

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Blitar yang terletak di Provinsi Jawa Timur, memiliki kekayaan alam dan budaya yang mempesona. Per April 2023, mengutip dari *website* Detik Travel, tercatat ada 35 objek wisata yang menarik untuk dikunjungi. Dengan berbagai objek wisata alam dan rekreasi yang tersebar di seluruh wilayahnya, Kabupaten Blitar menjadi tujuan wisata yang diminati oleh banyak orang. Menurut informasi yang diberikan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Blitar, berdasarkan data yang mereka terima, pada triwulan pertama tahun 2023, sebanyak 531.156 pengunjung telah mengunjungi daerah tersebut. Data kunjungan pariwisata selama bulan Januari 2023 mencatat sekitar 239.251 pengunjung, diikuti oleh 178.004 pengunjung pada bulan Februari, dan 113.901 pengunjung pada bulan Maret. Selain itu, sebagian dari jumlah tersebut juga termasuk pengunjung yang berkunjung ke destinasi wisata alam dan religi. Kepala Bidang Pemasaran Pariwisata Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Blitar, Yanti Sholikhah menambahkan bahwa mayoritas pengunjung yang mengunjungi Kabupaten Blitar adalah penduduk setempat dan warga dari luar kota seperti Malang, Tulungagung, Kediri, dan Surabaya. Sementara wisatawan mancanegara juga hadir, namun jumlahnya terbilang sedikit, yaitu sekitar 85 orang. Di Kabupaten Blitar sendiri ada Sirah Kencong yang merupakan salah satu kawasan wisata yang memiliki keunggulan tersendiri. Sirah Kencong adalah sebuah area perkebunan teh yang berwilayah di Desa

Ngadirenggo, Kecamatan Wlingi, Kabupaten Blitar. Sirah Kencong memiliki luas area sekitar 219 hektare menjadikan perkebunan teh terluas di Kabupaten Blitar, Jawa Timur. Sirah Kencong masih termasuk ke dalam kawasan perkebunan teh Persero Perkebunan Bantaran PTPN 01. Sirah Kencong terletak di bagian timur dari pusat Kabupaten Blitar yang berjarak kurang lebih 36 Km dan berada di ketinggian 1075 meter di atas permukaan laut.



Gambar 1. 1 Grafik kunjungan wisata Kab. Blitar

Sumber : DISBUDPAR Kabupaten Blitar

Sirah Kencong memiliki beberapa wahana seperti perkebunan teh, candi, air terjun, beberapa spot foto seperti *deck* gitar dan replika kapal di monumen ketinggian 1075 mdpl, dan terakhir kawasan pujasera yaitu Puncak Pecel Blitar. Pemandangan alam yang tersaji di Kawasan Wisata Sirah Kencong terlihat mengagumkan bagi siapapun yang berkunjung, mulai dari pemandangan kebun teh yang berundak dan berwarna hijau asri, air terjun yang dingin dan sejuk untuk dirasakan, serta beberapa wilayah yang ada di dataran tingginya membuat potensi wisata alam di Sirah Kencong patut diperhitungkan untuk objek rekreasi yang memanjakan mata.



Gambar 1. 2 Profil *Insagram* Sirah Kencong November 2023

Sumber : *Instagram* Sirah Kencong



Gambar 1. 3 *Deck* Gitar. Sumber Detik Travel

Dalam konteks kunjungan pariwisata seperti yang disebutkan sebelumnya, Sirah Kencong menjadi salah satu diantara objek pariwisata yang tertera dalam data kunjungan diatas. Informasi dari bagian administrasi wisata dan koordinator kebun teh Sirah Kencong, Bapak Nurbaya, dihitung berdasarkan *ticketing*, Sirah Kencong mendapatkan 4.600 wisatawan di bulan September 2023 dan 5.232 wisatawan per bulan Oktober 2023. Berdasarkan data tersebut, lokasi wisata Sirah Kencong di Blitar menjadi tempat liburan yang menarik bagi pengunjungnya. Dalam kawasan wisata Sirah Kencong juga terdapat beberapa penanda atau *sign system* untuk menjadi sumber informasi pertama untuk pengunjungnya seperti adanya beberapa *signage* yang terdapat di beberapa titik lokasi. Menurut Bapak Bagus Abdul Mukti selaku admin sosial media Instagram Wisata Sirah Kencong (@wisataagrosirahkencong) *sign system* di kawasan wisata Sirah Kencong belum terlalu mengarah spesifik ke wisatanya. *Sign System* yang ada dalam kawasan wisata Sirah Kencong Blitar masih bersifat tradisional, terdiri dari elemen – elemen kayu berukuran kecil dengan penggunaan cat sebagai metode pelabelan.

Sign system berbahan kayu dan cat memiliki beberapa kekurangan yang dapat mempengaruhi keefektifannya dan daya tahan. Salah satu kekurangan utama adalah daya tahannya yang terbatas. Kayu dan cat sangat rentan terhadap kondisi cuaca ekstrem seperti hujan, panas, dan kelembapan. Paparan terus-menerus terhadap elemen-elemen ini dapat menyebabkan kayu melengkung, retak, atau bahkan membusuk, sementara cat pada permukaan kayu dapat mengelupas atau memudar. Selain itu, kayu juga rentan terhadap serangan hama seperti rayap dan serangga lainnya yang dapat merusak material. Selain masalah daya tahan, kekuatan dan stabilitas sign system berbahan kayu juga menjadi perhatian. Kayu lebih mudah rusak atau patah dibandingkan dengan bahan lain seperti logam atau plastik, terutama jika terkena benturan fisik atau beban berat. Perubahan suhu dan kelembapan juga dapat menyebabkan kayu mengembang dan menyusut, yang pada akhirnya mengakibatkan deformasi. Deformasi ini bisa mempengaruhi stabilitas dan kejelasan tanda, sehingga mengurangi efektivitas sign system tersebut.

Pengamatan awal menunjukkan bahwa *sign system* tersebut tidak memenuhi standar kecukupan dalam menyediakan informasi yang diperlukan oleh para wisatawan yang berkunjung ke kawasan tersebut. Berdasarkan hasil survei pengunjung yang terbaru pada tanggal 28 April 2024, beberapa wisatawan merasa kesulitan menemukan arah dan informasi yang mereka butuhkan selama kunjungan mereka. Hal ini sejalan dengan perkataan Nisayajna (21), mahasiswi Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia yang berwisata pada saat itu bahwa pengunjung merasa bahwa *sign system* yang ada tidak cukup jelas dan

informatif seperti contoh adanya *directional sign* namun tidak disediakan arah panah menuju lokasi.. Hal ini menunjukkan bahwa *sign system* yang ada tidak hanya mempengaruhi navigasi tetapi juga kualitas pengalaman wisata secara keseluruhan. Menurut pengakuan Alya Alifah (21) mahasiswi Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia di hari yang sama, *sign system* yang ada saat ini hanya berupa besi kecil yang berkarat, penempatannya tidak sejajar dengan *eye level*, dan seringkali tidak konsisten, dengan tanda yang ada di beberapa titik tetapi tidak ada di lokasi lainnya. Kekurangan ini menyebabkan kebingungan di kalangan pengunjung, membatasi potensi mereka untuk menikmati pengalaman wisata secara utuh. Meskipun terdapat sejumlah wahana seperti perkebunan teh, candi, air terjun, beberapa spot foto seperti *deck* gitar dan replika kapal di monumen ketinggian 1075 mdpl, kawasan pujasera yaitu Puncak Pecel Blitar serta kehadiran pengunjung yang lumayan banyak untuk kategori wisata alam, kendati demikian, struktur dan kualitas *sign system* yang ada di kawasan wisata ini masih jauh dari ideal. Dalam konteks pengunjung dengan jumlah data seperti yang telah disebutkan sebelumnya, kurangnya sistem pengarahan informasi yang efektif dan kurangnya petunjuk jalan yang jelas dapat berdampak pada pengalaman wisatawan dan menyebabkan kebingungan. *Sign system* yang ada juga seringkali tersebar tidak merata dan tidak konsisten di seluruh kawasan wisata, sehingga menyebabkan pengunjung kesulitan dalam perjalanan dan membatasi potensi mereka untuk menikmati pengalaman wisata secara utuh. *Sign system* yang dirancang sesuai dengan teori semiotika dan pendekatan desain komunikasi visual dapat meningkatkan pengalaman pengunjung, mengoptimalkan

potensi wisata, memudahkan navigasi, dan meningkatkan daya saing dengan destinasi wisata serupa.

Dengan adanya kekurangan tersebut, maka diperlukan perancangan ulang *sign system* yang ada di kawasan wisata Sirah Kencong. Perancangan ulang *sign system* dibuat berdasarkan prinsip desain dan pendekatan estetika yang sesuai. *Sign system* berikut bisa lebih efektif, inovatif, konsisten dan inklusif. *Sign system* ini diharapkan mampu mengatasi beberapa kekurangan yang ada seperti yang telah dijabarkan diatas. Dalam penelitian ini, perancangan *sign system* diimplementasikan secara efektif dan memuat informasi yang dibutuhkan di kawasan wisata Sirah Kencong. Perancangan ini dapat membantu pengunjung meningkatkan kualitas pengalaman wisata, memberikan petunjuk yang lebih utuh dan lengkap serta memajukan perkembangan sektor pariwisata di kawasan Sirah Kencong.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *sign system* di kawasan wisata Sirah Kencong Blitar sebagai media informasi untuk wisatawan?

1.3 Tujuan

Merancang *sign system* di kawasan wisata Sirah Kencong Blitar sebagai media informasi untuk wisatawan.

1.4 Manfaat

1.4.1 Untuk Perancang

Mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan dan portofolio berkualitas, dan memperoleh wawasan yang baru mengenai *sign system* dan informasi tentang pariwisata.

1.4.2 Untuk Universitas

Universitas dapat menunjukkan kemampuannya untuk menghasilkan proyek pengembangan *sign system* selanjutnya, serta membangun hubungan positif dan berkontribusi pada pengembangan lokal.

1.4.3 Untuk Wisata Sirah Kencong

Menyediakan informasi yang jelas, meningkatkan citra dan daya tarik kawasan, dan mendukung pertumbuhan kunjungan dan ekonomi lokal.

1.5 Batasan Masalah

Sign system akan dirancang dengan memerhatikan beberapa aspek target *audience* seperti berikut :

1. Segmentasi Geografis: Wisatawan lokal dan wisatawan mancanegara.

Sehingga *sign system* dibuat dengan *bilingual* agar memudahkan wisatawan lokal dan mancanegara

2. Segmentasi Demografis:

A. Usia : Orang - orang dengan usia 17 – 45 tahun

Pemilihan target usia di Kawasan Wisata Sirah Kencong Blitar didasarkan pada analisis karakteristik, minat, dan perilaku umum

dari target pasar. Analisis ini dilakukan untuk memastikan bahwa perancangan *sign system* dapat memenuhi kebutuhan dan harapan untuk menjadi media informasi bagi wisatawan

B. Gender : Menyasar semua gender

C. Kelas Ekonomi: Menengah dan keatas

3. Segmentasi Psikografis :

A. Target Primer :

1. Pencinta Alam dan Fotografi, yang mempunyai keinginan untuk menikmati destinasi wisata alam dan beberapa wahana fotografi yang menarik.

B. Target Sekunder :

1. Masyarakat umum yang ingin berkunjung ke wisata Sirah Kencong hanya untuk bersantai dan rileksasi baik individu atau dengan keluarga.

1.6 Metode

Menurut Ibnu (2022) metode dalam penelitian adalah suatu cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, atau dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu. Dalam penelitian saat ini, penulis menggunakan metode perancangan *design thinking* dari institut desain Hasso – Plattner dan penulisan data menggunakan pendekatan kualitatif.

1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian akan dilakukan dalam rentang waktu selama September 2023 – Juli 2024 dan bertempat di kawasan wisata Sirah Kencong yang bertempat di Desa Ngadirenggo, Kecamatan Wlingi, Kabupaten Blitar.

1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Dalam proses pengumpulan data dan pembuatan *sign system*, diperlukan perangkat keras dan perangkat lunak sebagai alat dan materi pendukung yaitu sebagai berikut :

1. Alat untuk pengambilan data lapangan :
 - A. List pertanyaan untuk wawancara
 - B. Perekam suara
 - C. Alat tulis
 - D. Kamera HP
2. Perangkat Keras :
 - A. Laptop *Acer Aspire 4352*
 - B. *Redmi Note 12 Pro*
 - C. Alat Tulis Menulis
3. Perangkat Lunak :
 - A. *Adobe Photoshop CC 2019*
 - B. *Adobe Illustrator 2019*
 - C. *Microsoft Word 2013*

1.6.3 Pengumpulan Data dan Informasi

Metode pengumpulan data dalam perancangan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung tentang kondisi wisata Sirah Kencong yang akan dijadikan objek perancangan..

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi tentang wisata Sirah Kencong dari pengelola wisata secara langsung.

3. Studi Dokumen.

Data yang diperoleh dari perancangan wisata Sirah Kencong dikumpulkan untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap.

1.6.4 Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam perancangan ini menggunakan analisa 5W+1H. Penelitian dari Sugiyanto (2022) data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan metode 5W+1H (*what, who, when, where, why, dan how*) untuk mengetahui kebutuhan perancangan secara spesifik.

- a. **What?** (Apa). Perancangan *Sign System* Wisata Sirah Kencong Blitar untuk mempermudah wisatawan mendapatkan informasi lokasi tertentu
- b. **Why?** (Mengapa). Pentingnya perancangan *Sign system* guna membantu para wisatawan menuju lokasi tertentu serta menambah citra positif kepada Wisata Sirah Kencong
- c. **Where?** (Dimana). Perancangan ditempatkan di lokasi Wisata Sirah Kencong sesuai dengan tempat dan lokasi yang diinginkan seperti perkebunan teh, candi, air terjun, beberapa spot foto seperti *deck* gitar dan

replika kapal di monumen ketinggian 1075 mdpl, dan terakhir kawasan pujasera yaitu Puncak Pecel Blitar dan lainnya.

- d. **When?** (Kapan). *Sign system* akan berfungsi ketika saat *audience* berada di wilayah Wisata Sirah Kencong
- e. **Who?** (Siapa). *Sign system* akan ditujukan kepada *audience* yang seperti apa segmentasinya.
- f. **How?** (Bagaimana). Merancang *sign system* dengan kaidah dan prinsip desain yang berlaku sesuai dengan pendekatan semiotika dan desain komunikasi visual

1.6.5 Prosedur

Prosedur perancangan *sign system* untuk Wisata Sirah Kencong menggunakan metode *design thinking* dari Institut Desain Hasso - Plattner. Dari jurnal yang telah ditulis oleh Rahmawan et al., (2022) menyadur dari Aulia et al., (2021), menjelaskan tentang metodologi *design thinking*, yang diajukan oleh Institut Desain Hasso-Plattner di Stanford (*The Interaction Design Foundation*, 2021) menjelaskan bahwa *Design thinking* adalah metode atau langkah pemecahan masalah yang berpusat pada pengalaman pengguna dan bersifat iteratif. Mengutip dari Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021) metode *Design Thinking* digunakan, yang terdiri dari lima tahap, yakni *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Penggambaran tentang langkah – langkah dalam pendekatan *Design Thinking* seperti berikut:

1. *Empathize*

Empathize adalah cara untuk memahami dan merasakan perasaan yang

sama seperti yang dialami oleh orang lain. Dalam proses ini dilakukan beberapa tahapan yaitu observasi, wawancara, dan studi literatur.

2. Define

Pada tahap ini, menurut Bila, D. S., & Indah, D. R. (2023), tahap *define* merupakan proses di mana hasil yang diperoleh dari tahap *empathize* ditelaah dan didefinisikan secara rinci, mengidentifikasi dan merinci setiap poin yang terkandung di dalamnya. Pengolahan data yang telah terkumpul menggunakan analisis 5W+1H

3. Ideate

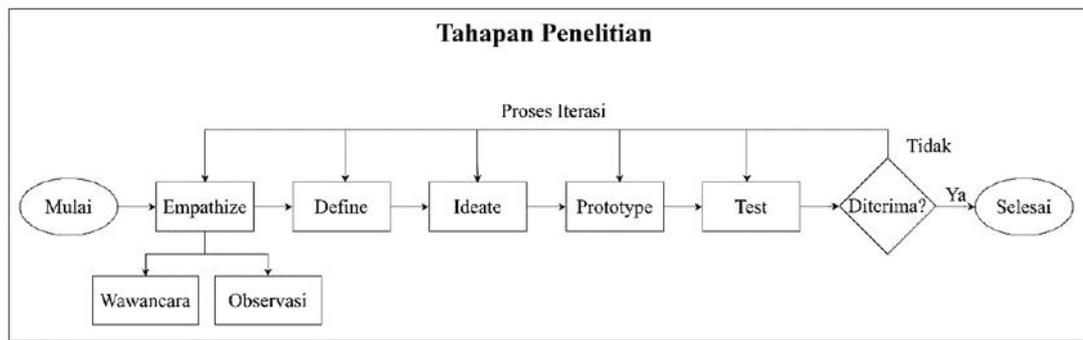
Dilansir dari Bila, D. S., & Indah, D. R. (2023), tahap ini merupakan fase ideasi di mana solusi desain dikembangkan dengan menghasilkan pemikiran dan ide – ide untuk sistem desain yang akan dijadikan acuan dalam melangkah ke tahap berikutnya. Pada tahap ini, akan dilakukan konsep perancangan yang berupa *moodboard*, jenis *sign system*, *style sign system*, warna, ilustrasi dan konsep tipografi.

4. Prototype

Ide – ide yang telah dihasilkan diimplementasikan menjadi prototipe atau produk yang dapat diuji. Tahapan ini memuat beberapa proses yaitu *brainstorming*, sketsa *layout sign*, dan eksekusi visual.

5. Test

Pengujian dilakukan untuk menilai performa dan keberhasilan prototipe atau produk. Pengujian dilakukan dalam dua tahap yaitu uji validasi media dan uji responden.



Gambar 1. 4 Metode *Design Thinking* Sumber : Arifah, L. L., A., Putra, P., Oktadini, N. R., & Sevtyuni, P. E. (2023)

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut

a. BAB I: Pendahuluan

Bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang masalah, bagaimana rumusan masalah, batasan masalah akan dibahas pada perancangan *sign system* wisata Sirah Kencong. Penulisan desain yang sistematis dijelaskan secara komprehensif, meliputi tujuan, manfaat, metode, dan cara penulisannya.

b. BAB II: Tinjauan Pustaka

Bab ini memuat penelitian-penelitian terdahulu dan teori – teori terkait sebagai acuan penyusunan desain dari artikel dan jurnal.

c. BAB III: Analisis dan Perancangan

Bab ini membahas tentang identifikasi masalah dan penyelesaiannya. Selanjutnya ada konsep dan proses pembuatan *sign system* wisata Sirah Kencong.

d. BAB IV: Pembahasan

Bab ini memaparkan gambaran umum objek penelitian dan hasil penerapan media utama dan pendukung. Pada bab ini juga akan membahas pengujian yang dilakukan.

e. BAB V: Penutup

Bab ini memuat kesimpulan dan rekomendasi perancang terhadap proses perancangan yang dilakukan, aspek – aspek yang dapat ditelaah dalam Wisata Sirah Kencong.