

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman saat ini kegiatan wisata yang dalam Bahasa Inggris disebut dengan *Travel* merupakan salah satu gaya hidup untuk semua kalangan termasuk kalangan anak muda atau mahasiswa. Wisata atau travel adalah perjalanan dan persinggahan yang dilakukan oleh manusia diluar tempat tinggalnya dengan berbagai motivasi atau dengan berbagai maksud dan tujuan, tetapi bukan untuk berpindah tempat tinggal dan menetap ditempat yang dikunjungi atau disinggahi, atau untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan dengan mendapat upah. Menurut Prof. Hunziker dan Prof. Krapt (Pakar Kepariwisata) wisatawan atau *Traveler* adalah pengunjung sementara yang tinggal sekurang-kurangnya 24 jam (menginap) ditempat tujuannya.

*Traveling* menjadi kegiatan yang sangat digemari oleh banyak orang khususnya para mahasiswa, mereka dengan fasih akan mengabadikan tiap momen perjalanan, melalui media social, memosting cerita di blog pribadi atau membuat vlog (Video Blog) seperti yang sedang tren saat ini. Kebanyakan orang berharap tidak hanya dilakukan saat hari libur atau waktu senggang, melainkan sudah menjadi kegiatan yang termasuk “penting” dalam jadwal kesibukan harian. Tidak sedikit orang yang mulai memanfaatkan waktu luangnya untuk *Traveling*, Khususnya mahasiswa. Mereka mulai berpikir bagaimana mengumpulkan uang dan merencanakan sebuah perjalanan. Mereka mulai sadar bahwa jalan-jalan atau *traveling* sekarang menjadi gaya hidup. Di dunia pariwisata pun sudah mulai banyak dikenal sebagai istilah pelaku wisata dari jenis wisata, salah satunya ialah *backpacking* atau *backpacker* sebagai subjek. *Backpacking* mulai menjadi sebuah gaya hidup yang telah berkembang cukup pesat dalam era tahun 2000-an. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari banyaknya maskapai penerbangan bertarif rendah, penginapan dan paket akomodasi dengan biaya yang murah diberbagai belahan dunia, serta kemajuan teknologi dalam berbagai bentuk komunikasi digital sehingga menyebabkan perencanaan dan pelaksanaan *backpacking* lebih mudah dibandingkan

sebelumnya. Backpacking merupakan salah satu dari praktik gaya hidup yang dilakukan oleh kaum muda, khususnya mahasiswa dalam melakukan pencarian identitas dirinya diasosiasi sosial tertentu.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa mahasiswa merupakan seorang yang tercatat disebuah perguruan tinggi. Mahasiswa dalam perkembangannya berada pada kategori remaja akhir yang berada dalam rentang usia 18-21 tahun. Usia tersebut berada dalam tahap perkembangan dari remaja atau *adolescence* menuju dewasa muda atau *young adulthood*. Pada usia ini, perkembangan individu ditandai dengan pencarian identitas dirinya, adanya pengaruh dari lingkungan, serta sudah mulai membuat keputusan terhadap pemilihan pekerjaan atau karirnya. Mahasiswa dapat diartikan sebagai kategori remaja akhir tersebut sedang berada dalam proses pencarian identitas dan citra diri dengan adanya pengaruh lingkungan sekitar, termasuk media massa. Banyak media massa yang menawarkan gaya hidup dengan budaya selera diseputar perkembangan tren busana, problema “*gaul*”, pacaran, *shopping*, dan acara mengisi waktu luang yang jelas perlahan tapi pasti akan membentuk budaya kawula muda (*youth culture*) yang berorientasi gaya hidup *fun*.

Saat ini kebutuhan *traveling* setara dengan aktivitas kerja sehari-hari. Traveling juga menjadi salah satu cara untuk membuat pikiran seseorang menjadi fresh. Produktivitas yang dipengaruhi oleh kondisi pikiran, pikiran yang fresh cenderung membuat seseorang menjadi lebih produktif. Manfaat kegiatan traveling diantaranya dapat mengurangi stress, mengurangi risiko kematian, meningkatkan produktivitas menjadi lebih kreatif, dan juga dapat membuat suasana hati yang bagus dan bahagia.

Kegiatan traveling memiliki beberapa faktor utama yang dapat membuat pelaku traveling menentukan destinasi wisata seperti daya Tarik traveler pada tempat yang akan dikunjungi, tingkat kemudahan dan aksesibilitas, serta tersedianya sarana prasana dan adapula yang terpengaruh karena melihat influencer yang digemarinya mengunggah moment traveling di media sosial. Selain terdapat juga 5 unsur destinasi yang memotivasi traveler berkunjung yaitu Alam, kebudayaan, kegiatan dan aktivitas, peristiwa, atmosfer/suasana. Unsur alam merupakan unsur yang bersifat alami seperti

hutan, air terjun, sungai, pantai, dan lain sebagainya sedangkan buatan manusia seperti lapangan golf. Kebun binatang, taman safari dan lain sebagainya. Unsur alam merupakan unsur yang paling banyak dimintai oleh target yang saya tuju baik dari para pelaku travel maupun calon traveler.

Alasan target melakukan kegiatan *traveling* diantaranya, seperti mengeksplor tempat-tempat baru menikmati pemandangan, sekedar bersantai atau rehat dari kesibukan sehari-hari, mencari referensi, pengalaman, serta wawasan yang baru dengan mempelajari kebudayaan yang khas di tempat atau destinasi yang dituju. Adapun kendala atau masalah yang dihadapi oleh para pelaku travel dan calon *traveler* diantaranya, tempat atau destinasi yang dituju tidak sesuai dengan yang diharapkan, tidak memiliki waktu luang untuk melakukan kegiatan *traveling* karena kesibukan, budget yang kadang diluar ekspektasi, dan juga menjadwalkan kegiatan *traveling* dengan tidak jelas sehingga efektifitas waktu tidak teratur.

