

BAB II

TINJAUAN PENELITIAN

2.1 Studi Pustaka

2.1.1 Penelitian dengan judul *Perancangan Peta Wisata Grand Maerakaca Sebagai Pengembangan Identitas Pariwisata.*

Penelitian dengan judul Perancangan Peta Wisata Grand Maerakaca Sebagai Pengembangan Identitas Pariwisata disusun oleh Farhanisa Apriyani, Suci Salsabila, Abi Seno Prabowo, dan Mohamad Taufik, 1 November 2021 [4]. Pada perancangan ini menggunakan metode Glass Box melalui 4 tahapan diantaranya adalah persiapan, inkubasi, luminasi, dan verifikasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaharui peta wisata yang ada di Grand Maerakaca dengan penerapan gaya desain yang baru dan menarik perhatian. Dengan harapan bisa menjadi media informasi yang mempermudah dan membantu wisatawan asing maupun lokal yang akan berkunjung.

Perbedaan dari penelitian penulis yaitu dalam pemilihan metode penelitian penulis menggunakan metode kualitatif dengan Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi Pustaka. sedangkan untuk gaya desain penulis akan dibuat lebih simpel dengan menggunakan flat desain lalu memilih tone warna yang bisa menarik perhatian atau *awareness* dikalangan muda dan masih bisa dinikmati juga oleh semua kalangan, sehingga akan memperhatikan terkait pemilihan warna. Persamaan pada penelitian ini adalah setiap titik atau spot dibuatkan ikon yang bertujuan untuk menegaskan atau menginformasikan titik atau spot tersebut.

2.1.2 Penelitian dengan judul *Promosi Objek Wisata Bangunan Bersejarah Di Kota Sawahlunto Dalam Desain Infografis.*

Penelitian dengan judul Promosi Objek Wisata Bangunan Bersejarah Di Kota Sawahlunto Dalam Desain Infografis oleh Eko Purnomo, , Rifqi Aulia Z, Aditya Hanum W, Dwi Mutia Sari disusun, Juni 2022[5]. Pada perancangan ini berusaha mengangkat potensi Objek wisata melalui desain Infografis sebagai media promosi. Dengan tujuan pengunjung atau wisatawan bisa melihat kondisi wisata melalui infografis tersebut. Setiap objek-objek yang ada di tempat wisata tersebut dibuat visualisasinya namun dilakukan penyederhanaan bentuk agar terlihat lebih menarik. Perancangan ini mengumpulkan data melalui observasi, artikel, media massa, brosur, website, dan wawancara kepada narasumber..

Pada perancangan penulis dengan perancangan diatas, mempunyai relevansi terhadap media yang di ambil yaitu infografis, dimana segala bentuk informasi dikemas atau didesain semenarik mungkin dengan tetap memperhatikan data informasi. Lalu yang membedakan adalah dari konsep, dimana pada perancangan diatas hanya memberikan informasi terhadap objek-objek pada tempat wisata tersebut, sedangkan penulis fokus merancang guide map yang didalamnya berisi mengenai denah lokasi kuliner, sedikit penjelasan mengenai produk, dan memberikan sebuah edukasi dari sejarah pasar manis. Dan desain penulis memilih untuk menggunakan gaya desain flat, dibanding ilustrasi pada pembuatan elemen-elemen visual yang dibutuhkan pada guide map.

2.1.3 Penelitian dengan judul *Perancangan Infografis Sebagai Media Informasi Desa Wisata Wonolopo Semarang.*

Penelitian dengan judul Perancangan Infografis Sebagai Media Informasi Desa Wisata Wonolopo Semarang disusun oleh Fitri Indah Susanti, Supatmo, dan Rahina, Januari 2018[6]. Pada perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data seperti obervasi, wawancara, studi Pustaka, dan dokumentasi, dan untuk mendukung data tersebut dilanjutkan dengan analisis, diantaranya analisis khalayak, dan analisis SWOT. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

meningkatkan pelayanan pariwisata yang bisa memenuhi kebutuhan wisatawan dengan dibuatkannya infografis di Desa Wonolopo Semarang.

Perbedaan dari penelitian penulis infografis dibuat lebih lengkap untuk kebutuhan tempat tersebut seperti, merancang sign system, Peta Wisata, Infografis Eksposisi, Infografi Proses, dan Brosur, sedangkan pada penelitian penulis terfokus untuk membuat denah atau peta pada objek yang dipilih.

2.2 Referensi Desain

2.2.1 Referensi dari Projek Sembangsembang

Projek Sembangsembang merupakan studio desain yang berada di kota Kuala Lumpur, Malaysia. Pada projek-projek yang dibuat rata-rata merancang beberapa objek wisata atau acara yang ada di Kuala Lumpur dengan gaya desain atau ilustrasi yang khas. Dengan gaya ilustrasi kartun dan desain yang ringan dan tone warna yang khas, membuat setiap desain yang buat terlihat menarik dan informatif. Contohnya pada projek desain Guide Map yang berjudul “MAP-ling street”. Desain yang simpel dan gaya ilustrasi outline dengan menggunakan 2 tone warna saja, membuat Guide Map tersebut mudah dipahami dan tetap terlihat menarik. Karya ini menjadi tolak ukur atau referensi penulis untuk gaya desain map-nya.



Gambar 1-Projek Sembangsembang

[Sumber : <https://www.behance.net/gallery/>]



Gambar 4-Onion Creative

[Sumber : <https://www.behance.net/gallery/148386205/>]

2.2.3 Referensi dari Abiyasa Adiguna

Abiyasa Adiguna adalah seorang Ilustrator dan Desainer Grafis asal Kota Bandung. Pada projek-projek yang telah dikerjakannya, Sebagian besar terfokus pada isu-isu alam dan ruang lingkup perkotaan. Salah satu projek yang berhubungan dengan penelitian penulis adalah Guide Travel Book untuk Kota Bandung yang berjudul “Bandung, Explor-Dicover-Giveback”. Pada setiap projeknya memang menonjolkan gaya ilustrasi kartun dengan tone warna yang lebih mengarah ke nature. Termasuk pada projek Guide Travel Book, warnanya lebih menonjolkan warna yang fresh, yang bisa menggambarkan suasana Kota Bandung yang sejuk dan banyak hutan-hutan kota. Pada Guide Travel Book ini memberikan informasi Gedung-gedung legen dengan gaya arsitektur Art Deco yang ada di Kota Bandung. Desain simpel, informatif, tone warna yang selaras, membuat daya Tarik mata nyaman untuk dilihat. Dari desain cover karya guide map ini, menjadi bahan referensi penulis dalam perancangan.



Gambar 5-Abiyasa Adiguna

[Sumber : <https://www.behance.net/gallery/49492443/>]



Gambar 6-Abiyasa Adiguna

[Sumber : <https://www.behance.net/gallery/49492443/>]

2.3 Dasar Teori

2.3.1 Infografis

Guide Map merupakan salah satu media dalam penyampaian informasi melalui infografis, biasanya bisa ditemui di destinasi wisata. Infografis merupakan representasi visual dari sebuah informasi, data, dan desain. Dengan tujuan bisa menyampaikan informasi lebih baik, dan tidak terdiri hanya dari teks saja[7].

Infografis bisa dibidang sebagai visualisasi data, informasi, atau struktur informasi dengan menyajikan gambar pendukung yang dapat dipahami. Orang-orang akan lebih cepat merespon dan memahami dalam mencerna informasi yang disampaikan. Tujuan dari infografis memiliki 3 tujuan sebagai media berkomunikasi dengan khalayak, diantaranya untuk menginformasikan, menghibur, atau membujuk audiens. Dalam sebuah infografis terdapat 3 aspek penting diantaranya adalah daya pikat atau daya Tarik, komprehensi, dan retensi.

Dalam merancang sebuah infografis hal pertama yang harus dipikirkan adalah bagaimana orang-orang bisa tertarik Ketika informasi ini disampaikan, caranya dengan menampilkan visual yang menarik namun tetap informatif. Mulai dari ikon-ikon sederhana yang unik, tataletak pada setiap elemen desain, dan pastinya dalam pemilihan warna sebagai pendukung untuk menciptakan ketertarikan orang untuk melihat. Lalu aspek pendukung dalam infografis adalah komprehensi atau pemahaman, bagaimana audiens yang melihat bisa paham terhadap informasi yang disampaikan dalam infografis. Setelah paham pada pesan atau informasi yang disampaikan selanjutnya audiens bisa mengingat, jika kedua aspek tersebut bisa berhasil disampaikan maka audiens bisa mengingat. Karena faktor pesan disampaikan dan didukung ilustrasi atau elemen-elemen desain yang membuat audiens bisa paham dan ingat tentang informasi tersebut.

Dalam penyampaian sebuah informasi supaya ada daya Tarik atau bisa dilirik oleh target audiens memang seharusnya memuat konten-konten yang berbobot dan kreatif [8], jenis infografis yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah :

2.3.1.1 Infografis Statis

Infografis Statis merupakan salah satu infografis dengan rancangan yang sederhana, penyajian dalam bentuk visual statis, tanpa tambahan konsep audio atau animasi pada infografis. Dalam pengaplikasiannya infografis statis biasanya dalam bentuk cetak, web, blog, peta atau pun majalah. Nantinya dalam perancangan Guide Map akan lebih fokus pada bentuk visual statis, karena hasil akhirnya ada dua media

yaitu cetak dan digital. Namun yang akan menjadi prioritas utama adalah media cetak.

2.3.2 Flat Design

Flat Design dalam terjemahan Bahasa Indonesia berartikan desain yang datar, dalam penjabarannya suatu perancangan visual bersifat datar, sederhana, jelas, dan teratur[9]. Flat Design merupakan salah satu gaya desain populer ditahun 2013, namun sebelumnya pernah tren ditahun 2010-an[10]. Flat design tercipta adanya pengaruh dari salah satu gaya desain yaitu The Swiss Style atau International Design yang telah populer dan mendominasi ditahun 1940-an dan 1950-an yang berasal dari Swiss. Flat design mempunyai elemen dasar yang sering muncul yaitu Ilustrasi, Tipografi, Tataletak, dan Warna.

Konsep dari perancangan Guide Map ini akan menggunakan gaya desain Flat, karena melihat bahwa orang-orang yang datang ke pasar rata-rata usia 35-50 tahun sehingga perlu menyesuaikan supaya keterbacaan informasi bisa tersampaikan. Dan tujuan kedua adalah untuk membuat daya Tarik untuk anak-anak muda, penyuguhan gaya desain yang kekinian bisa membentuk citra baru terhadap pasar dan membuat rasa penasaran atau daya Tarik khususnya bagi anak muda. Sehingga pemilihan gaya desain Flat sangat tepat, desain sederhana, kekinian, dan mudah dipahami.

2.3.3 Tipografi

Huruf bukan hanya sebatas alat untuk berkomunikasi, namun bisa dikembangkan dalam sebuah karya seni yaitu Tipografi. Tipografi merupakan sebuah seni Menyusun huruf-huruf yang tetap menekankan keterbacaan dan mempunyai nilai desain[11]. Tipografi adalah metode desain yang berfungsi untuk menerjemahkan kata-kata menjadi bentuk tulisan yang bisa dilihat secara visual.

Ada empat prinsip pokok pada tipografi yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu desain tipografi yaitu legibility, clarity, visibility dan readability. Legibility adalah kualitas pada sebuah huruf membuat huruf tersebut dapat terbaca. Readability adalah penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan

huruf yang lain sehingga terlihat jelas, Visibility adalah kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. Dan yang terakhir adalah clarity, yaitu kemampuan huruf-huruf yang digunakan dalam suatu karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh pembaca[12]. Dengan prinsip-prinsip tersebut menjadi patokan utama dalam merancang tipografi yang tepat untuk guide map yang akan dibuat. Tentunya pemilihan tipografi akan sangat diperhatikan agar pembaca bisa paham terhadap informasi atau pesan pada guide map ini. Tipografi yang akan dibuat untuk guide map ini lebih ke minimalis, tegas, dan tetap menarik dimata, dan huruf sans-serif bisa dibilang bisa menjadi pilihan utama untuk kebutuhan tipografi pada perancangan guide map ini.

2.3.4 Tata letak (Layout)

Tataletak merupakan metode menata elemen-elemen desain pada sebuah media sebagai pendukung konsep atau pesan yang diinformasikan[13]. Sehingga menciptakan komposisi tata letak desain yang harmonis dan dinamis yang terdiri dari kombinasi kolom, teks, bidang atau ruang, dan gambar. Tata letak masuk pada prinsip desain diantaranya adalah urutan (Sequence), Penekanan (Emphasis), Keseimbangan (Balance), dan Kesatuan (Proximity).

Dalam merancang guide map ini sangat perlu memperhatikan Layouting, sehingga dari beberapa prinsip tentang layout akan diterapkan pada guide map yang akan dibuat. Agar tampilan lebih tertata, enak dilihat, menarik perhatian, dan elemen-elemen desain ditempatkan diposisi yang tepat sehingga informasi atau pesan bisa tersampaikan kepada audiens yang membaca atau melihat.

2.3.5 Warna

Warna dibagi menjadi empat kategori sebagai dasar menurut teori dari Brewster pada tahun 1831[14]. Kategori warna tersebut diantaranya adalah warna primer, warna sekunder, warna tersier, dan warna netral. Warna primer terdiri dari warna merah, biru, dan kuning. Warna sekunder terdiri dari campuran dua warna primer yaitu warna ungu, warna jingga, dan hijau. Dan warna tersier terdiri dari perpaduan warna sekunder dengan warna primer.

Pemilihan warna akan menjadi hal sangat penting pada perancangan guide map ini, sehingga warna primer dan sekunder akan menjadi pilihan untuk kebutuhan warna pada guide map. Warna-warna kontras menjadi pilihan karena dilihat dari gaya desain akan lebih tepat jika warna kontras dari perpaduan warna primer dan sekunder digunakan. Warna Biru, Orange, dan Putih akan menjadi warna dasar, dimana warna lebih kontras dan jelas melihat target audiens bukan hanya kalangan muda, tapi kalangan dewasa sampai lansia. Selain itu warna tersebut diambil dari lingkungan pasar Manis terkhusus wilayah kuliner malam.

2.3.6 Ikon

Ikon merupakan tanpa yang hampir sama dengan objek yang disampaikan atau diinformasikan. Ikon tidak hanya berupa gambar yang didesain sederhana, namun setiap gambar merupakan bentuk representasi. Contoh representasi ikon seperti gambar wajah merepresentasikan ikon dari diri, printer yang ada di computer adalah ikon yang mempunyai fungsi mencetak, dan masih banyak lagi ikon-ikon yang bis akita lihat disekitaran kita.

Guide map memerlukan ikon untuk menginformasikan tempat-tempat yang nantinya akan masuk pada guide map. Sehingga nantinya setiap spot akan dibuatkan untuk menunjukan dan menginformasikan terkait spot tersebut kepada audiens.

2.3.7 Peta

Peta merupakan gambaran konvensional permukaan bumi baik Sebagian atau keseluruhan yang implementasikan pada sebuah bidang datar. Peta dinamik yaitu jenis peta yang menggambarkan sebuah keadaan yang sifatnya tidak paten atau suatu waktu bisa berubah atau bergeser, contohnya peta penduduk, peta pemukiman, dan lainnya.

Pada dasarnya guide map adalah peta suatu tempat yang dikemas menarik dengan prinsip-prinsip desain. Sehingga guide map ini masuk pada kategori peta

dinamik, karena suatu waktu posisi-posisi dari pedagang pasar bisa saja berubah suatu waktu.

2.3.8 Media

Dalam penjelasan secara harfiah bahwa media memiliki arti perantara, dalam artian adanya perantara antara sumber informasi (source) dan adanya penerima informasi (a receiver)[15]. Media bisa dikatakan sebagai alat komunikasi seperti koran, televisi, film, poster, dan spanduk.

Pada perancangan penulis bahwa guide map menjadi salah satu media yang bisa digunakan atau diaplikasikan untuk menyampaikan informasi terkait data atau hal yang terdapat di suatu tempat terkhusus pada lokasi kuliner pagi dan malam pasar manis.