



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 III**

### **METODOLOGI**

#### **3.1. Metodologi Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang penulis lakukan ialah metode gabungan antara kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif dilakukan dengan cara wawancara langsung (*in depth interview*) dengan pihak yang berkaitan dengan Desa Wisata Sawarna, seperti Kepala Desa Sawarna, Perangkat Desa Sawarna, *tour guide*, dan wisatawan. Sedangkan untuk metode kuantitatif, penulis menyebarkan kuesioner guna mendapatkan data bahwa masih banyak masyarakat yang belum mengetahui keberadaan Desa Wisata Sawarna. Selain itu, penulis juga melakukan kegiatan observasi langsung ke Desa Wisata Sawarna untuk mengetahui kondisi terbaru tentang desa tersebut. Penulis juga telah mengumpulkan dokumentasi berupa foto dan video.

##### **3.1.1. Kuesioner**

Penulis menyebarkan kuesioner secara online kepada masyarakat yang berdomisili di Jawa Barat pada Minggu, 16 Februari 2020 sampai dengan Rabu, 19 Februari 2020. Kuesioner ini dilakukan untuk mengetahui secara matematis mengenai tingkat *awereness* responden terhadap Desa Wisata Sawarna sebagai lokasi wisata, dari media apa responden mengetahui Desa Wisata Sawarna, dan ketertarikan responden untuk berwisata ke Desa Wisata Sawarna.

Kuesioner ini terdiri dari pertanyaan tertutup dan terbuka. Dengan derajat ketelitian 10% dan jumlah populasi penduduk berdasarkan data dari BPS Jawa Barat adalah 46.497.175. Perhitungan jumlah sampel dilakukan menggunakan rumus Slovin:

$$S = \frac{N}{1 + N \cdot e^2}$$

$$S = \frac{46.497.175}{1 + (46.497.175)(0,1)^2}$$

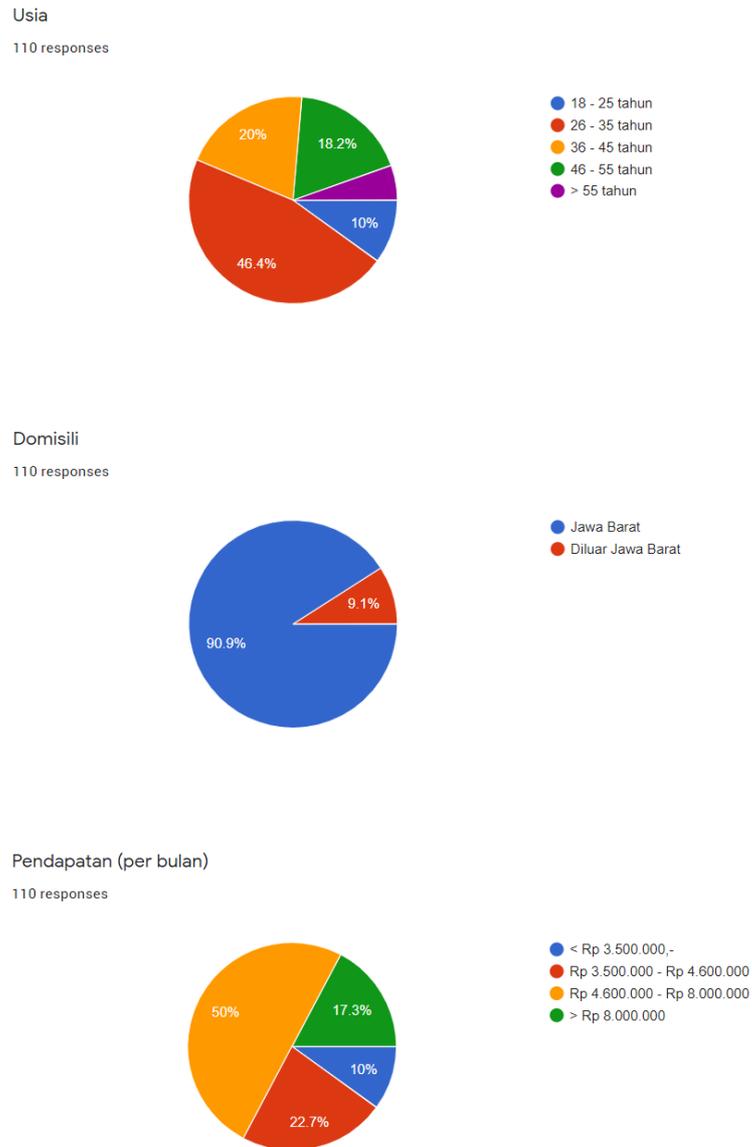
$$S = \frac{46.497.175}{1 + (18.370.255)(0,01)}$$

