

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu negara di Asia Tenggara yang banyak dikunjungi oleh para wisatawan dari berbagai negara di dunia karena Indonesia memiliki berbagai tempat pariwisata yang tersebar di berbagai daerah, baik berupa cagar alam, suaka margasatwa, gedung-gedung peninggalan, dan tempat-tempat hiburan, dan keberanekaragaman tempat pariwisata di Indonesia tersebut disebabkan oleh berbagai faktor.

Secara geometris, Indonesia terletak di antara dua benua, Benua Asia dan Benua Australia, dan di dua lempeng benua, Lempeng Eurasia dan Lempeng Australia, sehingga Indonesia memiliki fauna yang beraneka ragam dan keberanekaragaman fauna tersebut sudah digolongkan menurut garis Wallace-Weber, Hewan Asiatis (di sebelah barat Garis Wallace, tepatnya di Sumatra, Jawa, Bali, dan Kalimantan), Hewan Peralihan (di antara Garis Wallace dan Garis Weber, tepatnya di Nusa Tenggara dan Sulawesi), dan Hewan Australis (di sebelah timur Garis Weber, tepatnya di Maluku dan Papua). Karena Indonesia berada di dekat garis perbatasan antar lempeng benua dan sebagian wilayah Indonesia masuk dalam area “Ring of Fire”, Indonesia memiliki banyak gunung dan gunung berapi.

Selain itu, banyaknya interaksi yang terjalin pada bangsa Indonesia dengan bangsa asing dari berbagai negara pada masa lampau menyebabkan Indonesia memiliki kebudayaan yang berbeda-beda, baik berupa adat istiadat, kuliner tradisional, sampai gedung-gedung peninggalan. Beberapa suku di Indonesia sebenarnya terdiri dari dua rumpun: Proto Melayu dan Deutro Melayu. Proto Melayu merupakan ras suku Indonesia yang berasal dari etnis Austronesia dan Polinesia dan datang ke Indonesia pada Zaman Neolitik dan suku-suku tersebut antara lain Suku Batak, Suku Flores, Suku Dayak, Suku Toraja, Suku Asmat, dan lain-lain, sedangkan Deutro Melayu merupakan ras suku Indonesia yang berasal dari etnis India dan datang ke Indonesia pada Zaman Logam Perunggu dan suku-suku tersebut antara lain Suku Jawa, Suku Bali, Suku Minang, Suku Melayu, Suku Banjar, dan lain-lain. Beberapa agama resmi di Indonesia sebenarnya

merupakan budaya yang dibawa oleh bangsa luar negeri, Agama Islam dibawa oleh para pedagang dari Semenanjung Arab, Agama Kristen dibawa oleh para misionaris dari Belanda dan Jerman, Agama Katolik dibawa oleh para misionaris dari Spanyol dan Portugal, Agama Hindu-Buddha dibawa oleh bangsa India dan para pelajar di India yang berasal dari Indonesia, dan Agama Konghucu dibawa oleh pedagang dari Tiongkok.

Bangsa Indonesia juga termasuk dalam bangsa yang ramah, dan karena keramahan bangsa Indonesia tersebut, banyak wisatawan asing menjadi nyaman bersama mereka dan semakin mau berwisata di Indonesia.

Annisa Aprilia (2017), seorang wartawan redaksi Okezone.com mencatat bahwa ada enam faktor penghambat majunya pariwisata Indonesia, yaitu kendala dari pemandu wisata, kendala dari sopir, masalah perizinan objek wisata, banyaknya kasus kejahatan, masalah sampah, dan kurangnya sadar wisata. Kendala yang sering dihadapi oleh pemandu wisata dan sopir adalah minimnya kemampuan berbahasa, keahlian, pelatihan, maupun wawasan terhadap suatu tempat pariwisata. Beberapa obyek wisata di Indonesia memiliki perizinan yang cukup sulit, padahal objek wisata di negara lain perizinan untuk syuting cukup mudah bahkan diberi subsidi. Angka kasus kejahatan di Indonesia cukup kecil. Tapi, efek dari media sosial yang menyebarluaskan kasus kejahatan tersebut dapat membuat angka tersebut berubah sekaligus berpotensi mengubah perilaku masyarakat.

Tercatat dalam Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor PM.04/VM-001/MKP/2008 bahwa Sadar Wisata adalah suatu kondisi yang menggambarkan partisipasi dan dukungan segenap komponen masyarakat dalam mendorong terwujudnya iklim yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kepariwisataan di suatu destinasi atau wilayah. Sadar Wisata bertujuan untuk meningkatkan pemahaman segenap komponen masyarakat untuk menjadi tuan rumah yang baik dalam mewujudkan iklim yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya pariwisata serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat; dan menggerakkan dan menumbuhkan motivasi, kemampuan dan kesempatan bagi masyarakat sebagai wisatawan untuk mengenali dan mencintai tanah air.

Keputusan Menteri Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi Nomor KM.5/UM.209/MPPT-89 mencatat bahwa Sapta Pesona adalah tujuh unsur yang

terkandung di dalam setiap produk wisata serta dipergunakan sebagai tolak ukur peningkatan kualitas produk pariwisata. Tujuh unsur yang dimaksud dalam Sapta Pesona tersebut adalah Keamanan, Ketertiban, Kebersihan, Kesejukan, Keindahan, Keramahan, dan Kenangan. Sapta Pesona bertujuan untuk meningkatkan kesadaran, rasa tanggung jawab segenap lapisan masyarakat, baik pemerintah, swasta maupun masyarakat luas untuk mampu bertindak dan mewujudkannya dalam peri kehidupan sehari-hari. Unsur keamanan harus dijaga sebaik-baiknya agar para wisatawan dapat merasakan suasana aman dimanapun ia berada selama mengadakan kunjungan, baik rasa aman yang ditimbulkan oleh karena tidak adanya gangguan kejahatan, sikap masyarakat, sarana maupun prasarana serta fasilitas yang terpelihara dan berfungsi dengan baik. Suatu tempat pariwisata harus bisa menjaga ketertiban sebaik-baiknya supaya para wisatawan dapat merasakan suasana yang tertib serta adanya kepastian pelayanan dimanapun ia berada selama mengadakan kunjungan. Semua orang yang berada di sekitar lingkungan tempat pariwisata diimbau untuk menjaga kebersihan lingkungan tempat pariwisata tersebut supaya para wisatawan dapat menikmati suatu suasana yang bersih, baik dalam arti hygiene dan sanitasi dimanapun ia berada selama mengadakan kunjungan. Semua orang yang berada di sekitar lingkungan tempat pariwisata diimbau untuk menjaga kesejukan lingkungan tempat pariwisata tersebut supaya para wisatawan dapat merasakan suatu suasana yang sejuk dan tenang yang disebabkan oleh pertamanan dan penataan lingkungan yang baik, dimanapun ia berada selama mengadakan kunjungan. Semua orang yang berada di sekitar lingkungan tempat pariwisata diimbau untuk menjaga keindahan lingkungan tempat pariwisata tersebut supaya para wisatawan dapat menikmati suasana indah, baik dari hasil karya manusia, penataan sarana maupun prasarana, fasilitas pelayanan masyarakat dan keadaan alam. Bangsa Indonesia juga termasuk dalam bangsa yang ramah, dan karena keramahan bangsa Indonesia tersebut, para wisatawan dapat merasakan keramah-tamahan masyarakat, sehingga memberikan kesan bahwa wisatawan dapat diterima di lingkungan masyarakat tersebut, terutama dari mereka yang mempunyai pelayanan langsung terhadap kepentingan wisatawan. Melalui kesan-kesan yang didapatkan dari tempat pariwisata tersebut, para wisatawan dapat memperoleh kenangan yang indah dan mendalam dari tempat yang telah dikunjungi serta akomodasi yang bersih, nyaman dengan pelayanan ramah, pertunjukan seni budaya yang

tinggi nilainya, menikmati makanan khas daerah yang lezat serta tersedianya cenderamata yang menarik dan mudah dibawa pulang.

Kabupaten Raja Ampat merupakan salah satu kabupaten yang terletak di Provinsi Papua Barat. Kabupaten ini terkenal akan keindahan alamnya, terutama terumbu karangnya, bahkan sudah dikenal oleh penduduk mancanegara.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christofani. K. M. Merentek dan F. Anita. Herawati (2017:10), ada beberapa upaya yang dilakukan oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Raja Ampat untuk mempromosikan pariwisata di Raja Ampat. Dinas Pariwisata Raja Ampat selalu mengikuti pameran wisata internasional, seperti ITB di Berlin, Jerman, dan juga selalu hadir dalam pameran wisata nasional. Pemerintah daerah juga telah membuka Pusat Informasi Wisata di Waisai yang menyediakan brosur, peta, dan informasi bagi wisatawan, dan Sorong yang juga sekaligus berfungsi sebagai sumber informasi bagi wisatawan yang berkunjung.

Permainan kartu merupakan salah satu hobi yang dilakukan oleh kaum manusia, khususnya untuk bersenang-senang bersama di rumah. Permainan kartu kini sudah semakin beraneka ragam dan salah satu permainan kartu yang mulai eksis di Indonesia sekarang ini adalah Monopoly Deal. Monopoly Deal merupakan wujud lain dari permainan Monopoly yang lebih simpel daripada papan permainan Monopoly yang sebenarnya.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang terkait dengan batasan masalah dalam laporan tugas akhir tersebut adalah ...

- Bagaimana merancang sebuah permainan kartu Monopoly Deal bertema tempat-tempat pariwisata, tokoh-tokoh pahlawan, flora-fauna, dan seni budaya tradisional di Indonesia?
- Bagaimana proses branding serta penerapan art directing dan copywriting pada perancangan sebuah permainan kartu Monopoly Deal tempat-tempat pariwisata, tokoh-tokoh pahlawan, flora-fauna, dan seni budaya tradisional di Indonesia?
- Bagaimana cara mempromosikan sebuah permainan kartu Monopoly Deal bertema tempat-tempat pariwisata, tokoh-tokoh pahlawan, flora-fauna, dan seni budaya tradisional di Indonesia?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka perlu dilakukan batasan masalah yang menjadi ruang lingkup penelitian. Ruang lingkup penelitian mencakup perancangan permainan kartu Monopoly Deal bertema tempat-tempat pariwisata, tokoh-tokoh pahlawan, flora-fauna, dan seni budaya tradisional di Indonesia beserta desain rebranding-nya dan desain promosi-nya, baik berupa logo, iklan, maupun booth-nya.

1.4. Maksud dan Tujuan Perancangan

Dalam perancangan laporan Tugas Akhir ini, ada beberapa maksud dan tujuan yang ingin diwujudkan. Maksud dan tujuan yang ingin diwujudkan tersebut adalah ...

- Memperkenalkan wisata desa di Indonesia melalui permainan kartu Monopoly Deal bertema wisata desa di Indonesia
- Memberikan gambaran mengenai wisata desa di Indonesia melalui permainan kartu Monopoly Deal bertema wisata desa di Indonesia
- Mengajak para khalayak umum mengenal wisata desa di Indonesia melalui permainan kartu Monopoly Deal bertema wisata desa di Indonesia
- Memberikan hiburan bagi para khalayak umum dengan permainan kartu Monopoly Deal bertema wisata desa di Indonesia
- Sebagai cara bagi penulis mengaplikasikan konsep desain komunikasi visual yang telah dipelajari selama di perkuliahan pada perancangan media visual.

1.5. Metode Pengumpulan Data

- **Studi Lapangan**
 - **Wawancara**

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab pewawancara dengan narasumber yang dituju. Wawancara dapat dilakukan, baik secara tatap muka maupun melalui media perantara seperti WhatsApp video call, Line Video Call, Google Meet, Zoom Meeting, dll. Wawancara biasanya dilakukan untuk mencari informasi, baik mengenai pengetahuan yang sudah didapatkan narasumber maupun pengalaman yang sudah dirasakan oleh narasumber. Narasumber yang dituju adalah seorang otaku yang memiliki wawasan yang cukup banyak mengenai tempat-tempat pariwisata di Indonesia.

- **Studi Kepustakaan**

- **Studi Literatur**

- Seorang penulis mengulik informasi dan mencari data-data teoritis dari buku-buku daring, jurnal, ataupun penelusuran internet dengan tujuan untuk mendapatkan teori-teori ataupun data-data yang berkaitan dengan masalah yang sedang dibahas. Sang penulis mencari data melalui buku-buku daring, jurnal, ataupun situs-situs internet yang memiliki kaitannya dengan pariwisata di Indonesia.

1.6. Sistematika Perancangan

- **BAB I PENDAHULUAN**

- Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan perancangan, metode pengumpulan data, kerangka pemikiran, dan sistematika perancangan. Bab ini membahas mengenai alasan utama dan motivasi dasar seorang penulis melakukan proyek tersebut.

- **BAB II LANDASAN TEORI DAN ANALISA DATA**

- Bab ini terdiri landasan teori di mana teori-teori desain yang terkait dibahas dan analisa data di mana beberapa data yang didapatkan dikaitkan dengan pokok pembahasan yang menjadi dasar dari pembuatan laporan Tugas Akhir.

- **BAB III KONSEP PERANCANGAN KARTU PERMAINAN "MONOPOLY DEAL" BERTEMA DESA-DESA WISATA DI INDONESIA**

- Bab ini membahas mengenai tahapan-tahapan pembuatan desain media komunikasi visual mengenai buku dan permainan kartu Monopoly Deal bertema desa-desa wisata di Indonesia, baik mengenai pra-produksi, produksi, maupun pasca-produksi.

- **BAB IV DESAIN DAN APLIKASI**

- Bab ini membahas mengenai desain media komunikasi visual mengenai buku dan permainan kartu Monopoly Deal bertema desa-desa wisata di Indonesia, baik mengenai media utama, media pendukung, maupun media promosinya.

- **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan menyeluruh dari hasil perancangan tugas akhir yang telah dibuat, disertai dengan saran penyusun yang diperoleh dari hasil analisa penelitian terhadap masalah yang diamati.