

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital pada era modern telah membawa dampak yang signifikan terhadap cara manusia dalam mengakses, menyebarkan, serta menikmati informasi. Salah satu bentuk nyata dari perkembangan tersebut adalah hadirnya konten digital, yaitu berbagai informasi yang disajikan melalui media berbasis digital, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, hingga media interaktif. Istilah konten digital mulai populer sejak berkembangnya internet pada awal tahun 1990 an, ketika masyarakat mulai beralih dari penggunaan media cetak menuju media digital yang lebih efisien dan mudah diakses (Rowley, 2008).

Pada tahap awal kemunculannya, konten digital masih terbatas pada bentuk sederhana seperti artikel atau laman web statistik. Namun, seiring pesatnya kemajuan teknologi digital, bentuk konten ini berkembang semakin beragam dan interaktif, meliputi infografis, video edukatif, media sosial, hingga aplikasi berbasis *augmented reality*. UNESCO menegaskan bahwa konten digital memiliki peran strategis dalam penyebaran ilmu pengetahuan dan pelestarian budaya, karena sifatnya yang mudah diakses, cepat diperbarui, serta mampu menjangkau audiens dalam skala yang luas. Melalui perpaduan antara teks, visual, dan audio, konten digital dapat menyampaikan pesan dengan cara yang lebih menarik dan kontekstual, sehingga menciptakan pengalaman komunikasi yang lebih bermakna bagi pengguna (Azmi et al, 2023).

Perkembangan konten digital yang semakin pesat turut memengaruhi cara manusia berkomunikasi di era modern. Informasi kini tidak lagi disampaikan hanya melalui teks atau percakapan langsung, melainkan melalui kombinasi antara teks, gambar, suara, dan simbol yang terintegrasi dalam berbagai platform digital. Fenomena inilah yang kemudian melahirkan istilah bahasa digital, yaitu bentuk komunikasi baru yang terbentuk dari adaptasi bahasa manusia ke dalam media teknologi digital. Menurut (Crystal et al., 2024), bahasa digital merupakan hasil dari transformasi bahasa tradisional ke dalam ruang digital, di mana

struktur, gaya, dan konteks komunikasi berubah menjadi lebih cepat, ringkas, dan interaktif. Ciri khas bahasa digital adalah penggunaan elemen visual dan simbolik yang kuat, seperti emoji, ikon, tanda baca berganda, huruf kapital, atau bahkan warna dan tata letak visual yang membawa makna tersendiri. Bahasa digital memungkinkan pesan disampaikan bukan hanya melalui kata-kata, tetapi juga melalui tone, gesture visual, dan konteks multimedia yang memperkaya makna komunikasi.

Dalam konteks komunikasi modern, bahasa digital memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu ringkas, visual, interaktif, adaptif, dan universal. Bahasa ini tidak hanya mengandalkan kata-kata, tetapi juga memanfaatkan unsur visual untuk memperkuat pesan yang disampaikan. Contohnya dapat dilihat pada penggunaan simbol budaya dalam logo, ikon visual dalam aplikasi, atau audio pemandu wisata yang menampilkan logat dan intonasi khas daerah. Di bidang pariwisata, bahasa digital memiliki peran penting dalam membangun komunikasi antara destinasi wisata dan wisatawan. Melalui bahasa digital, sebuah destinasi dapat menyampaikan informasi budaya, sejarah, dan nilai-nilai lokal dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan gaya komunikasi generasi modern (Dzik et al., 2021).

Selain berfungsi sebagai sarana komunikasi, bahasa digital juga memainkan peran penting dalam menghadirkan dan mempertahankan nilai-nilai budaya ke dalam ruang digital. Dalam konteks budaya, representasi budaya tidak hanya diperlukan untuk memberikan informasi tambahan, tetapi juga untuk membangun identitas destinasi yang membedakannya dari lokasi wisata lain. Budaya yang ditampilkan secara digital dapat menciptakan pengalaman emosional dan kedekatan sosial bagi wisatawan, meskipun mereka belum mengunjungi lokasi tersebut secara langsung. Oleh karena itu, integrasi budaya ke dalam bahasa digital menjadi strategi penting dalam memperkenalkan dan melestarikan nilai-nilai lokal di era teknologi modern.

