

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Campground atau tempat berkemah merupakan destinasi hiburan yang cukup populer bagi individu, keluarga, ataupun kelompok pertemanan, terutama dengan meningkatnya minat sebagian masyarakat untuk berlibur di alam terbuka. Namun, tidak semua orang ingin merasakan pengalaman berkemah yang pada umumnya terkesan rumit dan tidak praktis, sehingga mulai muncul perusahaan-perusahaan yang menyediakan fasilitas *campground* yang dapat membantu masyarakat supaya bisa menikmati kegiatan berkemah dengan lebih nyaman. Dengan hal ini, sebuah perusahaan penyedia fasilitas *campground* dan juga pengalaman *camping* memainkan peran penting dalam memberikan layanan untuk yang memadai untuk para pengunjung.

Tanakita Five Star Camp didirikan pada tahun 2006, di Gede Pangrango Sukabumi sebagai anak perusahaan dari PT Rakata Alam Terbuka (Rakata Adventure), namun pada tahun 2018 berdiri menjadi PT Tanakita Karya Indonesia hingga sekarang, sebagai sebuah perusahaan dalam bidang bisnis *hospitality* yang berbasis pelayanan. Perusahaan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman berkemah yang berkesan, nyaman dan aman bagi pengunjung, dengan menyediakan jasa dan layanan bintang lima. Namun, perusahaan tersebut belum memiliki identitas visual tetap yang dapat menggambarkan visi misi perusahaan dengan baik dan juga menjadi dasar dari segala kebutuhan desain dari Tanakita Five Star Camp.

Identitas visual merupakan suatu hal yang akan melekat dalam diri sebuah organisasi maupun sebuah perusahaan, dan dapat berbentuk simbol-simbol, nilai-nilai, perilaku, atau budaya dari organisasi atau perusahaan itu sendiri. Hal ini dapat menciptakan kesan pertama bagi calon pelanggan sehingga mereka dapat menilai jika ingin menggunakan produk atau jasa dari perusahaan tersebut. Perancangan identitas visual yang efektif, menarik dan juga sesuai dengan visi misi dari sebuah perusahaan menjadi suatu faktor penting untuk memikat perhatian calon pengunjung. Perancangan sebuah identitas visual tetap untuk sebuah perusahaan akan menjadi sebuah hal yang dapat membantu perusahaan memikat perhatian dari masyarakat dan membedakan perusahaan dari kompetitor yang menyediakan jasa dan layanan yang serupa. Dengan pentingnya identitas visual, suatu perusahaan akan sangat diuntungkan jika memiliki sebuah identitas visual khas yang dapat

membedakannya dari kompetitor lainnya. Namun, Tanakita Five Star Camp tidak mempunyai identitas visual yang tetap. Oleh karena itu, disusun tugas akhir yang berjudul “Rebranding untuk Perusahaan Berkemah *“Tanakita Five Star Camp”* di Sukabumi.”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. *Tanakita Five Star Camp* belum memiliki identitas visual yang tetap untuk menampilkan citra dari perusahaan yang sesuai dengan visi, misi, serta target pasar dari perusahaan.
2. Kurangnya promosi mengenai *Tanakita Five Star Camp* yang mengurangi ketertarikan untuk calon pengunjung datang ke campgrounds Tanakita.

1.3. Rumusan Masalah

Berikut merupakan rumusan masalah yang telah dibentuk berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya adalah bagaimana cara merancang identitas visual yang sesuai untuk *Tanakita Five Star Camp*?

1.4. Ruang Lingkup

Perancangan dari identitas visual ini akan dilaksanakan dengan target tertentu, yang akan dijadikan pembatas dari perancangan ini, sehingga permasalahan utama yang telah dijabarkan sebelumnya dapat diselesaikan dalam ruang lingkup yang telah ditentukan.

1.4.1. Apa

Perancangan ini akan difokuskan pada rebranding untuk perusahaan berkemah bernama Tanakita Five Star Camp.

1.4.2. Mengapa

Perancangan ini dilakukan karena perusahaan tersebut belum mempunyai identitas visual yang tetap dan dapat dipakai seterusnya.

1.4.3. Siapa

Target dari perancangan ini merupakan target pasar yang telah ditetapkan oleh perusahaan Tanakita Five Star Camp sendiri, yaitu masyarakat diluar pencinta alam yang berminat untuk berkemah.

1.4.4. Di Mana

Perancangan ini akan dilakukan untuk perusahaan yang terletak di Gede Pangrango, Sukabumi.

1.4.5. Kapan

Observasi untuk perancangan dilakukan dalam kurun waktu satu bulan, terhitung dari tanggal 18 Juni hingga 7 Agustus 2023. Perancangan identitas visual akan dilakukan selama waktu pengerjaan Tugas Akhir, terhitung dari bulan Maret hingga bulan Juni.

1.4.6. Bagaimana

Penelitian ini akan dilakukan dengan cara merancang identitas visual yang dapat digunakan oleh perusahaan kedepannya.

1.5. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, maka tujuan perancangan ini adalah rebranding untuk sebuah perusahaan berkemah bernama Tanakita Five Star Camp.

1.6. Metode Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan dengan metode penelitian kualitatif, sebuah metode yang akan fokus dengan pengamatan dari fenomena penelitian (Soewardikoen, 2021). Cara pengumpulan data yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

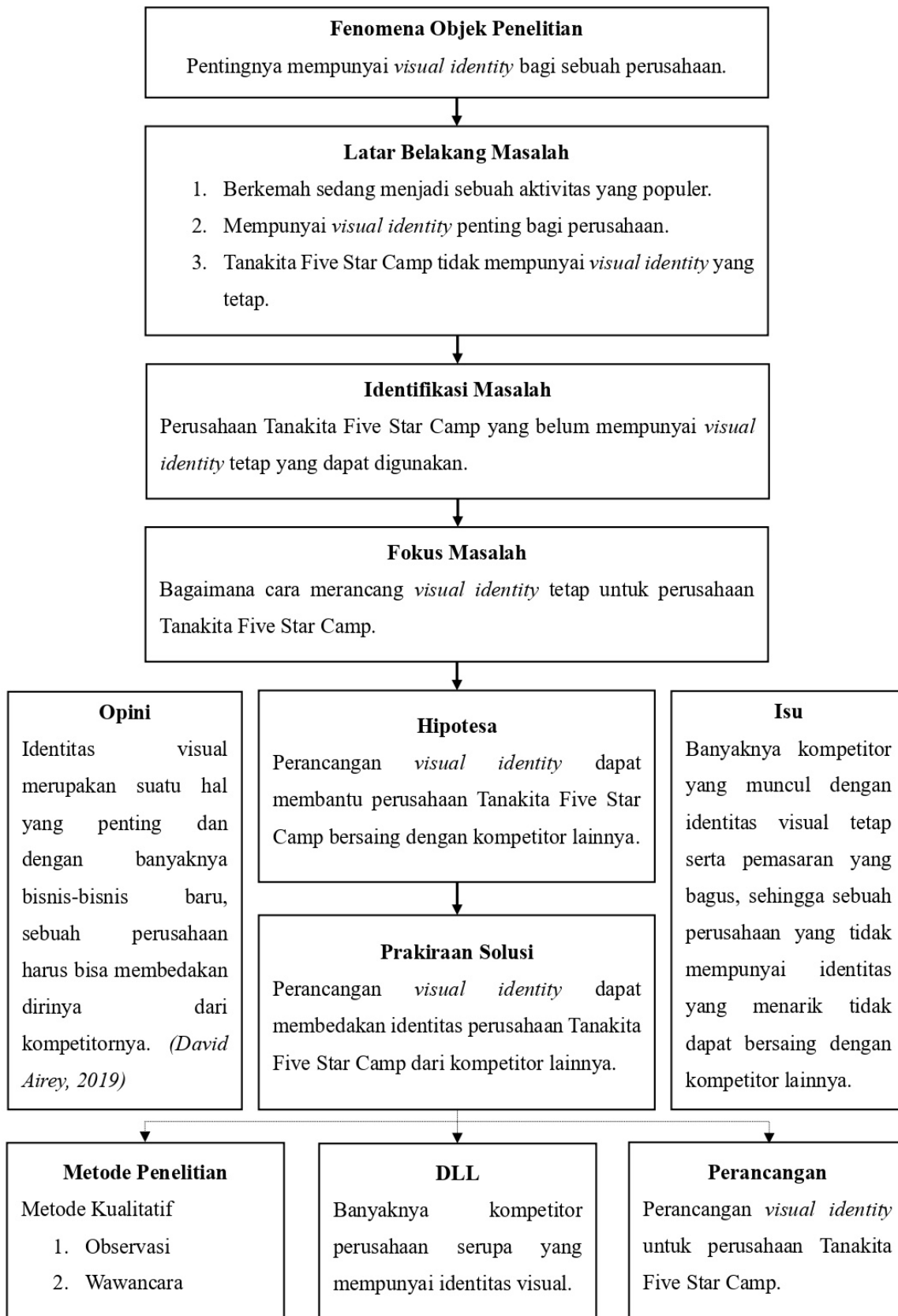
1.6.1. Observasi

Akan dilakukan observasi dalam campground Tanakita Five Star Camp untuk mendapatkan gambaran langsung mengenai layanan yang disediakan oleh perusahaan supaya dapat membuat identitas visual yang sesuai dengan visi misi dari perusahaan itu sendiri.

1.6.2. Wawancara

Kegiatan wawancara akan dilakukan melalui sesi tanya jawab dengan narasumber terkait yaitu Rahman Satria Adi selaku direktur dari PT Tanakita Karya Indonesia mengenai visi misi, sejarah, dan detail-detail perusahaan lainnya.

1.7. Kerangka Perancangan



1.8. Pembabakan

Tugas akhir ini terdiri dari 5 bagian, yaitu:

1.8.1. BAB I – Pendahuluan

Menjelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan, serta pembabakan dari tugas akhir ini.

1.8.2. BAB II – Landasan Teori

Menjelaskan mengenai teori-teori relevan yang akan digunakan sebagai dasar dari perancangan.

1.8.3. BAB III – Data dan Analisis

Menjabarkan data yang telah dikumpulkan lalu akan dianalisis untuk menghasilkan konsep perancangan.

1.8.4. BAB IV – Konsep dan Hasil Perancangan

Menjabarkan konsep dari perancangan yang telah disusun lalu memperlihatkan hasil perancangan, mulai dari sketsa hingga hasil akhir.

1.8.5. BAB V - Kesimpulan

Menjabarkan kesimpulan dan saran dari hasil tugas akhir.