

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Kota Pariaman termasuk salah satu kota termuda di Provinsi Sumatera Barat. Kota Pariaman adalah kota dengan perkembangan yang pesat setelah Kota Padang dan Kota Bukittinggi. Kota ini berjarak 51 Km dari Ibukota Padang. Dengan beragam keunikan yang berpotensi seperti wisata bahari, wisata kuliner, dan wisata budaya.

Menurut data Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Pariaman, jumlah wisatawan yang berkunjung pada tahun 2023 mencapai lebih dari 2,2 juta orang. Peningkatan kunjungan juga terlihat pada momen event budaya tahunan, seperti Festival Tabuik, yang mencatat sekitar 400 ribu pengunjung dalam kurun waktu dua minggu (Antara Sumbar, 2024). Selain itu, penelitian mengenai kawasan konservasi perairan daerah (KKPD) Kota Pariaman menunjukkan bahwa wilayah pesisir kota ini memiliki daya dukung wisata yang tinggi, dengan estimasi kapasitas efektif mencapai 97.266 orang per hari (Hidayat ., 2023). Data ini menunjukkan bahwa terdapat kegiatan wisata yang cukup aktif, meskipun belum diikuti oleh penyebaran informasi visual yang sistematis.

Menurut UNWTO (United Nations World Tourism Organization) , Pariwisata ialah aktivitas seseorang yang bepergian ke luar lingkungan tempat tinggalnya dan tinggal di destinasi tujuan selama tidak lebih dari satu tahun berturut-turut, dengan tujuan rekreasi, bisnis, atau keperluan lainnya yang tidak terkait dengan pekerjaan tetap yang dibayar di tempat tujuan.

Kota Pariaman memiliki potensi wisata dengan kekayaan alam, budaya, dan tradisi yang unik. Kota ini terkenal dengan wisata baharinya seperti Pantai Gandoriah, Pulau Angso Duo, dan Pantai Kata, yang menawarkan keindahan laut serta berbagai aktivitas wisata. Selain itu, Pariaman juga memiliki warisan budaya yang khas, seperti Tradisi Tabuik, sebuah perayaan tahunan yang menjadi daya tarik wisata religi dan budaya, serta kuliner khas seperti Sala Lauak yang telah menjadi ikon kuliner lokal. Meskipun memiliki daya tarik wisata yang beragam,

penyebaran informasi wisata Pariaman masih kurang maksimal, terutama dalam penyajian informasi yang menarik dan komunikatif bagi wisatawan generasi muda.

Saat ini, informasi tentang tempat wisata umumnya lebih banyak ditemukan di media digital seperti media sosial atau artikel digital. Tapi, tidak semua orang nyaman mengakses informasi di platform digital, apalagi jika informasinya tidak tertata dan kurang menarik secara visual. Media cetak seperti zine bisa jadi pilihan lain yang lebih *fresh* dan berbeda. Zine dipilih karena mampu menyampaikan informasi secara visual, personal, dan kreatif. Di tengah dominasi media digital, zine menjadi alternatif media cetak yang tetap relevan dan punya daya simpan tinggi. Dalam perancangan ini, zine tidak hanya menyampaikan informasi wisata bahari, tetapi juga menjadi sarana untuk menjaga dan meneruskan nilai-nilai lokal Pariaman agar dikenal oleh generasi muda.

Dengan adanya zine ini, penyebaran informasi wisata di Kota Pariaman dapat lebih membantu dalam menarik perhatian generasi muda, terutama generasi muda yang lebih menyukai konten visual yang dinamis. Sebagaimana yang tertulis pada Undang-undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan disahkan Pemerintah sebagai acuan legal-formal pertama untuk mengelola kekayaan budaya di Indonesia. dan SDGS 11 tentang sustainable cities Selain itu, zine ini juga dapat berfungsi sebagai dokumentasi visual yang memperkenalkan potensi wisata Pariaman secara lebih luas, baik bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Perancangan ini menjadi langkah inovatif dalam mengemas informasi wisata dengan pendekatan desain komunikasi visual yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan daya tarik Kota Pariaman sebagai destinasi wisata unggulan di Sumatera Barat.

1.2. Identifikasi masalah

Masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang diatas adalah sebagai berikut:

1. Kota Pariaman belum banyak dikenal sebagai wilayah dengan kekayaan wisata bahari, sehingga pengetahuan masyarakat luar Kota Pariaman terhadap potensi kelautan dan pesisirnya masih terbatas.

