

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor pariwisata di Jepang masih menjadi industri yang diunggulkan oleh pemerintahnya hal ini dibuktikan dengan jumlah wisatawan mancanegara yang kian melonjak tiap tahunnya. Daya pikat Jepang sebagai negara yang memiliki perpaduan unik antara modernitas dan teknologi canggih berdampingan dengan budaya tradisional yang tetap terjaga hingga masa kini serta fenomena budaya pop seperti *anime*, *manga* berhasil menarik jutaan wisatawan untuk berpelesir di negara tersebut (Firdaus, 2023). Berdasarkan data yang dilansir dari (Japan National Tourism Organization, 2024), pada tahun 2024 tercatat sebagai rekor tertinggi dengan kunjungan 36,8 juta wisatawan mancanegara, meningkat 47,1% dibandingkan dengan tahun 2023.

Namun sayangnya popularitas ini juga menimbulkan tantangan karena sebagian besar para wisatawan masih berkulat di 3 kota besar atau yang biasa disebut *golden triangle* yaitu Tokyo, Kyoto, Osaka (Romancing Japan, 2024). Hal ini memicu penumpukan wisatawan dan kemacetan lalu lintas di destinasi populer, seperti *Disneyland Tokyo*, hutan bambu *Arashiyama*, *Dotonbori Osaka* dan berbagai tempat lainnya (Withnall, 2025). Maka dari itu, upaya pemerintah Jepang melalui JTA (Japan Tourism Agency) untuk mengatasi fenomena tersebut salah satunya adalah memperkenalkan alternatif kota ataupun destinasi wisata yang belum terlalu dikenal atau kurang terekspos oleh para wisatawan dengan konsep pengembangan pariwisata berkelanjutan.

Dari sekian banyaknya pilihan kota dan destinasi wisata yang bisa dikunjungi di Jepang, ialah Kota Aizuwakamatsu yang terletak di Prefektur Fukushima hanya berjarak sekitar 5 jam dari Tokyo menggunakan bus antar kota (Aizuwakamatsu Tourism Bureau, 2024). Kota Aizuwakamatsu menjadi kandidat kuat dengan potensinya yang dapat menarik wisatawan yang mencari pengalaman autentik

sejarah dan budaya Jepang serta perpaduan keindahan alamnya yang masih terjaga hingga masa kini.

Berdasarkan data dari (Aizuwakamatsu Tourism Bureau, 2024) Kota Aizuwakamatsu yang biasa disingkat dengan nama Aizu, memiliki sejarah yang kaya dan merupakan pusat budaya di wilayah Tohoku. Sejarah Aizuwakamatsu dapat ditelusuri hingga periode Sengoku (Periode Negara Perang) di Jepang, ketika kota ini merupakan basis penting dari Klan Aizu, salah satu klan samurai yang kuat dan terkenal pada masa itu. Pada periode ini, Aizuwakamatsu memainkan peran signifikan dalam politik dan konflik militer di Jepang. Selain sejarah militer, Aizuwakamatsu juga terkenal karena budaya dan tradisinya yang kaya. Salah satu warisan budaya yang paling terkenal adalah Kastil Tsuruga, sebuah kastil yang menjadi simbol kota dan tempat bersejarah yang penting.

Secara keseluruhan, Aizuwakamatsu adalah sebuah kota yang memadukan sejarah yang kaya dengan kehidupan modern, menarik wisatawan dari dalam dan luar negeri untuk menjelajahi keindahan alamnya, merasakan budaya tradisionalnya, dan menelusuri jejak-jejak sejarah yang masih terasa hingga saat ini. Selain destinasi utama tersebut, Aizuwakamatsu juga menyajikan berbagai daya tarik wisata lainnya, termasuk situs-situs bersejarah, kuil tradisional, dan festival budaya serta beragam kuliner lokal. Menggabungkan pesona sejarah dengan keindahan alam untuk menciptakan pengalaman unik dan berkesan bagi para wisatawan yang ingin mengeksplorasi kekayaan budaya dan alam Jepang.

Dengan kekayaan sejarah dan budaya samurai serta daya tarik wisata lainnya yang terus dikembangkan melalui berbagai inisiatif pariwisata berkelanjutan, Kota Aizuwakamatsu memiliki potensi besar sebagai destinasi wisata yang dapat menarik wisatawan yang mencari pengalaman autentik di luar pusat wisata utama seperti Tokyo atau Kyoto. Potensi ini perlu diperkuat melalui upaya promosi yang kreatif dan edukatif. Oleh karena itu, penelitian ini diperlukan untuk mengembangkan media informasi wisata yang menarik dan interaktif.

Dalam penelitian ini, buku *pop-up* interaktif dibuat sebagai media untuk memberikan visualisasi dan memperkenalkan serta mempromosikan wisata 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 maupun potensial wisatawan.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, rumusan masalah dapat difokuskan pada dua hal utama, yaitu:

1. Bagaimana proses pembuatan dan pengembangan buku *pop-up* interaktif dapat secara efektif menjadi media pengenalan wisata festival budaya di Kota Aizuwakamatsu?
2. Bagaimana visualisasi dalam buku *pop-up* interaktif tentang festival budaya dapat menjadi daya tarik dalam memperkenalkan wisata di Kota Aizuwakamatsu?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk menguraikan penjelasan dan tahapan dalam proses pembuatan dan pengembangan buku *pop-up* interaktif guna menghasilkan media pengenalan destinasi wisata festival budaya di Kota Aizuwakamatsu yang efektif.
2. Untuk menjelaskan visualisasi wisata festival budaya melalui elemen *pop-up* sebagai upaya memperkenalkan dan mempromosikan wisata di Kota Aizuwakamatsu.

1.4 Manfaat

Proyek dari tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan pengetahuan yang dimiliki terkait kepariwisataan dan mengaplikasikannya melalui penelitian ini.

2. Untuk meningkatkan kemampuan mengenai desain dan merancang media promosi dalam bentuk buku *pop-up* interaktif.
3. Untuk memperkenalkan dan mempromosikan wisata festival budaya di Kota Aizuwakamatsu.

1.5 Luaran

Adapun luaran dari penelitian ini adalah buku *pop-up* interaktif yang menyajikan visualisasi menarik mengenai destinasi wisata yang terdapat di Kota Aizuwakamatsu. Buku ini berisikan mengenai informasi umum dan sejarah singkat dari Kota Aizuwakamatsu serta akses menuju kota tersebut dengan transportasi umum. Kemudian pada bagian destinasi wisata akan dibagi menjadi 3 kategori, yaitu wisata sejarah, wisata festival budaya, dan wisata kuliner yang ditunjang dengan elemen *pop-up* interaktif berupa foto dari masing-masing kategori wisata tersebut. Disertai pula dengan deskripsi singkat di tiap objek wisata dan *QR code* sebagai panduan untuk mempermudah navigasi ke lokasi destinasi wisata yang dituju.