



Problematika Pengelolaan Daya Tarik Wisata Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana (Studi Kasus: Attraction & Event Departement)

Muhammad Asmara¹, Ida Ayu Suryasih², I Gusti Agung Oka Mahagangga³

^{1,2,3} Program Studi Pariwisata Program Sarjana Fakultas Pariwisata Universitas
Udayana

Abstract

Received: 11 November 2024
Revised : 17 November 2024
Accepted: 24 November 2024

Salah satu bagian dalam badan pengelolaan daya tarik wisata Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana yakni Attraction & Event Departement mempunyai peran penting dalam menarik perhatian wisatawan untuk datang. Pada Attraction & Event department tentu mempunyai peran dan tugas dalam memproduksi konten pertunjukkan yang ada dalam Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana sehingga dituntut kreatif dan solutif dalam setiap keputusan atau rencana kegiatan yang diambil. Melihat kondisi di lapangan, ternyata masih ada beberapa hal atau ide konten pertunjukkan yang belum dapat direalisasikan karena pertimbangan beberapa hal. Berdasarkan latar belakang ini, penelitian ini berujuan untuk mengetahui problematika pengelolaan daya tarik wisata Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana dalam studi kasus Attraction & Event Departement sehingga diharapkan mampu menjadi bahan refleksi. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara mendalam dengan metode purposive sampling, observasi partisipatif dan studi literatur. Jenis Data dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Ini dapat diartikan sebagai penelitian yang mengeksplorasi atau menjelaskan situasi sosial yang diteliti secara mendalam. Pendekatan yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah pendekatan struktural fungsional yang pengkajiannya mengenai cara-cara mengorganisasikan dan mempertahankan sistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa problematika dalam pengelola daya tarik wisata Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana terkait Attraction & Event Departement seperti keterbatasan sumber daya manusia sampai dengan keterbatasan anggaran sehingga membuat beberapa rencana pertunjukkan belum dapat dilaksanakan.

Keywords:

Perlindungan Hukum, Sengketa, Merek Terkenal, Mahkamah Agung Attraction & Event Departement, Problematika, Pengelolaan, Taman Budaya +Garuda Wisnu Kencana

(*) Corresponding Author: asmara99student.unud.ac.id

How to Cite: Asmara, M., Suryasih, I. A., & Mahagangga, I. G. A. O. (2024). Problematika Pengelolaan Daya Tarik Wisata Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana (Studi Kasus: Attraction & Event Departement). <https://doi.org/10.5281/zenodo.14580013>

PENDAHULUAN

Pariwisata telah menjadi sektor yang sangat potensial dalam membantu pembangunan ekonomi suatu daerah. Sektor pariwisata mempunyai peran strategis terutama dalam meningkatkan penerimaan Devisa, Pendapatan Asli Daerah (PAD) dan berperan dalam pemberdayaan masyarakat. Kegiatan ekonomi yang disebabkan oleh sektor pariwisata dipandang mempunyai multidimensi dari rangkaian suatu proses pembangunan (Ridwan Widagdo, 2017, p. 61)

Hal ini sejalan dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan menyebutkan bahwa Penyelenggaraan Kepariwisataan ditujukan

untuk meningkatkan pendapatan nasional dalam rangka membangun kesejahteraan dan kemakmuran rakyat, memperluas lapangan kerja dan pemeratakan kesempatan berusaha, mendorong pembangunan daerah, memperkenalkan dan mendayagunakan daya tarik wisata di Indonesia serta memupuk rasa cinta tanah air dan mempererat persahabatan antar bangsa. Kebermanfaatan sektor pariwisata pada dasarnya terletak pada pergerakan wisatawan yang berkunjung ke suatu destinasi wisata.

Eksistensi pariwisata pada tahun 2019 diperkirakan menyumbang devisa sebesar 17,6 miliar dolar untuk Indonesia, ini meningkat 9,3% dari 16,1 miliar dolar pada tahun 2018. Peningkatan ini merupakan dampak baik dari jumlah kedatangan wisatawan mancanegara yang semakin meningkat. Pada tahun 2018 angka kunjungan wisatawan mencapai 15,8 juta orang yang semula pada tahun 2008 hanya 6,2 juta orang. Indonesia telah mengalami peningkatan jumlah wisatawan hampir dua kali lipat dalam satu dekade (Fadilah, 2020).

Pada tahun 2023, eksistensi pariwisata Indonesia di mata dunia semakin dikenal. Hal ini dibuktikan dengan Indonesia berhasil meraih peringkat ke 32 dalam Travel and Tourism Development Index (TTDI). peningkatan kontribusi produk domestik bruto (PDB) pariwisata 2022 dari 2,4 persen pada 2021 menjadi 3,6 persen, peningkatan nilai devisa pariwisata 2022 dari 0,52 miliar dolar AS pada 2021 menjadi 4,26 miliar dolar AS dan meningkatnya nilai tambah ekonomi kreatif dari Rp1.191 triliun di 2021 menjadi Rp1.236 triliun. Setelah sempat terkena dampak buruk akibat Covid 19, pariwisata Indonesia telah menunjukkan peningkatan yang signifikan yakni mencapai angka 4,58 juta untuk kunjungan wisatawan mancanegara dan 633 juta jumlah pergerakan wisatawan nusantara (Kemenparekraf, 2023)

Salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki sumberdaya cukup berlimpah yaitu Provinsi Bali (Yuendini,dkk. 2019). Bali sebagai salah satu destinasi populer di dunia telah menjadikan sektor pariwisata sebagai penggerak utama roda perekonomian daerah. Berdasarkan kaca mata astronomis, Provinsi Bali terletak 8°3'40" - 8°50'48" Lintang Selatan dan 114°25'53" - 115°42'40" Bujur Timur sehingga mempunyai iklim tropis seperti bagian Indonesia yang lain. Kesitimewaan Bali sebagai destinasi pariwisata juga dapat dilihat dari Relief dan topografi Pulau Bali di tengah- tengah terbentang pegunungan yang memanjang dari barat ke timur ditambah keberadaan pantai yang indah hampir di setiap daerah. (Pertiwi & Sutrisna, 2021). Ada banyak ragam daya tarik wisata di Bali yang mendorong wisatawan nusantara maupun mancanegara untuk berkunjung. Bali yang dikenal dengan nama lain Pulau Dewata mempunyai banyak daya tarik wisata mulai dari kesenian dan kebudayaan Bali yang bernilai unik, keindahan alam yang selalu memesona, kuliner yang kaya cita rasa dan masyarakat. Provinsi Bali mempunyai luas provinsi 5.636,66 km² yang terdiri dari 9 kabupaten / kota, 55 kecamatan dan 701 desa/kelurahan. Adapun Kabupaten/Kota yang ada yaitu Buleleng, Tabanan, Jembrana, Karangasem, Badung, Bangli, Gianyar, Klungkung dan Kota Denpasar.

Menurut Pendit dalam Rai Utama (2016:148), MICE merupakan kegiatan wisata konvensi, dengan batasan berupa usaha jasa konvensi, perjalanan insentif, dan pameran yang mana usaha dengan kegiatan memberi jasa pelayanan bagi suatu pertemuan sekelompok orang (negerawan, usahawan, cendikiawan, dan lain

sebagainya) untuk membahas masalah- masalah yang berkaitan dengan kepentingan bersama. Lebih lanjut, diungkapkan oleh Kesrul dalam Rai Utama (2016:148), MICE adalah sebagai suatu kegiatan kepariwisataan yang aktifasinya merupakan perpaduan antara leisure dan business, biasanya melibatkan sekelompok orang secara bersama- sama, rangkaian kegiatannya dalam bentuk meeting, incentive travels, conventions, congress, conference dan exhibiton.

Pariwisata Indonesia telah memperoleh banyak pencapaian skala internasional dan banyak apresiasi dunia. Keberhasilan industri pariwisata Indonesia juga tidak terlepas dari peran sektor usaha jasa MICE (Meetings, Incentives, Conferences, Exhibitions). Kemajuan teknologi dan pengetahuan pada era globalisasi ini memberi dampak pada semakin banyaknya penyelenggaraan berbagai pertemuan baik di skala nasional maupun internasional. Hal ini tentu memberi sinyal positif akan perkembangan MICE di masa mendatang. Pariwisata merupakan sektor yang sangat kompleks salah satu di dalamnya terdapat MICE. Kegiatan MICE selalu melibatkan banyak sektor dan banyak pihak sehingga menimbulkan pengaruh ekonomi ganda yang menguntungkan banyak pihak. Beberapa pihak potensial yang banyak mendapatkan keuntungan dari sektor MICE yaitu Event Organizer (EO), Professional Conference Organizer (PCO), Percetakan, Perusahaan Souvenir, Perhotelan, Biro Perjalanan Wisata, Transportasi, Usaha Kecil dan Menengah (Kusuma, 2019).

Indonesia mempunyai potensi besar untuk menjadi destinasi MICE yang berdaya saing di tingkat global. Tahun 2022 Indonesia telah berhasil menjadi tuan rumah berbagai kegiatan MICE berskala internasional antara lain Global Platform for Disaster Risk Reduction (GPDRR) dan presidensi pertemuan negara-negara G20. Rekam jejak Indonesia menjadi tuan rumah event internasional sudah cukup banyak. Pada tahun 2018, Indonesia juga berhasil menjadi tuan rumah pertemuan IMF-World Bank. Pertemuan ini diikuti oleh 189 negara yang dihadiri oleh 15.000 delegasi dan 200 agenda pertemuan. Pada tahun yang sama juga, gelaran ASIAN Games di Jakarta dan Palembang berlangsung yang mana saat itu berhasil menarik apresiasi dunia (Kemenparekraf, 2021)

Merujuk pada data Asosiasi Kongres dan Konvensi Internasional (International Congress and Convention Association/ICCA) disebutkan pada tahun 2018 Indonesia berada pada posisi ke 36 untuk ranking dunia destinasi pertemuan asosiasi Internasional dengan total 122 pertemuan tingkat regional dan dunia. Berbeda dengan kawasan Asia Pasifik, Indonesia menduduki peringkat 11 namun masih berada dibawah negara-negara ASEAN seperti Thailand, Singapura dan Malaysia. Indonesia hanya memperoleh 44.445 partisipan yang melaksanakan business travel. Jumlah ini ternyata berada di bawah negara Asia Tenggara lainnya seperti Thailand diperingkat 23 dunia dengan jumlah partisipan yaitu 70.892, kemudian Singapura menduduki peringkat 24 dengan jumlah partisipan yaitu 69.261 dan Malaysia yang berada diperingkat ke-26 dunia dengan jumlah partisipan sebanyak 62.271. Hal ini menjadi salah satu alasan Indonesia agar terus meningkatkan kualitas pariwisata yang berdaya saing global. Indonesia mempunyai provinsi favorit dunia untuk menyelenggarakan berbagai event internasional yaitu Bali, Yogyakarta dan Jakarta. Bali menduduki peringkat ke - 15 se-Asia Pasifik dengan jumlah penyelenggaraan event meetings sebanyak 40 event, kemudian disusul oleh Yogyakarta yang berada di peringkat 23 se- Asia

Pasifik dengan jumlah penyelenggaraan event meetings sebanyak 26 kali, lalu terakhir diikuti oleh Jakarta yang menduduki peringkat ke-27 dengan jumlah penyelenggaraan sebanyak 23 meetings events (ICCA, 2018)

Bali sebagai destinasi pariwisata kerap kali menjadi tempat penyelenggaraan berbagai event. Penyelenggaraan event dipandang dapat menjadi salah satu cara atau instrument yang efektif dalam meningkatkan pendapatan, menarik perhatian khalayak, ataupun sebagai salah satu strategi mempromosikan budaya atau wisata didaerah tertentu. Kemudian disebutkan dalam buku *Event Management* (Any, 2009) bahwa kunci utama event adalah pengunjung dapat mengetahui manfaat apa yang akan didapat melalui sebuah event yang tengah berlangsung.

Dewasa ini beragam event mulai bermunculan dan menarik banyak orang untuk terlibat. Mulai dari festival musik, pertunjukkan teater, seni tari, parade busana dan lainnya. Penyelenggaraan event juga membantu perkembangan industri pariwisata dalam mendatangkan banyak wisatawan. Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana sering menjadi tempat penyelenggaraan sejumlah event besar. Pada tahun 2022 event yang diselenggarakan seperti Festival Nusantara, Countdown dan welcoming dinner G20. Sejumlah event besar yang dilaksanakan merupakan sinyal positif pariwisata Bali setelah sempat terdampak buruk karena wabah Covid-19 (Marcom & Event Division Head Taman Budaya dalam *balibercerita.com*, 2022).

Daya Tarik Wisata Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana yang merupakan salah satu ikon Provinsi Bali menjadi tempat penyelenggaraan event yang berskala nasional sampai internasional. Setelah sukses menjadi venue dalam Gala dinner G20, pada tahun 2023 Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana menggelar festival ogoh-ogoh yang juga berhasil menarik perhatian banyak wisatawan untuk datang. Festival berlangsung pada libur idul fitri tahun 2023 dan ditutup dengan pagelaran Ogoh-ogoh Kolosal spektakuler yang mana menampilkan 1000 seniman Bali yang tergabung dalam sanggar seni Saba Sari bersama Palawaa music company, wayang sunar dan BME Bali. Pelaksanaan event festival Ogoh-ogoh di taman budaya Garuda Wisnu Kencana juga merupakan upaya pelestarian karya seni dan budaya Bali yang mana dalam hal ini berkolaborasi dengan Pemerintah Kabupaten Badung melalui Dinas Kebudayaan Kabupaten Badung ((Marcom & Event Division Head Taman Budaya GWK dalam *kompas.com*, 2023).

Kunjungan wisatawan ke Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana setiap tahunnya berubah. Mengingat daya tarik wisata utamanya yaitu patung besar GWK yang baru rampung dan bisa diakses pada tahun 2018 sehingga kunjungan wisatawan yang signifikan dapat diketahui pada tahun 2019 dan seterusnya. Berikut ditampilkan tabel jumlah kunjungan wisatawan pada Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana tahun 2019-2023.

Tabel 1.1 Jumlah Kunjungan Wisatawan pada Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana

Tahun	Jumlah Kunjungan
2019	912,500
2020	-

2021	-
2022	953,657
2023	1,015,000

Sumber: GWK Cultural Park 2023

Ada beberapa pergelaran event di Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana baik yang sifatnya internal maupun eksternal. Eksistensi Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana dalam menjadi daya tarik untuk penyelenggaraan event telah mendapat banyak perhatian dari berbagai pihak. Ini dapat dilihat dari beragamnya event yang ada dan pernah dilaksanakan di Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana. Salah satu bagian dalam badan pengelolaan daya tarik wisata taman budaya garuda wisnu kencana yakni Event and Attraction Departement mempunyai peran penting dalam menarik perhatian wisatawan untuk datang. Selain itu, departement ini bertanggung jawab dalam pertunjukkan tarian reguler sampai andil dalam pelaksanaan sejumlah event besar di Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana. Pengelolaan

Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana terdiri dari beberapa department yang saling berintegrasi untuk mencapai keberhasilan. Pada Event and Attraction department tentu mempunyai peran dan tugas dalam memproduksi konten pertunjukkan yang ada dalam Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana sehingga dituntut kreatif dan solutif dalam setiap keputusan atau rencana kegiatan yang diambil. Melihat kondisi di lapangan, ternyata masih ada beberapa hal atau ide konten pertunjukkan yang belum dapat direalisasikan karena pertimbangan beberapa hal. Berdasarkan latar belakang ini, peneliti tertarik menulis penelitian berjudul “ Problematika Pengelolaan Daya Tarik Wisata Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana (Studi Kasus: Event & Attraction Management)”

METODE

1) Pengumpulan Data

Data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi digabungkan dalam catatan penelitian yang terdiri dari catatan deskripsi (informasi yang diperoleh secara alami) dan catatan refleksi (kesan, komentar, dan tafsiran peneliti). Salah satu data yang dikumpulkan adalah struktur organisasi dalam Attraction & Event Departement.

2) Reduksi Data

Proses penyederhanaan, pemusatan perhatian, dan transformasi data kasar dilakukan untuk membuat ringkasan, mengelompokkan data, dan menghilangkan yang tidak diperlukan agar dapat diperoleh simpulan yang tepat.

3) Penyajian Data

Teknik analisis untuk menyederhanakan informasi kompleks agar mudah dipahami peneliti, karena banyaknya data dapat menyulitkan melihat gambaran hasil penelitian maupun proses pengambilan kesimpulan.

4) Pengambilan Kesimpulan

Mencari arti, makna, dan penjelasan dari data yang telah dianalisis dengan merujuk pada tujuan penelitian, kemudian disusun dalam bentuk pernyataan singkat dan mudah dipahami.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum

Sejarah Pembangunan Daya Tarik Wisata Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana

Pada awalnya, rencana pembangunan Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana (GWK) dimulai oleh Menteri Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi, Joop Ave, dengan mendirikan patung setinggi 5 meter di area Bandara Internasional Ngurah Rai sebagai landmark pariwisata Pulau Bali. Kemudian, ide ini dikembangkan bersama seniman patung terkenal, I Nyoman Nuarta, yang pada awalnya merencanakan patung berukuran 5 meter tetapi kemudian menggagas patung yang lebih besar, ratusan meter tingginya. Usulan Nyoman Nuarta ini disetujui oleh Presiden Soeharto pada tahun 1990. Lokasi pembangunan Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana ini berada di atas lahan Bukit Ungasan, yang sebelumnya adalah lahan bekas galian tambang batu kapur yang terbengkalai.

Patung GWK memiliki nilai seni yang erat kaitannya dengan masyarakat Bali. Ide ini mendapat dukungan dari banyak pihak, termasuk Gubernur Provinsi Bali, Ida Bagus Mantra dan Ida Bagus Oka. Pada tahun 1993, para tokoh proyek seperti Joop Ave, Nyoman Nuarta, Ida Bagus Mantra, Ida Bagus Oka, dan Ida Bagus Sudjana mempresentasikan ide tersebut kepada Presiden Soeharto dan setelah disetujui, proyek pembangunan patung GWK mengalami berbagai tantangan, terutama pada tahun 1998 saat Indonesia mengalami krisis moneter global.

Meskipun mengalami berbagai masalah, kawasan tersebut berhasil dibangun dengan konsep landscape art yang megah dan artistik. Batuan kapur yang semula terlihat biasa dibentuk menjadi tebing yang istimewa, sementara atraksi buatan seperti Patung Dewa Wisnu dan Patung Dewa Wisnu dengan senjata pamungkasnya, Chakra Sudharsana, menjadi daya tarik bagi wisatawan.

Pada tahun 2012, manajemen Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana diambil alih oleh Alam Sutera Group, salah satu pengembang properti terkemuka di Indonesia. Mereka memulai kegiatan operasional dan pembelian tanah pada tahun 1999. Proyek ini melibatkan lebih dari 1000 pekerja, arsitek, dan seniman patung, dan setelah proses pembangunan yang panjang, Patung GWK akhirnya diresmikan oleh Presiden Joko Widodo pada tahun 2018. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembangunan Patung GWK memakan waktu 28 tahun hingga akhirnya selesai, dan dalam peresmianya, Presiden Joko Widodo menyebutnya sebagai mahakarya peradaban modern Indonesia.

Profil Daya Tarik Wisata Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana

Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana (GWK) di Bali adalah destinasi wisata yang menawarkan patung-patung raksasa dan pertunjukkan kesenian Bali. GWK juga sering menjadi tempat penyelenggaraan event nasional dan internasional. Patung Garuda Wisnu Kencana, dengan tinggi 121 meter dan lebar sayap 64 meter, adalah daya tarik utamanya. Patung ini merupakan salah satu dari patung tertinggi di dunia. Terbuat dari campuran tembaga, baja, dan kuningan, patung ini merupakan karya seni yang megah. Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana juga memiliki berbagai fasilitas, termasuk restoran dengan pemandangan indah. Kawasan ini dibangun di atas lahan bekas tambang batu kapur di Bukit Ungasan, Bali, dan menampilkan pilar-pilar kapur yang diukir dengan seni tinggi.

Setiap hari, terdapat pertunjukkan kesenian Bali yang menarik di Amphitheatre. Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana juga sering menjadi tujuan wisata favorit dengan jumlah kunjungan mencapai ribuan orang per hari. Namun, pandemi COVID-19 membuat kunjungan wisatawan menurun drastis pada tahun 2020 dan 2021. Pada tahun 2022, keadaan pariwisata mulai membaik dan kunjungan wisatawan kembali meningkat. Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana juga menjadi tuan rumah acara internasional seperti Gala Dinner G20 pada tahun 2022. Pada tahun 2023, kunjungan wisatawan terus meningkat, dengan rata-rata 3000-4500 wisatawan per hari pada tahun tersebut.

Attraction & Event Pada Daya Tarik Wisata Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana

Sejak dibuka pada tahun 2018, Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana (GWK) terus mengembangkan atraksi dan acara kebudayaan, sesuai visi dan misi yang ditetapkan. Departemen Attraction & Event bertanggung jawab atas pengelolaan atraksi dan acara di GWK, termasuk perencanaan, organisasi, pelaksanaan, dan pengawasan acara tersebut. Tujuannya adalah memastikan pengunjung merasa puas dengan pelayanan yang diberikan. GWK, yang merupakan ikon Bali, menarik banyak wisatawan dengan patung Garuda Wisnu Kencana yang megah. Dulunya lahan kering, kini GWK telah menjadi daya tarik wisata yang penting bagi Bali, menciptakan lapangan kerja dan memperkaya budaya setempat. Selain patung GWK, GWK juga menawarkan berbagai atraksi dan acara kebudayaan yang memikat. Dalam mengelola atraksi dan acara tersebut, GWK mengutamakan konsep yang menghibur, menyenangkan, dan berkesan bagi pengunjung. Pada tahun 2022, GWK menjadi tuan rumah acara internasional, yang berdampak positif pada jumlah kunjungan. Meskipun pandemi COVID-19 mempengaruhi kunjungan pada tahun 2020 dan 2021, kunjungan mulai meningkat lagi pada tahun 2022. Attraction & Event Department memiliki acara tahunan dan reguler yang bertujuan menciptakan pertunjukkan yang menghibur, menyenangkan, dan berkesan bagi pengunjung. Semua ini adalah hasil dari pemikiran panjang untuk menjadikan GWK sebagai daya tarik yang unik dan menarik bagi wisatawan.

Linimasa Penyelenggaraan Event Pada Kawasan Daya Tarik Wisata Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana

Event di Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana dibagi menjadi dua jenis: tahunan dan reguler. Event tahunan diadakan sekali dalam setahun, sementara event reguler berlangsung setiap hari. Linimasa, atau timeline, digunakan untuk merencanakan dan mengatur kegiatan agar berjalan sesuai jadwal dan menghindari tumpang tindih. Ini membantu dalam mengestimasi waktu yang dibutuhkan untuk setiap kegiatan dan memastikan urutan kronologis yang tepat. Dalam konteks penyelenggaraan event di Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana, timeline menunjukkan urutan kegiatan dari masa lalu hingga masa depan. Hal ini memudahkan pemahaman tentang peristiwa tertentu, terutama dalam konteks sejarah, dan membantu dalam menetapkan urutan kegiatan yang harus dilakukan. Linimasa dapat disajikan dalam berbagai bentuk sesuai kebutuhan, seperti dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.2 : Linimasa Pelaksanaan Reguler Event GWK Cultural Park

No	Nama Event	Waktu	Deskripsi
----	------------	-------	-----------

		Pelaksanaan	
1	<i>Balinese Dance</i>	11.00– 15.00WITA	Balinese Dance merupakan pertunjukkan seni tari Bali yang bertempat di Amphitheater GWK. Pertunjukkan seni tari Bali ini berlangsung setiap jam mulai pukul 11.00 sampai 15.00 WITA dengan durasi tiap tampil adalah 30 menit. Adapun tarian yang ditampilkan adalah Sekar Jepun, kebyar duduk, topeng monyer, jauk keras, oleg tamulilingan dan barong
	<i>Balinese Parade</i>	16.00-16.30 WITA	<i>Balinese Parade</i> merupakan pertunjukkan parade para penari dengan menggunakan pakaian tradisional Bali. Pertunjukkan ini menampilkan para penari berjalan mengelilingi kawasan GWK dan menampilkan tarian dengan diiringi para penabuh
3	Joged Bumbung	17.00-17.30 WITA	Joged Bumbung merupakan pertunjukkan tarian pergaulan masyarakat Bali yang mana para penari mengundang wisatawan untuk joged bersama.
4	Tari Kecak	18.00-18.45 WITA	Tari Kecak yang ada pada daya tarik wisata Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana dikemas berbeda namun tak menghilangkan karakter asli dari tarian tersebut. Terdiri dari puluhan penari laki-laki sambil menyerukan kata “cak cak cak”. Tarian Kecak GWK menceritakan mengenai perjalanan Sang Garuda yang berkorban untuk Sang Ibu agar bebas dari perbudakan.

Sumber: GWK Cultural Park, 2023

Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana tidak hanya memiliki patung-patung besar sebagai atraksi, tetapi juga menyajikan pertunjukkan seni bagi para wisatawan. Attraction & Event Department membaginya menjadi dua jenis event: reguler dan tahunan. Reguler event, seperti Balinese Dance, Balinese Parade, Joged Bumbung, dan Tari Kecak, berlangsung setiap hari dari pukul 11.00 hingga 18.00 WITA. Balinese Dance adalah pertunjukkan tari Bali di Amphitheater

GWK, berlangsung setiap jam dengan tarian seperti Sekar Jepun, kebyar duduk, topeng monyer, jauk keras, oleg tamulilingan, dan barong. Balinese Parade menampilkan para penari dengan pakaian tradisional Bali berjalan di sekitar kawasan GWK. Joged Bumbung adalah tarian interaktif di mana para penari mengajak wisatawan ikut menari. Tari Kecak di GWK menceritakan tentang Sang Garuda yang berkorban untuk Sang Ibu. Semua pertunjukkan ini dapat dinikmati gratis oleh pengunjung yang telah membeli tiket masuk ke Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana.

Tabel 4.2: Linimasa Penyelenggaraan annual event GWK Cultural Park

No	Nama Event	Waktu Pelaksanaan	Deskripsi
1	Festival Ogoh-Ogoh	Maret-April	Festival Ogoh-Ogoh merupakan event yang diselenggarakan oleh Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana pada momen setelah perayaan Nyepi di Bali. Pada event ini menampilkan 10 Ogoh-Ogohterbaik Kabupaten Badung dan juga dilombakan kembali pada acara puncak Festival Ogoh-Ogoh. Event ini adalah salah satu upaya pelestarian Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana terhadap kesenian asli Bali
2	Festival Penjor	Juni-Juli	Festival Penjor merupakan <i>event</i> yang diselenggarakan oleh Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana pada momen perayaan Galungan dan Kuningan serta menyesuaikan liburan sekolah. Pada event ini menampilkan beragam penjor hasil kerja sama dengan Pasikian Yowana dan juga dilombakan. Event ini adalah salah satu upaya pelestarian Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana terhadap kesenian asli Bali
3	Festival Kemerdekaan	Agustus	Festival Kemerdekaan merupakan <i>event</i> yang diselenggarakan oleh Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana pada momen peringatan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia pada tanggal 17 Agustus. Pada event ini ada banyak rentetan acara seperti festival kuliner,

4	Bali Countdown	Desember	funwalk sampai hiburan music dengan mengundang penyanyi ternama Bali Countdown merupakan event yang diselenggarakan oleh pihak Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana pada setiap akhir tahun. Pada event ini diadakan konser musik dengan mengundang musisi dan penyanyi ternama serta dimeriahkan dengan pesta kembang api yang akbar untuk menyambut awal tahun
---	-------------------	----------	--

Sumber: GWK Cultural Park, 2023

Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana mengadakan event tahunan untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan. Event tersebut meliputi Festival Ogoh-Ogoh, Festival Penjor, Festival Kemerdekaan, dan Bali Countdown. Festival Ogoh-Ogoh biasanya digelar setelah perayaan Nyepi di Bali, menampilkan 10 Ogoh-Ogoh terbaik dari Kabupaten Badung dan acara lomba. Festival Penjor diadakan saat perayaan Galungan dan Kuningan, serta liburan sekolah, menampilkan beragam penjor hasil kerja sama dengan Pasikian Yowana dan juga dilombakan. Festival Kemerdekaan digelar dalam rangka peringatan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia, dengan berbagai acara seperti festival kuliner, funwalk, dan konser musik. Bali Countdown adalah acara pergantian tahun dengan konser musik dan pesta kembang api yang meriah. Semua event ini merupakan bagian dari upaya Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana untuk melestarikan kesenian Bali.

Fasilitas dan Atraksi Pada Kawasan Daya Tarik Wisata Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana

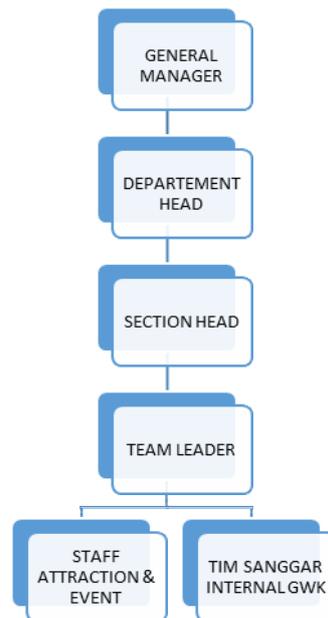
Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana (GWK) tidak hanya terkenal dengan patung GWK yang besar, tetapi juga menawarkan berbagai fasilitas dan atraksi wisata di dalam kawasan. Pengembangan kawasan GWK Cultural Park dilakukan oleh PT Alam Sutera Realty Tbk dan telah menjadi ikon budaya, adat, dan wisata di Bali bahkan secara nasional. Patung Garuda Wisnu Kencana yang mengisi 4 hektar tata ruang kawasan GWK dapat dilihat dari jarak hingga 20 KM. Untuk mengembangkan daya tarik wisata, terdapat empat elemen penting yang harus dipenuhi, yaitu Atraksi, Aksesibilitas, Amenitas, dan Ansilari.

Atraksi di GWK Cultural Park terbagi menjadi tiga kelompok: alam, budaya, dan buatan manusia. Untuk atraksi alam, kawasan GWK memiliki sisa-sisa bukit kapur yang menjadi lorong dan pemandangan indah di Lotus Pond dan Festival Park. Atraksi budaya ditampilkan melalui pertunjukkan seni dan museum kesenian Bali di dalamnya. Sedangkan atraksi buatan manusia utamanya adalah Patung Garuda Wisnu Kencana yang terbuat dari baja, tembaga, dan semen.

Aksesibilitas, sebagai infrastruktur perjalanan wisata, di GWK sudah sangat memadai dengan lokasi hanya 25 km dari Bandara Ngurah Rai dan tersedia akses untuk kendaraan besar seperti bus. Amenitas, termasuk sarana akomodasi seperti restoran, toilet umum, rest area, tempat parkir, klinik kesehatan, dan sarana ibadah, juga tersedia lengkap di GWK Cultural Park.

Organisasi atau ansilari yang bertanggung jawab atas pengelolaan GWK adalah PT Alam Sutera. Dengan memenuhi keempat komponen kepariwisataan ini, diharapkan GWK dapat terus berkembang sebagai daya tarik wisata yang menarik bagi pengunjung.

Problematika Pengelolaan Event & Attraction Departement Pada Daya Tarik Wisata Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana
Struktur Organisasi Attraction & Event Departement Pada Daya Tarik Wisata Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana



Gambar : Struktur Organisasi Attraction & Event GWK Sumber: Garuda Wisnu Kencana Cultural Park 2023

Attraction & Event Departement di Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana, di bawah General Manager Marketing Communication & Event, memiliki struktur dengan General Manager yang memimpin beberapa unit untuk mencapai tujuan perusahaan. General Manager membuat keputusan dan bertanggung jawab agar tujuan perusahaan tercapai efektif dan efisien, termasuk keputusan jangka panjang dan jangka pendek serta kebijakan. Departement Head merencanakan kebutuhan, mengembangkan kompetensi, dan mengendalikan beban kerja. Mereka menyusun rencana kerja yang sesuai dengan visi dan misi perusahaan, berkoordinasi dengan General Manager, dan memastikan pelaksanaan kerja sesuai visi dan misi perusahaan. Section Head memastikan pelaksanaan kerja berjalan baik, sedangkan Team Leader membantu Section Head dengan tugas organisasi di lapangan. Staff Attraction, Event, dan Sanggar Internal memiliki peran yang berbeda dalam menangani pertunjukan dan kegiatan di taman budaya tersebut.

Attraction & Event Departement di Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana dipimpin oleh General Manager Marketing Communication & Event, dengan struktur yang memungkinkan mencapai tujuan perusahaan. General Manager membuat keputusan untuk mencapai tujuan perusahaan secara efektif, termasuk keputusan jangka panjang dan kebijakan. Departement Head

merencanakan kebutuhan, mengembangkan kompetensi, dan mengendalikan beban kerja. Mereka menyusun rencana kerja sesuai visi dan misi perusahaan, berkoordinasi dengan General Manager, dan memastikan pelaksanaan kerja sesuai visi dan misi perusahaan. Section Head memastikan pelaksanaan kerja berjalan baik, sedangkan Team Leader membantu dalam tugas organisasi di lapangan. Staff Attraction, Event, dan Sanggar Internal memiliki peran yang berbeda dalam menangani pertunjukan dan kegiatan di taman budaya tersebut.

Planning – Organizing – Actuating – Controlling Pada Attraction & Event Departement Daya Tarik Wisata Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana

Attraction & Event Departement di Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana memiliki fungsi-fungsi manajerial yang mendukung keberhasilan daya tarik wisata tersebut. Menurut Robbins, Coulter, dan DeCenzo (2017), fungsi manajemen dapat dibagi menjadi empat tahap: perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan.

1. Perencanaan: Merupakan tahap penetapan pekerjaan dan alokasi sumber daya manusia dalam organisasi sesuai dengan tujuan organisasi. Ini melibatkan pengambilan keputusan, pemilihan alternatif, dan perencanaan jangka pendek dan panjang.
2. Pengorganisasian: Melibatkan pengaturan, penghimpunan, dan alokasi sumber daya yang diperlukan untuk mencapai tujuan organisasi. Ini termasuk pengorganisasian pekerjaan, pegawai, hubungan, dan lingkungan.
3. Pelaksanaan: Bertujuan untuk menggerakkan anggota organisasi sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Ini melibatkan kepemimpinan dan organisasi untuk memastikan koordinasi yang baik dalam mencapai tujuan.
4. Pengawasan: Melibatkan upaya memastikan bahwa semua tindakan dalam organisasi sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Ini melibatkan penetapan standar, pengukuran, perbandingan pelaksanaan dengan standar, dan pengambilan tindakan korektif.

Attraction & Event Departement di Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana menerapkan fungsi-fungsi manajerial ini dalam menjalankan kegiatan pertunjukkan yang berkelanjutan dan berkualitas bagi para wisatawan. Mereka memiliki perencanaan yang jelas untuk menciptakan pertunjukkan yang berkesinambungan dan berkualitas, dengan melibatkan berbagai tahap perencanaan seperti profit planning, development planning, user planning, dan internal planning. Selain itu, mereka juga melakukan pengorganisasian tugas dengan jelas, termasuk mengatur tugas-tugas di lapangan dan mengalokasikan sumber daya seperti tarian, penabuh, dan properti.

Dalam pelaksanaan kegiatan, mereka memastikan adanya koordinasi yang baik antara anggota, dengan membagi tugas dan tanggung jawab secara jelas. Pengawasan dilakukan secara rutin, baik harian, mingguan, maupun per-enam bulan, untuk memastikan bahwa kegiatan berjalan sesuai dengan rencana dan standar yang telah ditetapkan. Dengan menerapkan fungsi-fungsi manajerial ini, Attraction & Event Departement dapat menjaga keberlanjutan dan kualitas pertunjukkan di Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana.

Faktor-faktor Penghambat sebagai problematika dalam Pengelolaan Attraction and Event Department Daya Tarik Wisata Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana

Suatu perusahaan atau organisasi selalu memiliki berbagai masalah atau hambatan, baik itu berskala kecil maupun besar, yang dapat bersifat internal maupun eksternal. Attraction & Event Departement di Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana juga tidak terlepas dari problematika dan faktor-faktor yang menghambat kinerjanya. Masalah dapat didefinisikan sebagai situasi yang menghalangi pencapaian tujuan, seperti yang dijelaskan oleh Suharso (2009) dan Krulik & Rudnik (1995).

Attraction & Event Departement mengelola pertunjukkan yang menjadi hiburan bagi wisatawan yang berkunjung ke Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana. Namun, mereka juga menghadapi beberapa masalah yang menjadi hambatan dalam kinerja mereka. Beberapa faktor penghambat tersebut antara lain:

1. Pertimbangan Ekonomis: Anggaran yang terbatas dapat menyebabkan stagnasi dalam produksi acara. Hal ini dapat mempengaruhi kualitas acara yang diselenggarakan dan mengurangi minat wisatawan untuk berkunjung.
2. Keterbatasan Infrastruktur: Infrastruktur yang kurang memadai, seperti fasilitas parkir yang jauh dan terbatas, dapat menyulitkan akses wisatawan dan mempengaruhi kualitas acara.
3. Keterbatasan Sumber Daya Manusia: Keterbatasan jumlah dan kualitas sumber daya manusia dapat menjadi hambatan dalam pengelolaan acara. Hal ini dapat mempengaruhi kualitas acara yang diselenggarakan.
4. Pertimbangan Waktu: Pengelolaan acara membutuhkan waktu yang cukup lama mulai dari persiapan hingga pelaksanaan. Keterbatasan waktu dapat menjadi faktor penghambat dalam pengelolaan acara.
5. Kurang Optimalnya Kerja Sama dengan Pemerintah: Dukungan pemerintah dalam pengelolaan acara sangat penting untuk kelancaran dan keberhasilan acara. Keterbatasan dukungan pemerintah dapat menjadi faktor penghambat dalam pengelolaan acara.
6. Efektivitas Pemasaran: Meskipun telah banyak menarik wisatawan, masih perlu meningkatkan efektivitas pemasaran untuk lebih dikenal oleh masyarakat luas. Upaya pemasaran yang efektif dapat meningkatkan minat wisatawan untuk berkunjung.

Dalam mengatasi masalah-masalah tersebut, Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana perlu melakukan berbagai upaya, seperti peningkatan infrastruktur, pengembangan sumber daya manusia, peningkatan kerja sama dengan pemerintah, dan peningkatan efektivitas pemasaran. Dengan melakukan langkah-langkah ini, diharapkan Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana dapat terus berkembang dan meningkatkan daya tarik wisata bagi para pengunjung.

KESIMPULAN

Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana, sebagai destinasi wisata di Bali, menawarkan pengalaman budaya Bali yang unik kepada pengunjung. Attraction & Event Departement dalam manajemen Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana telah menjalankan fungsi-fungsi manajerial seperti perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan dengan baik. Meskipun menghadapi beberapa problematika seperti keterbatasan ekonomis, infrastruktur, sumber daya manusia, dan waktu, Taman Budaya Garuda Wisnu Kencana tetap berusaha menjaga kualitas layanan dan pengelolaan daya tarik wisata dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayunda & Megantari. (2021). Analisis Manajemen Event Reyog Jazz Sebagai Salah Satu Strategi Komunikasi Pemasaran Budaya Dan Wisata Kabupaten Ponorogo. *COMMICAST*, Vol (2), No (2), September 2021, pp. 81-89.
- Alit, B. (2022). Pengunjung GWK Bali Melonjak 3 kali lipat, pengelola batasi 5000 orang per kunjungan. *Inews Bali*.
- , B. (2022). Tiga Evenet Besar di GWK Diharapkan Picu Peningkatan Kunjungan Wisatawan.
- Dewata, K. T. (2023). Pegelaran ogoh-ogoh kolosal GWK termegah Bali tahun 2023.
- Fatimah, dkk. (2020). ANALISIS MANAJEMEN EVENT "CHARISMATIC NIGHT CARNIVAL" MADIUN SEBAGAI UPAYA PROMOSI KOTA KARISMATIK.
- Getz, D. (2004). *EVENT MANAGEMENT and EVENT TOURISM*.
- . (2022). "Siaran Pers: Menparekraf Paparkan Penyerapan Pagu Anggaran Tahun 2022 di hadapan komisi x DPR RI". Kemenparekraf.go.id.
- Iqbal, M. (2020). 10 Patung tertinggi di dunia ke 4 punya Indonesia. *berita99*.
- Koerniawan, W. (2017). *Peran Desainer Grafis Bagi PT Alam Sutera Reality7 tbk*. Universitas Multimedia Nusantara.
- Kose, dkk. (2011). Special event management and event marketing: A case study of TKBL all star 2011 in Turkey. *Journal of Management and Marketing Research*.
- Kusuma, C. (2019). "Mice - Masa Depan binis pariwisata Indonesia.
- Kusuma. (2016). *Modul Manajemen Event*. Yogyakarta.
- Mahasagara. (2019). Strategi Komunikasi taman budaya Garuda Wisnu Kencana sebagai daya tarik wisata budaya di Bali
- Nadiasa, dkk. (2006). ANALISIS INVESTASI PEMABNGUNAN TAMAN BUDAYA GARUDA WISNU KENCANA DI KABUPATEN BADUNG. *Jurnal Ilmiah Teknik Sipil*.
- Purwaningrum. (2018). Perjalanan Pembangunan Patung GWK di Bali. *Tribun News*.
- Putri, K. (2022). Kunjungan Wisatawan di GWK Bali Menggeliat Menjelang Akhir Tahun. *detikbali*.
- Rifda. (2023). Daftar 17 Patung tertinggi di dunia, GWK jadi salah satunya. *Gramedia*.
- Risya. (2014). Pengembangan daya tarik kawasan wisata bunga cihideung, kecamatan parongpong, kabupaten Bandung Barat.
- Utama, I Gusti Bagus Rai, 2016, *Pengantar Industri Pariwisata*, Deepublish, Yogyakarta.
- Wibawana. (2022). Sejarah Patung GWK Bali : Profil hingga latar belakang berdirinya. news.detik.com.