

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sektor pariwisata merupakan salah satu penggerak utama pembangunan ekonomi nasional Indonesia. Selain memberikan kontribusi terhadap peningkatan devisa negara, sektor ini juga mampu menciptakan lapangan kerja dan mendorong pertumbuhan ekonomi daerah. Berdasarkan laporan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2020), sektor pariwisata memberikan kontribusi sebesar 4,1% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) Indonesia pada tahun 2019.

Dalam beberapa tahun terakhir, terjadi pergeseran preferensi wisatawan dari wisata massal menuju bentuk wisata yang lebih bersifat personal dan berbasis pengalaman (*experience-based tourism*), yang menekankan interaksi langsung dengan budaya serta kehidupan masyarakat lokal. Dalam konteks tersebut, desa wisata menjadi salah satu bentuk pengembangan pariwisata yang berorientasi pada pelibatan masyarakat dan pelestarian budaya.

Konsep ini memungkinkan wisatawan untuk mengalami langsung kehidupan masyarakat setempat, termasuk tradisi, aktivitas harian, serta kekayaan alam yang dimiliki desa. Pemerintah Indonesia juga menunjukkan komitmen kuat terhadap pengembangan desa wisata, salah satunya melalui

program Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI) sebagai bagian dari strategi pemerataan pembangunan pariwisata.

Provinsi Sumatera Barat merupakan salah satu wilayah yang memiliki potensi besar dalam pengembangan desa wisata berbasis budaya. Keindahan bentang alam seperti pegunungan, danau, dan sawah yang luas dipadukan dengan budaya Minangkabau yang masih lestari dan diwariskan secara turun-temurun menjadikan provinsi ini memiliki identitas wisata yang kuat. Nilai-nilai budaya tersebut tercermin dalam adat istiadat, seni pertunjukan tradisional, arsitektur rumah gadang, serta kuliner khas daerah. Potensi ini menjadikan Sumatera Barat sebagai salah satu tujuan pengembangan desa wisata yang menjanjikan.

Kota Padang Panjang sebagai bagian dari Provinsi Sumatera Barat turut berperan dalam pengembangan pariwisata daerah. Selain dikenal sebagai kota pendidikan dan pusat pembelajaran Islam, Padang Panjang memiliki potensi wisata budaya yang *Signifikan*. Salah satu destinasi unggulan di kota ini adalah Desa Wisata Kubu Gadang yang berlokasi di Kelurahan Ekor Lubuk, Kecamatan Padang Panjang Timur. Desa ini menyuguhkan berbagai atraksi budaya khas Minangkabau seperti silek lanyah (silat tradisional di atas lumpur), tari piring, permainan anak nagari, serta program *Homestay* yang memungkinkan wisatawan tinggal bersama masyarakat lokal.

Desa Wisata Kubu Gadang berada di kawasan yang dikelilingi oleh pegunungan, dengan mayoritas wilayah berupa ladang dan sawah. Sejak dikembangkan pada tahun 2014, desa ini dikelola secara kolektif oleh Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) bersama masyarakat, dengan pendampingan dari tokoh adat (Niniak Mamak) dalam menjaga nilai-nilai budaya Minangkabau. Desa ini juga telah meraih penghargaan ADWI serta sertifikasi sebagai Desa Wisata Berkelanjutan dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis, kegiatan budaya seperti silek lanyah, tari piring, permainan anak nagari, dan pasar digital merupakan bagian dari pengalaman wisata yang ditawarkan. Terdapat lebih dari 20 *Homestay* bersertifikat CHSE (Cleanliness, Health, Safety, and Environment) yang dikelola masyarakat, serta fasilitas pendukung seperti panggung pertunjukan, gazebo, dangau, dan kafe tradisional. Dalam pengelolaannya, selain Pokdarwis, koperasi desa juga terlibat dalam pengembangan infrastruktur dan pengelolaan dana wisata.

Menurut laporan Dinas Pariwisata Kota Padang Panjang (2022), jumlah kunjungan wisatawan ke Desa Wisata Kubu Gadang meningkat rata-rata sebesar 20% setiap tahun sejak 2017, terutama pada masa liburan. Namun, peningkatan tersebut belum diimbangi dengan fasilitas pendukung yang memadai, terutama dalam hal *System* informasi dan navigasi. Berdasarkan data dan wawancara dengan pengelola, wisatawan kerap mengalami kesulitan dalam

menemukan fasilitas umum seperti toilet, tempat parkir, musala, dan *Homestay*. Selain itu, mereka juga merasa kebingungan saat mencari lokasi atraksi budaya akibat ketiadaan *System* informasi visual yang memadai dan terstruktur.

Ketiadaan *System* penunjuk arah atau *Sign system* yang terintegrasi menjadi salah satu hambatan utama dalam mewujudkan pengalaman wisata yang nyaman dan informatif. *Sign system* tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk arah, tetapi juga memiliki peran strategis dalam menyampaikan informasi budaya, sejarah, serta identitas visual suatu destinasi. Penelitian oleh Maulana, Ariusmedi, dan Heldi (2022) menyatakan bahwa kurangnya *System* informasi visual dapat berdampak negatif terhadap kualitas pengalaman wisatawan.

Hal serupa dikemukakan oleh Afifah dan Laila (2023), yang menyimpulkan bahwa keberadaan *Sign system* yang baik mampu meningkatkan kepuasan pengunjung dan memperkuat citra destinasi. Niagaranti dan Patria (2022) juga menambahkan bahwa perancangan *Sign system* perlu mempertimbangkan aspek estetika dan budaya lokal agar dapat menjadi bagian dari komunikasi visual yang efektif.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan perancangan *Sign system* yang informatif, fungsional, serta mencerminkan nilai-nilai budaya Minangkabau untuk mendukung pengelolaan pariwisata Desa Wisata Kubu Gadang secara lebih optimal.

B. Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang di atas, ditemukan berbagai masalah yang berkaitan, antara lain:

1. Kurangnya papan penunjuk arah yang memadai menyebabkan wisatawan kesulitan dalam menemukan fasilitas umum.
2. Minimnya informasi visual tentang atraksi budaya membuat wisatawan sulit menjelajahi lokasi secara mandiri.
3. Wisatawan kehilangan kesempatan dalam mempelajari budaya dan sejarah lokal karena minimnya papan informasi yang memberikan penjelasan edukatif mengenai budaya setempat.
4. Tidak adanya *System* informasi yang konsisten membuat wisatawan bingung dalam mengikuti petunjuk dan menemukan berbagai fasilitas yang ada di Desa Wisata tersebut.

C. Batasan Masalah

Seiring dengan perkembangannya, perubahan yang *Signifikan* dapat terjadi, untuk itu diperlukan penetapan batasan isu yang jelas. Batasan itu antara lain:

1. Kurangnya papan penunjuk arah yang memadai menyebabkan wisatawan kesulitan dalam menemukan fasilitas umum.
2. Minimnya informasi visual tentang atraksi budaya membuat wisatawan sulit menjelajahi lokasi secara mandiri.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang papan petunjuk arah yang memadai untuk memudahkan wisatawan menemukan fasilitas umum?
2. Bagaimana merancang informasi visual tentang atraksi budaya agar wisatawan dapat menjelajahi lokasi secara mandiri?

E. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan perancangan yang ingin penulis capai antara lain:

1. Tujuan Umum
 - a. Membantu wisatawan untuk menemukan fasilitas umum dan atraksi lebih mudah melalui *Sign system* yang dibuat dengan jelas dan informatif.
 - b. Memudahkan wisatawan untuk menemukan lokasi atraksi budaya dan wisata lokal dengan adanya petunjuk arah yang terstruktur.
 - c. Memberikan informasi yang jelas tentang budaya dan sejarah Minangkabau melalui papan informasi yang menarik dan mudah dipahami.
 - d. Merancang *Sign system* yang mengandung elemen-elemen budaya Minangkabau untuk memperkuat identitas visual Desa Wisata Kubu Gadang.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui rangkaian proses perancangan *Sign system* sebagai media informasi.
- b. Sebagai persiapan perancangan tugas akhir dalam bentuk desain pada media informasi *Sign system* yang nantinya dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lainnya.

F. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan memberikan fungsi yang jelas sesuai dengan maksud penulis untuk Desain Komunikasi Visual yaitu sebagai berikut :

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Hasil karya dari perancangan ini dapat menjadi dokumen dan berguna sebagai referensi bagi mahasiswa lainnya.

2. Bagi tempat usaha

Meningkatkan kenyamanan wisatawan, mempermudah navigasi, dan memperkuat identitas budaya lokal, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kunjungan dan mendukung pertumbuhan ekonomi desa.

3. Bagi Pemerintah

Meningkatkan pengelolaan pariwisata, memperkuat citra destinasi, dan mendukung pertumbuhan ekonomi daerah melalui peningkatan kunjungan wisatawan.

4. Bagi Penulis

- a. Sebagai syarat kelulusan mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk mencapai gelar sarjana Strata 1 (S1).
- b. Penulis dapat menuangkan kemampuan hard skill-nya selama mengikuti perkuliahan sampai tahap ini, serta dapat menerapkan softskill yaitu rasa tanggung jawab dan attitude yang professional.