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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Manusia mempunyai berbagai kebutuhan dalam hidupnya. Salah satunya adalah kebutuhan rekreasi atau berwisata. Berwisata merupakan suatu cara yang sering di lakukan oleh masyarakat untuk melepaskan kepenatan dari kegiatan sehari hari atau mencari kepuasan tersendiri dengan menggunjungi tempat–tempat tertentu. Perjalanan wisata baik wisata dengan tujuan dalam negeri maupun luar negeri saat ini sedang ramai diminati masyarakat. Seperti dilansir dari data *Perkembangan Wisatawan Nusantara* tahun 2013, pariwisata domestik bertambah peminatnya sekitar lima ribu orang setiap tahunnya sejak tahun 2009 sampai 2013 (2013, diakses pada 5 Maret 2016). Masih dari data yang sama, jumlah total pengeluaran yang dihabiskan masyarakat setiap tahunnya mencapai angka seratus triliun per tahun.

Dengan banyaknya minat wisatawan yang ada, tak heran banyak tempat wisata yang kerap dipenuhi oleh pengunjung, terutama pada saat akhir pekan dan liburan. Salah satu tempat wisata yang selalu dipenuhi pengunjung adalah Pahawang. Pahawang terletak di titik koordinat 5°39'46.0"S 105°13'29.0"E wilayah Kecamatan Punduh Pedada, Kabupaten Pesawaran, Lampung, dan dikelola oleh pemerintah daerah setempat. Data wisata wilayah setempat menyebutkan bahwa Pahawang memiliki lebih dari dua ribu orang pengunjung saat akhir pekan dan hari libur lainnya (Helmi, komunikasi personal, 23 - 02 -

Perancangan Identitas... Evelyn Shaina Yumiko, FSD UMN, 2016

2016). Angka tersebut telah menjadi angka yang terbilang tinggi untuk sebuah tempat wisata domestik di Lampung.

Banyaknya pengunjung yang datang ke Pahawang umumnya melakukan aktifitas *snorkeling* dan berfoto di dalam laut. Wilayah bawah laut Pahawang memiliki banyak tulisan yang dipahat di batu seperti "Pulau Pahawang Wisataku", "*Welcome to* Taman Nemo", dan sejenisnya. Menjadikan aktifitas *snorkeling* dan berfoto yang ada di Pahawang menjadi lebih berkesan. Selain itu, Pulau Pahawang juga memiliki wilayah konservasi mangrove dan olahan kuliner dari mangrove seperti dodol mangrove, sirup mangrove, dan keripik jeruju/mangrove yang kini telah menjadi kuliner khas Pulau Pahawang dan diolah sendiri oleh penduduk Pulau Pahawang.

Dengan adanya tempat berfoto dalam laut dan pengolahan mangrove yang ada, menjadikan Pahawang sebagai sebuah wisata bahari di Indonesia yang menawarkan jenis wisata unik untuk berfoto di dalam laut. Tetapi, karena Pahawang belum mempunyai identitas visual, masyarakat masih memandang pahawang sebagai salah satu dari sekian banyak pantai indah biasa di Indonesia. Maka penulis merasa perlu membuat *Perancangan Identitas Visual Taman Laut Pahawang Sebagai Destinasi Wisata.*

Perancangan Identitas... Evelyn Shaina Yumiko, FSD UMN, 2016

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, rumusan masalah dalam perancangan identitas visual ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimanakah merancang identitas visual yang dapat merepresentasikan keunikan yang dimiliki oleh Pulau Pahawang sebagai destinasi wisata?
2. Bagaimanakah merancang *Graphic Standart Manual* (GSM) untuk Pulau Pahawang?

1.3. Batasan Masalah

Perancangan identitas visual Pulau Pahawang sebagai destinasi wisata dibatasi pada perancangan logo, perancangan *graphic standard manual* dan perancangan media aplikasi logo. Pembatasan masalah tersebut meliputi

1. DEMOGRAFIS
    a. Umur : 18 – 30 tahun
    b. Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan
    c. Ekonomi : kelas menengah dan menengah ke atas
    d. Pendidikan : segala jenjang pendidikan
2. PSIKOGRAFIS

    Kelas sosial menengah dan menengah ke atas dengan gaya hidup yang gemar berwisata.

Perancangan Identitas... Evelyn Shaina Yumiko, FSD UMN, 2016

3. GEOGRAFIS

Meliputi wisatawan lokal dan wisatawan asing di Indonesia.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Membuat perancangan identitas visual dan *Graphic Standart Manual* yang dapat merepresentasikan keunikan yang dimiliki oleh Pulau Pahawang sebagai sebuah destinasi wisata.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah melalui observasi lapangan, kuisioner, dan wawancara.

1. Observasi langsung

   Observasi ini dilakukan dengan kunjungan penulis ke Pulau Pahawang untuk melihat kondisi tempat wisata Pulau Pahawang secara langsung, berkomunikasi dengan penduduk setempat, pengumpulan data dari pihak pengelola dan pengambilan foto.

2. Kuisioner

   Penulis melakukan kuisioner guna mendapatkan data dari target sasaran yaitu *travellers* yang ada di Indonesia seputar demografis dan psikografis dari target sasaran.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mengunjungi pengelola Pulau Pahawang dan Dinas Pariwisata Lampung untuk meminta data seputar statistik pengunjung Pulau Pahawang dan keadaan Pulau Pahawang saat ini.

1.6. Metodologi Perancangan

Metodologi perancangan yang digunakan oleh penulis dalam perancangan ini adalah tahap orientasi, analisis, konseptual desain, desain dan implementasinya. Penjabarannya adalah sebagai berikut

1. Orientasi

   Dalam proses ini ini dilakukan pencarian inti masalah, penulis mengumpulkan fakta-fakta dan bacaaan yang relevan mengenai Pulau Pahawang. Orientasi ini didukung dengan observasi lapangan dan studi pustaka baik dari media cetak maupun dari media digital tentang Pulau Pahawang, kondisi saat ini, data-data pengelola dan berita yang pernah ditulis.

2. Analisis

   Mindmap digunakan sebagai dasar dalam melakukan analisis. Variabel sasaran yang dianalisa adalah geografi, demografi, dan perilaku wisatawan yang mengunjungi Pulau Pahawang.

3. Konseptual desain

   Berasal dari brainstorming mengenai permasalahan yang akan dibahas meliputi cara merepresentasikan keunikan Pulau Pahawang dengan

Perancangan Identitas... Evelyn Shaina Yumiko, FSD UMN, 2016

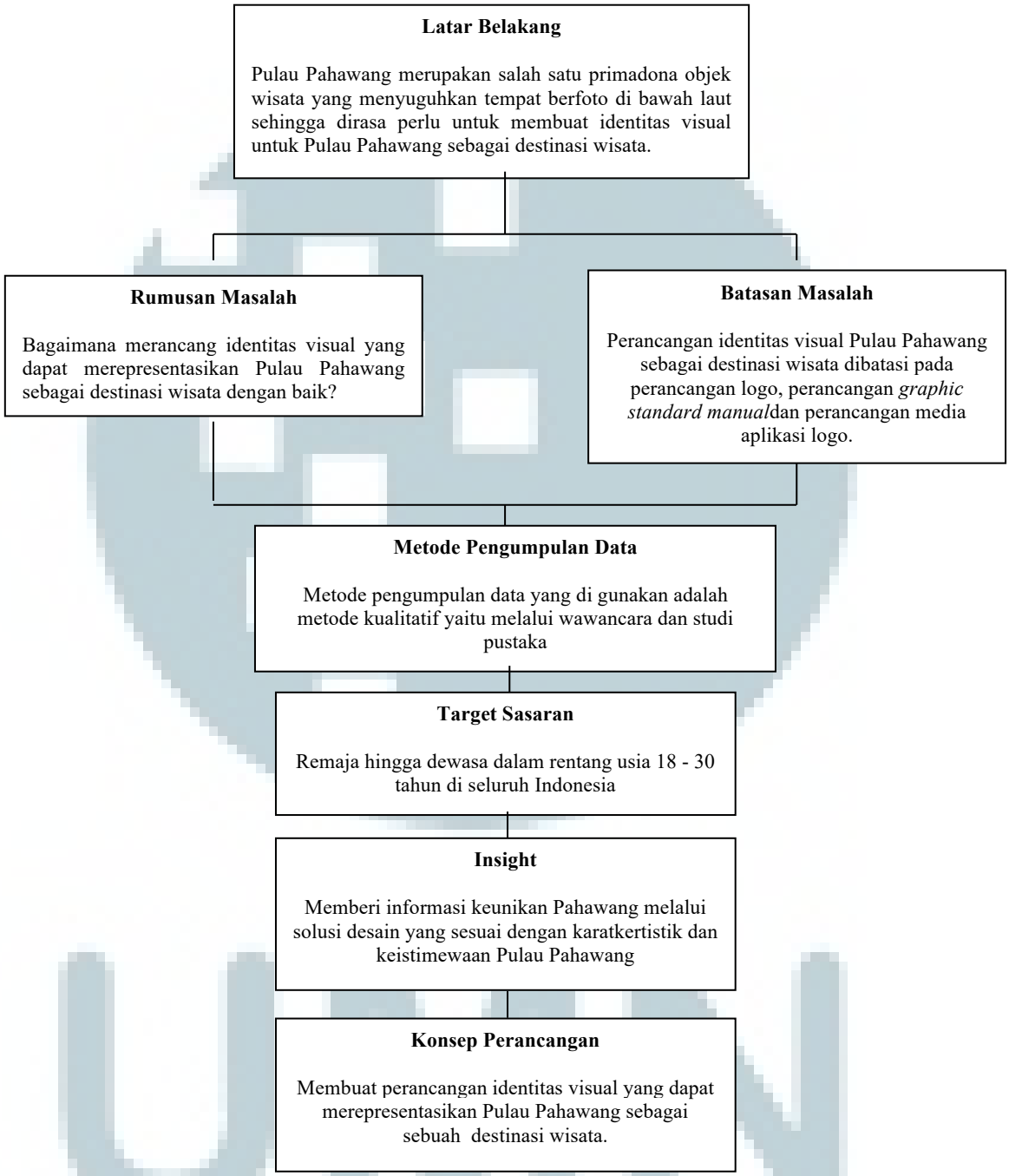
baik, penulis mengkategorikan ide-ide yang ditemukan ke dalam konsep desain, yang kemudian direalisasikan dalam sketsa, dan kemudian dikembangan menjadi desain yang sesuai

4. Desain

Pada tahap ini proses desain dikerjakan berdasarkan skestsa dan konsep desain yang telah dibuat.

5. Implementasi

Pada tahap terakhir aplikasi dari hasil sketsa desain telah siap diimplementasikan kepada media yang ada.

Perancangan Identitas... Evelyn Shaina Yumiko, FSD UMN, 2016

1.7. Skematika Perancangan