Budaya yang dimaksud dalam penelitian ini bukan budaya secara umum, melainkan budaya Keraton Kasepuhan sebagai salah satu pusat sejarah dan kebudayaan tertua di Jawa Barat. Keraton Kasepuhan memiliki kekayaan budaya

yang tercermin melalui sejarah para raja, praktik adat, simbol kerajaan, seni arsitektur, kesenian tradisional, hingga nilai-nilai kearifan lokal yang berkembang sejak masa Kesultanan Cirebon. Representasi budaya tersebut tidak hanya hidup dalam aktivitas sosial masyarakat, tetapi kini juga dihadirkan dalam bentuk digital melalui media pariwisata berbasis aplikasi. Melalui digitalisasi, unsur budaya Keraton Kesepuhan dapat diakses dan dipelajari oleh wisatawan secara lebih fleksibel, tanpa dibatasi ruang dan waktu.

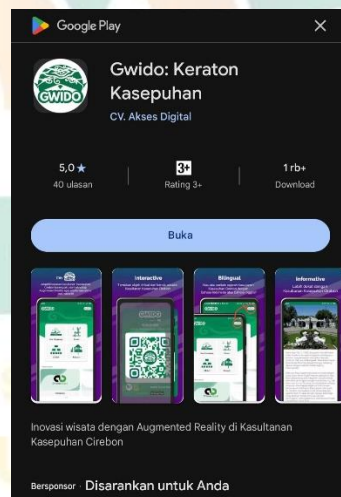
Digitalisasi budaya melalui aplikasi wisata tidak hanya berdampak pada pengalaman pengguna, tetapi juga memiliki implikasi penting terhadap pelestarian budaya itu sendiri. Penyajian nilai budaya dalam format digital menjadi salah satu upaya strategis untuk melestarikan tradisi di tengah perkembangan zaman, sekaligus memperkuat pariwisata berbasis budaya. Dengan demikian, representasi budaya Keraton Kesepuhan melalui bahasa digital menjadi menarik untuk dikaji, terutama dalam kaitannya dengan bagaimana nilai budaya dihadirkan, dipersepsikan, dan dialami oleh wisatawan melalui media digital.

Keraton Kesepuhan merupakan salah satu peninggalan penting dari masa kejayaan Kesultanan Cirebon yang hingga kini masih berfungsi sebagai pusat pelestarian budaya dan adat istiadat masyarakat Cirebon. Keraton ini menjadi simbol kearifan lokal, spiritualitas, dan tata nilai tradisional yang diwariskan turun temurun oleh para leluhur. Di dalamnya tersimpan berbagai artefak sejarah, arsitektur khas, serta tradisi sakral seperti Panjang Jimat, Grebeg Syawal, dan Ngasa, yang mencerminkan perpaduan antara budaya Jawa, Sunda, dan Islam. Melalui tradisi-tradisi tersebut, masyarakat Cirebon menegaskan identitas budayanya sebagai warisan yang bernilai tinggi dan patut dilestarikan (Lestari et al., 2021).

Namun, di tengah perkembangan teknologi digital dan perubahan gaya hidup masyarakat modern, eksistensi budaya Keraton Kesepuhan menghadapi tantangan. Generasi muda cenderung lebih tertarik pada budaya populer dan media digital daripada kegiatan budaya tradisional. Hal ini mendorong perlunya inovasi dalam memperkenalkan budaya Kesepuhan agar tetap relevan dan

menarik di era digital. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui digitalisasi konten budaya, seperti pembuatan dokumentasi virtual, atau aplikasi wisata digital yang memuat informasi sejarah dan nilai-nilai budaya Kesepuhan. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai alat informasi, tetapi juga sebagai penghubung antara tradisi dan modernitas. Melalui media digital, nilai-nilai luhur yang terkandung dalam budaya Keraton Kesepuhan dapat dikemas secara lebih menarik dan mudah diakses oleh masyarakat luas, sekaligus memperkuat identitas budaya lokal di tengah derasnya arus globalisasi.

Dalam era pariwisata modern, kebutuhan akan informasi yang cepat, praktis, dan mudah diakses menjadi hal yang semakin penting bagi wisatawan. Kemajuan teknologi digital mendorong munculnya berbagai inovasi dalam dunia pariwisata, salah satunya melalui penerapan aplikasi pemandu wisata digital. Di antara berbagai inovasi tersebut, aplikasi Gwido hadir sebagai salah satu solusi yang mempermudah wisatawan dalam memperoleh informasi wisata tanpa harus sepenuhnya bergantung pada pemandu manusia.



Gambar 1.1 Aplikasi Gwido

Gwido merupakan aplikasi pemandu wisata digital yang dirancang untuk memberikan pengalaman wisata yang mandiri namun tetap informatif. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai informasi terkait destinasi wisata melalui perangkat seluler, mulai dari deskripsi tempat, sejarah,

foto-foto objek wisata, hingga panduan arah lokasi. Dengan tampilan antarmuka yang sederhana dan ramah pengguna, Gwido memberikan kemudahan bagi wisatawan untuk menjelajahi situs wisata di Keraton Kasepuhan Cirebon.

