

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kawasan wisata Widuri berada di Desa Widuri Kabupaten Pemalang. Wisata Widuri merupakan bagian dari Daerah Potensi Wisata (*DPW*) di Jawa Tengah yang dicanangkan oleh pemerintah pusat. Kawasan Wisata Widuri dengan objek wisata pantai dan wahana air *Widuri Waterpark* adalah destinasi utama wisata di Pemalang. Dengan lokasi strategis yang hanya berjarak 3 km sisi utara dan terdekat dari pusat Kabupaten Pemalang maka Kawasan Wisata Widuri ini merupakan area wisata paling potensial untuk diberdayakan. Sasaran yang dituju bukan hanya wisatawan lokal melainkan juga dari luar kabupaten. Kabupaten Pemalang dilintasi jalur pantura yang merupakan jalur darat paling diminati untuk perjalanan antar kabupaten hingga antar provinsi. Posisi yang menguntungkan ini dapat mempermudah akses wisatawan luar kabupaten dalam mencapai Kawasan Wisata Widuri. Ada beberapa objek wisata yang berada di Kawasan Wisata Widuri sekaligus menjadi daya tarik bagi para pengunjung yaitu Pantai Widuri, *Widuri Waterpark*, *Ventura River*, Sirkuit Widuri, Wisata Religi, dan yang terbaru yaitu *Swimming Pool Centre*.

Kawasan Wisata Widuri adalah tempat wisata yang menarik dan potensial, akan tetapi kawasan wisata ini masih memiliki kekurangan dalam keberadaan informasi. Salah satu faktor keberhasilan suatu objek wisata yaitu ditentukan oleh kualitas pelayanan yang diberikan kepada para wisatawan, karena kualitas pelayanan wisata berbanding lurus dengan tingkat kepuasan para pengunjung. Keberadaan informasi pada sebuah obyek wisata merupakan salah satu kebutuhan yang penting bagi para pengunjung. Untuk mendapatkan pengetahuan/keterangan informasi mengenai obyek wisata secara mudah dan memberikan kenyamanan bagi pengunjung, maka diperlukan adanya media untuk menyampaikan informasi tersebut. Salah satu media yang tepat untuk menyampaikan informasi kepada pengunjung adalah dengan keberadaan *signage* dan *wayfinding*. Pemakaian *signage* dan *wayfinding*

saat ini dirasa cukup efektif mengingat bahwa dengan adanya *signage* dan *wayfinding* dapat meminimalisir percakapan secara verbal dengan orang asing yang tidak dikenal dalam menemukan tempat tujuan. Selain untuk menunjukkan arah untuk mempermudah pengunjung mencapai tujuan, *signage* dan *wayfinding* juga berfungsi memperkuat *brand image* dari tempat tersebut (Calori, 2007:9).

Kawasan Wisata Widuri dalam prasarana *signage* dan *wayfinding* yang jika diperhatikan memang dibuat seadanya yaitu dari segi kuantitas kurang terdapat pada beberapa bagian dan kualitas pun kurang baik seperti *sign* yang sudah berkarat, cat sudah mulai luntur serta ukuran dan penempatannya *sign* yang tidak tepat. Hal tersebut membuat pengunjung masih merasa kebingungan terlebih bagi wisatawan yang baru pertamakali berkunjung. Oleh karena itu perancangan *signage* dan *wayfinding* di Kawasan Wisata Widuri sangat dibutuhkan. Hal ini dibenarkan oleh pihak dinas terkait bahwasanya memang dibutuhkan perancangan *signage* dan *wayfinding* baru. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis akan merancang *signage* dan *wayfinding* Kawasan Wisata Widuri agar memudahkan wisatawan dalam menggunakan fasilitas dan memberikan kenyamanan kepada wisatawan dalam mengakses jalur objek wisata di kawasan wisata tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Kawasan Wisata Widuri Pematang masih memiliki kekurangan dalam prasarana *Signage* dan *wayfinding* yang dibuat seadanya yaitu dari segi kuantitas kurang terdapat pada beberapa bagian dan kualitas pun kurang baik seperti *sign* yang sudah berkarat, cat sudah mulai luntur serta ukuran dan penempatannya *sign* yang tidak tepat.
2. Pengunjung masih merasa kebingungan terlebih untuk wisatawan yang baru pertamakali berkunjung.
3. Dibutuhkan perancangan *signage* dan *wayfinding* baru pada Kawasan Wisata Widuri agar memudahkan wisatawan dalam menggunakan fasilitas

dan memberikan kenyamanan kepada wisatawan dalam mengakses jalur objek wisata.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun beberapa rumusan masalah dari perancangan ini yaitu sebagai berikut :

1. *Signage* dan *wayfinding* seperti apa yang dibutuhkan pada Kawasan Wisata Widuri Pemalang?
2. Bagaimana merancang *signage* dan *wayfinding* pada Kawasan Wisata Widuri Pemalang yang informatif dan sesuai dengan konsep Widuri Pemalang?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang penulis buat berfokus pada *signage* dan *wayfinding* pada Kawasan Wisata Widuri Pemalang yang terdiri dari petunjuk arah, aturan-aturan, informasi penting, denah lokasi yang bertujuan untuk memudahkan pengunjung untuk mengetahui lokasi yang mereka tuju dan berbagai informasi yang dibutuhkan selama berada di Kawasan Wisata Widuri Pemalang. Hasil akhir yang akan dibuat nantinya akan berupa desain *signage* dan *wayfinding* yang mengukung identitas lokal dari Widuri Pemalang. Penelitian akan dilakukan di Kawasan Wisata Widuri Kabupaten Pemalang. Penelitian akan dimulai pada bulan Februari 2018.

1.5 Tujuan

Adapun beberapa tujuan yang ingin dicapai dari perancangan ini yaitu :

1. Mengetahui seperti apa *signage* dan *wayfinding* yang dibutuhkan Kawasan Wisata Widuri Pemalang.
2. Merancang *signage* dan *wayfinding* yang informatif dan efektif pada Kawasan Wisata Widuri Pemalang untuk keefektifitasan pengunjung dalam mengetahui lokasi dan tata letak ruangan/tempat serta memperoleh informasi yang dibutuhkan selama berada di Kawasan Wisata Widuri Pemalang.

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan beberapa teknik untuk melengkapinya, yaitu :

a. Observasi

Data dan informasi yang diperoleh melalui observasi atau pengamatan langsung terhadap objek. Mendata dan riset ke lokasi untuk mendapatkan data yang valid agar berguna pada penelitian. Observasi juga mensyaratkan pencatatan dan perekaman sistematis pada semua data.

b. Kuesioner

Data dan informasi yang diperoleh juga melalui angket atau dilakukan secara tertulis. Kuesioner disebar langsung kepada pengunjung Kawasan Wisata Widuri Pematang.

c. Wawancara

Data dan informasi yang diperoleh juga dari hasil wawancara mendalam kepada pengelola Kawasan Wisata Widuri atau dinas terkait dan wawancara kepada ahli desain *Environmental Graphic Design*.

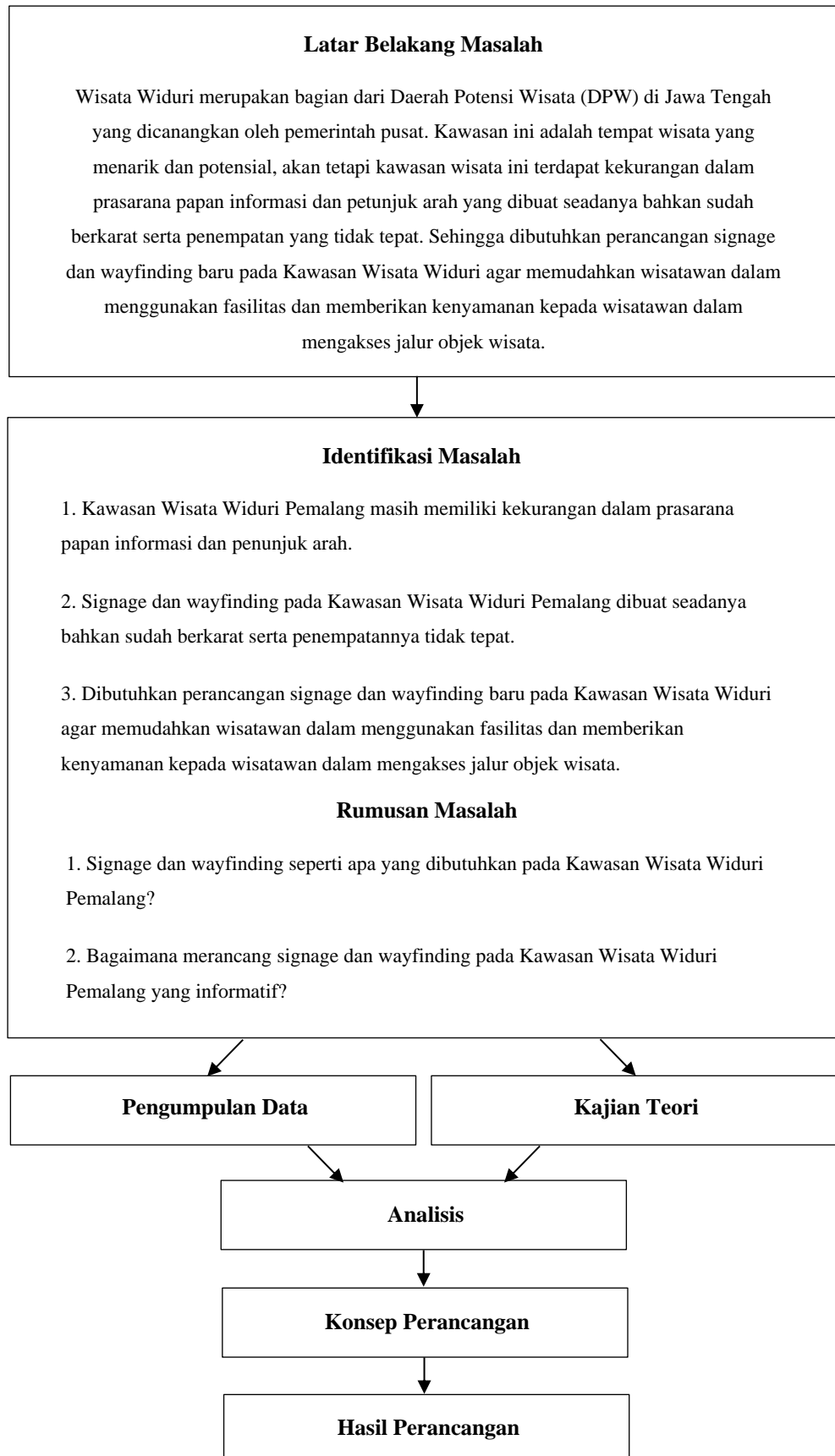
d. Studi Literatur

Data dan informasi diperoleh dari literatur pustaka serta visual. Literatur pustaka yang digunakan seperti buku, artikel ilmiah, dan jurnal yang berkaitan dengan topik perancangan karya. Topik dari data yang digunakan mengenai *signage and wayfinding*. Untuk literatur visual dari karya yang sejenis untuk dijadikan bahan referensi perancangan karya yang dibuat.

e. Analisis Matriks

Analisis Matriks adalah salah satu metode yang digunakan untuk menyampaikan sejumlah besar informasi. Matriks dapat membantu mengidentifikasi informasi baik berupa gambar maupun tulisan. Matriks terdiri dari baris dan kolom, kolom dapat berisi poin teori untuk menganalisis.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan

1.8 Pembabakan

Penulisan karya perancangan tugas akhir ini terbagi menjadi lima bab, yaitu :

- BAB I** Pendahuluan berisi latar belakang masalah, permasalahan, tujuan perancangan, batasan masalah, metode pengumpulan data, kerangka perancangan, dan sampai kepada pembabakan.
- BAB II** Dasar dari pemikiran dan teori-teori yang relevan untuk panduan menganalisis dan menguraikan masalah serta membantu merealisasikan di *dalam perancangan signage* dan *wafinding* pada Kawasan Wisata Widuri Pematang.
- BAB III** Pengumpulan data dan analisis masalah berisi data yang berkaitan dengan perancangan dan memaparkan data-data dari hasil observasi ke lapangan, wawancara, kuisisioner yang dilakukan oleh penulis serta membuat kesimpulan.
- BAB IV** Konsep dan hasil perancangan *signage* dan *wayfinding* pada Kawasan Wisata Widuri Pematang serta memaparkan teknis pengerjaan sampai pemilihan material yang digunakan pada *signage* dan *wayfinding* Kawasan Wisata Widuri Pematang.
- BAB V** Penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari laporan perancangan setelah penulis mengetahui permasalahan dan kemudian merancang teknis pengerjaan pada *signage* dan *wayfinding*.