

PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* KAWASAN WISATA BESUKI KEDIRI

Akhmad Nasikhul Halimi

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
nashakhmad@gmail.com

Asidigisianti Surya Patria, ST., M.Pd

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Salah satu tempat pariwisata andalan Kabupaten Kediri adalah Kawasan Wisata Besuki. Kawasan wisata ini terletak di Desa Jugo Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri. Pada proses perancangan *sign system* ini, konsep yang digunakan yakni natural. Hal itu sesuai karena kawasan wisata ini terletak di dalam hutan lindung yang kondisinya masih alami dan terjaga. Visualisasi karya dilakukan dengan tiga tahap perancangan, tahap pertama yaitu pembuatan *thumbnail*, tahap berikutnya yaitu *tightissue*, setelah dua tahap tersebut dihasilkan Desain final yang akan divalidasi oleh pakar Desain. Data validasi yang dihasilkan akan dijadikan acuan untuk dilakukan revisi Desain untuk menghasilkan final produk.

Abstract

One of main tourism in Kediri is Besuki Tourism Area. It located on Jogo Village Mojo District Kediri Regency. In this sign system design process, the concept was using natural concept. It is suitable because this area is placed in protected forest with natural and preserve condition. Creation visualization have been done by three step design, the first step is thumbnail making, then *tightissue*. After those two steps resulting a final design, then design expert will validate it. Validation data will be used as reference for design revision to develop final product.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pada dasarnya ruang publik seperti tempat wisata, gedung perkantoran, rumah sakit dan ruang publik lainnya adalah suatu komunitas memadukan antara bangunan ruang, pejalan kaki, dan alat kendaraan. Hubungan komunikasi antara ketiga unsur ini tidak akan terjadi bila tidak diinformasikan. Sistem tanda informasi atau dalam Bahasa Inggris disebut *sign system* adalah alat bantu publik untuk berinteraksi dengan ruang. Selain itu *sign system* juga berfungsi sebagai penunjuk dan pemberi informasi dan juga sebagai perangkat keselamatan publik.

Dapat dibayangkan sulitnya jika suatu wilayah yang memiliki beberapa lokasi tidak dilengkapi dengan *sign system*, dan demikian pula halnya jika semua bangunan atau ruang publik tidak mempunyai sistem informasi, maka hal tersebut akan menyebabkan orang-orang akan kesulitan untuk menentukan arah tujuannya. Begitu juga pada suatu kawasan wisata yang mempunyai wilayah yang luas sangat perlu diberikan sistem informasi bagi pengunjung agar mengerti dan mengetahui semua wahana dan fasilitas yang ada pada tempat wisata tersebut.

Salah satu Kabupaten di Jawa Timur yang memiliki tempat wisata yang menarik adalah Kabupaten Kediri, yang terus berbenah untuk menjadi Kabupaten yang lebih baik. Hal itu terlihat dalam Visi Pembangunan Kabupaten Kediri Tahun 2011-2015 adalah terwujudnya Kabupaten Kediri yang beriman dan bertaqwa kepada

Tuhan YME, cerdas, mandiri, tentram dan sejahtera yang berbasis pada lima sektor utama, pembangunan pendidikan, kesehatan, pertanian, industri perdagangan dan pariwisata yang didukung oleh penyelenggaraan pemerintahan yang profesional. Sejalan dengan sasaran kerja Pemerintah Kabupaten Kediri, maka Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kediri memiliki visi Pembangunan Kebudayaan dan Kepariwisata di Kabupaten Kediri tahun 2011-2015 yang sinergis dan terintegritas dengan visi pembangunan daerah Kabupaten Kediri. Visi tersebut adalah terwujudnya Kabupaten Kediri sebagai daerah tujuan pariwisata dengan seni budaya lokal yang kokoh dan berkembang.

Di Kabupaten Kediri terdapat banyak kawasan wisata, dan salah satunya yang menjadi andalan yakni Kawasan Wisata Besuki, berada di Desa Jugo, Kecamatan Mojo. Air terjun merupakan daya tarik utama tempat wisata ini. Terdapat dua lokasi air terjun yakni air terjun Dolo dan air terjun Ironggolo. Pada kawasan wisata tersebut juga terdapat wahana lain yang layak di kunjungi oleh para wisatawan. Karena kurang informasi yang ada di kawasan wisata Besuki, wahana seperti kebun stroberi, area, dan jalur pendakian kurang mendapat perhatian bagi para wisatawan. *Sign system* yang ada di Kawasan Wisata Besuki sangat terbatas, dan kondisinya sangat tidak terawat. Sebagai salah satu kawasan wisata andalan yang ada di Kabupaten Kediri yang mempunyai area yang luas tentunya Kawasan Wisata Besuki membutuhkan *sign system* yang tepat dan lengkap untuk memudahkan para pengunjung menuju ke tempat yang mereka inginkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan karena bertujuan untuk menghasilkan dan memvalidasi suatu produk yang berupa pengembangan desain *sign system* Kawasan Wisata Besuki. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012:407) bahwa pendekatan penelitian (*research and development/R&D*), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dan menguji keefektifan produk tersebut. Hasil pengembangan ini akan diuji coba secara tertulis dan hasilnya akan dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Dalam bab ini peneliti akan menguraikan semua kegiatan yang telah dilakukan dan dimasukkan dalam model desain riset pendekatan kualitatif yang berupa pernyataan masalah dan desain riset yang meliputi teknik sampling, sampel, jenis data, alat pengambilan data, metode pengambilan data, dan teknik analisis data.

Teknik Analisis Data

1. SWOT

Yang dimaksud dengan analisis SWOT adalah membandingkan antara lingkungan *eksternal Opportunities* (peluang) dan *Threats* (ancaman) dengan lingkungan *internal Strengths* (kekuatan) dan *Weaknesses* (kelemahan) (Rangkuti, 1997:19-20). Dengan begitu dapat ditentukan berbagai kemungkinan alternatif strategi perusahaan (Kawasan Wisata Besuki) yang akan dijalankan.

2. USP

Analisis USP (*Unique Selling Proposition*), dalam bahasa Indonesia Berarti Proposisi-Penjualan Unik. Ciri dari Analisis USP adalah memperkenalkan perbedaan penting yang memuat merk unik, lalu mengembangkan suatu klaim periklanan hingga para pesaing tidak bisa memilih atau tidak memiliki pilihan (Shimp, 2003, 440). Sesuai dengan ciri yang dipaparkan oleh Shimp, analisis USP umumnya digunakan dalam dunia periklanan. Namun dalam penelitian ini poin yang digunakan dalam analisis USP adalah bagaimana memunculkan keunikan atau keunggulan yang ada pada Kawasan Wisata Besuki. Dan dari keunikan tersebut akan menghasilkan data untuk ditarik kesimpulan yang dijadikan bahan pertimbangan untuk dijadikan konsep. Dari data-data yang sudah diperoleh peneliti maka harus melalui analisis untuk menentukan wilayah atau zona yang unggul dari Kawasan Wisata Besuki..

Proses Perancangan

Adapun beberapa langkah dalam perancangan *sign system* Kawasan Wisata Besuki sebagai berikut, Pengumpulan data, analisis, konsep, visualisasi, konsultasi dan revisi, validasi ahli, final produk.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kawasan Wisata Besuki

Kawasan Wisata Besuki merupakan tempat wisata yang bertepatan alam, yakni pada daerah dataran tinggi atau pegunungan. Tepatnya berada di Desa Jugo, Kecamatan Mojo, Kabupaten Kediri. Dengan jarak

tempuh sekitar 30 km dari Kantor Kabupaten Kediri. Aktivitas wisata yang dapat dilakukan di kawasan wisata maupun di kawasan hutan lindung sangat beragam. Jenis-jenis kegiatan yang dapat dilakukan pada saat ini maupun masa mendatang yakni: berkemah, *outbound*, jogging menyusuri jalan sepanjang kawasan wisata, memetik stroberi, pengamatan tumbuhan (kebun organik), pengamatan hewan (*bird watch*) di sepanjang akses dari zona satu ke zona dua, mendaki, menjelajahi aliran air dari air terjun. Kegiatan lainnya yaitu wisata batu tulis, wisata air terjun, *photo hunting*, mendaki gunung Wilis, berenang, bermain di wahana bermain untuk anak.

Wahana Kawasan Wisata Besuki

Adapun wahana yang ada di Kawasan Wisata Besuki yaitu, Air terjun, kebun stroberi, area berkemah, area *Outbound*, kebun organik dan jalur pendakian

Keadaan *Sign System* Kawasan Wisata Besuki

Fakta dan kondisi *sign system* di Kawasan Wisata Besuki saat ini sangatlah memprihatinkan. Keberadaan *sign system* pada ruang publik seperti tempat pariwisata sangat penting. *Sign system* merupakan alat bantu bagi pengunjung suatu tempat wisata yang umumnya mereka mencari kemudahan dan kenyamanan dalam kegiatan wisatanya. Karena kurangnya perhatian dan perawatan dari petugas *sign system* yang ada sekarang ini menjadi lapuk dan sebagian tipografi dari signage sulit terbaca. Dan pada beberapa wahana yang ada di Kawasan Wisata Besuki tidak terdapat *sign system*. Pada kawasan wisata ini tidak terdapat peta lokasi yang memuat informasi tentang wisata ini. Terdapat 12 (dua belas) *sign system* yang diidentifikasi oleh peneliti, semuanya tersebar diseluruh kawasan wisata.

Analisis Data

1. Analisis SWOT

Faktor eksternal yang ada yaitu peluang (*Opportunities*), Kota Kediri merupakan daerah yang terus berkembang dengan perkembangan dunia kerja, yakni semakin banyaknya perusahaan yang didirikan, dan dengan penduduk yang memiliki mobilitas yang tinggi. Dari hal tersebut akan menciptakan kebisingan dan rutinitas penduduk yang membosankan. Maka untuk menghindari hal tersebut perlu dilakukan pergantian hawa. Kawasan Wisata Besuki hadir dengan wahana wisata alam yang alami dan terhindar dari kebisingan dan rutinitas pusat kota.

Faktor eksternal berikutnya yaitu ancaman (*Threats*) yang dihadapi Kawasan Wisata Besuki yaitu adanya tempat wisata lain yang menawarkan wahana wisata yang sama. Tempat wisata lain tersebut antara lain wisata air terjun Sedudo yang ada di Kabupaten Nganjuk, dan wisata air terjun Cuban Rondo yang ada di Malang.

Faktor internal yang ada yaitu kekuatan atau keunggulan (*Strengths*), Kawasan Wisata Besuki merupakan kawasan wisata alam yang terletak di kawasan hutan lindung yang mempunyai kondisi alam yang terjaga dan memiliki pemandangan yang indah. Selain itu di kawasan wisata ini juga tersedia berbagai wahana

wisata dengan wahana wisata andalan yaitu dua air terjun, yang di berinama Ironggolo dan Dolo.

Faktor internal selanjutnya yaitu kelemahan (*Weaknesses*), meskipun Kawasan Wisata Besuki memiliki kondisi jalan yang halus, namun jarak yang ditempuh cukup jauh jika di tempuh dari pusat kota ke lokasi Kawasan Wisata Besuki.

2. Analisis USP

Hasil analisis bahwa Kawasan Wisata Besuki mempunyai alam yang masih alami, hal itu dilihat dari masih asrinya hutan diperbukitan lereng Gunung Wilis yang dapat dinikmati keindahannya disepanjang jalan di Kawasan Wisata Besuki. Wahana andalan dari kawasan ini adalah wisata air terjun yaitu air terjun Ironggolo dan air terjun Dolo. Bentuk fisik dari kedua air terjun tersebut didominasi oleh bebatuan alam dan sekitarnya masih terpapar tanaman hijau dan pepohonan.

Konsep Desain

Perancangan *sign system* ini harus memiliki konsep yang sesuai dengan tujuan *sign system* yang akan dibuat, yaitu untuk memudahkan pengunjung mendapatkan informasi yang diberikaan oleh Kawasan Wisata Besuki, sehingga pengunjung dapat menikmati fasilitas yang ada di Kawasan Wisata Besuki dengan maksimal.

Konsep karya ini diambil dengan pertimbangan kondisi alam yang masih alami. Kondisi alam yang alami tersebut memberikan warna hijau yang dominan pada lingkungan Kawasan Wisata Besuki. Untuk itu pemilihan warna yang tepat akan membuat *sign system* yang dipasang akan lebih terlihat. Untuk konsep desain *signage* menggunakan konsel natural, yang diambil dari bentuk daun, hal ini mewakili kondisi alam yang alami tersebut, karena banyak pepohonan yang rindang dengan daun-daun yang lebat.

PROSES PERANCANGAN

Berikut in adalah tahap-tahap dalam proses perancangan *sign system* kawasan Wisata besuki. Tahap yang pertama yaitu:

1. Thumbnail

Proses perancangan *sign system* Kawasan Wisata Besuki diawali dengan *thumbnail* atau pembuatan sketsa awal. *Thumbnail* dibuat pada sebuah kertas dan ada beberapa alternatif desain, dari beberapa alternatif tersebut akan dipilih yang terbaik. Terdapat tiga desain yang buat, desain tersebut yaitu simbol, peta, dan *signage*.

a. Simbol

Fungsi dari simbol yakni sebagai alat konfirmasi sebuah tujuan atau pencapaian. Bentuk dari simbol ini harus sesuai dengan tema atau bentuk benda yang menjadi tujuan *sign system* ini di tempatkan. Untuk membuat *thumbnail* simbol, peneliti harus mengacu pada sumber ide yang sudah ditentukan dan sebagai bahan acuan untuk membuat alternatif *thumbnail* simbol.

Terdapat 14 desain simbol yang dibuat oleh peneliti, dan setiap desain simbol dibuat beberapa alternatif. Dari beberapa alternatif tersebut dan melauui tahap

konsultasi, dipilih salah satu yang dianggap sesuai untuk dimasukkan pada tahap *thightissue*.

b. Peta

Dari keseluruhan wilayah Kawasan Wisata Besuki, *thumbnail* peta dibagi menjadi dua zona. Zona satu yaitu area air terjun Ironggolo, dan zona dua yaitu area air terjun Dolo.

c. Signage

Terdapat beberapa alternatif desain *thumbnail signage* yang dibuat oleh peneliti. dari tahap konsultasi yang dilakuk dipilih satu desain yang dianggap suasai dengan tema dan masuk pada tahap *tightissue*.

2. Thightissue

Tahap kedua proses perancangan *sign system* ini adalah *tightissue*. Desain *thumbnail* yang sudah dipilih kemudian didigitalisasi, dan dibuat tiga alternatif desain.

a. Simbol

Terdapat tiga alternatif desain *tightissue* simbol yang dibuat oleh peneliti. Perbedaan yang ada dari ketiga alternatif tersebut yaitu pada unsur warna. Alternatif satu menggunakan warna ungu, alternatif dua menggunakan warna biru dan alternatif tiga menggunakan warna hijau.

Pada *tightissue* simbol, desain yang dipilih yakni alternatif dua. Alasan pemilihan yakni dengan pertimbangan kejelasan sehingga mudah dibaca. Alasan berikutnya yakni kekontrasan warna.

b. Peta

terdapat tiga alternatif desain *tightissue* peta, dan alternatif desain yang dipilih adalah alternatif desain 2. Alasan pemilihan yakni dilihat dari kekontrasan warna dan keterbacaan. Dibandingkan dengan alternatif desain 1 dan 3 alternatif desain 2 memiliki kekontrasan warna yang lebih baik.

c. Signage

Terdapat tiga alternatif desain *tightissue signage* yang dibuat, Ketiga alternatif desain *signage* menggunakan warna yang sama yaitu warna putih untuk objek dan tulisan, warna biru, dan warna hijau (*chartreuse*). Perbedaannya yaitu pada bentuk atau bidang, tapi tetap memperlihatkan ciri dari bentuk daun.

Alternatif desain 3 dipilih karena memiliki pembagian bidang yang lebih jelas. Antara simbol dan tipografi memiliki bidang sendiri, sehingga akan lebih memberikan keterbacaan dengan lebih baik.

3. Desain Final

Desain final disini merupakan desain yang sudah dipilih, sudah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, dan sudah melaui tahap perbaikan.

4. Validasi

Validasi dilakukan kepada pakar desain atau orang yang dianggap ahli dibidang desain. Validasi dilakukan kepada dua orang validator, berikut ini adalah data validator perancangan *sign system* ini. Nama validator pertama yakni Nova Kristiana, S.Sn, M.Pd, beralamat di Jl. Mutiara 2.4 AH 23. Sebagai Dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa,

Prodi Desain Grafis, Universitas Negeri Surabaya dan berusia 32 tahun.

Validator kedua bernama M. Rois Abidin, S.Pd, M.Pd, beralamat di Lidah Wetan 9 No. 28 A Surabaya, sebagai Dosen di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Prodi Desain Grafis, Universitas Negeri Surabaya dan berusia 26 tahun. Dan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa desain *sign system* ini dapat digunakan dengan banyak revisi.

Data yang di peroleh sebai berikut:

Ikun belum memunculkan Kawasan Wisata Besuki, *Sign* tempat bermain anak kurang memunculkan karakter anak, penulisan menggunakan bahasa umum. Kesimpulan, dengan memperhatikan skor yang skor pada aspek penilaian yaitu layak digunakan dengan banyak revisi.

Tipografi sebaiknya mencirikan daerah wisata, tulisan dan simbol tidak sesuai sehingga menyesatkan, warna hijau tidak kontras atau serasi dengan warna wisata alam. Kesimpulan, dengan memperhatikan aspek penilaian yaitu layak digunakan dengan banyak revisi.

Icon jangan terlalu detail, icon harus konsisten, hindari tipografi berkait. Kesimpulan, dengan memperhatikan aspek penilaian yaitu layak digunakan dengan sedikit revisi.

Perhatikan teknis perancangan, beri detail ukuran, upayakan *signage* aman, kuat, tahan cuaca. Kesimpulan, dengan memperhatikan aspek penilaian yakni layak digunakan dengan sedikit revisi.

Dari data validator tersebut maka dapat disimpulkan desain sign system Kawasan Wisata Besuki ini layak digunakan dengan banyak revisi.

5. Final Produk

final produk dalam penelitian ini yaitu desain final kedua yang merupakan revisi dari hasil validasi. Adapun desain yang dihasilkan sebagai berikut.

a. Simbol

Berikut ini adalah final produk simbol kawasan Wisata Besuki.



b. Peta

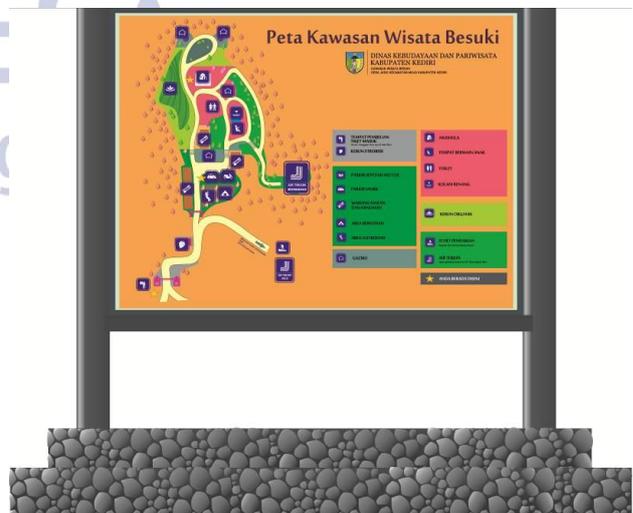
Berikut ini adalah final produk peta Kawasan Wisata Besuki



Desain peta Kawasan Wisata Besuki zona satu



Desain peta kawasan wisata besuki zona dua



Pengaplikasian desain peta zona 1

Perancangan *Sign System* Kawasan Wisata Besuki Kediri

Berikut adalah spesifikasi untuk pengaplikasian desain peta zona 1:

Bahan/media	: Plat Alumunium, <i>sticker</i> , semen, batu alam
Ukuran asil	: 200 cm x 150 cm (pondasi: 300 cm x 120 cm)
Ukuran <i>display</i>	: 100 cm x 75 cm (pondasi: 150 cm x 60 cm)
Tipografi	: <i>MoolBoran, Vani, Vrinda</i>
Warna	: <i>full colour</i>
Ilustrasi	: Peta
Fungsional	: <i>Outdoor sign</i>
Lokasi pemasangan	: Area Kawasan Wisata Besuki
Keterangan	: Pondasi beton/semen, batu alam

c. *Signage*

Berikut ini adalah final produk *signage* Kawasan Wisata Besuki.



Final produk *signage*



Final produk *signage*

Berikut adalah spesifikasi untuk desain *signage*:

Bahan/media	: Plat Alumunium, <i>sticker</i> , semen, batu alam
-------------	---

Ukuran asli	: 80 cm x 120 cm (pondasi: 80 cm x 25 cm)
Ukuran <i>display</i>	: 80 cm x 120 cm (pondasi: 80 cm x 25 cm)
Tipografi	: <i>BoolBoran</i>
Warna	: Biru, putih, <i>orange</i> , hitam, abu-abu
Ilustrasi	: Air terjun
Fungsional	: <i>Outdoor sign</i>
Lokasi pemasangan	: Jalan menuju air terjun Ironggolo (zona 1)
Keterangan	: Pondasi beton/semen, batu alam

6. *Pengaplikasian*

Dibawah ini merupakan gambar pengaplikasian *sign system* Kawasan Wisata Besuki



Pengaplikasian *sign system* di pintu gerbang Kawasan Wisata Besuki



Pengaplikasian *sign system* di kebun stroberi Kawasan Wisata Besuki



Pengaplikasian *sign system* di tempat parkir Kawasan Wisata Besuki



Pengaplikasian *sign system* di jalan menuju air terjun Ironggolo, Kawasan Wisata Besuki



Pengaplikasian *sign system* di jalan menuju air terjun Dolo, Kawasan Wisata Besuki

hasil analisis tersebut, maka konsep desain yang sesuai yakni konsep desain natural dengan tidak meninggalkan prinsip desain dan syarat perancangan *sign system* yang baik.

Proses perancangan *sign system* Kawasan Wisata Besuki dimulai dari tahap visualisasi *thumbnail* dengan membuat beberapa alternatif desain. Tahap selanjutnya yaitu *tightissue*, yaitu dengan membuat tiga alternatif warna dalam proses digitalisasi. Selanjutnya diperoleh desain final yang divalidasi oleh dua pakar atau orang yang dianggap ahli di bidang desain. Dari hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa desain final ini dapat digunakan dengan banyak revisi. *Signage* yang dibuat yaitu, air terjun, start pendakian, area berkemah, kebun organik, mushola, gazebo, warung, toilet, *outbound* area, parkir sepeda motor dan mobil, kebun stroberi, tempat bermain anak, kolam renang, dan loket.

Kawasan Wisata Besuki mempunyai wilayah yang dibagi menjadi dua zona, zona pertama yakni kawasan air terjun Ironggolo, dan zona kedua yakni kawasan air terjun Dolo. Dengan jarak yang cukup jauh yakni dari pintu gerbang utama ke zona satu 1 km, dan dari zona satu ke zona dua berjarak 5 km, maka penempatan *sign sistem* yang tepat merupakan hal sangat penting, yakni dengan mempertimbangkan kemungkinan jalan yang sering dilewati oleh para pengunjung, selain itu penempatan *signage* yang tepat akan membuat *sign system* lebih terlihat dan dapat memberikan fungsinya dengan maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Rangkuti, Freddy. 1997 *Analisis SWOT*. Jakarta Gramedia Pustaka.
- Shimp, Terence A. 2000 *Periklanan Promosi*. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono. 2012 *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kawasan Wisata Besuki memiliki area yang luas yakni ± 5 hektar yang berada di dalam kawasan hutan lindung dan perkampungan penduduk yang mempunyai potensi dan wahana wisata yang beragam. Fakta di lapangan juga menunjukkan *sign system* yang ada kurang lengkap, sehingga sebagian besar pengunjung tidak mengetahui wahana wisata lain seperti, kebun stroberi, kebun organik, jalur pendakian. Berdasarkan data dari