

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak potensi wisata di tiap pejurus negaranya. Salah satu wisata yang telah terkenal oleh berbagai adalah Desa Arborek, Raja Ampat, Papua, tempat yang terkenal dikarenakan keindahan alam serta wisatanya. Namun, tidak semua desa wisata yang memiliki potensi dikenal oleh warga lokal sekitar itu sendiri. Salah satu contoh desa wisata yang masih belum dikenal oleh banyak orang adalah Desa Wisata Nagreg Kendan yang terletak di Kecamatan Nagreg, Kabupaten Bandung.

Desa Nagreg Kendan merupakan sebuah desa wisata yang telah diresmikan sejak tahun 2012 silam sesuai dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bandung No 27 Tahun 2012, dan Peraturan Daerah Kabupaten Bandung No 13 Tahun 2013 dikarenakan potensi wisata yang ada di Desa Nagreg Kendan. Berbagai macam potensi wisata, dimulai dari potensi alam hingga potensi budaya ada di Desa Nagreg Kendan. Destinasi wisata yang paling populer dikunjungi oleh turis adalah Bukit Sanghyang Anjung yang memiliki jalan yang cukup terjal. Biasanya, turis yang mendatangi Desa Nagreg Kendan memiliki tujuan-tujuan tertentu, seperti untuk tujuannya masing-masing atas Desa Nagreg Kendan oleh akademisi yang bertujuan untuk meneliti Desa Nagreg Kendan lebih mendalam, orang-orang penting dari pemerintahan yang percaya akan mitos di Sanghyang Anjung agar niatannya tercapai, hingga pelajar yang ingin mengembangkan potensi wisata di Desa Nagreg Kendan. Desa Nagreg Kendan juga pernah didatangi oleh Bupati Bandung untuk melihat keunikan yang ada di Desa Nagreg Kendan. Sehingga pada saat itu, seluruh masyarakat desa memberikan berbagai jamuan hingga pertunjukkan yang luar biasa demi menyambungkan kedatangan beliau di Desa Nagreg Kendan. Namun, masyarakat selain warga sekitar Desa Nagreg Kendan mengetahui berbagai macam potensi wisata yang dapat dinikmati di Desa Nagreg Kendan. Hal ini didasari oleh apa yang dikatakan oleh staff desa mengenai permasalahan utama yang ada di desa.

Melihat kondisi tersebut, penulis merasa perlunya untuk memperkenalkan desa wisata Nagreg Kendan kepada masyarakat yang masih belum mengetahui mengenai Desa Nagreg Kendan, khususnya terhadap masyarakat dewasa muda berumur 20-25 tahun. Menurut Big Data Badan Pusat Statistik (BPS), bonus demografi telah terjadi di Indonesia sejak tahun 2015 dan diperkirakan akan terus bertumbuh hingga tahun 2030, sehingga

terjadi lonjakan masyarakat usia produktif. Berdasarkan data tersebut, penulis melakukan perancang media informasi zine, dimana zine tersebut memiliki berbagai informasi mengenai potensi wisata di Desa Nagreg Kendan yang dikemas secara menarik dan *playful*. Dengan melakukan perancangan zine dengan desain yang lebih fleksibel dan *friendly*, masyarakat dewasa muda akan lebih tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai Desa Nagreg Kendan. Selain itu, zine dibuat agar menumbuhkan rasa apresiasi terhadap potensi sumber daya alam maupun budaya yang ada di Desa Nagreg Kendan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran diatas, maka identifikasi masalah tersebut adalah:

1. Kurangnya informasi mengenai potensi-potensi wisata Desa Nagreg Kendan kepada masyarakat dewasa muda di Jawa Barat.
2. Belum adanya media informasi untuk memperkenalkan wisata desa Nagreg, Kendan, terutama kepada masyarakat dewasa muda.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran identifikasi masalah diatas, rumusan masalah yang didapatkan adalah:

Bagaimana merancang media informasi yang dapat mengangkat potensi wisata Desa Nagreg Kendan kepada masyarakat dewasa muda di Jawa Barat?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam proses pengerjaan tugas akhir berikut, Batasan masalah terhadap bahasan yang diteliti adalah:

1. Apa

Perancangan media informasi berupa zine mengenai pengenalan potensi wisata di Desa Nagreg Kendan serta permainan tradisional kepada masyarakat dewasa muda.

2. Mengapa

Penyusunan ini didasari agar orang-orang dewasa muda berumur 20 – 25 tahun yang tertarik untuk mengunjungi desa wisata, dapat lebih tertarik untuk mengetahui lebih lanjut wisata yang ditawarkan di Desa Nagreg Kendan.

