

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

“Pariwisata saat ini telah merupakan bentuk nyata dari perjalanan sebuah bisnis global yang sangat menjanjikan” (Hermantoro, H, 2011 : 17). Salah satu perkembangan pariwisata ialah Desa Wisata. Nuryanti, W dalam Prihandono, F (2011 : 17) mengemukakan bahwa “Desa Wisata adalah suatu bentuk integrasi, antara atraksi wisata, akomodasi, dan fasilitas (amenitas) pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku”. Daerah yang memiliki karakteristik pola kehidupan sosial budaya yang unik di Kabupaten Subang Provinsi Jawa Barat ialah Desa Wisata Cibeusi Kecamatan Ciater.

Desa Cibeusi Kecamatan Ciater merupakan salah satu dari 15 desa wisata di Kabupaten Subang. Terletak ± 3 km ke arah timur dari Taman Wisata Alam Pemandian Air Panas Alami Sari Ater. Desa Cibeusi berada di ketinggian 900 meter diatas permukaan laut dengan luas wilayah ± 3,64 Km<sup>2</sup>. Suhu rata-rata harian di kawasan Desa Cibeusi yaitu 32.49°C (*kotasubang.com*). Selain itu Desa Wisata Cibeusi juga memiliki panorama alam yang indah, terdapat 2 Air terjun yang diantaranya Air Terjun Cibarebeuy dan Air Terjun Ciangin serta terdapat area *outbond* di Warung Sawah dekat Curug Ciangin. Desa Wisata Cibeusi juga memiliki beberapa keunikan tersendiri seperti masyarakatnya yang ramah tamah dan juga terdapat pondok atau *homestay* untuk menginap dan kuliner khas (ngaliwet) yang disediakan oleh Desa Wisata Cibeusi.

Disamping itu, melihat perkembangan Kabupaten Subang yang begitu pesat, dengan selesainya jalan tol CIPALI (Cikopo-Palimanan) dan proyek pembangunan Pelabuhan Patimban yang semakin dipercepat, tidak meutup kemungkinan Daerah Tujuan Wisata (DTW) di Kabupaten akan berkembang pesat pula.

Menurut data pra penelitian yang penulis buat, yaitu berupa wawancara dengan Ibu Ina, selaku Kepala Bidang Promosi di Dinas Pariwisata Pemuda Dan Olahraga Kabupaten Subang (DISPARPORA), “salah satu upaya yang dilakukan pemerintah Kabupaten Subang, khususnya Dinas Pariwisata Pemuda Dan Olahraga dalam menanamkan kecintaan sekaligus melestarikan dan mempertahankan budaya asli adalah dengan cara membangun potensi 15 Desa Wisata yang ada di kabupaten subang, salah satunya yang kami unggulkan adalah kawasan Desa Cibeusi Kecamatan Ciater. Sektor wisata “*desa wisata*” juga masuk sebagai 1 dari 8 destinasi wisata yang di unggulkan, 7 diantaranya adalah, Pemandian Air panas alami Sari Ater, Gunung Tangkuban Parahu, Paralayang Santiong, Bukit Pamoyanan, Air Terjun Capolaga, Air Terjun Cijalu, dan Musium Wismakarya Subang. Mengingat pembangunan fasilitas umum seperti jalan tol Cikopo-Palimana yang sudah

selesai dan sudah beroperasi serta pembangunan Pelabuhan Patimban yang sedang berlangsung, pasti akan sangat berpengaruh terhadap Kabupaten Subang, khususnya Daerah Tujuan Wisata (DTW)”

Menurut *SK Menparpostel No. KM 98 PW. 102 MPPT - 87* yaitu : Objek wisata adalah suatu tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya alam yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik yang diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan”.

Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga (DISPARPORA) menargetkan 30% kenaikan kunjungan dari wisatawan domestik maupun mancanegara ke seluruh objek wisata yang ada di Kabupaten Subang pada tahun 2019 ini. Desa Wisata Cibeusi juga diikutsertakan sebagai kontributor terhadap kenaikan jumlah pengunjung yang telah ditargetkan sebesar 6% dari jumlah target kunjungan keseluruhan yaitu 30%. Target tersebut dihitung berdasarkan pencapaian kunjungan dari total wisatawan domestik dan mancanegara pada tahun 2016 yang mencapai 4.363.620 dan tahun 2017 yang mencapai 6.097.565 kunjungan. Terlihat jumlah kenaikan sebesar 20% dari tahun 2016 sampai dengan 2017, sementara data tahun 2018 belum terlihat. (Buku Data Dan Potensi Pariwisata Kepemudaan Dan Olahraga, 2017: 23)

Hal ini dibenarkan dengan adanya data yang menunjukkan kenaikan dari beberapa aktivitas konsumsi yang termasuk dalam kategori *leisure* meliputi kegiatan *traveling*, akomodasi di hotel, menikmati kuliner, film, dan konser musik, serta keinginan mengenal budaya yang beragam yang telah berkembang sebagai konsumsi gaya hidup masa kini. Dari jurnal yang bernama “Marketing Outlook 2018” ini kita dapat melihat peningkatan dari mulai tahun 2015 menempati angka 4.00 pada Q2 terus meningkat sampai tahun 2017 yaitu menempati angka 6.00 pada Q2 (*Marketing Outlook 2018*).

Data tersebut juga didukung dengan sebuah pernyataan dalam sebuah jurnal yang menyebutkan bahwa, milenial adalah konsumen yang paling haus akan pengalaman (*experience*) dibandingkan dengan generasi-generasi sebelumnya. Survei di seluruh dunia (Everbrite-Harris Poll, 2014) membuktikan bahwa milenials lebih memilih menghabiskan uang mereka untuk pengalaman (*experience*) ketimbang barang (*material goods*). (*15 Millennials Big Trends to Watch in 2018*, Yoswohady, Iryan Heridiansyah & Farid Fatahillah)

Berdasarkan data pra penelitian yang penulis buat dalam bentuk kuesioner pada tahun 2018. Menghasilkan 37 responden dari 50 sampel yang diambil, dimana dari ke 37 responden tersebut, 10 diantaranya adalah penduduk asli Kabupaten Subang dan 27 lainnya adalah penduduk dari luar Kabupaten Subang. Kesimpulan dari kuesioner tersebut adalah, hanya 3 dari 37 responden yang mengetahui tentang keberadaan Desa Wisata Cibeusi di Kabupaten Subang, 34 responden memberikan alasan mengapa mereka tidak mengetahui tentang keberadaan Desa Wisata Cibeusi ini disebabkan karena kurangnya informasi lengkap mengenai Desa Wisata Cibeusi yang dapat diakses

secara mudah dan cepat. Disamping itu Dinas Pariwisata Kepemudaan dan Olahraga (DISPARPORA) Kabupaten Subang telah mempunyai sebuah *website* yang bernama *Kotasubang.com*. Dimana *website* tersebut berisi informasi berbentuk artikel/tulisan dan foto tentang Kabupaten Subang secara umum dan informasi beberapa tempat wisata yang ada di Kabupaten Subang, salah satunya informasi tentang Desa Wisata Cibeusi ini, namun masih kurangnya informasi yang diberikan oleh *website Kotasubang.com* ini terhadap Desa Wisata Cibeusi. Informasi yang diberikan tentang Desa Wisata Cibeusi hanyalah sebuah penjelasan umum tentang Desa Wisata Cibeusi saja, seperti informasi tentang apa itu Desa Wisata Cibeusi, apa saja yang ada di Desa Wisata Cibeusi, dan informasi kunjungan Plt Bupati Subang yang berkunjung ke Desa Wisata Cibeusi. Seharusnya *website* berisi informasi yang layak dan menarik untuk menarik wisatawan domestik maupun mancanegara.

Mengutip dari sebuah jurnal yang bernama "*Marketing Outlook 2018*" menyatakan bahwa, generasi Y atau biasa disebut Milenial yang mempunyai tahun kelahiran mulai dari tahun 1981 sampai dengan 1995, adalah gelombang berikutnya dari arus perubahan konsumen di tahun 2019 ini. Terlihat dari gaya hidup generasi Y atau Milenials yang rata-rata mengeluarkan uang minimal 172,517 IDR hanya untuk makan restoran atau café, pergi menonton bioskop dan rekreasi, media komunikasi yang digunakan oleh generasi Y atau Milenial ini adalah berupa *text message/chatting* dan media social melalui *mobile device/smartphone* atau internet. Generasi Y atau Milenial juga tak pernah lepas dari *mobile device/smartphone* dan juga internet, data dari jurnal "*Marketing Outlook 2018*" menampilkan bahwa 33% dari generasi Y atau Milenial menggunakan *mobile device/smartphone* selama 2 sampai 3 jam dalam 1 hari serta frekuensi mengakses internet dimulai dari pukul 02:00 sampai pukul 13:00 mengalami peningkatan dari 0% sampai 50% kemudian turun kembali ke 40% pada pukul 14:00 sampai dengan pukul 16:00, kemudian meingkat kembali sampai 90% pada pukul 18:00 sampai dengan pukul 22:00 dan menurun drastis sampai 0% dari pukul 23:00 sampai pukul 02:00.

Sebagian besar konsumsi generasi Y atau Milenial adalah konsumsi media. Mereka menggunakan sosial media seperti *Facebook, Instagram, Twitter, Youtube* atau *Whatsapp* sebagai sarana mencari hiburan dan berbagi, contoh kasus hiburan, seperti menyikapi berita yang sedang *viral, hoax, gossip, vlog* dan *tweetwar*. Untuk contoh kasus berbagi, pergeseran gaya hidup dari memiliki (*owning*) ke berbagi (*sharing*) seperti mengkoleksi *CD/DVD* musik atau film, kini sudah tergantikan dengan adanya platform seperti *Sportify* dan *Netflix*. (*15 Millennials Big Trends to Watch in 2018, Yoswohady, Iryan Heridiansyah & Farid Fatahillah*)

Menanggapi masalah tersebut, penulis menyimpulkan bahwa, dengan melihat peningkatan jumlah wisatawan mancanegara maupun domestik ke obyek wisata yang ada di Kabupaten Subang tiap tahunnya sebesar 20%, serta mendukung misi dari Dinas Pariwisata Kepemudaan dan Olahraga (DISPARPORA) Kabupaten Subang yang menargetkan 30% kunjungan wisatawan domestik maupun

mancanegara ke seluruh objek wisata di Kabupaten Subang pada tahun 2019 ini, serta mendukung Desa Wisata Cibeusi untuk ikut berkontribusi terhadap kenaikan jumlah pengunjung yang telah ditargetkan oleh Dinas Pariwisata Kepemudaan dan Olahraga (DISPARPORA). Diperlukannya perancangan media informasi yang dapat menunjang, layak, serta dapat di akses secara mudah dan cepat mengenai Desa Wisata Cibeusi ini.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut didapatkan beberapa masalah yang dihadapi diantaranya adalah:

- Kurangnya media informasi yang layak serta dapat diakses secara mudah dan cepat oleh masyarakat dan wisatawan.
- Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga (DISPARPORA) menargetkan 40% kenaikan kunjungan dari wisatawan domestik maupun mancanegara ke seluruh objek wisata yang ada di Kabupaten Subang pada tahun 2019.
- Milenials atau generasi Y lebih memilih menghabiskan uang mereka untuk pengalaman (*experience*) ketimbang barang (*material goods*).

## 1.3 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang media informasi yang layak, dapat diakses secara mudah dan cepat oleh wisatawan, khususnya milenials atau generasi Y yang hendak berkunjung ke Desa Wisata Cibeusi?

## 1.4 Ruang lingkup

Apa

Perancangan media informasi Desa Wisata Cibeusi Kabupaten Subang.

Siapa

Generasi Y atau Milenial, berusia sekitar 20 – 35 tahun yang mempunyai hobi *traveling* dan Komunitas Pemerhati Budaya.

Bagaimana

Merancang media informasi Desa Wisata Cibeusi yang menitik beratkan pada konten yang menarik berupa buku panduan (e-book).

Dimana

Desa Cibeusi, Kecamatan Ciater, Kabupaten Subang, Jawa Barat.

Kapan

Penelitian dan perancangan dilakukan mulai 1 Februari 2019 hingga 30 Juni 2019.

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Merancang Media Informasi berupa Buku Panduan Wisata (*E-Book*), sebagai media yang dapat dipakai oleh pemerintah Kabupaten Subang untuk memberikan informasi terhadap wisatawan yang hendak berkunjung ke Desa wisata Cibeusi. Sehingga Desa Wisata Cibeusi dapat berkontribusi terhadap kenaikan jumlah pengunjung yang telah ditargetkan oleh Dinas Pariwisata Kepemudaan dan Olahraga (DISPARPORA) Kabupaten Subang.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Adapun dalam menyusun penelitian ini, penulis memilih metode sebagai berikut:

#### **a. Wawancara**

Wawancara dilakukan secara tidak terstruktur dengan pihak Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Subang dan mahasiswa. Wawancara dilakukan sebagai alat penelitian untuk menggali pemikiran, konsep dan pengalaman pribadi maupun pandangan dari berbagai individu yang diwawancara. Serta untuk mendapat keterangan dari narasumber di hadapan muka secara lisan. (Koentjaraningrat, 1980: 165)

#### **b. Kuesioner**

Kuesioner disusun kemudian dirancang dan disebar untuk mengetahui seberapa jauh orang-orang mengetahui tentang Desa Wisata Cibeusi di Kab. Subang. Kuesioner atau angket secara garis besar terdiri dari tiga bagian yaitu: judul angket, pengantar yang berisi tujuan atau

petunjuk pengisian angket, dan pertanyaan-pertanyaan yang berisi opini atau pendapat dan fakta (Komalasari, 2011:81)

#### c. Observasi

Dokumentasi adalah data pelengkap dari penelitian yang menggunakan metode observasi dan wawancara dalam penelitian yang berbentuk kualitatif. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan (Sugiyono, 2013:240)

#### d. Studi Pustaka

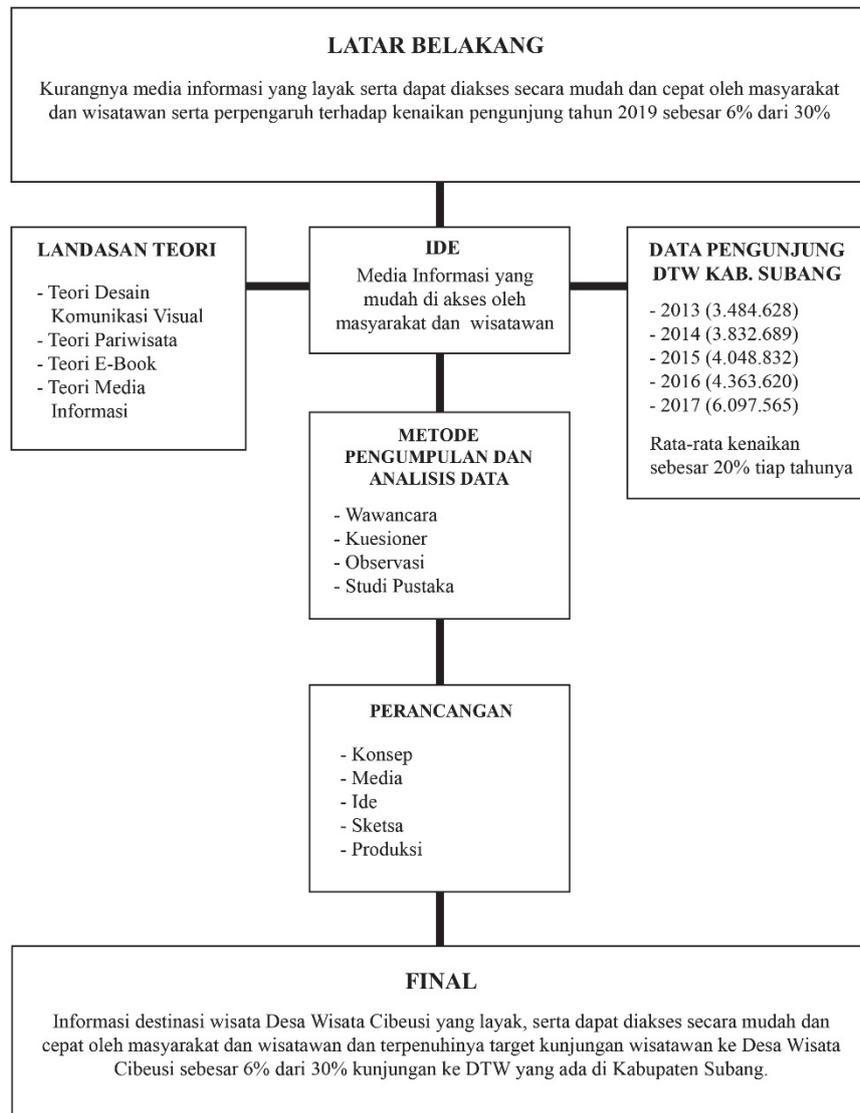
Penulis mengumpulkan beberapa buku yang membahas tentang pariwisata, Desain Komunikasi Visual, Teori Komunikasi, Media Informasi. Buku-buku yang sekiranya mendukung penulis dalam melakukan penelitian ini. Penulis juga mengumpulkan jurnal yang membahas proyek sejenis dengan penelitian yang dilakukan penulis dan juga artikel guna menambah wawasan penulis dalam melakukan penelitian ini. Kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2012)

### **1.6.2 Metode Analisis Data**

#### a. Analisis Matriks

Analisis matriks merupakan analisis yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk ruang padat. Sebuah matriks terdiri dari kolom dan baris yang masing-masing mewakili dua dimensi yang berbeda, dapat berupa konsep atau kumpulan informasi. Analisis matriks adalah membandingkan dengan cara menjajarkan. Objek visual apabila dijajarkan dan dinilai menggunakan satu tolak ukur yang sama maka akan terlihat perbedaannya, sehingga dapat memunculkan gradasi misalnya membandingkan poster akan terlihat perbedaan gaya gambar dan genrenya (Soewardikoen, 2013:50).

## 1.7 Kerangka Perancangan



**Gambar 1.1 Diagram Kerangka Perancangan**

(sumber: Dokumen Penulis)

## 1.8 Pembabakan

Penulisan ini terdiri atas 4 (empat) bab. Uraian yang akan disajikan pada setiap bab adalah sebagai berikut:

### 1. Bab I Pendahuluan

Bab terdiri dari latar belakang, identifikasi dan perumusan masalah dari latar belakang, tujuan dari penelitian yang dilakukan penulis, cara pengumpulan data yang diterapkan, kerangka penelitian dan pembabakan dari bab-bab dalam laporan penelitian yang disusun oleh penulis.

### 2. Bab II Dasar Pemikiran

Menjelaskan teori atau dasar pemikiran yang digunakan sebagai pedoman untuk menganalisis data-data yang didapat peneliti berdasarkan masalah yang diteliti.

### 3. Bab III Data dan Analisis Masalah

Menjabarkan data-data yang didapat oleh penulis serta hasil dari analisis dari data-data tersebut.

### 4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab ini berisi kesimpulan dari laporan penelitian yang dibuat oleh penulis, serta saran yang berupa ide atau solusi dari permasalahan.

### 5. Bab V Penutup

Bab ini berisi penutup berupa kesimpulan dan saran.

### 6. Daftar Pustaka

### 7. Lampiran