

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Sumatera Barat adalah sebuah provinsi di Indonesia yang terletak di sisi barat pulau Sumatera, wilayah Sumatera Barat mempunyai topografi mulai dari daratan rendah (datar) pada daerah pesisir pantai, dan bergelombang berbukit-bukit membentang pada gugusan pegunungan bukit barisan dengan ketinggian permukaan daerah Sumatera Barat mulai dari 2m – 2330m dari permukaan laut.

Dilihat dari letak posisi provinsi, Sumatera Barat mempunyai iklim tropis basah, sehingga tidak terdapat perbedaan mencolok antara musim hujan dan musim kemarau. Sumatera Barat terdiri dari 19 kabupaten dan kota yang memiliki berbagai macam destinasi wisata, mulai dari destinasi wisata budaya, wisata sejarah, wisata pantai, hingga pegunungan semua ada di Sumatera Barat.

Kabupaten Solok adalah salah satu daerah yang ada di Sumatera Barat yang memiliki 14 kecamatan dan 74 nagari. Kabupaten Solok memiliki berbagai macam destinasi wisata, diantaranya Kebun Teh, Danau Kembar, panorama Chi Nang Kiek dan yang terbaru Geowisata Pincuran Puti yang terletak di Nagari Talang Babungo.

Geowisata Pincuran Puti berada di daerah Kayu Janguik Nagari Talang Babungo, wisata ini terdapat beberapa aliran air diatas batu (pincuran) dengan air yang jernih, bebatuan karang yang cantik, serta memiliki suasana yang tenang dan

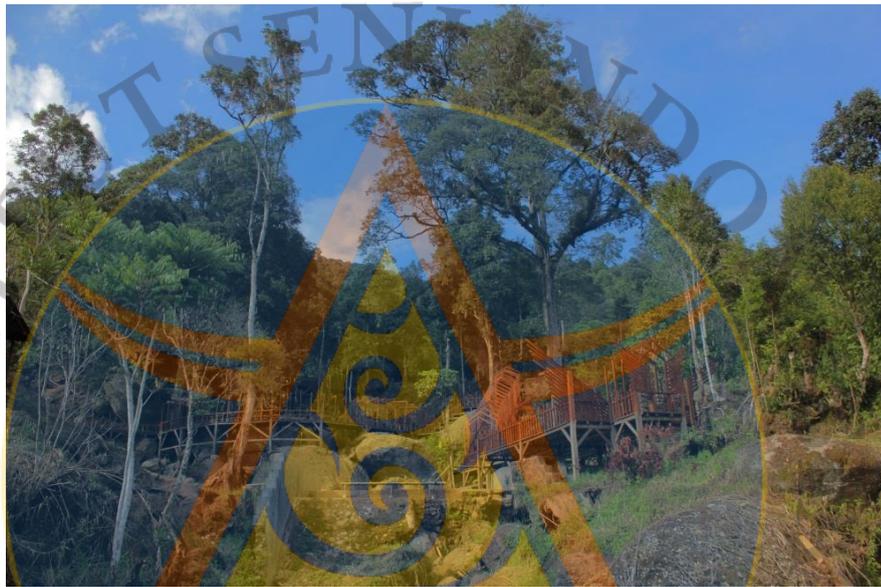
asri, karna terhampar di daerah perbukitan yang memiliki udara sejuk dan pemandangan yang indah.

Konsep wisata dengan menggabungkan unsur budaya, sejarah cerita rakyat dan alam, membuat tempat ini memiliki potensi yang tinggi sebagai destinasi wisata di Kabupaten Solok, dengan harganya yang terjangkau juga membuat tempat wisata ini sangat cocok untuk dijadikan pilihan rekreasi bersama keluarga untuk refreshing.

Sebelum di promosikan lebih luas ke ruang publik, tentu Pincuran Puti sebagai objek wisata perlu berbenah terlebih dahulu dari aspek objeknya. Saat ini Pincuran Puti sudah mulai membangun aksentuasi tempat supaya lebih baik untuk di kunjungi. Ada satu masalah yang belum terfikirkan oleh pengelola Pincuran Puti, berdasarkan observasi terjadi permasalahan tersebut, dan berdasarkan wawancara dengan pengelola Pincuran Puti yang bernama Febri Yoki Herino, lokasi tersebut cukup sulit untuk ditemukan, salah satunya ada beberapa pengunjung tidak menemukan bahkan tersesat, dan lokasi cukup sulit untuk diakses.

Selanjutnya dari aspek kesiapan objek, dapat dilihat fasilitas yang ada di Pincuran Puti sudah cukup banyak, hanya saja belum ada system informasi yang terintegrasi untuk mendukung pengunjung dalam mendapatkan informasi terhadap fasilitas itu serta terhadap lingkungan tertentu yang terdapat di Pincuran Puti, seperti tanda peringatan, bagaimana memandu mereka secara Prohibitory supaya tidak membahayakan selama berada di lokasi.

Mengingat secara Topografi karakter lokasi Pincuran puti berada di daerah perbukitan sehingga memiliki kontur wilayah yang naik turun, dan banyak bebatuan sehingga diperlukan system informasi yang baik seperti dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 1.**  
Geowisata Pincuran Puti  
(Sumber: Muhammad Fajri, 2022)

System informasi yang baik dan tepat disebuah kawasan yang memiliki karakter tertentu menjadi sangat penting, oleh sebab itu berdasarkan pemikiran tersebut diatas penulis merasa sebelum dipromosikan lebih luas keruang publik Pincuran Puti perlu berbenah. Salah satu upaya untuk berbenah secara internal berdasarkan observasi sebelumnya perlu dibuatkan grafis lingkungan yang terintegrasi sebagai sebuah system informasi bagi pengunjung disana.

Berdasarkan observasi lapangan secara langsung grafis lingkungan yang ada di kawasan wisata Pincuran Puti belum konsisten dan terintegrasi dengan baik,

hal tersebut terlihat dari tidak adanya *sign system* yang baik untuk memberi informasi pada wisatawan tentang wisata tersebut, *sign system* tidak terintegrasi dan tidak memiliki satu kesatuan yang utuh, hal tersebut menyebabkan beberapa pengunjung tidak mendapatkan informasi yang jelas seperti gambar berikut .



**Gambar 2.**  
Geowisata Pincuran Puti  
(Sumber: Muhammad Fajri, 2022)

Berdasarkan masalah di atas maka perlu dilakukan perancangan grafis lingkungan Wisata Pincuran Puti. *Sign system* yang mengedepankan unsur komunikatif, modern, dan terintegrasi serta diharapkan dapat memberi informasi yang jelas tentang wisata Pincuran Puti yang baik. Dengan adanya perancangan *sign system* dapat mengakomodasi kebutuhan pengunjung akan informasi yang dibutuhkan serta membangun kepercayaan pengunjung dalam hal kenyamanan berwisata. Sehingga dapat membuat pengunjung merasa nyaman dan aman dalam berinteraksi dengan lingkungan wisata Pincuran Puti.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Bagaimana merancang sistem informasi yang terintegrasi dengan baik melalui *sign system* dilokasi tersebut sehingga informasi dapat diserap dengan baik dan jelas oleh pengunjung?

## **C. Tujuan dan Manfaat Perancangan**

### **Tujuan Perancangan**

- a. Memberikan informasi yang komunikatif dan menarik tentang lokasi fasilitas yang ada di kawasan Geowisata Pincuran Puti kepada pengunjung.
- b. Merancang grafis lingkungan yang dan komunikatif dan menarik secara sajian informasi tentang kawasan Geowisata Pincuran Puti.

### **Manfaat Perancangan**

1. Geowisata Pincuran Puti

Sebagai upaya dalam membangun kesiapan wisata untuk menerima kunjungan dan dipromosikan lebih lanjut keruang publik.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Bagi lembaga pendidikan perancangan ini dapat menjadi acuan penelitian selanjutnya tentang perancangan yang serupa.

3. Bagi Masyarakat

Mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi yang jelas tentang fasilitas yang ada di kawasan geowisata pincuran puti.

#### 4. Bagi Penulis

Bagi penulis perancangan ini dapat menjadi sarana untuk mengembangkan keilmuan tentang bidang Desain Komunikasi Visual khususnya Grafis lingkungan.

#### D. Tinjauan Karya

Pada orisinalitas perancangan dipilih tiga perancangan yang relevan dengan perancangan yang akan dilakukan dan sebagai karya pembandingan dalam menentukan sebuah perancangan agar terhindar dari plagiarisme dan memiliki nilai pembeda antara karya yang satu dengan yang lainnya. Pembandingan perancangan bisa berupa Simbol yang tidak boleh sama atau menyerupai dengan symbol atau *icon* grafis lingkungan pada tempat wisata lain, warna dan makna pihak lain untuk menghindari *image* ganda atau bias di pikiran masyarakat.

Biasanya kesederhanaan atau kompleksitas akan dapat menampilkan makna yang mendalam dan pesan yang disampaikan akan terbaca dengan jelas oleh masyarakat. Tidak ada aturan khusus mengenai bahwa simbol tersebut harus sederhana ataupun kompleks tetapi semuanya harus memiliki arti dan filosofis yang jelas. Pada orisinalitas perancangan dipilih tiga perancangan yang relevan dengan perancangan yang dilakukan.

## 1. Perancangan Grafis Lingkungan objek wisata bukit Chi Nang Kiek

Objek wisata bukit Chi nang kiek adalah objek wisata yang terletak di Singkarak kabupaten solok, objek wisata ini umumnya memiliki berbagai macam wahana bermain keluarga dan memiliki fasilitas yang lainnya, maka dibutuhkan grafis lingkungan sebagai sarana sistem informasi yang efektif dan komunikatif.

Tujuan dari perancangan grafis lingkungan ini adalah untuk memberi informasi yang efektif dan komunikatif tentang lokasi objek dan fasilitas yang ada pada objek wisata bukit Chi Nhang Kiek kepada pengunjung serta dapat mewakili image objek wisata bukit Chi nang kiek secara visual.

Landmark dibawah ini menjadi karya pembanding untuk karya yang dibuat karena memiliki tujuan dan fungsional yang sama seperti konsep dan teknik pembuatan di dalamnya. Pembedanya yaitu antara konsep perancangan dari karya pembanding ialah visualnya yang informatif dan komunikatif serta mudah diingat oleh pengunjung.



**Gambar 3.**

Landmark objek wisata bukit chinangkiek  
(Sumber: Aryavesa Abyan Janata, 2022)

## 2. Perancangan Grafis Lingkungan objek wisata Bunga Raflesia Desa Mannau Sembilan

Objek wisata ini adalah objek wisata tumbuhan bunga langka yang terdapat di desa Mannau Sembilan provinsi Bengkulu. Wisata ini berada di lokasi yang sangat jauh dari pemukiman sehingga terdapat keterbatasan sarana prasarana yang dapat memandu wisatawan yang datang, maka dari itu diperlukan grafis lingkungan sebagai sistem informasi bagi pengunjung.

Perancangan *sign system* yang terintegrasi merupakan solusi dalam memandu atau memberikan tanda visual di sebuah lokasi objek wisata Bunga Raflesia Desa Mannau Sembilan. Dengan mempertimbangkan perwujudan rancangan, perancangan meliputi signage dilanjutkan dengan rancangan pictogram dan identitas berupa landmark.

Bentuk pictogram yang ditampilkan dibawah ini merupakan perbandingan dari desain pictogram yang akan dirancang nanti, desain yang unik dan mudah dipahami membuat tempat wisata tersebut mudah dijelajahi oleh pengunjung wisata tersebut.

