

EFEKTIVITAS METAVERSE TOURISM SEBAGAI SARANA PROMOSI WISATA ALAM HIU PAUS DI TAMAN NASIONAL TELUK CENDERAWASIH

Ulfi Maranisya, Sanny Sutanto

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Nasional, Mahasiswa Pascasarjana Doktoral
Program Studi Konservasi Biodiversitas Tropika, IPB University

Email: ulfimaranisya1603@gmail.com, sannysutanto@apps.ipb.ac.id

Abstrak

Metaverse Tourism dalam wisata diibaratkan menciptakan pengalaman dunia nyata (fisik) di dalam ruang virtual dengan pemanfaatan teknologi. Dunia virtual dalam pariwisata telah membuka kemungkinan baru untuk inovasi dalam menikmati perjalanan wisata. Adaptasi *Metaverse Tourism* dengan pemanfaatan *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR) ini menghasilkan kolaborasi yang "high tech and high touch" yang tidak mengurangi prinsip essential di pariwisata. Taman Nasional Teluk Cenderawasih (TNTC) memiliki potensi yang besar dalam memanfaatkan *Metaverse Tourism* sebagai sarana promosi wisata alam Hiu Paus di TNTC. Jumlah pengunjung wisata sebelum pandemi sebanyak lebih dari 4000 orang mengalami penurunan pada tahun 2021 yaitu sebanyak 68 wisatawan dengan tujuan berwisata dan penelitian. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan memanfaatkan data sekunder dan wawancara untuk memperkuat referensi dan konfirmasi data yang didapati selama penelitian. Beradaptasi dengan teknologi yang ramah lingkungan dan memberikan dampak positif terhadap kelestarian alam tanpa harus ditakuti oleh isu-isu negatif yang akan menurunkan minat kunjungan wisatawan untuk datang berkunjung menikmati fenomena alam dan berwisata di Taman Nasional Teluk Cenderawasih.

Kata Kunci: metaverse tourism; wisata alam; hiu paus; teluk cenderawasih

Abstract

Metaverse Tourism in tourism is like creating a real-world (physical) experience in a virtual space with the use of technology. The virtual world in tourism has opened up new possibilities for innovation in enjoying sightseeing trips. Metaverse Tourism's adaptation with the utilization of Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) resulted in a collaboration that is "high tech and high touch" that does not reduce the essential principles in tourism. Cenderawasih Bay National Park (TNTC) has great potential in utilizing Metaverse Tourism as a means of promoting whale shark natural tourism in TNTC. The number of tourist visitors before the pandemic as many as more than 4000 people decreased in 2021, which is as many as 68 tourists with the purpose of travel and research. Research uses descriptive qualitative methods by utilizing secondary data and interviews to strengthen references and confirmation of data found during research. Adapting to environmentally friendly technology and providing a positive impact on the

sustainability of nature without having to be feared by negative issues that will decrease the interest of tourists to come to visit to enjoy natural phenomena and travel in Cenderawasih Bay National Park.

