

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kampung Adat *koto* Sentajo merupakan desa tertua di kenegrian Sentajo Kecamatan Sentajo Raya yang terletak di Kabupaten Kuantan Singingi, diperkirakan sudah berumur lebih dari 2 Abad, hal ini dibuktikan dengan adanya peninggalan sejarah yakni Rumah *Godang* adat suku Sentajo. Jumlah Rumah *Godang* yang ada pada saat ini berjumlah 27 Rumah *Godang*. Rumah *Godang* ini dimiliki 4 suku yaitu, Suku *Caniago*, Suku *Melayu*, Suku *Patopang* dan Suku *Piliang*, suku *Piliang* memiliki pecahan atau *Jurai* yaitu *Jin Tanjuang*, *Piliang Soni*, *Piliang Lowe*. Suku *Caniago* memiliki 2 Rumah *Godang*, Suku *Melayu* memiliki 7 Rumah *Godang*, suku *Patopang* memiliki 3 Rumah *Godang*, suku *Piliang Jin Tanjuang* memiliki 6 Rumah *Godang*, suku *Piliang Soni* memiliki 6 Rumah *Godang*, dan suku *Piliang Lowe* memiliki 3 Rumah *Godang*.

Seperti halnya daerah-daerah di Indonesia di Kabupaten Kuantan Singingi juga terdapat suatu perkampungan adat, kampung adat Kabupaten Kuantan Singingi disebut dengan istilah *koto*, *koto* adalah pusat negeri dan sekaligus menjadi benteng pertahanan, sebab daerah *koto* didirikan diatas tebing sungai atau diatas perbukitan, setiap kenegrian memiliki kampung adatnya masing-masing, pada daerah *koto* inilah segala pelaksanaan adat istiadat dari masing-masing kenegrian. Keunikan dari Kampung Adat *Koto* Sentajo ini adalah sebagai tempat bersilahturahmi, berkumpulnya Niniak Mamak dan Cucu kemenakan pada saat bulan puasa atau lebaran kedua hari raya idul fitri, kegiatan adat orang masuk suku (*numpang*

bainduak), melantik (*Malambuak urang* 16), setiap memasuki bulan puasa akan dilaksanakan pembukaan lapang silat dan akan ditutup sebelum hari raya idul adha, pernikahan (*maantar anak pancar*) dan gotong royong pembangunan Rumah *Godang*, semua suku yang ada di Kampung Adat *Koto* Sentajo ikut atau membantu dalam pembangunan Rumah *Godang*.

Daerah *koto* umumnya mempunyai letak pinggir sungai *Kuantan*, yaitu sungai terbesar mengalir di Kabupaten Kuantan Singingi. Walaupun terletak dipesisir sungai daerah *koto* umumnya memiliki dataran tanah yang lebih tinggi. *Koto* Sentajo merupakan Kampung adat yang kehidupan dan kebudayaan masyarakatnya masih memegang teguh adat-istiadat para leluhur di daerahnya. Kawasan kampung adat *koto* Sentajo jika dibandingkan dengan kampung adat *koto* lainnya, masih banyak di temukan bangunan adat berupa Rumah *Godang* persukuan tradisional, masjid adat (Masjid *Usang*), *Rangkiang* (tempat padi), lapangan silat, pemakaman adat, dan bangunan balai adat.

Kampung Adat *Koto* Sentajo memiliki kisah sejarah panjang serta peninggalan yang masih ada sampai saat ini, sehingga Kampung Adat *Koto* Sentajo banyak didatangi oleh wisatawan dan budayawan untuk menambah wawasan serta arsip dan nilai budaya melayu, pada tahun 2017 Kampung Adat *Koto* Sentajo diresmikan menjadi tempat wisata dan cagar budaya di Kabupaten Kuantan Singingi. Saat ini Kampung Adat *Koto* Sentajo terus melakukan pembangunan, area yang luas menjadi salah satu kelebihan yang dimiliki oleh Kampung Adat *Koto* Sentajo, akan tetapi, wilayah yang begitu luas membuat para pengunjung kesulitan untuk mengidentifikasi area yang ingin dituju karena luasnya wilayah Kampung

Adat *Koto* Sentajo. Ketika wisatawan berada di lokasi wisata dan lokasi wisata tersebut belum memiliki grafis lingkungan yang belum terintegrasi maka akan memberikan persepsi yang berbeda. Keberadaan dari grafis lingkungan yang tidak terintegrasi dengan baik pada wisata Kampung Adat *Koto* Sentajo dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1.
Gerbang utama wisata Kampung Adat *Koto* Sentajo
(Sumber: Ilham Awaliah Ramadhan, 2022)

Gambar 1 memperlihatkan area pintu masuk dari wisata Kampung Adat *Koto* Sentajo yang mana belum terdapat *welcome sign* sebagai informasi bahwasanya kita sudah memasuki area objek wisata Kampung Adat *Koto* Sentajo.





Gambar 2.
Belum ada Directional Sign dilokasi
(Sumber: Ilham Awaliah Ramadhan, 2022)

Pada gambar 2 memperlihatkan belum ada *directional sign* di lokasi wisata Kampung Adat *Koto* Sentajo. Yang mana hal ini membuat pengunjung susah untuk mencari atau menentukan tujuan dan arah yang ingin di tuju.





Gambar 3.
Rumah Godang Koto Sentajo
(Sumber: Ilham Awaliah Ramadhan, 2022)

Gambar 3 memperlihatkan area Rumah *Godang* yang dimiliki Kampung Adat Koto Sentajo. *Sign* yang dihadirkan dilokasi menurut penulis belum bisa dikategorikan efektif dalam menyampaikan informasi, dikarenakan tata letak *sign* dan ukuran yang terlalu kecil sehingga membuat keterbacaan yang kurang jelas dan *sign* tidak berjalan dengan baik.

Luasnya area dan kurangnya petunjuk di lingkungan Kampung Adat Koto Sentajo sering menjadi keluhan pengunjung yang berdatangan sehingga penulis tertarik untuk merancang grafis lingkungan yang baik untuk mempermudah akses dikawasan Kampung Adat Koto Sentajo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat di simpulkan belum adanya grafis lingkungan dikawasan Kampung Adat *koto* Sentajo, sehingga dapat rumusan ide perancangan, bagaimana merancang grafis lingkungan yang baik dan dapat mewakili keseluruhan bentuk dari Kampung Adat secara visual sehingga

memudahkan pengunjung untuk mendapatkan informasi dalam mengakses setiap fasilitas yang ada di kawasan Kampung Adat *Koto* Sentajo.

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan.

- a. Merancang grafis lingkungan Kampung Adat *Koto* Sentajo.
- b. Untuk mempermudah pengunjung berwisata di Kampung Adat *Koto* Sentajo.
- c. Perancangan grafis lingkungan Kampung Adat *Koto* Sentajo bertujuan untuk mengetahui informasi mengenai tempat-tempat dan fasilitas yang ada di kawasan Kampung Adat *Koto* Sentajo.

2. Manfaat.

- a. Dengan adanya perancangan grafis lingkungan ini memberikan kemudahan kepada pengunjung dalam mengakses setiap fasilitas yang ada di kawasan Kampung Adat *Koto* Sentajo.
- b. Diharapkan hasil dari perancangan nantinya dapat membantu pengelola wisata Kampung Adat *Koto* Sentajo dalam menata area ataupun fasilitas-fasilitas yang dimiliki menjadi lebih tertata.

D. Tinjauan Karya

Menciptakan perancangan Grafis Lingkungan yang baik, perlu ditinjau kearsian karyanya. Hal ini bertujuan untuk perbandingan karya yang akan dirancang dengan karya – karya yang telah ada dan menemukan perbedaan serta hal yang baru dalam karya yang akan diciptakan.

Berikut ini adalah beberapa contoh grafis lingkungan yang dapat dijadikan karya pembanding:

1. Grafis Lingkungan Wisata Kota Tua Makassar



Gambar 4.

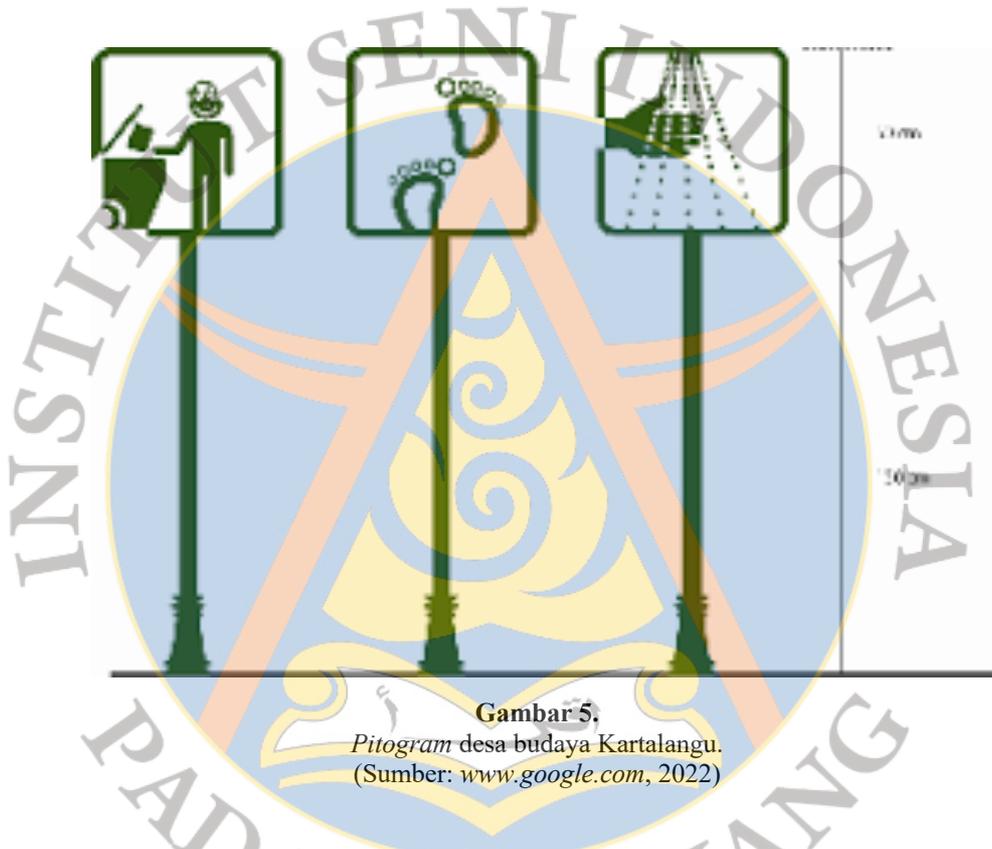
Grafis lingkungan Kota Tua Makassar
(Sumber: Nur Abi Abdiansyah, 2011)

Tujuan dari perancangan grafis lingkungan ini adalah untuk merancang grafis lingkungan yang informasi tentang segala sesuatu yang menjadi bagian Kota Tua Makassar. Perancangan ini akan memberikan citra estetis baru pada Kota Makassar, sistem informasi kota tua ini dapat mendorong tumbuhnya industri pariwisata dan secara tidak langsung mendorong pertumbuhan kegunaan grafis lingkungan. Grafis lingkungan Kota Tua Makassar menggunakan ciri khas dari bentuk peninggalan sejarah berupa bangunan-bangunan tua yang diterapkan dalam bentuk *sign*.

Grafis lingkungan ini menjadi pembanding untuk karya yang dirancang, karena memiliki tujuan dan fungsional yang sama, pembedanya yaitu

menggunakan bentuk sederhana dari bagian Rumah *Godang* yang digunakan pada *sign*, Rumah *Godang* yang dijadikan sebagai acuan untuk perancangan *sign* ini adalah Rumah *Godang Patopang* karena Rumah *Godang Patopang* yang tertua di Kampung Adat *Koto Sentajo*.

2. Perancangan Grafis Lingkungan Desa Budaya Kartalangu Denpasar.



Gambar 5.

Pitogram desa budaya Kartalangu.
(Sumber: www.google.com, 2022)

Desa budaya Kartalangu merupakan salah satu objek wisata yang terletak di desa Kasiman Kartalangu. Objek wisata ini mengembangkan sumber daya alam tradisi masyarakat setempat sebagai produk pariwisata ditengah berkembangnya pariwisata konvensional di kota Denpasar. Memadukan pariwisata dan kearifan budaya lokal setempat serta didukung lingkungan alam dengan melibatkan masyarakat lokal dalam aktifitas pariwisata menjadi daya Tarik objek wisata ini. Grafis lingkungan yang ada pada desa Budaya Kartalangu

dijadikan sebagai karya pembanding karena mempunyai lingkup yang sama dengan apa yang akan di buat nantinya. Sebagai karya pembanding, piktoqram yang digunakan yaitu berbentuk figur manusia dengan berbagai aktifitas sesuai dengan fasilitas yang tersedia. Pada bagian kepala menggunakan mascot dari (*Mbok Jegeng* dan *Bali Bagus*) berupa ikon kodok sehingga tampilan piktoqram memiliki ciri khas sebagai sarana pencitraan. Sedangkan pada Kampung Adat *Koto Sentajo* menggunakan piktoqram dengan style blok agar tingkat keterbacaan piktoqram dapat dilihat jelas dari jarak yang cukup jauh.

3. Perancangan Grafis Lingkungan Desa wisata Belanja Lamongan Jawa Timur.



Gambar 6.

Grafis lingkungan Desa wisata Belanja Lamongan Jawa Timur.
(Sumber: http://eprints.upnjatim.ac.id/7074/1/Dimas_Arif_Tirtana.pdf 2022)

Grafis lingkungan dirancang sebagai media informasi tentang lokasi maupun fasilitas yang terdapat di Desa wisata Belanja Lamongan Jawa Timur kepada pengunjung. Bentuk visual grafis lingkungan yang dirancang tidak

berbeda jauh dengan bentuk grafis lingkungan pada umumnya, namun ditambahkan beberapa elemen visual serta disesuaikan dengan lokasi dimana media tersebut diaplikasikan. Penggunaan warna pada grafis lingkungan Desa Wisata Belanja Lamongan menggunakan warna coklat memberikan kesan tradisional, warna hijau memberikan kesan harmoni, natural, alami, dan warna kuning keemasan memberikan kesan berharga, kejayaan. Sama halnya dengan perancangan grafis lingkungan Kampung Adat *Koto* Sentajo nanti menggunakan warna yang mengarah pada warna ciri khas Kabupaten Kuantan Singingi antara lain: kuning, hijau, putih dan hitam, serta ukiran yang ada di Kampung Adat *Koto* Sentajo, agar selaras dan tidak menghilangkan esensi dari budaya Kampung Adat *Koto* Sentajo.

E. Landasan Teori

1. Grafis Lingkungan

Desain grafis lingkungan adalah bidang desain multidisiplin dimana disiplin ilmu desain grafis, arsitektur, seni, pencahayaan, lanskap, dan bidang lainnya digunakan sebagai cara untuk meningkatkan pengalaman pengguna melalui terjemahan visual ide dalam lingkungan binaan.

Istilah grafis lingkungan merupakan sebuah istilah yang tercipta dari istilah asing *Environmental Graphic Design* dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan istilah grafis lingkungan (Chris Calori and Vanden-Eynden, 2015: 2). Secara visual menghubungkan orang ke tempat-tempat untuk meningkatkan pengalaman mereka secara keseluruhan dengan menciptakan Suasana tempat yang lebih mudah diingat, menarik, informatif, atau lebih mudah di navigasi.

Secara keseluruhan grafis lingkungan berfungsi untuk mengkomunikasikan identitas melalui bentuk visual dengan menggunakan berbagai sistem informasi seperti, *signage, wayfinding, map sign, identification sign*, dan lain sebagainya.

2. *Sign Sytem*

Sign system tidak bisa lepas dari konsep grafis lingkungan karena merupakan salah satu terapan dari grafis lingkungan, *sign system* berfungsi menunjukkan lokasi, mengidentifikasi, menginformasikan dan mengarahkan lewat berbagai komponen visual dari fasilitas yang dimaksud (Caroli, 2015: 06).

Menurut Saussure tanda adalah kesatuan dari dua bidang tak terpisahkan, yaitu tanda dan sitem dimana sebuah tanda (berwujud kata atau gambar) memiliki dua hal yang akan ditangkap oleh indra kita, *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Penanda lebih jelas dijelaskan sebagai tingkatan ungkapan yang berwujud fisik seperti warna, gambar, huruf kata atau objek. Sementara petanda lebih bersifat isi atau gagasan dari apa yang di ungkap penanda. Kesimpulannya, hubungan antara keduanya adalah yang melahirkan makna (Tinarbuko, 2012: 91).

a. *Jenis-jenis sign sytem*

Menurut (Abdiansyah 2017: 8) berdasarkan fungsinya terbagi menjadi 5 bagian yaitu sebagai berikut:

1) *Sign* untuk Informasi (*Informasi Sign*)

Sign ini biasanya digunakan untuk menuntun audiensnya dengan menginformasikan dimana suatu lokasi berada, juga disaat kantor-kantor

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

2) *Sign* untuk Petunjuk Arah (*Direction Sign*)

Sign yang termasuk kedalam 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 (*Identification Sign*)

Sign ini dipakai untuk menunjukkan suatu identitas, seperti sebuah kantor, toko, fasilitas, atau sebuah Gedung.

4) *Sign* untuk Larangan dan Peringatan (*Warning Sign*)

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 symbol-simbol.

5) *Sign* untuk Pemberitahuan Resmi (*Official Notice*)

Sign menunjukkan informasi tentang pemberitahuan resmi agar tidak dikacaukan dengan tanda-tanda petunjuk (*orientation sign*).

b. Bentuk *Sign System*

Sign system pasti mempunyai beragam jenis bentuk, diletakkan sedemikian rupa baik dipasang ke atas langit-langit atau ke dalam sesuatu. Ada yang vertikal ada yang horizontal atau ada yang di tancap pada tanah. terdapat 4 bentuk dasar *sign sytem* berdasarkan pemasangan antara lain:

- 1) *Freestanding* atau *ground-mounted*. Dimana bagian bawah dari *sign* dipasang secara horizontal pada permukaan tanah (menancap).



Gambar 7.
Freestanding Sign

(Sumber: <https://www.indiamart.com/proddetail/free-standing-way-finding-signage-19775945255.html>,2022)

- 2) *Suspended* atau *celing-hung*. Dimana *sign* tergantung di atas langit-langit, dipasang secara horizontal.



