

Pelayanan Informasi Kreatif pada Daya Tarik Wisata Alam Lembah Harau, Kabupaten Lima Puluh Kota

(The Creative Information Service at Natural Attraction of Harau Valley, Lima Puluh Kota District)

Trisna Putra*, Waryono, Rian Surenda

Jurusan Pariwisata, Fakultas Pariwisata dan Perhotelan, Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka Air Tawar, Padang, Sumatera Barat 25131.

*Penulis Korespondensi: tputra@fpp.unp.ac.id

Diterima Januari 2019/Disetujui Desember 2019

ABSTRAK

Signage dan peta kawasan merupakan salah satu pelayanan informasi yang penting diberikan oleh pengelola daya tarik wisata alam. Daerah tujuan wisata Lembah Harau di Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat, merupakan kawasan wisata alam potensial namun sangat minim dengan pelayanan informasi berupa *signage* dan peta kawasan. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk memenuhi kebutuhan pelayanan informasi *signage* dan peta kawasan wisata. Metode yang digunakan adalah *community development practice* serta pendekatan partisipatif dan edukatif. Hasil kegiatan menunjukkan kelompok sadar wisata (Pokdarwis) pengelola kawasan dapat membuat *signage* serta peta kawasan wisata secara kreatif dengan menggunakan barang bekas. Selain itu, keberhasilan dengan indikasi berupa tingginya antusiasme peserta. Parameter kesuksesan lainnya dapat dibuktikan dengan aspek kognitif 90%, aspek afektif 85%, serta aspek konatif 95%.

Kata kunci: Kabupaten Lima Puluh Kota, Lembah Harau, peta kawasan, sistem informasi, *signage*

ABSTRACT

Signage and destination map is one important information services provided by tourism destination management. Harau Valley is one of the potential tourism destinations in West Sumatra, however it provides less information service to its visitors. To meet the needs of the information services in Harau Valley, a program is held by having a method of community development practice. The approaches being used is participative and educative toward tourism care groups (*kelompok sadar wisata*). Through the program, the groups are able to make signage and destination maps. The signage was created by the group by using unused material. The outcome of the program shows success with the indications of the high enthusiasm of participants. Based on the finding the enthusiast of the participant is increased as the aspect of cognitive 90%, aspect affective 85%, and conative 95%.

Keywords: destination map, Harau valley, information system, Lima Puluh Kota District, signage

PENDAHULUAN

Kawasan wisata merupakan ruang publik yang memadukan antara bangun ruang atau atraksi alam, manusia atau wisatawan, dan jalan atau akses tempat. Komunikasi antara ketiga elemen ini akan berlangsung dengan baik jika ada suatu informasi baik secara langsung maupun tidak langsung. Komunikasi secara tidak langsung dapat dilakukan dengan menggunakan sistem tanda informasi atau yang disebut dengan *sign system*. Kawasan wisata yang minim akan keberadaan *sign system* akan mengakibatkan penumpukan wisatawan di suatu titik. Selain itu hal ini juga berdampak terhadap pola perjalanan

wisatawan dalam menentukan arah tujuan di sekitar kawasan wisata tersebut. *Sign system* dapat membantu wisatawan berinteraksi dengan ruang atau kawasan wisata. Hal ini dikemukakan oleh Tinarbuko (2012) bahwa *sign system* merupakan suatu rangkaian representasi visual dan simbol grafik yang bertujuan sebagai media interaksi manusia dengan ruang publik. Hal ini menjelaskan bahwa fungsi *sign system* sebagai penunjuk untuk memudahkan pengunjung atau wisatawan yang berada pada suatu kawasan wisata, sehingga dapat mencari tempat, fasilitas, dan arah dengan mudah dan cepat. Salah satu bentuk *sign system* di kawasan wisata adalah *signage* dan peta kawasan. Menurut Fuller (2002), *signage* dapat membantu seseorang

mengenal seluk beluk suatu daerah yang baru dengan mudah. *Signage* adalah sejenis visual grafis dalam ukuran besar yang dibuat untuk menyampaikan informasi pada kalangan *audience* tertentu (Kusrianto 2010). *Signage* sebelumnya dikenal dalam bentuk tanda (*sign*) atau dalam bentuk aksara, seperti petunjuk arah tempat, nama suatu tempat, dan sebagainya. Mengingat pentingnya keberadaan *signage* serta peta kawasan pada suatu daerah tujuan wisata, kegiatan pengabdian masyarakat ini akan dilaksanakan pada kawasan wisata Lembah Harau.

Salah satu daerah tujuan wisata potensial di Sumatera Barat adalah Lembah Harau yang terletak di Kecamatan Harau, Kabupaten Lima Puluh Kota. Kawasan ini merupakan salah satu cagar alam dengan luas 270,5 ha dan ditetapkan sebagai cagar alam (CA) sejak 10 Januari 1993. Keunggulan kawasan ini adalah potensi alam yang didominasi dengan tebing tinggi dan beberapa air terjun. Potensi ini menjadikan kawasan Lembah Harau sebagai pemenang *Green Award* dalam kategori A (tatakelola) pada penilaian ISTA (*Indonesia Sustainable Tourism Award*) 2017 yang diselenggarakan oleh Kementerian Pariwisata RI. Kunjungan wisatawan ke kawasan Lembah Harau juga meningkat setiap tahunnya. Tabel 1 menunjukkan jumlah peningkatan pengunjung yang terjadi di Lembah Harau pada tahun 2011–2015. Pengunjung terbanyak (puncaknya) terjadi pada tahun 2014. Pada tahun 2015 terjadi penurunan pengunjung yang salah satu penyebabnya adalah terlalu ramainya wisatawan di kawasan tersebut sehingga terjadi kemacetan yang sangat panjang.

Lembah Harau berada pada dua nagari, yaitu Nagari Tarantang dan Harau. Hasil observasi lapangan menunjukkan banyaknya *signage* yang rusak, kurang jelas, dan tidak memiliki kesatuan sistem yang baik dengan potensi alam. Keberadaan *signage* ini menurut Supriyanto (2008) adalah merupakan media luar ruang yang wujudnya berbentuk tugu atau monumen kecil yang menyatu dengan lingkungan yang ditempatinya. Tidak adanya peta kawasan mengakibatkan wisatawan harus menghentikan kendaraan untuk mencari informasi kepada penduduk setempat. Selain itu, beberapa bangunan fisik tidak memiliki identitas dan *signage*.

Signage dan peta kawasan selain sebagai penunjuk arah juga berfungsi sebagai informasi identitas kawasan sehingga pengunjung dapat mengenal lebih jauh tentang kawasan. Namun ketika *signage* tersebut banyak yang rusak maka

informasi menjadi tidak efektif bahkan tidak dapat dipahami oleh pengunjung. Saat ini pelayanan informasi berupa petunjuk kawasan di Lembah Harau sangat terbatas dan kurang menarik sehingga banyak informasi yang tidak diketahui oleh wisatawan. Papan petunjuk yang tidak menarik serta tidak teratur juga akan menjadi penyebab dari pencemaran visual yang berdampak kepada keindahan alam di kawasan objek wisata (Gambar 1). Selain itu, hasil wawancara dengan pengelola kawasan yang terdiri atas tiga kelompok sadar wisata (Pokdarwis), yaitu Pokdarwis Sarasah Bunta, Aka Barayun, dan Taman Bermain Anak menyatakan bahwa kurang memahami pentingnya keberadaan *signage* dan merasa tidak mampu membuat *signage* atau peta kawasan wisata. Masalah lain yang ditemui pada saat wawancara adalah keterbatasan anggaran pengelola atau Pokdarwis dalam membuat *signage* dan peta kawasan wisata.

