

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Desain Grafis merupakan suatu seni dan sekaligus sebuah komunikasi visual yang penyampainnya dilakukan melalui media berupa karya visual teks, gambar, dan video baik itu satu dimensi, dua dimensi ataupun tiga dimensi. Desainer grafis menata tampilan huruf dan ruang komposisi untuk menciptakan sebuah rancangan yang efektif dan komunikatif.

Perkembangan industri desain grafis tumbuh seiring dengan perkembangan konsumerisme. Hal ini menimbulkan kritik dari berbagai komunitas desain yang tertuang dalam *First Things First manifesto* yang pertama kali diterbitkan pada tahun 1964 dan diterbitkan kembali pada tahun 1999 di majalah *Émigré*. Konsumerisme terus tumbuh, sehingga terus memacu pertumbuhan ilmu desain grafis. Hal ini menarik para praktisi desain grafis, beberapa diantaranya adalah : Rudy VanderLans, Erik Spiekermann, Ellen Lupton and Rick Poynor.

Desain komunikasi visual atau lebih dikenal di kalangan civitas akademik di Indonesia dengan singkatan DKV merupakan istilah penggambaran untuk proses pengolahan media dalam berkomunikasi mengenai pengungkapan ide atau penyampaian informasi yang bisa terbaca atau terlihat. Desain Komunikasi Visual erat kaitannya dengan penggunaan tanda-tanda (*signs*), gambar (*drawing*), lambang dan simbol, ilmu dalam penulisan huruf (tipografi), ilustrasi, layout dan warna yang kesemuanya berkaitan dengan indera penglihatan.

Sebagai suatu profesi, Desain Komunikasi Visual baru berkembang sekitar tahun 1950-an. Sebelum itu, jika seseorang hendak menyampaikan atau mempromosikan sesuatu secara visual, maka ia harus menggunakan jasa dari bermacam-macam “seniman spesialis”. Spesialis-spesialis ini antara lain adalah *visualizers* (seniman visualisasi); *typographers* (penata huruf), yang merencanakan dan mengerjakan teks secara detil dan memberi instruksi kepada percetakan; *illustrators*, yang memproduksi diagram dan sketsa dan lain-lain.

Seiring perkembangan zaman di era digital, desain grafis sangat berhubungan erat dengan internet yang digunakan sebagai media pendukung. Salah satu sektor yang berkembang dalam perkembangan teknologi internet adalah di bidang pariwisata yang memberikan andil untuk mendistribusikan informasi objek-objek wisata yang lebih interaktif khususnya melalui *website*.

Pariwisata adalah sebuah sektor yang telah mengambil peran penting dalam membangun perekonomian. Seiring perkembangan dan kesejahteraan yang semakin tinggi telah menjadikan pariwisata menjadi bagian utama dari kebutuhan atau gaya hidup manusia, dan mengajak manusia untuk mengenal alam dan kebudayaan di belahan dunia. Mendorong rantai ekonomi yang saling terkait menjadi lahan industri yang memberikan pengaruh penting bagi perekonomian,

serta menaikkan nilai ekonomi masyarakat di taraf masyarakat daerah. Indonesia sebagai Negara Kepulauan memiliki lokasi dengan luas laut lebih besar dari pada luas daratan. Jumlah pulau di Negara ini sebanyak 17.508 pulau dengan panjang garis pantai 81.000 km atau 18.4% dari garis pantai dunia. Wilayah laut Indonesia yang terletak pada garis khatulistiwa terkenal memiliki keindahan tersebut yaitu Provinsi Sumatera Barat.

Sumatera Barat terkenal karena keajaiban alamnya yang menakjubkan, pegunungannya yang menjulang, ngarai yang dalam, sawah hijau, diselingi dengan rumah-rumah besar yang atapnya berbentuk seperti tanduk kerbau serta masakannya yang lezat seperti rendang yang dinobatkan sebagai hidangan peringkat pertama dalam daftar *World's 50 Most Delicious Foods* (50 Hidangan Terlezat Dunia), namun terlepas dari itu terdapat wisata pulau yang menarik yang terletak di kabupaten Pesisir Selatan tidak jauh dari ibu kotanya, Padang.

Kabupaten Pesisir Selatan merupakan salah satu kabupaten yang memiliki Panorama alam yang cukup indah dan mempesona ditambah dengan wisata lainnya seperti wisata atraksi yang dinobatkan sebagai tempat para atlet paralayang berstandar Internasional. Selain itu, Kabupaten Pesisir Selatan menyediakan makanan khas yang dikenal dengan rendang lokan atau sebangsa kerang hijau yang bisa ditemui dimuara sungai. Tak hanya itu, Kabupaten Pesisir Selatan memiliki potensi wisata destinasi kepulauan yaitu wisata Kawasan Mandeh yang cukup populer dan sering disebut Raja Ampat dari Sumatera Barat.

Kawasan Mandeh atau dikenal dengan julukan "*Hidden Paradise Of Indonesia*" atau surga tersembunyi di Indonesia, terletak di Kecamatan Koto XI Tarusan yang berbatas langsung dengan Kota Padang Sumatera Barat. Kawasan ini hanya berjarak 56 Km dari Padang dengan luas wilayah 18.000 Ha dan waktu tempuh sekitar 2 jam dari Kota Padang dengan panjang garis pantai 234,2 km. Diantaranya terdapat pulau-pulau yang sering dikunjungi wisatawan diantaranya Pulau Cubadak yang terdapat *resort* Cubadak Paradiso, Pulau Pagang, Pulau Sironjong, Pulau Marak, Pulau Pamutusan, Pulau Setan, Pulau Kapo-Kapo, Pulau Pasumpahan, Pulau Suwarnadwipa dan Pulau Sironjong Gadang.

Pulau-pulau di atas merupakan pulau wisata yang telah dikelola oleh daerah setempat, pemerintahan dan investor asing, juga memiliki berbagai fasilitas wisata yang cukup lengkap mulai jasa akomodasi seperti *resort*, penginapan hingga *homestay*, kuliner dan cenderamata. Banyak terdapat pulau-pulau dengan pasir yang putih, hutan mangrove dan terumbu karang. Terdapat juga bangkai kapal tenggelam MV Boelongan Nderland yang karam ditembak pesawat Jepang pada 28 Januari 1942. Bangkai kapal MV Boelongan sebagai aset wisata sejarah bawah air, spot diving dan sudah tercatat di daftar inventaris No.14/BCB-TB/A/14/2007.

Kawasan seluas 18.000 ha ini memiliki akses yang mudah dicapai dan juga mempunyai sarana dan prasarana pendukung seperti gazebo,warung wisata, listrik, dermaga perikanan serta akses jalan yang menghubungkan pantai

carocok,mandeh,sungai nyalo dan sungai pinang. (Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pesisir Selatan: Pengembangan Kawasan Wisata Mandeh).

Hal yang paling menarik dari objek wisata ini adalah kemiripan Kawasan Mandeh dengan Raja Ampat yang ada di Provinsi Papua Barat Indonesia dari pemandangan pulau-pulau di atas Bukit Mandeh. Kepulauan yang mendunia karena keindahan dan keragaman koleksi baharinya ini sebenarnya mempunyai kembaran yang berada di Barat Indonesia.

Namun, sayangnya meskipun kaya akan wisata baharinya dan memiliki keunikan, kawasan wisata mandeh ini belum terlalu dikenal oleh wisatawan lokal di Kabupaten Pesisir Selatan, Sumatera Barat. Sebagian orang hanya mengenal wisata kepulauan raja ampat saja padahal wisata di kawasan mandeh tidak kalah jauh menariknya. Kawasan wisata ini baru mulai dikenal semenjak tahun 2015-an yang diresmikan langsung oleh presiden jokowi.

Dalam pengembangan destinasi wisata di Kabupaten Pesisir Selatan seharusnya tidak lepas dengan media promosi khususnya untuk Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pesisir Selatan. Terkait hal ini, penulis sangat tertarik untuk mengambil salah satu judul yang akan di jadikan sebagai Tugas Akhir. Karena Pengembangan promosi Kawasan Mandeh masih belum sempurna. Pada 19 Maret 2018, penulis mewawancarai Bapak Isfildi sebagai Kasih SDM Pengembangan Pariwisata Pesisir Selatan. Beliau mengatakan, *“Kunjungan wisatawan asing ke Mandeh sekitar enam ribu orang per tahun, angka itu terlalu kecil sehingga perlu promosi yang akan difokuskan pada wilayah itu”*.

Dari hasil perkataan Bapak Isfildi selaku Kasih SDM Pengembangan Pariwisata Pesisir Selatan ini, maka penulis sebagai desainer komunikasi visual dapat membantu dan menyelesaikan permasalahan di Kawasan Mandeh dan sekitarnya dengan hasil sebuah karya yang diterapkan dalam media komunikasi. Media komunikasi terdapat beberapa jenis seperti visual, audio, cetak dan interaktif. Media interaktif menjadi salah satu media yang memiliki potensi untuk meningkatkan eksistensi wisata Kawasan Mandeh. *Website* menjadi pilihan dari media interaktif sebagai salah satu media yang dapat memberikan sebuah informasi yang menarik, efektif serta *up to date*.

Seiring meningkatnya pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat, kebutuhan untuk berliburpun semakin meningkat sehingga diperlukan suatu informasi tentang tujuan wisata, obyek wisata yang menarik, sarana yang tersedia seperti penginapan, produk wisata dan sebagainya, namun demikian seringkali wisatawan atau calon wisatawan baik lokal maupun mancanegara mengalami kesulitan untuk memperoleh informasi tersebut karena tidak mengetahui dimana dan dari siapa informasi bisa didapatkan. Oleh karena itu informasi di bidang pariwisata perlu disiapkan dengan baik dan terstruktur agar publik dapat mengakses dengan mudah.

Dari uraian diatas, penulis memilih *website* sebagai media utama untuk sarana promosi, media informasi dan juga media website adalah media yang sangat

berkompeten di zaman ini dengan seiring semakin berkembangnya teknologi lalu berdampak pada pada tempat wisata mandeh semakin berkesan modern. Lalu dengan adanya *website* ini maka kawasan wisata Mandeh lebih dikenal oleh masyarakat luas dikarenakan *website* sendiri memiliki banyak kelebihan dibanding media lainnya, salah satunya media tanpa batas yang dapat memperluas jangkauan promosi wisata Mandeh sehingga tepat sasaran dan juga dapat mempermudah wisatawan dalam mengakses informasi serta mengetahui produk atau paket wisata.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas yaitu :

1. Bagaimana proses perancangan website promosi wisata Kawasan Mandeh di Kabupaten Pesisir Selatan Sumatera Barat yang informatif dan menarik ?
2. Bagaimana pengaplikasian layout *website* promosi wisata Kawasan Mandeh di Kabupaten Pesisir Selatan Sumatera Barat yang baik ?
3. Bagaimana penerapan media promosi untuk meningkatkan minat wisatawan berkunjung ke Kawasan Mandeh ?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat agar penulis tidak keluar dari permasalahan utama dan fokus dalam perancangan. Batasan masalah pada perancangan ini adalah Perancangan ini di hanya dibatasi kepada permasalahan seputar informasi dan promosi wisata Kawasan Mandeh yang dibuat dalam media Interaktif berupa *website* yang dapat mengakses informasi tentang wisata Kawasan Mandeh dalam bentuk *prototype* dengan konsep desain dan aturan membuat *website* yang baik.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

Dalam perancangan laporan Tugas Akhir ini terdapat beberapa maksud dan tujuan yang ingin dicapai, antara lain sebagai berikut :

### 1.4.1 Maksud

Maksud dari perancangan laporan Tugas Akhir ini yang ingin dicapai secara penuh sehingga perancangan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat, secara maksud yang ingin dicapai akan dijelaskan dibawah ini :

1. Untuk menyebarkan informasi dan mempromosikan potensi dari objek wisata Kawasan Mandeh mudah diakses dalam lingkup yang luas.
2. Untuk meningkatkan devisa daerah setempat serta dapat meningkatkan perekonomian masyarakat.
3. Untuk menambah minat wisatawan mengunjungi tempat wisata sekaligus menjadi destinasi wisata terkenal seiring datangnya wisatawan lokal maupun mancanegara.

#### 1.4.2 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan laporan Tugas Akhir ini yang ingin dicapai secara penuh sehingga perancangan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terlibat, secara maksud yang ingin dicapai akan dijelaskan dibawah ini :

1. Mengetahui proses perancangan website promosi wisata Kawasan Mandeh di Kabupaten Pesisir Selatan Sumatera Barat yang informatif dan menarik.
2. Mengetahui pengaplikasian layout *website* promosi wisata Kawasan Mandeh di Kabupaten Selatan yang menarik dan efektif Mengetahui pengaplikasian *layout* pada media *website* wisata Mandeh yang informatif dan menarik.
3. Mengetahui penerapan media promosi untuk meningkatkan minat wisatawan berkunjung ke Kawasan Mandeh yang informatif dan menarik.

#### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Dari konsep pengumpulan data, penulis menggunakan sumber primer yaitu data langsung didapat dari objek yang diteliti oleh penulis, selain itu juga menggunakan metode sumber sekunder yaitu data yang didapat dari buku, internet dan informasi lainnya.

##### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data Primer

###### A. Observasi Lapangan

Adalah pengumpulan data dengan mengadakan peninjauan langsung, mengkaji dan menganalisa langsung ke lokasi, yaitu wisata Kawasan Mandeh di Kabupaten Pesisir Selatan.



**Gambar 1.1**  
Penulis bersama Pengelola Pulau Suwarnadwipa  
Sumber : Novendra, 2018



**Gambar 1.2**  
Penulis Bersama Pengelola Taman Bawah Laut Mandeh  
Sumber : Novendra, 2018



**Gambar 1.3**  
Penulis Di Gerbang Masuk wisata Mandeh  
Sumber : Novendra, 2018



**Gambar 1.4**  
Penulis mengambil dokumentasi di Rumah Apung MV.Boelongan  
Sumber : Novendra, 2018



**Gambar 1.5**  
Penulis mengambil data salah satu *resort* yang berada di Mandeh  
Sumber : Novendra, 2018

## B. Wawancara

Wawancara adalah salah satu metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dengan pihak yang terkait yang dapat memberikan informasi. Yaitu wawancara kepada narasumber yang mempunyai hubungan langsung dengan wisata Kawasan Mandeh di Kabupaten Pesisir Selatan.

Berikut nama-nama narasumber yang penulis wawancarai untuk mendapatkan informasi objek wisata Kawasan Mandeh :

1. Bapak Firdaus sebagai Kepala Bagian Pariwisata Pesisir Selatan
2. Bapak Isfildi sebagai SDM Pengembangan Pariwisata Pesisir Selatan
3. Camat Koto XI Tarusan
4. Wali Nagari Carocok Anau
5. Beberapa pengelola Resort atau pengelola Pulau Pagang, Pasumpahan, Suwarnadwipa, Labuan Sunday, Pamutusan, Kapo-Kapo, Rimba, Cubadak Paradiso.



**Gambar 1.6**

Penulis bersama Bpk. Firdaus Sebagai Kabag Pariwisata

Sumber : Novendra, 2018



**Gambar 1.7**

Penulis bersama Bapak. Isfildi sebagai SDM Pengembangan Pariwisata

Sumber : Novendra, 2018





**Gambar 1.8**  
Penulis bersama Staff Dinas Pariwisata Pesisir Selatan  
Sumber : Novendra, 2018



**Gambar 1.9**  
Penulis Bersama Wali Nagari Carocok Anau, Mandeh  
Sumber : Novendra, 2018



**Gambar 1.10**  
Penulis Bersama Camat XI Koto Tarusan  
Sumber : Novendra, 2018

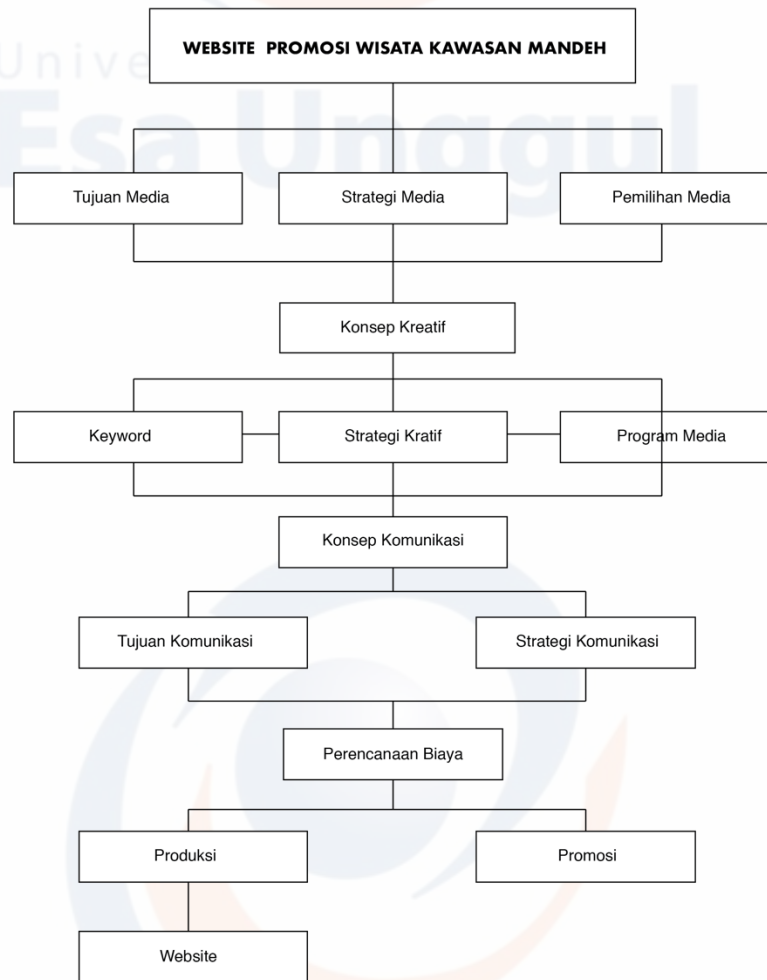
### 1.5.2 Data Sekunder

Dalam perancangan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan kajian *literature* yang akan dilakukan dengan dua media yaitu :

- a. Cetak, *Modern web design* oleh Zaenal A Rozi dan SmitDev, *Design Web Interaktif* dengan Php dan Pemasaran Pariwisata. Sebagai sarana pengumpulan data serta acuan penulis dalam pembuatan media interaktif berbasis *website* dengan menggunakan aplikasi Php dan dreamweaver. Kemudian sebagai bahan referensi dan panduan untuk meningkatkan promosi wisata Mandeh.
- b. Digital, [www.indonesia.travel](http://www.indonesia.travel), [Traveloka.com](http://Traveloka.com). Keduanya adalah media pengumpulan data berbasis digital serta sebagai referensi atau acuan penulis dalam mempromosikan wisata Mandeh dalam bentuk *website*.

### 1.6 Kerangka Pemikiran

Untuk memahami jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada laporan Tugas Akhir ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan skematika penyampaian sebagai berikut :



**Gambar 1.11**

Kerangka Pemikiran Tugas Akhir

Sumber : Novendra, 2018

Proses penyusunan skematika perancangan dalam Tugas Akhir ini dibagi menjadi 5 BAB, yaitu:

1. **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka pemikiran dan skematika perancangan.

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

Bab II ini berisi tentang teori serta tinjauan dari beberapa aspek dan analisa data yang berhubungan dengan pokok pembahasan sebagai dasar pembuatan Tugas Akhir ini.

3. **BAB III KONSEP PERANCANGAN “PERANCANGAN WEBSITE PROMOSI WISATA KAWASAN MANDEH DI KABUPATEN PESISIR SELATAN SUMATERA BARAT**

Bab III ini membahas tentang konsep aplikasi perancangan Website Wisata Kawasan Mandeh , dimulai dari pra-produksi, produksi hingga pasca produksi.

4. BAB IV DESAIN dan APLIKASI

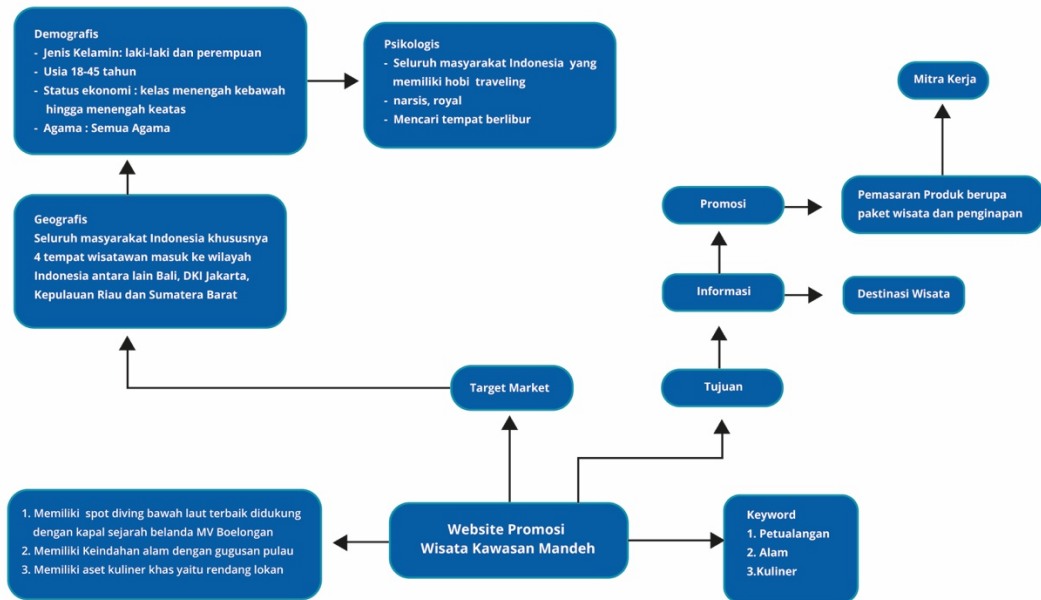
Bab IV ini berisi tentang karya tugas akhir yang telah dibuat, berupa desain yang akan diaplikasikan pada media ATL dan BTL sebagai sarana promosi.

5. BAB V PENUTUP

Bab V ini berisi tentang kesimpulan menyeluruh dan saran yang diperoleh penulis dari analisis dan pembahasan terhadap masalah yang telah diamati.

1.7 Skematika Perancangan

Skematika Perancangan merupakan alur pikir penulis yang dijadikan sebagai skema pemikiran atau dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat indikator yang melatar belakang penelitian ini. Dalam skematika perancangan ini peneliti akan mencoba menjelaskan masalah pokok penelitian.



Gambar 1.12  
Mind Mapping Karya  
Sumber : Novendra 2018