Bentuk dasar Pictogram yang digunakan yaitu menggunakan Teknik Gestalt, yang membuat seseorang mempersepsikan apa yang terlihat dari lingkungannya sebagai kesatuan yang utuh, dan wisata Bunga Raflesia desa Mannau Sembilan ini menggunakan satu warna serta objek atau bentuknya di blok, sehingga membuat bentuk pictogram tersebut lebih mudah dipahami oleh pengunjung.



**Gambar 4.**  
Pictogram wisata Bunga Raflesia Desa Mannau Sembilan  
(Sumber:Novan Ariyesven, 2022)

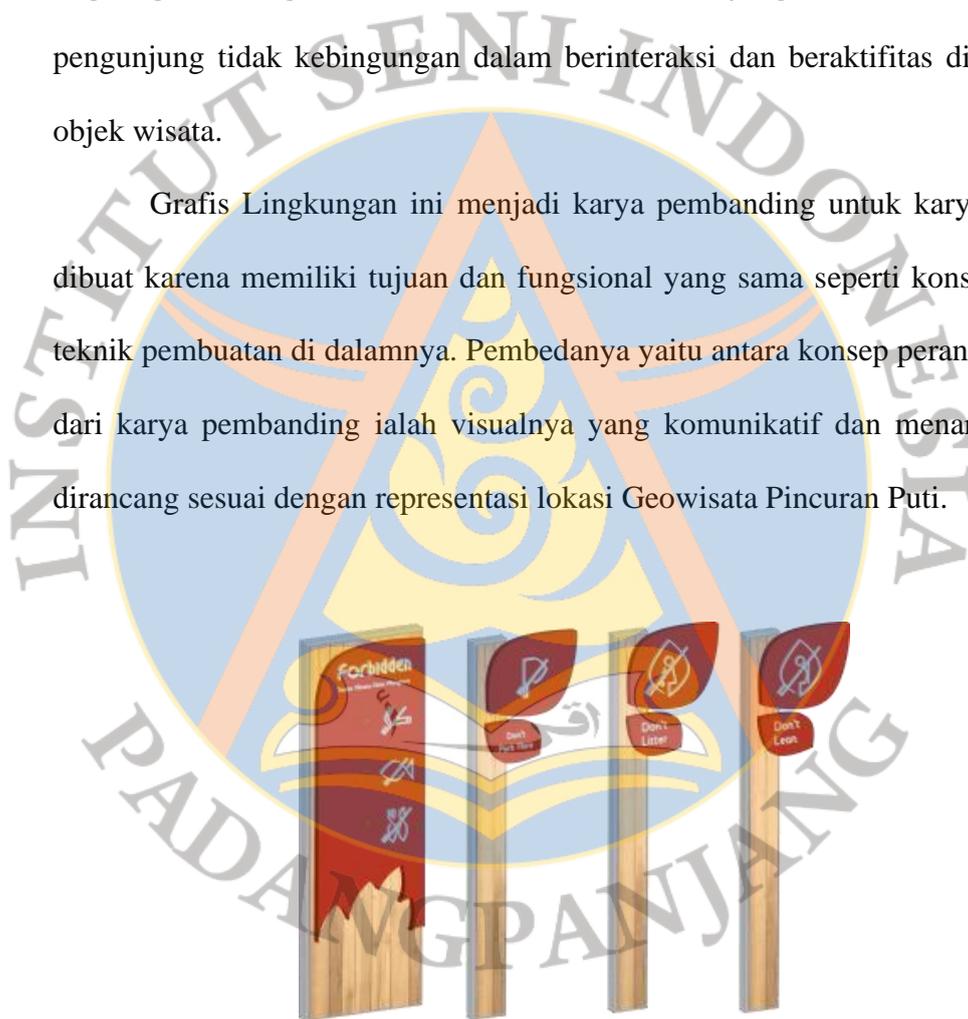
### 3. Perancangan Grafis Lingkungan Taman Wisata Hutan Mangrove Jakarta Utara

Taman Wisata Alam Mangrove yang berlokasi di kawasan Pantai Indah Kapuk, Jakarta Utara, merupakan lokasi konservasi tumbuhan mangrove sekaligus objek wisata baru di Jakarta. Kawasan ini merupakan area hutan terakhir yang berada di kawasan Ibu Kota Jakarta. Taman Wisata Alam hutan mangrove menyajikan ekosistem hutan bakau yang berfungsi sebagai pertahanan terakhir untuk melawan abrasi air laut.

Kawasan ini tampil sebagai fasilitas rekreasi, pendidikan, pembelajaran dan wisata alam bagi warga Jakarta dan sekitarnya. Saat ini, kelengkapan penunjang Taman Wisata Alam Mangrove masih memiliki kekurangan, yang sangat menonjol adalah kurangnya penunjuk arah pada kawasan taman, dan kehadiran petugas di lapangan yang jumlahnya masih kurang.

Hal ini mengakibatkan wisatawan sulit atau minim informasi mengenai lokasi spesifik dari taman hutan mangrove tersebut. Sebagai upaya membangun kesiapan wisata dalam menerima kunjungan dan menunjang pelayanan yang memadai bagi pengunjung, maka diperlukan grafis lingkungan sebagai sebuah media informasi yang komunikatif agar pengunjung tidak kebingungan dalam berinteraksi dan beraktifitas di lokasi objek wisata.

Grafis Lingkungan ini menjadi karya pembanding untuk karya yang dibuat karena memiliki tujuan dan fungsional yang sama seperti konsep dan teknik pembuatan di dalamnya. Pembedanya yaitu antara konsep perancangan dari karya pembanding ialah visualnya yang komunikatif dan menarik dan dirancang sesuai dengan representasi lokasi Geowisata Pincuran Puti.



**Gambar 5.**

Signage Taman Wisata Hutan Mangrove Jakarta Utara  
(Sumber:telkomuniversity.ac.id, 2022)

## E. Landasan Teori

Dalam perancangan Grafis Lingkungan diperlukan landasan teori yang sesuai dengan kebutuhan desain agar perancangan tersebut dapat dipertanggung jawabkan. Teori yang dipakai dalam perancangan ini merupakan penguat desain dan rujukan perancangan. Adapun beberapa teori antara lain :

### 1. Grafis Lingkungan

Grafis lingkungan itu lebih dikenal dengan *Environmental Graphic Design* adalah segala bentuk grafis penunjuk arah yang ada di lingkungan mencakup *Signage, Wayfinding System, Information Design, Pictogram*, Ornamen grafis pada sebuah bangunan serta tulisan pada sebuah objek dua dimensi atau tiga dimensi (Concept, 2008:12).

Grafis lingkungan adalah sebuah upaya membentuk dan mengorganisir lingkungan agar lebih layak ditempati, melalui serangkaian tanda dan symbol yang dapat dimengerti dan di pahami dengan baik dan jelas oleh masyarakat luas.

Menurut The Sign Bros, *Environmental Graphic Design* (grafis lingkungan) adalah penggunaan elemen grafis seperti tipografi, warna, hingga tekstur untuk menceritakan sebuah pesan atau informasi di ruang publik agar bisa di pahami oleh pengguna ([thesignbros.com](http://thesignbros.com)).

Secara keseluruhan Grafis Lingkungan adalah segala sesuatu penunjuk arah yang ada di ruang publik yang bertujuan untuk memberi dan mempermudah pengguna untuk mendapatkan informasi yang jelas

melalui bentuk visual dengan menggunakan berbagai media informasi seperti, *sign system*, *wayfinding system*, *signboard*, *map sign* dan lain sebagainya.



**Gambar 6.**  
Media Grafis Lingkungan  
(Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com), 2022)

## 2. Pictogram

Pictogram adalah suatu ideogram yang menyampaikan suatu makna melalui penampakan gambar yang menyerupai atau meniru keadaan fisik objek yang sebenarnya yang menjadikan sebuah symbol atau tanda untuk mempermudah identifikasi suatu tempat atau fasilitas.

*Pictogram* adalah symbol yang mengacu pada sebuah benda, Kegiatan, Proses atau Konsep. Karakteristik *Pictogram* adalah kesamaan desain stilasi atau bentuk penyederhanaannya yang hanya menggunakan aspek atau detail terpenting dari sebuah objek, kegiatan, proses, dan konsep yang paling informatif. (Ardaya, 2008:25).

Pictogram pertama kali di gunakan secara resmi pada olimpiade di Inggris pada tahun 1948, dan mulai rutin digunakan sejak olimpiade di Jepang pada tahun 1964. Karena olimpiade dihadiri oleh berbagai suku bangsa dan bahasa, maka penggunaan pictogram dipercaya dapat memudahkan komunikasi.

Menurut Rayyan Abdullah dan Roger Hubner dalam buku *Pictogram, Icon & Signs (2006 : 13)* Pictogram adalah sebuah visual *sign*, sebuah gambar yang dibuat oleh manusia dengan tujuan untuk mempercepat dan memperjelas komunikasi tanpa menggunakan bahasa atau kata-kata.



**Gambar 7.**  
Pictogram

(Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com), 2022)

### 3. Sign System

Secara umum *Sign* (tanda) adalah bentuk komunikasi yang dapat berbentuk verbal dan visual. Keberadaan *Sign* menjadi suatu kepentingan bagi masyarakat karena dapat memberikan informasi akan sesuatu.

Sedangkan *system* adalah suatu kesatuan yang terdiri dari komponen atau elemen yang dihubungkan untuk memudahkan aliran informasi materi atau energy untuk mencapai suatu tujuan.

Grafis lingkungan tidak bisa lepas dari *Sign System* karena merupakan salah satu media informasi dalam grafis lingkungan. *Sign System* berfungsi sebagai penunjuk lokasi, mengidentifikasi, serta mengarahkan melalui berbagai komponen dari fasilitas dan tempat yang dimaksud.

Menurut Sumbo Tinarbuko (2008:12) *Sign System* adalah rangkaian representasi visual symbol dan grafik yang bertujuan sebagai media interaksi manusia dan ruang publik. Jenis komunikasi yang digunakan dalam *sign system* adalah media komunikasi visual.

*Sign system* berhubungan erat dengan ikon, indeks, dan symbol. Pada dasarnya *icon* merupakan tanda yang bisa menggambarkan ciri utama suatu objek. Indeks adalah tanda yang hadir secara asosiatif akibat terdapatnya ciri yang sifatnya tetap. Sementara symbol berarti tanda yang lahir karena adanya peraturan dan kesepakatan bersama (Alex Sobur, 2009:155-159)



**Gambar 8.**

Direction Sign

(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2022)

Dalam suatu sistem komunikasi visual, *sign* mengalami perkembangan berdasarkan fungsinya, yaitu :

a. *Informational Sign* (petunjuk informasi)

*Sign* ini berfungsi untuk memberi informasi mengenai segala sesuatu dilingkungan tempat *sign* itu berada, seperti keterangan rute bus, jam buka suatu tempat, jadwal film dan lain lain.



**Gambar 9.**  
Information Sign

(Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com), 2022)

b. *Directional Sign* (petunjuk arah)

*Sign* ini berguna untuk petunjuk arah yang mampu mengarahkan objek sasaran menuju suatu tempat.



**Gambar 10.**  
Direction Sign

(Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com), 2022)

c. *Identificational Sign* (petunjuk identitas)

*Sign* pengenal adalah tanda yang digunakan untuk mengenalkan identitas suatu tempat atau ruang disuatu kawasan sehingga masyarakat dapat membedakan suatu objek dan objek lainnya.



**Gambar 11.**  
Identification Sign  
(Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com), 2022)

d. *Statutory Regulatory Sign* (petunjuk larangan dan peringatan)

*Sign* ini berfungsi untuk menginformasikan peraturan-peraturan mengenai apa yang tidak boleh dikerjakan atau dilarang.



**Gambar 12.**  
Safety Sign

(Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com), 2022)

e. *Orientation Sign* (petunjuk orientasi)

*Sign* jenis ini berguna untuk memberitahu kedudukan atau posisi tepat seseorang dalam suatu kawasan, agar ia tau arah selanjutnya untuk menuju tempat yang ia inginkan.



**Gambar 13.**  
Orientation Sign

(Sumber: [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com), 2022)

Berdasarkan peletak kanya dan tingkat kekhususan informasinya *sign system* diklasifikasikan menjadi empat kategori yaitu :

a. *Temporary Urgent Need Sign*

*Sign* yang terletak dilingkungan paling luar dan biasanya sangat penting keberadaannya. Fungsinya untuk mengatur arus kendaraan dan pejalan kaki, meliputi *welcome sign* dan *security sign*.

b. *Exterior Approach sign*

*Sign* yang terletak diluar ruang, *sign* ini berfungsi untuk identifikasi gedung dan mengarahkan manusia baik pejalan kaki maupun pengendara menuju ke pintu gedung masuk yang bersangkutan. Meliputi *Building* dan *Entry Identification Sign*.

c. *Main Lobby*

*Sign* yang berada di loby utama, daerah penghubung atau percabangan menuju ke tempat lain, meliputi *Branding Elements*, *Directory Sign* dan *Lobby Service*.

d. *Upper Floor Sign*

Biasanya berada di lobi dan mengacu ke tempat-tempat dalam lingkup suatu unit atau departemen secara spesifik, meliputi *Corridor Directional*, *Identification sign* dan tenant.

#### 4. Gestalt

Gestalt adalah sebuah teori yang menjelaskan proses persepsi melalui pengorganisasian komponen-komponen sensasi yang memiliki hubungan, pola atau kemiripan menjadi kesatuan. Teori gestalt beroposisi terhadap teori strukturalisme, teori gestalt cenderung berupaya mengurangi pembagian sensasi menjadi bagian-bagian kecil.



Ada beberapa prinsip gestalt yang banyak digunakan dalam desain komunikasi visual karena menjelaskan persepsi visual terbentuk. Prinsip-prinsip gestalt yang biasa di pakai dalam komunikasi visual antara lain :

a. *Proximity* (kedekatan posisi)

Objek-objek yang berdekatan posisinya akan dikelompokkan menjadi suatu kesatuan.



Unilever

**Gambar 15.**

Logo Unilever prinsip Proximity  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2022)

b. *Similarity* (kesamaan bentuk)

Objek-objek yang bentuk dan elemennya yang mirip akan dikelompokkan menjadi suatu kesatuan.

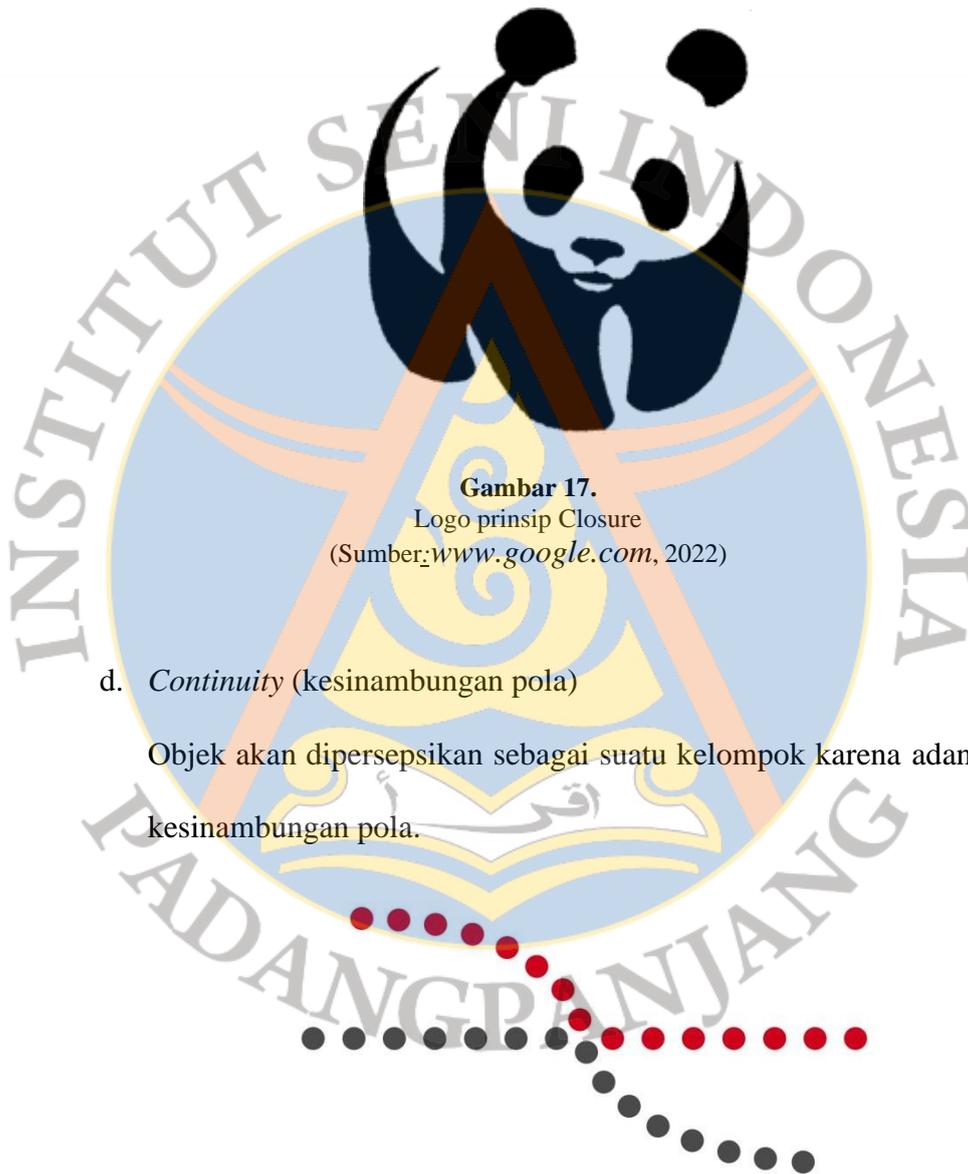


**Gambar 16.**

Logo prinsip Similarity  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2022)

c. *Closure* (penutupan bentuk)

Sebuah objek akan dianggap utuh walaupun bentuknya tidak tertutup sepenuhnya.



**Gambar 17.**  
Logo prinsip Closure  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2022)

d. *Continuity* (kesinambungan pola)

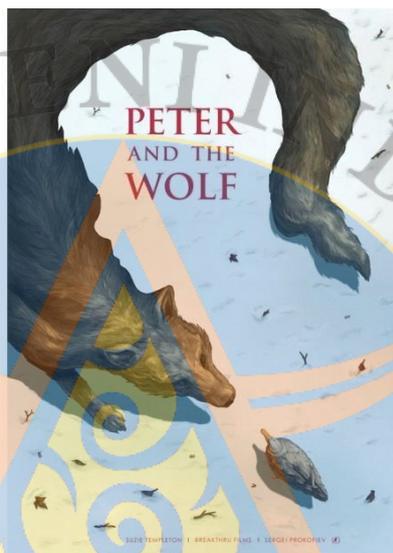
Objek akan dipersepsikan sebagai suatu kelompok karena adanya kesinambungan pola.



**Gambar 18.**  
Poster prinsip Continuity  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2022)

e. *Figure Ground*

Sebuah objek bisa dilihat sebagai dua objek dengan permainan foreground dan background. Masing-masing bisa diidentifikasi sebagai objek tanpa harus membentuknya menjadi solid.



**Gambar 19.**  
prinsip Figure Ground  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2022)

5. Warna

Warna, selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda. Warna juga dapat mempengaruhi persepsi mata yang melihatnya, oleh karena itu mata perlu diarahkan kepada sesuatu yang sesuai esensi dimana warna itu dilihat.

Dalam pemilihan warna untuk Grafis lingkungan harus mengarah pada arti dan asosiasi yang membuat pengunjung menjadi lebih ceria, gembira, dan juga mendapatkan ketenangan. Selain dari itu penerapan warna juga harus sesuai dengan pesan dan makna yang disampaikan, dengan makna warna yang disepakati secara global, seperti warna merah salah satu difungsikan sebagai tanda bahaya/larangan.

Warna dapat diidentifikasi secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang di pancarkan atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan (Sanyoto 2010:9). Menurut Pujiriyanto (2005:43) warna adalah suatu hal yang penting dalam menentukan respon dari seseorang, warna adalah hal yang pertama yang dilihat oleh seseorang, setiap warna akan memberikan kesan dan identitas tertentu walaupun ini tergantung latar belakang pengamatnya.

Dalam pemakaian warna yang kurang tepat maka dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan dapat menghilangkan gairah baca. Jika penggunaan warna yang tepat maka warna dapat membantu menciptakan mood dan membuat teks lebih berbicara. (RahmatSupriyono, 2010 : 70).

Secara visual warna dapat dibagi menjadi dua golongan, yaitu warna dingin dan warna panas. Warna dingin, seperti hijau, biru, hijau-biru, biru-ungu, dan ungu sebaliknya, warna panas, seperti merah, orange, merah-orange, kuning-orange, kuning, kuning-hijau dan merah-ungu

memiliki kesan hangat, dinamis, aktif dan mengundang perhatian. (RahmatSupriyono, 2010 : 47).

Warna dalam perancangan *sign system* sebagai salah satu penerapan grafis lingkungan ditentukan berdasarkan pada karakteristik yang didapat dari riset dan observasi serta analisa psikografis target audience. Selain itu penerapan warna juga harus sesuai dengan pesan dan makna yang disampaikan.

Ada beberapa pemaknaan warna menurut (surianto, 2019: 60-61) diantaranya :

- a. Kuning berkarakter keceriaan, lincah, supel, antusias, bisa meyakinkan orang.
- b. Warna merah memaknakan energi, api, panas, cinta, gembira, maskulin, tenaga.
- c. Warna Biru memaknakan damai, alami, langit, air, sejuk, dingin, tenang, bersih, kesatuan, harmoni, musim dingin, percaya, idealisme, bijaksana dan bumi.
- d. Hijau merupakan warna yang bersifat damai, tenang, tidak tergesa gesa, terkontrol, alamiah, rileks, gembira, nyaman, harapan.
- e. Ungu bersifat artistic, unik, kuat, gembira, bertenaga, suka kehormatan, nyaman, pemikiran yang dalam, kaku, gelisah.
- f. Oranye bersifat gembira, menyenangkan, membangkitkan semangat, hangat ceria.

Jadi secara keilmuan desain komunikasi visual, warna merupakan sebagai identitas maupun simbol yang digunakan sebagai penanda. Maka pada penerapan warna harus sesuai dengan fungsi identitas maupun symbol warna yang telah dipahami secara global, agar tidak menimbulkan persepsi yang berbeda.

#### 6. Tipografi

Tipografi adalah bidang keilmuan yang membahas tentang huruf, mengutip dari buku Pengantar Tipografi (2010) karya Adi Kusrianto, tipografi adalah ilmu atau kemampuan dalam menata huruf dan aksara untuk publikasi visual, baik cetak ataupun noncetak, dengan menerapkan tipografi pembaca bisa mendapatkan kesan tertentu serta merasa nyaman dalam membacanya.

Tipografi tidak hanya menekankan penataan huruf, namun juga termasuk penyebaran huruf tersebut pada ruang yang tersedia. Menurut Danton Sihombing tipografi adalah representasi visual dari bentuk komunikasi verbal, visual dan efektif.

Dalam perancangan grafis lingkungan tipografi berperan sangat penting untuk menyampaikan informasi dan pesan dengan baik dan jelas. Maka diperlukan tipografi dengan legibility (kemudahan mata membaca) dan readability (keterbacaan yang jelas) yang baik agar masyarakat mudah memahami maksud dari pesan yang di sampaikan.

Dalam desain komunikasi visual tipografi dikatakan sebagai 'visual language', yang berarti bahasa yang dapat dilihat. Tipografi adalah

salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap kehalaman yang dapat dibaca. Peran dari pada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut kepada pengamat. Secara tidak sadar manusia selalu berhubungan dengan tipografi setiap hari, setiap saat. Pada merek dagang komputer yang kita gunakan, Koran atau majalah yang kita baca, label pakaian yang kita kenakan, dan masih banyak lagi. Hampir semua hal yang berhubungan dengan desain komunikasi visual mempunyai unsure tipografi di dalamnya. Kurangnya perhatian pada tipografi dapat mempengaruhi desain yang indah menjadi kurang atau tidak komunikatif.

Untuk membuat desain yang indah dan berkomunikasi, tipografi tidak dapat dipisahkan dari elemen desain dalam membuat perencanaan suatu karya desain, keberadaan elemen tipografi sudah harus selalu diperhitungkan karena dapat mempengaruhi susunan hirarki dan keseimbangan karya desain tersebut.

Pengertian tipografi yang sebenarnya adalah ilmu yang mempelajari bentuk huruf; dimana huruf, angka, tanda baca, dan sebagainya tidak hanya dilihat sebagai simbol dari suara tetapi terutama dilihat sebagai suatu bentuk desain. Huruf 'O', contohnya, tidak saja terbaca sebagai huruf 'O', tetapi juga terbaca sebagai bentuk lingkaran yang mempengaruhi bidang suatu karya desain.

Dimana dan bagaimana seorang desainer meletakkan huruf 'O' tersebut dapat mempengaruhi legibilitas dan keseimbangan karya desain

tersebut. Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi adalah sifat verbal dan properti visual dan efektif. (Danton Sihombing 2001:58).

Dalam dunia tipografi ada istilah *typeface* dan *font*, *typeface* adalah rancangan karakter dari sekumpulan huruf. Sedangkan *font* merupakan suatu kumpulan lengkap dari huruf, angka, symbol atau karakter yang memiliki ukuran dan ciri tertentu.

Dibutuhkan klasifikasi dalam *typeface* hal ini bertujuan untuk memudahkan orang dalam mengidentifikasi dan memilih *typeface* yang akan digunakan. Secara mendasar *typeface* diklasifikasikan menjadi :

a. Serif

Font serif adalah sebuah jenis font yang mempunyai kait, mata pancing atau sepatu di setiap ujung nya. Dalam dunia typography ini sering disebut sebagai *Counterstroke* yang berfungsi untuk mempermudah membaca suatu kalimat atau teks. Serif adalah jenis font yang paling kuno, biasa dipakai brand yang menunjukkan konsep Royal, Elegant, dan Luxury.



**Gambar 20.**  
Logo Rolex dengan Font Serif  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2022)

b. Sans Serif

Font Sans serif itu merupakan kebalikan dari font serif. Jika font serif memiliki sepatu, kait atau mata pancing, maka font sans serif tidak memilikinya. Font sans serif ini memiliki sifat yang lebih tegas dan modern daripada font serif. Font ini biasa digunakan oleh brand yang membawa kesan modern & Visioner.



**Gambar 21.**  
Logo Spotify dengan Font Sans Serif  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2022)

c. Script

Font script atau handwriting adalah jenis font yang lebih nampak natural dan elegan. Salah satu ciri yang mencolok dari font script atau handwriting ini adalah seperti tulisan tangan dan kaligrafi. Font ini memiliki ciri khas huruf yang terhubung satu sama lain, font jenis ini menunjukkan brand Beauty, Vintage, Retro.



**Gambar 22.**

Logo instagram dengan Font Script  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2022)

d. Decorative

Font Decorative atau disebut sebagai font display dan font ornamental. Jenis font dekoratif memiliki ciri yang tidak beraturan, agak sulit untuk dibaca dan tidak cocok bila digunakan sebagai body. Jenis font

ini dibuat dengan tujuan khusus, biasanya untuk menampilkan identitas suatu brand karena memiliki karakter yang unik dan mudah dikenali.



**Gambar 23.**  
Logo Fanta dengan Font Decorative  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2022)

## 7. Semiotika

Alex Sobur mendefinisikan semiotika sebagai suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika atau dalam istilah Barthes, semiologi pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampur adukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawahi informasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. Simbol yang diartikan Pierce sebagai tanda yang mengacu pada objek itu sendiri, melibatkan tiga unsure mendasar

dalam teori segitiga makna : symbol itu sendiri, satu rujukan atau lebih dan hubungan antara symbol dengan rujukan (Sobur, 2003 : 156)

Disini dapat dilihat, bahwa hubungan antara symbol sebagai penanda dengan sesuatu yang ditandakan (petanda) sifatnya konfensional. Berdasarkan konvesi tersebut, Alex Sobur (2003 : 156) memaparkan, masyarakat pemakainya menafsirkan cirri hubungan antara symbol dengan objek yang diacu dan menafsirkan maknanya. Walaupun symbol / lambang merupakan salah satu kategori tanda (*sign*), dan Pierce pun menyatakan bahwa tanda (*signs*) terdiri atas ikon, indeks dan simbol, akan tetapi simbol dan tanda adalah dua hal yang berbeda.

Perbedaan itu terletak pada pemaknaan keduanya terhadap objek-objek yang ada di sekelilingnya. Tanda berkaitan langsung dengan objek dan tanda dapat berupa benda-benda serta tanda-tanda yang merupakan keadaan. Sedangkan simbol, seperti yang dikutip Sobur (2003 : 160-62), memerlukan proses pemaknaan yang lebih intensif setelah menghubungkan simbol dengan objek, simbol pun lebih sustensif dari pada tanda.

Sedangkan Ferdinand de Saussure berpendapat, simbol merupakan diagram yang mampu menampilkan gambaran suatu objek meskipun objek itu tidak dihadirkan. Sebuah simbol, dalam perspektif Saussure, adalah jenis tanda di mana hubungan antara penanda dan petanda seakan akan bersifat arbitrer. Konsekuensinya, hubungan antara kesejarahan

mempengaruhi pemahaman pelaku komunikasi, yaitu individu / masyarakat (Sobur, 2003 : 158-62).

Menurut pierce, tanda (*representament*) ialah suatu yang dapat mewakili suatu yang lain dalam batas-batas tertentu (eco, 1979: 15). Tanda akan selalu mengacu kepada sesuatu yang lain, oleh pierce disebut objek (denotatum). Berarti mewakili atau menggantikan tanda melalui *interpretant*. Menurut teori Peirce (north 1995:45) tanda-tanda dalam gambar dapat digolongkan kedalam icon, indeks, dan symbol.

- a. Ikon adalah tanda yang mirip dengan objek yang diwakili, dapat pula dikatakan, ikon adalah tanda yang memiliki cirri-ciri yang sama dengan apa yang dimaksud (piliang, 2009: 16).



**Gambar 24.**

Icon

(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2022)

- b. Indeks merupakan tanda yang memiliki hubungan sebab akibat dengan apa yang diwakilkannya atau disebut juga tanda sebagai bukti (piliang, 2009 : 17).



**Gambar 25.**  
Indeks  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2022)

- c. Simbol merupakan tanda berdasarkan konvensi, peraturan, atau perjanjian yang di sepakati bersama. Simbol baru dapat di pahami jika seseorang sudah mengerti arti yang telah di sepakati bersama (piliang, 2009: 17)



**Gambar 26.**

Symbol

(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2022)

Pengunaan teori pierce ini sangat sesuai dengan perancangan grafis lingkungan Geowisata Pincuran Puti dengan menggunakan ikon, indek, dan simbol membuat prancangan garfis lingkugan ini memiliki nilai semiotika yang mewakili identitas setiap perancangan dalam bentuk tanda penyampain.

#### 8. Estetika

Istilah estetika secara etimologis berasal dari bahasa Latin aestheticus dan dalam bahasa Yunani yang berarti rasa atau hal- hal yang bisa diserap oleh panca indera. Estetika juga dianggap sebagai cabang ilmu filsafat yang membahas tentang keindahan yang didalamnya ada seni dan alam semesta. Dari etimologis kata tersebut, estetika adalah suatu hal yang mempelajari keindahan dari suatu bentuk objek atau daya impuls dan pengalaman estetik dari penciptaan dan pengamatannya.

Menurut Bruce Alissop Estetika adalah sebuah kajian ilmu pengetahuan yang mempelajari terkait sebuah proses dan aturan- aturan dalam penciptaan suatu objek karya seni. Kajian ini diharapkan dapat menimbulkan perasaan positif bagi seseorang untuk melihat dan merasakan suatu karya.

Sedangkan menurut Herberd Read Arti estetika adalah suatu kesatuan dan hubungan antara bentuk penyerapan indra manusia dengan karya itu sendiri. Seseorang biasanya menganggap bahwa estetika adalah seni yang akan selalu memiliki nilai keindahan sosial. Anggapan tersebut justru membuat seseorang menjadi kesulitan dalam mengapresiasi seni itu sendiri karena menurut Herbert Read seni itu tidak selalu harus mengandung nilai keindahan.

Sejak awal perkembangannya dunia desain komunikasi visual tidak dapat dilepaskan dari dunia estetika, hal ini disebabkan desain komunikasi visual yang dahulu dikenal dengan nama desain grafis memiliki pangkal sejarah yang sama dengan dunia seni rupa khususnya seni rupa murni fine art. Oleh sebab itulah tinjauan estetika, yaitu sebuah ilmu yang mempelajari tentang keindahan dengan segala aspek-aspeknya, khususnya estetika desain merupakan bagian terpenting dalam desain komunikasi visual itu sendiri. (Artini Kusmiati, 1999:1) Desain komunikasi visual tidak akan ada artinya bila hanya mementingkan unsur fungsi semata tanpa memperhatikan unsur-unsur keindahan yang menjadikan desain menjadi lebih menarik dan berkesan.

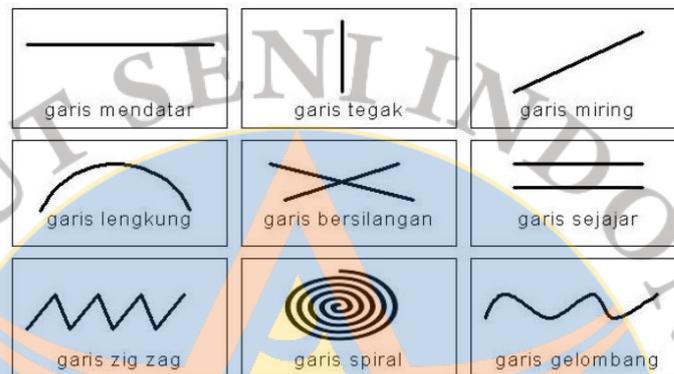
Tujuan pendekatan dengan menggunakan morfologi estetik pada kajian ini adalah untuk memudahkan dalam mendeskripsikan secara lebih jelas mengenai bentuk visual, gaya (style), dan ekspresi pada karya seni, berbagai macam bentuk dari alam maupun buatan manusia. Segala sesuatu yang tampak dari benda (visual) memiliki elemen unsur garis, bentuk, dan warna.

Perancangan grafis lingkungan di Geowisata Pincuran Puti menggunakan morfologi bentuk untuk perancangan piktogram. Dimana dalam perancangan ini perubahan terjadi dalam perubahan bentuk deformasi. Deformasi yaitu perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau sebenarnya, sehingga hal ini dapat memunculkan figur/karakter baru yang lain dari sebelumnya. Adapun cara mengubah bentuk antara lain dengan cara: simplifikasi (penyederhanaan), distorsi (pembiasan), distruksi (perusakan), stilisasi (penggayaan) atau kombinasi di antara semua susunan bentuk (mix).

Keindahan desain komunikasi visual mengandung unsur-unsur estetika yang terdiri dari:

a. Garis

Garis merupakan kumpulan dari sebuah titik, merupakan jejak yang ditimbulkan oleh titik-titik yang digerakkan atau merupakan sederetan titik-titik yang berhimpit. Arfial Arsad Hakim, 1999:35



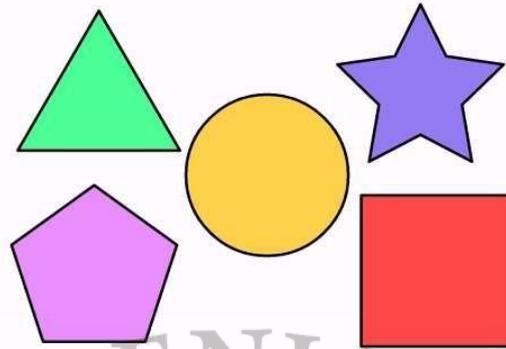
**Gambar 27.**

Garis

(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2022)

b. Bentuk

Istilah bentuk atau form digunakan untuk menyatakan suatu bangun atau shape yang tampak dari suatu benda. Bentuk tersusun dari gabungan berbagai bentuk garis. Bentuk suatu benda bisa bersifat dua dimensi yakni tanpa ketebalan, maupun tiga dimensi yang mempunyai ketebalan dan kepadatan.



**Gambar 28.**  
Bentuk  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2022)

c. Warna

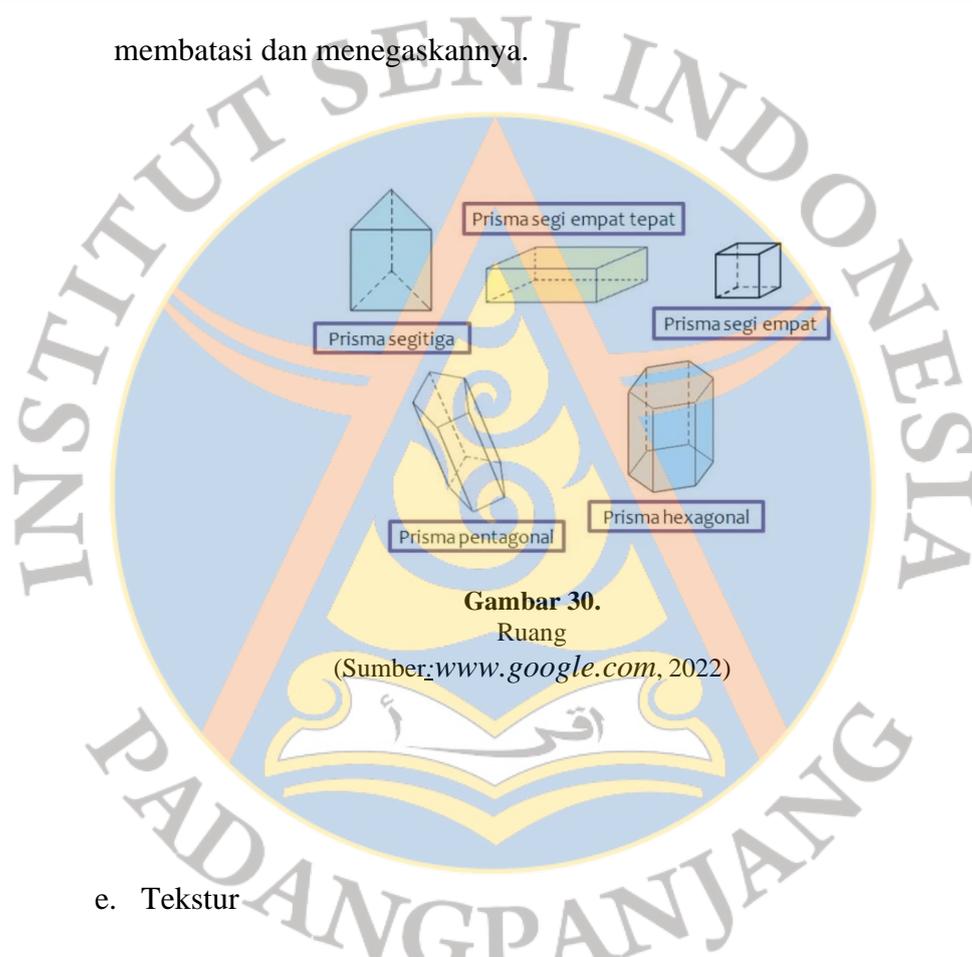
Warna juga menjadi salah satu unsur penting dalam desain komunikasi visual. Peran penting ini terkait dengan kesan, citra, dan persepsi psikologis yang berbeda yang dimiliki tiap-tiap warna. Pada dasarnya warna adalah suatu mutu cahaya yang dipantulkan dari suatu objek ke mata manusia.



**Gambar 29.**  
Warna  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2022)

d. Ruang

Dari persepsi manusia mengenai kedalaman, maka tercipta ruang. Dengan itu tercipta kesan terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah. Ruang terbentuk dengan keberadaan benda-benda serta permukaan yang membatasi dan menegaskannya.



**Gambar 30.**  
Ruang

(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2022)

e. Tekstur

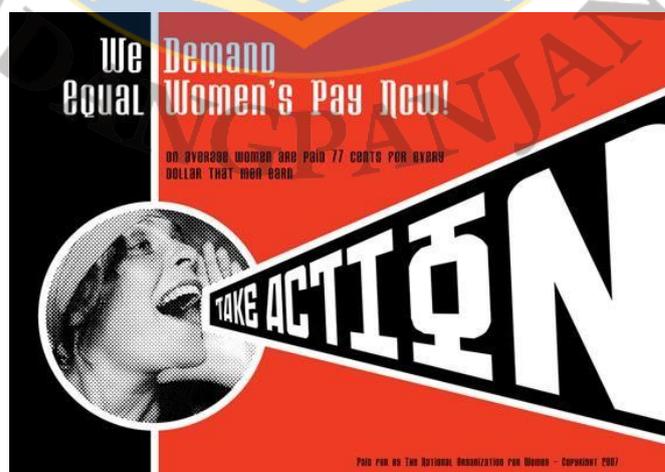
Tekstur merupakan kualitas permukaan suatu benda. Tkestur terbagi menjadi dua, yaitu tekstur tactile dan tekstur visual Suyanto, 1999:35. Tekstur tactile adalah tekstur nyata yang dapat dirasakan dengan indra peraba, sedangkan tekstur visual adalah ilusi yang diciptakan menggunakan garis, kontras nilai dan atau warna.



**Gambar 31.**  
Tekstur  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2022)

#### f. Keseimbangan

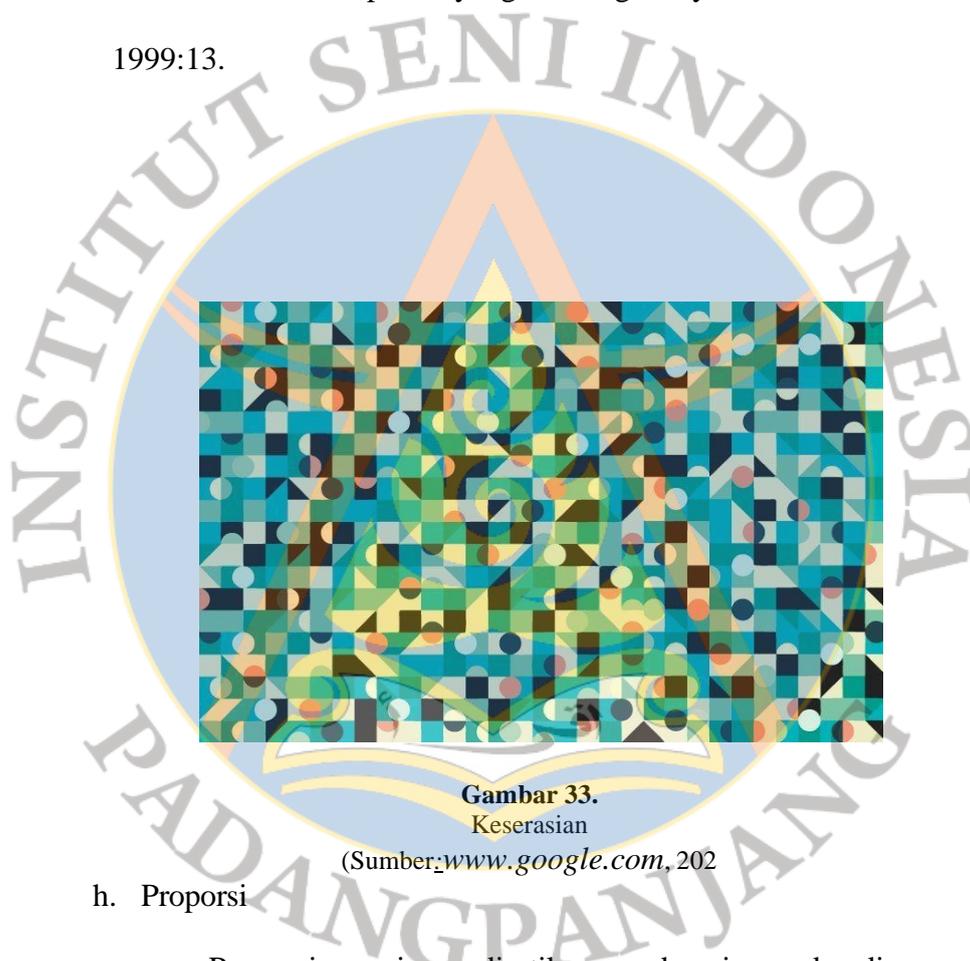
Keseimbangan di dalam desain yaitu suatu kondisi atau kesan berat, tekanan, tegangan, sehingga memberi kesan stabil seimbang Arfial Arsad Hakim, 1999:5. Keseimbangan dipengaruhi oleh bermacam-macam faktor. Faktor yang paling menentukan adalah faktor posisi suatu elemen terhadap elemen yang lain, serta posisi elemen tersebut terhadap bidang desain Priscilja Yunita Wijaya, 2000:62.



**Gambar 32.**  
Keseimbangan  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2022)

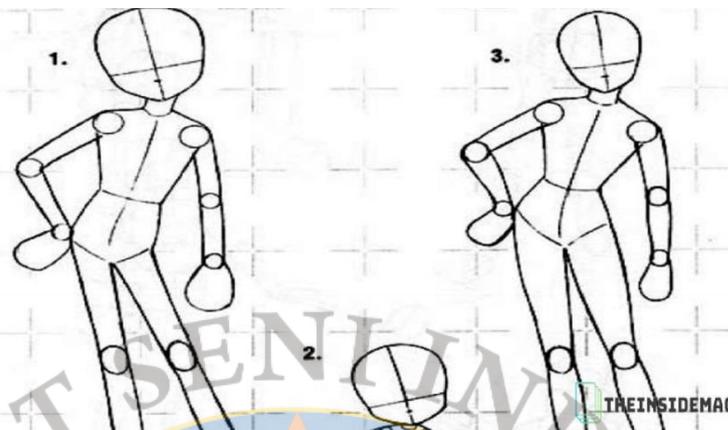
g. Keserasian

Keserasian diartikan sebagai keteraturan di antara bagian-bagian suatu karya, dengan menyusun berbagai macam bentuk, bangun, warna, tekstur dan elemen-elemen lain yang disusun secara seimbang dalam suatu susunan komposisi yang utuh agar layak dilihat Artini Kusmiati, 1999:13.



h. Proporsi

Proporsi sering diartikan sebagai perbandingan, yaitu perbandingan terhadap keseluruhan objek atau komposisi.



**Gambar 34.**  
Proporsi  
(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2022)

i. Skala

Skala adalah ukuran relatif dari suatu objek ketika dibandingkan dengan objek lain yang telah diketahui ukurannya. Skala digunakan untuk menciptakan keserasian dan kesatuan objek sebuah desain.

i. Irama

Irama atau Ritme biasa dikenal sebagai istilah yang digunakan di dunia musik. Dalam desain komunikasi visual, ritme merupakan pola yang diciptakan dengan mengulang atau membuat variasi elemen dengan pertimbangan yang diberikan terhadap ruang yang ada di antaranya dan dengan membangun perasaan berpindah dari satu elemen ke elemen lainnya. Suyanto, 1999:66.



Gambar 35.

Rytme

(Sumber: [www.google.com](http://www.google.com), 2022)

### 9. Geowisata Pincuran Puti

Geowisata Pincuran Puti adalah salah satu objek wisata yang ada di kabupaten solok. Geowisata Pincuran Puti berada di daerah Kayu Janguik Nagari Talang Babungo, Kecamatan Hiliran Gumanti, Kabupateb Solok. Wisata ini terdapat beberapa aliran air diatas batu (pincuran) dengan air yang jernih, bebatuan karang yang cantik, serta memiliki suasana yang tenang dan asri, karna terhampar di daerah perbukitan yang memiliki udara sejuk dan pemandangan yang indah.

Konsep wisata dengan menggabungkan unsur budaya, sejarah cerita rakyat dan alam, membuat tempat ini memiliki potensi yang tinggi sebagai destinasi wisata di Kabupaten Solok, dengan harganya yang terjangkau juga membuat tempat wisata ini sangat cocok untuk dijadikan pilihan berekreasi bersama keluarga untuk refreshing.

## 10. Geowisata

Geowisata (geotourism) sebenarnya merupakan istilah yang berasal dari gabungan dua kata yaitu geologi dan pariwisata, atau geologi dan tourism.

Menurut Purbohadiwijoyo (1967), geologi dapat diartikan sebagai ilmu yang berhubungan dengan bumi, meneliti sejarahnya dengan kehidupan yang ada, susunan keraknya, bangun dalamnya, berbagai gaya yang bekerja padanya, dan evolusi yang dialaminya. Sedangkan pariwisata secara umum dapat dimaknai sebagai kegiatan perjalanan seseorang atau sekelompok orang dari satu tempat ke tempat lain dan bersifat tidak menetap, yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan dan wawasan baru dari destinasi wisata yang dikunjunginya.

Geowisata adalah suatu kegiatan wisata alam yang berkelanjutan dengan fokus utama pada kenampakan geologis permukaan bumi dalam rangka mendorong pemahaman akan lingkungan hidup dan budaya, apresiasi dan konservasi serta kearifan lokal. Geowisata menawarkan konsep wisata alam yang menonjolkan keindahan, keunikan, kelangkaan dan keajaiban suatu fenomena alam yang berkaitan erat dengan gejala-gejala geologi yang dijabarkan dalam bahasa populer atau sederhana (Kusumahbrata, 1999 dalam Hidayat, 2002).

## F. Metode Penciptaan

### 1. Persiapan

#### a. Metode pengumpulan data

##### 1) Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dengan pengamatan langsung ke lokasi wisata Pincuran Puti, dan mencatat secara sistematis tentang masalah yang ada di lokasi objek wisata.



**Gambar 36.**  
Penunjuk arah Pincuran Puti  
(Sumber: Muhammad Fajri, 2022)

##### 2) Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang objek wisata Pincuran Puti, dan apa permasalahan yang ada untuk dijadikan acuan terhadap perancangan yang akan dibuat. Wawancara dilakukan

secara langsung oleh penulis dan narasumber yang bernama Febri Yoki Herino selaku pengelola Geowisata Pincuran Puti.



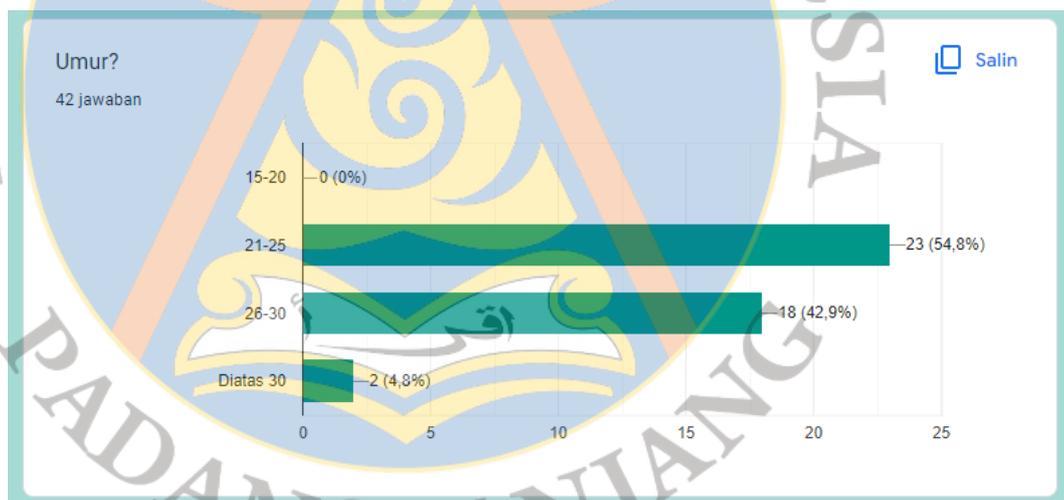
**Gambar 37.**  
Wawancara  
(Sumber: Muhammad Fajri, 2022)

### 3) Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari berbagai sumber media meliputi : Buku, jurnal, artikel, dan internet. Dokumen – dokumen dari berbagai media dapat berbagi data yang diperlukan dan dapat dipertanggung jawabkan kebenaran datanya. Studi pustaka berkedudukan sebagai acuan dan referensi dalam penggarapan dan pengumpulan data dalam rancangan *Sign System* Pincuran Puti.

#### 4) Quisioner

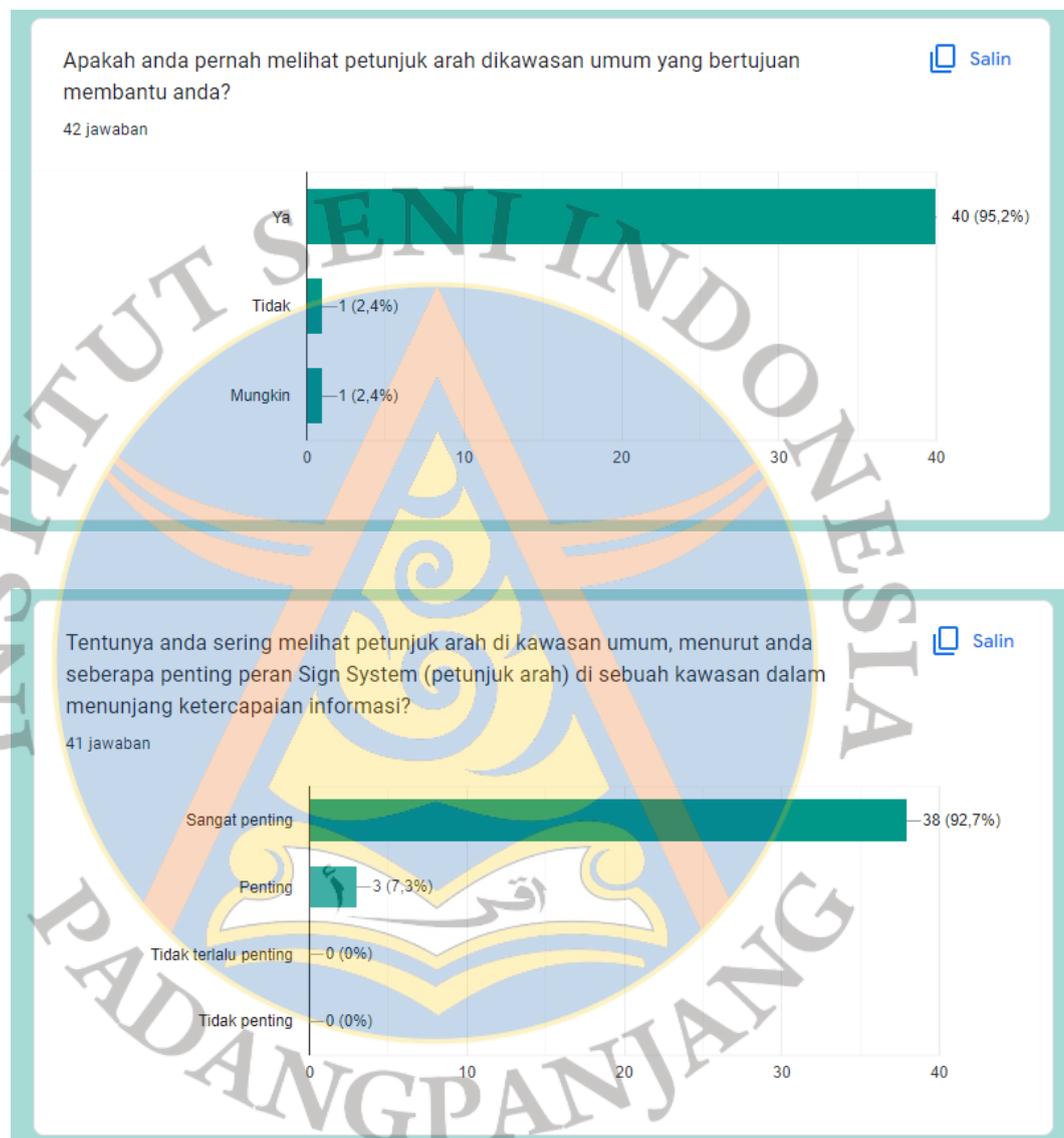
Dalam pematang masalah yang diangkat oleh penulis dalam hal ini Perancangan Grafis Lingkungan Geowisata Pincuran Puti yang disebar kepada pengunjung yang pernah berkunjung ke lokasi wisata ini. Penyebaran quisioner online sebagai bukti lapangan bahwa permasalahan tersebut sesuai dengan fakta lapangan. Sehingga rancangan yang dibuat memang kebutuhan lapangan sebagai jawaban dari permasalahan yang terjadi (*Problem Selving*). Penyebaran quisioner dilakukan melalui media social Instagram dengan metode *private chat*.



**Gambar 38.**  
Usia responden  
(Sumber: *Google Form*, 2022)

Dari hasil data yang didapatkan bahwa rentang umur yang didapatkan dari respon bahwa kisaran tertinggi berada pada usia diatas 30 tahun dengan responden sebesar 4,8%, di rentang usia 26-

30 tahun 42,9% responden, dan di rentang usia 21-25 tahun 54,8% responden.

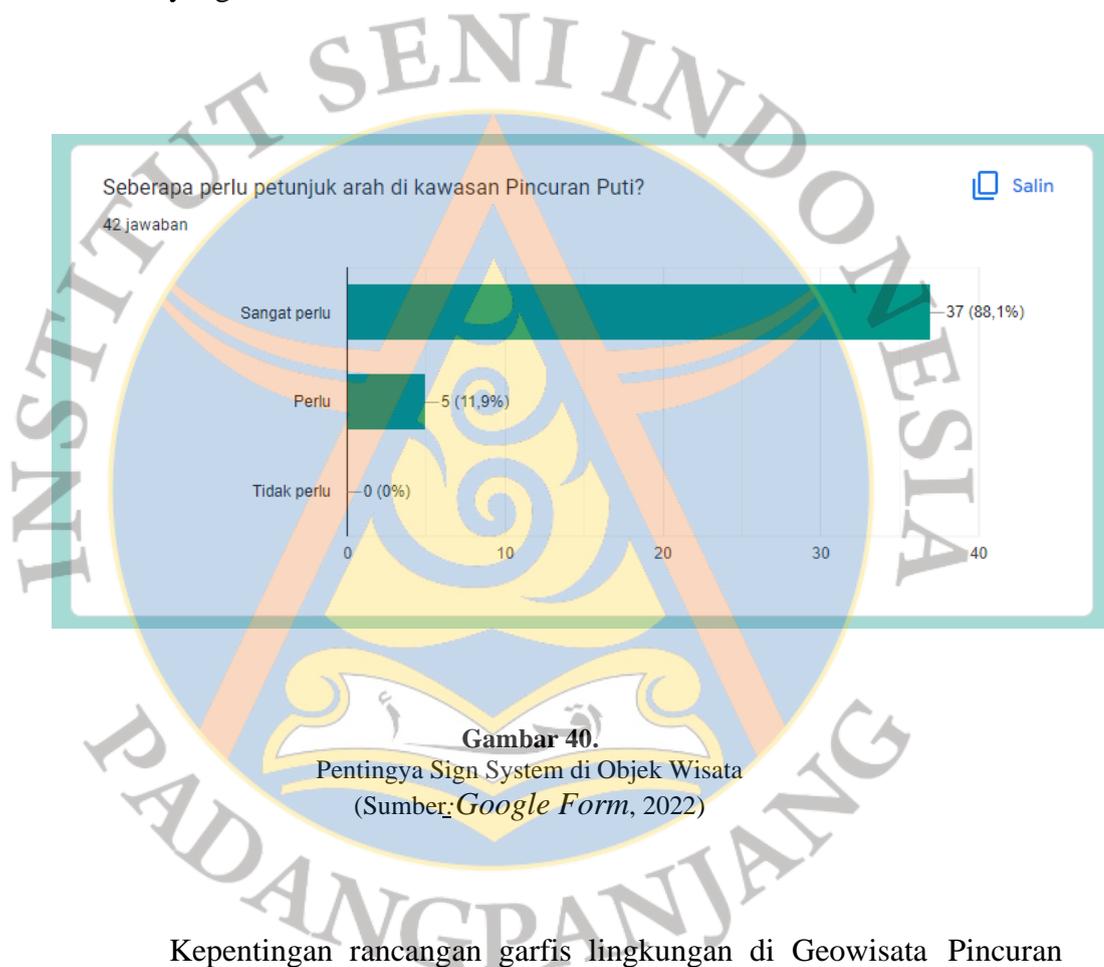


**Gambar 39.**

Peran Sign System di kawasan umum  
(Sumber: *Google Form*, 2022)

Selain yang berkaitan dengan informasi personal tentunya ada pertanyaan yang berkaitan dengan rancangan. Diantaranya efektifitas dari kegunaan Sign Sistem dilokasi umum apakah penting atau tidak.

Responden menjawab sebanyak 92,7% menyatakan sangat penting dan 7,3% menjawab penting. Maka dari hal ini dapat kita lihat responden atau masyarakat umum menyatakan peran *sign system* sangat penting dalam mencari dan menunjukkan arah atau informasi yang dicari.

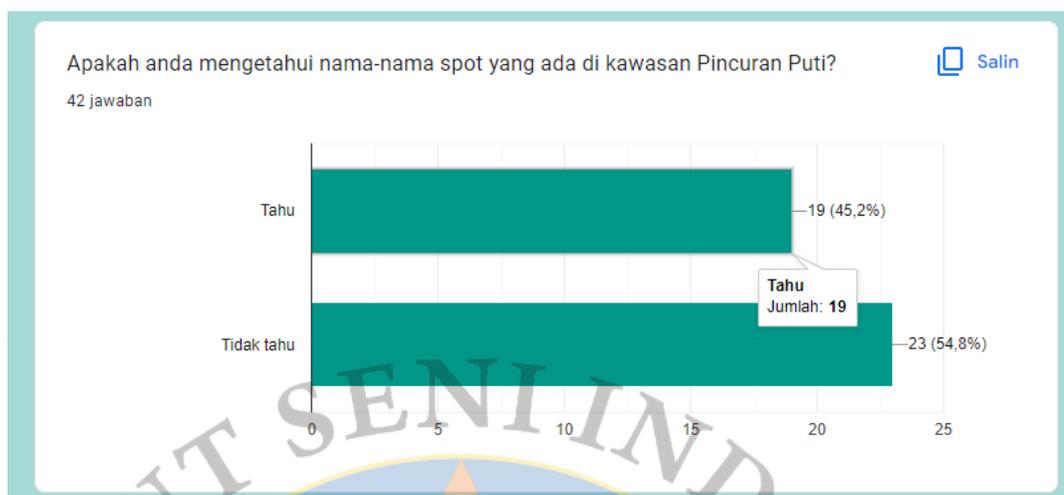


Kepentingan rancangan garfis lingkungan di Geowisata Pincuran Puti menurut responden perlu di atur ulang dan dihadirkan dengan lengkap. Sehingga sebesar 88,1% responden menyatakan sangat perlu kedudukan grafis lingkungan di wisata ini, 11,9% Perlu.



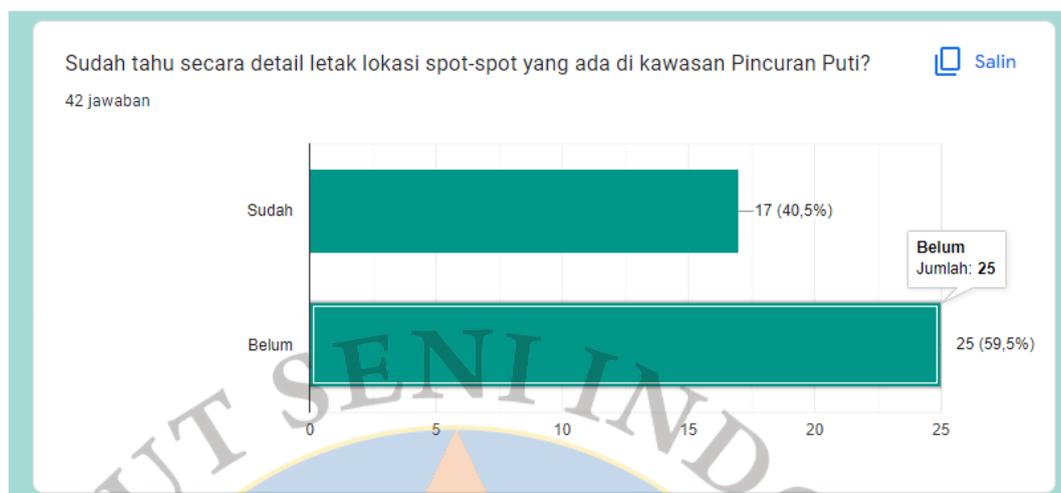
**Gambar 41.**  
Pengalaman Wisatawan di lokasi Objek Wisata  
(Sumber: *Google Form*, 2022)

Responden yang berkunjung ke objek wisata ini pernah mengalami kesulitan dalam mengakses informasi, dikarenakan tidak efektif dan informatifnya grafis lingkungan (*Sign Sistem*) yang disediakan oleh pihak pengelola. Sebesar 54,8% mengalami kesulitan dalam mencari lokasi yang dituju dikawasan Geowisata Pincuran Puti, serta 45,2% responden tidak mengalami hal tersebut.



**Gambar 42.**  
Pengalaman Wisatawan di lokasi Objek Wisata  
(Sumber: *Google Form*, 2022)

Selain sign system yang tentunya responden menyatakan efektifitasnya dikawasan ini, tentu harus di imbangi dengan pembeda atau icon keterwakilan dari masing-masing wahana, sehingga informasi yang ingin disampaikan para wisatawan langsung paham dan mengerti. 54,8% responden menyatakan tidak mengetahui masing-masing nama objek wahana yang berada di Kawasan wisata tersebut, dan 45,2% responden menyatakan mengetahui masing-masing identitas wahana yang tersedia.



**Gambar 43.**  
Detail Informasi di lokasi Objek Wisata  
(Sumber: *Google Form*, 2022)

Selain keterwakilan visual di masing-masing objek ternyata para wisatawan atau responden menyatakan belum ada informasi secara detail tata letak lokasi dari setiap sudut Kawasan Geowisata Pincuran Puti. 59,5% responden menyatakan tidak mengetahui secara detail Kawasan Geowisata Pincuran Puti dan 40,5% responden menyatakan telah mengetahui.

## 5) Dokumentasi



**Gambar 44.**  
Simpang masuk Pincuran Puti  
(Sumber: Muhammad Fajri, 2022)

Gambar 44 memperlihatkan simpang masuk dan kondisi jalan kawasan wisata Geowisata Pincuran Puti yang mana hal ini belum terdapat *Direction sign* sebagai informasi penunjuk arah area objek wisata.



**Gambar 45.**  
Simpang masuk Pincuran Putih  
(Sumber: Muhammad Fajri, 2022)

Gambar 45 memperlihatkan area pintu masuk dan pos tempat pengambilan tiket masuk yang belum terdapat *welcome sign* sebagai informasi bahwa kita sudah memasuki area wisata. Selain itu tata letak sign pembelian tiket tidak terintegrasi dengan baik



**Gambar 46.**  
Identification Sign Pincuran Putih  
(Sumber: Muhammad Fajri, 2022)

Gambar 46 memperlihatkan beberapa spot yang ada di kawasan Geowisata Pincuran Puti dengan *Identification sign* yang kurang efektif dan tidak terintegrasi dengan baik sehingga mengganggu keindahan objek wisata secara sajian visual.



**Gambar 47.**  
Warning sign Pincuran Puti  
(Sumber: Muhammad Fajri, 2022)

Gambar 47 memperlihatkan beberapa spot yang ada di kawasan Geowisata Pincuran Puti pada area ini belum mencapai kesesuaian informasi mengenai *warning sign* yang mana ini berguna untuk memberi peringatan kepada pengunjung mengenai bahaya standar keselamatan tentang jumlah maksimal pengunjung selama berada di atas spot wisata.



**Gambar 48.**  
Direction sign Pincuran Puti  
(Sumber: Muhammad Fajri, 2022)

Gambar 48 memperlihatkan beberapa *signs system* yang ada di kawasan Geowisata Pincuran Puti pada gambar ini terlihat tidak terintegrasi dengan baik *direction sign* yang ada di kawasan Geowisata Pincuran Puti hal ini sangat mengganggu konsistensi sign dan mengganggu keindahan objek wisata secara sajian visual.



**Gambar 49.**  
Direction sign Pincuran Puti  
(Sumber: Muhammad Fajri, 2022)

Gambar 43 memperlihatkan beberapa pengunjung geowisata Pincuran Puti sedang bersantai di area camping ground.



**Gambar 49.**  
Direction sign Pincuran Puti  
(Sumber: Muhammad Fajri, 2022)

Gambar 44 memperlihatkan peresmian geowisata Pincuran Puti yang diresmikan langsung oleh bapak wakil gubernur sumatera barat yaitu bapak Dr. Ir Audy Joinaldy, S.Pt., M.Sc., M.M., IPM. ASEAN.Eng.,

## b. Metode Analisis Data

Dalam Perancangan *Sign System* ini, terdapat adanya faktor-faktor yang mempengaruhi minat dan strategi perancangan. Maka dari itu, diperlukan suatu analisis untuk meningkatkan perancangan ini. Dalam Perancangan Grafis Lingkungan Geowisata Pincuran Puti, terdapat adanya faktor-faktor yang mempengaruhi minat dan strategi perancangan. Maka dari itu, di perlukan suatu analisis untuk meningkatkan perancangan ini.

### 1). Segmentasi Audience

Segmentasi merupakan pengelompokkan masyarakat berdasarkan kriteria tertentu. Segmentasi ini merupakan bentuk keseluruhan dari target segmen, segmentasi di dasarkan dari:

#### a). Demografis

Jenis kelamin : Laki – laki dan perempuan

Umur : +18

Tingkat Pendidikan : Tidak membatasi tingkat pendidikan

Pekerjaan : Pelajar, mahasiswa, karyawan umum lainnya

#### b). Psikografis

- Suka mencari pengalaman baru
- Suka traveling yang berbau alam
- Suka kesejukan dan ketenangan

- Termasuk kategori orang yang aktif

c). Geografis

- Wisatawan yang berasal dari wilayah solok
- Wisatawan lokal daerah Sumatera Barat
- Wisatawan nusantara

2. Analisis Objek

Perancangan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan objek yang dilakukan oleh penulis:

a. Analisis SWOT

1) Kekuatan (*Strength*)

- a) Memiliki fasilitas yang cukup beragam
- b) Memiliki area yang luas.
- c) Lokasi wisata yang sangat strategis, yaitu didaerah yang sejuk.

2) Kelemahan (*Weaknesses*)

- a) Lokasi yang naik turun, sehingga cepat membuat pengunjung kelelahan.
- b) Masih adanya lahan yang belum dimanfaatkan secara optimal.
- c) *Sign* sangat sedikit dan kurang jelas.

3) Opportunity (*Peluang*)

- a) Dengan adanya Grafis Lingkungan yang terintegrasi akan mempermudah pengunjung dalam mengidentifikasi lokasi-lokasi yang hendak dituju yang ada disekitar Geowisata Pincuran Puti.
- b) Masih adanya lahan yang belum dimanfaatkan sehingga memungkinkan untuk menambah fasilitas yang diperlukan.

#### 4) Ancaman(*Threats*)

- a) Lokasi yang cukup sulit ditemukan karena objek wisata berada di daerah perbukitan.
- b) Kurangnya pengelolaan yang baik dapat menyebabkan lambatnya perkembangan objek wisata tersebut.

#### b. Analisis 5W 1H

Teknik analisis data berhubungan erat dengan metode pengumpulan data. Setelah menemukan dan mengumpulkan data dari observasi dan dokumentasi selanjutnya dilakukan teknik analisis untuk memperkuat sebuah rancangan menurut data yang dikumpulkan. Dari data yang penulis peroleh metode analisis yang sesuai digunakan dalam perancangan *sign system* Geowisata Pincuran Puti adalah 5W+1H:

##### 1) *What*

Geowisata Pincuran Puti adalah objek wisata dengan luas tanah kurang lebih 5 hektar dan termasuk bangunan yang ada di lokasi tersebut, Geowisata Pincuran Puti adalah wisata sejarah

cerita rakyat yang berada di perbukitan dengan view pemandangan alam hamparan nagari Talang Babungo. Lokasi yang berada di perbukitan membuat pengunjung yang berasal dari luar nagari Talang Babungo cukup kebingungan menemukan lokasi yang dituju.

2) *Who*

Target dari perancangan *sign system* ini adalah seluruh pengunjung Geowisata Pincuran Puti dan staff yang menggunakan fasilitas dan berkunjung ke wisata Pincuran Puti.

3) *Why*

Berdasarkan hasil observasi hal ini disebabkan oleh perancangan *sign system* yang sudah ada kurang komunikatif, dilihat dari kurang lengkapnya *sign system*, saat ini *sign system* yang digunakan tidak seragam atau tidak konsisten, penempatan *sign system* yang tidak tepat. Sehingga berdampak pada kurangnya perhatian pengunjung terhadap *sign system* yang ada dan visualisasi sign mengganggu keindahan lingkungan.

4) *Where*

Geowisata Pincuran Puti berada di Jorong Kayu Janguik, nagari Talang Babungo, Kabupaten Solok, Provinsi Sumatera Barat. Permasalahan ini terjadi karena lokasi yang jauh dari pemukiman dan akses jalan yang sedikit sulit.

#### 5) *When*

Saat pengunjung memasuki nagari Talang Babungo beberapa pengunjung bingung untuk menuju lokasi Geowisata Pincuran Puti karena letaknya sedikit di pelosok. Ketika pengunjung sampai di area Geowisata Pincuran Puti pengunjung sering kebingungan mencari mushola yang ada disana hal ini disebabkan tidak adanya *sign system* yang mengidentifikasi lokasi di area tersebut. Kedua saat pengunjung berada pada area wisata yang cukup ramai dan tidak adanya *sign system* yang kontras dari lingkungan sekitar membuat pengunjung sulit menemukan arah yang dituju.

#### 6) *How*

Geowisata Pincuran Puti memiliki area cukup luas dan fasilitas yang lengkap, sehingga dibutuhkan *sign system* yang mampu memberikan informasi secara cepat atau komunikatif dan menarik kepada pengunjung untuk meningkatkan pelayanan Geowisata Pincuran Puti.

Berdasarkan analisis 5W+1H di atas dapat disimpulkan bahwa luasnya area Geowisata Pincuran Puti membuat dibutuhkannya *sign system* yang menciptakan *public image*, untuk membantu pengunjung mendapatkan informasi mengenai lokasi dan fasilitas yang ada sehingga mampu menunjang pelayanan Geowisata Pincuran Puti.

## 2. Perancangan

Strategi media yang digunakan dalam perancangan grafis lingkungan ini akan merancang Landmark dengan bentuk atau image yang dapat merepresentasikan Geowisata Pincuran Puti, dengan penelekatan visual yang representatif terhadap objek, serta pada *sign system* akan menerapkan jenis font yang mudah dibaca, warna-warna yang sesuai dengan informasi yang disampaikan dengan jelas sehingga mudah dimengerti dan dipahami. Berdasarkan penerapannya, *sign system* direncanakan akan diwujudkan dalam 5 tipe dasar yaitu:

a. *Informational Sign* (petunjuk informasi)

*Sign* ini berfungsi untuk memberi informasi mengenai segala sesuatu dilingkungan tempat *sign* itu berada, seperti keterangan rute bus, jam buka suatu tempat, jadwal film dan lain lain.

b. *Directional Sign* (petunjuk arah)

*Sign* ini berguna untuk petunjuk arah yang mampu mengarahkan objek sasaran menuju suatu tempat.

c. *Identificational Sign* (petunjuk identitas)

*Sign* pengenalan adalah tanda yang digunakan untuk mengenalkan identitas suatu tempat atau ruang disuatu kawasan sehingga masyarakat dapat membedakan suatu objek dan objek lainnya.

d. *Statutory Regulatory Sign* (petunjuk larangan dan peringatan)

*Sign* ini berfungsi untuk menginformasikan peraturan-peraturan mengenai apa yang tidak boleh dikerjakan atau dilarang.

e. *Orientational Sign* (petunjuk orientasi)

*Sign* jenis ini berguna untuk memberitahu kedudukan atau posisi tepat seseorang dalam suatu kawasan, agar ia tau arah selanjutnya untuk menuju tempat yang ia inginkan.

### 3. Perwujudan

Penyajian karya ini akan dilaksanakan dalam bentuk pameran sebagai bentuk publikasi kepada khalayak ramai. Dalam pameran ini perancang akan menampilkan beberapa karya yang perancang desain dalam bentuk.

a. *Landmark*

Landmark yang dirancang dimaksudkan untuk memberi identitas objek wisata Pincuran Puti yang menarik dan mudah di kenali oleh pengunjung.

b. *Sign System*

Sign system dalam perancangan ini dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada target audiens mengenai petunjuk arah lokasi Geowisata Pincuran Puti. Berdasarkan studi kasus yang didapatkan dan melalui tahapan analisis data maka didapatkan bahwa perlu adanya *sign system* di lokasi wisata ini demi menunjang performa kualitas wisata ini. Jenis-jenis *sign* yang akan di rancang yaitu:

1) *Identification sign*

Jenis *signage* yang berfungsi untuk memberikan penandaan pada bangunan atau tempat - tempat yang sesuai dengan jenis dan fungsinya.

2) *Information sign*

*Sign* ini biasanya digunakan untuk menuntun pengunjung dengan menginformasikan dimana suatu lokasi berada.

3) *Direction sign*

Berfungsi menunjukkan arah suatu kawasan, sebagai navigasi yang jelas dan digunakan pada lokasi yang padat pengunjung seperti tempat wisata , bandara, dan lain-lain.

4) *Safety sign*

Tanda informasi ini bersifat himbauan, peringatan, maupun larangan. Ditunjukkan secara positif untuk mengendalikan, mengatur, dan melindungi publik.

c. Media Perancangan

Media perancangan merupakan media pajang yang memberikan informasi proses dan tahapan serta bentuk dari rancangan desain yang dibuat, Agar bisa tersampaikan kepada pengunjung . media pajang meliputi keteragangan bentuk desain *signage*, pictogram, pemilihan warna, pemilihan *font* serta bentuk desain secara utuh.

d. *Manual Book*

Manual *book* berupa buku yang berisi tentang penjelasan dari tahap awal data sampai proses jadi bentuk karya desain, didalam manual book penjelasan secara keseluruhan dari bentuk, warna, *font* dan ide garapan juga di sampaikan, manual book merupakan buku panduan ketika perancangan desain ingin di terapkan.

#### 4. Penyajian Karya

Bentuk penyajian karya adalah pameran. Pada pameran skripsi karya akan menampilkan bauran media yang digunakan pada perancangan grafis lingkungan objek Geowisata Pincuran Puti. Karya akan di sajikan dalam bentuk Landmark dan beberapa kategori *sign system*. Serta membuat perwujudan skala pada media *signage* dari masing-masing kategori *sign system* dalam ukuran skala antara 1 : 3 sampai 1 : 5, dan juga di beberapa *signage* dihadirkan dalam ukuran asli. Grafis Lingkungan dan bauran media lainnya akan ditampilkan selama pameran berlangsung.