

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pariwisata merupakan salah satu sektor penting yang menjadi motor penggerak dari perkembangan ekonomi di Indonesia. Keberagaman budaya dan bentang alam yang luas menjadikan pariwisata di Indonesia memiliki daya tarik yang besar bagi wisatawan. Menurut Undang Undang No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan, Pariwisata merupakan berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas dan layanan yang disediakan baik oleh masyarakat, pengusaha, dan Pemerintah Daerah. Hal ini menjadikan berbagai layanan pariwisata di Indonesia sangat diperhatikan. Dengan luas wilayah laut yang hampir dua kali lipat dari wilayah daratnya, pariwisata Indonesia didominasi oleh sektor pariwisata bahari. Daerah seperti Bali, Lombok, Raja Ampat, adalah hal pertama yang akan muncul di pikiran orang-orang ketika kata pariwisata di Indonesia diutarakan. Padahal kenyataannya, masih terdapat banyak daerah lain di Indonesia yang juga memiliki potensi wisata yang kaya, namun kurang dikenal oleh masyarakat umum.

Kepulauan Selayar, daerah yang mungkin terdengar asing bagi sebagian orang ini, merupakan Kabupaten yang terletak di ujung selatan Pulau Sulawesi. Daerah ini terdiri dari satu pulau utama dan gugusan sekitar 130 pulau kecil yang membentang dari utara ke selatan. Berdasarkan data dari Dinas Kelautan dan Perikanan Kabupaten Kepulauan Selayar, Panjang garis pantai Selayar secara keseluruhan adalah sekitar 670 km. Kondisi geografis yang demikian menjadikan Selayar sangat kaya dengan potensi objek wisata bahari. Salah satu objek wisata utama yang terkenal di Selayar adalah Taman Nasional Taka Bonerate. Di wilayah ini terdapat gugusan karang atol seluas sekitar 220.000 hektare, yang merupakan karang atol terluas di Asia Tenggara, dan ketiga di dunia. Kawasan ini dihuni oleh sekitar 295 jenis ikan karang, 244 jenis moluska, dan 261 jenis terumbu karang. Di samping hal ini, juga masih terdapat banyak pantai, mulai dari yang berpasir hitam hingga berpasir putih, serta berbagai titik-titik penyelaman.

Namun, terlepas dari semua hal diatas, kunjungan wisatawan ke Selayar masih terbilang rendah. Data dari Dinas Kepariwisata Kabupaten Kepulauan Selayar menunjukkan kunjungan wisatawan pada tahun 2018 hanya 9.783 wisatawan. Jumlah tersebut sangat timpang jika dibandingkan dengan Taman Nasional lain di Sulawesi seperti Bunaken yang pada tahun 2012 dikunjungi sekitar 29.000 wisatawan, dan Wakatobi yang pada tahun 2018 dikunjungi sekitar 27.000 wisatawan. Berdasarkan data dari kuisisioner sederhana yang disebarakan ke kalangan mahasiswa (usia 18-22 tahun) yang berasal dari Sulawesi Selatan, dari 50 orang audiens, 72% (36 orang) menyatakan bahwa mereka mengetahui Kabupaten Kepulauan Selayar, namun mereka tidak mengetahui objek pariwisata apa saja yang terdapat di daerah tersebut. 18% (9 orang) menyatakan bahwa mereka tidak mengetahui Kabupaten Selayar sama sekali. Hanya 10% (5 orang) yang menyatakan mengetahui atau pernah berkunjung ke Selayar. Berangkat dari fenomena tersebut, terlihat bahwa diperlukannya sebuah media informasi tentang keberadaan wilayah Selayar ini. Media ini akan menjadi sarana untuk membantu memperkenalkan pariwisata Selayar kepada khalayak umum dan wisatawan domestik dalam lingkup wilayah Sulawesi Selatan, dengan demografi usia antara 18 sampai 22 tahun. Usia ini merupakan fase remaja akhir yang umumnya telah dapat mandiri untuk melakukan perjalanan wisata dan memiliki rasa ingin tahu yang besar. Dengan sasaran fokus media sebagai media informasi, maka bentuk media yang akan digunakan adalah media animasi dengan teknik *Motion Graphic*. Menurut James Pannafino (2016), media *motion graphics* adalah media yang efektif untuk mengkomunikasikan dan menjelaskan suatu hal yang kompleks atau hal yang terbilang baru dalam waktu yang relatif singkat. Media ini akan dimanfaatkan untuk menonjolkan keunikan-keunikan dari objek wisata bahari yang terdapat di Kabupaten Kepulauan Selayar secara informatif dan menarik. Disisi lain, berdasarkan keterangan Ibu Sri Nurmaningsih Y.,S.S, Kepala bagian Pemasaran Pariwisata, Dinas Kepariwisata Kabupaten Kepulauan Selayar, belum terdapat media *motion graphic* sebelumnya yang digunakan sebagai media informasi wisata untuk Kepulauan Selayar, sehingga media ini diharapkan menjadi sebuah inovasi untuk semakin menarik minat wisatawan untuk mengunjungi Kepulauan Selayar.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari latar belakang diatas antara lain:

