

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI VISUAL
OBYEK WISATA “MIRAH FANTASIA” DAN
SEKITARNYA DI KABUPATEN BANYUWANGI**



TUGAS AKHIR DESAIN

**oleh :
Faris Afwan
NIM 0311391023**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI VISUAL
OBJEK WISATA “MIRAH FANTASIA” DAN
SEKITARNYA DI KABUPATEN BANYUWANGI**

TUGAS AKHIR DESAIN



oleh :
Faris Afwan
NIM 0311391023

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI VISUAL
OBJEK WISATA “MIRAH FANTASIA” DAN
SEKITARNYA DI KABUPATEN BANYUWANGI**

TUGAS AKHIR DESAIN



oleh :

Faris Afwan

NIM 0311391023

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2008**

Tugas Akhir Disain berjudul:

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI VISUAL OBYEK WISATA
 “MIRAH FANTASIA” DAN SEKITARNYA DI KABUPATEN
 BANYUWANGI, diajukan oleh Faris Afwan, NIM 0311391023, Program Studi
 Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni
 Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 2
 Agustus 2008 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

Drs. Lasiman, M.Sn.
 NIP. 131773135

Pembimbing II/ Anggota

Drs. Aznar Zacky
 NIP. 131474338

Cognate/ Anggota

Drs. Wibowo, M.Sn.
 NIP. 131661172

KPS. Disain Komunikasi Visual
 / Anggota

Drs. Lasiman, M.Sn.
 NIP. 131773135

Ketua Jurusan Disain/ Ketua
 / Anggota

Drs. Ant. Hendro Purwoko
 NIP. 131284654

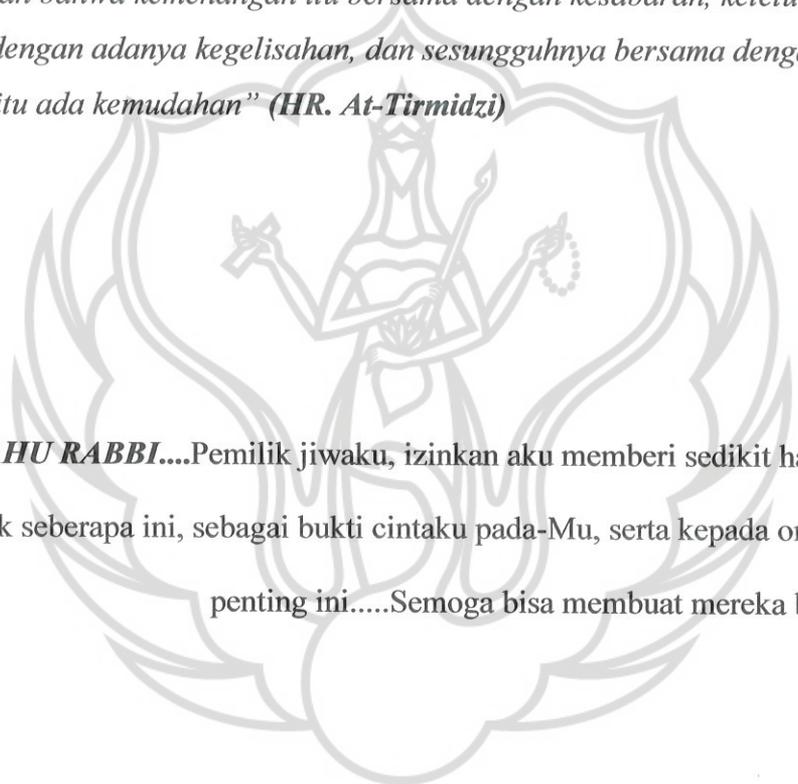


Dekan Fakultas Seni Rupa
 Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. M. Agus Burhan, M. Hum
 NIP : 131567129

.....”*Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada ALLAH-lah hendaknya kamu berharap*”.... **(Q.S. Al Insyirah 5-8)**

”*Ketahuiilah bahwa kemenangan itu bersama dengan kesabaran, keleluasaan itu bersama dengan adanya kegelisahan, dan sesungguhnya bersama dengan kesulitan itu ada kemudahan*” **(HR. At-Tirmidzi)**



ALLAHU RABBI....Pemilik jiwaku, izinkan aku memberi sedikit hadiah kecil yang tak seberapa ini, sebagai bukti cintaku pada-Mu, serta kepada orang-orang penting ini.....Semoga bisa membuat mereka bahagia.....

Ibu dan Bapak, yang telah mencurahkan segala kesabaran, membimbingku dengan do'a cinta dan kasih sayang.....

Yuliani satu-satunya Kakakku tercinta yang selalu ada disetiap susah senangku.....

Seseorang yang tak pernah lepas dari benakku, semua ini takkan menjadi mudah tanpamu, ***you're the best I ever had***.....

KATA PENGANTAR

Puji syukur yang sangat mendalam kehadirat Allah SWT beserta Rasulnya yang telah melimpahkan berkah, rahmat dan petunjuk-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini dengan baik sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar kesarjanaan S-1 pada Program Studi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak akan dapat terwujud tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Soeprpto Soedjono, MFA, Ph.D, Selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Lasiman, M.Sn., selaku Pembimbing I dan Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Aznar Zacky, selaku Pembimbing II
5. Bapak, Drs. Wibowo, M.Sn., selaku Dosen Wali
6. Bapak Drs. Ant. Hendro Purwoko, selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Segenap Keluarga Besar Dosen dan Staff Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta

8. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banyuwangi dan seluruh Staff atas segala data yang diberikan.
9. Seluruh staff unit pelaksana obyek wisata Mirah Fantasia
10. **Keluarga bahagiaku : Ibu, Bapak dan Kakakku**, atas segala didikan, perhatian, kasih sayang, do'a serta dukungan moral dan materiil yang tak terbatas.
11. Dokter cinta calon istriku **Dokter Yuni Purwanti**, atas segala perhatian, motivasi, dukungan, kekuatan, cinta dan kasih sayangnya. Terima kasih karena selalu ada buatku.
12. Arifyan dan Dewi, atas segala bantuan serta jasanya. Karena kamu aku ada di ISI dan sampe diposisi kehidupanku sekarang ini.
13. Teman-teman mainku Catur Ary Cs, Harmoko, Dimas, Condro, Wikan, Sony, Hasan, atas segala bantuannya.
14. Tempat pengalamanku menempa ilmu di dunia kerja Degeta Adv, Eureka Sentra Komunika, Yogya El Video, CTO Group (CTO, Intiscan, Spektrum), Muncul Group (Buana Grafika), Variant Multi Kreasi
15. Teman-teman seperjuanganku "Otakanan", Harmoko, Dimas, D Mufti, Atma, Ipung, Singgih, Hasti, Dyah, Rummy, Ary, Tia, Sari, Upit, Angel, Widuri, Agung, Sompret, Londo, Didit, Mulyono, Radian, Adam, Wahyu Cimeng, Supriyanto, Andi, Yoga, Yustina, Susilo.
16. Keluarga Besar Mahasiswa Deskomvis ISI Yogyakarta.
17. Untuk teman-temanku dan semua pihak yang tidak tersebut di atas mohon maaf dan terima kasih atas segala bantuannya.

Penulis menyadari bahwa semua jauh dari sempurna, untuk itu diharapkan kritik dan saran dari segenap pembaca dari tulisan dan karya ini. Semoga karya Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat yang berarti bagi pembaca.

Yogyakarta, 24 Juli 2008



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SKEMA	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Judul Perancangan	1
B. Latar Belakang Masalah	1
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Perancangan	9
E. Batasan Masalah	10
F. Manfaat Perancangan	10
G. Metodologi Perancangan	11
H. Skema Perancangan	16

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Banyuwangi	17
B. Obyek Wisata Banyuwangi	29
C. Peta Wisata Kabupaten Banyuwangi	60
D. Jarak Antara Obyek Wisata	61
E. Fasilitas Pendukung Wisata Banyuwangi	62
F. Mirah Fantasia	63
1. Data Obyek Wisata	63
a. <i>Water Sport</i>	64
b. Taman Burung	65
c. Kolam Renang dan <i>Waterboom</i>	66
d. Restoran Pantai	67
2. Data Pemasaran Pariwisata	68
3. Analisa Data	73
a. Strength (<i>Kekuatan</i>)	73
b. Weakness (<i>Kelemahan</i>)	74
c. Opportunities (<i>Kesempatan</i>)	75
d. Threats (<i>Ancaman</i>)	75
4. Kesimpulan Analisa Data	76

BAB III KONSEP PERANCANGAN

A. Sintesis	78
1. Tujuan Dan Strategi Pemasaran	78
a. Tujuan Pemasaran	78
b. Strategi Pemasaran	79
2. Tujuan dan Strategi Promosi	85
a. Tujuan Promosi	85
b. Strategi Promosi	86
3. Tujuan dan Strategi Periklanan	86
a. Tujuan Periklanan	86
b. Strategi Periklanan	87
B. Konsep Perencanaan Media	89
1. Tujuan Media	90
a. Jangkauan	90
b. Frekwensi	91
c. Kesenambungan	91
d. Khalayak Sasaran	91
2. Strategi Perencanaan Media	93
3. Program Media	117
a. Media Utama	118
b. Media Pendukung	121
4. Biaya Media	127

