

BAB I

PENDAHULUAN

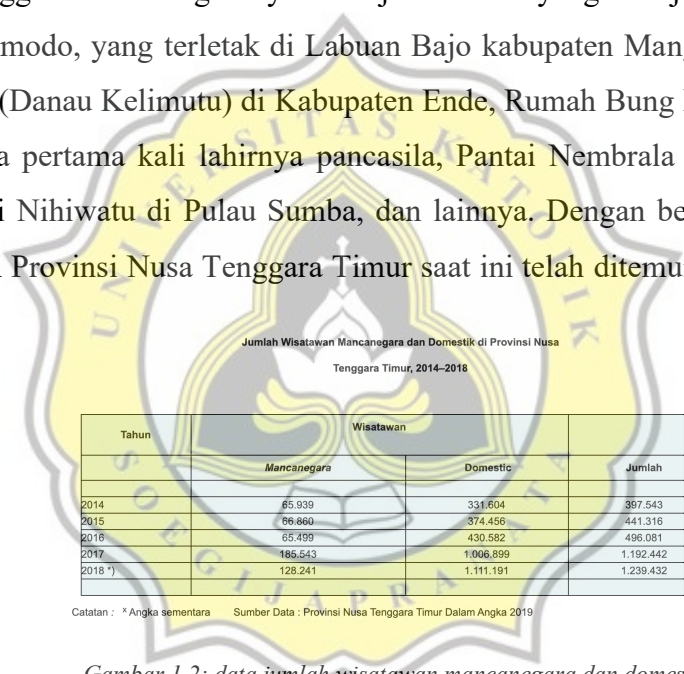
1.1 Latar Belakang

Berwisata merupakan kegiatan perjalanan atau kunjungan wisata dari suatu tempat menuju ke tempat lainnya, dimana sifatnya hanya sementara saja. Kegiatan ini kerap dilakukan oleh masyarakat perkotaan, dimana mereka hanya memiliki sedikit waktu luang untuk melakukan rekreasi di tengah kejenuhan dan rutinitas yang padat sehingga mereka mengesampingkan keinginan untuk berekreasi bersama teman maupun keluarga. Hampir setiap wisatawan Indonesia menghabiskan waktu luang mereka dengan melakukan kunjungan wisata Alam maupun Budaya dengan tujuan menikmati keindahan alam lautan maupun dataran rendah hingga dataran tinggi meliputi tumbuh-tumbuhan, hutan, satwa liar dan mempelajari budaya serta adat istiadat masyarakat setempat. Seperti yang kita ketahui bersama, Pariwisata mampu mengangkat pertumbuhan ekonomi di Negara Indonesia. Peran Sektor Pariwisata cukup besar, dimana mampu menyerap tenaga kerja yang dapat meningkatkan pendapatan dan juga kesejahteraan penduduk. Salah satu daerah wisata di Indonesia yaitu Provinsi Nusa Tenggara Timur atau masyarakat biasa mengenalnya dengan Flores, menjadi salah satu daerah wisata yang kerap di kunjungi oleh wisatawan domestik maupun mancanegara. Di sekeliling pulau Flores terdapat beberapa pulau kecil, antara lain pulau Komodo di sebelah barat dan pulau-pulau Lembata, Pantar, Alor dan lainnya di sebelah timur. Tidak hanya Flores saja yang memiliki keindahan alamnya, namun wilayah Sumba, Timor dan Alor yang berada di Provinsi Nusa Tenggara Timur ini memiliki banyak potensi untuk memajukan pariwisata Indonesia.



Gambar 1.1: Peta Nusa Tenggara Timur

Secara geografis, wilayah NTT terletak di antara BB 118° and 125°, BS 118° and 125°, dan BT 8° and 12°, dimana provinsi Nusa Tenggara Timur ini merupakan salah satu provinsi kepulauan di Indonesia yang wilayahnya disatukan oleh laut Sawu dan Selat Sumba dengan jumlah Pulau kurang lebih 550 pulau, dengan 4 pulau utama yaitu Pulau Flores, Pulau Timor di bagian barat, Pulau Sumba dan Alor. Gugusan kepulauan ini sering disingkat dengan nama "Flobamora". Wilayah di Provinsi ini terdiri dari 21 Kabupaten dan 1 Kotamadya, 306 Kecamatan dan 3270 Desa/Kelurahan. Nusa Tenggara Timur merupakan Provinsi kepulauan yang menyimpan potensi yang sangat besar pada sektor pariwisata. Beberapa sektor yang menjadi destinasi yang sangat terkenal hingga manca negara yaitu objek wisata yang menjadi andalan Taman Nasional Komodo, yang terletak di Labuan Bajo kabupaten Manggarai Barat, Danau Tiga Warna (Danau Kelimutu) di Kabupaten Ende, Rumah Bung Karno di Kabupaten Ende dimana pertama kali lahirnya Pancasila, Pantai Nembrala Di Kabupaten Rote Ndao, Pantai Nihiwatu di Pulau Sumba, dan lainnya. Dengan berkembangnya dunia pariwisata di Provinsi Nusa Tenggara Timur saat ini telah ditemui banyak biro wisata



Gambar 1.2: data jumlah wisatawan mancanegara dan domestik di provinsi Nusa Tenggara Timur, 2014 - 2018
<http://nttprov.go.id/2018/index.php/potensi-daerah/pariwisata>

yang menangani kunjungan para wisatawan ke berbagai daerah tujuan wisata. Sejalan dengan unggulnya teknologi digital, masyarakat sebagai calon wisatawan dapat mengakses dan melihat referensi destinasi pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Timur melalui media sosial dimana salah satunya Instagram. Banyak di temui biro wisata yang menawarkan Open Trip dengan harga dan paket wisata yang beragam melalui “#opentripntt #opentriplabuanbajo #sailingkomodo”. Semakin banyaknya pihak yang terjun dalam usaha biro perjalanan wisata akan menunjang kemajuan pariwisata di Indonesia. Melalui data yang di dapat pada web <http://nttprov.go.id/2018/index.php/potensi-daerah/pariwisata> milik Provinsi Nusa

Tenggara Timur, telah di hitung jumlah wisatawan yang mengadakan kunjungan ke Provinsi Nusa Tenggara Timur, dimana jumlah wisatawan tersebut terhitung mulai tahun 2014 hingga 2018 yang selalu meningkat tiap tahunnya. Namun dengan meningkatnya jumlah wisatawan dari tahun ke tahun, paket wisata yang sering di tawarkan oleh biro wisata kepada calon wisatawan kurang variatif seperti Sailing Komodo, Danau Kelimutu dan Wisata Perkampungan Adat Wae Rebo saja yang sering

Jumlah Wisatawan Domestik Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Nusa Tenggara Timur, 2010-2017

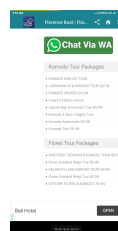
Wilayah	Jumlah Wisatawan Mancanegara dan Domestik (Jiwa)							
	Domestik							
	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017
Sumba Barat	18946	4941	6026	3952	2456	3697	3766	3556
Sumba Timur	13750	5806	9324	9580	9589	10908	13205	14858
Kupang	116	1645	-	-	1703	1782	1846	366
Timor Tengah Selatan	20744	8223	16733	7554	11680	11268	11627	11717
Timor Tengah Utara	4853	4274	10399	3697	5624	4542	6065	6758
Belu	21736	17626	17351	17393	16369	17792	24999	24445
Alor	1574	3317	2656	2716	1670	2743	2289	4051
Lembata	13809	3644	3768	1511	3459	1065	2097	6796
Flores Timur	18374	11064	14970	15074	20063	19020	21154	20356
Sikka	38395	20725	20774	18712	17643	17696	29079	36173
Ende	24120	20472	24658	20130	19297	23354	22638	22713
Ngada	10347	5596	7500	3860	5480	4470	4617	4513
Manggarai	18359	10080	12077	10711	15683	16816	13034	11660
Rota Ndao	3440	896	2164	409	584	660	657	422
Manggarai Barat	28386	20246	22391	15296	38504	37407	54758	76645
Sumba Tengah	-	-	-	-	-	-	-	-
Sumba Barat Daya	-	-	-	108	2182	5004	4705	5164
Nagekeo	-	4722	5632	5880	7078	7262	7393	7259
Manggarai Timur	596	1600	1971	2091	1573	2244	1638	1766
Sabu Raijua	-	-	1986	145	1053	1751	1566	1215
Malaka	-	-	-	-	-	-	-	1999
Kota Kupang	261379	137629	158092	179839	149914	184975	203449	260651
Nusa Tenggara Timur	498924	282506	338472	318658	331604	374456	430582	523083

Sumber: BPS Provinsi NTT

Gambar 1.3: Jumlah Wisatawan Domestik Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Nusa Tenggara Timur, 2010-2017

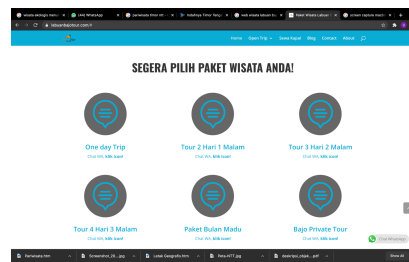
<http://nttprov.go.id/2018/index.php/potensi-daerah/pariwisata>

di unggulkan. Perlu kita ketahui bersama bahwa masih banyak destinasi wisata di wilayah Nusa Tenggara Timur yang perlu di perkenalkan kepada masyarakat atau calon wisatawan melalui media sosial maupun paket wisata yang di tawarkan melalui Web maupun Aplikasi yang tersedia secara merata. Penulis telah melakukan survei dan



Gambar 1.4: aplikasi wisata sailing komodo

menemukan satu aplikasi dan Web penyedia layanan wisata di daerah Nusa Tenggara



Gambar 1.5: web wisata sailing komodo

Timur, namun aplikasi dan Web ini tidak memberikan informasi yang variatif mengenai berbagai kategori destinasi wisata yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Timur, aplikasi ini hanya menyediakan open trip Sailing Komodo dan pemesanan paket wisata aplikasi ini melalui WhatsApp. Disisi lain menurut penulis cara pemesanan melalui Web juga tidak praktis, dimana ketika calon wisatawan mengakses Web wisata melalui halaman browser dan calon wisatawan kurang minat dengan destinasi dan paket wisata yang di tawarkan, calon wisatawan harus keluar dari portal Web dan mencari kembali melalui sosial media atau Web lainnya. Tampilan Visual yang di berikan pun kurang memberikan kesan yang ramah dan informatif begitu pula dengan aplikasi penyedia layanan wisata flores, sehingga membuat pengguna kebingungan saat menggunakan. Masyarakat sekarang ini lebih menginginkan pelayanan yang ramah, efektif dan informatif yang memudahkan calon wisatawan dalam menelusuri berbagai jenis informasi destinasi wisata hingga segala bentuk penawaran yang mampu menunjang kebutuhan calon wisatawan. Dengan berkembangnya teknologi digital berupa ponsel pintar, masyarakat pada jaman ini lebih mengandalkan pemesanan melalui Aplikasi yang terinstal di ponsel pintar mereka untuk menggali informasi sekaligus melakukan pembayaran. Aplikasi Wisata mobile merupakan platform promosi terefektif dan terefisien yang mampu memberi informasi dan data terkait pariwisata yang tentunya akan selalu di update. Maka dari itu Peneliti ingin merancang Desain Visual Aplikasi Wisata mobile, perancangan Desain Visual Aplikasi Wisata ini dirancang untuk meningkatkan pemasaran produk Pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Timur melalui sebuah desain visual yang ramah dan informatif serta penataan konten yang enak di pandang. Perancangan Desain Visual Aplikasi ini juga diharapkan mampu memanjakan mata pengguna dalam melakukan penelusuran kategori aktifitas Pariwisata, diantaranya destinasi, akomodasi dan transportasi.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijabarkan di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Desain Visual yang kurang memuaskan dan informatif.
- 1.2.2 Kurangnya informasi fitur kategori wisata Provinsi NTT secara merata.
- 1.2.3 Tatanan Layout App yang kurang mengundang rasa ingin tahu lebih dalam Mengenai informasi yang ditawarkan.

1.3 Batasan Masalah

Perancangan Desain Visual Aplikasi wisata Provinsi Nusa Tenggara Timur ini dibatasi untuk meningkatkan mutu produk Pariwisata melalui pengembangan sarana pelayanan destinasi Pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Timur meliputi tampilan desain dan layout yang baik dan informatif guna memberi informasi mengenai kegiatan wisata yang ada di Provinsi NTT.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang sebuah Desain Visual Aplikasi wisata Flores melalui pendekatan Komunikasi Visual, guna memberi pelayanan yang Efektif bagi pengguna dengan memudahkan Interaksi pengguna dengan produk wisata?

1.5 Tujuan

Meningkatkan mutu produk Pariwisata melalui pengembangan kualitas branding sarana penyedia layanan destinasi Pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Timur melalui Perancangan Desain Visual Aplikasi sebagai upaya memudahkan interaksi pengguna dengan produk, dengan menyuguhkan tampilan yang ramah dan informatif yang tentunya menunjang kebutuhan Pariwisata yang bertujuan meningkatkan penjualan dan pertumbuhan Wisatawan.

1.6 Manfaat

1.6.1 Manfaat bagi Masyarakat

Masyarakat sebagai calon wisatawan dapat dengan mudah mengoperasikan dan memahami suatu perintah maupun langkah penggunaan sebuah Aplikasi.

1.6.2 Manfaat bagi Institusi Pariwisata

Dengan perancangan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan kepada pembaca mengenai suatu permasalahan dan mempelajari cara menyelesaikannya melalui pendekatan komunikasi visual berupa Perancangan Desain Visual Aplikasi Wisata.

1.6.3 Manfaat bagi Individu

Dengan perancangan ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan serta wawasan mengenai cara melakukan perancangan komunikasi visual yang tepat dengan masalah dan menjadi sebuah peluang usaha.

1.7 Metodologi Perancangan

1.7.1. *User Research*

Metode yang digunakan dalam mencari target *user* yaitu melalui studi pustaka dengan cara mencari data, artikel, maupun jurnal yang berkaitan. Data yang didapatkan juga melalui wawancara singkat kepada 22 orang, demi mengetahui tanggapan masyarakat khususnya remaja yang bekerja hingga yang sudah berkeluarga. Selain itu dilakukan wawancara singkat dengan salah satu remaja yang memiliki hobi travelling. Melalui wawancara, mendapatkan hasil bahwa kebanyakan remaja hanya melakukan penelusuran melalui web maupun media sosial, sedangkan untuk pemesanan mereka sering melalui Aplikasi Wisata Konvensional karena di anggap lebih mudah dalam mengakses.

1.7.2. *Insight*

Dengan kemajuan teknologi digital dan media sosial, masyarakat sebagai calon wisatawan dapat mencari dan melihat referensi paket wisata di Nusa Tenggara Timur melalui sosial media salah satunya Instagram. Banyak di temui biro wisata yang menawarkan jasa Open Trip dengan harga yang beragam melalui “#nusatenggaratimur #floresntt #opentriplabuanbajo #sailingkomodo”.

Pemesanan dan informasi jadwal open trip ini dapat diakses melalui Instagram, Aplikasi, Web atau WhatsApp. Melalui observasi di temukan beberapa penyedia layanan wisata provinsi NTT dimana desain visual yang diberikan kurang menarik perhatian pengguna sehingga timbul rasa tidak nyaman. Dengan adanya permasalahan ini, penulis ingin mengembangkan sebuah perancangan desain visual Aplikasi Wisata sebagai upaya meningkatkan mutu produk sarana pelayanan wisata sehingga memudahkan calon wisatawan untuk mengakses berbagai destinasi wisata yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Timur dan memesan paket wisata melalui ponsel pintar mereka dimana pun mereka berada sehingga mereka dapat memilih beragam paket wisata dan berbagai informasi penunjang kegiatan wisata.

1.7.3. *Background Research*

Data diperoleh melalui studi pustaka yang dilakukan dengan pencarian data, artikel, wawancara singkat mengenai web/Aplikasi terkait dengan tampilan dan mengenai desain visual yang kurang menyenangkan. Dengan melakukan studi pustaka pada beberapa data, artikel, web maupun aplikasi yang sudah ada sebelumnya, penulis dapat melakukan perbandingan dan meninjau data, sehingga penulis memperoleh hasil yang lebih tepat dan akurat. Sedangkan wawancara dibutuhkan untuk menggali informasi mengenai dampak dan strategi yang tepat guna sebagai dasar dari langkah berfikir sebuah perancangan. Sumber data yang telah didapat nantinya akan digunakan untuk mendukung perancangan ini terkait dengan informasi pendukung.