Dalam penggunaannya, aplikasi Gwido berfungsi layaknya pemandu pribadi berbasis digital. Wisatawan cukup membuka aplikasi, memilih destinasi yang ingin dikunjungi, lalu menelusuri informasi yang telah disediakan secara sistematis. Berbeda dengan pemandu wisata konvensional, penggunaan Gwido memberikan keleluasaan bagi pengunjung untuk menyesuaikan waktu dan rute kunjungan sesuai keinginan. Hal ini membuat pengalaman wisata menjadi lebih fleksibel dan efisien, terutama bagi wisatawan muda yang terbiasa memanfaatkan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, aplikasi ini juga mendukung konsep smart tourism, yaitu penerapan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan. Melalui Gwido, pengunjung dapat memperoleh pengetahuan tentang nilai sejarah dan budaya destinasi tanpa harus bergantung pada materi promosi cetak atau penjelasan langsung dari pemandu. Informasi yang disajikan dalam bentuk teks dan foto menjadikan proses pembelajaran budaya lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan aplikasi ini bukan hanya mempermudah wisatawan, tetapi juga berpotensi meningkatkan daya tarik wisata berbasis edukasi.

Melalui informasi yang tersaji di layar, wisatawan dapat memahami makna di balik arsitektur bangunan, tradisi upacara adat, serta nilai simbolik yang melekat pada setiap sudut keraton. Dengan begitu, aplikasi ini tidak hanya menjadi alat bantu informasi, tetapi juga media pembelajaran budaya yang efektif di era digital. Oleh karena itu penerapan aplikasi Gwido memberikan sejumlah manfaat, seperti mengurangi ketergantungan terhadap pemandu manusia, meningkatkan efisiensi waktu kunjungan, serta memperkaya pengalaman wisata secara mandiri. Selain itu, aplikasi ini juga memperkuat daya saing destinasi wisata dengan menyesuaikan layanan terhadap pola perilaku wisatawan modern yang mengandalkan teknologi.

Namun, penggunaan aplikasi Gwido juga bergantung pada pemahaman dan partisipasi wisatawan. Tidak semua pengunjung terbiasa menggunakan aplikasi digital saat berwisata, sehingga diperlukan upaya edukasi dan sosialisasi yang memadai dari pihak pengelola. Selain itu, pembaruan informasi dan peningkatan kualitas konten juga menjadi faktor penting agar aplikasi tetap relevan dan menarik bagi pengguna. Secara keseluruhan, penggunaan aplikasi Gwido menggambarkan transformasi baru dalam cara wisatawan berinteraksi dengan destinasi wisata. Kehadirannya tidak hanya mempermudah proses kunjungan, tetapi juga memperkaya pengalaman wisata secara digital. Melalui aplikasi ini, wisatawan dapat memperoleh pengetahuan, arah, dan panduan secara cepat dan mandiri, yang pada akhirnya mendukung terciptanya sistem pariwisata yang modern, informatif, dan berkelanjutan.

Penelitian mengenai penerapan teknologi digital dalam bidang pariwisata telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan pengalaman wisatawan. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Arwidiyarti et al., 2025) berjudul Aplikasi Pengenalan Pariwisata Desa Wisata Sesaot Berbasis Android. Penelitian ini menghasilkan aplikasi Android yang menyediakan informasi objek wisata lengkap dengan peta, rute, foto, video, berita, serta penjualan tiket dan produk UMKM secara online. Berdasarkan hasil uji fungsionalitas menggunakan metode Black Box Testing, seluruh fitur aplikasi berfungsi dengan baik dan terbukti dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan serta memperluas jangkauan promosi digital Desa Wisata Sesaot. Penelitian ini membuktikan bahwa aplikasi digital tidak hanya mempermudah akses informasi wisata, tetapi juga memperkaya pengalaman wisatawan melalui interaktivitas dan kemudahan layanan.

Fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran cara wisatawan memahami dan mengalami wisata budaya melalui media digital. Keberadaan aplikasi Gwido di Keraton Kasepuhan Cirebon menjadi bagian dari transformasi komunikasi pariwisata berbasis teknologi. Oleh karena itu, penting untuk melihat bagaimana persepsi wisatawan terhadap penggunaan aplikasi tersebut, terutama dalam

kaitannya dengan bahasa digital dan unsur budaya yang disajikan. Kondisi ini menunjukkan adanya dinamika dalam pemanfaatan teknologi digital di sektor wisata budaya, sekaligus menghadirkan fenomena menarik terkait bagaimana wisatawan memaknai bahasa digital dan unsur budaya yang terdapat dalam aplikasi tersebut.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya memahami bagaimana persepsi wisatawan terhadap penggunaan aplikasi Gwido digunakan sebagai media pemandu digital di Keraton Kesepuhan Cirebon. Persepsi wisatawan menjadi aspek yang penting karena persepsi merupakan hasil dari proses penafsiran individu terhadap pengalaman yang mereka alami. Dalam konteks penggunaan aplikasi wisata digital, persepsi tidak hanya berkaitan dengan kemudahan teknis penggunaan, tetapi juga mencakup bagaimana wisatawan memahami bahasa digital, menafsirkan representasi budaya, serta merasakan pengalaman berwisata melalui media tersebut.

Selama ini, kajian mengenai aplikasi wisata cenderung berfokus pada aspek pengembangan sistem, fitur teknologi, dan efektivitas layanan. Namun, penelitian yang secara khusus menggali bagaimana persepsi wisatawan penggunaan aplikasi dalam konteks wisata budaya masih relatif terbatas. Padahal, pemahaman terhadap persepsi wisatawan penting untuk mengetahui bagaimana media digital diterima, dimengerti, dan dirasakan secara subjektif oleh pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk memberikan gambaran mengenai bagaimana wisatawan memersepsikan penggunaan aplikasi Gwido dalam menyampaikan informasi sejarah dan budaya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi refleksi terhadap praktik digitalisasi informasi budaya serta memberikan kontribusi dalam pengembangan komunikasi pariwisata berbasis pengalaman pengguna.

B. Identifikasi Masalah

1. Perkembangan digitalisasi dalam sektor pariwisata mendorong penggunaan aplikasi sebagai media penyampaian informasi sejarah dan budaya. Bahasa digital yang digunakan dalam aplikasi wisata menjadi sarana komunikasi baru antara destinasi dan wisatawan. Namun, hingga saat ini belum diketahui

secara mendalam bagaimana persepsi wisatawan terhadap penggunaan bahasa digital dalam aplikasi wisata budaya, khususnya dalam menyampaikan nilai-nilai budaya di Keraton Kesepuhan Cirebon.

2. Penyajian bahasa dan budaya dalam aplikasi Gwido juga menjadi permasalahan yang penting untuk diteliti. Penggunaan bahasa digital harus mampu menampilkan nilai-nilai budaya lokal tanpa kehilangan konteks aslinya. Oleh karena itu, diperlukan analisis terhadap cara penyajian konten budaya dalam aplikasi ini, apakah sudah sesuai dengan karakter dan identitas budaya Cirebon.
3. Keterbatasan penelitian mengenai hubungan antara konten digital dan persepsi wisatawan di Indonesia menjadi alasan lain yang mendasari penelitian ini. Masih sedikit kajian yang membahas bagaimana bentuk penyajian digital, khususnya melalui aplikasi wisata budaya, dapat memengaruhi pemahaman, persepsi, dan kepuasan wisatawan selama berkunjung ke destinasi budaya. Persepsi tersebut dapat menggambarkan bagaimana wisatawan menilai, memahami, dan memaknai penggunaan aplikasi digital dalam konteks wisata budaya di Keraton Kesepuhan Cirebon.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada kajian mengenai persepsi wisatawan yang pernah menggunakan aplikasi Gwido di Keraton Kesepuhan. Penelitian ini tidak membahas aspek teknis pengembangan aplikasi, seperti sistem dan fitur teknologi, serta tidak mengukur tingkat kepuasan atau efektivitas aplikasi. Fokus penelitian ini hanya pada bagaimana wisatawan menilai, memahami, dan memberikan kesan terhadap bahasa digital serta penyajian budaya yang terdapat dalam aplikasi tersebut saat mereka menggunakannya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi wisatawan terhadap unsur budaya dalam aplikasi Gwido?

2. Bagaimana persepsi wisatawan terhadap penggunaan bahasa digital dalam aplikasi Gwido?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diungkapkan diatas adapun tujuan penelitian ini adalah:

- a) Untuk menganalisis persepsi wisatawan terhadap unsur budaya yang ditampilkan dalam aplikasi Gwido.
- b) Untuk menganalisis persepsi wisatawan terhadap penggunaan bahasa digital dalam aplikasi Gwido.

2. Manfaat Penelitian

a) Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang komunikasi pariwisata dan studi budaya digital. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang bagaimana penggunaan bahasa dan budaya dalam aplikasi digital memengaruhi persepsi wisatawan. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi akademik bagi penelitian selanjutnya yang membahas hubungan antara teknologi digital, komunikasi budaya, dan pengalaman berwisata di era modern.

b) Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengembang aplikasi Gwido dan pengelola Keraton Kesepuhan Cirebon dalam meningkatkan kualitas konten digital agar lebih interaktif, edukatif, dan sesuai dengan nilai budaya lokal. Penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pelaku pariwisata dan instansi terkait dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi digital untuk mengetahui persepsi wisatawan di destinasi budaya. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mendorong pemanfaatan bahasa digital yang lebih selaras dengan konteks budaya

lokal, sehingga promosi wisata tidak hanya informatif, tetapi juga memperkuat identitas budaya daerah.

F. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini digunakan karena penelitian berfokus untuk menggambarkan dan memahami secara mendalam representasi bahasa dan budaya yang terdapat dalam aplikasi Gwido, serta bagaimana hal tersebut berperan dalam membentuk pengalaman berwisata pengguna di Keraton Kesepuhan Cirebon. Menurut (Sugiyono, 2020), metode penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk meneliti kondisi objek secara alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan analisis data bersifat induktif dan lebih menekankan pada makna daripada hasil angka. Dengan metode ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap objek penelitian melalui interaksi langsung dengan sumber data di lapangan.

Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif ini, penelitian berupaya menampilkan gambaran nyata mengenai persepsi wisatawan terhadap unsur budaya dan penggunaan bahasa digital yang disajikan melalui aplikasi Gwido di Keraton Kesepuhan Cirebon. Pendekatan ini juga memungkinkan peneliti untuk menjelaskan secara rinci bagaimana penyajian bahasa digital dan elemen budaya dalam aplikasi dapat memberikan pengalaman berwisata yang edukatif, interaktif, dan bermakna bagi wisatawan. Selain itu, melalui pendekatan ini, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang peran media digital dalam memperkenalkan dan melestarikan nilai-nilai budaya lokal di era modern.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Keraton Kesepuhan, Kota Cirebon, yang merupakan salah satu destinasi wisata budaya dan sejarah paling terkenal di

Cirebon. Lokasi ini dipilih karena memiliki nilai historis dan kultural yang tinggi, serta menjadi tempat yang relevan untuk meneliti penggunaan bahasa dan budaya yang disajikan melalui aplikasi Gwido untuk meneliti persepsi wisatawan terhadap unsur budaya dan penggunaan bahasa digital dalam aplikasi Gwido. Keraton Kesepuhan juga merupakan salah satu objek wisata yang telah terintegrasi dengan penggunaan aplikasi Gwido sebagai media pemandu wisata digital. Melalui lokasi ini, peneliti dapat mengamati secara langsung bagaimana konten digital dalam aplikasi tersebut merepresentasikan unsur bahasa, budaya, dan sejarah lokal, serta bagaimana wisatawan merespons pengalaman berwisata yang dihadirkan oleh teknologi tersebut.

Selain itu, pemilihan Keraton Kesepuhan sebagai lokasi penelitian juga didasarkan pada ketersediaan sumber data yang relevan, seperti wisatawan pengguna aplikasi, pengelola wisata, serta pihak pengembang aplikasi Gwido. Dengan demikian, data yang diperoleh diharapkan mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai bentuk penggunaan bahasa dan budaya yang muncul dalam konten digital, serta sejauh mana hal tersebut mempengaruhi pengalaman berwisata penggunanya.

Adapun waktu penelitian dilaksanakan selama periode Oktober hingga Desember 2025. Rentang waktu ini dipilih dengan pertimbangan bahwa dalam periode tersebut aktivitas wisata di Keraton Kesepuhan relatif stabil dan ramai dikunjungi, sehingga peneliti dapat memperoleh data yang bervariasi dan representatif. Pelaksanaan penelitian selama tiga bulan ini mencakup tahapan observasi lapangan, wawancara, serta analisis terhadap konten digital yang terdapat pada aplikasi Gwido. Dengan durasi tersebut, peneliti memiliki waktu yang cukup untuk melakukan pengumpulan data secara mendalam dan sistematis, sehingga hasil penelitian dapat memberikan kontribusi yang akurat terhadap kajian representasi bahasa dan budaya dalam konteks digital pariwisata.

3. Teknik Penentuan Informan

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, sehingga data yang dikumpulkan bersifat mendalam dan berfokus pada pemaknaan serta

persepsi subjek penelitian. Oleh karena itu, pemilihan informan dilakukan dengan teknik purposive sampling yaitu teknik penentuan informan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Informan dipilih secara sengaja karena dianggap mampu memberikan informasi yang relevan dan sesuai dengan fokus kajian.

