

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia yang terletak di Asia Tenggara. Negara ini memiliki beragam latar belakang sejarah, budaya dan alam yang kaya dan kompleks. Indonesia memiliki kekayaan alam yang sangat beragam dan melimpah. Kekayaan alam di Indonesia sering dijadikan sebagai destinasi wisata. Dengan semakin berkembangnya Indonesia, destinasi pariwisata masyarakat Indonesia terutama di Pulau Jawa juga semakin berkembang. Kawasan Borobudur merupakan salah satu wilayah wisata di Pulau Jawa yang banyak menarik perhatian wisatawan.

Kawasan Borobudur menjadi objek yang tepat untuk dimanfaatkan sebagai kawasan ekowisata. Seperti yang tertulis dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, ekoturisme / ekowisata merupakan wisata berbasis alam yang menekankan pembelajaran lingkungan. Salah satu destinasi wisata di daerah Borobudur adalah Borobudur Ecocultural yang sedang dalam proses yang terbentuk dalam PT. Culture Adventure Nature. Borobudur Ecocultural adalah pengembangan *community based tourism* dengan mengangkat potensi unggulan yang dimiliki oleh desa wisata di Borobudur dengan menggunakan konsep *special interest tourism* yang mengutamakan *sustainability*. Kegiatan yang ditawarkan oleh mereka berupa *hiking* dan *camping* pada area desa wisata di daerah Borobudur. Borobudur Ecocultural merupakan pengembangan *special interest* yang dikelola oleh komunitas secara mandiri dan didampingi oleh Balkondes Borobudur sebagai mitra dan mengangkat 3 desa utama yaitu Desa Giritengah, Desa Giripurno, dan Desa Ngadiarjo. Borobudur Ecocultural belum memiliki identitas dalam merepresentasikan potensi dan keunikan yang dimiliki. Keberadaan wisata di daerah Borobudur masih terkalahkan dengan wisata lain yang ada di Indonesia. Banyak masyarakat yang tidak mengetahui keberadaan Borobudur Ecocultural di

daerah Borobudur. Padahal sebenarnya terdapat berbagai daya tarik dari segi wisata alam yang dapat menjadi bagian dari pengalaman wisatawan.

Borobudur Ecocultural masih sering luput dari banyak wisatawan karena banyak tempat di Indonesia yang lebih dikenal. Hal ini terjadi karena Borobudur Ecocultural belum memiliki sesuatu yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan keunikannya sehingga dapat menjadi objek destinasi wisata unggulan di Indonesia. Warisan sejarah dan budaya tersebut akan memudar dan tidak terlihat di mata wisatawan, bahkan dapat terancam kalah dengan milik negara lain. Borobudur Ecocultural dapat berpotensi menjadi komunitas yang dapat membantu meningkatkan sektor pariwisata budaya dan mampu menggerakkan roda ekonomi. Borobudur Ecocultural memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi destinasi wisata yang unggul. Maka diperlukan adanya perancangan identitas visual yang juga mempertimbangkan nilai-nilai budaya, dan pengalaman wisatawan yang unik untuk menciptakan identitas yang kuat dan menarik.

Maka dari itu, penulis melakukan perancangan identitas visual Borobudur Ecocultural yang diharapkan dapat melahirkan identitas yang baik dan menarik, serta mudah dikenali oleh masyarakat luas terutama generasi muda sehingga dapat meningkatkan brand awareness, nilai jual destinasi, dan mendukung peningkatan pariwisata, serta mengikuti perkembangan zaman.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan penulis dijadikan acuan rumusan masalah sebagai berikut : “Bagaimana merancang identitas visual untuk Borobudur Ecocultural?”

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

1.3 Batasan Masalah

Penulis menentukan batasan masalah dalam perancangan identitas visual sebagai berikut:

1.3.1 Demografis

1. Usia: 19–44 tahun

Departemen Kesehatan RI (2016) dalam situs resmi mereka yaitu depkes.go.id menjelaskan bahwa usia 19–44 tahun dikategorikan sebagai usia dewasa. Usia dewasa menjadi target usia perancangan karena merupakan usia rata-rata seseorang memiliki penghasilan tetap secara mandiri.

2. Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
3. Kelas Ekonomi: SES B - A

1.3.2 Geografis

1. Negara: Indonesia
2. Provinsi: Jawa Tengah dan Yogyakarta

1.3.3 Psikografis

1. Masyarakat yang tertarik dengan alam dan keindahannya.
2. Masyarakat yang tertarik dengan wisata domestik.
3. Masyarakat yang suka melakukan perjalanan.
4. Masyarakat yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tugas Akhir ini bertujuan untuk merancang identitas visual bagi Borobudur Ecocultural. Pencapaian dari perancangan desain identitas visual untuk Borobudur Ecocultural yaitu:

1. Desain identitas visual yang kuat untuk Borobudur Ecocultural dapat meningkatkan visibilitas dan pengakuan global.
2. Meningkatkan pengalaman wisatawan dengan merancang identitas visual yang memikat, wisatawan akan mendapatkan pengalaman yang lebih baik dan lebih informatif selama kunjungan mereka.

3. Meningkatnya kunjungan wisatawan, yang pada gilirannya akan meningkatkan pendapatan dari sektor pariwisata.
4. Meningkatkan kesadaran akan pentingnya melindungi warisan budaya ini untuk generasi mendatang.
5. Membangun kolaborasi yang lebih erat dengan pemerintah, organisasi, dan komunitas lokal, serta mendapatkan dukungan lebih besar dalam upaya pelestarian dan promosi Kawasan Borobudur.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari adanya perancangan Tugas Akhir ini yang berdampak pada, antara lain:

1. Bagi Penulis:

Dengan adanya perancangan Tugas Akhir dan melalui perancangan identitas visual, penulis dapat meningkatkan ilmu pengetahuan dari menambah wawasan dan referensi, dapat menambah nilai kepribadian, dapat meningkatkan keterampilan dengan mengasah kemampuan *soft skill* dan *hardskill*, sehingga penulis dapat membuat karya yang bermanfaat dan menjadi lebih siap dalam mempersiapkan karir di masa depan.

2. Bagi Orang Lain:

Perancangan identitas visual pada Tugas Akhir ini dapat menambah pengetahuan masyarakat umum mengenai pentingnya sebuah identitas visual untuk membuka peluang untuk Kawasan Borobudur demi mengenalkan ciri khas yang ada. Selain itu, dari perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan pengunjung dan menjadi ajang penunjang promosi bagi Kawasan Borobudur khususnya untuk Borobudur Ecocultural. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi masyarakat/mahasiswa yang ingin mengetahui tentang perancangan desain identitas visual.

3. Bagi Universitas:

Perancangan desain identitas visual pada Borobudur Ecocultural dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan dan sumber informasi, sebagai referensi dan media belajar bagi akademik untuk penelitian selanjutnya. Membantu universitas mendapat umpan balik mengenai ilmu pengetahuan dan teknologi yang dicari secara nyata oleh umum. Sebagai sarana bagi universitas untuk membentuk mitra strategis dalam membangun desa binaan. Sarana aktualisasi pengembangan pengetahuan bagi dosen.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA