

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan menjelaskan teori perancangan yang terdahulu pernah dibuat sebagai acuan dan perbandingan antara perancangan yang lain dan yang penulis buat. Bab ini juga dapat dijadikan sebagai data pembantu penulis dalam perancangan sebuah *sign system* pada objek wisata Bukit Pentulu Indah, serta dalam bab ini akan menjelaskan tentang studi pustaka, refrensi, karya, serta landasan teori.

2.1 Studi Pustaka

Dalam perancangan ini diperlukan penelitian terdahulu dan jurnal sebagai bahan pembanding dan kajian. Tentunya jurnal yang dijadikan sebagai pembanding tidak terlepas dari topik dari perancangan ini, yaitu mengenai perancangan *sign system*. Penelitian terdahulu dan jurnal yang dimaksud adalah berikut:

2.1.1 Jurnal yang berjudul “Perancangan Redesain *Sign System* Pada Kawasan Objek Wisata Yang Informatif Sebagai Usaha Untuk Membangun Citra Tempat”.

Penelitian yang pertama adalah jurnal berjudul “Redesain *sign system* pada kawasan obyek wisata yang informatif sebagai usaha untuk membangun citra tempat” yang ditulis oleh Darin Nugraha Wirasasmita dan Wirania Swasty pada tahun 2020 [3]. Pada penelitian yang Darin Nugraha Wirasasmita dan Wirania Swasty penelitian tersebut berisikan bagaimana penerapan *sign system* yang informatif pada posisi wisata alam Situ Gunung di Kabupaten Sukabumi, sehingga bisa membangun nilai atau gambaran lokasi pada objek wisata tersebut.

Dalam jurnal ini dari hasil observasi peneliti ditemukan kelemahan pada objek wisata tersebut yaitu penerapan *sign system* yang masih minim. Metode penelitian yang digunakan di jurnal tersebut menggunakan metode kualitatif dengan melakukan

observasi lapangan dan mengambil dokumentasi foto seputar *sign system* yang ada di area objek penelitian. Hasil dari penelitian tersebut berupa *sign system* yang sesuai atau terkonsep.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama merancang sebuah *sign system* pada lokasi wisata alam, dan ditemukannya sebuah *sign system* yang masih minim di objek wisata yang peneliti ambil, namun penelitian yang diangkat berbeda dengan yang penulis buat, jika penelitian yang dibuat disini untuk membangun citra tempat, penelitian penulis untuk memberikan informasi yang mempermudah pengunjung pada lokasi wisata Bukit Pentulu Indah.

2.1.2 Jurnal yang berjudul “Perancangan *Sign System* Objek Wisata Danau Kembar”.

Penelitian berikutnya adalah jurnal yang berjudul “Perancangan *sign system* objek wisata Danau Kembar” yang ditulis oleh Yoli Efrina pada tahun 2013 [4]. Pada penelitian yang ditulis oleh Yoli Efrina ini berisikan bagaimana menerapkan sebuah *sign system* sebagai media informasi atau petunjuk arah bagi pengunjung lokasi wisata Danau Kembar. Hal tersebut diperhatikan oleh peneliti dikarenakan ditemukannya kelemahan pada objek wisata tersebut yaitu tidak adanya *sign system*. Dengan dibuatnya *sign system* tersebut peneliti berharap dapat mempermudah pengunjung. Dalam penelitian ini menggunakan metode perancangan metode observasi dan metode analisis data 5W+1H (*What, Where, When, Who, Why, How*).

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah metode penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif dan merancang sebuah *sign system* yang berguna untuk memberikan informasi kepada pengunjung yang diharapkan dapat mempermudah pengunjung, Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penelitian ini dalam menganalisis suatu objek wisata menggunakan metode analisis 5W+1H,

sedangkan dalam perancangan yang dibuat penulis menggunakan metode analisis SWOT, USP, dan *Positioning*.

2.1.3 Jurnal yang berjudul “Perancangan *Sign System* Taman Wisata Hairos Indah”.

Penelitian yang ketiga adalah jurnal berjudul “Perancangan *sign system* taman wisata Hairos Indah” yang ditulis oleh Suprianingsih pada tahun 2020 [5]. Pada jurnal yang ketiga ini Suprianingsih membuat sebuah *sign system* pada objek wisata Hairos Indah berupa tempat wisata rekreasi keluarga yaitu kolam renang, Pada objek wisata tersebut belum memiliki *sign system*, sehingga untuk memudahkan pengunjung untuk menuju atau mengetahui informasi tentang fasilitas yang tersedia pada objek tersebut dibutuhkan *sign system*. Sehingga peneliti berharap dengan dibuatnya *sign system* tersebut dapat membantu pengunjung dalam menentukan lokasi yang ingin dituju. Dalam penelitian ini menggunakan studi literatur untuk menciptakan sebuah karya dengan cara mereview karya seni sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang digarap sehingga menghindari kesamaan karya yang dibuat.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah yaitu sama-sama membuat sebuah *sign system*. Serta analisis penelitian yang digunakan juga sama, menggunakan studi literatur untuk menganalisis suatu kekurangan yang ada pada objek yang dipilih. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah jika analisis yang dilakukan jurnal tersebut hanya menggunakan studi literatur, yang digunakan penulis adalah analisis SWOT, USP, dan *Positioning*.

2.2 Refrensi Karya

Dalam penyusunan perancangan *sign system* pada wisata Bukit Pentulu Indah penulis membutuhkan refrensi karya sebagai acuan konsep visual yang akan dirancang. Terdapat beberapa refrensi karya yang dijadikan acuan penulis pada perancangan ini.

2.2.1 *Signage System Al Nuzha Park*



Gambar 2. 1 *Signage System Al Nuzha Park*
Sumber: Behance.net

Gambar yang pertama yaitu sebuah *signage* yang dibuat oleh Sakna Mousa pada tahun 2023 [6]. *Sign system* tersebut dibuat untuk wilayah kota Saudi Arabia tepatnya di sebuah taman yang bernama Al Nuzha. Dalam pembuatan *sign system* di atas, perancangan tersebut memiliki warna yang selaras dengan karakteristik Bukit Pentulu Indah yang dimana memiliki warna hijau, yang mewakili pepohonan pinus yang berada di objek yang penulis buat. Pembuatan *sign system* tersebut juga menggunakan elemen-elemen yang ada pada objek yang dipilih, sehingga *sign system* yang dibuat selaras dengan karakteristik objek yang dipilih. Hal tersebutlah yang dijadikan refrensi untuk perancangan *sign system* yang akan penulis buat.

Namun jika perancangan *sign system* yang dibuat memiliki warna hijau muda, warna hijau yang digunakan oleh penulis ialah hijau tua sesuai dengan karakteristik pada Bukit Pentulu Indah, hal tersebut dilakukan agar *sign system* yang dihasilkan selaras dengan karakteristik Bukit Pentulu Indah. Pemilihan warna tersebut juga digunakan untuk memudahkan pengunjung dalam membaca atau

melihat sebuah *sign system*, sehingga para wisatawan dapat melihat atau membaca dengan mudah dan dapat memahami informasi yang disampaikan, serta penyesuaian gaya desain sesuai dengan data pengunjung.

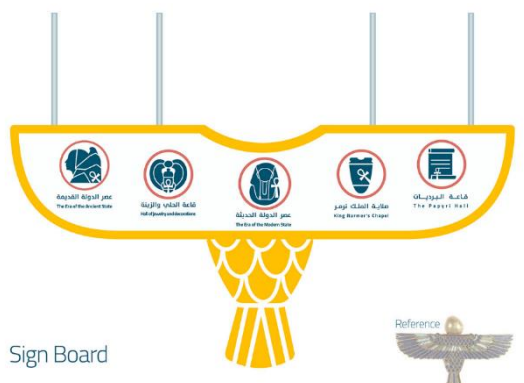
2.2.2 Outdoor Pictograms



Gambar 2. 2 *Outdoor Pictogram*
Sumber: Behance.net

Gambar berikutnya yaitu sebuah *pictogram* yang dibuat oleh Nadia Evstigneeva pada tahun 2021 [7]. Dalam pembuatan pictogram di atas memiliki konsep yang sesuai dengan wisata Bukit Pentulu Indah, dengan tema *outdoor* dan bernuansa alam. Hal tersebut dijadikan referensi penulis dalam merancang karya yang akan dibuat. Namun sebagai pembeda, *pictogram* yang dibuat oleh penulis akan menggunakan elemen yang terdapat pada sebuah objek yang penulis ambil, hal itu penulis lakukan agar *sign system* yang dibuat sesuai dengan karakteristik Bukit Pentulu Indah dan elemen tersebut dapat diterapkan pada media yang akan dibuat.

2.2.3 Egyptian Museum



Gambar 2. 3 *Signage system* Egyptian museum
Sumber: Behance.net

Gambar yang ketiga yaitu sebuah *sign system* pada sebuah museum yang ada di mesir yaitu *Egyptian Museum* yang dibuat oleh Mahmoud Abd El-Aty pada tahun 2022 [8]. Dalam pembuatan *sign system*, bentuk dari sebuah *sign* yang dibuat menyerupai burung belibis putih yang dimana merupakan suatu kepercayaan bagi masyarakat mesir kuno.

Kesesuaian bentuk dengan objek wisata tersebut penulis jadikan referensi sebagai acuan untuk membuat sebuah *sign system* yang menyatu dengan objek wisata yang penulis ambil. Sehingga para pengunjung dapat merasakan nilai yang terkandung dari objek wisata yang diambil yaitu berupa wisata alam dan memberikan pengalaman berkunjung yang lebih menyenangkan karena *sign system* yang dibuat sesuai dengan karakteristik dan tidak hanya memberikan informasi juga memperhidup suasana pada lokasi wisata yang penulis ambil.

2.3 Dasar Teori

Pada dasar teori ini akan menjelaskan teori-teori dari hasil penelitian yang menjadi dasar teori penulis untuk mendukung perancangan *sign system* wisata Bukit Pentulu Indah. Teori yang terkait didapat dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, internet.

2.3.1 Pariwisata

Pariwisata adalah suatu kegiatan wisatawan untuk mengisi waktu luang, untuk bersenang-senang, dan bersantai dapat juga berupa edukasi, kegiatan spiritual, dan mungkin untuk kegiatan olahraga. Namun menurut definisi yang luas pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok [9]. Hal tersebut tentunya harus di lengkapi oleh sarana prasarana serta fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, dan pemerintah yang dapat dimanfaatkan oleh wisatawan dan semua kegiatan tersebut dapat memberi keuntungan bagi pelakunya baik secara fisik maupun psikis baik sementara maupun dalam jangka waktu lama.

Bukit Pentulu Indah merupakan salah satu wisata alam yang ada di Kebumen, hutan pinus yang rindang dengan luas 20 hektar dan suasana yang asri dan sejuk jauh dari keramaian kota. Tempat wisata tersebut dapat menjadi pilihan wisatawan dalam mengisi kegiatan disaat waktu luang dan bersantai. Bukit Pentulu Indah memiliki beranekaragam fasilitas dan wahana, Maka dari itu dibutuhkan *sign system* yang dapat memberikan informasi kepada pengunjung agar dapat menentukan arah dan mengetahui fasilitas yang tersedia dalam tempat wisata tersebut.

2.3.2 Sign System

Sign system merupakan alat bantu bagi pengunjung suatu tempat wisata yang umumnya mereka mencari kemudahan dan kenyamanan dalam kegiatan wisatanya [10]. Dalam penggunaan *sign sytem* juga harus jelas dan efisien karena *sign system* dapat diartikan dalam rangkaian representasi visual dan *symbol* grafik yang bertujuan sebagai media interaksi manusia dengan ruang publik. Di dalam *sign system* juga berhubungan dengan ikon, simbol, dan indeks

1. Ikon

Ikon adalah simbol yang menampilkan karakteristik fisik atau visual yang serupa dengan objek yang sedang diwakili. Ikon berusaha untuk mempersentasikan objek dengan cara yang serupa secara visual. Sebagai contoh, simbol gambar printer yang digunakan untuk mewakili konsep mencetak sehingga memberikan representasi yang langsung dan mudah dikenali.

Fungsi utama ikon adalah untuk menggambarkan objek atau konsep secara langsung dan mudah dikenali oleh para pengamat.

2. Simbol

Simbol adalah tanda yang memiliki hubungan konvensional atau dibentuk berdasarkan kesepakatan sosial antara tanda dan

makna yang direpresnatikan. Berbeda dengan ikon, simbol tidak memiliki hubungan fisik atau representasi visual langsung dengan objek yang direfrensikan.

Sebagai contoh, huruf p di coret garis miring digunakan untuk memberitahu dalam wilayah tersebut dilarang untuk parkir kendaraan, hal tersebut tidak memiliki bentuk fisik yang secara langsung menggambarkan peringatan itu sendiri. Begitu pula dengan logo merek yang mewakili perusahaan atau produk tertentu, logo tersebut bukanlah gambar fisik dari produk tersebut. Simbol-simbol ini membutuhkan pemahaman budaya atau kontekstual untuk dapat diinterpretasikan dengan benar oleh pengamatnya.

3. Indeks

Indeks adalah tanda yang memiliki hubungan kausal atau terkait secara langsung dengan objek yang direfrensikan. Dalam indeks, tanda tersebut menunjukkan atau menandakan keberadaan atau jejak objek atau peristiwa tertentu. Sebagai contoh, keberadaan asap adalah sebuah indeks bahwa ada kebakaran sedang terjadi di suatu tempat. Selain itu, ujung pena yang meninggalkan tinta di kertas menjadi indikator bahwa pena tersebut telah digunakan.

Indeks memberikan petunjuk atau bukti yang berkaitan langsung dengan objek yang direpresentasikan, sehingga pengamat dapat menyimpulkan atau memahami keberadaan atau kejadian yang terkait dengan tanda tersebut.

Di dalam *sign system* sendiri juga memiliki banyak jenis seperti:

1. *Identification Sign*

Merupakan sistem yang berguna mengenalkan suatu tempat atau ruang disuatu kawasan sehingga masyarakat

dapat membedakan antara suatu objek dengan objek yang lain.

2. *Informational Sign*

Sistem yang berguna memberikan informasi mengenai segala sesuatu di lingkungan tempat *sign* itu berada.

3. *Directional Sign*

Sistem tanda yang berguna memberikan tanda-tanda yang mencakup arah panah yang mampu mengarahkan objek sasaran menuju suatu tempat, seperti ruangan, jalan maupun fasilitas yang tersedia dalam cakupan lingkungan tersebut.

4. *Service Sign*

Sistem yang berguna untuk membantu pengunjung menemukan layanan yang mereka butuhkan dengan mudah.

2.3.3 Warna

Warna merupakan unsur yang sangat tajam berguna untuk menyentuh kepekaan penglihatan secara visual [11]. Warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Warna juga dapat menunjang keindahan dan nyaman membaca pada orang yang melihatnya. Sehingga pemilihan warna pada sebuah *sign system* juga tak kalah pentingnya untuk kita pikirkan.

Pemilihan warna yang tepat membantu pembaca/pengunjung mendapatkan kenyamanan dalam melihat. Sehingga pembaca merasa nyaman dan dapat menyerap informasi yang diberikan dalam sebuah *sign system*.

2.3.4 Tipografi

Tipografi adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara dalam kaitannya untuk menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak [12]. Sehingga disini penulis harus memperhatikan jarak tulisan, ukuran untuk membuat sebuah tipografi menjadi media komunikasi yang efisien atau mudah

dipahami audiens, sehingga para wisatawan dapat membedakan ruang satu dengan ruang lainnya.

Penerapan tipografi pada sebuah *sign system* juga dapat menambah nilai estetika pada tempat pengaplikasiannya dan dapat juga menjadi dekoratif yang dapat diterapkan dengan bebas.

2.3.5 Piktogram

Piktogram adalah sebuah bentuk ilustrasi atau gambar yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan cara yang sederhana dan mudah dipahami. Piktogram sering digunakan dalam petunjuk jalan, petunjuk kesehatan, atau pemberitahuan di tempat umum. Dengan menggunakan piktogram, pesan yang disampaikan dapat diterima dengan mudah tanpa harus membaca atau memahami teks yang tercantum.

Piktogram harus memiliki keseragaman visual, dibuat dengan jelas dan sesederhana mungkin agar dapat menyampaikan suatu pesan yang jelas [13]. Piktogram sendiri juga dapat diartikan sebagai sebuah simbol yang digunakan untuk mewakili atau menyampaikan informasi serta pesan secara visual tanpa harus menggunakan tulisan.

Piktogram pada *sign system* harus bertindak sebagai simbol dan alat untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Bentuk piktogram sendiri juga harus mencerminkan sebuah objek yang dituju oleh *sign system* untuk memberikan informasi. Peletakan *sign system* juga harus sesuai dengan bentuk piktogram dan jenis huruf agar tercipta desain yang utuh dalam satu konsep.

2.3.6 Media Informasi

Media informasi adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari satu pihak ke pihak lainnya. Media informasi dapat digunakan untuk menyampaikan berita, hiburan, pendidikan, dan banyak lagi. Sebagai makhluk sosial, manusia

melakukan interaksi komunikasi sehari-hari baik secara verbal dan nonverbal.

Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan kata-kata yang diungkapkan melalui lisan maupun tulisan sedangkan komunikasi nonverbal dapat berbentuk simbol, warna, gambar, gerakan tubuh, dan ekspresi [14]. Dalam perancangan yang akan penulis buat, guna mempermudah pengunjung dalam menemukan suatu fasilitas dan agar mudah dalam menentukan arah. Pemilihan media atau alat ini sangat penting untuk menciptakan tujuan yang diinginkan penulis.