

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia terkenal sebagai negara kepulauan yang memiliki keberagaman alam maupun budaya. Sebagaimana diketahui Indonesia memiliki 17.504 pulau dan luas daratan sebesar 1.2 juta km². Selain itu Indonesia memiliki kekayaan alam dan budaya yang sangat beragam. Dengan keberagaman yang dimiliki menjadikan potensi pariwisata sebagai faktor penting dalam pembangunan di Indonesia.

Sektor pariwisata merupakan salah satu penyumbang devisa Indonesia terbesar. Berdasarkan data dari Kementerian Pariwisata tahun 2013 sampai 2015 sektor pariwisata konsisten menduduki peringkat ke-empat penyumbang devisa setelah minyak kelapa sawit, batu bara, dan minyak dan gas bumi. Perolehan devisa sektor pariwisata pada tahun 2015 mencapai sebesar US\$ 11.6 juta atau sebesar Rp. 172 triliun¹. Dari data tersebut terbukti bahwa sektor pariwisata memiliki sumbangan yang besar untuk pendapatan negara maupun daerah. Dengan majunya sektor pariwisata di suatu daerah akan mendatangkan keuntungan bagi daerah tersebut. Ramainya suatu objek wisata akan membuka banyak lapangan pekerjaan baru bagi penduduk sekitar, mendatangkan investor ke daerah tersebut dan pembangunan infrastruktur oleh pemerintah pusat. Akan tetapi tidak semua potensi wisata di Indonesia dikelola dengan baik, banyak potensi wisata di Indonesia tidak diketahui masyarakat luas bahkan oleh masyarakat sekitar. Salah satu daerah dengan potensi wisata yang tidak begitu dikenal masyarakat adalah Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat.

Kabupaten Tasikmalaya berada di wilayah Timur provinsi Jawa Barat, mempunyai luas 2,712.52 km² dan merupakan kabupaten terbesar dan terpenting di wilayah Priangan Timur. Kabupaten ini berbatasan dengan Kabupaten Majalengka dan Kota Tasikmalaya di utara, Samudera Hindia di selatan, Kabupaten Ciamis dan Kabupaten Pangandaran di timur, dan Kabupaten Garut di barat. Kabupaten

¹ Bappenas. 2016, Pembangunan Pariwisata Update 2 Maret 2016. Diakses pada www.bappenas.go.id (23 Januari 2017 04:55)

Tasikmalaya memiliki beragam destinasi wisata diantaranya adalah wisata air terjun alami, wisata Gunung Galunggung, wisata pantai Cipatujah, Karang Tawulan dan Sindangkerta, wisata religi Makam dan Gua Pamijahan, wisata adat Kampung Naga hingga wisata kerajinan Rajapolah.

Kecamatan Rajapolah, Kabupaten Tasikmalaya sudah dikenal sebagai sentra kerajinan tangan yang menawarkan berbagai produk mulai dari barang-barang dekorasi seperti tikar, kotak perhiasan, bingkai foto, dll hingga barang-barang fungsional seperti tas, keranjang, sandal, dan perabotan rumah tangga lainnya. Tidak hanya wisata belanja kerajinan, Rajapolah juga memiliki Kampung Kreatif yaitu wisata edukasi kerajinan yang berada di Kampung Sukaruas Desa Sukaraja, Kecamatan Rajapolah.

Potensi wisata yang dimiliki tidak diimbangi dengan jumlah kunjungan wisatawan ke Kabupaten Tasikmalaya tidak terlalu besar dibandingkan dengan kota dan kabupaten lainnya di Provinsi Jawa Barat. Berdasarkan data dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat² menunjukkan dari jumlah 39.246.588 wisatawan yang mengunjungi Provinsi Jawa Barat pada tahun 2015 hanya 1.478.251 wisatawan saja yang berkunjung ke Kabupaten Tasikmalaya. Jumlah kunjungan wisatawan tersebut lebih sedikit dibandingkan dengan kota dan kabupaten lainnya di Provinsi Jawa Barat diantaranya, Kabupaten Garut 1.878.556 kunjungan, Kabupaten Karawang 4.307.140 kunjungan, Kabupaten Subang 3.398.262 kunjungan, Kabupaten Sukabumi 2.081.964 kunjungan, Kota Bogor 5.397.115 kunjungan dan Kabupaten Bandung 5.645.569 kunjungan.

Kota/kabupaten sebagai pusat pertumbuhan ekonomi harus mampu membuat pelaku bisnis dan investor tertarik menanamkan modalnya ataupun menarik wisatawan untuk datang berkunjung sehingga membantu perekonomian daerah. Melihat berbagai potensi pariwisata yang dimiliki Kabupaten Tasikmalaya, wisata kerajinan Rajapolah memiliki potensi yang lebih besar dalam meningkatkan perekonomian daerah, karena selain nilai ekonomi dari transaksi jual beli kerajinan, wisata kerajinan juga dapat mendatangkan wisatawan yang tertarik dengan

² BPS Jawa Barat. 2016, Provinsi Jawa Barat Dalam Angka. 464. Diakses pada www.jabar.bps.go.id (24 Januari 2017 17:16)

kebudayaan daerah maupun proses pembuatan kerajinan. Namun dalam perkembangannya wisata kerajinan di Kabupaten Tasikmalaya belum mendapatkan perhatian serius dari pemerintah daerah, sampai saat ini Rajapolah hanya sebagai sentra jual beli kerajinan saja belum dijadikan sebagai destinasi wisata utama.

Sentra kerajinan di Indonesia sangat banyak sekali di berbagai daerah dengan produk unggulannya masing-masing, akan tetapi belum banyak daerah wisata kerajinan yang memiliki identitas visual dan media promosi yang memadai untuk menarik wisatawan berkunjung. Saat ini sebagian besar kota/kabupaten masih menggunakan identitas *Brand* kota sebagai strategi untuk meningkatkan kunjungan wisatawan seperti, *Enjoy Jakarta*, *Solo The Spirit of Java*, *Yogyakarta Never Ending Asia* dan *Sparkling Surabaya* yang pada umumnya menggunakan citra kota yang sudah cukup dikenal dan diasosiasikan oleh masyarakat dibandingkan dengan Kabupaten Tasikmalaya. Dengan merancang identitas visual wisata kerajinan diharapkan dapat langsung menyampaikan potensi dari Kabupaten Tasikmalaya yakni kerajinan tangan kepada masyarakat sehingga dapat digunakan sebagai media promosi dan informasi untuk menarik wisatawan berkunjung.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, wisata kerajinan Rajapolah Kabupaten Tasikmalaya memerlukan suatu identitas visual dan media promosi yang sesuai agar potensi wisata kerajinan yang dimiliki dapat lebih dikenal masyarakat dan dapat menarik wisatawan berkunjung.

1.2 Permasalahan

Ruang lingkup permasalahan dari perancangan identitas visual wisata kerajinan Rajapolah Kabupaten Tasikmalaya terdiri dari identifikasi masalah, dan rumusan masalah.

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Kabupaten Tasikmalaya memiliki potensi pariwisata yang belum banyak dikenal masyarakat
2. Kurangnya kunjungan wisatawan ke Kabupaten Tasikmalaya
3. Wisata kerajinan Kabupaten Tasikmalaya belum memiliki identitas visual sebagai media promosi dan informasi

1.2.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang identitas visual wisata kerajinan Rajapolah sehingga dapat menarik wisatawan berkunjung ke Kabupaten Tasikmalaya?

1.3 Ruang Lingkup

Agar masalah tidak meluas, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan meliputi tentang perancangan identitas visual pada wisata kerajinan Rajapolah di Kabupaten Tasikmalaya. Batasan yang akan dilakukan selama proyek tugas akhir ini antara lain:

1. Apa

Perancangan identitas visual wisata kerajinan Rajapolah Kabupaten Tasikmalaya

2. Mengapa

Banyak masyarakat yang belum mengetahui potensi wisata Kabupaten Tasikmalaya, kurangnya kunjungan wisatawan dan tidak adanya identitas visual wisata kerajinan sebagai media promosi dan informasi

3. Siapa

Khalayak sasaran dari perancangan ini adalah masyarakat dari kalangan menengah ke atas, dari sekitar Kabupaten Tasikmalaya maupun luar daerah yang berusia 18 sampai 40 tahun, mengutamakan masyarakat yang akan mengunjungi Kabupaten Tasikmalaya dan menyukai kerajinan tangan

4. Dimana

Hasil perancangan akan ditempatkan di wisata kerajinan Rajapolah Kabupaten Tasikmalaya, dan pada media lainnya

5. Kapan

Pengumpulan data dimulai dari bulan Januari sampai Maret 2017 sedangkan perancangan identitas visual dimulai dari bulan April hingga Mei 2107

6. Bagaimana

Merancang sebuah visual berdasarkan identitas dari wisata kerajinan Rajapolah Kabupaten Tasikmalaya berbasis desain komunikasi visual yang meliputi media utama, media pendukung, dan media promosi.

1.4 Tujuan Perancangan

Merancang identitas visual wisata kerajinan Rajapolah di Kabupaten Tasikmalaya yang dapat mempresentasikan potensi wisata yang dimiliki kepada masyarakat sekitar dan wisatawan, sehingga meningkatkan kunjungan wisatawan ke Kabupaten Tasikmalaya.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, yang didefinisikan sebagai metode-metode yang digunakan untuk mengeksplorasi maupun memahami makna yang berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan oleh sejumlah individu atau sekelompok orang (Creswell, 2013:4)

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah studi pustaka yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan (Nazir, 1998:111). Penulis mendapatkan data dan informasi dari berbagai buku dan website mengenai pariwisata di kabupaten Tasikmalaya dari Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat dan Pusat Data dan Analisa Pembangunan Jawa barat.

2. Observasi

Penulis melakukan pengumpulan data di lapangan menggunakan metode observasi yang merupakan kegiatan pengamatan dengan menggunakan seluruh alat indra untuk mengamati suatu objek (Arikunto, 2002:133). Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap suasana dan kegiatan pada wisata kerajinan di kabupaten Tasikmalaya dimana metode ini digunakan untuk mendapat data yang akurat di lapangan.

3. Wawancara

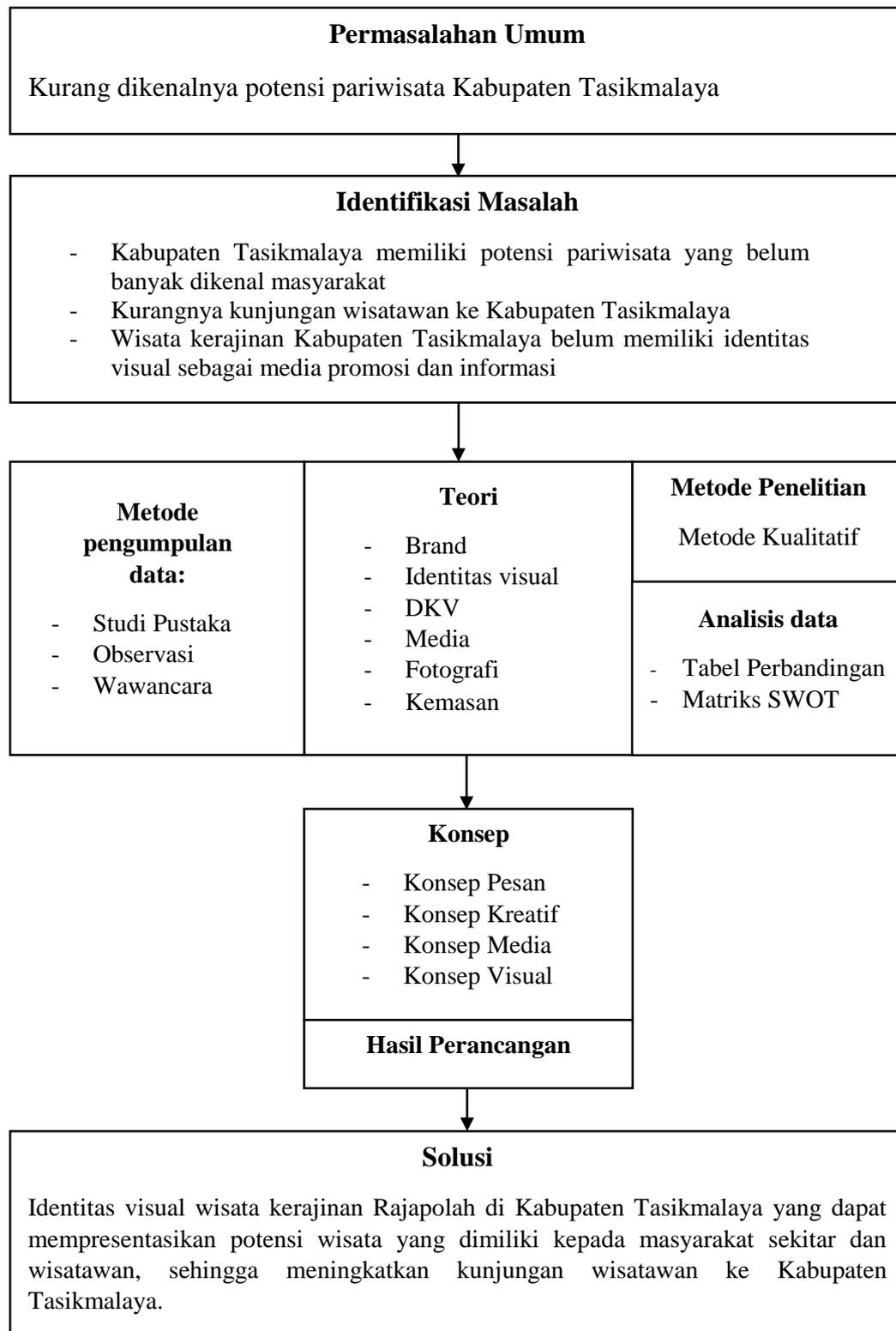
Penulis pada saat di lapangan menyempatkan untuk melakukan wawancara yaitu suatu metode pengumpulan data dengan melakukan percakapan yang memiliki maksud-maksud tertentu kepada responden secara langsung untuk memperoleh informasi secara lisan dengan tujuan memperoleh data (Moleong, 1991:135). Metode wawancara yang digunakan penulis yakni wawancara tidak terstruktur melalui percakapan langsung kepada pihak narasumber dan pihak-pihak yang terkait agar dapat mengetahui permasalahan dengan akurat.

1.5.2 Metode Analisis

Penulis setelah mengumpulkan data yang cukup kemudian melakukan metode analisis dengan metode perbandingan yakni membandingkan proyek sejenis yang telah ada sebelumnya, agar dapat menganalisa apa saja aspek yang diperhatikan dalam merancang suatu identitas visual dan media yang tepat. Kemudian untuk menentukan konsep yang tepat, penulis juga menggunakan metode analisis SWOT yakni memperhitungkan faktor internal yang terdiri dari Strength dan Weakness serta faktor eksternal yang terdiri dari *Opportunity* dan *Threat*. (Soewardikoen, 2013:52)

1. *Strength* atau kekuatan merupakan faktor internal yang digunakan untuk mendukung pencapaian tujuan.
2. *Weakness* atau kelemahan adalah faktor internal yang menghambat tercapainya tujuan.
3. *Opportunity* atau peluang ialah faktor eksternal yang digunakan untuk mendukung pencapaian tujuan.
4. *Threat* adalah faktor eksternal yang menghambat tercapainya tujuan.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

(sumber: data pribadi penulis, 2017)

1.7 Pembabakan

Dalam penyusunan laporan penelitian, sistematika penulisan dibagi atas lima bagian yaitu:

1. Bab I Pendahuluan

Merupakan bab yang berisikan latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, dan metode penelitian dan metode pengumpulan data, kerangka perancangan.

2. Bab II Dasar Pemikiran

Berisikan berbagai teori-teori yang relevan sebagai landasan dalam melaksanakan perancangan.

3. Bab III Data dan Analisis Masalah

Kumpulan berbagai data dari hasil pengumpulan data melalui observasi, kuisisioner, wawancara dan studi pustaka, dan analisis data untuk menghasilkan konsep perancangan.

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual, dan hasil perancangan sketsa hingga penerapan ke media visual.

5. Bab V Penutup

Kesimpulan dan saran dari hasil penelitian ini.