

# PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* OBJEK WISATA PANTAI BOOM TUBAN JAWA TIMUR

**Fahmi Aziz Ibadurrachman<sup>1</sup>**  
Universitas Negeri Surabaya<sup>1</sup>  
email: fahmi21061@gmail.com

*Received:*  
24-01-2025  
*Reviewed:*  
26-01-2025  
*Accepted:*  
27-01-2025

Pantai Boom Tuban yang berlokasi di Kelurahan Kutorejo, Kabupaten Tuban, Jawa Timur merupakan salah satu dari banyaknya pantai yang dapat dikunjungi di Kabupaten Tuban. Meskipun objek wisata ini sudah berdiri sejak 2011, kondisi *sign system* yang ada masih belum menampilkan informasi secara optimal dan tidak konsisten dalam penggunaan grafis. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mengumpulkan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Proses perancangan menggunakan metode *Environment Graphic Design* oleh Chris Calori yang terdiri dari *pre-design*, *design*, dan juga *post-design*. Penelitian ini menghasilkan rangkaian *sign system* yang diletakkan di berbagai area di Pantai Boom Tuban untuk membantu pengunjung dalam memperoleh informasi Hasil desain *sign system* memperoleh rata-rata 87,5% berdasarkan hasil penilaian 95 responden dan termasuk dalam kriteria sangat baik dan layak digunakan di lingkungan Pantai Boom Tuban. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk revitalisasi Pantai Boom Tuban di tahun 2025 mendatang.

**Kata Kunci:** *Environment Graphic Design*, Pantai Boom Tuban, *Sign System*

*Tuban Boom Beach, located in Kutorejo, Tuban, East Java, is one of the many beaches that can be visited in Tuban. Although this tourist attraction has been established since 2011, the condition of the existing sign system is still not display information optimally and is not consistent in the use of graphics. This research uses a qualitative method by collecting data through interviews, observation and documentation. The design process uses the Environment Graphic Design method by Chris Calori which consists of pre-design, design, and post-design. This research resulted in a series of sign systems placed in various areas of Boom Beach Tuban to assist visitors in obtaining information. The sign system design outcome has obtained an average of 87,5%*

*based on the 95 respondent on evaluation which categorized as very good and feasible to use in Tuban Boom Beach. The results of this research are expected to be used as a reference for the revitalization of Tuban Boom Beach in 2025.*

**Keywords:** *Environment Graphic Design, Sign System, Tuban Boom Beach*

## PENDAHULUAN

Kabupaten Tuban memiliki banyak potensi wisata alam khususnya wisata pantai karena letaknya yang berada di tepi pantai pulau Jawa bagian utara dengan panjang pantai mencapai 65 km. Banyaknya objek wisata pantai yang ditawarkan seperti Pantai Pasir Putih Rengel, Pantai Cemara, Pantai Kelapa, Pantai Sowan, Pantai Boom, dan masih banyak lagi. Salah satu pantai yang sering dijadikan sebagai objek wisata masyarakat adalah pantai Boom Tuban karena tarif masuk yang terjangkau dan lokasi yang dekat dengan pusat kota. Pantai Boom Tuban berlokasi di Kelurahan Kutorejo, Kabupaten Tuban, Jawa Timur yang berada di sebelah utara Alun-Alun Tuban. Letaknya yang strategis mempermudah pengunjung untuk mengakses objek wisata ini. Pantai Boom Tuban memiliki luas sekitar 2,2 hektar dengan bentuk memanjang menjorok ke laut utara sepanjang 800 meter (Aprilia, 2021). Selain menawarkan keindahan pemandangan laut, objek wisata ini juga menawarkan nilai historis kota Tuban sebagai bekas peninggalan pelabuhan kuno pada zaman Kerajaan Majapahit (Lestari, 2018).

