

Potensi gamifikasi dalam mempromosikan pariwisata berkelanjutan di Italia = The potentials of gamification for promoting sustainable tourism in Italy / Arditya Laksono

Arditya Laksono, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20476414&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Sebagai negara yang memiliki situs cagar budaya UNESCO paling banyak di dunia, Italia memanfaatkan situs-situs tersebut untuk sektor pariwisata dalam membangun perekonomiannya. Namun manfaat ekonomi yang dihasilkan dari pariwisata justru malah mengancam keberlangsungan dari cagar budaya tersebut. Penggunaan teknologi digital seperti gamifikasi dalam industri pariwisata berpotensi menjadi jembatan bagi wisatawan, masyarakat lokal, dan penyedia layanan wisata di destinasi wisata dalam menumbuhkan praktik pariwisata yang berkelanjutan dengan cara yang menyenangkan. Penelitian ini mengeksplorasi dan mengkaji potensi gamifikasi dalam mempromosikan pariwisata yang berkelanjutan yang dilihat dari konten aplikasi gamifikasi bertema pariwisata di Italia dengan menggunakan teori pemasaran sosial dan alternate reality gaming serta diperkuat dengan konsep gamifikasi, digitalisasi cagar budaya, pariwisata berkelanjutan, dan pariwisata massa. Penelitian ini menemukan bahwa gamifikasi merupakan pengembangan dan inovasi baru bagi pariwisata di Italia yang memiliki potensi untuk mempromosikan pariwisata yang berkelanjutan di masa mendatang. Penggunaan elemen game seperti poin, tingkat kesulitan, dan penghargaan merupakan pemicu yang berpotensi untuk mendorong wisatawan untuk menjelajahi serta mempelajari destinasi yang mereka kunjungi. Penggunaan konten digital cagar budaya dalam aplikasi gamifikasi juga merupakan sebuah inovasi baru dalam industri pariwisata yang memudahkan wisatawan dalam mempelajari latar belakang sejarah dan kebudayaan dari destinasi yang mereka kunjungi.

<hr />

ABSTRACT

As a tourism country with plentiful UNESCO cultural heritages scattered across its region, Italy make benefit from those cultural resources as economic gains in tourism sector. However, the lucrative economic gains from tourism has a potential risk that threatens the longevity of those cultural heritages. The use of gamification is an innovative and unique way to promote and cultivate sustainable tourism practice among tourist, the locals, and tourism service providers. This research explores the potential of gamification to promote sustainable tourism by content analysis of tourism themed gamified apps in Italy using social marketing theory and alternate reality gaming as approach and enhanced with several concepts such as gamification, cultural heritage digitation, sustainable tourism and mass tourism. The main finding of this research shown that, gamification is an innovative development in Italy rsquo s tourism sector which has potentials to promote and cultivate sustainable tourism practice. Game elements such as points, levels, and achievements in the gamified tourism apps can motivate tourist to explore and learn more about the destination which can lead to sustainable tourism in the future. Digitalized cultural content in the gamified tourism apps is also a novelty in the innovation of tourism industry to make cultural contents more accessible and engaging to learn.