

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sumatera Barat merupakan sebuah provinsi yang kaya akan keindahan alamnya mulai dari keindahan pantai, pulau, perbukitan danau dan sebagainya terbukti dengan di anugrahnya Sumatera Barat sebagai provinsi yang memiliki potensi wisata terbanyak pada ajang anugerah desa wisata 2021 yang diselenggarakan oleh Kemendagri RI “Sumbar terima sertifikat penghargaan desa wisata terbanyak ADWI 2021.” Antara News. Diakses pada Juli 18, 2022. Diantara banyaknya desa wisata yang terdaftar, 4 diantaranya adalah desa wisata yang ada di kabupaten Lima Puluh Kota yakni Sarung, Kapalo Banda, Lubuak Batingkok dan Desa wisata Nagata.

Desa wisata Nagata adalah sebuah desa yang terletak di kenagarian Talang Anau, Kecamatan Gunung Omeh, kabupaten Lima Puluh Kota Sumatera Barat. Desa wisata Nagata merupakan desa wisata yang baru dirintis pada tahun 2020 dan dikelola oleh Kelompok Sadar Wisata (POKDARWIS).

Karena desa wisata Nagata baru dirintis maka belum banyak upaya yang dilakukan sehingga masih banyak kekurangan dan permasalahan dari segi fasilitas kepengurusan dan promosi. Desa wisata Nagata memiliki berbagai macam potensi wisata diantaranya situs cagar budaya Talempong Batu, Bumi Perkemahan Puncak Parantian, Gua Luak Begak, Goa Bawah Burai, Pondok Tahfidz dan agro wisata berupa pertanian jeruk yang merupakan hasil pertanian utama warga desa Talang Anau.

Kawasan desa wisata Nagata sangat luas dan tempat tempat objek wisata yang berjauhan dan daerah nya yang berbentuk perbukitan dan banyak nya lembah juga kondisi jalan yang sempit dan rusak sehingga menjadi kekawatiran bagi pengelola dan pengunjung desa wisata Nagata terkait keselamatan dan keberlangsungan kunjungan ke desa wisata Nagata.

Dari permasalahan diatas maka timbulah ide untuk merancang sebuah Grafis Lingkungan untuk menjawab kekawatiran tersebut terkait keselamatan dan keberlangsungan kunjungan. Dan juga sudah menjadi pertimbangan mengapa mengangkat perancangan Grafis Lingkungan terlebih dahulu dari pada media promosi, karena jika media promosi dirancang terlebih dahulu dan mendapat banyak kunjungan dan perhatian sedangkan faktor keselamatan dan kelangsungan belum memadai takutnya akan menimbulkan yang tidak diinginkan seperti kecelakaan, tersesat bahkan menimbulkan kerusakan pada alam dan objek wisata Nagata.

Grafis lingkungan berperan penting sebagai penunjuk dan pemberi informasi dan juga sebagai perangkat keselamatan bagi wisatawan yang berkunjung. Dapat dibayangkan sulitnya jika suatu wilayah yang memiliki beberapa lokasi tidak dilengkapi dengan *sign system*, dan demikian pula halnya jika semua bangunan atau ruang publik tidak mempunyai sistem informasi, maka hal tersebut akan menyebabkan orang-orang akan kesulitan untuk menentukan arah tujuannya. Begitu juga pada suatu kawasan wisata yang mempunyai wilayah yang luas sangat perlu diberikan sistem informasi bagi

pengunjung agar mengerti dan mengetahui semua wahana dan fasilitas yang ada pada tempat wisata tersebut.

B. Rumusan Masalah

- a. Bagaimana merancang sebuah Grafis lingkungan desa wisata Nagata yang informatif dan komunikatif, sehingga wisatawan mampu menemukan spot wisata yang ingin dituju ?
- b. Bagaimana merancang sebuah infografis yang efektif dan efisien sehingga pesan yang ingin dikomunikasikan sampai kepada wisatawan ?

C. Tujuan Dan Manfaat Perancangan

1. Tujuan

Merancang infografis dan *sign system* desa wisata Nagata yang mampu menjawab fungsi komunikasi dan rasa. Fungsi informasi, dimana *sign system* dan infografis yang dirancang untuk memudahkan wisatawan dalam memperoleh informasi terkait objek wisata yang dituju. Kemudian menjawab nilai rasa, maksudnya *sign system* dan infografis yang dirancang memberikan suatu pengalaman baru yang berupa suasana hati yang (fun) sejalan dengan wisata yang dinikmatinya selanjutnya *sign system* dan infografis yang dirancang juga memberikan wisatawan atau pengunjung merasa aman dan nyaman selama berwisata. Tidak hanya itu *sign system* dan infografis juga harus memberikan ruang khusus untuk kepentingan terjaganya ekosistem dan keasrian tempat wisata. Sehingga objek wisata bisa terus terjaga dan terus menjadi tujuan wisata di kemudian hari nanti.

2. Manfaat

Manfaat perancangan Infografis desa wisata Nagata adalah sebagai berikut:

1. Manfaat untuk *stakeholder*

- a. Menjadi media komunikasi dan informasi yang relevan bagi target audiens.
- b. Memudahkan *audient* dalam mengakses desa wisata Nagata
- c. *Audient* lebih mudah dalam menentukan arah dan mencari lokasi dari suatu atraksi wisata dan mengetahui segala prosedur

2. Manfaat untuk Perancang (desainer)

- a. Sebagai sebuah aktivitas berkarya desain dan menerapkan keilmuan yang selama ini dipelajari.
- b. Perancangan Grafis lingkungan Desa wisata Nagata diharapkan menjadi acuan dalam perancangan selanjutnya.
- c. Sebagai kontribusi bagi desainer dalam memberikan solusi kreatif terhadap kelompok pegiat wisata.

3. Manfaat bagi Pengelola Wisata

- a. Dapat menjadi media informasi untuk menarik minat wisatawan berkunjung ke desa wisata Nagata.
- b. Dapat memberikan solusi bagi *audient* untuk berkunjung ke desa wisata Nagata.
- c. Dengan adanya *sign system* ini audien akan lebih mudah mengetahui petunjuk arah, informasi dalam kunjungan ke desa wisata Nagata.

D. Tinjauan Karya

Sebelum kita merancang infografis agar bisa menciptakan atau menemukan perbedaan serta nilai kebaruan dalam karya yang ingin diciptakan. Oleh sebab itu, perlu hendaknya kita melakukan perbandingan karya yang akan kita garap dengan karya yang telah ada. Berikut ini beberapa karya yang akan dijadikan sebagai karya pembanding.

Ada 3 karya infografis yang akan menjadi perbandingan infografis desa wisata Nagata diantaranya perancangan *sign system* kawasan wisata Besuki Kediri, *Sign system* Kota Tua Jakarta Utara, *sign system* museum Kretek Kudus.

1. Infografis Dan Sign System Kawasan Wisata Besuki Kediri

konsep desain dari Kawasan wisata kediri mengusung konsep natural dengan tidak meninggalkan prinsip desain dan syarat perancangan *sign system* yang baik. Kawasan Wisata Besuki mempunyai wilayah yang dibagi menjadi dua zona, zona pertama yakni kawasan air terjun Irenggolo, dan zona kedua yakni kawasan air terjun Dolo.

Dengan jarak yang cukup jauh yakni dari pintu gerbang utama ke zona satu 1 km, dan dari zona satu ke zona dua berjarak 5 km, maka



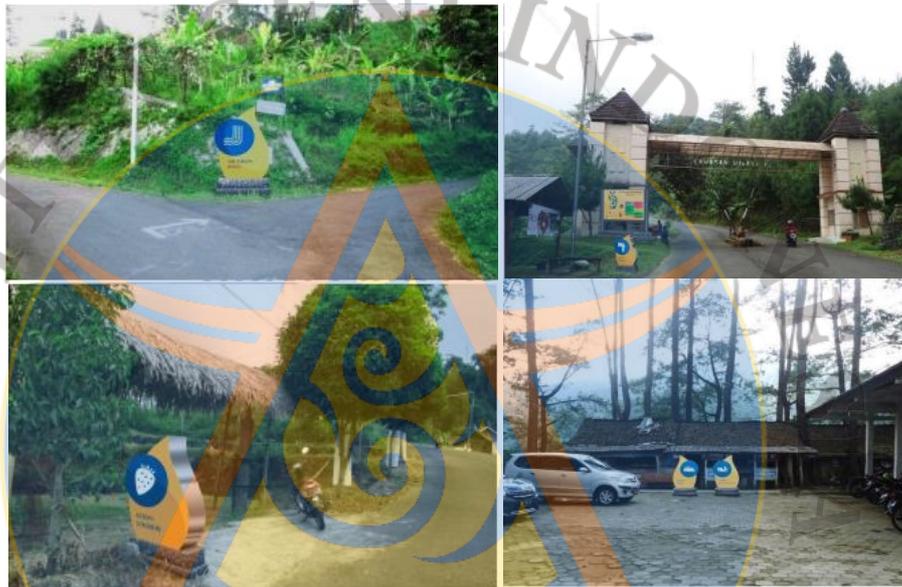
Gambar 1.

Infografis dan sign system Kawasan wisata besuki kediri

(sumber : <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/>)

Diakses : 08 September 2021

Penempatan *sign system* yang tepat merupakan hal sangat penting, yakni dengan mempertimbangkan kemungkinan jalan yang sering dilewati oleh para pengunjung, selain itu penempatan *signage* yang tepat akan membuat *sign system* lebih terlihat dan dapat memberikan fungsinya dengan maksimal.



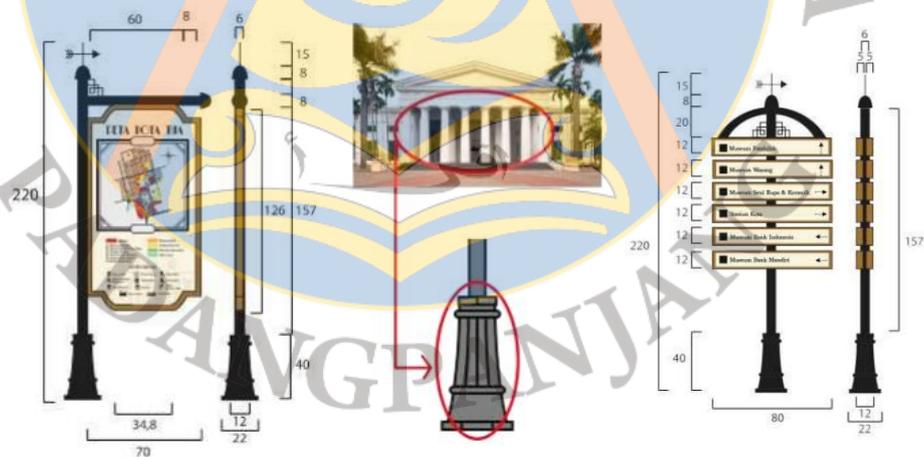
Gambar 2.

Infografis dan sign system Kawasan wisata besuki kediri
(sumber : <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/>)
Diakses : 08 September 2021

Infografis dan *sign system* yang akan penulis rancang tidak akan jauh berbeda dari konsep infografis kawasan wisata Kediri sama-sama menekankan konsep natural dan melakukan teknik penempatan yang sama seperti di tempat tempat yang akan sering dilalui wisatawan atau pengunjung.

2. Sign System Kota Tua Jakarta Utara

Konsep kreatif yang dipakai oleh Kota Tua Jakarta yakni pengayaan neoklasik dimana hal tersebut merupakan gaya arsitektur dari gedung-gedung kebanyakan yang ada di kawasan wisata Kota Tua. Karakteristik dari arsitektur neoklasik merupakan pilar-pilar yang digunakan sebagai penopang bangunan, bentuk bangunan yang besar dan simetris seperti kotak, persegi panjang, hingga segitiga untuk bagian atapnya memberikan kesan kokoh dan megah pada bangunan neoklasik. Karakteristik tersebut kemudian diubah untuk digunakan dalam elemen desain *sign system* yang baru agar menambah kesan klasik serta *vintage* pada Kawasan Wisata Kota Tua. Warna yang digunakan dalam perancangan juga





Gambar 3.

Sign system Kota Tua Jakarta

(sumber : <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/1957>)

Diakses : 09 September 2021

3. Sign System Museum Kretek Kudus

Keyword dari konsep ini adalah *Appealing Harmony of Kudus* dipilih sebagai kunci dalam konsep karena mengandung arti sebagai wahana lokasi wisata dari sebuah keselarasan yang tercipta dari sebuah perpaduan wisata sejarah mengenai perkembangan kretek sebagai ikon kota Kudus yang dipadukan dengan wisata hiburan yang dalam hal ini sebagai target segmen dari lokasi wisata ini sehingga menciptakan sesuatu keselarasan yang menarik bagi wisatawan yang berkunjung.



Gambar 4.

Sign system museum Kretek Kudus

(sumber : upnjatim.ac.id)

Diakses : 08 September 2021

Setelah melihat beberapa karya pembanding, *sign system* yang akan dirancang akan lebih menonjolkan konsep natural, *fresh* dan menonjolkan unsur unsur budaya yang ada di kawasan desa wisata Nagata. Karena pada dasarnya Kawasan desa wisata Nagata adalah wilayah yang hijau dan asri dikelilingi oleh hutan cemara dan pertanian jeruk yang merupakan agr wisata dari nagari talang anau.

E. Landasan Teori

1. Tinjauan Umum

a. Grafis Lingkungan

Grafis lingkungan atau dengan istilah lain yaitu *Environmental Graphic Design* (EGD) adalah Segala bentuk grafis yang ada di lingkungan mencakup *signage*, *Wayfinding system*, *information design*, *pictogram*, ornamen grafis pada sebuah bangun serta tulisan pada objek dua dimensi atau tiga dimensi (Concept, 2008:12).

Logo pada grafis lingkungan dapat memberikan citra visual sebagai identitas suatu wilayah. Selain itu salah satu media penerapan lain yang terdapat pada grafis lingkungan ialah *sign system* atau sistem penanda. *Sign* dalam Bahasa Indonesia berarti tanda, menurut Pierce dalam buku semiotika komunikasi visual (Tinarbuko, 2009:13) menyatakan bahwa tanda adalah sesuatu yang dapat mewakili sesuatu yang lain dalam batas-batas tertentu.

Sementara menurut Saussure dalam buku semiotika komunikasi visual, tanda adalah kesatuan dari dua bidang yang tidak dapat dipisahkan, sebuah tanda (berwujud kata atau gambar) mempunyai dua

aspek yang ditangkap oleh indera kita yang disebut dengan *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) merupakan konsep atau makna apa yang direpresentasikan oleh aspek pertama yaitu penanda (Tinarbuko, 2009:12).

Sign system merupakan seperangkat sistem media informasi yang terdiri dari *sign* informasi, *sign* petunjuk arah, dan *sign* himbauan. Penyisipan unsur visual yang sesuai dengan karakteristik target audience dan karakteristik Desa wisata Belanja menjadi pembeda serta ciri khas daripada grafis lingkungan pada umumnya guna memberikan kemudahan, kenyamanan kepada audience dalam menemukan informasi tentang keberadaan lokasi Desa wisata Belanja maupun fasilitas yang ada di lokasi tersebut.

b. Signage

Signage adalah suatu bentuk komunikasi yang diperlukan dalam cara modern ini sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif, sehingga membantu mengatur kelancaran kehidupan masyarakat. Menurut Tinarbuko bagian esensial dari *Environmental Graphic design* salah satunya adalah *signage*. Dimana *signage* merupakan rangkaian representasi visual dan simbolik grafik, dengan bertujuan sebagai media interaksi antara manusia dengan ruang publik. (MS. Andrijanto, 2018, hlm. 225)

Contoh nyata yang menggambarkan pentingnya keberadaan suatu tanda adalah rambu-rambu lalu lintas. Keberadaan tanda-tanda

tersebut tidak hanya di jalan saja. Sarana publik dan bangunan penting seperti rumah sakit, tempat wisata, gedung perkantoran dan kampung adat juga membutuhkan adanya tanda.

Kebutuhan akan suatu *signage*/sistem informasi berupa tanda petunjuk arah yang baik semakin berkembang, khususnya bagi kerumunan massa (masyarakat) yang membutuhkan informasi petunjuk arah. Informasi yang disampaikan dalam *signage* sendiri bersifat deskriptif karena memang ditujukan untuk membedakan orang dan tempat secara khusus dan jelas. Jadi dengan adanya media informasi orang yang berkunjung dapat memiliki suatu citra tersendiri. Gambaran yang ada di benak kita tentang suatu hal merupakan suatu citra atau image. Dimana citra merupakan akumulasi dari pengetahuan, pengalaman dan keterpaparan (*exposure*) terhadap objek yang berupa orang, benda, peristiwa ataupun tempat. Tempat Tempat yang kurang dikenal karena tempat kecil, daya tarik yang terbatas, atau tidak diiklannya maka terjadinya citra yang lemah. (Yananda dan Salamah, 2014, hlm. 40).

Menurut Lynch citra kota baik secara fisik maupun mental, seperti disebutkan diatas, citra tentang sebuah kota bersumber dari pengetahuan, pengalaman, dan keterpaparan (*exposure*) terhadap kota tersebut, baik yang bersifat langsung maupun tidak langsung. Pengalaman langsung yaitu kesan yang muncul saat kita berkunjung dan bersentuhan dengan aspek fisik sebuah kota. Sedangkan

pengalaman tidak langsung didapatkan melalui informasi yang bersumber dari berbagai media. (Yananda dan Salamah, 2014, hlm. 44). Untuk menjadi efektif, penandaan semestinya menjadi suatu sistem dari elemen-elemen yang saling berhubungan, dan dirancang pada saat yang bersamaan, sehingga menjadi satu kesatuan. Apabila hal tersebut dilakukan, maka *sign system* mampu mengkomunikasikan informasi penting yang terkandung di dalamnya.

Menurut Calori Chris (2015, hlm. 7) *The fact is, however, that many people are better at understanding information given to them verbally and so would rather ask someone how to go from point A to point B than to follow the signs or read a map. Signage and other visual Wayfinding cues can, however, help even these people navigate their environment when there's no one around to ask.* Dengan terjemahannya: menyatakan bahwa faktanya adalah banyak orang yang memahami informasi yang diberikan kepada mereka secara lisan sehingga mereka akan bertanya kepada seseorang bagaimana untuk pergi dari titik A menuju titik B daripada mengikuti tanda-tanda atau membaca peta. Maka dari itu, *signage* dan visual dari *Wayfinding* membantu orang-orang untuk menavigasi mereka ketika tidak ada orang disekitar mereka untuk ditanya.

Dalam menciptakan suatu *signage*, diperhatikan pula hal-hal yang perlu dihindari seperti penggunaan tanda-tanda yang terlalu banyak sehingga menghasilkan kebingungan bagi penggunanya. Ada

Pula peletakan lokasi serta tingkat keterbacaan yang kurang baik menyebabkan *signage* tidak dapat berfungsi dengan baik. Penggunaan warna dan tekstur material yang digunakan juga mempengaruhi mudahnya ketersampaian informasi. Ukuran huruf dan pencahayaan juga akan berpengaruh, tergantung dari seberapa jauh jarak pandang yang dibutuhkan, juga jenis huruf apa yang digunakan.

c. ***Sign System***

Jika dilihat dari bahasanya, *sign system* berasal dari bahasa Inggris, yaitu “*sign*” yang berarti tanda atau lambang, dan “*system*” yang berarti aturan. Jadi yang dimaksud dengan *sign system* adalah kumpulan dari tanda-tanda individu yang telah didesain untuk mengidentifikasi atau mengarahkan suatu bangunan yang kompleks atau berkelompok.

Hal-hal yang menyangkut tanda sebagai sebuah sistem harus berdasarkan elemen-elemen desain, seperti bahan, bentuk, warna dan elemen desain lainnya. Tanda-tanda yang dipakai di dalam sebuah *sign system* pada dasarnya mengungkapkan makna aturan-aturan yang merupakan standar internasional, sehingga akan mudah untuk dipahami maksudnya oleh semua orang di seluruh dunia.

Menurut Kartika pengertian *sign system* yaitu sebuah sistem penandaan yang sesuai dengan kebudayaan warga masyarakatnya, selain sebagai petunjuk, penamaan, penyampaian informasi singkat, dan juga dapat berupa aturan-aturan atau norma-norma yang digunakan

dan diakui pada tempat tertentu dan dapat dimengerti oleh warga masyarakatnya. (Ms. Andrijanto, 2018, hlm. 226).

Sign system juga dikenal dengan istilah *Wayfinding*, yaitu sebuah metode yang mengatur atau mengarahkan orang melalui media sistem rambu, agar mengikuti sesuai dengan yang diinginkan. Dalam pengertian lainnya, *sign system* juga sebagai petunjuk bagi mereka yang membutuhkannya. *Sign system* pun harus mempunyai fungsi yang jelas dan efisien.

Merujuk teori Peirce (dalam Tinarbuko, 2009, hlm. 16), tanda-tanda dalam gambar dapat digolongkan ke dalam ikon, indeks, dan simbol. Tanda yang mirip dengan objek yang mewakilinya disebut dengan ikon. Jadi dapat dikatakan bahwa ikon adalah tanda yang memiliki ciri-ciri yang sama dengan apa yang dimaksudkan. (Tinarbuko, 2009, hlm. 16). Sedangkan indeks merupakan tanda sebagai bukti atau tanda yang memiliki hubungan sebab-akibat dengan apa yang diwakilinya. (Tinarbuko, 2009, hlm. 17). Suatu simbol yang baru dapat dipahami jika seseorang sudah mengerti arti yang telah disepakati sebelumnya. Dimana simbol merupakan tanda berdasarkan konvensi, peraturan atau perjanjian yang telah disepakati bersama. (Tinarbuko, 2009, hlm. 17).

Sign system merupakan suatu rangkaian representasi visual dan simbol yang memiliki tujuan sebagai media interaksi antara manusia dengan ruang publik (Tinarbuko, 2012:12). *Sign system* terdiri dari 4 (empat) bagian yaitu

1. *Traffic Sign*,
2. *Wayfinding Sign*, dan
3. *Traffic Sign* adalah petunjuk yang ada di jalan yang berguna untuk memberikan informasi seperti petunjuk arah, peringatan, larangan kepada pengguna jalan.
4. *Commercial Sign* adalah *sign system* yang bersifat komersial. 3. *Wayfinding Sign* adalah *sign system* yang fungsinya mengarahkan dan menunjukkan jalan.

Safety Sign adalah *sign system* yang fungsinya untuk menginformasikan suatu pesan seperti peringatan, larangan maupun himbauan guna mengingatkan pengguna mengenai sistem keamanan.

Menurut Tinarbuko (2008:13-14) *sign system* yang baik harus memenuhi 4 (empat) kriteria yaitu

1. mudah dilihat,
2. mudah dibaca,
3. mudah dimengerti,
4. dapat dipercaya.

d. **Jenis-Jenis *Sign System***

Menurut Fiki (2011, hlm. 8) jenis-jenis *sign system* terbagi menjadi 5 yaitu, sebagai berikut:

1. *Sign* Petunjuk dan Informasi *Sign* ini biasanya digunakan untuk menuntun audiensnya dengan menginformasikan dimana suatu lokasi berada, juga disaat kantor-kantor atau toko- 12 Universitas

Pasundan toko yang sedang buka atau tutup, dan informasi-informasi lainnya.

