



Pemanfaatan Travel Writing di Wisata Gamplong Studio Alam Sebagai Sumber Informasi Wisata

Rizki Nurul Nugraha¹, Rifky Setiawan², Prama Hardika³, Raden Ajeng Dhea Ayu Salsabila⁴, Nasrullah Ramli⁵

^{1,2,3,4,5}Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Nasional

Abstract

Received: 29 November 2023

Revised: 11 Desember 2023

Accepted: 18 Desember 2023

This research was conducted in the Gamplong Village area which is an artificial tourist destination located in Yogyakarta, Sleman Regency. The aim of the research was to find out and analyze the pattern of travel writing in the Alam Gamplong Studio tour. The focus of the research discussed is Travel writing as a source of travel information, Identification of 3A aspects in the Alam Gamplong Studio area and the impact of travel writing on the Gamplong Alam Studio tour. This research method is a descriptive study using a qualitative approach that refers to travel writing patterns in the Alam Gamplong Studio area. The results of the study show that travel writing is as tourist information to attract tourists to visit the Gamplong Alam Studio tour as a tourist spot.

Keywords: *Travel writing pattern, Resources, Element 3A, Impact of travel writing, Studio Alam Gamplong*

(*) Corresponding Author: rizki.nurul@civitas.unas.ac.id

How to Cite: Nugraha, R. N., Setiawan, R., Hardika, P., Salsabila, R. A. D. A., & Ramli, N. (2023). Pemanfaatan Travel Writing di Wisata Gamplong Studio Alam Sebagai Sumber Informasi Wisata. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10435061>.

PENDAHULUAN

Wisata merupakan melakukan perjalanan ke suatu tempat tertentu dengan tujuan tertentu, seperti rekreasi, pengembangan diri, dan mempelajari keunikan wisata tersebut. Dengan menjelajahi bumi Allah yang Mahaluas, penjelajah tidak hanya merasakan kesenangan saja, melainkan juga mendapatkan pengalaman baru yang nyata yang belum tentu didapatkan jika hanya berdiam diri di dalam rumah (Rizki Nurul Nugraha et al., 2022). Wisata bisa dilakukan mulai dari ranah lokal, hingga luar negeri. Dengan berwisata, seseorang bisa membagikan pengalaman kepada orang lain dengan jelas. Membagikan pengalaman perjalanannya, salah satunya dengan menulis laporan perjalanan. Dengan mengunjungi satu tempat ke tempat lain, kita bisa menceritakan ulang bagaimana awal berangkat, apa yang dilihat sepanjang perjalanan, hingga akan pulang ke dalam tulisan. Menulis adalah upaya menuangkan ide ataupun gagasan ke dalam tulisan yang bersumber dari pemikiran. Umumnya, menulis diawali dengan adanya membaca, hasil pengamatan dan pengalaman. (Nasution, 2015) Travel writing merupakan bentuk karya tulis yang menceritakan pengalaman perjalanan penulis yang dibagikan kepada pembaca, beberapa diantaranya ditulis ke dalam bentuk digital media dan mediacetak, antara lain yaitu novel, buku panduan wisata, majalah, blog dan portal web. Kekuatan penulis untuk menciptakan karakternya agar masuk ke dalam imajinasipembaca, tidak sekedar membentuk kesadaran tetapi mampu mempengaruhi pembaca untuk melakukan keputusan berwisata. (Dhamayanty et

al., 2022)