$$S = \frac{46.497.175}{1 + 464.971,75}$$

$$S = \frac{46.497,17}{464.972,75}$$

$$S = 99,9 \approx 100$$

Berdasarkan hasil yang telah didapat, penulis harus mendapatkan responden sebanyak minimal 100 responden. Hasil yang didapatkan dari kuesioner adalah sebanyak 110 responden dan dapat dijabarkan dalam *pie chart* sebagai berikut:

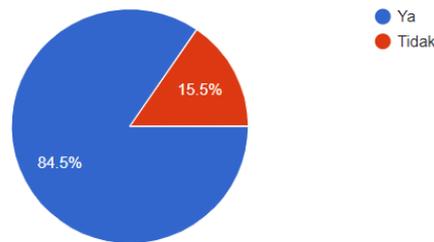


Gambar 3.1. Hasil Kuesioner Demografis Responden

Berdasarkan hasil tersebut, mayoritas responden berusia 26-35 tahun dan berdomisili di area Jawa Barat dengan tingkat pendapatan kurang lebih Rp 4.500.000 – Rp 8.000.000 per bulan (SES B).

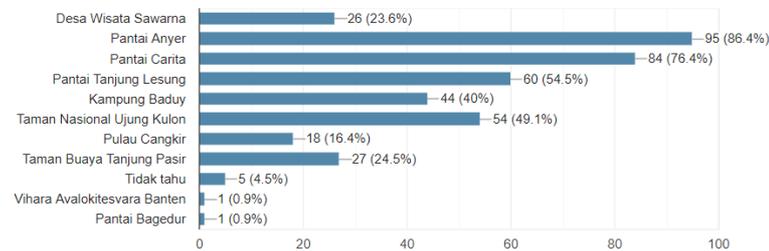
Apakah Anda pernah berwisata ke tempat wisata yang berada di Banten?

110 responses



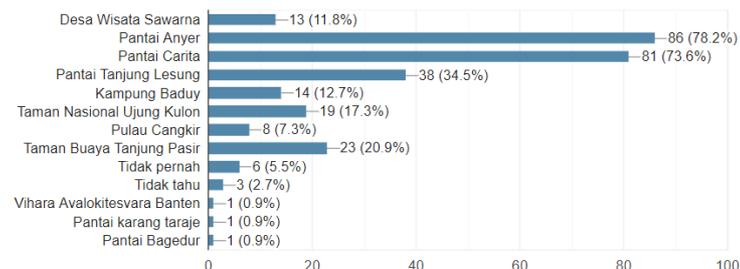
Tempat wisata mana yang Anda ketahui? (boleh memilih lebih dari 1. Bila tidak, isi dengan "tidak tahu" pada pilihan 'lainnya')

110 responses



Tempat wisata mana yang pernah Anda kunjungi? (boleh memilih lebih dari 1. Bila tidak pernah, isi dengan "tidak pernah" pada pilihan 'lainnya')

110 responses

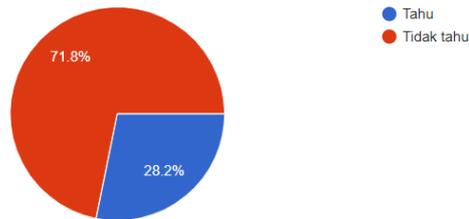


Gambar 3.2. Hasil Kuesioner Ketertarikan Berwisata Di Daerah Banten

Penulis telah mengumpulkan beberapa tempat wisata yang terkenal di daerah Banten misalnya Pantai Carita, Pantai Anyer, Kampung Baduy, dan lain-lain. Dibandingkan dengan Desa Wisata Sawarna, sebagian besar responden lebih mengenal dan pernah mengunjungi Pantai Anyer dan Pantai Carita.

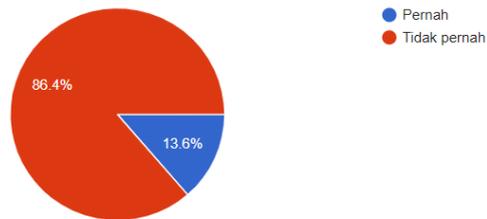
Apakah Anda mengetahui Desa Wisata Sawarna?

110 responses



Apakah Anda pernah berwisata ke Desa Wisata Sawarna?

110 responses

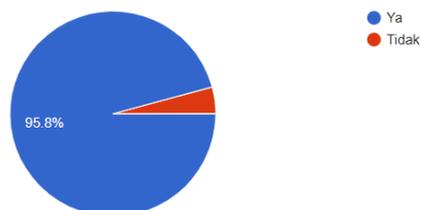


Gambar 3.3. Hasil Kuesioner Pengetahuan Tentang Desa Wisata Sawarna

Dari hasil yang telah didapatkan, sebanyak 79 responden tidak mengetahui keberadaan Desa Wisata Sawarna, dan 95 responden belum pernah mengunjungi Desa Wisata Sawarna. Dapat disimpulkan bahwa tingkat *awereness* masyarakat tentang Desa Wisata Sawarna sebagai tempat wisata masih terbilang rendah.

Setelah mengetahui dan melihat beberapa destinasi wisata yang berada di kawasan Desa Wisata Sawarna, apakah Anda tertarik untuk berwisata ke Desa Wisata Sawarna?

95 responses



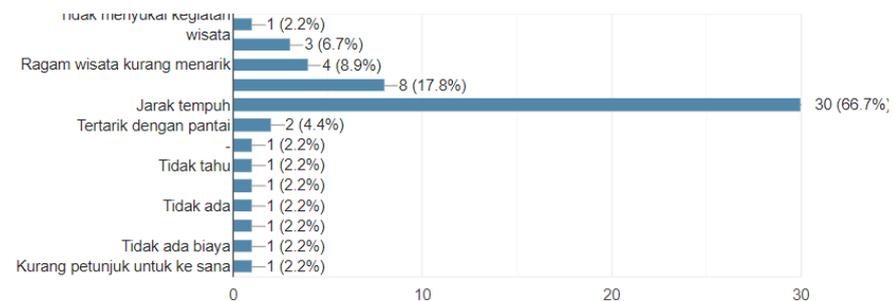
Apa alasan yang membuat Anda tertarik untuk berwisata ke Desa Wisata Sawarna?

68 responses



Apa alasan yang membuat Anda tidak tertarik untuk berwisata ke Desa Wisata Sawarna?

45 responses



Gambar 3.4. Hasil Kuesioner *Awareness* Masyarakat Terhadap Desa Wisata Sawarna

### 3.1.1.1. Kesimpulan Kuesioner

Berdasarkan kuesioner yang telah disebar, didapatkan kesimpulan bahwa tingkat *awareness* tentang Desa Wisata Sawarna sebagai destinasi wisata masih terbilang rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan akan lokasi wisata tersebut, kebanyakan dari responden yang mengetahui Desa Wisata Sawarna ini mendapatkan informasi dari mulut ke mulut dan internet.

### 3.1.2. Wawancara Terhadap Iwa Sungkawa dan Intan

Penulis melakukan wawancara pada hari Kamis, 13 Februari 2020 yang berlokasi di Desa Wisata Sawarna, Banten. Penulis mewawancarai dua narasumber yaitu, Iwa Sungkawa selaku Kepala Desa Wisata Sawarna, dan Intan selaku perangkat Desa Wisata Sawarna.



Gambar 3.5. Penulis Bersama Iwa Sungkawa dan Intan

Wawancara pertama dilakukan bersama dengan Iwa Sungkawa dan Intan untuk mengetahui tentang informasi yang berkaitan dengan desa, keistimewaan yang dimiliki Desa Wisata Sawarna, jumlah dan jenis pengunjung, promosi yang telah dilakukan, dan hambatan apa saja yang dirasakan saat promosi desa tengah dilaksanakan. Iwa Sungkawa dan Intan menjelaskan tentang asal usul nama Sawarna berawal dari Bahasa Sunda, Sawarna berarti “satu warna”, satu pemahaman walaupun berbeda suku di dalamnya, tetapi pada pemerintahan dibutuhkan satu pemikiran dan satu warna. Dari sanalah nama Sawarna muncul dan dirasa cocok bagi desa. Setelah tahun 2010, Desa Sawarna resmi menjadi desa wisata. Banyak dari penduduk desa yang mempunyai profesi sebagai petani,

pengrajin, buruh tani, dan pedagang yang beralih pekerjaan sebagai pemandu wisata dan menyediakan *homestay*.

Penulis kemudian melontarkan pertanyaan mengenai keistimewaan yang dimiliki oleh Desa Wisata Sawarna. Iwa Sungkawa mengatakan bahwa pemandangan dan karang-karang besar yang berada di destinasi Desa Wisata Sawarna adalah keindahan alam yang masih alami, ada juga goa dengan bebatuan stalaktit dan stalagmit yang berbaris dengan indah. Hal ini sudah pasti menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan. Beberapa spot perhutani yang termasuk dalam kawasan Desa Wisata Sawarna memiliki satwa monyet yang dapat kita lihat secara dekat dan berinteraksi secara langsung. Tidak hanya di bidang pariwisata, Desa Wisata Sawarna juga memiliki beberapa keunikan di bidang industri kerajinan ukiran kayu contohnya gitar dan kain batik dengan motif khas Sawarna.

Selanjutnya, penulis bertanya tentang *event* atau acara yang diadakan di Desa Wisata Sawarna. Ibu Intan menjelaskan ada beberapa acara yang digelar di Desa Wisata Sawarna pada waktu-waktu tertentu contohnya Sawarna Beach Festival, atraksi seperti debus dan pencak silat dan acara penyambutan bupati daerah tersebut. Acara yang paling besar diadakan pada akhir tahun yaitu Sawarna Beach Festival untuk memperingati hari ulang tahun Kabupaten Lebak. Kegiatan ini diisi dengan berbagai acara di antaranya lomba selancar, lomba kolecer, lomba *volley* pantai, pentas musik dan festival pencak silat.

Kemudian penulis mulai menanyakan pertanyaan terkait dengan pengelolaan desa. Mulai dari tiket masuk, destinasi yang termasuk kedalam Desa Wisata Sawarna, dan wisatawan Desa Wisata Sawarna. Iwa Sungkawa dan Intan menjelaskan lokasi wisata yang dapat dikunjungi wisatawan, yakni: Pantai Tanjung Layar, Pantai Pasir Putih Ciantir, Pantai Legon Pari, Pantai Karang Taraje, Pantai Karang Bokor, Goa Harta Karun, Goa Seribu Candi, Goa Langir, dan Goa Lalay. Untuk harga tiket masuk dikenakan Rp 5.000,- selama wisatawan berada di dalam area Desa Wisata Sawarna. Tetapi khusus untuk destinasi Karang Bokor, harga tiket masuk adalah Rp 25.000,- dikarenakan adanya perbedaan pihak pengelola. Untuk perkiraan jumlah pengunjung, Pak Iwa mengakui bahwa ada penurunan yang sangat sangat signifikan mulai tahun 2018 dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Penyebab menurunnya jumlah wisatawan dikarenakan oleh munculnya pesaing yang lebih modern dan menjalankan kegiatan promosi dengan sangat gencar.

Pertanyaan yang penulis ajukan berikutnya untuk Iwa Sungkawa dan Intan adalah tentang promosi yang telah dilakukan selama ini. Beliau menjawab untuk media cetak seperti brosur wisata memang tidak dibuat. Tetapi, salah satu bentuk promosi dilakukan dengan cara pembuatan kontrak dengan artis Zaskia Sungkar dan Irwansyah sebagai duta pariwisata Pantai Sawarna pada tahun 2012. Desa Wisata Sawarna juga kerap mendapat bantuan promosi dari dinas setempat, dan universitas (skripsi atau tugas akhir mahasiswa). Desa Wisata Sawarna juga memiliki media sosial Facebook dan Instagram resmi sebagai alat bantu promosi desa. Pak Iwa juga menyebutkan untuk promosi masih belum dapat berjalan

secara optimal karena Desa Wisata Sawarna sendiri tidak memiliki tenaga ahli dalam bidang desain/grafis.

### **3.1.3. Observasi**

Penulis melakukan observasi ke Desa Wisata Sawarna pada 13 Februari 2020 sampai dengan 14 Februari 2020 yang berlokasi di Kecamatan Bayah, Kabupaten Lebak, Provinsi Banten.

Penulis menggunakan kendaraan pribadi untuk pergi ke Desa Wisata Sawarna. Penulis berangkat dari Tangerang pukul 06.00 dan tiba di Desa Wisata Sawarna sekitar pukul 11.00. Setibanya di Desa Wisata Sawarna, kendaraan beroda empat diharuskan untuk diparkirkan di luar area Desa Wisata Sawarna dikarenakan akses jembatan yang hanya dapat memuat sepeda motor dan pejalan kaki saja. Lahan parkir yang tersedia di depan kawasan Desa Wisata Sawarna dapat memuat beberapa kendaraan pribadi atau mini bus. Area parkir tambahan juga sedang dalam proses pembuatan guna menambah kapasitas parkir kendaraan di Desa Wisata Sawarna. Untuk kendaraan roda dua, wisatawan dapat memarkirkan kendaraan mereka di area *homestay* yang telah dipesan. Di sekitar area parkir, terdapat minimarket, beberapa tempat makan, serta pemukiman warga.



Gambar 3.6. Area Parkir Kendaraan di Desa Wisata Sawarna

Untuk masuk kedalam area wisata Desa Sawarna, pengunjung dapat melewati jembatan kecil yang menghubungkan desa dengan jalan raya. Penulis membeli tiket masuk Desa Wisata Sawarna sebesar Rp 5.000,- per orang. Setelah melewati jembatan ini, terdapat jalan yang harus ditempuh untuk masuk sampai ke dalam area wisata pantainya. Kita akan disambut dengan pemukiman warga dengan suasana yang tenang, sangat cocok untuk menghilangkan penat dari hiruk pikuk perkotaan.



Gambar 3.7. Tiket Masuk Desa Wisata Sawarna



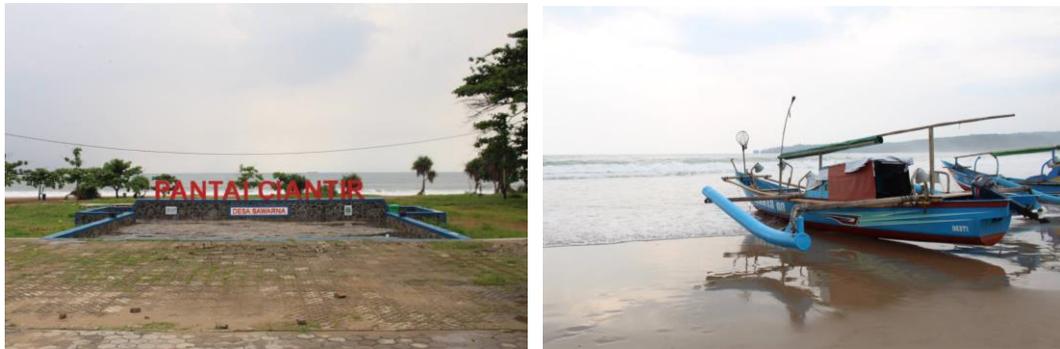
Gambar 3.8. Pintu Masuk dan Jembatan Menuju Desa Wisata Sawarna

Pada hari itu, penulis datang ke Desa Wisata Sawarna pada hari Kamis dan kebetulan destinasi ini dapat terbilang sepi pengunjung. Terdapat beberapa warung kecil yang terdapat di antara jajaran *homestay* yang menjual kebutuhan sehari-hari dan makanan ringan. Setelah menyusuri jalan desa yang cukup jauh kedalam untuk sampai ke *homestay* yang sudah dipesan penulis sebelumnya, penulis melewati area pemukiman warga, persawahan dan pertanian.



