

Analisis Virtual Maps Dalam Pengembangan Pariwisata Denpasar di Era Society 5.0

(Virtual Map Analysis in Denpasar Tourism Development in the Era Society 5.0)

¹I.G.A Irene Vania Martajaya, ²Kadek Intan Kirana Sari

^{1,2}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jalan Nusa Indah, Denpasar 80235, Indonesia

E-mail penulis korespondensi : irenevania.m@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis unsur-unsur visual yang terkandung pada Digital Virtual Maps Dalam Pariwisata lalu mendeskripsikan setiap unsur visual yang terkandung di dalam desain peta tersebut yaitu QR Code, Icon, Konten Visual. Yang kemudian dianalisis satu – persatu untuk membahas unsur – unsur visual yang terkandung di dalam *virtual maps* tersebut, sehingga pesan dari virtual maps ini dapat di pahami dengan jelas. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dimana data yang diperoleh dianalisis dengan mendiskripsikan unsur-unsur visual yang ada dengan kaitannya terhadap isi dari virtual maps. Hasil penelitian akan menunjukkan bahwa virtual maps memberikan informasi melalui tampilan warna, sistem dan properti yang digunakan. Dipadukan dengan penegasan layout sehingga keseluruhan visual dapat menjadi satu – kesatuan dalam mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan ke masyarakat dan kemudian memicu rasa tertarik untuk mengikuti kegiatan pariwisata berbasis daring ini. Penggunaan jasa desain grafis dalam membuat web sudah banyak dilakukan untuk memasarkan objek wisata saat pandemi.

Kata Kunci : Visual, Maps, Digital

Abstract

The purpose of this research is analyzing visual elements of Virtual Maps In Denpasar Tourism Development. Thus, describing every visual element of it including: QR Code, Icon, Visual Content. So that the message of the virtual maps could be read clearly. This research is a qualitative descriptive type of research which describe the visual elements of it. The result of this research will show the messages of the virtual maps taken from colour expression, system, and property being used. Combined with emphasizing layout which helps it communicate the whole visualization to be a unity: triggering people's interest to joining the virtual digital traveling. The use of Graphig Design services as an website maker has been widely used in tourist objects during the pandemic.

Keywords : Visualization, Maps, Digital

PENDAHULUAN

Peta (atau dalam Bahasa Inggris disebut *map*) adalah gambaran permukaan bumi yang ditampilkan pada suatu bidang datar dengan skala tertentu. Istilah peta berasal dari bahasa Yunani *mappa* yang berarti taplak atau kain penutup meja. Namun secara umum pengertian peta adalah lembaran seluruh atau sebagian permukaan bumi pada bidang datar yang diperkecil dengan menggunakan skala tertentu. Sebuah peta adalah representasi dua dimensi dari suatu ruang tiga dimensi. Ilmu yang mempelajari pembuatan peta disebut kartografi. Banyak peta mempunyai skala, yang menentukan seberapa besar objek pada peta dalam keadaan yang sebenarnya. . Peta bisa disajikan dalam berbagai cara yang berbeda. Dulu, hanya ada peta konvensional yang tercetak pada kertas, namun seiring perkembangan zaman dan teknologi, sekarang muncul peta digital yang tampil di layar komputer. (Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Peta> Diakses pada 03 Desember 2020 Pukul 14.51 WITA). *Virtual Map* merupakan kegiatan pariwisata yang disajikan melalui daring dan fungsi utama dari teknologi ini adalah untuk menghasilkan peta yang memberikan representasi akurat dari suatu daerah tertentu, merinci arteri jalan utama dan tempat menarik lainnya.

Pada era perkembangan teknologi seperti sekarang yang semakin canggih, memberikan dampak positif bagi seluruh masyarakat khususnya khalayak desainer. Dengan berkembangnya industri teknologi melahirkan banyak aplikasi maupun media lain seperti *website*. Di era revolusi industri 5.0, manusia menjadi pusat dari teknologi itu sendiri, outputnya adalah memberdayakan teknologi dan sentuhan unik manusia untuk mewujudkan dorongan dasar pasar di masa yang akan datang untuk mengekspresikan diri mereka. salah satunya adalah terciptanya *visual maps*.

Terus bertambahnya jumlah kasus positif COVID 19 di seluruh dunia mengakibatkan penurunan jumlah wisatawan di Bali yang cukup signifikan. Terjadi penurunan jumlah wisatawan ke Bali pada Mei 2020 hingga 88,99 persen *month to month* (mtm), penurunan terdalam tercatat pada wisatawan Indonesia yakni 92,45 persen (Sugiari, 2020). Tempat – tempat rekreasi wisata kini semakin sepi karena tidak ada turis lokal maupun mancanegara yang mengunjungi tempat tersebut. virtual maps dapat digunakan untuk memberi gambaran pada calon wisatawan atau bagi orang – orang yang ingin mengetahui tempat – tempat menarik di Kota Denpasar seperti misalnya museum, tempat diadakannya pementasan, spot atau tempat tertentu dengan mural, walau hanya secara digital.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa itu visual map dan bagaimana cara kerja dari visual maps yang digunakan sebagai media digital untuk mengetahui tempat – tempat di Kota Denpasar secara daring. Karena cepat atau lambat, saat pandemi COVID 19 berakhir dan keadaan mulai membaik kembali, wisatawan akan kembali berkunjung ke berbagai destinasi wisata salah satunya Bali. Dengan demikian, penting adanya pengenalan dan analisis virtual map untuk pengembangan pariwisata Bali khususnya Kota Denpasar di era revolusi 5.0 ini.

KAJIAN TEORI

Digital Mapping

pemetaan digital merupakan penerapan studi ilmu kartografi yang menggunakan bantuan teknologi. proses mengubah bentuk muka bumi kedalam data yang dikumpulkan, kemudian disusun dan di forma menjadi gambaran virtual. peta yang dihasilkan dapat memberikan informasi yang akurat dan rinci terhadap lokasi yang ditentukan. sebuah pemetaan digital diterapkan dengan gps sebagai penanda lokasi dan menavigasi perjalanan dengan peta digital sebagai penunjuk jalan. Fungsi utama dari teknologi ini adalah untuk menghasilkan peta yang memberikan representasi akurat dari daerah tertentu, merinci jalan utama dan tempat menarik lainnya. Teknologi ini juga memungkinkan untuk perhitungan jarak dari satu tempat ke tempat lain.

Website

Definisi secara umum, website adalah kumpulan dari berbagai macam halaman situs yang terangkum di dalam sebuah domain atau subdomain, yang berada di dalam WWW (*World Wide Web*) dan tentunya terdapat di dalam Internet. Halaman website biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML). Beberapa definisi website menurut para ahli adalah sebagai berikut :

1. Suwanto Raharjo

Menurut Suwanto Raharjo, layanan web adalah salah satu Internet yang paling banyak dipergunakan dibandingkan dengan layanan lain seperti *ftp, gopher, news* atau bahkan *email*.

2. Sukarno dan Hianoto

Menurut Sukarno dan Hianoto, website adalah aset sama seperti halnya rumah dan saat ini mulai lumrah di perjualbelikan.

3. A. Taufiq Hidayatullah

Web menurut A.Taufiq Hidayatullah adalah bagian yang paling terlihat sebagai jaringan terbesar di dunia, yaitu internet.

4. Haer Talib

Website Menurut Haer Talib adalah tempat di Internet yang mempunyai nama serta alamat.

