

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Liburan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk merilekskan fisik dan psikis. Liburan sering dikaitkan dengan berpergian atau *travelling* ke sebuah tempat bersama orang terdekat seperti keluarga dan teman (Florescia, 2019). Kegiatan *travelling* yang dilakukan dengan sekelompok orang akan menimbulkan beberapa masalah (Arieza, 2023). Oleh karena itu, diperlukan perencanaan perjalanan yang baik sehingga meningkatkan efisiensi waktu dan persiapan keuangan sebelum melakukan perjalanan ke tempat yang dituju.

Seiring perkembangan zaman teknologi digital juga ikut berkembang. Banyak teknologi digital seperti aplikasi yang memudahkan seseorang atau sekelompok orang untuk *travelling*. Generasi Z merupakan salah satu golongan masyarakat yang tertarik untuk melakukan *travelling*. Berdasarkan Indonesia Generasi Z Report 2024, 90% generasi Z di Indonesia tertarik untuk melakukan *travelling* bersama orang terdekat. Hal tersebut dikarenakan motivasi generasi Z yang ingin “*healing*”.

Pola tren yang bergeser membuat generasi Z akan mendominasi sektor pariwisata di Indonesia (Umah, 2024). Faktor lain yang menyebabkan tingginya ketertarikan generasi Z terhadap *travelling* adalah konten sosial media. 54% generasi Z memilih kawasan wisata berdasarkan ulasan media sosial dan instagram menjadi salah satu media yang paling banyak dikunjungi untuk mencari rekomendasi (IDN Times, 2024). Generasi Z di Indonesia rela mengeluarkan uang lebih untuk melakukan *travelling* yang berjangka pendek sekitar 2-4 hari dengan tujuan mendapatkan pengalaman destinasi baru dan memanfaatkan hari libur atau waktu istirahat belajar (IDN Times, 2024).

Berdasarkan data dari kuisioner yang telah dilakukan terdapat beberapa kesulitan dalam membuat *planning* sebelum *travel* atau *pre-travel* seperti sulit melakukan perencanaan jadwal bersama teman atau orang yang ingin diajak

*travelling* karena memiliki kesibukan tersendiri, belum memiliki biaya yang cukup untuk melakukan *travelling*, tidak memiliki waktu untuk melakukan riset mengenai destinasi yang ingin dikunjungi, dan masih belum mendapat persetujuan dari orang tua bila ingin *travelling* bersama teman. Berdasarkan wawancara dengan *travel consultant*, Kelly Andre, beliau mengatakan bahwa pembuatan *travel planning* itu penting untuk dilakukan karena dapat membantu membuat perjalanan menjadi lebih efisien. Dengan mengatur biaya, akomodasi, dan tujuan tempat *travelling* akan dapat meminimalisir hal-hal yang tidak terduga yang dapat terjadi ketika *travelling*.

Berdasarkan kuisioner yang telah dilakukan, ditemukan bahwa 63,1% dari 103 responden menggunakan aplikasi *WhatsApp* dan *Google Sheet* sebagai media untuk membuat *travel planning* mereka. Terdapat beberapa masalah yang dialami ketika menggunakan aplikasi tersebut. Beberapa masalah tersebut adalah: aplikasi yang digunakan tidak bisa membuat *planning* yang kompleks, kurang menarik secara visual, *chat* yang tenggelam sehingga sudah mencari informasi yang diperlukan, susah mencari data yang telah disimpan dan kendala jaringan. Berdasarkan masalah tersebut diperlukan media interaktif yang efektif.

Media interaktif menggunakan teknologi digital seperti *smartphone* memberikan peran penting dalam berbagai gaya hidup seseorang seperti gaya hidup, daya berbelanja dan gaya *travelling*. Ketika *travel*, *smartphone* dapat memberikan informasi, solusi perjalanan, dan cara alternatif trip *planning* melalui aplikasi di dalamnya (Jamal & Muhammad, 2020). Proses membuat *travel planning* dapat menjadi hal yang menegangkan dan membuat frustrasi, dari *packing*, *budgeting*, dan mengkoordinasikan detail perjalanan dengan *travel partner* (Addison, 2019). Berdasarkan masalah yang dipaparkan, salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah membuat aplikasi yang dapat membantu generasi Z dan teman-temannya dalam membuat perencanaan *travelling* secara *collaborative*. *Travel planning* ini akan berbentuk aplikasi yang dapat memberikan rekomendasi serta menata alur jadwal perjalanan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas penulis dapat merumuskan 3 masalah yaitu :

- 1) Generasi Z yang sering menggunakan sosial media ingin berlibur dan merasakan langsung tempat dari postingan tersebut.
- 2) Generasi Z dapat dengan mudah mengakses informasi tapi masih kebingungan dalam hal mengatur waktu dan jadwal perjalanan.
- 3) Terdapat banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh generasi Z untuk membeli dan memesan perjalanan tapi tidak ada aplikasi khusus untuk membuat *planning* perjalanan terutama di Indonesia.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut penulis dapat merumuskan pertanyaan yaitu : Bagaimana perancangan media interaktif *collaborative travel planning* untuk meningkatkan *travel experience* pada gen Z?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah yang digunakan dalam perancangan ini yaitu :

- 1) Demografis :
  - a) Usia : 20-25  
Menurut seorang psikolog klinis, Meg Jay mengatakan bahwa rentang usia 20 merupakan usia yang sudah matang baik secara psikologis dan biologis. Keputusan penting dalam hidup seperti *circle* pertemanan, karir, dan keluarga juga akan ditentukan pada rentang usia 20 (2021).
  - b) Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan
  - c) Kewarganegaraan : Indonesia
  - d) SES : B
  - e) Bahasa yang digunakan : bahasa Indonesia
  - f) Etnis dan agama : semua etnis dan agama
- 2) Geografis :
  - a) Negara : Indonesia

- b) Lokasi : Jabodetabek
- 3) Psikografis :
  - a) Orang yang ingin berlibur bersama teman-temannya.
  - b) Orang yang memiliki kesibukan dan tidak sempat membuat *planning* perjalanan liburan.
  - c) Orang yang ingin berlibur tapi masih bingung tujuan dan biaya yang harus dikeluarkan.
  - d) Orang yang suka berpetualang dan mencari pengalaman baru bersama teman-temannya.

#### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Penulis membahas topik *collaborative travel planning* untuk meningkatkan *travel experience* pada generasi Z untuk membantu perencanaan generasi Z sebelum berpergian, memudahkan generasi Z melakukan *planning* bersama teman- temannya dan membantu meningkatkan pariwisata khususnya daerah di Indonesia. Tujuan akhir dari tugas akhir ini adalah untuk membuat aplikasi pengaturan jadwal perencanaan *travelling* yang dapat digunakan oleh generasi Z.

#### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

##### 1) Bagi Penulis

Dalam pembuatan tugas akhir ini penulis menerapkan ilmu yang dipelajari selama kuliah seperti *problem solving* dan *critical thinking*. Penulis juga dapat belajar lebih banyak mengenai *travel planning* dan *travel experience* pada generasi Z.

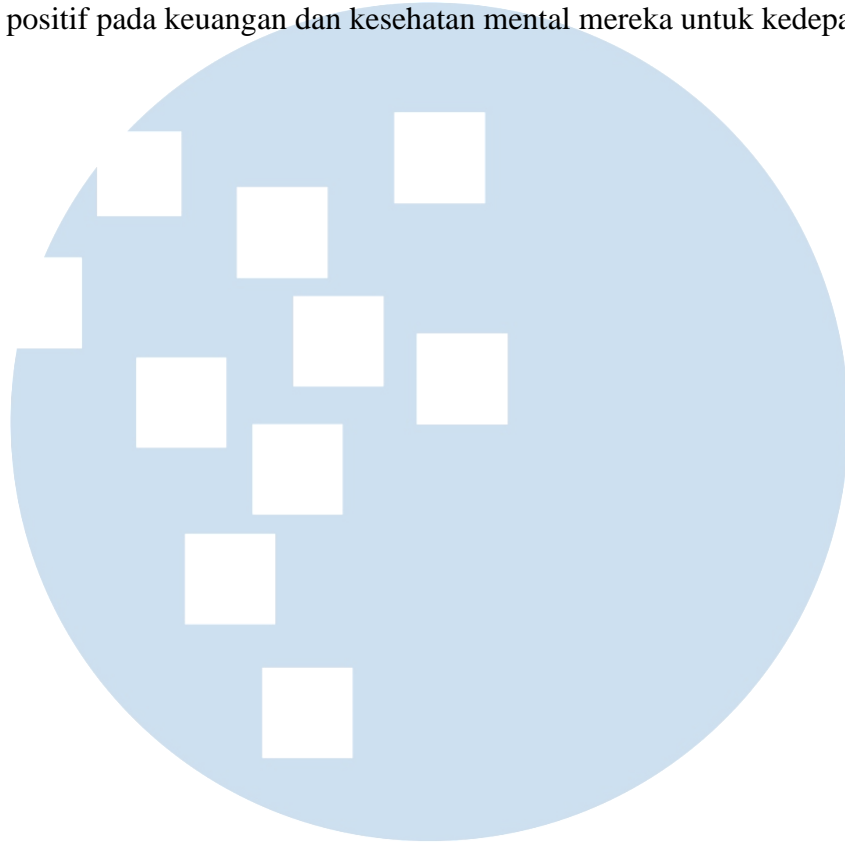
##### 2) Bagi Universitas

Laporan ini akan berguna sebagai sumber informasi bagi mahasiswa yang ingin mengetahui lebih banyak mengenai *travel planning* dan *travel experience*. Laporan ini juga dapat digunakan oleh mahasiswa lain sebagai acuan pembuatan laporan tugas akhir.

##### 3) Bagi Orang lain

Terakhir, bagi orang lain terutama generasi Z, diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat membantu mereka dalam perencanaan sebelum

melakukan *travelling* bersama teman-temannya. Hal ini akan berdampak positif pada keuangan dan kesehatan mental mereka untuk kedepannya.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA