

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Tasikmalaya adalah kota yang sering dilintasi oleh sejumlah masyarakat yang ingin pergi ke tujuannya masing-masing. Pada saat ini Tasikmalaya sudah mulai berkembang tiap tahun ke tahunnya. Perkembangan ini sudah mulai bisa dirasakan oleh wisatawan yang melintas dan terlebih lagi masyarakat yang hidup di kota Tasikmalaya ini.

Tasikmalaya merupakan salah satu daerah perlintasan yang sering dilintasi orang jika ingin pergi ke tujuan utama Pangandaran atau Jawa Tengah. Itu sebabnya karena para wisatawan yang menuju Pangandaran hanya melintas saja maka mereka tidak tahu menahu tentang Tasikmalaya itu sendiri. Kota Tasikmalaya sendiri perkembangannya sangat sedikit dibandingkan 10 tahun yang lalu.

Pemerintahan di Tasikmalaya ini sudah berjalan dengan baik, tetapi belum memaksimalkan potensi yang dimiliki Tasikmalaya. Tasikmalaya sendiri memiliki potensi alam, budaya, dan kuliner. Dari kekayaan alam yang besar, Tasikmalaya memiliki kebudayaan yang berasal dari alam.

Dizaman yang semakin *modern* ini, kebudayaan sudah semakin tergeser dari peradaban manusia *modern*. Itu sangat disayangkan oleh pemerintah karena kebudayaan tradisional kita bisa saja hilang tanpa kita sadari. Saat ini pemerintahan juga sudah mulai mengantisipasi masalah ini. Jika pemerintahan sudah mulai bisa mengantisipasinya maka kita sebagai masyarakat dan sebagai wisatawan harus bisa membantu menjaga dan melestarikan kebudayaan kita yang ada sekarang.

Keragaman budaya di Tasikmalaya itu sangat banyak, misalkan dimulai dari suku adat yang berada di kampung Naga. Mereka menjaga kebudayaan mereka agar tetap ada dan tidak pudar. Tempat peninggalan Ziarah Pamijahan dan Makam Syech Tubagus Anggariji juga bisa menjadi pilihan wisata Kebudayaan Tasikmalaya. Kebudayaan produk yang dimiliki kota Tasikmalaya sendiri sangat banyak ragam, misalnya dimulai dari batik Tasikmalaya, Kelom Geulis, Payung Geulis, Bordir, kerajinan anyaman. Kota Tasikmalaya sendiri tidak hanya memiliki kebudayaannya saja, tetapi banyak juga seniman yang berasal dari kota ini. Dan sudah banyak prestasi yang telah dimiliki oleh kota Tasikmalaya ini sendiri, mulai dari prestasi tingkat Nasional sampai prestasi tingkat Internasional. Pada bidang kesenian sendiri Tasikmalaya memiliki budayawan Wahyu Wibisana.

Di bidang kesenian, Tasikmalaya telah pula melahirkan seniman-seniman tingkat nasional, seperti Budayawan Wahyu Wibisana, dan artis-artis nasional lainnya. Potensi ini yang harus bisa di kembangkan agar bisa menjadi Kota Pariwisata selanjutnya dan bisa membantu melestarikan budaya sunda terutama di Kota Tasikmalaya ini sendiri.

Potensi-potensi yang dimiliki kota Tasikmalaya bila dipromosikan dengan baik, maka itu akan menjadi wisata mandiri.

Oleh karena itu pengembangan pariwisata yang dihadapi kota Tasikmalaya ini adalah dari segi kurangnya promosi kepada wisatawan yang melintas. Selain itu promosi yang ideal untuk mengembangkan Wisata Budaya Tasikmalaya adalah mengemas unsur-unsur *visual* yang menjadi daya tarik sehingga tercipta perpaduan yang baik antara potensi yang baik dengan promosi yang tepat.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

Berdasarkan uraian dari Latar belakang di atas, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

1. Minimnya kepedulian masyarakat terhadap kebudayaan dan pengembangan wisata yang berasal dari daerah tersebut kurangnya perhatian dan publikasi.
2. Promosi yang jarang, kurang menarik dan sering salah mempromosikan itu menjadi kendala bagi wisatawan untuk mencoba wisata baru.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana memperkenalkan dan mempromosikan potensi-potensi wisata yang dimiliki Tasikmalaya?
2. Bagaimana merancang media-media promosi untuk mensosialisasikan potensi-potensi unggulan di Tasikmalaya sebagai kombinasi wisata alam, wisata kerajinan dan wisata tradisi?

### **1.2.3 Ruang Lingkup Perancangan**

Ruang Lingkup Perancangan yang akan dipilih dapat dikategorikan menjadi bagian sebagai berikut.

1. Area promosi untuk wisata Tasikmalaya ini berada di skala Jawa Barat.
2. Target *audience* pada Wisata Tasikmalaya ini adalah pemuda dan orang dewasa yang berkisar dari 25 tahun - 35 tahun.
3. Membuat media *visual* yang lebih menarik dibanding sebelumnya yaitu berasal dari warna, gambar, dan bentuk promosi kepada konsumen yang ingin berwisata.

### **1.3 Tujuan Perancangan**

Maksud dan tujuan perancangan ini akan disesuaikan dengan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Mempromosikan kota Tasikmalaya dengan menggunakan strategi promosi dan perancangan *visual* guna untuk memperlihatkan kepada masyarakat sekitar terutama pada generasi muda yang masih bisa ikut dalam pelestarian kebudayaan Tasikmalaya.

2. Menerapkan alternatif diberbagai media promosi yang bisa mengundang wisatawan.

#### **1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dan pengolahan data diperoleh dengan cara mengumpulkan data dan analisa hasil pengumpulan data tersebut.

##### **1. Observasi Langsung**

Penulis sendiri mengadakan observasi langsung ke tempat wisata kerajinan di kota Tasikmalaya ini. Penulis juga mengamati beberapa tempat pengrajin dan melihat cara proses pengerjaan suatu karya yang baik. Teknik yang digunakan tiap kerajinan sangatlah berbeda, kerajinan seperti ini seharusnya bernilai tinggi tetapi karena keadaan jarang yang menghargai hasil kerajinan tersebut.

##### **2. Wawancara**

Wawancara dilakukan oleh penulis langsung kepada orang yang berkompeten di Tasikmalaya. Gunanya untuk mengetahui apa saja yang telah dilakukan untuk membuat kebudayaan di Tasikmalaya tetap ada dan semakin berkembang.

##### **3. Kuesioner Tertutup**

Kuesioner ini akan disebarakan kepada masyarakat yang berumur 17-50 tahun. Hal ini dilakukan agar bisa mengetahui lebih jelas target yang akan ditujukan. Pertanyaan yang akan diajukan kepada masyarakat adalah sampai dimana keinginan masyarakat lokal menginginkan wisata di Tasikmalaya.

##### **4. Studi Kepustakaan**

Studi kepustakaan ini dibutuhkan karena membutuhkan berbagai macam informasi untuk membantu penelitian. Penunjang biasanya berasal dari media cetak maupun elektronik untuk mengetahui definisi, istilah, pengertian tentang pariwisata, sejarah pariwisata, perkembangan pariwisata saat ini dan data lain yang bisa menunjang dalam penelitian.

## 1.5 Skema Perancangan

