**BAB I**
Pendahuluan

1. 1. **Latar Belakang**

Kabupaten Tulungagung mempunyai berbagai objek wisata pantai dengan suasana yang beragam di setiap wilayahnya. Salah satu wisata yang menarik di Kabupaten Tulungagung Jawa Timur adalah Pantai Klatak. Pantai Klatak merupakan salah satu pantai dengan pasir hitam mengkilat dan banyak batu-batu kali yang bervariasi mulai dari bentuk hingga ukurannya di tepi-tepi pantai, akses jalannya dapat ditempuh dengan mudah dan tidak memakan waktu tempuh yang lama dari pusat kota Tulungagung. Secara administratif, Pantai Klatak merupakan pantai selatan provinsi Jawa Timur, di sebelah utara berbatasan dengan Tulungagung; sebelah selatan berbatasan dengan Trenggalek; dan sebelah selatan tenggara berbatasan dengan Pantai Gemah. Jarak tempuh Pantai Klatak dari Ibukota provinsi Jawa Timur kurang lebih 184 kilometer ke arah Selatan. Jarak dari Ibukota Kabupaten Tulungagung kurang lebih 35 kilometer, sedangkan dari daerah kecamatan Besuki kurang lebih 9 kilometer. Kondisi sepanjang jalan menuju pantai tergolong sangat baik dan beraspal, selain itu jalan menuju pantai melewati Jalur Lintas Selatan (JLS) rute Tulungagung-Trenggalek dengan panjang rute 4 km.

Pantai Klatak memiliki potensi untuk menjadi destinasi wisata yang menarik. Pantai Klatak memilliki potensi SDA (Sumber Daya Alam) dan SDM (Sumber Daya Manusia) yang tinggi, pantai ini merupakan pantai dimana para nelayan dari daerah terdekat menyambung kehidupan, hal ini yang menyebabkan Pantai Klatak disebut dengan Kampung Nelayan Klatak. Dikarenakan dahulunya pantai ini merupakan pantai tempat para perahu-perahu nelayan diparkirkan sehingga disebut dengan Kampung Nelayan Klatak. Potensi Sumber Daya Alam (SDA) di Pantai Klatak adalah ikan, dan pegunungan, keindahan Pantai Klatak juga terdapat pada keberadaannya yang di lereng diantara laut dan bukit. Selain itu Pantai Klatak juga memiliki panorama yang pastinya tidak kalah menarik dari pantai lainnya. Saat ini Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa (DPMD) Kabupaten Tulungagung beserta Kepala Desa Keboireng telah merenovasi kawasan tersebut yang mulanya berupa pegunungan diubah menjadi program destinasi ekowisata. Hingga saat ini Pantai Klatak sedang dalam pengembangan kampung nelayan sebagai pariwisata. Pengunjung juga dapat menikmati kesejukan di pesisir pantai, mencoba snorkeling, mengunjungi edukasi ikan kerapu dan juga berwisata kuliner.

Pantai Klatak saat ini sedang dalam masa pengembangan ekowisata Pantai Klatak sehingga perancangan *sign system* sangat dibutuhkan guna sebagai pelengkap fasilitas dari program pengembangan tempat wisata menjadi lebih baik kedepannya dan mengembangkan lagi potensi-potensi yang Pantai Klatak miliki.

