

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara yang memiliki ragam wisata alam. Ada beberapa metode untuk melakukan perjalanan wisata yang umum di Indonesia diantaranya adalah dengan menggunakan jasa agen perjalanan dan *backpacking*. Opsi ke dua merupakan opsi yang lebih diminati oleh kalangan generasi Y. Karena dianggap lebih fleksibel dan murah. *Backpacking* merupakan jawaban yang tepat bagi anak muda dengan dana wisata yang terbatas.

Ada sebuah istilah yang sudah cukup terkenal di kalangan *backpackers* Indonesia tetapi orang awam tidak banyak yang tahu tentang hal tersebut, yaitu *open trip*. *Open trip* adalah sebuah ide berpetualang dengan orang lain atau orang yang tidak kita kenal. Pada masyarakat Indonesia yang rata-rata bersifat komunal, mereka lebih memilih pergi dalam secara berkelompok. Dalam melakukan perjalanan wisata seringkali ada kejadian seperti ini: ingin pergi berwisata ke suatu tempat, tetapi tidak memiliki teman untuk pergi atau hanya sedikit orang yang pergi membuat biaya akomodasi menjadi lebih mahal. Melalui *open trip*, mereka bisa bergabung dengan orang lain yang memiliki tujuan wisata yang sama, dan dapat berbagi biaya akomodasi dan menekan biaya pengeluaran.

Istilah *open trip* banyak ditemukan pada komunitas-komunitas *travelling* di Indonesia. Salah satunya adalah Komunitas Backpacker Indonesia (BPI). Komunitas BPI adalah komunitas *backpacking* terbesar di Indonesia yang mempunyai sekitar 60.000 anggota. Komunitas BPI adalah sebuah forum yang menyediakan informasi tentang *traveling*, tips, destinasi dan mencari teman untuk berwisata bersama. Kendala melakukan perjalanan wisata dengan orang yang tidak dikenal adalah adanya perbedaan *interest* dan hobi, karena mereka tidak mem-*filter* minat yang sama. Apabila ada filter untuk minat yang sama, itu akan mengurangi masalah saat melakukan perjalanan wisata dengan orang yang tidak dikenal.

Sebagai pendukung program ini, peran ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV) dapat mengisi celah dalam menjembatani Komunitas BPI dalam menciptakan wadah komunikasi dan menghubungkan orang yang mempunyai *interest* yang sama untuk pergi berwisata bersama. Sebagai mahasiswa DKV yang mengikuti perkembangan zaman serta peka teknologi, maka penulis akan menjawab permasalahan dengan solusi yang berkaitan dengan DKV. Solusinya adalah merancang tampilan antar muka (*user interface*) yang akan membantu wisatawan mencari dan menghubungkan mereka dengan orang lain yang memiliki tujuan dan interest yang sama.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

Bedasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menjembatani komunitas dalam menciptakan wadah komunikasi dan menghubungkan wisatawan yang ingin berwisata?
2. Bagaimana merancang visual media aplikasi *mobile*?

Ruang lingkup untuk perancangan media aplikasi ini ditunjukkan untuk kalangan wisatawan dan *backpacker* generasi Y yang berada di Indonesia.

1.3 Tujuan Perancangan

Bedasarkan rumusan masalah di atas, penulis memperoleh tujuan perancangan sebagai berikut:

1. Menjadi wadah komunikasi (aplikasi *mobile*) yang menghubungkan wisatawan dengan teman seperjalanannya.
2. Merancang visual media aplikasi *mobile* dan *user interface* yang menarik serta memberikan kemudahan dalam mengakses aplikasi dan cocok untuk generasi Y.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber dan teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam perancangan ini anatar lain:

1. Wawancara

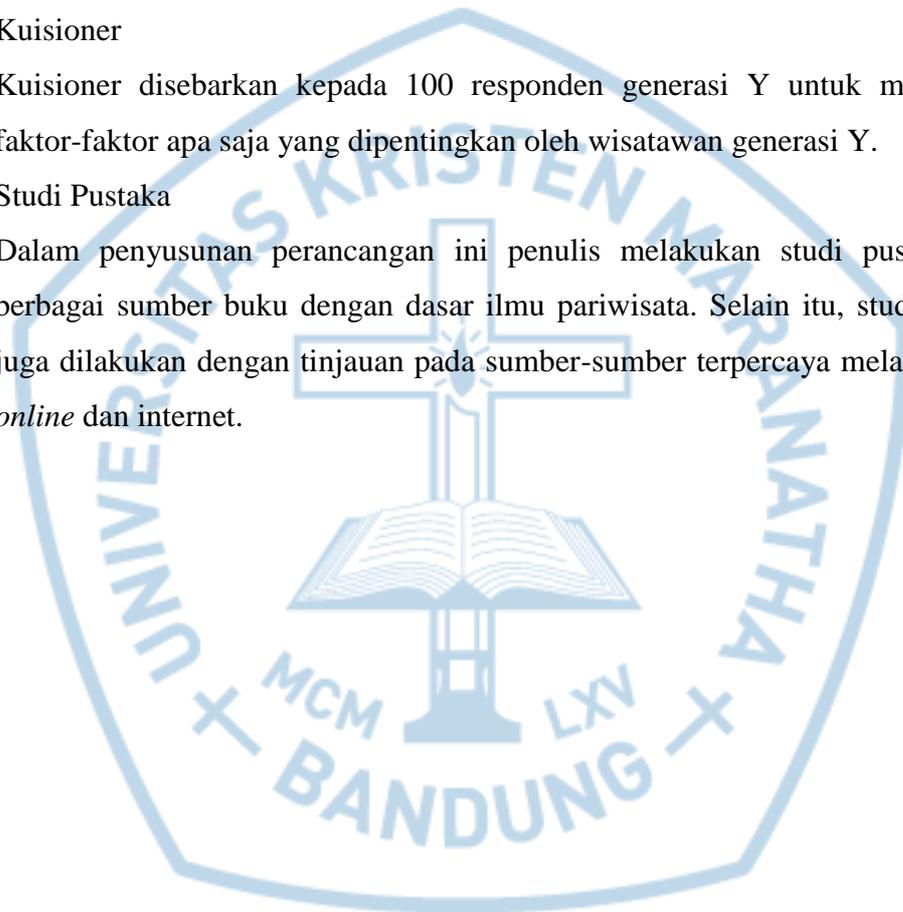
Wawancara dilakukan kepada Boncel, *founder* BPI sebagai narasumber dan informasi mengenai komunitas dan pandangan komunitas terhadap *open trip*. Selain itu juga dilakukan wawancara kepada Adi Utoyo, *staff* BPI sebagai narasumber mengenai pengalaman *open trip* dan *backpacker*.

2. Kuisisioner

Kuisisioner disebarkan kepada 100 responden generasi Y untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang dipentingkan oleh wisatawan generasi Y.

3. Studi Pustaka

Dalam penyusunan perancangan ini penulis melakukan studi pustaka dari berbagai sumber buku dengan dasar ilmu pariwisata. Selain itu, studi pustaka juga dilakukan dengan tinjauan pada sumber-sumber terpercaya melalui artikel *online* dan internet.



1.5 Skema Perancangan

