

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata adalah industri jasa yang memiliki mekanisme pengaturan kompleks karena pariwisata mencakup pergerakan wisatawan dari daerah asal ke daerah tempat tujuan wisata hingga wisatawan kembali ke daerah asal. Tujuan dari pariwisata yang dilakukan wisatawan adalah untuk menggunakan atau mengonsumsi barang dan jasa wisata di daerah tujuan wisata dimana hal ini menimbulkan permintaan pasar barang dan jasa. Pariwisata memiliki potensi dalam menghasilkan pertumbuhan ekonomi, menciptakan lapangan kerja, dan menstimulasi sektor-sektor lain yang memiliki keterkaitan dengan pariwisata.

Data Statistik Provinsi Jawa Timur pada tahun 2023 menyatakan bahwa pariwisata menjadi salah satu sektor unggulan untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi di Provinsi Jawa Timur melalui adanya wisata alam, buatan, budaya, maupun edukasi. Jawa Timur sendiri mempunyai banyak wilayah yang berpotensi menjadi pariwisata, salah satunya di Kabupaten Malang. Guna mewujudkan pariwisata yang mampu meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat, Kabupaten Malang memiliki strategi berupa Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kabupaten Malang (RPJMD) tahun 2021-2026.

RPJMD tahun 2021-2026 merupakan dokumen perencanaan pembangunan Kabupaten Malang untuk lima periode yang disusun berdasarkan kewenangan pemerintah Kabupaten Malang dimana pada salah satu bab nya membahas terkait strategi, salah satunya strategi wisata. Adapun daerah di Kabupaten Malang yang

sudah mengimplementasikan RPJMD yaitu Desa Pagelaran. Desa ini berjarak sekitar 12 km dari Kabupaten Malang ke arah tenggara melalui Gondanglegi.

Desa Pagelaran terbagi menjadi 4 dusun, yaitu dusun Sipring, dusun Mentaraman, dusun Sumber Gempol, dan dusun Krajan. Setiap dusun tersebut memiliki potensi masing-masing sehingga keempat dusun tersebut telah dianggarkan oleh pemerintah untuk menjadi desa wisata dalam lingkup Desa Pagelaran. Dusun yang potensi pariwisatanya sudah dikelola yaitu dusun Krajan. Potensi wisata yang dimiliki dusun Krajan berupa wisata edukasi gerabah atau biasa disebut Kampung Gerabah Pagelaran.

Kampung Gerabah Pagelaran merupakan sentra pengrajin gerabah yang berada di Desa Pagelaran dimana desa ini menjadi pusat penghasil gerabah peralatan dapur tradisional di area Malang Raya (Ponimin, dkk, 2019). Selain menjadi pusat penghasil gerabah, Kampung Gerabah kini juga berganti menjadi kampung wisata edukasi yang bernama Eduwisata Gerabah Pagelaran. Tujuan dari adanya kampung wisata edukasi tersebut adalah untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya gerabah (Menengok Kampung Wisata Gerabah Di Kabupaten Malang - Tugujatim.Id, n.d.).

Edukasi gerabah yang unik dan suasana pedesaan yang masih kental menjadi ikon utama Eduwisata Gerabah Pagelaran. Ikon tersebut dapat menarik para wisatawan domestik maupun luar negeri untuk berkunjung ke kampung Gerabah Pagelaran. Kunjungan tersebut bisa dijadikan sebagai media pembelajaran tentang budaya gerabah atau sekedar kunjungan wisata rekreasi.

Kampung Gerabah Pagelaran memiliki potensi wisata yang cukup baik, namun perancang menemukan beberapa hal yang menjadi permasalahan agar dapat diselesaikan. Sentra kerajinan gerabah di kampung pagelaran ini masih kurang dikenal masyarakat luas dimana memiliki sejarah tersendiri dari awal munculnya pengrajin hingga terbentuk eduwisata seperti saat ini. Masyarakat hanya mengetahui Kampung Pagelaran menjadi Kampung Gerabah saja, tidak dengan sejarah Kampung Gerabah Pagelaran tersebut karena identitas visual yang direpresentasikan sebatas kampung wisata yang kurang dijelaskan asal usul terbentuknya Kampung Gerabah Pagelaran tersebut. Kunjungan ke Kampung Gerabah hanya untuk membeli produk gerabah baik tengkulak maupun wisatawan. Media informasi terkait Kampung Gerabah Pagelaran juga belum dikelola secara maksimal oleh penduduk sehingga jarang diminati dan kurang menarik masyarakat luas.

Beberapa hal diatas menjadi urgensi bagi perancang melakukan suatu rancangan yang bertujuan untuk memperkuat pengenalan sejarah Kampung Gerabah Pagelaran, yaitu dituangkan melalui film dokumenter. Film dokumenter merupakan suatu media pembelajaran yang termasuk ke dalam media audio visual. Pemanfaatan film dokumenter dalam proses belajar mengajar sangat mendukung karena apa yang terpandang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat dari pada apa yang hanya dibaca saja atau didengar saja (Munadi, 2013: 116). Media film dokumenter diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran edukasi Kampung Gerabah karena media ini memungkinkan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan dapat menjadi media pendukung

yang menarik dengan menampilkan bentuk gambar bergerak dan suara yang bervariasi. Manfaat dari adanya perancangan film dokumenter Kampung Gerabah Pagelaran sendiri untuk memperkenalkan sejarah terbentuknya Kampung Eduwisata Gerabah Pagelaran dan melestarikan budaya gerabah. Film dokumenter juga dapat menyajikan suatu kenyataan berdasarkan pada fakta objektif, menurut fakta dan realita tanpa rekayasa. Film dokumenter mempunyai manfaat pada proses terkait dengan tiga hal, yaitu manfaat kognitif (daya ingat), manfaat psikomotorik (aktivitas fisik), dan manfaat afektif (Pengetahuan dan Seni 2015).

1.2 Rumusan Masalah

Atas dasar kurangnya video pendukung yang mempresentasikan Kampung Gerabah Pagelaran yang menarik sebagai wisata edukasi maka dapat dibentuk suatu rumusan permasalahan yang akan diselesaikan dalam perancangan ini, yaitu “bagaimana merancang film dokumenter dan implementasinya sebagai media informasi mengenai potensi Eduwisata Gerabah Pagelaran Kabupaten Malang?”.

1.3 Tujuan

Tujuan perancangan ini adalah untuk mengenalkan potensi Eduwisata Gerabah Pagelaran Kabupaten Malang agar lebih dikenal oleh masyarakat luas yang dikemas dalam bentuk film dokumenter.

1.4 Manfaat

Manfaat dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Bagi Negara

Dapat menjadi media pendukung dalam mengenalkan potensi eduwisata Desa Pagelaran yang lebih menarik masyarakat luas dan dikemas dalam bentuk film dokumenter.

1.4.2 Bagi Masyarakat

Dapat memberikan informasi dan pengetahuan kepada masyarakat luas tentang Kampung Pengerajin Gerabah yang dikemas melalui film dokumenter sehingga diharapkan dapat menarik perhatian masyarakat untuk mengunjungi Kampung Pengerajin Gerabah.

1.4.3 Bagi Pengrajin

Dapat menambah penghasilan guna meningkatkan ekonomi pengrajin demi kemakmuran masyarakat.

1.4.4 Bagi Pengelola Wisata

Dapat meningkatkan promosi eduwisata yang terbaru dan menarik di Desa Pagelaran yang mampu menambah angka wisatawan yang berkunjung.

1.4.5 Bagi STIKI

Dapat menambah sarana baca atau referensi mahasiswa terkait perancangan film dokumenter.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dan memudahkan dalam pengambilan data atau informasi yang diperlukan, maka dibuat batasan masalah perancangan sebagai berikut: Media utama yang akan dibuat adalah perancangan film dokumenter sebagai media informasi untuk memperkenalkan potensi Kampung Eduwisata Gerabah pada Desa Pagelaran.

1.5.1 Media pendukung yang akan dibuat pertama visualisasi media film dokumenter yaitu, thumbnail/poster film dokumenter dan foto. Untuk yang kedua yaitu *T-Shirt* dan *X Banner*.

1.5.2 Teknologi yang digunakan berupa *Adobe Premiere Pro CC 2019*, *Adobe Premiere Pro CC 2020*, *Adobe After Effect CC 2019*, *Adobe Photoshop CC 2019*, *Davinci Resolve*.

1.5.3 Target sasaran dari perancangan film dokumenter sebagai media informasi pengenalan potensi Wisata Budaya Eduwisata Gerabah Pagelaran yang ditinjau melalui segmentasi geografis, demografis, psikografis dan behaviour. Sebagai berikut :

a. Segmentasi Geografis

Target sasaran dalam perancangan ini adalah untuk masyarakat indonesia.

b. Segmentasi Demografis

Umur : Mulai berumur 18 - 25 thn,

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan,

Pendapatan : Semua kalangan (menengah ke bawah maupun menengah ke atas),

Pendidikan : SMA, Mahasiswa dan lain-lain,

c. Segmen Psikografis

Target sasaran karakteristik dalam perancangan ini adalah orang yang tertarik pada budaya gerabah, atau orang yang ingin belajar dalam pembuatan gerabah tradisional, peneliti, dan lain-lain,

d. Segmentasi Behaviour

Target sasaran dalam perancangan ini di peruntukan bagi masyarakat yang melakukan kunjungan *study tour*, belajar, peneliti, dan lain-lain.

1.6 Metode

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu penelitian dalam perancangan ini dilakukan di Dusun Krajan, Desa Pagelaran, Kecamatan Pagelaran, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Kecamatan ini berjarak sekitar 12 km dari Kabupaten Malang ke arah tenggara melalui Gondanglegi yang memiliki Pusat Pemerintahan di Desa Pagelaran. Khususnya berada di wilayah Dusun Krajan, RT 17, 18, dan 19.

Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan Oktober 2022 dengan mengumpulkan data melalui proses observasi, wawancara, dan studi dokumen, kemudian pengerjaan perancangan dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data pada bulan November 2022 hingga ujian komprehensif pada bulan Oktober 2023.

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan bahan dan alat penelitian yang terdiri dari tiga bagian, yaitu :

- a. Peralatan Wawancara
 - Smartphone untuk komunikasi dan perekaman suara
 - Buku Catatan
- b. Peralatan Videografi
 - Kamera *Mirrorless* Sony A6000
 - Drone
 - Tripod
 - Lighting
- c. Perangkat Keras
 - Komputer dengan Spesifikasi core i5-8265U, RAM 16GB, VGA Card GeForce MX250, penyimpanan internal SSD 256GB dan HDD 1 TB.
 - Mouse
 - Keyboard
 - Headset
- d. Perangkat Lunak
 - *Adobe Premiere Pro CC 2019*
 - *Adobe Premiere Pro CC 2020*
 - *Adobe After Effect CC 2019*
 - *Adobe Photoshop CC 2019*
 - *Davinci Resolve*

- *Microsoft Office*

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Data dikumpulkan dengan menggali informasi melalui wawancara, observasi, serta penelusuran melalui informasi yang ada di internet. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan segala informasi yang diperlukan dengan memberikan berbagai pertanyaan terhadap narasumber. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung bagaimana keadaan perkembangan Desa Pagelaran saat dilakukan penelitian ini. Terkait penggalian informasi melalui internet juga digunakan sebagai tambahan informasi yang diperlukan.

1.6.4 Analisis Data

Teknik analisis data pada perancangan ini menggunakan analisis yang digunakan pada data-data yang telah terkumpul adalah metode Analisis 5W+1H. (What, When, Where, Why, Who, dan How).

1.6.5 Prosedur

Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif disebut juga sebagai metode yang artistik, karena proses dari penelitian bersifat seni (kurang terpola). Metode ini juga disebut sebagai metode interpretive karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan (Sugiyono, 2015).

Terkait perancangan, perancang menggunakan metode perancangan *Design Thinking* yang merupakan metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk mendapatkan sebuah solusi. *Design Thinking* tidak hanya

berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, namun juga berfokus pada pengalaman customer (Sari, 2020).

Prosedur perancangan yang digunakan dalam metode *Design Thinking* adalah sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Diagram *Design Thinking*, (Sumber : Stanford)

a) *Empathize*

Tahap *empathize* dilakukan dengan pengumpulan data verbal maupun visual serta dilakukan pendekatan terhadap objek yang akan digunakan dalam perancangan.

b) *Define*

Tahapan *define* adalah tahapan analisis dan sintesis dari informasi-informasi yang telah dikumpulkan dalam tahap sebelumnya untuk mengidentifikasi masalah.

c) *Ideate*

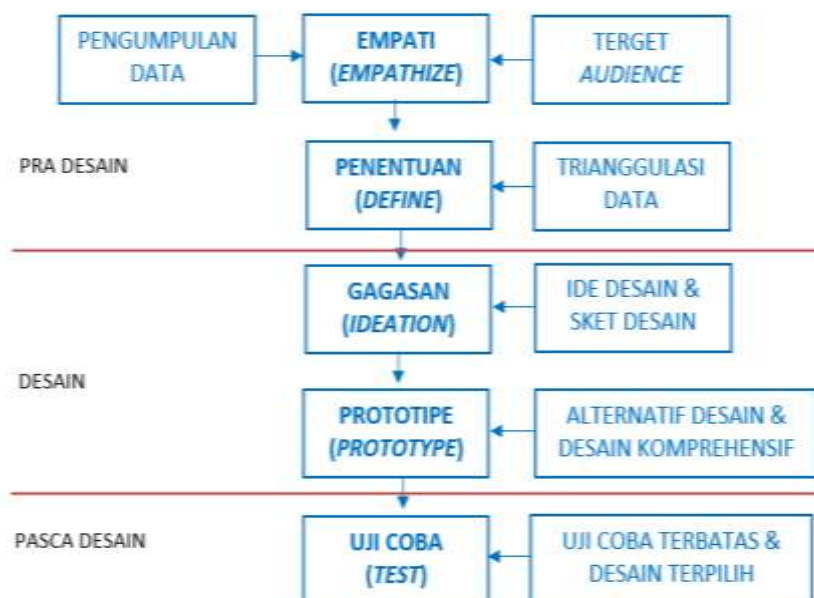
Tahap *ideate* dilakukan dengan penentuan strategi kreatif, visual, dan media sehingga menghasilkan ide-ide. Ide-ide tersebut akan digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam tahapan sebelumnya.

d) *Prototype*

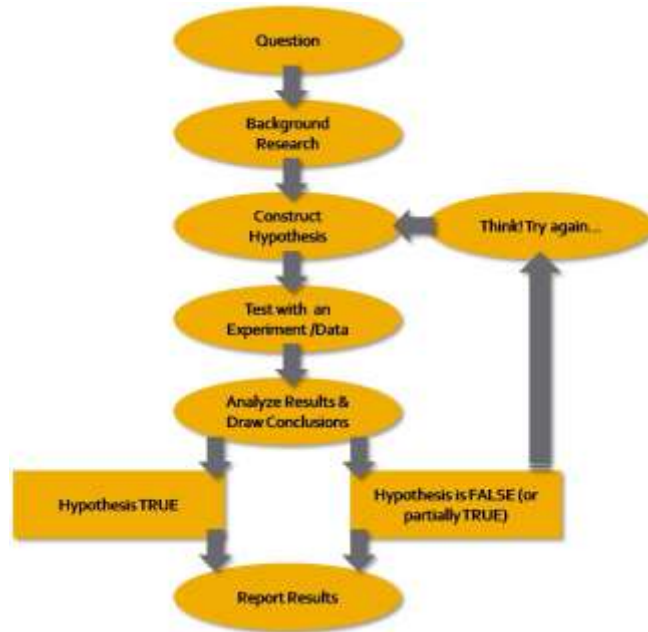
Tahap *prototype* adalah tahap dimana perancangan karya dilakukan dan dapat dijadikan sebagai acuan *final design*.

e) *Testing (Pengujian)*

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap *prototype* dengan melakukan pengujian untuk mendapatkan *feedback* dari calon pengguna sebagai bahan evaluasi.



Gambar 1. 2 Diagram Prosedur Perancangan Melalui Pendekatan *Design Thinking* (sumber: (“METODE Penelitian PengKARYAan (BAB III),” n.d.))



Gambar 1. 3 Diagram Alur Penelitian