Keywords: *metaverse tourism; nature tourism; whale shark; cenderawasih bay*

Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat dunia berubah secara cepat dan dinamis. Berbagai faktor pendukung dan aspek penting dalam kehidupan secara tidak langsung memaksa manusia untuk mampu beradaptasi dengan lebih cepat terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan dan teknologi digitalisasi dalam perkembangannya mendorong seluruh aspek kehidupan, sosial, ekonomi dan lingkungan untuk melakukan adaptasi terhadap perkembangan dunia digital yang berkembang pesat. Beberapa tahun terakhir sektor pariwisata merupakan salah satu sektor yang mulai terpengaruh oleh dampak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di awal tahun 2022 mulai diperkenalkannya *metaverse tourism*, *metaverse* diibaratkan menciptakan pengalaman kehidupan dunia nyata (fisik) di dalam ruang virtual dengan pemanfaatan teknologi (Siyae & Jo, 2021). *Metaverse* yang erat kaitannya dengan *Augmented Reality* (AR) ini merupakan sesuatu hal yang banyak menarik perhatian dunia beberapa tahun terakhir. Kemudahan akses *smartphone* dan *gadget* secara tidak langsung mengarahkan pada harapan baru dan pangsa pasar baru. Hal ini telah dibuktikan bahwa *metaverse* dengan aplikasi AR dapat digunakan dalam aktivitas pendidikan melalui tren *game escape* (Estudante & Dietrich, 2020). Sektor pariwisata mampu beradaptasi dengan dunia digitalisasi dengan pesatnya. Hal ini terlihat dari kemudahan yang dirasakan wisatawan dalam mengakses dan mengatur perjalanan wisata sendiri dengan menggunakan aplikasi layanan virtual, seperti hotel, airlines, tiket konser dan rencana perjalanan secara mandiri. Dunia virtual dalam pariwisata telah membuka kemungkinan baru untuk inovasi dalam menikmati perjalanan wisata. Model kegiatan wisata terkait *virtual*, *hybrid* disajikan dan berusaha semudah mungkin untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan wisatawan dalam berwisata (Díaz, 2020). Wisatawan merupakan salah satu komponen penggerak sektor pariwisata yang memberikan dampak positif di setiap destinasi wisata. Pada destinasi wisata, jumlah wisatawan yang datang berkunjung diharapkan dapat mencapai batas kapasitas maksimal yang sesuai dengan daya tampung destinasi tersebut. Hal tersebut akan berdampak positif terhadap keberlanjutan suatu destinasi dan atraksi wisata yang mendukung pembangunan berkelanjutan (Ye et al., 2020).

Pariwisata yang dapat beradaptasi dengan multi disiplin ilmu dan pengetahuan menjadikan sektor pariwisata memiliki posisi yang kuat untuk beradaptasi terhadap perkembangan trend dan zaman yang selalu bergerak dinamis. Di saat pandemi Covid-19 dua tahun terakhir ini, sektor pariwisata mampu bangkit dengan membuat skema sertifikasi CHSE (*Cleanliness, Healthy, Safety, Environment Sustainability*) untuk memberikan rasa nyaman bagi wisatawan dan para pelaku perjalanan wisata untuk tetap mampu bertahan dari kondisi pandemi yang belum tahu kapan berakhirnya. Beragam

solusi dan inovasi yang ditawarkan di era industri 4.0 telah mampu mempengaruhi sektor wisata untuk bisa melakukan adaptasi terhadap perkembangan teknologi. Perlu diingat, setiap revolusi industri membawa manfaat dan tantangan terhadap status sosial ekonomi negara-negara yang telah terlibat dalam transformasi tersebut. Internet telah mengubah dunia, lanskap ekonomi dan transformasi tersebut dapat berlanjut dengan *Internet of Things* (IoT). Dunia *metaverse* yang erat kaitannya dengan kemajuan teknologi internet membuat sektor pariwisata mulai beradaptasi dan melirik *metaverse tourism* sebagai potensi pariwisata yang berkelanjutan. Hal ini sangat menarik untuk diteliti, mengingat nilai sosial dari generasi Z dan minat yang tinggi terhadap aktifitas sehari-hari secara online dan offline yang tidak jauh berbeda (Park & Kim, 2022). Semua revolusi industri telah menghasilkan pertumbuhan ekonomi, peningkatan produktivitas, kemajuan dan kesejahteraan di negara-negara yang berhasil menuai sebagian besar dampak positifnya, termasuk dari barang-barang berkualitas tinggi dan pelayanan.

Setiap aktifitas yang dihasilkan dari sektor pariwisata tentunya tidak pernah terlepas dari roh nya, yaitu yang mengedepankan jiwa pelayanan dan keramahtamahan (*hospitality*) kepada wisatawan. Keseluruhan kegiatan yang mendasari kepariwisataan tentunya tidak bisa terlepas dari pedoman dan prinsip dari pariwisata itu sendiri. Suatu kegiatan wisata belum bisa dikatakan sempurna jika belum menerapkan prinsip sapta pesona dalam pengaplikasiannya. Tentunya prinsip dan unsur-unsur yang terkandung dalam sapta pesona tersebut tidak hanya sebagai jargon semata tetapi melebihi dari itu, jika diresapi dan dipahami lebih dalam. Kondisi sapta pesona tersebut sangat penting diciptakan disetiap destinasi wisata untuk mendapatkan pengalaman yang luar biasa dan tak terlupakan bagi wisatawan. Adapun ke tujuh prinsip sapta pesona tersebut adalah aman, tertib, bersih, sejuk, indah, ramah tamah dan kenangan. Sektor pariwisata yang memberikan nilai manfaat yang sangat tinggi terhadap peningkatan pendapatan suatu daerah, sangat disayangkan jika mengambil keuntungan dari sektor ini tetapi tidak patuh menerapkan prinsip-prinsipnya dalam pengaplikasian kegiatan pariwisata yang sebenarnya.

Melalui penelitian ini, peneliti berusaha untuk melihat efektifitas peluang promosi wisata alam melalui *metaverse tourism*. Promosi wisata alam dilakukan dengan pendekatan prinsip yang terkandung dalam pariwisata. Penyesuaian atau adaptasi yang baik antara pariwisata dan teknologi bisa menghasilkan kolaborasi yang "*high tech and high touch*". Kolaborasi ini bisa kita temukan melalui *metaverse tourism*. Penelitian ini dilakukan di Taman Nasional Teluk Cenderawasih Papua (TNTC). Papua merupakan salah satu daerah terbaik untuk perjalanan wisata yang berada dibagian timur negara Indonesia. Potensi keindahan alam dan kekayaan sumber daya alam yang tidak akan pernah habis untuk dijelajahi. Mulai hutan dengan keanekaragaman hayati, lautan yang masih asli dengan kecantikan bawah laut yang eksotis. Semua ini merupakan daya tarik wisata alam yang tidak akan pernah habis untuk ditelusuri. Begitu banyak tempat menarik yang dapat dikunjungi di Papua, salah satunya adalah Taman Nasional Teluk Cenderawasih (TNTC). Pada tahun 2002, Teluk Cenderawasih ditetapkan sebagai

Taman Nasional dengan luas lebih kurang 1.453.500 Ha. Teluk Cenderawasih adalah taman nasional laut terluas di Indonesia. Posisinya berada di dua Kabupaten, yaitu Kabupaten Teluk Wondama (Provinsi Papua Barat) dan Kabupaten Nabire (Provinsi Papua). Sebesar 89,9% TNTC merupakan kawasan perairan (Saroy & Anwar, 2018).

TNTC memiliki potensi wisata alam bawah laut yang menarik. Salah satu daya tarik yang menjadi perhatian dunia adalah keberadaan Hiu Paus (*Rhincodon typus*) yang terdapat di TNTC. Hiu Paus yang dikenal ramah manusia ini menjadi primadona dan daya tarik wisata di TNTC. Sejak tahun 2009 dan setiap tahunnya wisatawan banyak berkunjung ke TNTC untuk melihat lebih dekat dengan Hiu Paus tersebut. Terbukti pada tahun 2016 tingkat kunjungan wisatawan yang berkunjung ke TNTC untuk menikmati atraksi wisata Hiu Paus Teluk Cenderawasih sebanyak 4.083 wisatawan yang di dominasi oleh wisatawan mancanegara (Saroy & Anwar, 2018). Adapun kategori wisatawan mancanegara yang berkunjung ke TNTC diantaranya berasal Australia, Amerika, Inggris, Jerman, dan Swiss (Yehezkiel et al., 2021). Konsistensi dan perhatian ditunjukkan oleh pemerintah melalui Balai Besar Taman Nasional Teluk Cenderawasih (BBTNTC) terhadap potensi wisata dan sumber daya alam yang berada di TNTC. Hal ini dibuktikan dengan diresmikannya *Whale Shark Center* (WSC) pada Januari 2020 sebagai tempat mendukung kegiatan wisata Hiu Paus dan pusat penelitian pelestarian Hiu Paus.

