

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Branding wisata Padhepokan Lembah Sumilir dapat diimplementasikan salah satunya mengembangkan sarana dan prasarana. Salah satu sarana yang digunakan dalam berkomunikasi dan memberi informasi kepada pengunjung adalah Sign System. Keberadaan *Sign System* sangat penting. *Sign System* adalah suatu simbol yang bertujuan sebagai media dalam melakukan interaksi manusia dalam ruang publik.

Permasalahan yang terjadi di wisata Padhepokan Lembah Sumilir yaitu *Sign System* yang terdapat pada wisata Padhepokan Lembah Sumilir sangat terbatas. *Sign System* yang dimiliki lembah sumilir hanya dalam bentuk banner yang terletak di depan gapura pintu masuk, Adapun kondisinya sudah tidak layak karena terlepas dari tempatnya. Wisata lembah Sumilir belum memiliki *Sign System* berupa *Orientation Sign, Wayfinding, Identification Sign*. Hal tersebut dapat mengakibatkan kesulitan pengunjung dalam mengetahui informasi yang ada di Wisata Lembah Sumilir. Jika dilihat dari segi desain, *Sign System* yang terdapat di wisata Padhepokan Lembah Sumilir tersebut kurang memenuhi syarat *Sign System* yang baik dan benar. Warna dan desain yang digunakan kurang menarik. Hal ini membuat *Sign System* yang sudah ada tidak berkerja sesuai fungsinya sehingga pengunjung kesulitan mencari tempat-tempat yang ada didalam lokasi wisata terutama bagi pengunjung yang baru pertama kali berkunjung ke wisata Padhepokan Lembah Sumilir.

Oleh karena itulah sebuah *Sign System* perlu dirancang sebaik mungkin sehingga dapat menjadi *Sign System* yang efektif dalam menyampaikan pesan atau informasi, namun tetap memiliki tingkat estetik yang tinggi, sehingga dapat menarik perhatian. Serta harus memiliki kesinambungan antara signage yang ada, namun keseragaman yang diciptakan tidak menimbulkan kejenuhan. Tujuannya

untuk mempermudah pengunjung dalam menggunakan fasilitas yang disediakan oleh wisata Padhepokan Lembah Sumilir.

1.2 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup KKN Tematik ini membahas mengenai “Perancangan dan Pembuatan *Sign System* di Wisata Padepokan Lembah Sumilir”

1.3 Permasalahan Yang Dibahas

Terdapat beberapa permasalahan yang dibahas didalam laporan ini, yaitu :

1. Jenis *sign system* yang ada sangat terbatas sehingga kurang efektif dalam memberi informasi kepada pengunjung
2. *Identification Sign* berupa banner sudah tidak layak pakai karena beberapa bagian sudah rusak dan warna nya memudar,
3. Desain *sign system* yang ada kurang menarik sehingga membuat pengunjung kurang tertarik membaca

1.4 Tujuan KKN Tematik

Tujuan kegiatan KKN Tematik ini adalah sebagai berikut :

1. Mengimplementasikan Tri Dharma Perguruan Tinggi melalui program KKN di masa pasca pandemi melalui penguatan di berbagai sektor khususnya untuk pengembangan potensi pariwisata lokal dan branding desa wisata di Desa Wonosalam, Kabupaten Wonosalam, Kecamatan Jombang;
2. Meningkatkan peran mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur di dalam lingkungan masyarakat untuk mengidentifikasi dan memecahkan permasalahan desa wisata,
3. Memberikan wadah bagi mahasiswa untuk mengimplementasikan ilmu yang sudah diterima selama belajar di universitas,
4. Merancang *Orientation Sign* sebagai media informasi fasilitas yang ada di Wisata Padhepokan Lembah Sumilir
5. Merancang *Wayfinding* sebagai petunjuk arah menuju wisata Padhepokan Lembah Sumilir
6. Merancang *Identification Sign* untuk mengidentifikasikan zona yang ada di Wisata Padhepokan Lembah Sumilir

1.5 Manfaat KKN Tematik

Manfaat yang diperoleh dari KKN Tematik adalah sebagai berikut :

1. Bagi Desa
 - a. Membantu dalam perancangan branding serta promosi Desa Wisata Wonosalam
 - b. Membantu desa agar mempunyai identitas visual berupa logo desa wisata.
 - c. Membantu kegiatan yang ada di Desa Wonosalam
 - d. Membantu dalam perancangan media promosi digital yang dibutuhkan Desa Wisata Wonosalam.
 - e. Memantu dalam perancangan *sign system* wisata desa
 - f. Membantu mempromosikan produk-produk UMKM pendukung Desa Wisata Wonosalam.
2. Bagi Mahasiswa
 - a. Untuk memenuhi Kurikulum akademik yang merupakan salah satu syarat Mahasiswa untuk menyelesaikan program Strata 1 (S-1).
 - b. Sebagai kesempatan bagi Mahasiswa untuk menambah kemampuan, pengetahuan dan wawasan praktis pada dunia kerja sebenarnya.
 - c. Mahasiswa dapat mengaplikasikan dan meningkatkan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan.
 - d. Mengetahui lebih dalam tentang desa wisata dan potensi yang ada di Desa Wonosalam.
 - e. membantu dan melatih mahasiswa dalam hal *softskill* guna menunjang kemampuan komunikasi dan bekerja sama dalam tim(*team work*) di dunia kerja.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan KKN Tematik di desa Giripurno sebagaiberikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisikan hal-hal yang terkait latar belakang, ruang lingkup, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan dari laporan KKN Tematik ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Mencakup teori-teori yang berkaitan dalam penulisan objek KKN Tematik di desa Giripurno produksi, system produksi, teknologi infomasi, dan pengembangan produk.

BAB III METODE PELAKSANAAN

Merupakan bab yang membahas tentang metode yang dilakukan oleh penulis untuk mengetahui cara pembuatan *Sign System*

BAB IV TUGAS KHUSUS

Merupakan bab yang membahas tentang tugas khusus yaitu menganalisis tentang tomat, cara budidaya tomat dan cara membuat manisan tomat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan mengenai kesimpulan terhadap permasalahan yang telah dibahas serta memberikan saran yang bermanfaat.

DAFTAR

PUSTAKA

LAMPIRAN