

PROMOSI DESTINASI PARIWISATA DAN BUDAYA KOTA DENPASAR MELALUI APLIKASI PERMAINAN

Ni Putu Cening Semila Harum¹, Kadek Angga Dwi Astina²,
A. A. Sagung Intan Pradnyanita³, Ramanda Dimas Surya Dinata⁴

^{1,2,3,4}Institut Desain dan Bisnis Bali

ceningsemila16@gmail.com¹, anggadwiastina@idbbali.ac.id²,
agung.intan@idbbali.ac.id³, ramadinata@idbbali.ac.id⁴

Abstract

Bali is one of the islands that has various tourist destinations, one of which is Denpasar City which has tourist destinations and historical tours. Historic tourist destinations in Denpasar City include Badung Market, Maospahit Temple, Badung Puputan Field, and other areas. However, since the Covid-19 pandemic, almost all tourist attractions have to be limited by the number of tourists visiting, some even have to be closed. This makes the public or tourists who want to visit or learn about culture in the cultural tourism area in the Denpasar area have to be delayed long enough. The pandemic has limited community activities, and almost all activities are carried out at home, due to restrictions on activities at the office or at school. However, with the prolonged pandemic, some people have become accustomed to using technology during their activities. Seeing this fact, the idea came up to design a game application that aims to introduce historical tourist destinations in Denpasar City in a more interactive way.

Keywords: *promotion, tourist destination, game application*

Abstrak

Bali merupakan salah satu pulau yang memiliki berbagai destinasi wisata, salah satunya Kota Denpasar yang memiliki destinasi wisata dan wisata bersejarah. Destinasi wisata bersejarah yang ada di Kota Denpasar diantaranya Pasar Badung, Pura Maospahit, Lapangan Puputan badung, dan Kawasan lainnya. Namun sejak adanya pandemic Covid-19, hampir seluruh tempat wisata harus dibatasi jumlah wisatawan yang berkunjung, bahkan ada beberapa tempat yang terpaksa ditutup. Hal ini membuat masyarakat atau wisatawan yang ingin berkunjung atau mempelajari tentang budaya di Kawasan wisata budaya di wilayah Denpasar harus tertunda cukup lama. Pandemi membuat aktivitas masyarakat menjadi terbatas, dan hampir seluruh kegiatan dilaksanakan di rumah, karena adanya pembatasan aktivitas di kantor ataupun di sekolah. Namun dengan adanya pandemi yang berkepanjangan, membuat sebagian masyarakat terbiasa dalam memanfaatkan teknologi selama berkegiatan. Melihat fakta tersebut terdapat ide untuk merancang sebuah aplikasi permainan yang bertujuan untuk memperkenalkan destinasi wisata bersejarah di Kota Denpasar dengan cara yang lebih interaktif.

Kata Kunci: *promosi, destinasi wisata, aplikasi permainan*

1. PENDAHULUAN

Kota Denpasar adalah salah satu Kota yang memiliki destinasi wisata budaya, yang merupakan warisan peninggalan sejarah untuk menarik wisatawan. Destinasi budaya yang ada

di kota Denpasar diantaranya yaitu Pasar Badung, Pura Maospahit, Puputan Badung, Lapangan Puputan Badung, dan Kawasan lainnya. Hal ini menjadikan Kota Denpasar sebagai salah satu destinasi terbaik untuk

berkunjung dan belajar sehingga perancangan promosi wisata sangat penting untuk diciptakan dengan tujuan dapat meningkatkan minat dan jumlah pengunjung pada suatu tempat wisata di kota Denpasar.

Namun sejak masa pandemi Covid-19 melanda Indonesia, hampir seluruh tempat wisata harus dibatasi kunjungannya bahkan ada yang terpaksa ditutup untuk mencegah penularan, karena kerumunan. Dengan demikian wisatawan atau masyarakat yang ingin berkunjung atau belajar tentang budaya dari suatu tempat wisata di Kota Denpasar harus tertunda dengan waktu yang cukup lama. Adanya himbauan pemerintah terkait kegiatan dengan melibatkan orang banyak dan berkumpul sangat dibatasi.

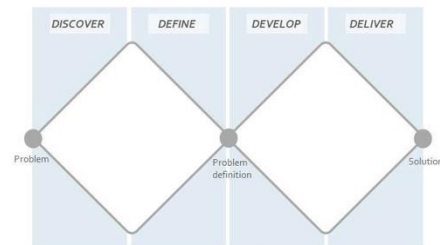
Pandemi membuat aktivitas masyarakat menjadi terbatas, dan hampir seluruh kegiatan dilaksanakan di rumah, karena adanya pembatasan aktivitas di kantor ataupun di sekolah. Dalam situasi tersebut, masyarakat mulai terbiasa menggunakan teknologi dalam aktivitas sehari-hari. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya beberapa pihak sudah mulai mengadakan sebuah ide "Virtual Vacation" dengan membuat sebuah kegiatan jalan-jalan ke beberapa tempat dan masyarakat dapat menikmatinya melalui media online seperti Zoom. Selain itu penggunaan gadget dan aplikasi permainan juga sangat diminati terutama oleh anak-anak dan remaja. Dengan melaksanakan hampir seluruh kegiatan di rumah, anak-anak dan para remaja, sebagian besar menghabiskan waktunya dengan menggunakan gadget sebagai teman dalam mengerjakan tugas, belajar, bahkan bermain.

Melihat permasalahan di atas, tercetuslah ide untuk menciptakan sebuah aplikasi permainan dengan tujuan memperkenalkan tempat wisata bersejarah di Kota Denpasar, dengan cara yang lebih interaktif dan komunikatif. Pembuatan aplikasi permainan jenis interaktif dan komunikatif sebagai media promosi telah banyak diciptakan. Sayangnya aplikasi permainan sebagai media promosi masih belum terjamah dalam sektor promosi destinasi pariwisata. Dan ini merupakan suatu hal yang perlu diupayakan untuk membantu mempromosikan destinasi pariwisata kota Denpasar di tengah kondisi pandemi saat ini.

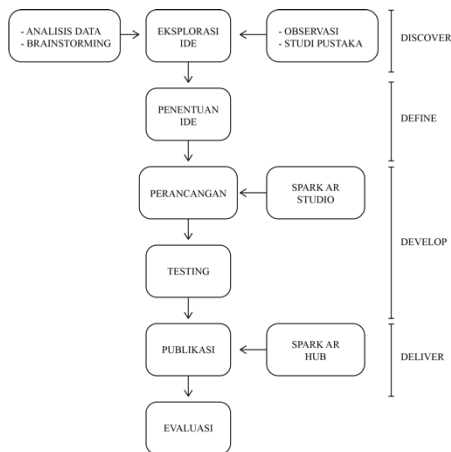
Melalui Melalui aplikasi permainan dengan cara yang lebih interaktif dan komunikatif, diharapkan mampu

memperkenalkan tempat wisata bersejarah yang berada di Kota Denpasar, sebagai media promosi yang menyenangkan untuk anak-anak dan remaja. Hal ini bertujuan agar keberadaan wisata budaya tidak tersingkir akibat adanya modernisasi.

2. METODE PENELITIAN



Metode double diamond merupakan proses desain hasil penelitian desain council Inggris pada beberapa perusahaan desain tahun 2005. Diagram ini terbagi dalam 4 fase, yaitu: discover, define, develop dan deliver (Gumulya, 2017). Discover merupakan fase memperluas segala peluang dan kemungkinan dalam proses perancangan, dilanjutkan dengan define yang merupakan proses pemilahan sekaligus mempersempit luasnya peluang dan kemungkinan yang didapatkan pada fase sebelumnya. Hasil dari penyempitan peluang dan kemungkinan yang menjadi sebuah ide pokok, kemudian dikembangkan ke dalam proses produksi yang masuk ke dalam tahap develop. Tahap akhir dari metode double diamond adalah deliver, yaitu penyerahan, maupun publikasi desain agar dapat diakses oleh umum sehingga dari input hingga output, dapat menghasilkan outcome. Berdasarkan metode double diamond, kerangka berpikir dalam penelitian ini dirancang berdasarkan empat tahapan besar yang dimiliki oleh metode double diamond.



Kerangka berpikir diawali dengan eksplorasi ide yang dilaksanakan dengan melakukan observasi, studi pustaka, analisis data, dan brainstorming. Langkah tersebut dilanjutkan dengan penentuan ide, sampai akhirnya masuk ke tahap pengembangan dengan melakukan perancangan dan testing.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Wisata Budaya Kota Denpasar

Wisata budaya berorientasi pada daya tarik tertentu seperti sosial budaya, puri (kerajaan), ziarah, situs arkeologi dan bersejarah penting. Wisata warisan budaya kota Denpasar memanfaatkan potensi peninggalan sejarah, budaya dan purbakala yang terdapat di pusat kota Denpasar, yang merupakan hasil evolusi sejarah Kota Denpasar yang cukup panjang (Suarmana, 2017).

Pengembangan wisata budaya merupakan pengembangan pariwisata alternatif di kota Denpasar, dengan memanfaatkan peninggalan-peninggalan baik itu berupa fisik, maupun kehidupan masyarakatnya sendiri, sebagai daya tarik wisata. Pengembangan wisata budaya juga bertujuan untuk pelestarian, mengembangkan ekonomi kreatif, pariwisata, pendidikan, dan tentunya menumbuhkan rasa bangga serta menumbuhkan rasa nasionalisme (Murjana, 2011).

Beberapa lokasi wisata budaya di Kota Denpasar yaitu Lapangan Puputan Badung, *Tukad Badung*), keberadaan puri di Denpasar, Patung Catur Muka, Pasar Badung, Pasar Kumbasari, Museum Bali, Hotel Inna Bali serta Jalan Gajah Mada.

Rancangan Aplikasi Permainan Adven-tura!

Seperti yang diketahui, sejak kemunculan pandemi COVID 19 hampir seluruh destinasi wisata ditutup, tidak terkecuali destinasi wisata budaya di Kota Denpasar. Namun dalam kondisi tersebut, masyarakat mulai terbiasa dengan perkembangan teknologi, dimana hal tersebut dapat menjadi peluang bagi pelaku kreatif untuk mengembangkan aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membantu memperkenalkan dan mempromosikan destinasi wisata budaya di Kota Denpasar.

Pembuatan aplikasi permainan Adven-tura! yang merupakan permainan tentang destinasi pariwisata & budaya (*heritage*) kota Denpasar untuk anak-anak dan remaja. Dalam pembuatan aplikasi permainan Adven-tura! Penulis telah melakukan observasi secara minor untuk beberapa lokasi strategis yang akan dijadikan sebuah destinasi dalam aplikasi permainan. Dengan melakukan wawancara langsung dengan Dinas Pariwisata Kota Denpasar dan Badan Kreatif Kota Denpasar. Penulis juga telah masuk dalam proses pra produksi dengan membuat wireframe, cerita, beberapa desain logo, karakter, dan prototype sederhana aplikasi permainan.

Penulis merancang sebuah aplikasi permainan dengan tujuan memperkenalkan tempat wisata dan bersejarah di Kota Denpasar dengan cara yang lebih interaktif dan komunikatif, sebagai media promosi dan dekat dengan anak-anak dan remaja. Aplikasi permainan sebagai media promosi masih belum terjamah dalam sektor promosi destinasi pariwisata. Dan ini merupakan suatu hal yang perlu dicoba dan diupayakan untuk membantu mempromosikan destinasi pariwisata kota Denpasar di tengah kondisi pandemi seperti saat ini.

Rancangan aplikasi permainan **Adven-tura!** merupakan sebuah rancangan aplikasi permainan yang akan dikembangkan untuk membantu mempromosikan destinasi pariwisata dan budaya (*heritage*) kota Denpasar. Dalam pola permainan **Adven-tura!**, melalui aplikasi permainan, pemain dapat menelusuri setiap objek wisata budaya kota Denpasar, dan dapat bermain mini game di setiap lokasi yang ada. Selain bermain game, pemain juga mampu belajar dan mendapatkan informasi menarik tentang objek wisata budaya

yang ada di Kawasan wisata budaya Kota Denpasar.

Beberapa tempat yang akan dikembangkan dalam permainan seperti daerah Pasar Badung, Patung Catur Muka, Lapangan Puputan Badung, Pura Maospahit, Puputan Badung, hingga kawasan bersejarah & wisata lainnya. Setiap permainan yang dimainkan tentu disesuaikan dengan atraksi yang ada pada objek wisata. Selain media utama berupa aplikasi permainan, penulis juga akan membuat media desain pendukung lainnya untuk menunjang promosi agar

permainan dapat dikenal lebih luas oleh masyarakat.

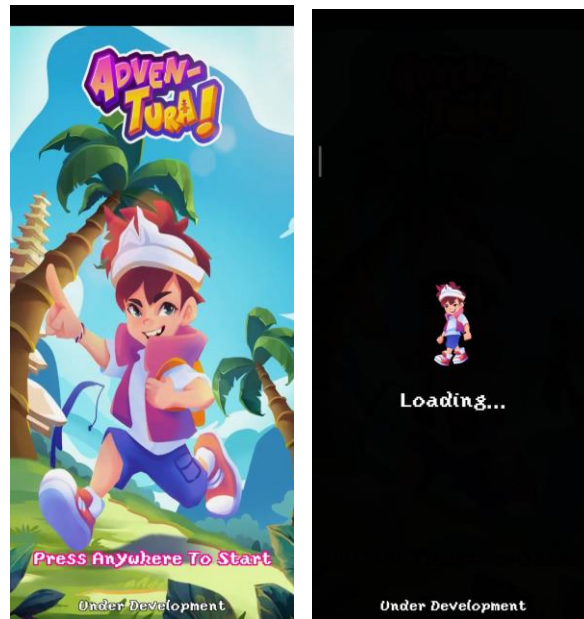
Hasil dari rancangan aplikasi permainan **Adven-tura!** diantaranya yaitu sebuah aplikasi gim (dalam bentuk prototype & pengembangan) yang sangat berguna sebagai promosi kota budaya Denpasar, dan beberapa desain penunjang sebagai bahan media promosi dari aplikasi gim yang diciptakan seperti Logo, Desain Karakter, hingga 3D booth untuk menunjang promosi yang dilakukan secara virtual di berbagai daerah.



Gambar 1. Desain Logo
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021



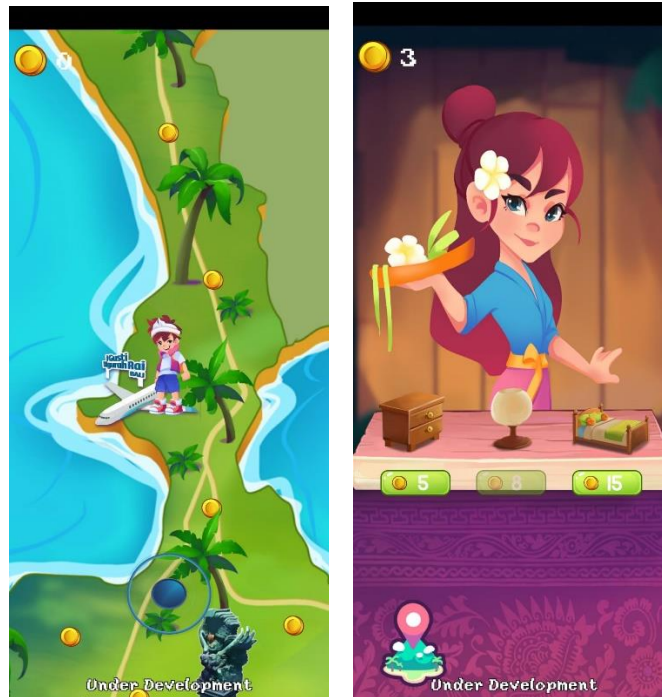
Gambar 2. Desain Karakter
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2021



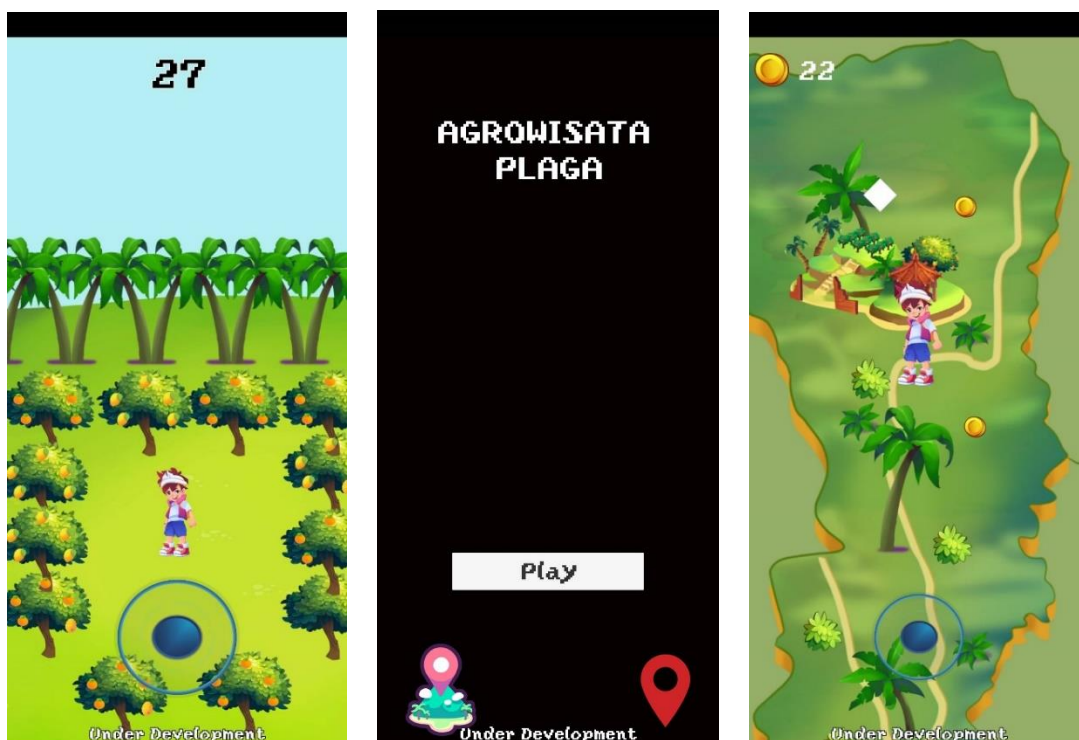
Gambar 3. Wireframe aplikasi
Sumber : Dokumentasi penulis, 2021



Gambar 4. Desain Prototype permainan
Sumber : Dokumentasi penulis, 2021



Gambar 5. Desain Prototype permainan : tampilan awal saat mulai permainan (kiri), tampilan poin yang didapatkan oleh pemain (kanan)
 Sumber : Dokumentasi penulis, 2021



Gambar 6. Desain Prototype permainan : tampilan saat memasuki permainan di destinasi wisata berikutnya
 Sumber : Dokumentasi penulis, 2021



Gambar 7. Desain 3D Booth : 3D Booth dapat digunakan saat mengikuti pameran virtual
Sumber : Dokumentasi penulis, 2021

4. KESIMPULAN

Pengembangan destinasi wisata budaya Kota Denpasar bertujuan untuk pelestarian, mengembangkan ekonomi kreatif, pariwisata, pendidikan, serta menumbuhkan rasa bangga serta dan rasa nasionalisme. Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan destinasi wisata budaya kepada anak-anak ataupun geerasi muda melalui aplikasi permainan yang atraktif.

Perancangan aplikasi permainan **Adven-tura!** sebagai media dalam mempromosikan dan memperkenalkan desitinasi wisata budaya Kota Denpasar,yang mampu memberikan daya tarik baru dari sisi atraksi teknologi bagi masyarakat. Aplikasi permainan ini bertujuan untuk mempromosikan Kembali objek wisata budaya Kota Denpasar dan sekaligus memberikan pengalaman baru bagi wisatawan, agar tertarik untuk berkunjung dan mampu mempelajari lebih jauh tentang objek wisata budaya Kota Denpasar.

"Pengembangan Pusat Kota Denpasar Sebagai Heritage Tourism". JUMPA-Jurnal Master Pariwisata. Volume 04, Nomor 01, Juli 2017. e-ISSN : 2502-8022.

<https://ojs.unud.ac.id/index.php/jumpa/article/view/34047>

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gumulya, D. (2017). *Training Design of Fesyen Accessories Products in Peusar Artisans Community , Binong With Co-Design Approach Di Pengrajin Kampung Peusar , Binong Dengan Pendekatan Co-Design.*
- [2] Murjana, I Gusti Wayan. 2011. *Simpul-Simpul Ekonom Penunjang Pelestarian Pusaka Kota Denpasar pada Kawasan 'Zona Z'.* BAPPEDA Kota Denpasar. Pelawa Sari Denpasar. pp 71-82.
- [2] Sarwono, Jonata dan Hary Lubis. 2007. *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual.* ANDI : Yogyakarta.
- [3] Suarmana, I Wayan Restu, I Wayan Ardika, I Nyoman Darma Putra.