

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab II berfokus pada referensi dan teori yang di gunakan penulis sebagai acuan dalam perancangan *Environmental Graphic Design (EGD)* jalur pendakian Gunung Slamet via Bambang sebagai sarana yang membantu para pendaki agar tidak tersesat saat melakukan pendakian.

#### **2.1 Studi Pustaka**

Studi pustaka menggunakan perancangan terdahulu sebagai dasar perbandingan dengan perancangan yang dibuat oleh penulis. Dalam studi pustaka akan dijelaskan tujuan, metode pengumpulan, pengolahan data, konsep, media dan hasil yang diinginkan. Melalui studi pustaka penulis menggunakan kelebihan dan kekurangan perancangan terdahulu sebagai bahan perbandingan perancangan yang akan penulis lakukan.

##### **2.1.1 Jurnal dengan judul “Pembuatan Peta Jalur Pendakian Gunung Lawu”**

Penelitian yang berjudul “Pembuatan peta jalur pendakian Gunung Lawu” di susun oleh Rian Yudhi, Andri Suprayogi, dan Bambang Darmo Yuwono pada tahun 2018[1]. Penyusunan dalam penelitian tersebut merancang media edukasi dan informasi pendakian Gunung Lawu berupa Peta yang berisi data spesial dan nonspecial dari setiap jalur pendakian dan menganalisis Tingkat kesulitan dari masing-masing jalur pendakian. Media informasi yang dipilih oleh peneliti tersebut berupa peta fisik berbentuk poster dengan ukuran A1 dan buku panduan mendaki gunung Lawu dengan ukuran A5 yang berisi peta-peta jalur pendakian, profil ketinggian, dan tips-tips pendakian karena menurut peneliti media tersebut dapat di pahami dan membantu para pendaki pemula yang mendaki gunung Lawu. Pada penelitian ini, metode penghimpunan data yang dipakai yaitu interview, observasi, *literature review*, dokumentasi dan analisis 5W+1H untuk menentukan strategi perancangan dan realisasi karya. Diharapkan dengan adanya peta jalur pendakian gunung Lawu ini, para pendaki bisa menahami karakter dari masing-masing jalur pendakian dan membuat perencanaan pendakian yang matang sehingga

meminimalisir korban jiwa di gunung. Selain itu, juga diharapkan dapat meningkatkan minat dan kesadaran masyarakat untuk menjaga kelestarian alam di gunung Lawu.

Persamaan dengan perancangan yang dilakukan oleh penulis terdapat pada metode pengumpulan data dan topik yang diambil berupa peningkatan kesadaran pada subjek yang sama yaitu pendaki, sedangkan perbedaan penelitian tersebut terdapat pada isi edukasi yang disajikan. Dimana jurnal ini berfokus pada peta dan poster informasi bagi para pendaki, sedangkan penulis berfokus pada *Environmental Graphic Design (EGD)* yang berisikan informasi penunjuk arah bagi para pendaki.

### **2.1.2 Jurnal dengan judul “Perancangan *Environmental Graphic Design (EGD)* sebagai Media Informasi dan Identitas Visual pada UPDT Konservasi Penyu Kota Parimanan”**

Perancangan yang berjudul “Perancangan *Environmental Graphic Design (EGD)* Sebagai Media Informasi dan Identitas Visual Pada UPTD Konservasi Penyu Kota Parimanan karya Putri Fadilla, Sri Soedewi, dan Idhar Resmadi pada tahun 2023[5]. Perancangan ini bertujuan untuk membuat media informasi berupa EGD di Kawasan Konservasi Penyu Kota Pariaman, yang merupakan salah satu destinasi wisata yang menampilkan berbagai karya seni dan budaya lokal, serta habitat 3 dari 6 jenis penyu asal Indonesia. Metode penghimpunan data yang dipakai pada perancangan ini yaitu metode kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan studi literatur. Observasi dilakukan untuk mengamati kondisi fisik, sosial, dan UPDT Konservasi Penyu Kota Parimanan. Diharapkan dengan adanya media informasi berupa papan nama, peta, dan signage ini, pengunjung Konservasi Penyu dapat lebih mudah dalam menemukan lokasi, mengetahui informasi, dan menikmati pengalaman yang ditawarkan. Selain itu, diharapkan juga dapat meningkatkan cirta dan nilai seni dan budaya UPDT Konservasi Penyu Kota Parimanan.

