

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki keberagaman mulai dari keunikan budaya dan bahasa, sumber daya alamnya yang melimpah, serta peninggalan sejarah yang menarik. Keberagaman yang dimiliki Indonesia menjadikan daerah-daerah di seluruh Indonesia memiliki potensi wisata yang besar. Semua kelebihan yang dimiliki itu dapat menarik wisatawan baik lokal maupun mancanegara untuk dapat mengunjungi serta menikmati objek wisata yang ada.

Istilah wisata menurut Undang-Undang Kepariwisata Nomor 10 tahun 2009 adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara (sumber : peraturan.bpk.go.id). Wisata merupakan salah satu sarana menenangkan hati dan pikiran dari rutinitas sehari-hari, sehingga wisata tidak dapat lepas dari kehidupan manusia. Ada berbagai macam wisata berdasarkan lokasi tujuannya, yaitu wisata alam, wisata bahari, wisata sejarah, wisata kota, wisata belanja, dan wisata kuliner (sumber : dispar.bone.go.id).

Kebun binatang merupakan salah satu objek daya tarik wisata di kota. Merupakan salah satu pilihan rekreasi publik yang mudah dijangkau. Kebun binatang kerap menjadi sarana liburan dan hiburan di kala waktu senggang setelah melewati hari-hari kerja, juga sebagai sarana liburan keluarga. Selain sebagai sarana hiburan, kebun binatang juga memberikan manfaat edukatif mengenai keanekaragaman satwa. Menjadi sarana edukasi bagi anak-anak untuk dapat mengenal lebih jauh tentang beragamnya fauna yang ada di Indonesia.

Dalam kebun binatang, disediakan papan informasi satwa dan map dalam bentuk fisik. Namun, kerap kali tidak dihiraukan karena hanya dilihat sekejap mata dan sebagai informasi lewat begitu saja dan lebih memilih untuk sekedar melihat-lihat saja. Berbagai alasan seperti keterbacaan, satu papan informasi untuk dikonsumsi banyak orang, sehingga edukasi tentang satwa kurang dapat diterima dengan baik. *Tour guide* biasanya didapatkan hanya untuk rombongan pengunjung. Namun bagi pengunjung perseorangan yang juga butuh *tour guide*, tidak memungkinkan untuk setiap orang mendapatkan *tour guide* masing-masing.

Berkembangnya teknologi informasi memberikan kemudahan dalam komunikasi dan interaksi satu sama lain tanpa batasan jarak dan waktu. *Smartphone* merupakan salah satu perangkat yang digunakan sebagai media komunikasi, informasi, dan hiburan sehari-hari. Dengan adanya evolusi teknologi khususnya pada *smartphone*, menjadikan perubahan perilaku manusia dalam beraktifitas. Orang cenderung menghabiskan waktu menggunakan *smartphone* dalam aktifitas mereka. Hal ini juga senantiasa mengubah perilaku wisatawan dalam merencanakan perjalanan (Adriyanto, 2017:303). Penggunaan *smartphone* semakin meningkat dari tahun ke tahun, hingga pada tahun 2019 sebanyak 63.3% masyarakat Indonesia menggunakan *smartphone* (Sumber : Statista, Juli 2020). Lalu hasil survei lainnya menunjukkan bahwa pada rentang usia 20-29 tahun adalah kelompok usia dengan penetrasi *smartphone* yang paling tinggi yakni sebesar 75.95% (Sumber : Kominfo, 2017).

Kota Bandung memiliki berbagai jenis tujuan wisata, salah satunya adalah wisata kebun binatang. Lembang Park & Zoo merupakan salah satu wisata kebun binatang di Bandung. Lembang Park & Zoo, tergolong kebun binatang yang masih muda karena belum berumur satu tahun sejak *trial opening* pertamanya pada 21 Desember 2019. Berbeda dengan Kebun Binatang Bandung, Lembang Park & Zoo mengusung konsep kombinasi arena bermain outdoor dan juga kebun binatang menjadikan daya tarik wisata tersendiri bagi Lembang Park & Zoo, sehingga pengunjung dapat bermain dan berwisata kebun binatang dalam satu area. Kebun binatang ini berambisi dapat bersaing dengan Taman Safari yang merupakan salah satu kebun binatang terbesar di Indonesia dengan memberikan inovasi dalam berwisata kebun binatang.

Saat ini, Lembang Park & Zoo memiliki media sosial YouTube, Instagram, Twitter, dan Facebook, serta website yang masih dalam tahap pengembangan. Dikarenakan hanya mengandalkan media sosial, mengakibatkan adanya keterbatasan informasi mengenai Lembang Park & Zoo. Untuk mendukung pengembangan media informasi Lembang Park & Zoo melalui pemanfaatan teknologi yang ada, maka perlu dilakukan perancangan aplikasi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan secara *online*, di Indonesia sendiri belum ada kebun binatang yang memanfaatkan aplikasi sebagai media informasi utamanya. Akan sangat menarik jika suatu kebun binatang yang terbilang masih muda memunculkan inovasi dalam dunia kebun binatang. Selain itu untuk mendukung konsep *edutainment* yang dimiliki Lembang Park & Zoo, media aplikasi yang memuat

segala informasi dalam satu wadah dapat dimanfaatkan dengan baik untuk fungsi edukasi ragam satwa dan informasi lebih dalam mengenai satwa itu sendiri.

Maka dari itu, dibuatkannya sebuah “**Perancangan *Prototype Aplikasi Mobile Lembang Park & Zoo***” untuk membantu memperluas jangkauan informasi serta memberikan inovasi dalam penyampaian konten edukasi, informasi satwa, hingga denah area kebun binatang secara langsung kepada pengunjung dalam *smartphone* masing-masing. Sehingga aplikasi ini dapat menjadi *tour guide* pribadi bagi para pengunjung.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dibahas di atas, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya informasi mengenai Lembang Park & Zoo yang dapat diakses oleh pengunjung.
2. Pemanfaatan teknologi informasi yang belum maksimal.
3. Tidak ada petugas yang khusus melakukan *approach* kepada pengunjung untuk menjelaskan satwa yang ada.
4. Sebagian dari konsep *edutainment* yaitu edukasi masih kurang terpenuhi.

1.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: Bagaimana cara merancang aplikasi untuk membantu penyampaian konten edukasi satwa di Lembang Park & Zoo dan sebagai *digital tour guide* bagi wisatawan?

1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan masalah yang ada, maka ruang lingkup penelitian ini dapat dibatasi sebagai berikut :

1. Permasalahan dibatasi di Bandung dan sekitarnya.
2. Target dari penelitian ini adalah masyarakat umum, dengan target utama wisatawan lokal.
3. Penelitian serta perancangan ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2020 – Januari 2021.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan hasil perumusan masalah yang ditetapkan, maka perancangan ini bertujuan menciptakan aplikasi untuk membantu penyampaian konten edukasi satwa di Lembang Park & Zoo dan sebagai *digital tour guide* bagi wisatawan.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun dalam perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga

Dapat membantu promosi dan membantu menyalurkan informasi kepada masyarakat luas.

2. Bagi Pembaca

Dapat mudah mendapatkan informasi mengenai Lembang Park & Zoo, juga dapat menjadikan *guide* saat berkunjung.

1.7 Metode Pengumpulan dan Analisis Data

1.7.1 Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan untuk memperoleh data yang diinginkan adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan tujuan untuk penggalian pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pendirian atau pandangan dari narasumber, atau untuk memperoleh informasi dari narasumber tentang kejadian yang tidak dapat diamati sendiri secara langsung oleh peneliti, atau peristiwa yang terjadi di masa lampau (Soewardikoen, 2019:53). Wawancara dilakukan kepada pengurus, petugas, dan pengunjung Lembang Park & Zoo untuk mendapatkan data mengenai promosi Lembang Park & Zoo saat ini, kondisi lingkungan, hingga persepsi dari pengunjung saat mengunjungi Lembang Park & Zoo.

2. Kuesioner

Kuesioner adalah cara untuk memperoleh data dalam waktu yang relatif singkat, karena sekaligus banyak orang dapat diminta mengisi pilihan jawaban secara tertulis yang disediakan (Soewardikoen, 2019:59). Kuesioner dibagikan melalui Google Form kepada

responden dari Bandung dan sekitarnya untuk mendapatkan data kebutuhan aplikasi bagi para wisatawan.

3. Observasi

Observasi untuk bidang penelitian visual adalah mengamati dan mencatat unsur yang terdapat pada imaji atau gambar (Soewardikoen, 2019:49). Observasi dilakukan di lingkungan kebun binatang Lembang Park & Zoo untuk mendapatkan data *behaviour* pengunjung, serta observasi dilakukan kepada proyek sejenis.

4. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mencari teori-teori yang relevan dari para ahli di bidang tertentu dengan cara membaca berbagai literatur yang berkaitan dengan topik, judul, dan permasalahan penelitian (Soewardikoen, 2013:6-7).

1.7.2 Analisis Data

Menganalisis data adalah menghubungkan antara rumusan masalah, kerangka teori dengan data hasil penelitian. (Soewardikoen, 2019:81)

Metode yang dilakukan untuk menganalisis data yang diperoleh menggunakan metode sebagai berikut:

1. Analisis Wawancara

Melakukan analisa dari wawancara yang telah dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang dapat digunakan dalam perancangan ini dengan metode deskriptif.

2. Analisis Kuesioner

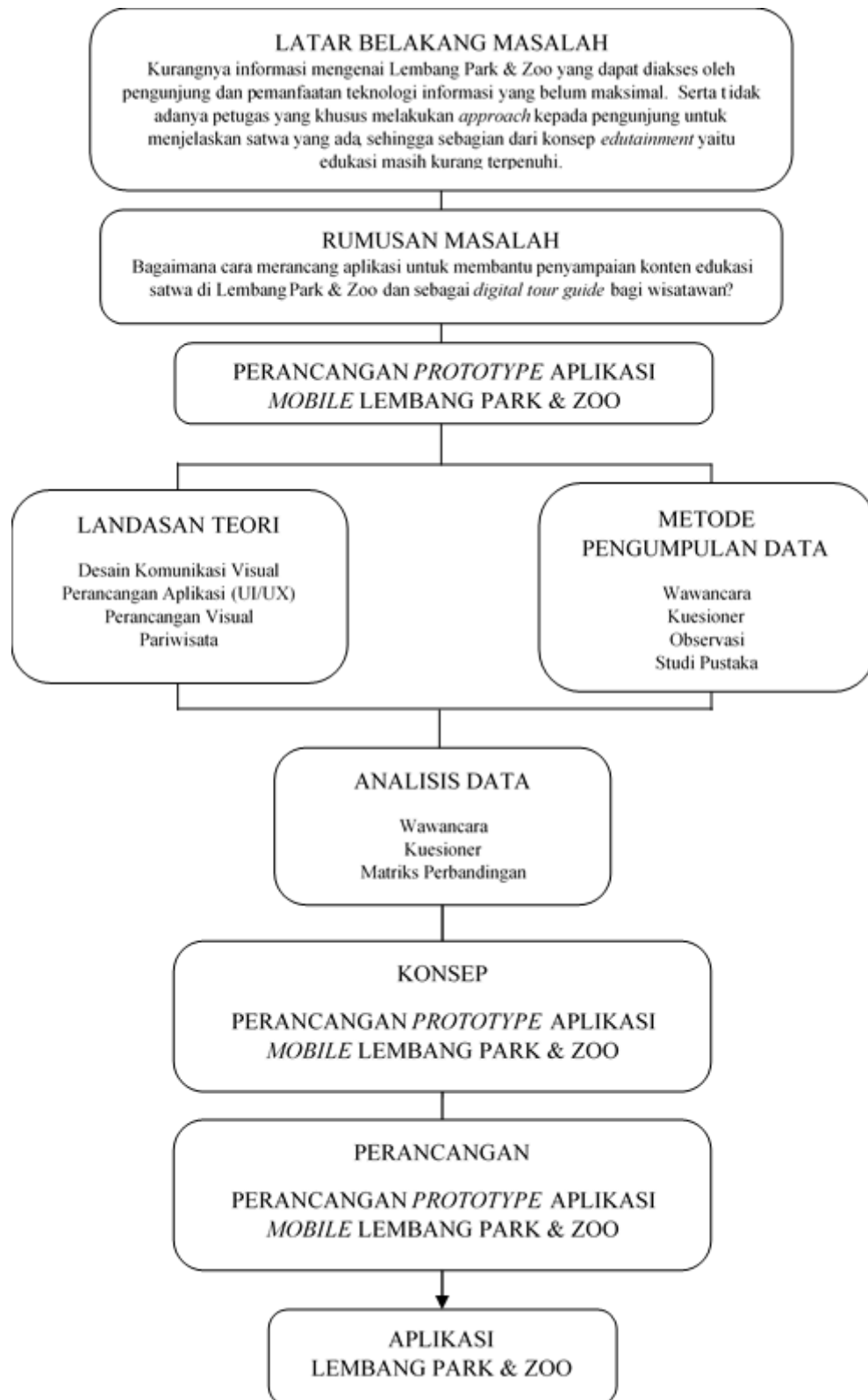
Menganalisa hasil data kuisisioner, sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan kelanjutan perancangan.

3. Analisis Matriks

Matriks terdiri dari kolom dan baris, memunculkan dua dimensi yang berbeda, sangat berguna untuk membandingkan seperangkat data dan menarik kesimpulan. (Soewardikoen, 2019:104)

Melakukan perbandingan menggunakan table matriks mengenai tampilan visual terhadap media aplikasi dengan objek sejenis yang sudah ada.

1.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber : Dokumen Pribadi)

1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan latar belakang permasalahan dan juga fenomena yang terjadi pada objek penelitian, mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, menentukan ruang lingkup permasalahan, menjelaskan tujuan dan manfaat penelitian, memilih metode pengolahan dan analisis data, menciptakan kerangka penelitian, dan menentukan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi landasan-landasan teori yang akan digunakan sebagai dasar pemikiran untuk menganalisis dan menguraikan permasalahan yang akan diteliti.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil analisa dan *survey* yang sebelumnya telah dilakukan dengan metode wawancara, kuisioner, matriks yang dilakukan secara terstruktur.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini membahas mengenai konsep perancangan yang akan diterapkan mulai dari membuat konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, dan konsep visual. Pada tahap akhirnya adalah hasil dari perancangan tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan serta saran yang akan diberikan berdasarkan hasil dari perancangan.