Teknik ini digunakan karena penelitian mengenai persepsi terhadap penggunaan bahasa digital dan budaya dalam aplikasi Gwido memerlukan individu yang memiliki keterkaitan langsung dengan objek penelitian. Informan yang dipilih adalah mereka yang pernah menggunakan aplikasi Gwido saat berkunjung ke Keraton Kesepuhan Cirebon, sehingga mampu memberikan penilaian, tanggapan, serta pemaknaan terhadap konten digital yang disajikan dalam aplikasi tersebut.

Dalam penelitian ini, informan diposisikan sebagai sumber utama data yang memberikan gambaran mengenai bagaimana unsur budaya dalam aplikasi dipersepsikan oleh wisatawan. Dengan demikian, pemilihan informan tidak dilakukan secara acak, melainkan berdasarkan pertimbangan bahwa mereka memiliki pengetahuan dan keterlibatan yang relevan dengan fokus penelitian. Penetapan kriteria informan dilakukan untuk memastikan data yang diperoleh benar-benar sesuai dengan tujuan penelitian dan mampu menjelaskan persepsi wisatawan terhadap penggunaan aplikasi Gwido di Keraton Kesepuhan Cirebon.

Dengan kata lain, informan dipilih karena dianggap paling mengetahui, memahami, serta memiliki pengalaman yang relevan dengan topik yang diteliti. Adapun karakteristik informan dalam penelitian ini meliputi:

a. Gender

Informan dari penelitian ini terdiri dari laki-laki dan perempuan dengan jumlah yang seimbang agar pandangan dan pengalaman yang diperoleh merepresentasikan ke dua gender

b. Usia

Rentang usia informan berada pada kisaran 20–25 tahun, yang merupakan kategori usia paling aktif menggunakan teknologi digital,

sehingga dianggap mampu memberikan penilaian kritis terhadap konten dan fitur aplikasi.

c. Jumlah Informan

Jumlah informan dalam penelitian ini ditetapkan sebanyak 6 orang wisatawan. Penentuan jumlah tersebut didasarkan pada kebutuhan penelitian untuk memperoleh data yang mendalam dan relevan sesuai dengan fokus kajian, yaitu persepsi wisatawan terhadap penggunaan bahasa digital dan representasi budaya dalam aplikasi Gwido. Jumlah 6 informan dinilai memadai karena data yang diperoleh telah menunjukkan kesamaan pola pandangan dan pengulangan makna, sehingga informasi yang dikumpulkan mampu memberikan gambaran yang cukup komprehensif dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dalam penelitian kualitatif.

4. Sumber Data

Dalam penelitian ini, data yang digunakan berasal dari dua sumber utama, yaitu data primer dan data sekunder. Kedua sumber data tersebut dipilih agar penelitian memiliki landasan informasi yang kuat, baik yang diperoleh langsung dari lapangan maupun dari literatur pendukung.

a) Data Primer

Data primer Data primer dalam penelitian ini merujuk pada informasi yang diperoleh langsung dari penilaian dan persepsi informan terkait penggunaan aplikasi Gwido dalam konteks kunjungan wisata di Keraton Kesepuhan. Data ini memberikan gambaran mengenai bagaimana wisatawan memahami konten budaya yang ditampilkan serta bagaimana mereka memaknai bahasa digital yang digunakan dalam aplikasi tersebut. Untuk menghimpun data tersebut, peneliti melakukan wawancara mendalam dengan 6 orang informan yang pernah menggunakan aplikasi Gwido. Melalui wawancara ini, peneliti memperoleh pandangan, persepsi, serta tanggapan autentik dari para informan, sehingga data primer yang dihasilkan mampu merefleksikan

pemaknaan wisatawan terhadap penggunaan aplikasi dalam konteks wisata budaya.

b) Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh peneliti dari berbagai sumber yang telah tersedia dan berkaitan dengan penelitian. Data sekunder dalam penelitian ini diperoleh melalui studi kepustakaan berupa buku, jurnal ilmiah, skripsi terdahulu, artikel, serta dokumen yang relevan dengan topik penelitian. Selain itu, data sekunder juga diperoleh dari profil Keraton Kasepuhan Cirebon, informasi mengenai aplikasi Gwido, serta berbagai referensi yang membahas persepsi wisatawan, unsur budaya, dan bahasa digital dalam bidang pariwisata. Data sekunder digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat analisis dan interpretasi terhadap data primer yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara sebagai berikut:

a) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati langsung fenomena yang terjadi di lapangan. Dalam konteks penelitian ini, observasi dilakukan untuk melihat perilaku dan aktivitas wisatawan saat menggunakan aplikasi Gwido di Keraton Kesepuhan Cirebon. Melalui pengamatan ini, peneliti dapat mengetahui bagaimana wisatawan berinteraksi dengan aplikasi, sejauh mana mereka memahami informasi budaya yang disajikan, serta bagaimana elemen bahasa dan simbol budaya ditampilkan di dalam aplikasi.

Menurut (Abdussamad, 2021), observasi digunakan untuk memperoleh data yang bersifat nyata, faktual, dan alami sehingga peneliti dapat menggambarkan kondisi sebenarnya tanpa dipengaruhi oleh persepsi atau pendapat pihak lain. Dengan kata lain, observasi

berfungsi untuk melihat langsung kenyataan di lapangan dan menangkap perilaku atau situasi yang sedang terjadi.

b) Wawancara

Wawancara digunakan untuk menggali informasi langsung dari individu yang memiliki persepsi dan keterlibatan dengan objek penelitian. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan beberapa informan, yaitu wisatawan pengguna aplikasi Gwido. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur, di mana peneliti menyiapkan pedoman pertanyaan, namun tetap memberi kebebasan kepada informan untuk menjelaskan persepsi mereka secara terbuka. Menurut (Abdussamad, 2021), wawancara digunakan untuk memahami makna dari pandangan dan pengalaman seseorang terhadap suatu fenomena.

Jumlah informan dalam penelitian ini ditetapkan minimal enam orang. Ketentuan ini mengacu pada teori (Guest et al., 2006) yang menjelaskan bahwa dalam penelitian kualitatif, kejenuhan data biasanya tercapai dengan enam hingga dua belas responden. Pendapat ini diperkuat oleh (Creswell, 2016) yang menyatakan bahwa jumlah informan dalam penelitian kualitatif ditentukan oleh kedalaman informasi yang diperoleh, bukan oleh jumlahnya. Dengan demikian, wawancara digunakan untuk memahami persepsi subjek secara mendalam guna melengkapi data hasil observasi.

c) Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan bukti visual dan tertulis yang mendukung hasil wawancara. Teknik ini dilakukan dengan mengumpulkan foto kegiatan wawancara, rekaman audio wawancara, serta tangkapan layar konten aplikasi Gwido yang menjadi objek analisis. Dokumentasi tersebut berfungsi sebagai pelengkap data primer dan sekunder, karena memberikan bukti pendukung mengenai proses pengumpulan data dan bentuk penyajian informasi dalam aplikasi.

Sesuai dengan pandangan Haryoko (2020), dokumentasi merupakan teknik yang digunakan untuk memperoleh data melalui gambar dan catatan tertulis, sehingga membantu peneliti memperkuat validitas hasil penelitian tanpa melibatkan observasi lapangan.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis interaktif model Miles & Huberman. Menurut Miles & Huberman dalam (Abdussamad, 2021), analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus-menerus sampai data dinyatakan jenuh. Analisis ini mencakup tiga tahapan utama, yaitu:

a. Reduksi Data

Reduksi Data yaitu proses pemilahan, penyederhanaan, dan pemfokusan data hasil wawancara, observasi serta dokumentasi. Data yang relevan dengan fokus penelitian diseleksi untuk memudahkan proses analisis.

b. Penyajian Data

Penyajian Data yaitu menyusun data yang sudah direduksi dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, bagan, atau kutipan wawancara sehingga memudahkan peneliti dalam memahami keseluruhan data secara sistematis.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi yaitu proses merumuskan temuan penelitian berdasarkan data yang telah dianalisis. Kesimpulan ini kemudian diverifikasi secara berulang untuk memastikan bahwa hasil penelitian benar-benar sesuai dengan data lapangan.

7. Teknik Validitas

Dalam penelitian ini keabsahan data perlu diperhatikan agar data yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi dan persepsi informan di lapangan. Oleh karena itu, penelitian ini melakukan pengecekan data untuk memastikan bahwa informasi yang dikumpulkan dapat dipercaya dan layak digunakan dalam proses analisis. Salah satu cara yang digunakan untuk menjaga keabsahan data adalah penerapan triangulasi teknik.

Triangulasi teknik dilakukan dengan memanfaatkan beberapa teknik pengumpulan data yang saling melengkapi, sehingga data yang diperoleh tidak hanya bergantung pada satu cara pengumpulan data. Dalam penelitian ini, keabsahan data diuji melalui pengombinasian wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penggunaan ketiga teknik tersebut memungkinkan peneliti memperoleh data dari sudut pandang yang berbeda serta memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai penggunaan bahasa digital dan budaya pada aplikasi Gwido serta persepsi wisatawan di Keraton Kesepuhan Cirebon.

Melalui proses wawancara, peneliti memperoleh data utama mengenai persepsi wisatawan dalam menggunakan aplikasi Gwido selama berkunjung ke Keraton Kesepuhan Cirebon. Wawancara dilakukan untuk menggali pemahaman informan terkait bahasa digital yang digunakan dalam aplikasi, cara informan memaknai unsur budaya yang disajikan, serta persepsi berwisata yang dirasakan selama penggunaan aplikasi Gwido. Informasi yang diperoleh dari wawancara memberikan gambaran mengenai persepsi dan penilaian wisatawan terhadap konten dan informasi yang disajikan dalam aplikasi.

Untuk melengkapi data yang diperoleh dari wawancara, peneliti juga melakukan observasi secara langsung di lokasi penelitian. Observasi diarahkan pada pengamatan terhadap perilaku wisatawan saat menggunakan aplikasi Gwido, termasuk cara wisatawan mengakses informasi, membaca konten sejarah dan budaya, serta memanfaatkan fitur aplikasi selama proses kunjungan di kawasan Keraton Kesepuhan Cirebon. Data hasil observasi digunakan untuk melihat kesesuaian antara pernyataan informan dan praktik penggunaan aplikasi di lapangan.

Selain wawancara dan observasi, dokumentasi dimanfaatkan sebagai data pendukung dalam penelitian ini. Dokumentasi meliputi tangkapan layar konten aplikasi Gwido, foto kegiatan penelitian, serta rekaman wawancara dengan informan. Data dokumentasi berfungsi untuk memperkuat temuan penelitian serta memberikan bukti visual dan tertulis

terkait representasi bahasa dan budaya yang ditampilkan dalam aplikasi Gwido.

Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan membandingkan dan mencocokkan data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi secara berkelanjutan. Apabila data yang diperoleh menunjukkan kesesuaian dan saling mendukung, maka data tersebut dinyatakan valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

G. Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun secara sistematis agar memudahkan pembaca dalam memahami isi penelitian secara runtut dan terarah. Adapun sistematika penulisan skripsi ini terdiri atas lima bab, masing-masing dengan pembahasan yang saling berkaitan, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan dasar dan alasan dilakukannya penelitian mengenai representasi bahasa dan budaya pada aplikasi Gwido sebagai media pemandu wisata digital di Keraton Kesepuhan Cirebon. Pembahasan dalam bab ini meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis. Selanjutnya, bab ini juga memuat penjelasan metode penelitian yang digunakan secara ringkas serta sistematika penulisan yang memberikan gambaran tentang alur pembahasan dalam skripsi.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini berisi landasan teoritis yang menjadi kerangka analisis penelitian. Kajian teori mencakup pembahasan tentang konten digital, bahasa digital, budaya digital, serta pengalaman berwisata berdasarkan teori dan pemikiran para ahli. Selain itu, bab ini juga menyajikan penelitian terdahulu yang relevan sebagai perbandingan dan pendukung argumentasi ilmiah, serta menjadi landasan untuk menyusun kerangka pemikiran yang memvisualisasikan hubungan konseptual antar variabel maupun fenomena yang diteliti.

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

Bab ini menyajikan gambaran umum lokasi penelitian, yaitu Keraton Kesepuhan Cirebon sebagai salah satu destinasi wisata budaya yang memiliki nilai historis, arsitektural, dan tradisi adat yang kuat. Pada bab ini dipaparkan sejarah singkat Keraton Kesepuhan, letak geografis, struktur organisasi, serta sistem pengelolaan keraton sebagai objek wisata budaya. Selain itu, bab ini juga menjelaskan aplikasi Gwido yang menjadi fokus penelitian, termasuk tujuan pengembangannya, fungsi, fitur, penggunaan, serta perannya sebagai media pemandu wisata digital.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan inti penelitian yang berisi analisis data dan hasil temuan di lapangan melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi terkait penggunaan aplikasi Gwido dalam pengalaman wisata di Keraton Kesepuhan Cirebon. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan hasil temuan dengan teori pada bab sebelumnya untuk melihat bagaimana aplikasi tersebut merepresentasikan bahasa digital dan budaya lokal, serta bagaimana hal tersebut membentuk pengalaman berwisata pengguna. Analisis dilakukan secara deskriptif, mendalam, dan interpretatif untuk menggambarkan fenomena secara komprehensif.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir berisi kesimpulan dari seluruh rangkaian penelitian sebagai jawaban atas rumusan masalah, kemudian dilanjutkan dengan saran yang ditujukan bagi pihak terkait, seperti pengembang aplikasi Gwido, pihak pengelola wisata, pemerintah, masyarakat akademik, serta peneliti selanjutnya. Saran tersebut disusun berdasarkan hasil analisis dan temuan penelitian guna memberikan kontribusi bagi pengembangan media digital wisata budaya di masa depan.