

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa kini pembangunan sedang berkembang. Terbukti dengan banyaknya pembangunan yang makin banyak dalam hal pembangunan *Mall*, *Hotel*, dan Pemukiman. Pembangunan tersebut terkadang tanpa memperhatikan sarana yang seharusnya ada sehingga banyak yang kehilangan haknya dengan contoh banyak pembangunan pemukiman tanpa memiliki lahan parkir pada rumahnya sehingga memanfaatkan lahan lapangan yang ditujukan untuk bermain kini banyak digunakan untuk memarkirkan kendaraan. Sehingga pada masa kini banyak anak-anak yang kehilangan masa bermainnya dan pada umumnya sekarang anak-anak ini jarang bermain permainan tradisional yang ada pada masa dahulu. Selain karena pembangunan, menurut pemaparan ahli psikologi gaya hidup manusia yang lebih *modern* membuat manusia tidak dapat berjauhan dengan *gadget* yang mereka miliki dan 73% orang sekarang kesulitan jika mereka harus mengalami hari tanpa *gadget* seperti ponsel, laptop atau alat pemutar musik. Anak-anak pada masa kini cenderung menghabiskan waktu bermain di depan layar *gadget* mereka masing-masing. Pembangunan *Mall* sedang berkembang saat ini seolah-olah masyarakat memiliki pilihan untuk berjalan-jalan atau menghabiskan waktu hanya untuk pergi ke *Mall*. Padahal, berpergian terlalu sering ke *Mall* membuat perilaku manusia menjadi lebih konsumtif.

Tanpa disadari, banyak tempat pilihan untuk berlibur atau berwisata yang menarik selain berpergian ke *Mall* namun keberadaan tempat wisata tersebut terkadang kurang terekspose keberadaannya. Indonesia merupakan negara yang kaya akan keindahan alam dan memiliki berbagai macam budaya namun sayangnya keindahan alam dan budaya tersebut kurang terekspose dan tergeser oleh gaya hidup yang lebih *modern*. Hampir di setiap daerah di Indonesia memiliki obyek wisata yang menarik dan dapat menjadi pilihan untuk berwisata. Menurut Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bogor, pada tahun 2013 jumlah wisatawan

yang berwisata ke Indonesia mencapai 8,8 juta melampaui target 8,6 juta dan menyumbang devisa sekitar 10 miliar dolar AS. Walaupun berkembang, masih kalah dari segi pengemasan, pengelolaan, dan banyaknya obyek wisata yang belum diketahui. Jika obyek wisata di Indonesia banyak yang terekspose devisa untuk negara pun semakin tinggi. Menurut undang-undang pemerintah nomor 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan, wisata merupakan perjalanan yang dilakukan seseorang atau kelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari daya tarik, wisata yang dikunjunginya dalam jangka waktu sementara. Ada berbagai jenis wisata yakni seperti wisata edukasi, wisata alam, wisata bahari, wisata kesehatan, wisata tirta, wisata kuliner, wisata sejarah dan wisata seni. Berwisata juga memiliki manfaat seperti lebih mengenal dan mengetahui keadaan dan keindahan alam Indonesia, mencari suasana baru, menghilangkan beban dan menjernihkan fikiran dari segala aktivitas yang dilakukan sehari-hari.

Akan tetapi, pada masa kini jarang sekali obyek wisata yang menyajikan dimana para pengunjungnya selain berwisata juga mendapatkan informasi dalam hal pendidikan kehidupan pada masa lalu dan kesenian zaman dahulu tidak semata hanya berwisata tanpa memiliki nilai-nilai yang dapat memberikan pengetahuan lebih. Obyek wisata ini baik untuk diperkenalkan kepada masyarakat khususnya kepada anak-anak agar mereka tetap mengetahui mengenai nilai-nilai kesenian dan budaya pada zaman dahulu walaupun mereka hidup di zaman yang sudah *modern*. Menurut Balitbang Kemdikbud minat baca pada anak-anak menurun dan terbukti melalui riset yang dilakukan untuk melek huruf pada tahun 2002 menempatkan Indonesia pada posisi 110 dari 173 negara dan turun di tahun 2009 menjadi posisi 111. Oleh sebab itu, obyek wisata yang memberikan informasi pendidikan dalam hal kehidupan pada masa lalu, kesenian pada masa lalu dan budaya dapat membantu pengetahuan anak-anak dimana anak-anak mendapatkan suasana belajar dengan berwisata.

Bertempat di Desa Pasir Eurih, Kec. Taman Sari Kabupaten Bogor terdapat obyek wisata Kampung Budaya Sindang Barang. Kampung ini merupakan kampung tertua untuk wilayah Kota dan Kab Bogor. Berdasarkan sumber naskah

Pantun Bogor, Sindang Barang sudah ada sejak jaman Kerajaan Sunda lebih kurang abad ke XII. Disinilah dahulu terdapat suatu Kerajaan Bawahan yang bernama Sindang Barang dengan Ibukotanya Kutabarang. Kampung Budaya Sindang Barang merupakan obyek wisata alam dan budaya yang masih memiliki dan menjaga bangunan- bangunan asli pada jaman dahulu serta memiliki berbagai kegiatan seperti upacara adat, permainan tradisional, tracking situs purbakala, hingga penginapan. Namun, saat ini keberadaan obyek wisata Kampung Budaya Sindangbarang belum cukup dikenal dikalangan wisatawan sebagai tujuan wisata alam yang memberikan pengetahuan mengenai kehidupan pada zaman dahulu.

Menurut Bapak Sudrajat selaku kasasi bagian promosi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bogor memaparkan telah melakukan program pembuatan website resmi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bogor guna meningkatkan wisatawan namun program tersebut kurang efektif dan hingga saat ini Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bogor masih mencari cara yang efektif sehingga menarik perhatian wisatawan untuk berkunjung ke obyek wisata Kampung Budaya Sindangbarang. Sangat disayangkan apabila sebuah tempat wisata yang memiliki potensi yang baik untuk dipublikasikan kurang didukung oleh promosi yang memiliki daya siar kuat serta informatif. Oleh sebab itu diperlukannya promosi guna memperkenalkan, menaikkan citra, menarik perhatian wisatawan terhadap obyek wisata Kampung Budaya Sindang Barang dan menjaga serta memberikan informasi pengetahuan pada zaman dahulu agar tidak lenyap oleh perkembangan zaman.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dengan melihat dan menganalisa permasalahan pada latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah tersebut menjadi sebagai berikut:

1. Lebih banyaknya Mall yang lebih diketahui masyarakat daripada obyek wisata alam dan budaya.

2. Masyarakat pada masa kini terbiasa dengan teknologi dan gaya hidup yang modern sehingga tradisi pada zaman dahulu mulai terabaikan.
3. Masyarakat kurang mengetahui mengenai keberadaan obyek wisata Kampung Budaya Sindangbarang
4. Perlunya promosi yang dilakukan guna lebih memperkenalkan obyek wisata Kampung Budaya Sindangbarang

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas, maka dapat dirumuskan ke dalam perumusan masalah, sebagai berikut :

Bagaimana merancang promosi obyek wisata Kampung Budaya Sindang Barang agar dijadikan pilihan berwisata bagi orang tua karena memiliki nilai budaya dan tradisi.

1.3 Ruang Lingkup

Agar masalah tidak meluas, penulis membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. Apa

Perancangan promosi Kampung Budaya Sindangbarang melalui pelaksanaan event baru yang akan dilaksanakan.

2. Siapa

Perancangan promosi Kampung Budaya Sindang Barang dengan pelaksanaan event ini ditujukan kepada Orang Tua yang memiliki *range* usia 35-40 tahun

3. Dimana

Perancangan promosi ini ditujukan kepada Orang Tua yang bertempat tinggal di Kota/Kabupaten Bogor

4. Bagaimana

Perancangan promosi Kampung Budaya Sindang Barang ini melalui event kegiatan-kegiatan tradisional. Karena target audience orang tua, maka event ini berupa pertunjukan.

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan promosi Kampung Budaya Sindang Barang ini yakni memperkenalkan, dan menarik perhatian wisatawan khususnya orang tua untuk berkunjung dan menjadikan Kampung Budaya Sindang Barang sebagai pilihan berwisata yang memiliki nilai budaya.

1.5 Manfaat Perancangan

Bagi Pembaca

Hasil perancangan diharapkan dapat menggugah pembaca mengenai perlunya berwisata ke obyek wisata Kampung Budaya Sindang Barang karena memiliki nilai-nilai budaya dan tradisi daerah.

Bagi Institusi

Sebagai referensi bagi mahasiswa guna menambah wawasan dan pengetahuan terkait pembahasan yang diangkat.

Bagi Penulis

Proses dan hasil perancangan diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai promosi dan media yang digunakan.

1.6 Metode Penelitian dan Analisis Data

Adapun metode penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dimana penulis melakukan pengamatan mengenai bahasan yang terkait yakni sebagai berikut :

1. Studi pustaka

Merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mempelajari, membaca dan menganalisa buku-buku serta teori yang relevan dengan masalah yang dihadapi. Dengan cara membaca buku-buku, tesis dan kumpulan artikel yang berkaitan dengan permasalahan ini.

2. *Interview* (Wawancara)

Merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung dari informan atau narasumber yang memiliki pengetahuan dan pemahaman akan masalah-masalah yang berkaitan dengan bahasan yang diangkat.

3. Observasi (Pengamatan)

Merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap obyek wisata Kampung Budaya Sindang Barang.

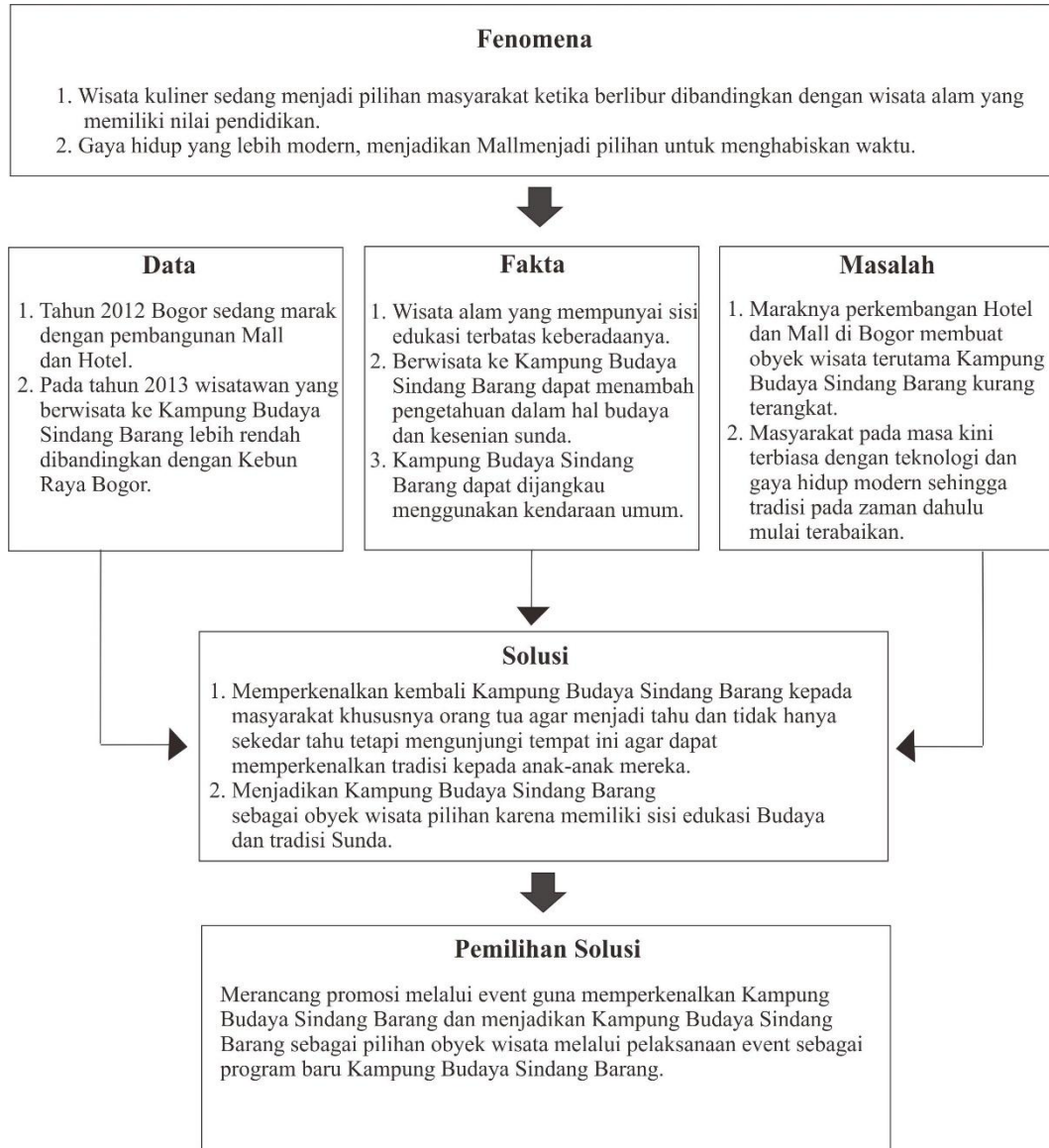
Analisis yang digunakan penulis yang digunakan dalam perancangan ini yakni:

Analisis SWOT

Analisis SWOT didapatkan berdasarkan kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*oppurtunity*) dan ancaman (*Threat*) obyek wisata Kampung Budaya Sindang Barang.

1.7 Kerangka Perancangan

Tabel 1.1 Kerangka Perancangan



1.8 Pembabakan

Pengantar karya tugas akhir ini disusun secara sistematis yang dibagi kedalam beberapa bab pembahasan yang memiliki kaitan erat antar babnya yang dapat dilihat sebagai berikut :

Pada BAB I berisi pendahuluan yang menguraikan tentang latar belakang masalah yang merupakan alasan kasus ini diangkat sebagai tugas akhir, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan mafaat perancangan, metode perancangan dan skema perancangan guna mempermudah dan memperjelas pengerjaan tugas akhir ini.

Pada BAB II menjelaskan beberapa teori yang digunakan dalam proses perancangan promosi meliputi teori yang berhubungan dengan warna, typography, ilustrasi, dan media.

Pada BAB III menjelaskan mengenai data dan analisis. Data informasi yang didapatkan dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bogor dan Kampung Budaya, data ide yang akan dikerjakan, data khalayak sasaran secara demografis. Sedangkan analisis dikerjakan berdasarkan data yang telah didapatkan kemudian menguraikannya berdasarkan landasan teori dan dasar pemikiran untuk mendapatkan pemecahan masalah.

Pada BAB IV menguraikan mengenai seluruh visualisasi desain yang telah dibuat dalam bentuk gambar serta uraian atau keterangan rinci mengenai masing-masing desain.

Pada BAB V menjelaskan mengenai penutup, dengan menarik kesimpulan dari keseluruhan bab dan teori yang ada dari proses perancangan hingga perwujudan untuk diperlihatkan kepada khalayak luas. Kemudian saran dari penulis kepada pihak-pihak terkait selama penyusunan pengantar karya ini. Pada bagian akhir terdiri dari daftar pustaka yang berisi mengenai narasumber dari acuan buku yang digunakan penulis.