

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Pustaka

Pada perancangan ini, penulis menggunakan beberapa rujukan dari hasil perancangan sebelumnya yang masih relevan dengan perancangan yang akan dibuat oleh penulis yaitu mengenai perancangan identitas visual. Penelitian yang nantinya diharapkan dapat membantu penulis dalam melakukan perancangan. Berikut referensi bagi penulis yang menjadi acuan:

2.1.1 Jurnal “Perancangan Sign System Taman Wisata Hairos Indah”

Jurnal yang dibuat oleh Suprianingsih dari Universitas Potensi Utama dalam jurnal berjudul “Perancangan Sign System Taman Wisata Hairos Indah” pada tahun 2020 [6]. Pada penelitian ini Suprianingsih memilih taman wisata Hairos Indah Medan merupakan wisata yang berkonsep rekreasi keluarga, Alamat lokasi wisata ini berada di Jln Jamin Ginting Km.14 Medan. Hairos Waterpak belum memiliki fasilitas penunjuk arah atau *sign system*. Hal tersebut membuat pengunjung kebingungan dan tidak mengetahui lokasi fasilitas yang ada di Hairos Waterpak. Sign System yang akan dibuat ini tidak hanya berbentuk papan penunjuk arah dan peta hairos saja yang akan di letakan di tempat-tempat yang dirasa perlu. Konsep perancangan yang ia digunakan ada 3 yaitu perencanaan, implementasi, dan sosialisasi. Perencanaan ini menggunakan metode penelitian yang dibagi menjadi tiga bagian yakni perencanaan, implementasi, sosialisasi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama sama merancang sebuah sign system pada tempat wisata, sedangkan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah pada objek penelitian yang diangkat berbeda. Objek penelitian penulis adalah wisata alam sedangkan penelitian ini adalah taman wisata.

2.1.2 Jurnal “Perancangan Sign System Wisata Sawah Sumber Gempong Kota Mojokerto”

Jurnal yang dibuat oleh Milania Niagaranti dan Asidigisianti Surya Patria dari Universitas Negeri Surabaya dalam jurnal berjudul “Perancangan Sign System Wisata Sawah Sumber Gempong Kota Mojokerto” pada tahun 2022 [5]. Pada penelitian ini Milania Niagaranti dan Asidigisianti Surya Patria memilih wisata ini yang mempunyai luas lahan 4 hektar, akan tetapi sign yang tersedia belum memadai. Sehingga lokasi lokasi yang ada di tempat ini sulit *ter explore*. Akibatnya, wisatawan sulit untuk mengakses fasilitas umum, sehingga sistem sign perlu dirancang. Karya ini akan berupa 29 pictogram yang akan ditampilkan pada sistem sign, termasuk sign system penunjuk arah, sign system identifikasi, sign system larangan, dan peta area.

Kemiripan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif, kemudian metode pengumpulan datanya menggunakan teknik SWOT dan USP. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah merancang sistem tanda dan penelitian penulis adalah mendesain ulang.

2.1.1 Jurnal “Perancangan Sign System Kawasan Wisata Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo”

Jurnal yang dibuat oleh Masnuna, dkk dari Universitas Pembangunan Nasional “veteran” Jawa timur dan Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo dalam jurnal yang berjudul “Perancangan Sign System Kawasan Wisata *Yussar Fishing and Playground* Sidoarjo” pada tahun 2022 [7]. Pada penelitian ini Masnuna, dkk memilih kawasan Wisata *Yussar Fishing and Playground* Sidoarjo sebagai objek penelitiannya. Masalah yang ada di *Yussar Fishing and Playground* Sidoarjo adalah letaknya yang berada di pelosok desa, menyebabkan sulitnya masyarakat mengetahui

keberadaannya, sehingga dalam hal ini Yussar Fishing and Playground Sidoarjo membutuhkan grafis lingkungan sebagai media informasi berupa sign system.

Persamaan penelitian ini dengan penulis ada pada analisis data, analisis data yang dilakukan dengan teknik analisis SWOT dan USP (Unique Selling Proposition). Perbedaan penelitian ini menggunakan metode 3 bagian yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Sedangkan penulis menggunakan metode kualitatif.

2.2 Referensi Karya

Dalam Perancangan ini penulis memerlukan beberapa referensi karya sebelumnya yang masih berkaitan dengan perancangan yang akan dibuat dan sebagai perbandingan perihal kelebihan dan kekurangan yang sudah ada. Berikut karya karya yang dijadikan sebagai referensi:

2.2.1 *Wayfinding* dan *sign* untuk Taman Ekologi Mangrove Futian Shenzhen

Karya *wayfinding* dan *sign* dari Daria Yang untuk Taman Ekologi Mangrove Futian di Kota Shenzhen, Tiongkok. Daria meng-unggah karyanya pada tahun 2021 di platform portofolio Behance. Konsep Sistem sign yang dirancang oleh Daria Yang hadir dengan konsep yang menarik karena menyesuaikan dengan pengunjung Taman Ekologi Mangrove Fatian yang sebagian besar adalah anak-anak kecil hingga kanak-kanak sekolah dasar. Ikon yang dirancang dengan indah, sederhana namun tetap komunikatif, menyampaikan informasi melalui bentuk visual. Ikon ditempatkan pada papan biomorfik tidak monoton, dan dipadukan dengan warna hijau cerah untuk menciptakan kesan ceria.



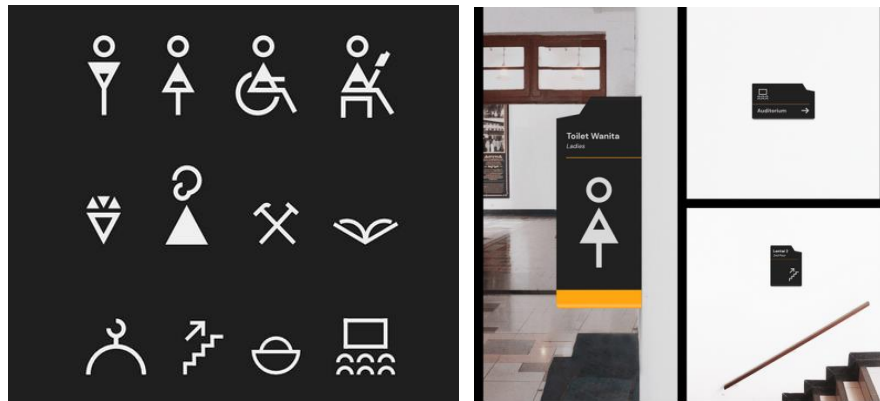
Gambar 2. 1 Sign taman Ekologi Mangrove Futian

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/133290339>

Konsep wayfinding dan sign Taman Ekologi Mangrove Fatian warna dan bentuk sign system yang menyerupai benda benda yang ada di sekitar tempat tersebut, karya ini bisa dijadikan acuan oleh penulis seperti warna dan bentuk yang terinspirasi oleh benda benda disekitar yang mungkin bisa di implementasikan pada sign system objek wisata Tampomas Banjarnegara.

2.2.2 Pictogram untuk Museum Geologi Bandung

Salah satu karya sign system berupa *pictogram* dari Reyhan Salsabil untuk Museum Geologi Bandung. Reyhan Salsabil meng-unggah karyanya pada tahun 2018 di Behance. *Pictogram* yang dirancang oleh Reyhan Salsabil hadir dengan konsep perpaduan warna yang simple yaitu hitam dan *orange* yang tidak terlalu mencolok namun yang tetap komunikatif untuk audiens.



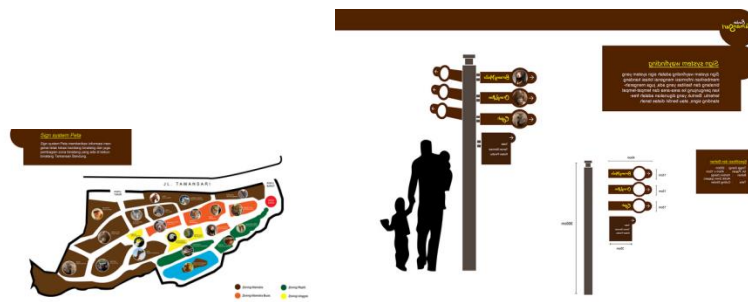
Gambar 2. 2 Referensi Pictogram Museum Geologi Bandung

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/83473131/Museum-Geologi>

Layout dalam *pictogram* di atas menggunakan komposisi atau prinsip layout yang seimbang (*balance*) dengan memadukan ilustrasi dengan narasi pada setiap *sign system*. *Signs system* di atas menggunakan penataan layout yang seimbang sehingga membuat pengunjung mudah memahami sign tersebut. Oleh sebab itu, peneliti menjadikan karya *sign system* di atas sebagai acuan dalam pembuatan sign system Tampomas Banjarnegara. Peneliti akan menggunakan layout yang seimbang dalam perancangan sign system sehingga pengunjung nantinya akan nyaman dalam melihat informasi pada sign karena layout tersusun dengan seimbang.

2.2.3 Sign System & Re-Branding untuk Tamansari Zoo Bandung

Karya yang diunggah oleh Dimas Indra Putra karyanya pada tahun 2013 ini Dimas Indra Putra mencoba membuat sign system untuk Kebun Binatang Tamansari yang membutuhkan media komunikasi dan dapat memberikan informasi serta pengetahuan tentang satwa kepada para pengunjung. Serta ide-ide promosi yang diharapkan dapat meningkatkan awareness dan call-to-action minat masyarakat untuk berkunjung ke Kebun Binatang Tamansari.



Gambar 2. 3 Referensi Guide Map Kebun Binatang Tamansari
 Sumber: <https://www.behance.net/gallery/6508597/>

Karya diatas memadukan sign system dengan foto satwa merupakan perpaduan yang cocok untuk menjelaskan lokasi satwa dengan singkat, sehingga peneliti menjadikan karya tersebut sebagai acuan. Namun Peneliti menyesuaikan dengan tempat wisata Tmpomas yaitu mengganti foto satwa dengan foto fasilitas atau wahana yang ada di Tampomas Banjarnegara. Diharapkan penggunaan foto atau ilustrasi yang terkesan simple dapat menjelaskan dan mengarahkan pengunjung ke lokasi yang diinginkan.

2.3 Dasar Teori

Dalam dasr teori ini, terdapat berbagai teori yang telah ditulis oleh penulis lainnya maupun teori yang dikemukakan oleh para ahli. Pada landasan teori ini tidak hanya berisikan teori-teori saja, namun penulis juga akan menggunakan teori elemen yang sudah ada untuk mendukung redesain *sgin system* Tampomas Banjarnegara sebagai berikut.

2.3.1 Pariwisata

Pariwisata merupakan kumpulan kegiatan wisata yang didukung dan difasilitasi layanan oleh masyarakat, pengusaha, hingga pemerintah. Pariwisata mencakup seluruh fenomena dan hubungan yang diakibatkan oleh persinggahn dan perjalanan mnusia diluar tempat tinggalnya. Ini tidak bermaksud tinggal menetap dan tidak berkaitn dengan pekerjaan yang mendapatkan gaji [1]. Pada dasarnya pariwisata bertujuan untuk mengisi waktu luang, bersantai, untuk bersenang senang, edukasi, kegiatan

spiritual, dan bisa untuk kegiatan olahraga. Selain itu seluruh kegiatan tersebut dapat memberikan keuntungan bagi wisatawan baik secara fisik maupun psikis untuk sementara hingga jangka waktu lama.

Tampomas merupakan salah satu wisata alam di Banjarnegara yang memiliki peran yang penting dalam kegiatan mengisi waktu luang dan bersantai, Tampomas Banjarnegara memiliki beranekaragam fasilitas dan wahana, serta memiliki luas 7 hektar. Maka dari itu dibutuhkan *sign system* yang komunikatif agar dapat membimbing kemana wisatawan ingin pergi di area Tampomas.

2.3.2 Re-design

Re-design adalah kegiatan dimana desain lama diganti dengan bentuk baru untuk membuat kemajuan guna mencapai tujuan yang positif [8]. Proses mendesain ulang membutuhkan waktu yang lama, untuk memiliki alasan yang kuat sebelum mendesain ulang. pada dasarnya *re-design* itu sama dengan proses desain pada umumnya, namun pada redesign proses desain dilakukan pada sistem sign system yang sudah dibangun untuk memaksimalkan tujuan dan fungsi dari *sign system*.

2.3.3 Enviromentaal Graphic Design

Environmental Graphic Design atau EGD adalah media komunikasi berbasis grafis yang memuat informasi yang tersedia di lingkungan. EGD juga menerapkan prinsip desain yang berpusat pada *human centered design, user interface & user experience design* pada desainnya [9]. Tujuan utama dari EGD adalah untuk memberikan kepada pengunjung informasi yang terkandung dalam berbagai objek visual, sehingga pengunjung dapat memilih sendiri media informasi mana yang lebih mudah dikonsumsi.

EGD sendiri merupakan bagian dari identitas sebuah destinasi wisata. Melalui sistem wayfinding, terdapat kebutuhan untuk membentuk suasana sistem grafis, atau yang disebut dengan *environmental graphic*

design [10]. Dalam hal ini, sistem wayfinding dibutuhkan untuk memudahkan wisatawan. Sistem grafis tidak hanya menyampaikan pesan yang tepat, tetapi juga membentuk suasana, membuat fasilitas hiburan menjadi lebih menarik dan kontekstual.

2.3.4 Sign System

Sign System merupakan kumpulan representasi visual dan simbol grafik yang dimaksudkan untuk berfungsi sebagai media interaksi manusia. Sign system, yang merupakan komunikasi visual, berawal dari sign system penunjuk jalan dan sign system informasi dan telah berkembang sesuai dengan fungsinya. Sign system digunakan untuk menunjukkan dan menginformasikan lokasi benda dan tempat; kedua, sign system penunjuk arah, seperti sign system yang menunjuk ke tempat lain; ketiga, sign system identifikasi, seperti sign system identifikasi ruangan, kantor, dan bangunan, yang digunakan untuk membedakan satu hal dengan hal lainnya. Yang terakhir adalah sign system larangan dan peringatan. Sign system-sign system ini digunakan untuk menginformasikan kepada orang-orang tentang apa yang boleh dilakukan, apa yang diperingatkan dan apa yang dilarang [11]. Agar dapat lebih mengarahkan seseorang dalam memahami sign system dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu:

1. *Directional Sign*

Merupakan sistem sign system yang dapat memberikan informasi referensi yang berguna agar pengunjung tidak tersesat saat berada di suatu tempat.

2. *Identification Sign*

Sistem penunjuk yang memberikan informasi dan petunjuk arah yang berguna untuk membantu pengunjung menemukan tempat menarik.

3. *Service Sign*

Sistem tanda yang menyediakan layanan. Sistem ini membantu pengunjung menemukan layanan yang mereka butuhkan dengan lebih mudah.

4. *Information Sign*

ini adalah sistem tanda yang dapat memandu informasi. Sistem ini dapat membantu pengunjung ketika membutuhkan informasi di suatu tempat.

2.3.5 **Piktogram pada *Sign System***

Piktogram adalah jenis simbol grafis (ideogram) yang memiliki konsep atau ide dan menyampaikannya melalui kemiripan bentuk dan sifat fisik objek. Piktogram sering digunakan dalam beberapa budaya kontemporer sebagai simbol sederhana untuk mewakili sesuatu. Piktogram juga dapat menjadi bahasa untuk menyampaikan informasi secara efektif kepada audiens linguistik dan budaya yang berbeda. Karena alasan ini, piktogram pada sign system-sign system jalan dan piktogram lainnya umum di seluruh dunia, dan memiliki standar tertentu untuk memastikan bahwa setiap orang dapat dengan mudah mengenalinya.

Piktogram dalam sign system berfungsi sebagai tanda atau alat untuk mengidentifikasi suatu objek. Bentuk piktogram harus mewakili objek yang ingin disampaikan informasinya oleh sistem sign; tata letak sistem sign harus sesuai dengan bentuk dan jenis huruf piktogram dan menjadi unit desain yang lengkap dalam satu bingkai [12].

2.3.6 **Ikon**

Ikon adalah tanda yang menunjukkan bahwa hubungan antara penanda dan petandanya sama dengan bentuk ilmiahnya. Dengan kata lain, ikon menunjukkan hubungan antara tanda dan objek yang serupa (referensi), seperti potret, foto, gambar atau peta [13]. Ikon dibuat atau didesain untuk memudahkan proses komunikasi dalam bentuk simbol atau tanda. Ikon juga membuat pesan yang akan dikomunikasikan menjadi

lebih menarik, lebih cepat dan lebih mudah dimengerti oleh banyak pengguna. Ada dua jenis penggambaran visual dari ikon ini yaitu penggambaran langsung (pictogram) dan penggambaran tidak langsung (ideogram).

2.3.7 Indeks

Indeks merupakan tanda yang menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara penanda dan petandanya [14]. Karena indeks sering kali dipahami berdasarkan frekuensi kemunculannya, pemahaman akan tanda-tanda ini membutuhkan pemaparan yang berulang-ulang, terutama bagi manusia. Manusia belajar tentang tanda-tanda alam dari alam, sehingga semakin sering sebuah tanda muncul dan diikuti oleh sebuah peristiwa, maka manusia akan semakin mengingat tanda atau indeks tersebut.

2.3.8 Simbol

Simbol adalah jenis tanda yang bersifat arbitrer atau konvensional. Tanda-tanda linguistik umumnya adalah simbol. Simbol adalah tanda yang didasarkan pada konvensi, aturan, atau perjanjian yang disepakati bersama. Sebuah simbol baru dapat dipahami jika seseorang memahami maknanya yang telah disepakati sebelumnya. Kesepakatan bentuk yang dipilih pemerintah untuk menjadi identitas daerah juga merujuk pada konteks yang lebih luas dari sekadar pengertian bentuk yang serupa [15].

2.3.9 Warna pada sign system

Warna merupakan bagian integral dari desain grafis dan alat untuk menarik perhatian dan mengedukasi audiens tentang bagaimana bereaksi terhadap informasi yang disajikan [16]. Penggunaan warna pada sign system sangat penting agar sign system dapat beradaptasi dengan lingkungan. Warna yang dipilih harus sesuai dengan warna dan bahan

bangunan tempat sistem tanda dipasang [17]. identifikasi warna terhadap penggunaannya di dalam sign system yaitu: Pengidentifikasian terhadap informasi/ pesan:

1. Memperkuat keberadaan sign system melalui kekontrasan warna dengan lingkungan sekitar
2. Memberi identifikasi
3. Menarik perhatian
4. Menimbulkan pengaruh psikologis
5. Mengembangkan asosiasi
6. Membangun ketahanan minat
7. Menciptakan suatu suasana yang menyenangkan

2.3.10 Tipografi pada *Sign System*

Tipografi, sistem penulisan, adalah ilmu memilih dan mengatur huruf sedemikian rupa sehingga menciptakan kesan tertentu untuk kenyamanan pembaca. Huruf memiliki nilai fungsional dan estetika, dan penggunaan huruf pada suatu media mengharuskan bentuk huruf menjadi jelas (*legibility*) dan dapat dibaca (*readability*) keterbacaan huruf berarti bahwa karakter huruf mudah dikenali [18]. Selain sebagai *sign system*, tipografi sebagai elemen dekoratif dapat diaplikasikan dengan lebih bebas. Hal ini karena tujuan dekorasi adalah untuk menambah nilai estetika pada ruang publik. Tipografi pada dinding ruang publik dalam ruangan dapat mengekspresikan perbedaan antara satu ruang dengan ruang lainnya [19].