

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Biara merupakan sebuah rumah atau tempat para pertapa dan para rubiah, dapat ditempati oleh pria ataupun wanita yang memberikan dirinya hidup di bawah pelaksanaan dan pimpinan ajaran agama, menurut aturan tertentu. (Pena, 2018). Di Indonesia, zaman ini, kehidupan membiara terlihat sangat tertutup dan ketinggalan zaman juga sulit ditemui dan berkembang di pusat kota, namun sebenarnya kehidupan membiara pun harus mengikuti alur perkembangan zaman saat ini.

Wisata memiliki arti (Pusat Penerjemah, 2020) aktivitas dengan bertujuan menghibur diri atau menghabiskan waktu luang untuk bersenang-senang, sedangkan religi memiliki arti hal yang dapat dikaitkan dengan keagamaan dan kepercayaan tertentu. Jika digabungkan wisata religi adalah wisata yang dilakukan oleh seseorang untuk memperdalam wawasan agama pada perjalanan wisata. Menurut Detik.com, tertera bahwa banyak biara di Eropa memiliki tampilan situsnya sendiri-sendiri, terdapat fasilitas, harga, dan jenis kamar tertentu, dan wisatawan datang ke biara, salah satunya untuk wisata religi. Melalui pernyataan tersebut, maka dapat disimpulkan, suatu biara dapat menjadi destinasi wisata religi.

Lembah Karmel berdiri sudah dari 24 tahun yang lalu, sejak tahun 1988. Letak Lembah Karmel di Desa Cikanyere, terpencil dan berada di pinggir hutan, berada di dataran tinggi utara Kabupaten Cianjur. Suasana alam yang damai dan tenang mendukung pengunjung untuk dapat berdoa atau beribadah dengan khusyuk. Di Lembah Karmel ini, terdapat beberapa *spot* destinasi untuk ibadah seperti Goa Maria atas dan bawah serta ada Kapel Maria Bunda Karmel untuk kapasitas kecil. Adapula Ruang Adorasi yang terletak di tengah hutan yang biasa digunakan untuk doa pribadi. Kebanyakan orang datang hanya untuk ibadah hari Minggu, dan belum mengetahui beberapa *spot* destinasi wisata lainnya yang dapat dikunjungi pada hari selain Minggu.

Menurut wawancara dengan Frater Suster di Lembah Karmel Cikanyere, setelah berlalunya Konsili Vatikan II dalam gereja katolik, maka hidup membiara diperbaharui dengan munculnya biara aktif, dengan ciri khas yaitu berwarta dan membantu yang membutuhkan di dunia luar, seperti berkontribusi dalam sekolah, rumah sakit, dan lain-lain. Sedangkan menurut persepsi anak zaman sekarang, kehidupan biara sangat kaku, tidak mengikuti perkembangan zaman, dan tidak menarik, padahal kenyataannya tidak seperti itu. Sehingga dapat disimpulkan bahwa belum ada media informasi sehingga kekurangan info mengenai wisata religi dan kehidupan Lembah Karmel

Berdasarkan wawancara tersebut, dilihat dari jumlah pengunjung yang datang per harinya dan kapasitas Lembah Karmel, informasi mengenai kehidupan biara di Lembah Karmel Cikanyere, Kabupaten Cianjur masih sangat kurang. Selama ini informasi tentang Lembah Karmel biasanya didapatkan dari pembicaraan mulut ke mulut sehingga banyaknya informasi yang tidak pasti beredar, maka dari hasil wawancara diperlukan untuk membuat social media interaktif tentang wisata religi dan kehidupan di Lembah Karmel Cikanyere, Kabupaten Cianjur.

Salah satu contoh media informasi adalah social media, social media dapat digunakan hanya bermodel ponsel dengan internet, sangat berperan untuk penyebaran informasi bagi masyarakat luas (Dinaskertrans, 2020), sehingga tempat wisata religi Lembah Karmel Cikanyere, dapat lebih dikenal oleh para calon pendatang Lembah Karmel.

Berdasar paparan tersebut, maka penulis memutuskan untuk membuat sebuah aplikasi untuk menunjang informasi wisata religi dan kehidupan yang ada di Lembah Karmel, yang dapat diakses dengan mudah dan cepat. Karena salah satu platform resmi adalah aplikasi maka penulis akan merancang UI/UX aplikasi dengan konten dan visual terkait tema tersebut. Proses perancangan media informasi biara Lembah Karmel Cikanyere, Kabupaten Cianjur akan berkolaborasi dengan konferensi waligereja Indonesia agar informasi tentang biara Lembah Karmel dapat lebih dikenal.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan pada latar belakang maka rumusan masalah dalam perancangan Tugas Akhir:

- Bagaimana perancangan UI/UX aplikasi sebagai media informasi interaktif untuk memperkenalkan wisata religi dan kehidupan di Lembah Karmel Cikanyere?

1.3. Batasan Masalah

1.3.1 Demografis

- 25 – 30 tahun
- Laki-laki dan perempuan

1.3.2 Psikografis

- Orang yang ingin berkunjung ke Lembah Karmel
- Edukasi iman melalui rekoleksi, retreat, dan kotbah
- Para calon Frater dan Suster Lembah Karmel

1.3.3 Geografis

- Jakarta
- Bandung

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tugas akhir ini ditujukan untuk merancang media informasi berbasis UI/UX Aplikasi wisata religi di Lembah Karmel Cikanyere, sehingga tempat wisata religi ini dapat lebih dikenal oleh banyak orang.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

1.5.1 Manfaat bagi Penulis

Melalui perancangan konten aplikasi sebagai media informasi wisata religi dan kehidupan biara di Lembah Karmel Cikanyere, penulis dapat lebih

memperdalam kemampuan dalam perancangan konten social media interaktif serta dapat menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah dan pengalaman magang dalam menyelesaikan tugas akhir.

1.5.2 Manfaat bagi Masyarakat

Bagi orang lain dan masyarakat di Jakarta dan Bandung, dapat lebih mengenal kehidupan di Lembah Karmel dan untuk menambah wawasan tentang wisata religi yang ada di Lembah Karmel.

1.5.3 Manfaat bagi Universitas

Melalui laporan tugas akhir ini, informasi tentang Lembah Karmel dapat dijadikan sumber referensi bagi mahasiswa calon peserta Tugas Akhir dalam penyusunan rencana pembuatan UI/UX aplikasi sebagai media informasi.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA