

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wisata alam merupakan kegiatan mengunjungi tempat wisata untuk menikmati pemandangan yang disuguhkan yang dilakukan oleh individu atau kelompok. Salah satu kegiatan wisata yang memperhatikan dan peduli lingkungan adalah ekowisata. Ekowisata adalah kegiatan mengunjungi wisata alam yang dilakukan untuk mempelajari, mengagumi, dan melestarikan lingkungan sekitar. Ekowisata sendiri menjadi berkembang di Indonesia sejak tahun 1980-an, Winarno dan Harianto (2017: 8), banyak ekowisata di Indonesia seperti taman nasional, pegunungan, dan *mangrove*. Salah satunya adalah Konservasi Mangrove Cemara, Desa Wringin Putih Kecamatan Muncar Banyuwangi. Konservasi Mangrove Cemara memiliki manfaat yaitu sebagai kawasan konservasi dan sumber pendapatan masyarakat setempat. Selain itu terdapat kawasan *mangrove* yang luas dan terdapat beberapa fasilitas yang dibangun untuk para pengunjung seperti jembatan bambu, ikon kepala perahu serta menyuguhkan keindahan alam yaitu pohon cemara, hutan *mangrove*, pantai serta kegiatan piknik. Namun kurangnya promosi tempat wisata oleh masyarakat setempat, sehingga Konservasi Mangrove Cemara kurang dikenal oleh masyarakat Banyuwangi.

Penelitian Badan Perencanaan Pembangunan Kabupaten Banyuwangi (Mubarok, Muttaqin, & Wahyono, 2018) mengatakan Banyuwangi melakukan upaya promosi melalui media massa dan *online* untuk meningkatkan sektor pariwisata. Namun pariwisata di Banyuwangi masih bertumpu pada destinasi wisata *mainstream* seperti Kawah Ijen, Pulau Merah, Alas Purwo dan Sukamade. Akan tetapi, destinasi alternatif lainnya mulai tumbuh dan berkembang. Seperti destinasi Konservasi Mangrove Cemara yang tergolong destinasi wisata baru dan kurang adanya promosi dari tempat wisata tersebut melalui media sosial. Selain itu, pengelola Konservasi Mangrove Cemara mengatakan upaya mempromosikan kawasan wisata tersebut masih terbelang kurang karena masyarakat setempat melakukan promosi hanya dari mulut ke mulut.

Berdasarkan data pengunjung Konservasi Mangrove Cemara mulai tahun 2017-2019 cenderung tidak stabil. Pada tahun 2017, jumlah pengunjung sebanyak 53.792, tahun 2018 sebanyak 64.070, dan tahun 2019 terjadi penurunan jumlah pengunjung dengan total 25.531 pengunjung. Selain itu, pada awal tahun 2020, dunia dihebohkan dengan virus

Covid-19. Virus Covid-19 membuat aktivitas dibatasi dan perekonomian hingga sektor pariwisata menurun. Termasuk konservasi Cemara Mangrove Kawang mengalami kerusakan fasilitas hingga penurunan pengunjung. Berdasarkan data pengunjung tahun 2020, Cemara Mangrove Kawang mengalami penurunan wisatawan sebanyak 55% dari total 25.531 pengunjung pada tahun 2019 menjadi 11.556 pada tahun 2020.

Dikutip dari kabarbanyuwangi.co.id tahun 2021, kunjungan wisatawan meningkat hingga 12.000 di beberapa tempat wisata seperti Pantai Pulau Merah, Bangsring, Underwater, Grand Watudodol dan Pantai Boom. Dari survey yang dilakukan oleh pegipegi.com tahun 2021, mayoritas masyarakat yang melakukan traveling untuk tujuan berwisata sebanyak 63% setelah satu tahun pandemi dan 87% memilih destinasi wisata di luar kota. Badan Pusat Statistik, pada tahun 2020 wisatawan yang berkunjung ke tempat-tempat wisata di Indonesia sebagian besar adalah kelompok usia muda yang berusia kurang dari 25 tahun. Perjalanan wisatawan muda ini mencapai sekitar 41,91% pada tahun 2020 dan jumlahnya cenderung meningkat dibandingkan tahun sebelumnya yaitu sekitar 38,20%. Dikutip dari thewanderingrv.com tahun 2022, sebanyak 90% generasi Z melakukan perjalanan wisata karena dipengaruhi sosial media.

Berdasarkan fenomena diatas, minimnya promosi dan pengenalan Konservasi Mangrove Cemara, maka sangat dibutuhkan sebuah media untuk memperkenalkan yaitu film *tourism*. Film *tourism* merupakan sebuah media atau film yang menggunakan dan mengangkat set lokasi atau tempat wisata yang dijadikan latar tempat dari sebuah film. Film *tourism* dapat memperkenalkan suatu tempat wisata secara disengaja maupun tidak disengaja serta dapat mendorong keinginan penonton untuk berkunjung ke tempat wisata yang ditampilkan pada sebuah film. Selain itu, belum ada media film *tourism* yang mengangkat dan membahas mengenai Konservasi Mangrove Cemara.

Dalam sebuah pembuatan film *tourism* terdapat peran penting selama pra produksi dan produksi berlangsung, salah satunya adalah Desainer Produksi. Desainer Produksi bertanggungjawab menciptakan dan membuat *setting & property* dari sebuah film. Desainer Produksi merancang dan menciptakan tampilan visual film secara keseluruhan, set lokasi, warna set lokasi, garis, bentuk, bidang, *property* yang akan digunakan, warna pakaian, dan *make-up*. Dari elemen-elemen dan aspek tersebut maka tercipta dan terbentuklah visual *setting* lokasi dan *setting mood* pada sebuah film yang dibuat.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, penulis merancang sebuah film *tourism* yang memperkenalkan Konservasi Mangrove Cemara Banyuwangi. Dalam

perancangan film tersebut, penulis berfokus pada ruang lingkup desainer produksi yang merancang dan membangun *setting* dan *mood* melalui *setting* dan *property*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Masyarakat Banyuwangi belum mengenal Konservasi Mangrove Cemara.
2. Kurangnya upaya dari masyarakat setempat untuk mempromosikan Konservasi Mangrove Cemara.
3. Terjadi penurunan pengunjung di Konservasi Mangrove Cemara sebanyak 55% pada tahun 2020.
4. Belum adanya film *tourism* yang membahas atau mengangkat tentang Konservasi Mangrove Cemara.
5. Dibutuhkan desainer produksi untuk merancang dan menciptakan *setting & property* dalam film *tourism* Konservasi Mangrove Cemara.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat diketahui rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memperkenalkan Konservasi Mangrove Cemara kepada masyarakat Banyuwangi melalui film *tourism*?
2. Bagaimana desainer produksi merancang *setting* dan *property* dalam film *tourism* tentang Konservasi Mangrove Cemara?

1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang dan masalah-masalah yang telah dipaparkan, penulis menentukan ruang lingkup sebagai berikut:

1. Apa
Fokus topik pada perancangan ini adalah bagaimana memperkenalkan Konservasi Mangrove Cemara kepada masyarakat Banyuwangi melalui media berupa film *tourism*.
2. Mengapa
Konservasi Mangrove Cemara memiliki manfaat sebagai kawasan konservasi, hutan mangrove dan sumber pendapatan masyarakat setempat. Selain itu, keindahan alam yang asri dan kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan oleh pengunjung. Namun,

kurangnya upaya mempromosikan Konservasi Mangrove Cemara oleh masyarakat setempat yang dilakukan dari mulut ke mulut membuat Konservasi Mangrove Cemara kurang dikenal oleh masyarakat Banyuwangi.

3. Siapa

Target audiens yang dituju adalah wisatawan muda yaitu masyarakat Banyuwangi dengan rentang usia 17-25 tahun.

4. Bagaimana

Dalam perancangan film *tourism* Konservasi Mangrove Cemara ini, pembahasan penulis berfokus pada ruang lingkup desainer produksi.

5. Dimana

Perancangan dan penelitian akan dilakukan di Konservasi Mangrove Cemara di Kecamatan Muncar, Banyuwangi, Jawa Timur.

6. Kapan

Perancangan film *tourism* dilakukan pada tahun 2022.

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.5.1 Tujuan Perancangan

1. Untuk memperkenalkan Konservasi Mangrove Cemara pada masyarakat Banyuwangi melalui film *tourism*.
2. Merancang *setting* dan *property* dalam film *tourism* Konservasi Mangrove Cemara.

1.5.2 Manfaat Perancangan

1. Manfaat Teoritis

Perancangan dan pembuatan film *tourism* ini diharapkan dapat memperkenalkan Konservasi Mangrove Cemara kepada masyarakat Banyuwangi.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Penulis

Manfaat yang didapat oleh penulis yaitu bertambahnya ilmu dan wawasan karena terlibat dalam perancangan film *tourism* dalam lingkup desainer produksi. Selain itu, mengetahui tempat-tempat wisata yang beragam, yang asri dan dilestarikan.

b. Manfaat Bagi Universitas

Memberikan kesempatan untuk mahasiswa menggunakan ilmu dan wawasan yang didapat, mengembangkan Desain Komunikasi Visual dalam peran desainer produksi pada pembuatan film *tourism* Konservasi Mangrove Cemara dan khususnya di Multimedia.

c. Manfaat Bagi Masyarakat

Diharapkan dapat memberikan informasi dan memperkenalkan Konservasi Mangrove Cemara kepada masyarakat Banyuwangi.

1.6 Metode Perancangan

Dalam perancangan film *tourism* ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif yang memiliki tujuan mendeskripsikan potensi dan permasalahan yang ada di Konservasi Mangrove Cemara, dengan pendekatan studi kasus untuk mendalami potensi dan permasalahan di Konservasi Mangrove Cemara yang hasil temuan belum penulis ketahui pada latar belakang. Penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata atau bahasa dan perilaku yang bertujuan untuk memahami fenomena yang dialami ataupun yang terjadi (Zakariah, dkk, 2020:27). Studi kasus melibatkan riset kasus, yang dapat dikatakan sebagai objek untuk penelitian dalam hal waktu, tempat atau batas-batas fisik. Kasus-kasus tersebut dapat berupa individu, kelompok, program, kegiatan dan lainnya. Setelah kasus didefinisikan dengan jelas, maka dapat dilakukan penelitian secara mendalam yang biasanya menggunakan beberapa metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara dan dokumentasi (Fitrah dan Luthfiyah, 2018: 37). Pengumpulan data yang digunakan penulis meliputi observasi, wawancara, studi pustaka dan kuesioner untuk mendapatkan data.

1.6.1 Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan suatu pengamatan sistematis, persepsi dan ingatan dari aktivitas manusia dan nilai-nilai sosial (Werner & Schoepfle, 1987: 257 dalam Hasanah, 2016: 26). Penulis melakukan observasi dengan turun ke lapangan yaitu Konservasi Mangrove Cemara untuk memahami potensi dan permasalahan di Konservasi Mangrove Cemara.

b. Wawancara

Wawancara merupakan kumpulan informasi yang didapatkan melalui komunikasi antara dua pihak (Syamsudin, 2014: 410). Penulis melakukan wawancara secara tatap muka langsung dengan pengelola ekowisata dan

wisatawan Konservasi Mangrove Cemara untuk mendapat data mengenai potensi dan permasalahan.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari buku referensi atau jurnal untuk mendapatkan landasan teori yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti (Sarwono, 2006 dalam Mirzaqon T. dan Purwoko, 2017: 4). Penulis melakukan studi pustaka berdasarkan jurnal dan buku yang membahas mengenai potensi dan permasalahan di Konservasi Mangrove Cemara. Selain itu mengamati karya sejenis berupa film untuk referensi dalam perancangan film *tourism*.

d. Kuesioner

Kuesioner merupakan alat pengumpulan data dengan metode survey untuk mengetahui pendapat dari responden (Pujihastuti, 2010: 44). Kuesioner dapat disebarkan melalui tiga cara yaitu langsung oleh peneliti atau penulis, melalui pos dan *email*. Kuesioner dilakukan untuk memperoleh data khalayak sasaran dan pengetahuan masyarakat mengenai Konservasi Mangrove Cemara. Kuisisioner dibuat menggunakan *Google Form* dan disebarluaskan pada masyarakat Banyuwangi pada beberapa sosial media.

1.6.2 Analisis Data

Semua data dan informasi yang didapat, selanjutnya akan dilakukan analisis data yang bertujuan untuk menjelaskan data yang telah didapatkan agar memahami suatu masalah dalam penelitian. Penulis melakukan analisis pada data objek dan data visual.

1. Analisis Objek

Analisis objek dilakukan berdasarkan data yang didapat dari observasi, wawancara dan studi pustaka mengenai Konservasi Mangrove Cemara. Analisis objek dilakukan dengan pendekatan studi kasus. Yang dimana menganalisis potensi dan permasalahan Konservasi Mangrove Cemara dengan unit analisis yaitu konservasi, pendidikan dan rekreasi.

2. Analisis Visual

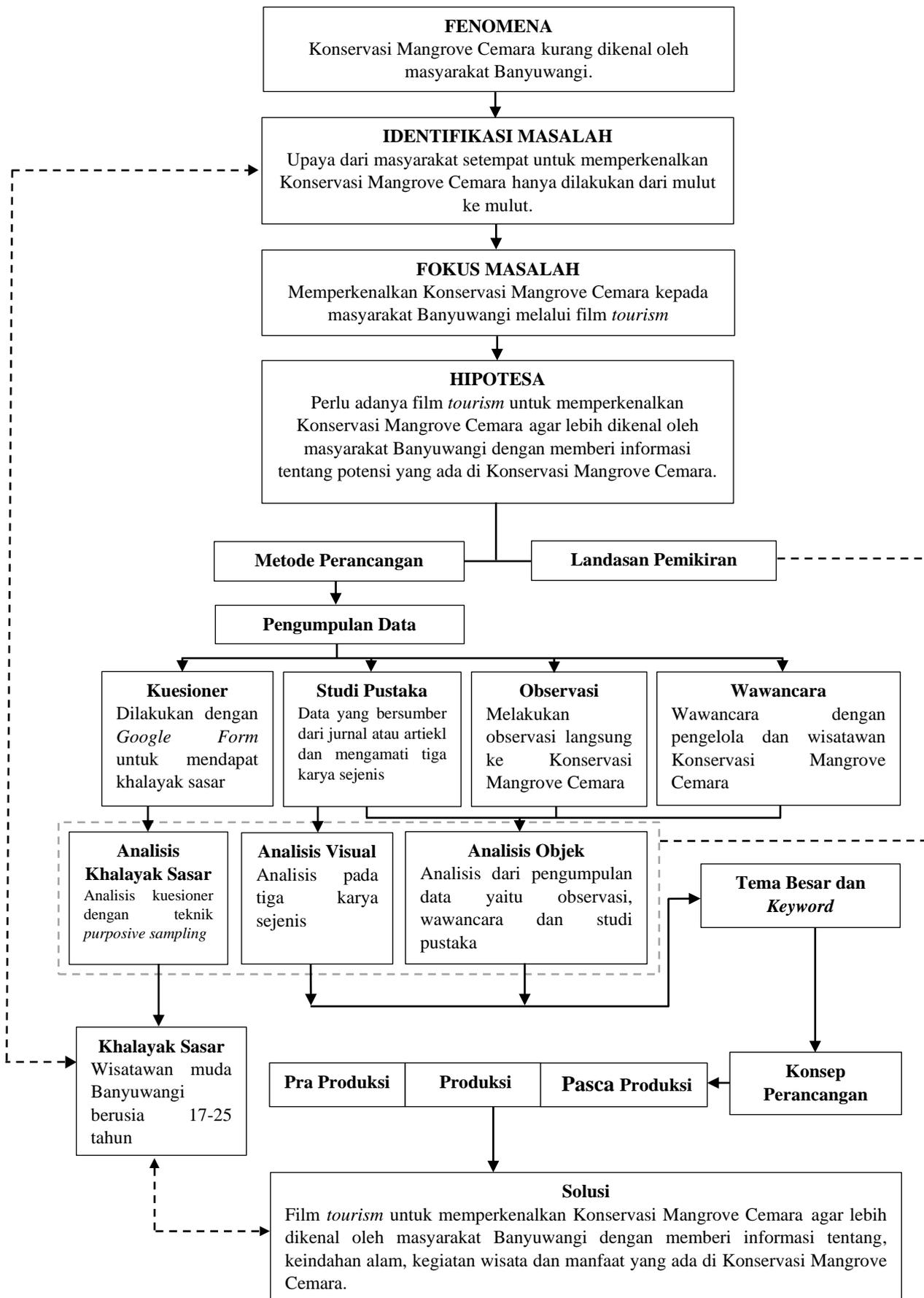
Analisis visual didapat dari data studi pustaka berupa film. Analisis visual yang dilakukan oleh penulis yaitu pengamatan *setting & property, wardrobe dan make-*

up pada tiga karya sejenis yaitu Trinity The Nekat Traveller, Goresan Jejak dan Pesona Indonesia – Jelajah Lebih Jauh.

3. Analisis Kuesioner

Analisis kuesioner dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan suatu cara atau teknik pengumpulan data dengan pertimbangan tertentu bertujuan agar informasi yang diperoleh dapat lebih representatif. Penulis menggunakan sampel berdasarkan letak geografis yaitu masyarakat berdomisili di Banyuwangi.

1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan

1.8 Pembabakan

Pembabakan merupakan gambaran singkat penulisan laporan setiap bab:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan fenomena yang dibagi menjadi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, manfaat, pengumpulan data, analisis data dan kerangka perancangan.

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Menjelaskan tentang kajian teori yang digunakan oleh penulis untuk landasan pemikiran pada perancangan ini, di mulai dari umum hingga ke khusus. Teori yang digunakan oleh penulis adalah teori pariwisata, ekowisata, mangrove, film *tourism*, desainer produksi, studi kasus dan khayalak sasaran.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Merupakan hasil analisis data dari studi kasus yaitu observasi, wawancara dan studi pustaka dengan unit analisis konsep ekowisata, kuisioner menggunakan teknik *purposive sampling* untuk mendapat khalayak sasaran dan data studi pustaka berupa film dengan mengamati *setting* dan *property*, *wardrobe* dan *make-up* sebagai referensi. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai pedoman dalam perancangan film *tourism* Konservasi Mangrove Cemara.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PENELITIAN

Menjelaskan konsep dan hasil perancangan film *tourism* dari analisis data yang dibuat oleh penulis sebagai desainer produksi bersama rekan kelompok.

BAB V PENUTUP

Merupakan hasil kesimpulan dari penelitian dan perancangan film *tourism* Konservasi Mangrove Cemara dan saran yang dibuat oleh penulis.