Desain Guidelines

Design guideline merupakan sebuah panduan yang mengatur ketentuan desain dari suatu aplikasi seperti *color palette*, *assets*, *icons*, dan lain sebagainya. Panduan ini harus diikuti oleh seluruh anggota tim *developer* suatu aplikasi. *Design guidelines* memiliki beberapa kegunaan seperti membuat standarisasi tampilan aplikasi, mempertahankan konsistensi, serta sebagai pedoman bagi tim *developer* untuk menyusun *layout* aplikasi. Sebuah desain UI/UX yang baik harus dapat memfasilitasi alur kerja yang rumit, membuat pengguna memahami dan mengelola data yang kompleks, serta mengakomodasi beragam *roles*, kebutuhan, dan proses.

QR Code

Quick Response Code atau yang biasa disebut dengan QR Code merupakan sebuah barcode dua dimensi yang diperkenalkan oleh Perusahaan Jepang Denso Wave pada tahun 1994. Jenis barcode ini awalnya digunakan untuk pendataan inventaris produksi suku cadang kendaraan dan sekarang sudah digunakan dalam berbagai bidang layanan bisnis dan jasa untuk aktivitas marketing dan promosi. Pada dasarnya bahwa QR Code dikembangkan sebagai suatu kode yang memungkinkan isinya untuk dapat diterjemahkan dengan kecepatan tinggi (Rouillard, 2008).

Konten Visual

Konten adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Penyampaian konten dapat dilakukan melalui berbagai medium baik secara langsung maupun tidak langsung seperti internet dan televisi. Konten visual adalah segala bentuk konten atau isi yang dapat dinikmati visualnya. Konten visual merupakan berbagai segala bentuk konten atau isi yang dapat dinikmati secara visual dalam sebuah media di dunia teknologi yang ada pada saat ini seperti blog, *wiki*, forum diskusi, *chatting*, *tweet*, *podcasting*, *pin*, gambar *digital*, *video*, *file audio*, iklan hingga berbagai bentuk konten media lainnya yang terbentuk melalui buatan dari para pengguna sistem atau layanan *online* yang sering kali dilakukan lewat sebuah situs media sosial.

Multimedia interaktif

Adalah media yang menggabungkan teks, grafik, video, animasi dan suara. Untuk menyampaikan suatu pesan dan informasi, melalui media elektronik seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya. Pengertian Multimedia Interaktif menurut beberapa ahli dijelaskan antara lain, Robin dan Linda menjeaskan bahwa Multimedia interaktif adalah alat yang dapat menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video. Kemudian Menurut Hofstetter multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berintraksi, berkreasi dan berkomunikasi

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan merupakan pendekatan kualitatif. Menurut Sarwono dan Lubis (2007: 110) "Analisis Kualitatif merupakan analisis yang didasarkan pada adanya hubungan semantis antar variabel yang sedang diteliti. Tujuannya ialah agar peneliti mendapatkan makna hubungan variabel-variabel sehingga dapat digunakan untuk menjawab masalah yang dirumuskan dalam penelitian". Penelitian kualitatif bersifat interpretatif (mengggunakan penafsiran). Maka penulis akan meneliti subjek melalui sudut pandang penulis. Subjek yang akan penulis teliti pada penelitian kali ini adalah unsur-unsur visual yang terdapat pada Virtual Maps Dalam Pengembangan Pariwisata di Denpasar. Penulis mencoba untuk mengkaji sistem yang ada pada virtual maps. Hal yang ingin dipecahkan dalam penelitian ini adalah keterkaitan antara virtual maps dengan kegiatan pariwisata

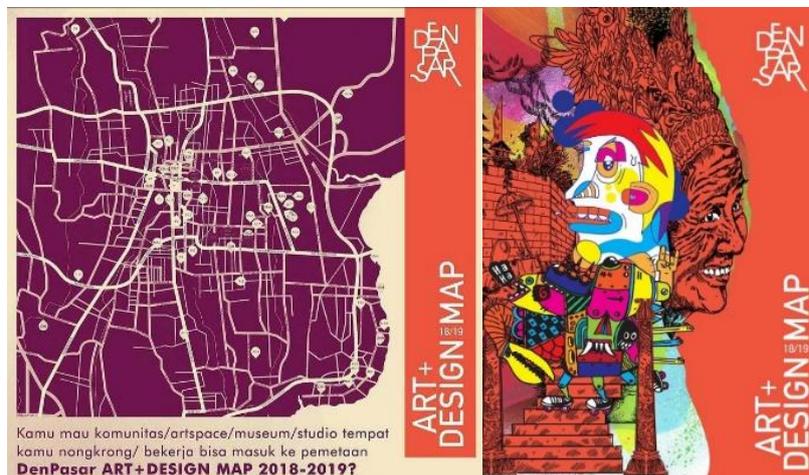
Langkah pertama dalam penelitian ini adalah memilih objek visual yaitu *Virtual Map*. Kedua, membahas secara terperinci unsur-unsur visual yang terdapat di virtual maps tersebut seperti warna, layout, dan gaya visual. Lalu unsur-unsur visual tersebut dianalisis apakah sudah mewakili pesan yang ingin disampaikan. Terakhir, menyusun kesimpulan berdasarkan penelitian di atas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cush Cush Gallery membuat pemetaan perjalanan terdiri dari tempat rekreasi, seni, serta galeri di kota Denpasar yang belum terdengar oleh daerah lain, dan di salurkan melalui media *Virtual Maps* dan mengunggahnya melalui *website* dengan menjadi ajakan masyarakat untuk mengunjungi dan menjelajahi tempat – tempat yang berkaitan dengan seni, rekreasi dan kreativitas di Denpasar, melalui ajakan berupa media sosial di Instagram menyuguhkan beberapa foto pada postingan yang ditayangkan, membuat minat ketertarikan kepada masyarakat. Dengan adanya *platform* ini, Cush Cush Gallery memiliki cita – cita ingin menjadikan kota Denpasar lebih dikenal, terutama dari perspektif seni dan desain di masa kini,

Visualisasi Virtual Maps Dalam Pengembangan Pariwisata Denpasar di Era Society 5.0

Berikut merupakan konten visual digital melalui media Instagram serta Website dan tampilan depan pada *Maps* yang di rancang oleh pihak Cush Cush Gallery guna mengajak masyarakat mancanegara lebih mengetahui program *Virtual Maps* yang diluncurkan. Pada konten instagram, dibuat visualisasi kota denpasar dalam bentuk *map* yang didominasi warna ungu, dan pada *cover map* dibuat ilustrasi dengan gaya kolase, menggabungkan beberapa objek yang berbeda – beda, karena visual maps memang berisi berbagai beragam kategori lokasi menarik yang bisa ditelusuri.



Gambar 1. Konten Instagram dan *Cover Maps*
 (Sumber: <https://cushcushgallery.com/ccg/denpasar2018/>, 2018)

Promosi

Virtual maps juga dipromosikan melalui LED Box dan Brosur yang ada di Bandara Ngurah Rai, tempat pemberhentian pertama wisatawan yang berkunjung ke Bali. Banner dipasang pada halte – halte Bus dan lokasi menunggu mobil jemputan, agar mudah terlihat oleh calon pengguna. Pada banner *virtual maps* dibuat sama dengan *cover* dari *map*, ditambah *QR code* dengan ukuran yang sesuai untuk discan dari jarak calon pengguna berdiri. Sedangkan untuk brosurnya sendiri, bisa di capai melalui Bagian Informasi pada bandara sehingga memudahkan pengunjung atau tamu mengakses.



Gambar 2. Banner di Bandara Ngurah Rai
 (Sumber: <https://cushcushgallery.com/ccg/denpasar2018/>, 2018)



Gambar 3. Tampilan Brosur *Virtual Maps*
(Sumber: <https://cushcushgallery.com/ccg/denpasar2018/>, 2018)

Berikut ini merupakan tampilan visual pada *Virtual Maps* yang dipublikasikan melalui *Website* dengan cara mengakses *QR Code* serta disuguhkan berupa tampilan *Digital Guideline* guna memudahkan masyarakat untuk mengaksesnya. *QR Code* discan menggunakan perangkat elektronik (*handphone*) kemudian akan muncul tampilan *visual maps* yang interaktif. Di sana pengguna dapat menelusuri tempat – tempat yang ingin diketahui di Kota Denpasar. *Virtual Maps* ini dapat diakses pada komputer, laptop, dan *handphone*.



Gambar 4. Tampilan *Digital Maps*
(Sumber: <https://cushcushgallery.com/ccg/denpasar2018/>, 2018)

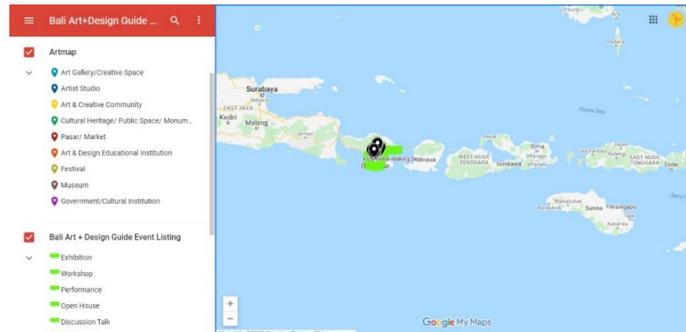


Gambar 5. *QR Code* dan *Google Maps*
(Sumber: <https://cushcushgallery.com/ccg/denpasar2018/>, 2018)

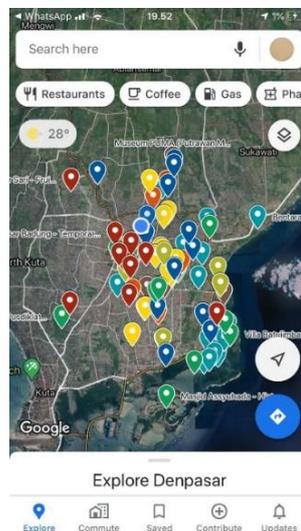
Disuguhkan pula beberapa tampilan *Design Guideline* yang berkaitan dengan warna ikon dengan berbagai macam jenis lokasi dan berkaitan sesuai dengan jenis tempat pada masing – masing bidangnya. Pada tampilan website pada PC(komputer atau laptop) *Google Maps* berada di $\frac{3}{4}$

bagian kanan *website*, dan pada ¼ bagian kirinya terdapat pilihan beberapa opsi seperti pencarian dan informasi mengenai penjelasan warna pada masing – masing ikon.

Pada *handphone*, tampilan *google maps* dibuat berbeda menyesuaikan dengan perangkatnya. Tampilan layar dipenuhi oleh *google maps* dengan ikon dengan warna berbeda – beda, penjelasan *virtual maps* ada jika mengklik bagian bawah yang berisi lebih banyak pilihan lain.



Gambar 6. Google Maps dan ikon pada *website*
(Sumber: Dokumentasi Peneliti, 2020)

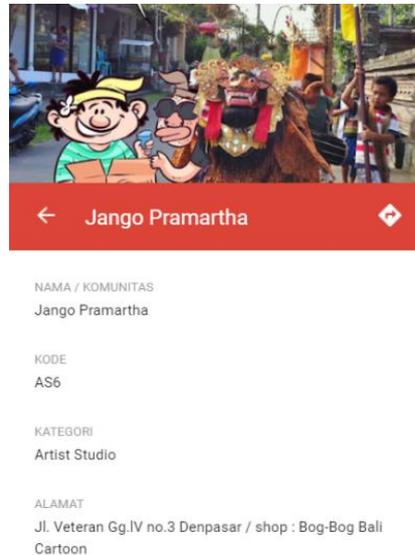


Gambar 7. Google Maps dan ikon pada aplikasi *Handphone*
(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2020)

Pada tiap lokasi yang bisa dikunjungi atau lokasi yang menarik, masing – masing akan ditandai dengan adanya ikon lokasi. Warna Ikon yang berbeda – beda, disesuaikan dengan masing – masing kategori lokasi.

