

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan sebuah negara yang kaya akan budaya dan pariwisatanya, banyak sekali obyek wisata alam yang dapat dinikmati oleh wisatawan, contohnya saja wisata petualangan air yang bisa dibilang cukup menarik, seperti : arung jeram , *river tubing*, sampai *body rafting*.

Arung jeram merupakan salah satu wisata air yang menggunakan perahu karet dan biasanya diisi 3 sampai 6 orang. Jenis wisata air ini yang paling banyak diketahui wisatawan karena banyaknya daerah wisata yang menyediakan wisata jenis ini, sebut saja Arung Jeram di Sungai Ayung Bali, Sungai Serayu Jawa Tengah, dan masih banyak yang lainnya. Tingkat kesulitan arung jeram sendiri juga berbeda beda, mulai dari yang paling mudah hingga sangat sulit dan tentunya berbahaya dan juga memacu adrenalin.

*River Tubing* merupakan wisata air yang menggunakan ban untuk mengarungi sungai atau wahana air, jenis wisata ini bermacam-macam, mulai dari *free-floating*, ditarik dengan kapal, hingga instalasi di taman bermain.

*Body Rafting* merupakan wisata air yang cukup populer, wisatawan akan dibawa untuk mengarungi sungai alami dengan menggunakan *life-jacket*. Wisata ini berada di kawasan Green Canyon Pangandaran, dan juga di Sungai Citumang Jawa Barat.

Dari sekian banyak wisata air yang digemari wisatawan, ada satu wisata air yang penuh kisah dan masih jarang ditemukan, wisata ini dinamakan *Cave tubing*. *Cave tubing* sendiri merupakan petualangan yang memadukan aktivitas *body rafting* dan *caving*, wisata ini merupakan sejenis olah raga petualangan dengan menggunakan ban, sambil menelusuri indahnya gua di sungai bawah tanah.

Hingga saat ini, *cave tubing* baru ditemukan di Meksiko, New Zealand, Indonesia, dan Gua pindul merupakan salah satu lokasi di Indonesia yang menyediakan sarana *cave tubing*.

Gua Pindul terletak di daerah Gunung Kidul, Provinsi DI Yogyakarta, selain merupakan provinsi yang kaya akan budaya, Yogyakarta juga banyak dikelilingi oleh potensi alam. Mulai dari Gunung Merapi yang megah hingga Pantai Parangtritis yang indah, sedangkan Gunung Kidul merupakan kawasan bagian timur Yogyakarta, alam yang berupa pegunungan kapur memiliki kelemahan tanah yang tandus dan sulit menemukan sumber air. Namun kenyataannya masyarakat Gunung Kidul dapat bertahan dalam kondisi yang demikian. Perekonomian berjalan dengan sektor pariwisata yang dapat diolah menjadi sumber pendapatan bagi masyarakat Gunung Kidul. Tidak asing lagi bagi masyarakat luar Yogyakarta, Gunung Kidul terkenal dengan beberapa obyek pariwisata pantai dengan pasir putihnya.

Tidak diperlukan persiapan khusus untuk melakukan *cave tubing* di Gua Pindul. Peralatan yang dibutuhkan hanyalah ban pelampung, *life vest*, serta *head lamp*. Aliran sungai yang sangat tenang menjadikan aktivitas ini aman dilakukan oleh siapapun, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Keunikan yang ditawarkan tempat wisata ini sebenarnya dapat menjadi salah satu objek wisata yang dapat digemari semua kalangan, sayangnya kurangnya media promosi yang tepat menyebabkan hanya sedikit orang saja yang tahu keberadaannya.

## **1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup**

### **1.2.1 Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang yang telah diidentifikasi di atas, berikut ini akan dirumuskan pokok-pokok permasalahan yang akan dibahas, diteliti dan dipecahkan yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana cara merancang visual yang informatif, sehingga wisatawan mudah untuk mendapatkan data mengenai wisata *cave tubing* di Gua Pindul ini.
2. Bagaimana merancang visualisasi media promosi yang tepat sehingga wisatawan tertarik untuk mengunjungi wisata *cave tubing* Gua Pindul.

