

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Studi Pustaka

Dalam perancangan ini, penulis memanfaatkan beberapa referensi dari perancangan sebelumnya yang masih relevan dengan perancangan yang akan dilakukan penulis, khususnya mengenai perancangan *Environmental Graphic Design* untuk wisata Small World Baturraden. Referensi tersebut diharapkan dapat membantu penulis dalam merancang. Berikut beberapa referensi yang menjadi acuan bagi penulis:

1.1.1 Penelitian “Perancangan *Environmental Graphic Design* Wisata Bahari Tlocor Sebagai Upaya Memperkenalkan Pariwisata di Kabupaten Sidoarjo”.

Tujuan jurnal penelitian adalah menciptakan *Environmental Graphic Design* untuk Wisata Bahari Tlocor dengan tujuan memperkenalkan pariwisata di Kabupaten Sidoarjo, yang disusun oleh Rizah Andini Nisfulaily pada tahun 2019 di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. [2]. Peneliti berbicara terkait *Environmental Graphic Design* untuk Wisata Pantai Bahari Tlocor di Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk meningkatkan jumlah kunjungan ke wisata tersebut dengan menyediakan media pendukung yang mempermudah wisatawan dalam mengunjungi lokasi tersebut. Untuk metode pengumpulan data peneliti menggunakan Metode penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan studi kasus yang berfokus pada objek Wisata Pantai Bahari Tlocor. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan dan dokumentasi lokasi subjek penelitian. Namun, dalam penelitian ini, konsep yang diterapkan dalam perancangan adalah “*awareness*” atau kesadaran, yang mencakup pemahaman informasi yang diperoleh oleh wisatawan. Hal ini menunjukkan bahwa desain EGD untuk Wisata Bahari Tlocor bertujuan untuk membantu pengunjung dengan lebih mudah. Media yang menjadi fokus dalam perancangan ini termasuk peta panduan, sistem penunjuk arah, dan rambu-rambu.

Sementara itu, media pendukungnya mencakup gantungan kunci dan brosur denah lokasi yang dapat dibawa-bawa.

Adapun yang dapat menjadi persamaan dari jurnal tersebut pada perancangan ini yaitu topik perancangannya menggunakan pendekatan studi kasus berupa objek wisata yang membahas tentang *Environmental Graphic Design*. Selain itu, menggunakan pendekatan kualitatif dengan mengumpulkan data melalui observasi. Dan pembuatan dokumentasi. Sedangkan yang menjadi perbedaan pada jurnal ini, merancang objek perancangan EGD yang ada unsur edukasi tentang Taman Small World. Tujuannya untuk menjadikan media edukasi yang berisi gambar miniatur beserta informasinya, yang mengidentifikasi tempat atau wahana sebagai fungsi menginformasikan kepada target *market* atau pengguna yang tersedia di Taman Small World Baturraden.

1.1.2 Penelitian “Perancangan *Environmental Graphic Design* Pada Agro Wisata Waduk Sidodadi Dengan Tujuan Meningkatkan Kunjungan Wisata”.

Jurnal penelitian mengenai Perancangan *Environmental Graphic Design* untuk Agrowisata di Waduk Sidodadi dengan tujuan meningkatkan kunjungan wisata disusun oleh Wahyu Rimadhani pada tahun 2020 dari Universitas Dinamika [3]. Jurnal ini dimaksudkan untuk menghasilkan dan memvalidasi suatu produk dalam bentuk pengembangan *Environmental Graphic Design* Kawasan Wisata Agro Waduk Sidodadi. Pada penelitian tersebut, Metode yang diterapkan meliputi pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, analisis SWOT, dan analisis USP. Namun, prinsip yang menjadi dasar dalam perancangan ini adalah “*awareness*” yang artinya kesadaran, yang dimana kesadaran tersebut dapat berupa kesadaran terhadap informasi yang diperoleh wisatawan guna mewakili hasil perancangan EGD Wisata Waduk Sidodadi yang dapat mempermudah pengunjung dalam memahami informasi yang diberikan. Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah peta panduan (*guide map*), yaitu peta destinasi wisata yang akan diletakkan di pintu masuk setelah parkir di

tempat parkir. *Wayfinding* merupakan panduan rute dengan petunjuk arah menuju tujuan dan rambu-rambu (*signage*) yang dirancang secara sederhana agar pesan yang disampaikan dapat sampai kepada traveler. Selain itu, dukungan juga hadir dalam bentuk media pendukungnya berupa gantungan kunci yang diambil dari logo WWS itu sendiri dan desain brosur berupa peta lokasi yang portabel, mudah dibawa kemana saja, sehingga wisatawan dapat menemukan lokasi dengan mudah.

Adapun yang dapat menjadi persamaan dari jurnal tersebut pada perancangan ini yaitu topik perancangannya dimana didalamnya membahas perancangan *Environmental Graphic Design*. Serta memiliki metode pengumpulan data yang sama yaitu metode kualitatif yang melibatkan wawancara, dokumentasi, analisis SWOT, dan analisis USP. Namun, yang membedakan jurnal ini, merancang objek perancangan EGD yang ada unsur edukasi tentang Taman Small World. Tujuannya untuk menjadikan media edukasi yang berisi gambar miniatur beserta informasinya, yang mengidentifikasi tempat atau wahana sebagai fungsi menginformasikan kepada target *market* atau pengguna, terkait fasilitas yang tersedia di wisata Small World Baturraden.

1.1.3 Penelitian “*Environmental Graphic Design* Taman Wisata Alam Punti Kayu Kota Palembang”.

Jurnal penelitian mengenai *Environmental Graphic Design* untuk Taman Wisata Alam Punti Kayu di Kota Palembang disusun oleh Andika Hafiz Pratama pada tahun 2020 dari Politeknik Palcomtech [4]. Jurnal ini bertujuan untuk membahas tentang desain grafis lingkungan di Taman Wisata Alam Punti Kayu di Palembang, yang merupakan tujuan perancangan EGD ini, berperan sebagai paru-paru kota. Namun, konsep yang diterapkan dalam perancangan adalah “Sebagai Sarana Media Promosi”, yang bertujuan untuk mengenalkan Taman Wisata Alam Punti Kayu kepada masyarakat. Hingga saat ini, kami belum memiliki desain grafis lingkungan yang sesuai. Akibatnya para pengunjung Masih

merasa bingung dalam mencari informasi tentang area taman wisata alam. Dan selalu memperhatikan peraturan universal yang berlaku, oleh karena itu bentuk papan tanda (*signage*) yang tepat untuk digunakan bersifat ikonik, simbolik serta mempunyai tujuan atau indeksikal.

Adapun yang dapat menjadi persamaan dari jurnal tersebut pada perancangan ini yaitu topik perancangannya dimana didalamnya membahas perancangan *Environmental Graphic Design*. Serta memiliki metode pengumpulan data yang sama yaitu metode wawancara, survei, dan menggunakan analisis SWOT. Sedangkan yang menjadi perbedaan pada jurnal ini, merancang objek perancangan EGD yang ada unsur edukasi tentang Taman Small World. Tujuannya untuk menjadikan media edukasi yang berisi gambar miniatur beserta informasinya, yang mengidentifikasi tempat atau wahana sebagai fungsi menginformasikan kepada target market atau pengguna yang ada di taman wisata Small World Baturraden.

1.2 Referensi Karya

1.2.1 Referensi Media Edukasi Interaktif EGD



Gambar 2.1 Referensi Media Edukasi Interaktif EGD
(Sumber: <https://pin.it/13ChYwO>)

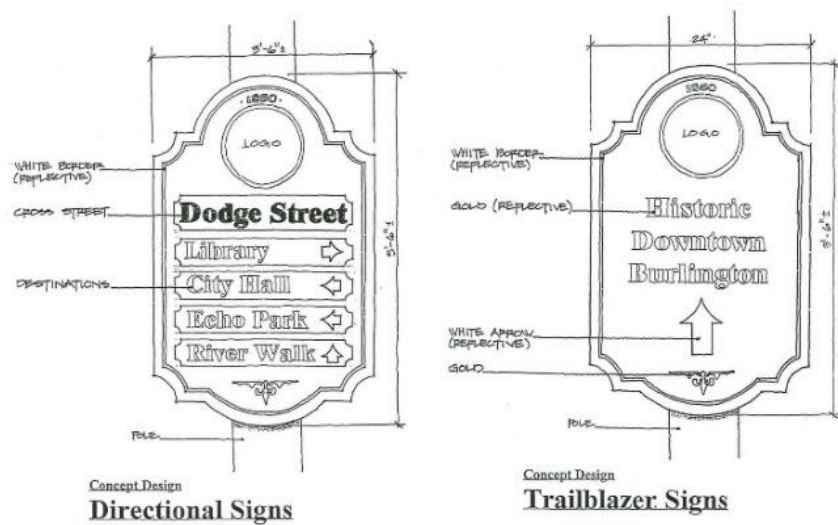
Salah satu karya Nutshell berasal dari City of Greater Dandenong, Victoria, Australia, mengunggah karyanya di Pinterest [22]. Media Edukasi Interaktif yang

dirancang Nutshell ini sebagai karya Alex Wilkie *Nature Reserve*, (Cagar Alam Alex Wilkie) adalah kawasan indah sisa hutan semak di Kota Greater Dandenong. Bekerja sama dengan tim Keterlibatan Konservasi Dewan, kami merancang dan menyampaikan tampilan interpretatif di Pusat Pengunjung. Pameran ini sangat berfokus pada pendidikan, menggunakan elemen interaktif, ilustrasi dan fotografi untuk berbagi kisah keanekaragaman hayati lokal dengan khalayak luas.

Konsep yang digunakan pada Media Edukasi Alex Wilkie *Nature Reserve*, (Cagar Alam Alex Wilkie) ini terbuat dari papan yang berbentuk kotak dan terdapat gambar macam-macam binatang serta penjelasannya di setiap sisinya. Hal ini dapat dijadikan acuan oleh penulis untuk merancang Media Edukasi Interaktif EGD sebagai objek wisata dengan konsep bentuk yang menarik dan menjadikan tingkat perkembangan anak sehingga tidak Taman Small World Baturraden bukan hanya sebagai tempat rekreasi, tetapi juga sebagai tempat untuk belajar.

1.2.2 Referensi *Wayfinding Sign dan Signage*





Gambar 2.2 Referensi *Wayfinding Sign* dari Wisconsin
(Sumber: <https://wedc.org/blog/wayfinding-2020-community-signage-for-todays-main-street/>)

Salah satu karya Joe Lawniczak berasal dari Washington Barat Madison, USA, mengunggah karyanya di Blog [7]. *Wayfinding Signage* yang dirancang Joe Lawniczak ini sebagai karya Wisconsin *Main Street, Manual for Uniform Traffic Control Device* (Manual untuk Perangkat Kontrol Lalu Lintas Seragam) dimulai pada tahun 1948, dengan versi terbaru dibuat pada tahun 2009.

Konsep yang digunakan pada *wayfinding dan signage* Wisconsin ini dari tanda di atas meliputi huruf berukuran minimal 3 inci, semuanya huruf besar, dengan panah yang sesuai berukuran sama. Tampilan tanda keseluruhan biasanya berukuran lebar 36 hingga 42 inci dan tinggi 60 hingga 66 inci dan dipasang pada tiang. Dapat dijadikan acuan oleh penulis untuk merancang sistem *wayfinding* dan *signage* objek wisata dengan konsep bentuknya yang menarik untuk audiens agar menarik perhatian oleh wisatawan yang berkunjung, dan untuk warnanya nanti diganti warna biru tua sesuai dengan konsep yg ditentukan pada Small World Baturraden.

1.2.3 Referensi *Pictogram*



Gambar 2.3 Referensi *Pictogram*

(Sumber: <https://www.behance.net/gallery/11228527/Touristic-icon-design>)

Salah satu karya berupa *pictogram* dari Yoonjae Kim yang berasal dari San Francisco, CA, USA mengunggah karyanya di Behance [8]. *Pictogram* yang dirancang Yoonjae Kim sebagai bagian dari aplikasi perjalanan seluler yang dipersiapkan untuk pekerjaan kelulusan Yoonjae Kim.

Pada karya ini, peneliti menjadikan karya sebagai acuan dalam pemilihan warna yang akan diterapkan, dengan beberapa media dan ukuran. Konsep yang digunakan dalam *pictogram* ini dengan menggabungkan ciri khas semua sudut ikon dibulatkan dan memiliki ketebalan yang sama sebesar 4pt, dirancang dalam persegi 120x120pt. Dapat dijadikan acuan oleh penulis untuk merancang sistem

pictogram objek wisata dengan konsep *icon* minimalis pada *pictogram* tersebut yang mudah dipahami dengan perpaduan miniatur di dalam desainnya.

1.2.4 Referensi *Guide Map*



Gambar 2.4 Referensi *Guide Map*

(Sumber: <https://www.behance.net/gallery/25099651/Muzeon-Parks-logo-and-brand-identity>)

Karya yang diunggah oleh Yasno branding agency dan Ekaterina Voronina berasal dari Moscow, Russian Federation ini mencoba membuat *guide map* Muzeon Museum Park [9] yang membutuhkan media komunikasi dan dapat memberikan informasi serta pengetahuan tentang Muzeon Museum Park kepada para pengunjung.

Konsep yang digunakan dalam *guide map* ini yaitu dengan motif kontras menjadi dasar identitas merek taman tersebut. Di setiap elemen tema terlihat terang dan teduh, budaya dan alam. Material modern dipadukan dengan kayu, aksesoris cerah, dengan aksesoris netral. Tipografi dan ilustrasi hitam-putih menekankan

hubungan Taman Muzeon dengan seni abad ke-20 dan peran uniknya dalam kehidupan budaya Moskow. Dapat dijadikan acuan oleh penulis untuk merancang *Environmental Graphic Desain* karena setiap elemennya terlihat terang dan cocok untuk budaya dan alam.

1.3 Dasar Teori

Dalam dasar teori ini, terdapat berbagai teori yang 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 perancangan EGD Wisata Taman Small World Baturraden sebagai berikut.

1.4 Definisi Teori

1.4.1 Pariwisata

Pariwisata adalah perjalanan sementara dari satu tempat ke tempat lain, yang dilakukan bukan untuk mencari nafkah di tempat wisata yang dikunjungi, tetapi untuk tujuan pariwisata dan hiburan semata. Untuk menjadi destinasi yang menarik dan sesuai bagi kegiatan pariwisata, suatu tempat perlu memiliki komponen pariwisata [14].

1.4.2 Jenis Pariwisata

Jenis-jenis pariwisata mencakup beberapa jenis pariwisata antara lain yang meliputi [14]:

1. Jenis pariwisata menurut letak geografis:
 - a. Pariwisata lokal (*local tourism*), pariwisata lokal, terutama, memiliki cakupan yang terbatas dan terfokus pada lokasi tertentu.
 - b. Pariwisata daerah (*regional tourism*), ini merujuk pada pariwisata yang memiliki cakupan lebih besar daripada pariwisata lokal, tetapi lebih kecil daripada pariwisata nasional.

- c. Pariwisata Nasional (*national tourism*), ini mengacu pada pariwisata yang dikembangkan di dalam batas wilayah suatu negara.
 - d. Pariwisata Regional-Internasional (*regional-international tourism*), ini adalah pariwisata yang berkembang dalam wilayah Internasional yang terbatas, tetapi melibatkan lintas batas dua atau tiga Negara.
2. Jenis pariwisata menurut tujuan khususnya:
- a. Pariwisata bisnis (*business tourism*) ini adalah perjalanan yang bertujuan untuk kegiatan bisnis seperti rapat, pameran, dan kegiatan lainnya.
 - b. Pariwisata liburan resor (*vacancy tourism*) ini adalah perjalanan yang tujuannya adalah untuk berlibur.
 - c. Pariwisata pendidikan (*education tourism*) perjalanan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman, seperti studi wisata.
 - d. Wisata spiritual atau wisata ziarah (*pilgrim tourism*) Ini merujuk pada perjalanan ke tempat-tempat suci yang dipuja oleh agama tertentu untuk tujuan keagamaan.
3. Jenis pariwisata menurut jumlah wisatawan, yaitu:
- a. *Individual Tour* (wisata perorangan) Ini adalah perjalanan wisata yang dilakukan oleh satu orang atau pasangan suami-istri.
 - b. *Family Group Tour* (wisata keluarga) Ini adalah perjalanan wisata yang dilakukan oleh sekelompok anggota keluarga yang memiliki hubungan kekerabatan satu sama lain.
 - a. *Group Tour* (wisata rombongan) Ini adalah perjalanan wisata yang dilakukan secara berkelompok dan dipimpin oleh seseorang yang bertanggung jawab atas keselamatan dan kebutuhan anggotanya, biasanya terdiri dari setidaknya 10 orang.

Menurut kesimpulan bahwa pada dasarnya tempat pariwisata di Small World adalah bagian dari wisata alam di Baturraden yang mempunyai peran penting dalam kegiatan yang bertujuan untuk menghabiskan waktu luang, bersenang-senang, bersantai, dan termasuk bentuk jenis pariwisata pendidikan (*education tourism*).

Wisata edukasi merupakan suatu konsep perjalanan yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman mengenai topik tertentu. Wisata edukasi dapat mengambil banyak arah berbeda dan melayani berbagai minat pengunjung, seperti memuaskan keingintahuan tentang orang lain, bahasa dan budaya mereka, meningkatkan minat terhadap lingkungan alam, flora dan fauna, atau menjelajahi objek warisan budaya dan situs sejarah. Wisata edukasi menjadikan wadah pembelajaran tanpa memandang usia dan secara bertahap dapat berkembang menjadi metode pendidikan alternatif. Ini merupakan bentuk baru pengembangan pendidikan berkat ilmu yang diperoleh selama kegiatan wisata.

Selain itu, semua aktivitas ini dapat memberikan manfaat bagi pelaku kekerasan baik secara fisik maupun psikologis, baik dalam jangka pendek maupun panjang. Small World Baturraden memiliki beraneka ragam fasilitas dan wahana, serta memiliki luas 2 hektar. Maka dari itu dibutuhkan EGD yang komunikatif agar dapat membimbing kemana wisatawan ingin pergi di area Small World Baturraden.

1.5 Landasan Teori

1.5.1 *Environmental Graphic Design (EGD)*

Ruang lingkup EGD mencakup rambu-rambu, sistem penunjuk arah, desain pameran, desain informasi, *pictogram*, dan pembuatan tempat. *Environmental Graphic Design (EGD)* atau dikenal sebagai grafis lingkungan, adalah segala bentuk grafis dalam suatu lingkungan, EGD pada suatu daerah khususnya destinasi wisata sangatlah penting karena informasi yang disajikan dengan menarik akan meningkatkan minat pengunjung [14]. Jadi proyek EGD mungkin melibatkan arsitek, desain interior, desain lanskap, serta desain industri. Ada tiga jenis dukungan untuk sebuah rancangan EGD, yaitu sistem penunjuk arah dan rambu-rambu, serta desain informasi [10].

Sebuah destinasi wisata memerlukan EGD karena di dalamnya terdapat berbagai objek benda memerlukan informasi tidak hanya untuk menjelaskan apa yang ada di sana tetapi juga suasana seperti apa yang ada di objek itu dan memberikan gambaran kepada pengunjung bagaimana objek itu hidup pada masanya. Unsur dasar dalam EGD ada tiga, antara lain [3]:

1. *Wayfinding* dan *Signage*, dimana EGD mempunyai fungsi untuk memandu dan membawa pengunjung menuju suatu lokasi.
2. *Placemaking* (pembuatan tempat) yang memberikan identitas suatu lokasi.
3. *Interpretation* (interpretasi) yang berfungsi untuk memaparkan informasi berasal dari pemikiran yang mendalam dan juga dipengaruhi oleh latar belakang untuk sebuah tempat agar dapat diinterpretasikan dan dimengerti.

1.5.2 *Icon, Symbol, Indeks*

Menurut konsep semiotika C. S Pierce [16] menitik beratkan pada hubungan tiga arah atau trikotomi antara tanda-tanda dalam karya sastra:

1. *Icon* adalah suatu tanda yang di dalamnya terdapat hubungan antara tanda yang diungkapkan dengan apa yang diungkapkan keduanya secara ilmiah formal. Dalam kata lain, ikon adalah hubungan antara suatu tanda dengan objek atau referensi yang serupa, seperti gambar potret dan peta. Secara sederhana, ikon dijelaskan sebagai tanda persamaan antara objek yang diwakilinya dan benda aslinya.
2. *Symbol* merupakan tanda yang mencerminkan keterkaitan alami antara penanda dan petanda. Simbol adalah suatu bentuk yang menandai sesuatu selain representasi dari bentuk simbol itu sendiri. Sebuah tanda yang membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam setelah terkait dengan suatu objek.
3. *Indeks* adalah suatu tanda yang menunjukkan keterkaitan alamiah antara tanda dan petanda, yang bisa berupa hubungan sebab-akibat atau langsung merujuk pada kenyataan. *Indeks* adalah tanda yang ada dalam hubungan karena adanya hubungan referensi yang berkelanjutan. Dengan singkat, *indeks* mencerminkan

hubungan sebab-akibat antara tanda, karena tanda dalam *indeks* tidak akan muncul tanpa keberadaan tandanya.

1.5.3 *Sign System*

Sign system merupakan rangkaian simbol visual dan simbol grafis yang dimaksudkan untuk mendukung komunikasi manusia. Dalam bentuk kumpulan rambu penunjuk arah *individual* dirancang untuk mengidentifikasi atau memandu lalu lintas dan suatu kompleks atau sekelompok bangunan [13]. Unsur-unsur teori ini hendak dirancang dengan menggunakan tanda-tanda sebagai suatu sistem yang harus didasarkan pada elemen-elemen perancangan, seperti bahan, bentuk, warna dan unsur-unsur perancangan lainnya. Tanda ini mempunyai fungsi untuk memberi petunjuk dan mengumumkan letak suatu benda dan lokasi berada. Melalui desain signage, termasuk tanda-tanda yang menunjukkan arah ke lokasi seperti miniatur bangunan, toilet, dan lain-lain, disusun untuk memberi petunjuk tentang aktivitas yang diizinkan, peringatan, dan larangan. Untuk membantu masyarakat memahami sistem tanda tersebut, dibagi menjadi beberapa kelompok, yaitu:

1. *Directional Sign*, ini adalah tipe sistem papan penunjuk arah yang memberikan informasi yang berguna untuk membantu orang atau pengunjung agar tidak kehilangan arah saat berada di suatu lokasi.
2. *Identification Sign*, ini adalah sistem penunjuk lokasi yang memberikan informasi, membantu orang atau wisatawan menemukan tempat yang ingin mereka kunjungi dengan lebih mudah.
3. *Service Sign*, ini adalah sistem rambu mengenai layanan, yang sangat membantu masyarakat atau pengunjung dalam menemukan layanan yang mereka butuhkan dengan mudah ketika berada di suatu tempat.
4. *Information Sign*, ini adalah tipe sistem penunjuk informasi yang sangat berguna untuk membantu masyarakat atau pengunjung ketika mereka memerlukan informasi tertentu selama berada di suatu tempat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya objek pariwisata di Small World merupakan salah satu wisata alam di Baturraden yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan yang bertujuan untuk mengisi waktu luang, bersenang-senang, dan bersantai. Perancangan EGD pada *sign system* ini mencakup jenis *Information Sign* (tanda informasi).

1.5.4 *Wayfinding*

wayfinding berkaitan erat dengan perancangan EGD sebagai media informasi wisata Taman Small World Baturraden karena tujuannya adalah untuk membantu wisatawan dalam navigasi dan orientasi di sekitar taman. *Wayfinding* merujuk pada kemampuan seseorang untuk menemukan dan memahami jalur yang benar atau rute yang optimal menuju tujuan tertentu. Dalam konteks wisata, *wayfinding* berfokus pada memberikan panduan yang jelas kepada pengunjung agar mereka dapat dengan mudah menemukan atraksi, fasilitas, dan area penting lainnya di taman. *Wayfinding* dipasang di setiap sudut jalan untuk membantu pengunjung dengan mudah menemukan tujuan mereka tanpa harus bertanya terlalu banyak dan tanpa harus mengingat jalan [14]. Namun, Disamping bertujuan untuk memberikan petunjuk arah, informasi, dan identifikasi di suatu wilayah, relevansi teori *wayfinding* dalam perancangan EGD untuk Taman Small World Baturraden sebagai navigasi yang menggunakan prinsip-prinsip *wayfinding*, perancangan EGD dapat membantu wisatawan menavigasi taman secara lebih efisien. Informasi yang disajikan dalam EGD harus jelas, mudah dipahami. Pengalaman pengunjung yang lebih baik dengan memfasilitasi *wayfinding* yang baik, wisatawan akan merasa lebih percaya diri dan santai nyaman saat menjelajahi Taman Small World Baturraden. Mereka akan mengalami pengalaman yang lebih menyenangkan karena tidak kesulitan dalam mencari tempat tujuan mereka. Keamanan dan keselamatan *wayfinding* yang efektif juga berperan penting dalam keamanan dan keselamatan wisatawan. Dengan menerapkan teori *wayfinding* dalam perancangan EGD Taman Small World Baturraden dapat meningkatkan

kemudahan navigasi dan orientasi bagi pengunjung. Hal ini akan berdampak pada tingkat kepuasan pengunjung, citra taman sebagai destinasi wisata yang profesional, serta meningkatkan reputasi taman sebagai tempat yang ramah dan mudah untuk dijelajahi oleh semua orang.

1.5.5 *Pictogram*

Teori *pictogram* berkaitan dengan perancangan EGD sebagai media informasi wisata Taman Small World Baturraden dengan cara menggunakan gambar-gambar atau simbol-simbol yang dapat dipahami dan diinterpretasikan oleh wisatawan. *Pictogram* adalah representasi grafis dari objek, tempat, atau konsep yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dengan cara yang jelas dan universal, tanpa menggunakan kata-kata atau bahasa tertulis. Dari penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa *Pictogram* dapat dipakai untuk memberikan arahan menggunakan simbol-simbol gambar yang sederhana [15]. Relevansi teori *pictogram* dalam perancangan EGD untuk Taman Small World Baturraden adalah sebagai komunikasi universal wisatawan yang berkunjung ke Taman Small World Baturraden dapat menyampaikan informasi dengan cara yang dapat dipahami oleh semua orang tanpa memperhatikan latar belakang bahasa atau budaya mereka. Wisatawan dapat dengan mudah mengidentifikasi dan mengarahkan diri mereka ke tempat-tempat yang ingin mereka kunjungi. Meningkatkan Aksesibilitas beberapa wisatawan mungkin memiliki keterbatasan bahasa tertulis atau masalah pendengaran.

Pictogram memberikan cara alternatif untuk menyampaikan informasi yang memungkinkan semua orang, termasuk mereka dengan keterbatasan, dapat mengakses informasi dengan mudah. Dengan memanfaatkan teori *pictogram* dalam perancangan EGD, Taman Small World Baturraden dapat menyediakan pengalaman yang lebih baik bagi wisatawan dalam hal navigasi, orientasi, dan penggunaan fasilitas. Hal ini akan membantu meningkatkan tingkat kepuasan

wisatawan dan mengoptimalkan pengalaman mereka selama berada di taman tersebut.

1.5.6 Tipografi

Teori tipografi berkaitan dengan perancangan EGD sebagai media informasi wisata Taman Small World Baturraden dengan cara mempertimbangkan penggunaan huruf, tata letak, ukuran, dan gaya tipografi yang tepat untuk menyampaikan pesan agar jelas dan efektif kepada wisatawan. Penerapan prinsip-prinsip tipografi yang baik dalam perancangan EGD akan memberikan dampak positif terhadap kemudahan pemahaman, orientasi, dan kesan keseluruhan yang diberikan kepada pengunjung. Dari hasil penelitian yang sudah dijelaskan sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa tipografi merupakan seni memanipulasi huruf-huruf agar mudah dibaca dan memiliki keindahan estetika [15]. Peran tipografi adalah untuk menyampaikan ide atau informasi dari halaman kepada pengamat ketika merencanakan pekerjaan desain [16]. Berikut jenis-jenis tipografi yaitu:

1. Roman, Font serif, yang memiliki garis-garis kecil pada setiap hurufnya, termasuk jenis tipografi seperti Times New Roman dan Georgia. Dalam konteks desain grafis, font serif mencerminkan kesan klasik, anggun, kokoh, lemah gemulai, dan feminim.
2. Egyptian, Serif adalah gaya huruf yang menampilkan ciri-ciri seperti meja. Berbeda dengan huruf Romawi, ketebalan huruf Mesir adalah sama di semua hurufnya. Contoh font Mesir meliputi Rockwell dan Typo Slab-Serif. Gaya huruf ini menciptakan kesan yang kuat, kokoh, berotot, dan stabil.
3. Sans Serif, Font sans serif, yang juga dikenal sebagai tanpa sirip, tidak memiliki dekorasi di ujung hurufnya, memiliki ketebalan yang konsisten, tidak tipis atau tebal. Gaya huruf ini menciptakan kesan modern, kontemporer, dan efisien. Contoh font sans serif meliputi Arial, Century Gothic, Futura, Helvetica, Lucida Grande, Trebuchet MS, dan Verdana.

4. *Script, Handwriting* adalah karakter huruf yang ditulis tegak lurus menggunakan pena, pensil, atau kuas. Gaya tulisan ini sering ditandai dengan kemiringan ke kanan. Kesannya cenderung personal dan intim.

Font yang cocok dengan konsep “edukasi” adalah sans serif karena memiliki ketebalan yang konsisten, tanpa dekorasi tambahan, dan memiliki kesan yang padat. Sans Serif mengandung kesan visual yang nyaman dan menarik. Teori tipografi dalam perancangan EGD untuk Taman Small World Baturraden adalah sebagai meningkatkan keterbacaan EGD, wisatawan akan lebih mudah membaca dan memahami informasi yang disampaikan jika teksnya jelas dan terbaca dengan mudah. Tipografi yang konsisten dan cocok dengan identitas visual Taman Small World Baturraden dapat membantu memperkuat merek dan citra taman tersebut. Hal ini akan membantu meningkatkan tingkat kepuasan pengunjung dan memberikan dampak positif pada citra dan reputasi taman sebagai destinasi wisata yang menarik dan profesional.

1.5.7 *Layout*

Layout merupakan susunan unsur-unsur desain yang berkaitan dalam suatu bidang sehingga membentuk tatanan yang artistik. Secara umum komposisi *layout* adalah penataan suatu ruang atau kawasan. Beberapa elemen penting dalam *layout* adalah *layout* melibatkan unsur teks, unsur visual, dan unsur lainnya. Fokus utama dari *layout* adalah menyajikan informasi yang komunikatif dan dapat dipahami dengan mudah oleh pembaca, baik secara visual maupun tekstual [2]. Ini adalah prinsip-prinsip dasar dalam tata letak:

1. Prinsip keseimbangan, terdiri dari dua jenis, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Dalam keseimbangan simetris, sisi-sisi yang berlawanan harus memiliki kesamaan untuk menciptakan keselarasan. Sementara pada keseimbangan asimetris, objek-objek tidak harus seimbang atau seimbang.

2. *Sequence* (urutan), Urutan perhatian dalam layout atau aliran pandangan mata saat melihat layout, dimana tata letak yang baik mampu menonjolkan informasi yang penting.
3. *Emphasis* (penekanan), ini mencakup pemberian penekanan pada bagian-bagian tertentu dari layout, yang membantu pembaca untuk lebih terfokus pada bagian yang penting atau relevan.
4. *Unity* (kesatuan), ini melibatkan penciptaan kesatuan dalam desain secara keseluruhan. Semua elemen yang digunakan harus terkait satu sama lain dan disusun secara logis.

Jenis *layout* yang sesuai dengan konsep “edukasi” adalah yang berjenis *Sequence* (urutan) karena memiliki prinsip berfokus pada bagian elemen-elemen disusun dalam urutan yang logis. Urutan yang baik membantu pengunjung mengikuti alur cerita atau informasi dengan mudah dalam memahami konsep edukasi pada pembelajaran urutan yang teratur membantu pengunjung memahami materi secara bertahap. Misalnya urutan langkah-langkah dalam eksperimen.