Dalam hal ini, peneliti akan menggabungkan antara wisata, yakni menjelajahi wisata dengan dunia kepenulisan, yakni proses membuat tulisan berisikan informasi yang ada di wisata Gamplong Studio Alam. Gamplong Studio Alam yang berada di desa Gamplong, Kabupaten Sleman, Yogyakarta, merupakan sebuah lokasi seluas dua hektar yang digunakan sebagai latar tempat untuk beberapa judul film nasional. Penelitian kegiatan ini bertujuan untuk melihat bagaimana informasi-informasi yang terbaru di wisata Gamplong Studio Alam karena meningkatnya karya travel writing yang mengangkat destinasi Indonesia diharapkan akan meningkatkan kunjungan wisatawan di wisata Gamplong Studio Alam, sehingga travel writing dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi yang mampu memandu calon wisatawan nusantara dalam merencanakan perjalanan. Peneliti tertarik untuk meneliti secara mendalam tentang pemanfaatan travel writing oleh wisatawan nusantara sebagai sumber informasi. (Sekolah et al., 2018) Sastra perjalanan memuat tujuan yang dituangkan dalam setiap karyanya yang tercermin dalam pengalaman pengarang selama melakukan perjalanan. Melalui pengalamannya tersebut, banyak orang mengikuti jejaknya. Pembaca memberikan respon melalui sebuah tulisan, melakukan proses penerimaan terhadap ideologi dan nilai, dan memahami maksud pengarang. Melalui tahap-tahap tersebut, pengarang menghidupkan dirinya dalam jiwa pembaca. Tulisan mengenai catatan dan cerita perjalanan tidak berorientasi mimetik, namun benar-benar kisah perjalanan yang dialami dan ditulis untuk dibaca. Dilihat dari adanya potensi wisata di Kabupaten Sleman, Yogyakarta khususnya kawasan Desa Gamplong, penting dilakukan untuk mengetahui informasi wisata dan pola perjalanan wisatawan dalam berkunjung ke kawasan Desa Gamplong sehingga dapat memberikan dampak yang lebih luas dan signifikan bagi masyarakat. Aspek 3A akan berpengaruh terhadap jumlah kunjungan wisatawan, lama tinggal wisatawan, dan minat wisatawan untuk berkunjung kembali (Mahendra & Suryani, 2021), maka dari itu, dalam pengelolaan destinasi wisata, khususnya Destinasi Wisata Kawasan Ancol penting untuk memahami pola perjalanan wisata dan memastikan aspek 3A dapat diterapkan dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas, terdapat rumusan masalah yang akan dicari kesimpulanya dalam penelitian ini, sebagai berikut: 1. Bagaimana identifikasi aspek 3A di wisata Gamplong Studio Alam. 2. Bagaimana pola travel writing di wisata Gamplong Studi Alam. 3. Apa saja dampak yang ditimbulkan dari travel writing di wisata Gamplong Studio Alam. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah peneliti ingin menganalisa pola travel writing di kawasan wisata Gamplong Studio Alam dan menganalisa aspek 3A yang dimiliki kawasan wisata Gamplong Studio Alam.

KAJIAN PUSTAKA

Atraksi

Menurut Middleton dalam (R. N. Nugraha & Hardika, n.d.) mengungkapkan ada tiga komponen utama dari produk wisata, diuraikan sebagai berikut:

Atraksi Elemen-elemen di dalam suatu atraksi wisata yang secara luas menentukan pilihan konsumen dan mempengaruhi motivasi calon-calon pembeli

diantaranya:

- a. Atraksi wisata Alam, meliputi bentang alam, pantai, iklim dan bentukan geografis lain dari suatu destinasi dan sumber daya alam lainnya.
- b. Atraksi wisata buatan meliputi bangunan dan infrastruktur pariwisata termasuk arsitektur bersejarah dan modern, monument, trotoar jalan, taman dan kebun, pusat konvensi, marina, ski, tempat kepurbakalaan, lapangan golf, toko-toko khusus dan daerah yang bertema.
- c. Atraksi Wisata Budaya, meliputi sejarah dan cerita rakyat (legenda), agama dan seni, teater, music, tari dan pertunjukkan lainnya. Beberapa dari hal tersebut dapat dikembangkan menjadi event khusus, festival, dan karnaval.
- d. Atraksi Wisata Sosial, meliputi pandangan hidup suatu daerah, bahasa, dan kegiatan-kegiatan pertemuan sosial.