1. Diantara sekian banyak objek wisata di Indonesia, masih terdapat daerah-daerah wisata yang belum dikenal luas oleh masyarakat.
2. Sektor pariwisata Kabupaten Selayar masih belum dikenal secara luas di Sulawesi Selatan, yang dalam hal ini adalah remaja dalam rentang usia 18-22 tahun.
3. Selayar memiliki banyak potensi objek wisata bahari yang dapat dikembangkan.
4. Dibutuhkan sebuah media informasi untuk mengenalkan Selayar dan kelebihanannya sebagai daerah tujuan wisata bahari di Sulawesi Selatan.

1.3 Ruang Lingkup

1.3.1 Apa

Merancang media informasi berupa animasi motion graphic tentang pengenalan Kabupaten Kepulauan Selayar sebagai objek tujuan wisata bahari di Sulawesi Selatan.

1.3.2 Bagaimana

Media yang akan digunakan sebagai media informasi adalah animasi dengan teknik *motion graphic*, dengan berdasar pada fokus media informasi yang akan menunjukkan keunikan dan kelebihan Kabupaten Kepulauan Selayar dalam bentuk animasi singkat.

1.3.3 Siapa

Segmentasi target audiens adalah kalangan remaja dari usia 18 hingga 22 tahun, dengan strata sosial menengah keatas.

1.3.4 Tempat

Kabupaten Kepulauan Selayar, Sulawesi Selatan.

1.3.5 Waktu

2019 sampai 2020.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk perancangan ini adalah:

1. Bagaimana bentuk pendekatan yang dapat dilakukan untuk memperkenalkan objek wisata di Kabupaten Kepulauan Selayar kepada kalangan remaja di Sulawesi Selatan?
2. Bagaimana bentuk penyampaian pesan dan informasi tentang objek wisata di Kabupaten Kepulauan Selayar melalui animasi *motion graphic* sehingga dapat dengan mudah diterima?

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang diangkat, maka tujuan yang ingin dicapai melalui perancangan ini adalah:

1. Menjadi media informasi untuk memperkenalkan Kabupaten Kepulauan Selayar sebagai daerah tujuan wisata bahari kepada remaja dan wisatawan domestik di daerah Sulawesi Selatan.
2. Untuk menginformasikan tentang keunikan dan kekayaan objek wisata di Kabupaten Kepulauan Selayar melalui media animasi *motion graphic*.

1.6 Manfaat Perancangan

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, perancangan ini diharapkan dapat dijadikan acuan atau referensi dalam membuat media informasi yang berbasis visual, yang dalam hal ini adalah media animasi *motion graphic*.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Wisatawan

Secara praktis, hasil dari perancangan ini diharapkan dapat memperkenalkan Kabupaten Kepulauan Selayar sebagai daerah tujuan wisata bahari bagi calon wisatawan di Sulawesi Selatan.

b. Bagi Masyarakat Selayar

Dengan dikenal luasnya Selayar sebagai daerah tujuan wisata bahari, perekonomian masyarakat lokal dapat ikut bertumbuh dan menaikkan taraf hidup masyarakat.

c. Bagi Pihak Terkait

Membantu usaha Dinas Kepariwisata dalam memperkenalkan objek wisata di Kabupaten Kepulauan Selayar sebagai daerah tujuan wisata di Sulawesi Selatan.

1.7 Metodologi Perancangan

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan menggunakan metode kualitatif, yaitu dengan melakukan observasi, wawancara dengan pihak terkait, serta studi literatur.

a. Observasi

Dalam metode ini, penulis langsung turun ke lapangan, melihat bagaimana aksesibilitas menuju objek-objek wisata di Kabupaten Kepulauan Selayar, akomodasi apa saja yang tersedia, bagaimana keadaan daerah objek wisatanya, melihat apa saja keunikan dan kelebihannya, serta melihat aktivitas wisatawan-wisatawan yang berkunjung. Hal ini dimaksudkan agar data yang diperoleh sesuai dengan keadaan di lapangan, tanpa ada intervensi dari pihak-pihak tertentu, karena menurut Hariwijaya (2007: 89), metode observasi adalah metode dimana peneliti mengamati langsung objek yang diteliti.

b. Studi Literatur

Untuk mendukung data yang didapatkan di lapangan, penulis merujuk kepada beberapa literatur yang berkaitan dengan objek wisata di Kabupaten Kepulauan Selayar, yaitu studi literatur tentang wisata dan kekayaan alam Selayar secara khusus, dan posisi Selayar sebagai daerah tujuan wisata di Sulawesi Selatan secara umum. Sebagian besar literatur yang dirujuk merupakan buku dan data yang diberikan oleh pihak Dinas Kepariwisata

Kabupaten kepulauan Selayar. Literatur disini berfungsi sebagai tambahan data yang merupakan dokumentasi-dokumentasi dari subjek yang memiliki fokus yang sama dengan objek yang penulis teliti saat ini.

c. Wawancara

Metode wawancara disini penulis gunakan untuk mendapatkan data-data yang berupa opini dari pihak-pihak yang terkait dengan pariwisata Selayar secara umum. Dalam hal ini, penulis melakukan wawancara dengan Kepala Bidang Pemasaran Dinas Kepariwisata Kabupaten Kepulauan Selayar, Ibu Sri Nurmaningsih Y., S.S dan beberapa masyarakat lokal yang memiliki pengetahuan terkait objek wisata di Kabupaten Kepulauan Selayar. Hal ini ditujukan untuk mengetahui perkembangan isu yang diangkat berdasarkan sudut pandang pihak-pihak yang secara khusus menangani masalah yang penulis teliti. Menurut Nyoman Kutha Ratna (2010: 222), wawancara adalah cara memperoleh data dengan berhadapan langsung, ataupun bercakap-cakap baik antara individu dengan individu, maupun individu dengan kelompok.

1.7.2 Metode Analisis Data

Menurut Strauss dan Corbin (2003: 51-56), analisis data adalah proses pengkodean (*coding*), yaitu menguraikan, mengkonsepkan, dan menyusun kembali dengan cara baru. Dalam hal ini, metode analisis data yang digunakan terbagi dalam tahapan berikut:

- Menguraikan data yang telah diperoleh. Data yang telah dikumpulkan diurai dengan diklasifikasikan untuk dianalisis berdasarkan tujuan penelitian. Dalam hal ini, data mengenai kunjungan wisatawan ke Selayar, aksesibilitas dan keadaan objek wisata yang terdapat di Selayar diuraikan untuk menetapkan masalah awal yang akan dicarikan solusinya. Secara garis besar masalah awalnya adalah kurangnya informasi tentang akses ke lokasi wisata, serta nilai keunikan tiap lokasi wisata belum begitu ditonjolkan sehingga calon wisatawan masih merasa kurang tertarik.

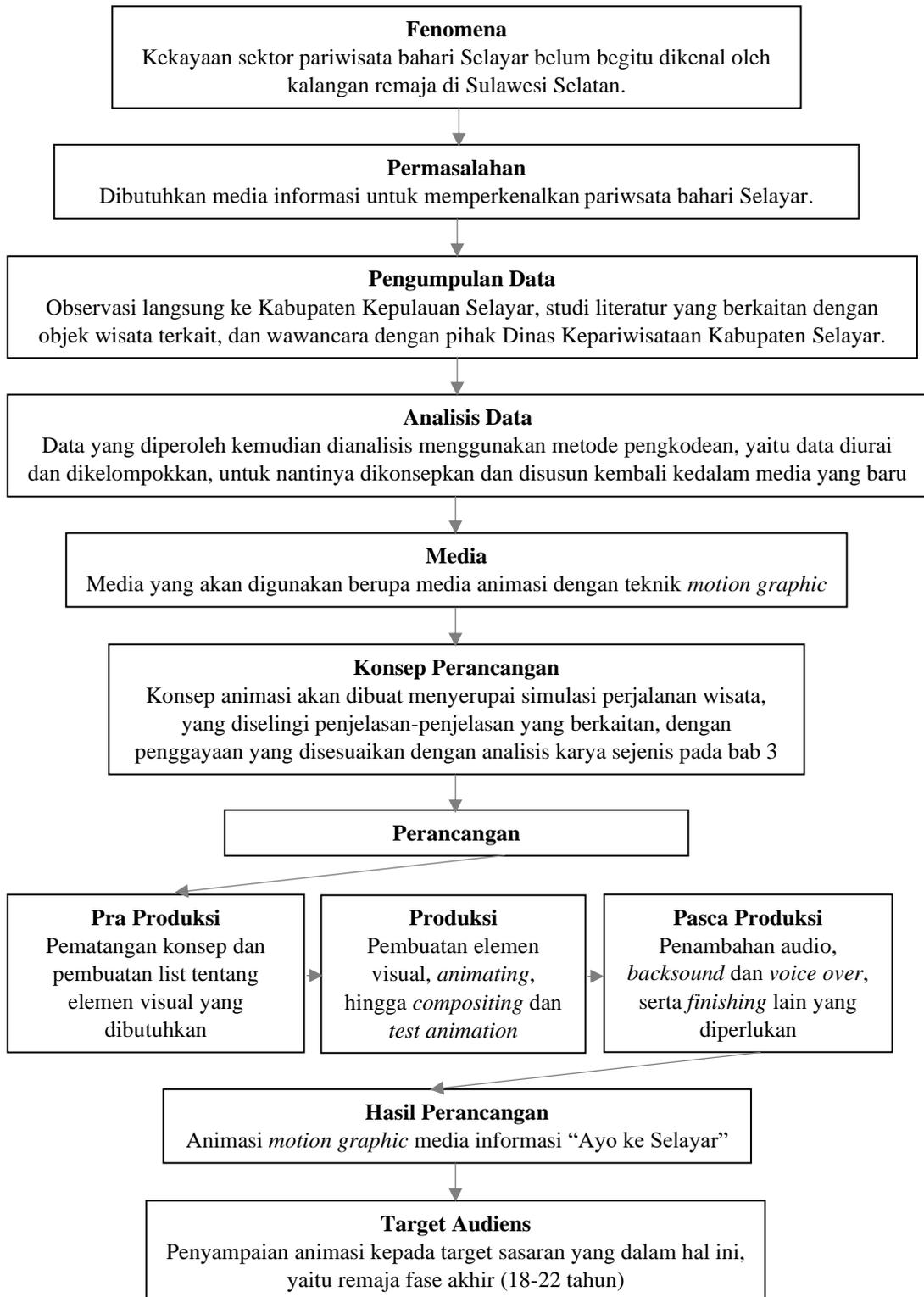
- Mengkonsepkan data. Data yang telah dianalisis kemudian disajikan dalam bentuk konsep baru, yang merupakan hasil interpretasi penulis. Dalam hal ini, masalah utama yang akan dihadapi adalah tentang bagaimana bentuk penyampaian informasi tentang objek wisata di Selayar sehingga dapat dengan mudah diterima oleh target sasaran. Berangkat dari hal itu, maka konsep awal media informasi adalah berupa animasi *motion graphic* interaktif.
- Menyusun kembali dengan cara yang baru. Data yang awalnya berupa analisis keterangan dari wawancara dan karya sejenis, kemudian disajikan kembali melalui media yang baru, yang diharapkan dapat lebih efektif untuk mencapai tujuan awal penelitian. Sesuai konsep pada poin sebelumnya, media informasi ini akan diwujudkan dalam bentuk animasi *motion graphic*. *Motion graphic* sendiri merupakan teknik animasi dengan visual yang minimalis yang umumnya digunakan untuk menampilkan infografis sehingga akan sangat sesuai dengan tujuan dari media tentang objek wisata Selayar ini.

1.7.3 Sistematika Perancangan

- a. Mendatangi lokasi objek-objek wisata yang ada di Selayar, sekaligus mengamati sarana aksesibilitas dan transportasi yang tersedia.
- b. Mengumpulkan data-data dari tiap objek wisata, aksesibilitas, serta akomodasi yang tersedia di Selayar
- c. Dilakukan analisis dari data yang diperoleh untuk dibuat kesimpulan awal mengenai garis besar informasi yang akan disampaikan
- d. Pengumpulan beberapa referensi animasi yang memiliki tema dan jenis pengayaan yang serupa dengan konsep awal
- e. Pembuatan narasi dan alur penyampaian informasi untuk memperkirakan durasi dari tiap babak

- f. Pembuatan aset visual berdasarkan data-data visual yang telah diperoleh mengenai objek-objek wisata dan infrastruktur pendukung di Selayar
- g. Dilakukan proses *animating* secara satu per satu dari tiap adegan
- h. Penggabungan semua adegan animasi dan penambahan efek transisi antar adegan
- i. Penyesuaian posisi narasi dan adegan dari animasi
- j. Penambahan musik tradisional Selayar sebagai musik latar belakang
- k. Dilakukan pengecekan akhir untuk melihat kesesuaian setiap adegan pada animasi, serta dilakukan revisi kecil apabila diperlukan.

1.8 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1: Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumentasi Penulis

1.9 Pembabakan

a. BAB I Pendahuluan

Berisi tentang gambaran garis besar topik permasalahan mengenai objek wisata bahari di Kepulauan Selayar, yang didalamnya meliputi latar belakang masalah, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, skema perancangan.

b. BAB II Dasar Pemikiran

Bab kedua berisi tentang landasan teori yang digunakan untuk menganalisa permasalahan yang diangkat, meliputi teori pariwisata sebagai objek utama perancangan ini, teori animasi *motion graphic* sebagai media animasinya, dan klasifikasi segmen target sasaran.

c. BAB III Uraian Data dan Analisis

Bab ketiga berisi data yang telah diperoleh berdasarkan hasil observasi, studi literatur dan wawancara dengan pihak-pihak terkait, serta analisis perbandingan dengan karya sejenis, yang selanjutnya dianalisis dengan berdasar pada teori-teori yang dikemukakan pada Bab II.

d. BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Bab keempat merupakan penjelasan tentang konsep perancangan yang meliputi strategi penyampaian pesan, konsep kreatif, konsep visual, proses perancangan, dan hasil akhir berupa media informasi tentang pariwisata bahari Selayar.

e. BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab kelima berisikan tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan solusi yang dihasilkan tentang pengaplikasian media informasi ini untuk memperkenalkan Selayar sebagai daerah tujuan wisata bagi wisatawan domestik. Selain itu juga terdapat beberapa saran yang sekiranya dapat memperbaiki beberapa hal yang dianggap masih kurang.