Gambar 8.
Suspended Sign

(Sumber: <https://www.wadahilmu-desaingrafis.com/2021/02/mungkin-ada-yang-tidak-menyadari-bahwa.html>,2021)

- 3) *Projecting* atau *flag-mounted*. Dimana *sign* diletakan tegak lurus dengan permukaan tempat yang akan di pasang.



Gambar 9.
flag-mounted Sign

(Sumber: <https://twitter.com/signcraftusa/status/111799939184599040>,2011)

- 4) *Flush* atau *flat wall-mounted*. Dimana *sign* seperti ditempel, terpasang datar dan sejajar dengan permukaan pemasangan vertikal, seperti di dinding.



Gambar 10.
flat wall-mounted Sign

(Sumber: <https://www.indiamart.com/proddetail/wall-mounted-sign-board-21180926573.html>,2018)

c. Kriteria *Sign System*

Sign system memiliki arti lain seperti sebuah jalan pintas selain menjadi symbol symbol untuk menggambarkan sesuatu, *sign system* adalah penunjuk arah kepada kita untuk menemukan tempat tertentu. *Sign system* yang baik harus memenuhi 4 (empat) kriteria yaitu:

1) Mudah dilihat

Penempatan *sign system* juga harus dipikirkan secara tepat, dan penempatan *sign system* yang baik yaitu di tempat yang mudah diakses orang.

2) Mudah dibaca

Bentuk huruf dan tipografi yang digunakan dalam *sign system* sebisa mungkin dapat terbaca baik.

3) Mudah dimengerti

Bentuk penulisan yang tertera pada *sign system* harus mudah dipahami. Oleh semua kalangan dari semua usia, bentuk tulisan juga sebisa mungkin dibuat singkat, padat.

4) Dapat dipercaya

Kebenaran informasi yang ada dapat dipercaya dan tidak menyesatkan.

d. Fungsi *Sign System*

Kegunaan *sign system* dapat dibagi ke dalam 2 bagian yaitu:

1) *Sign* sebagai pemberi informasi

Sign yang termasuk kedalam 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 kegunaanya dengan jelas.

2) *Sign* sebagai pengontrol

Sign didalam kelompok ini lebih mengarah pada perilaku manusia, daripada tujuan yang hendak dicapai. Penggunaan ekstensif dari symbol-simbol, atau piktogram telah diperdebatkan selama bertahun-tahun untuk membentuk suatu tanda. 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.

3. Piktogram

Piktogram merupakan gambar yang dibuat mewakili gagasan, dari penyederhanaan bentuk fisik objek aslinya yang menjadikannya sebuah symbol atau tanda untuk mempermudah dalam mengidentifikasi suatu tempat atau fasilitas *public*. Piktogram digunakan sebagai alat komunikasi dalam bentuk visual, contoh sederhana piktogram banyak dijumpai disekeliling kita seperti rambu-rambu lalu lintas. Piktogram dirancang sedemikian rupa sesederhana mungkin, agar komunikasi yang disampaikan cepat dan mudah dipahami dengan benar.

Salah satu aturan dasar symbol adalah bahwa mereka tidak dapat dianggap “jelas”. (Dillistone, 2002: 21). Simbol merupakan sebuah pusat perhatian yang tertentu, harus dianggap sebagai Bahasa visual dan sebagai Bahasa lain, artinya harus dipelajari.

Piktogram adalah symbol yang mengacu pada sebuah benda, kegiatan, proses atau konsep. Karakteristik piktogram 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).

4. Semiotika

Alex Sobur mendefenisikan semiotika sebagai suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan didunia ini, ditengah-tengah manusia dan Bersama-sama manusia.

Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. Simbol yang diartikan Pierce sebagai tanda yang mengacu pada objek itu sendiri, melibatkan tiga unsur mendasar dalam teori segi tiga makna: simbol itu sendiri, satu rujukan atau lebih dan hubungan antara simbol dengan rujukan (Sobur, 2003: 156).

Dalam defenisi Saussure semiotika atau semiologi merupakan suatu 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 defenisi Pierce adalah manusia hanya dapat berfikir 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 masal. (Piliang, 2009: 11-12).

Menurut Pierce, logika adalah mempelajari bagaimana orang bernalar, berfikir, berkomunikasi dan memberi makna apa yang ditampilkan oleh alam kepada orang lain melalui tanda. Pemaknaan tanda bagi Pierce bisa berarti sangat luas, baik dalam linguistik, maupun tanda-tanda lain yang bersifat umum. Upayah klasifikasi terhadap tanda-tanda sungguh tidak bisa dibilang sederhana, meskipun demikian pembeda tipe-tipe tanda terdiri dari ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*).

a. Ikon

Ikon adalah tanda mengandung kemiripan “rupa” sebagai mana dapat dikenali oleh para pemakainya. Dalam ikon hubungan antara representamen dan objeknya terwujud sebagai “kesamaan dalam beberapa kualitas”. Sederhananya ikon merupakan tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya.

b. Indeks

Indeks adalah tanda yang mewakili keterikatan fenomenal atau eksistensial diantara representamen dan objeknya. Dalam indeks hubungan

dalam tanda dan objeknya bersifat kongkret dan aktual. Pengertian lain, indeks merupakan tanda yang memiliki hubungan apa yang diwakilinya.

c. Simbol

Simbol merupakan tanda berdasarkan konvensi, peraturan, atau perjanjian yang disepakati Bersama. Simbol baru dapat dipahami jika seseorang sudah mengerti arti yang telah disepakati sebelumnya.

5. Tipografi

Tipografi adalah bidang keilmuan yang membahas tentang seluk beluk huruf. Studi tipografi sangat penting untuk perancangan ini karena efektif tidaknya sebuah karya grafis juga tergantung pada tipografi yang ada didalamnya. Pemilihan jenis huruf yang tepat akan memudahkan masyarakat memperoleh dan menangkap informasi yang disampaikan. Untuk mendapatkan hasil huruf yang efektif, maka harus dipertimbangkan tingkat keterbacaannya (*legibility*). *Legibility* kualitas huruf atau naskah dalam tingkat kemudahannya untuk dibaca. Tingkat keterbacaan ini tergantung pada tampilan bentuk fisik huruf itu sendiri, ukuran, serta penataannya dalam suatu naskah (Sihombing, 2003: 58).

Tipografi juga harus memiliki nilai *Legibility* berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan huruf/karakter. *Readability* berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks. Teks yang *readable* berarti keseluruhan mudah dibaca. (Suriyanto Rustan, 2011: 74-75).

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 ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari pada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Secara tidak sadar tidak sardar manusia selalu berhubungan dengan tipografi setiap hari, setiap saat. Pada merk dagang komputer yang kita gunakan, koran atau majalah yang kita baca, lebel pakaian yang kita kenakan, dan masih banyak lagi. Hampir semua yang berhubungan dengan desain komunikasi visual mempunyai unsur tipografi di dalamnya.

Untuk membuat desain yang indah dan berkomunikasi, tipografi tidak dapat dipisahkan dari elemen desain. Dalam membuat perancangan 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' huruf tersebut dapat mempengaruhi legibilitas dan keseimbangan karya desain tersebut. Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi adalah sifat verbal dan property visual dan efektif.

6. Warna

Warna merupakan unsur desain yang pertama kali orang tertarik karena indera kita lebih cepat dan mudah melihatnya dan merupakan salah satu yang menghasilkan daya tarik visual. Selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda. Dalam pemilihan warna untuk grafis lingkungan harus mengarah pada arti dan asosiasi yang membuat pengunjung jadi 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.

Secara visual warna memang memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Menurut pakar warna Molly E. Holzschlag dalam Kusrianto (2007), secara psikologis masing-masing warna memberikan respon tertentu. (Ni Nyoman Sriwitari, 2014: 41 - 42).

Warna didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis, sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan". Secara objektif/fisik, warna dapat diperkirakan oleh panjang gelombang. Dilihat dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata merupakan salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian yang sempit dari gelombang elektromagnetik. Selain warna dapat dilihat dari mata, ternyata warna mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi

penilaian estetis dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda.

a. Komposisi Warna

1) Warna Panas

Warna panas merupakan kelompok warna yang memiliki pengaruh ‘panas’ dan memancarkan energi panas. Golongan warna panas yaitu warna merah (M), jingga kemerah-merahan (JM), jingga (J), jingga kekuning-kuningan (JK) dan kuning. Warna paling panas adalah warna merah (M), jingga kemerah-merahan (JM) dan jingga (J).

2) Warna Dingin

Warna dingin adalah kelompok warna yang berpengaruh ‘dingin’ terhadap kita dan memancarkan energi dingin. Golongan warna dingin yaitu warna ungu kemerah-merahan (UM), ungu (U) ungu kebiru-biruan (UB), biru (B) dan hijau kebiru-biruan (HB). Warna paling dingin adalah warna ungu (U), ungu kebiru-biruan (UB) dan biru (B). (Abdul Azis Said, 2006: 98-99).

7. Objek Wisata Kampung Adat *Koto Sentajo*

Kampung Adat *Koto Sentajo* merupakan desa tertua di kenegrian Sentajo Kecamatan Sentajo Raya Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau, diperkirakan sudah berumur lebih dari 2 Abad. Hal ini dibuktikan dengan adanya peninggalan sejarah yakni Rumah *Godang* adat suku Sentajo. Jumlah Rumah *Godang* yang ada pada saat ini berjumlah 27 Rumah *Godang*. Rumah *Godang* ini dimiliki 4 suku yaitu, Suku *Caniago*, Suku *Melayu*, Suku *Patopang* dan Suku

Piliang, suku *Piliang* memiliki pecahan atau *Jurai* yaitu *Jin Tanjung*, *Piliang Soni*, *Piliang Lowe*. Suku *Caniago* memiliki 2 Rumah *Godang*, Suku *Melayu* memiliki 7 Rumah *Godang*, suku *Patopang* memiliki 3 Rumah *Godang*, suku *Piliang Jin Tanjung* memiliki 6 Rumah *Godang*, suku *Piliang Soni* memiliki 6 Rumah *Godang*, dan suku *Piliang Lowe* memiliki 3 Rumah *Godang*.

Seperti halnya daerah-daerah di Indonesia di Kabupaten Kuantan Singingi juga terdapat suatu perkampungan adat. Kampung adat di Kabupaten Kuantan Singingi di sebut dengan istilah *koto*, *koto* adalah pusat negeri dan sekaligus menjadi benteng pertahanan, sebab daerah *koto* didirikan di atas tebing sungai atau di atas perbukitan. Setiap kenegrian memiliki kampung adatnya masing-masing, pada daerah yang di sebut *koto* inilah segala pelaksanaan adat istiadat dari masing-masing kenegrian. Keunikan dari Kampung Adat *Koto Sentajo* ini adalah sebagai tempat bersilahturahmi, berkumpulnya Niniak Mamak dan Cucu kemenakan pada saat bulan puasa atau lebaran kedua hari raya idul fitri, kegiatan adat orang masuk suku (*numpang bainduak*), melantik (*Malambuak*) *urang* 16, setiap memasuki bulan puasa akan dilaksanakan pembukaan lapang silat dan akan ditutup sebelum hari raya idul adha, pernikahan (*maantar anak pancar*) dan gotong royong pembangunan Rumah *Godang*, semua suku yang ada di Kampung Adat *Koto Sentajo* ikut atau membantu dalam pembangunan Rumah *Godang*.

Kampung Adat *Koto Sentajo* memiliki kisah sejarah panjang serta peninggalan yang masih ada sampai saat ini, sehingga Kampung Adat *Koto Sentajo* banyak di datangi oleh wisatawan dan budayawan untuk menambah

wawasan serta arsip dan nilai budaya melayu, pada tahun 2017 Kampung Adat *Koto Sentajo* diresmikan menjadi tempat wisata dan cagar budaya di Kabupaten Kuantan Singingi.

STRUKTUR KEPENGURUSAN WISATA KAMPUNG ADAT *KOTO*

SENTAJO

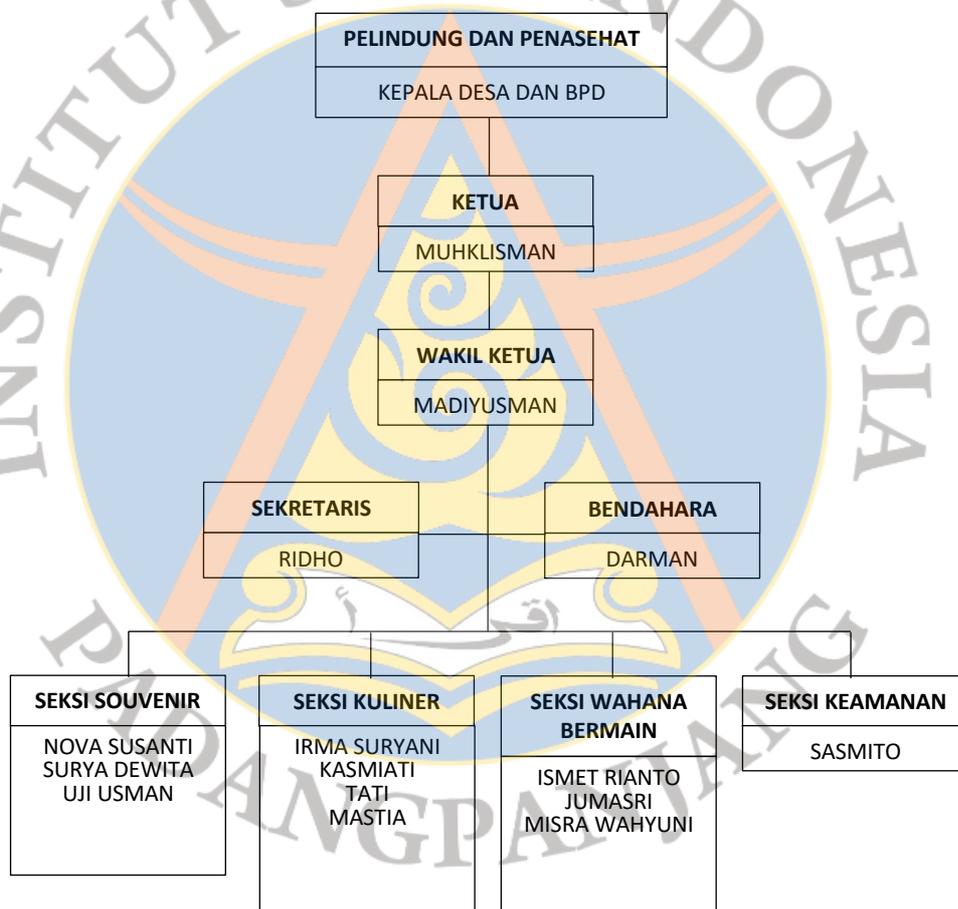


Table 1.

Struktur Kepengurusan Wisata Kampung Adat *Koto Sentajo*.
(Sumber: Kantor Desa *Koto Sentajo*, 2019).

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

a. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah suatu aktifitas pengamatan terhadap sebuah 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, prilaku, sikap dan juga lain sebagainya.

Dalam observasi ini dapat ditemukan permasalahan awal yang ada pada Kampung Adat *Koto Sentajo* yaitu tidak adanya *sign system* di kawasan Kampung Adat *Koto Sentajo*, sehingga hal ini membuat pengalaman pengunjung yang datang dan berkunjung ke Kampung Adat *Koto Sentajo* menjadi sedikit terhambat dan kurang maksimal.

2. Studi Pustaka

Dalam kasus ini studi pustaka kedudukan sebagai referensi penggarapan dan pengumpulan data dalam perancangan grafis lingkungan wisata Kampung Adat *Koto Sentajo*. Maka dari itu perlu disiasati dengan cara menggabungkan berbagai referensi, baik itu yang berasal dari buku media cetak maupun online. Pada proses kelacaran dan data yang konkrit studi Pustaka yang dilakukan ialah membaca sejarah melalui buku Transformasi Ruang Budaya di *Koto Sentajo* Kuantan Singing, Riau, teori

mengenai *Sign System*, buku Desain Komunikasi Visual serta bahan acuan lain yang diperoleh dari penelitian.

3. Wawancara

Wawancara adalah penelitian yang berlangsung secara lisan antara dua orang atau lebih dalam bentuk tatap muka, mendengarkan secara langsung mengenai informasi-informasi atau keterangan dari yang diteliti. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu, percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*Interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*Interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.

Pengumpulan data dengan teknik wawancara dilakukan diharapkan dapat memutuskan segala kendala mengenai permasalahan yang ada pada Kampung Adat *Koto Sentajo* saat ini. Dengan adanya data kongkrit dari metode pengumpulan data ini diharapkan agar dapat memberikan hasil yang kompleks pada perancangan *sign system* nantinya. Dalam metode ini langsung melakukan wawancara dengan bertanya langsung kepada pengurus bapak Iyus (tangganai) Kampung Adat *Koto Sentajo*. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai Kampung Adat *Koto Sentajo* itu sendiri.



Gambar 11.

Foto Bersama Pengurus (*Tangganai*) Kampung Adat *Koto* Sentajo
(Dokumentasi: Ilham Awaliah Ramadhan, 2022)

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah berlalu. Bisa berbentuk tulisan, gambar, ataupun karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen berbentuk gambar misalnya berupa foto, gambar hidup, sketsa, dan lain sebagainya (Sugiyono, 2012: 240). Dalam proses informasi pada Kampung Adat *Koto* Sentajo dengan mengambil beberapa data visual untuk nantinya dijadikan ide pada perancangan, mengetahui tata letak serta fasilitas atau bangunan-bangunan yang ada di Kampung Adat *Koto* sentajo. beberapa hasil dokumentasi dalam pengambilan data adalah sebagai berikut.



Gambar 12.
Rumah *Godang Koto* Sentajo
(Dokumentasi: Ilham Awaliah Ramadhan, 2022)



Gambar 13.
Masjid Usang *Koto* Sentajo
(Dokumentasi: Ilham Awaliah Ramadhan, 2022)



Gambar 14.
Gapura Kampung Adat *Koto Sentajo*
(Dokumentasi: Ilham Awaliah Ramadhan, 2022)



Gambar 15.
Belum adanya *Direction* Kampung Adat *Koto Sentajo*
(Dokumentasi: Ilham Awaliah Ramadhan, 2022)



Gambar 16.
Sign Kampung Adat Koto Sentajo
(Dokumentasi: Ilham Awaliah Ramadhan, 2022)



Gambar 17.
Belum adanya *Warning Sign*
(Dokumentasi: Ilham Awaliah Ramadhan, 2022)



Gambar 18.

Foto dari atas Kawasan Kampung Adat *Koto Sentajo*
(Dokumentasi: Ilham Awaliah Ramadhan, 2022)

5. Kuesioner

Kuesioner dilakukan untuk mendapatkan beberapa data dari berbagai pertanyaan yang ditujukan kepada target audiens. Kuesioner adalah salah satu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analis mempelajari sikap-sikap, keyakinan perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa berpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada.

Kuesioner dibagi kepada target audiens dengan menggunakan google formular yang memuat beberapa pertanyaan mengenai grafis lingkungan dan wisata Kampung Adat *Koto Sentajo*. Dalam hal ini target audiens membuka google formular melalui web kemudian mulai

menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dan memberikan saran serta masukan jika ada.

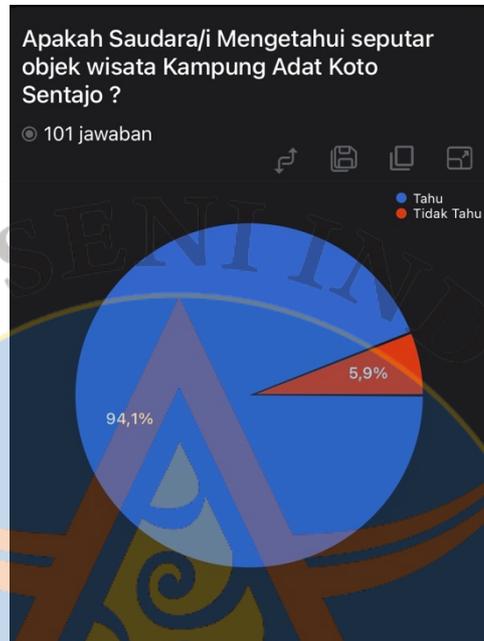


Diagram 1.

(Sumber: <https://itunes.apple.com/app/id1544827472>, 2022)

Berdasarkan diagram diatas, dari jumlah 101 responden dapat disimpulkan bahwa rata-rata audiens sudah pernah berkunjung ke wisata Kampung Adat *Koto Sentajo*.

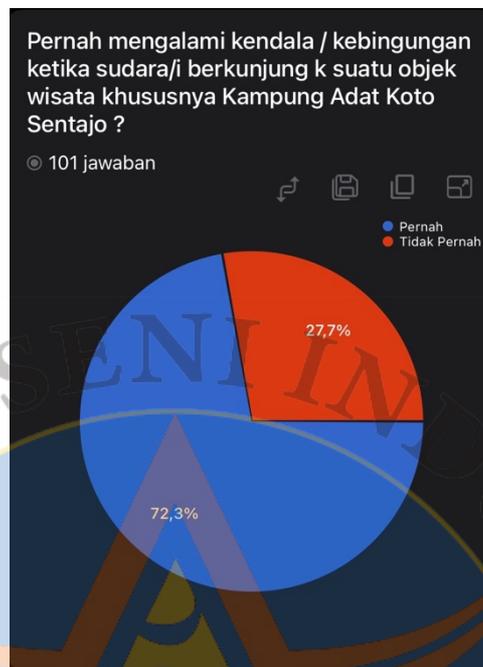


Diagram 2.

(Sumber: <https://itunes.apple.com/app/id1544827472>, 2022)

Berdasarkan diagram yang dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa rata-rata audiens merasa kebingungan saat menjelajah dikawasan Kampung Adat *Koto Sentajo*.



Diagram 3.

(Sumber: <https://itunes.apple.com/app/id1544827472>, 2022)

Berdasarkan diagram yang dipaparkan, dapat disimpulkan rata-rata audiens menyebutkan bahwa perlu sebuah petunjuk berisikan informasi di Kampung Adat *Koto Sentajo*.

6. Segmentasi Target Audience

Segmentasi merupakan pengelompokan masyarakat berdasarkan kriteria tertentu. Segmentasi ini merupakan keseluruhan dari target segmen, dari segmentasi inilah nantiya muncul target segmen, segmentasi didasari dari:

a. Demografis

Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Umur : 18-45 Tahun

Tingkat Pendidikan : Tidak membatasi pada bidang Pendidikan

Pekerjaan : Pelajar, Mahasiswa, dan Budayawan

b. Psikologis

- 1) Suka mencari pengalaman baru
- 2) Menyukai tradisi dan sejarah
- 3) Suka mengalokasikan waktu luang untuk berlibur beberapa hari

c. Geografis

- 1) Wisatawan berasal dari daerah Taluk Kuantan.
- 2) Wisatawan lokal daerah dari kawasan Riau.

7. Analisis SWOT

a. Kekuatan (*Strength*)

- 1) Kampung Adat *Koto Sentajo* memiliki peninggalan-peninggalan sejarah yang masih terjaga.
- 2) Memiliki area yang sangat luas.
- 3) Lokasi wisata yang strategis.

b. Kelemahan (*Weaknesses*)

- 1) Belum adanya grafis lingkungan di Kampung Adat *Koto Sentajo*.
- 2) Bangunan-bangunan yang ada di Kampung Adat *Koto Sentajo* tidak memiliki nama.

c. Peluang (*Opportunity*)

- 1) Masyarakat akan lebih mudah memahami tata letak yang ada di Kampung Adat *Koto Sentajo*.

2) Dengan adanya grafis lingkungan akan mempermudah pengunjung dalam mengidentifikasi lokasi-lokasi yang ada di Kampung Adat *Koto Sentajo*.

d. Ancaman (*Threats*)

1) Peninggalan-peninggalan yang ada di Kampung Adat *Koto Sentajo* menjadi tidak informatif sehingga pengunjung kurang puas saat mengunjungi Kampung Adat *Koto Sentajo*.

2) Kurangnya pengelolaan yang baik dapat menyebabkan lambatnya perkembangan wisata Kampung Adat *Koto Sentajo*.

8. 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 penulis peroleh metode analisis yang sesuai digunakan dalam perancangan *sign system* wisata Kampung Adat *Koto Sentajo* adalah 5W+1H:

a) *What*

Wisata Kampung Adat *Koto Sentajo* merupakan desa tertua di kenegrian Sentajo, kampung adat *Koto Sentajo* diperkirakan sudah berumur lebih dari 2 Abad, hal ini di buktikan dengan adanya peninggalan sejarah yakni Rumah *Godang* Adat suku Sentajo, masjid Adat *Koto Sentajo* (masjid Usang), lapangan silat, pemakaman adat, dan bangunan balai adat. Luas tanah kawasan Kampung Adat *Koto*

Sentajo kurang lebih 5 hektar, akan tetapi luasnya kawasan wisata Kampung Adat *Koto Sentajo* membuat pengunjung cukup kebingungan menemukan lokasi yang di tuju.

b) *Who*

Target dari perancangan *sign system* ini adalah seluruh pengunjung yang berkunjung dan menggunakan fasilitas wisata Kampung Adat *Koto Sentajo*.

c) *Why*

Berdasarkan hasil observasi hal ini disebabkan oleh *sign system* yang sudah ada kurang efektif dan belum semuanya terdapat *sign system*, sehingga berdampak pada kurangnya perhatian pengunjung terhadap *sign system* yang ada.

d) *Where*

Wisata Kampung Adat *Koto Sentajo* terletak di desa *Koto Sentajo* Kecamatan Sentajo Raya, Kabupaten Kuantan Singingi, Provinsi Riau.

e) *When*

Saat pengunjung memasuki area wisata Kampung Adat *Koto Sentajo* yang cukup luas, membuat pengunjung kebingungan untuk menuju lokasi yang di tuju, karena belum adanya *sign system* di lokasi wisata Kampung Adat *Koto Sentajo*.

f) *How*

Wisata Kampung Adat *Koto Sentajo* memiliki area yang cukup luas, sehingga dibutuhkan *sign system* yang mampu memberikan informasi

secara cepat dan tepat kepada pengunjung untuk meningkatkan pelayanan wisata Kampung Adat *Koto* Sentajo.

Berdasarkan analisis 5W+1H dapat disimpulkan bahwa luasnya area Kampung Adat *Koto* Sentajo dan belum adanya *sign system*, maka perlu *sign system* yang mewakili Kampung Adat *Koto* Sentajo untuk membantu pengunjung mendapatkan informasi mengenai lokasi dan tempat yang di tuju sehingga mampu menunjang pelayanan wisata Kampung Adat *Koto* Sentajo.

2. Perancangan

Strategi media yang digunakan dalam perancangan grafis lingkungan ini yaitu menggunakan bentuk sederhana dari bagian Rumah *Godang*, sehingga dapat mewakili keseluruhan bentuk dari Kampung Adat *Koto* Sentajo secara visual. Dengan gaya font yang mudah di baca, penggunaan warna pada grafis lingkungan Kampung Adat *Koto* Sentajo menggunakan warna ciri khas Kabupaten Kuantan Singingi antara lain: kuning, hijau, putih, dan hitam, dan menggunakan ukiran yang ada di Kampung Adat *Koto* Sentajo. Langkah selanjutnya eksplorasi kedalam bentuk mapping, tahap berikutnya digitalisasi sketsa pada *software* yang mendukung pembuatan desain ini.

Berdasarkan penerapannya, *sign system* di bedakan menjadi 5 tipe dasar yaitu:

a. *Orientation dan Information Sign*

Information sign mencakup *welcome sign*, *map sign* dan informasi lainnya tentang wisata Kampung Adat *Koto* Sentajo, dipasang pada area tertentu yang ada di kawasan Kampung Adat *Koto* Sentajo.

b. *Directional Sign*

Directional sign berisi tentang arahan/petunjuk yang diletakan pada persimpangan jalan sebelum atau setelah memasuki kawasan wisata atau mengarahkan pengunjung menuju lokasi ataupun fasilitas yang ada.

c. *Identification Sign*

Identification sign mengidentifikasi apa saja yang ada pada kawasan Kampung Adat *Koto Sentajo*.

d. Struktur Perancangan

Struktur perancangan merupakan alur dalam proses berkarya. Struktur perancangan dimulai dari masalah yang ada, sampai kepada eksekusi desain.

3. Perwujudan

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

a. *Sign System*

Sign system dalam perancangan ini dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada target audiens mengenai petunjuk arah lokasi wisata Kampung Adat *Koto Sentajo*. Berdasarkan studi kasus yang didapatkan melalui tahapan analisis data maka didapatkan bahwa perlu adanya *sign system* dilokasi wisata demi menunjang performa kualitas wisata ini, jenis-jenis *sign* yang akan dirancang yaitu:

1. *Orientation dan Information Sign*

Information sign mencakup *welcome sign*, *map sign* dan informasi lainnya tentang wisata Kampung Adat *Koto Sentajo*, dipasang pada area tertentu yang ada di kawasan Kampung Adat *Koto Sentajo*.

2. *Directional Sign*

Directional sign berisi tentang arahan/petunjuk yang diletakan pada persimpangan jalan sebelum atau setelah memasuki kawasan wisata atau mengarahkan pengunjung menuju lokasi ataupun fasilitas yang ada.

3. *Identification Sign*

Identification sign mengidentifikasi apa saja yang ada pada kawasan Kampung Adat *Koto Sentajo*.

4. *Safety Sign*

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

b. 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 keterangan bentuk desain, pemilihan warna, pemilihan *font*, serta bentuk desain secara utuh.

c. *Manual Book*

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

4. Penyajian Karya

Bentuk penyajian karya adalah pameran. Pada pameran skripsi karya menampilkan bauran media yang digunakan pada perancangan grafis lingkungan objek wisata Kampung Adat *Koto Sentajo* ini. Dami grafis lingkungan ditampilkan selama pameran berlangsung, bauran media lainya juga ditampilkan pada pameran. *Macket Sign Age 5*, yaitu *Welcome Sign*, *Map Sign*, *Directional Sign*, *Identification Sign* dan *Warning Sign*, serta media pajang 3 dengan ukuran 40cm x 90cm, disamping kiri kanan bauran media ada *Id Card*, tiket, poloshit, gantungan kunci, dan topi, lalu diatas meja terdapat *manualbook* dan stiker.



Gambar 19.
Layout Booth Pameran
(Sumber: Ilham Awaliah Ramadhan, 2022)

