

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang sudah cepat saat ini membuat teknologi telah berkembang semakin pesat serta menciptakan inovasi dan karya-karya terbaru. Saat ini teknologi bukan lagi diciptakan untuk memenuhi kebutuhan saja tetapi juga memenuhi keinginan. Banyak sekali teknologi yang telah diciptakan dan pada saat ini orang tua selaku pengambil keputusan memfasilitasi anak dengan teknologi canggih tersebut seperti televisi, video *game*, komputer dan *laptop* hingga *smartphone* untuk anak. Banyaknya fasilitas yang diberikan kepada anak umur 6-12 tahun dengan pendidikan SD-SMP membuat anak semakin pintar dengan adanya pelajaran yang tidak diberikan oleh sekolah tetapi mereka dapatkan dirumah dengan berbagai fasilitas yang diberikan oleh orang tua. Selain dampak yang baik ada pula dampak buruk yang diakibatkan dari teknologi pada saat ini yaitu, anak umur 6-12 tahun menjadi ketergantungan dan suka bermain sendiri tanpa adanya sosialisasi atau bermain bersama teman-teman yang lain. Menurut Psikolog anak dalam wawancara memaparkan “hal ini sangat berdampak buruk pada perkembangan anak di usia dini, salah satu faktor dari perkembangan anak adalah lingkungan, jika anak hanya bermain sendiri dan tidak mengerti cara beradaptasi diluar ruangan itu akan membuat dampak buruk terhadap anak kedepannya”.

Dampak buruk yang diberikan oleh berbagai macam teknologi pada saat ini bisa diatasi dengan arahan dari orang tua dalam penggunaannya atau memberi arahan anak untuk melakukan aktivitas lain tanpa menggunakan teknologi. Pada saat ini anak-anak usia 6-12 tahun banyak yang tidak bisa beradaptasi dengan lingkungannya dan tidak mengetahui bagaimana budaya serta adat daerahnya sendiri karena kurangnya pembelajaran tersebut. Secara tidak langsung peran orang tua sangat penting dalam memperhatikan perkembangan anak dan aktivitas apa yang harus diberikan kepada anak, agar anak juga bisa mendapatkan pelajaran dengan cara bermain seperti yang diberikan oleh berbagai macam teknologi pada

saat ini. Dalam pilihan untuk orang tua, wisata edukasi merupakan salah satu pilihan untuk memberikan pelajaran pada anak dan juga tidak menghilangkan kesukaan anak yaitu bermain. Wisata menurut UU No. 10 Tahun 2009 adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. Sedangkan edukasi adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri pada peserta didik dan mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Jadi wisata edukasi merupakan konsep wisata yang memberikan pendidikan nonformal kepada wisatawan dan di tempat tersebut pengunjung bisa melakukan kegiatan wisata serta belajar dengan metode yang menyenangkan dan lebih cepat dimengerti. Menurut peraturan pemerintah Nomor 19, ayat 1 mengamanatkan bahwa; Proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Wisata edukasi Kampung Batu Malakasari di Bandung selatan ini memiliki keindahan alam yang sesuai dengan daerah atau tempat wisata tersebut berada, wisata edukasi juga sangat mendidik anak-anak tidak hanya bermain tetapi mereka juga bisa belajar dan bersatu dengan alam serta tidak melupakan edukasi mengenai budaya dan adat Sunda di Kota Bandung. Alam memang sangat diminati oleh sebagian besar masyarakat karena digunakan sebagai objek, tetapi tempat wisata ini masih belum bisa mengembangkan wisata tersebut dengan baik. Pengembangan wisata tersebut masih sangatlah kurang yaitu dari segi fasilitas menuju ke tempat wisata dan fasilitas yang ada ditempat wisata. Prinsip dari penyelenggaraan tata kelola kepariwisataan yang baik pada intinya adalah adanya koordinasi dan sinkronisasi program antar pemangku kepentingan yang ada serta pelibatan partisipasi aktif yang sinergis (terpadu dan saling menguatkan) antara pihak Pemerintahan swasta/industri pariwisata, dan masyarakat setempat yang terkait. Kurangnya informasi Wisata Kampung Batu Malakasari membuat masyarakat tidak mengetahui akan potensi wisata alam edukasi yang ada disini.

Potensi yang diberikan Wisata Kampung Batu Malakasari adalah berupa aktivitas langsung yang dilakukan oleh pengunjung dan juga pembelajaran budaya adat sunda yang sudah kurang diajarkan di kalangan pengunjung terutama anak-anak. Berdasarkan hasil wawancara pada pihak *staff manager* Kampung Batu Malakasari yaitu Febri Edvan, beliau menjelaskan “target sasaran Wisata Edukasi Kampung Batu Malakasari adalah umum/semua kalangan tetapi yang dikhususkan untuk anak-anak pelajar mulai dari TK-SMP dengan rentan umur 6-12 tahun, tetapi sampai saat ini wisata Kampung Batu Malakasari masih banyak dikunjungi oleh masyarakat dengan rentan umur lebih dari 12 tahun yaitu para pekerja buruh pabrik”. Tetapi Wisata Edukasi Kampung Batu Malakasari belum dikenal oleh masyarakat Bandung, wisata tersebut hanya terkenal di sekitaran Bandung Selatan, ini disebabkan kurangnya strategi promosi yang dilakukan oleh Kampung Batu Malakasari. Kurangnya pengembangan promosi yang dilakukan oleh pengelola selaku dijelaskan dalam wawancara bersama *staff manager* Kampung Batu Malakasari, dilihat dari tahun pertama 2010 sampai 2012 pengunjung masih sangat sedikit, setelah adanya pengembangan fasilitas di tahun 2012-2013 yaitu penambahan fasilitas Tektona *Waterpark* kawasan Wisata Edukasi Kampung Batu Malakasari mengalami kenaikan pengunjung dari tahun sebelumnya. Tetapi terjadi penurunan kembali di tahun berikutnya seperti yang telah dijelaskan dalam wawancara daftar kunjungan yang datang ke Kampung Batu Malakasari “pada tahun 2013 berjumlah 80.700 orang, pada tahun 2014 berjumlah 74.100 orang dan pada tahun 2015 berjumlah 70.400 orang”, dengan adanya penurunan pengunjung terhadap Wisata Kampung Batu Malakasari ini perlu adanya suatu perancangan agar bisa dikenal lebih luas dan bisa menarik minat pengunjung lebih banyak lagi untuk datang. Sedangkan pengunjung kota Bandung selalu bertambah setiap tahunnya ini dapat dilihat dari data kunjungan wisatawan yang datang ke Bandung melalui jalan tol, bandara, stasiun dan juga terminal, dari tahun 2010 berjumlah 73.433.323 orang, pada tahun 2011 berjumlah 76.062.954 orang, pada tahun 2012 berjumlah 80.501.064 orang, sedangkan pada tahun 2013 berjumlah 83.838.979 orang dan pada 2014 berjumlah 86.202.888 orang (sumber data: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung).

Berdasarkan hasil wawancara pada salah satu pegawai Kampung Batu Malakasari, beliau mengatakan “promosi yang sudah dilakukan oleh Kampung Batu Malakasari adalah berupa promo potongan harga pada saat hari besar/nasional, promo bulanan dan juga promo mingguan, serta media yang digunakan masi menggunakan brosur, baliho, poster, radio, majalah dan juga *flyer*”. Salah satu upaya yang harus dilakukan adalah membuat sebuah perancangan promosi, menciptakan dan membangun sebuah *brand*. Menciptakan sebuah *brand* dapat membangun citra pada sebuah objek tersebut. *Brand* adalah kualitas fisik dan non fisik dari suatu entitas yang identik sehingga kita mampu membedakan *brand* satu dan lainnya. Dengan perancangan promosi Wisata Edukasi Kampung Batu Malakasari membuat sebuah langkah untuk memperkenalkan Wisata Edukasi Kampung Malakasari kepada masyarakat secara luas menggunakan media informasi yang lebih efektif. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk meningkatkan promosi Wisata Edukasi Kampung Batu Malakasari dan mengambil judul “PERANCANGAN STRATEGI PROMOSI WISATA EDUKASI KAMPUNG BATU MALAKASARI BANDUNG”.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka identifikasi masalah yang ditentukan adalah sebagai berikut :

1. Ketidaktahuan orang tua akan fenomena teknologi pada saat ini merusak perkembangan anak pada usia 6-12 tahun.
2. Ketidaktahuan orang tua untuk mengajak anak melakukan aktivitas diluar rumah dengan memberikan mereka edukasi tanpa meninggalkan kesenangan anak yaitu bermain.
3. Wisata Kampung Batu Malakasari yang masih kurang dikenal oleh masyarakat Bandung.
4. Ketidaktahuan masyarakat akan potensi wisata edukasi pada Kampung Batu Malakasari.

5. Kurangnya strategi promosi yang dilakukan untuk mendatangkan minat pengunjung.

1.2.2 Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah yang muncul berdasarkan identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan promosi yang dapat menarik keinginan masyarakat untuk lebih mengenal Kampung Batu Malakasari agar timbul minat untuk mengunjungi wisata edukasi tersebut?
2. Bagaimana visualisasi perancangan promosi wisata edukasi Kampung Batu Malakasari sehingga mendatangkan minat pengunjung mencoba wisata edukasi tersebut?

1.3 Ruang Lingkup

1. Apa

Perancangan promosi Wisata Kampung Batu Malakasari untuk membangun sebuah identitas agar dikenal oleh masyarakat.

2. Bagaimana

Perancangan promosi ini akan dilakukan dengan membuat sebuah *event* di lokasi Wisata Kampung Batu Malakasari yang bersifat edukasi bagi anak.

3. Siapa

Segmen dari perancangan *event* ini adalah orang tua dirumah ataupun orang tua di sekolah yaitu guru (*primary prospect*) karena merupakan pengambil keputusan dalam menentukan dan bertindak, serta anak pada tingkat SD yaitu rentan umur 6-12 tahun (*secondary prospect*).

4. Dimana

Event ini akan diadakan di lokasi Kampung Batu Malakasari, dengan pemilihan segmentasi target *audience* yaitu lokasi Bandung Selatan dikarenakan Wisata tersebut berada di daerah Bandung Selatan dan

diharapkan untuk bisa menjangkau masyarakat yang berada di daerah tersebut.

5. Kapan

Pengumpulan data dilakukan dari November 2015 - Februari 2016, dan pelaksanaan *event* dilakukan pada bulan Juli 2016. Pelaksanaan strategi *event* tersebut dimulai pada saat anak sekolah penerimaan rapor, hal ini dikarenakan anak murid datang bersama orang tua sehingga media pendukung dari *event* bisa dilakukan penyebaran dan informasi bisa langsung sampai kepada target audience yang diinginkan.

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan ini adalah dapat meningkatkan promosi sehingga Kampung Batu Malakasari menjadi wisata edukasi unggulan di daerah Bandung Selatan dan wisata pilihan bagi wisatwan yang datang ke Bandung.

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Bagi Masyarakat Umum

Memberikan informasi mengenai wisata alam edukasi yang unggul di daerah Bandung Selatan, dan dapat menjadikan destinasi pilihan untuk datang menikmati wisata alam edukasi yang ada di Kampung Batu Malakasari. Sehingga Bandung bagian selatan juga mempunyai wisata yang bisa diandalkan dan menjadi pilihan untuk wisatawan yang datang ke Bandung.

