

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia memiliki banyak ragam pesona akan wisata yang sangat indah yang dimana tidak kalah menariknya dengan tempat wisata yang berada diluar negeri. Mulai dari pantai, pegunungan, danau, sungai yang dijadikan tempat wisata diseluruh pelosok tempat di Indonesia. Tempat wisata di Indonesia yang sangat indah membuat masyarakat tertarik untuk berkunjung ketempat tersebut. Tetapi hanya sedikit masyarakat yang mengetahui semua tempat wisata yang berada di Indonesia. Sebagian besar masyarakat hanya mengetahui tempat wisata yang sudah populer. Padahal ada banyak wisata alam yang indah, yang patut untuk dikunjungi, seperti tempat wisata yang berada di daerah terpencil di Pulau Jawa.

Jawa Timur adalah salah satu propinsi di Indonesia yang memiliki destinasi pariwisata menarik, salah satu wilayah di Jawa Timur yang memiliki potensi wisata dan sedang berkembang adalah Madiun. Madiun yang mempunyai daya tarik tersendiri mengenai wisata kota dan alamnya. Banyak dari objek wisata di Madiun yang terkenal dengan wisata sejarah dan kulinernya yang khas seperti *brem*. Selain memiliki beberapa objek wisata sejarah, di Madiun juga memiliki beberapa objek wisata kota dan alam seperti taman trembesi, kampung warna-warni, waduk hutan pinus nongko ijo dan lain sebagainya.

Namun masih banyak wisatawan yang belum mengetahui adanya wisata-wisata yang menarik di Madiun, oleh karena perlu adanya penjelasan dan pemasaran yang baik kepada khalayak umum mengenai berbagai tempat wisata yang ada di kota Madiun. Oleh sebab itu promosi sangat diperlukan untuk mengembangkan daerah wisata untuk menarik minat pengunjung. Teori pengkodean ganda Pavio mengusulkan bahwa ada sistem memori yang terpisah untuk berbagai jenis informasi, baik verbal maupun informasi imajinal (Zahar & Kamaluddin, 2011).

Pada umumnya orang memberi padanan kata wisata dengan rekreasi, wisata adalah sebuah perjalanan, namun tidak semua perjalanan dapat dikatakan wisata (Suyitno,2001).

Menurut Fandeli (2001), wisata adalah perjalanan atau sebagai dari kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata. Wisata memiliki karakteristik-karakteristik antara lain :

1. Bersifat sementara, bahwa dalam jangka waktu pendek pelaku wisata akan kembali ke tempat asalnya.
2. Melibatkan komponen - komponen wisata, misalnya sarana transportasi, akomodasi, restoran, objek wisata, toko cinderamata dan lain-lain.
3. Umumnya dilakukan dengan mengunjungi objek wisata dan atraksi wisata.
4. Memiliki tujuan tertentu yang intinya untuk mendapatkan kesenangan.
5. Tidak untuk mencari nafkah ditempat tujuan, bahkan keberadaannya dapat memberikan kontribusi pendapatan bagi masyarakat atau daerah yang dikunjungi (Suyitno, 2001).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka dapat diketahui permasalahan yang ada yaitu:

1. Bagaimana merancang buku panduan yang komunikatif serta menarik agar dapat membantu wisatawan mengenal Madiun?
2. Bagaimana proses penerapan *art directing*, *copywriting* dan *Layout* pada perancangan buku panduan wisata Madiun?
3. Bagaimana cara mempromosikan buku panduan wisata pada masyarakat ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Supaya kendala-kendala yang dirumuskan diatas dapat terselesaikan dan tidak menyimpang jauh dari lingkup permasalahan, maka dipandang perlu adanya pembatasan dalam pembahasannya. Dalam pembatasan ini penulis perlu membatasi permasalahan dalam mempromosikan wilayah dalam hal wisata yang berada di Kabupaten dan Kota Madiun dalam bentuk media cetak.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan**

Adapun maksud dari perancangan yang disampaikan yaitu :

1. Bagi Mahasiswa  
Agar mahasiswa mampu menambah wawasan di bidang perancangan sebuah buku panduan dan juga sebagai tambahan portfolio dimasa mendatang.
2. Bagi Institusi  
Menambah referensi dari contoh tugas yang diajukan oleh mahasiswa. dan pembelajaran bagi mahasiswa Universitas Esa Unggul.
3. Bagi Masyarakat  
Menambah wawasan dan pengetahuan akan wisata yang ada di Madiun dengan suguhan visual yang komunikatif dan informatif. Serta membantu memperkenalkan Madiun sebagai tujuan destinasi wisata kepada masyarakat.