2. *Sign* Untuk Penunjuk Arah *Sign* yang termasuk dalam kelompok ini mencakup arah panah yang mampu mengarahkan pemakainya menuju ke suatu tempat, seperti sebuah ruangan, toko, jalan, atau fasilitas lain.
3. *Sign* Untuk Pengenal *Sign* ini dipakai untuk menunjukkan suatu identitas, seperti sebuah kantor, toko, fasilitas, atau sebuah gedung.
4. *Sign* Untuk Larangan dan Peringatan *Sign* ini bertujuan untuk menginformasikan mengenai apa yang tidak boleh dikerjakan atau dilarang. Selain itu, *sign* ini juga menginformasikan agar audiens berhati-hati. Biasanya, dalam penerapannya dikombinasikan dengan kata-kata atau dipakai sebagai simbol-simbol.
5. *Sign* Untuk Pemberitahuan Resmi *Sign* ini menunjukkan informasi tentang pemberitahuan resmi agar tidak dikacaukan dengan tanda-tanda petunjuk (*orientation sign*).

Pembuatan *sign system* juga memiliki kriteria tersendiri, kriteria dari *sign system* yaitu:

- 1) Mudah dipahami
- 2) Mudah dibaca
- 3) Tidak ada ambiguitas
- 4) Penempatannya benar

5) Bersifat jangka panjang *Sign system* berarti juga sebuah jalan pintas selain menjadi simbol untuk menggambarkan sesuatu, *sign system* merupakan penunjuk arah kepada kita untuk menemukan tempat tertentu, *sign system* sangat membantu dalam kehidupan kita terutama mereka yang berdomisili di kota metropolitan.

e. **Fungsi Sign System**

Kegunaan *sign system* menurut Phil dan Catherine (dalam Fiki, 2011, hlm. 10) dapat dibagi ke dalam dua bagian, yaitu:

1. *Sign* sebagai pemberi informasi *Sign* yang termasuk dalam kelompok ini biasanya untuk memberikan pengarahan-pengarahan dan informasi yang terkait. Informasi yang dimuat dalam sebuah *sign system* sebaiknya terbatas pada inti yang penting dan ditampilkan secara konsisten. *Sign* tidak harus menjelaskan secara spesifik, tapi mampu menyampaikan maksud dan kegunaannya dengan jelas. Ukuran dan maksud dari *sign system* ini mempunyai dampak yang besar pada tampilannya. Perancangan *sign system* ini merupakan aktivitas yang rasional dengan melibatkan:
 - a) Analisa dan pengeditan informasi
 - b) Pengujian *prototipe* untuk keterbacaan di dalam kondisi yang berbeda-beda
 - c) Pengetahuan mengenai proses produksi
2. *Sign* sebagai pengontrol *Sign* di dalam kelompok ini lebih mengarah pada perilaku manusia, daripada tujuan yang hendak

dicapai. Penggunaan ekstensif dari simbol-simbol, atau piktogram telah diperdebatkan selama bertahun-tahun untuk membentuk suatu tanda internasional yang menyatukan perbedaan-perbedaan nasional. Selain kedua fungsi di atas, *sign system* juga berfungsi sebagai dekoratif atau penghias, misalnya banner dan flags. Biasanya *sign system* jenis ini tidak mengarahkan atau mengidentifikasi pesan, namun lebih dipakai untuk mempromosikan tempat/ event/ hal-hal yang lainnya.

f. **Faktor-Faktor Fungsional *Sign System***

Menurut Follis (dalam Fiki, 2011, hlm. 14) faktor fungsional terdapat dua yaitu:

1. **Outdoor *Sign***

- a. Ukuran dan bentuk Ukuran dari outdoor *sign* biasanya disesuaikan dengan ukuran dari copynya. Ukuran copy pesan dipengaruhi oleh dua seberapa panjang pesan yang disampaikan dan sampai seberapa jauh pesan tersebut harus dapat terbaca.

Selain copy, *layout* pesan juga harus diperhatikan.

Menurut Calori Chris (2015, hlm. 193) "Shape, or form, is probably the most obvious expression of a sign program's hardware system. The shapes used in a signage program give the program its visual unity and distinctiveness in three-dimensional form. Shapes are virtually limitless for the sign hardware system, and basic shapes can be combined and synthesized into even

more distinctive shapes. This section looks at the vocabularies of basic sign shapes the EG designer can manipulate in hardware system design”.

Dengan terjemahannya: Bentuk yang digunakan *signage* dapat memberikan visual yang menyatu serta ciri khas dalam bentuk tiga dimensi. Bentuk yang digunakan untuk membuat *signage* tidak terbatas dan bentuk dasar dapat dikombinasikan menjadi bentuk yang khas.

- b. Lokasi Lokasi peletakan *sign system* harus sudah ditentukan sebelum perencanaan. Pemilihan lokasi yang tepat tersebut ditentukan berdasarkan analisa mendalam mengenai situasi dan kondisi lingkungan, serta kebutuhan yang muncul. Akan sangat membantu apabila sebelum menentukan lokasi yang tepat dilakukan survey lokasi dan mendokumentasikan dengan kamera. Hal Hal mendasar lain yang perlu dipertimbangkan.
- c. Bahan/ material Bahan-bahan dasar yang biasa digunakan untuk outdoor *sign* terbatas karena efek matahari dan cuaca yang dapat merusak bahan. Material yang biasa digunakan untuk outdoor *sign* yaitu lembaran metal, *steel structural shapes*, kayu, *exterior grade plywood*, *acrylic plastic*, tembaga, *aluminium*, batu, *concrete*, *fiberglass*.

2. Interior Sign

- a. Lokasi Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan lokasi yaitu karakteristik lingkungan, fungsi area yang bersangkutan, halangan-halangan, sudut pandang dan hubungan dengan *sign* yang lain.
- b. Pendukung Biasanya disarankan untuk menggunakan dua pendukung untuk setiap panel *sign* untuk menghindari perubahan letak, sehingga mengakibatkan kekacauan dalam menunjukkan arah
- c. Tanda *Freestanding* dan *porTable* Beberapa *interior sign* membutuhkan tanda *porTable*. Tanda tersebut dibuat seringan mungkin dan biasanya terpasang pada soket yang dapat dibongkar pasang. Biasanya tanda seperti ini digunakan untuk memperingati lantai yang basah, *elevator* yang rusak, dan lain-lain.
- d) Material Bahan-bahan yang bisa digunakan untuk indoor *sign* antara lain kayu, *plywood*, papan *fiber*, laminasi tekanan tinggi, tembaga, aluminium, *stainless steel*, *acrylic*, *vinyl*, *fiberglass*, *polycarbonate*, *plastic laminate*, kaca.
- e) Perawatan Perawatan yang dilakukan biasanya hanya membersihkan dalam jangka waktu tertentu.

g. Hal-hal Yang Perlu Diperhatikan Dalam Pembuatan Suatu Sign System

1. Penggunaan pictogram Penggunaan pictogram terbukti paling efektif untuk menggambarkan benda secara nyata, namun tidak cocok digunakan untuk mewakili suatu ide atau konsep. Hal ini dikarenakan adanya ambiguitas yang mampu mengacaukan makna. Oleh karena itu, penggunaan pictogram sebaiknya diawasi dengan sangat hati-hati karena audiens yang berasal dari banyak budaya yang berbeda.
2. Simbol dapat menjadi ambigu Jika penggunaan simbol tanpa disertai dengan kata-kata, dapat menimbulkan keambiguan dalam penangkapan pesan. Oleh karena itu, apabila ingin menggunakan simbol, lebih baik dipilih suatu simbol yang dipakai secara universal, dan dimengerti oleh semua orang dengan latar belakang budaya yang berbeda

h. Macam-Macam Pemasangan Sign System

Menurut Calori Chris (2015, hlm. 193) *This leads to the following four basic types of mounting:*

1. *Freestanding or ground-mounted, in which the bottom of the sign is fixed to a horizontal mounting surface, such as a floor.*
2. *Suspended or ceiling-hung, in which the top of the sign is fixed to a horizontal mounting surface, such as a ceiling.*
3. *Projecting or flag-mounted, in which the side of the sign is fixed perpendicular to a vertical mounting surface, such as a wall.*

4. *Flush or flat wall-mounted, in which the back of the sign is fixed parallel to a vertical mounting surface, such as a wall.*

Dengan terjemahannya: Macam-macam pemasangan *sign system* dalam pemetaan dan jarak pandang yaitu, sebagai berikut:

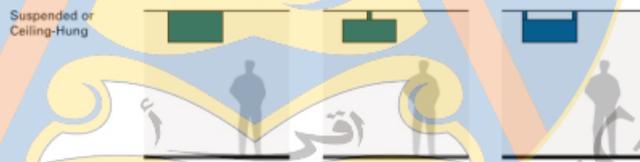
1. *Freestanding* atau *ground-mounted*, dimana bagian bawah *sign* menancap di lantai dan pemasangannya secara horizontal



Gambar 5.
Freestanding

(sumber : upnjatim.ac.id)
Diakses : 08 September 2021

2. *Suspended* atau *ceiling-hung*, bagian atas *sign* menancap di langit-langit dan pemasangannya secara horizontal.



Gambar 6.
Suspended

(sumber : upnjatim.ac.id)
Diakses : 08 September 2021

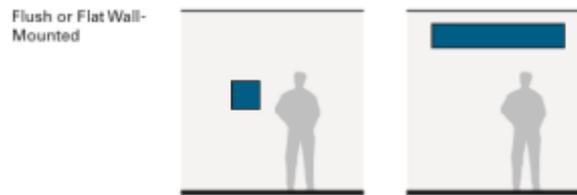
3. *Projecting* atau *flag-mounted*, pada bagian sisi *sign* menancap ke tembok dan pemasangannya secara *vertikal*.



Gambar 7.
Projecting

(sumber : upnjatim.ac.id)
Diakses : 08 September 2021

4. *Flush* atau *flat wall-mounted*, dimana bagian belakang *sign* menempel ke tembok dengan pemasangan secara *vertikal*.



Gambar 8.

Flush

(sumber : upnjatim.ac.id)

Diakses : 08 September 2021

i. Pemetaan Panah, Simbol dan Tipografi

Positions of Graphic Elements As with the proportional relationships of typography, symbols, and arrows, there are several options for the way they are positioned in relation to each other in Directional sign layouts. Two of these options, shown in include:

1. *Side-by-side positioning (arrows and symbols positioned in line with typography)*
2. *Stacked positioning (arrows and symbols positioned above [or below] typography)*

Menurut Calori Chris dalam bukunya *Signage and Wayfinding Design* (2007, hlm.170) pemetaan panah, simbol, dan tipografi adalah sebagai berikut:

3. Posisi *side by side* (anak panah diposisikan sesuai dengan tipografi).
4. *Stacked Positioning* (anak panah dan simbol diposisikan menumpuk di atas/bawah tipografi).

j. Warna dalam *Sign System*

Warna juga merupakan faktor yang penting untuk menunjang sebuah tanda. Simbol, *logotype*, dan warna merupakan tiga elemen visual yang diperlukan dalam menyusun sebuah *sign system*. Pemilihan warna yang tepat dapat membuat sebuah simbol tampak lebih hidup dan lebih menarik untuk diamati, dan memudahkan untuk diingat.

Dalam suatu logo atau simbol, warna dapat tampil sebagai perwakilan simbolik dan dapat juga tampil untuk mempengaruhi secara psikologis. Pada simbol yang bersifat persuasif, warna tampil secara psikologis, sehingga mampu mempengaruhi orang yang melihatnya. Sedangkan pada logo yang bersifat informatif, warna tampil sebagai perwakilan simbolik.

Penggunaan warna dalam pembuatan *sign system* sangat vital dalam usaha membuat *sign system* tersebut sesuai dengan lingkungannya. Warna yang dipilih harus berhubungan dengan warna dan bahan material dari bangunan dimana *sign system* tersebut akan dipasang. Walaupun begitu, untuk beberapa kasus tertentu, warna dari *sign system* harus dibuat kontras dengan bangunan sekitar dan pada kasus lain warnanya dibuat monokrom. Secara umum, warna pada *sign system* berfungsi sebagai:

1. Pengidentifikasian terhadap informasi/ pesan
2. Memperkuat keberadaan *sign system* melalui kekontrasan warna dengan lingkungan sekitar

3. Memberi identifikasi
4. Menarik perhatian
5. Menimbulkan pengaruh psikologis
6. Mengembangkan asosiasi
7. Membangun ketahanan minat
8. Menciptakan suatu suasana yang menyenangkan

Menurut Darmaprawira (dalam Fiki, 2011, hlm. 18) identifikasi warna terhadap penggunaannya di dalam *sign system* yaitu:

1. Merah Warna ini dipakai sebagai tanda larangan dan bahaya.
2. Biru Warna ini dipakai untuk tanda menyampaikan informasi
3. Hijau Warna ini dipakai untuk tanda keadaan gawat darurat, pertolongan pertama, dan perlindungan terhadap kebakaran.
4. Kuning Warna ini dipakai untuk tanda peringatan atau hati-hati.
5. Hitam Warna ini dipakai untuk warna simbol pada tanda yang menggunakan warna merah dan kuning. Selain itu warna juga dipakai sebagai tanda kewajiban.
6. Putih Warna ini dipakai untuk semua simbol dalam kelompok tanda-tanda lainnya, atau dapat juga digunakan pada semua tanda yang telah disebut di atas

k. Tipografi

Menurut Tinarbuko (2009, hlm. 25) Tipografi dalam hal ini adalah seni memilih dan menata huruf untuk berbagai kepentingan menyampaikan informasi berbentuk pesan sosial maupun komersial. Dewasa ini, perkembangan tipografi banyak dipengaruhi oleh kemajuan teknologi digital.

Tipografi dalam desain komunikasi visual dikatakan sebagai “*visual language*”, yang berarti bahasa yang dapat dilihat. Dimana tipografi yaitu salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. (Wijaya, 1991, hlm. 48). Peran daripada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Hampir semua hal yang berhubungan dengan desain komunikasi visual mempunyai unsur tipografi di dalamnya. Kurangnya perhatian pada tipografi dapat mempengaruhi desain yang indah menjadi kurang atau tidak komunikatif

a) Klasifikasi Tipografi Berdasarkan Bentuk Hurufnya

Klasifikasi tipografi berdasarkan bentuk hurufnya ada tiga jenis, yaitu roman dengan memiliki sirip yang berbentuk lancip, Sans Serif dengan tanpa sirip, dan Script menyerupai goresan tangan.

1. Serif (Berkait) Ciri-ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip di ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada

garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkannya adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

2. *Sans Serif* (Tidak Berkail) Pengertian Sans Serif adalah tanpa sirip/serif, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

3. *Script* (Goresan Tangan) Huruf Script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab. Dalam perancangan *sign system* ini, penulis menggunakan variasi huruf besar kecil agar dapat dibaca dengan mudah. Menurut Calori Chris (2015, hlm. 131) bahwa gaya tipografi yang menjadi basic untuk sebuah *sign system* terbagi menjadi dua yaitu serif dan sans serif.

Keep in mind that with such a wide range of typefaces available, particularly for Latin character sets, typically, EG designers use existing typefaces for signage programs, rather than designing new ones. There are three good reasons for this:

1. *Many existing typefaces are highly legible and well-proven in signage applications.*

2. *Some signage projects, such as those that are part of a larger Graphic standards program, actually require the use of a specific existing typeface(s), to create or maintain a consistent Graphic or brand identity at the client's various facilities and sites.*
3. *Use of existing typefaces is standard practice for signage programs because typeface design is a complex process, requiring specialized skills that are, in most cases, beyond the EG designer's range of expertise. In such cases, engagement of a professional type designer is necessary.*

Dengan terjemahannya: Pada umumnya para *Environmental Graphic Designer* memanfaatkan tipografi yang sudah ada untuk membuat *sign system* daripada mendesain yang baru. (Calori Chris, 2015, hlm. 129) berikut tiga alasannya:

1. Beberapa proyek *sign system* memerlukan grafis yang lebih besar sehingga sangat membutuhkan penggunaan jenis huruf yang spesifik untuk mempertahankan citra merek.
2. Penggunaan tipografi yang sudah ada telah menjadi standar untuk membuat *sign system* karena membuat

tipografi yang baru akan memakan waktu dan membutuhkan keahlian yang khusus.

3. Banyak *typeface* yang sudah ada dapat terbaca dan sudah terbukti pada pengaplikasian *sign system*.

1. *Logotype*

Logo asal katanya dari bahasa Yunani yaitu logos, yang berarti kata, pikiran, pembicaraan, dan akal budi. Logo pada awalnya lebih dulu terpopuler dengan istilah *logotype*. Pada tahun 1810-1840 pertama kali istilah *logotype* muncul, diartikan sebagai: tulisan nama entitas yang didesain secara khusus dengan menggunakan teknik lettering atau dengan memakai jenis huruf tertentu. Jadi *logotype* awalnya adalah elemen tulisan saja. (Rustan, 2009, hlm. 12).

Dengan perkembangan yang semakin maju orang membuatnya semakin unik atau berbeda satu sama lainnya. Mereka lebih mengolah hurufnya, menambahkan elemen gambar, bahkan tulisan dan gambar dicampur menjadi satu, dan semua itu masih banyak yang menyebutnya dengan istilah *logotype*. (Rustan, 2009, hlm. 13). Menurut Rustan (2009, hlm. 13) Fungsi *Logotype* yaitu sebagai berikut:

1. Identitas diri. Untuk membedakannya dengan identitas milik orang lain.
2. Tanda kepemilikan. Untuk membedakan miliknya dengan milik orang lain.
3. Tanda jaminan kualitas.

4. Mencegah peniruan/pembajakan.

m. Infografis

Menurut majalah yang diterbitkan oleh Forum Grafika Digital yang berjudul “The Rise of InfoGraphic” menyebutkan bahwa infografis adalah bagian dari ilmu desain grafis yang menampilkan secara visual sebagai sebuah informasi, data, maupun pengetahuan sehingga terlihat sederhana, singkat dan mudah dipahami (Wiria, 2013: 15).

n. Semiotika

Dalam definisi Saussure (Budiman, 2012:11), semiotika atau semiologi merupakan sesuatu anggapan bahwa selama pembuatan dan tingkah laku manusia membawa makna atau selama manusia yang berfungsi sebagai tanda, dimana harus ada sistem pembedaan dan konvensi yang memungkinkan makna itu. Sedangkan semiotika dalam definisi Peirce (Budiman, 2012:12) adalah manusia hanya dapat berpikir atau bernalar melalui sebuah tanda.

Artinya pikiran sama dengan semiotika dan semiotika dapat diterapkan pada segala macam tanda. Sedangkan semiotika menurut yang ditulis dalam buku semiotika komunikasi visual, semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tanda (*sign*), berfungsinya tanda serta produksi massal (Budiman, 2012:12).

o. Gestalt

Gestalt merupakan istilah psikologi yang berarti “kesatuan yang utuh”. Teori ini menjelaskan tentang proses penyatuan dan pengorganisasian komponen-komponen yang berbeda supaya membentuk visual atau pola yang memiliki unsur kesatuan atau kemiripan. Selain itu, teori Gestalt ini juga mencakup hal yang pada teori persepsi visual yang dikembangkan oleh psikologi dari Jerman pada tahun 1920. Teori Gestalt banyak menjelaskan bagaimana persepsi visual dapat terbentuk. Persepsi tersebut dapat terbentuk melalui : 1) Kesamaan bentuk (*similarity*), 2) Kesenambungan pola (*continuity*), 3) Penutupan bentuk (*closure*), 4) Kedekatan posisi (*proximity*), 5) *Similarity*, dan 6) Gambar dan Latar (*figure and ground*)

Pada perancangan ini digunakan teori tentang pengayaan bentuk sebagai acuan untuk menyederhanakan bentuk *sign*. Berikut beberapa jenis pengayaan bentuk :

- 1) Stilasi / Dekorasi,
- 2) Distorsi,
- 3) Deformasi dan
- 4) Ekspresi.

2. Tinjauan Khusus

a. Desa Wisata

Desa wisata adalah desa yang memiliki potensi keunikan dan daya tarik wisata yang khas, baik berupa karakter fisik lingkungan alam

pedesaan maupun kehidupan sosial budaya kemasyarakatanyang dikelola dan dikemas secara menarik dan alami dengan pengembangan fasilitas pendukung wisatanya, dalam suatu tata lingkungan yang harmonis dan pengelolaan yang baik dan terencana sehingga siap untuk menerima dan menggerakkan kunjungan wisatawanke desa tersebut,serta mampu menggerakkan aktifitas ekonomi pariwisata yang dapat meningkatkan kesejahteraan dan pemberdayaan masyarakat setempat(Muliawan, 2008). Menurut Muliawan (2008) prinsip pengembangan desa wisata adalah sebagai salah satu produk wisata alternatif yang dapat memberikan dorongan bagi pembangunan pedesaan yang berkelanjutan serta memiliki prinsip-prinsip pengelolaan antara lain:

- a. Memanfaatkan sarana dan prasarana masyarakat setempat.
- b. Menguntungkan setempat.
- c. Berskala kecil untuk memudahkan terjalinnya hubungan timbal balik dengan masyarakat setempat.
- d. Melibatkan masyarakat setempat.
- e. Menerapkan pengembangan produk wisata pedesaan.

b. Kriteria Desa Wisata

1. Memiliki potensi keunikan dan daya tarik wisata yang khas (sebagai atraksi wisata), baik berupa karakter fisik lingkungan alam pedesaan maupun kehidupan sosial budaya kemasyarakatan.

2. Memiliki dukungan dan kesiapan fasilitas pendukung kepariwisataan terkait dengan kegiatan wisata pedesaan, yang antara lain dapat berupa : akomodasi/penginapan, ruang interaksi masyarakat dengan wisatawan/tamu, atau fasilitas pendukung lainnya.
3. Memiliki interaksi dengan pasar (wisatawan) yang tercermin dari kunjungan wisatawan ke lokasi desa tersebut.
4. Adanya dukungan, inisiatif dan partisipasi masyarakat setempat terhadap pengembangan desa tersebut terkait dengan kegiatan kepariwisataan (sebagai desawisata).

c. Atraksi Desa wisata Nagata

1. Batu Talempong



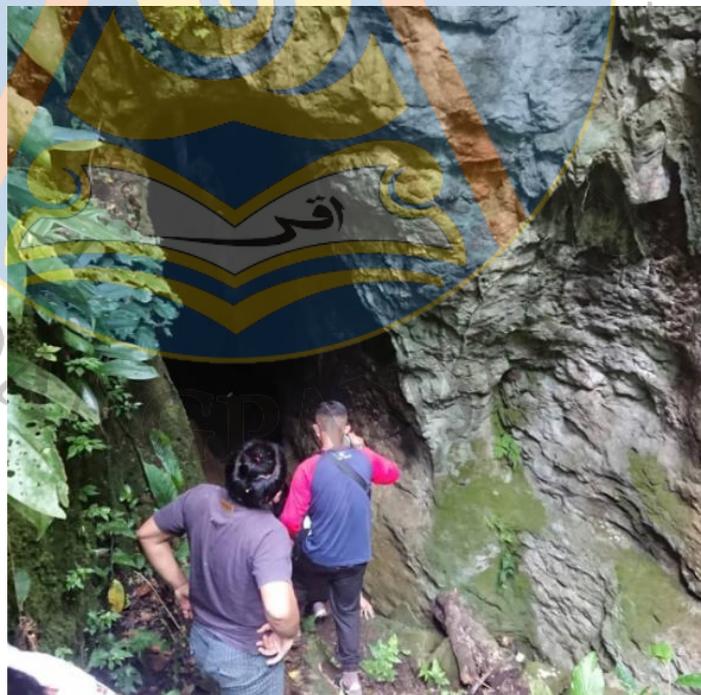
Gambar 9.
Batu Talempong
(sumber : zainul fakhri)

2. Bumi Perkemahan



Gambar 10.
Bumi Perkemahan
(sumber : zainul fakhri)

3. Jelajah Goa



Gambar 11.
Goa
(sumber : zainul fakhri)

d. *Accessibilities* (Akses)



Gambar 12.
Jalan Menuju lokasi wisata
(sumber : zainul fakhri)

e. *Amenities* (fasilitas pendukung)

1. Toilet



Gambar. 13.
Toilet
(sumber : zainul fakhri)

2. Mushola



Gambar 14.
Mushola
(sumber : zainul fakhri)

3. Ruang Publik

4. *Homestay*

5. *Photo booth*

6. *Merchandis*

a. Accommodation (Penginapan)

b. Activities (aktivitas)

1. Sepeda Gunung

2. Panen Jeruk



Gambar 15.
Agro wisata
(sumber : zainul fakhri)

3. Permainan alat music daerah daerah



Gambar. 16.
Talempong Batu
(sumber : zainul fakhri)

4. Mengamati Bunga Langka



Gambar. 17.
Bunga Bangkai
(sumber : zainul fakhri)

a. Ancillary services (Layanan Pendukung)

1. Tour Guide



Gambar. 18.
Guide Wisata
(sumber : zainul fakhri)

F. Metode Penciptaan

1. Tahap Persiapan

Sebelum dilakukan proses perancangan Grafis Lingkungan Desa wisata Nagata ini, hal utama yang dilakukan ialah mencari, mengumpulkan dan research data. Pada tahap ini pengumpulan data melalui dokumentasi, buku referensi, serta wawancara dari narasumber yang bersangkutan. Pada tahap ini juga pengumpulan data melalui Studi Pustaka, dari dua bagian yaitu verbal dan data visual.

a. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah suatu aktivitas pengamatan terhadap sebuah objek secara langsung dan mendetail guna untuk menemukan informasi mengenai objek tersebut. Menurut Sugiyono (2012:204), observasi adalah suatu proses penelitian dengan mengamati suatu kondisi dari

bahan-bahan pengamatan. Untuk bagian teknik observasi seperti ini sangat cocok digunakan sebagai penelitian guna proses pembelajaran, perilaku dan sikap, dan juga lain sebagainya.

Dalam observasi ini penulis dapat mengetahui segala bentuk permasalahan pengelola wisata dan wisatawan yang hadir ke desa wisata Nagata, seperti belum adanya grafis lingkungan dan *sign system* dan juga mengetahui segala bentuk kebutuhan untuk kelangsungan dan kenyamanan selamaberwisata.

2. Wawancara

Wawancara menurut Lexy J. Moleong (1991:135) adalah percakapan dengan maksud-maksud tertentu. Pada metode ini metode ini peneliti dan reponden berhadapan langsung (*face to face*) untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi bagaimana wisatawan menemukan lokasi wisata, dan kendala apa saja yang didapat ketika berkunjung ke Kawasan lokasi wisata, wawancara berisikan pertanyaan bagaimana dapat mengetahui wisata ini, kesulitan apa yang didapat ketika berkunjung ke desa wisata Nagata, kritik saran dan sebagainya



Gambar 19.

Wawancara bersama Indri sebagai wisatawan yang berkunjung ke desa wisata naga
(Dokumentasi: Gema Perdana, 2021)



Gambar 20.

Wawancara Bersama Ag sebagai wisatawan yang berkunjung
Ke desa wisata naga
(Dokumentasi: Hasnavia, 2021)

3. Kepustakaan

Teknik kepustakaan merupakan cara pengumpulan data bermacam-macam material yang terdapat di ruang kepustakaan, seperti koran, buku-buku, majalah, naskah, dokumen, dan sebagainya yang relevan. (Koentjaraningrat, 1983 : 420). Dalam pengantar karya ini, penulis menggunakan pustaka dari beberapa sumber buku tentang perancangan *Sign System*, Semiotika, infografis, teori warna, teori tipografi, dan bahan acuan yang diperoleh dari penelitian.

4. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu. Bisa berbentuk tulisan, gambar ataupun karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya berupa foto, gambar hidup, sketsa, dan lain sebagainya (Sugiyono, 2012:240).

Memperoleh semua informasi mengenai Kawasan desa wisata Nagata dengan mengambil beberapa data dokumen dokumen yang berkaitan dengan visual dan foto tentang Desa wisata Nagata sebagai pedoman atau penyaringan ide dalam perancangan *Sign System* dan media-media pendukung lainnya yang dianggap perlu untuk dirancang.

Beberapa hasil dokumentasi dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:



Gambar 21.
 Bumi Perkemahan
 (Sumber: Yoga, 2021)



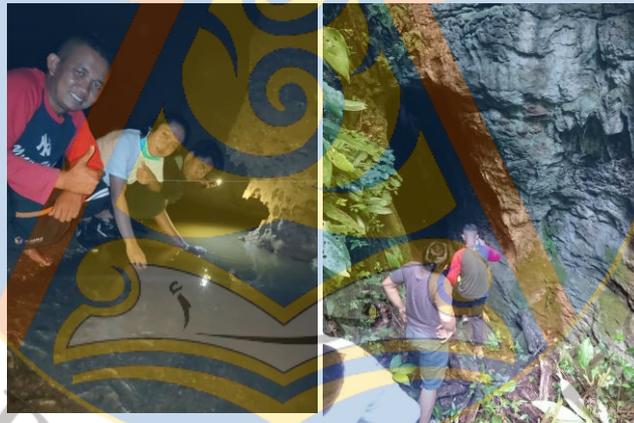
Gambar 22.
 Batu Talempong
 Sumber yoga 2021



Gambar 23
 Bunga Bangkai
 Sumber yoga 2021



Gambar 24.
Agrowisata Jeruk
(Sumber: Guntur, 2021)



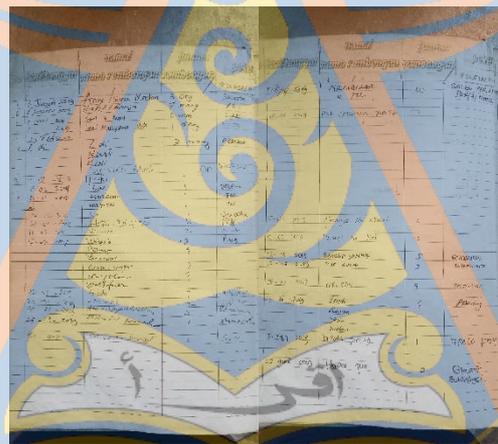
Gambar 25.
Goa Luak Begak
(Sumber: Nova Arianto, 2021)



Gambar 26.
Pondok Tahfidz
(Sumber: Irfan Oktri Mulya, 2021)



Gambar 27.
Jalan desa wisata
 (Sumber: Zainul fakri, 2021)



Gambar 28.
Buku Tamu
 (Sumber: Zainul fakri, 2021)

Dari hasil dokumentasi dapat menjadi buah pemikiran dan konsep yang matang untuk perancangan sebuah *sign system* yang sesuai dengan kebutuhan Kawasan desa wisata Nagata.

b. Ruang Lingkup

Ruang lingkup perancangan merupakan pencapaian media terhadap target audiens sebelum menentukan tujuan kreatif, strategi kreatif dan program

kreatif terlebih dahulu ditentukan karakter target audiens, secara geografis, demografis, dan psikografis:

1. Geografis

Dalam perancangan *Sign system* secara umum mencakup wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan lebih khususnya kepada masyarakat Provinsi Sumatera Barat Kab. Lima Puluh Kota, dan sekitarnya yang berkunjung ke wilayah desa wisata Nagata

2. Demografis

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Usia : 18 sampai 50 Tahun.

