

BAB II PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH WISATA CISOKA ECO GREEN PARK

II.1.1 Wisata

Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang ke suatu tempat atau destinasi tertentu dengan tujuan rekreasi, hiburan, pendidikan, kesehatan, atau keperluan lainnya yang tidak terkait dengan kegiatan rutin sehari-hari. Wisata biasanya melibatkan eksplorasi tempat-tempat baru, menikmati keindahan alam, mengenal budaya lokal, atau hanya sekadar bersantai dan melepas penat dari rutinitas. Wisata ialah aktifitas pelayanan dan dapat menghasilkan produk berupa industri pariwisata yang dapat memberikan pengalaman perjalanan bagi wisatawan yang berkunjung (Muljadi 2010). Salah satu komponen penting dari pariwisata adalah objek dan daya tarik wisata. Lokasi dan daya tarik wisata dapat disesuaikan dengan program pemerintah untuk mempertahankan adat istiadat dan aset budaya negara, sehingga menarik wisatawan. Ada beberapa jenis wisata yang populer termasuk wisata alam, wisata budaya, wisata kuliner, wisata pendidikan, dan wisata kesehatan.

Kawasan wisata sudah harus memiliki fasilitas yang memadai untuk memudahkan dan menyenangkan pengunjung. Salah satunya adalah sarana informasi yang mudah diakses sehingga pengunjung dapat membuat lebih mudah bagi pengunjung untuk mengunjungi berbagai objek wisata yang tersedia, salah satunya adalah sistem petunjuk arah. Menurut Sari & Purnomo (2021) Komunikasi visual adalah komunikasi yang menggunakan bahasa visual, di mana unsur dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan) adalah sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan.



Gambar II.1 Foto Wisata Danau Buatan Embung Ngalanggeran

Sumber:

<https://raskita.com/embung-nglanggeran-jogja/>
(Dikses Pada 19 Mei 2024)

II.1.2 Sistem Tanda

Petunjuk arah adalah informasi yang diberikan untuk memandu seseorang agar dapat mencapai lokasi atau tujuan tertentu. Petunjuk arah atau sistem tanda adalah sistem yang dirancang untuk memberikan informasi dan petunjuk arah kepada orang-orang sehingga pengunjung atau pelancong dapat dengan mudah dan efisien mencapai tujuan. Sistem ini melibatkan penggunaan berbagai macam tanda dan simbol yang ditempatkan di sepanjang jalan, di dalam bangunan, atau di area publik lainnya. Tujuan utama dari petunjuk arah atau sistem tanda adalah untuk memberikan panduan yang jelas dan mudah dimengerti bagi pengguna jalan atau fasilitas untuk navigasi. *sign* merupakan cara penyampaian informasi yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat (Braniwati 2022).

- Proses menentukan rute dari satu lokasi ke lokasi lain dan menavigasi rute itu disebut sebagai *wayfinding* (Chebat 2005). Papan petunjuk di jalan adalah elemen penting dari sistem petunjuk arah yang terletak di sepanjang jalan atau di persimpangan. Papan ini dirancang untuk memberikan informasi tentang arah dan jarak menuju tujuan tertentu. Papan-papan ini biasanya mencakup petunjuk jalan, nama jalan, serta tanda-tanda arah yang jelas. Warna, ukuran, dan bentuk papan petunjuk dapat disesuaikan untuk memudahkan pemahaman dan identifikasi bagi pengguna jalan. Papan petunjuk di jalan membantu pengemudi dan pejalan kaki untuk membuat keputusan yang tepat saat berada di

persimpangan atau pada titik-titik penting lainnya, memastikan navigasi yang aman dan efisien dalam lalu lintas jalan raya.



Gambar II.2 Petunjuk Arah di Jalanan

Sumber: https://otomotif.kompas.com/read/2022/02/03/091200515/pahami-arti-rambu-petunjuk-jalan-di-tol-berdasarkan-warna#google_vignette
(Diakses Pada 19 Mei 2024)

- Simbol adalah objek, kejadian, bunyi bicara, atau bentuk-bentuk tertulis yang diberi makna oleh manusia (Saifuddin 2005). Simbol dirancang agar mudah dikenali dan dipahami oleh berbagai kelompok pengguna, termasuk yang mungkin tidak memahami bahasa tertentu. Contoh simbol meliputi tanda arah, tanda pintu keluar darurat, tanda aksesibilitas, dan lainnya. Penggunaan simbol membantu menciptakan sistem petunjuk arah yang inklusif dan efektif, terutama di lingkungan dengan beragam latar belakang budaya dan bahasa.



Gambar II.3 Piktogram

Sumber: <https://icsa.co.id/arti-simbol-bahan-kimia-berbahaya/>
(Diakses 19 mei 2024)

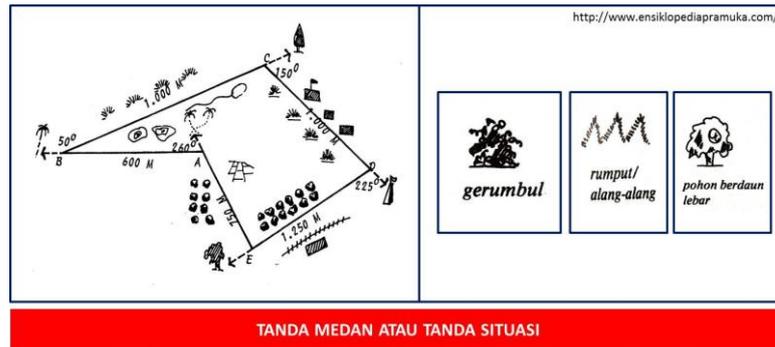
- *Wayfinding* dapat menjadi tantangan bagi banyak orang, terutama di gedung-gedung kompleks seperti rumah sakit, bandara, dan gedung perkantoran (Arthur dan Passini 1992). Penunjuk arah di area publik mencakup tanda-tanda yang ditempatkan di dalam bangunan, bandara, stasiun, pusat perbelanjaan, dan tempat umum lainnya. Tanda-tanda ini memberikan petunjuk arah menuju area atau fasilitas tertentu di dalam ruangan atau kompleks tersebut. Contohnya termasuk tanda-tanda menuju pintu keluar, loket informasi, area parkir, toilet, atau fasilitas publik lainnya. Penunjuk arah di area publik dirancang untuk memandu orang dalam bergerak di dalam ruangan atau kompleks yang besar dan kompleks, membantu menemukan destinasi atau layanan yang dibutuhkan dengan lebih mudah.



Gambar II.4 Petunjuk Arah di Area Publik

Sumber: <https://internasional.republika.co.id/berita/r3a7oy459/inggris-terapkan-lagi-aturan-wajib-bermasker-di-ruang-publik>
(Diakses Pada 19 Mei 2024)

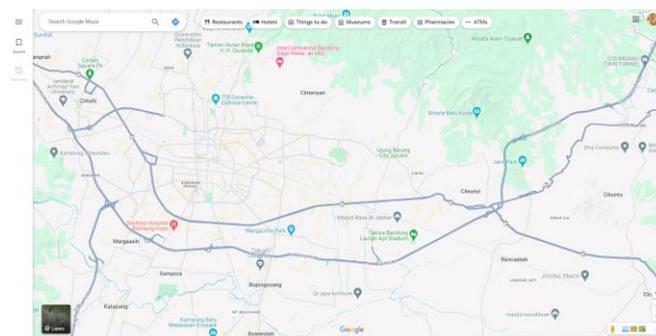
- Peta adalah gambaran dari permukaan bumi pada bidang datar yang diukur menggunakan skala dan sistem proyeksi (Badruzaman, Nurdin, dan Seni 2015). Peta tanda dapat mencantumkan posisi relatif dari ruangan atau fasilitas utama, memberikan gambaran umum tentang struktur dan tata letak area tersebut. Informasi yang dapat ditemukan dalam peta tanda meliputi posisi pintu keluar, lokasi toilet, area layanan, dan titik-titik referensi lainnya. Peta tanda memberikan panduan visual yang bermanfaat bagi pengunjung yang ingin menjelajahi suatu tempat atau bangunan dengan lebih baik.



Gambar II.5 Peta Area

Sumber: <https://www.ensiklopediapramuka.com/2012/12/tanda-medan-atau-tanda-situasi.html>
(Diakses Pada 19 Mei 2024)

- *Wayfinding* dan navigasi adalah hal-hal penting untuk pengalaman sehari-hari, apakah kita perlu menemukan jalan ke universitas, toko kelontong, mendaki gunung, atau pergi ke lokasi baru (Prestopnik 2000). Sistem navigasi digital melibatkan penggunaan teknologi digital, seperti aplikasi peta dan navigasi, untuk memberikan petunjuk arah secara *real time*. Aplikasi semacam ini biasanya dapat diakses melalui perangkat seluler atau perangkat GPS. Google Maps menyediakan petunjuk langkah demi langkah yang memandu pengguna dari satu lokasi ke lokasi lain, mencakup informasi lalu lintas, estimasi waktu tempuh, dan pilihan rute alternatif. Sistem navigasi digital sangat populer karena kemampuannya untuk memberikan petunjuk yang akurat dan *up-to-date*, membantu pengguna untuk menavigasi perjalanan dengan lebih mudah, terutama di lingkungan yang tidak familiar.



Gambar II.6 Navigasi Digital

Sumber: <https://www.google.com/maps/@-6.9231435,107.6725534,12.75z?entry=tu>
(Diakses Pada 19 Mei 2024)

- Rute adalah jarak tempuh atau arah tempuh dari tempat yang satu ke tempat lainnya yang dilalui atau dijalaninya dalam kurun waktu tertentu (Warpani 2002). Rute jalur pejalan kaki atau sepeda adalah elemen petunjuk arah yang khusus ditujukan untuk pengguna jalan yang berjalan kaki atau menggunakan sepeda. Tanda-tanda ini umumnya ditempatkan di jalan atau jalur yang ditetapkan untuk pejalan kaki atau pengendara sepeda, seperti trotoar atau jalur sepeda. Informasi tentang arah, jarak, atau tujuan tertentu yang dapat dicapai oleh pejalan kaki atau pengendara sepeda. Desain dan warna tanda-tanda ini sering diatur agar sesuai dengan peraturan lalu lintas dan untuk meningkatkan keselamatan pengguna jalan non-motor. Tujuannya adalah untuk memandu dengan jelas dan memberikan arahan yang diperlukan bagi orang yang bergerak dengan cara-cara tersebut.



Gambar II.7 Tanda Jalur Speda

Sumber: <https://tirto.id/anies-resmikan-jalur-sepeda-fasilitas-pejalan-kaki-di-semanggi-gxft>
(Diakses Pada 19 Mei 2024)

Dalam sebuah objek wisata dapat menggunakan sistem rambu atau papan petunjuk arah, ketika informasi penting dikomunikasikan di lingkungan publik, sistem rambu dapat membantu pengunjung menemukannya. lingkungan wisata, serta sistem rambu yang berisi petunjuk arah dan lokasi wisata.

Menurut Follins & Hammer (1979) sistem tanda justru merupakan bagian dari kesatuan lingkungan itu sendiri. Dalam pembuatan papan petunjuk arah terdapat elemen penting yang menjadi faktor kejelasan petunjuk arah antara lain:

1. *Orientation sign*, juga dikenal sebagai bendera orientasi, diberikan dalam bentuk peta atau denah yang bertujuan untuk memberikan informasi yang membantu seseorang membuat keputusan di lingkungan yang belum diketahui.



Gambar II.8 Denah Lingkungan

Sumber: <https://www.merdeka.com/jabar/cara-membuat-denah-lokasi-dengan-microsoft-word-praktis-dan-sederhana-kln.html>
(Diakses Pada 19 Mei 2024)

2. *Directional sign*, juga disebut sebagai tanda arah, biasanya berupa tanda yang didukung dengan arah panah, yang menawarkan arahan melalui jalan untuk menentukan lokasi yang ingin dituju.



Gambar II.9 Tanda Dengan Panah

Sumber: https://id.pngtree.com/freepng/exit-directions-sign_6554153.html
(Diakses Pada 19 Mei 2024)

3. *Identification sign*, juga dikenal sebagai papan identitas, terdiri dari penamaan gedung, nama ruangan, dan penomoran lantai. Tanda-tanda ini biasanya digunakan untuk penanda jenis yang berfungsi sebagai penghubung antara lokasi.



Gambar II.10 Keterangan Ruang

Sumber: <https://binus.ac.id/malang/interior/2021/05/27/signage-wayfinding-mengapa-penting-dalam-suatu-ruang-publik/>
(Diakses Pada 19 Mei 2024)

4. *Regulation sign*, memberikan informasi tentang tindakan yang harus diketahui orang yang berada di dalamnya, seperti papan larangan atau himbauan.



Gambar II.11 Dilarang Parkir

Sumber: <https://biggo.id/s/tanda%20dilarang%20parkir/>
(Diakses Pada 19 Mei 2024)

II.1.3 Jenis-jenis Wisata

Menurut Pendit (1994), pariwisata dapat dibedakan menurut motif wisatawan untuk mengunjungi suatu tempat. Jenis-jenis pariwisata tersebut adalah sebagai berikut.

- Wisata bahari adalah jenis pariwisata yang memusatkan kegiatannya pada eksplorasi dan pemanfaatan sumber daya laut, pantai, dan perairan. Kegiatan ini mencakup berbagai aktivitas rekreasi dan petualangan seperti snorkeling, menyelam untuk melihat keindahan bawah laut, pelayaran dengan kapal pesiar atau perahu layar, serta olahraga air seperti jet ski, parasailing, dan selancar. Wisata bahari juga dapat mencakup kegiatan memancing, baik untuk rekreasi maupun kompetisi, serta ekowisata yang berfokus pada konservasi lingkungan laut dan edukasi tentang ekosistem perairan. Selain menawarkan pengalaman yang menyenangkan dan penuh petualangan, wisata bahari juga memberikan manfaat ekonomi signifikan bagi daerah pesisir melalui peningkatan jumlah wisatawan dan penciptaan lapangan kerja. Selain itu, wisata bahari membantu meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga dan melestarikan lingkungan laut dan pantai. Wisata ini juga mencakup kunjungan ke pulau-pulau kecil yang menawarkan keindahan alam yang memukau dan kesempatan untuk menikmati kebudayaan lokal yang unik. Wisata Bahari merupakan jenis pariwisata minat khusus dengan memanfaatkan potensi bentang alam laut dan wilayah pesisir baik yang dilakukan secara langsung seperti berperahu, berenang, snorkeling, diving, dan pancing maupun secara tidak langsung seperti olahraga pantai, piknik menikmati atmosfer laut (Nurisyah 1998).



Gambar II.12 Foto Wisata Bahari Penida Bali

Sumber:

<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20210611145703-275-653194/8-wisata-bahari-di-indonesia-yang-cantik-memesona>
(Diakses 19 Mei 2024)

- Wisata atraksi budaya dan sejarah dalam konteks wisata mencakup penjelasan mendalam tentang elemen-elemen yang mencerminkan warisan budaya dan sejarah suatu destinasi. Ini bisa melibatkan situs bersejarah, monumen, museum, atau kegiatan budaya yang menjadi daya tarik utama. Dalam deskripsi ini, aspek-aspek seperti nilai sejarah, signifikansi budaya, dan cara destinasi tersebut merawat dan mempertahankan warisan budaya dapat ditekankan. Pengunjung diharapkan dapat merasakan kekayaan sejarah dan budaya yang unik ketika menjelajahi destinasi tersebut, dan deskripsi ini bertujuan untuk mengilhami minat dan rasa kagum terhadap warisan budaya yang ada di tempat tersebut. Menurut Pendit (2004), Wisata budaya, yaitu perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan cara mengadakan kunjungan ke tempat lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan, dan adat istiadat, cara hidup, kebudayaan dan seni.



Gambar II.13 Wisata Budaya Tari Kecak di Bali

Sumber:

<https://atourin.com/destination/badung/tari-kecak-uluwatu>
(Diakses pada 19 Mei 2024)

- Wisata konvensi adalah pertemuan sekelompok orang yang bersama-sama bertukar pengalaman secara informasi melalui pembicaraan (Inayah 2004). Wisata ini mencakup berbagai kegiatan seperti pertemuan bisnis, rapat perusahaan, dan pertemuan kelompok kerja yang biasanya diadakan di hotel atau pusat konvensi. Selain itu, wisata insentif adalah perjalanan yang diatur oleh perusahaan sebagai penghargaan atau insentif untuk karyawan atau klien atas

pencapaian tertentu, sering kali ke destinasi menarik dengan berbagai aktivitas rekreasi dan relaksasi. Konferensi melibatkan acara besar dengan presentasi, diskusi, dan *workshop* yang dihadiri oleh peserta dari berbagai latar belakang untuk membahas topik-topik tertentu dalam industri atau bidang akademik. Pameran, di sisi lain, melibatkan penyelenggaraan pameran dagang atau pameran produk di mana perusahaan atau organisasi memamerkan produk, layanan, atau inovasi terbaru kepada publik. Wisata konvensi tidak hanya mendukung pertumbuhan ekonomi lokal, terutama di kota-kota yang memiliki fasilitas konvensi dan pameran yang memadai, tetapi juga berfungsi sebagai platform untuk pertukaran pengetahuan dan jaringan bisnis. Melalui acara-acara ini, para peserta dapat memperluas koneksi profesional, mempromosikan kolaborasi lintas industri, dan memperkenalkan destinasi wisata baru kepada para pengunjung yang mungkin belum pernah menjelajahinya. Dengan demikian, wisata konvensi memainkan peran penting dalam mengembangkan sektor pariwisata dan meningkatkan profil destinasi di mata internasional. mendengar, dan mendiskusikan topik tertentu.



Gambar II.14 Wisata Konvensi Bali Nusa Dua Convention Centre

Sumber:

http://dewirajmah12.blogspot.com/2014/12/10-tempat-konvensi-di-indonesia_24.html
(Diakses Pada 19 Mei 2024)

- Agrowisata sendiri adalah rangkaian kegiatan wisata yang memanfaatkan sektor pertanian atau perkebunan sebagai objek utamanya, sehingga tentu saja

pemandangan alam yang khas dengan kawasan pertanian serta beragam aktivitas terkait akan menjadi objek utama yang ditonjolkan (Handal Selaras, 2021). Wisatani berbeda dalam hal petik buah, memberi makan hewan ternak, dan rumah makan di atas laut. Salah satu peluang untuk pertumbuhan sektor pariwisata global adalah wisata pertanian. Menurut Arifin (1992) dalam jurnal karya Ahmadi (2017), Agrowisata adalah “salah satu bentuk kegiatan wisata yang dapat dilakukan di Kawasan pertanian dan aktifitas didalamnya seperti persiapan lahan, penanaman, pemeliharaan, pemanenan, pengelolaan hasil panen sampai dalam bentuk yang siap dipasarkan dan bahkan wisatawan dapat membeli produk pertanian tersebut sebagai oleh-oleh”.



Gambar II.15 Kusuma Agrowisata Batu, Kota Batu

Sumber:

<https://eticon.co.id/destinasi-agrowisata-di-indonesia/>
(Diakses Pada 19 Mei 2024)

- Wisata berburu Menurut Ali (2016) wisata buru merupakan wisata yang dilakukan oleh negara yang memang mempunyai daerah atau hutan tempat berburu yang disetujui oleh pemerintah dan dilaksanakan oleh berbagai agen atau biro perjalanan. Tidak semua hutan dapat digunakan sebagai tempat wisata buru karena pemerintah setiap negara harus menetapkan aturan tentang perbatasan wilayah pemburuan dan jenis burung.



Gambar II.16 Wisata Berburu

Sumber:

<https://inisukabumi.com/v/cobain-deh-wisata-berburu-di-cikidang-hunting-resort-sukabumi>

(Diakses Pada 19 Mei 2020)

- Wisata kuliner adalah atau sebagian kegiatan yang dilakukan dengan sukarela dan bersifat sementara untuk menikmati makanan atau minuman khas dari suatu daerah (Minta Harsana 2008). Hal ini melibatkan pemaparan ragam hidangan lokal, cita rasa unik, dan tempat makan yang menjadi ikon kuliner. Deskripsi ini memberikan gambaran tentang kekayaan kuliner destinasi tersebut, termasuk makanan khas, hidangan tradisional, dan restoran atau warung yang menonjol. Informasi mengenai bahan-bahan lokal, teknik memasak khas, serta cerita di balik hidangan dapat ditonjolkan untuk menarik selera dan keinginan para wisatawan untuk menjelajahi kelezatan kuliner setempat. Tujuan dari deskripsi ini adalah memberikan pengalaman kuliner yang mengesankan dan autentik bagi para pengunjung. Sedangkan menurut Echols dan Shadily (2016), kuliner merupakan sebuah aktivitas dalam hidup yang berhubungan langsung dengan konsumsi makanan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan kuliner sendiri biasanya diikuti dengan minuman, sebagai pengiring. Jadi, terdapat 2 hal penting dalam kegiatan berkuliner, yaitu makanan dan minuman.



Gambar II.17 Restoran Braga Permai

Sumber:

<https://infowisatabandung.com/braga-permai-restaurant-bandung/>
(Diakses Pada 19 Mei 2024)

- Wisata ziarah adalah jenis pariwisata yang berfokus pada mengunjungi tempat-tempat yang dianggap suci, bersejarah, atau memiliki makna filosofis dan religius yang mendalam. Wisata ini biasanya dilakukan oleh individu atau kelompok yang ingin beribadah, memperkuat iman, atau menghormati situs-situs dan tokoh agama. Tempat ziarah biasanya termasuk kuil, gereja, masjid, candi, makam tokoh agama, dan situs suci lainnya. Banyak pengunjung melakukan ziarah dalam upaya mendapatkan pengalaman spiritual, introspeksi, dan kedamaian batin. Seringkali, aktivitas ini melibatkan doa, meditasi, dan ibadah khusus. Wisata ziarah menawarkan kesempatan untuk mempelajari sejarah agama, kehidupan tokoh-tokoh spiritual, dan tradisi dan budaya lokal selain aspek religius. Agen perjalanan khusus biasanya bertanggung jawab atas pengaturan wisata ziarah. Perusahaan ini menyediakan paket perjalanan yang lengkap yang mencakup transportasi, akomodasi, dan panduan yang sangat memahami lokasi yang akan dikunjungi. Wisata ziarah tidak hanya memperkaya kehidupan spiritual dan religius orang yang melakukannya, tetapi juga dapat membantu menjaga situs-situs suci tetap aman dan menguntungkan komunitas lokal. Wisata ini juga membantu orang-orang dari latar belakang yang berbeda saling memahami dan menerima perbedaan budaya dan agama melalui pengalaman bersama di tempat-tempat suci. Dengan demikian tindakan ziarah disebut sebagai suatu tindakan kebudayaan yang mempunyai makna dan fungsi tersendiri bagi para pelaku (Syahdan 2017).



Gambar II.18 Makam Ki Gede Sala

Sumber:

<https://jateng.inews.id/berita/kisah-ki-gede-sala-pendiri-kota-solo-sang-penakluk-petir-keturunan-raja-majapahit>
(Diakses Pada 19 Mei 2024)

- Pengertian cagar alam menurut UU No.5 1990, cagar alam merupakan bentuk kawasan suaka alam karena keadaan alamnya memiliki kekhasan tumbuhan, satwa, dan ekosistem tertentu yang perlu dilindungi atau dilestarikan sehingga perkembangannya dapat berlangsung alami secara terus-menerus. Untuk melindungi flora, fauna, dan habitat alami dari gangguan manusia, wilayah ini dijaga dengan ketat. Pengunjung dapat menikmati aktivitas seperti mengamati satwa liar, yang seringkali dilakukan oleh ahli biologi atau pemandu berpengalaman. Ekowisata memainkan peran penting dalam meningkatkan kesadaran tentang konservasi alam melalui perjalanan dan pendidikan lingkungan. Selain itu, cagar alam menawarkan latar yang menakjubkan untuk fotografi alam dan rute untuk pendakian dan trekking. Beberapa cagar alam menawarkan program pendidikan dan penelitian ilmiah tentang ekosistem. Selain itu, aktivitas rekreasi lain, seperti berkemah, berperahu, atau bersepeda, tersedia dengan mempertimbangkan ekologi. Wisata cagar alam tidak hanya memperkaya pengalaman pribadi tetapi juga berperan penting dalam pelestarian keanekaragaman hayati karena memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk menikmati keindahan alam dan mendukung upaya konservasi melalui pendanaan dan peningkatan kesadaran publik. Manfaat wisata cagar alam terbagi menjadi 3 yaitu untuk melindungi bumi, warga sekitar, serta wisatawan yang berkunjung (Ainurrohmah 2022).



Gambar II.19 Taman Nasional Tanjung Puting

Sumber:

<https://www.idntimes.com/travel/destination/reza-iqbal/7-cagar-alam-terbaik-di-indonesia-1>

(Diakses Pada 19 Mei 2024)

II.2 Cisoka Eco Green Park

Cisoka Eco Green Park, yang terletak di Kabupaten Sumedang, merupakan destinasi wisata yang menonjolkan keindahan alamnya. Salah satu daya tarik utama dari tempat ini adalah danau buatan yang memukau, terbentuk melalui perpaduan aliran sungai dari mata air. Keistimewaan danau ini semakin diperkuat dengan adanya lingkungan sekitarnya yang terdiri dari perkebunan teh yang mengelilingi dataran tinggi. Danau buatan ini memberikan nuansa alami yang menakjubkan, memungkinkan pengunjung untuk menikmati keindahan air yang tenang serta kesejukan udara pegunungan.

Sebagai destinasi wisata, Cisoka Eco Green Park bukan hanya berfungsi sebagai tempat rekreasi, melainkan juga sebagai representasi dari upaya pelestarian alam dan keberlanjutan. Pengunjung memiliki kesempatan untuk menikmati keindahan alam sekaligus memahami pentingnya pelestarian lingkungan, khususnya dalam konteks perkebunan teh yang berkelanjutan. Sebelum dikembangkan menjadi objek wisata, kawasan ini merupakan perkebunan teh biasa. Pembangunan objek wisata ini dimulai sekitar tahun 2019 dan mulai beroperasi tahun 2020, sehingga masih tergolong baru sebagai destinasi wisata.

Selain memperlihatkan keindahan alam, Cisoka Eco Green Park juga dilengkapi dengan berbagai fasilitas seperti vila, area camping, dan lahan parkir yang luas. Akses menuju lokasi wisata ini relatif mudah meskipun berada di dataran tinggi, dengan mengikuti jalur pedesaan yang telah tersedia. Nama Cisoka Eco Green Park

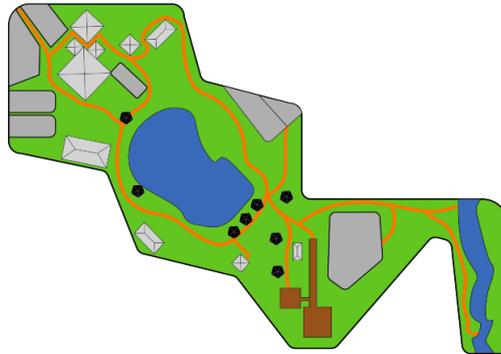
diambil dari nama daerah Cisoka yang terletak di Desa Citengah, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Istilah "Eco Green Park" sendiri mengacu pada konsep lingkungan taman hijau yang berkelanjutan. Awal mula pengembangan objek wisata ini berawal dari perjalanan Katab, sang pemilik, bersama istrinya. Pada saat itu, istrinya menyampaikan keinginannya untuk memiliki tempat istirahat di daerah Cisoka. Dua tahun kemudian, Katab membeli sebidang tanah di perkebunan teh dan membangun sebuah pondok serta kolam. Melihat banyaknya anak muda yang sering berkumpul di pinggir jalan dengan sampah yang berserakan, Katab terinspirasi untuk mendirikan sebuah objek wisata. Tujuan utama dari pembangunan Cisoka Eco Green Park adalah untuk mengurangi pencemaran lingkungan dan menyediakan tempat rekreasi yang ramah lingkungan.

Objek wisata ini dikembangkan secara mandiri tanpa adanya kerjasama dengan mitra lain, yang menunjukkan komitmen pemilik dalam mengelola dan mengembangkan potensi lokal. Selain itu, Cisoka Eco Green Park juga berperan signifikan dalam mendukung pertumbuhan ekonomi lokal di daerah Cisoka. Keberadaan objek wisata ini telah menciptakan berbagai peluang ekonomi bagi masyarakat setempat, mulai dari lapangan pekerjaan hingga peluang usaha kecil dan menengah. Dengan demikian, Cisoka Eco Green Park tidak hanya berkontribusi terhadap pelestarian lingkungan tetapi juga mendorong kesejahteraan ekonomi masyarakat di sekitarnya melalui konsep pariwisata berkelanjutan.

Objek wisata ini memiliki luas sekitar 1,5 hektar dan terdiri dari tiga area utama: area perkebunan teh, area danau, dan area wahangan. Setiap area dirancang dengan mempertimbangkan aspek ekologi dan rekreasi, memberikan pengunjung pengalaman yang menyeluruh tentang keindahan dan keanekaragaman alam lokal. Area perkebunan teh menawarkan pemandangan hijau yang menenangkan, area danau menyediakan suasana air yang sejuk dan menyegarkan, sementara area wahangan menyajikan aliran sungai kecil dengan kesejukan alam sekitar.

Area danau di Cisoka Eco Green Park memiliki luas sekitar 197–200meter persegi dan dihuni oleh tiga jenis ikan: ikan koi, nila, dan nilem. Menariknya, ikan nilem muncul secara tiba-tiba di danau meskipun tidak ada penanaman benih ikan tersebut

sebelumnya. Hal ini mungkin menunjukkan adanya reproduksi alami atau migrasi ikan dari sumber lain.



Gambar II.20 Denah Wisata Cisoka Eco Green Park
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

II.2.1 Fasilitas Cisoka Eco Green Park

Cisoka Eco Green Park memiliki beberapa fasilitas untuk kenyamanan wisatawan pada saat berkunjung ke Cisoka Eco Green Park, diantaranya:

1. Pintu Masuk

Kawasan objek wisata Cisoka Eco Green Park dilengkapi dengan pintu masuk dan keluar yang dirancang untuk mengatur alur pengunjung secara efisien. Pintu-pintu ini berfungsi sebagai akses utama bagi pengunjung yang ingin memasuki atau meninggalkan area wisata, memastikan kelancaran pergerakan serta membantu dalam pengelolaan keseluruhan pengalaman wisata. Lebar jalan memiliki 2,5 meter.



Gambar II.21 Foto Pintu Masuk
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

2. Tempat Parkir

Area parkir di Cisoka Eco Green Park tidak terlalu luas, dengan kapasitas yang terbatas. Tempat parkir dapat menampung sekitar 7-12 mobil dan sekitar 15-25 motor. Tarif parkir yang dikenakan adalah Rp. 2.000,- untuk setiap motor dan Rp. 5.000,- untuk setiap mobil. Kapasitas ini mungkin perlu diperhatikan, terutama pada hari-hari dengan jumlah pengunjung yang tinggi.



Gambar II.22 Foto Area Parkir
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

3. Vila

Cisoka Eco Green Park menyediakan fasilitas villa bagi pengunjung yang ingin menginap. Tarif vila ini bervariasi, dengan harga Rp. 600.000,- per malam untuk

hari kerja (*weekday*) dan Rp. 700.000,- per malam untuk akhir pekan (*weekend*). Villa ini menawarkan akomodasi yang nyaman, ideal bagi pengunjung yang ingin menikmati suasana alam dalam waktu yang lebih lama.



Gambar II.23 Foto Villa
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

4. Wahangan

Cisoka Eco Green Park memiliki area yang disebut "Wahangan," yang dalam bahasa Sunda berarti sungai kecil. Di area ini, terdapat empat tempat duduk yang disediakan bagi para pengunjung untuk bersantai dan menikmati pemandangan alam di sekitar sungai. Selain itu, terdapat juga sebuah ayunan yang ditempatkan di bawah pohon, menambah daya tarik alami dan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi para pengunjung yang ingin bersantai di tengah suasana yang tenang.



Gambar II.24 Foto Wahangan
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

5. Mushola

Di objek wisata Cisoka Eco Green Park, terdapat sebuah mushola yang disediakan untuk pengunjung. Fasilitas ini memungkinkan pengunjung untuk menjalankan ibadah dengan nyaman selama berada di kawasan wisata.



Gambar II.25 Mushola
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

6. Aula

Di Cisoka Eco Green Park, terdapat sebuah aula yang biasanya disewakan untuk berbagai acara tertentu. Aula ini menjadi pilihan yang ideal untuk mengadakan pertemuan, gathering, atau acara komunitas, dengan suasana alam yang menambah kenyamanan dan keunikan pengalaman bagi para peserta acara.



Gambar II.26 Foto Aula
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

7. Toilet

Di objek wisata Cisoka Eco Green Park, terdapat dua toilet yang disediakan untuk kenyamanan pengunjung. Satu toilet terletak di dekat mushola, sedangkan toilet lainnya berada di dekat danau. Lokasi yang strategis ini memastikan pengunjung memiliki akses mudah ke fasilitas sanitasi di berbagai area utama dalam kawasan wisata.

- Toilet dekat mushola:



Gambar II.27 Toilet Dekat Mushola
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2020)

- Toilet dekat danau:



Gambar II.28 Toilet Dekat Danau
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

8. Gazebo

Di kawasan objek wisata Cisoka Eco Green Park, terdapat sembilan meja payung yang disediakan untuk kenyamanan pengunjung. Meja-meja ini memungkinkan pengunjung untuk bersantai di bawah naungan payung sambil menikmati pemandangan alam sekitar, memberikan perlindungan dari sinar matahari dan menciptakan area istirahat yang nyaman di luar ruangan.



Gambar II.29 Meja Payung
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2020)

9. Saung

Selain meja payung, Cisoka Eco Green Park juga menyediakan dua gazebo untuk para pengunjung. Gazebo ini menawarkan area berteduh yang lebih luas dan nyaman, ideal untuk bersantai, berkumpul, atau makan bersama sambil menikmati pemandangan alam sekitar. Fasilitas ini menambah variasi pilihan tempat istirahat bagi pengunjung di area wisata.



Gambar II.30 Gazebo
Sumber : Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

10. Warung

Terdapat juga warung di kawasan objek wisata Cisoka Eco Green Park, Warung ini di kelola oleh masyarakat sekitar. Di warung ini menyediakan makanan ringan, untuk makanan beratnya adalah mi instan.



Gambar II.31 Warung
Sumber: Dokumen Pribadi
(Diakses Pada 19 Mei 2024)

11. Memberi Makan Ikan

Pengunjung di Cisoka Eco Green Park dapat memberi makan ikan dengan tarif Rp. 5.000,- per bungkus, yang disediakan oleh pihak pengelola. Aktivitas ini menambah pengalaman interaktif di kawasan wisata, memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi langsung dengan ikan di area yang telah ditentukan.



Gambar II.32 Ikan di Danau Buatan Cisoka Eco Green Park
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

12. *Spot Foto*

Di area perkebunan teh Cisoka Eco Green Park terdapat spot foto yang populer di kalangan pengunjung. Lokasi ini seringkali ramai dikunjungi karena menunjukkan latar belakang yang menarik dan fotogenik, memungkinkan pengunjung untuk mengabadikan momen pengunjung dengan pemandangan kebun teh yang indah.



Gambar II.33 *Spot* Foto Perkebunan Teh
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

13. Sewa Perahu

Di Cisoka Eco Green Park, pengunjung dapat menyewa perahu yang disediakan oleh pihak pengelola. Terdapat dua perahu yang tersedia, masing-masing dengan kapasitas untuk 2-3 orang. Biaya sewa perahu adalah Rp. 20.000,- per 15 menit. Fasilitas ini memungkinkan pengunjung untuk menikmati pengalaman berperahu di area danau atau sungai yang ada di kawasan wisata.



Gambar II.34 Sewa Perahu
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

14. Tempat Berkemah

Cisoka Eco Green Park juga terdapat fasilitas berkemah dengan lima area yang dapat digunakan untuk mendirikan tenda. Tarif untuk berkemah adalah Rp. 20.000,- per orang satu malam, dengan waktu *check-out* pada pukul 11 siang. Pengunjung diharuskan melakukan reservasi terlebih dahulu melalui pihak pengelola. Selain itu, pengelola menyediakan fasilitas listrik yang bersumber dari PLTU tenaga surya, mendukung keberlanjutan dan ramah lingkungan di area perkemahan.



Gambar II.35 a.Tempat Kemah 1, b.Tempat Kemah 2, c. Tempat Kemah 3, d. Tempat Kemah 4, e. Tempat Kemah 5

Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

II.3 Analisis Permasalahan

II.3.1 Observasi

Setelah dilakukanya observasi langsung ke objek wisata Cisoka Eco Green Park, Peneliti mendapatkan informasi dengan mendokumentasikan permasalahan yang terjadi di lapangan.

1. Tidak adanya *information* dan kurang relevan, dikarenakan tidak adanya papan petunjuk arah tentang himbauan atau informasi mengenai licinnya jalanan pada area di sekitar wahangan.



Gambar II.36 Rute Atau Jalan Licin
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

2. Kurangnya *direction* atau penempatan papan petunjuk arah toilet sehingga kurang terlihatnya papan petunjuk arah tersebut.



Gambar II.37 Papan Petunjuk Arah Toilet
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

3. Kurangnya *identification* dari segi penempatan dan warna pada papan petunjuk arah meyerupai warna-warna disekitar papan tersebut sehingga kurang dikenali dan dibaca oleh pengunjung.



Gambar II.38 Papan Tertutup Pohon
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

4. Kurangnya *identification* dari segi warna dan teks yang tidak konsisten, dalam petunjuk arah biasanya papan berwarna hijau dengan teks putih biasanya dipakai sebagai untuk menunjukkan arah ke suatu lokasi atau area.



Gambar II.39 Papan Wahangan
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

5. Kurang layaknnya tanda yang sudah surak dan kurang terawat sehingga terjadi kurang terbacanya tanda himbauan dan larangan di kawasan wahangan.



Gambar II.40 Papan Himbauan dan Larangan
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

6. Penempatan tanda yang sembarangan, mengakibatkan kurangnya keterbacaan dan tidak terlihatnya informasi oleh pengunjung.



Gambar II.41 Penempatan papan tanda sembarangan
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

7. Papan informasi yang digunakan di area danau tidak memenuhi standar yang layak, dengan keterbacaan yang rendah akibat kondisi yang sudah lusuh. Penggunaan material berupa kertas yang hanya dilaminating menjadi kurang memadai, karena seiring waktu material tersebut cenderung luntur dan rusak, sehingga mengurangi keefektifan papan informasi dalam menyampaikan informasi kepada pengunjung.



Gambar II.42 Papan Tanda Yang Kurang Layak
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

8. Papan tanda informasi di area perkemahan telah mengalami kerusakan, dengan tingkat keterbacaan yang rendah dan menggunakan material yang tidak memadai. Kondisi ini dapat mengurangi efektivitas fungsi papan tanda sebagai alat untuk memberikan informasi penting, serta berpotensi membahayakan keselamatan pengunjung yang membutuhkan petunjuk atau arahan yang jelas di lingkungan perkemahan.



Gambar II.43 Papan Informasi Area Perkemahan
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

9. Ukuran papan yang relatif kecil, disertai dengan keterbacaan yang kurang optimal, serta penggunaan huruf yang tidak konsisten, berpotensi menghambat efektivitas komunikasi dan penyampaian informasi secara jelas kepada khalayak sasaran. Kombinasi dari faktor-faktor ini dapat menyebabkan kesulitan dalam

memahami konten yang disajikan, terutama dalam konteks di mana kejelasan dan konsistensi merupakan hal yang sangat penting.



Gambar II.44 Papan Informasi Area parkir
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

10. Kondisi toilet yang kurang bersih, ditambah dengan tidak adanya regulasi atau himbauan yang jelas kepada pengunjung mengenai peraturan yang berlaku, mencerminkan kurangnya pengelolaan fasilitas yang memadai. Hal ini tidak hanya dapat menurunkan kenyamanan dan pengalaman pengunjung, tetapi juga berpotensi menyebabkan masalah kesehatan dan kebersihan di area tersebut.



Gambar II.45 Keadaan Toilet
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

11. Para pengunjung cenderung membuang sampah sembarangan, yang mencerminkan ketidakpatuhan terhadap etika lingkungan. Kurangnya regulasi yang tegas di area kebun teh turut berkontribusi pada ketidaktertiban ini,

sehingga menciptakan lingkungan yang tidak terawat dan berpotensi merusak ekosistem di sekitar area tersebut.



Gambar II.46 Buang Sampah Sembarangan
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

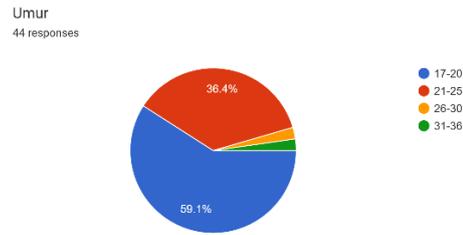
II.3.2 Kusioner

Dalam perancangan ini dilakukan analisa dengan cara membagikan kusioner melalui Google Form kepada sebagian pengunjung dan orang-orang yang pernah berkunjung ke Cisoka Eco Green Park. Dari kusioner yang di bagikan terdapat 10 pertanyaan dan mendapatkan 44 responden yang menjawab kusioner. hasil dari analisis yang didapatkan data bahwa 36,4% umur pengunjung 21 sampai 25 tahun, 59,1% umur 17 sampai 20 tahun, 2,3% umur 26 sampai 30 tahun, 2,3% umur 31 sampai 36 tahun. Asal daerah pengunjung 68,2% berasal dari Sumedang, 9,1% berasal dari Indramayu, 11,4% berasal dari Garut, 4,5% berasal dari Majalengka, 6,8% berasal dari Bandung. Selanjutnya menanyakan bagaimana kejelasan petunjuk arah yang ada di objek wisata ini, 52,3% menjawab kurang jelas, 18,2% menjawab tidak jelas sama sekali, 20,5% menjawab sangat jelas, 9,1% menjawab cukup jelas. Pada pertanyaan ini apakah pengunjung menemukan petunjuk arah yang sudah usang atau rusak, 47,7% menjawab “ya beberapa”, 36,4% menjawab “ya banyak”, 15,9% menjawab “tidak”. Pertanyaan selanjutnya, bagaimana pendapat pengunjung tentang penempatan petunjuk arah di objek wisata ini, 40,9% menjawab “kurang strategis”, 18,2% menjawab “cukup strategis”, 22,7% menjawab “tidak strategis sama sekali”, 18,2% menjawab “sangat strategis“. Pertanyaan selanjutnya, apakah pengunjung merasa petunjuk arah di objek wisata

ini mudah dipahami, 52,3% menjawab “agak sulit dipahami”, 15,9% menjawab “sangat sulit dipahami”, 13,6% menjawab “sangat mudah dipahami”, 18,2% menjawab “cukup mudah dipahami”. Pertanyaan selanjutnya, Anda merasa petunjuk arah yang tersedia cukup informatif untuk pengunjung yang baru pertama kali datang, 52,3% menjawab “kurang informatif”, 20,5% menjawab “tidak informatif sama sekali”, 11,4% menjawab “cukup informatif”, 15,9% menjawab “sangat informatif”. Pertanyaan selanjutnya, bagaimana pengunjung menilai kejelasan tanda identifikasi untuk area atau atraksi khusus di objek wisata ini (misalnya, nama gedung, nama area), 44,2% menjawab “kurang jelas”, 27,9% menjawab “tidak jelas sama sekali”, 11,6% menjawab “sangat jelas”, 16,3% menjawab “cukup jelas”. Pertanyaan selanjutnya adalah, Seberapa efektif petunjuk arah membantu anda untuk berpindah dari satu tempat ketempat lain didalam objek wisata ini, 47,7% menjawab “kurang efektif”, 20,5% menjawab “cukup efektif”, 15,9% menjawab “sangat efektif”, 15,9% menjawab “tidak efektif sama sekali”. Pertanyaan selanjutnya adalah apakah petunjuk arah dan tanda-tanda peraturan (misalnya, larangan merokok, area terlarang) sudah cukup jelas dan terlihat, 29,5% menjawab “kurang jelas”, 31,8% menjawab “tidak jelas dan tidak terlihat”, 22,7% menjawab “cukup jelas dan terlihat”, 15,9% menjawab “sangat jelas dan terlihat”. Pertanyaan selanjutnya adalah, apakah Anda merasa peraturan yang disampaikan melalui petunjuk arah sudah memadai untuk menjaga kenyamanan dan keamanan pengunjung, 36,4% menjawab “kurang memadai”, 34,1% menjawab “sangat tidak memadai”, 25% menjawab “sangat memadai”, 4,5% menjawab “cukup memadai”. Berikut pertanyaan dan jawaban yang di ajukan kepada responden:

1. Pertanyaan pertama menanyakan tentang informasi responden.

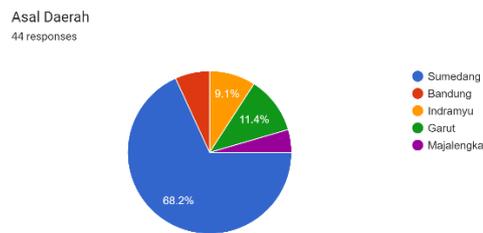
- Umur 17-20 menempati urutan paling banyak 59.1%.
- Umur 21-25 menempati urutan kedua 36.4%.



Gambar.II.47 Diagram Responden Umur
Sumber: Data Pribadi

2. Pertanyaan kedua berisi asal daerah responden.

- Sumedang menempati posisi pertama dengan 68.2%.
- Garut menempati posisi kedua dengan 11.4%.



Gambar.II.48 Diagram Responden Asal Daerah
Sumber: Data Pribadi

3. Pertanyaan ketiga menanyakan tentang nilai kejelasan petunjuk arah di objek wisata ini.

- Untuk jawaban kurang jelas menempati posisi pertama 52.3%.
- Untuk jawaban sangat jelas menempati posisi kedua 18.2%.

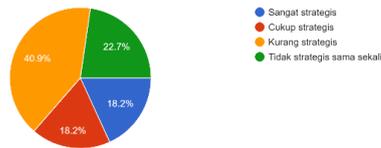


Gambar.II.49 Diagram Responden Nilai Kejelasan
Sumber: Data Pribadi

4. Pertanyaan tentang penempatan sistem tanda.

- Jawaban kurang strategis menempati posisi pertama dengan 40.9%.
- Jawaban tidak strategis sama sekali menempati posisi kedua 22.7%.

Bagaimana pendapat Anda tentang posisi dan penempatan petunjuk arah di objek wisata ini?
44 responses

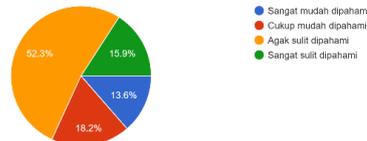


Gambar II.50 Diagram Responden Penempatan Sistem Tanda
Sumber: Data Pribadi

5. Pertanyaan ini mengarah pada petunjuk arah pada wisata ini mudah dipahami atau tidak.

- Untuk jawaban agak sulit dipahami menempati posisi pertama 52.3%.
- Untuk jawaban cukup mudah dipahami menempati posisi kedua 18.2%.

Apakah Anda merasa petunjuk arah di objek wisata ini mudah dipahami?
44 responses

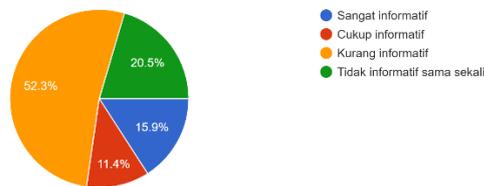


Gambar II.51 Diagram Responden Paham Atau Tidak Sistem Tanda
Sumber: Data Pribadi

6. Seberapa informatifnya petunjuk arah untuk pengunjung yang pertama kali datang.

- Untuk jawaban kurang informatif menduduki posisi pertama 52.3%.
- Untuk jawaban tidak informatif sama sekali menduduki posisi kedua 20.5%.

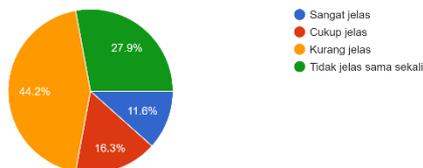
Apakah Anda merasa petunjuk arah yang tersedia cukup informatif untuk pengunjung yang baru pertama kali datang?
44 responses



Gambar II.52 Diagram Informatif Tidaknya Untuk Pengunjung Baru
Sumber: Data Pribadi

7. Nilai kejelasan tanda identifikasi untuk area atau atraksi khusus di objek wisata ini (misalnya, nama gedung, nama area).
- Untuk jawaban kurang jelas menempati posisi pertama 44.2%.
 - Untuk jawaban tidak jelas sama sekali menempati posisi kedua 27.9%.

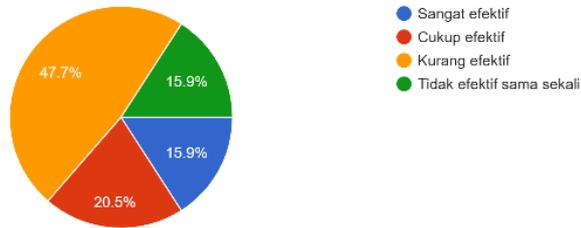
Bagaimana Anda menilai kejelasan tanda identifikasi untuk area atau atraksi khusus di objek wisata ini (misalnya, nama gedung, nama area)?
43 responses



Gambar II.53 Diagram Nilai Kejelasan Area
Sumber: Data Pribadi

8. Seberapa efektif petunjuk arah membantu pengunjung menuju suatu area.
- Untuk jawaban kurang efektif menempati posisi pertama 47.7%.
 - Untuk jawaban cukup efektif menempati posisi kedua 20.5%.

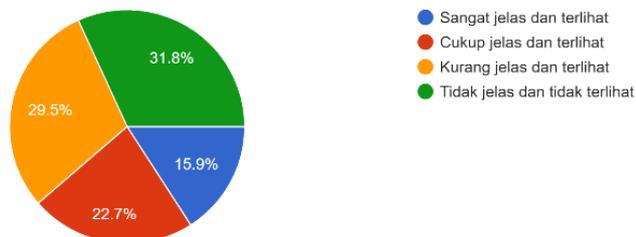
Seberapa efektif petunjuk arah membantu Anda untuk berpindah dari satu tempat ke tempat lain di dalam objek wisata ini?
44 responses



Gambar II.54 Diagram Seberapa Efektifnya Petunjuk Arah
Sumber: Data Pribadi

9. Petunjuk arah dan tanda-tanda peraturan (misalnya, larangan merokok, area terlarang).
- Untuk jawaban tidak jelas dan tidak terlihat menempati posisi pertama 29.5%.
 - Untuk jawaban jawaban kurang jelas dan tidak terlihat menempati posisi kedua 22.7%.

Apakah petunjuk arah dan tanda-tanda peraturan (misalnya, larangan merokok, area terlarang) sudah cukup jelas dan terlihat?
44 responses

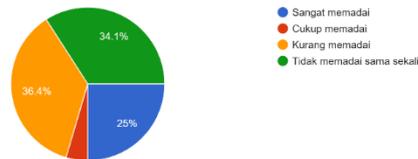


Gambar II.56 Diagram Petunjuk Arah dan Tanda-Tanda Peraturan
Sumber: Data Pribadi

10. Pertanyaan bagaimana tanggapan pegunjung tentang kenyamanan dan keamanan dalam petunjuk arah.

- Untuk jawaban kurang memadai menempati posisi pertama 36.4%.
- Untuk jawaban tidak memadai sama sekali berada di posisi kedua 34.1%.

Apakah Anda merasa peraturan yang disampaikan melalui petunjuk arah sudah memadai untuk menjaga kenyamanan dan keamanan pengunjung?
44 responses



Gambar II.557 Diagram Tanggapan Kenyamanan dan Keamanan
Sumber: Data Pribadi

II.3.3 Wawancara

III.3.3.1 Wawancara Kepada Pemilik dan Pengelola

Wawancara ini dilakukan untuk melengkapi data dari penelitian sebelumnya dikarenakan data yang belum lengkap. Pertanyaan wawancara terkait pengembangan fasilitas, kenapa dapat terbentuknya objek wisata, mengenai sistem tanda, berapa luas objek wisata ini, apakah banyak tawaran dari mitra lain untuk kerja sama dan peraturan-peraturan apa saja yang berlaku di kawasan objek wisata ini. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 15 Mei 2024, hasil dari wawancara mendapatkan data yang cukup lengkap, dikarenakan pengelola bersedia untuk di wawancarai, Katab selaku pemilik objek wisata Cisoka Eco Green Park dan Dedi Lesmana selaku pengelola.



Gambar II.58. a. Bapak Katab b. Bapak Dedi Lesmana
Sumber: Dokumen Pribadi
(19 Mei 2024)

III.3.3.2 Wawancara Kepada Pengunjung

Penulis juga melakukan wawancara dengan pengunjung pada tanggal 2 Agustus 2024. Wawancara ini mencakup pertanyaan-pertanyaan terkait peran sistem tanda, tanggapan pengunjung mengenai efektivitas dan kualitas sistem tanda tersebut, serta pandangan pengunjung tentang wisata di Cisoka Eco Green Park secara keseluruhan. Selain itu, penulis menanyakan berapa kali telah mengunjungi lokasi tersebut dan apakah fasilitas yang disediakan di Cisoka Eco Green Park dianggap memadai atau tidak.



Gambar II.59 Wawancara Pengunjung
Sumber: Dokumen Pribadi
(4 Agustus 2024)

II.4 Resume

Berdasarkan analisis permasalahan yang sudah dilakukan maka peneliti menarik kesimpulan bahwa, peneliti menemukan mayoritas pengunjung yang ada disana merupakan dari warga lokal Kabupaten Sumedang. Pengunjung merasa kesulitan dengan peringatan, informasi dan petunjuk arah yang ada di Cisoka Eco Green Park, seperti tidak adanya *information* dan kurang relevan, dikarenakan tidak adanya papan petunjuk arah tentang himbauan atau informasi mengenai licinnya jalanan pada area di sekitar wahangan. Kurang layak nya tanda yang sudah surak dan kurang terawat sehingga terjadi kurang terbacanya tanda himbauan dan larangan di kawasan wahangan. Dari hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa kurangnya penempatan, keterbacaan dan ketersediaan sistem tanda. Hasil analisis dari kuesioner yang telah dilakukan menunjukkan adanya kekurangan yang signifikan dalam hal penempatan, keterbacaan, dan ketersediaan sistem tanda di objek wisata ini. Temuan ini mengindikasikan bahwa pengunjung mengalami kesulitan dalam navigasi dan memperoleh informasi yang diperlukan selama berada di lokasi. Kekurangan ini tidak hanya berdampak pada pengalaman pengunjung, tetapi juga dapat mengurangi efektivitas pengelolaan area wisata. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan yang menyeluruh terhadap sistem tanda, termasuk penempatan yang strategis, peningkatan keterbacaan, dan penambahan jumlah tanda untuk memastikan informasi dapat diakses dengan mudah oleh semua pengunjung.

II.5 Solusi Perancangan

Melakukan perbaikan terhadap sistem tanda di Cisoka Eco Green Park merupakan langkah strategis yang penting untuk meningkatkan kenyamanan dan keamanan pengunjung selama berwisata. Sistem tanda yang dirancang dengan baik tidak hanya akan mempermudah navigasi dan penyampaian informasi, tetapi juga akan memberikan kontribusi signifikan terhadap citra objek wisata tersebut. Dalam konteks ini, perlu diimplementasikan desain sistem tanda yang intuitif dan mudah dibaca, serta ditempatkan pada lokasi-lokasi strategis untuk memastikan aksesibilitas informasi bagi semua pengunjung. Perbaikan ini mencakup

penambahan tanda arah, penunjuk lokasi fasilitas umum, serta papan informasi yang memberikan panduan dan edukasi tentang objek wisata. Dengan demikian, pengunjung dapat merasa lebih nyaman dan aman selama berkunjung ke Cisoka Eco Green Park. Selain itu, sistem tanda yang efektif juga dapat memperkuat keberadaan dan popularitas objek wisata ini di Kabupaten Sumedang, menarik lebih banyak pengunjung dan mendukung pengembangan pariwisata berkelanjutan di wilayah tersebut.