2. Informasi mengenai wisata bahari di Kota Pariaman belum ada disajikan dengan media cetak grafis, sehingga hubungan antara alam, budaya, dan kehidupan masyarakat pesisir belum tergambar dengan menarik.
3. Informasi mengenai Kota Pariaman dalam konteks wisata lebih banyak berisi tentang peristiwa musiman atau kegiatan seremonial, sementara aspek keseharian dan aktivitas wisata lainnya belum banyak terdokumentasikan atau disampaikan secara menyeluruh.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah, didapatkanlah rumusan masalah untuk penelitian ini ialah, bagaimana merancang sebuah zine sebagai media informasi wisata bahari di Kota Pariaman untuk mempermudah wisatawan generasi muda?

1.4. Ruang lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian dapat berfokus kepada identifikasi masalah yang dituju. Pembatasan masalah yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apa : Perancangan *zine* sebagai panduan wisata berbasis media cetak grafis di Kota Pariaman
2. Kenapa : Merujuk pada UU no.5 tahun 2017 mengenai pemajuan kebudayaan, Perancangan dibutuhkan karena panduan wisata Kota Pariaman untuk meningkatkan kenyamanan wisatawan ketika mengunjungi Kawasan Kota Pariaman
3. Siapa : Perancangan ini ditujukan untuk pihak wisatawan dengan rentang umur 18-30 tahun yang ingin mengetahui informasi Kota Pariaman
4. Kapan : Perancangan ini akan berlangsung dari Februari hingga Juni 2025
5. Dimana : Pengumpulan data dan observasi akan di lakukan di Kota Pariaman, analisi dan perancangan akan dilakukan di Bandung
6. Bagaimana : Dengan membuat perancangan *zine* serta identitas visual sebagai media pendukung untuk Panduan wisata Kota Pariaman

1.5. Tujuan penelitian

Tujuan dari perancangan ini adalah:

1. Menyajikan informasi mengenai potensi wisata bahari Kota Pariaman secara visual dan kontekstual agar lebih mudah dipahami oleh generasi muda, khususnya di luar wilayah Sumatera Barat.
2. Menghadirkan visual yang menggambarkan kekayaan bahari dan kehidupan pesisir Kota Pariaman secara utuh melalui pendekatan visual yang kreatif dan informatif.
3. Mengembangkan zine sebagai media cetak eksperimental yang dapat menjadi alternatif informasi wisata berbasis budaya lokal di tengah dominasi media digital.

1.6. Metode penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menerapkan metode kualitatif. Menurut Erickson (1968) penelitian kualitatif berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara naratif kegiatan yang dilakukan dan dampak dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka. Dengan metode penelitian kualitatif, memungkinkan peneliti memahami secara kontekstual kelebihan dan kekurangan yang dimiliki Kota Pariaman menurut masyarakat setempat dan masyarakat luar Kota Pariaman.

Responden dalam penelitian ini terdiri dari masyarakat lokal yang masih berdomisili di Kota Pariaman, perantau yang berdomisili di Kota Padang dan Payakumbuh, dan Perantau yang berdomisili diluar Provinsi Sumatera Barat. Untuk mendapatkan data yang mendalam, peneliti menerapkan random sampling untuk memilih responden. Random sampling digunakan untuk mendapat perspektif yang beragam mengenai tujuan penelitian ini. Dengan tujuan perancangan yang fokus kepada generasi muda secara luas, baik yang sudah mengenal maupun belum mengenal Kota Pariaman. Dengan metode ini, diharapkan hasil survei dapat memberikan gambaran yang representatif mengenai kebutuhan dan ketertarikan target audiens terhadap informasi wisata bahari, khususnya dalam bentuk media cetak eksperimental seperti zine.

1.7. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Sugiyono (2018:229) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Penelitian ini menerapkan metode observasi partisipatif dan non-partisipatif yang bertujuan untuk melihat dan mengamati bagaimana kehidupan sosial masyarakat Kota Pariaman dengan begitu peneliti dapat memaknai dan mempelajari tindakan sosial selama di Kota Pariaman. Menurut Widoyoko (2014:46) observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian.

2. Wawancara

Menurut Sugiyono (2016:194) menyatakan bahwa “Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, serta juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam”. Wawancara yang diterapkan bersifat terstruktur, Metode ini membuat peneliti dapat memperoleh informasi mendalam dan variatif mengenai *brand image* Kota Pariaman menurut responden yang berbeda latar belakang.

