

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan potensi wisata di setiap daerahnya mulai dari potensi alam, kultur serta budaya, kerajinan, suku bangsa, bahasa, dan kerajinan (Melinda, 2019) yang banyak ditemukan, hal ini dapat menjadi ciri khas bagi setiap daerah dan dalam pengelolaannya, potensi daerah tersebut dapat dikembangkan oleh pemerintah untuk selanjutnya dimanfaatkan menjadi sarana komersial. Selain itu, pada dasarnya wisata khususnya wisata sejarah dan budaya juga harus memberikan nilai-nilai edukatif bagi wisatawan, tetapi saat ini pendidikan serta penanaman nilai tersebut hampir hilang dan wisata tersebut hanya menjadi obyek untuk bersenang-senang. Wisata sejarah dan budaya yang seharusnya dapat memberikan nilai serta pesan moral terhadap kejadian masa lampau ini perlu dibangkitkan lagi dari segi nilai edukatifnya. Salah satu potensi wisata kategori budaya dan sejarah yang mulai terkikis nilai edukatifnya adalah wisata daerah Kayangan Api Bojonegoro yang terletak pada kawasan hutan lindung di Desa Sendangharjo, Kecamatan Ngasem berupa sumber api abadi yang tak kunjung padam.

Pengelolaan Kayangan Api dikembangkan oleh pemerintah setempat. Pada awalnya Kayangan Api dikategorikan dalam wisata budaya hingga mengalami banyak perkembangan. Kayangan Api telah mengalami banyak pemugaran, perawatan, serta penambahan fasilitas seperti gazebo atau pendopo, tempat membeli jajanan dan mushola (Firdaus, 2017). Namun, keberadaan wisata Kayangan Api belum banyak memberikan nilai tersendiri, sebagai wisata budaya kurang memberikan nilai edukasi khususnya bagi Generasi Z. Generasi Z cenderung tertarik untuk berwisata tetapi kurang tertarik saat melakukan wisata ke obyek wisata budaya, hal ini terjadi karena kecenderungan Generasi Z yang bergantung pada teknologi sehingga kurang memperhatikan pada saat berwisata

bahkan tidak jarang juga generasi ini enggan mengunjungi tempat wisata secara langsung karena dapat dilakukan secara virtual serta kurangnya hal yang mampu menarik minat seperti tidak ada media pendamping dalam melakukan wisata Kayangan Api, sehingga wisatawan cenderung tidak mendapatkan informasi atau kisah yang menarik terkait wisata yang dikunjungi tersebut. Dalam hal ini dibutuhkan perancangan media komunikasi visual untuk menjembatani informasi yang ingin disampaikan oleh pihak Kayangan Api kepada pengunjung atau wisatawan. Media komunikasi ini dapat berupa *guide book* yang berisi cerita sejarah dari Kayangan api, pengenalan wisata, informasi terkait pengelola, biaya, dan saran waktu yang tepat untuk berwisata, *guide book* ini disajikan dalam gaya ilustrasi yang menarik dan mudah dipahami sehingga dapat berperan sebagai media pendamping bagi wisatawan serta menambah nilai edukasi bagi wisatawan Kayangan Api. *Guide book* sendiri merupakan salah satu media yang memuat mengenai informasi penting pada suatu kota maupun lokasi wisata (Fitroni, 2013).

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, maka penulis akan merancang *guide book* yang berisi cerita sejarah dari Kayangan api, pengenalan wisata dan informasi terkait pengelola Kayangan Api, *guide book* ini disajikan dalam gaya ilustrasi yang menarik serta informatif untuk Generasi Z sehingga dapat digunakan sebagai media pendamping serta edukasi bagi wisatawan Kayangan Api karena media yang digunakan dianggap lebih dekat dengan masyarakat dan lebih mudah diingat nilai edukasinya serta mengurangi ketergantungan Generasi Z dari teknologi ketika berwisata sehingga diharapkan dapat meningkatkan eksistensi obyek wisata tersebut serta menambah daya tariknya sebagai wisata budaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menyampaikan informasi terkait wisata pada pengunjung, khususnya Generasi Z?

2. Bagaimana pengaplikasian gaya ilustrasi yang sesuai untuk Generasi Z dalam sebuah media komunikasi visual untuk obyek wisata Kayangan Api Bojonegoro?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari perancangan *guide book* ini adalah:

1. Merancang media pendamping yang sesuai untuk menyampaikan informasi terkait wisata pada Generasi Z.
2. Merancang *guide book* dengan gaya ilustrasi yang sesuai untuk Generasi Z dalam *guide book* obyek wisata Kayangan Api.

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Manfaat bagi akademik

Dapat menjadi referensi bagi penelitian yang akan datang dan dapat dikembangkan pada penelitian berikutnya.

2. Manfaat bagi penulis

Manfaat dari perancangan *guide book* ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan pendidikan jenjang sarjana bidang studi Desain Komunikasi Visual sekaligus upaya untuk memberikan perancangan *guide book* untuk Generasi Z tahun sebagai media pendamping bagi wisatawan yang sedang melakukan kunjungan ke Kayangan Api Bojonegoro.

3. Manfaat bagi obyek wisata Kayangan Api

Dengan adanya perancangan *guide book* Kayangan Api Bojonegoro untuk Generasi Z diharapkan dapat menjadi media pendamping dalam melakukan kegiatan berwisata di Kayangan Api Bojonegoro dan memberi nilai edukasi.

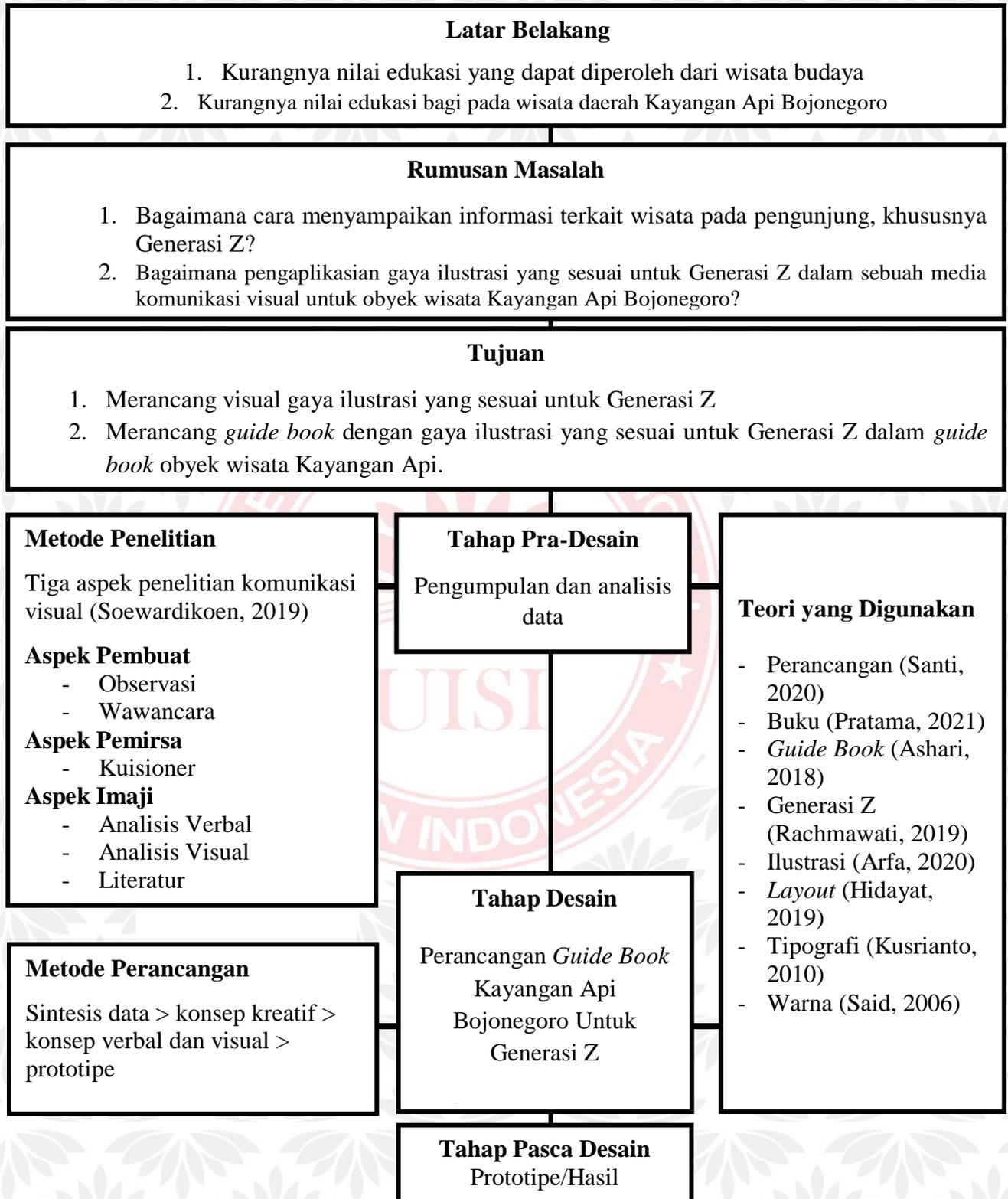
1.5 Batasan masalah

Batasan masalah yang digunakan pada penelitian ini dibuat untuk memfokuskan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil akhir perancangan berupa *guide book* cetak obyek wisata Kayangan Api Bojonegoro
2. *Guide book* yang dirancang berisi cerita bergambar yang menarik dan informatif mengenai Kayangan Api.
3. Bahasa yang digunakan di dalam *guide book* merupakan Bahasa Indonesia (bahasa sehari-hari).
4. Luaran dari penelitian ini adalah sampai pada tahap pembuatan prototipe.
5. Perancangan *guide book* memiliki target populasi wilayah Bojonegoro dan menggunakan metode *purposive sampling*.
6. Tidak dilakukan analisis yang mendalam pada media pendukung,



1.6 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.6 Kerangka Pemikiran
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2021