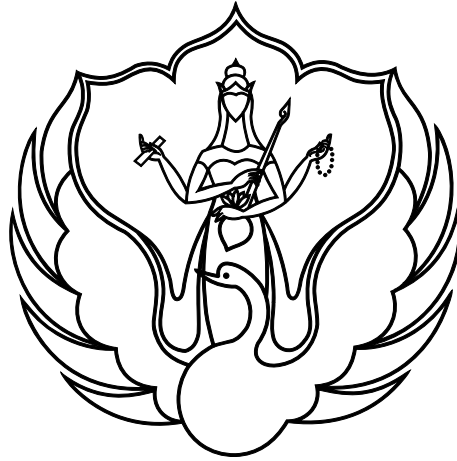


# **PERANCANGAN WEBSITE SOSIOHISTORI PARIWISATA BALI**



## **PENCIPTAAN KARYA DESAIN**

Oleh:

**Ketut Nugraha Jati**  
**NIM 1412337024**

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual

2019

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN WEBSITE SOSIOHISTORI PARIWISATA BALI**,  
diajukan oleh Ketut Nugraha Jati, NIM 1412317024, Program Studi S-1 Desain  
Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia  
Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 27 Juni 2019  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

Petrus Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.  
NIP 19700106 200801 1 017

Pembimbing II

Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn.  
NIP 19810615 201404 1 001

Cognate

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.  
NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Program Studi Desain  
Komunikasi Visual

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.  
NIP 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan Desain

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NIP 19770315 200212 1 005



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan karunianya tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik, dengan judul "Perancangan Desain Website Sosiohistori Pariwisata Bali", adalah karya tugas akhir dari semua perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Melalui tugas akhir perancangan ini juga bertujuan untuk memenuhi syarat akademis yang harus dijalankan dan segera diselesaikan guna mengakhiri studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Perancangan yang telah disusun ini diharapkan bisa memberikan sumbangsih untuk menambah pengetahuan para pembaca, dan akhir kata, dalam rangka perbaikan selanjutnya, penulis akan terbuka terhadap saran dan masukan dari semua pihak karena penulis menyadari skripsi yang telah disusun ini memiliki banyak sekali kekurangan.

Yogyakarta, 27 Juni 2019

Ketut Nugraha Jati

NIM. 1412317024

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan laporan penelitian ini penulis menyadari tanpa adanya doa, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak, penulisan laporan penelitian ini tidak akan dapat terwujud. Oleh karena itu, atas terselesaikannya laporan penelitian ini, diucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi karunia berupa kesehatan jasmani maupun rohani sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar.
2. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum, selaku Rektor ISI Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi, M. Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA. selaku Ketua Jurusan Desain ISI Yogyakarta
5. Bapak Indiria Maharsi, M. Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
6. Bapak Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Wali dan juga sebagai Dosen Pembimbing I yang sudah membantu memberi arahan, membimbing, memotivasi, sehingga karya ini dapat diselesaikan.
7. Bapak Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II yang sudah membantu memberi arahan, membimbing, memotivasi, sehingga karya ini dapat diselesaikan.
8. Seluruh staff pengajar dan karyawan Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan Seluruh Karyawan Akmawa Jurusan Seni Rupa ISI Yogyakarta yang banyak membantu dan memperlancar studi penulis.
9. Bapak serta Ibu saya; Bapak Made Jana, dan Ibu Sri Supriyatini yang memberikan doa serta semangat yang tak pernah putus kepada saya.
10. Rekan- rekan yang bersamaan menempuh Tugas Akhir dan juga teman-teman saya di Program Studi Desain Komunikasi Visual.
11. Teman-teman Ruse Bondowoso, Kanuragan Black House, Suenael Hause, Dik Gista, Bima, Kabonggroy, Mbak Desi, Totty Ponti, Makruf Jambi, Putri

Lestari, Nobita Ireng, Irpan, Pak Bos Semarang, Afeng, Harijo, Reza Kutjh, Winstan, Tole, Sudi, Gepeng, Wasted Talent, Bimbim Tabanan, Lodjie, Eko Gendon, Syaiful Anjis, Zin Prozin, Ayahab Bre, Teman-teman Gunung Padang, Verdian, Gilang, Erland, Pak Gendut yang selalu mendukung saya dan menunjukkan arti sahabat.

12. Teman-teman Bali seperjuangan, Yusa, Ajik Suyu, Katok, Gareng.
13. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Yogyakarta, 27 Juni 2019

Ketut Nugraha Jati

NIM. 1412317024

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ketut Nugraha Jati  
NIM : 1412317024  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni Rupa  
Jenis : Tugas Akhir Pengkajian

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Perancangan dengan judul: “Perancangan Desain Website Sosiohistori Pariwisata Bali”. Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya ilmiah ini, demi pengembangan ilmu pengetahuan,
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalihkan formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk softcopy untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta, tanpa perlu meminta ijin dari saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau tercipta, dan
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 Juni 2019

Ketut Nugraha Jati  
NIM. 1412317024

## ABSTRAK

Perancangan ini mengungkap gejala turismemorfofosis yang berada di Pulau Bali. Bali menjadi terkenal dan tidak lepas dari berbagai faktor yang mempengaruhi perkembangan dan perubahan budaya Bali. Untuk menelusuri hal ini diperlukan pendekatan sosio-histori, Ini dimaksudkan untuk menelusuri kembali secara lebih dalam peristiwa yang pernah terjadi di masa lampau dan melihat penyebab pariwisata Bali masa kini untuk melihat realitas sejarah yang berhubungan dengan pariwisata Budaya.

Cara pandang sosio-historis adalah melihat esensial melalui pandangan yang mampu mengungkapkan faktor bahwa kondisi masa kini merupakan hasil perkembangan masa lampau. Pengumpulan data diolah, dikategorisasi, direduksi kemudian dianalisis tekstual, kontekstual, dan deskriptif. Data dikumpulkan melalui studi pustaka dan observasi melalui penggunaan metode 5W+1H yang membantu memilah secara objektif dalam sistem pengumpulan data.

Hasil karya yang diciptakan berupa website informatif mengenai keberadaan pariwisata Bali sebagai entitas baru dalam kebudayaan Bali yang memberi kondisi-kondisi terbaru dalam setiap perkembangannya. Dalam perjalanan perkembangan pariwisata Bali banyak rentetan moment dalam masa dan tahun yang mempengaruhi dalam perjalanan pariwisatanya. Maka website informasi ini dirancang sebagai website yang informatif, sederhana, dan intuitif. Perancangan desain ini diharapkan menjadi media alternatif yang membahas tentang sisi histori pariwisata Bali.

**Kata Kunci :** Website, Pariwisata Bali, Bali.

## **ABSTRACT**

*This design revealed "turismemorfofosis" symptom which was happening in Bali. Bali became infamous because of numerous factors that influenced its cultural development. To trace this phenomenon, it needed socio-historical approach. This approach gave a deeper insight of how the history of Bali was related to the development of tourism nowadays.*

*The socio-historical approach was also gave causal-relations to the research. The research was conducted in several steps such as data gathering, data categorizing, data reduction, data analysis through textual, contextual and descriptive analysis. Gathering data was done through literature study and observation methods using 5W+1H techniques that helped selecting objective related data.*

*Product created from this research was a informative website about Balinese tourism. This website provided newest development on Balinese culture and also historical timelines of its development. This website was designed as an informative, simple and intuitive website. The design was hoped to be an alternative media which provided information of tourism in Bali from historical perspective.*

**Keywords:** *Website, Balinese Tourism, Bali.*



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
HALAMAN MOTIVASI .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH .....	vi
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	ix
ABSTRAK .....	xiii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiv
DAFTAR ISI .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Peneliiian.....	5
E. Manfaat Perancangan .....	5
F. Metode Perancangan.....	5
G. Metode Analisis Data .....	6
H. Skematika Perancangan .....	7
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA</b> .....	8
A. Identifikasi Data .....	8
1. Sejarah Bali .....	8
2. Pariwisata Bali .....	9
3. Penjajahan Belanda .....	10
4. Praktik Restorasi Kasta .....	14
5. Politik Bali <i>Seering</i> .....	15

6. Pembangunan Sarana Pariwisata .....	17
7. Peranan Pemukim Asing .....	20
8. Hubungan Puri dengan Pemukim Asing .....	23
9. Gerakan Seni Pitamaha .....	25
10. Peran Museum .....	29
11. Pendaratan Jepang.....	33
12. Bali Menjadi Republik Indonesia .....	34
13. Orde Baru dan Pariwisata .....	37
14. Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Bali.....	39
15. Pariwisata dan Dampak Sosial Budaya.....	39
<b>B. Landasan Teori .....</b>	<b>40</b>
1. Pengertian Pariwisata.....	40
2. Pariwisata Budaya.....	41
3. Objek dan Atraksi Wisata.....	42
4. Pengertian Website.....	43
5. Fungsi Website .....	43
6. Jenis Website.....	44
7. Hirarki Website .....	45
8. Desain Website.....	47
9. Prinsip-Prinsip Website.....	48
10. Sistem Grid .....	49
11. Tipografi dalam Website .....	50
12. Fungsi Website.....	43
<b>C. Website Informasi Pariwisata Bali .....</b>	<b>52</b>
<b>D. Analisis Data .....</b>	<b>55</b>
<b>E. Kesimpulan.....</b>	<b>56</b>
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>58</b>
<b>A. Konsep Komunikasi .....</b>	<b>58</b>
1. Tujuan Komunikasi.....	58
2. Strategi Komunikasi.....	58
<b>B. Konsep Media.....</b>	<b>59</b>
1. Tujuan Media.....	59

2. Segmentasi Target Audiens .....	59
C. Strategi Media .....	60
1. Media Utama .....	61
2. Media Pendukung.....	61
D. Konsep Kreatif .....	59
1. Tujuan Kreatif .....	65
2. Strategi Kreatif .....	65
E. Produksi .....	74
1. Pra Produksi/ <i>Planning</i> .....	74
2. Produksi.....	75
3. Pasca Produksi/ <i>testing</i> .....	75
F. Isi Konten.....	75
<b>BAB IV PERANCANGAN KARYA.....</b>	<b>83</b>
A. Studi Visual .....	83
1. Logo .....	83
2. <i>Asseting</i> .....	84
3. Studi <i>Pattern</i> .....	87
4. Studi Warna .....	88
5. Studi Layout .....	89
6. Studi Tipografi .....	90
7. Daftar Gambar .....	92
B. Sketsa/ <i>Wireframe</i> .....	94
C. High Fidelity Design .....	105
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>124</b>
A. Kesimpulan .....	124
B. Saran .....	125
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>126</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>128</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1: Sistematika Perancangan.....	7
Gambar 2.1: Kolonial Belanda berfoto di depan Pura di Buleleng .....	12
Gambar 2.2: Masyarakat Bali dalam perang Jagaraga.....	12
Gambar 2.3: Perang Puputan Badung 1906 .....	13
Gambar 2.4: Pelayaran Kapal layar Belanda di Buleleng.....	18
Gambar 2.5: Poster promosi kapal layar Belanda.....	19
Gambar 2.6: Poster promosi kapal layar Belanda II .....	19
Gambar 2.7: Sampul Buku “Bali 1912” oleh Gregor Krause .....	21
Gambar 2.8: Buku “Island of Bali” oleh Miguel Covarrubias.....	22
Gambar 2.9: Anjungan Bali di Paris Expo 1931 .....	24
Gambar 2.10: Rudolf Bonnet bersama Tjokorda Agung .....	25
Gambar 2.11: Museum Bali tahun 1940-1950 .....	31
Gambar 2.12: Tjokorda Gde Agung Sukawati menjamu tamu negara .....	32
Gambar 2.13: Pendaratan Jepang tahun 1942 .....	33
Gambar 2.14: Akun Instagram Sejarah Bali .....	53
Gambar 2.15: Website Dinas Pariwisata Bali .....	54
Gambar 2.16: Website Dinas Kebudayaan Bali .....	54
Gambar 3.1: Neon Box Poster .....	62
Gambar 3.2: Neon Box Poster di Jalan Seminyak .....	62
Gambar 3.3: Ubud <i>Food Festival collateral event</i> .....	63
Gambar 3.4: Toko Suvenir buku-buku Bali .....	64
Gambar 3.5: Penggunaan totebag sebagai pengganti kantong plastik .....	64
Gambar 3.6: Patung Singa Ambara Raja di Pura Dalem Biya.....	68
Gambar 3.7: Relief Dasamuka/Bhirawa di Pura Dalem Biya, Keramas...	69
Gambar 3.8: Helvetica font .....	70
Gambar 3.9: Typewriter Font .....	70

Gambar 3.10: <i>Padma Tiga</i> Pura Besakih .....	71
Gambar 3.11: Warna <i>Tridatu</i> .....	72
Gambar 3.12: Tari Baris Tekok Jago.....	72
Gambar 3.13: <i>Poleng Pattern</i> .....	73
Gambar 3.14: Motif Poleng di Pura Tambawaras .....	73
Gambar 3.15: <i>Moodboard</i> .....	74
Gambar 3.16: Gambar <i>flow production</i> .....	75
Gambar 3.17: Sitemap sistem informasi website.....	76
Gambar 4.1: Ide Logo .....	83
Gambar 4.2: Sketsa Ide Logo.....	83
Gambar 4.1: Logo Terpilih.....	84
Gambar 4.4: Logo Alternatif.....	84
Gambar 4.5: Ide Assetting.....	85
Gambar 4.6: Ukiran Singa dan Karang Sae .....	85
Gambar 4.7: Ukiran Singa <i>Halftone</i> .....	86
Gambar 4.8: Ide Logo .....	86
Gambar 4.9: Motif Poleng.....	87
Gambar 4.10: Lingkaran merah pengikat poleng.....	87
Gambar 4.11: Motif Poleng II.....	88
Gambar 4.12: Alternatif warna.....	88
Gambar 4.13: Warna terpilih.....	89
Gambar 4.14: Contoh Layout.....	89
Gambar 4.15: Studi Layout.....	90
Gambar 4.16: Tipografi Headline terpilih.....	90
Gambar 4.17: Tipografi bodyteks terpilih.....	91
Gambar 4.18: Data foto.....	92
Gambar 4.19: Data foto II.....	93
Gambar 4.20: <i>Wireframe</i> Landing Page.....	94
Gambar 4.21: <i>Wireframe</i> Main Menu .....	94
Gambar 4.22: <i>Wireframe</i> About .....	95
Gambar 4.23: <i>Wireframe</i> Author.....	95
Gambar 4.24: <i>Wireframe</i> Contact.....	96

Gambar 4.25: <i>Wireframe</i> halaman pembagian periode .....	96
Gambar 4.26: <i>Wireframe</i> tahapan pembagian periode .....	97
Gambar 4.27: <i>Wireframe</i> halaman artikel .....	97
Gambar 4.28: <i>Wireframe</i> halaman <i>gallery</i> .....	98
Gambar 4.29: <i>Wireframe</i> detail gambar galeri .....	98
Gambar 4.30: <i>Wireframe</i> galeri Video .....	99
Gambar 4.31: <i>Wireframe</i> detail Video.....	99
Gambar 4.32: <i>Wireframe</i> halaman <i>Art</i> .....	100
Gambar 4.33: <i>Wireframe</i> halaman <i>section Art in Bali</i> .....	100
Gambar 4.34: <i>Wireframe</i> halaman bagian <i>section Art in Bali</i> .....	101
Gambar 4.35: <i>Wireframe</i> halaman bagian <i>section Artis</i> .....	101
Gambar 4.36: <i>Wireframe</i> halaman Museum .....	102
Gambar 4.37: <i>Wireframe</i> halaman <i>Event</i> .....	102
Gambar 4.38: <i>Wireframe</i> halaman <i>Map</i> .....	103
Gambar 4.39: <i>Wireframe</i> menu bar <i>Map</i> .....	103
Gambar 4.40: <i>Wireframe</i> navigasi pembagian periode .....	104
Gambar 4.41: <i>Wireframe</i> footer .....	104
Gambar 4.42: <i>Landing Page/Home</i> .....	105
Gambar 4.43: <i>Main menu</i> .....	105
Gambar 4.44: Halaman Histori bagian <i>Introduction</i> .....	106
Gambar 4.45: Halaman Histori bagian pembagian periode .....	106
Gambar 4.46: Halaman Histori <i>section</i> partisi topik bahasan.....	107
Gambar 4.47: Halaman Histori artikel pembahasan topik.....	108
Gambar 4.48: Halaman Gallery Foto .....	109
Gambar 4.49: Detail gallery foto .....	109
Gambar 4.50: Gallery Video .....	110
Gambar 4.51: Detail Gallery Video.....	110
Gambar 4.52: Halaman <i>Art</i> .....	111
Gambar 4.53: Halaman <i>section Art in Bali</i> .....	111
Gambar 4.54: Halaman <i>Art in Bali sub-section</i> .....	112
Gambar 4.55: Halaman Museum .....	113
Gambar 4.56: Halaman Artist .....	114

Gambar 4.57: Halaman <i>Event</i> .....	115
Gambar 4.58: Halaman <i>Map</i> .....	116
Gambar 4.59: Halaman <i>Map section regency</i> .....	116
Gambar 4.60: Halaman <i>Map Museum section</i> .....	117
Gambar 4.61: Halaman <i>Map Tourism Spot</i> .....	117
Gambar 4.62: Halaman <i>About</i> .....	118
Gambar 4.63: Halaman <i>Map Author</i> .....	118
Gambar 4.64: Halaman <i>Contact</i> .....	119
Gambar 4.65: <i>Footer</i> .....	119
Gambar 4.66: Navigasi Periode Pariwisata Bali .....	120
Gambar 4.67: <i>Banner Flag</i> .....	120
Gambar 4.68: <i>Zine</i> .....	121
Gambar 4.69: <i>Cover Zine</i> .....	121
Gambar 4.70: <i>Neonbox Posters</i> .....	122
Gambar 4.71: <i>Totebag</i> .....	122
Gambar 4.71: <i>Mockup on laptop screen</i> .....	123

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada tahun 1579 sebuah armada kapal Belanda yang dipimpin Cornelius de Houtman menemukan pulau Bali. Setelah singgah lama di pulau ini, beberapa dari orang Belanda itu balik ke Negeri Belanda untuk melaporkan temuan “sorga” baru tersebut, sedangkan yang lain menolak meninggalkan Bali. Saat rombongan tersebut menjelaskan tentang Pulau Bali, Mereka menggambarkan Pulau Bali sebuah kehidupan dengan kebudayaan dan kesenian yang sangat unik, tidak pernah dijumpai di tempat lain yang dikunjungi selama mereka mengelilingi dunia, alamnya sangat indah dan memiliki daya tarik tersendiri. Pulau ini oleh penduduknya dinamakan Bali. Berita tersebut menimbulkan kegemparan di Negeri Belanda sampai tahun 1601 pedagang Heemskerk dikirim ke Bali dengan membawa berbagai hadiah bagi raja, yang membalas dengan menghadiahkan seorang puteri Bali yang cantik jelita.

Pada awal abad 19 peranan budayawan,ilmuan Belanda dan para sarjana lainnya menjadikan Bali sebagai objek penelitian di bidang antropologi, arkeologi, sastra, musik, sosiologi dan kesenian lainnya ikut menambah ketenaran nama Bali di mancanegara. Nama-nama tersebut antara lain: Kern. Korn, Collenfells, R. Gorris, Covarrubias, J.Belo, Walter Spies, R. Bonnet, merupakan deretan ilmuan dan seniman ikut memperkenalkan pulau bali melalui karya tulis ilmiahnya dan karya-karya seninya. Nampaknya para peneliti asing tersebut tidak saja menimba ilmu di Bali, bahkan diantaranya merasa nyaman untuk menetap di Bali. Ini merupakan kontak awal antara seniman Barat dengan seniman lokal yang berdomisili di desa Ubud, Gianyar dan sekitarnya, sebagai pusat kesenian yang banyak menghasilkan ide atau konsep baru dalam proses akulturasi. Dengan akulturasi ini membawa perubahan dan perkembangan terhadap kesenian Bali, khususnya dalam bidang seni.



Para penulis dan seniman Barat juga dipandang sebagai pembawa angin segar bagi kebangkitan kesenian/kebudayaan Bali. Pencitraan ini lebih mudah diterima kaum elit masyarakat Barat. Kesenian juga menjadi hal baru khususnya senirupa, yang berkembang subur dengan nilai, tehnik, dan cara berkesenian yang berbeda. Pengaruh Barat dan modal budaya Bali menjadikan senirupa di Bali memiliki identitas yang kuat dalam setiap karyanya. Interaksi yang bersifat heterogen dan organik menghasilkan ekosistem baru dalam dunia senirupa modern di Bali. Rudolf Bonnet dan Walter Spies adalah tokoh yang banyak mempengaruhi dalam arena senirupa modern di Bali, mereka berbeda dengan wisatawan atau pelukis/seniman lainnya yang berusaha mengabadikan Bali dengan kesan *mooi*-nya, Bonnet dan Spies kagum melihat potensi dan talenta seniman Bali. Mereka menemukan beberapa seniman dengan cara berkesenian yang berbeda, dengan membentuk grup kolektif bersama bernama Pitamaha, Pitamaha adalah kolektif senirupa yang juga mempengaruhi dan memberi pola baru terhadap kesenian di Bali dan banyak menghasilkan seniman-seniman besar. Selain menghadirkan cara berkesenian Pitamaha menjadi sorotan masyarakat Barat berkat beberapa pamerannya yang di gelar di luar negeri, berkat pameran tersebut seiring dengan politik Baliseering, menuai sorotan dengan citra Bali yang semakin terkenal sehingga banyak mendatangkan rasa penasaran warga Barat untuk berkunjung ke Bali .

Dalam proses transformasi budaya saat ini masyarakat Bali dalam transisi dari pengaruh modern, pariwisata menjadi salah satu pengaruh besar dalam hal ini. Citra keseimbangan dan harmoni yang diciptakan relasi dari Barat, yang melibatkan produksi bahasa, tingkah laku, dan citra yang tanpa sadar menjadi cikal bakal terbentuknya Bali hingga saat ini. Pulau ini segenggam tanah surga yang siap dikonsumsi kapan saja oleh industri dan bisnis pariwisata. Kebudayaan Bali akan berdampak kepada adanya efek peniruan, yaitu adanya kecenderungan penduduk lokal untuk meniru gaya hidup wisatawan, tanpa mempertimbangkan kebudayaannya sendiri, misalnya tingkat toleransi terhadap perilaku yang dipengaruhi oleh kesenian Barat, senantiasa berorientasi pada hasil produk luar negeri.

Kemudian terjadinya komodifikasi terhadap kebudayaan, serta terjadi penurunan kualitas hasil kesenian dan dipihak lain terjadi profanisasi kesenian sakral, kegiatan ritual, dan tempat suci.

Informasi yang dimiliki oleh pusaka budaya Bali sering menjadi daya tarik wisata dan menjadi sumber informasi. Hampir sebagian besaringgalan dan tempat penting dalam pusaka kebudayaan Bali menjadi objek dan daya tarik wisata. Data dari Dinas Pariwisata Bali menunjukkan bahwa peranan pariwisata terhadap kunjungan di obyek wisata dan daya tarik wisata di Bali di tahun 2017 mencapai 17.853.694 pengunjung. Berdasarkan jenisnya obyek wisata di Bali yang dicatat dinas pariwisata merujuk pada wisata edukasi, wisata alam, dan wisata sejarah/arkeologi. Gianyar menjadi region yang mempunyai obyek dan jenis pariwisata terbanyak dibanding regional lainnya, jumlah ini bisa menjadi contoh untuk mengukur jumlah dan minat wisatawan yang berkunjung ke obyek wisata edukasi seperti museum. Terhitung gianyar memiliki 7 museum, 6 wisata sejarah/arkeologi dan 11 wisata alam dan wahana wisata. Jumlah kunjungan wisata edukasi yang mencapai 128.696 kunjungan pertahunnya, lebih rendah dibanding kunjungan wisata arkeologi dan alam sebanyak 3.713.512 kunjungan. Jumlah kunjungan wisata edukasi juga lebih rendah dari satu obyek wisata seperti *Monkey Forest*, dengan kunjungan 1.343.152 wisatawan pertahunnya. Jumlah itu tidak sebanding dengan kunjungan pariwisata edukasi yang cenderung lebih rendah dibanding wisata lainnya.

Mudahnya akses pariwisata Bali pada periode pengenalan pariwisata hingga saat ini telah mengalami berbagai rentetan peristiwa panjang yang menjadikan Bali kedalam industri pariwisata yang besar dan mapan, perjalanan itu tidak lepas dari pengaruh sosial masyarakatnya. Pariwisata menjadi objek yang perlu di teliti dalam sebuah kajian sosio-historis. Ini dimaksudkan untuk menelusuri kembali secara lebih dalam peristiwa yang pernah terjadi di masa lampau dan melihat penyebab pariwisata Bali masa kini untuk melihat realitas sejarah yang berhubungan dengan pariwisata Budaya. Cara pandang sosio-historis adalah melihat

esensial melalui pandangan yang mampu mengungkapkan faktor bahwa kondisi masa kini merupakan hasil perkembangan masa lampau.

Perkembangan informasi di masa kini harus berada sejajar dengan kegiatan konservasi budaya, seperti halnya pemanfaatan teknologi sebagai pelestarian seni dan budaya. Website menjadi teknologi informasi masa kini dengan berbagai macam fitur yang bisa memfasilitasi penyampaian informasi. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink) (<http://raghibnuruddin217.blogspot.com/>). Menurut Suwanto Raharjo, dosen dan pakar teknik informatika, Web merupakan salah satu layanan internet yang paling banyak digunakan dibanding dengan layanan lain seperti ftp, gopher, news atau bahkan email. Jangkauan yang sangat luas melihat pengguna internet yang begitu banyak dan semakin meningkat. Akses informasi sangat mudah dan Website bisa diakses kapan saja, siapa saja dan dimana saja. Oleh sebab itu perancangan website sejarah pariwisata Bali ini dirasa sangat tepat dilakukan sebagai media informasi alternatif dalam pelestarian seni dan kebudayaan Bali.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah perancangan ini adalah bagaimana merancang desain website yang interaktif dan informatif sebagai media informasi mengenai sosiohistori pariwisata Bali?

## **C. Batasan Masalah**

Perancangan ini berfokus pada perancangan desain website untuk membantu menginformasikan peristiwa dan kejadian secara ringkas di dalam pariwisata Bali. Interaksi dan aktifitas pariwisata Bali dari awal pengenalan Bali di dunia Internasional lewat kehidupan sosial dan pertukaran kebudayaan melalui praktik kreatif masyarakat Bali.

#### **D. Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan website “Sosiohistori Pariwisata Bali” sebagai sumber informasi alternatif yang berisi peristiwa atau kejadian dalam perjalanan pariwisata Bali dan pengaruh pariwisata di Bali.

#### **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi *Target Audience*

Memperkenalkan kembali histori pariwisata Bali sebagai pengenalan sejarah dan pelestarian seni budaya Bali

2. Bagi Ilmu Pengetahuan

Memberikan informasi yang menarik dan mendidik dengan mengedukasi sejarah pariwisata Bali dan pengaruhnya bagi kehidupan sosial masyarakat Bali.

3. Bagi Perancang dan Institusi

Tentunya sebagai landasan awal untuk menambah wawasan, dan bermanfaat bagi masyarakat pendukungnya, dan pecinta seni dan budaya pada umumnya.

#### **F. Metode Perancangan**

1. Data yang dibutuhkan

a. Data verbal yang digunakan menyangkut tentang tema perancangan, data dapat diambil dari buku, kajian pustaka, literatur-literatur, museum, institusi, dan jurnal yang menyangkut tentang tema perancangan.

b. Data visual berupa arsip foto dan dokumen menyangkut bukti autentik peristiwa dan kejadian yang sempat di dokumentasikan, data visual juga bisa ditambah dari desain-desain website untuk menambah referensi atau rujukan tentang desain website yang dirasa efektif dalam memberi informasi

## 2. Metode pengumpulan data

### a. Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi melalui media-media seperti buku, koran, literasi, kajian pustaka, literatur, dan jurnal pariwisata.

### b. Dokumen

Pengumpulan data dapat melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari lembaga atau institusi terkait tema perancangan.

### c. Wawancara

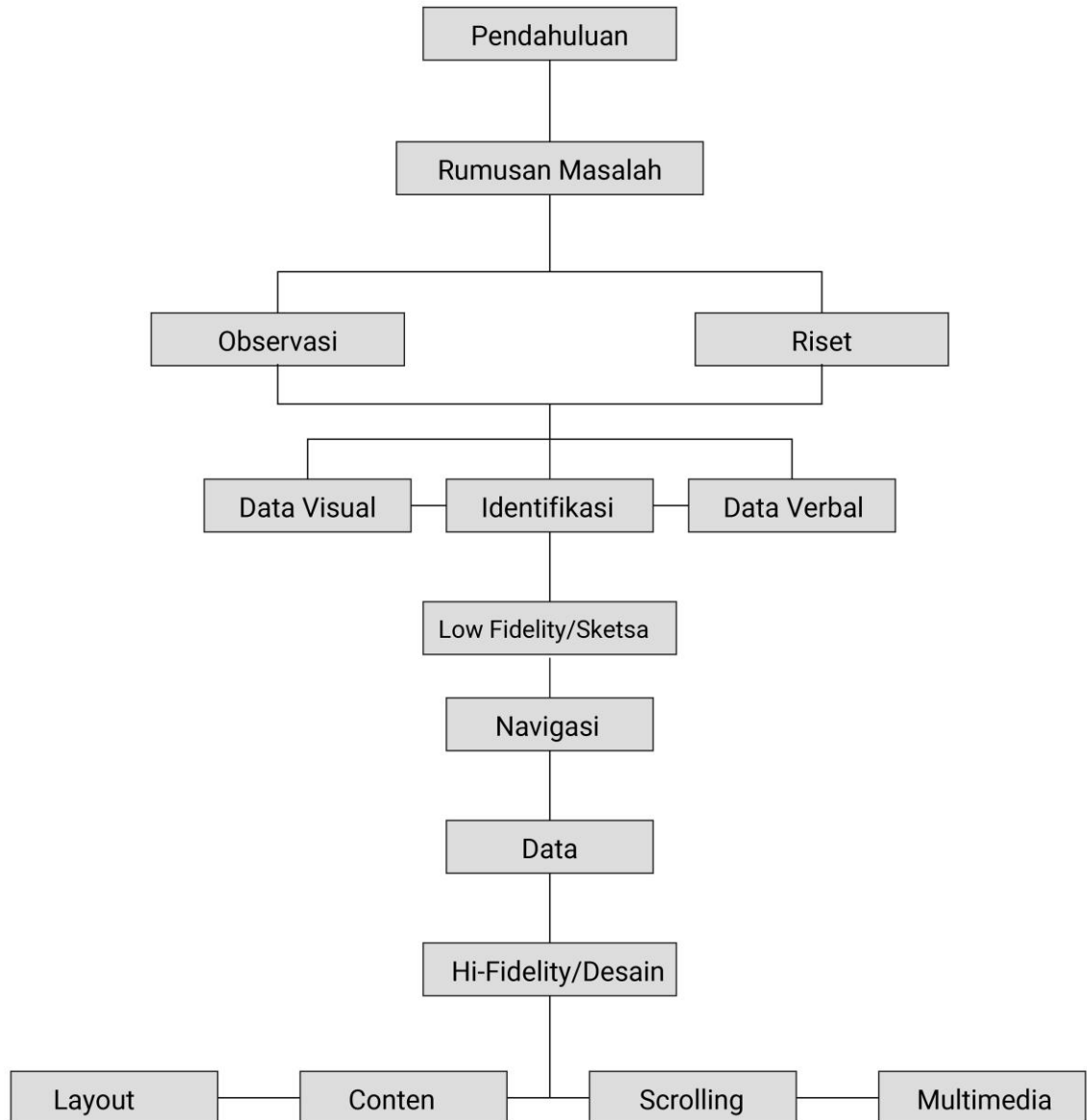
Wawancara menjadi instrument pengumpulan data terakhir. Penggunaan metode wawancara diharapkan menjadi pelengkap informasi diluar literasi dan buku.

## G. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah analisis 5W+1H (Who, What, Where, When, Why, How).

- a. *Who* – Siapa yang menjadi target perancangan ini?
- b. *What* – Apa bentuk perancangan yang dapat dihadirkan?
- c. *Where* – Di mana jangkauan wilayah dalam karya perancangan ini?
- d. *When* – Kapan perancangan karya ini di tayangkan?
- e. *Why* – Mengapa perancangan ini perlu dilaksanakan?
- f. *How* – Bagaimana perancangan ini akan bekerja?

## H. Skematika Perancangan



Gambar 1.1  
Skema Perancangan  
Sumber: Ketut Nugraha Jati, 2019