

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan data dari website milik Kementerian Pariwisata ditahun 2015 sektor pariwisata berkontribusi empat persen dari total perekonomian di Indonesia. Kekayaan alam merupakan objek yang paling banyak dituju dalam pariwisata di Indonesia. Dikutip dari website Wikipedia negara beriklim tropis ini memiliki 17.508 pulau yang 6.000 di antaranya belum dihuni, serta garis pantai terpanjang ketiga di dunia setelah Kanada dan Uni Eropa yaitu mencapai 54.716 km<sup>2</sup>. Pantai-pantai di Bali dan Nusa Tenggara, lokasi menyelam Bunaken dan Raja Ampat, pegunungan di pulau Jawa, sampai dengan taman nasional di Kalimantan merupakan contoh tujuan wisata alam di Indonesia. Salah satu provinsi di Indonesia yang mengandalkan perekonomiannya dari sektor pariwisata adalah provinsi Bali, bersumber dari Dinas Pariwisata Provinsi Bali mengatakan pada tahun 2015 pulau Bali telah dikunjungi oleh sekitar 10 juta wisatawan yang 60% diantaranya merupakan wisatawan domestik dan pantai merupakan objek wisata alam yang paling sering dikunjungi.

Terdapat beberapa pantai yang merupakan tujuan utama wisatawan ke Bali antara lain pantai Kuta, Nusa Dua, Sanur, dan Jimbaran. Penulis memilih pantai Sanur sebagai objek penelitian untuk tugas akhir dikarenakan dari ke-empat pantai yang menjadi tujuan utama, hanya pantai Sanur yang mengalami penurunan jumlah wisatawan. Sebenarnya banyak daya tarik dan fasilitas yang terdapat di pantai Sanur, objek wisata yang memiliki panjang garis pantai empat kilometer ini memiliki spot *sunrise* terbaik di Bali, arus yang tenang, pasir putih yang halus serta berbagai pohon eksotis, terdapat juga lokasi-lokasi berlibur seperti cafe, restoran, villa, hotel, sampai dengan berbagai *water sport*, selain itu dilengkapi semacam area *jogging* dan *gazebo* sebagai ikon pantai Sanur, yang seringkali digunakan sebagai tempat bersantai sembari menikmati *sunrise* oleh wisatawan yang menambah keindahan pantai Sanur. Dikutip dari website milik Dinas Pariwisata Kota Denpasar pada tahun 2012 pantai Sanur telah dikunjungi oleh 353,665 namun

jumlahnya terus berkurang hingga menjadi 258,973 orang pada tahun 2015, menurut *survey* yang juga dilakukan oleh Dispar Kota Denpasar pantai Sanur memiliki kekurangan dalam segi infrastruktur yaitu *wayfinding*, yang menyebabkan wisatawan kesulitan ketika mencari letak suatu tempat maupun fasilitas disana. Hal ini menimbulkan rasa tidak puas, ketidakpuasan ini mengakibatkan wisatawan enggan berlibur kembali ke pantai Sanur, hal tersebut yang menjadi penyebab berkurangnya jumlah wisatawan. Sebenarnya di pantai Sanur tersedia *wayfinding*, namun terkesan “seadanya” karena tidak mampu memberikan informasi sesuai dengan fungsinya dan jumlah yang sedikit. Untuk itu perlu ada inovasi yang tepat guna menjadi solusinya, karena bila dibiarkan masalah ini dapat merugikan khususnya untuk para pelaku usaha di pantai Sanur.

Menurut Chris Calori didalam bukunya yang berjudul *Signage and Wayfinding* mengatakan *wayfinding* merupakan alat bantu sebagai penunjuk arah ke suatu lokasi yang dituju di lingkungan lokasi tersebut. Peran *wayfinding* sering ditemui sehari-hari seperti ketika pergi ke pusat perbelanjaan, tempat wisata, bahkan gedung perusahaan. *wayfinding* memberikan navigasi tidak hanya pada pengguna baru, tapi juga untuk meyakinkan pengguna lama. Selain berfungsi sebagai informasi navigasi, *wayfinding* juga berfungsi untuk keperluan komersil dan estetika. Seiring waktu sistem tanda mulai berkembang tidak hanya sebatas memberi informasi dan identifikasi tempat atau bangunan saja, tetapi mulai digunakan untuk mengundang ketertarikan yang dapat menghibur sekaligus mempercantik lingkungan.

Berdasarkan teori tersebut penulis akan merancang *wayfinding* yang mampu menjadi salah satu kelebihan objek wisata, mengundang ketertarikan wisatawan, serta dapat menunjukkan arah secara mendetail. Diharapkan dengan perancangan *wayfinding* ini dapat mempermudah wisatawan menemukan lokasi tujuan, sekaligus mengurangi wisatawan yang bingung/tidak puas sehingga mampu meningkatkan kembali jumlah wisatawan yang datang ke pantai Sanur.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Dari penjabaran latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi tiga masalah yaitu sebagai berikut:

1. Jumlah wisatawan yang datang ke pantai Sanur mengalami penurunan setiap tahunnya.
2. Wisatawan kesulitan ketika mencari letak suatu tempat maupun fasilitas yang terdapat di pantai Sanur.
3. *Signage* konvensional yang tersedia di pantai Sanur kurang informatif untuk membantu wisatawan.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Dari pengidentifikasian masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan berupa pertanyaan:

1. Bagaimana merancang *wayfinding* yang menarik sekaligus informatif serta lebih detail dalam memberi informasi sehingga mampu membantu wisatawan di pantai Sanur menemukan lokasi yang dicari?

## **1.3 Ruang Lingkup**

Perancangan ini membahas tentang *wayfinding* di lingkungan pantai Sanur yang penelitiannya dilaksanakan pada tahun 2017. Perancangan ini berfokus untuk mempermudah dan membantu wisatawan menemukan lokasi tujuan sekaligus mengurangi wisatawan yang bingung, target dari perancangan ini wisatawan laki-laki dan perempuan dengan rentang umur 21 sampai dengan 25 tahun atau biasa disebut dewasa muda, yang menginap di kawasan pantai Sanur.

## 1.4 Tujuan Perancangan

Dari identifikasi dan rumusan masalah, maka didapat dua tujuan perancangan yaitu antara lain:

1. Dalam jangka pendek, membantu wisatawan menunjukkan arah ke lokasi tujuan.
2. Dalam jangka panjang, untuk meningkatkan kembali jumlah wisatawan yang datang ke pantai Sanur.

## 1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis menggunakan empat metode pengumpulan data yaitu:

#### 1. Observasi

Pengamatan langsung dilakukan terhadap objek yang diteliti dan dilakukan salah satu objek wisata yaitu pantai Sanur yang terletak di Kota Denpasar.

#### 2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara terstruktur dan tidak terstruktur kepada narasumber seperti, Dinas Pariwisata Kota Denpasar, dan pengelola objek wisata.

#### 3. Kuesioner

Angket kuisisioner disebarakan untuk memperoleh fakta dari target *audience* yaitu para wisatawan di pantai Sanur.

#### 4. Studi Pustaka

Sumber dan informasi lain didapatkan dari buku, jurnal dan internet sebagai cara untuk mendapatkan teori dan panduan.

### **1.5.2 Metode Analisis**

Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis menggunakan dua metode analisis yaitu:

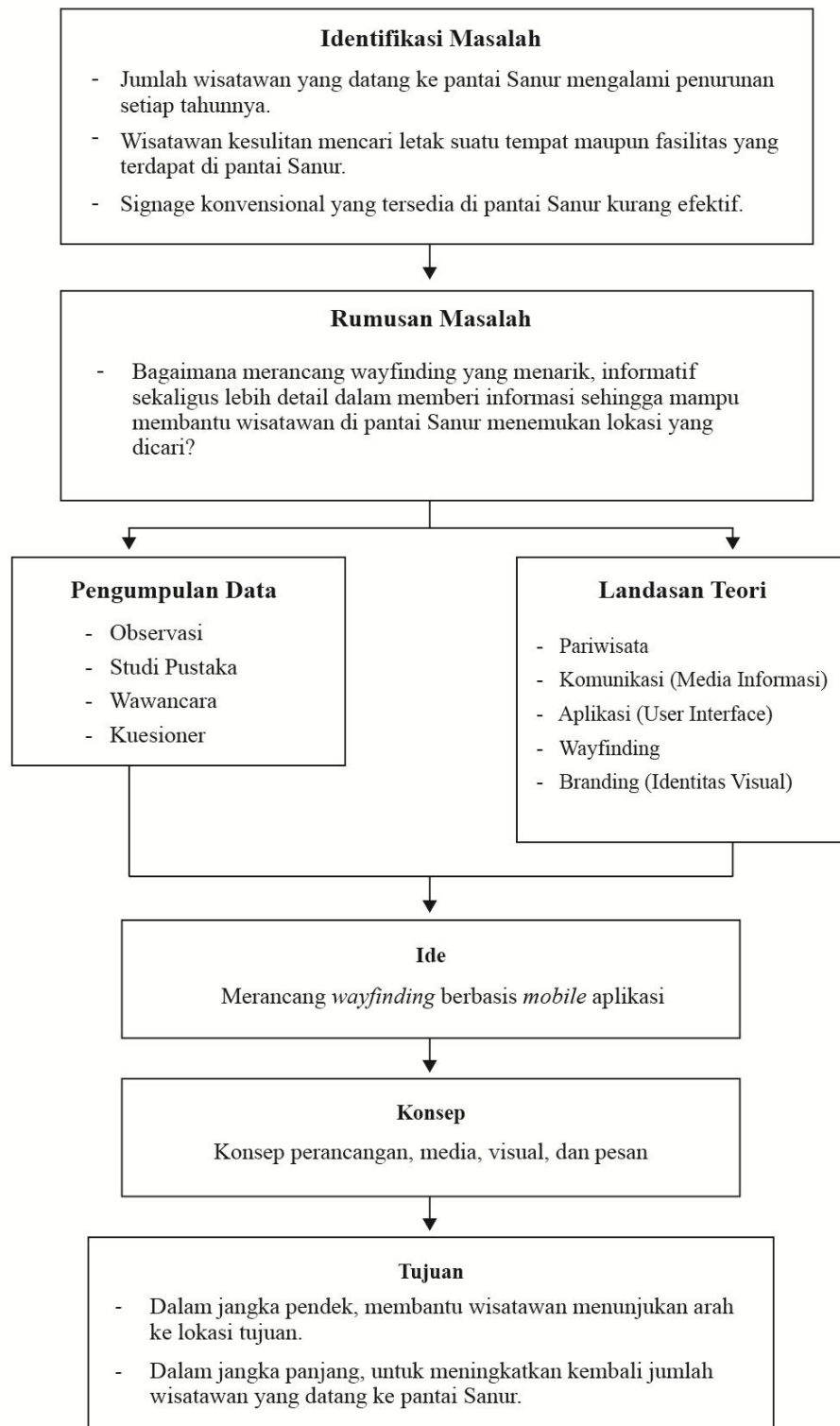
1. Matriks

Dengan menggunakan cara analisis matriks bertujuan untuk membandingkan visual yang terdapat pada media informasi yang dijadikan referensi, kemudian melakukan penarikan kesimpulan dari hasil yang didapat.

2. SWOT

Dengan menggunakan analisis SWOT, akan mempermudah mengetahui informasi mengenai kelebihan dan kekurangan dari objek wisata pantai Sanur.

## 1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

Sumber: Ida Bagus Githa, 2017

## 1.7 Pembabakan

### 1. Bab I (Pendahuluan)

Berisi tentang latar belakang masalah yang menjabarkan gambaran umum tentang masalah yang diangkat melalui fenomena yang terjadi, dan juga menjelaskan fokus permasalahan dengan rumusan dan batasan masalah serta tujuan perancangan. Pada bab ini juga dijelaskan metode pengumpulan data yang akan dilakukan dan bagaimana kerangka perancangan yang digunakan sebagai acuan untuk proses penelitian, serta gambaran singkat setiap bab.

### 2. Bab II (Landasan Teori)

Menjelaskan teori yang relevan yang digunakan sebagai panduan dalam merancang.

### 3. Bab III (Data dan Analisis)

Menguraikan data-data yang telah didapatkan dari hasil observasi, wawancara dan kuesioner serta menjelaskan hasil analisis dari data yang telah didapatkan dan dengan menggunakan teori yang telah dijabarkan pada Bab II untuk strategi perancangan.

### 4. Bab IV (Konsep dan Hasil Perancangan)

Menjelaskan konsep perancangan yang terdiri dari konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep media dan konsep visual. Serta menampilkan hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visualisasi pada media.

### 5. Bab V (Penutup)

Menjelaskan saran dan masukan pada waktu sidang.