Sistem tanda atau sign system dalam desain komunikasi visual dapat diartikan sebagai salah satu bentuk komunikasi melalui visual bentuk tanda, yang digunakan sebagai penyampai pesan dari pengirim ke penerima, berdasarkan kode dan perantara tertentu. Secara umum sebuah tempat wisata pastilah membutuhkan *sign system*, *sign system* sendiri merupakan bentuk dari cara berkomunikasi berbentuk verbal dan visual. *Sign system* berguna sebagai penunjuk arah, dengan begitu pengunjung tidak perlu repot-repot kebingungan mencari tempat atau fasilitas yang ingin pengunjung tuju. Selain itu juga, keberadaan *sign system* di daerah pantai sudah pasti sangat dibutuhkan mengingat bahwa pantai merupakan tempat yang berbahaya, perlu adanya tanda-tanda peringatan sebagai penunjuk untuk pengunjung agar lebih berhati-hati ketika sedang berada ditempat wisata. Bersamaan dengan adanya pengembangan wisata Pantai Klatak sebagai program destinasi ekowisata perancangan *sign system* dibutuhkan guna sebagai alat penunjuk yang baru dan melengkapi fasilitas informasi bagi pengunjung.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, perancang akan merancang *sign system* untuk Pantai Klatak dengan tujuan untuk membantu pengunjung serta tempat wisata dalam memiliki fasilitas informasi petunjuk jalan yang informatif dan komunikatif. Sign system pada Pantai Klatak dirancang dengan efisien, fungsional, tepat sasaran sehingga dapat memberi nilai tambah untuk kawasan wisata sehingga lebih menarik serta memiliki potensi wisatawan yang tinggi.Setiap pengunjung yang datang tentunya mengharapkan lingkungan wisata yang memiliki sumber informasi lengkap, sehingga pengunjung dapat menemukan tempat tujuan yang ingin dituju di sekitar tempat wisata.

* 1. **Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang *sign system* objek wisata pantai klatak yang informatif dan komunikatif guna meningkatkan fasilitas informasi bagi pengunjung dalam rangka perwujudan pengembangan ekowisata Kampung Nelayan Klatak?

* 1. **Tujuan Perancangan**

Dilakukannya perancangan ini bertujuan untuk merancang *sign system* objek wisata Pantai Klatak yang informatif dan komunikatif guna meningkatkan fasilitas informasi bagi pengunjung dalam rangka perwujudan pengembangan ekowisata Kampung Nelayan Klatak.

* 1. **Batasan Masalah**

Menurut uraian dari latar belakang serta rumusan masalah di atas, dibentuklah batasan-batasan perancangan agar menghasilkan perancangan desain yang tepat dan komunikatif.

* Rancangan yang akan menjadi final desain sebatas visualisasi *Sign System* berupa 2D saja.
* Kelanjutan realisasi produk sepenuhnya diserahkan kepada pihak pengelola pantai serta pemerintah.
* Jenis-jenis *sign system* yang akan dirancang berdasarkan kebutuhan berupa petunjuk untuk sarana dan prasarana yang ada di Pantai Klatak.
* Konsep dan *style* diambil dari konsep yang Pantai Klatak miliki yaitu identik dengan kayu dan batu sehingga *sign system* yang akan dirancang adalah mengacu pada alam atau natural.
* Target *audience* dari perancangan diidentifikasikan meliputi demografis, psikografis, dan *behaviour*/perilaku. Identifikasi target *audience* demografis diperuntukkan untuk semua kalangan berjenis perempuan ataupun laki-laki. Identifikasi target *audience* psikografis sasaran utama adalah pengunjung/wisatawan yang mengunjungi wisata Pantai Klatak yang berada didalam lingkungan Pantai Klatak. Sedangkan identifikasi target *audience* perilaku/*behaviour* adalah pengunjung/wisawatan yang berkunjung dan memerlukan informasi yang tepat.
	1. **Manfaat**

Laporan penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

* 1. **Manfaat Teoritis**
* Menambah referensi untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang juga memilih perancangan serupa.
* Menambah pengetahuan tentang tata cara pembuatan *sign system* sebagai sarana informasi atau penyampai pesan.
* Meningkatkan daya kreativitas dalam upaya pemecahan masalah.
1. **Manfaat Praktis**
* Memperkenalkan bagaimana menciptakan media informasi kepada masyarakat luas menggunakan media yang komunikatif dan menarik.
* Meningkatkan daya pikir kreatif dalam melakukan pemecahan masalah.
* Meningkatkan rasa cinta sebagai masyarakat terhadap keunggulan wisata didaerahnya dengan memaksimalkan identitas tempat wisata.
* Menambah nilai tambah keunikan bagi tempat wisata Pantai Klatak.
	1. **Metode Perancangan**

Metode yang digunakan dalam menyelesaikan perancangan ini adalah pendekatan kualitatif. Berdasarkan skema tahap-tahap perancangan yang dikemukakan oleh Yongky Safanayong, perancang memodifikasi skema yang digunakan dan dikembangkan sendiri.



**Gambar 1.1** Kerangka pemecahan masalah milik Yongky Safanayong

*(Sumber: Safanayong, 2006)*

* 1. **Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan teknik mengukur beserta mengumpulkan informasi mengenai variabel dari objek yang akan ditargetkan. Data merupakan bahan baku informasi yang kemudian digunakan untuk menjawab pertanyaan yang relevan dan mengevaluasi hasil.

* 1. **Identifikasi masalah**

Identifikasi masalah adalah proses mendefinisikan permasalahan penelitian dari data yang telah diperoleh sebelumnya. Proses ini akan menentukan kualitas suatu penelitian.

* 1. **Analisis**

Analisis disini berupa:

1. Fungsi *signage*
2. Klasifikasi jenis *sign*
	* + *Sign* orientasi dan informasi.
		+ *Sign* arah.
		+ *Sign* identifikasi.
		+ *Sign* larangan dan perhatian.
3. Semiotik
	* + Semantik.
		+ Sintaktik.
		+ Pragmatik.
4. Sasaran/publik
5. **Strategi**
6. Pendekatan desain
	* + Unsur-unsur grafis: format, warna, typografi, ukuran, simbol, simbol *sign,* (piktogram), dan pencahayaan.
7. Typografi: *typeface*, *typesize*, *letter/word/line spacing*, layout, warna.
8. Warna: berdasar konvensi, spesifik.

Guna: mencapai *legitibility* dan *readibililty.*

* + - Unsur-unsur semiotik: semantik, sintaktik, dan pragmatik.

Guna: mencapai *clarity, simplicity, managebility,* dan *forcefullness*.

* + - Unsur-unsur mekanikal: material, teknologi pembuatan dan pemasangan.

Pertimbangan dengan anggaran.

1. Komponen sistem: interior, eksterior, direktori bangunan
2. **Pembuatan, *finishing* dan pemasangan**
3. Material
4. Teknik
5. **Lokasi Penelitian**

Paparan informasi lokasi penelitian meliputi identifikasi karakteristik lokasi, alasan pemilihan lokasi, dan cara peneliti memasuki area lokasi penelitian. Pemilihan lokasi didasari pada kemenarikan dan kesesuaian dengan permasalahan yang telah dipaparkan. Lokasi penelitian merupakan sebuah tempat wisata alam pantai dan bersifat umum tanpa adanya ruang batas privasi yang membutuhkan perizinan untuk masuk ke dalam tempat penelitian, sehingga perancang dapat dengan mudah mengobservasi tempat penelitian.

Lokasi penelitian yang berkaitan dengan Perancangan *sign system* area objek wisata Pantai Klatak Kabupaten Tulungagung berada di Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur, lokasi penelitian dipilih karena lokasi memiliki potensi SDA maupun SDM yang tinggi disisi lain lokasi yang diteliti sedang dalam masa pengembangan, sehingga perancang merancang *sign system* guna membantu perwujudan pengembangan Pantai Klatak sebagai Ekowisata Kampung Nelayan Klatak dalam upaya peningkatan potensi wisata Pantai Klatak.

1. **Bahan dan Alat Penelitian**

Dalam penelitian ini menggunakan alat dan bahan yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak, yaitu:

1. **Perangkat Keras**

Dalam penelitian ini menggunakan alat dan bahan yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak, yaitu:

* *Laptop Toshiba*: Intel® Core ™ i3-2328 CPU, RAM 2,00 GB, 64-bit Operating System
* *Handphone:* Redmi 7A
1. **Perangkat Lunak**

Perangkat lunak disini adalah sejenis perangkat yang sifatnya lunak atau dapat disebut dengan aplikasi.

* 1. **Perangkat Lunak Utama**
* CorelDRAW 2019 (64-bit)

Perangkat lunak CorelDRAW disini berposisi sebagai alat untuk merealisasikan bahan penelitian nantinya.

* 1. **Perangkat Lunak Pendukung**
* Adobe Illustrator CS6

Adobe Illustrator dapat dijadikan aplikasi kedua pengganti selain CorelDRAW

* Adobe Photoshop CC 2018

Adobe Photoshop digunakan untuk penyeleksian object atau mengedit foto

1. **Pengumpulan Data**

Pada bagian ini memuat tentang deskripsi singkat mengenai jenis penelitian yang akan diambil untuk menyelesaikan perancangan.

1. **Wawancara**

Wawancara merupakan salah satu cara atau metode pengumpulan data/informasi yang diperlukan dengan melakukan percakapan antara narasumber dan pewawancara dalam proses perancangan sign system ini. Wawancara dilakukan dengan cara *online* atau lewat sosial media kepada narasumber, agar data yang ditulis valid perancang mewawancarai pengelola bumdes Pantai Klatak.

1. **Observasi**

Observasi adalah salah satu metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung. Perancang melakukan observasi dengan cara mendatangi langsung tempat penelitian. Dalam pelaksanaan observasi perancang menentukan tempat-tempat dimana saja akan diletakkannya *sign system*, dan mengobservasi keadaan di sekitar tempat penelitian.

1. **Dokumentasi**

Dokumentasi adalah kegiatan meneliti, mengumpulkan, mengelola, dan menyediakan dokumentasi terhadap suatu perihal tertentu. Salah satu caranya adalah dengan cara mengambil foto bukti keadaan-keadaan secara realistis disekitar tempat penilitian.

1. **Angket**

Angket atau biasa dikenal dengan sebutan kuesioner merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Metode angket digunakan untuk mengukur validitas media dan diberikan kepada pengelola serta pengunjung yang pernah mendatangi Pantai Klatak.

1. **Analisa Data**

Dari semua data yang telah diperoleh, setiap bagian data dapat diidentifikasi sebagai Apa (What?), Kapan (When?), Dimana (Where?), Mengapa (Why?), Siapa? (Who?) dan Bagaimana (How?) hal ini dilakuka guna menemukan strategi terbaik untuk mengatasi masalah yang dihadapi.

1. **Sistematika Penulisan**

Pada bagian ini berisi tentang gambaran kasar atau secara garis besar tentang isi tugas akhir di setiap bab.

**BAB I Pendahuluan**

Pendahuluan merupakan deskripsi umum persiapan yang disertakan, tergantung pada judul penelitian. Perancang meringkas setiap isi dari bab per bab dan dibagi menjadi lima bagian bab seperti latar belakang masalah yang diangkat, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, dan sistem penulisan.

**BAB II Tinjauan Pustaka**

Tinjauan pustaka memaparkan tentang landasan teori dan penelitian terdahulu yang menjadi landasan penulisan karya perancangan. Tinjauan pustaka meliputi, perancangan, *sign system*, warna, dan tipografi.

**BAB III Analisis dan Perancangan**

Analisis dan perancangan berisikan teori-teori mulai dari identifikasi permasalah penelitian hingga pemecahan pemecahan masalah yang ada pada penelitian.

**BAB IV PEMBAHASAN**

Bab pembahasan berisi tentang uraian gambaran umum hasil penelitian yang telah di deskripsikan berdasarkan masalah yang diangkat dan implementasi dari hasil karya serta pemilihan media apa saja yang akan digunakan pada perancangan *sign system*, selain itu perancangan ini juga terdapat uji coba karya dengan tujuan agar perancangan dapat diakui atau divalidasi kegunaannya oleh khalayak.

**BAB V PENUTUP**

Penutup berisi tentang kesimpulan atas keseluruhan laporan akhir dan juga saran perancang dalam penyempurnaan pengembangan lebih lanjut dari perancangan yang sudah ada.