

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Alinia Park & Resort merupakan objek wisata yang dahulunya bertemakan agrowisata yang sebelumnya bernama Alinia farm & park berganti nama menjadi Alinia Park & Resort pada Desember 2022, dahulu Alinia Park & Resort merupakan wisata yang memanfaatkan pertanian, perkebunan dan perternakan sebagai objek utamanya, sehingga pemandangan alam yang khas dengan kawasan pertanian menjadi objek utama yang ditonjolkan, setelah berganti nama menjadi Alinia Park & Resort lebih focus ke wisata penginapan dan pemandian serta beberapa wahana lainnya, Alinia park & resort yang berada di Jorong Lawai, Nagari Sitiung, Kabupaten Dharmasraya objek wisata ini merupakan wisata baru yang hadir di kabupaten Dharmasraya yang menawarkan beragam wahana yang bisa di nikmati oleh pengunjungnya, Alinia Park & Resort dahulunya hanya sebuah hutan yang tidak terurus seluas kurang lebih 5 hektar (ha) yang sekarang sudah di olah sebagai tempat wisata dan resort serta menjadi tempat yang paling di minati banyak orang di kabupaten Dharmasraya.

Alinia Park & Resort mempunyai 30 wahana dan fasilitas serta di lengkapi dengan penginapan yang di beri nama glamping selain itu ada wahan rakit wisata, perahu karet, motor ATV, *flying fox*, berkuda, memanah, dan *playground* serta menyediakan lokasi *outbond*, Alinia Park & Resort sendiri Sebagai objek wisata yang baru di kabupaten Dharmasraya.



Gambar 1
Landmark Alinia Park & Resort
(Sumber : Rival Zikri, 2022)

Alinia Park & Resort terdapat banyak objek wisata, serta mempunyai tempat yang cukup luas, Alinia Park & Resort sendiri belum mempunyai *sign system* yang memadai sebagai media informasi penunjuk arah lokasi pada objek wisata tersebut, hal itu yang membuat wisatawan kebingungan dalam mencari objek wisata yang ada di dalam wisata Alinia Park & Resort, *sign system* disebuah objek wisata merupakan salah satu prasarana yang seharusnya diperhatikan dengan sungguh-sungguh oleh pihak pengelola objek wisata dengan tujuan agar wisatawan yang berkunjung di Alinia Park & Resort mendapat informasi yang jelas dan terarah selama berkeliling objek wisata, selain menyediakan informasi yang jelas untuk wisatawan *sign system* harus di rancang dan di buat semenarik mungkin agar mendapat perhatian dari wisatawan dengan adanya grafis lingkungan selain memberi nilai tambah pada infrastruktur dan interior objek wisata Alinia Park & Resort, pengunjung tidak akan kesulitan serta kebingungan saat mencari objek wisata.

Berdasarkan hasil survei mengenai Alinia Park & Resort terdapat beberapa kasus permasalahan salah satunya, kurangnya *sign system* informasi sebagai persyaratan sebagai objek wisata yang berstandar nasional *sign system* sangatlah dibutuhkan karena merupakan akses untuk fasilitas umum menaikkan kepuasan masyarakat mengurangi kebingungan wisatawan saat berkunjung dan memudahkan mencari tempat maupun arah jalan yang akan dituju. Pada area pintu masuk dari wisata Alinia Park & Resort belum terdapat *welcome sign* sebagai informasi bawasanya kita sudah memasuki area objek wisata Alinia Park & Resort. Selain itu tata letak pembelian tiket belum diberikan *sign system* sehingga pengunjung kebingungan dalam pembayaran tiket masuk.

Pada area penginapan *glamping* yang dimiliki oleh Alinia Park & Resort yang bertujuan memberi kemudahan dalam beristirahat ketika berkunjung ke lokasi wisata Alinia Park & Resort. *Sign system* yang dihadirkan di lokasi menurut pengkarya belum bisa dikategorikan efektif dalam menyampaikan informasi dikarenakan tata letak *sign system* dan ukuran terlalu kecil sehingga *readability sign* tidak berjalan semestinya. Pada area permainan anak yang mana area ini tidak memiliki *sign system* yang menunjukkan bahwa ini adalah area permainan anak. Dengan pertimbangan lokasi yang menjorok ke arah dalam sehingga pengunjung cukup susah mengenali lokasi dikarenakan tidak tersedianya *directional sign* setiap tempat wisata.

Pada kolam rakit dan kolam pemandian ini belum mencapai kesesuaian informasi mengenai *warning sign/regulation* yang mana ini berguna untuk memberikan peringatan kepada pengunjung mengenai bahaya dan standar keselamatan dalam melakukan wisata rakit dan berenang penempatan informasi

yang kurang sesuai mengakibatkan kebingungan untuk mendapatkan informasi awal seputar larangan di area tersebut.

Selain kurangnya *sign system* informasi Alinia Park & Resort lebih sulit diakses kerana pembangunan tempat wisata yang belum tertata dengan rapi. *Sign system* sendiri merupakan suatu simbol yang bertujuan sebagai media

dalam melakukan interaksi manusia dalam ruang publik (Sumbo Tinarbuko, 2012: 12). Dalam pengertian lain *sign system* dapat diartikan sebagai suatu sistem yang mengatur tentang keberadaan suatu tanda (*sign*). *Sign* menjadi sangat penting bagi masyarakat dalam mencari informasi akan suatu lokasi. *Sign system* berguna untuk mengatur penciptaan suatu tanda (*sign*) yang berkaitan dengan bentuk, penempatan, penyampaian pesan atau suatu makna agar dapat dimengerti dan dipahami dengan mudah oleh wisatawan.

Berdasarkan permasalahan yang ada, perancangan grafis lingkungan adalah solusi pemecahan masalah. Adanya perancangan ini dapat membantu objek wisata Alinia Park & Resort dalam menata sehingga dapat memberikan rasa aman dan nyaman kepada wisatawan. Ketika wisatawan merasa nyaman dan aman kepada pengunjung hal ini membantu terciptanya kepuasan dan loyalitas terhadap objek wisata secara tidak langsung juga memperbaiki pendapatan objek wisata Alinia Park & Resort.

Sign sytem sebagai salah satu penerapan grafis lingkungan yang berfungsi sebagai citra visual dan penunjuk lokasi Alinia Park & Resort. *Sign system* akan dirancang secara komunikatif agar audiens tidak kesulitan dalam mencari informasi terkait dengan lokasi objek wisata Alinia Park & Resort.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang grafis lingkungan yang sesuai dan dapat dipahami dengan mudah oleh wisatawan Alinia Park & Resort?

C. Tujuan Dan Manfaat Perancangan

1. Tujuan

- a. Membuat sebuah *sign system* yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi kepada wisatawan.
- b. Menciptakan sebuah *sign system* sebagai salah satu penerapan grafis lingkungan yang dapat menggambarkan wisata Alinia Park & Resort.
- c. Memberikan petunjuk arah pada objek wisata Alinia Park & Resort.
- d. Memberikan informasi secara efektif dan komunikatif tentang lokasi dan segala sesuatu di Alinia Park & Resort.

2. Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dari perancangan sebagai berikut:

a. Lembaga atau Instistusi

- 1) Secara akademis diharapkan berguna untuk pedoman ilmu pengetahuan tentang perancangan grafis lingkungan di lingkungan kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang khususnya Program Studi Desain Komunikasi Visual.
- 2) Dapat menjadi kan percontohan pada penelitian selanjutnya.
- 3) Secara praktis dapat memberikan masukan solusi pemecahan masalah bagi objek wisata Alinia park & resort khususnya dalam perancangan grafis lingkungan.

b. Bagi Penulis

- 1) Menambah pengetahuan pengalaman serta wawasan tentang perancangan sebuah *sign system* sebagai penerapan grafis lingkungan.
- 2) Sebagai tolak ukur kemampuan dan pengembangan ide kreatif dalam mengaplikasikan ilmu Desain Komunikasi Visual.
- 3) Menambah kepekaan terhadap suatu permasalahan yang ada dan memecahkan masalah dengan solusi sebagai mahasiswa Desain Komunikasi Visual.
- 4) Manfaat bagi penyusun adalah menambah pengetahuan, pengalaman, serta wawasan tentang perancangan sebuah *sign system* sebagai penerapan grafis lingkungan.

c. Bagi Alinia Park & Resort

- 1) Alinia Park & Resort menjadi lebih teratur tertata.
- 2) Memiliki system informasi dan penunjuk arah yang efektif dan komunikatif.

d. Bagi Masyarakat

- 1) Mempermudah wisatawan dalam beraktifitas dan menemukan tempat yang dituju, serta menemukan informasi mengenai fasilitas dan objek wisata yang ada di Alinia Park & Resort.
- 2) Memberi rasa nyaman kepada publik yang berada di Alinia Park & Resort.

D. Tinjauan Karya

Berbagai penelitian tentang perancangan grafis lingkungan yang sudah diteliti sebelumnya. Jurnal penelitian yang membahas tentang kemiripan teori perancangan grafis lingkungan dijadikan sebagai acuan dalam perancangan ini dan pada orisinalitas perancangan dipilih tiga perancangan yang relevan dengan perancangan yang akan dilakukan. Terdiri dari 3 perancangan grafis lingkungan yang dilakukan secara professional dalam konteks perancangan akademik.

Orisinalitas perancangan menjadi sangat penting. Orisinalitas menjadi perbandingan dalam menentukan sebuah perancangan agar hasil perancangan nanti bebas dari plagiarisme dan memiliki nilai pembeda, sehingga tidak ada istilah *duplicate*, maka diperlukan perbandingan. Perbandingan perancangan bisa berupa simbol yang tidak boleh sama atau menyerupai dengan simbol atau ikon 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.

1. Perancangan Grafis Lingkungan Bukik Chinangkiak



Gambar 2.
Signage Bukik Chinangkiak
(Sumber: Aryavesa Aryan Jenata, 2022)

Tujuan dari perancangan grafis lingkungan Alinia Park & Resort ini adalah untuk mengarahkan dan menyediakan informasi untuk membantu wisatawan dalam menemukan objek wisata seefektif mungkin ke tujuan yang mereka inginkan. Grafis Lingkungan Bukik Chinangkiak ini menjadi karya pembandingan untuk karya yang dibuat karena memiliki tujuan dan fungsional serta bentuk objek wisatanya yang sama seperti konsep dan teknik pembuatan di dalamnya.

Pembedanya yaitu antara konsep perancangan dari karya pembandingan ini ialah visualnya yang ditujukan untuk pengunjung. Teknik yang dipergunakan sama seperti pada umumnya. Namun, dengan konsep berbeda, konsep yang akan dihadirkan berkonsepkan pada ciri khas objek wisata perancangan yaitu Alinia Park & Resort. Penghadiran konsep dimungkinkan dalam bentuk warna ataupun elemen-elemen visual sebagai media perancangan dalam grafis lingkungan ini. Wisata Alinia Park & Resort memiliki kesamaan dengan geografis wisata ini. Pada perancangan karya mempertimbangkan dari segi elemen visual yang dihadirkan berpatokan pada

konsep Alinia Park & Resort dengan tidak menghilangkan ciri khas dari objek wisata tersebut

2. Grafis lingkungan Objek Wisata Ladaya Tenggarong



Gambar 3.
Sign Board Peta Lokasi Ladaya
(Sumber: Sign system objek wisata ladaya tenggarong, 2023)

Sign system objek wisata Ladaya Tenggarong merupakan sebuah *sign system* yang dirancang diletakan untuk kawasan wisata Ladaya Tenggarong. Luas wilayah dan terdapat beberapa lokasi yang cukup banyak, sehingga diperlukannya sebuah petunjuk arah untuk mempermudah wisatawan untuk mencari sebuah informasi.

Konsep yang digunakan di dalam perancangan grafis lingkungan wisata Ladaya Tenggarong menggunakan elemen-elemen desain yang menginterpretasikan karakteristik wisata tersebut. Khususnya dalam penggunaan warna yang paling mencolok yaitu warna-warna hijau, jingga, dan coklat memiliki makna yang berbeda. Warna hijau dimaksudkan untuk mempresentasikan dari warna alam, hijau seras akan harmoni (keseimbangan), kesuburan, kesegaran, kedamaian, hingga efek relaksasi bagi seseorang. Warna jingga merupakan gabungan antara merah dan kuning. Warna jingga

melambangkan kebahagiaan, kegembiraan, kehangatan dan semangat para pengunjung ketika berwisata di Ladaya. Warna coklat dekat dengan kesan tradisi dan budaya. Cocok untuk mengkomunikasikan sisi seni dan budaya yang dimiliki Ladaya.

Pada sign system objek wisata Ladaya Tenggarong pada perwujudan menggunakan papan kayu yang diakhiri menggunakan cat Duco serta dilapisi dengan plat galvanil yang nantinya akan dilapisi lagi dengan media cetak desain menggunakan stiker anti UV dan air bahan yang digunakan juga sebagai memberikan kesan pendukung dari sign system objek wisata Ladaya Tenggarong.

Pada karya perbandingan ini pengkarya menggunakan teknik yang sama seperti pada umumnya. Namun, dengan konsep perrealisasian yang berbeda. Pada perancangan konsep perrealisasian menggunakan konsep alam. Konsep alam yang dimaksud dalam hal ini yaitu realisasi bahan yang digunakan dalam perwujudan karya. Bahan yang digunakan lebih kepada bahan ACP (aluminium composit panel) dan di beberapa titik dipadukan dengan kesan kayu sebagai pendukung kesan dari Alinia Park & Resort itu sendiri agar terlihat minimalis. Penggunaan bahan itu dengan alasan pertimbangan suhu dikarenakan berada di luar ruangan. Untuk mempermudah melihat sign yang dirancang diberikan pencahayaan yang sesuai porsinya.

3. Grafis Lingkungan Museum Kretek Kudus



Gambar 4
 Grafis lingkungan Museum Kretek
 (Sumber: sign system museum kretek kudus, 2022)

Museum Kretek merupakan ikon dari kota Kudus, Jawa Tengah. Dalam perancangan ini menggunakan pendekatan Gestalt. Gaya *pictogram* dan tipografi untuk mengidentifikasi bentuk gambar yang sesuai. Pada *signage* yang dirancang diambil dari bentuk gambaran *keyword* dari konsep ini adalah *Apealling Harmony of Kudus* dipilih sebagai kunci dalam konsep karena mengandung arti sebagai wahana lokasi wisata dari sebuah keselarasan yang tercipta dari sebuah perpaduan wisata sejarah mengenai perkembangan kretek sebagai ikon kota Kudus yang dipadukan dengan wisata hiburan. Dalam hal ini sebagai terget segmen dari lokasi wisata ini sehingga menciptakan sesuatu keselarasan yang menarik bagi wisatawan yang berkunjung. Bentuk *pictogram* yang ditampilkan di atas ini merupakan perbandingan dari desain *pictogram* yang pengkarya rancang. Desain yang unik dan dan mudah dipahami membuat tempat wisata tersebut mudah dijelajahi oleh pengunjung wisata tersebut.

Pada karya perbandingan ini pengkarya menggunakan konsep yang sama dalam perancangannya. Desain dalam bentuk dasar pictogram yang digunakan yaitu menggunakan teknik Gestalt, yang membuat seseorang nantinya menggunakan beberapa warna yang mewakili objek serta bentuknya yang diblok. Sehingga melihat dengan mudah membuat bentuk pictogram tersebut lebih jelas dilihat serta mudah dipahami oleh pengunjung.

Pada perancangan grafis lingkungan Alinia Park & Resort beranjak dari logo terpilih yang juga merupakan landasan awal dalam pembuatan sign lainnya. Sign system dibuat untuk dapat mengformasikan Alinia Park & Resort secara menyeluruh. Fasilitas dan informasi harus sesuai dengan identitas Alinia Park & Resort sebagai objek wisata. Pada perancangan grafis lingkungan Alinia Park & Resort akan menggunakan warna dan bentuk yang dapat mewakili Alinia Park & Resort. Hal ini merupakan karya perbandingan yang digunakan. Sign akan diletakkan di tempat-tempat yang strategis sehingga mempermudah pengunjung mengenali dan menemui lokasi.

Perbedaan yang mendasar dengan tiga karya perbandingan di atas adalah perancangan desain grafis lingkungan Alinia Park & Resort mengambil kata kunci terpilih melalui tahapan riset dan analisis terhadap Alinia Park & Resort. Kemudian disederhanakan kedalam beberapa bentuk karya desain, sehingga memiliki orisinalitas karya yang cukup baik. Perancangan desain grafis lingkungan ini dapat memberikan dan menyampaikan pesan yang baik.

E. Landasan Teori

Dalam merancang grafis lingkungan ini, diperlukan landasan teori yang sesuai untuk kebutuhan desain agar perancangan tersebut dapat dipertanggung jawabkan. Teori yang dipakai dalam perancangan ini merupakan penguat desain yang telah jadi. Beberapa teori berikut bisa juga menjadi rujukan untuk perancangan selanjutnya.

1. Grafis Lingkungan

Dari sebagian kalangan, kata Grafis Lingkungan ini masih terdengar asing. Padahal Grafis lingkungan ini banyak dijumpai disekitaran kita. Grafis lingkungan ini mencakup sistem tanda penunjuk, papan informasi, banner dan lain sebagainya. Elemen grafis ini memiliki fungsi sebagai pemberi informasi yang memiliki maksud tertentu. Istilah grafis lingkungan berasal dari kata asing *environmental graphic design* kata grafis lingkungan digunakan untuk mempermudah pengucapan (Chris Calori dan David Vanden Eyden, 2015). Seiring berkembangnya zaman, grafis lingkungan turut mengalami perubahan dan menjadi salah satu media informasi yang bertujuan sebagai upaya untuk membentuk dan mengorganisir lingkungan agar lebih banyak ditempati melalui serangkaian tanda dan simbol yang dapat dipahami oleh masyarakat luas.

Menurut Wayne Hunt dalam Chris Calori dan David Vanden Eyden, 2015) *Environmental graphic design* dibagi atas tiga yaitu :

a. *Exhibition Desain*

Pada umumnya *exhibition design* atau desain eksepsi lebih kepada penataan ruang yang dilakukan untuk menciptakan suatu

kesatuan dan dapat menjadikan interaksi antara pengunjung dan kurator ataupun antara pengunjung lainnya

b. *Wayfinding System*

Wayfinding bertujuan untuk membantu pengunjung dan mencari jalan atau menemukan tempat yang ingin dituju terutama mereka yang memiliki gangguan sensorik atau sulit untuk beradaptasi dengan lingkungan dimana orang-orang tidak mudah untuk menghafal sebuah jalan untuk menuju suatu tempat. *Wayfinding* ditempatkan di setiap sudut jalan agar dapat memudahkan pengunjung menentukan jalan.

c. *Information Graphic Design*

Information graphic design merupakan suatu konten untuk memberikan informasi data atau bahkan pengetahuan dengan kemasan yang menarik kepada pengunjung elemen grafis. Pada *information graphic design* memiliki informasi yang kompleks dan disampaikan secara singkat, padat, dan jelas. Tujuan utama dari *information graphic design* adalah untuk membantu pengunjung dalam mencari informasi tentang suatu objek

Secara keseluruhan grafis lingkungan adalah segala bentuk grafis yang ada di lingkungan yang bertujuan untuk mengkomunikasikan identitas melalui bentuk visual dengan menggunakan berbagai sistem media informasi seperti, *signage*, *wayfinding*, *sign board*, *map sign*, *identification sign*, dan lain sebagainya.

2. Pictogram

Pictogram merupakan gambar yang dibuat mewakili gagasan, dari penyederhanaan bentuk fisik objek aslinya yang menjadikannya sebuah simbol atau tanda untuk mempermudah dalam mengidentifikasi suatu tempat atau fasilitas publik. Pictogram digunakan sebagai alat komunikasi dalam bentuk visual. Contoh sederhana pictogram banyak dijumpai di sekeliling kita seperti rambu-rambu lalu lintas. Pictogram dirancang sedemikian rupa sesederhana mungkin, agar komunikasi yang disampaikan cepat dan mudah dipahami dengan benar. Salah satu aturan dasar simbol adalah bahwa mereka tidak pernah dapat dianggap “jelas” (Dillistone, 2002:21).

Pictogram adalah simbol 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 (Ardya, 2008:25).

Pictogram berfungsi untuk memandu ke sebuah pemahaman yang benar akan sebuah objek, kegiatan, proses dan konsep. Akan tetapi, dalam perkembangannya, pictogram dituntut dapat menyentuh sisi emosional audiens. Seorang desainer perancang harus memposisikan dirinya sebagai orang awam dari beragam latar belakang yang berbeda. Apalagi di era globalisasi saat ini, pictogram yang dirancang dituntut untuk mampu menyatukan perbedaan budaya dan Bahasa kedalam pictogram yang dibuat agar dipahami oleh semua khalayak.

Dalam perancangan grafis lingkungan tempat Alinia Park & Resort, pictogram dibuat dengan bentuk yang minimalis dan natural, hal ini dikarenakan untuk menjaga keseimbangan dan kesatuan gaya yang sederhana dan mudah dipahami oleh wisatawan yang berkunjung ke objek wisata tersebut.

3. *Sign System*

Sistem tanda (sign system) adalah bahasa visual yang bersifat informatif yang isinya berupa intruksi, pemandu, penanda lokasi dirancang sesuai dengan konsep grafis lingkungan. Sign system dalam konteks Desain Komunikasi Visual merupakan rangkaian representasi visual yang memiliki tujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang publik (Sumboningrat, 2012 : 12).

Sign system tidak bisa lepas dari konsep grafis lingkungan karena merupakan salah satu media dari grafis lingkungan. Sign system berfungsi menunjukkan lokasi, mengidentifikasi, menginformasikan dan mengarahkan lewat berbagai komponen visual dari fasilitas pelayanan yang disediakan. Sign (dalam bahasa Indonesia berarti tanda) adalah bentuk komunikasi yang dapat berbentuk verbal dan visual. Keberadaan tanda menjadi suatu kepentingan bagi masyarakat karena dapat menyampaikan informasi akan sesuatu. Menurut Piliang, dalam kata pengantar pada buku Semiotika Komunikasi Visual (Sumboningrat, 2012) menyatakan bahwa suatu tanda bukan ilmu yang bersifat pasti, melainkan suatu hal yang dibangun oleh “pengetahuan” yang lebih terbuka. Yang terpenting dalam sistem tanda pada desain komunikasi

visual adalah fungsi dari tanda dalam menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima berdasarkan kode tertentu, yang dimediasi oleh media tertentu.

Sign system dalam konteks desain komunikasi visual merupakan rangkaian representasi visual yang memiliki tujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang publik. Menurut Calori dan Vanden Eynden (2015) sign dapat dibedakan dalam beberapa tipe berdasarkan peletakkan dan tingkat kekhususan informasinya, sign diklasifikasi atas 4 kategori yaitu:

- a. *Temporary urgent need design sign* yang terletak di bagian paling luar dan biasanya sangat penting keberadaannya. Fungsinya untuk mengatur arus kendaraan dan perjalanan kaki, meliputi *welcome sign dan security sign*.
- b. *Exterior approach sign* merupakan *sign* yang terletak di luar ruangan. *Sign* ini berguna sebagai identifikasi gedung dan untuk mengarahkan manusia baik perjalanan kaki, maupun pengendara menuju pintu masuk gedung yang bersangkutan meliputi *building dan entry identification sign*.
- c. *Main lobby sign* yang berbeda di lobi utama, daerah penghubung atau tempat awal percabangan menuju ketempat lain, meliputi *branding elements, directory sign dan lobby service*.
- d. *Upper floor sign* biasanya berlokasi di lobi dan mengacu ketempat-tempat dalam lingkup suatu unit atau departemen secara spesifik, meliputi *corridor directional, identification sign*.

Sistem tanda (Sign System) adalah bahasa visual yang bersifat informatif, yang isinya berupa intruksi, pemandu, penanda lokasi yang dirancang sesuai dengan kaidah grafis lingkungan. Sign system bertujuan memberikan informasi dan sebagai alat bantu publik dalam berinteraksi dengan ruang, selain itu tanda informasi ini juga berfungsi sebagai penunjuk.

Perancangan sistem tanda informasi selayaknya memiliki sinergis dengan perancangan masa bangunan/lingkungan ciptaan. Terjadi interaksi atau planner, arsitek, desainer, kontraktor, dalam merancang sebuah sistem yang terpadu dan efektif, dengan mempertimbangkan fungsi dan sasaran.

Beberapa materi sign system adalah sebagai berikut :

a. *Directory Sign*

Directory sign adalah penunjuk utama yang biasanya berupa peta kawasan dan posisi seseorang terhadap kawasan tersebut dengan tujuan memandu yang bersangkutan untuk mengambil keputusan dan bergerak sesuai kebutuhannya.

b. *Directional Sign*

Directional sign adalah tanda informasi yang berfungsi sebagai alat navigasi pemirsa sebagai pemandu gerak sehingga bersifat dinamis.

c. *Identificational Sign*

Identificational sign adalah tanda informasi yang berfungsi sebagai alat konfirmasi sebuah tujuan/ pencapaian, contohnya untuk gedung,

gerbang kawasan, gapura, patung di bundaran, nama jalan, nomor rumah, *in, exit, toilet, office, information here*, dll.

d. *Safety Sign / Regulatori*

Safety sign / regulatori adalah tanda informasi yang bersifat himbauan, peringatan, maupun larangan. Ditunjukkan secara positif untuk mengendalikan, mengatur, dan melindungi publik.

4. Warna

Warna selain hanya dapat dilihat dengan mata ternyata mampu mempengaruhi perilaku seseorang, mempengaruhi penilaian seseorang 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.

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 (Rahmat Supriyono, 2010 : 70).

Ada beberapa Pengertian warna menurut Surianto (2019: 60-61)

diantaranya :

- a. Kuning berkarakter keceriaan, lincah, super, 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, tekontrol, alamiah, rileks, gembira, nyaman, harapan.
- e. Ungu bersifat artistic, unik, kuat, gembira, bertenaga, suka kehormatan, nyaman, pemikiran yang dalam, kaku, gelisah.
- f. Orange 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 simbol warna yang telah dipahami secara global, agar tidak menimbulkan persepsi yang berbeda.

5. Tipografi

Tipografi adalah bidang keilmuan yang membahas dan mengupas seluk beluk huruf. Studi tipografi sangat penting untuk perancangan ini karena efektif tidaknya sebuah karya grafis juga tergantung pada tipografi

yang ada di dalamnya. Pemilihan jenis huruf yang tepat akan memudahkan masyarakat memperoleh dan menangkap informasi yang disampaikan serta dapat memudahkan masyarakat mengidentifikasi dan sign system di sekitarnya

Fungsi utama tipografi adalah membuat teks berguna dan mudah digunakan. Tipografi berbicara tentang kemudahan dalam membaca teks (readability) dan kemudahan dalam mengenali setiap huruf dan kata (legability). Legability merupakan kualitas huruf yang atau naskah dalam tingkat kemudahannya untuk dibaca. tingkat keterbaca ini tergantung pada teori yang dikutip dari buku “Mendesain Logo” juga dikatakan legibility berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan huruf/karakter. Readability berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu teks. Teks yang readable berarti keseluruhan mudah dibaca (Surianto Rustan, 2011 : 74-75).

Menurut Danton Sihombing (2010), ada empat prinsip pokok tipografi yang sangat mempengaruhi keberhasilan desain, yaitu:

a. *Legibility*

Kualitas pada huruf yang membuat huruf tersebut dapat terbaca dalam suatu karya desain, dapat terjadi *cropping*, *overlapping*, dan lain sebagainya yang dapat menyebabkan berkurangnya legabilitas pada suatu huruf

b. *Readability*

Penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas. Dalam menggabungkan huruf dan

huruf baik untuk membentuk suatu kata, kalimat atau tidak harus memperhatikan hubungan antara huruf yang satu dengan yang lain.

c. *Visibility*

Kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual yang dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. Setiap karya desain mempunyai sesuatu target jarak baca, dan huruf-huruf yang digunakan dalam desain tipografi harus dapat terbaca dalam jarak tersebut sehingga suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan baik

d. *Clarity*

Kemampuan huruf-huruf yang digunakan dalam suatu karya desain yang dapat dibaca dan dimengerti oleh target pengamat yang dituju, karya desain dapat berkomunikasi dengan pengamatannya maka informasi yang disampaikan harus dapat dimengerti oleh pengamat yang dituju. Suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan pengamatannya, maka informasi yang disampaikan harus dapat dimengerti oleh pengamat yang dituju. Beberapa unsur desain yang dapat mempengaruhi *clarity* adalah warna, pemilihan tipe dan lain lain.

6. Gestalt

Gestalt adalah sebuah teori yang menjelaskan proses persepsi melalui pengorganisasian suatu komponen-komponen yang memiliki hubungan, pola, dan juga kemiripan yang bersatu menjadi satu kesatuan. Teori ini dapat menjelaskan kecenderungan persepsi yang terbentuk

dibenak seseorang. Ada beberapa prinsip dalam Gestalt (Safanayong, 2006:44-45) diantaranya:

- a. Kemiripan (*similarity*), objek yang mirip satu sama lain cenderung dilihat sebagai kesatuan bentuk. Kemiripan mempermudah pengelompokan.



Gambar 5
Gestalt Kemiripan
(Sumber <https://vriske.com/teori-gestalt/>, 2022)

- b. Kedekatan (*proximity*), objek yang ditempatkan secara berdekatan akan membentuk suatu bentuk.

Gambar 6
Gestalt Kemiripan
(Sumber <https://vriske.com/teori-gestalt/>, 2022)

- c. Penutupan (*closure*), suatu bentuk memperlihatkan closure apabila unsur-unsur yang terpisah ditempatkan sebagai suatu kesatuan daripada bagian-bagian yang berlainan.



Gambar 7
Gestalt Kemiripan
(Sumber <https://vriske.com/teori-gestalt/>, 2022)

- d. Kontinuitas (*continuity*), kontinuitas terjadi apabila sebagian dari bentuk saling tumpang tindih atau dalam bentuk yang bersentuhan. Mata kita mengikuti bentuk yang dominan melintasi bentuk lainnya tanpa terputus.



Gambar 8
Gestalt Kemiripan
(Sumber <https://vriske.com/teori-gestalt/>, 2022)

e. Figur latar (*figure ground*), ada kecenderungan untuk menginterpretasikan data visual sebagai objek dengan latar belakang atau lebih.



Gambar 9
Gestalt Kemiripan
(Sumber <https://vriske.com/teori-gestalt/>, 2022)

7. Semiotika

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 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).

Di sini dapat dilihat, bahwa hubungan antara simbol sebagai penanda dengan sesuatu yang ditandakan (petanda) sifatnya konvensional. Berdasarkan konvensi tersebut Alex Sobur (2003 : 156) memaparkan, masyarakat pemakainya menafsirkan ciri hubungan antara simbol dengan objek yang diacu dan menafsirkan maknanya. Walaupun simbol/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 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 seakanakan bersifat arbitrer. Konsekuensinya, hubungan antara kesejarahan mempengaruhi pemahaman pelaku komunikasi, yaitu individu/masyarakat (Sobur, 2003 : 158-62).

Jadi tanda merupakan unsur dasar dalam semiotika dan komunikasi adalah segala sesuatu yang mengandung makna. Keberadaannya mempunyai dua unsur penanda (bentuk) dan petanda (makna). Sebagian besar yang dimanfaatkan dalam karya desain komunikasi visual adalah

tanda (bentuk) yang merujuk dari teori ikon, index, dan simbol yang diuraikan dalam buku teori komunikasi visual oleh Sumbo Tinarbuko.

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 pierce (North, 1995:45), tanda-tanda dalam gambar dapat digolongkan kedalam ikon, indeks, dan simbol.

Penggunaan teori pierce ini sangat sesuai dengan perancangan grafis lingkunan di Alinia Park & Resort dengan menggunakan ikon, indek, dan simbol membuat prancangan garfis lingkunan ini memiliki nilai semiotika yang mewakili identitas setiap perancangan dalam bentuk tanda penyampain informasi.

Semiotika menurut Saussure dalam Piliang (2009 :11-12) didasarkan pada anggapan bahwa perbutan dan tingkah laku manuasia membawak makna atau selama berfungsi sebagai tanda maka dari itu penulis memilih teori dari peirce karna pierce mengungkapkan bahwa semiotika penalaran manusia senantiasa dilakukan lewat tanda, artinya manusia hanya dapat bernalar lewat tanda. Dalam pikirannya logika sama dengan semiotika dan semiotika dapat diterapkan pada segala macam tanda. Maka dari itu teori Pierce cocok dengan perancangan ini karena semiotika bagaimana manuasia bernalar mengaktikan sebuah tanda bukan sifat dan tingkah laku adalah semiotika semiotika menurut Pierce :

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.

- b. Indeks merupakan tanda yang memiliki hubungan sebab akibat dengan apayang diwakilkannya atau disebut juga tanda sebagai bukti.
- c. Simbol merupakan tanda berdasarkan konvensi, peraturan, atau perjanjian yang di sepakati bersama. Simbol baru dapat dipahami jika seseorang sudah mengerti arti yang telah disepakati bersama.

8. Alinia Park & Resort

Alinia Park & Resort merupakan objek wisata yang dahulunya bertemakan agrowisata, yang dahulu bernama Alinia Farm & Park berganti nama menjadai Alinia Park & Resort pada Desember 2022 dikarenakan dari pihak pengelola wisata merasa dengan nama Alinia Farm & Park tidak tepat mewakili identitas objek wisata. Sekarang sudah berkembang tidak terfokus pada perternakan pertanian dan perkebunan lagi. Dahulu Alinia Park & Resort merupakan wisata yang memanfaatkan pertanian, perkebunan dan perternakan sebagai objek utamanya, sehingga pemandangan alam yang khas dengan kawasan pertanian menjadi objek utama yang ditonjolkan, setelah berganti nama menjadi Alinia Park & Resort lebih fokus ke wisata penginapan dan pemandian serta wahana lainnya. Alinia Park & Resort yang berada di Jorong Lawai, Nagari Sitiung, Kabupaten Dharmasraya ini merupakan wisata baru yang hadir di kabupaten Dharmasraya yang menawarkan beragam wahana yang bisa dinikmati oleh pengunjungnya. Alinia Park & Resort dahulunya hanya sebuah hutan yang tidak terurus seluas kurang lebih 5 hektar (ha) yang

sekarang sudah diolah sebagai tempat wisata dan resort serta menjadi tempat yang paling diminati banyak orang di kabupaten Dharmasraya. Alinia Park & Resort mempunyai wahana dan fasilitas seperti: ATV, rakit wisata, playground, resto, café, glamping, convention center hall, foto box, flaying fox, wahana berkuda, live music, cottage, villa, water park, spot foto, dan memanah. Alinia Park & Resort sendiri sebagai objek wisata yang baru dan berkembang sangat baik di kabupaten Dharmasraya.

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Perancangan ini diawali dengan melakukan pencarian data, pengumpulan data dan riset data. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, dokumentasi, mengumpulkan data referensi dari media sosial Alinia Park & Resort serta melakukan wawancara kepada pengelola Alinia Park & Resort. Data tersebut selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode SWOT dan *Signage Pyramid Method*. Penganalisaan dengan metode SWOT dan *Signage Pyramid Method* tersebut digunakan untuk metode perancangan serta digunakan untuk memecahkan sebuah *environmental graphic design* pada komplek Alinia Park & Resort.

a. Ruang Lingkup Penciptaan

Ruang lingkup perancangan merupakan paparan mengenai batasan sasaran. Bertujuan untuk mengkususkan target yang dituju agar tidak tumpang tindih. Penjelasan berikut target sasaran yang ingin dicapai, ditinjau dari beberapa aspek, yaitu :

- 1) Geografis

Batas geografis perancangan grafis lingkungan Alinia Park & Resort yaitu masyarakat sekitar maupun luar Kabupaten Dharmasraya yang mendatangi Alinia Park & Resort karena daerah ini merupakan kabupaten perlintasan yang menghubungkan beberapa kabupaten dan kota yang ada di provinsi Sumatera Barat dan provinsi Jambi. Khususnya terhadap masyarakat Dharmasraya agar lebih nyaman dalam berkunjung serta berwisata Alinia Park & Resort.

2) Demografis

Perancangan akan ditujukan kepada audiens dari semua kalangan umur, akan tetapi akan lebih diprioritaskan untuk kalangan anak, remaja dan dewasa dengan kisaran 7 s.d 65 tahun. Dikarenakan Alinia Park & Resort merupakan objek wisata yang cocok dengan semua kalangan umur dan jenis kelamin, batas usia 7 tahun diambil berdasarkan pertimbangan atas keterampilan membaca dan memahami sebuah gambar dan tulisan, sedang kan usia 65 tahun ditetapkan berdasarkan batas usia produktif.

3) Psikografis

Secara psikografis, perancangan ditujukan kepada khalayak yang mempunyai ketertarikan untuk mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan sistem tanda. Dikarenakan wisatawan yang berkunjung Alinia Park & Resort adalah orang yang mempunyai tujuan untuk liburan dengan kesibukan dunia kerja. Oleh sebab itu, kebanyakan pengunjung ingin mempersingkat waktu dalam mencari wahana yang ingin dicari.

b. Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Observasi merupakan kunjungan langsung ke lokasi objek penelitian yaitu Alinia Park & Resort meliputi pencatatan atas kejadian, objek, dan hal-hal lain yang diperlukan dengan mendukung perancangan, setelah melakukan observasi di lapangan terdapat beberapa masalah seperti belum adanya sistem tanda yang memadai. Sehingga pengkarya merasa tempat ini membutuhkan perancangan grafis lingkungan, agar mempermudah pengunjung untuk berinteraksi dengan objek wisata Alinia Park & Resort.



Gambar 10.
Glamping Tulip Alinia Park & Resort
(Sumber : Rival Zikri, 2022)



Gambar 11.
Arena ATV dan Halaman Playground Alinia Park & Resort
(Sumber : Rival Zikri, 2022)



Gambar 12.
Kolam Alinia Park & Resort
(Sumber : Rival Zikri, 2022)



Gambar 13.
Cottage Alinia Park & Resort
(Sumber : Rival Zikri, 2022)

2) Wawancara



Gambar 14.
Wawancara bersama Pengelola Alinia Park & Resort
(Sumber : Rival Zikri, 2022)

Wawancara dimulai dari topik umum untuk membantu peneliti memahami perspektif makna yang diwawancarai yaitu pihak pengelola Alinia Park & Resort. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak

pengelola Alinia Park & Resort terdapat data-data verbal mengenai profil, sejarah, dan fasilitas-fasilitas yang ada di Alinia Park & Resort serta data penjualan tiket tiga bulan terakhir sebagai berikut :

No.	Jenis Tiket	November	Desember	Januari
1	Tiket Masuk	1.655	8.905	7.797
2	Tiket Terusan	453	1.418	560
3	Tiket Vocer	123	583	171
4	Tiket Kusus	286	207	0
	JUMLAH	2.517	11.113	8.474

Tabel 1.
Data Penjualan Tiket Masuk Perbulan
(Sumber : Pengelola Alinia Park & Resort, 2023)



Gambar 15.
Wawancara bersama Pengunjung Alinia Park & Resort
(Sumber : Rival Zikri, 2022)



Gambar 16.

Wawancara bersama pengunjung Alinia Park & Resort
(Sumber : Rival Zikri, 2022)

Wawancara dimulai dari topik permasalahan dari kurangnya *sign system* untuk membantu pengunjung dalam berwisata yang diwawancarai yaitu pengunjung Alinia Park & Resort. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengunjung Alinia Park & Resort terdapat keluhan kurangnya penunjuk arah dan informasi yang belum jelas, karena lokasi yang sangat luas pengunjung yang ada di Alinia Park & Resort sangat membutuhkan *sign system* dan informasi objek wisata.

3) Dokumentasi

Pada metode ini, pengumpulan data didapatkan dengan langsung pergi ke lapangan untuk mendapatkan gambar atau foto yang dibutuhkan.

4) Kepustakaan

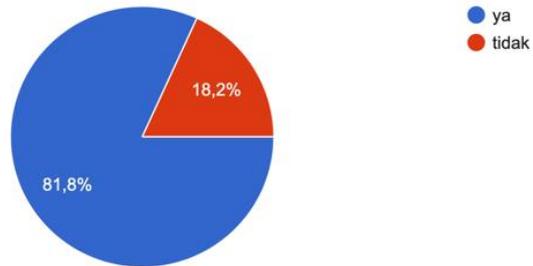
Metode ini dilakukan dengan cara mencari data dengan mengkaji informasi yang terdapat di media cetak seperti buku, majalah, jurnal dan sebagainya. Data-data yang berkaitan dengan teori-teori dengan perancangan grafis lingkungan Alinia Park & Resort diperoleh dari berbagai sumber buku tentang teori Desain Komunikasi Visual, jurnal, dan website sebagai sumber data tambahan. Setiap data yang dikutip dari berbagai sumber di atas akan dipertanggung jawabkan keberadaannya dalam kepustakaan.

5) Kuesioner

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

Kuesioner dibagikan kepada target audiens dengan menggunakan google formulir yang memuat beberapa pertanyaan mengenai grafis lingkungan dan Alinia Park & Resort. Dalam hal ini target audiens membuka google formulir melalui web kemudian mulai menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada.

Pernah kah anda kesulitan saat mencari objek wahana di Alinia Park & Resort ?
66 jawaban



Gambar 17
Kuesioner Alinia Park & Resort
(Sumber : Rival Zikri 2023)

Berdasarkan diagram yang dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa rata-rata 81% wisatawan yang berkunjung merasa kebingungan saat mengakses informasi letak wahana yang ingin dituju di dalam objek wisata Alinia Park & Resort.

Apakah grafis lingkungan (penunjuk arah) perlu DI objek wisata Alinia Park & Resort ?
64 jawaban



Gambar 18
Kuesioner Alinia Park & Resort
(Sumber : Rival Zikri 2023)

Berdasarkan diagram yang dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa rata-rata 93% wisatawan merasa grafis lingkungan perlu diterapkan dalam objek wisata Alinia Park & Resort.

2. Tahap Penciptaan

a. Metode Analisis Data

Setelah terkumpulnya data, maka diperlukan analisis untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi dan menghambat proses perancangan. Metode analisis data haruslah yang tepat agar mencapai tujuan perancangan. Metode analisis data yang dikumpulkan dan dianalisis menggunakan metode SWOT dan *Signage Pyramid Method*. Alasan menggunakan metode SWOT dan *Signage Pyramid Method* adalah untuk mempertimbangkan tindakan terbaik dalam mengatur sebuah strategi. Untuk mengetahui strategi tersebut berjalan dengan baik perancangan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan objek yang dilakukan oleh pengkarya:

1) Analisis SWOT

a) Kekuatan (*Strength*)

- i. Memiliki fasilitas wahana yang beragam dan agrowisata
- ii. Memiliki area yang cukup luas.
- iii. Lokasi wisata yang sangat strategis, yaitu di pusat kabupaten Dharmasraya dan jalan perlintasan provinsi Jambi dan provinsi Sumatera Barat.

b) Kelemahan (*Weaknesses*)

- i. Fasilitas yang ada di objek wisata belum tertata dengan rapi.
- ii. Belum terdapat *sign system* yang mengarahkan wisatawan untuk

menemukan lokasi wahana Alinia Park & Resort, maupun informasi umum lainnya sehingga mengurangi kenyamanan dan keselamatan wisatawan.

c) Peluang (*Opportunity*)

- i. Dengan adanya Grafis Lingkungan dengan penerapan yang baik ini, akan mempermudah pengunjung dalam mengidentifikasi lokasi wahana yang hendak dituju yang ada disekitar Alinia Park & Resort.

d) Ancaman (*Threats*)

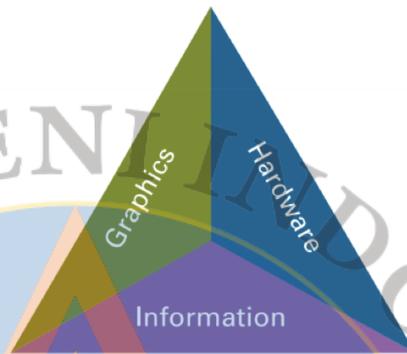
- i. Kurangnya pengelolaan yang baik dapat menyebabkan lambatnya perkembangan objek wisata tersebut.
- ii. Perubahan tata ruang wilayah.

2) Analisis *Signage Pyramid Method*

Calori & Vanden-Eynden memaparkan bahwa fungsi utama dalam sebuah sistem tanda atau EGD adalah untuk memberikan informasi mengenai lingkungan terkait kepada pengunjung yang ada dalam lingkungan tersebut dan informasi tersebut disampaikan melalui grafis yang ditampilkan dalam obyek fisik. Berdasarkan pemahaman tersebut, Calori & Vanden-Eynden melihat bahwa terdapat tiga aspek yang terpisah, namun berhubungan yang membentuk sebuah sistem tanda. Ketiga hal tersebut adalah:

- a) *Information Content System*, atau muatan informasi yang perlu ditampilkan dalam sistem tanda tersebut.

- b) *Graphic System*, atau tampilan grafis dari informasi yang ditampilkan dalam sistem tanda tersebut .
- c) *Hardware System*, atau material/medium dimana informasi tersebut ditampilkan dalam sebuah sistem tanda .



Gambar 19
Tiga Komponen *Signage Pyramid Method*
(Sumber : Calori and Vanden-Eynden, 2015)

Komponen Signage Pyramid method	Deskripsi
Information Content System	<ol style="list-style-type: none"> 1. Informasi deskriptif tempat wisata 2. Informasi nama fasilitas dan wahana wisata 3. Informasi arah menuju fasilitas dan wahana wisata 4. Himbauan dan larangan di objek wisata
Graphic System	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan ikon 2. Penggunaan font dengan karakteristik formal 3. Penggunaan warna putih, kuning, dan hijau.
Hardware System	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan kayu dengan latar hijau dan kuning sebagai medium penyampaian informasi utama yang

Komponen Signage Pyramid method	Deskripsi
	<p>ada. Kayu dapat digunakan dalam ruangan dan tidak sulit dalam menempatkannya.</p> <p>2. Menggunakan aluminium sebagai struktur EGD. Aluminium juga digunakan untuk jenis <i>signage</i> outdoor karena memiliki daya tahan yang baik terhadap cuaca.</p>

Tabel 2
 Deskripsi *Signage Pyramid Method*
 (Sumber : Calori and Vanden-Eynden, 2015)

b. Strategi Penciptaan

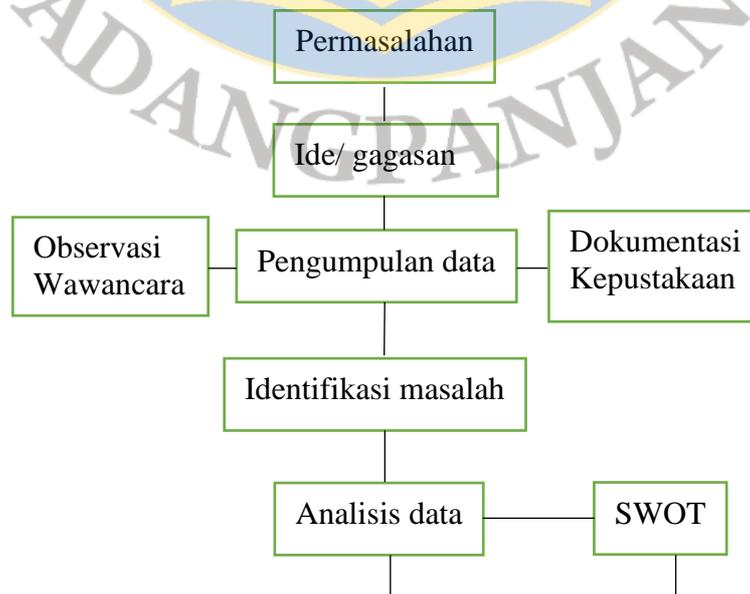
Target sasaran dalam perancangan grafis lingkungan ini adalah sebuah grafis lingkungan yang mampu mengarahkan pengunjung dalam mencari fasilitas dan wahana secara terorganisir dan seefisien mungkin bagi pengunjung yang berada di wilayah Alinia Park & Resort, Dalam merancang grafis lingkungan ini dibutuhkan elemen-elemen visual yang dijadikan sebagai media dalam pembentukan grafis lingkungan ini. Penggunaan tipografi, warna, serta ikon disesuaikan dengan ciri khas dan hal ikonik yang berasal dari Alinia Park & Resort. Untuk landmark mengambil beberapa keyword yang mewakili karakter dan identitas dari Alinia Park & Resort sedangkan untuk pictogram akan menampilkan visual yang sederhana dan ceria yang dapat dimengerti oleh pengunjung dengan tepat dan pada bentuk sign age akan mengadopsi karakteristik dari bentuk landmark dan pictogram. Sign system nantinya dijadikan sebagai

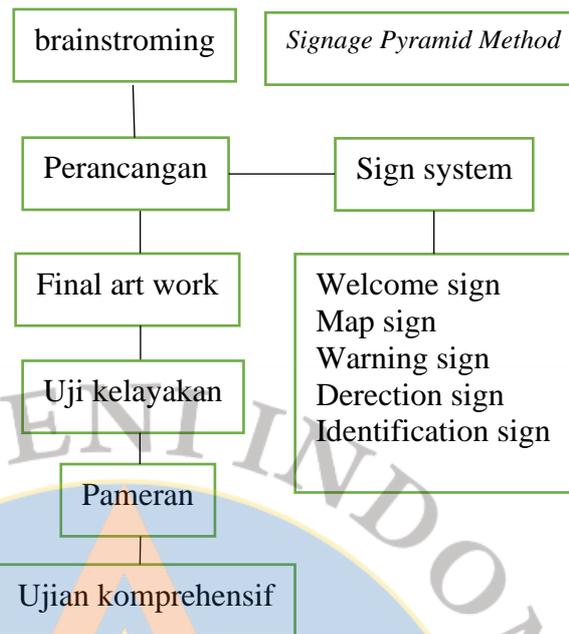
sarana komunikasi bagi pengunjung untuk berbagai informasi fasilitas dan wahana yang ada di Alinia Park & Resort. Kehadiran Sign system ini akan berguna untuk memandu wisatawan agar lebih mempermudah mengakses informasi saat berada di Alinia Park & Resort ini.

Perancangan Sign system nantinya di posisikan di beberapa titik yang strategis dan dibutuhkan oleh wisatawan agar mempermudah wisatawan dalam mencari informasi wahan dan fasilitas lainnya seperti map sign di bagian awal pintu masuk dan ditengah objek wisata, welcome sign bagian pintu masuk, derection sign di bagian persimpangan, identification sign pada wahana dan warning sign di bagian tempat berbahaya.

c. Struktur penciptaan

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





3. Tahap Perwujudan

a. Strategi Media

Strategi media yang digunakan dalam perancangan grafis lingkungan ini intinya akan divisualisasikan dengan bentuk *image* yang dipilih sebagai ikon yang dapat mewakili wisata Alinia Park & Resort. Selanjutnya didesain menggunakan perangkat komputer kemudian diolah di *softwere* yang mendukung pembuatan desain tersebut, dengan gaya *font* yang mudah dibaca. Warna-warna yang sesuai dengan informasi yang disampaikan singkat dan jelas sehingga mudah dimengerti dan dipahami.

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

1) *Welcome sign*

Terletak di bagian depan untuk menyambut pengunjung yang datang.

2) *Map sign*

Terletak pada awal masuk wahana Alinia Park & Resort.

3) *Direction sign*

Peletakan sign harus ditempatkan strategis seperti persimpangan jalan. Hal ini berguna untuk mengarahkan dan mempermudah pengunjung menemukan lokasi dan fasilitas yang dicari di wahana Alinia Park & Resort.

4) *Identification sign*

Ditempatkan pada seluruh fasilitas ataupun wilayah yang membutuhkan sebagai contoh dari beberapa fasilitas seperti pada area parkir, kamar mandi, dan toilet. Ikon yang dirancang untuk memberitahu keberadaan fasilitas dan era yang ada di Alinia Park & Resort.

5) *Safety sign /Warning sign*

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

6) *Pictogram*

Pictogram dirancang untuk merepresentasikan ruangan atau bagian di luar dan di dalam Alinia Park & Resort dalam bentuk ikon, yang mana juga digunakan dalam perancangan *sign system* nantinya.

b. Penyajian Karya

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.

1) *Sign System*

Sign system dalam perancangan ini dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada target audiens mengenai petunjuk arah lokasi wisata Alinia Park & Resort. Berdasarkan studi kasus yang didapatkan 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 dirancang yaitu:

a) *Identification sign*

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

b) *Map sign*

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

c) *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.

d) *Warning sign*

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

e) *Welcome sign*

Terletak di bagian depan untuk menyambut pengunjung yang datang

2) 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.

3) *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 disampaikan, *manual book* merupan buku panduan ketika perancangan desain ingin diterapkan.

4) *Display Pameran*

Bentuk penyajian karya adalah pameran *offline*. Pada pameran skripsi karya menampilkan bauran media yang digunakan pada perancangan grafis lingkungan objek wisata Alinia Park & Resort. Dami Grafis Lingkungan akan ditampilkan selama pameran berlangsung serta

bauran media lainnya juga ditampilkan pada pameran. Media Cetak berupa media pajang ukuran 60 cm x 160 cm serta *manual book*.



Gambar 20.
Layout Booth Pameran
(Sumber : Rival Zikri, 2023)