

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Objek Wisata Purbawahana merupakan salah satu destinasi wisata keluarga dan wisata edukasi yang memiliki berbagai fasilitas, seperti kebun binatang, kolam renang, wahana permainan, serta fasilitas pendukung lainnya yang tersebar di berbagai titik kawasan wisata. Wisata ini terletak di Jl. Raya Banjaran-Balamoa, Purbayasa, Kec. Pangkah, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah. Target pengunjung Purbawahana meliputi anak-anak, orang tua, keluarga, serta rombongan sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, kawasan wisata ini memiliki area yang cukup luas dengan berbagai titik lokasi yang menjadi tujuan utama pengunjung. Kondisi tersebut menyebabkan pengunjung memerlukan media informasi yang mampu membantu mereka memahami tata letak kawasan secara menyeluruh agar lebih mudah menemukan lokasi yang ingin dituju.

Namun, media informasi dan navigasi yang tersedia saat ini belum sepenuhnya mendukung kemudahan orientasi pengunjung. Saat penelitian ini dilakukan, belum terdapat papan denah lokasi yang menampilkan keseluruhan area wisata secara visual dan terstruktur. Pengunjung hanya melihat papan penunjuk arah yang tersedia pada beberapa titik untuk menemukan lokasi tujuan. Kondisi tersebut menyebabkan pengunjung belum memperoleh gambaran menyeluruh mengenai tata letak kawasan sehingga berpotensi

menimbulkan kebingungan, terutama bagi pengunjung yang baru pertama kali datang maupun rombongan anak-anak yang memerlukan arahan yang jelas.

Berdasarkan kondisi tersebut, keberadaan media informasi yang mampu menyajikan tata letak kawasan secara menyeluruh menjadi sangat penting untuk membantu pengunjung memahami posisi lokasi serta menentukan arah tujuan dengan lebih mudah. Media informasi yang komunikatif juga diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan pengunjung selama berada di kawasan wisata sehingga aktivitas berwisata menjadi lebih efektif dan efisien.

Dalam konteks penyampaian informasi lokasi, peta memiliki peran penting sebagai media informasi tempat atau lokasi. Peta tidak hanya digunakan untuk menunjukkan posisi suatu wilayah secara geografis, tetapi juga diperlukan dalam kawasan pariwisata sebagai media informasi bagi pengunjung. Peta merupakan sebuah alat untuk mengetahui informasi suatu wilayah dengan memberikan keterangan yang mudah untuk dipahami (Said, 2017, dalam Arini & Kusumandyoko, 2020). Peta pariwisata tidak hanya menginformasikan letak suatu tempat, tetapi juga memiliki keterkaitan dengan ruang dan identitas kawasan sehingga mampu memberikan gambaran mengenai lokasi yang akan dikunjungi.

Selain peta, media informasi di lapangan juga diwujudkan dalam bentuk papan informasi dan penunjuk arah. Papan informasi destinasi wisata merupakan papan dengan media visual yang memberikan informasi arah tujuan terkait letak kawasan wisata. Papan informasi memiliki fungsi penting sebagai media informasi agar para pengunjung suatu objek wisata tidak kebingungan

dalam mencari rute menuju titik-titik penting lokasi yang ingin mereka kunjungi (Sunarwidhi et al., 2021). Sebagai salah satu sarana dan prasarana penunjang dalam pengembangan wisata (Kemenpar, 2019, dalam Sunarwidhi et al., 2021), papan informasi atau penunjuk arah ini umumnya berisi kombinasi huruf dan simbol untuk mempertegas pemahaman pengunjung (Purwita & Yasa, 2019, dalam Sunarwidhi et al., 2021).

Pembuatan denah lokasi tidak hanya memberikan nilai fungsional, tetapi juga mendukung aspek visualisasi tata ruang kawasan sehingga membantu pengunjung memahami struktur wilayah, jalur utama, serta lokasi fasilitas secara menyeluruh (Ramadhani et al., 2024). Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan desain grafis, penyusunan denah lokasi kini dapat dilakukan dengan pendekatan yang lebih modern dan komunikatif. Denah visual ini dapat mencakup simbolisasi yang sederhana namun efektif, sistem warna yang kontras, serta penambahan legenda yang mudah dibaca oleh berbagai kalangan, termasuk masyarakat yang memiliki tingkat literasi rendah atau tidak terbiasa membaca peta topografi (Ramadhani et al., 2024). Di samping itu, penyediaan media navigasi (signage) bukan hanya memudahkan arah pergerakan, melainkan juga berfungsi sebagai media komunikasi budaya yang mencerminkan identitas lokal melalui bahasa, simbol, maupun elemen visual (Utami & Kharisma, 2023, dalam Ananda et al., 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Objek Wisata Purbawahana memiliki potensi yang besar sebagai destinasi wisata keluarga, namun belum didukung oleh media informasi dan navigasi yang

terintegrasi dalam bentuk desain peta panduan yang komunikatif dan mudah dipahami. Belum adanya papan denah lokasi yang informatif dan ilustratif menyebabkan pengunjung belum memperoleh gambaran menyeluruh mengenai struktur ruang kawasan wisata.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi perancangan yang mampu menghadirkan media informasi dan navigasi yang efektif, menarik, serta sesuai dengan karakteristik pengunjung yang beragam. Desain peta panduan sebagai informasi dan petunjuk dipandang sebagai solusi yang tepat karena dapat menyajikan informasi tata letak kawasan secara jelas, dilengkapi dengan simbol, ikon, serta elemen ilustratif yang mampu memperkuat identitas visual kawasan wisata. Melalui pendekatan ilustratif, informasi ruang tidak hanya disampaikan secara fungsional, tetapi juga mampu menarik perhatian dan memudahkan pemahaman pengunjung dari berbagai usia.

Melalui perancangan “Desain Peta Panduan Sebagai Informasi Dan Petunjuk Pengguna Wisata Di Purbawahana Kabupaten Tegal” yang mampu menyajikan informasi secara jelas, komunikatif, serta merepresentasikan identitas kawasan, perancangan ini diharapkan tidak hanya membantu pengunjung dalam memahami struktur lokasi dan menentukan arah, tetapi juga dapat menjadi upaya untuk meningkatkan kualitas media informasi di kawasan wisata Purbawahana serta membantu pengunjung dalam memahami dan menjelajahi area wisata secara lebih terarah, efektif, dan nyaman.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan dapat disimpulkan identifikasi masalahnya adalah:

1.2.1 Media visual pada objek wisata purbawahana masih kurang dalam penyampaian informasi secara jelas kepada pengunjung.

1.2.2 Belum tersedia papan denah lokasi yang bertujuan untuk memberikan panduan informasi berupa ruang lingkup wilayah objek wisata purbawahana.

1.2.3 Media informasi dan navigasi yang ada masih terbatas pada papan penunjuk arah , sehingga belum menyajikan informasi ruang secara menyeluruh dalam satu media visual.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang menjadi bahasan dalam *project* Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Apa saja informasi yang dibutuhkan pada sarana dan prasarana serta fasilitas umum yang ada di objek wisata purbawahana Kabupaten Tegal?

1.3.2 Bagaimana mendesain papan petunjuk yang informatif dan mudah dipahami oleh pengunjung untuk menunjukkan lokasi-lokasi yang ada di objek wisata purbawahana, Kabupaten Tegal ?

1.4 Tujuan Perancangan

Adapun tujuan penulis dalam “Desain Peta Panduan Sebagai Informasi Dan Petunjuk Pengguna Wisata Di Purbawahana Kabupaten Tegal” sebagai berikut:

1.4.1 Mengetahui informasi yang terdapat pada sarana dan prasarana serta fasilitas umum di Objek Wisata Purbawahana Kabupaten Tegal sebagai acuan dalam perancangan media informasi.

1.4.2 Menghasilkan desain papan petunjuk yang mampu menyajikan informasi lokasi secara jelas, mudah dipahami, dan memudahkan pengunjung dalam menemukan berbagai fasilitas dan wahana di Objek Wisata Purbawahana Kabupaten Tegal.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan dari penelitian project “Desain Peta Panduan Sebagai Informasi Dan Petunjuk Pengguna Wisata Di Purbawahana Kabupaten Tegal” yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat bagi mahasiswa

Perancangan ini menjadi sarana untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama proses perkuliahan, khususnya dalam bidang desain informasi, ilustrasi, tipografi, tata letak, dan perancangan media visual di ruang publik. Melalui proses desain peta panduan ini, penulis dapat melatih kemampuan dalam menganalisis permasalahan komunikasi visual yang terjadi di lapangan, menyusun

konsep yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, hingga merealisasikannya dalam bentuk desain yang terstruktur dan komunikatif. Selain itu, perancangan ini juga memberikan pengalaman langsung dalam mengembangkan solusi desain yang bersifat aplikatif dan relevan dengan kebutuhan objek wisata.

1.5.2 Manfaat bagi masyarakat

Manfaat perancangan ini bagi masyarakat, khususnya pengunjung Objek Wisata Purbawahana yang terdiri dari keluarga, anak-anak, remaja, serta rombongan sekolah, perancangan ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam memahami tata letak kawasan wisata secara menyeluruh. Media peta panduan yang dirancang secara komunikatif dan mudah dipahami dapat membantu pengunjung dalam menentukan arah, menemukan lokasi yang dituju, serta mengurangi potensi kebingungan saat berada di dalam kawasan wisata. Dengan adanya media informasi yang lebih jelas dan terstruktur, pengalaman berkunjung menjadi lebih nyaman, terarah, dan efisien.

1.5.3 Manfaat dari hasil produk

Perancangan ini diharapkan mampu menghadirkan media informasi dan navigasi yang tidak hanya berfungsi secara praktis, tetapi juga memiliki nilai visual yang menarik serta mampu merepresentasikan identitas kawasan wisata Purbawahana. Desain

peta panduan yang dirancang dapat menjadi solusi desain yang mendukung sistem informasi di kawasan tersebut dan berpotensi untuk diterapkan secara nyata. Selain itu, produk ini juga dapat menjadi referensi dalam pengembangan media informasi wisata lainnya yang berbasis pada pendekatan Desain Komunikasi Visual.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir berjudul **“Desain Peta Panduan Sebagai Informasi Dan Petunjuk Pengguna Wisata Di Purbawahana Kabupaten Tegal”** adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka, berisi penelitian sejenis, landasan teori, dan kerangka berfikir

BAB III Metode Penelitian, berisi waktu dan tempat penelitian, instrumen/alat penelitian, prosedur penelitian.

BAB IV Perancangan dan Desain Visual, berisi objek penelitian, konsep dasar perancangan, proses perancangan, dan hasil perancangan.

BAB V Penutup, berisi simpulan dan saran.

Bagian akhir terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran.