



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia mempunyai Ibu Kota Jakarta yang sangat padat akan penduduknya dan merupakan Kota Pusat Bisnis di Indonesia, sehingga menjadi destinasi utama wisata di Indonesia. Tak dipungkiri lagi Jakarta menjadi daya tarik orang untuk berbisnis dan juga menikmati berbagai wisata yang terdapat di sana. Dikutip dari nativeindonesia.com, Taman Mini Indonesia Indah terdapat di urutan ke-3 yang menjadi destinasi wisata paling wajib dikunjungi di Jakarta. (2019, diakses pada tanggal 1 Febuari 2020).

TMII berfungsi sebagai cagar nusantara berbentuk skala 1:1 yang memiliki keberagaman dan rumah budaya bangsa Indonesia yang berperan sangat besar dalam meningkatkan kesadaran, pengetahuan serta kecintaan terhadap budaya bangsa. TMII telah menjadi pengantar nilai-nilai budaya kepada masyarakat terutama generasi muda. Di sana terdapat pagelaran seni dan budaya di setiap anjungan daerah, museum, monumen, taman budaya, dan bangunan keberagamaan.

Namun, dalam keberadaanya sekarang telah terjadi pergeseran bahwa orang ke TMII tidak tertarik lagi dengan penyajian informasi yang diberikan ketika mengunjungi anjungan. Berdasarkan observasi pendahuluan, ternyata banyak pengunjung yang datang ke anjungan Bali dikarenakan lebih menarik dan unik dari daerah Jakarta, namun sayangnya anjungan Bali ini tidak memiliki

banyak informasi yang bisa digali di sana dan juga tidak menarik pengunjung segmentasi generasi Z sekarang.

Dengan fasilitas dan anjungan yang ditawarkan TMII tersebut, sangat disayangkan target sasaran TMII sekarang kebanyakan adalah generasi Z yang mengutamakan hal bersifat *experience*. Walaupun banyak sekali informasi mengenai budaya Taman Mini Indonesia Indah di internet, tapi mereka tidak akan tertarik untuk datang apabila tidak dikemas dengan *experience* baru. Sehingga keberadaan anjungan-anjungan yang sudah tidak menarik bagi target sekarang, menjadi salah satu urgensi yang harus di tangani dan diperbaiki.

Menurut Yuswohady yang merupakan ahli '*leisure economy*' mengatakan bahwa kaum generasi Z dan milenial lebih mengutamakan momen dan *experience* dalam melakukan liburan wisata (2018, diakses pada tanggal 21 Febuari 2020). Memang TMII sudah memiliki Keong MAS 3D, namun hal ini tidak memperlihatkan nusantara, sedangkan anjungan justru harus dipertahankan menjadi ikon TMII dan harus mengikuti perkembangan yang ada.

Perancangan media berupa buku dan *e-book* anjungan Bali Taman Mini Indonesia Indah yang bersifat *experience* dalam hal wisata edukasi, dapat menjadi salah satu solusi ideal dalam fungsi dan visualnya sesuai dengan tema serta ilmu budaya yang dibahas untuk menginformasikan ilmu yang pembelajarannya menjadi suatu kompilasi yang utuh bagi wisatawan. Dengan begitu, wisatawan juga mendapatkan edukasi sekaligus hiburan didalamnya. Multimedia yang bersifat edukasi dipengaruhi oleh kegiatan yang bersifat aktif akan menghasilkan suatu interaksi dalam pembelajaran (Pramono, 2006). Penerima ilmu atau

pengguna akan mendapatkan pengalaman dalam secara visual dan audio serta kegiatan praktik yang dapat dilakukan secara bersamaan. Berdasarkan hasil wawancara dengan staff TMII, Anjungan Bali merupakan ikon Anjungan Indonesia yang mewakili seluruh Anjungan lainnya dikarenakan maskot dari TMII sendiri merupakan dewa Nitra yang secara filosofi berasal dari Keagamaan Hindu dan kepercayaan di Bali. Sehingga dengan perbaikan perancangan ini bertujuan untuk mengangkat pamor Anjungan TMII melalui Anjungan Bali terlebih dahulu sebagai ikon dari Anjungan TMII.

Kesimpulan dari latar belakang masalah yang sudah dijabarkan adalah perlunya pembaharuan media buku dan buku elektronik (*e-book*) untuk anjungan Bali, dengan mengemas informasi secara menarik mengenai berbagai hal budaya nusantara di anjungan agar bisa menarik maket muda sehingga mau berkunjung dan mendapatkan manfaatnya. Dengan media buku ini dapat diharapkan membantu para pengunjung Taman Mini Indonesia Indah dalam belajar sambil menambah wawasan budaya selain melakukan kunjungan ke anjungan secara efisien.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk penelitian Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat perancangan media buku dan *e-book* mengenai Anjungan Bali di Taman Mini Indonesia Indah yang representatif untuk generasi Z?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan terfokus, berikut adalah *segmenting*, *positioning*, dan *targeting* yang dibuat untuk membantu penelitian.

1. Demografis :

- a. Gender : Pria dan wanita.

Karena pengetahuan nusantara bersifat umum yang dapat diinformasikan untuk siapapun khususnya untuk orang-orang yang ingin mengetahui budaya Indonesia serta Anjungan TMII.

- b. Usia : 13-19 tahun

13-19 tahun merupakan usia anak-anak menuju remaja awal atau generasi Z, sehingga banyak hal yang ingin diketahui secara fakta dan umum, Usia ini memiliki potensi untuk menyebarkan informasi secara meluas serta sudah dianggap bisa berfikir lebih kritis.

- c. Pendidikan : SMP Sederajat dan SMA

Tingkatan pendidikan mempengaruhi tingkat minat baca, dan pengetahuan umum pembaca karena sifat media yang di rancang adalah media buku ilmu pengetahuan berbasis wawasan nusantara dan budaya.

- d. Tingkat Ekonomi : Menengah SES B

Kelas menengah hingga kelas menengah atas bisa membeli keperluan lebih bahkan barang bermerek untuk kebutuhan yang bersifat tersier karena pendapatan mereka lebih. Kelas ini disebut juga dengan *consumer class*. (2019, diakses pada tanggal 3 Mei 2019).

2. Psikografis :

Media ini dirujuk untuk orang-orang yang tertarik dengan cagar budaya dan wawasan nusantara secara langsung dengan panduan media buku yang bersifat digital dan fisik sehingga bisa mendapatkan informasi yang relevan.

3. Geografis :

Pengunjung TMII skala Nasional.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Melihat dari rumusan masalah yang telah dijabarkan, tujuan yang ingin dicapai dari perancangan tugas akhir ini adalah:

Secara Umum:

1. Merancang media informatif anjungan Bali untuk Taman Mini Indonesia Indah.

Dimana akan diberikan pengetahuan umum mengenai budaya apa saja yang terdapat didalam Anjungan Bali di Taman Mini Indonesia Indah.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Perancangan tugas akhir ini sekiranya bisa bermanfaat untuk keperluan mendatang bagi:

1. Penulis

Sebagai wadah dalam memecahkan masalah, mengidentifikasi masalah menggunakan metode penelitian, karya ilmiah yang bersifat kritis dalam kepenulisannya yang dapat bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain.

2. Orang Lain

Sebagai sumber literasi karya ilmiah untuk tinjauan penelitian selanjutnya khususnya bagi mahasiswa.

3. Universitas

Sebagai data penelitian yang bisa digunakan universitas untuk peninjauan nilai selanjutnya dan keperluan literasi perpustakaan.