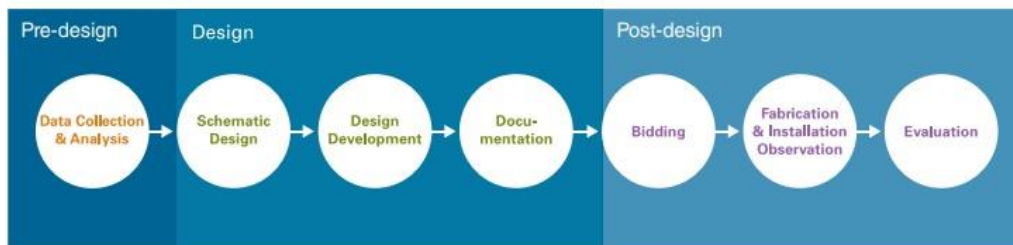
Meskipun objek wisata Pantai Boom Tuban telah dibuka untuk umum sejak 2011, berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa *sign system* yang ada saat ini belum menampilkan informasi secara optimal. Terdapat beberapa *sign system* yang tidak terlihat dengan jelas dan beberapa *sign system* menampilkan informasi yang tidak lagi diperbarui. Ibu Ika Ardiana dan Bapak Didik Prasetyo selaku pengelola Pantai Boom Tuban mengatakan bahwa pengunjung masih menanyakan arah fasilitas meskipun sudah terdapat tanda penunjuk arah. Hal ini menunjukkan bahwa *sign system* pada objek wisata Pantai Boom Tuban belum sesuai dengan kriteria yang dipaparkan oleh (Tinarbuko 2008: 13-14 dalam Rahman,2023) bahwa *sign system* yang baik harus mudah dilihat, mudah dibaca, mudah dimengerti, dan dapat dipercaya. Selain itu *sign system* yang ada tidak menggunakan grafis yang konsisten di keseluruhan tanda dan tidak mencerminkan ciri khas yang menggambarkan Pantai Boom Tuban. Fungsi *sign system* yang baik tidak hanya berperan untuk mengkomunikasikan, memandu, dan mengenalkan suatu informasi tetapi juga untuk meningkatkan kualitas estetika lingkungan tersebut. Karakteristik visual suatu *sign system* dapat mencerminkan dan memperkuat karakteristik dari lingkungan tersebut untuk menciptakan identitas visual yang terintegrasi (Calori, 2015).

Hasil dari penelitian terdahulu yang relevan seperti Perancangan *Sign system* untuk Air Terjun Tirtosari Magetan Berbasis K3 Pariwisata (Ridwan, 2023), Perancangan Media Informasi Kota Tua Jakarta Utara Melalui *Sign system* yang Terintegrasi Website (Rizqullah, 2019), dan Perancangan *Wayfinding* dan *Signage* Objek Wisata Goa Garunggung Bogor (Ramayani, 2018) menggunakan topik yang sama dengan penelitian ini dengan metode analisis data dan subjek lokasi yang berbeda. Penelitian (Ristijana, 2024) dengan judul Perancangan *Guide Book* Wisata Pantai Utara Kabupaten Tuban mengangkat topik *guide book* dengan menggunakan subjek lokasi pantai utara Kabupaten Tuban, sedangkan penelitian ini mengangkat topik *sign system* dan hanya berfokus pada salah satu subjek lokasi pantai utara yaitu pantai Boom Tuban saja. Penelitian (Ridwan, 2023) sangat relevan dengan penelitian ini karena mengangkat topik dan metode perancangan EGD (*Environment Graphic Design*) yang sama. Namun, Ridwan menggunakan teknik analisis data dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan penelitian ini menggunakan analisis SWOT dan STP. Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat celah penelitian yang dapat dilakukan yaitu, perancangan *sign system* pantai Boom Tuban menggunakan metode EGD (*Environment Graphic Design*) dengan teknik analisis data SWOT dan STP.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyusun konsep, mendeskripsikan proses, dan menghasilkan produk perancangan berupa *sign system* untuk Pantai Boom Tuban. Hasil penelitian diharapkan mampu memperbaiki dan memperbarui *sign system* yang telah ada serta sebagai referensi yang bisa digunakan dalam rencana revitalisasi Pantai Boom Tuban di tahun 2025 yang akan datang.

## METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Dalam penyusunan penelitian, dilakukan teknik pengumpulan data dengan jenis pendekatan kualitatif untuk mencari informasi dan data terkait sumber permasalahan. Data kualitatif pada perancangan *sign system* pantai Boom Tuban ini dipakai untuk membantu pemahaman yang mendalam mengenai pendapat, pengalaman, dan pandangan subjek mengenai *sign system* yang telah ada lewat pengumpulan data dengan melakukan wawancara dengan Unit Pelayanan Terpadu Daerah (UPTD) Destinasi Wisata Terpadu Tuban selaku pengelola, observasi, dan dokumentasi di lingkungan objek wisata. Data yang telah didapatkan kemudian dianalisis menggunakan SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) dan STP (*Segmenting, Targetting, Positioning*).



**Gambar 1.** Bagan Metodologi Perancangan  
 (Sumber : Chris Calori, 2015)

Metode perancangan yang digunakan berdasarkan metode *environmental graphic design* (EGD) dari Chris Calori yang terdiri dari 3 proses perancangan yaitu *pre-design*, *design*, dan *post-design*. Dikarenakan batasan pada hasil penelitian ini adalah hanya berupa konsep *sign system*, maka metodologi perancangan telah disesuaikan pada bagian proses *post-design*. Tahapan *bidding* hanya menampilkan perkiraan dana yang dibutuhkan untuk membuat *sign system* dan tidak ada penawaran untuk menentukan harga dengan kontrak pemasangan. Tahapan *fabrication and installation observation* tidak dilakukan karena tidak ada proses pembuatan *sign system* secara fisik tetapi pada tahap ini dilakukan pembuatan *mock-up* yang sesuai dengan lokasi *sign system* ditempatkan. Tahapan *evaluation* dilakukan dengan cara menampilkan *mockup* pada validator ahli dan calon pengunjung Pantai Boom Tuban.

