

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab sebelumnya, penulis telah membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, manfaat masalah. Pada penyusunan Perancangan *Environmental Graphic Design* Desa Wisata Panembangan *Tourism* sebagai media informasi, penulis melakukan studi pustaka, review referensi karya dan merumuskan landasan teori. Pada bagian studi pustaka berisikan tentang 3 karya tulis yang memiliki kesamaan dengan penelitian penulis. Begitu juga referensi karya, terdapat 3 karya desain yang dijadikan acuan penulis sebagai referensi perancangan.

2.1 Studi Pustaka

Bagian ini berisikan perbandingan perancangan terdahulu yang pernah membahas hal yang sama. Tujuan dari perbandingan ini adalah agar perancangan bisa mendapatkan informasi sejenis dari perancangan sebelumnya supaya bisa menentukan perbedaan dan penempatan posisi perancangan ini. Perbandingan perancangan tersebut meliputi perancangan:

2.1.1 Penelitian dengan judul “Perancangan *Environmental Graphic Design* Sebagai Media Informasi Di Pasar Kaulinan Menes”

Penelitian dengan judul “Perancangan *Environmental Graphic Design* Sebagai Media Informasi Di Pasar Kaulinan Menes” yang ditulis oleh Dwi Kartika Millania, Syarip Hidayat dan Siti Desintha dari Universitas Telkom Bandung pada tahun 2022[7]. Penelitian ini merancang *environmental graphic design* sebagai media informasi Pasar Kaulinan Menes. Pasar Kaulinan Menes merupakan pasar digital yang menjual berbagai macam kuliner khas Banten. Tidak hanya itu pasar Kaulinan Menes juga terdapat penampilan kesenian dan permainan tradisional yang dapat digunakan oleh pengunjung. Dalam penelitian ini terdapat permasalahan kurang dikenalnya Pasar Kaulinan Menes oleh masyarakat luas. Selain ini penurunan jumlah pengunjung akibat pandemi covid-19 juga menjadi salah satu

permasalahannya. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuat informasi tentang pasar Kaulinan Menes supaya menjadi mudah diakses oleh pengunjung, hal ini dilakukan dengan membuat pembaharuan konsep bagi pasar Kulinan Menes. Adapun Dwi dalam penelitiannya menggunakan metode observasi, studi literatur, dan kuesioner dengan menghasilkan sebuah gagasan untuk membuat konsep baru pada *signage* dan *wayfinding* untuk menarik perhatian dan minat pengunjung. Dalam perubahan konsepnya kali ini lebih mengedepankan kebudayaan lokal banten pada desainnya.

Perbedaan pada perancangan ini adalah pada yaitu pada analisis datanya. Adapun persamaan dalam perancangan ini yaitu pada metode perancangannya dengan metode literatur, observasi dan wawancara. Dengan menggunakan metode ini penulis bisa mendapatkan informasi dari narasumber secara langsung serta dari peneliti sebelumnya yang merancang penelitian mengenai *sign system* dan *wayfinding*.

2.1.2 Penelitian dengan judul “Perancangan *Sign System* Dan *Wayfinding* Pada Museum Tsunami Aceh”

Penelitian dengan judul Perancangan *Sign System* dan *Wayfinding* Pada Museum Tsunami Aceh” yang ditulis Risa Nursabila dan Tri Cahyo dari Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2022[8]. Penelitian ini berisikan bagaimana menciptakan *sign system* dan *wayfinding* pada Museum tsunami Aceh. Hal pertama yang dibahas dalam penelitian ini adalah pentingnya *sign system* Museum tsunami Aceh. Tidak adanya *sign system* pada suatu tempat menjadikan masyarakat akan kesulitan dalam menentukan arah tujuannya. Selain itu dalam proses perancangannya ada beberapa hal yang harus dihindari terlebih dahulu, seperti pemakaian tanda yang berlebihan sehingga *audience* akan kesulitan dalam memahaminya. Peletakan *sign system* pada tempat kurang strategis dengan tingkat keterbacaan yang kurang baik mengakibatkan kurangnya efektivitas dari *sign system*. Selain itu penggunaan warna dan tekstur material yang digunakan juga mempengaruhi tingkat informasi yang disampaikan. Ukuran dan jenis huruf yang digunakan serta pencahayaan juga berpengaruh.

Perbedaan pada perancangan ini adalah pada objek penelitian yaitu Desa wisata Panembangan dengan tujuan untuk memberikan informasi dan penunjuk arah tata letak destinasi wisatanya, sehingga wisatawan dapat berkunjung ke destinasi yang ada di Desa Panembangan. Sedangkan persamaan dalam perancangan ini adalah teori yang dipakai, sehingga dapat membantu penulis sebagai referensi dalam perancangan *Environmental graphic design*.

2.1.3 Penelitian dengan judul “Perancangan Grafis Lingkungan Desa Wisata Nagata Nagari Talang Anau”

Penelitian dengan judul “Perancangan Grafis Lingkungan Desa Wisata Nagata Nagari Talang Anau” yang ditulis oleh Zainul Fakri, Aryoni Ananta, Fadlul Rahman dari Institut Seni Indonesia Padangpanjang pada tahun 2022[9]. Penelitian ini membahas tentang Desa Wisata Nagata Nagari Talang Anau, dimana wisata Nagata Nagari Talang Anau merupakan desa wisata yang baru dirintis pada tahun 2020 yang dikelola oleh Pokdarwis. Menurut Zainul karena desa wisata ini baru maka banyak kekurangan dan permasalahan pada segi fasilitas kepengurusan dan promosi yang dilakukan. Desa Wisata Nagata memiliki berbagai potensi seperti cagar budaya Talempong Batu, Bumi perkemahan Puncak Parantian, Gua Luak Begak, Gua Bawah Burai, Pondok thafidz dan argo wisata pertanian jeruk. Letaknya yang berada di daerah perbukitan dan lembah dengan kondisi jalan sempit dan rusak menimbulkan kekhawatiran dari pengelola dan pengunjung terkait keselamatan. Dari permasalahan tersebut Zainal merancang sebuah ide untuk membuat grafis lingkungan untuk menjamin keselamatan dan keberlangsungan pengunjung. Zainal juga menyebutkan bahwa grafis lingkungan berperan penting sebagai penunjuk dan pemberi informasi dan juga sebagai alat untuk keselamatan wisatawan yang berkunjung. Apabila suatu daerah dan ruang publik tidak adanya *sign system* menjadikan kesulitan orang-orang dalam menentukan arah tujuannya.

Perbedaan pada perancangan diatas dengan perancangan penulis yaitu pada tujuan, dimana dalam perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi agar pengunjung tau terkait persebaran destinasi wisata yang ada di Desa Panembangan. Sedangkan persamaan pada perancangan ini adalah pada metode penelitian dan

metode analisis data. Dimana nantinya perancangan diatas akan membantu penulis dalam mengumpulkan data dan menganalisis data.

2.2 Referensi Karya

Dalam perancangan ini diperlukan adanya karya sejenis yang bisa dijadikan sebuah referensi penulis. Referensi karya ini dapat menunjang perancangan pembuatan *environmental graphic design*. Berikut beberapa karya yang menjadi referensi bagi penulis, yaitu:

2.2.1 Agropilita Seed Town



Gambar 2. 1 Agropilita Seed Town
(Sumber <https://www.instagram.com/nusae/>)

Gambar di atas merupakan hasil perancangan dari studio desain Nusae pada tahun 2023. Karya ini merupakan perancangan *environmental graphic design* Argopilita Seed Town [10]. Pada karya ini desain yang dibuat menggunakan satu konsep. Konsep desain yang diterapkan adalah gaya desain *Natural organic minimalism* dengan mengutamakan kesederhanaan. Konsep desain tersebut yang akan dijadikan referensi bagi penulis, dimana konsep yang akan digunakan adalah desain yang dapat merepresentasikan dan memberikan kesan alam. Maka dari itu referensi tersebut bisa diterapkan pada Desa Panembangan karena sama-sama mengusung konsep desain *Natural organic minimalism*.

2.2.2 *Design of guidance system for Shenzhen Futian Mangrove Ecological Park*



Gambar 2. 2 Design of guidance system for Shenzhen Futian Mangrove Ecological Park
(Sumber <https://www.behance.net/>)

Gambar di atas merupakan perancangan yang dibuat oleh Daria Yang. Perancangan ini di unggah ke situs Behance pada tanggal 16 Desember 2021 oleh akun Daria Yang dan sudah 10.500 view. Daria Yang merupakan seorang desain grafis asal Taiwan[10]. Perancangan *wayfinding* di Taman Ekologi Mangrove ini dirancang dengan konsep desain yang bertujuan untuk menyampaikan nilai-nilai ekologi dan konservasi taman kepada pengunjung secara jelas dan efektif. Bentuk dari tanda-tanda penunjuk jalan atau *sign* di taman ini diambil dari elemen-elemen lingkungan dan alam sekitar, sehingga menciptakan kesan yang sejalan dengan tema Taman Mangrove. Konten yang dimuat tidak hanya berisikan tulisan informasi saja melainkan juga terdapat piktogramnya agar mudah dipahami. Penggunaan konsep desain dan bentuk dari *wayfinding* ini tidak hanya fungsional, tetapi juga estetis dan harmonis dengan lingkungan alam sekitarnya.

Dalam proses perancangan *environmental graphic design* Desa Wisata Panembangan, penulis menggunakan perancangan di atas sebagai referensi. Karena konsep desain dan elemen yang digunakan dalam perancangan di atas sangat menarik dan relevan. Penggunaan konsep desain dan bentuk yang berasal dari lingkungan sekitar serta penggunaan piktogram, akan dijadikan referensi dalam perancangan ini.

2.2.3 Naoetsu Umimachi Art



Gambar 2. 3 Naoetsu Umimachi Art
(Sumber:<https://www.ndc.co.jp>)

Gambar di atas merupakan hasil perancangan dari Nipon Design Center pada tahun 2021. Karya ini merupakan perancangan *environmental graphic design* Naoetsu Umimachi Art[11]. Naoetsu Umimachi Art ini diadakan di distrik Naotsu, Prefektur Niigata, Jepang. Pembuatan karya ini dibuat berdasarkan pada letak kota yang berada di tepi laut serta orang-orang yang mengunjungi Naoetsu. Orang-orang yang datang mengekspresikan dirinya melalui grafis dengan warna biru serta putih, lalu menggambar beraneka ragam bentuk wajah. Oleh karena itu, desain ini memanfaatkan unsur visual alami dari goresan pengunjung tersebut. Unsur visual tersebut dijadikan referensi dalam perancangan *environmental graphic design* Desa Wisata Panembangan. Elemen visual dan piktogram pada perancangan ini akan dibuat garis line yang merepresentasikan potensi alam di Desa panembangan. Dengan demikian, desain ini tidak hanya mencerminkan karakteristik unik dari lokasi, tetapi juga menciptakan kesan alami dari lingkungan sekitar.

2.3 Dasar Teori

Dasar teori adalah teori-teori dan hasil penelitian yang dijadikan dasar teori pada penelitian ini. Teori ini nantinya akan digunakan sebagai dasar dalam merancang *Environmental graphic design*.

2.3.1 Landasan Konseptual

Dalam landasan konseptual menjelaskan tentang beberapa teori yang akan digunakan dalam perancangan ini. Teori yang akan dibahas memiliki keterkaitan dari beberapa referensi jurnal sebagai acuan dalam kepenulisan ini.

a. Desa wisata

Menurut Inskeep menyebutkan bahwa desa wisata adalah desa dengan konsep pariwisata, dimana sekelompok kecil wisatawan memilih untuk tinggal di dalam atau di dekat kehidupan tradisional atau di desa-desa terpencil untuk memahami kehidupan desa dan kebudayaan setempat[12]. Adapun menurut Nuryanti mendefinisikan desa wisata adalah suatu bentuk integrasi, antara aksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam konteks kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku[13]. Unikny pada desa wisata ini menawarkan satu kesatuan antara tata cara dan tradisi yang ada pada desa tersebut. Dengan demikian, desa wisata menjadi tempat sebagai destinasi wisata untuk merasakan dan memahami tentang kehidupan desa secara langsung.

Desa wisata merupakan sebuah daerah pedesaan dengan daya tarik khusus yang menjadi daerah tujuan wisata. Pada desa wisata penduduk desa masih memegang tradisi, budaya dan aktifitas penduduk seperti bertani, berkebun, serta berternak. Dengan adanya faktor tersebut akan memberikan kesan khas dari desa itu sendiri.

Unsur pembentuk desa wisata yaitu pemahaman akan unsur yang ada pada desa wisata seperti; lingkungan, alam, budaya masyarakat, arsitektur, sosial ekonomi, struktur tata ruang, aspek historis serta kemampuan dan pengetahuan lokal masyarakat[14]. Setiap unsur tersebut saling berkaitan dan memiliki peran

masing-masing. Oleh karena itu, Kerjasama dan pemahaman antara semua pihak yang terlibat sangat penting dalam pembentukan desa wisata

Berdasarkan unsur pembentuk desa wisata, Desa Panembangan dapat disebut sebagai desa wisata. Unsur pembentuk tersebut meliputi adanya potensi alam, aktifitas masyarakat budaya dan tradisi lokal. Desa Panembangan menawarkan destinasi wisata seperti Wisata mina padi. Kelompok pengolah dan pemasaran hasil perikanan seperti Poklasar Bunda Madani dan Poklasar Umi Mandiri, serta Budidaya ikan mas Langgas Farm. Area edukasi ecopounding dan Rumah Gamelan Sido. Mandi uap ala kuda, wisata Sukan River Tubing, dan wisata religi Makam Singadipa. Di desa panembangan juga terdapat sebuah tradisi, tradisi merupakan sebuah kebiasaan yang dilakukan secara berulang-ulang dengan cara yang sama. Tradisi yang ada dan dilaksanakan setiap tahun adalah haul singadipa dan tahlilan di makam pada bulan ramadhan. Oleh karena itu, Desa Panembangan adalah contoh bagus dari unsur-unsur pembentuk desa wisata yang dapat digabungkan untuk menciptakan pengalaman wisata yang kaya dan beragam.

Berdasarkan teori di atas penulis menyimpulkan bahwa Desa Panembangan merupakan desa wisata yang menawarkan tata cara, tradisi desa dan juga potensi yang ada. Penulis menggunakan teori ini sebagai landasan konsep dalam meneliti Desa Wisata Panembangan.

b. Desain Komunikasi visual

Menurut kusirianto Desain Komunikasi Visual merupakan cabang dari ilmu desain yang mempelajari tentang konsep komunikasi dan ungkapan kreatif menggunakan berbagai media untuk menyampaikan sebuah pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen grafis seperti bentuk dan gambar, tipografi, serta komposisi warna dan *layout*[15]. Dengan demikian desain komunikasi visual adalah proses komunikasi untuk menyampaikan pesan melalui media kreatif dengan menggunakan elemen visual. Adapun fungsi desain komunikasi visual yaitu:

- 1) Sebagai sarana identifikasi
- 2) Sebagai sarana informasi dan intruksi
- 3) Sebagai sarana presentasi dan promosi

Menurut Anggraini dan Nathalia menyebutkan bahwa pada proses pembuatan desain komunikasi visual terdapat prinsip-prinsip yang harus diperhatikan seperti:

- 1) Keseimbangan (*balance*)
- 2) Irama
- 3) Penekanan (*emphasis*)
- 4) dan kesatuan (*unity*)

Ada beberapa unsur utama dalam desain komunikasi visual seperti, bentuk, warna, ruang, format, garis, tekstur, tipografi, simbol, ilustrasi, layout dan fotografi. Unsur-unsur tersebut dapat digunakan dalam desain komunikasi visual untuk menciptakan media yang efektif dan kreatif dalam menyampaikan pesan[16]. Dengan demikian, desain komunikasi visual tidak hanya tentang bagaimana menciptakan desain yang bagus dan menarik, tetapi bagaimana desain tersebut memiliki fungsi sebagai alat komunikasi yang efektif.

Berdasarkan teori diatas penulis menyimpulkan bahwa desain komunikasi visual merupakan ilmu yang mempelajari tentang konsep kreatif dalam menyampaikan sebuah pesan melalui media dengan bentuk visual, dalam proses pembuatannya terdapat unsur-unsur yang harus diperhatikan supaya menghasilkan sebuah desain yang menarik dan efektif dalam menyampaikan pesan. Penulis menggunakan teori tersebut sebagai landasan konsep dalam penelitian ini.

2.3.2 Landasan Perancangan

a. Environmental graphic design (EGD)

Environmental graphic design menurut Calori dan Vanden Eynden adalah komunikasi grafis yang berisikan mengenai informasi pada sebuah lingkungan (*environment*). Berdasarkan pendapat Calori menjelaskan bahwa perancangan *environmental graphic design* terdiri dari tiga bidang ilmu yang saling berkaitan

yaitu desain grafis, arsitektur dan juga interior[17]. Adapun menurut Taqiyyah Najiatullah *Environmental graphic design* adalah keilmuan dengan memperhatikan aspek-aspek visual dari *wayfinding*, penyampaian *branding*, dan informasi serta membangun pengalaman dan suasana pengunjung dalam suatu lingkungan. Pada *Environmental graphic design* terdapat tiga unsur utama yaitu:

- 1) *Sign system* dan *wayfinding*, pada *environmental graphic design* berfungsi sebagai panduan yang membimbing mengarahkan audiens kepada sebuah tempat sebagai penunjuk arah.
- 2) *Placemaking*, pada *environmental graphic design placemaking* berfungsi sebagai identitas suatu lokasi sehingga suatu tempat dapat dikenali dan mudah untuk dikunjungi.
- 3) *Interpretation*, pada *environmental graphic design interpretation* berfungsi untuk memaparkan informasi sebuah tempat atau lokasi yang berisikan sejarah atau hal yang berkaitan dengan tempat.

Berdasarkan tiga unsur utama bisa disimpulkan bahwa tujuan utama dari *environmental graphic design* adalah sebagai media komunikasi, aspek terpenting dalam *environmental graphic design* bukan sekedar mementingkan estetika saja, namun lebih berfokus terhadap fungsi[18]. Dengan kata lain, *environmental graphic design* tidak hanya bertujuan untuk menciptakan visual lingkungan yang indah, tetapi juga dapat memberikan suatu informasi yang mudah dipahami oleh pengguna.

b. Ikon, Indeks dan Simbol

Dalam proses merancang *sign system* dan *wayfinding* tanda memiliki peran penting sebagai elemen utamanya. Menurut teori Charles Sanders Peirce Tanda terdiri dari tiga unsur yaitu Indeks dan Simbol[19]. Berikut penjelasan teori Charles Sanders Peirce:

- 1) Ikon adalah tanda yang menampilkan gambaran visual dari objek yang diwakilkan dan mencerminkan bentuk asli dari objek tersebut. Fungsi

utamanya adalah untuk menggambarkan suatu objek secara visual sehingga memudahkan dalam pemahaman dan pengenalan objek.

- 2) Indeks adalah tanda yang memiliki dengan acuan yang berdasarkan pada kedekatan eksistensial. Indeks adalah tanda dengan jangkauan eksistensial yang paling jauh. Indeks ini merupakan sebab-akibat seperti halnya asap yang merupakan indeks api.
- 3) Simbol adalah tanda yang tidak memiliki kesamaan visual dengan objek yang digambarkan, tetapi bentuk dan makna yang digambarkan sudah ditentukan berdasarkan peraturan atau kesepakatan yang telah berlaku.