Maka dari itu dengan adanya sebuah buku paduan berisi tips untuk *traveling* diharapkan dapat menjadi menarik dan memudahkan calon *traveler* melakukan kegiatan *traveling* menuju destinasi impiannya. Tujuan penelitian ini tentunya untuk mengetahui tanggapan dan pentingnya kegiatan *traveling* bagi calon *traveler*, kegiatan *traveling* yang seperti apa yang biasanya membuat calon *traveler* ini menjadi tertarik dan meminati kegiatan tersebut, apakah sebuah buku panduan *traveling* yang memang saat ini diminati sebagai solusi dari berbagai macam kendala atau masalah yang seringkali dijumpai saat melakukan kegiatan *traveling*. Dan tentunya mengetahui apakah sebuah panduan yang berisi tips *traveling* ini memberikan jawaban atau solusi dari kendala yang dihadapi.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang dipaparkan diatas, dapat teridentifikasi masalah yang ditemukan yaitu :

1. Tidak adanya waktu luang, sehingga target sulit menentukan waktu untuk melakukan *traveling*
2. Kegiatan *traveling* yang bersifat konsumtif, sehingga memerlukan budget yang tidak sedikit
3. Lokasi atau objek wisata yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, membuat target malas saat melakukan *traveling*
4. Calon traveler masih membutuhkan panduan untuk kegiatan *traveling*

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah yang didapat adalah :

1. Bagaimana merancang buku panduan *traveling* untuk calon *traveler* ?

## 1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi dengan target utama (primer) calon *traveler* dan (sekunder) *Traveler* yang senang melakuakan *traveling* dengan ala *backpacker* atau bisa dibilang menghemat dalam budget, tujuan destinasi yang berunsur alam seperti pantai dan gunung, mengeksplor tempat baru, dan juga senang bersolo traveler.

## 1.5 Maksud dan Tujuan

Dalam penelitian ini, penulis menentukan maksud dan tujuan untuk perancangan buku panduan *traveling* untuk calon *traveler* sebagai berikut :

### 1.5.1 Maksud Penelitian

Membuat sebuah buku atau media komunikasi untuk menyampaikan informasi berupa panduan dan tips *traveling* untuk calon *traveler*. Panduan ini bermaksud membuat calon *traveler* mendapat kegiatan *traveling* yang memang sesuai dengan apa yang diharapkan.

### 1.5.2 Tujuan Penelitian

Untuk merancang sebuah buku panduan *Traveling* yang berisi informasi dan tips *Traveling*, buku yang dirancang sedemikian rupa sehingga dibuat menarik dan dapat memudahkan para calon *Traveler* melakukan kegiatan *Traveling* sesuai dengan apa yang diharapkan.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan metode yang bersifat gabungan, yaitu penggunaan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif. Penggunaan metode ini bertujuan untuk membantu penulis memahami permasalahan secara komprehensif serta memungkinkan penulis menggunakan instrument-instrumen masalah yang diteliti. Adapun instrument penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. **Studi literatur** mengumpulkan berbagai informasi, referensi, serta berbagai teori yang relevan atau berkaitan dengan topik yang dituju dari beberapa sumber buku, data, dan sebagainya. Studi literatur ini digunakan sebagai informasi mengenai teori-teori seperti *traveling*, perancangan buku, ilustrasi, beserta elemen desain lainnya.
2. **Wawancara** mengumpulkan informasi yang berguna untuk menjawab kebutuhan serta kendala yang sering dihadapi oleh para *traveler*. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan *traveling* yang target sukai, tujuan dan alasan target, serta kendala atau masalah yang seringkali target temui.
3. **Kuesioner** digunakan untuk mengumpulkan informasi seperti, referensi target, gaya visual dan isi konten yang disukai oleh target pada perancangan buku panduan *Traveling* yang akan dibuat.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dibawah ini merupakan penjabaran sistematika yang digunakan oleh penulis dalam proses perancangan buku panduan *traveling*, yang berfungsi untuk memudahkan penyelesaian dari penelitian yang dilakukan. Sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada BAB I memaparkan latar belakang serta akar masalah yang menjadikan topik ini menjadi penting untuk diteliti dalam laporan “Perancangan Buku Panduan *Traveling* untuk calon *Traveler*” , identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, mind mapping, metoda penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini akan memaparkan landasan-landasan teori yang memang terkait dengan topik masalah yang diangkat atau diteliti serta pencapaian tujuan yang berkaitan dengan “Perancangan Buku Panduan *Traveling* untuk calon *Traveler*” ,

### **BAB III : DATA DAN ANALISA**

Bab ini akan memaparkan tentang penelitian yang dilakukan, dimulai dari menganalisa target yang dituju – menganalisa masalah yang terjadi – strategi perancangan yang akan dibuat – menentukan *what to say*.

### **BAB IV : KONSEP PERANCANGAN**

Bab ini menjabarkan secara detail langkah-langkah perancangan media yang hendak dibuat, dengan strategi komunikasi yang tepat, strategi informasi yang disampaikan, strategi kreatif, referensi atau studi visual, serta *creative brief*.

### **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini memaparkan mengenai kesimpulan yang diambil dari topik “Perancangan Buku Panduan *Traveling* untuk calon *Traveler*” , serta dilengkapi dengan saran yang diajukan selama perancangan berlangsung.