

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kawasan Wisata Gunung Salak Endah berada di Kampung Pasir Reungit, Desa Gunung Sari, Kecamatan Pamijahan, Kabupaten Bogor. Kawasan Wisata Gunung Salak Endah termasuk ke dalam bagian wilayah dari Taman Nasional Gunung Halimun Salak (TNGHS) dikelola oleh Resort Gunung Salak 2. Ada beberapa objek wisata yang menjadi daya tarik bagi para pengunjung, seperti Kawah Ratu, Bumi Perkemahan, Pemandian Air Panas GSE, serta memiliki 6 Air Terjun, di antaranya Curug Cihurang, Curug Ngumpet, Curug Pangeran, Curug Goa Lumut, Curug Kondang, Curug Seribu, dan Curug Cigamea. Fasilitas dan objek wisata kawasan wisata gunung salak sudah memenuhi standar yang di tetapkan oleh pemerintah dalam UUD No. 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan, akan tetapi pariwisata tidak hanya sebatas sarana fasilitas dan objek wisata, ada faktor penunjang lain yang mendukung jalannya proses pariwisata. Salah satunya adalah prasarana papan informasi dan penunjuk arah seperti *signage*.

Kawasan Gunung Salak Endah masih memiliki kendala dalam prasarana papan informasi dan penunjuk arah terhadap fasilitas dan objek wisata. Keberadaan *signage* masih memiliki banyak kekurangan dari segi kaidah desain seperti *brand identity* Taman Nasional Gunung Halimun Salak (TNGHS) memiliki ikon elang jawa yang belum diterapkan pada *signage* yang ada saat ini serta belum memenuhi standar menurut *Scottish Natural Heritage (SNH)* dalam *Signage guidance for outdoor access e-book* yang berpedoman pada tiga poin penting, di antaranya komunikasi *signage*, instalasi *signage*, dan pemeliharaan *signage*. Hubungan di antara ketiga *point* tersebut akan menghasilkan perancangan *signage* yang efektif dan tersistem dengan baik. Oleh karena itu perancangan *signage* di Kawasan

Wisata Gunung Salak Endah sangat dibutuhkan agar memudahkan wisatawan dalam menggunakan fasilitas dan memberikan kenyamanan kepada wisatawan dalam mengakses jalur objek wisata di kawasan wisata tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Dapat disimpulkan bahwa Kawasan Wisata Gunung Salak Endah memiliki permasalahan dari segi prasarana pemberian informasi seperti *signage* dengan poin masalah yaitu: keberadaan *signage* masih memiliki banyak kekurangan dari segi perancangan desain visual serta kondisi *signage* yang ada saat ini sangat memprihatinkan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah didapatkan oleh penulis, dapat disimpulkan dengan rumusan sebagai berikut yakni: “Bagaimana merancang *signage* yang baik sesuai dengan aspek kaidah perancangan desain visual berpedoman pada *Signage Guidance for Outdoor Access* yang di rilis oleh *Scottish Natural Heritage* di Kawasan Wisata Gunung Salak Endah?”

1.4 Ruang Lingkup

Penelitian berfokus pada perancangan *signage* di Kawasan Wisata Gunung Salak Endah dengan memperhatikan beberapa faktor seperti kondisi geografis objek wisata, serta jenis *signage* yang disesuaikan dengan keadaan lingkungan. Perancangan *signage* berpedoman pada denah Kawasan Wisata Gunung Salak Endah. Pembuatan *dummy signage* dilakukan secara digital dengan menggunakan *Google Sketchup Pro 8*. Penulis melakukan survey pemotretan objek wisata serta jalur yang akan dilewati wisatawan dalam jangka waktu dua bulan mulai dari february sampai maret 2016.

1.5 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan *signage* ini adalah untuk merancang *signage* yang baik dengan memperhatikan aspek kaidah perancangan desain visual yang efektif serta untuk memberikan kemudahan kepada wisatawan dalam menggunakan

fasilitas dan memberikan kenyamanan kepada wisatawan dalam mengakses jalur objek wisata di kawasan wisata tersebut.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Menurut Creswell (2008) dalam Raco (2010, hh. 1-2) metode penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral. Menurut Raco (2010, hh. 1-2) Tujuan penggunaan data kualitatif mencari pengertian yang mendalam tentang suatu gejala, fakta atau realita. Fakta, realita, masalah, gejala serta peristiwa hanya dipahami bila peneliti menelusurinya secara mendalam dan tidak hanya terbatas pada pandangan permukaan saja. Kedalaman ini yang mencirikhaskan metode kualitatif, sekaligus sebagai faktor unggulannya. Penulis menggunakan analisi metode data kualitatif dalam perancangan signage di Kawasan Wisata Gunung Salak Endah. Ada tiga cara yang dilakukan penulis dalam mengumpulkan data, di antaranya:

