

BAB II. PESONA NIRWANA WATERPARK SEBAGAI WAHANA AIR

II.1 Wisata

Wisata merupakan suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang ataupun sekelompok orang dengan mengunjungi suatu tempat tertentu yang bertujuan rekreasi. Wisata dikunjungi dalam jangka waktu yang sementara dimana menjadi pusat daya tarik serta dapat memberikan kepuasan khususnya kepada pengunjung (Harahap, 2018).

II.1.1 Wisata Air

Rekreasi atau wisata adalah suatu kegiatan yang dilakukan di waktu yang senggang dan dapat dilakukan secara berkelompok maupun individual sekaligus memiliki sifat bebas dan menyenangkan, sehingga dapat menarik seseorang untuk melakukannya. Rekreasi atau wisata merupakan kegiatan yang ditentukan oleh elemen waktu, kondisi dan lingkungan. Biasanya rekreasi atau wisata dilakukan di akhir pekan (prat, 1994).

Wisata taman air atau yang biasa disebut dengan *waterpark* merupakan sebuah tempat rekreasi liburan yang menggunakan air sebagai objek utamanya seperti kolam arus, seluncuran air, kolam ombak, taman air, kolam untuk bayi, kolam pantai, dan ember tumpah. Selain itu di *waterpark* juga dapat ditemui seluncuran air dengan tingkat kecepatan dan ketinggian yang berbeda-beda. *Waterpark* sering menjadi tujuan populer untuk menghabiskan waktu bersama sambil menikmati keseruan bermain wisata air bersama keluarga, kerabat, dan teman. Kebanyakan dari warga lokal maupun wisatawan luar menjadikan *waterpark* sebagai tempat wisata yang sering dikunjungi pada akhir pekan maupun hari libur.



Gambar II.1 Pesona Nirwana Waterpark
Sumber: <https://is.gd/9pe0TP> Teras Bandung (2023)

Wisata merupakan kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, ataupun liburan. Sehingga wisata air mempunyai arti dimana suatu tempat yang dikunjungi seseorang maupun sekelompok orang pada waktu senggang yang bersifat menyenangkan, sehingga orang menjadikan air sebagai media wahana untuk wisata.

II.1.2 Klasifikasi tempat wisata air (*Waterpark*)

Wisata air atau yang biasa disebut dengan *waterpark* memiliki beberapa klasifikasi berdasarkan kebutuhan, lokasi dan jenis kegiatan yang akan digunakannya. Klasifikasi berdasarkan kebutuhan dapat dibagi untuk *refreshing*, *experience*, serta sarana sosialisasi. Namun kebanyakan dari masyarakat menjadikan wisata *waterpark* itu sebagai tempat *refreshing*. Klasifikasi berdasarkan lokasi *waterpark* dapat masuk kedalam taman rekreasi wisata air laut yang berada di tepian laut dimana lebih mengutamakan keindahan laut sebagai *view* yang menarik. Berdasarkan jenis kegiatannya taman rekreasi atau *waterpark* (Hendra, 2009), dibagi menjadi 2, yaitu :

a. Taman rekreasi wisata air aktif

Taman rekreasi wisata aktif adalah tempat yang dirancang khusus untuk menyediakan berbagai jenis wahana air dan aktivitas menantang serta menghibur. Fokus utama dari taman rekreasi wisata aktif yaitu untuk memberikan pengalaman kepada pengunjung. Dimana wahana airnya yang penuh aksi, adrenalin, dan keseruan bermain air.



Gambar II.2 Taman Rekreasi wisata aktif
Sumber: <https://is.gd/54K8Hq> kumparan (2024)

b. Taman rekreasi wisata air pasif

Suatu taman rekreasi atau wisata air yang memiliki kegiatan yang bersifat pasif, dimana kegiatan taman rekreasi atau wisata air yang mengandalkan sifat statis air sebagai daya tarik seperti kolam yang tenang, menikmati pemandangan laut, piknik di tepi danau ataupun sungai.

Taman Rekreasi air mempunyai beberapa klasifikasi berdasarkan kebutuhan, lokasi, serta jenis kegiatannya.



Gambar II.3 Taman Rekreasi wisata air pasif
Sumber: <https://is.gd/7kt8rt> harianmerdeka.com (2024)

c. Taman Rekreasi Air Berdasarkan Kebutuhan

Klasifikasi taman rekreasi air berdasarkan kebutuhan dapat dibagi menjadi beberapa bagian, antara lain:

- Aktraksi

Wahana yang disediakan sebagai wisata yang bersifat atraktif, seperti wahana seluncuran, kolam ombak, atau *lazy river* yang dirancang untuk memberikan sensasi hiburan dan menyenangkan.



