

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pariwisata di Kabupaten Gresik dapat dikembangkan meskipun Gresik juga dikenal sebagai kota industri dan kota santri. Gresik memiliki 30 lebih obyek wisata dengan beberapa kategori yakni wisata alam, wisata budaya dan wisata minat khusus (Frischila, 2020). Gresik merupakan kabupaten dengan jumlah penduduk 1 juta 311 ribu jiwa, menurut data di bulan September 2021 (Badan Pusat Statistik Kabupaten Gresik, 2021).

Kegiatan syiar agama Islam yang dilakukan oleh Sunan Giri dan Syekh Maulana Malik Ibrahim di masa lalu membentuk julukan Gresik menjadi kota santri. (Purwanto, 2021). Selain sejarah religi, kota Gresik juga menyimpan sejarah kota tua yang membentuk etnis didalamnya seperti Etnis Arab, Etnis Pecinan, Etnis Kolonial dan Etnis Pribumi atau Peranakan.

Pemerintah Kabupaten Gresik sedang merancang destinasi wisata heritage di wilayah Kota Gresik tepatnya di jalan Basuki Rahmat yang saat ini disebut kawasan Bandar Grissee. Banyak peninggalan-peninggalan zaman kolonial Belanda di Gresik terutama berupa bangunan yang terabaikan, bahkan dirubah dan dialih-fungsikan menjadi rumah pribadi maupun tempat usaha. Menurut Bupati Kabupaten Gresik, (Fandi Ahmad Yani, 2022 dalam Adisani & Sutrisno, 2022) “Gresik adalah etalase toleransi multi etnis, multi ras dan multi agama yang tidak dimiliki daerah lain. Karena sejarah tidak bisa diputar lagi, tetapi bisa jadi pelajaran berharga dengan membangunnya kembali. Sehingga bisa menghidupkan ekonomi kreatif”. Setiap kawasan akan disesuaikan dengan ciri khasnya, terdapat 4 kawasan di Bandar Grissee yaitu Pecinan, Arab, Kolonial dan Pribumi.

Dari hasil observasi singkat yang dilakukan peneliti, proses pembangunan trotoar jalan dan signane saat ini di kawasan Bandar Grissee sudah terealisasi, sedangkan sarana informasi massa serta identitas branding belum dirilis baik berupa media cetak maupun digital. Sarana informasi dari Bandar Grissee menjadi hal

utama yang sangat diperlukan guna mendukung efektifitas dan proses realisasi media-media yang lain.

Berdasarkan wawancara singkat yang dilakukan oleh peneliti pada 7 November 2022 dengan bapak Abdul Hamim, S. Pd selaku pengelola data dibidang pariwisata DISPAREKRAFBUDPORA, kawasan Bandar Grisee membutuhkan beberapa bantuan visual sebagai media informasi serta identitas yang akan dipublikasikan selagi berjalannya progress Bandar Grisee.

Kebutuhan visual yang dimaksud salah satunya adalah website pariwisata yang meliputi perjalanan guide, daftar rumah makan di sekitar kawasan, obyek wisata, toko souvenir, serta fasilitas umum seperti toilet, mushola, dan penginapan. Lalu implementasi visual seperti tiket gelang bagi pengunjung, id card bagi tour guide kawasan wisata, baju bagi tour guide, serta desain spot untuk photo booth. Namun pada kasus kali ini, peneliti membatasi hanya untuk merancang website informasi Bandar Grisee sebagai media utama yang dapat diakses oleh siapapun dan beberapa media pendukung tertentu guna mempermudah calon pengunjung untuk mengetahui lebih spesifik dan mendalam.

Dari hasil wawancara singkat diatas, peneliti akan menggunakan metode yang sesuai dengan permasalahan tersebut yaitu metode kualitatif dengan cara mengumpulkan data kuesioner secara mandiri melalui platform Google Form. Berdasarkan inti dari topik penelitian, akan disebarakan kuesioner dengan pertanyaan yang sesuai dengan inti topik sebagai proses perancangan yang berjudul “Perancangan Website Pariwisata Kota Tua Bandar Grisee Kabupaten Gresik”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, didapatkan rumusan masalah utama sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengatasi masalah efektifitas informasi dasar Bandar Grisee seiring baru dirilisnya kawasan tersebut?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mencapai tujuan sebagai berikut:

1. Merancang *website* yang dapat diakses oleh siapapun untuk menyajikan informasi dan mengenalkan wisata Kota Tua Bandar Grissee.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a) Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap program pemerintah Kabupaten Gresik yang sedang berjalan terutama wisata heritage kota tua Bandar Grissee.
- b) Sebagai bahan acuan serta referensi bagi penelitian-penelitian mendatang yang berhubungan dengan topik sekaligus menarik minat warga Gresik maupun luar Gresik.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, manfaat yang dapat diambil sebagai berikut:

- a) Bagi Peneliti

Menambah pengalaman, pengetahuan, dan koneksi baru mengenai topik yang diangkat ataupun informasi Kabupaten Gresik.

- b) Bagi Masyarakat Gresik

Masyarakat dapat dengan mudah mengetahui informasi sejarah mendasar serta daftar obyek cagar budaya di Bandar Grissee.

- c) Bagi Perguruan Tinggi

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan referensi bagi institusi ataupun peneliti-peneliti berikutnya.

#### **1.5 Batasan Masalah**

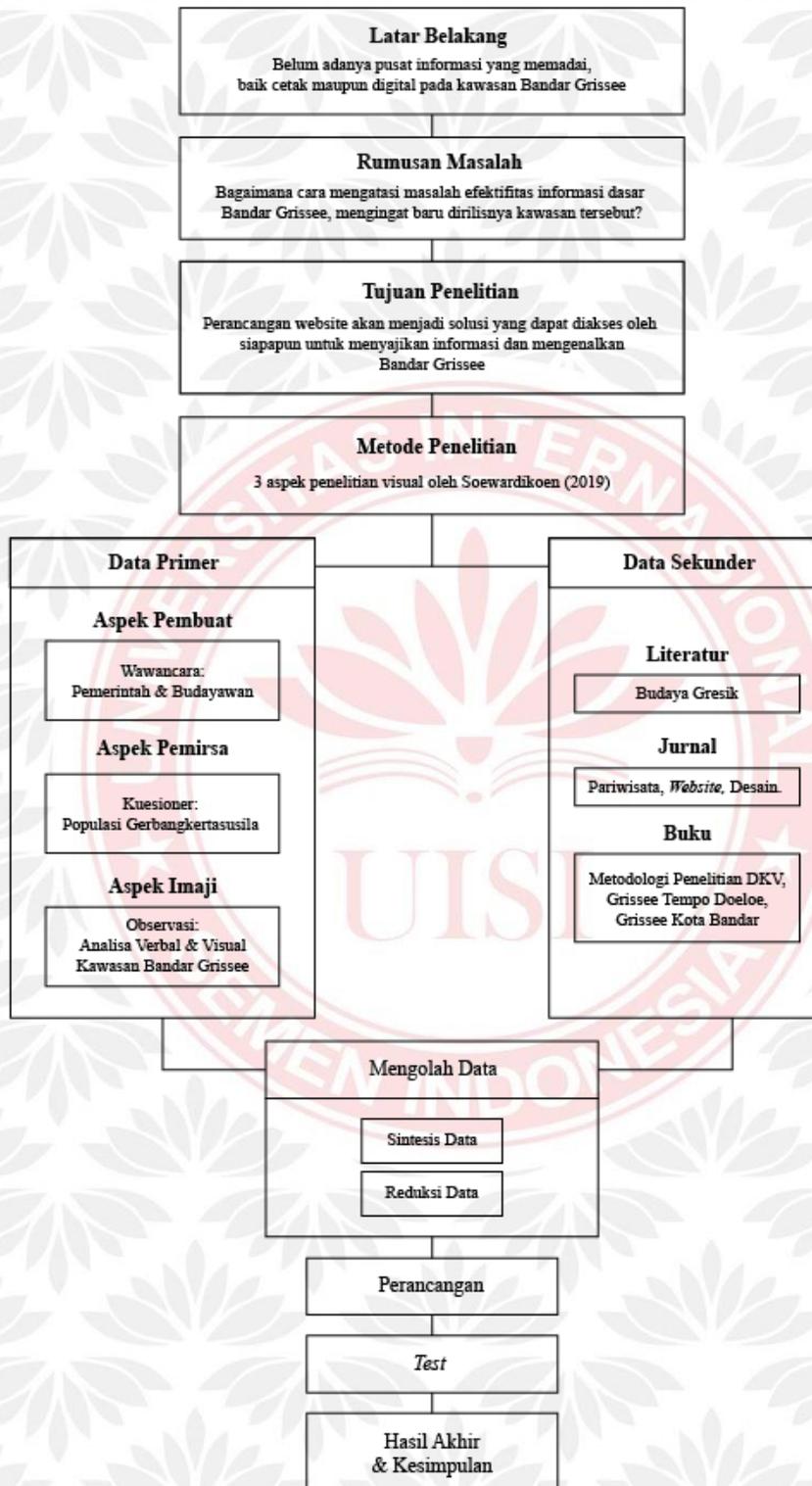
Batasan masalah dimaksudkan untuk menghindari adanya penyimpangan inti masalah yang akan diteliti agar penelitian menjadi lebih spesifik dan terarah, berikut adalah beberapa batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Penelitian ini berfokus pada penerapan media informasi berupa *website* pariwisata Bandar Grissee.
2. Penelitian ini dibatasi sampai tahap *prototype website*.

3. Penelitian ini membatasi populasi penyebaran kuesioner yang dikelompokkan di daerah Gerbangkertosusila, yaitu Gresik, Bangkalan, Mojokerto, Surabaya, Sidoarjo, dan Lamongan.
4. Konten *website* dibatasi pada informasi dasar Bandar Grisse serta empat kampung etnisnya yaitu Kolonial, Pecinan, Arab dan Pribumi.
5. Logo pada *website* tidak menggunakan riset mendalam, peneliti hanya menggunakan data riset sebagai landasan penciptaan logo.



## 1.6 Kerangka Pemikiran



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran



(halaman ini sengaja dikosongkan)