

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pulau Lombok adalah salah satu pulau yang ada di Indonesia, salah satu pulau yang memiliki berbagai daya tarik wisata seperti wisata alam dan budaya, pulau ini terletak diantara Pulau Bali disisi barat dan Pulau Sumbawa pada sisi timur, sementara laut Jawa pada sisi utara dan Samudra Hindia pada sisi selatan. Di pulau ini terdapat empat kabupaten yaitu: Kabupaten Lombok Barat, Kabupaten Lombok Tengah, Kabupaten Lombok Timur dan Kabupaten Lombok Utara serta Satu Kotamadya yakni Kota Mataram yang dijadikan Ibukota Provinsi Nusa Tenggara Barat (Pulau Lombok dan Pulau Sumbawa) (Windyartihalimah, 2017).

Kepariwisataan di Lombok secara umum masih belum begitu berkembang jika dibandingkan dengan kepariwisataan di Bali yang merupakan standar kepariwisataan di Indonesia. Berkembangnya suatu daerah dipengaruhi oleh jumlah wisatawan yang datang ke daerah tersebut, petunjuk untuk berwisata di Lombok masih kurang, oleh karena itu banyak wisatawan yang ingin datang menjadi bingung dan hilang arah. Menurut data yang penulis dapat melalui Yusron (2021), terdapat 3.672.002 wisatawan nusantara (Wisman) yang datang ke Bali pada tahun 2021, sedangkan wisatawan nusantara yang mengunjungi Lombok (NTB) hanya berjumlah 1 juta pengunjung pada tahun 2021, perbedaan yang terlihat cukup signifikan.

Permasalahan utama mengapa penulis ingin membuat perancangan ini adalah kebanyakan orang luar pulau Lombok, jika ingin berkunjung ke Pulau Lombok menjadi bingung harus memulai perjalanan darimana dan ingin mencari apa, hal tersebut bisa terjadi karena kurangnya informasi kunjungan wisata yang jelas untuk berwisata di Lombok.

Selain keindahan alam dan sosial budaya, Lombok juga memiliki jenis wisata lain yang dapat dikunjungi seperti wisata bersejarah, wisata gili – gili (pulau kecil), wisata kuliner, wisata pegunungan Rinjani, wisata air terjun, wisata perbukitan, wisata pantai, wisata mancing, dan wisata alam pegunungan hutan dan sungai. Jenis- jenis wisata di Lombok merupakan potensi yang dapat dikembangkan menjadi salah satu daya tarik wisata yang dapat mendukung pengembangannya.

Karena itu, penulis mengajukan perancangan media informasi mengenai petunjuk wisata di Lombok. Media informasi tersebut dapat membantu calon pengunjung yang ingin berlibur dan mengunjungi Pulau Lombok suatu waktu dengan efisien dan memiliki arah. Sehingga penulis berharap dengan adanya perancangan media informasi ini dapat membantu calon pengunjung untuk berwisata di Pulau Lombok.

Penulis memilih untuk merancang sebuah buku sebagai media informasi untuk perancangan ini. Alasan mengapa penulis memilih untuk membuat buku karena pada jaman *modern* ini, *handphone* pada saat berwisata lebih diutamakan sebagai media untuk fotografi, oleh karena itu penulis tidak memutuskan untuk

membuat *website*. Karena daya tahan *handphone* ketika berwisata tidak begitu tahan lama, dengan baterai yang harus disimpan dan digunakan se awet mungkin, selain itu untuk berwisata di Pulau Lombok yang merupakan pulau tropis, kondisi cuaca di Pulau Lombok sangat lah panas sehingga penggunaan *handphone* berlebih di bawah sinar matahari tidak terlalu dianjurkan. Dari studi eksisting yang penulis lakukan, ada beberapa buku yang digunakan sebagai objek penilaian, ada buku yang menginformasikan informasi dengan tidak runtut dan acak, ada buku yang juga lebih berfokus pada konsep *story telling* sehingga foto objek menjadi sangat sedikit dan berwarna *black and white*. Buku yang penulis rancang memiliki *Unique Selling Point* (USP) tersendiri yaitu memisahkan wisata berdasarkan level / kategori sesuai dengan tingkat kesulitan saat berkunjung ke lokasi wisata. Level yang penulis berikan pada konten di buku adalah level *easy*, *intermediate*, dan *advanced*. Level *easy* merupakan wisata yang bisa dikunjungi dengan mudah, dilihat dari medan perjalanan ketika berwisata menuju lokasi dan juga medan di lokasi wisata tersebut. Level *intermediate* merupakan level wisata yang berada di tengah *easy* dan juga *advanced*, wisata yang masuk ke dalam kategori *intermediate* ini ada yang berjarak sangat jauh dari kota maupun bandara, dan medan perjalanan cukup sulit. Begitu juga dengan level *advanced*, perjalanan menuju lokasi sangat jauh / bisa juga memiliki jalan yang rusak, lokasi wisata pun susah ditempuh dengan kondisi fisik yang kurang sehat / *fit*.

Oleh karena itu penulis ingin membuat sebuah buku yang menarik dan informatif agar jelas dalam penyampaian pesan dan juga foto yang diberikan terlihat sangat jelas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah yang didapat adalah:

Bagaimana cara merancang media informasi yang menarik dan informatif untuk target konsumen yang ingin berwisata ke Pulau Lombok?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditetapkan untuk perancangan media informasi mengenai petunjuk wisata di Pulau Lombok ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Batasan Perancangan

Merancang sebuah media informasi yang dapat menginformasikan mengenai petunjuk wisata yang ada di Pulau Lombok, dan dapat membantu mengenai informasi perjalanan, paket perjalanan, perjalanan sesuai dengan hari liburan, dan lainnya yang berhubungan dengan petunjuk wisata di Pulau Lombok.

1.3.2 Demografis

a. Jenis Kelamin : Pria dan wanita

b. Usia : 17 – 35 tahun

usia 17 – 35 tahun sudah dapat melakukan berbagai aktifitas perjalanan karena sudah melewati batas usia remaja dan juga menutup batas pada orang yang kuat dalam perjalanan jauh.

c. Pendidikan : Minimal SMA

d. Status Ekonomi : Menengah hingga menengah ke atas (SES A-B)

1.3.3 Geografis

Wilayah : Pulau Jawa

1.3.4 Psikografis

Sikap dan perilaku : orang yang memiliki kesenangan untuk berlibur, tetapi memiliki kecemasan saat berwisata di tempat asing/ baru.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang media informasi yang menarik dan informatif untuk target konsumen yang ingin berwisata ke Pulau Lombok.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dengan dibuatnya perancangan tugas akhir ini, penulis berharap perancangan ini memiliki manfaat bagi mereka yang membutuhkannya.

1) Manfaat bagi Penulis

Manfaat dari membuat perancangan ini bagi penulis adalah menambah wawasan mengenai seluk beluk wisata yang ada di Pulau Lombok, dan belajar untuk membuat sesuatu dengan detail sampai selesai perancangan.

2) Manfaat bagi Pembaca

Perancangan media informasi ini bagi pembaca bermanfaat sebagai wawasan dan pengetahuan akan petunjuk wisata yang ada di Pulau Lombok. Dan dengan adanya perancangan ini pembaca dapat mendatangi Pulau Lombok dengan efisien dan memiliki arah yang jelas.

3) Manfaat bagi Universitas

Kiranya perancangan media informasi ini dapat menjadi referensi bagi mereka yang melakukan perancangan serupa dengan perancangan media informasi ini, agar dapat menjadi pembanding dan sumber yang kuat jika ada yang melihat perancangan ini sebagai referensi.