

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Indonesia terdiri dari beragam suku, adat-istiadat, bahasa dan kebudayaan. Setiap provinsi yang ada di Indonesia memiliki beragam potensi alam dan kebudayaan yang berbeda. Kebudayaan sering menjadi tolak ukur suatu daerah terhadap perkembangan daerahnya. Setiap daerah selalu menyajikan area wisata dengan memunculkan kebudayaan daerah tersebut, sehingga memberikan kesan unik dan berbeda dengan daerah lain. Dengan penyajian wisata yang unik ini dapat memancing para wisatawan untuk berkunjung dan menikmati kultur budaya yang disajikan oleh setiap daerah khususnya di Indonesia. Wisata juga bisa menjadi salah satu potensi untuk aset pendapatan daerah.

Salah satu daerah yang mempunyai potensi dari segi wisata adalah Kota Tasikmalaya. Kota Tasikmalaya adalah salah satu kota di provinsi Jawa Barat, Indonesia. Sejarah berdirinya Kota Tasikmalaya sebagai daerah otonomi tidak terlepas dari sejarah berdirinya kabupaten Tasikmalaya sebagai daerah kabupaten induknya. Seiring dengan perkembangan jaman dan perubahan gaya hidup di Kota Tasikmalaya yang dihuni oleh penduduk yang beragam, membuat Kota Tasikmalaya mempunyai daya tarik tersendiri bagi orang luar Kota Tasikmalaya baik itu domestik atau dari mancanegara untuk menjelajahi Kota Tasikmalaya. Kota ini memiliki segudang potensi pariwisata, diantaranya adalah wisata alam, kerajinan, wisata belanja, wisata religi, seni, budaya, dan wisata kuliner.

Wisata kuliner adalah salah satu potensi yang menjanjikan dari kota Tasikmalaya. Menurut data yang diperoleh dari Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga bahwa di Kota Tasikmalaya terdata 132 Usaha di bidang kuliner dan masih ada usaha-usaha kuliner yang belum terdata. Dengan ini menunjukkan bahwa Wisata Kuliner di Tasikmalaya semakin berkembang dari tahun ke tahun para penggiat kuliner pun semakin banyak tersebar di kota tasikmalaya dan terlihat dari beragamnya jenis kuliner yang sekarang tersedia mulai dari Tutug

oncom (TO), bubur ayam, Kupat Tahu, bakso, lengko atau lontong kari, nasi liwet, surabi, bajigur, doko-doko, dan lain-lain. Sayangnya, walaupun dari banyaknya tempat kuliner di tasikmalaya masih saja masyarakat lokal atau wisatawan kesulitan mencari tempat dan informasi mengenai tempat kuliner. Meskipun sudah ada website wiskultasik.com dan kulinertasik.com (website yang dikelola oleh komunitas pecinta kuliner kota Tasikmalaya) yang menyediakan informasi mengenai wisata kuliner di tasikmalaya, namun itu masih kurang cukup untuk membantu masyarakat maupun wisatawan. Oleh karena itu diperlukan media informasi yang lebih efisien dari segi biaya dan waktu untuk memudahkan masyarakat mencari tempat kuliner yang ada di Kota Tasikmalaya.

Pada perkembangan zaman yang semakin modern dan canggih ini, teknologi sangatlah berperan penting bagi masyarakat untuk mendapatkan akses informasi. Salah satunya adalah dengan menggunakan teknologi *smartphone* yang dari tahun ke tahun semakin canggih. Terbukti dari pengguna *smartphone* di Indonesia yang terus meningkat setiap tahunnya, dikutip dari artikel *Republika Online* bahwa sekitar 80 persen dari masyarakat perkotaan di Indonesia memiliki perangkat ponsel khususnya *smartphone*. Hal ini disebabkan kesadaran masyarakat di negara berkembang salah satunya di Indonesia yang semakin meningkat akan kebutuhan untuk mengakses informasi melalui perangkat *smartphone*. (<http://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadget/14/11/02/neeafh-pengguna-smartphone-indonesia-peringkat-kelima-dunia>).

Sebuah laporan baru dari Emarketer menyatakan bahwa akan terdapat dua miliar pengguna *smartphone* aktif di seluruh dunia pada tahun 2016. Dan Indonesia merupakan salah satu negara yang mempunyai pertumbuhan terbesar, di bawah China dan India. Tiga negara ini secara kolektif akan menambah lebih dari 400 juta pengguna *smartphone* baru dari 2014 hingga 2018. Menurut laporan ini, Indonesia akan melampaui 100 juta pengguna *smartphone* aktif pada tahun 2018, menjadikannya negara dengan populasi pengguna *smartphone* terbesar keempat di dunia (di belakang China, India, dan Amerika Serikat) dikutip dari artikel website Tech In Asia (<http://id.techinasia.com/jumlah-pengguna-smartphone-di-indonesia-2018/>). Pengguna *smartphone* di Indonesia menghabiskan waktu rata-rata 140

menit per hari untuk menggunakan *smartphone* mereka. Alokasi waktu penggunaan *smartphone* terbagi menjadi 37 menit digunakan untuk *Chatting*, 27 menit untuk *Browsing*, 23 menit untuk *Utility Apps*, 17 menit untuk *Gaming* dan 15 menit untuk Multimedia. Kemudian *Messaging* 8 menit, *Calls* 6 menit, dan *Phone Navigation* 3 menit. Email, Phone Features, *Office Packages* dan *Security* masing-masing menghabiskan waktu 1 menit per hari. (<http://swa.co.id/business-research/pengguna-smartphone-menghabiskan-waktu-140-menit-per-hari>)

Berdasarkan dari data dan fenomena diatas maka dapat disimpulkan bahwa peran teknologi *smartphone* sangatlah berguna bagi masyarakat untuk mengakses berbagai informasi apapun, salah satunya menggunakan teknologi *Mobile Apps* yang salah satunya bisa digunakan untuk mencari informasi mengenai wisata kuliner. Maka penulis berencana untuk memanfaatkan fenomena ini sebagai solusi bagi permasalahan yang dihadapi untuk merancang sebuah portal media informasi wisata kuliner kota Tasikmalaya melalui media *smartphone* dengan teknologi *Mobile Apps*.

## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis menyimpulkan inti permasalahan yang dihadapi sebagai berikut :

- a) Perkembangan wisata kuliner yang di kota Tasikmalaya yang meningkat namun tidak diiringi dengan media informasinya.
- b) Walaupun sudah ada media informasi seperti website dan buku mengenai informasi Wisata Kuliner kota Tasikmalaya, Namun dirasa belum bisa menjadi media yang efektif dari segi biaya dan waktu.
- c) Masyarakat lokal ataupun wisatawan masih kesulitan untuk mencari tempat wisata kuliner di kota Tasikmalaya.
- d) Belum adanya *Mobile Apps* yang menyediakan informasi dan panduan wisata kuliner di kota Tasikmalaya.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari permasalahan diatas, maka penulis dapat merumuskan :

Bagaimana membuat perancangan *Mobile Apps* yang mudah dan praktis untuk menjadi portal informasi dan panduan wisata kuliner di kota Tasikmalaya ?

### **1.3 Fokus**

Dalam kaitannya dengan program studi Desain Komunikasi Visual konsentrasi Manajemen Desain, maka fokus tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a) Waktu perancangan *Mobile Apps* wisata kuliner Kota Tasikmalaya adalah dari bulan Februari hingga juni 2015.
- b) Hanya meliputi lokasi wisata kuliner kota Tasikmalaya.
- c) Target Audience atau pengguna dari perancangan *Mobile Apps* wisata kuliner Kota Tasikmalaya adalah dari wisatawan yang berkunjung berumur 20 hingga 35 tahun.
- d) Perancangan *Mobile Apps* wisata kuliner Kota Tasikmalaya ini hanya berbasis Android.
- e) Perancangan *Mobile Apps* ini hanya sampai tahap *prototype*, tidak sampai tahap pemograman.

### **1.4 Tujuan Perancangan**

Merancang sebuah *Mobile Apps* wisata kuliner di Kota Tasikmalaya yang menarik dan mudah digunakan, sehingga dapat membantu masyarakat lokal atau wisatawan yang berkunjung untuk mencari tempat kuliner yang ada di Kota Tasikmalaya dan juga membantu para pebisnis kuliner mempromosikan bisnisnya.

### **1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis**

#### **1.5.1 Pengumpulan Data**

Dalam perancangan tugas akhir ini, guna memperoleh data yang dibutuhkan, penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

- a) Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di lapangan atau lokasi

penelitian (Kuswanto, 2011:1). Penulis akan melakukan observasi langsung ke tempat-tempat kuliner yang ada di kota Tasikmalaya.

- b) Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dan dokumen biasanya digunakan untuk memperoleh informasi dari tangan kedua –kecuali jika memang dokumen itu sendiri yang menjadi sasaran kajiannya-, baik resmi maupun catatan yang sangat pribadi dan mengandung kerahasiaan (dalam Rohidi, 2011 : 206). Penulis akan data-data yang diperlukan baik dari buku-buku, literatur, catatan, dan laporan terkait dengan perancangan Tugas Akhir ini. Selain itu data sekunder dari penelitian serupa akan dipergunakan untuk memperoleh data yang dibutuhkan.
- c) Wawancara merupakan proses komunikasi yang sangat menentukan dalam proses penelitian karena dapat memperoleh data yang lebih mendalam, karena mampu menggali pemikiran atau pendapat secara detail (Damayanti, 2013). Penulis akan melakukan wawancara kepada Bpk. Teguh Nugraha selaku pendiri dan ketua Komunitas Wisata kuliner Tasikmalaya.
- d) Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono,2011). kuisisioner akan dibagikan yang dikhususkan kepada masyarakat lokal Tasikmalaya ataupun yang pernah berkunjung ke Tasikmalaya.

### **1.5.2 Metode Analisis**

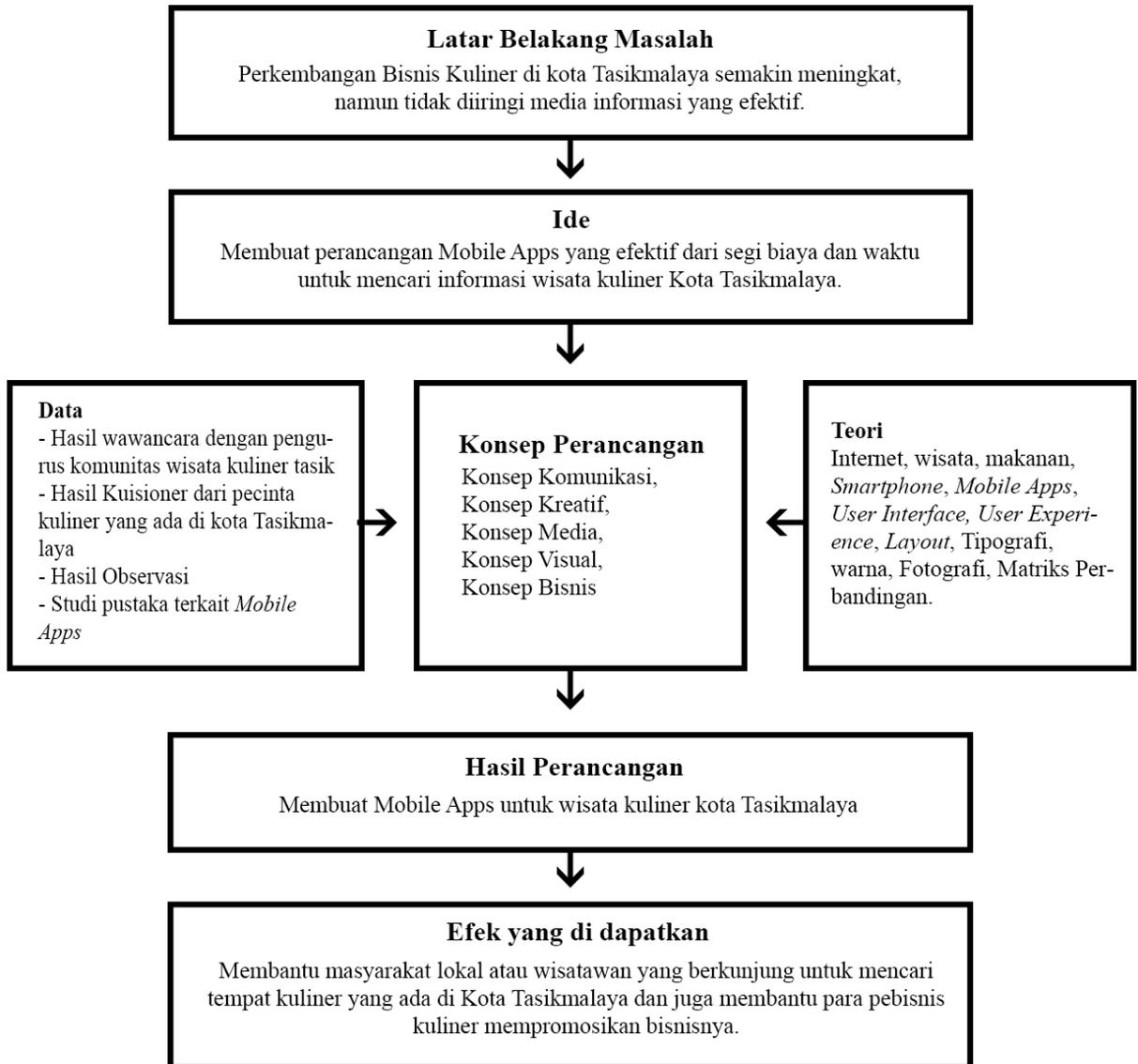
Dalam buku Metodologi Seni, Tjetjep Rohendi Rohidi (2011: 247-249) menjelaskan bahwa matriks merupakan alat yang rapih baik bagi pengelolaan informasi maupun bagi analisis. Sebuah matriks memuat kolom dan baris, yang memunculkan dua dimensi yang berbeda, konsep atau seperangkat informasi. Matriks juga sangat berguna untuk membuat perbandingan seperangkat data, misal mengidentifikasi perbedaan dan persamaan data dalam penelitian.

	Ras	Pribumi	Tionghoa	Barat
Bentuk				
Bentuk wajah		Bulat	Bulat	Tirus, panjang
Bentuk hidung		Sedang, kecil	Sedang, kecil	Mancung
Bentuk mata		Lebar	Sipit	Lebar
Bentuk rambut		Hitam, panjang disisir kebelakang, disanggul	Hitam dipotong pendek, di keriting	Pirang bergelombang dipotong pendek
Proporsi tubuh		Leher, lengan, kaki sedang	Leher, lengan, kaki sedang	Leher, lengan, kaki panjang
Model Pakaian		Kebaya dan kain, rok & blouse	Kebaya Encim, gaun <i>Cheongsam</i> , rok & blouse	Gaun, Rok & Blouse

Gambar 2.8 Contoh Matriks

(Sumber: Widiatmoko dalam buku Rohidi, 2011 : 249)

## 1.6 Kerangka Perancangan



## 1.7 Pembabakan

### 1. BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus, tujuan penelitian, cara pengumpulan data, kerangka penelitian, serta pembabakan dari perancangan Tugas Akhir ini.

### 2. BAB II DASAR PEMIKIRAN

Menjelaskan teori atau dasar pemikiran tentang wisata kuliner, komunikasi, visual, media, *User Interface* dan *User Experience* yang dijadikan sebagai landasan dalam perancangan Mobile Apps Wisata Kuliner Tasikmalaya.

### 3. BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

#### - Data

Menjelaskan berbagai data yang berkaitan dengan Wisata Kuliner Kota Tasikmalaya

#### - Analisis Masalah

Berisi pengolahan berbagai data yang berkaitan dengan Wisata Kuliner Kota Tasikmalaya. Hal tersebut dilakukan dengan analisis yang sesuai dengan tujuan perancangan, hingga visualisasi *Mobile Apps* pada *Smartphone*.

### 4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menjelaskan konsep pesan, konsep kreatif, konsep media, konsep visual, konsep *marketing communication* yang dipergunakan dalam perancangan, beserta hasil perancangan mulai dari sketsa, hingga penerapan visualisasi pada media.

### 5. BAB V PENUTUP

Berupa kesimpulan akhir mengenai hasil perancangan dan analisis data yang telah dilakukan, serta ditampilkan pula saran-saran yang berkaitan dengan perancangan Tugas Akhir Ini.