

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di kota-kota besar di Indonesia, salah satunya Kota Bandung, banyak investor-investor yang membangun perumahan, *mall*, hotel dan gedung perkantoran di lahan-lahan yang masih tersedia. Hal ini menimbulkan semakin padatnya kota dan semakin berkurangnya lahan yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan yang lebih bermanfaat.

Di Kota Bandung banyak tempat wisata dibangun baik *indoor* maupun *outdoor* yang memiliki *games* berteknologi tinggi, yang fungsinya hanya untuk rekreasi dan bukan untuk edukasi. Akibatnya anak-anak hanya bermain di tempat-tempat yang tersedia, yang kurang memiliki unsur edukasi.

Dalam buku "*Einstein Never Used Flash Card : How Our Children Really Learn - And Why They Need to Play More and Memorize Less*" dijelaskan bahwa prinsip bermain sambil belajar bagi anak-anak merupakan prinsip utama yang berdasarkan ilmu pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak-anak (Kathy Hirsh-Pasek dan Roberta Michnick Golinkoff, 2003 : 13). Dalam buku tersebut, pengarang yang ahli dalam psikologi anak-anak mengadakan penelitian mengenai bermain dalam dunia anak-anak. Mereka menemukan dan menyimpulkan bahwa bermain bagi anak-anak adalah cara belajar yang utama.

Banyak orang tua lupa atau mungkin tidak tahu bahwa bermain merupakan bagian penting dalam kehidupan seorang anak, terutama usia balita dan usia sekolah. Gejala-gejala umum yang tampak terutama di kota-kota, anak-anak malah dijejali berbagai kegiatan, baik akademis maupun nonakademis untuk mengejar prestasi. Padahal anak-

anak perlu diberi kesempatan penuh untuk bermain dan berkreasi, yang tujuannya sama pentingnya dengan belajar.

Di Kota Bandung terdapat beberapa tempat wisata yang mengandung unsur pendidikan bagi anak-anak, seperti Jendela Alam dan *Little Farmer*. Kedua tempat tersebut memberikan program-program khusus untuk anak-anak, seperti *outbound* dan lainnya. Anak-anak sangat memerlukan tempat wisata seperti itu, karena selain mereka dapat bermain, tanpa disadari mereka mendapatkan pendidikan dalam setiap permainan yang mereka mainkan.

Salah satu tempat wisata edukasi anak-anak yang menarik di Kota Bandung adalah Spirit Camp Educuity (SPICE), yang terletak di Kota Baru Parahyangan. SPICE memiliki lahan seluas 3 hektar yang di dalamnya terdapat permainan *indoor* maupun *outdoor*. Fasilitas yang dimiliki SPICE cukup beragam, diantaranya area *indoor* berupa ruang *Uno Blokus*, *Me Smart*, *Meat Love Area*, dan *Gymnastiqua*. Dan area *outdoor* berupa *Fun Bike trail*, *Otto Mad*, *Cowboy Trail*, *Kids Adventure*, dan *Harvest Moon Village*.

SPICE memiliki konsep belajar yang menurut ahli psikologi anak diyakini paling baik untuk anak-anak yaitu konsep *Eco Learning Camp*, konsep ini memiliki 3 konsep dasar yaitu *Nature/Alam*, *Science/ Pengetahuan*, dan *Culture/Budaya*. Konsep tersebut yang menjadi kelebihan dan keunggulan SPICE dibanding tempat sejenis lainnya, karena konsep *Eco Learning Camp* tidak dimiliki oleh tempat wisata edukasi sejenis lainnya.

Melihat banyaknya nilai edukasi yang diberikan SPICE, maka kegiatan wisata bermain sambil belajar ini perlu lebih dipromosikan agar dapat menjadi alternatif kunjungan wisata favorit bagi anak-anak dan bagi sekolah-sekolah untuk mengadakan program *outing* bagi peserta didiknya.

