

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia sebagai negara kepulauan terbesar di dunia tentunya memiliki kekayaan alam dan sumber daya alam yang membuat Indonesia lebih dikenal sebagai salah satu negara dengan tempat wisata yang populer. Meski potensi dan sumber daya alam itu belum sepenuhnya dikembangkan secara maksimal. Padahal sektor pariwisata di Indonesia ini sangatlah besar, termasuk wisata budaya dan keindahan wisata alam yang tentunya memiliki keuntungan jika dikelola dengan baik. Pariwisata sebagai suatu kegiatan yang cukup banyak diminati Masyarakat luas, terlebih lagi saat masa liburan tiba. Sehingga hal itu dapat mendorong kemajuan wisata, sekaligus menjadi peluang besar untuk mengembangkan potensi pariwisata yang diketahui saat ini.

Salah satu jenis wisata yang mulai berkembang di Indonesia adalah wisata taman bermain. Wisata taman bermain ini termasuk jenis wisata yang berpengaruh di dalam sektor pariwisata karena dapat menjadi magnet untuk menambah jumlah wisatawan yang berkunjung. Dari setiap taman bermain terbukti mampu meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung, dan lokasi-lokasi taman hiburan sudah cukup menyebar di berbagai penjuru provinsi di Indonesia. Salah satu provinsi yang sering dikunjungi oleh wisatawan adalah Provinsi Sumatera Barat karena Provinsi Sumatera Barat

memiliki beragam aspek wisata yang menarik dan unik seperti wisata alam, wisata budaya, wisata kuliner, wisata taman bermain, dan lain sebagainya.

Salah satu aspek wisata menarik yang berada di Provinsi Sumatera Barat terdapat di Kabupaten Limapuluh Kota, yaitu Wisata Sago Park yang terletak di Desa Manggis Kenagarian Situjuh Gadang, Kecamatan Situjuh Limo Nagari, Kabupaten Limapuluh Kota. Wisata Sago Park sendiri berdiri sejak tahun 2017 yang mana Awal berdirinya tempat Wisata Sago Park ini tidak dimaksudkan untuk menjadi sebuah objek wisata oleh pemiliknya. Namun, karena suasana yang nyaman dan memiliki daya tarik tersendiri, akhirnya tempat tinggal pribadi tersebut bertambah fungsi menjadi sebuah objek wisata. Bagi pengunjung Wisata Sago Park yang ingin menginap, Wisata Sago Park juga menyediakan beberapa buah kamar yang nyaman, taman bermain yang luas dan indah, serta layanan aneka kuliner. Area Wisata Sago Park juga bisa digunakan untuk acara berkemah, *family gathering*, reuni, dan sejenisnya.

Akan tetapi masih banyak dari wisatawan masyarakat Kabupaten Limapuluh Kota terutama wisatawan muda yang belum mengetahui Wisata Sago Park. Padahal Wisata Sago Park telah memiliki akun media sosial seperti Facebook dan Instagram yang telah memiliki banyak pengikut. Walaupun demikian, promosi Wisata Sago Park masih belum terealisasi dengan baik. Wisata Sago Park juga belum terealisasi identitas yang menggambarkan citra Wisata Sago Park itu sendiri seperti belum adanya logo yang terdapat dan pengaplikasian desain terhadap tempat Wisata Sago Park di Kabupaten Limapuluh Kota. Untuk membentuk identitas

Perusahaan supaya citranya lebih dikenal oleh masyarakat luas maka dibutuhkan sebuah perancangan *visual identity*.

Visual Identity merupakan sekumpulan tanda yang secara grafis mengandung ciri khas tertentu yang mencitrakan sebuah entitas yang diwakilinya, yang dapat berupa institusi, lembaga, organisasi, atau bahkan personal (Wheeler, 2018). *Visual identity* merupakan asset yang sangat penting bagi sebuah entitas, antara lain sebagai tanda kepemilikan, jaminan kualitas, mencegah peniruan atau pembajakan (S.Sayatman, 2021). Selain menjadi bagian dari properti legal sebuah entitas, *visual identity* juga berfungsi sebagai sarana identifikasi, diferensi, komunikasi, marketing, dan sarana *branding*. Tujuan utama dari perancangan *visual identity* ini sendiri adalah untuk membedakan suatu produk atau perusahaan dari yang lain di pasar, membangun kesetiaan pelanggan, dan menciptakan hubungan emosional dengan audiens target, dan membentuk identitas yang konsisten dalam pikiran konsumen.