Berdasarkan uraian tersebut memberikan pemahaman bahwa konsep ikon, simbol, indeks menjadi sebuah unsur penting dalam perancangan *environmental graphic design*. Memahami ketiga konsep ini akan membantu perancangan dalam membuat dan menggunakan tanda-tanda yang efektif dalam menyampaikan pesan kepada audiens. Penulis menggunakan teori ini sebagai dasar pembuatan *sign system*, *wayfinding*, dan *information graphic design*.

c. **Warna**

Dalam perancangan sebuah karya desain tidak terlepas dari unsur warna. Warna adalah sebuah pantulan cahaya yang ditangkap oleh mata[20]. Jadi warna merupakan hasil dari pembiasan cahaya yang kita lihat. Tanpa adanya cahaya warna tidak bisa terlihat. Warna juga bisa mempengaruhi seseorang melihat atau mengartikan sesuatu hal.

Warna dikelompokkan menjadi 3 kategori yaitu warna primer, sekunder tersier. Warna premier merupakan warna dasar, warna primer terdiri dari tiga warna yaitu warna merah, biru, dan kuning. Pencampuran warna-warna primer menghasilkan warna sekunder, warna sekunder hasil dari pencampuran dua warna primer yaitu warna ungu, jingga dan hijau. Warna tersier adalah tercipta dari pencampuran satu warna primer dengan satu warna sekunder.

Berdasarkan psikologi, warna dapat mempengaruhi suasana, emosional, suasana bahkan provokasi reaksi tertentu pada seseorang. Setiap warna yang ada akan memberikan efek psikologi yang berbeda[21]. Contohnya seperti warna memiliki kemampuan yang kuat untuk mengubah persepsi seseorang terhadap lingkungannya. Seperti warna merah yang dapat memberikan kesan semangat, cinta dan amarah. Lalu warna biru memberikan kesan tenang dan damai. Warna-warna yang biasanya sering digunakan dalam desain adalah warna *earthtone*. Warna *earthtone* adalah warna yang berasal dari bumi atau alam. Penggunaan warna *earthtone* dapat memberikan kesan alami, hangat, damai, dan kenyamanan. Warna-warna hijau, coklat, biru, dan cream merupakan contoh warna *earthtone*.

Penerapan warna dalam perancangan ini merupakan hal yang sangat penting. Pemilihan warna primer, sekunder dan tersier akan digunakan dalam perancangan *environmental graphic design*. Warna yang digunakan nantinya yaitu warna *earthtone* atau warna alam. Penggunaan warna *earthtone* dapat menciptakan kesan tenang, nyaman, dan hangat. Selain itu, warna *earthtone* juga merepresentasikan keindahan alam tersebut.

d. Tipografi

Dalam desain warna, elemen dan huruf merupakan unsur-unsur dalam desain. Menciptakan desain tidak terlepas dengan huruf, ilmu yang mempelajari bentuk huruf disebut tipografi. Di setiap desain komunikasi visual pasti masih berkaitan dengan tipografi[22]. Jadi pengertian tipografi adalah Ilmu yang mempelajari bentuk huruf, angka, tanda baca, peletakan huruf dan jenis huruf. Dalam membuat desain tipografi merupakan hal yang harus diperhatikan, supaya *audience* paham pesan apa yang kita sampaikan serta memberi kemudahan *audience* dalam melihat desain.

Huruf dalam tipografi terbagi kedalam empat jenis yaitu serif, san serif, script dan dekoratif[23]. Serif adalah jenis huruf yang memiliki kaki pada ujung huruf. Huruf dengan tipe serif memiliki kesan yang tegas dan formal. San serif merupakan huruf yang tidak memiliki kaki atau garis pada ujung hurufnya. Huruf san serif memiliki kesan yang lebih modern dan minimalis. Script adalah jenis huruf

yang dibuat berdasarkan seperti goresan tangan untuk memberikan kesan artistik. Dekoratif adalah jenis huruf yang diranjang dengan detail serta terdapat hiasan pada huruf. Pemahaman jenis huruf dalam tipografi akan memudahkan pemilihan huruf dalam pembuatan sebuah desain.

Dalam penyusunan tipografi ada empat prinsip pokok yang harus diperhatikan yaitu, *legibility*, *clarity*, *visibility* dan *readability*. *Legability* adalah kualitas pada suatu huruf sehingga membuat huruf tersebut mudah untuk terbaca. *Readability* adalah penggunaan huruf yang memperhatikan hubungan satu huruf dengan huruf lainnya agar terlihat jelas. *Visibility* adalah kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu desain supaya keterbacaan desain bisa diterima dalam jarak tertentu. *Clarity* adalah kemampuan huruf yang digunakan dalam desain dapat dibaca dan dimengerti oleh *audience*[22]. Prinsip ini sangat membantu dalam pembuatan desain yang efektif. Dengan menerapkan prinsip tersebut akan membantu pada proses pembuatan *sign system* dan *wayfinding*.

Pembuatan *environmental graphic design* sangat memperhatikan prinsip-prinsip tipografi. Dengan pengaplikasian prinsip-prinsip tipografi pada *environmental graphic design* memberikan kemudahan terhadap pembaca dalam memahami informasi pada *sign system*, *wayfinding* dan *information graphic design*. Pada pembuatan *environmental graphic design* ini akan menggunakan jenis huruf sans serif yang akan memberikan kesan minimalis dan modern.

e. **Layout**

Layout atau tata letak adalah penataan tulisan dan gambar pada suatu desain sehingga memudahkan *audience* dalam membaca informasi yang diberikan[24]. Dalam pembuatan desain ini memerlukan komposisi tata letak yang harmonis serta dinamis. Unsur tata letak dalam desain ini meliputi urutan (*Sequence*), Penekanan (*Emphasis*) Keseimbangan (*Balance*) dan kesatuan (*Proximity*). Pada perancangan *Environmental graphic design* ini menerapkan tata letak guna menciptakan desain yang enak dilihat, menarik dan informasi yang disampaikan bisa terbaca dengan jelas oleh *audience*.

f. Gaya desain

Dalam pembuatan desain grafis, gaya desain merupakan unsur penting untuk menentukan bagaimana pesan visual dapat tersampaikan kepada audiens. Gaya desain merupakan suatu cara penyampaian ekspresi yang unik pada penciptaan sebuah desain dengan menggunakan konsep visual[25]. Pada pembuatan desain gaya yang digunakan dapat ditinjau melalui warna, bentuk, tekstur dan tipografi. Gaya desain memiliki karakteristik berbeda-beda dan memiliki keunikan tersendiri. Penggunaan gaya desain dapat mempengaruhi suasana audiens. Seperti gaya minimalis yang mengutamakan kesederhanaan memberikan kesan tenang dan elegan. Dalam menentukan gaya desain yang dipilih harus sesuai dengan tujuan dan target audiens. Sehingga fungsi dari gaya desain bukan hanya sebagai estetika saja, melainkan sebagai alat komunikasi yang efektif.

Pada perancangan ini, gaya desain yang akan digunakan yaitu *Natural organic minimalism*. Gaya desain *Natural organic minimalism* akan digunakan sebagai konsep dasar dalam pembuatan *environmental graphic design*. Pemilihan gaya desain *Natural organic minimalism* ini berdasarkan pada target audiens dan potensi Desa Panembangan. Gaya desain ini digunakan untuk menggambarkan potensi yang ada di Desa Panembangan. selain itu juga pemilihan gaya desain ini bertujuan agar kesan atau suasana alam yang asri dari Desa Panembangan dapat terasakan kepada pengunjung melalui penataan tempat wisata dan visualnya.