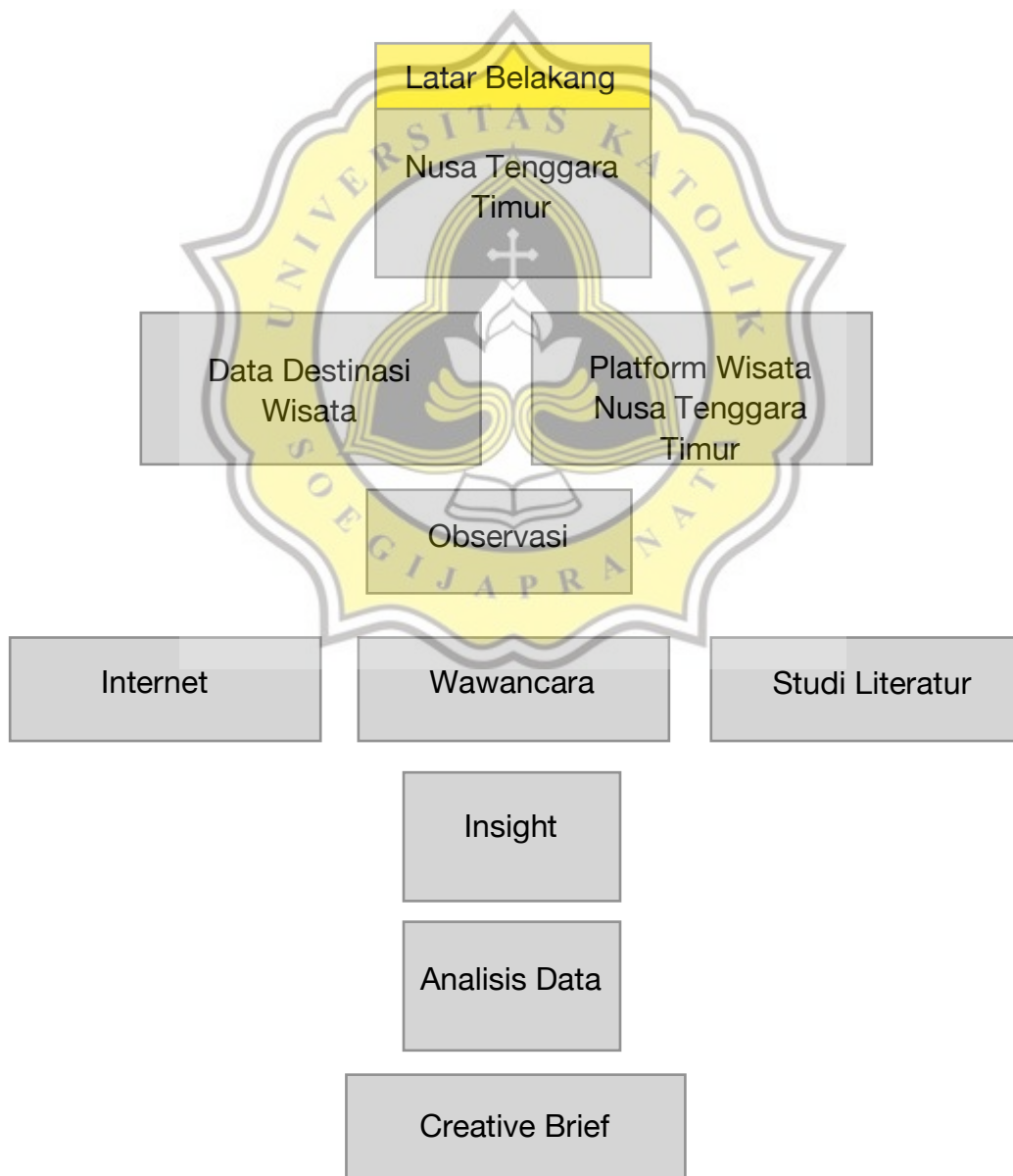
1.7.4. *Initial Concept*

Melalui data yang telah didapat, dapat disimpulkan bahwa banyak calon wisatawan yang melakukan penelusuran paket wisata melalui web maupun Aplikasi wisata. Maka dari itu, diperlukan sebuah perancangan desain visual Aplikasi Wisata sebagai upaya memberikan sebuah solusi yang efektif dimana masyarakat saat ini lebih mengandalkan ponsel pintar untuk melakukan penelusuran berbagai aktivitas mereka yang disajikan dalam bentuk Aplikasi Wisata sehingga lebih mudah untuk diakses dengan menyuguhkan desain yang ramah meliputi layout, warna dan simbol yang informatif yang dapat meningkatkan ketertarikan calon wisatawan untuk memahami berbagai perintah yang disuguhkan melalui Aplikasi wisata. Maka dari itu tujuan dari perancangan

