

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pulau Penyengat Inderasakti atau yang di kenal sebagai Pulau Penyengat merupakan sebuah pulau kecil yang terletak kurang lebih 2 KM dari kota Tanjungpinang, dengan ukuran pulau kurang lebih 2000 meter x 850 meter (Ardelia & Syefriani, 2024, h.88). Pulau penyengat memiliki lebih dari 46 peninggalan Cagar Budaya yang masih terpelihara seperti Masjid Raya Sultan Riau, Istana Raja Ali Yang Dipertuan Muda VIII, Perigi atau Sumur, Benteng Bukit Kursi dan Bekas Dermaga Kuno (Irwan dkk., 2020, h.136). Pada tahun 2015, Pulau Penyengat telah berada di urutan ke-11 dalam daftar tunggu pengajuan ke UNESCO sebagai warisan budaya dunia (Swastiwi, 2022, h.118).

Pulau Penyengat merupakan sebuah pulau yang memiliki nilai sejarah yang tinggi karena menjadi salah satu bukti penting dalam perkembangan budaya Melayu. Hal ini terlihat dari peran Pulau Penyengat yang menjadi kawasan pemerintahan melayu yang berada dalam wilayah Kesultanan Johor, Pahang, Siak dan Lingga (Mahadiansar & Romadhan, 2021, h.48). Pulau Penyengat menjadi destinasi wisata budaya dan sejarah Melayu dengan warisan Kerajaan Melayu pada abad ke 17 hingga ke 20 (Amalia dkk., 2023, h.213). Sebagai kawasan yang memiliki cagar budaya, Pulau Penyengat tidak hanya memiliki bangunan atau situs yang bersejarah. Namun, Pulau Penyengat juga menyimpan banyak nilai sejarah dan budaya sehingga nilai-nilai tersebut perlu dilestarikan dan diperkenalkan kepada masyarakat, khususnya generasi muda dan wisatawan.

Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan oleh penulis ke Pulau Penyengat, ditemukan beberapa kondisi yang berkaitan dengan prasarana yang kurang memadai dalam dukungan tempat wisata. Penulis menemukan bahwa papan informasi di beberapa tempat dan cagar budaya belum sepenuhnya optimal seperti banyak papan informasi yang sudah rusak dan sulit terbaca. Informasi pada

beberapa situs cagar budaya hanya disampaikan melalui papan informasi statis dengan konten yang singkat, kurang menarik secara visual, serta belum mampu memberikan narasi sejarah yang utuh kepada wisatawan. Salah satu permasalahan yang terjadi di Pulau Penyengat adalah kurangnya sarana informasi bagi wisatawan. Menurut (Syafara, 2024) ada beberapa fasilitas yang perlu diperbaiki agar wisatawan dapat merasa nyaman dan aksesibilitas wisata di Pulau Penyengat menjadi lebih nyaman dan mudah.

Berdasarkan hasil penelitian, pengelolaan informasi pariwisata yang ada dalam Pulau Penyengat masih belum optimal sehingga diperlukan sistem informasi yang lebih terpadu untuk mendukung promosi dan pengalaman wisata yang lebih baik (Jocom dkk., 2021, h.108). Pada era perkembangan zaman, budaya yang dimiliki oleh setiap daerah mulai ditinggalkan sehingga keanekaragaman budaya yang ada menghilang secara perlahan-lahan (Hartatik & Pratikno, 2023, h.143). Sistem Informasi tidak hanya sebagai sarana penyampaian informasi kepada para wisatawan, melainkan menyampaikan narasi sejarah dan budaya secara informatif, menarik sekaligus mendukung upaya pelestarian warisan budaya.

Oleh karena ini, dibutuhkan sebuah *mobile website* sebagai media informasi yang bisa membantu wisatawan untuk mengenal dan memahami nilai-nilai budaya yang terkandung dalam setiap tempat bersejarah di Pulau Penyengat sehingga kunjungan wisatawan menjadi lebih edukatif dan bermakna. Dengan adanya *mobile website* ini, diharapkan adanya peningkatan terhadap kualitas pengalaman wisatawan menjadi lebih mudah diakses sekaligus mendukung upaya pelestarian budaya Melayu kepada wisatawan.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah diuraikan, masalah yang ditemukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Penyampaian informasi mengenai sejarah dan budaya di Pulau Penyengat masih belum optimal karena masih menggunakan media informasi statis

yang kurang menarik dan belum mampu menyampaikan informasi secara lengkap dan mudah diakses kepada wisatawan.

2. Belum adanya media informasi digital untuk membantu wisatawan memahami nilai sejarah dan budaya dari situs-situs bersejarah di Pulau Penyengat.

Dengan adanya temuan masalah yang ada, maka penulis mengajukan rumusan masalah adalah sebagai berikut :

Bagaimana perancangan *mobile website* untuk Pulau Penyengat Kota Tanjungpinang agar dapat memberikan informasi sejarah dan budaya sehingga dapat meningkatkan pengalaman wisatawan serta mendukung pelestarian budaya?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada siswa SMA/SMK hingga mahasiswa dengan rentang usia 16 hingga 22 tahun yang melakukan kegiatan wisata edukatif seperti *field trip* ke destinasi yang mengandung nilai sejarah serta budaya yang tinggi, termasuk Pulau Penyengat. Kelompok usia ini dipilih karena berada pada fase eksplorasi pengetahuan yang cenderung memanfaatkan media digital sebagai sumber informasi. Oleh karena itu, ruang lingkup perancangan *mobile website* dibatasi pada desain yang dapat memberikan navigasi destinasi wisata serta pengetahuan sejarah dan budaya yang lebih mudah untuk diakses dan menarik.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat perancangan *mobile website* Pulau Penyengat untuk meningkatkan pengalaman wisatawan dalam aspek navigasi dan pemahaman nilai sejarah dan budaya sehingga menjadikan perjalanan wisata yang lebih edukatif dan bermakna.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Perancangan penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat baik secara teoretis atau praktis. Manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan pada program studi Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi perancangan *mobile website* Pulau Penyengat Kota Tanjungpinang sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung pengelolaan tempat wisata agar dapat menarik wisatawan.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan menjadi khazanah ilmu pengetahuan pada program studi Desain Komunikasi Visual, khususnya solusi untuk masalah pengelolaan wisata, serta membantu meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan dalam aspek navigasi dan pemahaman nilai sejarah dan budaya.

