BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Kabupaten Sijunjung merupakan salah satu Kabupaten yang ada di Provinsi Sumatera Barat. Saat ini, Kabupaten Sijunjung berbatasan langsung dengan Kabupaten Kuantan Singingi di utara, Provinsi Riau di timur, Tanah Datar dan Kota Sawahlunto di barat, serta Kabupaten Solok dan Kabupaten Dharmasraya di selatan. Pusat pemerintahan Kabupaten Sijunjung berada di Nagari Muaro Kecamatan Sijunjung. Sebelum mengalami pemekaran wilayah, Kabupaten Sijunjung merupakan Kabupaten terluas ketiga di Provinsi Sumatera Barat pada tahun 2004. Pemekaran wilayah ini, menjadikan Sijujung terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu Kabupaten Sijunjung, Kabupaten Dharmasraya dan Kota Sawahlunto. Setelah pemekarn wilayah, Kabupaten Sijunjung menjadi Kabupaten terkecil kedua di Provinsi Sumatera Barat, dengan luas wilayah 3.130,80 km^2 yang terdiri dari 8 Kecamatan, yaitu Kecamatan Kamang Baru, Kecamatan Tanjung Gadang, Kecamatan Lubuk Tarok, Kecamatan Sijunjung, Kecamatan Koto VII, Kecamatan Sumpur Kudus, Kecamatan IV Nagari, dan Kecamatan Kupitan.

Kecamatan Sijunjung terdapat sebuah Nagari yang bernama Nagari Silokek yang memiliki wisata alam yaitu Geopark Silokek yang telah ditetapkan menjadi Geopark Nasional pada tanggal 30 November 2018. Geopark Silokek merupakan kawasan wisata alam yang memiliki beberapa macam tempat wisata

seperti ngalau atau goa, air terjun, pulau, pantai pasir putih, arung jeram, kamping ground, panjat tebing, taman dan lainya . Namun kondisi Geopark Silokek saat ini sangat tidak memungkinkan bagi wisatawan untuk berkunjung, dikarenakan masih kurangnya *Sign System* yang belum tertata dengan baik, Sehingga menyulitkan bagi wisatawan luar untuk berkunjung ke Geopark Silokek dan masih minimnya petunjuk arah bagi Geopark Silokek yang sangat menyulitkan wisatawan untuk mencari letak objek wisata yang ingin dikunjungi.

Gambar 1
Bentuk *Sign System* Geopark Silokek
(Sumber : Michel Okdiansyah,2019)

Seharusnya Geopark Silokek mempunyai *Sign System* yang baik sehingga memudahkan wisatawan saat berkunjung ke Geopark Silokek karena *Sign System* yang baik akan membantu wisatawan mendapatkan informasi lokasi, fasilitas, dan segala sesuatu yag ada di Kawasan Geopark Silokek.

Sistem tanda (Sign System) adalah bahasa visual yang bersifat informatif yang isi materinya berupa instruksi, pemandu, penanda lokasi yang dirancang sesuai dengan kaidah grafis lingkungan. *Sign System* bertujuan

memberikan informasi dan sebagai alat bantu publik dalam berinteraksi dengan ruang. Selain itu tanda informasi ini juga berfungsi sebagai penunjuk.

Sign System Geopark Silokek saat ini sudah ada, tapi belum berkomunikasikan dengan baik. Hal ini bisa dilihat belum adanya petunjuk seperti *map sign* yang berfungsi sebagai pengindentifikasi jalan, tempat bangunan, dan lain sebagainya. Selain itu beberapa system tanda yang ada di Geopark Silokek belum memadai. Kondisi ini bisa membuat wisatawan kesulitan saat berkujung ke Geopark Silokek.

Selain itu juga dibutuhkan suatu *landmark* wisata yang berfungsi sebagai citra dan indentitas wisata Geopark Silokek itu sendiri agar dapat memberikan satu kesatuan dengan *sign system* yang akan dirancang.

Berdasarkan uraian di atas, ada ketidaksesuian antara realita dengan seharusnya terjadi. Realitanya beserta alam Geopark Silokek belum memiliki *Sign System* yang memadai, oleh karena itu pemembuatan Perancangan Grafis Lingkungan untuk menghasilkan *Sign System* yang baik untuk Geopark Silokek harus dilakukan. Sehingga Geopark Silokek sebagai salah satu Geopark Nasional memiliki *Sign System* yang baik dan memadai.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidetifikasi masalah sebaga berikut:

1. Informasi pada tanda objek wisata di kawasam Geopark silokek belum terkomunikasikan secara jelas ?

2. Pengaplikasikan *Sign system* dikawasan Geopark Silokek untuk kepentingan informasi *public* belum tersistem dengan benar ?

3. Landmark sebagai citra wisata Geopark silokek kurang sesuai dengan Geopark itu sendiri ?

C. Rumusan Masalah dan Strategi Perancangan

1. Rumusan Masalah

Berdasrkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang Grafis Lingkungan untuk Wisata Geopark Silokek lebih konsisten, efektif, sehingga menjadi satu kesatuan dari keseluruhan bagian dalam kawasan wisata Geopark Silokek dan mengaplikasikan system tanda yang sesuai pada kawasan wisata Geopark Silokek dengan yang dibutuhkan?

2. Strategi Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dalam strategi perancangannya diawali dengan proses riset yang dilakukan dengan mengumpulkan data verbal dan data visual. Pengumpulan *data-data* yang diperlukan dilakukan dengan cara wawancara, meminta data referensi kepada Kantor Pusat Geopark Silokek. Data yang diperoleh selanjutnya di analisa dengan SWOT. Penganalisaan data SWOT tersebut di gunakan untuk mendapatkan titik-titik kekuatan, kelemahan, peluang, ancaman yang terjadi pada Geopark Silokek Kabupaten Sijunjung. Perancangan Grafis Lingkungan

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Geopark Siloek Kabupaten Sijunjung ini nantinya akan digarap sebuah *Sign System*, *Landmark*/ Logo Piktogram dan *marchandise*.

D. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari Perancangan Grafis Lingkungan adalah sebagai berikut :

1. Mengurangi kesulitan wisatawan dalam menemukan lokasi serta fasilitas yang ada dalam kawasan wisata Geopark Silokek.
2. Menjadi media infomasi bagi pengunjung wisata Geopark Silokek.
3. Mengurangi dan mengantisipasi hal yang berdampak buruk bagi wisatawaan supaya tidak tersesat di kawasan wisata Geopark Silokek.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan Grafis Ligkungan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Perancang
   a. Menerapkan ilmu Desain Komunikasi Visual yang diterima selama perkuliahan, dan mengaplikasikannya ke perancangan Grafis Lingkungan ini agar berguna nantinya untuk Geopark Silokek Kabupaten Sijunjung.
2. Bagi Masyarakat Umum / Pengunjung
   a. Mempermudah pengunjung mengenali, megindentifikasi dan mendapatkan infomasi dengan penanda yang benar di kawasan wisata Geopark Silokek.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

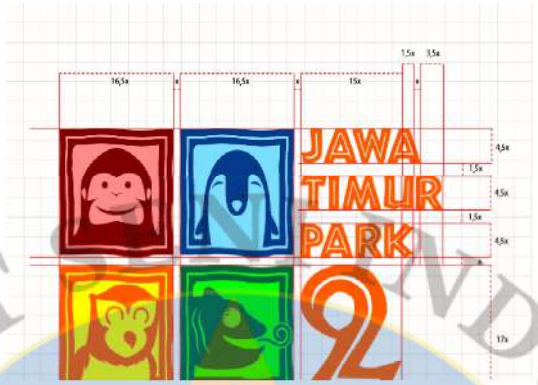
b. Sebagai penunjang elemen estetik di lingkungan Geopark Silokek, agar wisatawan lebih tertarik untuk berwisata di Geopark Silokek

F. Orisinalitas Perancangan

Orisinalitas adalah proses kreatif yang melibatkan pola pikir yang mendalam bagi seorang designer untuk menvisualkan sebuah karya, agar designer dapat menghindari penjiplakan karya orang lain, tetapi seorang designer perlu menghadirkan komparasi (karya pembanding) dengan rancangan karya yang sudah ada.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