Permasalahan keberadaan *signage* dan peta kawasan merupakan hal yang perlu dibahas dan diselesaikan dengan melibatkan *stakeholder* terkait. Perlu perhatian khusus dalam pengembangan *signage* dan peta kawasan terutama bagi kawasan alam. *Signage* dan peta kawasan sebaiknya menyatu dengan alam sehingga tidak mengganggu visualisasi alam tersebut. Sebagai bagian dari sarana di kawasan wisata, *signage* perlu dibuat dengan penuh ketelitian. Selain itu, diperlukan peran serta *stakeholder* lain yang terkait dalam pembuatan *signage*. Pengem-

Tabel 1 Data kunjungan wisatawan Lembah Harau (orang)

Tahun	Wisnus	Wisman	Jumlah
2011	119.027	718	119.745
2012	135.559	918	136.477
2013	152.717	2.977	155.694
2014	160.242	3.255	163.479
2015	106.133	1.973	108.106

Sumber: Badan Pusat Statistik Kabupaten Lima Puluh Kota pada tahun 2015.



Gambar 1 Contoh *signage* pada daya tarik wisata alam di Lembah Harau.

bangun sarana dan prasarana di kawasan alam atau hutan memerlukan kreativitas dan campur tangan aktor ekonomi kreatif yang ada (Putra 2017), sehingga pengelola kawasan tidak bekerja sendiri dan perlu arahan serta bimbingan dari beberapa *stakeholder* atau instansi terkait. Gabungan *stakeholder* ini disebut dengan pentahelix yang terdiri atas pemerintah, swasta, akademisi, masyarakat, dan sosial *entrepreneur* (Calzada 2016). Dalam kegiatan ini *stakeholder* yang terlibat adalah pemerintah, akademisi, masyarakat, dan sosial *entrepreneur*. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah *community development practice*, yang dilakukan melalui pendekatan partisipatif dan edukatif. Jika dikaitkan dengan keberadaan pentahelix maka kegiatan ini difasilitasi oleh akademisi dengan melibatkan partisipasi masyarakat dalam hal ini kelompok sadar wisata. Pemerintah bertindak sebagai narasumber dalam kegiatan sosialisasi serta *social entrepreneur* (komunitas seni) sebagai pendamping dalam pembuatan *signage* dan peta kawasan.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Lokasi dan Partisipan Kegiatan

Mengingat kawasan Lembah Harau cukup luas maka kegiatan ini akan difokuskan pada lokasi Taman Bermain Anak Nagari Harau. Tempat ini dipilih sebagai lokasi percontohan untuk membuat *signage* dan peta kawasan karena berada di kawasan Harau dengan sarana prasana cukup lengkap. Peserta pelatihan berasal dari seluruh Pokdarwis yang ada di kawasan Lembah Harau, yaitu Pokdarwis Sarasah Bunta Kanagarian Tarantang, Pokdarwis Aka Barayun Kanagarian Harau, dan Pokdarwis Taman Bermain Anak Kanagarian Harau. Jumlah peserta kegiatan sebanyak 20 orang.

Metode Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini berlangsung selama delapan bulan, yaitu pada bulan April–November 2017 dengan menggunakan metode *community development practice* serta pendekatan partisipatif dan edukatif. Metode *community development practice* berorientasi kepada usaha pengembangan pemberdayaan masyarakat dengan menjadikan masyarakat sebagai subjek dan sekaligus objek pembangunan dan melibatkan mereka secara langsung dalam berbagai kegiatan pengabdian masyarakat sebagai upaya meningkatkan peran serta masyarakat dalam

pembangunan demi kepentingan mereka sendiri (Vincent 2009). Tahapan dari pelaksanaan kegiatan adalah: pembentukan tim kegiatan, perumusan tujuan kegiatan, identifikasi *stakeholder*, melakukan kegiatan pengumpulan data dan analisis kebutuhan kegiatan, penentuan prioritas solusi masalah, persiapan, implementasi berupa penyuluhan dan pelatihan (*workshop*), pendampingan, review dan evaluasi, serta menentukan kebutuhan dan sasaran baru.

Pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan edukatif berupa sosialisasi. Menurut Narwoko & Suyanto (2009), sosialisasi dapat diartikan sebagai kegiatan penyebarluasan informasi oleh lembaga tertentu kepada masyarakat. Sosialisasi tersebut dapat dilakukan melalui tatap muka secara langsung. Selain pendekatan edukatif, maka pendekatan partisipatif juga dilakukan agar pengelola kawasan wisata dapat terlibat langsung mulai dari perencanaan sampai dengan pembuatan. Peserta diberi kebebasan untuk merencanakan dan membuat *signage* dalam bentuk pelatihan atau *workshop*. Menurut Mathis & Jackson (2002), pelatihan adalah proses di mana seseorang dapat mencapai kemampuan tertentu guna membantu pencapaian tujuan organisasi. Pelatihan memberikan pengetahuan yang spesifik, dapat diketahui, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk melaksanakan pekerjaan.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah observasi dan wawancara. Menurut Arikunto (2006), observasi adalah mengumpulkan data atau keterangan yang harus dijalankan dengan melakukan usaha-usaha pengamatan secara langsung ke tempat yang akan diselidiki. Kegiatan wawancara adalah usaha mengumpulkan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Ciri utama dari wawancara adalah kontak langsung dengan tatap muka antara pencari informasi dengan sumber informasi (Sutopo 2006). Wawancara dilakukan terhadap pengelola objek wisata (Pokdarwis) dan kepala Bidang Sarana Objek Wisata Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga, Kabupaten Lima Puluh Kota.

Pengolahan dan Analisis Data

Pengolahan dan analisis data dilakukan dengan menggunakan Standar Lothar A. Kreck terhadap sarana prasarana kepariwisataan (Yoeti 1996). Sarana kepariwisataan terbagi atas: a) Sarana pokok kepariwisataan, yaitu sarana yang sangat tergantung kepada arus kedatangan

orang yang melakukan perjalanan wisata seperti *travel agent*, hotel, dan jenis akomodasi lainnya, restoran, serta rumah makan lainnya; b) Sarana pelengkap kepariwisataan, yaitu sarana yang menyediakan fasilitas untuk rekreasi yang fungsinya tidak hanya melengkapi sarana pokok tetapi juga dapat menahan lebih lama wisatawan tinggal pada suatu daerah tujuan wisata; c) Sarana penunjang kepariwisataan, yaitu sarana yang menunjang sarana pelengkap dan sarana pokok dan berfungsi tidak hanya membuat wisatawan lebih lama tinggal pada suatu daerah tujuan wisata, tetapi fungsi yang lebih penting adalah agar wisatawan lebih banyak mengeluarkan atau membelanjakan uangnya di tempat yang dikunjungi.

Selanjutnya prasarana terdiri atas dua bagian yang penting, yaitu a) Prasarana perekonomian (*economy infrastructures*) yang terdiri atas pengangkutan (*transportation*), komunikasi, kelompok yang termasuk utilitas (penerangan listrik, persediaan air minum, dan sumber energi), dan sistem perbankan, yaitu adanya pelayanan bank atau *money changer* bagi para wisatawan; b) Prasarana sosial (*social infrastructure*), yaitu semua faktor yang menunjang kemajuan atau menjamin kelangsungan prasarana perekonomian yang ada seperti pelayanan kesehatan, keamanan, dan petugas yang langsung melayani wisatawan.

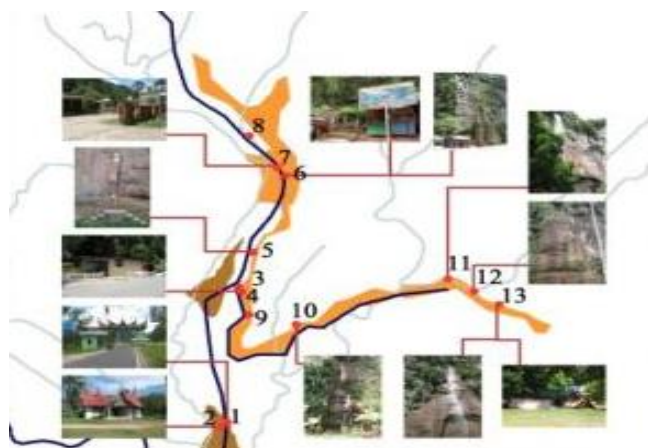
HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Lembah Harau

Lembah Harau berada ± 138 km dari Padang, ± 47 km dari Bukittinggi, ± 18 km dari Kota Payakumbuh, dan ± 2 km dari pusat kota. Lembah Harau merupakan kawasan wisata alam yang

dikelilingi oleh tebing dengan diameter mencapai 400 m, dikelilingi batu pasir yang terjal berwarna-warni dengan ketinggian 100–500 m. Tebing-tebing terjal yang hampir tegak lurus menjulang tinggi dengan bentuknya yang unik mengelilingi lembah. Tebing-tebing terjal tersebut terbentuk dari batuan konglomerat dan batu pasir kuarsa dari formasi brani berumur oligosen (sekitar 38 juta tahun), mempunyai ketinggian 80–300 m. Secara geologi struktur, Lembah Harau yang terjal ini merupakan bidang patahan (sesar), yaitu patahan turun (*normal fault*) atau patahan naik (*thrust fault*). Patahan Lembah Harau ini adalah patahan tua yang bersifat tidak aktif hingga saat ini (Nagari Harau 2017). Daerah tujuan wisata di kawasan ini berupa air terjun Sarasah Bunta yang juga berlokasi di kawasan Harau merupakan objek wisata unggulan yang memiliki daya tarik tersendiri. Selain itu, ada air terjun Sarasah Aka Barayun, taman bermain anak, Kampung Eropa, serta pemandangan alam yang indah. Potensi yang tersebar di kawasan Lembah Harau (Ismet 2011) terlihat pada Gambar 2.

Lembah Harau ditetapkan sebagai cagar alam sejak 10 Januari 1993. Cagar alam dan suaka margasatwa Lembah Harau terdapat berbagai spesies tanaman hutan hujan tropis dataran tinggi yang dilindungi, dan sejumlah binatang langka asli Sumatera. Monyet ekor panjang (*Macaca fasciculata*) merupakan hewan yang sering terlihat di kawasan ini. Binatang primata lainnya yang hidup di suaka margasatwa ini, seperti siamang (*Hylobates syndactylus*) dan simpai (*Presbytis melalopus*). Suara mereka sering terdengar tapi jarang menampakkan diri. Lembah ini juga didiami oleh spesies kupu-kupu yang bisa terlihat di taman kupu-kupu (*Butterfly Garden*) yang terletak di tengah-tengah lembah.



Keterangan:

1. Pintu masuk
2. Dinas kebudayaan dan pariwisata
3. Kantor pusat informasi
4. Kantor resort BKSDA
5. Titik echo
6. Air terjun aka barayun
7. Taman bermain anak
8. Ngalau Amu
9. Air gua
10. Sarasah rupih
11. Air Lulus
12. Sarasah Bunta
13. Sarasah Murai

Sumber: Ismet (2011)

Gambar 2 Peta kawasan Lembah Harau.

Identifikasi Stakeholder

Setelah dilakukan pembentukan tim kegiatan serta perumusan tujuan kegiatan maka dilakukan identifikasi *stakeholder* yang terlibat pada kegiatan ini. Hasil kunjungan ke lapangan maka *stakeholder* yang terlibat adalah masyarakat dan pengelola kawasan serta Pokdarwis, pengunjung, staff kantor Wali Nagari Harau dan Wali Nagari Tarantang, Camat Harau, serta Kepala Bidang Destinasi, Kantor Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Lima Puluh Kota. Mengingat kawasan Harau adalah kawasan hutan lindung maka perlu juga berkoordinasi dengan balai konservasi sumber daya alam (BKSDA). Setelah diidentifikasi *stakeholder* yang potensial terlibat maka dilakukan interview. Selain kegiatan wawancara terhadap masing-masing *stakeholder*, observasi juga dilakukan agar dapat menyinkronkan permasalahan yang ada. Berdasarkan hasil interview dan observasi didapat bahwa keberadaan *signage* sangat kurang dan peta kawasan wisata belum ada.

Kegiatan pembuatan *signage* dan peta kawasan difokuskan pada taman bermain anak sebagai contoh bagi pengelola atau Pokdarwis yang berasal dari kawasan Lembah Harau lainnya, hal ini disebabkan kawasan Lembah Harau cukup luas. Pokdarwis lain dapat mengaplikasikannya pada daerah masing-masing dengan adanya percontohan di taman bermain anak.

Implementasi Kegiatan

Implementasi kegiatan berupa kegiatan sosialisasi atau penyuluhan. Sebelum kegiatan ini dilakukan maka diadakan *pre-test* untuk mengetahui pengetahuan peserta terhadap pelayanan informasi di daerah tujuan wisata. Setelah *pretest* maka dilakukan penyuluhan atau sosialisasi tentang pentingnya pelayanan informasi pada daerah tujuan wisata. Pada kegiatan ini materi diberikan oleh pihak pemerintah dan akademisi dengan judul materi “peranan kelompok sadar wisata terhadap pengelolaan kawasan wisata” dan “pelayanan informasi wisata kreatif di daerah tujuan wisata” (Gambar 3).

Setelah kegiatan sosialisasi peserta diminta untuk mengidentifikasi sarana prasarana yang ada di taman bermain anak agar dapat diterjemahkan ke dalam bentuk peta kawasan serta pembuatan *signage*. Hasil wawancara dan observasi pada lokasi percontohan, yaitu taman bermain anak maka sarana dan prasarana dikelompokkan seperti seperti pada Tabel 2.



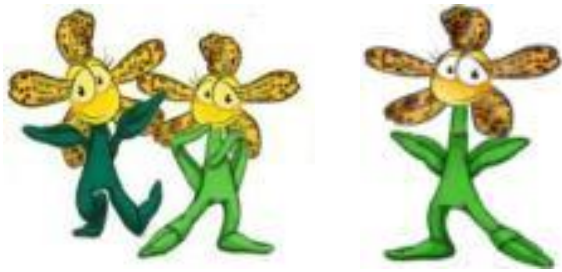
Gambar 3 Kegiatan sosialisasi dan *workshop*.

Tabel 2 Sarana prasarana taman bermain anak

Kriteria	Nama/jenis
Objek	Pemandangan Harau Lembah Flora: Anggrek Harimau Fauna: tukan toco dan buaya
Akses	Jalan Jembatan Tempat parkir
Akomodasi Fasilitas	- Warung jajanan, toilet, dermaga bebek air, gazebo, shelter, plaza, taman bunga, taman kupu-kupu, fountain, patung rusa, patung harimau, dan rumah pohon
Transportasi	Kendaraan pribadi
Catering service	Warung makan
Aktivitas rekreasi	Permainan anak Permainan bebek air
Komunikasi	-
Sistem perbankan	-
Kesehatan	-
Keamanan	Pos keamanan
Kebersihan	Tempat sampah
Sarana ibadah	Tempat sholat
Sarana pendidikan	-
Sarana olah raga	Jalur jogging, kolam renang anak, dan sepeda air

Agar lebih menarik maka peserta sepakat untuk menentukan *icon* dari kawasan bermain anak tersebut. Setelah dilakukan diskusi bersama maka dipilih bunga anggrek harimau sebagai *icon*. Hal ini disebabkan karena anggrek harimau adalah salah satu flora langka di kawasan Lembah Harau. Bunga anggrek harimau di simbolisasikan menjadi *image cartoon* seperti pada Gambar 4 karena penempatan peta tersebut berada pada lokasi permainan anak.

Selanjutnya untuk kegiatan pelatihan atau *workshop* yang diadakan adalah mengenalkan kepada kelompok sadar wisata bahwa pelayanan informasi berupa *signage* yang dibutuhkan pada objek wisata dapat dibuat secara kreatif dengan



Gambar 4 Icon kawasan dalam *prototype* peta kawasan.

menggunakan bahan atau barang bekas seperti kayu, plastik, sandal bekas atau barang elektronik yang tidak terpakai. Pelatihan ini didampingi oleh kelompok seni dengan spesifikasi seni rupa. Peserta diberi kebebasan dalam pelatihan tersebut untuk membawa barang bekas yang ada di sekitar rumah. Peserta dibagi atas tiga kelompok dan masing-masing kelompok membuat konsep *signage* yang ingin mereka tampilkan. Instruktur bertugas memantau serta memberikan masukan dalam hal membuat konsep, teknik pewarnaan, dan perekatan bahan yang digunakan.

Hasil dari kegiatan pelatihan dan *workshop* tersebut adalah contoh dan model *signage* serta peta kawasan yang ada pada kawasan permainan anak di Nagari Harau (Gambar 5). Konsep peta kawasan percontohan adalah gambaran umum kawasan dengan *icon clip art* pada setiap fasilitas dan objek yang ada. *Icon clip art* yang disusun pada peta kawasan merupakan hasil observasi semua peserta (Gambar 6). Selanjutnya, pembuatan *signage* dipilih bahan dasar kayu dengan petunjuk arah beberapa fasilitas pilihan seperti toilet dan musholla.

Evaluasi

Pelatihan dan *workshop* yang dilakukan telah berhasil membuka peluang kreativitas bagi kelompok sadar wisata yang ada di kawasan Lembah Harau, Kabupaten Lima Puluh Kota. Materi serta teori-teori yang diberikan diseleksi dan diterjemahkan dengan menggunakan bahasa yang sederhana agar dapat dipahami oleh peserta. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rustanto (2016) bahwa dalam proses pelatihan yang disisipi dengan materi harus disampaikan dengan hasil yang dapat merubah cara berpikir peserta yang harus ditekankan berupa keinginan untuk belajar, siap belajar, dan alasan tetap mau belajar. Guna untuk mengetahui efektivitas penyampaian materi yang dilakukan maka dilakukan uji *pre-test* dan *post-test*. Tujuan dari ujian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana proses hasil pembelajaran yang disampaikan



Gambar 5 kegiatan *workshop* pembuatan *signage* dan peta kawasan.



Gambar 6 *Prototype* peta kawasan dan *signage*.

oleh pemateri terhadap peserta. Adapun hasil tes pengetahuan mengenai konsep dasar komunikasi efektif terlihat pada Tabel 3.

Berdasarkan data Tabel 3 terlihat bahwa secara kuantitatif pengetahuan peserta mengenai pelayanan informasi berupa peta kawasan dan *signage* sebesar 10% pada awal dilakukan pelatihan, namun setelah dilakukan penyampaian materi pengetahuan peserta meningkat menjadi 90%. Aspek afektif, posisi hasil *pre-test* menunjukkan sebesar 10% yang artinya peserta masih menganggap bahwa pelatihan sebagai formalitas instansi. Setelah penyampaian materi, nilai *post-test* yang dihasilkan cukup signifikan meningkat sebesar 85% yang menyatakan bahwa perlu dilakukan pelatihan. Sedangkan, untuk penilaian *pre-test* mengenai aspek konatif, nilai peserta hanya sebesar 5% yang menyatakan bisa membuat pelayan informasi kreatif berupa *signage* dan peta kawasan wisata. Sedangkan sebesar 95% hasil *post-test* menunjukkan ada peningkatan yang besar dan antusias masyarakat dalam kegiatan pelayanan informasi kreatif di kawasan wisata.

SIMPULAN

Pelayanan informasi kreatif di kawasan wisata dirasa sangat perlu bagi pengunjung yang berada di objek wisata. Salah satu bentuk pelayanan informasi tersebut adalah *signage* dan peta kawasan. Selain berfungsi sebagai media informasi *signage* dan peta kawasan menjadi salah satu daya tarik di kawasan wisata jika keberadaannya secara kreatif terkonsep dan menyatu dengan

Tabel 3 Hasil uji *pre-test* dan *pos-test*

Kegiatan	<i>Pre-test</i> (20 orang)			<i>Post-test</i> (20 orang)		
	Setuju (%)	Cukup (%)	Tidak setuju (%)	Setuju (%)	Cukup (%)	Tidak setuju (%)
Aspek kognitif (mengetahui)	10	30	60	90	10	0
Aspek afektif (merasa perlu)	10	60	30	85	15	0
Aspek konatif (dapat melakukan)	5	70	25	95	5	0

keadaan di sekitar dalam hal ini daerah tujuan wisata alam. Hal ini menjadi pengetahuan baru bagi pengelola kawasan wisata atau Pokdarwis yang ada di kawasan Lembah Harau. Selain menjadi pengetahuan yang bermanfaat, peserta juga dapat membuat media informasi berupa *signage* dari barang-barang bekas. Begitu juga dengan pembuatan peta kawasan, peserta dapat menuangkan ide kreatif melalui *icon* serta *clip art*. Oleh karena itu, peserta yang terdiri atas anggota Pokdarwis di kawasan Lembah Harau merasa perlu kegiatan ini dilakukan.

Agar keberlangsungan kegiatan pelayanan informasi kreatif pada daya tarik wisata alam Lembah Harau, Kabupaten Lima Puluh Kota semakin maksimal maka diperlukan peran serta *stakeholder* lainnya seperti pihak swasta yang dapat memfasilitasi kelompok sadar wisata kawasan Lembah Harau dengan media pelayanan informasi yang lebih baik. Selain itu perlu kontrol yang lebih intensif dari kelompok sadar wisata terhadap media pelayanan informasi tersebut agar keberadaannya terjaga serta kerusakan dapat ditanggulangi dengan cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto S. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta (ID): Bumi Aksara.
- Calzada I. 2016. (Un) Plugging Smart Cities with urban transformations: towards multi-stakeholder city-regional complex urbanity?. *URBS, Revista de Estudios Urbanos y Ciencias*. 6(2): 25–45.
- Fuller G. 2002. The Arrow-Directional Semiotics: Wayfinding in Transit. *Social Semiotics*. 12(3): 231–244. <https://doi.org/10.1080/10350330216376>
- Ismet Y. 2011. *Ekowisata di Kawasan Taman Wisata Alam Lembah Harau, Sumatera Barat*. [Thesis]. Bogor (ID): Institut Pertanian Bogor.
- Kusrianto A. 2010. *Pengantar Tipografi*. Jakarta (ID): PT. Elex Media Komputindo.
- Mathis RL, Jackson JH. 2002. *Manajemen Sumberdaya Manusia* (terjemahan). Edisi Pertama. Buku dua. Jakarta (ID): Salemba Empat.
- Nagari Harau. 2017. *Profil Nagari Harau*. Pemerintahan Kabupaten Lima Puluh Kota. Nagari Harau (ID): Kecamatan Harau.
- Narwoko JD, Suyanto B. 2011. *Sosiologi Teks dan Pengantar Terapan*. Edisi Keempat. Jakarta (ID): Kencana
- Putra T. 2017. Ekonomi Kreatif dan Daya Tarik Objek Wisata Studi Kasus Objek Wisata Sikayan Balumuik Kecamatan Pauh Kota Padang. *Jurnal Pendidikan dan Keluarga*. 9(1): 36–44. <https://doi.org/10.24036/jpk/vol9-iss1/43>
- Rustanto B. 2016. *Masyarakat Multikultur di Indonesia*. Bandung (ID): PT. Remaja Rosda Karya.
- Supriyanto S. 2008. *Meraih Untung dari Spanduk hingga Billboard*. Yogyakarta (ID): Pustaka Grhatama.
- Sutopo HB. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta (ID): UNS Press.
- Tinarbuko S. 2012. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta (ID): Jalasutra.
- Yoeti OA. 1996. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung (ID): Angkasa
- Vincent IJW (Jack). 2009. *Community development practice*. In Philips R, Pittman RH (Editor). *An Introduction to Community Development*. Page: 58–74. New York (US): Routledge.