

Media Pengembangan wisata bawah laut berbasis Virtual Reality sebagai persiapan wisata bahari yang berkelanjutan

Oleh: Mochamad Bruri Triyono; Pardjono; Dian Novian

ABSTRAK

Visi pemerintah Indonesia untuk menjadi poros maritim dunia mendorong wisata bahari menjadi prioritas penyumbang devisa bagi perekonomian Indonesia. Data Kawasan Konservasi Perairan (KKP) menunjukkan luas lautan Indonesia 3.257 juta Km² dengan panjang garis pantai 99.093 Km, menempati posisi kedua terbesar dunia setelah Kanada. Luas KKP Pesisir dan pulau-pulau kecil seluas 20,87 juta Ha, memiliki 590 jenis karang, 2.057 jenis ikan karang, 12 jenis lamun, 34 Jenis mangrove, 1.512 jenis Crustasean, 6 jenis penyu, 850 jenis sponge, 24 jenis mamalia laut dan 463 titik kapal tenggelam[1]. Potensi ini menjadikan lautan Indonesia sangat cocok untuk wisata pendidikan, wisata underwater/diving, wisata konservasi dan Scientific Diving. Dengan kekayaan dan keindahan laut Indonesia, diving menjadi salah satu potensi wisata bahari yang perlu dikembangkan. Wisata bahari Indonesia memiliki segmen pasar global sangat besar. Data tahun 2014, dari 9 juta wisman yang datang ke Indonesia, 70% diantaranya memilih wisata laut. Ini berbeda dengan wisatawan nusantara (wisnus), yang datang dengan tujuan olah raga dan wisata bahari masih sangat kecil persentasenya [2]. Pengembangan wisata underwater melalui aktifitas diving menjadi tantangan pengembangan potensi wisata bahari. Rendahnya minat wisnus pada wisata underwater ini disebabkan berbagai faktor. Kurangnya pengetahuan tentang keindahan bawah laut Indonesia, kurangnya promosi dan sosialisasi terkait aktifitas diving hingga anggapan wisnus bahwa aktifitas diving sulit dipelajari. Bahkan tidak banyak yang mengetahui bahwa diving dapat meningkatkan kemampuan critical thinking dan problem solving melalui pengalaman dunia nyata[3]. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk membantu memberikan pengenalan, pengetahuan, pemahaman dan pengalaman tentang diving melalui pengembangan media simulator diving berbasis Virtual Reality (VR).

Objek penelitian ini adalah pembelajaran pelatihan diving dimana studi kasusnya di Teluk Tomini atau Teluk Gorontalo. Teluk ini merupakan teluk terbesar di Indonesia dengan luas perairan sebesar ± 137.700 km², serta memiliki garis pantai sepanjang ± 1.350 km[4]. Teluk ini mempunyai peran penting bagi dunia karena letaknya yang persis berada di jantung segitiga karang dunia (heart of the coral triangle). Teluk ini sebenarnya merupakan perairan luas yang terdiri dari dua teluk, yaitu Teluk Tomini di wilayah perairan bagian barat dan Teluk Gorontalo di bagian Timur[5].

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengidentifikasi lokasi wisata bahari di teluk tomini khususnya di Gorontalo (2) Membuat simulasi diving berbasis VR yang bermanfaat bagi masyarakat umum dengan menghindari resiko yang cukup tinggi. (3) Menghasilkan buku panduan pembelajaran diving berbasis VR.

Metode penelitian menggunakan metode R&D dengan model pengembangan. ADDIE (Analysis Design Development Implementation and Evaluation) Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Dalam model pengembangan ADDIE, diberikan kerangka untuk menanggapi kompleksitas lingkungan belajar dengan merespon berbagai situasi dan konteks, hal ini membuat proses ADDIE tetap menjadi cara yang paling efektif dalam pengembangan produk sampai saat ini[6]

Luaran penelitian ini adalah: artikel yang dipublikasikan pada jurnal internasional bereputasi dan hak cipta Media Pengembangan Wisata bawah laut berbasis VR yang terdaftar pada PDKI. TKT yang telah tercapai pada penelitian ini adalah TKT level 4 dimana sudah dapat divalidasi komponen/subsistem dalam lingkungan laboratorium.

Kata Kunci: *Diving, Virtual Reality, Wisata bahari*