3. Siapa

Perancangan ditujukan untuk masyarakat dewasa muda usia 20 – 25 tahun di daerah Jawa Barat.

4. Dimana

Pengumpulan data dilakukan di Desa Nagreg Kendan, Kecamatan Nagreg, Kabupaten Bandung.

5. Kapan

Proses pengumpulan data dilakukan terhitung sejak tanggal 25 September – 9 November 2023 lalu dilanjutkan pada 3 Maret – 21 Juni 2024, sedangkan untuk perancangan dimulai sejak 7 Maret 2024.

6. Bagaimana

Perancangan pengenalan potensi wisata Desa Nagreg Kendan *art photography* dengan media zine.

1.5 Tujuan Perancangan

1. Mengenalkan wisata yang ditawarkan di Desa Nagreg Kendan kepada orang-orang dewasa muda.
2. Menumbuhkan rasa apresiasi terhadap kekayaan alam serta peninggalan sejarah yang ada di Desa Nagreg Kendan.
3. Sebagai salah satu referensi untuk penyusunan penelitian yang serupa.
4. Sebagai syarat penyelesaian tugas akhir.

1.6 Manfaat Perancangan

A. Secara Umum

1. Memberikan informasi mengenai cara membuat media zine yang menarik
2. Memberikan informasi mengenai cara menarik perhatian masyarakat dewasa muda menggunakan media zine

B. Secara Khusus

1. Memberikan informasi mengenai Desa Nagreg Kendan dan potensi wisata serta budayanya
2. Membuat masyarakat dewasa muda ikut merasakan pengalaman berjalan-jalan di Desa Nagreg Kendan melalui media zine

1.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah metode pengumpulan data kualitatif yang dilakukan dengan rincian sebagai berikut:

1. Observasi

Metode observasi dilakukan guna mengumpulkan data secara langsung ke lapangan. Observasi dilakukan agar gambaran terhadap budaya di Desa Nagreg Kendan serta permainan tradisional dapat diteliti lebih mendalam.

2. Wawancara

Proses wawancara dilakukan dengan staf di kantor desa serta beberapa warga di sekitar Desa Nagreg Kendan. Wawancara dilakukan guna mendapatkan perspektif lebih mendalam mengenai potensi-potensi yang ada di Desa Nagreg Kendan, baik dalam wisata maupun kebudayaannya.

3. Penelitian Survei

Analisis Survei dilakukan dengan cara mengumpulkan data survei secara *online* kepada masyarakat muda yang berusia 20-25 tahun. Data ini digunakan agar asumsi-asumsi yang dikemukakan memiliki data valid sehingga data dapat bersifat lebih objektif.

4. Studi Literatur

Studi Literatur digunakan agar menguatkan teori pada data-data yang telah diambil selama melakukan observasi serta wawancara selama berada di Desa Nagreg Kendan. Selain itu, studi literatur juga berguna sebagai pedoman agar membantu perancangan media sesuai dengan kaidah-kaidah desain.

1.8 Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode berikut untuk menganalisis hasil data yang di dapatkan.

1. Analisis Data Observasi

Analisis data observasi yang telah dikumpulkan selama melakukan observasi di Desa Nagreg Kendan.

2. Analisis Data Wawancara

Analisis data wawancara yang telah dilakukan oleh beberapa masyarakat di Desa Nagreg Kendan juga oleh beberapa perangkat desa atau bisa disebut sebagai staff desa.