## KERANGKA TEORETIK

### Pariwisata

Pariwisata terdiri dari dua kata, yaitu kata “pari” yang berarti banyak/berkeliling dan kata “wisata” yang berarti pergi. Pariwisata merupakan suatu perjalanan yang dilakukan seseorang jangka waktu tertentu yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain dengan meninggalkan tempat semula dan dengan suatu perencanaan untuk menikmati kegiatan rekreasi dalam rangka memenuhi keinginan yang beraneka ragam (Luturlean, 2019). (Pendit, 1994 dalam Utama, 2017) memaparkan bahwa pariwisata mampu dikategorikan berdasarkan motif pengunjung lokasi tersebut. Jenis-jenis pariwisata terdiri dari wisata budaya, wisata maritime atau bahari, wisata cagar alam, wisata MICE, wisata agro, wisata buru, dan wisata ziarah.

### ***Sign system***

*Sign system* merupakan rangkaian berbagai simbol visual yang digunakan sebagai media komunikasi antara manusia dengan ruang publik (Sumbo Tinarbuko, 2012:12 dalam Ridwan, 2023). (Chris Calori, 2015) menjelaskan bahkan jenis-jenis *sign system* mampu dikategorikan berdasarkan informasi yang dikomunikasikan tanda tersebut, Jenis-jenis *sign system* terbagi menjadi seperti *Identification sign* yang mengkonfirmasi kondisi seseorang bahwa telah sampai di tempat tujuan, *directional sign* yang digunakan sebagai penunjuk arah untuk mengarahkan orang ke tujuan tertentu dalam suatu lingkungan tertentu, *warning sign* yang digunakan untuk memperingatkan orang-orang mengenai bahaya atau menginformasikan mengenai prosedur keselamatan di dalam lingkungan, *regulatory and prohibitory sign* atau tanda pengaturan dan larangan dimaksudkan untuk mengatur atau melarang perilaku seseorang dalam melakukan suatu tindakan tertentu dalam suatu lingkungan, *operational sign* atau tanda operasional berfungsi untuk menampilkan informasi tentang penggunaan dan operasional yang cukup rinci, *honorific sign* atau tanda kehormatan berfungsi untuk memberikan penghormatan kepada pihak-pihak yang terkait dengan suatu lingkungan, dan *interpretive sign* berfungsi untuk menafsirkan makna dengan memberikan informasi tentang suatu hal di lingkungan tersebut.

(Nitiasih,2021) menjabarkan bahwa ikon adalah tanda yang memiliki kemiripan karakter pada objek acuan. Ikon memiliki makna yang pasti, stabil, dan mampu menembus batas bahasa sehingga dapat dipahami oleh seluruh individu. Sedangkan simbol adalah tanda yang berhubungan dengan objek yang telah disepakati bersama. Simbol dapat terdiri dari berbagai bentuk seperti kata-kata, gambar, suara, dll yang merupakan sesuatu yang abstrak untuk menjelaskan hal lain (Liliwari, 2021). Simbol baru dapat dipahami jika seseorang sudah mengerti arti yang telah disepakati sebelumnya. Contoh dari simbol adalah rambu lalu lintas karena sesuai dengan aturan dan bentuk tersebut tidak boleh dirubah. Simbol dalam *signage* adalah gambar yang dapat menggantikan peran tipografi dalam menyampaikan suatu pesan (Calori, 2007). Simbol berbeda dengan ikon. Contohnya pada tanda visual pria dan wanita pada kamar kecil adalah ikon bukan simbol dikarenakan tidak ada kesepakatan di dalamnya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Data Collection & Analysis***

Pengumpulan data pada tahap ini dengan menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis dengan SWOT dan STP. Wawancara dilakukan kepada Ibu Ika Ardiana selaku Kepala Unit Pelayanan Terpadu Daerah (UPTD) Destinasi Wisata Terpadu Kabupaten Tuban sebagai pengelola objek wisata Pantai Boom sejak bulan Maret 2024, Ibu Kustia dan Bapak Didik Prasetyo selaku koordinator Pantai Boom Tuban. Data yang didapatkan dari wawancara tersebut adalah terdapat kendala biaya dalam memperbaiki keseluruhan *sign system* sekarang yang harus dianggarkan dalam APBD, pengunjung masih menanyakan lokasi fasilitas meskipun sudah ada tanda penunjuk, bahan yang digunakan pada wahana terkikis oleh kondisi pantai, dan adanya rencana revitalisasi Pantai Boom setelah selesainya proyek Alun-Alun Tuban. Pengelola berharap desain *sign system* memiliki kesan modern dan dapat menonjol secara visual serta menggunakan bahan material yang kuat.

Observasi dilakukan pada grafis, bahan, dan peletakan *sign system* yang sudah ada di lingkungan Pantai Boom Tuban. Sebagian besar *sign system* yang ada menggunakan bahan material rangka kayu dan spanduk flexi dikarenakan biaya pembuatan yang murah dan pemasangan yang mudah. Dari segi visual yang digunakan, sebagian besar *sign system* Pantai Boom Tuban hanya memakai teks informasi saja dan tidak memiliki elemen grafis yang sama. *Sign system* yang sudah ada kurang ditempatkan dengan baik karena terdapat beberapa *sign system* yang tertutup objek lain dan bahkan beberapa tanda diletakkan di belakang arah datangnya pengunjung sehingga tanda tidak terlihat. Penyebaran *sign system* di Pantai Boom Tuban saat ini tidak merata dan banyak diletakkan pada kawasan sekitar pintu masuk

saja. Hal ini menyebabkan fasilitas seperti toilet yang berada di kawasan selain dekat pintu masuk tidak diketahui dan digunakan oleh pengunjung.

Data yang telah didapatkan kemudian dianalisis menggunakan SWOT untuk memperoleh strategi yang dapat digunakan berdasarkan aspek internal dan eksternal yang dimiliki oleh Pantai Boom Tuban.

**Tabel 1.** Matriks SWOT Pantai Boom Tuban

	<b>Strength (S)</b>	<b>Weakness (W)</b>
	1. Lokasinya yang strategis dan mudah diakses 2. Adanya peristiwa sejarah yang terjadi	1. Keterbatasan informasi di kawasan wisata 2. Kondisi wahana yang kurang terjaga
<b>Opportunity (O)</b>	Strategi S-O	Strategi W-O
1. Menonjolkan ciri khas Pantai Boom sebagai tempat peristiwa sejarah 2. Pengembangan wisata edukasi	1. Mengaplikasikan ciri khas sejarah ke seluruh kawasan wisata sehingga menjadi wisata bertema sejarah (S1 – O1) 2. Mengadakan tur sejarah di kawasan wisata (S2 –O2)	1. Membuat media informasi yang ditempatkan di seluruh kawasan wisata (W1-O1)
<b>Threat (T)</b>	Strategi S-T	Strategi W-T
1. Munculnya inovasi dari pantai-pantai lain 2. Kurangnya minat pengunjung	1. Menambahkan fasilitas baru seperti museum interaktif yang menunjukkan peristiwa sejarah (S1-T1) 2. Promosi untuk menarik pengunjung (S2-T2)	1. Menjaga fasilitas dan wahana yang ada (W1 – T1) 2. Memperbaiki atau mengganti fasilitas yang rusak agar bisa digunakan oleh pengunjung (W2-T2)

Dipilih strategi (W1 – O1) atau mengatasi kelemahan dengan memanfaatkan peluang dengan membuat *sign system* sebagai salah satu media informasi yang ditempatkan di seluruh kawasan Pantai Boom Tuban. Strategi ini diharapkan mampu memberi informasi seperti letak fasilitas dan aturan-aturan yang ada kepada pengunjung di area Pantai Boom Tuban. Setelah itu dilakukan analisis STP agar memperoleh pasar yang ingin dituju Pantai Boom Tuban.

**Tabel 2.** Analisis STP Pantai Boom Tuban

<b>STP</b>	<b>Pantai Boom Tuban</b>
Segmenting	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aspek geografis ditujukan untuk pengunjung baik dari masyarakat sekitar Tuban dan luar daerah Tuban</li> <li>- Aspek demografis mencakup remaja hingga lansia berusia 13 – 65 tahun. Segmen utama berfokus pada pelajar dan pengunjung yang sudah berkeluarga.</li> <li>- Aspek psikografis pengunjung dengan status sosial menengah-menengah ke bawah yang menyukai ketenangan dari alam dan menyukai olahraga ringan</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki perilaku untuk berekreasi dan beristirahat sejenak dari pekerjaan dengan keluarga dan teman-teman</li> </ul>
Targetting	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Keluarga dengan status sosial menengah – menengah kebawah.</li> <li>- Pelajar remaja berusia 13-18 tahun yang bersekolah di Tuban</li> </ul>
Positioning	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjadikan objek wisata sebagai tempat edukasi sejarah dan rekreasi alam yang tenang.</li> <li>- Menjadikan objek wisata yang juga bisa dikunjungi karena lokasinya yang dekat dengan wisata religi</li> <li>- Mengunggulkan pengalaman pengunjung untuk berkeliling area wisata karena bentuknya yang menjorok ke laut.</li> </ul>

Berdasarkan tabel di atas, pasar utama dari Pantai Boom Tuban adalah keluarga dengan status sosial menengah - menengah ke bawah dan pelajar remaja berusia 13-18 tahun.

### ***Schematic Design***

Data yang didapatkan dari tahap sebelumnya kemudian diimplementasikan ke konsep sketsa awal. Pembuatan sketsa mengambil referensi visual dari karakteristik Pantai Boom Tuban yaitu gelombang ombak, batu karang, dan jangkar sebagai simbol pelabuhan zaman dulu. Hasil sketsa awal adalah tanda peta atau *orientation sign* yang berjumlah 18 sketsa. Sketsa kemudian dikerucutkan hingga akhirnya terpilih satu desain yang digunakan sebagai desain acuan.



**Gambar 2.** Hasil sketsa awal  
(Sumber: Ibadurrachman, 2024)

Warna yang digunakan pada tanda adalah warna biru #0A8E94 dan putih #000000. Warna tersebut dipilih karena menyerupai dengan warna air pantai di saat kondisinya yang tenang. Sedangkan putih dipilih karena merupakan warna netral. Untuk typeface yang digunakan adalah typeface Poppins karena mudah untuk dibaca.

**Warna:**



#0A8E94



#000000

R : 10    C : 83  
G : 142   M : 26  
B : 148   Y : 42  
K : 3  
R : 255   C : 0  
G : 255   M : 0  
B : 255   Y : 0  
K : 0

**Typeface**

**Poppins**

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ  
abc**de**fghijklmnopqrstuvwxy**z**  
01234567890

ABCDEFGHIJKLMN**OP**QRSTUVWXYZ  
abc**de**fghijklmnopqrstuvwxy**z**  
01234567890

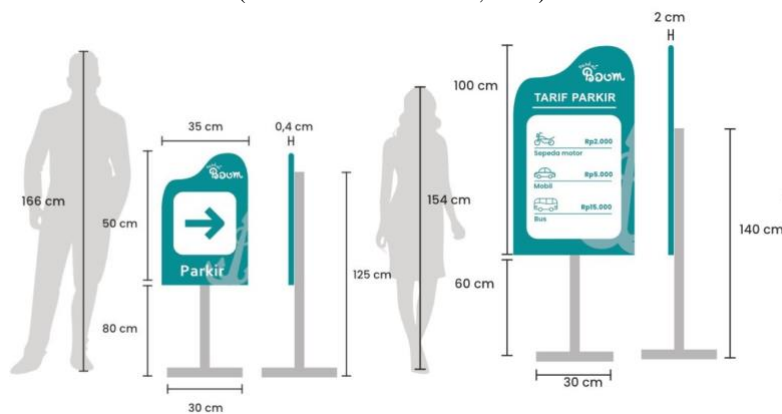
**Gambar 3.** Warna dan Tipografi  
(Sumber: Ibadurrachman, 2024)

**Design Development**

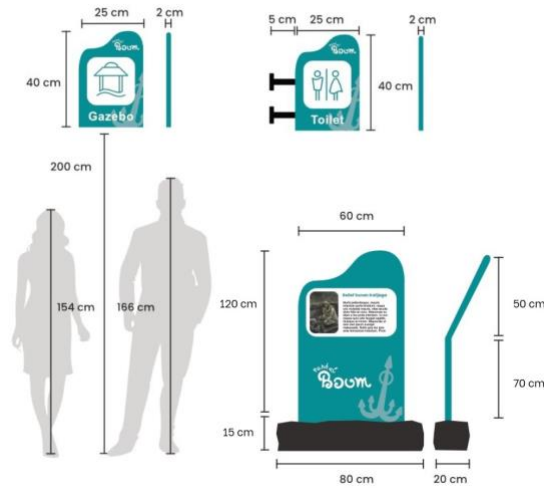
Desain yang terpilih menggunakan referensi visual jangkar untuk kemudian dikembangkan bentuk variasi yang disesuaikan dengan kondisi tempat tanda akan dipasang. Terdapat 11 bentuk yang dihasilkan pada penelitian ini.



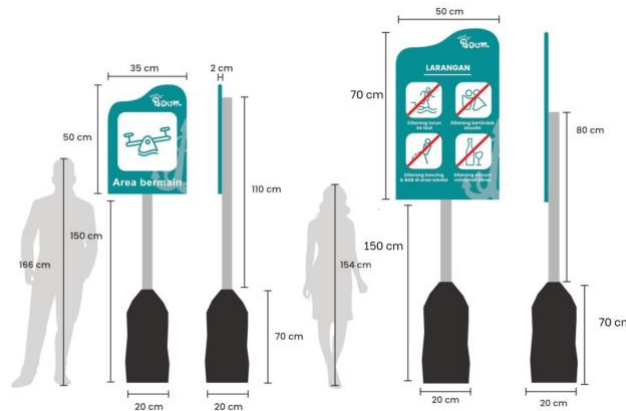
**Gambar 4.** Bentuk pertama dan kedua *sign system*  
(Sumber: Ibadurrachman, 2024)



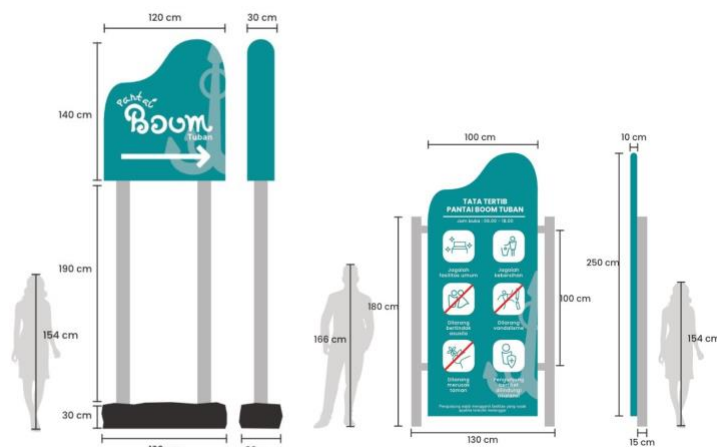
**Gambar 5.** Bentuk ketiga dan keempat *sign system*  
(Sumber: Ibadurrachman, 2024)



**Gambar 6.** Bentuk kelima, keenam, dan ketujuh *sign system*  
(Sumber: Ibadurrachman, 2024)



**Gambar 7.** Bentuk kedelapan dan kesembilan *sign system*  
(Sumber: Ibadurrachman, 2024)



**Gambar 8.** Bentuk kesepuluh dan kesebelas *sign system*  
(Sumber: Ibadurrachman, 2024)



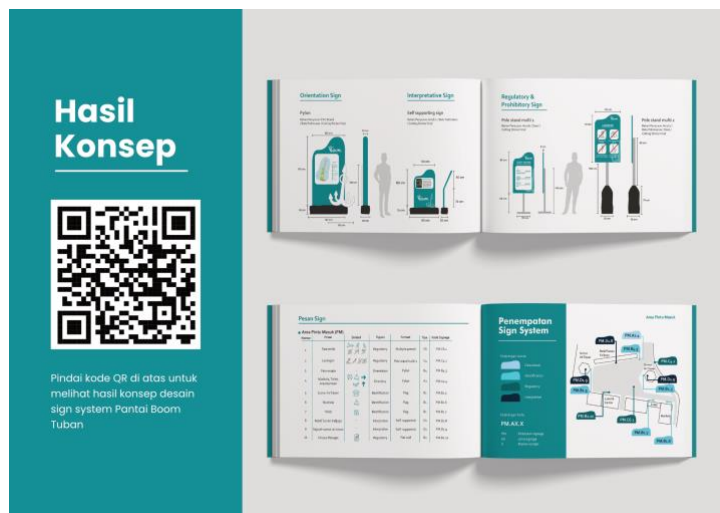
Pada tahap ini juga dikembangkan ikon sebagai bahasa visual yang dapat merepresentasikan Pantai Boom Tuban dan tidak bersifat umum layaknya ikon dan simbol pada *sign system* biasa. Oleh karena itu garis gelombang digunakan pada ikon dan simbol untuk menerapkan gelombang laut pantai pada *sign system* ini.



**Gambar 9.** Ikon dan simbol *sign system*  
(Sumber: Ibadurrachman, 2024)

### Documentation

Tahapan ini merupakan tahapan akhir produksi yang menampilkan spesifikasi, rencana peletakan, dan juga informasi dari masing-masing *sign system* untuk dikirim ke pihak produksi. Hasil dari tahapan ini adalah dokumen berupa buku konsep cetak dan juga digital yang dapat diakses pada kode QR berikut.



**Gambar 10.** Hasil buku konsep  
(Sumber: Ibadurrachman, 2024)

### Bidding

Tahap bidding pada penelitian ini telah disesuaikan menjadi perkiraan kalkulasi biaya bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan *sign system*. Biaya ini hanya mencakup biaya bahan dan tidak termasuk biaya pemasangan.

**Tabel 3.** Kalkulasi Biaya Bahan

No.	Bahan	Jumlah	Ukuran	Harga Satuan	Total
1.	Tiang besi galvanis	4	6 m	Rp335.900	Rp1.343.600
2.	ACP PVDF 4mm glossy	5	Per m <sup>2</sup>	Rp500.168	Rp2.500.840
3.	Vinyl sticker	11	1,2 m	Rp175.500	Rp1.930.500
4.	PVC Board 8mm	9	122 cm x 244 cm	Rp378.551	Rp3.406.959
5.	Batu Alam Templek	11	Per m <sup>2</sup>	Rp65.000	Rp715.000
6.	Akrilik	4	1 m x 2 m	Rp574.000	Rp2.296.000
<b>Total</b>					<b>Rp12.192.899</b>

Total biaya bahan untuk keseluruhan 30 tanda Pantai Boom Tuban adalah Rp12.192.899. Biaya masing-masing bahan diambil dari harga pasar yang diakses dari berbagai sumber seperti *marketplace* dan *website* vendor pada November 2024.

### ***Fabrication/Installation Observation***

Tahap ini telah disesuaikan menjadi hasil *rendering mock up sign system* di lingkungan Pantai Boom Tuban dan tidak membahas pembuatan fisik *sign system* secara rinci. Konstruksi media pada tahap fabrikasi dan pemasangan ini menggunakan bahan material Aluminium Composite Panel atau ACP, Polyvinyl Chloride atau PVC Board, Akrilik, serta lapisan untuk pondasi menggunakan Batu Alam Templek. Alasan dipilihnya ACP dan PVC Board adalah kedua bahan tersebut yang tahan cuaca dan tahan air sehingga mampu menghadapi kondisi lingkungan pantai. Selain kedua material tersebut, bahan material lain yang digunakan pada *sign system* adalah material Batu Alam Templek dengan alasan tekstur material tersebut yang mirip dengan batu karang yang ada di Pantai Boom Tuban.



**Gambar 11.** Hasil mockup *sign system*  
(Sumber: Ibadurrachman, 2024)

### Evaluation

Tahapan ini dilakukan penilaian yang ditujukan kepada 2 pihak yang memiliki keahlian di bidang visual dan materi serta calon pengunjung Pantai Boom Tuban. Penilaian menggunakan skala Likert dengan keterangan sangat baik bernilai 5, baik bernilai 4, cukup baik bernilai 3, tidak baik bernilai 2, dan sangat tidak baik bernilai 1. Validasi visual dilakukan oleh Bapak Tofan Sanka Purbaya dari PT. Trias Cipta Media yang memberikan jasa *branding* dan pembuatan *signage*. Validasi materi dilakukan oleh Ibu Ika Ardiana, A.Md. selaku kepala Unit Pelayanan Terpadu Daerah (UPTD) Destinasi Wisata Terpadu Kabupaten Tuban sebagai pengelola objek wisata Pantai Boom. Jumlah akhir dari penilaian yang telah diberikan akan diukur dengan indikator sebagai berikut:

**Tabel 4** Indikator Persentase Kelayakan

Persentase	Kriteria
0%-20%	Sangat Tidak Baik
20,1%-40%	Tidak Baik
40,1%-60%	Cukup Baik
60,1%-80%	Baik
80,1%-100%	Sangat Baik

**Tabel 5.** Penilaian validator ahli

Aspek	Skor		Kriteria
	V1	V2	
Keterbacaan dan kejelasan	73%	100%	Sangat baik
Aksesibilitas	80%	100%	Sangat baik
Kreativitas dan Estetika	80%	-	Baik
Kelengkapan Informasi	-	80%	Baik
Fungsi	80%	90%	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>	<b>78,3%</b>	<b>92,5%</b>	

**Keterangan:** V1 = Validator visual; V2 = Validator materi

Hasil penilaian yang dilakukan oleh validator visual mendapatkan skor 78,3% yang termasuk dalam kriteria baik dan skor 92,5% dari validator materi sehingga rata-rata skor yang didapatkan adalah 85,4% sehingga dapat dikatakan bahwa hasil desain *sign system* penelitian ini mendapat kriteria sangat baik dan dapat digunakan di lapangan dengan revisi. Terdapat saran dari validator visual seperti pembuatan simbol yang lebih jelas, layout yang bisa lebih divariasikan lagi, dan keseluruhan grafis dapat dikembangkan kembali. Masukan juga diberikan oleh validator materi berupa warna yang digunakan masih bisa diganti dengan warna yang lain pada saat proses realisasi agar bisa lebih mencolok dari lingkungan Pantai Boom.

Penilaian juga dilakukan kepada 95 calon pengunjung Pantai Boom Tuban melalui kuesioner yang disebarakan secara online dengan Google Form. Kriteria responden adalah pria atau wanita, berumur 13-60 tahun yang berdomisili di Jawa Timur. Responden diminta menilai 8 pertanyaan mengenai aspek keterbacaan, kejelasan, visual, dan fungsi.

**Tabel 6.** Penilaian responden

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8
<b>Skor</b>	412	392	420	423	406	426	428	420
<b>Persentase</b>	86,7%	82,5%	88,4%	89%	85,4%	89,7%	90,1%	88,4%

**Keterangan:** Q = pertanyaan ke-...

Hasil desain *sign system* memperoleh rata-rata 87,5% berdasarkan hasil penilaian 95 responden dan termasuk dalam kriteria sangat baik terkait keterbacaan, kejelasan informasi, visual, dan fungsi dari desain *sign system* Pantai Boom Tuban. Responden juga memberikan berbagai saran untuk hasil desain *sign system* pada penelitian ini. Banyak dari responden mengatakan bahwa beberapa simbol masih cukup ambigu dan kurang jelas sehingga perlu diperbaiki lagi agar dapat sesuai dengan fasilitas yang ditunjukkan. Saran lainnya untuk simbol adalah membedakan antara simbol biasa dengan simbol larangan agar pengunjung lansia dan orang awam dapat lebih jelas membedakannya.

Dari keseluruhan penilaian yang telah dilakukan responden, dapat disimpulkan bahwa desain *sign system* yang dihasilkan sudah baik dan layak untuk direalisasikan di lingkungan Pantai Boom Tuban.

## SIMPULAN DAN SARAN

*Sign system* yang baik tidak hanya berperan untuk memandu dan mengenalkan suatu informasi, tetapi juga mampu mencerminkan serta memperkuat karakteristik lingkungan untuk menciptakan identitas visual lingkungan tersebut. Konsep desain *sign system* ini menggunakan referensi dari jangkar kapal sebagai tanda bahwa Pantai Boom Tuban merupakan bekas pelabuhan zaman Majapahit dan referensi bentuk gelombang ombak. Dihasilkan 11 bentuk yang disesuaikan dengan kondisi tempat tanda akan dipasang. Material yang digunakan terdiri dari ACP, PVC Board, Akrilik, dan juga lapisan batu alam templek yang semuanya bersifat tahan lama dari kondisi pantai. Dari kuesioner penilaian hasil yang disebar ke 95 calon pengunjung Pantai Boom Tuban menunjukkan Dari kuesioner penilaian hasil yang disebar ke 95 calon pengunjung Pantai Boom Tuban menunjukkan hasil desain *sign system* memperoleh rata-rata 87,5% dan termasuk dalam kriteria sangat baik terkait keterbacaan, kejelasan informasi, visual, dan fungsi. Sehingga dapat disimpulkan penelitian ini telah berhasil untuk merancang *sign system* yang dapat digunakan sebagai referensi dalam revitalisasi Pantai Boom Tuban mendatang.

Berdasarkan penelitian perancangan *sign system* untuk objek wisata Pantai Boom Tuban yang telah dilakukan dapat membuka peluang untuk mengembangkan topik-topik lainnya yang berhubungan dengan media informasi wisata, seperti identitas visual, promosi, dan *branding* dari Pantai Boom Tuban untuk menarik lebih banyak pengunjung. Selain itu untuk penelitian selanjutnya mengenai pengembangan *sign system* sebagai media informasi adalah salah satunya dengan menambahkan teknologi seperti memunculkan *Augmented Reality* (AR) yang terpasang di *interpretive sign* yang bersangkutan agar pengunjung dapat lebih berinteraksi dan menarik bagi anak muda. Dengan begitu pengunjung juga semakin tertarik datang ke Pantai Boom Tuban.

## REFERENSI

- Aprilia, K. 2021. *Pantai Boom Tuban*, (Online), (<https://tubankab.go.id/entry/pantai-boom-tuban-1>, diakses 09 Juli 2024).
- Calori, Chris. 2007. *Signage and Wayfinding Design*, Wiley Publisher, New Jersey, United State
- Chris Calori, D. Vanden. 2015. *Signage and Wayfinding Design*. In *Nucl. Phys.* (Vol. 13, Issue 1).
- Lestari, H. D., Purnomo, P. W., & Purwanti, F. 2018. Strategi Pengembangan Obyek Wisata Pantai Boom Tuban Berdasarkan Potensi Sosial, Ekonomi Dan Ekologi (Development Strategy of Object Tour Tubans Boom Beach by Potency of Economic, Social and Ecology). *Management of Aquatic Resources Journal (MAQUARES)*, 6(4), 348-357.
- Liliweri, A. 2021. *Sistem Simbol Bahasa dan Komunikasi: Seri Pengantar Studi Kebudayaan*. Nusamedia
- Luturlean, B. S., & Se, M. M. 2019. *Strategi Bisnis Pariwisata*. Humaniora.
- Nitiasih, P. K. 2021. *Semiologi: Simbol, Makna, & Budaya-Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada.

- Rahman, F., & Pebriyeni, E. 2023. "Sign system" Wisata Puncak Kabun Singgalang Kabupaten Agam Sumatera Barat. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 1(5), 01-13.
- Ramayani, R., & Nugraha, N. D. (2018). Perancangan Wayfinding dan Signage Objek Wisata Goa Garunggang Bogor. *eProceedings of Art & Design*, 5(3).
- Ridwan, M. A., & Abidin, M. R. (2023). PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* UNTUK AIR TERJUN TIRTOSARI MAGETAN BERBASIS K3 PARIWISATA. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 1-15.
- Ristijana, L. F. I., & Patria, A. S. 2023. PERANCANGAN GUIDE BOOK WISATA PANTAI UTARA KABUPATEN TUBAN. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 298-311.
- Rizqullah, M. F., & Swasty, W. 2019. Perancangan Media Informasi Kota Tua Jakarta Utara Melalui *Sign system* Yang Terintegrasi Website. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 5(02), 210-225.
- Soewardikoen, D. W. 2019. *Metodologi Penelitian: Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.
- Utama, I. G. B. R. 2017. *Pemasaran pariwisata*. Penerbit Andi.