

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jumlah wisatawan asing ke Jepang terus meningkat setiap tahun menunjukkan bahwa pemerintah Jepang terus memberikan perhatian besar pada industri pariwisata. Selain budaya tradisional Jepang yang masih ada hingga hari ini, daya pikat Jepang sebagai negara yang sangat maju dalam teknologi dan fenomena pop seperti anime dan manga yang telah menarik banyak wisatawan ke negara itu. Kunjungan wisatawan asing tertinggi pada tahun 2024 adalah 36,8 juta, meningkat 47,1% dari tahun 2023, menurut JNTO (Japan National Tourism Organization, 2024)

Namun sayangnya, sebagian besar wisatawan tetap berada di tiga kota besar, yang juga dikenal sebagai "*Golden Triangle*", yaitu Tokyo, Kyoto, dan Osaka. Hal ini meningkatkan wisata, yang menghasilkan lebih banyak pengunjung ke tempat-tempat populer seperti Disneyland Tokyo, hutan bambu Arashiyama, Dotonbori Osaka, dan banyak tempat lainnya. Oleh karena itu, salah satu upaya pemerintah Jepang untuk mengurangi jumlah wisatawan yang berlebihan adalah dengan memperkenalkan kota dan destinasi wisata baru yang belum terlalu dikenal oleh wisatawan asing.

Kota Aizuwakamatsu, yang terletak di Prefektur Fukushima dan hanya berjarak sekitar lima jam dari Tokyo menggunakan bis antar kota, adalah salah satu dari banyak kota dan destinasi wisata Jepang (Aizuwakamatsu Tourism Bureau, 2024). Kota Aizuwakamatsu menawarkan keindahan alam bersama dengan sejarah dan budaya yang masih dilestarikan oleh penduduknya. Kota Aizuwakamatsu, yang juga dikenal dengan nama lamanya Wakamatsu, memiliki sejarah yang kaya dan merupakan pusat budaya di wilayah Tohoku. Aizuwakamatsu tidak hanya memiliki sejarah militer, tetapi juga terkenal karena budaya dan tradisinya yang kaya. Kastil Tsuruga adalah salah satu warisan budaya paling terkenal dan merupakan simbol kota dan tempat bersejarah penting di Kota Aizuwakamatsu.

Secara keseluruhan, Aizuwakamatsu adalah sebuah kota yang memadukan sejarah

yang kaya dengan kehidupan modern, menarik wisatawan dari dalam dan luar negeri untuk menikmati keindahan alamnya, menikmati budaya tradisionalnya, dan menikmati sisa-sisa sejarahnya tanpa terkecuali wisata kuliner. Selain destinasi utamanya, Aizuwakamatsu juga menawarkan banyak objek wisata lainnya, seperti situs bersejarah, kuil tradisional, dan festival budaya, yang menggabungkan tradisi dan modernitas. Meskipun demikian kota Aizuwakamatsu belum terlalu terkenal dan terekspos oleh banyak wisatawan dalam maupun luar negeri.

Dalam penelitian ini, buku *pop-up* interaktif dibuat sebagai media untuk memberikan visualisasi dan memperkenalkan serta mempromosikan wisata kuliner di Kota Aizuwakamatsu dengan cara yang lebih dapat menarik para pembaca dengan desain dan isi yang interaktif. Buku *pop-up* ini akan menggabungkan elemen sejarah, budaya, dan alam dari Kota Aizuwakamatsu. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan informasi mengenai wisata di Kota Aizuwakamatsu yang dikemas dalam buku *pop-up* interaktif yang berguna sebagai media promosi dan memberi pengalaman baru terhadap pembaca ataupun potensial wisatawan, khususnya kuliner.

1.2 Rumusan Masalah

Pernyataan masalah berikut ini diperlukan agar pelaksanaan penelitian ini memiliki arah yang jelas dan fokus yang terstruktur:

1. Bagaimana proses pembuatan dan pengembangan buku *pop-up* interaktif dapat secara efektif menjadi media pengenalan destinasi wisata kuliner di Kota Aizuwakamatsu?
2. Bagaimana visualisasi dalam buku *pop-up* interaktif tentang wisata kuliner dapat menjadi daya tarik wisata di Kota Aizuwakamatsu bagi wisatawan Indonesia dan Mancanegara?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengarahkan proses penelitian secara sistematis dengan mengacu pada formulasi masalah. Berikut adalah tujuan dari penelitian ini:

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis proses pembuatan, tahapan serta

pengembangan buku *pop-up* interaktif sebagai media visual yang efektif dalam memperkenalkan destinasi wisata kuliner di Kota Aizuwakamatsu.

2. Untuk mengkaji bagaimana elemen visual dan interaktif dalam buku *pop-up* dapat meningkatkan ketertarikan destinasi wisata kuliner di Kota Aizuwakamatsu bagi wisatawan Indonesia dan Mancanegara.

1.4 Manfaat Penelitian

Pembuatan buku *pop up* interaktif ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan pengetahuan tentang kepariwisataan dan menerapkannya melalui penelitian ini.
2. Untuk meningkatkan kemampuan mengenai desain dan media promosi melalui buku *pop up* interaktif.
3. Untuk memperkenalkan dan mempromosikan wisata yang ada di Kota Aizuwakamatsu.

1.5 Luaran Produk

Buku *pop up* interaktif yang menampilkan gambaran menarik tentang destinasi wisata Kota Aizuwakamatsu adalah produk luaran dari penelitian ini. Buku ini memiliki 6 pokok bahasan yang diantaranya terdapat wisata sejarah, festival dan kuliner yang memiliki 4 materi yang di bahas di dalamnya. Selain itu, buku ini juga sudah dilengkapi dengan daftar lokasi objek wisata, foto, deskripsi singkat dan *pop up* masing-masing objek wisata, serta rekomendasi untuk makanan khas Kota Aizuwakamatsu. Dilengkapi dengan barcode yang membantu menemukan objek wisata yang dituju dan sudah ada cara mudah untuk pergi ke Aizuwakamatsu dengan menggunakan kereta maupun bus.