

BAB I. PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya zaman, *traveling* banyak dikenal oleh hampir semua orang terutama di kalangan remaja dan dewasa, tidak untuk sekadar jalan-jalan atau liburan semata, kini *traveling* menjadi bagian dari gaya hidup untuk sebagian orang. Minat gaya hidup masyarakat di Indonesia terhadap *traveling* bisa dilihat dari banyaknya layanan transportasi yang menyediakan paket murah ke tempat destinasi wisata, acara di televisi, majalah, *website*, blog pribadi, novel, media sosial, dan sebagainya.

Kemajuan teknologi telah mendorong manusia untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lain dengan cara yang mudah, praktis, dan murah. Manusia seakan dapat menjelajah dan singgah ke seluruh sudut dunia karena perkembangan teknologi yang semakin canggih dengan terciptanya mesin, alat komunikasi maupun transportasi. Perjalanan yang dilakukan biasanya memiliki tujuan untuk pengembangan diri, rekreasi, memanfaatkan waktu luang, mengeksplorasi hal-hal baru yang belum banyak tersentuh oleh masyarakat luas. Adanya alat transportasi darat, udara, dan laut yang cepat dan mudah, menjadi salah satu sarana sekaligus motivasi seseorang melakukan perjalanan.

Banyak orang yang ingin melakukan kegiatan *traveling* tapi dengan anggaran murah yaitu dengan cara *backpacker*. Seiring dengan berkembangnya zaman kegiatan *backpacking* mulai banyak diminati yang ingin *traveling*. Anggaran yang dikatakan murah atau minimum, memang membuat kegiatan *backpacker* dilihat secara dangkal sebagai wisatawan pemilih, sebab tidak memakai jasa pemandu wisata. Kebiasaan *backpacker* menggunakan transportasi lokal, warung makan lokal bahkan ada yang menggunakan tempat tinggal warga untuk tempat istirahatnya, justru memberikan kontribusi ekonomi yang cenderung lebih besar dan berdampak baik bagi perekonomian lokal. Pilihan tidak hanya mendasar pada sesuatu yang murah, melainkan mengedepankan produk lokal. Tidak hanya ingin mengedepankan produk lokal, memang *backpacker* sendiri ingin terbenam kedalam

lingkungan masyarakat daerah yang dikunjungi untuk lebih mengenal budaya dan belajar menyesuaikan diri. Ada juga seorang *backpacker* yang berada di wilayah tertentu yang justru ikut bekerja paruh waktu untuk menunjang anggaran perjalanan. Kegiatan *backpacker* dinilai lebih memiliki kesadaran dan tanggung jawab terhadap keberlangsungan ekonomi, sosial-budaya dan lingkungan hidup.

Di Indonesia banyak tempat-tempat yang sering dikunjungi oleh *backpacker*, salah satunya yaitu Lombok di Nusa Tenggara Barat. Lombok terkenal dengan banyaknya tempat-tempat wisata yang bagus dan indah diantaranya Gili Trawangan, Gili Air, Gili Meno dan lain-lain. Lombok merupakan salah satu tempat yang bagus bagi para *backpacker* karena budaya dan tempat wisata yang masih asri. Harga makanan dan penginapan relatif murah. Bagi *backpacker* pemula di pulau Lombok tidak mudah karena masih banyak kendala seperti sulitnya transportasi umum, situasi-situasi di tempat wisata seperti harga makanan dan penginapan, waktu yang tepat untuk berkunjung ke tempat-tempat wisata, dan kurangnya keterbukaan masyarakat di beberapa tempat. Pemahaman *backpacker* pemula tentang situasi di Lombok masih kurang. Maka dari itu *backpacker* pemula perlu mengetahui hal-hal yang perlu diperhatikan untuk mengantisipasi hal-hal yang tidak diinginkan.

I.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, terdapat identifikasi masalah sebagai berikut:

- Kurangnya sumber informasi *backpacker* pemula tentang situasi di pulau Lombok.
- *Backpacker* pemula belum mengetahui tentang keadaan dan budaya di Pulau Lombok.

I.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang didapat adalah:

Bagaimana menginformasikan yang lengkap kepada *backpacker* pemula tentang menjalankan kegiatan *backpacker* dan situasi di pulau Lombok agar tidak mengalami kesulitan?

I.4. Batasan Masalah

Agar perancangan lebih terarah, batasan masalah pada topik ini adalah sebagai berikut:

- Batasan objek hanya berfokus memberitahukan informasi agar *backpacker* pemula di pulau Lombok tidak merasa ragu, mengetahui waktu yang tepat untuk berkunjung dan lebih mengetahui tentang keadaan di beberapa tempat pulau Lombok.

I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan

I.5.1. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, berikut tujuan dalam perancangan *backpacker* untuk pemula di Lombok:

- Menginformasikan kepada *backpacker* pemula tentang tata cara dan situasi penting *backpacker* untuk pemula di pulau Lombok, lengkap dengan adanya unsur visual agar lebih mudah dimengerti dan dipahami.
- Memudahkan *backpacker* pemula melakukan kegiatan perjalanan wisata di pulau Lombok, agar lebih memudahkan perjalanan.

I.5.2 Manfaat Perancangan

Berdasarkan tujuan perancangan di atas, maka diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

- Perjalanan *backpacker* ke pulau Lombok akan lebih percaya diri dan tidak ragu-ragu.