Gambar II.4 Wahana Seluncuran
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

- *Refreshing*

Wahana atau rekreasi air yang bertujuan untuk menawarkan kenyamanan, kesegaran bagi pengunjung untuk melepaskan kepenatan. Seperti kolam renang, area berendam.



Gambar II.5 Wahana *Jacuzzi*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

- *Experience*

Wisata rekreasi air yang menawarkan suatu pengalaman yang penuh tantangan selama berada di area wahana, mulai dari interaksi dengan wahana, hingga kualitas layanan yang dialami selama berada di area wahana. Pengalaman yang

menyenangkan dapat menciptakan kesan mendalam sehingga dapat membuat pengunjung ingin berkunjung kembali.



Gambar II.6 Area Kolam Dewasa
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

- **Sarana Komunikasi**

Wisata rekreasi air juga bisa menjadi sarana komunikasi dan sosialisasi untuk keluarga, teman, dan kerabat.



Gambar II.7 Area Kolam Anak
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

II.1.3 Fasilitas wisata taman air

Fasilitas adalah bentuk sarana atau prasarana yang disediakan dan dibangun untuk memenuhi kebutuhan, keperluan, atau kenyamanan seseorang ataupun kelompok. Fasilitas dapat berupa bangunan fisik, perangkat, layanan, atau infrastruktur yang ditunjukkan untuk mendukung suatu aktifitas. Fasilitas wisata taman air adalah berbagai sarana yang disediakan di taman air untuk memastikan kenyamanan dan keamanan pengunjung serta meningkatkan pengalaman rekreasi wisata air. Fasilitas umum yang

dapat ditemukan di wisata taman air meliputi wahana air, kolam renang, area untuk anak-anak, *lazy river*, *gazebo*, fasilitas pemandian dan kamar mandi, fasilitas umum seperti tempat penyimpanan barang, sistem keamanan serta pengawasan, papan informasi.

Selain fasilitas wisata taman air ada juga fungsi dari rekreasi wisata. Tempat rekreasi wisata merupakan suatu kebutuhan dalam kehidupan manusia karena memiliki beberapa fungsi yaitu:

- a. **Fungsi Kesehatan jasmani:** memiliki fungsi jasmani dikarenakan suatu aktivitas yang menggunakan otot dan berguna untuk memelihara kesehatan jasmani.
- b. **Fungsi Kesehatan mental:** dapat memberikan kemungkinan untuk menyalurkan tenaga fisik yang jarang di gunakan dalam kegiatan sehari hari, sehingga dapat mengembangkan kemampuan serta meningkatkan rasa percaya diri.

II.2 Pesona Nirwana Waterpark



Gambar II.4 Logo Pesona Nirwana Waterpark
Sumber: Pesona Nirwana Waterpark (2022)

Pesona Nirwana Waterpark merupakan sebuah objek wisata wahana air seluas 4 hektar yang berlokasi di Kecamatan Soreang, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat. Berjarak sekitar 1 km dari kantor pemda kabupaten bandung. Bergerak dibidang pariwisata wahana air. Pesona Nirwana Waterpark berdiri pada tahun 2009 dan diresmikan pada tahun 2013. Untuk pemiliknya sendiri bernama Ite Puspita dan untuk

pelaksana perancangan dan pembangunan bernama Soni. Untuk peresmian sendiri langsung didatangi oleh bupati Bandung untuk bukti penandatanganan persemian Pesona Nirwana *Waterpark* menawarkan beberapa fasilitas yang ada seperti kolam dengan berbagai tipe mulai dari anak-anak hingga dewasa, *lazy river*, kolam air terjun, seluncuran, kolam dewasa untuk semi tanding. Selain itu Pesona Nirwana *Waterpark* mempunyai fasilitas lainnya, ada ruang terbuka yang bisa di sewa seperti lapang *gate ball*, taman stroberi, taman anggur.



Gambar II.5 Tiket Masuk Pesona Nirwana *Waterpark*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Pesona Nirwana *Waterpark* mempunyai visi dan misi ingin memberikan kontribusi yang lebih baik kepada pemerintahan setempat daerah maupun kabupaten, menjadikan suatu hal menjadi lebih bermanfaat baik itu secara pribadi maupun umum, dengan memperbaiki alam sekitar dengan sungguh-sungguh sehingga terciptanya tebing batu alam yang terbentang di sepanjang Pesona Nirwana *Waterpark*. Tempat berdirinya Pesona Nirwana *Waterpark* awalnya merupakan tempat galian batu, dimana di perbaiki dari waktu ke waktu sehingga terciptanya tempat untuk wisata air. Pesona Nirwana berarti semacam surga dunia, *waterpark* yang berarti taman air, oleh karena itu tempat ini dinamakan Pesona Nirwana *Waterpark* dimana yang asalnya daerah kumuh menjadi suatu tempat yang seperti nirwana.

II.2.1 Kolam Renang

Kolam renang adalah tempat dan fasilitas umum berupa konstruksi kolam berisi air bersih yang telah diolah serta dilengkapi dengan fasilitas kenyamanan dan pengamanan baik yang terletak di dalam maupun diluar bangunan yang digunakan untuk berenang, rekreasi, atau olahraga air lainnya (permenkes 2017).



Gambar II.6 Kolam Renang
Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

Selain itu kolam renang juga menawarkan kombinasi antara kesenangan, relaksasi, serta aktivitas fisik. Dengan berenang dapat memberikan kesehatan dan kebugaran fisik karena membantu meningkatkan stamina, kekuatan otot, dan fleksibilitas. Cukup mengapung atau berenang santai juga dapat membantu meredakan stress dan ketegangan, serta memberikan efek menenangkan pada pikiran dan tubuh. Oleh karena itu berenang bisa menjadi alternatif disaat ingin liburan dan merelaksasikan sejenak dari aktivitas sehari-hari.

II.2.2 Tipe Kolam Renang

Kolam renang dapat dibedakan menjadi 3 yaitu kolam renang perorangan dimana kolam renang milik pribadi yang terletak di rumah, kolam renang semi umum dimana kolam renang yang biasanya terdapat di hotel, sekolah, atau perumahan sehingga tidak semua bisa menggunakannya, dan kolam Renang umum dimana diperuntukan untuk umum dan semua orang bisa menggunakannya.

II.2.3 Lazy River

Lazy River adalah aktraksi rekreasi air yang biasanya terdapa di taman air *waterpark*, dimana saluran atau kolam panjang yang didesain untuk mengalirkan air secara perlahan yang menciptakan arus.



Gambar II.7 *Lazy River*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Pengunjung biasanya menggunakan pelampung atau ban karet untuk bersantai dan mengapung mengikuti arus air sambil menikmati pemandangan yang berada disekitaran. Dengan mengapung secara perlahan di arus yang lambat dapat membantu mengurangi stress dan dapat memberikan efek yang menenangkan. Menggunakan ban karet atau pelampung juga, bisa memberikan pengunjung merasakan bersantai dan beristirahat sambil menikmati pergerakan air yang lembut tanpa perlu banyak gerakan.

II.2.4 Waterslide

Waterslide atau perosotan air adalah sebuah jenis wahana yang dirancang untuk pengunjung wahana air meluncur dari ketinggian ke dalam kolam atau area pendaratan air.



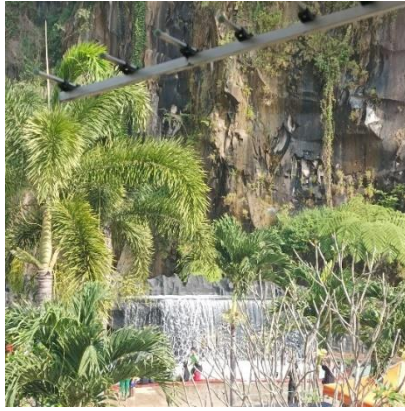
Gambar II. 8 *Waterslide*
Sumber: kumparantravel (2020)

<https://kumparan.com/kumparantravel/5-waterpark-dengan-seluncuran-air-terekstrem-di-dunia-berani-coba-1tuABRBIRUh>

Waterslide biasanya ditemukan di taman air atau *waterpark* dengan berbagai bentuk, ukuran, dan tingkat kesulitan untuk meningkatkan pengalaman pengunjung. Selain itu wahana *waterslide* dapat memberikan keseruan karena meluncur dari ketinggian tertentu dengan kecepatan tinggi yang dapat memicu adrenalin, serta memberikan sensasi kegembiraan dan sedikit rasa takut yang menyenangkan. *Waterslide* juga memberikan hiburan dan kebahagiaan yang sangat baik untuk kesehatan mental dan emosional karena dapat menimbulkan tawa dan kegembiraan.

II.2.5 Waterfall

Wahana *waterfall* di *waterpark* merupakan atraksi air yang meniru efek dan penampilan dari air terjun alami. Wahana ini biasanya dirancang untuk memberikan pengalaman visual dan sensasi mendebarkan dari air yang jatuh dari ketinggian tertentu ke dalam kolam atau area percikan yang berada dibawahnya.



Gambar II.9 *Waterfall*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2023)

Wahana *waterfall* memiliki berbagai bentuk dan fitur, tetapi tujuan utamanya yaitu untuk memberikan hiburan dan pengalaman bagi pengunjung. Selain itu wahana ini bisa menjadi relaksasi karena suara gemericik air yang terus menerus turun dari atas kebawah yang dapat memiliki efek menenangkan dan dapat membantu meredakan stress karena membuat *relaks*

II.2.6 *Jacuzzi*

Wahana *Jacuzzi* di *waterpark* adalah fasilitas rekreasi air yang dirancang untuk memberikan pengalaman berendam didalam air hangat dengan gelembung dan arus air yang menenangkan.



Gambar II.10 *Jacuzzi*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Wahana ini biasanya berbentuk kolam kecil atau bak besar yang dilengkapi dengan sistem jet air yang memijat tubuh, memberikan sensasi relaksasi dan kenyamanan. Oleh karena itu wahana ini memberikan relaksasi air hangat yang membantu mengendurkan otot-otot yang tegang setelah menikmati wahana yang lebih aktif. Selain itu air hangat dan pijatan dari gelembung gelembung dapat menjadi terapi pijat, sehingga dapat meningkatkan sirkulasi darah dan memberikan kenyamanan bagi tubuh.

II.2.7 Ember Tumpah

Ember tumpah merupakan wahana populer di *waterpark* yang dirancang untuk memberikan kejutan dan kesenangan kepada pengunjung. Wahana ini terdiri dari ember besar yang terpasang pada ketinggian tertentu kemudian terisi oleh air perlahan lahan sampai penuh kemudian ember tersebut akan miring dan menumpahkan air ke bawah.



Gambar II. 11 Ember Tumpah
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Efek dari wahana ini bisa memberikan sensasi siraman air yang tiba tiba dan menyenangkan. Selain itu dengan kejutan dari air yang tumpah menambahkan kegembiraan serta antisipasi dari pengunjung, karena pengunjung tidak tahu kapan ember tersebut penuh kemudian tumpah.

II.2.8 Fasilitas Tambahan

Waterpark memiliki fasilitas tambahan seperti tempat parkir, toilet, loker, dan ruang ganti. Tempat parkir yang berada di *waterpark* biasanya dirancang untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengunjung.



Gambar II.12 Tempat Parkir
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Biasanya terletak dekat dengan pintu masuk utama *waterpark* sehingga memudahkan untuk pengunjung. Area parkirnya biasa cukup luas sehingga dapat menampung berbagai kendaraan seperti, mobil, motor, dan bus wisata



Gambar II. 13 Toilet
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Waterpark biasanya memiliki toilet yang dirancang dengan mempertimbangkan kenyamanan, kebersihan bagi semua pengunjung. Toilet biasanya terletak di dekat area utama seperti pintu masuk, kolam renang, atau tempat makan untuk memudahkan akses bagi pengunjung. Biasanya toilet dapat mudah diakses dengan penanda yang cukup jelas dan mencolok. Ruangan toilet yang luas serta dilengkapi dengan pegangan tangan yang mudah di jangkau bisa memberikan kenyamanan bagi pengunjung.



Gambar II. 14 Loker
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Loker di *waterpark* biasanya dirancang untuk memberikan keamanan dan memaksimalkan kenyamanan bagi pengunjung. Tempat loker berada biasanya mudah di akses dekat dengan pintu masuk utama, ruang ganti, dan aream kolam renang. Loker cukup mudah di akses dengan penanda arah yang jelas seta menyolok. Selain itu dengan menyimpan area loker di tempat yang strategis dapat memudahkan pengunjung yang ingin menyimpan barang pribadi maupun saat akan mengambil kembali.

II.2.9 Analisis SWOT

Tabel II. 1 Analisis SWOT
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Strengths	Weakness	Opportunity	Threat
<p>1. Fasilitas lengkap mulai dari tempat parkir yang luas, tempat penyimpanan barang, tempat bilas, toilet</p> <p>2. Wahana lengkap mulai dari <i>lazy river</i>, kolam berbagai ukuran mulai dari anak-anak hingga dewasa, kolam <i>waterfall</i>, jacuzzi, perosotan berbagai ukuran.</p> <p>3. Mempunyai fasilitas tambahan kebun stroberi dan anggur, sehingga pengunjung yang tertarik bisa memetik sendiri.</p> <p>4. Fasilitas dan Wahana yang terawat sehingga dapat memuaskan pengalaman pengunjung.</p> <p>5. Menawarkan suasana yang menarik karena mempunyai tebing</p>	<p>1. Tempatnya yang kurang strategis, karena berada di daerah pemukiman</p> <p>2. belum konsisten dalam promosi di sosial media</p>	<p>1. Pertumbuhan wisata yang kian terus meningkat</p> <p>2. Potensi untuk memperluas jangkauan promosi melalui media sosial</p> <p>3. Menawarkan promo sehingga dapat meningkatkan kembali populasi pengunjung</p>	<p>1. Persaingan dari waterpark lain yang mulai bermunculan.</p>

batu yang membentang di samping area kolam renang.			
--	--	--	--

Berdasarkan analisis SWOT Pesona Nirwana Waterpark, dapat disimpulkan bahwa waterpark ini memiliki kekuatan dalam menyediakan fasilitas serta wahana yang menarik, dengan pemandangan batu alam yang membentang di sepanjang samping area kolam renang. Akan tetapi, Pesona Nirwana Waterpark perlu mempertimbangkan kelemahan seperti lokasi yang tidak strategis. Dengan mengkonsistenkan pemrosesian di media sosial sehingga dapat memberikan peluang untuk meningkatkan jangkauan serta pengenalan kembali kepada calon pengunjung tentang fasilitas dan wahana yang diwarakan. Ancaman yang harus dihadapi mulai banyaknya wisata taman air yang bermunculan yang dapat mempengaruhi preferensi calon pengunjung.

II.2.10 Analisis SWOT Kompetitor (Ciwideo Valley Resort Hot Spring Waterpark)

Tabel II.2 Analisis SWOT Kompetitor
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Strengths	Weakness	Opportunity	Threat
1. Menawarkan Waterpark dengan kolam air panas 2. Tempatnya yang strategis sehingga dapat menarik pengunjung 3. Mempunyai fasilitas tambahan mulai dari, tempat penginapan	1. Wahana yang kurang lengkap 2. Area kolamnya kurang luas.	1. mempunyai peluang untuk menarik pengunjung yang akan melintasi daerah ciwideo	1. banyaknya waterpark yang mempunyai area kolam yang lebih luas serta wahana nya yang lebih lengkap

hingga tempat untuk camping.			
------------------------------	--	--	--

Ciwidey valley resort hot spring waterpark memiliki kekuatan dalam mengajak pengunjung yang sedang berada di ciwidey menikmati waterpark dengan kolam air panas. Akan tetapi, waterpark ini mempunyai kelemahan dengan wahananya yang kurang lengkap serta area kolammnya yang kurang luas dan kurang beragam. Peluang yang bisa diambil untuk waterpark ini yaitu menarik pengunjung yang akan melinatsi daerah ciwidey karena tempatnya yang strategis di dekat jalan utama. Ancaman untuk waterpark ini adalah banyaknya pesaing yang menawarkan wahana serta kolam yang lebih beragam.

II.3 Analisis Permasalahan

Data yang diperoleh menggunakan metode wawancara, kuisoner, informasi. Wawancara dengan pelaksana perancangan serta pengelola Pesona Nirwana Waterpark untuk mengetahui tentang sejarah, fasilitas serta wahana yang ada di Pesona Nirwana Waterpark secara langsung. Kuisoner yang diberikan kepada masyarakat terutama target khalayak yang berada di daerah sekitar Soreang, yang bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak target khalayak yang mengetahui tentang *waterpark* dan pernah mengunjunginya. Informasi yang didapatkan terkait Pesona Nirwana Waterpark berupa kuisoner menjadi salah satu bukti bahwa minimnya informasi secara luas sehingga masih banyak masyarakat Soreang terutama target khalayak sasaran yang belum mengetahui tentang fasilitas-fasilitas serta wahana-wahana yang ada di Pesona Nirwana Waterpark.

II.3.1 Data Wawancara

Pada hari kamis tanggal 18 Januari 2024, berkunjung ke Pesona Nirwana Waterpark untuk menemui pengelola. Dalam proses wawancara, serangkaian 15 pertanyaan seputar Pesona Nirwana Waterpark langsung diajukan kepada Soni sebagai pengelola serta perancang pembangunan Pesona Nirwana Waterpark. Dalam wawancara, beliau berbicara Pesona Nirwana Waterpark tidak hanya menyediakan *waterpark*, untuk

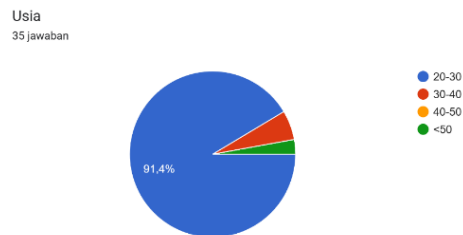
sekarang ada juga ruang terbuka, taman stroberi, taman anggur, lapang *gate ball*, *club house* untuk rapat kecil Selain itu, dalam wawancara tersebut ditemukan bahwa di Pesona Nirwana Waterpark menggunakan metode pengelolaan *gray water* dan *black water* dimana air bekas sisa itu tidak mengalir keluar pada kesimpulan yang didapat dalam wawancara ini tentang informasi-informasi terkait Pesona Nirwana Waterpark seperti penggunaan metode *gray water* dan *black water* untuk sisa air yang bekas dipakai untuk pembilasan, menjadikan Pesona Nirwana Waterpark suatu *core* dimana cara membuat kawasan wisata tidak harus merusak alam, benda alam saja di perbaiki dengan cara sungguh-sungguh. Wahana yang disediakan oleh Pesona Nirwana Waterpark seperti kolam dengan berbagai tipe dan peruntukan, *lazy river*, *waterfall*, *water slide*, ada kolam dewasa untuk semi tanding, wahana *jacuzzi*. Dapat disimpulkan bahwa pengelolaan yang dilakukan oleh beliau sudah sangat baik, salah satunya dengan penggunaan metode *gray water* dan *black water* untuk sisa air bekas para pengunjung dimana dikelola dengan baik dan benar sehingga air bekas sisanya tidak keluar dari area *waterpark* dan memasuki area pemukiman warga. Selain itu untuk pengelolaan *waterpark* juga bisa dibilang sangat baik, karena wahana-wahana yang berada didalam *waterpark* tetap beroperasi setiap harinya dimana meskipun ada pengunjung ataupun tidak ada pengunjung yang datang ke area *waterpark*. Sehingga dapat membuat pengunjung bisa langsung menggunakan wahana-wahana yang sudah tersedia saat memasuki area *waterpark*. Beliau juga menjelaskan tentang area-area yang sekarang tersedia selain wisata air *waterpark*, seperti kebun strawberi dan kebun anggur. Kebun tersebut dibuat oleh beliau untuk para pengunjung dari luar daerah yang ingin merasakan memetik strawberi dan anggur sendiri dan hendak pergi menuju Ciwidey namun terhalang kendala sehingga mengunjungi Pesona Nirwana Waterpark.

Pada hari selasa tanggal 28 Mei 2024, melakukan wawancara kembali dengan Soni selaku pengelola dan perancang Pesona Nirwana Waterpark. Beliau menjelaskan tentang siapa pemilik Pesona Nirwana Waterpark yang bernama Ite Puspita serta perencanaan pembangunan *waterpark* yang di bangun pada tahun 2009 kemudian diresmikan pada tahun 2013. Untuk peresemian nya sendiri langsung didatangi oleh

bupati Bandung yang menjadikan salah satu bukti bahwa bangunan Pesona Nirwana Waterpark sudah resmi berdiri. Untuk sejarah awal mulanya Pesona Nirwana, sebelum berdirinya *waterpark* merupakan tempat penggalian batu dalam radius 5km yang seharusnya tidak boleh ada. Selain itu di dekatnya juga ada kandang ayam yang bisa membuat lingkungan sekitar menjadi tidak sehat. Oleh karena itu beliau prihatin akan lingkungan sekitar. Pelan-pelan beliau mencoba membeli lahan-lahan disekitaran untuk dijadikan kawasan yang lebih bermanfaat. Dari situ mulainya perencanaan serta perancangan untuk menjadikan kawasan ini menjadi sebuah kolam dan menjaga bentang alam yang ada, dengan memiliki luas 4hektar. Selain itu beliau menjelaskan penurunannya popularitas pengunjung dari tahun ke tahun karena dari awal mulanya berdiri sampai 2018 belum ada *waterpark* di daerah Soreang. Akan tetapi dari mulai 2019 mulai bermunculannya *waterpark-waterpark* yang ada seperti di daerah Sadu, Ciwidey yang membuat pengunjung jadi terpecah. Beliau juga menjelaskan tentang pelayanan dimana mempunyai kerja sama dengan sekolah-sekolah dengan memberikan pengurangan harga tiket untuk menyiasati pengunjung supaya datang dan memberikan pengalaman kepada pengunjung.

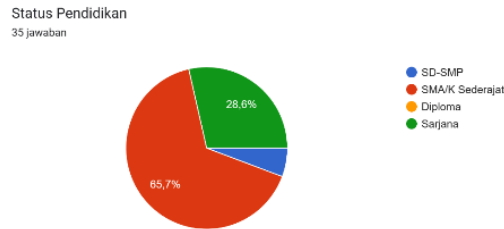
II.3.2 Data Kuesioner

Dalam penelitian ini, digunakan kuesioner yang dirancang untuk mengukur tingkat pengetahuan masyarakat tentang Pesona Nirwana Waterpark. Sebanyak 35 responden berpartisipasi dalam penyebaran kuesioner, dan berikut adalah rangkuman hasilnya:



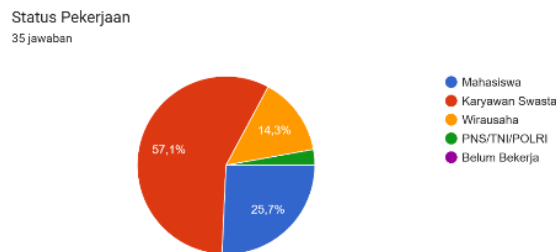
Gambar II.15 Usia
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Berdasarkan hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden yang mengisi kuesioner ini yaitu 91,4% 20-30 tahun, 8,6% kurang dari 50 tahun.



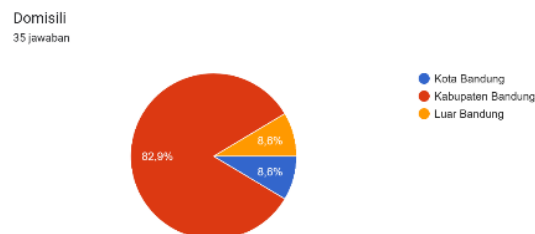
Gambar II.16 Status Pendidikan
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Berdasarkan hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden yang mengisi kuesioner ini yaitu 65,7% SMA/K Sederajat, 28,6% Sarjana , 5,7% SD-SMP.



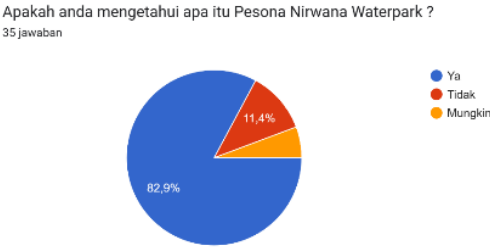
Gambar II.17 Status Pekerjaan
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Berdasarkan hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden yang mengisi kuesioner ini yaitu 57,1% Karyawan Swasta, 25,7% Mahasiswa, 14,3% Wirausaha dan 2,9% PNS/TNI/POLRI.



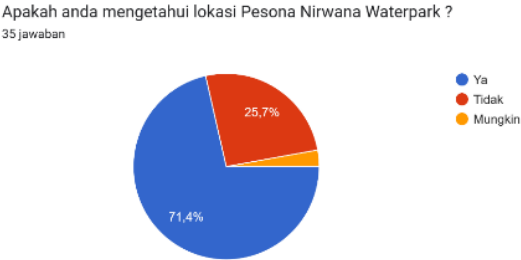
Gambar II.18 Domisili
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Berdasarkan hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden yang mengisi kuesioner ini yaitu 82,9% tinggal di Kabupaten Bandung, 8,6% tinggal luar Bandung, 8,6% tinggal di Kota Bandung.



Gambar II.19 Pertanyaan mengetahui Pesona Nirwana Waterpark
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

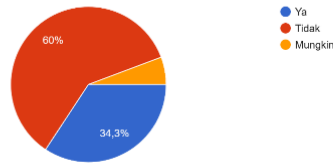
Berdasarkan hasil kuesioner dari pertanyaan, apakah anda mengetahui ap aitu Pesona Nirwana Waterpark, 82,9% menjawab ya, 11,4% menjawab tidak, 5,7% menjawab mungkin.



Gambar II.20 Pertanyaan mengetahui lokasi Pesona Nirwana Waterpark
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

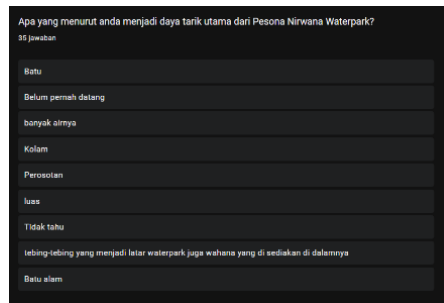
Berdasarkan hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden yang mengisi kuesioner ini yaitu 71,4% mengetahui, 25,7% mengisi tidak, 2,9% menjawab mungkin

Apakah anda pernah mengunjungi Pesona Nirwana Waterpark ?
35 jawaban



Gambar II.21 Pertanyaan mengunjungi Pesona Nirwana Waterpark
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

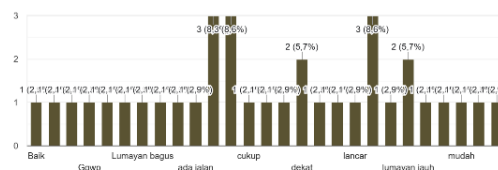
Berdasarkan hasil kuesioner, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden yang mengisi kuesioner ini yaitu 60% belum pernah mengunjungi, 34,3 % mengisi iya, 5,7% menjawab mungkin.



Gambar II.22 Pertanyaan daya tarik Pesona Nirwana Waterpark
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

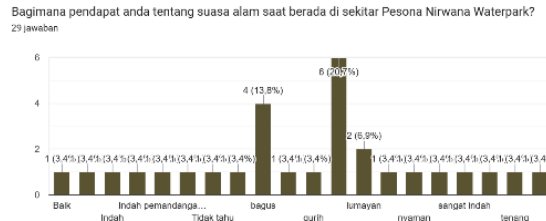
Berdasarkan hasil kuesioner dari pertanyaan apa yang menjadi daya tarik utama Pesona Nirwana *Waterpark*, dapat disimpulkan bahwa banyak responden yang mengisi kuesioner ini yaitu dengan mengisi kata tebing batu, batu alam yang menempel.

Bagaimana pendapat anda tentang akses menuju Pesona Nirwana Waterpark?
35 jawaban



Gambar II.23 Pertanyaan daya tarik Pesona Nirwana Waterpark
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Berdasarkan hasil kuesioner dari pertanyaan Bagaimana pendapat anda tentang akses menuju Pesona Nirwana *Waterpark*, rata rata menjawab mudah di akses, tidak terkendala, serta lancar, dapat disimpulkan bahwa banyak responden yang berpendapat bahwa akses menuju *waterpark* lancar dan tidak terkendala.



Gambar II.24 Pertanyaan suasana alam di sekitar Pesona Nirwana Waterpark
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2024)

Berdasarkan hasil kuesioner dari pertanyaan bagaimana pendapat anda tentang suasana alam saat berada di sekitar Pesona Nirwana Waterpark, beragam menjawab bagus seperti, indah walaupun aga mengerikan karena terdapat tebing batu di samping kolam, sejuk karena banyak pohon-pohon.

II.3.3 Data Informasi

Informasi terkait Pesona Nirwana Waterpark masih belum tersebar luas dikalangan masyarakat Soreang terutama pada target khalayak sasaran. Banyak masyarakat Soreang yang belum mengetahui tentang Pesona Nirwana Waterpark, baik itu fasilitas yang ditawarkan serta wahana-wahana yang ada didalamnya.

II.4 Resume

Pesona Nirwana Waterpark bisa menjadi tempat disaat ingin menikmati rekreasi wahana air terutama bagi target khalayak sasaran. Pengetahuan tentang fasilitas-fasilitas yang ada serta wahana apa saja yang ditawarkan *waterpark* bisa menjadi nilai lebih sehingga masyarakat penasaran untuk mengunjungi. Melalui pengenalan satu persatu apa saja yang ditawarkan oleh *waterpark*, dengan demikian dapat menarik perhatian masyarakat sehingga bisa menjadi alternatif yang harus dikunjungi disaat memiliki waktu luang dan ingin melepaskan kepenatan karena aktivitas sehari-hari.

Selain menjadi tempat untuk relaksasi *waterpark* juga bisa menjadi tempat untuk menambah kedekatan dengan teman, keluarga maupun rekan. Akan tetapi dengan kurang luasnya informasi mengenai apa saja yang ditawarkan Pesona Nirwana Waterpark mencakup fasilitas dan wahananya sehingga membuat masyarakat terutama target khalayak sasaran yang belum pernah mengunjunginya.

II.5 Solusi Perancangan

Berdasarkan hasil dari data yang telah ditelusuri, maka masalah yang berada pada Pesona Nirwana Waterpark yaitu kurangnya pengetahuan masyarakat Soreang terutama target khalayak sasaran terkait informasi fasilitas serta wahana yang disediakan oleh pihak *waterpark*. Pentingnya perancangan informasi terkait informasi fasilitas serta wahana yang ada terutama untuk target khalayak sasaran sangatlah penting sehingga dapat membuat daya tarik dan menjadikan Pesona Nirwana Waterpark menjadi salah satu tempat rekreasi yang akan dikunjungi saat memiliki waktu luang.

AISAS merupakan sebuah metode untuk melakukan pendekatan secara efektif kepada target audiens dengan melihat perubahan perilaku yang terjadi, mulai dari seorang konsumen yang memperhatikan suatu produk atau layanan, (*Attention*) dan menimbulkan ketertarikan (*Interest*) sehingga muncul keinginan untuk mengumpulkan informasi (*Search*) tentang barang tersebut. Kemudian, konsumen membuat sebuah keputusan untuk melakukan pembelian produk atau layanan, yang ditawarkan (*Action*), setelah melakukan pembelian produk atau layanan, (*Share*) konsumen bisa menjadi penyampai informasi untuk berbagai pengalaman kepada orang lain (Sugiyama dan Andree 2011).

Media video iklan dan media pendukung berisi ajakan untuk mengunjungi Pesona Nirwana Waterpark maupun informasi tentang fasilitas dan wahana yang disediakan untuk mengenalkan kembali kepada calon pengunjung apa saja yang ditawarkan oleh pihak Pesona Nirwana Waterpark. Pemilihan media video iklan sebagai solusi perancangan dipilih karena media video iklan dapat diakses dengan mudah melalui sosial media dan dapat menyampaikan pesan serta ajakan dengan cepat dan jelas.