C. Konsep kreatif	142
1. Tujuan Kreatif	143
2. Strategi Kreatif	143
a. Isi Pesan	149
b. Bentuk Pesan	149
c. Strategi Visual	151
3. Program Kreatif	152
a. Tema Pokok	152
b. Pendukung Tema	153
1) Warna	153
2) Gaya Ilustrasi	154
3) Tipografi	154
4) Headline	156
5) Sub headline	156
4. Biaya Kreatif	156
5. Program Penulisan Teks Dan Visual	157

BAB IV VISUALISASI DESAIN

A. Sinopsis	168
B. Strategi Tata Desain	169
C. Biaya Tata Desain	171
D. Program Tata Desain	171
1. Idea Lay Out/ Lay Out gagasan	

2. Rough Lay Out/ Lay Out kasar
3. Comprehensive Lay Out/ Lay Out lengkap

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	245
B. Saran	247

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

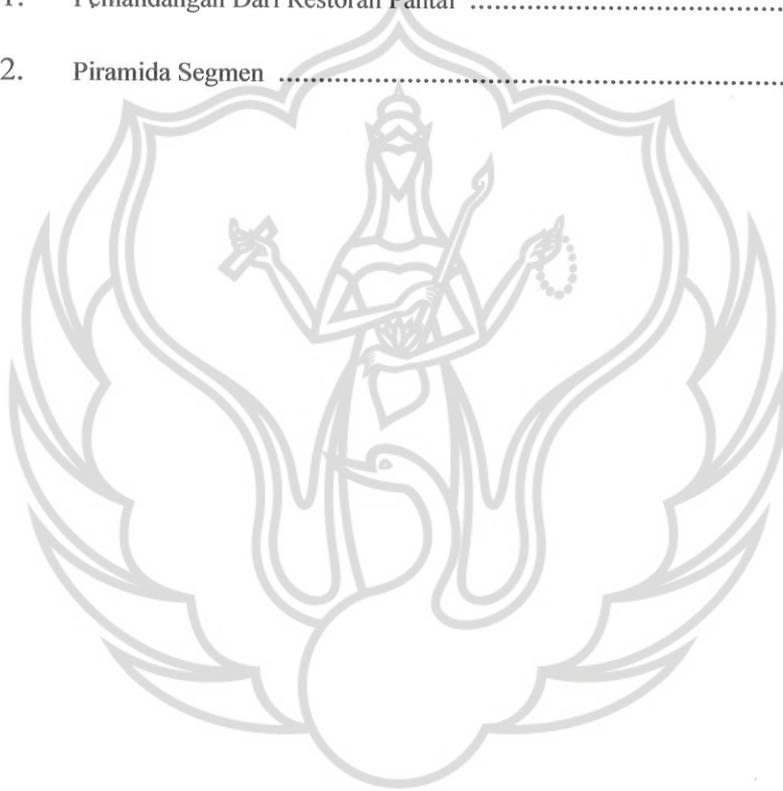
	Halaman
Tabel 1. Program Media	126
Tabel 2. Harga Bahan	130
Tabel 3. Spesifikasi Media	141
Tabel 4. Jadwal Perancangan Program Kreatif	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Peta Wilayah Banyuwangi	24
Gambar 2.	Agro wisata kali klatak	33
Gambar 3.	Miniatur Desa Wisata Using	33
Gambar 4.	Hamparan Agro Wisata Kalibendo	34
Gambar 5.	Suasana Wisata Segara Anakan	35
Gambar 6.	Fauna Burung Segaraanakan	35
Gambar 7.	Aktivitas Pekerja Di Perkebunan Malangsari	35
Gambar 8.	Suasana Pelabuhan Ikan Muncar	37
Gambar 9.	nelayan mengumpulkan ikan	38
Gambar 10.	Suasana Wisata Pantai Pancer	38
Gambar 11.	Alam Agro Wisata Kendeng Lembu	40
Gambar 12.	Pencari Belerang	41
Gambar 13.	Tempat Penimbangan Belerang	41
Gambar 14.	Kawah Ijen	41
Gambar 15.	Kawah Ijen	41
Gambar 16.	Pantai Yang Bernuansa Merah	43
Gambar 17.	Pemandian Alam Antong Pesona	43
Gambar 18.	Rimba Alas Purwo	44
Gambar 19.	Satwa Alas Purwo	44
Gambar 20.	Grajagan Sore Hari	45
Gambar 21.	Petik Laut Grajagan	45

Gambar 22.	Hamparan Rumput Sadengan	46
Gambar 23.	Terjun Bayu Lor	47
Gambar 24.	Penginapan Bayu Lor	48
Gambar 25.	Ombak Plengkung	48
Gambar 26.	Berselancar Di Plengkung	50
Gambar 27.	Penginapan G-land	50
Gambar 28.	Gerbang G-land	50
Gambar 29.	Watu Dodol	50
Gambar 30.	pesona Watu Dodol	52
Gambar 31.	Teluk Hijau	54
Gambar 33.	Alam Asri Teluk Hijau	54
Gambar 33.	Penyu di Sukamade	55
Gambar 34.	Pantai Blimbingsari	56
Gambar 35.	Pemandian Pancur	57
Gambar 36.	Arung Jeram Kalibaru	58
Gambar 37.	Umbul Pule Dan Kegiatan Pramuka	59
Gambar 38.	Peta Sebaran Wisata Banyuwangi	60
Gambar 39.	Parasailing	65
Gambar 40.	Perlengkapan Watersports	65
Gambar 41.	Jet Sky	65
Gambar 42.	Permainan Air	65
Gambar 43.	Berbagai Burung Di Birds Park	66
Gambar 44.	Taman Lingkungan Birds Park	66

Gambar 45.	Kolam Renang	66
Gambar 46.	Lingkungan Waterboom	66
Gambar 47.	Waterboom	67
Gambar 48.	Restoran Pantai	67
Gambar 49.	Suasana Restoran Pantai	67
Gambar 50.	Restoran Pantai	67
Gambar 51.	Pemandangan Dari Restoran Pantai	67
Gambar 52.	Piramida Segmen	97



BAB I

PENDAHULUAN

A. JUDUL PERANCANGAN

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI VISUAL OBYEK WISATA
“MIRAH FANTASIA” DAN SEKITARNYA DI KABUPATEN
BANYUWANGI.

B. LATAR BELAKANG MASALAH

Membahas mengenai pariwisata, pasti terdapat sangat banyak unsur di dalamnya yang menyertai. Pariwisata adalah suatu gejala yang sangat kompleks di dalam masyarakat, ada objek wisata, hotel, villa, *souvenir shop*, pramuwisata, angkutan wisata, biro perjalanan, rumah makan, terminal dan lain sebagainya. Di samping itu ada wisatawananya sendiri dengan segala tingkah lakunya. Maka dapatlah dikatakan bahwa yang disebut *pariwisata ialah segala kegiatan dalam masyarakat yang berhubungan dengan wisatawan*¹.

Perkembangan dunia pariwisata di tanah air mempunyai banyak cerita sejarah/mitos yang beragam dan menarik, hingga kini cerita-cerita itu dipercaya bahkan menyatu di kehidupan masyarakat setempat. Salah satunya adalah Banyuwangi.

Banyuwangi adalah salah satu kabupaten di propinsi Jawa Timur yang terletak di bagian ujung paling timur dari pulau Jawa. Secara geografis,

¹ R.G. Soekadijo, *Anatomi Pariwisata*, Gramedia, 1997.hlm. 2.

Banyuwangi mempunyai nilai strategis di sektor pertanian, perikanan atau kelautan, pariwisata dan lain-lain. Di samping itu, nilai dibidang kepariwisataan mempunyai unsur yang potensial dan sangat strategis karena berdekatan dengan pulau Bali yang merupakan daerah utama tujuan wisata manca negara maupun tujuan wisata domestik.

Posisi Kabupaten Banyuwangi yang berada di ujung timur pulau Jawa tepatnya berada pada $7,43^{\circ}$ - $8,46^{\circ}$ Lintang Selatan dan $113,35^{\circ}$ - $114,38^{\circ}$ bujur timur. Secara keseluruhan, total luas wilayah kabupaten Banyuwangi adalah sebesar 5.782,50 kilometer, dengan ketinggian tanah 0 - 100 meter dpl seluas 207.947,60 hektar atau 35,96 %. Ketinggian tanah 101 - 500 meter dpl seluas 261.737,65 hektar atau 45,26 %. Ketinggian tanah 501 - 1000 meter dpl seluas 48.881,57 hektar atau 8,45 %. Ketinggian tanah 1001 - 1500 meter dpl seluas 22.076,45 hektar atau 3,82 %. Ketinggian tanah 1501 - 2000 meter dpl seluas 16.439,77 hektar atau 2,84 %. Ketinggian Tanah 1501 - 2000 meter dpl seluas 16.439,77 hektar atau 2,84 %. Ketinggian tanah 2001 - 2500 meter dpl seluas 13.424,61 hektar atau 2,32 %. 7. Ketinggian tanah diatas 2500 meter dpl seluas 7.742,35 hektar atau 1,34 %.

Hamparan areal kabupaten Banyuwangi dibatasi oleh kawasan Satya Marga Satwa Baluran kabupaten Situbondo di sebelah Utara, selat Bali di sebelah Timur, samudra Indonesia di sebelah Selatan dan sebelah Barat kawasan pegunungan kabupaten Jember dan kabupaten Bondowoso, dengan luas laut mencapai

sepertiga (1/3) dari luas laut propinsi Jawa Timur. Sedangkan luas daratan mencapai 578.250 hektar atau 5.782,50 kilometer persegi.²

Seperti yang telah diutarakan di atas, bahwa letaknya yang cukup strategis dan berbatasan langsung dengan pulau Bali mendorong pemerintah kabupaten untuk lebih bisa menggali potensi alam terutama dengan menggalakkan sektor pariwisata sebagai sumber devisa daerah. Alasan ini sangat masuk akal karena realita potensi yang ada di daerah ini belum banyak yang dimanfaatkan dengan baik. Alam yang masih begitu asri dan alami, membuat penduduk setempat banyak dimanjakan dan kurang bisa memanfaatkannya dengan baik. Oleh karena itu banyak investor dari daerah lain berminat kepada daerah tersebut untuk dijadikan sebagai sasaran obyek wisata.

Pariwisata atau *turisme* adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk rekreasi atau liburan, dan juga persiapan yang dilakukan untuk aktivitas ini. Definisi yang lebih lengkap mengenai pariwisata atau turisme adalah industri jasa. Mereka menangani jasa mulai dari transportasi, jasa keramahan - tempat tinggal, makanan, minuman; dan jasa bersangkutan lainnya seperti bank, asuransi, keamanan, dan lain-lain. Lain dari pada itu juga menawarkan tempat istirahat, budaya, pelarian, petualangan, dan pengalaman baru dan berbeda lainnya.²

Dewasa ini telah bermunculan beberapa tempat wisata yang berpotensi memberdayakan sektor alam kabupaten Banyuwangi. Dengan pesatnya perkembangan tempat wisata tersebut, secara tidak langsung akan menambah

² <http://www.banyuwangi.go.id/html>, 04 feb. 2007

² <http://id.wikipedia.org/wiki/Pariwisata>, 15 april 2007

pendapatan daerah sebagai devisa. Contoh kongkrit obyek wisata ini adalah “MIRAH FANTASIA”.

“MIRAH FANTASIA” adalah bagian dari group “MIRAH” dan merupakan anak cabang dari “MIRAH HOTEL” yang baru saja selesai dibangun dan masih terus dilakukan pembenahan. Obyek wisata ini diresmikan pada tanggal 15 Desember 2006 oleh pimpinan pusat group “MIRAH”. Obyek wisata ini bisa dikatakan obyek wisata tergolong dalam kategori besar yang ada di Banyuwangi dan memiliki fasilitas lengkap yang di antara fasilitasnya sulit ditemukan di tempat wisata lain dalam lingkup kabupaten setempat.

Taman rekreasi laut di tepi pantai berada di Jl. Karimun Jawa dalam kota Banyuwangi, menghadap Selat Bali, di atas hamparan rimbunnya pohon *mangrove* dengan desiran angin pantai dipadu dengan suara burung berkicau, membuat tempat ini ideal untuk rekreasi seluruh keluarga.

Fasilitas yang dimiliki oleh “MIRAH FANTASIA” diantaranya : *waterboom*, *watersports*, taman burung, dan restoran pantai. Berbagai fasilitas yang dimiliki ini menjadi keunggulan tersendiri diantara obyek wisata lain yang telah ada di kabupaten Banyuwangi. Tempat rekreasi ini dilengkapi dengan sarana atraksi laut berkelas dunia yang menantang seperti : *parasailing* (naik parasut ditarik *speedboat*), *banana boat* (perahu karet berbentuk pisang), *jet sky*, menyelam serta melihat keindahan taman laut menggunakan *glass bottom boat*.

Bertolak dari berbagai keistimewaan yang ada di “MIRAH FANTASIA”, ternyata terdapat berbagai kekurangan yang apabila ditinjau dari beberapa segi cukup berpengaruh. Diantaranya ialah mengenai lokasi *access* menuju obyek wisata yang relatif jauh dari kota dan tempatnya yang menjorok masuk membuat pengunjung awam kesulitan menemukan obyek wisata tersebut.

