

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang telah mengambil peran penting dalam pembangunan perekonomian, dikarenakan terciptanya lapangan pekerjaan, peningkatan pendapatan masyarakat, peningkatan sumber daya manusia. Kesejahteraan dan kemajuan yang semakin tinggi telah menjadikan pariwisata sebagai bagian pokok dari kebutuhan atau gaya hidup manusia, dan menggerakkan jutaan manusia untuk mengenal alam dan budaya kebelahan dunia. Dengan pesona wisata yang menarik dan mempunyai karakteristik akan dapat mendatangkan wisatawan-wisatawan untuk berkunjung baik dari wisatawan lokal maupun mancanegara, serta bisa menambah kecintaan akan tanah air yang memiliki nilai-nilai budaya sekaligus melestarikan lingkungan.

Kekayaan alam dan budaya adalah komponen penting dalam pariwisata di Indonesia. Alam Indonesia mempunyai gabungan iklim tropis, 17.508 pulau yang 6.000 diantaranya tak dihuni, dan garis pantai terpanjang ketiga didunia sesudah Kanada dan Uni Eropa. Indonesia juga adalah negara kepulauan paling besar dan berpenduduk paling banyak didunia. Pantai-pantai di Bali dan Raja Ampat, area menyelam di Bunaken, Gunung Rinjani di Lombok, dan beragam taman nasional di Sumatera adalah perumpamaan tujuan wisata alam di Indonesia.

Destinasi wisata tersebut telah di dukung dengan warisan budaya yang kaya yang mencerminkan sejarah dan keberagaman etnis Indonesia yang dinamis dengan 719 bahasa tempat yang dituturkan di semua kepulauan tersebut. Candi Borobudur dan Prambanan, Kabupaten Tana Toraja, Yogyakarta, Minangkabau, dan Bali adalah perumpamaan tujuan wisata budaya di Indonesia. Sampai 2010, ada 7 lokasi di Indonesia yang sudah ditetapkan oleh *UNESCO* yang masuk dalam daftar *Website* Warisan Dunia. Selain itu, empat wakil lain juga ditetapkan *UNESCO* dalam daftar Representatif Budaya Bukan Benda Warisan Manusia yakni wayang, keris, batik serta angklung.



Gambar 1.1 Daftar Situs Warisan Dunia di Indonesia Versi *UNESCO*  
 Sumber : <http://whc.unesco.org/en/statesparties/id/>  
 Diunduh tanggal 22 Januari 2019 Pukul 19.03 WIB

Pulau Nias adalah salah satu destinasi pariwisata di propinsi Sumatera Utara. Nias (bahasa Nias *Tanö Niha*) adalah kepulauan yang terletak di sebelah Barat Pulau Sumatera, Indonesia, dan secara administratif berada dalam wilayah Provinsi Sumatera Utara. Pulau ini merupakan pulau terbesar dan paling maju di antara jejeran pulau-pulau di pantai barat Sumatera, dihuni oleh mayoritas suku Nias (Ono Niha) yang masih memiliki budaya megalitik. Daerah ini memiliki objek wisata penting seperti selancar (*surfing*), rumah tradisional, penyelaman, *fahombo* (lompat batu). Pulau dengan luas wilayah 5.625 km<sup>2</sup> ini berpenduduk hampir 900.000 jiwa.

Pulau Nias yang sebelumnya adalah hanya satu kabupaten saja, saat ini telah dimekarkan menjadi empat kabupaten dan satu kota, yaitu Kabupaten Nias, Kabupaten Nias Selatan, Kabupaten Nias Barat, Kabupaten Nias Utara, dan Kota Gunungsitoli. Kampanye komersil menjadi salah satu cara mempromosikan

pariwisata di daerah Nias, dikarenakan melihat banyaknya objek pariwisata yang berpotensi menjadi tujuan wisata yang dimiliki oleh kepulauan Nias, sehingga dapat diperoleh manfaat yang optimal bagi masyarakat, baik dari segi ekonomi, sosial dan budaya.

Pulau Nias memiliki daya tarik tersendiri, baik dari segi kebudayaan sampai arsitektur. Seperti rumah adat Nias yaitu Omo Hada Sitolo (Rumah biasa) Omo Tuho (Rumah menegah) dan Omo Sebua (Rumah besar). Banyak peneliti setuju bahwa rumah-rumah tradisional Nias termasuk diantara contoh-contoh terbaik dari arsitektur vernakular di Asia. Rumah-rumah ini dibangun tanpa menggunakan paku dan jauh lebih mampu menahan gempa kuat, daripada rumah-rumah modern dan sudah terbukti saat peristiwa gempa Aceh dan Nias.

Ada variasi dalam arsitektur dan gaya di seluruh pulau. Rumah Nias ditinggikan dari tanah dan dibangun untuk pertahanan, karena orang-orang Nias dulu tinggal dalam peperangan abadi. Banyak arsitek dan antropolog dari seluruh dunia telah mengunjungi Nias untuk mempelajari gaya bangunan unik rumah adat ini. Banyak orang tua Nias dilahirkan di rumah-rumah seperti ini. Tetapi karena biaya dan usaha untuk mempertahankan rumah tradisional ini menjadikan mereka semakin-semakin langka. Pengunjung dapat melihat banyak contoh dari rumah-rumah tradisional di seluruh pulau, khususnya di daerah selatan yang mempunyai beberapa desa yang sangat terpelihara.

Berikutnya salah satu tradisi unik budaya yang berada Nias adalah Hombo batu atau lompat batu Nias. Hombo batu adalah olahraga yang sebelumnya merupakan ritual pendewasaan Suku Nias ini banyak dilakukan di Pulau Nias dan menjadi objek wisata tradisional unik yang teraneh hingga ke seluruh dunia. Mereka harus melompati susunan bangunan batu setinggi dua meter dengan ketebalan 40 cm. Pada masa lampau, pemuda Nias akan mencoba untuk melompati batu setinggi lebih dari 2 meter, dan jika mereka berhasil mereka akan menjadi lelaki dewasa dan dapat bergabung sebagai prajurit untuk berperang dan menikah. Sejak usia 10 tahun, anak lelaki di Pulau Nias akan bersiap untuk melakukan giliran "fahombo" mereka.

Sebagai ritual, Fahombo dianggap sangat serius dalam adat Nias, anak lelaki akan melompati batu tersebut untuk mendapat status kedewasaan mereka, dengan mengenakan busana pejuang Nias, menandakan bahwa mereka telah siap bertempur dan memikul tanggung jawab laki-laki dewasa.

Fahombo batu adalah salah satu objek wisata yang dimiliki oleh Nias, masih banyak objek wisata Nias yang memiliki potensi wisata, namun belum dikembangkan lebih baik seperti kurangnya pengetahuan tentang objek wisata di Nias dan kurang pengelolaan sehingga berdampak pada kurangnya ketenaran dengan daerah wisata lain. Untuk itu kampanye komersil di Nias diperlukan untuk menjadikan Nias sebagai salah satu destinasi wisata utama baik bagi wisatawan lokal maupun asing, sehingga wisatawan lokal maupun wisatawan asing dapat menikmati pesona wisata yang ada di Nias. Selain itu kampanye komersil di Nias bertujuan meningkatkan taraf hidup masyarakat, baik dari segi ekonomi, sosial dan budaya melalui sektor pariwisata. Untuk itulah pada laporan Tugas Akhir ini akan membahas Perancangan Kampanye Komersil Wisata Budaya Pulau Nias.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana merancang kampanye komersil Wisata Budaya Pulau Nias yang komunikatif dan efektif?
2. Bagaimana proses layout pada Perancangan Kampanye Komersil Wisata Budaya Pulau Nias yang komunikatif dan efektif?
3. Bagaimana menerapkan *art directing* dan *copywriting* pada Perancangan Kampanye Komersil Wisata Budaya Pulau Nias ?
4. Bagaimana mengaplikasikan desain kampanye ke media kampanye yang efektif, efisien, dan komunikatif untuk promosi Wisata Budaya Pulau Nias?

### **1.3. Batasan Masalah**

Karena mencakup Pulau Nias yang luas dan meliputi berbagai aspek, maka penulis hanya membatasi penelitian hanya dari daerah yang memiliki unsur kebudayaan dan unsur pariwisata dari masyarakat Nias. Serta perkembangannya sampai dengan sekarang ini.

### **1.4. Maksud dan Tujuan Perancangan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka maksud yang ingin dicapai dari laporan tugas akhir ini adalah untuk memahami dan menjelaskan strategi kampanye komersial dalam mempromosikan Wisata Budaya Pulau Nias dalam perspektif komunikasi pemasaran secara efektif dan efisien.

1. Hasil perancangan kampanye komersil ini diharapkan dapat menambah sumber informasi dan menarik wisatawan lokal dan asing mengenai pariwisata di Pulau Nias.
2. Sebagai bahan masukan dan informasi bagi pemerintah daerah setempat maupun pihak-pihak yang terkait dalam melakukan kebijakan pengembangan pariwisata Pulau Nias.
3. Mengetahui proses perancangan kampanye komersial wisata Pulau Budaya Pulau Nias.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai, yaitu :

1. Merancang kampanye komersil untuk memperkenalkan budaya Nias kepada audiens.
2. Meningkatkan jumlah wisatawan baik lokal maupun asing di Pulau Nias.
3. Sebagai syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana strata-1 dari Program Studi Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul.



## 1.5. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan perancangan. Pengumpulan data dilakukan terhadap konsep dan tema yang telah ditentukan sebelumnya. Data adalah sesuatu yang belum memiliki arti bagi penerimanya dan masih membutuhkan adanya suatu pengolahan. Data bisa memiliki berbagai wujud, mulai dari gambar, suara, huruf, angka, bahasa, simbol, bahkan keadaan. Berikut ini adalah metode pengumpulan data selama tugas akhir:

### 1. Literatur

Sumber data didapat dari berbagai literatur, baik dalam bentuk buku maupun artikel. Sumber buku didapatkan melalui Dinas Pariwisata yang berisi tentang sejarah, adat istiadat, dan budaya Pulau Nias. Artikel yang didapatkan secara online meliputi berbagai penelitian tentang pariwisata pulau Nias, tempat-tempat wisata yang ada di pulau Nias.

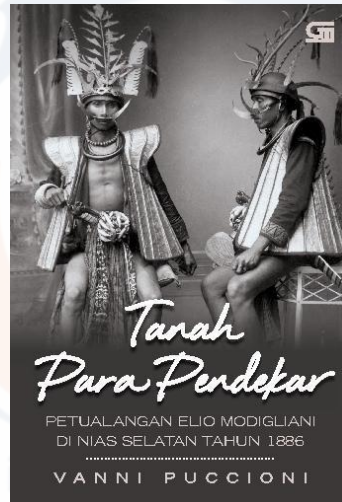


Gambar 1.2 Website Museum Pusaka Nias

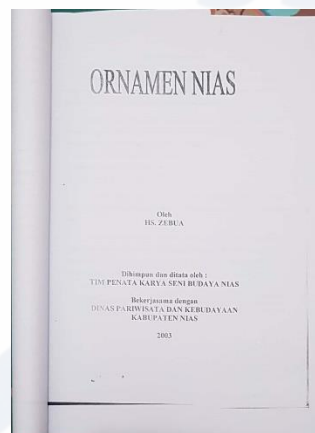
Sumber : <https://www.museum-nias.org/> Diunduh Diunduh tanggal 22 Januari 2019 Pukul 19.06 WIB



Gambar 1.3 Buku Pasukan Belanda di Kampung Para Penjagal  
Sumber : Museum Pusaka Nias



Gambar 1.4 Buku Tanah Para Pendekar  
Sumber : Museum Pusaka Nias



Gambar 1.5 Buku Ornamen Nias  
Sumber : Museum Pusaka Nias



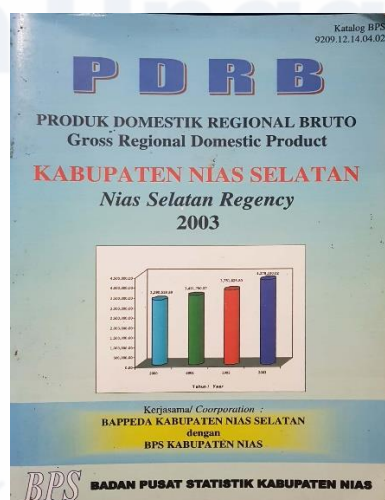
Gambar 1.6 Buku Nias Selatan Dalam Angka

Sumber : Dinas Kebudayaan pariwisata dan Kepemudaan Olahraga Kabupaten Nias Selatan



Gambar 1.7 Buku Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah Nias Selatan

Sumber : Dinas Kebudayaan pariwisata dan Kepemudaan Olahraga Kabupaten Nias Selatan



Gambar 1.8 Buku Produk Domestik Regional Bruto Kabupaten Nias Selatan

Sumber : Dinas Kebudayaan pariwisata dan Kepemudaan Olahraga Kabupaten Nias Selatan



## 2. Survei

Untuk mendukung pengumpulan data untuk proyek tugas akhir ini, penulis melakukan survei langsung ke Dinas Pariwisata serta desa-desa tradisional. Dengan adanya survei ini diharapkan penulis dapat mengumpulkan informasi yang lebih mendetail tentang Pulau Nias setra mengetahui destinasi-destinasi wisata budaya yang ada. Tempat observasi yang dimaksud adalah Pulau Nias.



Gambar 1.9 Penulis bersama salah satu Masyarakat Desa Bawomataluo  
Sumber : Billy Andrew Onimar 2018





Gambar 1.10 Penulis Survei di Desa Hilisimaetano  
Sumber : Billy Andrew Onimar 2018



Gambar 1.11 Penulis Survei di Desa Hilimaeta Niha  
Sumber : Billy Andrew Onimar 2018





Gambar 1.12 Penulis Survei di Desa Orahili Fau  
Sumber : Billy Andrew Onimar 2018





Gambar 1.13 Penulis Survei di Museum Pusaka Nias  
Sumber : Billy Andrew Onimar 2018



Gambar 1.14 Penulis Survei di Dinas Kebudayaan pariwisata dan Kepemudaan Olahraga  
Sumber : Billy Andrew Onimar 2018



### 3. Wawancara

Untuk menunjang pengumpulan data, penulis juga melakukan wawancara kepada Bupati, Kepala Dinas Pariwisata, Kepala desa, Budayawan, Kepala adat, serta warga sekitar. Dengan adanya wawancara ini diharapkan penulis dapat mengumpulkan informasi serta mengetahui lebih dalam tentang Pulau Nias dan mengetahui apa yang dibutuhkan dalam proses perancangan kampanye komersil. Dalam wawancara ini, ditanyakan beberapa hal yang berhubungan dengan sejarah, kebiasaan, adat-istiadat, dan tempat-tempat wisata yang ada di pulau Nias.



Gambar 1.15 Penulis Besama Bupati Nias Selatan  
Sumber : Billy Andrew Onimar 2018



Gambar 1.16 Penulis Besama Sekertaris Dinas Pariwisata Nias Selatan  
Sumber : Billy Andrew Onimar 2018



Penulis saat sesi wawancara Besama Sekertaris Desa Bawomataluo  
Sumber : Billy Andrew Onimar 2018





Gambar 1.17 Penulis Besama Sekertaris Desa Bawomataluo  
Sumber : Billy Andrew Onimar 2018



Penulis saat sesi wawancara Besama salah satu Kepala Adat Nias Selatan  
Sumber : Billy Andrew Onimar 2018





Gambar 1.18 Penulis Besama salah satu Kepala Adat Nias Selatan  
Sumber : Billy Andrew Onimar 2018



Penulis saat sesi wawancara Besama salah satu Budayawan Nias Selatan  
Sumber : Billy Andrew Onimar 2018





Gambar 1.19. Penulis Besama salah satu Budayawan Nias Selatan  
Sumber : Billy Andrew Onimar 2018

## **1.6. Kerangka Pemikiran**

Kerangka Berpikir adalah penjelasan sementara terhadap suatu gejala yang menjadi objek permasalahan kita. Kerangka berpikir ini disusun dengan berdasarkan pada tinjauan pustaka dan hasil penelitian yang relevan atau terkait.

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang pendahuluan yang melatarbelakangi penelitian ini, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, kerangka pemikiran dan skematika perancangan.

### **2. BAB II LANDASAN TEORI DAN ANALISA DATA**

Bab ini berisi tentang kumpulan teori – teori yang dipilih dari berbagai sumber tertulis yang dipakai sebagai bahan acuan dalam pembahasan atas topik permasalahan yang dimunculkan dan hipotesis serta memuat hasil penelitian sebelumnya.

### **3. BAB III KONSEP PERANCANGAN**

Bab ini mengenai konsep perancangan yang berisi: konsep media, konsep kreatif, konsep komunikasi dan perencanaan biaya.

### **4. BAB IV DESAIN DAN APLIKASI**

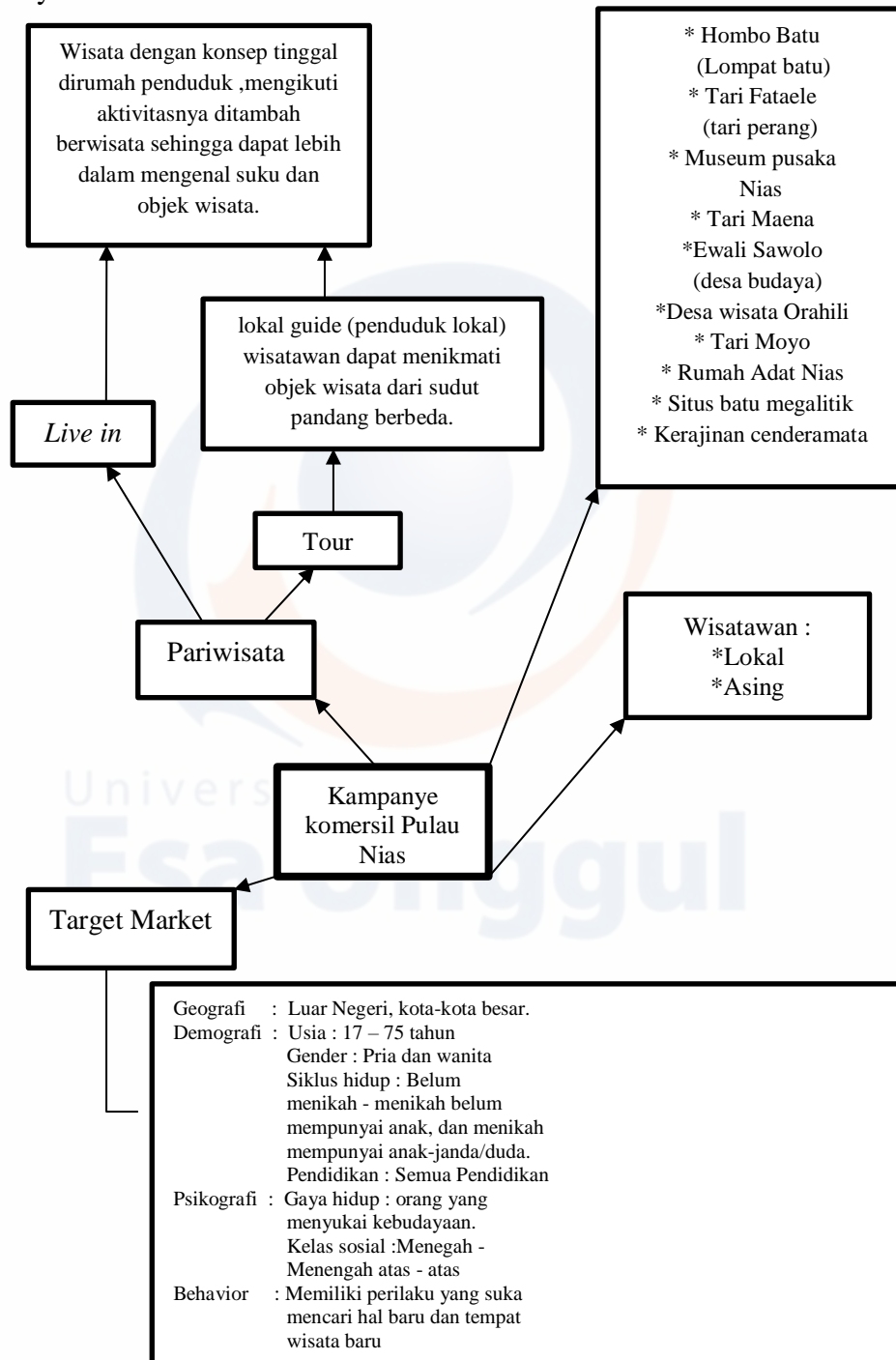
Bab ini mengenai desain dan aplikasi yang berisi: logo, stationery, media publikasi dan merchandise.

### **5. BAB V PENUTUP**

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari penelitian serta saran untuk kemajuan objek wisata.

## 1.7. Skematika Perancangan

Skematika ini berisi mind mapping yang dibuat dengan tujuan mempermudah penjabaran atau konsep atau ide-ide yang akan digunakan dalam membuat suatu kampanye.



Gambar 1.20. Mind Mapping  
 Sumber : Billy Andrew Onimar 2018