

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1. Latar Belakang

Pariwisata adalah salah satu sektor yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan perekonomian suatu daerah. Pariwisata merupakan segala bentuk kegiatan wisata dimana dalam kegiatannya didukung dengan fasilitas dan layanan yang telah disediakan baik oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10. Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan, 2009). Dalam pelaksanaan kegiatan berwisata diperlukan destinasi wisata atau daya tarik wisata. Daya tarik wisata merupakan segala sesuatu dimana keanekaragaman kekayaan alam, budaya, maupun hasil tangan manusianya memiliki nilai tersendiri sebagai sasaran kunjungan wisata, lengkap dengan keunikan dan keindahan yang dimilikinya (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10. Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan, 2009).

Dalam perkembangan status pariwisata dan ekonomi kreatif nasional Indonesia, sektor pariwisata sebagai *leading sector* menduduki peringkat sebagai penyumbang devisa negara setelah industri sawit. Capaian kontribusi sektor pariwisata dari tahun 2015-2019 telah mencapai target, namun target pertumbuhan PDB ekonomi kreatif sendiri belum terpenuhi dikarenakan Pertumbuhan Ekonomi Nasional yang melemah sehingga berdampak pada pertumbuhan ekonomi kreatif (Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor 12 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Tahun 2020-2024, 2020). Dalam menanggapi masalah ini, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menganalisis potensi serta membuat strategi pengembangan ekonomi kreatif melalui pengembangan pariwisata Indonesia (Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor 12 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Tahun 2020-2024, 2020)

Salah satu destinasi wisata Indonesia yang populer baik bagi wisatawan domestik dan mancanegara adalah Bali. Bali, yang menjadi simbol pariwisata Indonesia dan menjadi tolak ukur perkembangan industri pariwisata di negara ini, telah menjadi destinasi yang banyak dikunjungi oleh wisatawan baik dari dalam negeri maupun dari luar negeri (Ginaya dkk., 2019). Ada berbagai jenis wisata yang ditawarkan di Pulau Dewata ini, dengan memanfaatkan

berbagai sumber daya seperti alam, sosial budaya, sampai sumber daya buatan. Wisata-wisata tersebut tersebar dalam kabupaten dan kota di Bali, menghasilkan ramainya wisatawan berkunjung menyaksikan produk wisata yang ada. Data sebaran kunjungan wisatawan di Bali pada tahun 2019 menunjukkan bahwa total wisatawan nusantara (Wisnus) adalah 7.045.775 orang dan jumlah total wisatawan mancanegara (Wisman) adalah 13.235.139 orang (Tim SPBE Diskominfo Provinsi Bali, 2021). Total ada 8 kabupaten dan 1 kota di Bali tersebar memiliki jumlah total pengunjung paling sedikit 8.000 orang (Kabupaten Klungkung) di tahun 2019, dengan jumlah pengunjung tertinggi berpusat di Kabupaten Gianyar, Badung dan Tabanan (Tim SPBE Diskominfo Provinsi Bali, 2021). Adanya perbedaan jumlah sebaran wisatawan tersebut menjadi dorongan bagi daerah lain untuk mengembangkan potensi wisata mereka dengan variasi dan inovasi wisata (Arcana & Arcana, 2017).

Kabupaten Bangli menjadi salah satu kabupaten di Bali yang memiliki potensi dalam pengembangan pariwisatanya. Ada beragam produk wisata yang ditawarkan Kabupaten Bangli, salah satunya berada di Kecamatan Kintamani, kawasan Gunung Batur. Data kunjungan wisatawan pada tahun 2016 menunjukkan bahwa lebih dari 80% dari total wisatawan yang mengunjungi Kabupaten Bangli, sekitar 509.983 orang, datang dengan tujuan untuk mengeksplorasi Gunung Batur. Gunung Batur juga masih berada di posisi kelima dalam hal popularitas wisata dibandingkan dengan tujuan wisata lainnya seperti Tanah Lot, Uluwatu, Bedugul, dan Danau Bratan (Arcana & Arcana, 2017). Dalam hal ini, Kabupaten Bangli memiliki potensi untuk mengembangkan serta mempromosikan produk wisatanya sehingga dapat menjadi lebih menarik dan beragam.

Beragam upaya dalam pengembangan wisata di kawasan Gunung Batur telah dilakukan oleh pemerintah daerah. Pada bulan September tahun 2012, UNESCO dalam pertemuan *the 11th European Geoparks Network Conference*, Portugal menetapkan kaldera Gunung Batur menjadi *Geopark* (Taman Bumi) (Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral, 2012). *Geopark* (Taman Bumi), merupakan suatu kawasan geografis yang unik atau kombinasi dari wilayah-wilayah yang memiliki Situs Warisan Geologi (*Geosite*) dan pemandangan alam dengan nilai penting dalam berbagai aspek seperti Warisan Geologi (*Geoheritage*), Keragaman Geologi (*Geodiversity*), Keanekaragaman Hayati (*Biodiversity*), dan Keragaman Budaya (*Cultural Diversity*). Kawasan ini dikelola dengan tujuan konservasi, pendidikan, dan pembangunan ekonomi masyarakat yang berkelanjutan, dengan melibatkan partisipasi aktif dari komunitas dan pemerintah daerah. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman dan

kesadaran masyarakat terhadap planet bumi dan lingkungannya (Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2019 Tentang Pengembangan Taman Bumi (Geopark), 2019). *Geopark* juga merupakan model pengembangan sumber daya alam secara menyeluruh, yang meliputi 3 unsur yaitu geologi, biologi, dan budaya (Yuniarty & Evan, 2014). Kaldera Gunung Batur tertutup dari segala arah, dengan tinggi pematang kaldera berkisar antara 1267 m - 2152 m. Kaldera II terbentuk didalam Kaldera I dimana Kaldera II berbentuk melingkar dengan diameter 7 km. Di dalam Kaldera tersebut terdapat danau yang berbentuk bulan sabit (Santoso, 2023).

Dalam upaya perawatan dan pengelolaan pariwisata Global *Geopark* Batur ini, Pemerintah Kabupaten Bangli membentuk Badan Pengelola Batur UNESCO Global *Geopark*. Badan Pengelola Batur UNESCO Global *Geopark* merupakan badan pengelola yang dibentuk dengan tugas untuk melakukan penataan dan pemeliharaan lingkungan *geopark* sesuai sebaran Situs geologi (*geosite*) dengan melibatkan para ahli, antara lain di bidang geologi, biologi, lingkungan hidup, sosial budaya dan pariwisata. Selain itu, badan pengelola juga memiliki tugas untuk mengembangkan pendidikan dan penelitian, pembangunan perekonomian masyarakat berbasis ekonomi kreatif, pelestarian sosial budaya, dan pengembangan destinasi pariwisata (Keputusan Bupati Bangli Nomor 556.05/11/2022 Tentang Pengelola Batur UNESCO Global Geopark, 2022).

Dengan tiga unsur yang menjadi model pengembangan sumber daya alam dari *Geopark* tersebut, menurut I Wayan Gobang Edy Sucipto, AP. MM. selaku Ketua Harian Badan Pengelola Batur UNESCO Global *Geopark*, unsur budaya menjadi agenda pengembangan yang saat ini tengah dijalankan. Sesuai dengan tujuan pengelolaan kawasan *Geopark*, dimana pengelolaan berdasar pada konservasi, edukasi, dan pembangunan ekonomi masyarakat yang berkelanjutan, Batur Global *Geopark* ingin mengembangkan aspek wisata budaya dengan membuat wadah informasi terkait kebudayaan lokal desa-desa di Kecamatan Kintamani, dimana seluruh desa tersebut menjadi wilayah cakupan dari Batur Global *Geopark* (I Wayan Gobang Edy Sucipto, komunikasi pribadi, 2023). Pembangunan wadah informasi terkait kebudayaan ini juga dikarenakan informasi terkait pariwisata berupa pemandangan alam dan pariwisata buatan dalam wilayah Batur Global *Geopark* telah dikelola secara individu oleh masing-masing desa, sehingga dirasa informasi terkait pariwisata tersebut tidak terlalu krusial untuk dijalankan, lebih baik mengangkat informasi terkait budaya desa-desa adat di Kintamani (Wayan Gobang Edy Sucipto, komunikasi pribadi, 2023).

Selain itu, pengelolaan media secara digital oleh Badan Pengelola Batur UNESCO Global *Geopark* juga belum dilaksanakan secara maksimal. Hal ini terkendala dikarenakan adanya pergeseran pengelola Batur Global *Geopark*, dari yang sebelumnya dikelola langsung oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Bangli, kini dialihkan ke Badan Pengelola Batur UNESCO Global *Geopark* (I Wayan Gobang Edy Sucipto, komunikasi pribadi, 2023). Kurangnya sumber daya manusia yang dapat mengelola *website* dengan baik, menyebabkan *website* yang telah ada menjadi kurang aktif dan beberapa fitur masih belum dioptimalkan. Sejalan dengan agenda yang sedang dijalankan, perancangan *website* dengan konsep baru yang menyesuaikan dengan isi informasi mengenai wisata budaya di kawasan Batur Global *Geopark* dirasa dapat bermanfaat bagi Batur Global *Geopark*.

*Website* telah menjadi sarana penyampaian informasi yang paling efisien, cepat, dan akurat karena di dalam halaman *website* ini tiap detail informasi dapat dikomunikasikan dengan jelas dan saling melengkapi. Dengan kata lain, melalui teks dengan didukung oleh gambar atau video, menjadikan informasi lebih mudah disampaikan dan efektif dalam menjelaskan berbagai topik (Andriyan dkk., 2020). Aktivasi *website* untuk pariwisata Batur Global *Geopark* ini juga sejalan dengan konsep pemanfaatan *New Media Marketing* dari Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, dimana pemasaran dengan teknik-teknik modern berbasis internet dan teknologi informasi dinilai lebih efisien dan efektif dalam menjangkau pasar yang lebih luas (Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor 12 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Tahun 2020-2024, 2020).

*Website* adalah sekumpulan halaman yang didalamnya berisi informasi berbentuk data digital, seperti teks, gambar, video, suara, dan animasi lainnya yang disediakan melalui koneksi internet (Abdulloh, 2016). Secara umum, terdapat 4 fungsi dari *website*, yaitu : fungsi komunikasi, informasi, *entertainment*, dan transaksi. *Website* juga memiliki beberapa jenis jika dikelompokkan berdasarkan tujuannya, yaitu sebagai alat pemasaran, nilai tambah, katalog, *e-commerce*, *e-learning*, komunitas, portal, dan personal (Sulistiani, 2018).

Untuk menciptakan *website* yang sesuai dengan fungsi dan tujuannya, *website* harus memenuhi estetika desain yang tepat guna penyampaian informasi secara efektif. Desain *website* merupakan seni dan proses dalam pembuatan halaman *website* tunggal atau keseluruhan dimana dalam pembuatannya melibatkan nilai-nilai estetika dan seluk beluk mekanis dari *website* tersebut. Aspek-aspek yang diperhatikan dalam cakupan desain *website*

adalah diantaranya grafik, animasi, warna, *font*, desain navigasi, dsb. (Sulistiani, 2018). Adapun pembuatan desain *website* ini juga dikenal sebagai perancangan antarmuka *website*.

Perancangan antarmuka *website* ini akan mencakup berbagai aspek terkait seperti tampilan visual, struktur informasi, konten, dan interaktivitas. Interaktivitas yang dimaksud merupakan interaksi dari pengunjung dan pengelola wisata maupun kepada pengunjung lainnya melalui satu portal *website* tersebut. Selain itu, dalam proses pembuatan *website*, aspek *branding* juga harus dipertimbangkan agar penyampaian pesan unik, identitas visual, serta penggunaan elemen-elemen lokal dapat menjadi citra tersendiri bagi pariwisata di Batur Global *Geopark*.

Dengan perancangan yang tepat, diharapkan *website* ini dapat menjadi media informasi bagi calon pengunjung yang akan berwisata ke kawasan pariwisata Batur Global *Geopark*. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi penting dalam pemahaman tentang bagaimana teknologi *digital* dapat mengembangkan destinasi-destinasi wisata di Indonesia.

## **I.2. Identifikasi Masalah**

Dari uraian pada latar belakang, diketahui identifikasi masalah yang ada adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor 12 Tahun 2020 menyebutkan bahwa sektor pariwisata adalah salah satu penyumbang devisa negara tertinggi setelah industri sawit. Namun meskipun demikian, target pertumbuhan PDB ekonomi kreatif belum terpenuhi. Dalam menangani masalah ini, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia menganalisis potensi dan merancang strategi pengembangan ekonomi kreatif Indonesia melalui pengembangan pariwisata.
2. Perbedaan jumlah sebaran wisatawan di Bali, dimana berdasarkan data statistik Kabupaten Gianyar, Badung, dan Tabanan menjadi daerah dengan jumlah total wisatawan paling banyak di tahun 2019, menunjukkan kurangnya distribusi maupun promosi destinasi wisata di tiap-tiap daerah. Adanya perbedaan tersebut menjadi dorongan bagi daerah lain, termasuk Kabupaten Bangli, untuk mengembangkan potensi wisata mereka dengan variasi dan inovasi wisata miliknya.

3. Menurut Ketua Harian Badan Pengelola Batur UNESCO Global *Geopark*, kurangnya sumber daya serta belum lengkapnya penyerahan seluruh dokumentasi dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Bangli menjadi penyebab dari *website* yang kurang terurus, hal ini terlihat dari adanya beberapa fitur yang masih belum berjalan dengan baik dan kurangnya konten yang tersedia. Selain itu, agenda pengelolaan yang tengah dijalankan oleh Badan Pengelola Batur UNESCO Global *Geopark* saat ini adalah wisata budaya, dimana mereka memerlukan sebuah wadah untuk menyimpan informasi terkait kebudayaan yang ada di desa-desa di kawasan Batur Global *Geopark*. Untuk itu, diperlukan adanya perancangan desain *website* dengan memerhatikan fungsi dan estetika desain untuk Batur Global *Geopark*.

### **I.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian indentifikasi masalah, rumusan masalah yang didapatkan adalah:

Bagaimana merancang antarmuka *website* baturunescoglobalgeopark.com sebagai media informasi destinasi wisata budaya di Batur Global *Geopark*, Kintamani, Bangli?

### **I.4. Batasan Masalah**

Perancangan antarmuka *website* baturunescoglobalgeopark.com ini memiliki batasan masalah sebagai berikut.

1. *Stakeholder* dari perancangan antarmuka *website* merupakan Badan Pengelola Batur UNESCO Global *Geopark*.
2. Perancangan antarmuka *website* untuk Batur Global *Geopark* Kintamani, Bangli berfokus sebagai media informasi terkait kebudayaan desa-desa di Kecamatan Kintamani serta potensi yang ada pada kawasan Batur Global *Geopark*.
3. Penelitian ini dibatasi dengan meneliti desa-desa di Kintamani yang memiliki wisata budaya.
4. *Output* dari tugas akhir ini merupakan desain *prototype website*, sehingga tidak dilakukan pengembangan sampai *hosting*.

### **I.5. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan *prototype* antarmuka *website* baturunescoglobalgeopark.com adalah sebagai berikut.

1. Merancang konsep antarmuka *website* baturunesco-globalgeopark.com serta alur pengguna dalam mencari informasi mengenai wisata budaya Global *Geopark* Batur.
2. Memberikan hasil desain berupa *prototype* kepada pengelola wisata Global *Geopark* Batur sebagai hasil *output* dari perancangan.
3. Membantu memberikan media informasi kepada calon wisatawan melalui satu portal *website* tanpa harus mencari masing-masing informasi secara terpisah.

## **I.6. Manfaat Perancangan**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari perancangan antarmuka *website* ini dapat dibagi menjadi 3 dengan rincian sebagai berikut.

### **I.6.1. Manfaat bagi penulis**

1. Memahami cara merancang desain antarmuka dari sebuah situs *website* sebagai media informasi yang menampung informasi terkait kebudayaan lokal dari desa-desa di Batur Global *Geopark*.
2. Mampu mengaplikasikan ilmu-ilmu desain yang telah dipelajari semasa perkuliahan dengan mengimplementasikan ilmu desain tersebut ke kasus nyata.

### **I.6.2. Manfaat bagi Batur Global *Geopark***

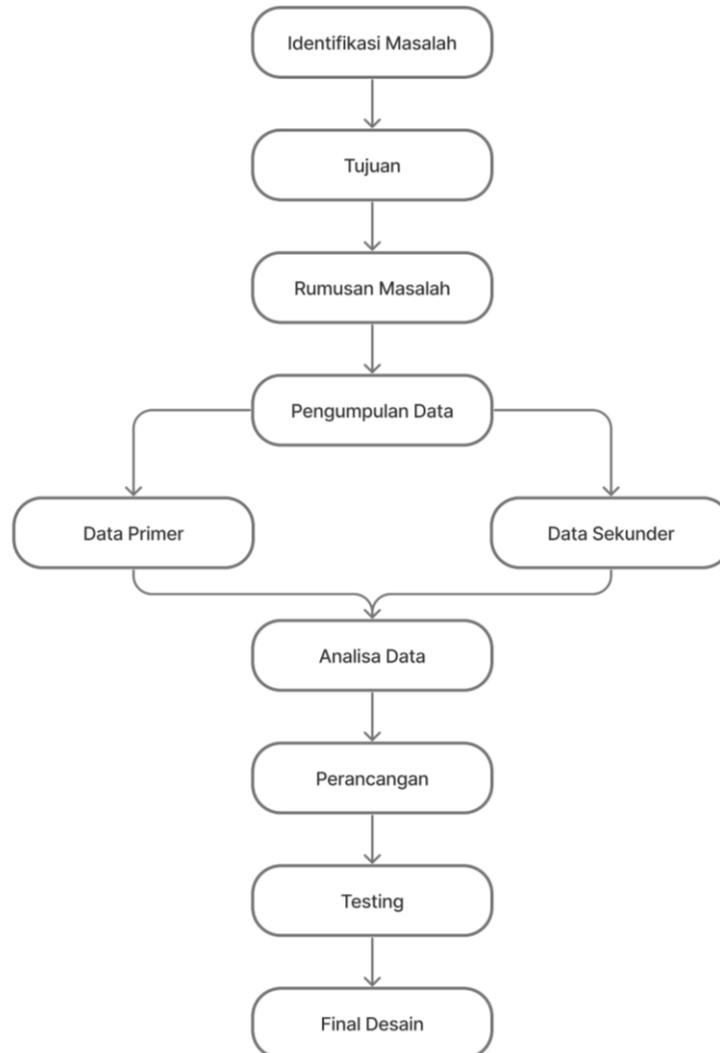
1. Akses informasi mengenai kebudayaan lokal dari desa-desa di kawasan Batur Global *Geopark* menjadi lebih mudah diperoleh oleh calon wisatawan.
2. Mendapatkan hasil berupa *prototype* desain antarmuka *website* sebagai *output* dari tugas akhir ini.
3. Mendapatkan *output* berupa desain *website* yang mampu menjadi wadah informasi bagi calon wisatawan, dimana desain *website* disesuaikan sedemikian rupa dengan *branding* dan konsep dari Batur Global *Geopark* yang telah ada.

### **I.6.3. Manfaat bagi peneliti selanjutnya**

1. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi serta membantu pengembangan konsep dari topik sejenis yang akan diambil bagi penelitian selanjutnya.

## I.7. Kerangka Perancangan

Perancangan antarmuka *website* Batur Global *Geopark* akan dilakukan dengan kerangka perancangan sebagai berikut.



Gambar 1.1. Kerangka Perancangan  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2023)