



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Dengan jumlah total populasi sekitar 255 juta penduduk, Indonesia adalah negara berpenduduk terpadat nomor empat di dunia, dengan beragam komposisi etnis yang amat bervariasi dengan ratusan ragam suku dan budaya, oleh karena itu wisata budaya merupakan salah satu industri wisata yang terkenal di Indonesia, Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Wisata Budaya memiliki arti bepergian bersama-sama dengan tujuan mengenali hasil kebudayaan setempat. Beberapa contoh wisata budaya meliputi upacara adat, seni pertunjukan adat, ritual - ritual, peninggalan nenek moyang dan lain sebagainya, sehingga para pengunjung wisata tersebut tak hanya mendapatkan hiburan namun juga pengetahuan terhadap budaya pada kunjungannya.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Ina Dhani (2017) selaku Ketua Umum Komunitas Jelajah, wisata betawi memiliki peluang yang tinggi untuk menarik wisatawan lokal maupun wisatawan asing, namun menurutnya salah satu permasalahan yang dihadapi ketika ingin berkunjung menuju sebuah situs budaya adalah adanya keterbatasan informasi bagi wisatawan mengenai tempat – tempat wisata budaya Betawi di Jakarta, padahal wisata tersebut dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya betawi pada para wisatawan pengunjungnya sehingga banyak dari situs wisata tersebut belum didengar atau sulit untuk ditemukan.

Dari hasil kuesioner yang disebarakan ke peminat wisata budaya, masih sulit menemukan informasi mengenai budaya yang bersifat kredibel sehingga buku menjadi pilihan untuk media yang dipakai ketika ingin mencari informasi mengenai lokasi wisata dan juga informasi budaya, Didukung oleh pernyataan Gabby selaku editor KPG Gramedia, media buku cocok untuk membuat panduan wisata dikarenakan informasi dari buku dapat memiliki nilai kredibilitas sehingga konten buku yang dicetak lebih dapat dipercaya, serta visual dalam buku dapat diperkuat dengan ilustrasi agar dapat menarik minat pembaca dan mengangkat informasi yang kurang menarik menjadi menarik.

Dikarenakan adanya kebutuhan informasi mengenai kegiatan yang bisa dilakukan, informasi sejarah dan juga akses ke lokasi wisata budaya Betawi tersebut, penulis memutuskan untuk merancang media buku panduan wisata budaya Betawi di Jakarta.



1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, masalah utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan Buku panduan wisata budaya Betawi daerah Jakarta untuk wisatawan remaja akhir umur 17-25 tahun ?

1.3. Batasan Masalah

Perancangan *travel guide* ini hanya membahas wisata budaya betawi di daerah Jakarta yang memiliki potensi sebagai tempat wisata, yang dimaksud memiliki potensi adalah dengan pertimbangan dari aspek seperti infrastruktur tempat, kemudahan akses dan keunikan tempat, dari aspek tersebut maka penulis menentukan tempat – tempat wisata berikut ini yang memiliki peluang:

1. Kampung Betawi Setu Babakan
2. Rumah Si Pitung
3. Museum Hoesni Thamrin
4. Kampung Batik Rawa Belong

Konten yang terdapat pada buku hanya sebatas informasi untuk mengedukasi masyarakat mengenai wisata-wisata budaya betawi di Jakarta, yaitu informasi seperti alamat lokasi, cara menuju lokasi, waktu operasional, sejarah singkat dan kegiatan yang bisa dilakukan dalam lokasi tersebut.

Berdasarkan analisis STP target utama buku ini dibagi menjadi

- Segmentasi Demografis

Usia : 17-25 tahun

Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

Kelas : Menengah & Menengah Atas

- Segmentasi Geografis

Perancangan buku wisata budaya Betawi ini dilaksanakan pada wilayah kota Jakarta sebagai target utamanya dan masyarakat kota Bogor, Depok Tangerang, Bekasi sebagai target sekunder.

- Segmentasi Perilaku

Masyarakat yang menyukai wisata budaya dan tertarik mempelajari budaya terutama budaya Betawi lebih dalam.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Dari permasalahan yang dituliskan diatas, perancangan buku panduan wisata ini memiliki tujuan utama yaitu untuk menghasilkan buku panduan wisata budaya Betawi untuk wisatawan remaja akhir umur 17-25 tahun.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Perancangan buku panduan wisata budaya Betawi untuk wisatawan umur 17-25 tahun ini memiliki beberapa manfaat yaitu:

1. Manfaat bagi penulis

Tugas akhir ini memberikan manfaat bagi Penulis untuk lebih dalam terhadap sebuah permasalahan serta meningkatkan pengetahuan Penulis mengenai budaya betawi.

2. Manfaat bagi orang lain

Penulis berharap dari perancangan tugas akhir ini dapat memberikan informasi secara jelas mengenai wisata-wisata budaya betawi di Jakarta.

3. Manfaat bagi Universitas Multimedia Nusantara

Tugas akhir ini dapat menjadi referensi berupa literatur untuk Universitas Multimedia Nusantara dan menjadi pedoman bagi mahasiswa/I yang sedang menjalani tugas akhir.