Persamaan perancangan ini dengan perancangan yang di lakukan oleh penulis terdapat pada penggunaan analisis 5W1H, metode pengumpulan data observasi langsung ke lokasi, penghimpunan data memakai studi Pustaka dan analisis matriks perbandingan

kemudian data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan konsep EGD, yang meliputi identitas, informasi, dan navigasi. Hasil dari perancangan ini adalah konsep EGD yang terdiri dari logo, signage, peta, mural, dan instalasi seni. Sedangkan perbedaan terletak pada objek dimana objek penelitian tersebut UPDT konservasi Penyus Kota Parimanan.

### **2.1.3 Jurnal dengan judul “Perancangan infografis edukasi hipotermia sebagai media penanganan dan pencegahan insiden pendakian gunung slamet”**

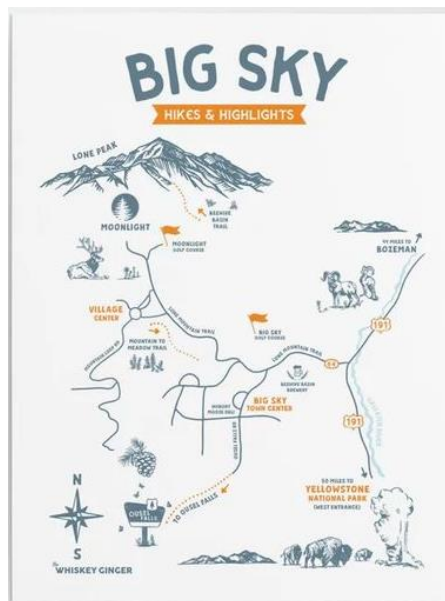
Penelitian yang berjudul “Perancangan infografis edukasi hipotermia sebagai media penanganan dan pencegahan insiden pendakian gunung slamet” yang disusun oleh Bayu Gamma Ar’razi pada tahun 2023[6]. Perancangan ini membahas tentang sebuah edukasi berupa infografis penyakit hipotermia bagi para pendaki gunung slamet. Tujuan dari perancangan tersebut adalah membuat media informasi berupa infografis yang mengedukasi tentang hipotermia, yaitu kondisi penurunan suhu tubuh di bawah 35°C yang dapat menyebabkan kematian. Media informasi ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan pengetahuan para pendaki gunung Slamet tentang cara penanggulangan dan pencegahan hipotermia. Metode pengumpulan data yang dipakai dalam perancangan ini adalah metode kualitatif dengan teknik wawancara, observasi, studi literatur, dan pengolahan data menggunakan analisis SWOT. Diharapkan dengan adanya media informasi berupa infografis ini, para pendaki gunung Slamet dapat lebih waspada dan siap menghadapi risiko hipotermia, serta mengetahui cara-cara penanggulangan dan pencegahan hipotermia yang benar.

Persamaan perancangan ini dengan perancangan yang dilakukan oleh penulis terletak di objek penelitian yaitu Gunung Slamet. Perbedaan perancangan ini dengan perancangan yang dilakukan oleh penulis adalah media edukasi yang di sajikan, Dimana peneliti berfokus pada infografis hipotermia agar para pendaki mengetahui cara-cara penanggulangan dan pencegahan hipotermia.

## 2.2 Referensi Perancangan

Pada perancangan ini penulis menggunakan beberapa referensi sebagai acuan pembuatan karya. Referensi yang digunakan diambil dari perancangan terdahulu yang dibuat oleh akademisi untuk bisa dijadikan referensi penulis pada perancangan ini. Berikut adalah beberapa referensi karya yang akan diaplikasikan kedalam karya penulis.

### 2.2.1 Big sky, montana hiking & recreation trail map – Whiskey Ginger



Gambar 2.1 Poster Big sky, Montana hiking & recreation trail map - