



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bogor merupakan suatu kota tujuan wisata yang diminati masyarakat untuk menghabiskan waktu liburan. Terletak 59 km dari kota Jakarta membuat Bogor selalu dipenuhi masyarakat dari luar kota terutama Jakarta setiap akhir pekan. Berdasarkan data yang penulis dapat dari website resmi kota Bogor, tingkat kunjungan wisatawan dalam negeri dan mancanegara ke daerah Bogor pada tahun 2011 meningkat dari 2.967.426 menjadi 3.799.841 pada tahun 2015. Hal ini juga dapat dilihat dari kemacetan berdasarkan artikel dari Kompas.com bahwa setiap pekan kota Bogor selalu mengalami kemacetan dan Jakarta cenderung sepi.

Dalam artikel kotabogor.metropolitan.com, dapat terlihat bahwa wisatawan hanya mengunjungi kawasan wisata seperti Kebun Raya Bogor, The Jungle, jalan Pajajaran, dll. Di Kabupaten Bogor juga terlihat wisatawan hanya memenuhi kawasan Puncak, Cipanas dan Sentul City. Hal ini menyebabkan kemacetan di titik-titik tertentu yang dekat dengan objek wisata tersebut. Padahal Bogor memiliki banyak objek wisata dari wisata alam, kuliner, belanja, budaya, dll.

Penulis melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui popularitas objek wisata di kota dan kabupaten Bogor. Berdasarkan hasil survey, terdapat beberapa objek wisata lainnya di Bogor yang kurang di kenal masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari observasi yang penulis lakukan, tingkat kunjungan pada Kebun Raya Bogor sebanyak 1.019.749, berbanding jauh dengan pengunjung Kampung

Budaya Sindang Barang sebanyak 1004 orang tahun 2015. Selain itu penelitian lanjutan yang dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa informasi mengenai wisata Bogor kurang lengkap.

Sayangnya jika hal ini terus terjadi, potensi wisata lain di Bogor menjadi tidak berkembang. Berkurangnya kunjungan wisatawan dapat membuat potensi wisata lain tutup. Tidak hanya itu, kemacetan terjadi di Bogor karena tidak meratanya wisatawan yang datang dan memenuhi daerah yang sama. Kemacetan dapat merata jika Bogor memiliki panduan wisata yang menginformasikan keragaman tempat wisata lain di Bogor. Penulis melakukan wawancara dengan Pak Yuri selaku staff informasi Kebun Raya Bogor terhadap ketersediaan panduan wisata Bogor. Bogor memiliki buku panduan wisata resmi terakhir pada tahun 2014, namun berdasarkan hasil survey wisatawan tidak mengetahui keberadaan buku panduan wisata tersebut. Juga terdapat beberapa media informasi yang tidak resmi mengenai wisata Bogor. Namun informasi yang ditunjukkan tidak lengkap, tidak memberikan penjelasan mengenai lokasi tempat wisata, serta tempat yang ditunjukkan selalu sama. Informasi yang diberikan juga tidak *update* dan subjektif karena ditulis oleh orang awam.

Karena itulah Bogor memerlukan sebuah media informasi yang menginformasikan potensi-potensi wisata lainnya yang belum di kenal calon wisatawan di Bogor. Maka dari itu penulis mengajukan solusi berupa buku panduan wisata Bogor. Media informasi akan berupa buku karena menurut Haslam (2006, hlm. 12) membaca melalui komputer tidak nyaman membaca melalui buku atau media cetak. Menurut Kusuma (2010) buku panduan wisata

merupakan referensi yang baik karena berisi informasi yang lengkap. Informasi tersebut berisi cara untuk mencapai tempat-tempat menarik dan lokasi mengenai objek wisata yang ingin dikunjungi. (hlm. 10). Penambahan ilustrasi pada buku akan memberikan efek persuasif kepada wisatawan untuk berkunjung ke tempat wisata, Zeegen (2009) menjelaskan bahwa dengan menggunakan ilustrasi memberikan informasi, hiburan dan dapat memengaruhi pikiran audiens.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan buku panduan wisata Bogor?

1.3 Batasan Masalah

Berikut batasan masalah berdasarkan Latar Belakang dan Rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya :

1. Segmentasi Demografis

- Usia : 17-35 tahun
- Bahasa : Indonesia
- Jenis Kelamin : Multigender
- Pendidikan : > Sekolah Menengah Atas
- Kelas Ekonomi : Menengah ke atas

2. Segmentasi Geografis

- Indonesia

3. Perancangan ini mencangkup buku setebal 64 halaman.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulis dalam tugas akhir ini adalah merancang buku ilustrasi panduan wisata kota Bogor.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Perancangan buku ilustrasi panduan wisata didasari oleh metode pengumpulan data yaitu:

1. Survei

Menurut pendapat Singarimbun dan Effendi (1989, hal. 3) survey adalah penelitian dengan mengambil sample dari satu populasi dengan menggunakan kuisioner. Penulis menyebarkan angket kuisioner kepada masyarakat yang senang berwisata untuk mendapatkan informasi mengenai pandangan koresponden terhadap buku ilustrasi panduan wisata kota Bogor

2. Wawancara

Wawancara dilakukan pada pihak yang terkait dengan topik bahasan yaitu kawula muda 17-40 tahun dan pihak pengelola lokasi wisata yang banyak dikunjungi. Metode wawancara ini dilakukan untuk mengetahui ketertarikan masyarakat terhadap lokasi wisata dan perkembangan lokasi wisata.

3. Observasi

Penulis melakukan pengamatan terhadap beberapa lokasi wisata. Dengan melakukan observasi penulis mendatangi beberapa lokasi wisata untuk

mendapatkan data-data mengenai lokasi dan keadaan pada lokasi tempat secara langsung. Dengan menggunakan observasi penulis akan memperoleh data yang lebih spesifik mengenai tempat lokasi wisata.

4. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diperoleh dari buku, jurnal dan sumber informasi lain (internet, majalah, dll) dalam melandaskan teori. Pengumpulan data berdasarkan kajian teori untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk perancangan buku ilustrasi.

1.6 Metode Perancangan

Berikut metode perancangan dalam membuat buku ilustrasi yaitu:

1. Identifikasi Masalah

Melakukan pengamatan dan mencari masalah mengenai informasi wisata Bogor dengan melakukan survei dan observasi lapangan.

2. Pengumpulan Masalah

Melakukan survey dan observasi untuk mengetahui objek wisata lainnya di Bogor yang masi kurang di kenal wisatawan.

3. Pengolahan Masalah

Membuat penjabaran mengenai konsep buku ilustrasi yang cocok sebagai buku panduan wisata kota Bogor.

4. Analisa Data

Mengambil hasil analisa data-data yang diperoleh melalui survey, observasi dan wawancara untuk menentukan tujuan dan konsep buku ilustrasi panduan wisata agar sesuai target.

5. Pembuatan Konsep

Membuat konsep rancangan buku ilustrasi yang sesuai dengan target dan sasaran serta menggunakan prinsip dan teori desain.

6. Visualisasi

Buku panduan wisata tidak hanya mencangkup foto dan informasi text namun dibuat dengan menggunakan ilustrasi untuk menambah informasi buku panduan wisata.

7. Finishing

Aplikasi media dengan menggunakan media cetak yaitu buku ilustrasi berwarna.

UMN

1.7 Skematika Perancangan