Adapun tujuan perancangan yang disampaikan yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana merancang buku panduan yang komunikatif serta menarik agar dapat membantu wisatawan mengenal Madiun.
2. Untuk mengetahui proses penerapan *art directing*, *copywriting* dan *Layout* pada perancangan buku panduan wisata Madiun.
3. Untuk mengetahui bagaimana cara mempromosikan buku panduan wisata pada masyarakat luas.
4. serta tentunya sebagai syarat untuk kelulusan dan mendapat gelar S1

### **1.5 Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal maka penulis melakukan strategi. Dalam penulisan makalah ini penulis menggunakan metodologi pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif sebagai berikut:

#### **a. Observasi (Pengamatan)**

Dengan menggunakan metode Observasi ini diharapkan mampu memperoleh data secara rielseperti kondisi yang sedang terjadi saat ini hingga terciptanya perancangan ini. Melakukan pendekatan langsung kelapangan menindaklanjuti dari informasi yang di peroleh langsung oleh

penulis, Bersentuhan langsung dengan akar permasalahan yang nantinya akan dicari solusinya lewat perancangan ini.

b. Wawancara mendalam (*Indent interview*)

Dengan menggunakan metode ini penulis akan lebih spesifik mengetahui informasi dari informan-informan terkait perancangan ini. Hal tersebut di lakukan agar mempermudah melakukan perancangan ini secara tepat dan tentunya sesuai dengan data wawancara yang diperoleh langsung saat berada di Madiun.

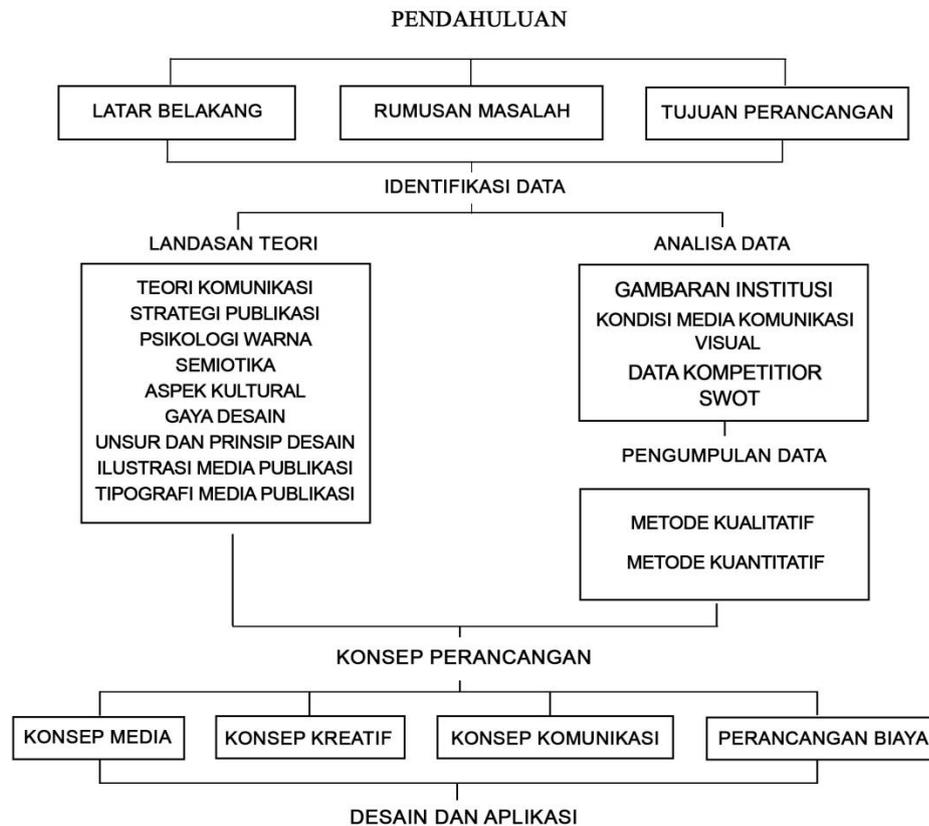
c. Literatur ( Studi Pustaka)

Metode ini berfungsi sebagai acuan yang di dapat dari sumber-sumber seperti buku dan teori-teori yang nantinya dijadikan sebagai landasan dari perancangan ini agar sesuai dengan kaidah-kaidah ilmu dalam tema perancangan yang akan dilakukan.

d. Dokumentasi

Salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen - dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek. (Herdiansyah, 2010 : 143). Dengan cara mengumpulkan beberapa foto atau gambar yang didapat dari internet.

## 1.6 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.1 Bagan kerangka pemikiran

Sumber: Carissa Eka Julia, 2018

### 1.6.1 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan laporan perancangan wisata madiun, adalah :

#### a. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan tulisan yang berisi

- Latar belakang dari masalah objek yang penulis teliti lalu batasan masalah dari masalah yang dipilih, berguna sebagai panduan penulis agar pembahasan yang diambil tidak keluar dari permasalahan awal.
- Rumusan masalah yang bertujuan mempersempit masalah, yang dimana setiap pertanyaan akan dicarikan jawaban melalui

pengumpulan data, yang dimana menjadi pengarah pengumpulan data yang dibutuhkan saat proses perancangan.

- Maksud dan tujuan perancangan adalah untuk memperjelas maksud dan tujuan dari perancangan yang dibuat.
- metode pengumpulan data yang dilakukan adalah metode kualitatif dan kuantitatif yang bertujuan membantu penulis memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka menyelesaikan proses perancangan karya.
- kerangka pemikiran merupakan susunan sistematika penulisan yang penulis buat.
- Skematika perancangan, merupakan bagan-bagan yang berisi proses perancangan karya dari awal hingga akhir.

**b. BAB II LANDASAN TEORI dan ANALISA DATA**

Pada bagian ini penulis memuat teori-teori yang berkaitan dengan teori komunikasi, strategi publikasi, psikologi warna, semiotika, aspek kultural, gaya desain, unsur desain, ilustrasi dan tipografi serta analisis data meliputi gambaran institusi, kondisi media komunikasi visual, data kompetitor dan SWOT.

**c. BAB III KONSEP PERANCANGAN BUKU PANDUAN WISATA MADIUN**

Pembahasan dalam bab ini mengenai konsep media, konsep kreatif, program kreatif, konsep komunikasi dan perencanaan biaya.

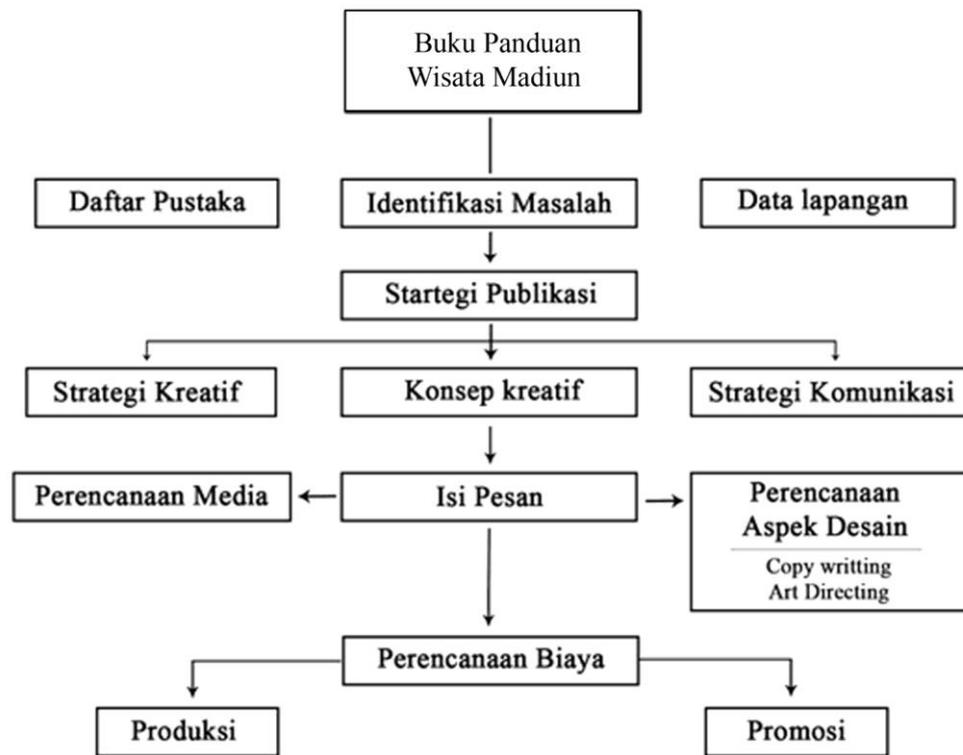
**d. BAB IV DESAIN dan APLIKASI**

Pembahasan bab ini meliputi hasil rancangan karya yang dibuat serta pengaplikasiannya.

**e. BAB V PENUTUP**

Bagian terakhir dari laporan ini sebagai bagian penutup memuat kesimpulan dalam perancangan karya, serta saran yang berisi masukan ataupun pendapat yang berkaitan dengan perancangan karya ini.

## 1.7 Skematika Perancangan



Gambar 1.2 Bagan skematika perancangan

Sumber: Carissa Eka Julia, 2018