Pekerjaan : Semua jenis pekerjaan

Strata sosial : Seluruh strata sosial Masyarakat yang menyukai dan meminati wisata alam dan religi.

3. Psikografis

- 1) Kalangan masyarakat yang ingin menjernihkan pikiran dengan wisata.
- 2) Wisatawan
3. Orang yang mencintai alam, tradisi dan keindahan alam

2. Perancangan

a. Metode Perancangan

- 1) Analisis SWOT

Dalam menganalisa suatu permasalahan di butuhkan suatu rangkaian pertanyaan yang benar sehingga solusi yang dicapai

akan tepat dan efisien. Untuk mendukung terciptanya perancangan *Sign system* Kawasan desa wisata Nagata, maka dirancang sebuah metode yang mendalami tentang apa yang menjadi kebiasaan-kebiasaan yang ada pada sasaran, dengan menggunakan Metode Analisis S.W.O.T

a) Strength (kekuatan)

Kelebihan yang dimiliki oleh Desa wisata Nagata diantaranya :

1. Kondisi alam yang masih asri dan terjaga.
2. Mempunyai objek wisata yang unik yakni batu talempong
3. Terpilih menjadi 4 besar di kabupaten lima puluh kota dalam anugerah desa wisata 2021
4. Masyarakat yang ramah akan kehadiran wisatawan

b) Weakness (kelemahan)

Beberapa kelemahan yang dirasakan:

1. Belum begitu dikenal karena baru dirintis
2. Akses ke lokasi wisata yang sulit diakses dengan kendaraan roda empat
3. Masih banyak kekurangan dari segi pengelolaan dan fasilitas
4. Belum terlalu terekspos media.

c) Opportunities (peluang)

Beberapa peluang pada Desa wisata Nagata ini :

1. *Object* wisata yang ditawarkan unik dan masih asri
2. *Object* wisata baru yang masih dirintis
3. Tersedianya Akses internet untuk kebutuhan selfi dan social media

d) Threats (Ancaman)

Ancaman dalam perancangan *Sign system* desa wisata Nagata ini adalah:

1. Belum mendapat kepercayaan dari wisatawan karena masih baru dirintis
2. Pengelolaan yang masih belum sempurna sehingga banyak kekurangan
3. Kekurangan fasilitas

Setelah menganalisis menggunakan analisis S.W.O.T dapat disimpulkan bahwa perancangan *sign system* desa wisata Nagata ini memiliki beberapa kelebihan, kekurangan dan peluang dalam perancangan yang akan membantu penulis dalam merancang sebuah *sign system* yang sesuai dengan yang diharapkan dan menjadi pemecah permasalahan yang dihadapi.

b. Strategi Perancangan

Target sasaran dalam perancangan Grafis Lingkungan ini adalah khalayak yang berada di wilayah kabupaten lima puluh kota dan payakumbuh khusus nya Sumatera Barat. Dalam merancang Grafis Lingkungan ini dibutuhkan elemen-elemen visual yang nantinya dijadikan sebagai media dalam pembentukan Grafis Lingkungan ini.

Penggunaan tipografi, warna serta ikon disesuaikan dengan ciri khas dan hal ikonik yang berasal dari Desa wisata dan daerah ini. Untuk *pictogram* akan menampilkan visual yang sederhana yang dapat dimengerti oleh pengunjung dengan tepat. *Pictogram* nantinya dijadikan sebagai sarana komunikasi bagi pengunjung untuk berbagai informasi dan fasilitas yang ada di area lingkungan Desa wisata Nagata. Kehadiran *pictogram* ini akan berguna untuk memandu pengunjung agar lebih mempermudah pengalamannya saat di Desa wisata Nagata.

3. Tahap Perwujutan

a. Strategi Media

Untuk pembuatan Grafis Lingkungan Desa wisata Nagata yang bertujuan membuat audiens mudah untuk mengidentifikasi letak dan wilayah Desa wisata dan dapat meningkatkan daya tarik pengunjung dan masyarakat, berdasarkan hasil analisis serta hasil brainstorming dari beberapa ide, maka konsep yang dipergunakan adalah perancangan Grafis Lingkungan yang mengusung citra budaya Minang Kabau dan Merasakan suasana perkampungan yang sebenarnya.

Proses penentuan konsep perancangan diawali dengan melakukan brainstorming mengenai latar belakang, sejarah, fakta dari Desa Wisata. yang pertama yaitu mencari, mengumpulkan dan research data, data tersebut bisa berupa *Keyword*, ataupun kata-kata yang bisa mendeskripsikan Desa Wisata. Langkah selanjutnya adalah eksplorasi ke dalam bentuk *mind mapping*. Tahap berikutnya digitalisasi desain

sketsa pada *software* adobe *illustrator* dan pemilihan gaya *font* yang mudah dibaca dan dimengerti, dan juga pemilihan warna yang sesuai.

Dalam penerapannya ada beberapa media yang diperlukan untuk mendukung perancangan *sign system*, antara lain sebagai berikut:

1. *Sign System*

Dalam pemecahan solusi pada permasalahan yang ada pada Desa wisata Nagata setelah melalui riset pengumpulan data serta proses kreatif, maka ditetapkan beberapa media yang cocok untuk Desa wisata Nagata tersebut seperti :

- a) *Information Sign Information Sign* berisi tentang informasi yang ada pada setiap objek wisata Desa wisata Nagata, menyambut tamu (selamat datang), serta *mapping area*.
- b) *Identification Sign Identification Sign* ini untuk mengidentifikasi apa-apa saja yang ada dalam Kawasan Desa wisata Nagata.
- c) *Direction Sign Direction sign* berisi tentang arahan/petunjuk arah yang digambarkan secara jelas untuk pengunjung saat mengunjungi Desa wisata Nagata. Digunakan untuk mengarahkan pengunjung menuju lokasi ataupun fasilitas yang ada.

1. *Suspended* atau ceiling-hung *Overhead sign* digunakan pada perancangan *sign system* Desa wisata Nagata, ini

berfungsi agar terlihat dari jauh dan dapat ditemukan dengan mudah.

2. *Freestanding* atau *ground-mounted* Bagian bawah *sign* menancap di lantai dan pemasangannya secara horizontal.

Diberikan pada luar ruangan seperti pada petunjuk tempat parkir.

d) *Warning Sign*

Warning sign berfungsi untuk memberikan peringatan/larangan, apa yang harus diwaspadai pada pengunjung. Seperti untuk tidak mendekati/memegang atau menyentuh suatu benda, tempat atau ruangan yang ada pada Kawasan Desa wisata Nagata. Secara umum berupa *symbol sign*.

e) *Information sign*

Information sign berupa papan penjelasan tentang setiap objek wisata terkait sejarah latar belakang dan informasi penting lainnya.

2. *Pictogram*

Pictogram dirancang untuk merepresentasikan ruangan atau bagian diluar dan di Kawasan Desa wisata dalam bentuk *icon*, yang mana juga digunakan dalam perancangan *sign system* nantinya.

3. *Table sign*

4. *Id Card*

5. Tiket Masuk

4. Penyajian karya

Penyajian karya ini akan dilaksanakan dalam sajian pameran sebagai bentuk publikasi kepada khalayak ramai. Dalam pameran ini akan menampilkan beberapa media antara lain seperti *sign age*, media perancangan, *Graphic standard manual book*, id card, dan tiket.