Faktor lain terkait kendala atau kekurangan dari obyek wisata tersebut adalah mengenai kebutuhan publikasi dan sistem informasi visual yang belum memadai. Mirah Fantasia sebagai salah satu obyek wisata yang baru berdiri dan memiliki banyak potensi untuk dikembangkan, maka diperlukan suatu sistem informasi visual dan publikasi agar obyek wisata ini lebih dikenal oleh masyarakat. Salah satu promosi yang dilakukan adalah dengan cara membuat suatu perwujudan *image corporate* dan sistem informasi visual yang menyertainya dalam lingkup areal daerah itu sendiri dan mencakup daerah wisata sekitarnya. *Corporate Design* mulai berkembang di era tahun 1950-an bertujuan untuk menggabungkan antara figur dan produk yang di tawarkan sebagai suatu kepribadian fiktif yang terbentuk sebagai *image*.³

Sampai saat ini, berbagai keunggulan yang dimiliki oleh obyek wisata ini belum bisa ditampilkan secara luas karena berbagai realita kendala yang ada di lapangan terkait dengan masih minimnya informasi promosi, iklan *corporate* dan sistem informasi visual pendukung menuju terciptanya publisitas daerah tersebut

³ Madjadikara, Agus, 2004, *Bagaimana Biro Iklan Memproduksi Iklan*, hal.18 Gramedia Pustaka Utama, Jakarta

sehingga masyarakat luas kurang begitu mengetahui dan kurang kenal dengan baik daerah wisata tersebut diatas.

Secara umum, pengertian Sistem informasi adalah aplikasi komputer untuk mendukung operasi dari suatu organisasi: operasi, instalasi, dan perawatan

komputer, perangkat lunak, dan data. Pengertian lain menyebutkan, sistem informasi adalah sekumpulan hardware, software, brainware, prosedur dan atau aturan yang diorganisasikan secara integral untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat guna memecahkan masalah dan pengambilan keputusan.

Pengertian secara khusus (pariwisata), sistem informasi visual adalah sekumpulan komponen pembentuk sistem yang mempunyai keterkaitan visual antara satu komponen dengan komponen lainnya yang bertujuan menghasilkan suatu informasi dalam suatu bidang tertentu (pariwisata). Dalam sistem informasi diperlukannya klasifikasi alur informasi, hal ini disebabkan keanekaragaman kebutuhan akan suatu informasi oleh pengguna informasi. Kriteria dari sistem informasi antara lain, fleksibel, efektif dan efisien.⁴

Iklan *corporate* adalah iklan yang bertujuan untuk membangun citra atau image suatu perusahaan yang pada akhirnya tentu diharapkan dapat membangun citra positif produk-produk atau jasa yang ditawarkan oleh perusahaan tersebut.⁴

Obyek wisata “MIRAH FANTASIA” sebagai implementasi dari suatu *company* atau perusahaan adalah sangat perlu mewujudkan suatu *image* dan

⁴ <http://id.wikipedia.org/wiki/Pariwisata>, 15 april 2007

⁴ Madjadikara, Agus, 2004, *Bagaimana Biro Iklan Memproduksi Iklan*, hal.18 Gramedia Pustaka Utama, Jakarta

profil dimana *image* yang ditampilkan tersebut akan membawanya pada suatu diferensiasi, ciri khas dan yang sangat diharapkan adalah pengenalan secara spesifik oleh masyarakat bahwa “MIRAH FANTASIA” adalah obyek wisata baru Banyuwangi yang elok nan indah memukau dan selayaknya sangat patut dikunjungi oleh kalangan masyarakat yang ingin sekedar melaksanakan darmawisata santai ataupun melaksanakan *refreshing*.

Tempat wisata “MIRAH FANTASIA” dirasa sangat perlu dibahas dan diangkat karena berbagai alasan yang diantaranya ingin menyebar luaskan keberadaan tempat ini melalui tatanan sistem informasi visual dan menciptakan *image* yang tepat untuk obyek wisata ini apabila dihubungkan dengan berbagai pesona keindahan yang ditawarkan didalamnya seperti taman lautnya yang menawan didukung oleh fasilitas *watersports* yang lengkap, kicauan berbagai macam burung yang terdapat pada taman burung, serta keeksotisan *waterboomnya* yang luar biasa sehingga patut dikunjungi dan dijadikan sebagai wisata keluarga yang tak terlupakan.

Kiranya sangat sayang sekali apabila obyek alam yang didalamnya terdapat pemandangan nan begitu elok ternyata tidak disertai oleh profil publisitas bagus dan sistem informasi yang tepat, informatif dan jelas. Maka, dalam kesempatan ini, penulis mencoba mengangkat obyek wisata tersebut sebagai obyek wisata utama dan yang berada disekitarnya sebagai obyek wisata pendukung dalam penerapan publisitas dan sistem informasi visual secara lanjut dengan maksud dan tujuan utamanya tidak lain adalah untuk dapat lebih mengangkat citra dan nama Banyuwangi sebagai tempat tujuan wisata yang tepat dan tak kalah menarik yang

didalamnya terdapat obyek wisata “MIRAH FANTASIA” sehingga diperhitungkan keberadaannya serta mengangkat obyek wisata lain yang berada disekitarnya sebagai pendukung dengan harapan akhirnya adalah tanggapan konsumen secara baik untuk dapat datang dan mengunjungi berbagai obyek wisata ini dan tindak lanjut secara konkritnya adalah *income* dan *profit* bagi penyelenggara obyek wisata tersebut dan devisa bagi pemerintah daerah.

C. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang lebih spesifik tertuang dalam beberapa poin di bawah ini :

- a. Bagaimana merealisasikan ide promo dan pengenalan yang menarik kepada masyarakat sehingga berdampak pada perwujudan tanggapan baik masyarakat tersebut sebagai jawaban atas kebutuhan dan keinginan untuk datang berwisata.
- b. Bagaimana usaha mengembangkan dunia pariwisata Banyuwangi terkait dengan penggunaan rancangan informasi visual sehingga berbagai obyek wisata Banyuwangi dapat terpublikasikan dengan baik.
- c. Bagaimana menyampaikan pesan promosi ke masyarakat terkait “MIRAH FANTASIA” sebagai obyek wisata baru dan obyek wisata lain yang terdapat di kabupaten Banyuwangi sebagai obyek wisata pendukung agar dapat lebih jauh dikenal

dan bisa lebih menghibur pengunjung dalam lingkup promosi dan berbagai keunggulan yang dimiliki.

- d. Bagaimana mengembangkan sebuah program baru untuk memberitahukan kepada seluruh masyarakat tentang keunggulan dari berbagai fasilitas yang terdapat dalam obyek wisata “MIRAH FANTASIA”
- e. Bagaimana menunjukkan identitas visual Banyuwangi yang khas terkait dengan sistem informasi yang diadakan sehingga masyarakat mampu mengenali secara baik keberadaan tempat-tempat wisata yang ada.

E. TUJUAN PERANCANGAN

Tujuan perancangan sistem informasi visual obyek wisata “MIRAH FANTASIA” dan sekitarnya ini adalah :

- a. Mengembangkan sebuah tatanan informasi visual baru untuk memberitahukan kepada seluruh masyarakat tentang obyek wisata yang ada di Banyuwangi.
- b. Berusaha menarik perhatian masyarakat dan menawarkan berbagai manfaat serta keunggulan dari obyek wisata yang ada dan fasilitas yang terdapat dalam obyek wisata utama “MIRAH FANTASIA” dan sekitarnya yang berdampak pada keinginan masyarakat untuk bisa datang dan berkunjung ke Banyuwangi.
- c. Memberikan informasi yang jelas kepada masyarakat, identitas dan citra yang lebih melekat pada obyek wisata Banyuwangi ini

sesuai dengan ciri khas daerah setempat serta memberikan informasi yang jelas tentang sarana transportasi, waktu perjalanan, fasilitas pendukung dan memberikan gambaran seputar lokasi beserta daya tariknya secara komunikatif dan artistik sesuai dengan keadaan sebenarnya.

F. BATASAN MASALAH

Pada perancangan kali ini yang akan dibahas secara spesifik adalah profil perencanaan sistem informasi visual obyek wisata Banyuwangi tersebut yang dibatasi tiga lokasi sebagai obyek wisata pendukung disepular kawasan Banyuwangi yang masih mewakili sebaran obyek wisata yang ada di lokasi tersebut dan melaksanakan suatu cara tentang bagaimana mempromosikan obyek wisata baru “MIRAH FANTASIA” pada khususnya dan obyek wisata dikawasan Banyuwangi pada umumnya agar lebih jauh dikenal. Hal ini dimaksudkan juga sebagai langkah perintis dalam upaya melaksanakan pengenalan baru kepada masyarakat melalui berbagai media promosi *public* berbentuk cetak *indoor* dan *outdoor* seperti pembuatan brosur, leaflet, katalog, billboard, beberapa *sign system* dan lain-lain sehingga diharapkan pengunjung dari obyek wisata ini adalah masyarakat setempat (lokal) dan lebih banyak dikembangkan lagi ke arah pengenalan kepada masyarakat dari luar daerah serta diharapkan juga sampai ke wisatawan manca negara.

G. MANFAAT PERANCANGAN

Hasil penelitian diharapkan akan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak, antara lain:

1. Manfaat bagi diri sendiri

Perancangan diharapkan akan menambah wawasan atau pengetahuan terhadap permasalahan yang lebih nyata di dalam masyarakat.

2. Manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Perancangan diharapkan akan menambah khasanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual.

3. Manfaat bagi konsumen

Perancangan diharapkan akan dapat memberikan umpan balik mengenai perancangan sistem informasi visual.

4. Manfaat bagi masyarakat

Dengan adanya perancangan ini, masyarakat diharapkan akan mendapatkan informasi lebih jauh tentang obyek wisata yang ada di Banyuwangi dan sekitarnya.

H. METODE PERANCANGAN

Metode yang akan dipakai sebagai perancangan sistem informasi ini adalah dengan mencari pustaka tentang obyek wisata yang bersangkutan serta menggunakan metode analisa yang paling tepat untuk menggali berbagai kemungkinan keunggulan dan kekurangan dari obyek wisata tersebut sehingga

berdampak kepada arah publisitas yang efektif dan menuju kearah penyempurnaan.

Penggunaan metode ini dirasa tepat karena berbagai alasan yang diantaranya dari dalam lingkup obyek wisata itu sendiri seperti banyaknya keunggulan yang dimiliki oleh beberapa obyek wisata diantaranya “MIRAH FANTASIA” dan banyaknya potensi alam yang dapat mendorong terciptanya suatu ide cemerlang untuk mendapatkan hasil akhir yang sesuai dengan harapan.

Sedangkan untuk metode pelaksanaan eksekusi grafis ini akan digunakan beberapa tahapan yang antara lain sebagai berikut :

1. Tahap inventarisasi data

Pengumpulan data berupa :

- a. Metode Kepustakaan

Berupa buku-buku mengenai Banyuwangi, *booklet* dan lain sebagainya.

- b. Metode Dokumentasi

Antara lain rekaman foto, *scanner*

- c. Identifikasi Data / sintesis

Sintesis adalah jalan keluar yang ditempuh sebagai pemecahan masalah perancangan yang akan dilakukan, setelah data dianalisis dan disimpulkan.

2. Tahap analisis

Pendekatan yang dilakukan adalah dengan menganalisa data-data yang telah ada, anatar lain:

a. Wujud (*appearance*)

Sesuatu yang tampak oleh indera penglihatan (visual) secara nyata ataupun yang abstrak.

b. Bentuk (*form*)

Bentuk merupakan gabungan dari seluruh unsur-unsur perwujudan seni rupa seperti titik, garis, warna dan lain sebagainya. Fungsinya untuk menentukan bentuk visual desain.

c. Susunan (*structure*)

Merupakan gabungan dari bentuk-bentuk sehingga menjadi visual.

d. Suara (*audio*)

Suara dapat menentukan identifikasi tentang suatu benda ataupun suatu tempat.

e. Isi (*content*)

Isi sebagai pemberi makna dan ditekankan pada gagasan (ide) sebagai suatu konsep untuk menjadikan perancangan ini sebagai suatu bentuk penyampaian informasi yang tepat tentang semua yang menyangkut pariwisata Banyuwangi.

3. Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat penelitian yang digunakan untuk kegiatan pengumpulan data dalam perancangan sistem informasi Visual obyek wisata “Mirah Fantasia“ dan sekitarnya, untuk data visual menggunakan kamera digital, sedangkan untuk data verbal menggunakan artikel, *booklet*, brosur, dan *leaflet*.

4. Metode Analisa Data

Metode analisa data yang digunakan dalam pengolahan data untuk perancangan sistem informasi Visual obyek wisata “Mirah Fantasia” dan sekitarnya yaitu Metode SWOT. Analisis SWOT merupakan tinjauan tentang Kekuatan (*Strength*), Kelemahan (*Weakness*), Peluang (*Opportunities*), dan Ancaman (*Threats*).

5. Metode Perancangan

a. Perencanaan Media

Tujuan Media adalah target yang ditentukan oleh media.

b. Strategi Media

Strategi media adalah langkah-langkah atau kebijakan-kebijakan yang dilakukan untuk mencapai tujuan media.

c. Biaya Media

Biaya media adalah rincian biaya media yang dikeluarkan dalam perencanaan media.

d. Konsep Perancangan

Tahap ini merupakan tahap *layout*, *artwork* dan final desain, antara lain:

1. Pengelompokan materi

Data yang telah diperoleh disusun berdasarkan kriteria yang akan dimasukkan kedalam materi perancangan.

2. layout *conprehensive*

Tahap ini adalah proses pembuatan rancangan visual yang tersaji dalam gambar sketsa yang dibuat berdasarkan item – item yang ada pada media komunikasi seperti pada media print (poster, leaflet, iklan koran dan majalah, *merchandising*, *stand banner*, dan lain-lain)

3. Tahap *publishing*

Tahap ini merupakan tahap dimana proses sebelumnya telah selesai dikerjakan.

4. Visualisasi desain

Merupakan langkah-langkah membuat *layout* secara kronologis untuk mencari susunan tata letak yang artistik, pemilihan huruf (*font type*) mencari warna yang paling tepat, sehingga dapat diwujudkan secara sebenarnya dan diperoleh desain yang artistik dan komunikatif.

5. Kesimpulan atau penutup

Setelah final *artwork*, selanjutnya ada sistem untuk mengetahui tingkat keberhasilan perancangan sistem informasi visual tersebut.

