

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara Indonesia merupakan negara yang mempunyai kekayaan alam yang berlimpah, dari keanekaragaman tumbuhan dan hewan maupun sejarah dan budaya. Penggunaan sumber daya yang tepat akan meningkatkan ekonomi daerah. Pariwisata termasuk dalam salah satu pemanfaatan sumber daya alam yang dapat bernilai ekonomi tinggi bagi suatu daerah, disamping bernilai ekonomi yang tinggi, pariwisata dapat menjadikan ciri khas pada suatu daerah tertentu. Pariwisata adalah hal yang diinginkan oleh setiap individu, karena selain berlibur, dapat menyegarkan pikiran, beristirahat dari kesibukan, dan juga mampu mengembangkan kreativitas dalam produktivitas.

Kota Serang merupakan Ibukota Provinsi Banten yang memiliki sejarah kesultanan, bertempat di posisi Utara Provinsi Banten dan dikelilingi Kabupaten Serang di sebelah selatan, barat, dan timur, dan Laut Jawa di sebelah utara. Sektor Pariwisata yang ditargetkan pemerintah untuk meningkatkan ekonomi negara, tempat pariwisata yang cukup terkenal di wilayah Serang Masjid Agung Banten, Museum Banten Lama, Keraton Surosowan, Keraton Kaibon, curug serta pantai Anyer yang cukup terkenal.

Pantai Gope yang terletak di Karangantu, Kecamatan Kasemen sekitar 11 km dari Kota Serang dapat ditempuh kendaraan dengan waktu 30 menit dan melewati jalan yang datar serta wilayah Kesultanan Banten Lama. Pantai yang menjual hamparan lautan serta pelabuhan nelayan dan hutan mangrove yang dilestarikan, dikelola langsung oleh pemerintah menjadi tempat wisata yang bisa dikunjungi dengan biaya masuk yang sangat murah.

Dan dari observasi yang dilakukan oleh penulis sebelum masuk kawasan Pantai Gope, akses jalan menuju Pantai Gope sudah sangat bagus namun cukup ramai dikarenakan kawasan wisata Banten Lama dalam satu akses jalan tersebut, jalan alternatif yang ada justru melambung jauh yang menjadi waktu tempuh cukup lama. Sekitaran kawasan wisata Pantai Gope penjual-penjual dari hasil tangkapan nelayan bisa menjadi oleh-oleh dikarenakan harga yang dipatok terbilang murah, sesudah memasuki gerbang Pantai Gope disitulah pembayaran untuk masuk wisata yang dihargai Rp.500 untuk motor dan Rp.1.000 untuk mobil.

Wisata Pantai Gope mempunyai beberapa fasilitas diantaranya lahan parkir untuk kendaraan motor dan mobil, menyediakan tempat istirahat dan kulineran, mobil keliling, musholla, toilet, wisata hutan mangrove, wisata dengan menggunakan kapal, wisata ke 4 pulau ada Pulau Tiga, Pulau Empat, Pulau Lima, dan Pulau Tunda, dan disetiap pulau memiliki fasilitas untuk penginapan dan beberapa tempat menyediakan snorkling. Dengan harga Rp.5.000 anda bisa menikmati suasana hutan mangrove serta bisa berfoto di spot yang anda suka ataupun yang sudah disediakan, wisata laut menggunakan kapal hanya kisaran Rp.50.000 perorang sekaligus menyebrang pulau diantara keempat pulau tersebut, untuk penginapan harganya dikisaran Rp.250.000 – Rp.500.000.

Wisata yang termasuk baru dengan sarana dan prasana yang perlu dikembangkan seperti lahan parkir yang terbilang kurang luas, kawasan yang terlihat kumuh, fasilitas untuk wisatawan yang kurang, dan memang pantai disekitar tempat tersebut tidak layak untuk berenang maupun snorkeling dikarenakan pantainya yang memang kotor akan pasir. Melihat adanya permasalahan yang ada membuat ketertarikan pengunjung kurang untuk berwisata di Pantai Gope karena kenyamanan bagi seorang pengunjung.

Dari uraian diatas perlu disadari oleh pemerintah daerah untuk mengembangkan wisata Pantai Gope sehingga mampu menaikkan pendapatan daerah dan dapat menjadi berdaya saing dalam menarik wisatawan. Strategi sebagai bentuk

upaya yang dilakukan untuk menciptakan dan melestarikan kawasan wisata yang sesuai dengan pengembangan kawasan obyek wisata Pantai Gope. Kutipan yang berisi “*Brand* yang dilihat oleh wisatawan (audiensi) akan merangsang keputusan membeli (Adiwijaya dalam Bungin, 2015:5)”. Selain itu Ariando (2015) menyatakan bahwa *brand* dari destinasi akan membangun kedekatan antara wisatawan dan destinasi, sehingga dapat meningkatkan loyalitas wisatawan terhadap destinasi, jadi strategi yang akan saya pakai pada penelitian ini adalah Brand Destinasi. Strategi ini menjadi sangat penting bagi pengembangan sebuah tempat wisata dalam rangka pencapaian tujuan, baik tujuan jangka pendek maupun jangka panjang. Berdasarkan uraian diatas maka penulis begitu tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul :

“RANCANGAN PROMOSI TEMPAT WISATA PANTAI GOPE KARANGANTU”

1.2 Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya promosi
2. Belum memiliki brand pada Pantai Gope itu sendiri

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka dalam studi ini diarahkan untuk mencapai tujuan dengan rumusan masalah :

1. Bagaimana menarik keterterikan bagi seorang pengunjung untuk mengunjungi Pantai Gope ?
2. bagaimana merancang strategi kreatif untuk Pantai Gope Karangantu ?

3. Bagaimana merancang strategi media visual untuk Pantai Gope Karangantu ?

1.4 Batasan Masalah

Dengan rumusan masalah yang ada, penulis menyatakan batasan masalah yaitu :

1. Membuat promosi event untuk Pantai Gope Karangantu
2. Merencanakan strategi pesan
3. Media pendukung untuk promosi Pantai Gope Karangantu

1.5 Metode Penelitian

Kerangka pikir di turunkan dari beberapa konsep dan teori yang relevan dan pencarian informasi dengan masalah yang diteliti, sehingga memunculkan asumsi-asumsi dan proposisi, yang ditampilkan dalam bentuk bagan alur pemikiran, yang kemudian dapat digunakan ke dalam perancangan kampanye :

1. Identifikasi masalah
2. Rumusan masalah
3. Pengumpulan data
4. Analisis data
5. Perancangan kampanye

1.6 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yang hendak dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Mengidentifikasi strategi periklanan yang dilakukan pemerintah daerah untuk mengembangkan obyek wisata Pantai Gope
2. Mengimplementasikan strategi periklanan untuk meningkatkan obyek wisata Pantai Gope

1.7 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan acuan untuk digunakan sebagai berikut:

1. Akademis

Diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat berguna sebagai bahan referensi untuk ilmu pengetahuan dan sebagai bahan masukan yang dapat membantu pihak lain dalam bidang yang sama.

2. Praktis

Diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat dipraktekan dan pertimabangan bagi Kementrian Kelautan dan Perikanan daerah Karangantu dalam upaya pengembangan objek wisata di bidang promosi.