

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setelah diakui kemandiriannya pada tahun 2008 ilmu pariwisata mengalami apa yang dinamakan pergeseran paradigma dalam pilar-pilarnya. Sebuah kegiatan kepariwisataan dicirikan dengan apa yang disebut pasir, matahari, dan laut, sebuah kegiatan senang – senang yang dilakukan pada saat liburan. Semua hal itu mulai berubah seiring berjalannya waktu, di-era revolusi industri 4.0 yang ditekankan pemerintah Republik Indonesia memacu sektor pariwisata itu sendiri untuk memberikan kontribusinya untuk kemajuan bangsa dengan berupa inovasi-inovasi dalam industri pariwisata. Dalam pengembangan pariwisata yang berkelanjutan perlu dipikirkan suatu model pembangunan yang memiliki karakteristik dan wawasan kemasyarakatan, yang melihat pembangunan tersebut dari dalam (inward looking) seperti pernyataan dikemukakan oleh Bima Setya Nugraha, Haritsa Mayandini, Fariza Ardhya Putra Hisyam & Madani Naufal Maulana S : 2017 : <http://ejournal.stipram.net>) tersebut. Melihat hal ini para kalangan mahasiswa ilmu pariwisata sangat diharapkan mengisi sektor ini dengan bekal ilmu yang diperdalam dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan kepariwisataannya entah sebagai *Stakeholder* swasta maupun negeri.

Mengutip dalam Peraturan Pemerintah nomor 50 tahun 2011 tentang RIPPARNAS bahwa kepariwisataan adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan, pemerintah, pemerintah daerah, dan pengusaha. berdasarkan teori mengenai kepariwisataan tersebut tercetuslah sebuah ide untuk mencari solusi lain dalam meningkatkan kunjungan wisatawan baik asing maupun lokal untuk meningkatkan eksistensi pariwisata dan mendukung perekonomian

nasional melalui penggabungan dimensi dan disiplin ilmu yang lain demi mewujudkan pariwisata yang modern dan *sustainable*.

Melihat negara Indonesia memiliki keragaman budaya yang harus dilestarikan dan juga menjadikan senjata untuk mendukung kegiatan pariwisata. Sebagai contohnya adalah Daerah Istimewa Yogyakarta selain sebagai daerah yang menonjol dengan kebudayaan yang sudah umum untuk dibahas juga mempunyai destinasi yang diharapkan mampu memberikan edukasi terhadap masyarakat dan juga membantu dalam pembangunan pariwisata nasional untuk bersaing dikancah internasional. Yaitu pariwisata yang dipadukan dengan keindustrian film.

Dimana aspek pemasaran secara signifikan akan tersalurkan dimana aspek aspek yang berupa daya tarik wisata berupa sumber daya alam, sejarah, kebudayaan dan *Herritage* tercakup dan terlebur bersamaan dengan kegiatan industri film. Dan diharapkan menjadi pariwisata yang berkelanjutan yang dimana pembangunan pariwisata yang didukung secara ekologis sekaligus layak secara ekonomi, serta adil secara etika dan sosial masyarakat. (Susilo : 2018 : <http://ejournal.stipram.net>)

B. Rumusan Masalah

Setelah pemamparan tentang latar belakang diatas, penulis mencoba merumuskan beberapa masalah yang didapatkan sebagai berikut :

1. Bagaimana peran pemerintah terhadap destinasi wisata Studio Film Gamplong?
2. Bagaimana peran mahasiswa kepariwisataan dalam mengembangkan potensi destinasi wisata studi film Gamplong?
3. Potensi apa yang dapat dikembangkan dari destinasi wisata edukasi studio film Gamplong?

C. Batasan Masalah

Perumusan masalah dianggap terlalu luas sehingga dilakukannya perspesifikasian melalui batasan-batasan masalah seperti

1. Bagaimana strategi untuk meningkatkan kunjungan wisatawan di studio film gamplong ini
2. Apa langkah-langkah untuk menjadikan studio film Gamplong menjadi destinasi wisata unggulan di Kabupaten Sleman
3. Dan bagaimana pengakuan dari pemerintah dalam penelitian tentang destinasi wisata studio film Gamplong ini

D. Tujuan

Tujuan dalam meneliti dan pembuatan jurnal ilmiah ini adalah sebagai :

1. Dengan melakukan penelitian dapat memberikan pengetahuan mengenai destinasi yang diteliti
2. Memaparkan sistem pengelolaan yang diterapkan dalam destinasi yang dikaji dan secara tidak langsung ikut mempromosikan destinasi tersebut.
3. Memberikan referensi kepada pembaca mengenai sebuah pilihan alternatif dalam mengembangkan sebuah destinasi wisata
4. Ditujukan kepada masyarakat atau pembaca bahwa studio alam gamplong selain memberikan faktor kesenangan juga memberikan edukasi tentang budaya, sejarah maupun tentang industri perfilman yang disisi lain sebagai hal multidisiplin dari kepariwisataan.
5. Diharapkan dari hasil pemaparan penelitian dapat menimbulkan semangat berinovasi dalam membangun pariwisata nasional

E. Manfaat Penelitian

1. Yang pertama-tama pembuatan jurnal ini memberikan manfaat kepada penulis sebagai standar kulaifikasi mendapatkan gelar sarjana *Hospitality* kepariwisataan
2. Jurnal ini dapat dimanfaatkan untuk kepentingan referensi dalam mengelola sebuah destinasi wisata
3. Dan jurnal ini dapat dimanfaatkan bagi seorang yang memiliki disiplin ilmu lain untuk ikut berpartisipasi dalam hal kepariwisataan yang gambaran langkah-langkahnya kurang lebih seperti dalam isi dari jurnal ini