ini membutuhkan strategi kreatif berupa Desain Visual Aplikasi wisata meliputi Ide, Logo, Tagline dan Layout. Maka munculah desain final dari perancangan komunikasi visual berupa Desain Visual Aplikasi Wisata yang dirasa tepat dan efektif untuk memenuhi kebutuhan target. Peneliti ingin mempromosikan Aplikasi wisata NTT melalui media sosial desain yang mencakup target dengan desain Iklan Komersil yang di tayangkan melalui beberapa Platform Media Sosial.

1.8 Skema Perancangan

Bagan 1.1 Skema Perancangan





1.9

Tinjauan Pustaka

1.9.1 Pariwisata Menurut Para Ahli

Menurut H. Kodhyat (1983) dalam Spillane (1994: 21), pada *Jurnal Perancangan Komunikasi Visual Objek Wisata Hutan Tinjomoyo Sebagai Salah Satu Destinasi Kota Semarang*, di jelaskan bahwa “definisi pariwisata secara luas adalah perjalanan dari suatu tempat ketempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu.” (Garry, 2020: 121). Sedangkan menurut Margenroth dalam Yoeti (1996:117) pada *Jurnal Teknik Promosi Pemasaran Pariwisata Pada PT Arminta Jatra Bhuana Semarang*, dijelaskan bahwa “pariwisata adalah lalu lintas orang-orang yang meninggalkan tempat tinggalnya untuk sementara waktu, untuk berpesiar ke tempat lain, semata-mata sebagai konsumen dari buah hasil perekonomian dan kebudayaan guna memenuhi kebutuhan hidup dan kebudayaan atau keinginan yang beranekaragam dari pribadinya.” (Dwi, 2005: 5)

1.9.2 UU Republik Indonesia No. 10 Th.2009 Tentang Kepariwisata

Bahwa kepariwisataan merupakan bagian integral dari pembangunan nasional yang dilakukan secara sistematis, terencana, terpadu, berkelanjutan, dan bertanggung jawab dengan tetap memberikan perlindungan terhadap nilai-nilai

agama, budaya yang hidup dalam masyarakat, kelestarian dan mutu lingkungan hidup, serta kepentingan nasional.

1.9.3 Pariwisata

Pariwisata bisa ditinjau dari berbagai sudut pandang dimana belum ada keseragaman sudut pandang. Salah satunya adalah yang dikemukakan oleh E. Guyer Freuler dalam Yoeti (1996: 115) pada *Jurnal Model Sistem Informasi Pariwisata Multiuser Menggunakan Konsep E-Mall*, yang menyatakan : Pariwisata dalam artian modern adalah merupakan fenomena dari jaman sekarang yang didasarkan di atas kebutuhan akan kesehatan dan pergantian hawa, penilaian yang sadar dan menumbuhkan (cinta) terhadap keindahan alam dan pada khususnya disebabkan oleh bertambahnya pergaulan berbagai bangsa dan kelas masyarakat manusia sebagai hasil daripada perkembangan perniagaan, industri, perdagangan serta penyempurnaan daripada alat-alat pengangkutan. (Handayaningsih, 2010: E-193)

1.9.5 Aplikasi Mobile

Aplikasi Mobile merupakan aplikasi yang dirancang dan dibuat untuk perangkat-perangkat bergerak pada perangkat seluler dimana berupa *smartphone*, *smartwatch* atau *tablet*. Perangkat lunak (*software*) merupakan hasil dari pemrograman mobile, yang dimana dirancang menggunakan bahasa pemrograman tertentu yang tentunya aplikasi merupakan unit perangkat lunak kecil dengan fungsi yang terbatas. Aplikasi mobile merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ketempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Aplikasi Mobile juga dikenal sebagai aplikasi yang dapat diunduh dan memiliki fungsi tertentu sehingga menambah fungsionalitas dari perangkat mobile itu sendiri.