1. **Perbandingan Karya Perancangan Grafis Lingkungan Jawa Timur park 2**



Gambar 2
Bentuk *Landmark* perancangan Grafis Lingkungan Jawa Timur Park 2
(Sumber : Yon Ade Lose Hermanto, 2011)

Ikon pada logo JatimPark 2 ini menggunakan teknik Gestalt. Gestalt merupakan sebuah teori psikologi yang mengatakan bahwa seseorang akan mempersepsikan apa yang terlihat dari lingkungannya sebagai satu kesatuan yang utuh. Teori ini dapat menjelaskan kecenderungan persepsi yang terbentuk di pikiran seseorang. Logo Jatimpark menggunakan 2 pendekatan gestalt. Similarity digunakan pada tulisan 'JAWATIMUR' yang menggunakan warna sama yang akan dilihat sebagai satu kelompok tersendiri. Sedangkan Figure Ground digunakan pada ikon-ikon yangmenggambarkan 4 hewan: gorilla, pinguin, burung hantu, dan bunglon. Ikon-ikon bergambar hewan itu digambarkan simpel karena kesimpelan tersebut membantu mempercepat pengidentifikasian isi gambar tersebut. Ikon yang dipakai menggunaka border (batas pinggir). Hal ini dimaksudkan ikon-ikon tersebut dapat berdiri sendiri dan membantu memisah dengan ikon lain, karena batas

pinggir dapat membantu memisahkan elemen dari gambar atau background. (Ade Yon, 2011: 40).

Perancangan grafis lingkungan JaTim Park2 mengambil bentu k dari 4 binatang menjadi ciri khas, karena ke empat binatang ini termasuk binatang langka yang tidak terdapat di tempat wisata lainnya. Dari konsep yang diambil adalah ceria yang dekat dengan anak-anak. Sedangkan Wisata Geopark Silokek mengambil konsep dari alam dan budaya, dari segi landmark wisata Geopark Silokek mengambil bentuk landmark dari elemen alam, karena Geopark Silokek ini sendiri menjadi tujuan utama wisatawan alam yang memiliki banyak objek wisata alam.

Gambar 3
Bentuk *Sign System* Grafis Lingkungan Jawa Timur Park 2
(Sumber : Yon Ade Lose Hermanto, 2011)

Dalam perancangan grafis lingkungan Jawa Timur Park 2, piktogram sengaja menggunakan kotak yang terdapat pada ikon logo Jatimpark 2. Hal ini disebabkan untuk menjaga kotinuitas dan unity kesatuan) gaya desain antara logo Jatimpark 2 dengan pictogram piktogramnya. Terdapat perbedaan warna piktogram sesuai dengan segmentasi binatang dan fasilitas yang ada di Jatim park 2. Segmentasi untuk memudahkan pengunjung mengidentifikasi tempat-tempat yang didatangi. (Ade Yon, 2011).

2. Perbandingan Karya Perancangan Wisata Heritage Kota Gede

Gambar 4
Bentuk *Landmark* perancangan Wisata *Heritage* Kota Gede
(Sumber : Hendra Afriwan, 2010)

Dalam suatu perancangan grafis lingkungan dibutuhkan suatu *landmark* agar mewakili dari keseluruhan pesan yang ingin disampaikan kepada khalayak tentang keunggulan, citra, yang menandakan tempat wisata tersebut.

Wisata *heritage* Kota gede ini dulu merupakan peninggalan dari kerajaan Mataram yang saat ini dijadikan sebagai tempat wisata. Konsep yang diaangkat dalam perancangan ini adalah tradisional dengan kesan klasik dan artistik. Pada *lamdmark* yang dirancang diambil dari bentuk gapura yang menjadi ciri khas dari wisata ini. Secara prinsip menggunakan teori gestal. Dalam rancangan diatas memliliki *landmark* yang sudah ditentukan seperti Wisata Heritage Kota Gede menjadikan Gapura sebagai *landmark,* Sedangkan *landmark* Geopark Silokek ini diaangkat dari alam dan budayanya dari

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

karakteristik alam yang mengelilingi Geopark Silokek yang menjadi ciri khas tersendiri di Geopark Silokek.

Dari aspek pemilihan konsep warna juga berbeda, Wisata Heritage Kota Gede warna klassik dan artistik yang dianggkat dari unsur budaya, sedangkan pada Wisata Geopark Silokek mengambil konsep warna yang dianggakat dari alam dan.

Gambar 5
Bentuk dasar *Sign System* perancangan Wisata *Heritage*
(Sumber : Hendra Afriwan, 2010)

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Bentuk dasar *Sign System* ini diambil dari hobi/kebiasaan masyarakat daerah ini pada zaman dulu, yaitu memelihara perkutut. Bentuk dasar *Sign System* diambil dari bentuk sangkar yang disederhanan.

Gambar 6
Bentuk Identifikasi *Sign* perancangan Wisata *Heritage*
(Sumber : Hendra Afriwan, 2010)

Dari bentuk *sign* yang dirancang menggunakan bahan seperti, seng plat, besi untuk penyangga, tonggak besi dan lampu hias. Terdapat penambahan motif, kesan yang ingin dimunculkan adalah tradisional dan klasik.

Sedangkan Geopark Silokek mengambil bentuk dasar *sign* dari alam seperti kayu, batu alam yang terdapat sekitaran Geopark Silokek, dalam hal ini diperlukan adanya studi lanjutan dalam penerapan media.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

3. Perbandingan Karya Perancangan Grafis Lingkungan Kota Tua Makassar

Gambar 7
Bentuk *Landmark* perancangan Grafis Lingkungan Kota Tua Makassar
(Sumber : Nur Abi Abdiansyah, 2011)

Logo ini terinspirasi dari tampak depan Benteng Rotterdam. Benteng ini dipilih sebagai ikon Kota Tua Makassar karena letaknya yang mencolok dan monumental ditengah kota. Banteng ini berada di jalur utama dan bersama pantai losari menjadi ikon Kota Tua Makassar. Kesan klasik dan tua ini dibangun dari visual dinding banteng yang sengaja ditampilkan tidak beraturan, diimbangi dengan kesan modern melalui *Logotype* yang jelas dan tegas. Konsep asimetris dan perspektif pada logo ini memberikan kesan kedalaman dan nostalgia kota Makassar dimasa silam. Pemilihan warna coklat dan kuning gading dimaksudkan untuk memperkuat impresi kedewasaan logo ini. Warna coklat menunjukkan kewibawaan dan

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

kemampanan, kesan alami dan membumi, sedangkan kuning gading memberikan kesan anggun dan kesuksesan. (Nur Abi, 2011).

Kota Tua Makassar menjadikan Benteng Rotterdam sebagai sebagai *landmark.* Sedangkan *landmark* Geopark Silokek ini diaangkat dari citra alam dari karakteristik alam yang mengelilingi Geopark Silokek.

Gambar 8
Bentuk Piktogram perancangan Grafis Lingkungan Kota Tua Makassar (Sumber : Nur Abi Abdiansyah, 2011)

Gambar 9
Bentuk *Signage* perancangan Grafis Lingkungan Kota Tua Makassar (Sumber : Nur Abi Abdiansyah, 2011)

Bentuk dasar *Signage* digali dari berbagai bentuk-bentuk geometris yang bias ditemukan diberbagai landmark Kota Makassar.

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG

Bentuk *Signage* yang dipilih mempertimbangkan kesederhanaan, unik dan memiliki irama/ritme yang paling dekat dengan logo yang diciptakan.

Bentuk dasar *sign* diambil dari bangunan yang terdapat di lingkungan Wisata, dan bahan yang digunakan berupa box, besi dan bebatuan. Sedangkan Geopark Silokek mengambil bentuk dasar *sign* dari alam seperti kayu, batu alam yang terdapat sekitaran Geopark Silokek, akan tetapi menggunakan material seperti besi dan semen yang mana semen tersebut nantinya akan dibuat sesuai dengan bentuk batu alam sebagai penangga *signage.*

INSTITUT SENI INDONESIA PADANGPANJANG