

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Padang adalah ibu kota dari Provinsi Sumatera Barat yang terletak di pantai barat Pulau Sumatera. Memiliki potensi pariwisata yang sangat potensial baik dari segi wisata kulinernya, wisata budaya, wisata sejarah, dan wisata alam. Mayoritas etnis masyarakat Kota Padang adalah etnis Minangkabau dan beragama Islam. Menurut PP No. 17 Tahun 1980 luas Kota Padang adalah 694,96 km² dan memiliki 19 pulau. Padang menjadi kota terbesar dan menjadi pusat perekonomian dan pemerintahan Sumatera Barat sejak 29 Mei 1958. Kota Padang dapat diartikan yaitu tanah dengan dataran yang luas atau lapangan luas. Sesuai dengan topografi Kota Padang yang memiliki dataran rendah dan dikelilingi oleh perbukitan. Dengan wilayah dataran yang bervariasi yaitu 0– 1853 meter di atas permukaan laut suhu udara kota Padang cukup tinggi dengan suhu 21,6– 31,7C.

Kondisi geografis yang langsung berbatasan dengan Samudera Hindia membuat Kota Padang memiliki keunggulannya adalah wisata alam pantai dan kepulauan. Wisata pantai di Kota Padang dengan pantai yang banyak dikunjungi oleh wisatawan adalah Pantai Pariaman, Pantai Carocok, Pantai Pasumpahan, Pantai Air Manis, Pantai Pagang, dan Pantai Pamutusan. Selain pantai terdapat pulau-pulau kecil yang berpasir putih yang sangat potensial dijadikan destinasi wisata bahari. Karena itu Kota Padang mempunyai daya tarik tersendiri terhadap wisata alam yang ada.

Salah satu wisata alam kepulauan Kota Padang yaitu Pulau Sirandah. Lokasi Pulau Sirandah terletak di Kecamatan Bungus Teluk Kabung, Kabupaten Padang Pariaman. Untuk menuju ke pulau Sirandah dapat di capai melalui 2 opsi penyebrangan, yaitu Pelabuhan Muaro dan Dermaga Sei Pisang (Sungai Pisang). Kata sirandah itu sendiri dalam bahasa Minang yang berarti si rendah. Penggunaan kata tersebut dalam penamaan

pulau bukan lah tanpa sebab, mengacu pada bentuk topologi pantai pulau ini yang lebih menjorok landai ke arah laut.

Wisata pulau Sirandah saat ini dikelola oleh Lembaga pemberdayaan masyarakat (LPM) Kecamatan Bungus Teluk Kabung . Dinas Pariwisata Kota Padang telah memberikan pengelolaan pulau ini kepada pihak masyarakat sungai pisang dalam lembaga pemberdayaan masyarakat karena ada permasalahan dengan investor sebelumnya. Selaku pengelola masyarakat sungai pisang bekerja sama untuk menjaga infrastruktur dan sarana prasarana yang sudah ada dan dapat dimanfaatkan oleh para wisatawan.

Seiring pesatnya perkembangan persaingan teknologi dan kemudahan-kemudahan yang ditawarkan saat sekarang ini, banyak tempat wisata melakukan cara untuk meningkatkan penghasilan, jumlah wisatawan, serta pelayanan yang di tawarkan dalam melakukan strategi promosi mulai dari media konvensional sampai media digital yang mempermudah dalam pengelolaan bisnis pariwisata. Website merupakan kumpulan halaman yang berisikan konten untuk keperluan informasi dan iklan. Website sebagai media daring yang sangat efektif dalam memberitakan suatu informasi kepada khalayak umum. Peran website dalam bidang bisnis pariwisata yakni masyarakat dengan mudah mendapatkan banyak manfaat seperti pencarian informasi, media promosi, sebagai perantara dalam bertransaksi, serta menyediakan fitur reservasi fasilitas secara online sehingga pengunjung tidak perlu datang untuk memesan fasilitas yang ada di Pulau Sirandah.

Hingga kini Pulau Sirandah tidak banyak dikunjungi oleh wisatawan, ada beberapa hal karena kurangnya informasi tentang apa saja keunikan yang ada di Pulau Sirandah, mengenai cara pemesanan fasilitas yang ada, rute untuk menuju ke Pulau Sirandah dan juga faktor permasalahan pulau yang simpang siur bahwa Pulau Sirandah akan ditutup karena berita yang sudah tersebar di sosial media atau mulut ke mulut. Sehingga wisatawan tidak mengetahui info yang jelas (Sumber: Lembaga Pemberdayaan Masyarakat kec.Bungus Teluk Kabung). Dari fenomena

yang terjadi, penulis merasa tertarik dalam mengambil judul Perancangan Visual Website Untuk Wisata Alam Pulau Sirandah. Dengan adanya website, pengunjung dengan mudahnya mendapatkan informasi yang layak serta lebih mudah dalam proses reservasi.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi berupa:

1. Kurangnya informasi mengenai keunikan yang dimiliki Pulau Sirandah.
2. Banyak fasilitas Pulau Sirandah yang belum dinikmati oleh pengunjung.
3. Wisatawan kesulitan mencari informasi mengenai cara pemesanan fasilitas yang ada dan transportasi atau dermaga menuju ke Pulau Sirandah.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diangkat oleh penulis dalam Perancangan Tugas Akhir ini adalah:

1. Bagaimana merancang media informasi pada website Pulau Sirandah sesuai dengan keilmuan Desain Komunikasi Visual?

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Untuk tidak membuat masalah yang dibahas meluas, penulis memberikan batasan mengenai permasalahan dalam penelitian sebagai berikut:

A. Apa

Pulau Sirandah terletak di Kecamatan Bungus Teluk Kabung, Kabupaten Padang Pariaman. Sirandah itu sendiri dalam bahasa Minang yang berarti rendah. Penggunaan kata tersebut dalam penamaan pulau bukan lah tanpa sebab, mengacu pada bentuk topologi pantai pulau ini yang lebih menjorok landai ke arah laut.

B. Siapa

Khalayak sasar untuk tempat wisata ini adalah pemirsanya yang berjenis kelamin Laki-laki/Perempuan dengan jarak usia 18-24 dan umumnya tempat wisata ini mayoritas pengunjungnya ialah remaja. Secara strata sosial, ditujukan untuk kalangan menengah ke atas.

C. Tempat

Lokasi Pulau Sirandah terletak di Kecamatan Bungus Teluk Kabung, Kabupaten Padang Pariaman. Menyebrang melalui dermaga Sei.Pisang dengan waktu tempuh sekitar 40 menit dari dermaga.

D. Waktu

Perancangan mulai terhitung dari bulan September 2018 hingga Januari 2019.

E. Mengapa

Perancangan website ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai tempat wisata Pulau Sirandah dan fasilitas yang belum Dinikmati pengunjung.

F. Bagaimana

Perancangan User Interface pada Website ini dilakukan dengan cara observasi langsung terhadap tempat wisata Pulau Sirandah dan pengamatan perilaku pengunjungnya. Menyebarkan kuesioner berupa link di media sosial dan menyebarkan kuesioner langsung di tempat wisata Pulau Sirandah. Wawancara kepada pengelola Pulau Sirandah dan wawancara dengan wisatawan.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dalam perancangan visual website dan media informasi pendukung lainnya untuk wisata alam Pulau Sirandah ini, bertujuan untuk memuat informasi yang lengkap dan dapat meningkatkan kunjungan wisata secara merata ke semua fasilitas yang ada di Pulau Sirandah.

1.5 Metode Pengumpulan Data Dan Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang penulis gunakan dalam melakukan penelitian yaitu dengan metodologi kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan penulis untuk memahami masalah dan keresahan dari setiap individu maupun kelompok terhadap objek tertentu. Sedangkan strategi penelitian, penulis menggunakan strategi studi kasus, dimana peneliti memperhatikan setiap tingkah laku dan proses dari setiap individu maupun kelompok berdasarkan objek, lokasi, dan waktu yang telah ditentukan. (Creswell 2013:20).

Berikut adalah beberapa teknik pengumpulan data yang akan dilakukan oleh penulis sebelum memutuskan untuk merancang:

1. Observasi terhadap wisata alam Pulau Sirandah dan Lembaga pemberdayaan Masyarakat selaku pengelola, serta mengamati isu yang beredar dengan terjun secara langsung maupun tidak langsung. Dalam pengamatan langsung, penulis mengobservasi ke lokasi yang bersangkutan dan observasi melalui pencarian di internet berupa artikel-artikel.

2. Penulis melakukan wawancara kepada Dinas Pariwisata, Lembaga Pemberdayaan Masyarakat (LPM) , para pengelola wisata Pulau Sirandah dan wisatawan.

3. Kuesioner kepada usia dewasa khususnya penikmat wisata alam. Khalayak sasar dalam tempat wisata ini yang secara umum tempat wisata ini cocok dikunjungi oleh wisatawan. Penyebaran kuesioner melalui link media sosial dan agar lebih efektif, penulis meminta bantuan sedikit kepada receptionist dan penjaga kasir dengan meletakkan kuesioner (google form) di tempat yang dimana pengunjung sering melakukan transaksi.

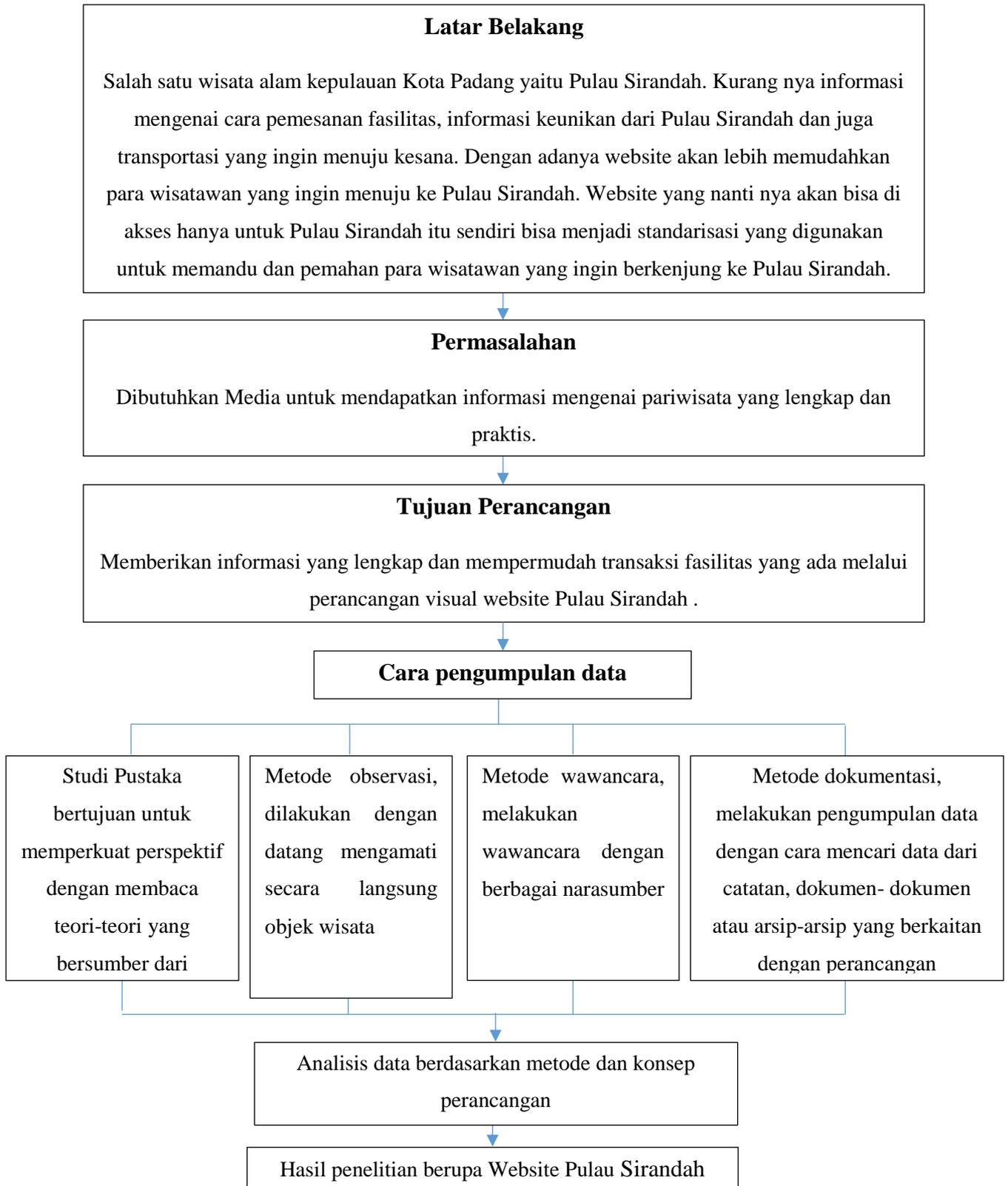
4. Studi Pustaka, menggunakan sumber-sumber referensi keilmuan dari buku, internet, dan artikel Pustaka

5. Penulis mencari beberapa referensi dari buku para ahli yang berkaitan dengan fenomena yang diangkat seperti buku mengenai Research Design, UI/UX, Web Design, Teori warna, Tipografi, Layout, Fotografi, SWOT Analysis dan Beberapa artikel online seperti explorewisata.com, smashingpages.com

1.5.2 Metode Analisis

Adapun metode analisis yang digunakan oleh penulis dalam perancangan website untuk Wisata Alam Pulau Sirindah adalah menggunakan cara analisis SWOT dan Analisis Matriks karya sejenis untuk membandingkan produk dengan pesaing sejenis, juga untuk membandingkan citra produk dan media promosi terdahulu dengan kompetitor sehingga dapat menjadi acuan untuk merancang strategi yang lebih kompetitif.

1.6 Kerangka Perancangan



Tabel 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber : Alvi Syahrin, 2018)

1.7 Pembabakan

Tugas Akhir ini disusun dengan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab. Bab tersebut terdiri atas lima bagian yang akan digambarkan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II LANDASAN TEORI, menjelaskan teori-teori dan pedoman secara desain komunikasi visual yang berhubungan dengan perancangan identitas lokasi wisata dan implementasinya pada media promosi dan mencari beberapa referensi dari buku para ahli yang berkaitan dengan fenomena yang diangkat seperti buku mengenai Research Design, Media Promosi, Strategi periklanan, Merancang Website, Buku referensi mengenai UI/UX, Teori Layout, Tipografi untuk website, Photography Landscape, Teori Warna dan kreativitas penggunaannya, dan Beberapa artikel online seperti explorewisata.com.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH, hasil data, teori, analisis dan kesimpulan objek penelitian yang diperoleh sebagai acuan dalam perancangan.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN, menjelaskan tentang konsep yang akan di pergunakan dalam perancangan serta menampilkan hasil perancangan.

BAB V PENUTUP, bagian bab ini merupakan penutup dari penelitian tugas akhir. Berisikan kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.