Melihat potensi daya tarik wisata Hiu Paus di TNTC yang luar biasa, menjadikan peluang untuk membangun citra wisata dan wilayah di daerah tersebut. Langkah awal melalui promosi dan kemudahan wisatawan mendapatkan akses informasi dan referensi begitu sangat penting dan menjadi perhatian dalam pengembangan suatu destinasi wisata. Promosi melalui cara atau media konvensional sebenarnya tidak salah, tetapi alangkah baiknya di saat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat kita bisa beradaptasi dengan perubahan tersebut. Pada abad ke-21 ini begitu banyak teknologi yang dapat merubah dunia, sektor wisata perlahan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi tersebut untuk keberlanjutan pariwisata dalam mempertahankan eksistensi di masa depan. Teknologi berbasis *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR) dianggap sebagai teknologi yang paling mengubah dunia abad ke-21. Di berbagai sektor sudah memanfaatkan dengan baik teknologi VR/AR. Sebut saja sektor atau bidang sains dan penelitian, kedokteran dan telekomunikasi yang sudah terlebih dahulu memulai untuk beradaptasi dengan pemanfaatan teknologi tersebut (Nayyar et al., 2018).

Metaverse tourism merupakan istilah baru untuk trend atau cara baru dalam menikmati perjalanan wisata. Di Indonesia istilah *metaverse tourism* sudah mulai digaungkan sejak awal tahun 2022. Metaverse sendiri merupakan teknologi yang menggabungkan *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR) atau disebut juga dengan *Mixed Reality*. Platform *metaverse* dapat diakses dan dimanfaatkan secara khusus dan langsung di lingkungan digital. AR dapat diaktifkan melalui fitur teknis seperti *computer vision*, *object recognition*, *miniature accelerometers*, *global positing system* (GPS) and *the solid state compass* (Nayyar et al., 2018). Industri pariwisata

menyoroti bahwa peluang besar untuk masa kini dan masa depan untuk *metaverse tourism* yang menjadi implementasi teknologi canggih dalam menciptakan pengalaman berwisata virtual yang luar biasa dan berkesan bagi wisatawan. Konsep pariwisata virtual dapat didefinisikan sebagai pendekatan digital untuk pariwisata (Lips, 2021).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan tinjauan literatur. Metode ini dipilih dengan tujuan menyampaikan dan memberikan pemahaman terhadap *metaverse tourism* yang menjadi trend baru dalam berwisata di tahun 2022 yang dapat menjadi salah satu sarana promosi yang efektif untuk destinasi dan atraksi wisata alam Hiu Paus di TNTC. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan semua data sekunder dari pustaka dan dokumen yang terkait dengan penelitian. Penelitian ini juga dilakukan dengan wawancara kepada staf TNTC sebagai tambahan dan untuk memperkuat referensi serta konfirmasi data yang sudah didapati. Penelitian dilakukan pada bulan Februari tahun 2022.

Hasil dan Pembahasan

Taman Nasional Teluk Cenderawasih (TNTC) dengan potensi wisata alam Hiu Paus dapat memanfaatkan konsep *metaverse tourism* dalam promosi wisatanya. Menariknya TNTC memiliki modal dengan potensi daya tarik wisata dengan jumlah Hiu Paus terbanyak yaitu 183 ekor dari 253 ekor Hiu Paus yang diperkirakan berada di perairan Indonesia (BBTNTC, 2022). Konsep *metaverse tourism* di TNTC dapat melalui pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) pembuatan avatar tiga dimensi yang mana mendapatkan kehadiran visual yang nyata di dunia dalam dunia virtual, wisatawan memiliki kemampuan dalam membuat karakter dan membuat rangkaian perjalanan wisata mandiri sesuai dengan keinginan (Ayiter, 2020). Teknologi *metaverse tourism* dapat memberikan pengalaman baru dalam berwisata tanpa harus mengurangi rasa penasaran terhadap destinasi wisata.