Penulis merasa perlu mempromosikan SPICE untuk dapat lebih meningkatkan volume pengunjung yang datang. Inilah yang membuat penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan promosi ini ke dalam Tugas Akhir.

1.2 Rumusan Masalah dan Ruang Lingkup

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan permasalahan ke dalam pokok-pokok permasalahan utama, diantaranya :

1. Bagaimana cara mempromosikan SPICE agar mampu meningkatkan jumlah pengunjung yang datang ke SPICE?
2. Media komunikasi visual apa saja yang efektif agar dapat menarik minat sekolah untuk mengajak anak-anak didiknya untuk mengunjungi SPICE?

1.2.2 Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, ruang lingkup permasalahannya, penulis batasi promosi hanya pada sekolah-sekolah TK-SD di Bandung, dengan status sosial menengah ke atas. Penyusunan karya ini penulis batasi hanya pada proses desain dan pewujudan media promosi, sebagai contoh yang akan digunakan dalam mempromosikan SPICE berupa media : poster, brosur, *flyer*, *website*, *marketing kit*.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan perancangannya adalah untuk menarik minat sekolah-sekolah TK-SD di Bandung agar mengadakan program *outing*, dengan membawa peserta didiknya untuk mengunjungi SPICE sebagai tempat wisata edukasi yang menarik.

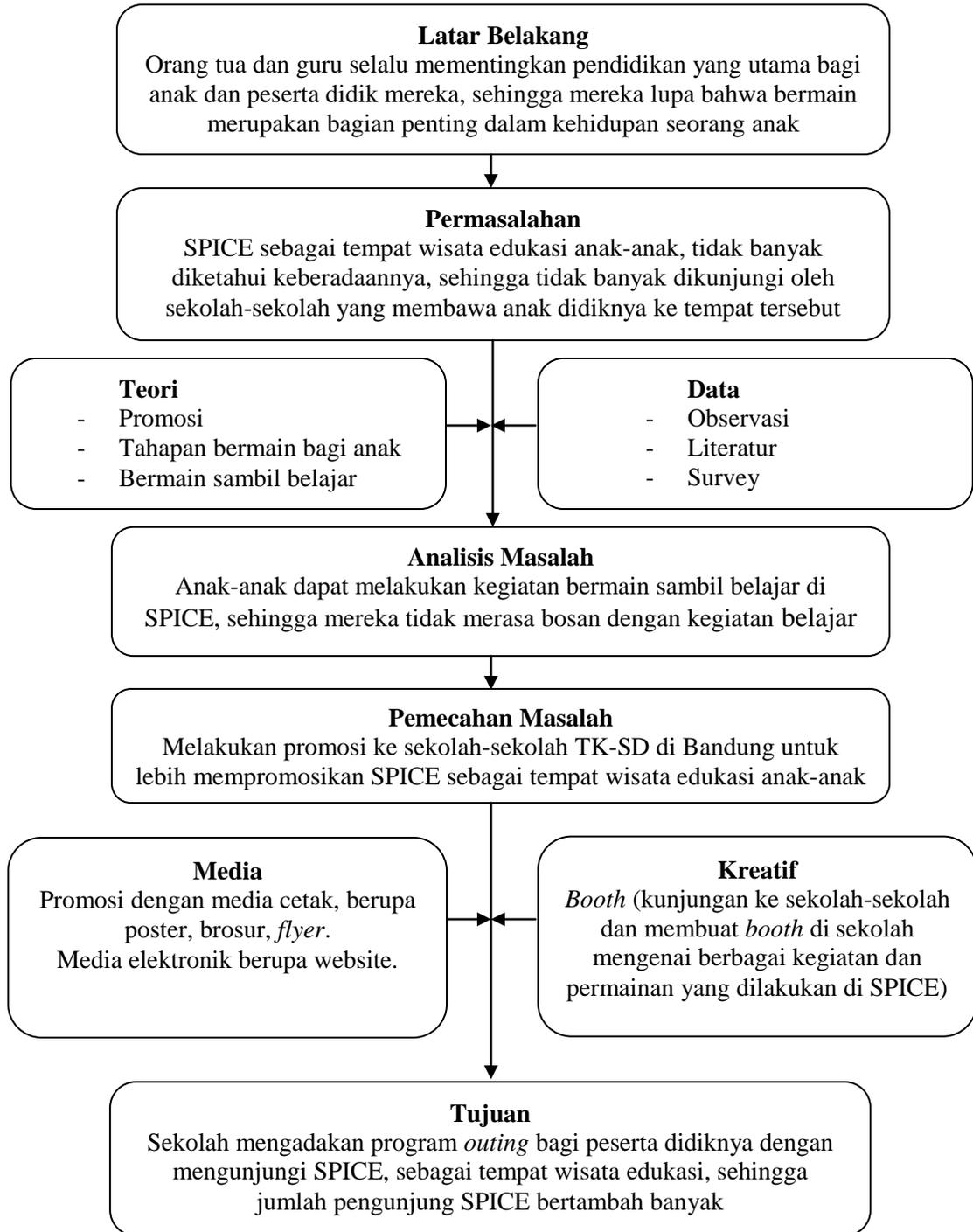
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penyusunan karya tulis ini, penulis mendapatkan data yang diperlukan dengan menggunakan cara kualitatif, yaitu dengan cara:

- Studi literatur :
Penulis mengumpulkan data-data dan informasi dari media-media promosi yang sudah ada sebelumnya, dengan membaca secara kritis bahan informasi tertulis tentang topik yang dibahas, misalnya buku, koran, majalah.
- Wawancara :
Pencarian data dengan mewawancarai berbagai narasumber, diantaranya anak-anak, dan pihak manajemen SPICE, untuk mendapatkan informasi berupa pendapat, pandangan, serta pengamatan mengenai wisata edukasi SPICE.
- Kuesioner :
Pencarian data dengan menyebarkan kuesioner kepada anak-anak tentang ketertarikan dan kebiasaan anak-anak dan kepada guru mengenai kegiatan *outing* yang dilakukan di sekolahnya sebagai penguat validitas pernyataan.
- Survei :
Penulis melakukan pengamatan langsung ke tempat wisata SPICE yang menjadi topik dalam Tugas Akhir.

Berdasarkan metode pengumpulan data yang telah dijelaskan di atas, maka jenis data yang diperoleh adalah data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang dikumpulkan langsung oleh penulis dari para responden. Data sekunder adalah data yang didapatkan dari sumber yang sudah tersedia (sudah pernah ada sebelumnya, seperti data dari buku di perpustakaan dan sumber-sumber lainnya yang sudah tersedia).

1.5 Skema Perancangan



Bagan 1.1 Skema Perancangan

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran umum tentang penulisan karya ini, maka sistematika penulisan dijelaskan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang masalah yang menyangkut hal-hal atau dasar-dasar yang diterapkan pada ide atau gagasan yang menjadi acuan dalam pembuatan desain, rumusan masalah, ruang lingkup masalah, tujuan perancangan, sumber dan teknik pengumpulan data, serta skema perancangan.

Bab II Landasan Teori

Menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan penulisan dan pembuatan karya.

Bab III Data dan Analisis Masalah

Menjelaskan tentang data dan fakta yang diperoleh penulis, hasil wawancara dan kuesioner, tinjauan terhadap tempat sejenis, STP dan SWOT, serta analisis terhadap permasalahan berdasarkan data dan fakta yang telah didapat.

Bab IV Pemecahan Masalah

Menjelaskan tentang konsep komunikasi, konsep kreatif, dan konsep media yang dipakai penulis dalam melakukan promosi serta hasil karya penulis.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Menjelaskan kesimpulan dan saran dari karya Tugas Akhir yang dibuat.