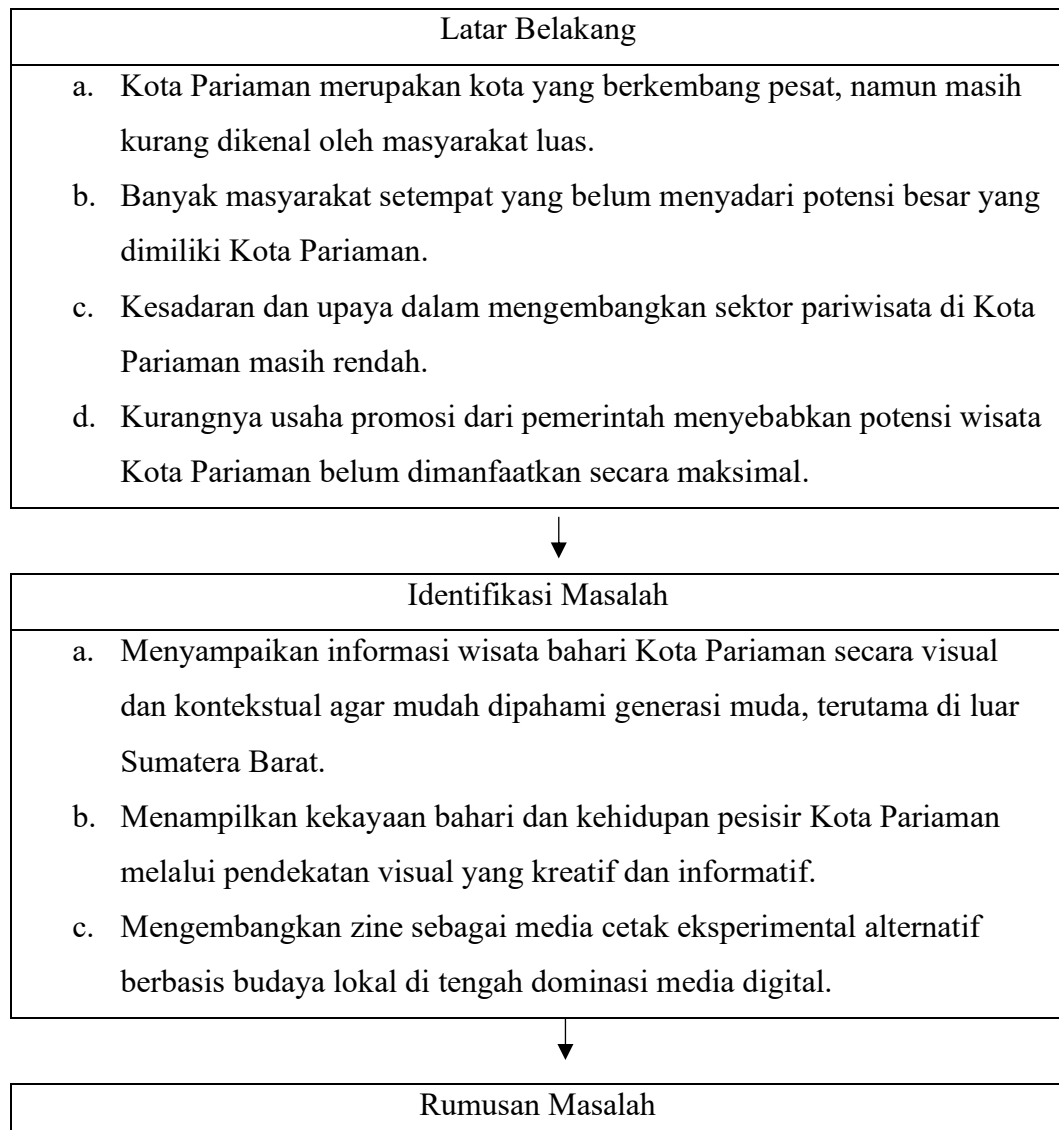
3. Survei

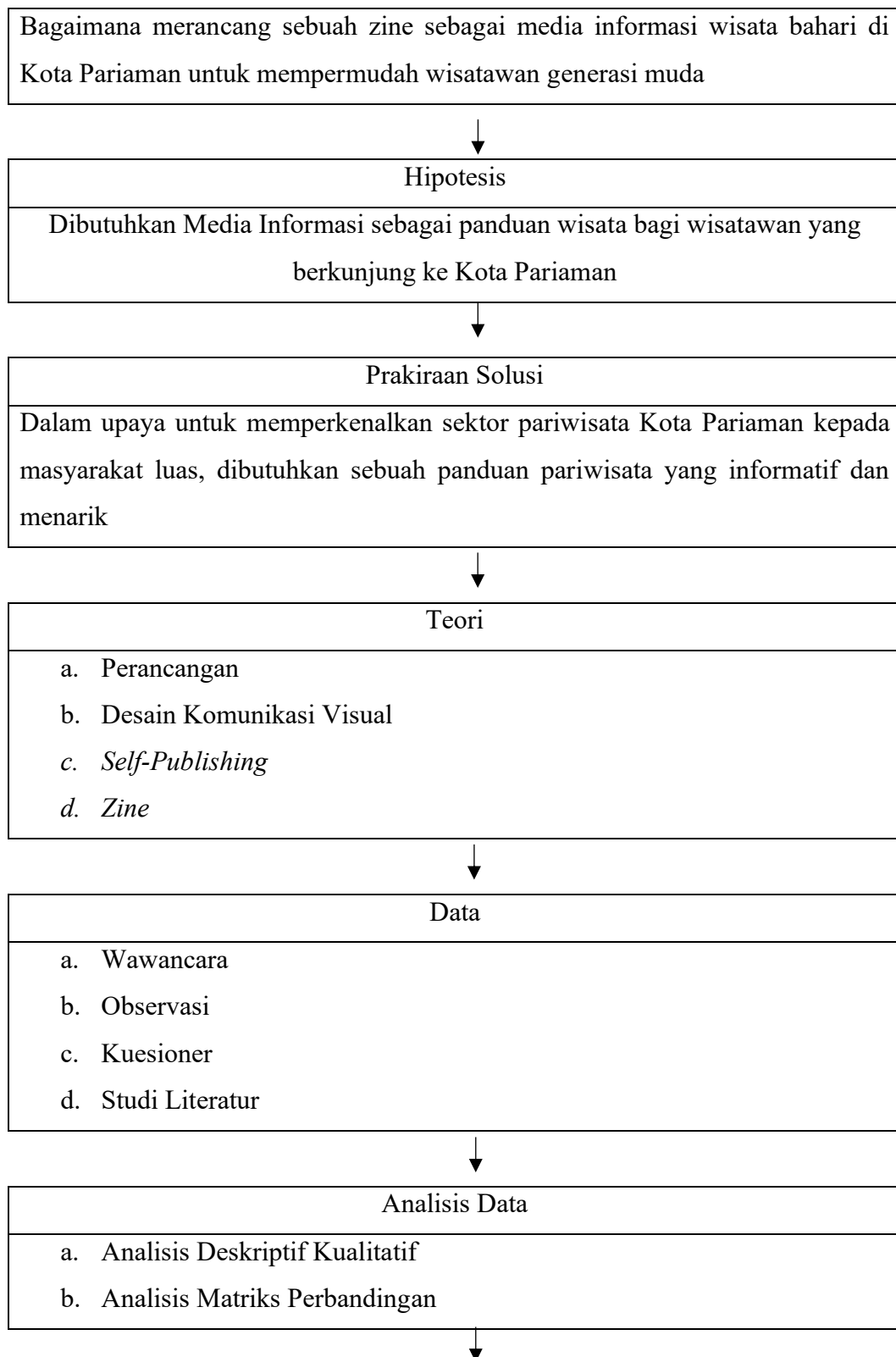
Menurut Sugiyono (2018:142), survei adalah metode pengumpulan data yang bertujuan mengumpulkan informasi dari sejumlah responden dengan menggunakan instrumen tertentu, seperti kuesioner. Dalam penelitian ini, survei dilakukan kepada wisatawan generasi muda yang sudah ataupun belum berkunjung ke destinasi wisata bahari Kota Pariaman untuk mengetahui pengetahuan media informasi mereka, minat terhadap zine sebagai panduan wisata, serta efektivitas desain visual dalam menarik minat wisatawan. Survei ini dilakukan secara langsung di lokasi wisata maupun secara daring melalui platform digital untuk menjangkau audiens khususnya masyarakat asal Pariaman secara lebih luas.

4. Studi Literatur

Menurut (Sarwono, 2006) studi literatur yaitu pengkajian data dari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian untuk mendapatkan landasan teori dari masalah yang di akan teliti. Dalam penelitian studi literatur digunakan untuk mengumpulkan data mengenai pariwisata di Kota Pariaman. Dengan metode ini peneliti dapat komparasi mengenai data yang didapatkan dengan wawancara dan observasi, sehingga memperkuat validasi penelitian.

1.8. KERANGKA PENELITIAN





PEMBABAKAN

BAB I: PENDAHULUAN

Membahas latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan, manfaat penelitian, serta metode penelitian.

BAB II: KAJIAN TEORI

Mengulas teori terkait desain komunikasi visual, zine sebagai media promosi, serta strategi pemasaran wisata.

BAB III: DATA & ANALISIS MASALAH

Menganalisis data yang diperoleh dari observasi, wawancara, studi literatur, dan survei untuk merumuskan konsep perancangan zine.

BAB IV: KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan konsep visual, struktur isi zine, serta hasil akhir perancangan.

BAB V: PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran terkait perancangan zine sebagai media informasi wisata bahari di Kota Pariaman.