

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Desa wisata merupakan suatu model pengembangan wisata yang memanfaatkan potensi dalam bentuk pengembangan pariwisata dengan tetap memperhatikan aspek kehidupan yang sudah ada, baik dari kehidupan sosial ekonomi, sosial budaya, adat istiadat, keseharian, arsitektur bangunan dan struktur tata ruang desa yang khas, atau kegiatan perekonomian yang unik dan menarik serta mempunyai potensi untuk dikembangkan sebagai komponen kepariwisataan, misalnya seperti atraksi, akomodasi, makanan-minuman, cinderamata, dan kebutuhan wisata lainnya (Supriadi dan Nanny, 2016:108).

Salah satu program pemerintah dalam upaya meningkatkan ekonomi di desa adalah dengan dikeluarkannya Undang-undang Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Desa. Ketentuan yang mengatur tentang sumber dana desa untuk menyelenggarakan pembangunan yaitu Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 2014 tentang Dana Desa dan Peraturan Pemerintah Nomor 43 Tahun 2014 tentang peraturan pelaksanaan. Penggunaan dana desa tersebut untuk pembangunan dan pemberdayaan masyarakat desa, dengan disalurkan dana desa tersebut, maka desa dituntut untuk mampu mengenali segala bentuk potensi desa dan mengembangkannya dalam rangka pembangunan desa dan peningkatan ekonomi masyarakat desa khususnya di Desa Tambakmekar. Desa wisata juga merupakan program dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) yang dijabat oleh Sandiaga Uno sejak 23 Desember 2020 sedangkan wakilnya adalah Angela Tanoesoedibjo.

Sejalan dengan program tersebut Pemerintahan Desa Tambakmekar mengembangkan desa wisata yang bertujuan untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi, kesejahteraan warga dengan menghapus kemiskinan di Desa Tambakmekar, mengatasi pengangguran, melestarikan alam, lingkungan dan sumber daya, serta memajukan kebudayaan yang ada di Desa Tambakmekar.

Desa Wisata Tambakmekar merupakan sebuah desa di Kecamatan Jalancagak, Kabupaten Subang, Provinsi Jawa Barat, Indonesia, yang memiliki potensi alam yang luar biasa dimana desa wisata Tambakmekar ini menyajikan pemandangan sawah, sungai, gunung, hutan pinus dan memiliki udara yang segar menjadikannya tempat yang cocok untuk melepas penat dari rutinitas serta memiliki kekayaan seni dan budaya. Lokasi tempat wisata berada di bagian barat desa, terdapat bentangan sungai yang memiliki panjang hampir 1,5 kilometer dengan kondisi air yang jernih di bagian hulu sungai. Hal ini dijadikan sebagai wisata permainan air dan wisata memberi makan ikan. Ada juga wisata buatan seperti kolam renang yang dibuat untuk menarik minat pengunjung. Desa Tambakmekar juga memiliki potensi alam seperti hamparan sawah dan sebuah gunung yang bernama gunung kujang. Di kaki gunung terdapat hutan pinus yang bisa dijadikan area *camping ground*, *hiking*, *spot selfie*, *tracking* sepeda, serta terdapat *patilasan* Prabu Siliwangi dan batu tulis sedangkan di masyarakat terdapat beberapa Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) diantaranya sentra pembuatan golek, makanan Khas Subang yaitu olahan nanas seperti dodol nanas, *wajit* nanas, coklat nanas, olahan jamur tiram, makanan tradisional seperti *ranginang*, *opak*, *dapros*, pasar durian dan pindang ikan mas. Di Desa Tambakmekar juga terdapat sekolah kelas internasional yaitu Assyifa Al Khairiyah yang siswanya mencakup hampir seluruh nusantara bahkan luar negeri, yang di mana nantinya orang tua murid tersebut bisa saja menjadi pengunjung Desa Wisata Tambakmekar saat masa kunjungan. Adapun dari segi budaya Desa Tambakmekar mempunyai berbagai jenis kesenian yang populer dikalangan masyarakat yaitu, seni sisingaan, seni *gemyung*, *ngaruwat* atau hari krida pertanian (syukuran bumi) dan kecapi suling.

Pembina Desa Wisata Tambakmekar yaitu bapak Dede Ruhendi, S.Pd.I yang sekaligus merupakan Kepala Desa Tambakmekar. Desa Wisata Tambakmekar dikelola oleh 2 (dua) lembaga yakni Pokdarwis (Kelompok Sadar Wisata) dan BUMDes (Badan Usaha Milik Desa).

Pembangunan desa wisata di Desa Tambakmekar ini menggunakan dana dari hasil berkolaborasi dengan pemerintahan dan juga lembaga- lembaga yang ada di pemerintahan yaitu Balai Besar Wilayah Sungai dimana BBWS ini yang memberikan bantuan-bantuan, selain itu ada dari dana desa dengan memberikan bantuan kepada Bumdes dan aspirasi dari bapak Wakil Bupati Subang untuk membantu pemerintahan Desa Tambakmekar berupa bantuan aspirasi Bandes dan dari Bandes (Bantuan Desa) ke Bumdes (Badan Usaha Milik Desa) dengan menyediakan sarana wisata.

Setelah melakukan observasi lapangan potensi Desa Wisata Tambakmekar ini belum sepenuhnya dikelola dengan baik, karena masih dalam proses pembangunan yang saat ini sudah mencapai 70%. Selain itu masih ditemukan sarana pendukung yang kurang memadai dan beberapa sudah rusak karena kurang perawatan. Media pendukung yang rusak yaitu saung-saung di pinggir sungai, perahu serta beberapa bebek goes rusak, *spot selfie* di hutan pinus belum dibuat sepenuhnya serta kurangnya *sign system* di beberapa tempat lokasi sehingga banyak pengunjung mengira objek wisata Desa Tambakmekar hanya kolam renang si Jembar. Adapun media promosi dilakukan dari mulut ke mulut, website dan media sosial seperti facebook, instagram, tiktok dan youtube sedangkan media informasi masih sangat minim sehingga membuat objek Wisata Tambakmekar ini belum diketahui oleh banyak orang, padahal banyak aktifitas yang bisa dilakukan di Desa Wisata Tambakmekar.

Bedasarkan data penelitian yang dilakukan, solusi awal yang disarankan penulis yaitu dengan membuat media informasi berupa *Sign System* yang di mana *Sign System* tersebut dapat memberikan informasi terkait objek wisata kolam si Jembar serta dapat memudahkan para pengunjung untuk menemukan objek wisata dan menambah kenyamanan pengunjung ketika melakukan kunjungan wisata ke Desa Tambakmekar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis dapat merumuskan permasalahannya sebagai berikut:

- Bagaimana membuat *sign system* untuk desa wisata Tambakmekar yang informatif dan komunikatif bagi para pengunjung?

1.3 Lingkup Perancangan

Lingkup perancangan merupakan batasan yang diambil dalam perancangan media permasalahan yang ada, maka lingkup perancangannya sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus kepada Desa Wisata Tambakmekar, Kecamatan Jalancagak Kabupaten Subang. Pada tahapan ini penulis membagi menjadi dua batasan, adapun batasan tersebut sebagai berikut :

- Lingkup Spasial

Ruang lingkup spasial merupakan batasan yang didasarkan pada kesatuan wilayah geografis atau satuan wilayah administratif tertentu. Adapun lokasi penelitian berada di bagian barat Desa Tambakmekar terdiri dari tiga RW, yaitu RW 02, RW 03 dan RW 05. Penentuan lingkup spasial yang menjadi acuan dalam kajian terhadap pemanfaatan ruang di tiga RW ini adalah dengan pertimbangan akomodasi penginapan berupa homestay, kedai-kedai, dan objek wisata penelitian tersebar di ketiga RW tersebut. Setelah penulis telusuri objek wisata yang masih aktif serta memiliki fasilitas yang layak dan terjaga hanya di RW 05.

- Lingkup Substansial

Pembahasan pada penelitian ini yakni pembahasan terkait dengan sasaran penelitian dan teori yang akan dikaji dalam penelitian, hasil yang didapat berupa jumlah penduduk menurut umur dan jenis kelamin, jumlah penduduk berdasarkan tingkat pendidikan, jumlah penduduk berdasarkan mata pencaharian, data kejadian, sarana dan prasarana umum maupun pribadi, jumlah *homestay*, jumlah angkutan atau transportasi dan sarana jalan. Hal ini penulis butuhkan untuk mengetahui target komunikasi yang penulis tuju.

2. Penelitian berfokus kepada solusi awal yang penulis tawarkan, yaitu membuat perancangan media informasi berupa *sign system*.

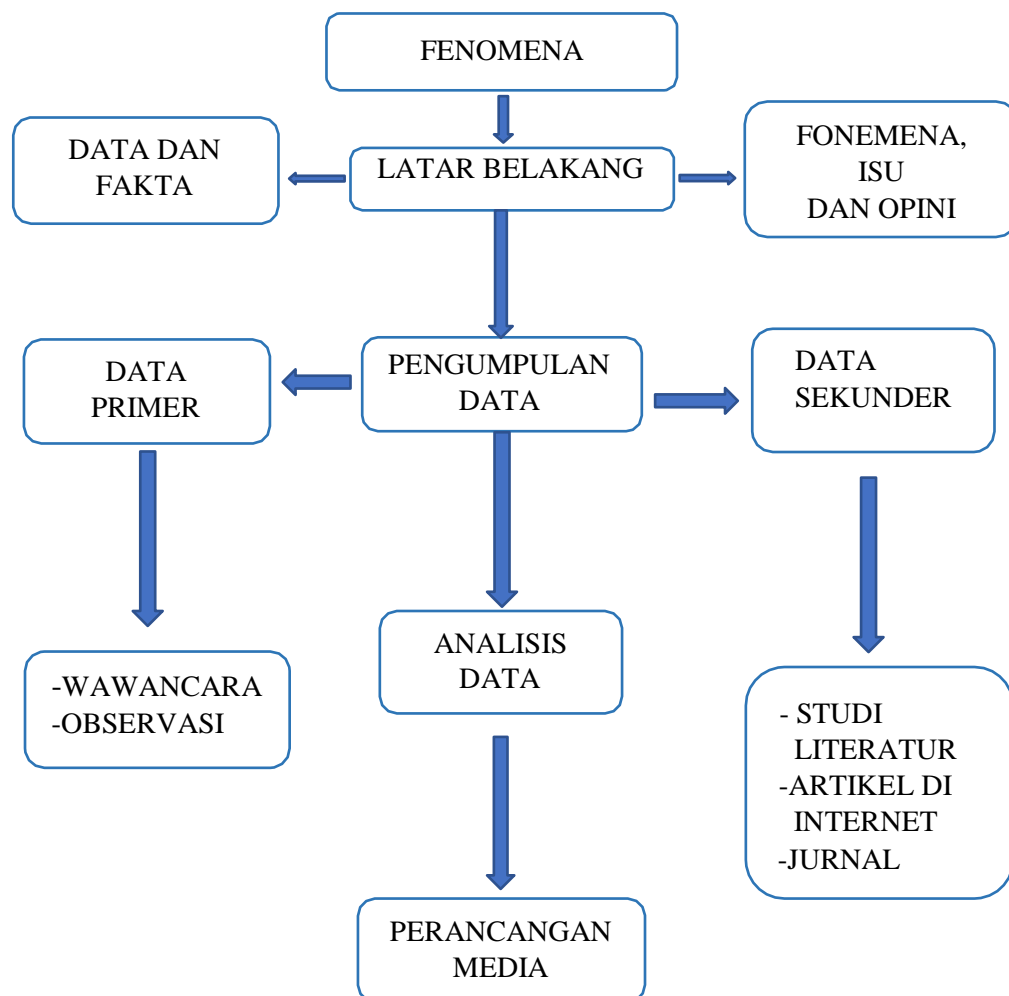
1.4 Manfaat perancangan

Manfaat Perancangan yang dapat disimpulkan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
Mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam penulisan karya ilmiah
2. Bagi Institusi pendidikan
Sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut
3. Bagi Pemerintahan Desa Tambakmekar
Meningkatkan kenyamanan serta meningkatkan kualitas desa wisata serta dapat memenuhi kebutuhan pengunjung
4. Bagi Masyarakat/wisatawan
Untuk memudahkan masyarakat/wisatawan dalam mendapatkan informasi objek Wisata Desa Tambakmekar, memberikan penjelasan tentang rute dan memastikan keselamatan dan kenyamanan masyarakat maupun para pengunjung.

1.5 Skema Perancangan

Skema merupakan suatu bentuk rancangan atau kerangka yang memuat gambaran tentang bagaimana cara mencapai suatu tujuan. Adapun proses yang dilakukan yaitu dengan menentukan tema besar atau variable desain dan diakhiri dengan pembuatan desain untuk media komunikasi visual. Skema perancangan ini dibuat untuk mengetahui proses awal permasalahan penelitian tentang perancangan *sign system* untuk desa wisata Tambakmekar, khususnya kolam renang si Jembar dan diakhiri dengan pembuatan konsep desain dan media yang akan digunakan.



Gambar. 1.1 Skema perancangan

(Sumber : Dokumen Pribadi)

1.6. Metode Perancangan

Metode Perancangan merupakan tahapan yang dilakukan dalam proses perancangan yang bertujuan untuk memudahkan perancang menghasilkan konsep desain dan metode yang digunakan yaitu metode kualitatif. Adapun metode pengumpulan awal permasalahan berupa data primer dan sekunder.

a. Metode Pengumpulan Data

- Data primer

Dalam pengumpulan data primer dilakukan observasi lapangan, wawancara terhadap Kepala Desa Tambakmekar, Kaur Kesejahteraan Rakyat, masyarakat setempat, penjual di sekitar objek wisata dan pengunjung.

- Data sekunder.

Data sekunder dikumpulkan dari berbagai literasi seperti buku yang berkaitan tentang *sign system*, jurnal dan artikel di internet sebagai informasi tambahan untuk penelitian.

b. Tahapan Perancangan

- Pengumpulan Data

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber, mulai dari fenomena yang ada, isu dan opini dengan tambahan data melalui observasi, wawancara dan studi literatur untuk menambah informasi tambahan untuk penelitian.

- Analisis Data

Setelah data terkumpul, penulis melakukan analisis terhadap data tersebut yang kemudian dijadikan sebagai kesimpulan. Metode yang digunakan 5W+2H dan metode analisis SWOT. Dengan SWOT maka dapat mengetahui kekuatan, kelemahan, kesempatan, dan ancaman yang ada pada Desa Wisata Tambakmekar lalu melakukan perancangan solusi permasalahan dan menentukan *What To Say* yang akan disampaikan dalam perancangan media informasi.

- Perancangan

Pada tahapan ini penulis membuat konsep desain media utama yang akan digunakan sebagai solusi dari masalah yang diangkat yaitu perancangan media informasi berupa *sign system*. Dimana *sign system* ini diharapkan dapat membantu pengunjung mendapatkan informasi dan membuat pengunjung lebih mudah, leluasa, serta nyaman untuk berwisata di Desa Wisata Tambakmekar.

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan pembahasan laporan penelitian, maka laporan ini dibagi menjadi lima bab dengan sistematika sebagai berikut:

- a. BAB I PENDAHULUAN : Bab ini meliputi pemaparan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, lingkup perancangan, manfaat perancangan, skema perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.
- b. BAB II LANDASAN TEORI : Menjelaskan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penelitian yang diangkat untuk mengkaji masalah.
- c. BAB III ANALISIS DATA : Bab ini berisi data serta analisis yang dilakukan berupa data, permasalahan, target, dan analisa lainnya.
- d. BAB IV KONSEP PERANCANGAN : Bab ini menjelaskan mengenai konsep perancangan, referensi, hasil desain yang didapat dan lain-lain.
- e. BAB V PENUTUP : Bab ini berisi pemaparan mengenai kesimpulan dan saran yang diajukan bersumber dari temuan selama perancangan.