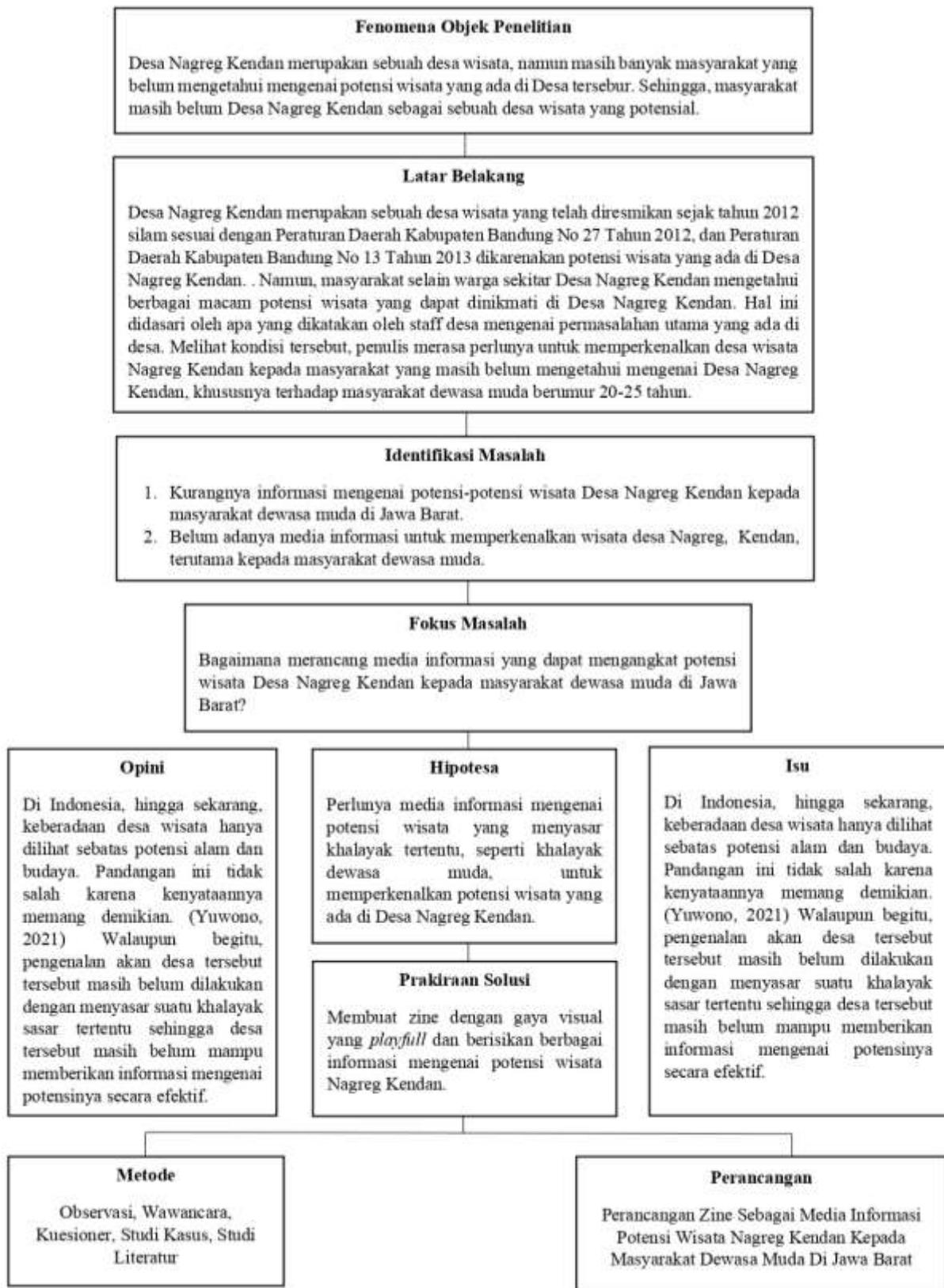
3. Analisis Data Survei

Analisis data hasil survei yang telah dilakukan oleh penulis secara online melewati *google form*.

4. Analisis Data SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*)

Analisis SWOT dilakukan guna mengenai kekuatan, kelemahan, potensi, serta ancaman atau kendala yang sesuai dengan data yang telah diolah dan dikumpulkan.

1.9 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan
Sumber: Vanessa Adiyasa, 2024

1.10 Pembabakan

- **BAB I Pendahuluan**

Bab I berisikan kerangka dasar dalam pembuatan media yang akan dibuat. Dimulai dari masalah yang ada di Desa Nagreg Kendan hingga solusi yang ditemukan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut menggunakan sebuah informasi, yaitu media zine.

- **BAB II Landasan Teori**

Berisi teori pendukung atas perancangan zine yang akan dibuat agar pembuatan zine tetap didasari oleh teori akademis. Dimulai dari kaidah dasar Desain Komunikasi Visual, pengertian desa wisata, serta perancangan pembuatan zine itu sendiri.

- **BAB III Data dan Analisis Data**

Berisikan data-data yang telah dikumpulkan melalui observasi, survei, wawancara, analisis data mengenai potensi wisata di Desa Nagreg sebagai kaidah isi dari media perancangan yang akan dibuat.

- **BAB IV Perancangan**

Berupa hasil dari rancangan dari sketsa hingga hasil akhir perancangan berdasarkan data yang telah dicari dari data yang tercakup di BAB III. Hasil perancangan yang dibuat berupa sebuah zine *art photography* yang memberikan sebuah informasi mengenai potensi wisata yang ada di Desa Nagreg Kendan.

- **BAB V Penutup**

Berisi kesimpulan dan saran penelitian yang penulis sudah lalui untuk memberikan informasi dan gambaran mengenai Desa Nagreg Kendan dan perancangan yang penulis rancang. Serta memberikan informasi untuk para peneliti yang akan meneliti lokasi yang penulis sudah teliti.