### **1.2.2 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas merupakan Gua Pindul itu sendiri, sedangkan area pendekatannya mencakup seluruh wilayah Indonesia, dengan fokus segmentasi wisatawan umur 18-25 tahun.

### **1.3 Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan media promosi ini adalah untuk memberikan informasi kepada wisatawan yang kurang mengetahui keberadaan wisata *cave tubing* di Gua Pindul dan memberikan informasi yang cukup kepada mereka yang tidak mengetahuinya. Diharapkan dengan adanya media promosi ini, jumlah wisatawan yang mengunjungi tempat tersebut akan meningkat.

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

Dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini, sumber data diperoleh dari:

- Observasi Lapangan  
Observasi dan dokumentasi secara langsung ke objek wisata Gua Pindul.
- Wawancara  
Pencarian data dengan mewawancarai narasumber untuk mendapatkan informasi berupa pendapat dan pandangan narasumber.
- Studi Pustaka  
Menambah informasi terkait melalui buku serta pencarian data melalui media internet (website, blog, dan sebagainya).
- Kuesioner  
Kuesioner diberikan pada 50 orang yang berdomisili di Bandung, Jakarta, dan Yogyakarta.

## 1.5 Skema Perancangan

### Perancangan Media Promosi *Cave tubing* Gua Pindul



#### Permasalahan

Kurang dikenalnya wisata alam *Cave tubing* yang berada di Gua Pindul



#### Fakta Lapangan

Berdasarkan hasil wawancara dari pengelola setempat, pengunjung tempat wisata ini masi tergolong sedikit.  
Sulitnya melakukan promosi sehingga masih sedikit orang yang tahu keberadaannya



#### Akibat

Masih banyak wisatawan yang belum tahu keberadaan pesona wisata *Cave tubing* di Gua Pindul ini



#### Data

wawancara, studi pustaka



#### Hipotesa Awal

Diperlukan perancangan promosi untuk *Cave tubing* Gua Pindul dengan tujuan meningkatkan *awareness* masyarakat akan tempat tersebut.



**PEMECAHAN MASALAH**



Perancangan promosi yang disesuaikan dengan segmentasi, target, dan *positioning* dari target wisatawan yang dituju



**Media**

Website, Media sosial, Iklan Majalah, *Online Ads*, brosur, poster, *flyer*, *merchandise*, *information system*



**Hasil Akhir**

Untuk meningkatkan *awareness* wisatawan, dibutuhkan perancangan promosi yang baik. Perlu mengikuti perilaku target, serta menyesuaikan media-media promosi sesuai dengan target wisatawan yang dituju.

Tabel 1.1 Skema Perancangan

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang Latar Belakang, Permasalahan dan Ruang Lingkup, Tujuan Perancangan, Sumber dan Teknik Pengumpulan Data, Skema Perancangan, dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi definisi teori yang akan dipakai sebagai pijakan untuk memandang dan menguraikan permasalahan yang diteliti, dan prinsip-prinsip desain dalam teori yang akan dimanfaatkan untuk menganalisa data Bab III.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH**

Berisi tentang sajian data (deskripsi yang akan dianalisis), dan analisis data (berdasarkan prinsip-prinsip dalam teori).

Menguraikan hasil pengumpulan data di lapangan secara terstruktur dan siap untuk diuraikan dan dianalisis.

Menguraikan secara rinci hasil penelitian dengan menggunakan dasar pemikiran (yang ada di Bab II) terhadap perolehan data sehingga menghasilkan simpulan-simpulan (hasil analisis penulis).

### **BAB IV PEMECAHAN MASALAH**

Berisi Strategi / Konsep kreatif, visual, dan media, serta berisikan hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan pada media-media.

### **BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN**

Berisikan kesimpulan / solusi dari permasalahan yang ada, dan berisikan saran / masukan dari pembimbing dan penguji.