Gambar 1
Wisata Alam Hiu Paus di Taman Nasional Teluk Cenderawasih (TNTC, 2022)

Untuk mencapai TNTC dapat di akses melalui jalur laut dan jalur udara dari Manokwari atau Nabire. Kemudian dilanjutkan dengan menggunakan perahu motor menuju lokasi wisata. Lokasi TNTC berada diantara Provinsi Papua dan Papua Barat, serta berada di dua lempeng yaitu Australia dan Samudera Pasifik. Pantai yang begitu jernih dan pasir putih yang menjadi pesona apik bagi wisatawan yang berkunjung. Lokasi TNTC ini memberikan keuntungan terhadap sumber daya keanekaragaman hayati laut yang mempesona. Salah satunya daya tarik wisata alam Hiu Paus. Wisata Alam Hiu Paus hingga tahun 2019 dapat dinikmati secara langsung oleh wisatawan yang langsung berkunjung ke TNTC. Tetapi sangat disayangkan, sejak di awal tahun 2020 terjadi kemerosotan jumlah kunjungan wisatawan ke destinasi wisata dikarenakan pandemi Covid-19, data menyebutkan kunjungan wisatawan mancanegara ke Indonesia melalui seluruh pintu masuk tahun 2020 berjumlah 4.052.923 kunjungan atau mengalami penurunan sebesar 74,84% dibandingkan tahun 2019 yang berjumlah 16.108.600 kunjungan. Sedangkan kunjungan wisatawan mancanegara ke Indonesia melalui seluruh pintu masuk bulan Desember 2021 berjumlah 163.619 kunjungan atau mengalami penurunanan sebesar -0,28% dibandingkan bulan Desember 2020 yang berjumlah 164.079 kunjungan (Kemenparekraf, 2020). Kenyataan ini membuat prihatin sektor wisata di Indonesia, efek domino yang dirasakan dari hulu hingga hilir. TNTC dengan wisata alam Hiu Pausnya yang biasaya mendatangkan wisatawan mancanegara tidak kurang dari 3.000 orang ini mulai memutar otak dan membuat inovasi melalui penyelenggaraan pengalaman perjalanan wisata melalu virtual tour wisata alam Hiu Paus. Visualisasi video atraksi wisata alam, seperti kegiatan diving, keindahan bawah laut dan kegesitan Hiu Paus dipertontonkan pada video tersebut yang direkam secara langsung oleh TNTC. Efektifitas virtual tour dimasa pandemi Covid-19 nyatanya belum memberikan dampak maksimal dan konsisten terhadap promosi dan minat untuk berwisata bagi wisatawan di wisata alam TNTC. Data yang didapati bahwa jumlah pengunjung wisata TNTC di tahun 2021 hanya mencapai 68 orang yang berasal dari wisatawan nusantara sebanyak 18 orang dan wisatawan mancanegara sebanyak 50 orang, yaitu wisatawan dari negara Belanda, Inggris, Australia, New Zealand, Kanada dan Jepang. Adapun tujuan dari pengunjung wisata di TNTC adalah untuk berwisata sebanyak 55 orang dan untuk tujuan penelitian sebanyak 13 orang (TNTC, 2022).



Gambar 2
Grafik Pengunjung Wisata Taman Nasional Teluk Cenderawasih Berdasarkan Negara Asal Wisatawan

Dari hasil yang didapatkan dari penelitian ini, peneliti berusaha memberikan gambaran dan masukan kepada TNTC untuk bisa memanfaatkan dan beradaptasi dengan kemajuan dan perkembangan teknologi *metaverse tourism* sebagai salah satu sarana promosi wisata alam Hiu Paus yang efektif di TNTC. *Metaverse tourism* dengan memaksimalkan manfaat kolaborasi VR dan AR ini akan memberikan pengalaman yang menarik daripada hanya memanfaatkan virtual tourism semata. Diharapkan melalui *metaverse tourism* ini bisa kembali menarik minat pengunjung wisata alam Hiu Paus yang tembus yang lebih dari 4.000 orang sebelum pandemi Covid-19.



Gambar 3
Jumlah pengunjung Virtual Tour Taman Nasional Teluk Cenderawasih Tahun 2021

(Sumber: Youtube BBTNTC Official)

Kesimpulan

Penelitian mengenai *metaverse tourism* ini dihasilkan cara atau ide baru dalam melakukan perjalanan wisata alam di Taman Nasional Teluk Cenderawasih (TNTC) yang mana wisatawan bisa berpartisipasi dimanapun berada dengan memanfaatkan AR pada *metaverse tourism*. Wisatawan merasakan menjadi bagian dari perjalanan wisata tersebut, walau hanya dalam dunia virtual. Manfaat besar akan dirasakan jika kita mau memulai beradaptasi dengan teknologi yang ramah lingkungan dan memberikan dampak positif terhadap kelestarian alam tanpa harus ditakuti oleh isu-isu negatif yang akan menurunkan minat kunjungan wisatawan untuk datang berkunjung menikmati fenomena alam dan berwisata di Taman Nasional Teluk Cenderawasih. Diharapkan dengan diresmikannya *Whale Shark Center* tahun 2020 di TNTC bisa menjadi modal awal dalam melangkah untuk keberlanjutan wisata alam di Taman Nasional Teluk Cenderawasih. Untuk penelitian selanjutnya, menarik untuk meneliti potensi *Whale Shark Center* sebagai pusat pelestarian Hiu Paus dan wisata edukasi untuk pembangunan berkelanjutan.

BIBLIOGRAFI

- Ayiter, E. (2020). The avatars of alpha.tribe. In *Modified: Living as a Cyborg* (pp. 34–45). Taylor and Francis. <https://doi.org/10.4324/9781351107839-4>
- BBTNTC. (2022). *Laporan Kinerja Balai Besar Taman Nasional Teluk Cenderawasih 2021*.
- Díaz, J. E. M. (2020). Virtual World as a Complement to Hybrid and Mobile Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(22), 267–274. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i22.14393>
- Estudiante, A., & Dietrich, N. (2020). Using Augmented Reality to Stimulate Students and Diffuse Escape Game Activities to Larger Audiences. *Journal of Chemical Education*, 97(5), 1368–1374. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.9b00933>
- Kemendikbud. (2020). *Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif*. Pusat Data dan Sistem Informasi Kemendikbud/Baparekraf. <https://www.kemendikbud.go.id/statistik-wisatawan-mancanegara/Statistik-Kunjungan-Wisatawan-Mancanegara-2020>
- Lips, J. (2021). *Virtual Tourism And Travel Intention*. Edepot.wur.nl. <https://edepot.wur.nl/561267>
- Nayyar, A., Mahapatra, B., Le, D., & Suseendran, G. (2018). Virtual Reality (VR) & Augmented Reality (AR) technologies for tourism and hospitality industry. *International Journal of Engineering and Technology(UAE)*, 7(2), 156–160. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i2.21.11858>
- Nugraha, B., Dharmadi, D., & Wiadnyana, N. N. (2020). Status Pemanfaatan Dan Upaya Penanganan Hiu Paus (*Rhincodon Typus*) Terdampar Di Perairan Indonesia. *Jurnal Kebijakan Perikanan Indonesia*, 12(1), 47. <https://doi.org/10.15578/jkpi.12.1.2020.47-57>
- Park, S.-M., & Kim, Y.-G. (2022). A Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges. *IEEE Access*, 10, 4209–4251. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3140175>
- Saroy, B. G., & Anwar, S. (2018). *Meretas Ekowisata Berbasis Konservasi Tradisional Di Taman Nasional Teluk Cenderawasih*.
- Siyayev, A., & Jo, G.-S. (2021). Towards aircraft maintenance metaverse using speech interactions with virtual objects in mixed reality. *Sensors*, 21(6), 1–21. <https://doi.org/10.3390/s21062066>
- TNTC. (2022). *Taman Nasional Teluk Cenderawasih*. Balai Besar Taman Nasional Teluk Cenderawasih. <https://telukcenderawasihnationalpark.com/>

Ye, F., Park, J., Wang, F., & Hu, X. (2020). Analysis of early warning spatial and temporal differences of tourism carrying capacity in China's Island cities. *Sustainability (Switzerland)*, 12(4), 1–16. <https://doi.org/10.3390/su12041328>

Yehezkiel, B., Saroy, B. G., Maria, M. C. R., & Tapilatu, R. F. (2021). *Trend Kunjungan Wisatawan Mancanegara di Kawasan Konservasi Taman Nasional Teluk Cenderawasih dengan Wisata Minat Khusus Hiu Paus (Rhincodon typus)*. 5(1), 95–102.

Copyright holder:

Ulfi Maranisya, Sanny Sutanto (2022)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

