



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

Labuan Bajo merupakan salah satu destinasi wisata yang cukup terkenal hingga mancanegara. Syifa (2021) menuliskan bahwa, Labuan Bajo merupakan salah satu dari 19 desa dan kelurahan yang berada di Kecamatan Komodo, Kabupaten Manggarai Barat, Provinsi NTT, Indonesia. Memiliki beberapa fasilitas pinggir pantai yang biasa digunakan oleh nelayan untuk menangkap ikan serta menyambung hidup dan sekarang ini menjadi salah satu *spot* wisata dalam Labuan Bajo dikarenakan pemandangannya yang indah dan natural. Menurut data dari *website* Inews yang ditulis oleh Vien (2020), tertulis bahwa Labuan bajo memiliki destinasi menarik dan produktif yang didukung dengan budaya eksotis yang mereka lakukan hingga sekarang. Beberapa program Aksilarasi (Aksi, Selaras dan Sinergi) dilakukan untuk merawat ingatan merayakan peradaban di Labuan Bajo serta dapat memberdayakan budaya untuk meningkatkan pariwisata dan ekonomi kreatif.

Terdapat masalah yang dialami oleh Labuan Bajo tahun 2019 menuju tahun 2020 yaitu bencana alam seperti pandemi. Data dari *website* Liputan6 yang ditulis oleh Deny (2020) menunjukkan bahwa, pengunjung yang datang ke Labuan Bajo lebih banyak ditemukan penduduk Mancanegara berkisar 51.618 orang dan hal ini menunjukkan bahwa penurunan drastis terjadi di tahun 2020 dibandingkan tahun 2019 yang memperlihatkan data pengunjung datang ke Labuan Bajo hingga 221.708 orang. Keadaan ini berdampak dikarenakan oleh pandemi *Covid* yang membuat kawasan ini ditutup dari April hingga Juni 2020, dan pemerintah yang menghimbau masyarakat untuk beraktivitas di rumah. Menurut data dari *website* Newsdetik yang ditulis oleh Rahmat (2020), tertulis bahwa Labuan Bajo yang tutup dan menjadi sepi dengan adanya *Covid* menyebabkan kerugian bagi UMKM masyarakat lokal dan tempat wisata yang

ditutup memberi imbas kepada para petugas sektor pariwisata yang terkena PHK dalam skala masif. Selain itu, menurut Kepala Dinas Pariwisata Kabupaten Manggarai Barat Agustinus Rinus, pandemi *Covid-19* mengakibatkan pemerintah daerah Manggarai Barat kehilangan pendapatan sebesar Rp 5 miliar dari sektor pariwisata

Berdasarkan data dari website Newsdetik yang ditulis oleh Andryanto (2020), terdapat informasi dari pemerintah pusat yang mengeluarkan kebijakan bahwa destinasi pariwisata Labuan Bajo siap menyambut para wisatawan dengan mematuhi berbagai protokol kesehatan dengan sistem digital yang ada untuk mempermudah para wisatawan. Badan Otoritas Pariwisata Labuan Bajo Flores (BOPLF) yang menjadi badan khusus dibawah kementerian pariwisata membuat langkah strategis untuk mengembangkan dan memulihkan kembali sektor pariwisata ini akibat pandemi dan salah satunya adalah melakukan promosi melalui media *online*, cetak dan televisi. Menurutnya, kehadiran pelaku media di Labuan Bajo sangat diharapkan sebagai upaya meningkatkan *branding* pariwisata yang sangat penting untuk menarik minat para wisatawan untuk kembali berkunjung ke Labuan Bajo.

Sebagai usaha yang dimiliki oleh Labuan Bajo sebagai tempat pariwisata, Pariwisata sendiri memberikan keuntungan bagi masyarakat maupun kepada penyedia jasa pariwisata tersebut. Menurut website Kemenparekraf yang ditulis oleh Basuki (2012), tertulis bahwa wisatawan memiliki keinginan untuk berwisata karena mencari pengalaman dan kepuasan yang bersifat psikis dan fisik. Selain itu berdasarkan *Travel dan Tourism Report (World Economic Forum, 2019)* menyebutkan bahwa indeks daya saing Indonesia pada aspek sumber daya alam dan budaya berada pada posisi 18 dan menjadi potensi dasar bagi Indonesia untuk jadi negara industri pariwisata terbesar di tingkat international. Di samping keadaan sekarang ini yang sedang dilanda pandemi, diluar pandemi pun orang membutuhkan rekreasi sejenak dari pekerjaannya sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh Desainer Komunikasi Visual adalah membuat sebuah perancangan yang dapat memberikan informasi mengenai tempat wisata yang ada di Labuan Bajo berupa sebuah iklan menggunakan *Motion Graphic* Interaktif dengan tujuan mengenalkan kembali tempat tempat tersebut dengan menunjukkan keunikan dari tempat wisata yang ada di Labuan Bajo sehingga dapat menarik minat dari wisatawan untuk berkunjung ke Labuan Bajo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertera di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Merancang *Motion Graphic* Interaktif untuk Meningkatkan Minat Berwisata ke Labuan Bajo

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan Tugas Akhir, penulis membuat batasan masalah agar penelitian ini lebih terpusat pada inti yang ingin dibahas. Pembatasan masalah perancangan ini adalah:

1. Segmentasi Primer

- a) Geografi : Jabodetabek
- b) Demografi : Remaja akhir hingga dewasa (18 - 30 tahun)
- c) Psikografi : Orang yang memiliki ketertarikan untuk berwisata alam, dapat menerima dan tertarik dengan kebudayaan setempat

2. Segmentasi Sekunder

- a) Geografi : Jabodetabek dan diluar pulau jawa
- b) Demografi : Dewasa (30+ tahun)
- c) Psikografi : Orang yang memiliki ketertarikan untuk berwisata alam, dapat menerima dan tertarik dengan kebudayaan setempat

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang tertulis di atas, maka tujuan tugas akhir ini adalah Merancang *Motion Graphic* Interaktif untuk Meningkatkan Minat Berwisata ke Labuan Bajo

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat bagi penulis :

- a) Dengan penelitian ini, penulis dapat menerapkan ilmu dari teori yang dipelajari dari praktek lapang secara langsung
- b) Penulis mendapatkan pengalaman terbaru dari penelitian ini dan dapat menerapkannya ke dunia pekerjaan

Manfaat bagi orang lain :

- a) Dengan penelitian ini, orang lain mendapatkan sebuah teori dari penelitian sebelumnya sebagai ilmu pengetahuan.
- b) Mendapatkan pengetahuan tentang Labuan Bajo sehingga menjadi salah satu inspirasi ketika melakukan wisata

Manfaat bagi universitas :

- a) Universitas mendapatkan salah satu data Tugas Akhir agar dapat digunakan untuk peneliti selanjutnya yang membutuhkan data mengenai Labuan Bajo maupun pariwisata lainnya.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA