

Konsep Visual Website Global Geopark Batur: Media Wisata Budaya

Ni Made Diana Rani^{1✉}, Pungky Febi Arifianto², Aris Sutejo³

^{1,2,3}Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

20052010003@student.upnjatim.ac.id, pungkyarifianto.dkv@upnjatim.ac.id,
aris.dkv@upnjatim.ac.id

Abstract

Global Geopark Batur, as one of Indonesia's significant cultural and natural heritages, requires an effective digital platform to promote its natural beauty and cultural richness to local communities and global tourists. This research aims to explore the visual concept in the development of the Global Geopark Batur website as a cultural tourism medium. The approach used involves qualitative data collection techniques, including direct observation, interviews with relevant stakeholders, and content analysis of existing tourism websites. The research focuses on identifying visual aesthetics that best suit the characteristics and values of Global Geopark Batur, as well as the needs of users in terms of information and interaction. The analysis results indicate that an effective visual concept should authentically and attractively reflect the natural beauty and cultural richness. Integration of visual elements such as high-quality images, documentary videos, and informative graphics is crucial in conveying the intended messages to website visitors. Additionally, website design should consider user experience by providing intuitive navigation and responsive interfaces. By utilizing innovative visual technology, the Global Geopark Batur website can become an interactive platform that invites visitors to explore the natural beauty and cultural uniqueness virtually. Through strong digital representation, it is hoped that this website can increase public awareness of the importance of cultural and environmental preservation and promote tourism destinations more widely.

Keywords: Global Geopark Batur, Cultural Tourism, Visual Concept, Website Interface, Cultural Heritage.

Abstrak

Global Geopark Batur, sebagai salah satu warisan budaya dan alam yang penting di Indonesia, memerlukan platform digital yang efektif untuk mempromosikan keindahan alam dan kekayaan budayanya kepada masyarakat lokal dan wisatawan global. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi konsep visual dalam pengembangan website Global Geopark Batur sebagai media wisata budaya. Pendekatan yang digunakan melibatkan teknik pengumpulan data kualitatif, termasuk observasi langsung, wawancara dengan stakeholder terkait, dan analisis konten dari website wisata yang sudah ada. Fokus penelitian adalah pada identifikasi estetika visual yang paling sesuai dengan karakteristik dan nilai-nilai Global Geopark Batur, serta kebutuhan pengguna dalam konteks informasi dan interaksi. Hasil analisis menunjukkan bahwa konsep visual yang efektif harus mampu mencerminkan keindahan alam dan kekayaan budaya secara autentik dan menarik. Integrasi elemen-elemen visual seperti gambar berkualitas tinggi, video dokumenter, dan grafis informatif menjadi krusial dalam menyampaikan pesan-pesan yang ingin disampaikan kepada pengunjung website. Selain itu, desain website harus memperhatikan pengalaman pengguna dengan menyediakan navigasi yang intuitif dan antarmuka yang responsif. Dengan menggunakan teknologi visual yang inovatif, website Global Geopark Batur dapat menjadi platform interaktif yang mengundang pengunjung untuk menjelajahi keindahan alam dan keunikan budaya secara virtual. Melalui representasi digital yang kuat, diharapkan website ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pelestarian budaya dan lingkungan serta mempromosikan destinasi wisata secara lebih luas.

Kata kunci: Geopark Global Batur, Wisata Budaya, Konsep Visual, Antarmuka Website, Warisan Budaya.

Judikatif is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Dalam upaya peningkatan perekonomian suatu daerah, salah satu sektor yang memiliki potensi besar untuk berkembang adalah pariwisata [1]. Pariwisata merupakan segala bentuk kegiatan wisata dimana dalam pelaksanaannya ditunjang dengan fasilitas serta layanan yang disediakan baik oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah [2]. Bali, menjadi simbol pariwisata sekaligus tolak ukur perkembangan industri pariwisata di Indonesia, telah menjadi destinasi yang banyak dikunjungi oleh wisatawan baik dari dalam negeri maupun dari luar

negeri [3]. Dari Provinsi Bali, Kabupaten Bangli menjadi salah satu wilayah yang memiliki potensi dalam pengembangan pariwisatanya. Pada bulan September tahun 2012, UNESCO dalam pertemuan the 11th European Geoparks Network Conference, Portugal menetapkan kaldera Gunung Batur menjadi Geopark (Taman Bumi) [4].

Geopark adalah suatu area geografis yang unik atau gabungan dari kawasan-kawasan yang memiliki Situs Warisan Geologi (Geosite), serta nilai penting dari berbagai aspek seperti Warisan Geologi (Geoheritage), Keragaman Geologi (Geodiversity), Keanekaragaman Hayati (Biodiversity), dan Keragaman Budaya

(Cultural Diversity). Tujuan wilayah geopark dikelola adalah untuk konservasi, pendidikan, serta pembangunan ekonomi masyarakat yang berkelanjutan, dengan melibatkan partisipasi aktif baik dari komunitas setempat dan pemerintah daerah. Meningkatkan pemahaman serta kesadaran masyarakat terhadap planet bumi dan lingkungannya merupakan sasaran dari pengelolaan tersebut [5]. Geopark juga merupakan model pengembangan sumber daya alam secara menyeluruh, yang meliputi 3 unsur yaitu geologi, biologi, dan budaya [6].

Pemerintah Kabupaten Bangli dalam upaya pengelolaan pariwisata Batur Global Geopark ini membentuk Badan Pengelola Batur UNESCO Global Geopark. Ketua Harian Badan Pengelola Batur UNESCO Global Geopark, I Wayan Gobang Edy Sucipto, AP., MM menyebutkan bahwa sejalan dengan tiga unsur yang menjadi model pengembangan sumber daya alam dari Geopark tersebut, unsur budaya menjadi agenda yang saat ini direncanakan untuk dikembangkan. Budaya dapat didefinisikan sebagai pola kehidupan yang tumbuh serta bersama-sama dimiliki oleh komunitas tertentu yang kemudian secara turun-temurun diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya [7]. Hal ini sesuai dengan tujuan pengelolaan wilayah Geopark yaitu konservasi, edukasi, serta pembangunan ekonomi masyarakat berkelanjutan. Batur Global Geopark ingin mengembangkan aspek wisata budaya dengan membuat tempat menampung informasi secara digital terkait kebudayaan lokal desa-desa di Kecamatan Kintamani, dimana seluruh wilayah kecamatan tersebut merupakan wilayah cakupan dari Batur Global Geopark.

Selain itu, kendala yang ditemukan adalah adanya website Badan Pengelola Batur UNESCO Global Geopark yang belum terpelihara secara maksimal. Atas adanya perpindahan pengelolaan website yang belum terselesaikan secara maksimal, serta kurangnya sumber daya yang dimiliki, website yang telah dimiliki sebelumnya menjadi kurang terurus. Oleh karena itu, diperlukan perancangan website dengan konsep baru untuk menyesuaikan dengan isi informasi yang akan disajikan dalam website, serta menjadi solusi dari agenda pengembangan media informasi budaya oleh Badan Pengelola Batur UNESCO Global Geopark.

Untuk menciptakan website yang sesuai dengan fungsi dan tujuannya, website harus memenuhi estetika desain yang tepat guna penyampaian informasi secara efektif. Aspek-aspek yang diperhatikan dalam cakupan desain website adalah diantaranya grafik, animasi, warna, font, desain navigasi [8]. Pembuatan konsep visual desain antarmuka website ini akan mencakup berbagai aspek terkait seperti tampilan visual, struktur informasi, konten, dan interaktivitas.

Kedepannya 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 dalam pemahaman terkait bagaimana teknologi digital dapat mengembangkan destinasi-destinasi wisata di Indonesia.

2. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, dengan metode kualitatif digunakan dalam pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dokumentasi, serta studi literatur. Ada dua jenis data yang dikumpulkan, yaitu data primer dan sekunder. Data primer merupakan sumber data yang memberikan informasi secara langsung kepada pengumpul data. Sementara itu, data sekunder merupakan sumber data tidak langsung yang diperoleh oleh pengumpul data melalui perantara sumber seperti pihak ketiga orang lain atau dokumen [9]. Data primer yang dibutuhkan adalah data kumpulan budaya dari desa-desa yang ada di wilayah cakupan Global Geopark Batur dan branding dari Global Geopark Batur. Sementara data sekunder yang dibutuhkan adalah data-data pendukung seperti fasilitas yang tersedia di kawasan Global Geopark Batur. Hasil analisis yang didapatkan adalah sebagai berikut.

2.1. Hasil Observasi

Observasi dilakukan secara online dan offline (langsung). Observasi online dilakukan dengan mengamati sosial media dan website sebelumnya dari Batur UNESCO Global Geopark, sementara observasi secara langsung (offline) dilakukan dengan mengamati sampling pada tiga desa adat di Kintamani yang budayanya akan diangkat dalam website, yaitu Desa Kintamani, Desa Adat Kayukapas, dan Desa Bayung Gede.

Berdasarkan observasi online yang dilakukan pada 25 November 2023, hasil yang didapat adalah Batur Global Geopark memiliki sosial media Facebook dan Instagram, namun kurang terlihat aktif dalam kedua sosial media tersebut. Sementara hasil observasi pada website Baturglobalgeopark.com menunjukkan kurangnya keragaman konten yang tersedia, dimana website hanya terdiri dari 4 konten atraksi wisata dan terdiri dari 5 page utama, dimana beberapa konten tersebut tidak dapat dibuka untuk dilihat secara lebih detail. Sementara observasi offline (langsung) dilakukan pada 23 November 2023, dengan hasil yang didapatkan adalah foto sampling dari kondisi suasana desa, museum geopark, serta hasil alam dari Kintamani.

2.2. Target audiens

Perancangan desain antarmuka website Batur Global Geopark memiliki target audiens dengan rincian yaitu berusia 18-60 tahun, baik laki-laki dan perempuan dari seluruh lapisan sosial masyarakat umum yang tinggal

di Indonesia. Target audiens juga dikerucutkan kepada masyarakat yang memiliki kesadaran teknologi, mengetahui atau tertarik dengan wisata edukasi, serta tertarik dengan geopark.

2.3. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Ketua Harian Badan Pengelola Batur UNESCO Global Geopark, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Bangli, Praktisi UI/UX, serta dengan 3 user. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Ketua Harian Badan Pengelola Batur UNESCO Global Geopark, pencarian informasi melalui website menjadi sangat penting di zaman ini, namun kurangnya sumber daya yang dapat membantu mengelola portal-portal digital yang telah dimiliki menyebabkan sosial media dan website tersebut menjadi kurang terurus. Selain itu, disebutkan pula bahwa agenda pengembangan yang tengah dijalankan sekarang adalah membangun sistem informasi terkait desa-desa adat, sehingga isi topik yang diharapkan dari perancangan desain antarmuka website tersebut adalah terkait informasi budaya yang ada di desa-desa adat di Kecamatan Kintamani. Kendala terkait pengelolaan website Batur Global Geopark juga divalidasi oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Bangli yang juga menyebutkan bahwa kurang terurusnya website Batur Global Geopark memang disebabkan oleh kurangnya sumber daya yang mampu mengelola serta melakukan update terhadap isi konten.

Berdasarkan pandangan user, sebagian besar informasi yang mereka dapatkan sebelum memutuskan untuk berwisata didapatkan melalui media online. Media online tersebut berupa sosial media maupun pencarian melalui internet. Untuk mendesain website secara lebih efektif, berdasarkan hasil wawancara dengan praktisi UI/UX menyebutkan bahwa requirement gathering menjadi proses yang paling terpenting dalam proses desain. Requirement gathering yang lengkap akan dapat memberikan desain yang tepat untuk menyelesaikan masalah atau kebutuhan yang ada.

2.4. Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan dua metode, yaitu fishbone dan SWOT. Metode fishbone digunakan untuk menemukan akar permasalahan serta solusinya, sementara SWOT digunakan untuk menemukan potensi dari pariwisata Batur Global Geopark. Analisis SWOT digunakan untuk menilai suatu objek penelitian, umumnya berupa instansi atau perusahaan, dengan memperhitungkan faktor internal (strength, weakness) dan faktor eksternal (opportunity, threat) [10].

Analisis SWOT terdiri dari masing-masing komponen strength (kekuatan), weakness (kelemahan), opportunity (peluang), dan threat (ancaman) [11]. Berikut merupakan masing-masing uraian dari SWOT Batur Global Geopark.

2.4.1. Analisis Strength

Taman Bumi Geopark menjadi satu-satunya taman bumi yang ada di Bali. Hal ini menjadi kekuatan untuk Batur Geopark bersaing dengan wisata lainnya di Bali. Kemudian karena cakupan wilayah yang luas, dengan tiga pilar pengembangan geopark yang bertumpu pada geologi, geodiversity, dan budaya, ada banyak potensi wisata yang dapat dikembangkan.

2.4.2. Analisis Weakness

Menurut pengamatan Ketua Harian Badan Pengelola Batur UNESCO Global Geopark, wisata edukasi kurang diminati masyarakat. Kurangnya sumber daya manusia untuk mengelola sosial media Batur Global Geopark juga menjadi kendala, sehingga interaksi antara Batur Global Geopark dengan pengunjung menjadi kurang.

2.4.3. Analisis Opportunity

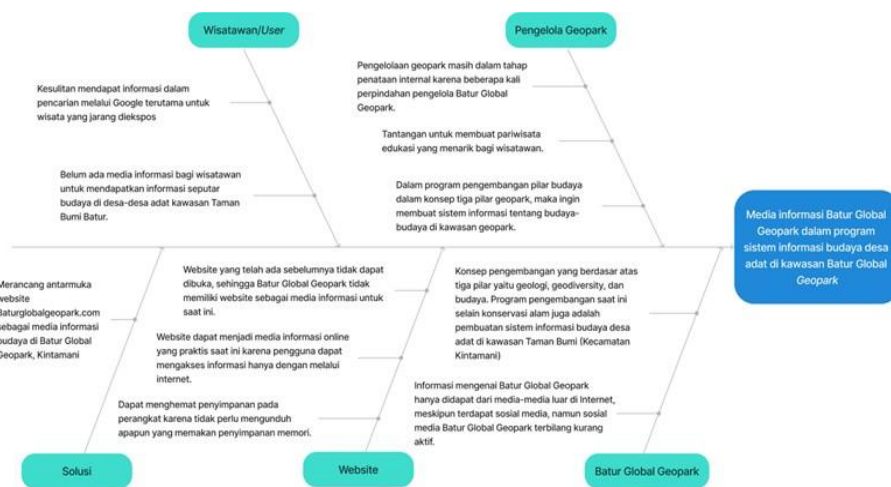
Berdasarkan data dari Data kunjungan wisatawan pada tahun 2016 menunjukkan bahwa lebih dari 80% dari total wisatawan yang mengunjungi Kabupaten Bangli, sekitar 509.983 orang, datang dengan tujuan untuk mengeksplorasi Gunung Batur [12]. Hal ini menjadi peluang untuk Batur Geopark mengembangkan jenis pariwisatanya. Peluang lainnya adalah promosi wisata dari masing-masing wilayah desa di kawasan Batur Geopark telah dikelola secara lokal oleh pengelola desa, sehingga Kintamani dapat tetap menjadi salah satu tujuan wisata pengunjung.

2.4.4. Analisis Threat

Ancaman yang ada pada Batur Geopark adalah adanya destinasi wisata geopark lain di Indonesia. Hasil analisis hubungan antara masing-masing komponen SWOT dan strategi penanganannya dapat dilihat seperti Tabel 1. Sementara hasil analisis fishbone dapat dilihat pada Gambar 1.

Tabel 1: Analisis Matriks SWOT

	Strength	Weakness
Opportunity	Sebagai satu-satunya Geopark di Bali, dan dengan ditunjukkan dari data pengunjung yang menyebutkan terdapat lebih dari 80% pengunjung yang datang ke Bangli bermaksud untuk mengeksplor Gunung Batur, Batur Global Geopark memiliki potensi untuk semakin mengembangkan pariwisatanya dengan inovasi wisata baru.	Memberikan media informasi bagi calon pengunjung untuk dapat mengakses informasi terkait Batur Global Geopark dengan lebih mudah, sehingga wisatawan dapat lebih terfasilitasi terkait informasi pariwisata tersebut.
Threat	Mengencarkan penyebaran informasi terkait pariwisata Batur Global Geopark dengan memanfaatkan keunggulan-keunggulan Kintamani dan menampilkannya melalui portal informasi khusus berupa <i>website</i> melalui internet dengan desain yang menarik wisatawan	Mulai membangun program wisata edukasi sebagai inovasi wisata, dimulai dengan menyediakan portal informasi yang dapat diakses dengan mudah oleh pengunjung. Desain dari portal informasi juga menjadi <u>usial untuk menarik wisatawan.</u>



Gambar 1. Analisis Fishbone

Berdasarkan uraian dari analisis fishbone tersebut, kesimpulan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut:

- Merancang antarmuka website sebagai media informasi untuk dapat menjadi jembatan informasi antara wisatawan dan pengelola Batur UNESCO Global Geopark terkait budaya.
- Desain dan fitur dirancang dengan mempertimbangkan fungsi utamanya sebagai media informasi, sehingga peletakan dan pemberian informasi diutamakan agar dapat diserap pengguna secara maksimal.

Berdasarkan dari hasil analisis data yang telah dilaksanakan, kesimpulan serta ide yang dapat diperoleh untuk perancangan desain antarmuka website ini adalah sebagai berikut.

- Perancangan desain antarmuka website Batur Global Geopark ditujukan sebagai media informasi bagi pengguna untuk mengakses informasi-informasi yang berkaitan dengan

kebudayaan desa-desa adat yang ada di kawasan Batur Global Geopark, sebagai bentuk mendukung program tiga pilar pengembangan Geopark yang berbasis pada konservasi geologi, geodiversity, dan budaya, serta diharapkan dapat mendukung upaya pemerintah dalam meningkatkan kunjungan pariwisata terutama ke kawasan Kintamani, Bangli.

- Desain antarmuka website Batur Global Geopark harus dapat menonjolkan citra khas dari Kecamatan Kintamani dan citra yang ingin ditunjukkan Batur Global Geopark ke masyarakat. Dalam perancangan ini, lingkup ciri khas yang akan ditonjolkan adalah budaya yang ada di kawasan Batur Global Geopark sebagai wisata edukasi serta ciri lain yang berkaitan erat dengan Kecamatan Kintamani.
- Untuk menjadi penyelesaian atas permasalahan yang dialami Batur Global Geopark, dimana website akan dioperasikan sebagai media

informasi, beberapa fitur yang akan tersedia pada desain antarmuka website adalah sebagai berikut:

a. Fitur Informasi

Fitur ini menjadi fitur utama dalam website, dimana informasi budaya- budaya yang ada dikemas dalam bentuk artikel. Fitur informasi juga meliputi galeri foto-foto dari budaya, serta menu informasi dari profil geopark.

b. Fitur Interaktivitas Pengguna

Fitur ini dibungkus dalam fitur komunitas, dimana pengguna website dapat membagikan pengalaman mereka berwisata serta membuka diskusi kepada pengguna website yang lain. Dari fitur ini juga akan ditambahkan mengenai fitur profil akun dari pengguna.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Konsep visual

Konsep visual yang digunakan dalam perancangan desain antarmuka website Batur Global Geopark adalah konsep modern dengan visualisasinya sebagian besar berupa foto. Dalam website, akan tersedia lima jenis fitur utama dan satu fitur tambahan, yaitu “Homepage”, “Atraksi Wisata” yang berisi keseluruhan informasi mengenai destinasi wisata Batur Geopark, “Tentang Geopark” yang berisi profil dari Batur Global Geopark serta kontak untuk dihubungi, fitur “Galeri” yang berisi media foto dan video yang ada dalam website, serta fitur “Komunitas” dimana pengguna dapat berinteraksi untuk berkontribusi membuat postingan cerita terkait traveling. Satu fitur tambahan lainnya adalah menu “Profil Pengguna” yang merupakan tempat untuk pengguna dapat mengedit profil akun mereka dalam website.

Terdapat dua warna yang digunakan dalam perancangan desain website, yaitu warna biru dan hijau seperti yang tertera pada Gambar 2 dan 3. Warna juga dapat digunakan untuk menekankan area tertentu dalam desain tata letak [13]. Pemilihan kedua warna tersebut didasarkan atas makna dari logo Batur Global Geopark. Menurut Ketua Harian Badan Pengelola Batur UNESCO Global Geopark, warna hijau dan biru pada logo mewakili sifat kealamian, keasrian, konservasi dan pertumbuhan, serta warna biru digunakan untuk mewakili sifat bersih seperti langit. Dalam perancangan desain antarmuka website tersebut, Badan Pengelola Batur Global Geopark mengharapkan agar warna hijau dan biru tetap digunakan sebagai warna utama dari branding Batur UNESCO Global Geopark dengan interpretasi bahwa. Budaya yang ada akan tetap asli dan berkembang serta tidak layu.

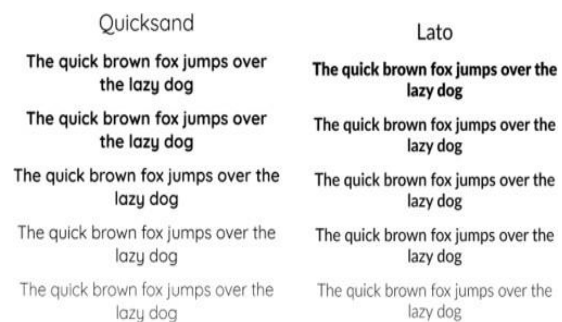


Gambar 2. Warna Biru dalam Perancangan



Gambar 3. Warna Hijau dalam Perancangan

Sementara itu, dilakukan pula pemilihan tipografi melalui proses pencarian data agar mendapatkan jenis tipografi yang sesuai. Dalam bidang desain grafis, tipografi melibatkan pengetahuan dalam pemilihan dan penataan huruf dengan cara yang mencakup ruang yang tersedia. Hal ini bertujuan untuk menciptakan kesan tertentu, membantu pembaca merasa nyaman saat membaca [14]. Jenis tipografi yang digunakan pada perancangan ini adalah jenis sans serif. Jenis ini digunakan karena memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi dengan karakteristik yang sederhana dan kesan industrial [15]. Kelompok family font yang akan digunakan adalah Quicksand sebagai header, dan Lato sebagai body type seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Jenis Tipografi dalam Perancangan

Untuk memberikan gambaran nyata kepada pengguna, visualisasi website sebagian besar menggunakan foto-foto yang diambil langsung selama proses observasi. Contoh rupa foto yang digunakan adalah pada Gambar 5.



Gambar 5. Foto dalam Perancangan

Masing-masing pilihan menu atau page dalam website akan memiliki ilustrasi visualisasi yang berbeda sebagai dekorasi latar. Hal ini dilakukan untuk memberikan variasi tampilan dari website. Visualisasi akan berupa pola yang didesain sesuai dengan ciri khas

Kecamatan Kintamani yang menjadi kawasan dari Batur Global Geopark. Dalam page artikel, ilustrasi pola yang dibuat direferensikan ke bentuk ukiran dan kesenian bangunan Bali yang dipadukan dengan ciri khas Kecamatan Kintamani. Sementara dalam fitur profil Batur Global Geopark, bentuk ilustrasi pola adalah hasil bumi. Kemudian pada fitur komunitas, visualisasi pola adalah berbagai perlengkapan perjalanan atau kegiatan yang dapat dilakukan ketika berwisata ke kawasan dingin Batur Global Geopark.

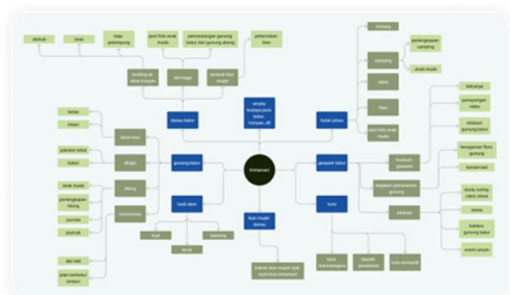
3.2. Konsep Verbal

Bahasa yang digunakan dalam perancangan adalah Bahasa Indonesia, karena target audiens dari perancangan desain antarmuka berikut adalah masyarakat Indonesia. Bahasa Indonesia yang sopan dan baku, informatif, dengan gaya jurnalistik digunakan untuk penulisan informasi berupa artikel. Bahasa juga dikelola agar dapat bersifat persuasif kepada user.

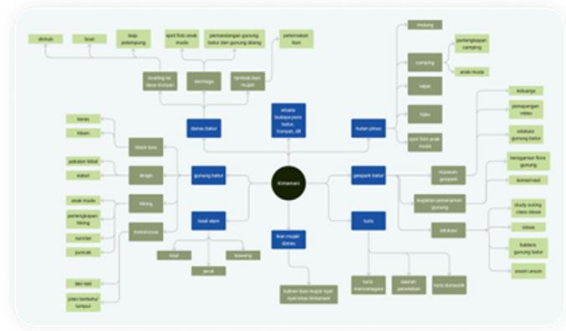
3.3. Hasil Konsep

3.3.1. Ilustrasi Cerita

Pola digunakan sebagai ornamen tambahan yang difungsikan untuk menonjolkan ciri khas dari Batur Geopark. Ada tiga jenis ilustrasi yang dibuat selama perancangan, yaitu pola ornamen Bali untuk fitur halaman “Atraksi Wisata” dan “Galeri”, kemudian pola ilustrasi flat design dengan konsep “Kegiatan yang dapat pengunjung lakukan di Batur Geopark” untuk menu “Komunitas” dan “Profil Pengguna”, dan pola terakhir adalah ilustrasi dengan konsep “Hasil alam atau mata pencaharian masyarakat di kawasan Batur Geopark” untuk menu “Tentang Geopark”. Proses pembuatan ilustrasi pola dimulai dari pembuatan mind mapping terkait ciri khas dari Kecamatan Kintamani, serta pencarian lebih lanjut juga dilakukan terhadap ciri khas ukiran Bali. Ornamen Bali merupakan pengambilan bentuk dari flora, fauna, nilai agama, dan kepercayaan yang dipadukan dan memiliki keindahan yang harmonis [16]. Berikut merupakan proses pembuatan ilustrasi pola melalui proses mind-mapping seperti terlihat pada Gambar 6 dan 7.

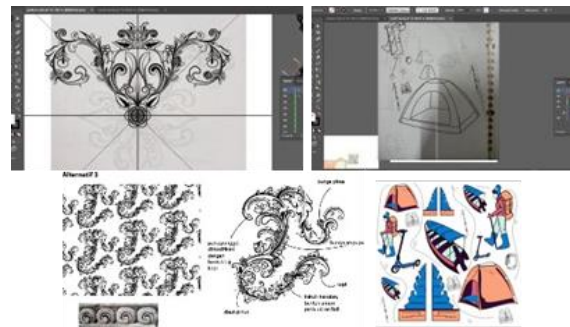


Gambar 6. Proses Mind-mapping Kata Kunci “Kintamani”



Gambar 7. Proses Mind-mapping Kata Kunci “Budaya Kintamani”

Dari hasil mind-mapping ditemukan beberapa kata kunci yang dapat digunakan sebagai panduan visualisasi pola. Kata kunci dikumpulkan dan diolah sehingga menghasilkan visualisasi seperti Gambar 8.



Gambar 8. Proses Desain Alternatif Pola

3.3.2. Ikon

Ikon merupakan elemen grafik yang dapat digunakan untuk mempercepat interaksi pengguna dengan desain, karena ikon dapat lebih mudah dikenali serta dapat menambah gaya dan minat visual pada desain antarmuka [17]. Pada perancangan ini, berikut merupakan rupa ikon yang digunakan seperti terlihat pada Gambar 9.

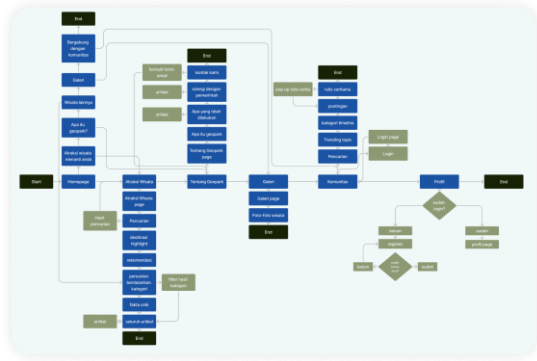


Gambar 9. Ikon pada Perancangan

3.3.3. User Flow

User flow umumnya direpresentasikan dalam bentuk diagram alur (flow chart) untuk memvisualisasikan proses yang dijalani pengguna selama penggunaan sistem tersebut [18]. Website akan memiliki 5 fitur utama dan 1 fitur tambahan, yaitu “Homepage”, “Atraksi Wisata”, “Tentang Geopark”, “Galeri”, dan “Komunitas”, serta fitur tambahan yaitu “Profil Pengguna” ketika pengguna sudah melakukan register dan login untuk bergabung dengan komunitas. Berikut

merupakan user flow dari website seperti ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 10. User Flow Perancangan

3.4. Wireframe

Wireframe merupakan representasi awal dari kerangka atau sketsa kasar untuk menyusun elemen-elemen pada situs website sebelum proses desain dimulai [19]. Wireframe dari perancangan antarmuka website dibuat dengan menggunakan software Figma. Artboard yang digunakan memiliki ukuran lebar 1280 px dengan tinggi menyesuaikan isi konten. Berikut merupakan wireframe dari antarmuka website Batur Global Geopark seperti ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 10. Wireframe Perancangan

3.5. Desain antarmuka website

Pada pembuatan desain antarmuka website, Ada berbagai aspek yang menjadi cakupan UI, mulai dari aspek visual seperti tampilan fisik, penggunaan warna, dan animasi hingga cara program berinteraksi dengan penggunanya [20]. Adapun, User Interface memiliki empat elemen dasar yaitu tata letak, warna, tipografi, serta grafik [21]. Pembuatan desain antarmuka melalui proses yang sama dengan pembuatan pola, diawali dengan brainstorming dengan mengumpulkan berbagai referensi, kemudian dilakukan pembuatan alternatif yang kemudian divalidasi oleh stakeholder. Gambar 11 menunjukkan proses dari pembuatan high-fidelity desain antarmuka website.



Gambar 11. Proses Brainstorming dan Pembuatan Alternatif

Berikut merupakan beberapa alternatif desain yang dihasilkan selama perancangan yang ditunjukkan pada Gambar 12 sampai 14.



Gambar 12. Alternatif Desain 1



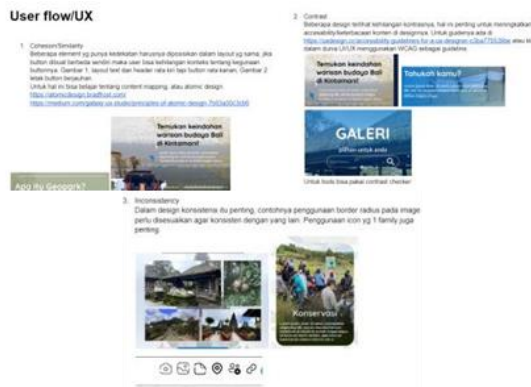
Gambar 13. Alternatif Desain 2



Gambar 14. Alternatif Desain 3

Validasi desain dilakukan dalam tiga tahap, yaitu validasi dengan dosen pembimbing, kepada stakeholder dan praktisi website designer. Setelah validasi dengan dosen pembimbing, desain yang terpilih merupakan alternatif 3. Kemudian validasi dilanjutkan kepada praktisi desain, dengan melampirkan desain alternatif yang terpilih dan

melakukan konsultasi terkait user flow serta keseluruhan tampilan desain. Dari proses validasi dengan praktisi desain, didapatkan beberapa catatan untuk diperbaiki. Gambar 15 merupakan salah satu dokumentasi validasi dari praktisi desain.



Gambar 15. Dokumentasi Komentar dari Proses Validasi Oleh Praktisi

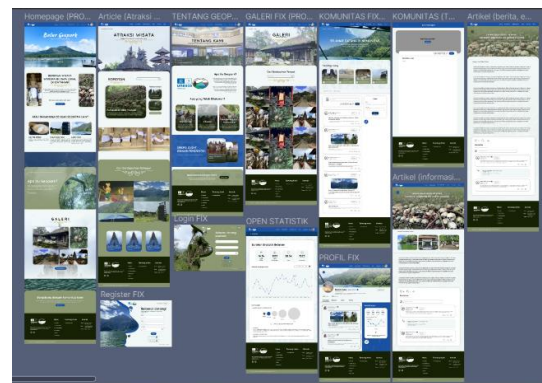
Dari beberapa catatan yang didapatkan, dapat disimpulkan bahwa perbaikan ada pada tingkat konsistensi komponen-komponen desain, kontras warna agar tingkat keterbacaan lebih tinggi, serta peletakan beberapa komponen yang kurang relevan. Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran dari praktisi, dilakukan validasi final kepada stakeholder terkait persetujuan serta pendapat dan komentar terkait desain tersebut. Validasi dilakukan melalui google form dengan melampirkan pertanyaan persetujuan dengan desain tersebut, pendapat beliau, serta komentar atau saran tambahan. Berikut merupakan dokumentasi hasil validasi dengan stakeholder yaitu Badan Pengelola Batur UNESCO Global Geopark.



Gambar 16. Dokumentasi Validasi Desain dengan Stakeholder

Dalam proses validasi dengan stakeholder, didapatkan bahwa desain tersebut telah disetujui, tanpa komentar atau saran tambahan. Selanjutnya, proses perancangan dilanjutkan sampai ke tahap final desain. Berikut

merupakan hasil akhir desain final dari perancangan antarmuka website Batur Global Geopark.



Gambar 17. Dokumentasi Desain Final

4. Kesimpulan

Perancangan antarmuka website Batur Global Geopark ini bertujuan untuk memberikan solusi atas permasalahan yang dimiliki Batur Global Geopark, yaitu kendala terkait website yang kurang aktif dan agenda pengembangan mereka untuk membuat media informasi wisata budaya di kawasan Batur Geopark. Berdasarkan riset dan data-data yang telah didapatkan, maka dibuatlah konsep visual layout desain antarmuka website yang baru dengan tetap menonjolkan ciri dari Batur Geopark. Perancangan ini dilakukan dalam beberapa tahap, hingga didapatkan hasil konsep desain final.

Daftar Rujukan

- [1] 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, Biro Umum dan Hukum Kemenparekraf (2020). www.jdih.kemenparekraf.go.id
- [2] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10. Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan, UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 10.TAHUN 2009 TENTANG KEPARIWISATAAN (2009).
- [3] Ginaya, G., Ruki, M., & Astuti, N. W. W. (2019). Zero Dollar Tourist: Analisis Kritis Diskursus Segmen Pasar Wisatawan Tiongkok dalam Pariwisata Bali. *Jurnal Kajian Bali*, 09(01). <https://doi.org/https://doi.org/10.24843/JKB.2019.v09.i01.p07>
- [4] Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral. (2012). UNESCO Tetapkan Kaldera Gunung Batur Sebagai Kawasan Geopark. Arsip Berita Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral. <https://www.esdm.go.id/id/media-center/arsip-berita/unesco-tetapkan-kaldera-gunung-batur-sebagai-kawasan-geopark>
- [5] Indonesia, S. K. R. (2019). Peraturan Presiden Nomor 9 Tahun 2019 Tentang Pengembangan Taman Bumi (Geopark). Jakarta, Indonesia: Sekretariat Kabinet.
- [6] Yuniarty, A., & Evan, L. (2014). Taman bumi dunia padukan konsep Geologi, Biologi dan Budaya Batur Geopark. Official Net News Indonesia Morning Show. <https://www.disparbud.banglikab.go.id/video/geopark-batur>

- [7] Riani, N. K. (2021). Pariwisata Adalah Pisau Bermata 2. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.47492/jip.v2i5.923>
- [8] Sulistiani, I. (2018). *Buku Desain Web*. Lembaga Penerbit Kampus IAIN PALOPO.
- [9] Fairus, F., & Syah, H. (2020). Analisis Pengendalian Internal Atas Sistem Dan Prosedur Penggajian Dalam Usaha Mendukung Efisiensi Biaya Tenaga Kerja Pada Pt Pancaran Samudera Transport, Jakarta (Internal Control Analysis Of The Payroll's System And Procedures In Supporting The Efficiency Of Labor Costs In Pt. Pancaran Samudera Transport, Jakarta). *Analisis Pengendalian Internal Atas Sistem Dan Prosedur Penggajian Dalam Usaha Mendukung Efisiensi Biaya Tenaga Kerja Pada Pt Pancaran Samudera Transport, Jakarta*. <http://repository.stei.ac.id/id/eprint/2173>
- [10] Soewardikoen, D. W. (2019). *Metode Penelitian : Desain Komunikasi Visual* (B. Anangga & F. Maharani, Ed.; 1 ed.). PT Kanisius.
- [11] SWOT (Strength-Weakness-Opportunity-Threat) Analysis. (2004). Encyclopedia of Health Care Management. <https://doi.org/10.4135/9781412950602.n791>
- [12] Arcana, K. T. P., & Arcana, I. W. (2017). Pengembangan Produk Wisata Alternatif Berbasis Edukasi Di Geopark Batur, Kintamani. *Jurnal Sains Terapan Pariwisata*, 2(3), 262–286.
- [13] Basatha, R., Kristianto, A., Rahmawati, T., Adiwena, B., Sutjiadi, R., Hariyanti, N. T., & Wirapraja, A. (2022). *UI/UX Design: Panduan, Teori dan Aplikasi Penulis* (A. Wirapraja, Ed.; 1 ed.). IKADO Press. <http://repository.ikado.ac.id/id/eprint/37>
- [14] Ramdan, M., & Nurmalinda, E. (2023). *Perancangan Buku Sebagai Media Pendamping Pembelajaran Bahasa Sunda Aksara Sunda Kaganga Untuk Anak Usia 10 – 12 Tahun Muhammad Ramdan :196010050*. Universitas Pasundan.
- [15] Valentino, D. E. (2019). Pengantar Tipografi. *TEMATIK : Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.38204/tematik.v6i2.254>
- [16] Yugie, A. N., Dominika Anggraeni P, & Fachrul Fadly. (2019). Adaptasi motif ukir bali pada desain visual effect buku interaktif “legenda selat bali.” *ULTIMART Jurnal Komunikasi Visual*, 11(01). <https://doi.org/10.31937/ultimart.v11i1.974>
- [17] Jackson, W. (2014). Android UI Design Concepts: Wire-framing & UI Layout Design Patterns. *Pro Android UI*, 225–250. https://doi.org/10.1007/978-1-4302-4987-0_8
- [18] Sutanto, R. P. (2022). Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 22(1), 41–51. <https://doi.org/10.9744/nirmana.22.1.41-51>
- [19] Julianto, A. (2020). *Perancangan Ulang Desain Antarmuka Aplikasi Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode User Centered Design (Studi Kasus: Petshopgrosir)* (Doctoral dissertation, Univesitas Komputer Indonesia).
- [20] Himawan, H., & Florestyanto, M. Y. (2020). *Buku Ajar Interface User Experience* (1 ed.). Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta. <http://eprints.upnyk.ac.id/eprint/26163>
- [21] Rozaq, A. (2020). *Konsep Perancangan Sistem Informasi Bisnis Digital* (R. Fauzan, Ed.; 1 ed.). Poliban Press.