

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki banyak objek wisata yang menyajikan pesona keindahan alam serta kebudayaan yang seakan tidak pernah habis untuk di dijelajahi. Salah satu destinasi yang wajib dikunjungi adalah Kota Pagar Alam yang berada di wilayah Provinsi Sumatera Selatan. Kota Pagar Alam merupakan daerah pemekaran dari kabupaten Lahat. Luas wilayahnya sekitar 633,66 km dengan jumlah penduduk 143,844 jiwa, yang mencakup 5 kecamatan dan 35 desa/kelurahan. Kecamatan tersebut yaitu Kecamatan Dempo Selatan, Dempo Tengah, Dempo Utara, Pagaralam Selatan dan Pagaralam Utara, (Pagaralam dalam angka 2020, <https://pagaralamkota.bps.go.id/indicator/12/82/1/jumlah-penduduk-di-kota-pagar-alam-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin.html>). Pagar Alam bisa jadi salah satu kawasan dengan sejumlah objek wisata alam namun belum banyak diketahui wisatawan. Terletak sekitar 290 km dari Palembang, kota yang beriklim sejuk ini memiliki pemandangan alam yang indah dan sejumlah peninggalan purbakala sebagai objek wisata sejarah. Salah satu objek wisata populer adalah Gunung Dempo Pagar Alam yang merupakan puncak tertinggi Sumatera Selatan dengan ketinggian lebih dari 3100 mdpl.

Kota ini diapit oleh barisan pegunungan dan Gunung Dempo, sehingga membuat Kota Pagar Alam memiliki keindahan alam yang menawan, dan memiliki berbagai tempat wisata alam yang tentunya akan sangat menyenangkan untuk dikunjungi bersama orang-orang tercinta.

Tidak heran dengan berbagai keindahan pada kota ini, Pagar Alam dijuluki sebagai surga di atas awan. Menjadikan banyak turis asing maupun lokal penasaran tentang keindahan yang dikandungnya. Kawasan alam tentunya akan menawarkan kesejukan dan ketenangan yang jarang di dapatkan, terutama bagi yang memiliki aktifitas yang sangat padat.

Hampir semua objek wisata di Pagar Alam memiliki keindahan pegunungan dengan perkebunan yang asri, dan kekayaan budaya yang tidak kalah menarik. Hal ini tentunya mengundang pengunjung yang sangat tertarik untuk mencari keindahan yang alami.

1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup

1. Bagaimana cara memperkenalkan tempat wisata yang terdapat di Kota Pagar Alam?
2. Bagaimana cara memuat media Desain Komunikasi Visual yang dapat mempromosikan tempat wisata Kota Pagar Alam?

Perancangan media ini akan memperkenalkan Kota Pagar Alam melalui berbagai tempat wisata yang menarik yang ada di Kota Pagar Alam, Sumatera Selatan dan akan dibuat dalam Post Instagram, E-Poster, dan iklan di sosial media.

1.3 Tujuan Perancangan

Berdasarkan permasalahan dan ruang lingkup yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan perancangan ini adalah sebagai berikut:

1. Memberi informasi dengan cara memperkenalkan tempat wisata yang menarik yang terdapat di Kota Pagar Alam kepada masyarakat Indonesia melalui media online.
2. Membuat media Desain Komunikasi Visual yang dapat mempromosikan tempat wisata Kota Pagar Alam.

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1.4.1 Data Primer

Kuesioner adalah data yang diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan yang dijawab oleh responden. Kuesioner ini akan diajukan kepada beberapa orang yang termasuk di dalam target promosi. Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk menentukan segmentasi pasar.

Observasi lapangan merupakan metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung di lapangan. Pada saat melakukan observasi, penulis akan datang langsung ke beberapa tempat wisata yang ada di Kota Pagar Alam dan mengumpulkan data visual yang berbentuk foto.

Penulis melakukan wawancara dengan Dinas Pariwisata Kota Pagaralam. Penulis akan melakukan wawancara terstruktur dengan Dinas Pariwisata Kota Pagaralam. Penulis juga akan

melakukan wawancara tidak terstruktur dengan warga Kota Pagar Alam yang sering melakukan perjalanan ke berbagai tempat wisata di Kota Pagar Alam.

1.4.2 Data Sekunder

Penulis mencari berbagai macam informasi mengenai Kota Pagar Alam dan juga tempat wisatanya melalui website dan buku untuk mendukung pembuatan media promosi online yang akan dibuat agar sesuai dengan target promosi.



1.5 Skema Perancangan