Amenitas

Menurut Rusvitasari dalam (R. N. Nugraha & Hardika, n.d.; Rizki et al., 2022) Amenitas adalah segala bentuk fasilitas pendukung yang dapat digunakan oleh wisatawan untuk memenuhi kebutuhannya. Amenitas berkaitan dengan sarana akomodasi, restoran, toilet umum, rest area, souvenir shop, tempat parkir, tempat ibadah dan lain- lain yang sebaiknya harus ada di suatu destinasi wisata.

Aksesibilitas

Aksesibilitas merupakan salah satu unsur utama dalam produk karena mendorong pasar potensial menjadi pasar nyata, aksesibilitas mencakup transportasi masuk ke negara, inter dan intra region (daerah) serta di dalam kawasan, dan kemudahan memperoleh informasi tentang destinasi (R. N. Nugraha & Ananda, 2023; R. N. Nugraha & Hardika, n.d.).

Travel Writing

Travel writing merupakan bentuk catatan pengalaman perjalanan wisata yang terdiri dari karya sastra salah satunya yaitu novel yang bersifat fiksi dan buku panduan perjalananyang bersifat non fiksi untuk wisatawan khususnya backpackers yang dapat dipercaya, oleh karena itu panduan perjalanan adalah cara yang tepat untuk meningkatkan reputasi akomodasi dan mengkonfirmasi keandalan (Margawati, 2014) Kebiasaan dalam menceritakan berbagai pengalaman berwisata akan menjadi sumber informasi sekaligus mampu menciptakan motivasi berwisata (Purnama et al., 2015). Adapun Proses pencarian informasi tersebut dapat menggunakan berbagai media yang dianggap dapat membantu dalam memenuhi kebutuhan informasinya, baik melalui media cetak, elektronik, maupun media interaktif yang sekarang ini berkembang pesat (Sekolah et al., 2018)

Informasi Media Wisata

Media Informasi merupakan suatu obyek yang berisi tentang kumpulan informasi yang berfungsi sebagai penyampaian informasi tersebut kepada penerima informasi (Warouw, n.d.) Media informasi juga sudah berkembang dengan cepat seiring berjalannya waktu dan media informasi itupun dapat dipakai melalui media atau internet (Alvin Wangka, n.d.). Selain itu juga menurut (Jawab Ketua Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Dewan Redaksi Saryani et al., n.d.) zaman sekarang dalam menyebarkan informasi dapat dilakukan dengan cepat contohnya seperti melalui

media elektronik sebagai alat untuk mendapatkan informasi bagi masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan suatu fenomena kondisi yang sebenarnya secara akurat, sistematis dan faktual berdasarkan objek yang diteliti. (R. Nugraha et al., n.d.). Jenis penelitian ini merupakan penelitian survei, dengan mengumpulkan informasi terkait aspek – aspek yang bersifat khusus terkait kajian pola travel writting wisata di Kawasan Studio Alam Gamplong, Kabupaten Sleman Yogyakarta. (Wayan et al., n.d.).

Dalam penelitian ini akan mempergunakan metode kualitatif berupa data kepustakaan (library research atau literatur review) dan teknik analisis SWOC dimana penelitian dilakukan di dalam perpustakaan dan mengkaji literature yang merupakan sumber data primernya, pendekatan penelitian menggunakan metodologi studi pustaka atau literature review dengan menelaah jurnal nasional.

Proses analisis data dalam penelitian analisis kualitatif menggunakan mode John Tukey yaitu istilah teknik dalam menganalisis data penelitian adalah prosedur untuk menganalisis data. Prosedur ini mencakup teknik menafsirkan data yang sudah dianalisa dan cara merencanakan teknik pengumpulan data penelitian sehingga analisis menjadi lebih cepat.

1. Reduksi Data dengan melakukan penyerdehanaan catatan yang tertulis di lapangan terkait objek wisata, pola travel wisata di Gamplong Studio Alam.
2. Penyajian Data dengan memberikan informasi yang tersusun dengan melakukan identifikasi terkait atraksi, amenitas, dan aksesibilitas di objek wisata kawasan Desa Gamplong. Serta melakukan penarikan kesimpulan sebagai satu perjalanan yang kemudian bisa menjadi pedoman bagi wisatawan (Pratama et al., n.d.)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studio Alam Gamplong

Studio Alam Gamplong sejatinya merupakan tempat pengambilan gambar film yang dikelola langsung oleh sutradara kawakan, Hanung Bramantyo. Salah satu karya yang terkenal yaitu film Bumi Manusia. Kendati demikian, studio ini menjadi salah satu destinasi wisata yang sering dimanfaatkan, konten *prewedding*, dan lain sebagainya. Destinasi wisata yang berdiri diatas lahan seluas dua hektar ini pada awalnya dibangun untuk keperluan shooting film Sultan Agung The Untold Story. Berbagai macam bangunan semi permanen yang mencerminkan kehidupan Bangsa Indonesia pada abad ke 16 dan 17 berdiri dikawasan ini, mulai dari Gerbang Keraton Karta Kerajaan Mataram, Pendopo Alit Keraton Karta, Pendopo Ageng Keraton Karta, Benteng Holandia atau Batavia, Kawasan Kampung Mataram, hingga Kampung Pecinan masa lampau ada di tempat ini. Bangunan – bangunan tersebut menjadi daya tarik utama dari tempat ini, nuansa Indonesia pada abad 16 & 17 an mejadi background foto yang menarik, selain itu masih banyak lagi properti dan bangunan indonesia Tempoe Doeloe yang bisa dijadikan sebagai spot foto menarik. Setelah digunakan syuting pembuatan film Sultan Agung dan ramai

dikunjungi wisatawan dari berbagai daerah kini Studio Alam Gamplong kembali booming setelah digunakan sebagai lokasi syuting Bumi Manusia, film yang durasinya mencapai 3 jam ini menjadikan Studio Alam Gamplong sebagai salah satu setting dalam film ini. Sekedar informasi juga film Bumi Manusia merupakan film bergenre drama sejarah yang bercerita tentang kisah dua anak manusia yang meramu cinta di atas pentas pergelutan tanah kolonial pada awal abad 20, film ini juga di sutradarai oleh Hanung Bramantyo dan dibintangi oleh aktor kenamaan tanah air yaitu Iqbal Ramadhan. Studio Alam Gamplong juga tidak menerapkan sistem harga tiket masuk. Pengunjung yang datang hanya akan diberikan fasilitas untuk memberi dana sukarela untuk operasional pelestarian tempat tersebut. Selain itu, dana sukarela yang terkumpul juga akan dibagi sebagai dana CSR untuk kemudian diberikan kepada desa di sekitar tempat wisata tersebut guna pembangunan kesejahteraan desa. Peranan pemerintah dianggap sangat besar dalam pemberdayaan Studio Alam Gamplong. Hal ini dijelaskan oleh Adi Prabowo, Manajer Studio Alam Gamplong bahwa peran pemerintah dalam hal ini sebagai media promosi, pemeliharaan akses jalan, serta kemudahan dalam perizinan.

Identifikasi 3A Studio Alam Gamplong

Dalam pengembangan objek wisata menjadi hal utama yang harus di perhatikan oleh pemerintah ataupun masyarakat sekitar. Adapun komponen-komponen yang perlu di perhatikan dalam pengembangan pariwisata yaitu Aktraksi, Amenitas dan Aksesibilitas atau disebut juga dengan konsep 3A. Komponen tersebut harus berkesinambungan sehingga objek wisata dapat memiliki daya saing yang tinggi.

1. Atraksi

Wisata Studio Alam Gamplong memiliki beberapa atraksi yang dapat dikatakan suatu objek wisata. Terdapat beberapa atraksi yang ditawarkan diantaranya yaitu: Benteng Zaman Belanda, dimana benteng ini mempunyai pintu besar yang sangat gagah, pada bagian depan benteng terdapat sungai yang menjadi pembatas khas zaman dulu. Pengunjung dapat mengabadikan foto di depan pintu benteng ataupun jembatan. Kemudian pendopo joglo yang memiliki bangunan luas dan besar, sementara untuk menambah suasana agar tetap mencerminkan zaman dulu, maka di halaman terdapat beberapa meriam sebagai senjata, selain itu, pada pendopo ini juga dikelilingi pagar yang tinggi dengan gapura yang besar. Terdapat juga miniatur bangunan tua yang sangat unik dan instagramable.

2. Amenitas

Studio Alam Gamplong memiliki beberapa fasilitas sebagai pelengkap dari atraksi wisata. Terdapat beberapa amenitas Studio Alam Gamplong yaitu: Toilet, Area Parkir, Warung makan, Gallery, dan Toko Sovenir.

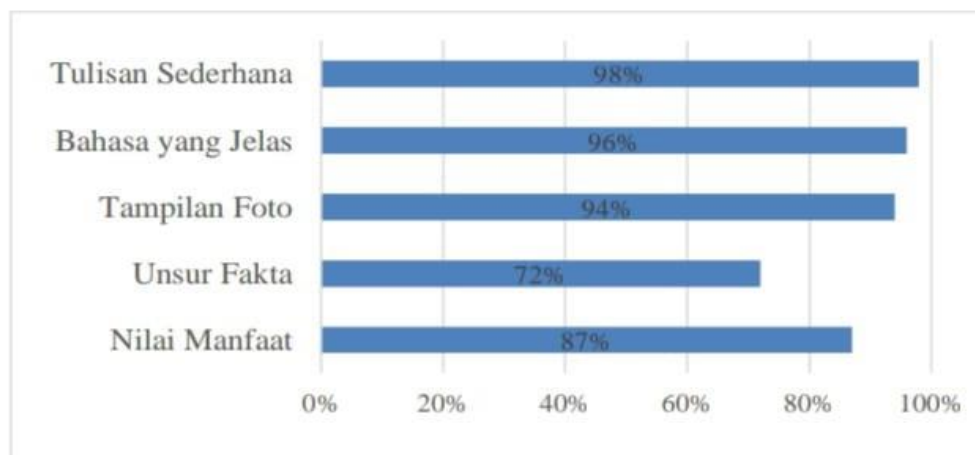
3. Aksesibilitas

Lokasi Studio Alam Gamplong terletak di Gamplong 1, Sumberrahayu, Moyudan, Dukuh, Sumberrahayu, Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Bagi yang ingin menuju ke Studio Alam Gamplong cukup mudah. Dari pusat kota Jogja 0 kilometer, Anda hanya perlu ke barat lurus mengikuti *ring road* selatan Jogja hingga ke jalan Wates. Dari jalan Wates kilometer 15, atau persisnya di pertigaan Klangon, lalu belok ke kanan lurus hingga menyeberang sebuah rel kereta api. Dari rel kereta api, bisa mengambil lajur kiri dan mengikuti

jalan hingga tampak sebuah lapangan. Setelahnya, ambil jalan di sebelah kiri sekitar 350 meter dari sana akan menemukan Studio Gamplong. lalu bisa menggunakan pemandu lokal, untuk mendapatkan bantuan menuju kesana dan menunjukkan objek yang spesial selama berada disana, bisa melakukan pencarian menuju Gamplong Studio yang beralamatkan di Sumberrahayu, Moyudan, Dukuh, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Akses menuju kesana tidak terlalu sulit. Jalan sudah rapih dan nyaman dikendarai dengan roda dua maupun roda empat.

Pola Travel Writing Studi Alam Gamplong

Penelitian ini menggunakan 5 aspek penilaian tentang karakteristik travel writing yang diharapkan oleh pembaca antara lain yaitu; 1) Tulisan sederhana, 2) Bahasa yang jelas, 3) Tampilan foto, 4) Unsur fakta, 5) Nilai manfaat. Kelima aspek tersebut mengadopsi dari sebagian karakter travel writing yang dikemukakan oleh Mishra, (2014). Adapun hasil survei tersebut seperti dalam gambar ini:



Berdasarkan gambar diatas menunjukkan bahwa sebesar 98% memiliki preferensi terhadap tulisan sederhana yang disampaikan secara mendetail dengan menggunakan kata-kata yang mudah dipahami dan tidak mengandung pernyataan yang berlebihan. Adanya beberapa penilaian terhadap gaya penulisan seperti tema yang terlalu romantis, terlalu imajinatif, atau terlalu akademis akan menimbulkan kesan yang kurang menarik dimata pembaca. Dengan demikian perlu adanya pemahaman bagi penulis agar menempatkan cara pandangnyanya sesuai kebutuhan segmen demografis dan psikografis pembaca. Kemampuan target pembaca dalam memahami makna tulisan dipengaruhi oleh tingkat pemahaman, kemampuan berimajinasi, selera dan motivasi yang berbeda-beda mengingat terdapat pembaca yang ingin menikmati tulisan secara umum atau hanya sebagian cerita tertentu yang dianggapnya paling menarik.

Terkait penggunaan bahasa yang jelas, sebesar 96% menanggapi pentingnya mengikuti kaidah penulisan yang baik dan benar. Bahasa yang jelasakan membuat pembaca tidak merasa lelah dan tidak membuang-buang waktu sekedar untuk memahami makna tulisan. Mayoritas penulis merupakan wisatawan independent yang berkunjung ke suatu destinasi wisata Studio Alam Gamplong yang tidak biasa

dikunjungi oleh wisatawan pada umumnya. Dengan demikian perlu adanya deskripsi dan bahasa secara jelas agar dapat memberikan informasi berupa saran sebagai panduan berwisata, salah satunya yaitu saran dalam memaksimalkan waktu dan penghematan biaya perjalanan. Dalam upaya memperkuat citra destinasi nusantara, maka dalam karya fiksi diperlukan penambahan nilai-nilai kelokalan seperti dialog yang melibatkan komunitas lokal, penggunaan bahasa lokal, kisah petualangan alam dan budayalokalserta tema humor khas nusantara agar pembaca merasa tertarik dan mudah untuk mendiskripsikannya.

Sebesar 94% menganggap bahwa tampilan foto sangat penting karena dapat merangsang indera pembaca. Pembaca dapat merasakan seolah-olah sedang berada di destinasi dan dapat merasakan seperti yang dialami oleh penulis. Melalui foto pembaca dapat menemukan potensi pariwisata nusantara yang tidak pernah terpikirkan oleh wisatawan pada umumnya, dari atraksi yang biasa menjadi atraksi yang luar biasa. Tampilan foto tentang keindahan, keunikan, dan keanekaragaman atraksi nusantara dipahami sebagai upaya untuk menghidup-kan tulisan dengan mengkombinasikan nilai-nilai kelokalan melalui bentuk visualisasi. Mayoritas menyebutkan bahwa antara narasi dan foto tidak dapat dipisahkan, sebaik apapun narasi yang dibuat tanpa adanya foto maka tulisan tersebut tidak akan menarik.

Tanggapan terhadap unsur fakta sebesar 72%, meskipun novel sebagai karya fiksi namun nilai kejujuran dan kebenaran objektif tetap menjadi preferensi pembaca. Penggemar karya fiksi menyadari bahwa novel sebagai sastra perjalanan merupakan bentuk penulisan yang bersifat subjektif karena bukan sebagai karya ilmiah. Dengan demikian pembaca karya fiksi tidak menuntut kebenaran secara ilmiah begitu pula dengan karya non fiksi. Dalam karya novel selalu menampilkan penokohan seseorang yang sebenarnya merupakan pengalaman penulis, sehingga karya tulisan tersebut benar-benar menjadi gambaran dari pengalaman penulis.

Sebesar 87% menanggapi bahwa travel writing memiliki manfaat bagi pembacanya. Pertimbangan pembaca dalam pemilihan travel writingselain mengutamakan tema dan penokohan karakter juga terdapat pertimbangan lainyaitu latar pengambilan lokasi, waktu, dan budaya setempat. Sifat informatif tidak sekedar sebagai pedoman untuk memilih penginapan, moda transportasi, alokasi waktu, dan biaya perjalanan, namun bermanfaat sebagai pedoman terkait segala sesuatu yang harus dilakukan dan yang tidak boleh dilakukan saat berada di destinasi.

Dampak Travel Writing Studi Alam Gamplong

Perlunya travel writer memahami kebutuhan pembaca berdasarkan segmen demografis dan psikografis. Dalam upaya memperkuat citra destinasi nusantara, maka dalam karya fiksi diperlukan adanya penambahannilai-nilai kelokalan seperti dialog yang melibatkan komunitas lokal, penggunaan bahasa lokal, kisah petualangan alam dan budaya lokal serta tema humor khas nusantara agar pembaca merasa tertarik dan mudah untuk mendiskripsikannya. Semakin meningkatnya karya travel writing yang mengangkat destinasi wisata Studio Alam Gamplong diharapkan akan meningkatkan kunjungan wisatawan nusantara ke beberapa destinasi yang tersebar di Indonesia, sehingga travel writing dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi yang mampu memandu calon wisatawan nusantara dalam

merencanakan perjalanan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi diikuti dengan munculnya travel writing dalam bentuk digital serta berkembangnya komunitas traveling yang mampu menciptakan kemudahan dan keragaman sumber informasi. Dengan demikian peran media informasi pun akan semakin beragam pula, baik sebagai sumber informasi utama, sebagai media pembanding maupun sebagai media pendukung. Disisi lain dengan adanya fenomena tersebut justru pembaca akan semakin selektif dalam memilih dan memanfaatkan beberapa jenis travel writing. Berikut beberapa dokumentasi studio alam agamplong:

Gambar 1
Lokasi Syuting Film Bumi Manusia



Gambar 2
Situasi Studio Alam Gamplong



KESIMPULAN DAN SARAN

Perlunya travel writer untuk memahami kebutuhan pembaca berdasarkan segmen demografis dan psikografis. Dalam upaya memperkuat citra destinasi wisata studio alam gamplong, maka dalam karya fiksi di perlukan adanya penambahan nilai-nilai kelokalan seperti dialog yang melibatkan masyarakat local, informasi dari unsur 3A, (Atraksi, Amenitas, dan Aksesibilitas) di wisata studio alam gamplong agar pembaca merasa mengetahui dan mudah untuk mendeskripsikannya. Tampilan foto tidak sekedar menampilkan gambar-gambar yang indah tetapi foto yang bertanggung jawab dengan menampilkan sisi kejujuran dari sebuah tulisan. Sifat informative tidak sekedar sebagai panduan perjalanan, namun harus menginspirasi pembaca agar mengetahui informasi yang di wisata Studio Alam Gamplong. Semakin meningkatnya informasi yang bisa mengangkat

destinasi wisata Studio Alam Gamplong diharapkan akan meningkatkan kunjungan wisatawan nusantara ke beberapa destinasi yang tersebar di Indonesia, sehingga travel writing dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi yang mampu memandu calon wisatawan nusantara dalam merencanakan perjalanan.

Sebagai saran untuk kajian penelitian berikutnya yaitu 1) Peneliti sebaiknya memisahkan jenis travel writing ke dalam kategori fiksi dan non fiksi, karena pembaca atau calon wisatawan memiliki pola yang jauh berbeda dalam pemanfaatan kategori travel writing, baik sebagai sumber informasi utama, sebagai media pembanding ataupun sebagai media pendukung. 2) Peneliti dapat membandingkan pemanfaatan media bermuatan bisnis dengan media yang tidak memiliki muatan bisnis atau membandingkan antara pemanfaatan travel blog dengan pemanfaatan majalah, surat kabar, buku panduan perjalanan dan portal website, mengingat tingkat kredibilitas dan objektivitas dari kedua kategori tersebut memiliki tingkat perbedaan. 3) Penelitian lebih lanjut dapat membandingkan pemanfaatan travel writing antara wisatawan nusantara dengan wisatawan mancanegara dan implikasinya bagi pengembangan travel writing Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvin Wangka, H. (N.D.). *Pengaruh Paparan Media Sosial Terhadap Niat Mengunjungi Destinasi Wisata (Studi Pada Studio Alam Gamplong)*.
- Dhamayanty, S., Muhamad, B. G. A., Andriani, N. N., Samuel, & Ilahi, F. W. (2022). Perencanaan Pola Perjalanan Wisata Heritage Di Kota Dan Kabupaten Cirebon. *Journal Of Event, Travel And Tour Management*, 2(2), 45–54. <https://doi.org/10.34013/Jett.V2i2.942>
- Jawab Ketua Sekolah Tinggi Pariwisata Ampta Yogyakarta Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Dewan Redaksi Saryani, P., Satosa, M., Budi Hermawan, M., Ali Hasan, M., & Sekretaris Redaksi Hary Hermawan, M. (N.D.). *Issn1693-5969 Wahana Informasi Pariwisata Jurnal Media Wisata*. www.Deepublish.Co.Id
- Mahendra, G. K., & Suryani, D. A. (2021). Analisis Perencanaan Dan Pengembangan Desa Wisata Gamplong. *Indonesian Governance Journal: Kajian Politik-Pemerintahan*, 4(2), 91–102. <https://doi.org/10.24905/Igj.V4i2.1795>
- Margawati, P. (2014). Travel Writing: An Application Of Writing Workshop To Enhance Students's Creative Writing. In *Bahasa & Sastra* (Vol. 14, Issue 2).
- Nasution, A. A. (2015). *Gambaran Diri Andrea Hirata Dalam Novel Edensor: Konsep Travel Writing Carl Thompson* (Vol. 1).
- Nugraha, R. N., & Ananda, A. T. (2023). Peluang Pasar Pada Tourism Metaverse Di Dki Jakarta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(11), 475–481. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.8090610>
- Nugraha, R. N., & Hardika, P. (N.D.). Analisis Konsep 3a Dalam Pengembangan Wisata Kota Tua. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Mei, 2023*(10), 531–543. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.7988581>

- Nugraha, R., Putri Dinanti, R., Try Nursolih, B., & Maya Witari, R. (N.D.). *The Influence Of Internal Audit On The Implementation Of The Principles Of Good Corporate Governance And The Implications For Managerial Performance (A Survey Of Three State-Owned Strategic Industries In Bandung)*. www.Solidstatetechnology.us
- Pratama, A. M., Sudana, I. P., & Wijaya, N. (N.D.). *Analisis Pola Perjalanan Dan Aktivitas Wisatawan Milenial Mancanegara Ke Desa Pecatu, Badung*.
- Purnama, D., Bahasa, S. A., & Bina, A. (2015). *Travel Writing Sebagai Inovasi Pendidikan Pada Novel Etnografi Manusia Langit Karya J.A. Sonjaya* (Vol. 1).
- Rizki Nurul Nugraha, O., Widya Candra Nurani, N., Nasional Jakarta Ps Minggu, U., & Jakarta Selatan Asal Negara Indonesia, K. (2022). *Implementation Of The Pentahelix Model As A Foundation For Developing Tourism Potential In Majalengka Regency*. 3(5).
- Rizki, O., Nugraha, N., & Rosa, D. (2022). *Pengelolaan Museum Bahari Sebagai Daya Tarik Wisata Edukasi Di Jakarta*. 3(6).
- Sekolah, D., Pariwisata, T., & Yogyakarta, A. (2018). *Pemanfaatan Travel Writing Sebagai Sumber Informasi Bagi Wisatawan Nusantara*. In *Jurnal Media Wisata* (Vol. 16, Issue 1).
- Warouw, D. M. D. (N.D.). *Pentingnya Website Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Minahasa Oleh Yunice Zevanya Surentu*.
- Wayan, I., Akademi, W., & Denpasar, P. (N.D.). *Komponen Sebuah Perjalanan Wisata (Tour)*.