

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Makassar adalah ibu kota Sulawesi Selatan yang sebelumnya Kota Makassar bernama Ujung Pandang. Kota Makassar dikenal dengan Kota “Daeng” dan “Anging Mamiri” kata “Daeng” berarti kota kalangan pengusaha dan kata “Anging Mamiri” berarti kota dengan hembusan angin sepoi sepoi. Kota Makassar merupakan salah satu kota metropolitan yang ada di Indonesia dan disejajarkan dengan kota-kota besar lainnya. Kota Makassar juga dikenal banyak memiliki objek wisata contohnya seperti Fort Rotterdam, Makam Sultan Hasanuddin, Makam Raja-Raja Tallo, Monumen Mandala, Pusat Rekreasi Pantai Akkarena Balla Lompoa, dan wisata Pantai Losari.

Dari beberapa Objek wisata di atas yang banyak dikunjungi oleh para pengunjung, penulis memilih wisata Pantai Losari untuk dijadikan objek penelitian. Wisata Pantai Losari merupakan sebuah pantai yang terletak di sebelah Barat Kota Makassar. Kebanyakan orang jika menyebutkan Kota Makassar, ingatan mereka akan tertuju pada objek wisata Pantai Losari. Pantai Losari dahulunya menjadi pusat makanan laut berupa ikan bakar. Di sore hari disepanjang Pantai Losari tersebut dapat terlihat suasana hangat dari warga sekitar yang berkunjung ke Pantai Losari. Di sisi selatan Pantai Losari terdapat lokasi “pujasera” yang menjadi salah satu ketertarikan wisatawan untuk berkunjung ke Pantai Losari ini. (<http://wisata.makassarkota.go.id>).

Tahun ke tahun Pantai Losari pun mengalami perubahan. Dari hasil observasi dan wawancara yang telah penulis lakukan, perubahan yang dialami oleh Pantai Losari di mulai dari tahun 1960-an berpindah fungsi menjadi pasar ikan, di tahun 1980 hingga tahun 1990-an Pantai Losari dimanfaatkan oleh pedagang kaki lima untuk berjualan, dan di awal tahun 2000 pemerintah kota Makassar melakukan pembangunan terhadap Pantai Losari menjadi pusat wisata

yang bisa di manfaatkan oleh warga masyarakat Kota Makassar seperti sekarang ini.

Di wisata Pantai Losari ini juga memiliki beberapa masalah diantaranya adalah yang pertama permasalahan *sign system* yang masih kurang dikawasan tersebut sehingga mengakibatkan pengunjung tidak sadar akan tanda-tanda larangan, seperti “Dilarang Duduk” dan “Dilarang Membuang Sampah”. Kedua, kurangnya pengamanan dan penertiban terhadap pedagang kaki lima, pengamen, dan pengemis sehingga, membuat pengunjung merasa tidak nyaman. Ketiga, kurangnya media informasi berupa Aplikasi *Handphone* yang bisa membantu pengunjung untuk mencari info tentang Pantai Losari. (Baharuddin, Ilham Interview. 2014. “Perkembangan Pantai Losari” Jl.Samiun No.5).

Beberapa permasalahan yang ada di Pantai Losari, penulis memilih permasalahan yang ketiga yaitu kurangnya media informasi berupa *Application Handphone* yang bisa membantu pengunjung untuk mencari info-info tentang Pantai Losari baik dari segi kuliner ataupun objek lainnya. Dengan judul penelitian “Perancangan Media Informasi Pantai Losari Berupa Aplikasi Untuk pengunjung (wisatawan Usia 19-25 tahun) Di Kota Makassar Tahun 2014.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka identifikasi masalah dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kurangnya media *sign system* dikawasan Pantai Losari yang mengakibatkan pengunjung tidak sadar akan tanda-tanda larangan sebagai bentuk penertiban.
2. Kurangnya pengamanan dan penertiban terhadap pedagang kaki lima, pengamen jalanan, dan pengemis sehingga membuat pengunjung merasa tidak nyaman.

3. Kurangnya media informasi berupa Aplikasi *Handphone* yang bisa membantu pengunjung untuk mencari informasi tentang Pantai Losari ketika ingin berkunjung, selain datang langsung ke Pantai Losari.

1.2.2 Rumusan Masalah

Seperti yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka perumusan masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan media informasi berupa Aplikasi *Handphone* sehingga dapat membantu pengunjung untuk mencari informasi tentang Pantai Losari, baik dalam segi kuliner, acara, hotel, maupun lainnya ?
2. Bagaimana warna desain Aplikasi *Handphone* tersebut dirancang dengan menggunakan warna berdasarkan suku budaya Bugis–Makassar ?

1.3 Ruang Lingkup

Agar penulisan Tugas Akhir ini dilakukan secara terarah, maka ruang lingkungannya yaitu kawasan yang diteliti mencakup kawasan Anjungan Pantai Losari di Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Target *audience* usia 19-25 tahun (remaja akhir-dewasa awal) wisatawan Kota Makassar, dengan psikografis memiliki aktifitas yang banyak, selalu memanfaatkan *handphone* untuk mengakses kebutuhan yang dibutuhkan, dengan permasalahan kurangnya media informasi berupa Aplikasi untuk membantu pengunjung mencari informasi tentang Pantai Losari ketika ingin berkunjung.

1.4 Tujuan Perancangan

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat media informasi berupa Aplikasi *Handphone* ini dapat membantu pengunjung untuk mencari informasi tentang Pantai Losari ketika ingin berkunjung, baik dari segi kuliner ataupun objek lainnya.

2. Membuat warna desain Aplikasi (*handphone*) Pantai Losari tersebut dirancang berdasarkan warna menurut budaya Bugis-Makassar.

1.5 Manfaat Perancangan

- Bagi masyarakat umum, menambah pengetahuan mengenai media informasi akan objek wisata di Indonesia, khususnya objek Pantai Losari.
- Bagi target *audience*, membantu memudahkan mengakses informasi mengenai objek wisata Pantai Losari.
- Bagi Penulis, menambah pemahaman dalam menyelesaikan tugas dalam permasalahan perancangan media informasi berupa Aplikasi *Handphone*.

1.6 Metode Penelitian & Analisis Data

1.6.1 Metode Kuantitatif

Metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian Tugas Akhir ini yaitu menggunakan **Metode Kuantitatif** dengan melakukan survey tempat objek penelitian dengan pendekatan sikap, opini, kusioner dan melakukan wawancara dengan partisipan di wilayah tempat penelitian, (Creswell, John W: 2009) Metode Kuantitatif ini dilakukan untuk mendapatkan kebutuhan yang diperlukan untuk wisatawan.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk melakukan penelitian Tugas Akhir ini terbagi menjadi 3 metode, yaitu sebagai berikut :

1. Observasi

Metode observasi merupakan pengumpulan data dengan mengamati sesuatu, seseorang, suatu lingkungan, atau situasi secara tajam dan terperinci, dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara. (Tjetjep Rohendi Rohidi, 2011: 182). Tujuan metode observasi ini,

agar penulis dapat melihat langsung objek dan situasi setempat serta data yang didapatkan oleh penulis adalah data yang akurat.

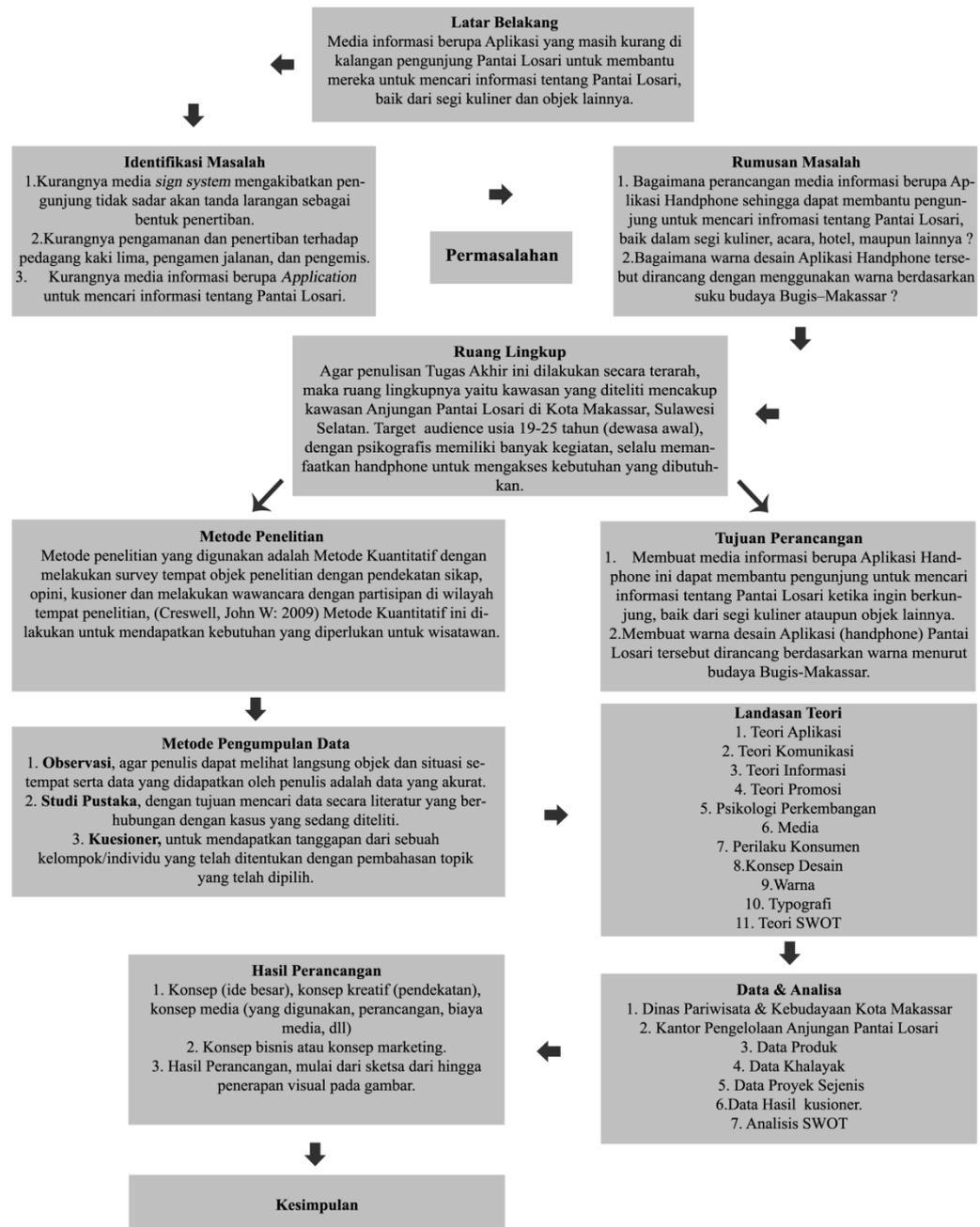
2. Studi Pustaka

Metode studi pustaka merupakan pengumpulan data dengan cara mencari pada buku, artikel, majalah, surat kabar, brosur serta media lainnya. Dengan tujuan mencari data secara literatur yang berhubungan dengan kasus yang sedang diteliti.

3. Kuesioner

Metode kusioner merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan riset atau sebuah survei kecil di lokasi penelitian dengan serangkaian pertanyaan tertulis dengan tujuan untuk mendapatkan tanggapan dari sebuah kelompok/individu yang telah ditentukan.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan
(Sumber : Dokumentasi Penulis, 20 April 2014)

1.8 Pembabakan Penulisan

Penyusunan struktur penulisan Tugas Akhir ini akan lebih baik jika disusun lebih berstruktur menjadi beberapa bagian yaitu sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Berisi tentang Latar Belakang Masalah, permasalahan yang terdiri dari dua bagian yaitu identifikasi masalah dan rumusan masalah, ruang lingkup.

BAB II. DASAR PEMIKIRAN

Berisi tentang Dasar Pemikiran dan teori-teori yang relevan untuk digunakan sebagai pijakan untuk perancangan yang berkaitan dengan teori mengenai Pantai Losari dan teori tentang media informasi yang akan dijadikan sebagai hasil perancangan.

BAB III. DATA & ANALISA MASALAH

Berisi tentang Data & Analisa Masala dari sebuah institut pemberi proyek, data produk, data khalayak sasaran, data proyek sejenis, dan data hasil observasi serta analisa yang berkaitan dengan teori teori yang digunakan selama melakukan perancangan.

BAB IV. KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi tentang Konsep Dan Hasil Perancangan yang terdiri dari pesan (Ide besar), konsep kreatif (pendekatan), konsep media (media yang digunakan, perencanaan media, biaya media, dan lain-lain), konsep visual (jenis-jenis huruf, bentuk, warna dan gaya visual), konsep bisnis atau konsep marketing yang dipergunakan, serta hasil perancangan, mulai dari sketsa hingga penerapan visual pada media.

BAB V. PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran pada waktu sidang.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang Daftar Pustaka yang dipergunakan sebagai sumber data atau referensi laporan proyek Tugas Akhir.

LAMPIRAN

Berisi Lampiran-Lampiran yang berkaitan dengan proses perancangan dan laporan proyek Tugas Akhir.

