BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia memiliki potensi yang sangat besar dalam bidang pariwisata. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya obyek pariwisata yang ada di negara kita. Antara lain yang terdapat di Pulau Bali, yaitu Pantai Kuta, Sanur, Ubud, dan lain-lain. Selain itu juga Candi Borobudur, Parang Tritis, Pantai Carita, dan masih banyak obyek wisata yang terdapat di Pulau Jawa. Dan obyek-obyek wisata lainnya yang terdapat di Pulau Sumatera, Pulau Lombok, Kalimantan, Sulawesi dan masih banyak lagi. Namun hingga saat ini belum banyak negara asing yang mengetahui keindahan obyek wisata tersebut. Hal ini disebabkan oleh kurangnya publikasi. Selama ini yang banyak diketahui oleh wisatawan mancanegara hanyalah obyek wisata yang ada di Pulau Bali saja. Untuk itulah diperlukan publikasi dalam bidang pariwisata.

Salah satu contoh obyek wisata yang perlu dipublikasikan adalah obyek wisata yang ada di Kota Tuban, Jawa Timur. Tempat pariwisata yang ada di Kota Tuban ini antara lain adalah Goa Akbar, Air Terjun Nglirip, Pemandian Air Panas Perataan, Goa Ngerong, dan masih banyak yang lainnya. selain tempat pariwisata yang menarik, Kota Tuban juga memiliki produk-produk unggulan yang khas dan unik yang tidak terdapat di daerah lain, antara lain kain tenun gedog, anyaman bambu, gerabah hias, kerajinan tas rajut, ongkek tuak, dan hasil alam antara lain kacang, siwalan dan mangga.

Hal lain yang mendukung publikasi pariwisata Kota Tuban ini adalah sejarah Tuban itu sendiri. Kota Tuban terkenal sebagai *Kota Wali* dan *Kota Wisata Ziarah.* Karena, di Kota Tuban ini terdapat makam salah seorang anggota sembilan wali atau yang lebih dikenal dengan *Wali Songo,* yaitu *Sunan Bonang.* Selain itu juga terdapat makam Ibrahim Asmoro Qondi, makam Brawijaya V, makam Sunan Bejagung, makam Raden Aryo Ronggolawe, makam Lemah Abang (Syekh Siti Jenar), makam Tjitrosoman, dan Klenteng Kwan Sing Bio (klenteng terbesar se Asia Tenggara).

Namun sampai saat ini, Pemerintah Daerah kurang begitu memberikan perhatian dan penanganan optimal dalam mempublikasikan obyek wisata ini. Hal ini disebabkan kurangnya fasilitas pendukung. Sehingga hanya masyarakat sekitar saja yang mengetahui keberadaan dan keindahan obyek wisata ini.

Sehingga dengan adanya publikasi dalam bidang pariwisata ini diharapkan orang yang berkunjung ke Kota Tuban ini tidak hanya berziarah, namun juga dapat menikmati keindahan alam dan obyek pariwisata lainnya yang terdapat di daerah ini. Dengan begitu akan dapat meningkatkan pendapatan asli daerah.

Berdasarkan uraian diatas, penulis berusaha untuk merancang publikasi obyek pariwisata Kota Tuban dengan memanfaatkan teknologi komunikasi yang sedanga berkembang saat ini yaitu homepage. Penulis memilih penggunaan media homepage ini karena media informasi ini merupakan media yang efektif dan bisa diakses ke berbagai negara di belahan dunia ini. Atau dengankata lain, home page merupakan jendela informasi dunia, sehingga diharapkan calon wisatawan yang

datang tidak hanya berasal dari wilayah nusantara saja, tetapi juga berasal dari luar negeri.

I.2 Maksud dan Tujuan

- Untuk memperkenalkan obyek pariwisata yang ada di Jawa Timur umumnya dan Kota Tuban khususnya.
- Untuk mengaplikasikan komputer desain grafis dalam perancangan home page.
- Untuk menyumbangkan ide nyata yang berguna bagi masyarakat.
- Mewujudkan peranan desain dalam memberdayakan lingkungan hidup yang ada di sekitar kita.
- Memberikan informasi yang lengkap kepada calon wisatawan tentang obyek-obyek wisata yang ada di Kota Tuban.

I.3 Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis menggunakan metode :

- Studi Literatur

  Penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini menggunakan metode studi literature, yaitu dengan mengumpulkan data-data dari buku dan data yang diperoleh dari Dinas Pariwisata Daerah Tingkat II Tuban.

I.4 Batasan Masalah

Penulis membahas tentang perancangan desain atau pembuatan home page yang berisikan informasi-informasi tentang obyek wisata yang ada di Kota Tuban dengan menggunakan aplikasi komputer grafis, yang diaplikasikan pada media internet.

I.5 Sistematika Penulisan

Kata Pengantar

Daftar Isi

Daftar Gambar

Abstraksi

BAB I Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Masalah

1.2. Maksud dan Tujuan

1.3. Metodologi Penelitian

1.4. Batasan Masalah

1.5. Sistematika Penulisan

BAB II Tinjauan Pustaka

Berisi tentang landasan teori dari masalah yang diambil, serta landasan teori software/komputer yang dipakai dalam pembuatan karya nyata.

BAB III Data Pembuatan Produk

Berisi tentang data-data software, hardware dan data produk serta alternatif-alternatif desain.

BAB IV Analisa Pembuatan Produk

Menjelaskan prosedur pembuatan karya nyata dan tahap perancangan, desain, produksi dan finishing.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Menyimpulkan hasil analisa dan memberikan masukan agar dapat memberikan perkembangan yang lebih baik pada karya nyatayang telah dibuat jika dikembangkan oleh orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN


INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
I G I