Visual identity dalam pariwisata memiliki peran yang sangat penting dalam mengenalkan destinasi wisata suatu daerah. *Visual identity* yang digunakan dapat berupa logo, nama, slogan, tagline, dan lain sebagainya. Dalam hal ini perancang menemukan kendala dalam destinasi Wisata Sago Park, yaitu belum adanya *visual identity* seperti logo yang dipakai sampai saat ini untuk menampilkan citra destinasi wisata tersebut. Maka dalam hal ini, untuk promosi dan mengembangkan destinasi Wisata Sago Park, dibutuhkan sebuah *visual identity* untuk meningkatkan citra destinasi wisata dan pembeda dengan destinasi lainnya. Maka dari itu, hal inilah yang

melatar belakang penulis dalam pembuatan sebuah karya akhir yang berjudul ***“Perancangan Visual Identity Wisata Sago Park Kabupaten Limapuluh Kota”***.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa hal yang diutarakan di latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang terjadi adalah :

1. Belum adanya *visual identity* yang mengikat pada Wisata Sago Park.
2. Belum adanya *visual identity* yang mengenalkan kawasan Wisata Sago Park terhadap wisatawan.
3. Belum adanya *visual identity* yang kuat untuk menggambarkan citra Wisata Sago Park.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka perancang menemukan masalah yang diangkat dalam perancangan ini, sebagai berikut:

1. Menciptakan *visual identity* yang mempunyai karakter terhadap Wisata Sago Park.
2. Perancangan *visual identity* yang dapat menggambarkan citra dari Wisata Sago Park.
3. Perancangan *visual identity* yang dapat membedakan Wisata Sago Park dengan wisata lain yang terdapat di Kabupaten Limapuluh Kota.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat diketahui rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara menciptakan *visual identity* yang kuat terhadap Wisata Sago Park?
2. Bagaimana cara membuat *visual identity* yang dapat mengenalkan kawasan Wisata Sago Park?
3. Mengapa diperlukannya perancangan *visual identity* terhadap Wisata Sago Park?

E. Tujuan Perancangan

1. Tujuan Umum

- a. Merancang *visual identity* yang menarik dan dapat memperkenalkan Wisata Sago Park terhadap wisatawan, baik wisatawan lokal maupun mancanegara, sehingga memperkuat daya tarik destinasi wisata tersebut.
- b. Membangun kesadaran publik dan pengenalan merek terhadap Wisata Sago Park sebagai tujuan wisata yang menarik dan layak dikunjungi.

2. Tujuan Khusus

- a. Terciptanya perancangan *visual identity* Wisata Sago Park dengan sebagus mungkin sehingga menarik perhatian dan berbagai wisatawan untuk mengunjungi destinasi Wisata Sago Park.

- b. Mendapatkan sebuah *visual identity* Wisata Sago Park berdasarkan visi dan misi serta karakteristik destinasi Wisata Sago Park agar lebih dikenal oleh berbagai wisatawan.

F. Manfaat Perancangan

1. Bagi perancang, dapat mengaplikasikan ilmu yang di dapat dari bangku kuliah ke dalam karya yang dihasilkan. Juga menambah wawasan pengetahuan tentang Perancangan *Visual Identity* Wisata Sago Park Kabupaten Limapuluh Kota.
2. Bagi wisatawan, Wisatawan dapat mengenali Wisata Sago Park yang memiliki karakteristik tersendiri sehingga wisatawan dapat membedakannya dengan destinasi wisata lain, dan wisatawan tidak kesulitan menemukan destinasi wisata yang menarik terutama yang berada di Payakumbuh dan Kabupaten Limapuluh Kota.
3. Bagi Wisata Sago Park, *Visual identity* yang jelas dapat membantu wisatawan untuk mengidentifikasi dan mengingat Sago Park dengan lebih mudah, baik sebelum maupun selama kunjungan mereka. Hal ini dapat meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengunjung.
4. Bagi perguruan tinggi
 - a. Agar dapat bermanfaat bagi seluruh civitas akademika Universitas Putera Indonesia “YPTK” Padang.
 - b. Memperlihatkan kepada Masyarakat tentang kemampuan mahasiswa Universitas Putera Indonesia “YPTK” Padang.

- c. Hasil karya dapat dijadikan acuan pada civitas akademika Universitas Putera Indonesia “YPTK” Padang.
- d. Dapat menambah referensi bagi akademis khususnya Desain Komunikasi Visual.