Pada ikon warna biru muda, berisi tentang informasi dimana adanya galeri seni, ikon warna biru tua berisi studio seniman, warna kuning untuk komunitas kreatif, warna hijau tua untuk tempat atau monumen bersejarah, warna merah untuk pasar atau pusat perbelanjaan, warna oranye untuk tempat belajar seni maupun non-seni seperti sekolah atau universitas, warna hijau muda untuk festival, warna coklat untuk museum dan ungu untuk tempat seperti gedung pemerintahan. Warna ikon yang berbeda – beda ini dibuat untuk memudahkan pengguna dalam mencari tempat dengan kategori yang diinginkan.

Jika salah satu dari ikon tersebut maka tampilan akan berubah menjadi tampilan lokasi pada *Google Maps*. Tampilan lokasi tersebut akan menunjukkan nama tempat berdasarkan kategori yang dipilih, muncul nama dari komunitasnya, kode dari lokasi tersebut dan alamatnya. Pengguna juga bisa mengikuti arah dari *direction* yang ditawarkan dari *Google Maps*, hal ini akan mempermudah pengguna agar tidak kebingungan akan jalur menuju lokasi tujuan.



Gambar 8. Tampilan lokasi berdasarkan kategori
(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2020)

SIMPULAN

Berikut adalah kesimpulan yang menjelaskan bagaimana merancang inovasi baru yang menarik seperti *Virtual Maps*, yaitu dengan membuat audiens memiliki ketertarikan minat untuk mengakses dalam *Virtual Maps* ini guna membantu masyarakat untuk mengenal lebih jauh pariwisata di kota Denpasar. Cush Cush Gallery menyajikan banyak unsur – unsur visual yang informatif sehingga tersampaikan dengan baik oleh masyarakat pengguna. Konten Visual yang disuguhkan memicu reaksi emosional dari seseorang baik akan bisa meningkatkan interaksi, dengan adanya interaksi maka kemungkinan besar masyarakat akan datang mengunjungi lokasi tersebut.

REFERENSI

- Aswin Wibisurya. 2020. *QR code*. Diambil kembali dari : <https://socs.binus.ac.id/2018/12/15/pengenalan-qr-code/>. Diakses pada 10 Desember 2020
- Bilal Syahid. 2020. *Pengertian Website*. Diambil kembali dari : <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-website/>. Diakses pada 10 Desember 2020
- CFFC.(2019). *Manfaat membuat konten visual untuk bisnis*. Diambil kembali dari: <https://teknoloia.com/manfaat-membuat-konten-visual-untuk-bisnis-7462b57162f3>. Diakses pada 10 Desember 2020.
- Hemma Mitta Kalyani. (2019). *Memahami Design Guidelines dan Implementasinya*. Diambil kembali dari : <https://medium.com/learnfazz/ui-ux-awareness-memahami-design-guideline-dan-implementasinya/>. Diakses pada 10 Desember 2020.
- Sugiari, Luh Putu. (2020). *Kunjungan Wisatawan Nusantara ke Bali Anjlok 92,45 Persen*. Diambil kembali dari: <https://bali.bisnis.com/read/20200702/538/1260477/kunjungan-wisatawan-nusantara-ke-bali-anjlok-9245-persen>.
- Volantech Content Admin. 2017. *Digital Mapping dari Hari ke hari*. Diambil kembali dari : <http://volantech.io/index.php/2017/04/02/digital-mapping-dari-hari-ke-hari/>. Diakses pada 10 Desember 2020.