1. Observasi

Larry Cristensen (2004) dalam Sugiyono (2009, h. 196) observasi merupakan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti kepada audiens yang dituju dengan memperhatikan pola perilaku manusia dalam kondisi tertentu, bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang fenomena yang diinginkan. Observasi adalah metode penting untuk mendapatkan informasi yang tepat. Penulis melakukan survey dengan cara melakukan pengamatan diseluruh objek wisata di Kawasan Wisata Gunung Salak Endah.

2. Wawancara

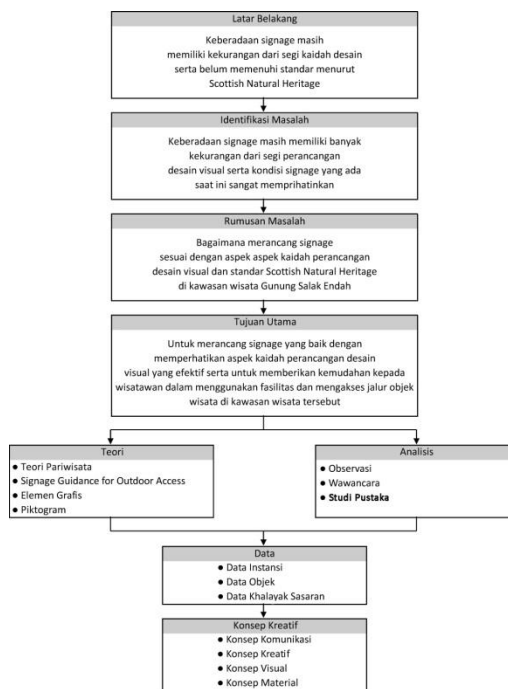
Larry Cristensen (2004) dalam Sugiyono (2014, h. 188) Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti selaku pewawancara memberikan pertanyaan kepada yang diwawancarai. Penulis melakukan wawancara dengan Staff Resort Gunung Salak 2 dan wawancara kepada ahli desain *Environmental Graphic Design*.

3. Studi Pustaka

Menurut Pawito (2007, h. 80) Telaah Pustaka adalah analisis bersifat kritis dengan melakukan pencarian literature seperti buku-buku, jurnal ilmiah, laporan ilmiah, laporan-laporan penelitian yang menyangkut macam-macam faktor seperti penjelasan mengenai konsep pokok yang digunakan, proposisi-proposisi teoritik tentang keterkaitan di antara konsep serta temuan penelitian lain tentang topik sejenis. Penulis mengumpulkan berbagai literatur dari buku maupun internet seperti *e-book* dan *e-journal* yang sifatnya sebagai penjelas maupun penguat validitas yang penulis gunakan.

1.7 Kerangka Perancangan

Dalam perancangan signage ini ada beberapa poin penting yang menjadi acuan. Berikut ini adalah alur proses perancangan yang diawali dari latar belakang sampai pada hasil rancangan, kesimpulan, dan saran.



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber Pribadi)

1.8 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Membahas latar belakang, ruang lingkup aktivitas dalam perancangan tugas akhir, tujuan perancangan, metode penelitian, dan pembabakan penulisan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Menjelaskan karakteristik kawasan wisata, pola perilaku manusia dalam hal ini adalah wisatawan, standar prosedur perancangan *signage*, karakteristik fungsi, *human dimension*, material. Teori perancangan grafis seperti tipografi, *layout*, piktogram, warna.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Berisi penjelasan proses perancangan yang dilakukan sesuai dengan data dan analisis yang telah didapatkan yang dihubungkan dengan teori dan studi pustaka yang relevan dengan permasalahan *signage* di Kawasan Wisata Gunung Salak Endah. proses pembuatan *dummy signage* dengan menggunakan *software google sketchup pro 8*.

BAB IV KONSEP PERANCANGAN

Berisi penjelasan proses perancangan *signage* dengan berdasarkan hasil survey dan analisis data yang berpedoman pada konsep kreatif, komunikasi, material, dan visual.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan dari hasil perancangan *signage*.