1.5.2 Bagi Akademis

Memberikan informasi bagi penerapan keilmuan yang sudah dilalui semasa perkuliahan sehingga dapat memberikan referensi bagi pelaku peneliti sejenis sehingga dapat memudahkan peneliti setelahnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam mendalami perancangan wisata edukasi di Kampung Batu Malakasari.

1.5.3 Bagi Penulis dan Rekan-rekan Seprofesi

Dapat membantu dijadikan objek penelitian dalam penerapan studi keilmuan dengan cara dan teknis yang sudah dipelajari dan memberikan informasi mengenai model perancangan yang dilakukan kepada rekan seprofesi. Dan dapat lebih mendalami penelitian ini sebagai pembelajaran yang telah dipelajari selama masa kuliah.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode yang digunakan

Untuk membuat sebuah perancangan, dibutuhkan beberapa sumber data yang diperlukan secara menyeluruh. Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan metode kualitatif guna mendapatkan informasi yang lebih akurat dan data yang mendalam. Metode kualitatif adalah metode yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Prof. Dr. Sugiyono, 2013: 9).

1.6.2 Cara pengumpulan data

Bila dilihat dari sumber datanya, pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sekunder, dimana sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau dokumen (Prof. Dr. Sugiyono, 2013: 137).

Sumber data primer :

1. Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengamati hal yang dipelajari secara langsung melalui pengamatan dan pengindraan. Menurut Sutrisno Hadi 1986 mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis

dan psikologis (Prof. Dr. Sugiyono, 2013: 145). Informasi yang diperoleh dari hasil observasi adalah mengetahui pelaku (pengunjung), ruang (tempat) dan kegiatan yang dilakukan. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data melalui pengamatan langsung ke Kampung Batu malakasari.

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengambilan data melalui pertanyaan yang diajukan secara lisan kepada responden. Menurut Susan Stainback 1988 dengan wawancara, maka peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal ini tidak bisa ditemukan melalui observasi (Prof. Dr. Sugiyono, 2013: 232).

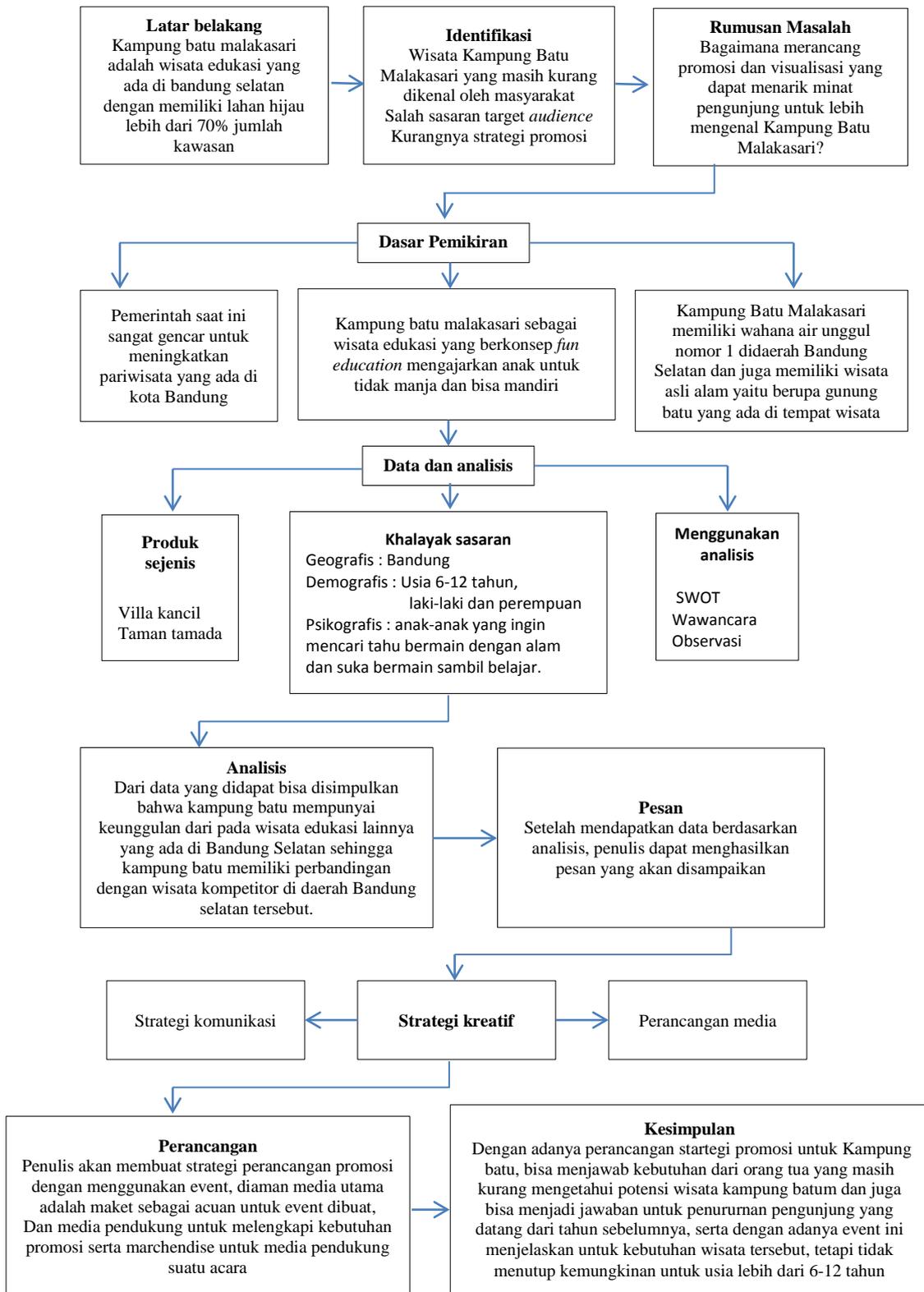
Sumber data sekunder :

Metode pengumpulan data dengan cara membaca atau mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan perancangan pariwisata yang didapatkan dengan cara studi pustaka dari *textbook*, jurnal dan internet guna mendapatkan teori dan panduan .

1.7 Kerangka Perancangan

Kerangka dibawah ini adalah berupa rangkaian dalam perancangan promosi untuk Kampung Batu Malakasari, berikut adalah gambaran kerangka perancangan studi penelitian penulis.

Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan
Sumber : Penulis

1.8 Pembabakan

A. BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang yang akan menjelaskan tentang mengapa diangkatnya objek tersebut untuk dijadikan tugas akhir penulis. Serta bagaimana cara memberitahu potensi wisata yang ada di Kampung Batu Malakasari dengan menawarkan edukasi wisata berupa ekowisata dan geowisata untuk anak, serta tujuan perancangan yaitu menciptakan/ membangun wisata Kampung Batu Malakasari. Pada bab ini juga dijelaskan metode pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai acuan untuk proses penelitian dan memaparkan identifikasi masalah dari objek penelitian.

B. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Menjelaskan teori yang digunakan untuk perancangan. Teori yang dipakai untuk perancangan ini adalah teori brand, teori pemasaran, teori promosi, teori psikologi anak dan teori Desain Komunikasi Visual

C. BAB III DATA DAN ANALISIS PEPRMASALAHAN

Menguraikan dan menjelaskan data-data yang telah didapat dari Kampung Batu Malakasari dari observasi langsung, wawancara dengan pihak kantor Kampung Batu Malakasari dan pihak psikolog anak. Serta menjelaskan hasil analisis dari data yang didapatkan untuk strategi perancangan.

D. BAB IV KONSEP DAN PERENCANAAN

Menjelaskan konsep perancangan dan menerapkan hasil perancangan.

E. BAB V KESIMPULAN

Menjelaskan kesimpulan dan saran yang didapat peneliti dari hasil penelitian yang telah dilakukan.