Gambar 3.9. Suasana Desa Wisata Sawarna

Setelahnya, penulis melanjutkan perjalanan ke beberapa pantai. Perjalanan penulis dimulai dengan Pantai Ciantir yang dikenal memiliki pasir putih yang bertekstur halus. Perjalanan ditempuh dengan berjalan kaki dikarenakan lokasi destinasi wisata yang berdekatan. Untuk menjaga keselamatan para wisatawan, *life guard* juga disiapkan di daerah ini.



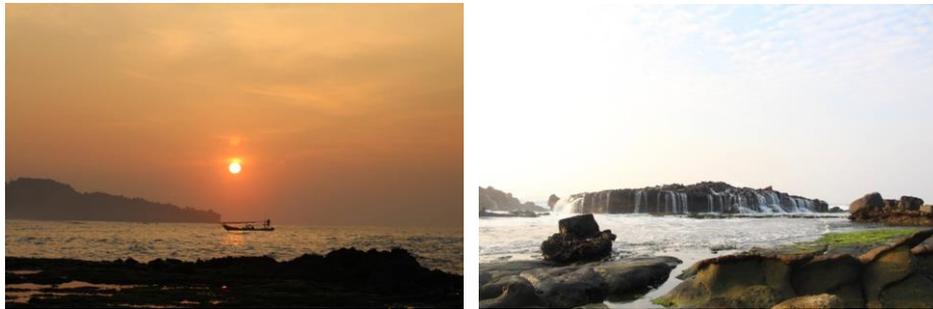
Gambar 3.10. Pantai Ciantir

Kemudian, penulis melanjutkan perjalanan ke Pantai Tanjung Layar yang tidak terletak jauh dari Pantai Ciantir. Pantai Tanjung Layar merupakan ikon Desa Wisata Sawarna, terkenal dengan dua karang besar yang terbentuk seperti layar perahu. Beberapa penginapan dan warung yang menjual aneka makanan juga terdapat di area Pantai Tanjung Layar yang memudahkan wisatawan untuk bersantai di pinggir pantai.



Gambar 3.11. Pantai Tanjung Layar

Perjalanan dilanjutkan pada pagi hari berikutnya untuk melihat *sunrise* dari Pantai Karang Bereum. Perjalanan penulis ditempuh menggunakan motor sejauh 4 kilometer. Melewati jalan yang hanya dilalui motor, penulis melalui kawasan perhutanan dengan pepohonan yang lumayan lebat. Beberapa orang sudah terlihat memancing di atas batu karang dan kapal-kapal kecil nelayan banyak yang telah berlayar saat penulis mencapai pantai. Banyak juga biota laut kecil yang tinggal dan bersembunyi di dalam karang di pantai ini.



Gambar 3.12. Pantai Karang Bereum

Kemudian, *tour guide* membawa penulis ke Karang Taraje yang dikatakan mirip dengan air terjun Niagara. Karang setinggi kurang lebih 40 meter ini sangatlah indah, ditambah dengan deburan ombak yang membentur karang. Karang Taraje merupakan spot selfie paling digemari di Desa Wisata Sawarna karena air terjun yang terbentuk dari ombak yang turun dari karang besar ini sangat memanjakan mata.



Gambar 3.13. Pantai Karang Taraje

Sore harinya, penulis melanjutkan perjalanan ke beberapa Goa di Desa Wisata Sawarna. Goa ini terbentuk oleh proses alami dan memiliki jarak yang berdekatan. Penulis mendatangi Goa Harta Karun, Goa Kanekes, Goa Seribu Candi, dan Goa Langir. Sayangnya, Goa Lalay tidak penulis kunjungi dikarenakan kondisi yang sedang tidak memungkinkan. Goa-Goa ini memiliki sejarahnya masih-masing.



Gambar 3.14. Goa Harta Karun



Gambar 3.15. Goa Kanekes



Gambar 3.16. Goa Seribu Candi



Gambar 3.17. Goa Langir

Goa Harta Karun yang pernah dijadikan tempat untuk menyimpan harta pada masa penjajahan Jepang, dan Goa Langir yang dulunya dipakai sebagai tempat beristirahatnya pasukan Jepang saat jaman perang. Sekarang goa-goa ini hanya digunakan untuk keperluan wisata saja.



Gambar 3.18. Pantai Karang Bokor

Hari itu ditutup dengan destinasi terakhir Karang Bokor. Karang Bokor yang telah dikelola oleh pihak swasta telah dirombak menjadi lebih modern dan aman bagi wisatawan. Tiket masuk pun dibedakan untuk masuk ke Karang Bokor, harga tiket masuk dihitung Rp 25.000,- per orang dan Rp 5.000,- untuk kendaraan pribadi mobil. Walaupun masih terlihat banyak bahan bangunan dan beberapa bagian belum selesai tahap pembangunannya, penulis sudah dapat melihat beberapa pengunjung yang datang untuk menikmati keindahan alam dan berfoto-foto di kawasan ini. Sayangnya, dikarenakan cuaca yang tidak mendukung penulis

tidak mendapatkan kesempatan untuk melihat matahari terbenam dari Karang Bokor ini.

Tabel 3.1. Tabel Pedoman Observasi

No.	Hal yang diamati	Hasil yang diamati
1.	Menggunakan media cetak, seperti brosur dan surat kabar untuk menyebarluaskan informasi tentang Desa Wisata Sawarna di Banten.	Desa Wisata Sawarna tidak memiliki brosur untuk menyebarluaskan informasi tentang obyek wisata.
2.	Membangun destinasi-destinasi wisata baru.	Beberapa destinasi masih dalam tahap pengelolaan dan beberapa pengembangan diharapkan selesai dalam waktu 2 tahun.
3.	Terdapat baleho atau spanduk sebagai informasi sebelum sampai tujuan objek wisata.	Terdapat satu spanduk di depan gerbang masuk Desa Wisata Sawarna.
4.	Terdapat petunjuk jalan yang jelas untuk menunjukkan lokasi objek wisata.	Memiliki petunjuk arah yang terbuat dari kayu di sebagian besar persimpangan di desa.
5.	Petugas di lingkungan objek wisata bersikap ramah kepada pengunjung.	Petugas yang sebagian besar merupakan warga desa sangat ramah kepada pengunjung.
6.	Perawatan objek wisata selalu diperhatikan setiap hari.	Objek wisata terlihat terawat dengan baik.
7.	Kebersihan lokasi wisata selalu terjaga setiap hari.	Kebersihan di area desa sangat terjaga, tetapi di beberapa pantai terlihat sedikit sampah bungkus

		makanan.
8.	Harga tiket masuk ke objek wisata terjangkau untuk semua kalangan masyarakat.	Untuk tiket masuk ke desa masih terjangkau oleh semua kalangan masyarakat. Untuk beberapa destinasi, harga tiket masih disesuaikan seiring dengan pengembangan yang dilakukan terhadap objek wisata.
9.	Terdapat penginapan bagi pengunjung.	Sebagian besar rumah warga telah dijadikan <i>homestay</i> yang cocok untuk tempat menginap bagi pengunjung.
10.	Terdapat pusat oleh-oleh makanan dan cinderamata di sekitar objek wisata tersebut.	Beberapa kios di desa menyediakan oleh-oleh seperti pisang sale. Untuk cinderamata, perlu pemesanan terlebih dahulu.
11.	Terdapat warung makan di sekitar objek wisata.	Beberapa tempat makan tersebar di kawasan Desa Wisata Sawarna.
12.	Terdapat kamar mandi atau toilet yang bersih dan nyaman bagi pengunjung di tempat wisata.	Rata-rata toilet dimiliki pribadi oleh <i>homestay</i> , untuk toilet umum tidak terlalu banyak.
13.	Area parkir	Area parkir tidak terlalu luas, tetapi lokasi area parkir yang baru sedang dalam tahap pengelolaan.

#### 3.1.4. S.W.O.T

Pada tahap ini, penulis menentukan SWOT untuk merancang sebuah promosi untuk Desa Wisata Sawarna. Dijabarkan sebagai berikut:

### 1. *Strenght*

- a. Desa Wisata Sawarna memiliki jarak tempuh yang terbilang dekat dari daerah perkotaan misalnya Tangerang dan Jakarta.
- b. Memiliki *landscape* apik dan asri yang dapat memanjakan mata wisatawan. Gabungan antara pantai, Goa, dan area pertanian.
- c. Lokasi yang sangat cocok untuk tempat bersantai dari hiruk pikuk perkotaan.
- d. Keramahan warga sekitar dalam menjamu tamu yang membuat wisatawan nyaman berlama-lama di Desa Wisata Sawarna.
- e. Harga tiket masuk, makanan, dan juga penginapan yang masih terjangkau untuk para wisatawan.

### 2. *Weakness*

- a. Infrastruktur yang masih belum dikembangkan secara maksimal.
- b. Lahan untuk parkir kendaraan yang minim kadang mengakibatkan kemacetan di jalan raya.
- c. Promosi dengan media digital maupun non digital yang masih belum optimal.
- d. Beberapa spot destinasi yang belum memiliki pasokan listrik.

### 3. *Opportunity*

- a. Pemerintah Lebak yang sedang gencar-gencarnya mengembangkan sektor pariwisata.
- b. Masyarakat yang sudah diberikan sosialisasi dari pengelola desa untuk membantu proses pengembangan desa.

- c. Beberapa angkutan umum yang sudah dapat memasuki area kawasan Desa Wisata Sawarna.

#### 4. *Threat*

- a. Faktor alam seperti cuaca yang buruk dapat berpengaruh kepada Desa Wisata Sawarna.
- b. Munculnya wisata kekinian (wisata buatan) yang baru dan lebih menarik wisatawan.

### **3.2. Metodologi Perancangan**

Metode yang digunakan dalam perancangan karya didasarkan oleh pandangan menurut Landa (2014) dalam buku berjudul *Advertising by Design*, bahwa proses pembuatan promosi membutuhkan beberapa tahap yaitu *overview*, *strategi*, *idea*, *design*, *production*, dan *implementation*.

#### **3.2.1. Overview**

Tahap di mana desainer mencari informasi sebanyak-banyaknya seperti masalah yang tengah dihadapi, kompetitor, hingga target *audience*, dan hal lain yang dapat membantu memperdalam wawasan terhadap objek. Data yang dikumpulkan didukung dengan hasil wawancara, kuesioner, observasi, serta mencari *insight* tentang target yang dituju.

#### **3.2.2. Strategy**

Setelah proses *overview*, dilanjutkan dengan proses pengolahan informasi yang telah dikumpulkan. Dalam tahap ini, penulis menganalisa masalah yang terdapat pada kegiatan promosi yang telah dilakukan sebelumnya. Hasil yang telah didapat

akan diolah menjadi strategi promosi yang baru. Strategi ini dapat membantu dalam proses merancang promosi yang cocok untuk objek.

### **3.2.3. *Idea***

Setelah strategi telah ditentukan, ide diolah kembali dalam bentuk *big idea*, konsep komunikasi, dan konsep visual. Berfungsi sebagai sebuah landasan yang akan digunakan dalam penyampaian pesan dan desain.

### **3.2.4. *Design***

Dari ide-ide yang ditemukan, konsep kemudian digambarkan dan didesain dalam bentuk visual, dimulai dari pembuatan sketsa kasar, pembuatan *moodboard*, pemilihan palet warna, dan lain sebagainya.

### **3.2.5. *Production***

Proses produksi desain akan dikembangkan dari konsep yang telah dipilih berupa sketsa hasil dari kombinasi *mindmap* dan *moodboard* yang akan direalisasikan dalam bentuk digital.

### **3.2.6. *Implementation***

Implementasi adalah tahap akhir dalam sebuah perancangan desain. Media yang akan digunakan nantinya dan penempatan media tersebut ditentukan pada tahap implementasi ini.