

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pariwisata di Indonesia saat ini terus berkembang sehingga menjadi salah satu sektor yang turut memberikan bantuan yang besar dalam pembangunan dan pendapatan negara (Retnoningsih, 2013). Dari data yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik (2019), peningkatan terjadi sebesar 6,12% per tahunnya pada industri pariwisata. Dari data tersebut, pemerintah daerah terlihat antusias untuk mengelola setiap kawasan pariwisata untuk menjadi tempat tujuan wisata. Arif Yahya selaku Menteri Pariwisata Republik Indonesia memulai gerakan melalui *brand* Pesona Indonesia untuk meningkatkan potensi tempat-tempat wisata yang berada di Indonesia (Simanjuntak, 2019)

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki banyak wisata alam dengan pemandangan yang sangat indah. Diantara wisata alam tersebut ada Air Terjun Randusari yang berlokasi di Jatimulyo Kecamatan Dlingo, dinamakan Randusari karena wisata air terjun berdekatan dengan pohon randu yang cukup besar, dan kata sari yang bermakna utama dalam Bahasa Jawa. Kemudian ada Desa Wisata Alam Kedung Pengilon yang terletak di Dusun Petung, Desa Bangunjiwo, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul. Tetapi potensi dari Desa Wisata Kedung Pengilon ini belum sepenuhnya terekspos oleh masyarakat luas, hal ini sangat disayangkan jika dibiarkan begitu saja. Potensi dari Desa Wisata Kedung Pengilon ini perlu dilestarikan dan dikembangkan hingga dikenal oleh masyarakat luas sehingga dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan serta dapat menjadi pemasukan bagi masyarakat sekitar.

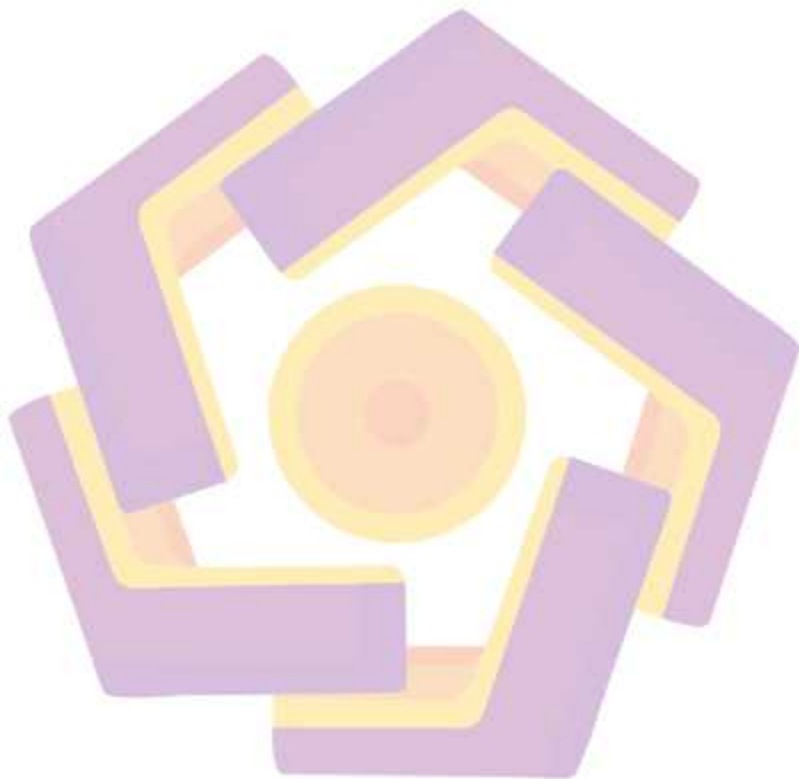
Menurut survei yang dilakukan oleh penulis, Wisata Kedung Pengilon memiliki potensi wisata yang sangat bagus, dilihat dari pemandangan yang indah dan akses jalan yang mudah dilewati kendaraan baik roda dua maupun roda empat. Namun setelah berkonsultasi dengan pihak pengelola ternyata daya tarik pengunjung masih sangat kurang. Hal ini disebabkan banyaknya wisatawan yang belum mengetahui tempat wisata tersebut. Dengan adanya perbincangan antara

penulis dengan pihak pengelola, pengelola memutuskan untuk mempromosikan tempat wisata dengan membuat *banner* sebagai media informasi Wisata Kedung Pengilon. Setelah adanya *banner* diharapkan masyarakat luas akan lebih mengenal Desa Wisata Petung Bangunjiwo. Dari penjelasan di atas penulis menyimpulkan bahwa tingginya potensi wisata yang ada juga harus didukung oleh adanya media informasi guna mempromosikan tempat wisata tersebut.

Media informasi secara umum adalah alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi. Melalui media informasi masyarakat dapat mengetahui informasi yang ada serta dapat saling berinteraksi satu sama lain. Sedangkan pengertian dari informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih bermanfaat bagi yang menerima, tanpa suatu informasi suatu sistem tidak dapat berjalan dengan lancar (Jogiyanto HM,2005).

Terdapat berbagai media yang dapat digunakan guna membantu menyebarkan informasi yang diharapkan. Salah satu media tersebut adalah *banner*. Menurut Rachmat Kriyantono, *banner* adalah suatu bentuk komunikasi non personel yang menyampaikan pesan untuk menjual sebuah produk yang memungkinkan lebih banyak konsumen untuk membeli produk yang dijual dan membayar media yang digunakan. Dibandingkan dengan media informasi lain *banner* memiliki kelebihan berupa desain yang lebih *compact* sehingga mampu menampilkan informasi secara efektif yang dapat digunakan sebagai media promosi maupun media informasi. Selain itu, proses pembuatan desain *banner* membutuhkan waktu yang lebih efisien. *Banner* juga dapat digunakan sebagai media dekorasi di beberapa tempat sehingga mampu menjadi objek yang menarik orang untuk membacanya. Kini mayoritas *banner* merupakan *banner printing* yang didesain melalui perangkat lunak komputer. Metode ini memiliki lebih banyak tahapan namun membutuhkan waktu yang lebih cepat (Ida S, 2021)

Berdasarkan uraian di atas, skripsi ini disusun guna menjabarkan peran desainer dalam pembuatan *banner* sebagai media informasi di Desa Wisata Petung Bangunjiwo agar potensi dari wisata alam ini dapat dikenal oleh masyarakat luas. Oleh karena itu penulis merumuskan judul penelitian dengan judul **“Peran Desainer Grafis dalam Membuat Banner sebagai Media Informasi di Desa Wisata Petung Bangunjiwo”**.



1.2 Fokus Permasalahan dan Rumusan Masalah

Fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah peran desainer dalam membuat desain banner.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana peran desainer dalam pembuatan banner yang bertujuan untuk memperkenalkan kawasan wisata Kedung Pengilon di dalam Desa Wisata Petung Bangunjirwo.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan peran desainer dalam pembuatan banner yang bertujuan untuk memperkenalkan kawasan Wisata Kedung Pengilon.

1.4. Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Menambah informasi dan referensi terkait penelitian dengan objek penelitian karya desain visual.

1.4.2 Manfaat Praktis

Karya *banner* menjadi bagian dari media promosi dalam pengembangan wisata, sehingga mampu mendatangkan banyak wisatawan, oleh karena itu hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi dari para desainer grafis lainnya.