

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini akan memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian penulis. Selain itu, pada bagian ini juga akan memaparkan mengenai teori yang menjadi landasan dalam membuat media utama *sign system* maupun media pendukungnya. Di bab ini juga terdapat beberapa contoh karya dan referensi yang digunakan sebagai acuan serta inspirasi dalam membuat sebuah desain *sign system* Jembatan Wisata Alam.

2.1 Studi Pustaka

Pada bagian ini menyajikan beberapa penelitian terdahulu tentang *sign system* dan tempat wisata. Kemudian dikaitkan dengan penelitian penulis serta dianalisis persamaan, perbedaan, dan pentingnya penelitian tersebut untuk penelitian penulis.

a. “Perancangan *Sign System* Kawasan Wisata Besuki Kediri”

Karya Akhmad Nasikhul Halimi dari Fakultas Bahasa dan Seni Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya [3]. Dalam penelitian tersebut menjelaskan tentang perancangan *sign system* untuk sebuah Kawasan Wisata Besuki. Kawasan wisata ini terdiri dari air terjun, kebun stroberi, dan juga jalur pendakian. Beberapa permasalahan yang mendasari pembuatan *sign system* di Kawasan Wisata Besuki diantaranya kurangnya sarana informasi pada kawasan wisata ini sehingga kawasan kebun stroberi dan jalur pendakian kurang mendapat perhatian wisatawan. Selain itu *sign system* yang terdapat dalam kawasan wisata ini sangat terbatas dan kondisinya tidak terawat. Kawasan Wisata Besuki termasuk salah satu wisata andalan di Kabupaten Kediri dan memiliki area yang cukup luas sehingga membutuhkan sarana berupa *sign system* yang tepat untuk menunjang kenyamanan pengunjung dan memudahkan wisatawan yang ingin menuju suatu lokasi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development* karena berupaya menghasilkan dan memvalidasi suatu produk berupa pengembangan

sign system di Kawasan Wisata Besuki. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan menggunakan teknik analisis data SWOT.

Dalam penelitian tersebut memiliki beberapa permasalahan yang sama dengan penelitian penulis diantaranya terdiri dari beberapa wahana dan *sign system* didalamnya jumlahnya masih terbatas dan tidak terawat sehingga pengunjung sulit menemukan posisi suatu wahana atau lokasi. Selanjutnya dalam penelitian tersebut menghasilkan sebuah *sign system* berupa *identification sign* dan peta objek wisata, sedangkan dalam penelitian penulis akan membuat *sign system* berupa *pictogram* dan *wayfinding* sebagai penunjuk arah.

b. “Perancangan *Sign System* Area Objek Wisata Pantai Padang”

Karya Geno Maulana dari Fakultas Bahasa dan Seni Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang [4]. Dalam penelitian ini menjelaskan tentang perancangan *sign system* untuk sebuah objek wisata pantai di Kota Padang. Beberapa permasalahan yang mendasari pembuatan *sign system* di Objek Wisata Pantai Padang diantaranya Objek Wisata Pantai Padang belum memiliki *information sign* yang berisi fasilitas dan spot apa saja yang tersedia, *directional sign* yang berfungsi memberi penunjuk arah bagi pengunjung sehingga penataan di Pantai Padang tidak teratur seperti penataan parkir motor dan mobil. Selain itu *regulatory sign* yang tersedia di pantai Padang juga tidak informatif. Pada perancangan ini menggunakan metode *glass box* yang dilakukan secara logis dan rasional terhadap karya yang dibuatnya. Metode pengumpulan data menggunakan metode wawancara, observasi, dokumentasi dan studi literatur. Selanjutnya dalam metode analisis data menggunakan metode 5W 1H.

Penelitian tersebut memiliki beberapa persamaan permasalahan dengan penelitian penulis seperti belum adanya beberapa *sign system* seperti *directional sign* dan *regulatory sign* yang jelas dan informatif. Dalam perancangan tersebut menggunakan metode analisis 5W 1H sedangkan pada penelitian penulis menggunakan analisis *SWOT*. Selain itu, perancangan tersebut menggunakan ilustrasi dan elemen visual dalam pembuatan *sign*

system tersebut, sedangkan dalam perancangan penulis akan membua *sign* menggunakan *icon* atau *pictogram* dalam penyampaian suatu pesan.

c. **“Perancangan *Sign System* Taman Satwa Kandi Sawah Lunto”**

Karya Apri Wahyuza Setiani dari Fakultas Bahasa dan Seni Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang [5]. Dalam penelitian ini menjelaskan tentang perancangan *sign system* untuk sebuah taman satwa. Beberapa permasalahan yang mendasari pembuatan *sign system* di Taman Satwa Kandi Sawah Lunto diantaranya *sign system* yang lama tidak terawat dengan baik dan tulisannya kabur sehingga tingkat keterbacaan rendah serta kondisi *sign system* belum memadai sehingga memungkinkan wisatawan melewati beberapa destinasi yang tersedia. Perancangan ini bertujuan sebagai daya tarik terhadap pengunjung yang mengunjungi Taman Satwa Kandi Sawah Lunto. Oleh karena itu muncullah ide penulis untuk merancang *sign system* Taman Satwa Kandi Sawah Lunto. Pada penelitian ini menggunakan analisis SWOT untuk memecahkan suatu permasalahan. Hasil dari perancangan ini berupa *identification sign* seperti *sign* papan nama jenis satwa, penunjuk arah, dan peta.

Penelitian tersebut memiliki beberapa persamaan permasalahan dengan penelitian penulis seperti *sign system* yang belum memadai dan kondisi *sign system* tidak terawat dengan baik. Selain itu terdapat juga persamaan tujuan dengan penelitian penulis seperti pembuatan *sign system* dengan tujuan memudahkan pengunjung untuk menemukan dan mengidentifikasi suatu objek atau wahana yang tersedia di sebuah tempat wisata. Perbedaan perancangan tersebut dengan perancangan penulis diantaranya perancangan *sign sytem* Taman Satwa Kandi Sawah Lunto menggunakan elemen visual berupa gambar disertai teks keterangan sedangkan perancangan penulis menggunakan *icon* atau *pictogram* untuk mendeskripsikan suatu wahana dan fasilitas yang ada.

2.2 Referensi Perancangan

Pada bagian ini membahas tentang beberapa referensi karya berupa *sign system* dan *wayfinding* yang menjadi inspirasi penulis. Serta hal apa saja yang dijadikan referensi untuk menunjang penelitian penulis.

a. Perancangan *Sign system* Wisata Sawah Sumber Gempong Mojokerto



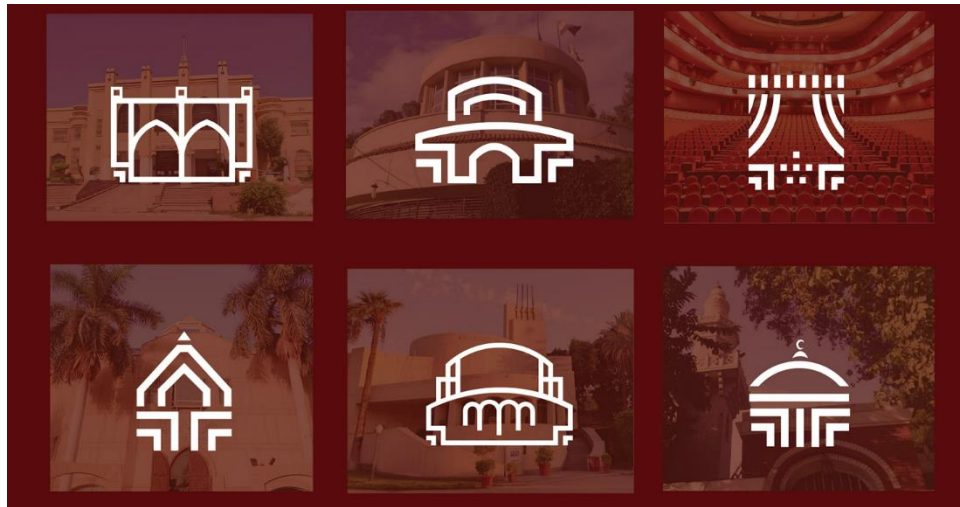
Gambar 2. 1 *Identification sign* fasilitas umum dan pendukung

Sumber: Jurnal referensi

Gambar di atas merupakan final desain *sign system* fasilitas umum di Wisata Sawah Sumber Gempong [6]. *Sign system* tersebut merupakan *identification sign* karena menunjukkan informasi suatu lokasi atau tempat. Dalam *sign system* tersebut menggunakan elemen icon yang menandakan gender pria dan wanita. Selain itu dalam *sign system* tersebut menggunakan tipografi yang bertuliskan toilet untuk menandakan bahwa itu merupakan *sign system* yang menandakan sebuah toilet. *Sign system* tersebut menggunakan kombinasi warna coklat muda dan tua dan menggunakan elemen tekstur kayu pada bagian sisi kiri.

Perancangan *sign system* tersebut menjadi referensi penulis karena menggunakan warna coklat yaitu warna yang sesuai dengan citra tempat wisata tersebut yaitu wisata sebuah sawah. Selain itu pada *sign system* tersebut juga menggunakan kombinasi warna yang sesuai sehingga terlihat menarik. Penulis berusaha menggunakan warna sesuai dengan citra objek wisata yaitu wisata alam.

b. *Pictogram Cairo Opera House*



Gambar 2. 2 *Pictogram Cairo Opera House*

Sumber: Behance Cairo Opera House *Pictogram*

Gambar di atas merupakan perancangan *pictogram Cairo Opera House* [7]. Perancangan *pictogram* tersebut merupakan perancangan sebuah *pictogram* untuk sebuah bangunan pusat kebudayaan di Mesir. Di dalam Cairo Opera House terdapat beberapa bangunan yang tersedia sehingga perlu sebuah *sign system* berupa *pictogram* sebagai sarana informasi. Pada *sign* tersebut menggunakan elemen *pictogram* sesuai dengan kontur bangunan yang ada. Proses desain *pictogram* menyesuaikan kontur dan bentuk bangunan sehingga didapatkan sebuah icon yang melambangkan sebuah tempat atau bangunan tersebut.

Perancangan *pictogram* tersebut menjadi referensi bagi penulis dalam membuat sebuah *icon* yang bisa mewakili bentuk dari sebuah wahana yang tersedia di Jembatan Wisata Alam sehingga pesan dalam *pictogram* tersebut bisa dimengerti dan dipahami oleh pengunjung Jembatan Wisata Alam.

c. Perancangan *sign system Faculty of Science, Zagazig University*



Gambar 2. 3 *Directional sign Faculty of Science, Zagazig University*

Sumber: *Behance Wayfinding system of the Faculty of Science, Zagazig University*



Gambar 2. 4 *Information sign Faculty of Science, Zagazig University*

Sumber: *Behance Wayfinding system of the Faculty of Science, Zagazig University*

Gambar di atas merupakan *sign system* dari *Faculty of Science, Zagazig University* [8]. Di dalam *sign system* tersebut terdiri dari *directional sign* dan *information sign*. Pada *directional sign* tersebut menampilkan *icon* dan deskripsi singkat tentang *icon* tersebut dan juga menggunakan elemen *arrow* untuk menunjukkan arah suatu lokasi atau tempat. Selanjutnya terdapat *information sign*

yang berisi beberapa *icon* dan deskripsi yang disusun untuk menunjukkan beberapa informasi sekaligus dalam sebuah papan *sign*.

Perancangan tersebut menjadi referensi bagi penulis dalam merancang sebuah wayfinding atau penunjuk arah dalam aspek penempatan icon, penempatan tipografi dan *layoutting* agar elemen visual dalam sebuah *sign system* bisa tersusun dengan rapi, dan tingkat keterbacaanya jelas sehingga pengunjung bisa mendapatkan informasi yang optimal dari *sign system* tersebut.

2.3 Landasan Teori

Pada bab ini akan menjelaskan tentang dasar teori yang akan digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan *sign system* Jembangan Wisata Alam ini.

a. Desain

Desain merupakan proses merancang sebuah bentuk, menciptakan bentuk, dan memodifikasi bentuk yang mengandung makna, rasa, dan tujuan yang ingin dicapai [9]. Desain sendiri memiliki beberapa unsur diantaranya titik, garis bidang, ruang, bentuk, dan sebagainya yang dimana satu sama lain harus terpenuhi untuk menciptakan sebuah desain yang sempurna. Dalam proses desain harus memiliki tujuan yang jelas seperti menambah nilai estetik sebuah produk, mencapai nilai kenyamanan, dan pesan dan maknanya tersampaikan dengan jelas [10]. Pada kehidupan sehari-hari kita selalu dikelilingi oleh elemen dan karya desain seperti poster, koran, iklan, baliho, atau majalah yang biasanya kita baca.

Ranah desain sangat luas namun bisa dikelompokkan menjadi beberapa cabang seperti desain grafis, desain interior, desain produk, dan desain arsitektur [10]. Desain grafis merupakan salah satu cabang ilmu yang mengedepankan visual yang dihasilkan dengan harapan informasi atau pesan tersampaikan kepada *audience* dengan baik.

b. Redesain

Redesain merupakan sebuah proses pembaharuan atau perubahan dengan acuan sebuah wujud desain yang lama dirubah menjadi sesuatu yang baru sehingga menimbulkan dampak positif dan menimbulkan sebuah kemajuan dalam desain tersebut [11]. Proses redesain dilakukan tanpa mengubah suatu kegunaan dan fungsi dari sebuah desain sebelumnya, melainkan hanya merubah suatu tampilan atau visual dari sebuah perancangan. Metode dalam melakukan redesain bermacam-macam mulai dari meluaskan, merubah bentuk atau wujud, merelokasi, atau merancang ulang sebuah projek [12].

Dalam melakukan sebuah proses redesain tentu saja harus memiliki alasan dan latar belakang yang kuat dan berdasarkan data sebelum melakukan sebuah proses desain ulang tersebut. Dalam sebuah perancangan *sign system*, proses redesain bisa dilakukan ketika *sign system* yang lama sudah tidak layak, *sign system* tersebut tidak bisa mewakili pesan yang ingin disampaikan, atau karena *sign system* tersebut jumlahnya terbatas, dan *sign system* yang lama penempatannya kurang strategis maka perlu dilakukan sebuah perancangan ulang sebuah *sign system* di suatu tempat.

c. Tipografi

Tipografi merupakan sebuah permainan keseimbangan dari suatu kalimat, halaman, dan sebuah ungkapan visual dengan tujuan agar pembaca memahami pesan yang terkandung dalam sebuah konten [13]. Tipografi merupakan elemen desain yang paling sering kita temui dalam hal yang berhubungan dengan sebuah desain. Tipografi merupakan suatu hal yang tidak bisa dipisahkan ketika membuat suatu rancangan desain karena bertujuan mempermudah pembaca dalam memahami pesan yang ingin disampaikan [14].

Dalam perancangan sebuah *sign system*, aspek tipografi diharapkan jelas dan mudah terbaca jika dilihat dari kejauhan serta memiliki tingkat

keterbacaan yang tinggi. Jenis tipografi yang dipilih harus sesuai dengan konteks objek wisata tersebut agar menimbulkan kesan tertentu sehingga membantu pengunjung dalam mendapatkan kenyamanan dalam membaca.

d. Layout

Layout merupakan proses penataan elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam beberapa media tertentu untuk mendukung pesan apa yang akan disampaikan [15]. Fungsi dari sebuah layout adalah untuk mengatur tata letak elemen-elemen grafis seperti garis, bidang, tipografi secara terstruktur agar pembaca mendapatkan kenyamanan saat melihatnya.

Layout merupakan salah satu komponen atau bagian dari dari sebuah perancangan *sign system*. Dalam sebuah perancangan *sign system*, layout berfungsi seperti pembagi suatu bidang area *sign*, mengatur jarak antara elemen visual satu dengan lainnya, dan sebagai penyeimbang antar elemen desain dan sebagai pengikat suatu sistem agar terjaga kesatuannya satu sama lain.

e. Environmental graphic design

Environmental graphic design merupakan segala macam bentuk grafis yang berada di lingkungan, seperti berupa tanda penunjuk arah, papan informasi, ornamen grafis pada sebuah bangunan, dan juga segala bentuk tulisan pada objek dua maupun tiga dimensi [16]. Dalam sebuah *Environmental graphic design* mencakup beberapa aspek seperti *sign system*, *wayfinding*, *information sign*, *pictogram*, dan juga *placemaking*. Terdapat tiga komponen utama dalam EGD [17]:

- a. *Sign* (dan *wayfinding*), EGD berfungsi untuk menunjukkan dan membawa audiens menuju sebuah tempat dengan cara menunjukkan jalan atau arah.
- b. *Placemaking*, EGD berfungsi untuk memberikan sebuah identitas terhadap suatu lokasi, dengan demikian tempat tersebut dapat dikenali serta lebih mudah diingat oleh audiens.

- c. *Interpretation*, EGD berfungsi memaparkan informasi terhadap sebuah tempat atau lokasi dan informasi tersebut agar dapat diinterpretasi serta dimengerti.

Berdasarkan pemaparan di atas fungsi *Environmental graphic design* yaitu tidak hanya sebagai dekorasi semata melainkan sebagai media informasi dan komunikasi agar pengunjung bisa mendapatkan *experience* yang lebih ketika berkunjung ke suatu tempat.

f. *Sign system*

Sign system atau biasa disebut penunjuk arah merupakan suatu bentuk komunikasi yang berupa verbal dan visual [2]. Kehadiran sebuah *sign system* menjadi penting bagi masyarakat karena berfungsi sebagai media informasi untuk menyampaikan suatu pesan tertentu. Dalam konteks desain komunikasi visual *sign system* adalah sebuah rangkaian representasi visual yang memiliki sifat interaktif dengan para *audience* nya [18]. *Sign system* bisa berfungsi sebagai pemberi informasi, penunjuk arah, dan peringatan sebuah keselamatan. Berdasarkan fungsinya *sign system* terbagi menjadi 4 bagian [19]:

1. *Directional sign*

Yaitu berupa tanda panah yang menunjukkan lokasi sebuah tempat. Penggunaannya sangat kompleks bisa berupa penunjuk arah ke depan, samping, dan belakang.

2. *Identification sign*

Merupakan sebuah tanda nama dari sebuah fasilitas atau objek yang berfungsi mengidentifikasi suatu tempat atau objek.

3. *Information sign*

Sebuah *sign* yang berisi suatu informasi secara mendetail tentang spesifikasi suatu objek atau tempat tertentu.

4. *Sign* berupa larangan

Merupakan sebuah papan yang berisi larangan dan himbauan kepada masyarakat agar tidak melakukan sebuah informasi berupa larangan tersebut.

Perancangan sebuah *sign system* yang tepat diyakini dapat memberikan sebuah informasi yang komunikatif, menambah kesan estetik, dan menciptakan kesan kepada *audience* atau pengunjung. Pada sebuah *sign system* terdiri atas komponen *icon*, *index*, dan *symbol* sebagai elemen penyusun sebuah perancangan *sign system*. Salah satu bentuk dari *sign system* yaitu *wayfinding*.

Wayfinding merupakan sebuah bagian dari *sign system* yang berguna untuk menunjukkan suatu arah ke suatu ruang atau lingkup yang orang belum banyak mengetahuinya [20]. Berikut merupakan elemen yang terdapat dalam sebuah perancangan *wayfinding* [19]:

1. Layout mengenai fasilitas
2. Elemen bangunan penanda
3. Grafik
4. Penunjuk arah
5. Map

Sign system dan *wayfinding* merupakan bagian dari sebuah komponen *environmental graphic design*. EGD merupakan semua aspek grafis yang berada dalam ruang publik termasuk didalamnya berupa penunjuk arah, papan informasi, ornamen grafis pada bangunan, gedung, dan segala bentuk tulisan baik dua dimensi maupun tiga dimensi.

g. *Pictogram*

Pictogram atau *pictograph* adalah sebuah visualisasi *sign* berupa sebuah gambar yang diciptakan oleh manusia yang bertujuan untuk memperjelas dan mempercepat proses komunikasi tanpa menggunakan

kata atau bahasa secara baku [19]. *Pictogram* berwujud gambar sederhana yang tampak nyata dari suatu benda yang bertujuan memberikan suatu informasi tertentu. Penggambaran suatu *pictogram* bisa berupa icon, simbol atau hasil dari sebuah sketsa terhadap penggambaran suatu objek secara sederhana.

Pictogram sebagai alat komunikasi *sign system* merupakan perpaduan antara sebuah bahasa visual tanda dengan sebuah gambar sebagai cara untuk berkomunikasi dengan *audience* atau pengunjung [21]. Gambar tersebut dapat menyampaikan suatu pesan, warna, dan sebagainya sehingga bisa lebih efektif dalam proses komunikasi. Dalam perancangan sebuah *sign system*, elemen *pictogram* merupakan hasil dari analisis sebuah tempat atau objek yang kemudian digambarkan melalui sebuah sketsa sederhana sehingga membentuk sebuah icon atau logo sederhana. Yang terpenting dalam merancang sebuah *pictogram* adalah simbol tersebut harus bisa mewakili pesan apa yang ingin disampaikan kepada *audience*.

h. Pariwisata

Perkembangan sektor pariwisata di Indonesia sekarang ini semakin pesat. Sektor pariwisata dinilai dapat mendatangkan berbagai keuntungan dan akan terus dikembangkan. Pariwisata merupakan kegiatan perpindahan orang atau sekelompok orang dalam jangka waktu tertentu menuju suatu destinasi tertentu untuk memenuhi suatu kebutuhan [22]. Selain pengertian di atas, pariwisata memiliki beberapa tujuan dan manfaat diantaranya [22]:

1. Lebih memperkenalkan keindahan alam dan potensi alam yang dimiliki.
2. Meningkatkan pendapatan devisa negara dan pendapatan masyarakat sekitar pada umumnya.
3. Membuka dan memperluas lapangan pekerjaan serta mendorong kegiatan industri sampingan lainnya.
4. Meningkatkan persahabatan dan kekeluargaan antar negara.

Selain itu, tujuan lain dari pariwisata adalah mendapatkan pengalaman atau *experience* terhadap suatu tempat atau objek yang dikunjungi. Proses mendapatkan pengalaman dalam suatu kegiatan pariwisata bisa melalui media promosi yang dilakukan suatu objek wisata, proses perjalanan menuju tempat wisata, atau melalui sebuah elemen grafis dalam sebuah tempat wisata seperti papan informasi. Dalam pariwisata terdapat dua sistem informasi yaitu papan informasi pada objek wisata tersebut dan promosi berupa brosur online atau offline mengenai tempat wisata tersebut [23]. Papan informasi atau penunjuk arah dalam tempat wisata bisa berupa *sign system*. *Sign system* pada objek wisata berguna untuk menunjukkan arah, mengidentifikasi suatu tempat, dan sebagai sumber informasi. Dengan sebuah *sign system* yang baik diharapkan dapat meningkatkan pengalaman berkunjung kepada para wisatawan yang datang.