

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di Indonesia terdapat banyak tempat wisata yang dapat menarik minat wisatawan. Seperti wisata bahari, wisata air, wisata sejarah, wisata alam, wisata belanja dan wisata edukasi. Banyak wisatawan lokal dan mancanegara yang tertarik kekuatan wisata di Indonesia. Sebenarnya, masih banyak sekali potensi-potensi wilayah yang dapat dijadikan tujuan wisata. Banyak potensi wilayah yang belum terpromosikan dengan baik sehingga daerah wisata tersebut tidaklah terlalu berkembang. Salah satu daerah wisata yang berpotensi besar namun belum terpromosikan yaitu Taman Wisata Lebah.

Taman Wisata Lebah adalah tempat wisata edukatif yang berada di Jakarta timur, Cibubur, didalam komplek Wiladatika, Taman Pramuka. Dalam wisata ini, pengunjung akan diajak mengenal tentang lebah lebih dekat, dari awal perkembangbiakan lebah, jenis lebah, makanan lebah, dan cara menghasilkan madu sampai ke botol untuk dijual. Selain itu juga ada metode penyembuhan penyakit dengan media lebah, dengan cara disengat lebah dan kegiatan pelatihan budidaya lebah madu bagi masyarakat yang berminat untuk menjadi peternak lebah. Fasilitas yang ada dalam wisata ini antara lain, hutan seluas 2 hektar dilengkapi dengan peternakan lebah, taman bermain, pondokan, ruang audiovisual, kantin dan toko madu.

Namun, tempat wisata ini kurang populer diantara tempat wisata yang ada di Jakarta. padahal tempat ini sudah ada pada tahun 1971. Namun kurangnya promosi yang dilaksanakan menjadi penyebab kurang dikenalnya potensi-potensi wisata lebah madu ini.

Dengan disiplin ilmu desain komunikasi visual yang penulis pelajari, penulis akan membuat sebuah perancangan promosi wisata lebah madu yang mengedepankan wisata dan edukasi. Keseluruhan strategi promosi diharapkan akan mampu meningkatkan minat

para wisatawan untuk lebih mengenal potensi-potensi wisata yang ada di taman wisata lebah. dan tentunya mampu menjadikan taman wisata lebah sebagai salah satu tujuan wisata serta mensosialisasikan potensi wisata yang mengandung unsur edukasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijabarkan diatas, penulis akan menguraikan masalah apa saja yang perlu di bahas,:

- a. Kurangnya perancangan promosi yang mampu meningkatkan minat wisatawan untuk mengunjungi Taman Wisata Lebah.
- b. Stigma di masyarakat jika lebah suka menyengat manusia.

1.3 Tujuan Perancangan

Sesuai dengan masalah yang sudah dibahas diatas maka ada pula hasil yang akan dicapai lewat proposal ini :

- a. Menciptakan strategi promosi desain komunikasi visual yang mampu meningkatkan minat wisatawan untuk mengunjungi Taman Wisata Lebah. Dengan begitu wisata ini menjadi tempat wisata edukasi dan memiliki keunikan dari tempat wisata lainnya karena tempat wisata semacam ini masih jarang ditemui
- b. Menghapus stigma di masyarakat jika lebah suka menyengat manusia. Padahal lebah tidak akan mengganggu manusia, andaikan manusia tidak mengganggu lebah.

1.4 Manfaat Perancangan

Adapun manfaat yang diharapkan oleh penulis yaitu, untuk menciptakan sebuah desain promosi pariwisata yang mampu meningkatkan minat wisatawan untuk mengunjungi Taman Wisata Lebah. Desain promosi juga diharapkan mampu mensosialisasikan untuk menghapus stigma di masyarakat jika lebah suka menyengat manusia.

1.5 Metode pengumpulan data

Dalam proses pembuatan tugas akhir ini penulis melakukan penelitian dengan beberapa metode yaitu studi literatur sebagai acuan mencari teori dan ilmu yang mendukung tugas akhir, wawancara pada pihak-pihak yang berhubungan dengan topik yang penulis pilih, dan juga observasi langsung agar penulis dapat lebih mengenali situasi dan kondisi dari topik yang penulis angkat. Terakhir, penulis menggunakan teknik pengumpulan dalam bentuk angket untuk menguatkan data dan fakta yang dibutuhkan.

Setelah proses penelitian dilakukan, penulis merancang sebuah desain visual yang berdasar pada hasil pengumpulan data serta observasi yang penulis lakukan. Perancangan yang dibuat bertujuan untuk mempromosikan serta mensosialisasikan potensi-potensi pariwisata yang ada di Taman Wisata Lebah.

1.6 Skema Perancangan

