

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desa Nagreg Kendan adalah sebuah desa yang berada di Kecamatan Nagreg, Kabupaten Bandung yang merupakan pemekaran dari wilayah Desa Nagreg. Dengan penetapan tanggal 3 Agustus 2012, Desa Nagreg Kendan ini tergolong desa yang masih muda, apabila dibandingkan dengan desa lain yang ada di Kabupaten Bandung. Desa Nagreg Kendan merupakan salah satu desa yang termasuk dalam program Desa Wisata di Kabupaten Bandung. Sangat banyak potensi destinasi yang ada di Desa Nagreg Kendan, begitu juga dengan sejarah-sejarah yang ditemukan di sana.

Salah satu potensi yang ada di Desa Nagreg Kendan adalah potensi destinasi yang berbau sejarah. Mulai dari Situs Kerajaan Kendan yang berada di atas bukit Gunung Sangianganjung hingga Curug Aneum yang dapat menjadi tempat untuk hiking yang berada di Gunung Cibodas. Pengunjung yang menyukai alam dan sejarah akan senang jika berada di Desa Nagreg Kendan karena bukan hanya pengalaman yang didapatkan tetapi juga mendapatkan ilmu sejarah. Selain itu, Desa Nagreg Kendan juga melestarikan budaya tradisionalnya, mulai dari kaulinan barudak hingga sisingaan dan dedombaan (Jejaring Desa Wisata, 2023). Dengan mengkombinasikan destinasi alam dan budaya daerah tersebut menjadi desa wisata, yang bukan hanya tempat untuk pengunjung berjalan-jalan namun juga bisa untuk mempelajari sejarah.

Namun permasalahannya, pengalaman yang telah dilakukan oleh penulis saat mengunjungi Desa Nagreg Kendan, penulis merasa tersesat saat mengunjungi destinasi dan membutuhkan pemandu jalan karena belum ada sistem informasi dan *signage system* yang jelas seperti tidak banyaknya terlihat *signage* atau *wayfinding* dengan kondisi yang ada. *Signage system* sangat diperlukan untuk mempermudah individu dalam memperoleh informasi mengenai petunjuk arah dan pesan (Tamami, 2020 : 54). Desa Nagreg Kendan membutuhkan petunjuk arah yang jelas agar pengunjung atau wisatawan tidak kebingungan mencari informasi ke lokasi yang ingin dituju serta tidak membuat pengunjung kesusahan dan kurang nyaman.

Untuk menghadapi permasalahan tersebut, pemanfaatan potensi alam di Desa Wisata Nagreg Kendan melalui *Environmental Graphic Design* (EGD) sangat penting untuk mendukung sarana dan prasarana yang ada di desa tersebut (Zulaikha, 2023), dengan tujuan memberikan informasi yang mudah dipahami dan meningkatkan kenyamanan bagi pengunjung yang datang (Ganoti, 2023). Hal ini juga akan mempermudah dalam penyampaian informasi dengan cara yang lebih efektif dan efisien karena tidak membuat pengunjung tersesat (Ramandhita, 2012 : 38).

1.2 Identifikasi Masalah

1. Pengunjung Desa Nagreg Kendan merasa tersesat dan kurang nyaman saat menuju destinasi yang ada.
2. Belum ada petunjuk yang jelas mengenai petunjuk arah yang ingin dikunjungi oleh pengunjung daerah wisata Desa Nagreg Kendan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat ditarik rumusan masalah pada rancangan ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana cara merancang EGD agar masyarakat mendapatkan informasi yang mudah dipahami dan efisien serta nyaman untuk pengunjung Desa Wisata Nagreg Kendan?

1.4 Ruang Lingkup

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian ini dapat terfokuskan dengan baik. Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Apa
Perancangan EGD Desa Wisata Nagreg Kendan yang informatif untuk memudahkan penyampaian informasi serta mengandung identitas menunjang sarana prasarana destinasi untuk meningkatkan motivasi kunjungan destinasi di Desa Wisata Nagreg Kendan.
- Siapa

Perancangan ini ditujukan kepada wisatawan Desa Wisata Nagreg Kendan yang khususnya menyukai wisata alam dan ingin mempelajari Sejarah dengan rentang umur 17 sampai dengan 25 tahun.

- Dimana
Proses pencarian data dan perancangan dilakukan di Desa Wisata Nagreg Kendan, Kabupaten Bandung.
- Kapan
Pengumpulan data dilakukan dalam rentang waktu dari Agustus 2023 sampai dengan November 2023.
- Kenapa
Kurang terpenuhinya penyampaian informasi dan memberikan ketidaknyamanan oleh pengunjung.
- Bagaimana
Merancang EGD yang dapat membantu wisatawan dalam mencari informasi dan dapat langsung beradaptasi dengan lingkungan Desa Wisata Nagreg Kendan dengan nyaman.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah untuk membantu serta memudahkan wisatawan yang tidak familiar dengan lingkungan baru mereka datang mendapatkan informasi yang mudah dipahami dan membuat mereka merasa nyaman, sehingga diharapkan dengan adanya *environmental graphic design* dapat menunjang sarana dan prasarana yang ada di Desa Nagreg Kendan.

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

Menurut Calori (2015), EGD berpengaruh dalam pendekatan tata letak yang ditampilkan dalam visual menarik dan mudah dipahami. Karena itu metode pengumpulan data dari perancangan ini adalah metode kualitatif, metode perancangan, dan metode EGD. Untuk pengumpulan data dibutuhkan metode kualitatif, dengan observasi secara langsung, wawancara dengan masyarakat Desa Nagreg Kendan, serta membutuhkan studi pustaka. Serta analisis yang dilakukan berupa analisis deskriptif dan matriks.

1.6.1 Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data untuk penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan metode pengumpulan berupa:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk dapat mempelajari tempat tersebut secara langsung serta dapat mengumpulkan data yang dibutuhkan. Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan mengunjungi tempat-tempat yang berpotensi sebagai wisata seperti Situs Kerajaan Kendan yang berada di atas bukit gunung Sangianganjung, tempat produksi gerabah, pasar rebo, menyaksikan Kaulinan Barudak dan menginap di *homestay* atau rumah masyarakat di Desa Nagreg Kendan. Dengan mendatangi destinasi-destinasi tersebut membuat penulis dapat mengamati sekitar lebih mendalam serta dengan pengamatan ini penulis dapat menilai apakah EGD yang tersedia sudah memadai atau masih perlu diperbaiki.

2. Wawancara

Wawancara pada penelitian ini berguna untuk mendapatkan informasi tentang kejadian yang tidak bisa diamati secara langsung. Pada penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai petinggi di Desa Nagreg Kendan seperti kepala desa, staff kantor kepala desa, perangkat desa, dan selain itu juga mewawancarai penjaga tempat produksi gerabah, serta masyarakat Desa Nagreg Kendan. Dengan wawancara ini juga diharapkan dapat membantu hal apa saja yang dibutuhkan dalam EGD di Desa Nagreg Kendan.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka pada EGD dibutuhkan untuk mencari topik yang relevan dibahas dalam penelitian ini. Agar saat merancang EGD pada Desa Nagreg Kendan dapat dipermudah dan dapat mencapai tujuan, penulis membutuhkan membaca beberapa sumber. Pada perancangan ini, sumber yang digunakan berupa artikel, jurnal, internet, website, maupun penelitian terlebih dahulu mengenai yang berhubungan dengan implementasi grafik dari desa wisata dan pariwisata, serta EGD.

1.6.2 Analisis Data

Metode yang dilakukan untuk menganalisis data pada penelitian ini adalah metode analisis deskriptif dan matriks.

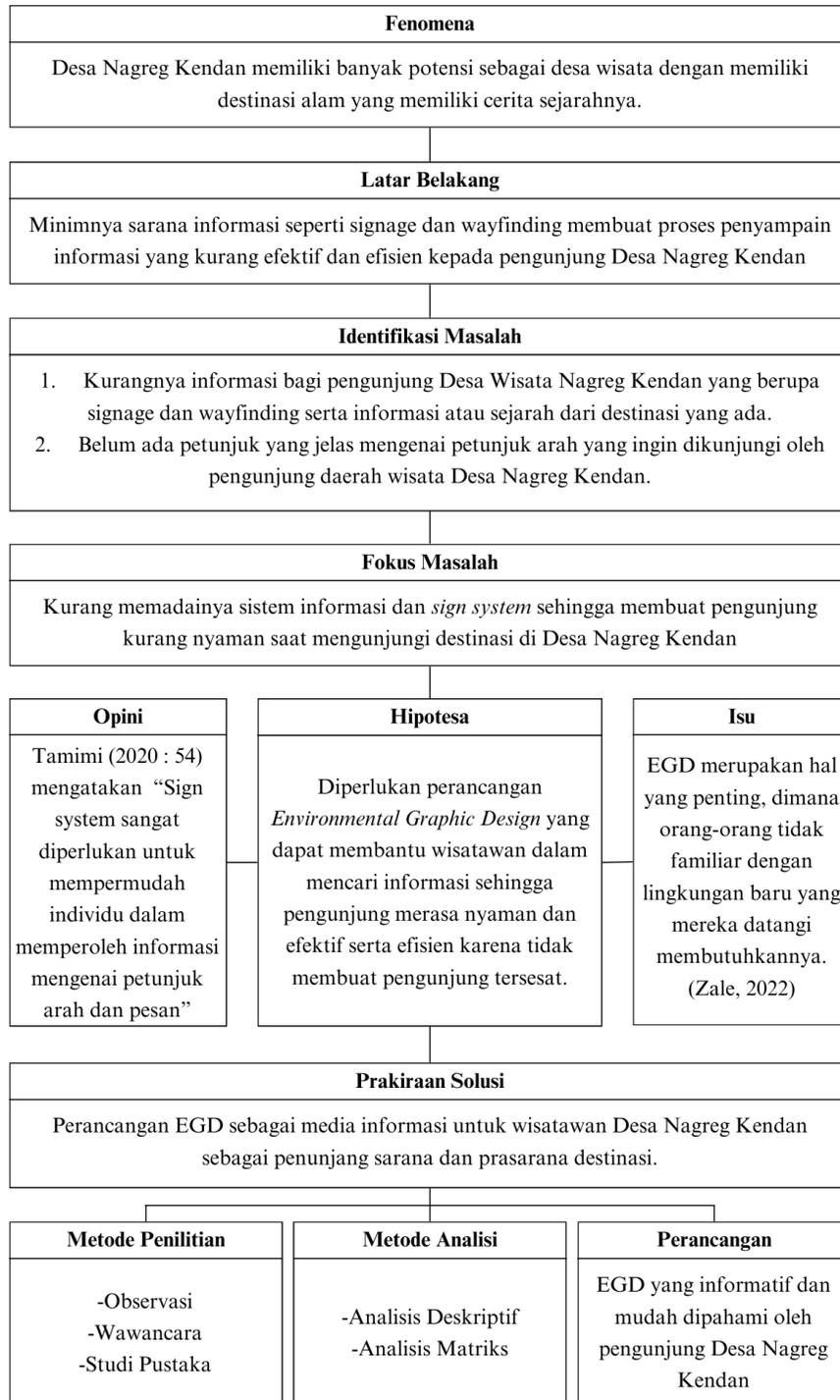
1. Analisis Deskriptif

Dalam penelitian ini, analisis deskriptif diperlukan untuk melakukan penggambaran situasi dan proses yang diamati dengan cara deskriptif setelah mengambil data dari observasi yang telah dilakukan. Analisis deskriptif disini akan menggunakan teori-teori seperti *Synage Pyramid Method* oleh Calori & Vanden Eynden. Analisis ini juga akan membantu penulis untuk memperjelas konsep EGD dan mengumpulkan kesimpulan yang bersifat konklusif.

2. Analisis Matriks

Analisis matriks dalam perancangan EGD berguna untuk mengidentifikasi bagaimana bagian-bagian dari informasi, grafis, dan material disusun dalam informasi dengan lingkungan tertentu. Dengan menggunakan metode matriks sebagai metode analisis perbedaan pada aset visual, prinsip, maupun asas desain akan mencapai keseimbangan informasi. Penulis melakukan analisis matriks dengan menyejajarkan *signage* dan *wayfinding* yang dikategorikan menurut jenisnya. Analisis matriks pada perancangan ini dilakukan dengan membandingkan bentuk-bentuk EGD.

1.7 Kerangka Perancangan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber: Aryna Waren, Maret 2024

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang masalah yang diangkat, diikuti dengan identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan rancangan, manfaat rancangan, metode perancangan, kerangka perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR PEMIKIRAN

Pada bab ini akan berisi teori-teori sebagai penunjang untuk memecahkan masalah yang akan dipergunakan pada perancangan ini, antara lain teori-teori yang relevan dengan desain grafis dan *Environmental Graphic Design*.

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Pada bab ini akan menguraikan data-data yang diperoleh dari pengumpulan data melalui metode observasi, studi pustaka, dan wawancara yang selanjutnya dianalisis dengan metode analisis deskriptif dan analisis matriks.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini akan berisi tentang konsep perancangan yang akan dilakukan serta hasil perancangan yang berupa sketsa hingga penerapan visual pada media.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari pembuatan isi Tugas Akhir.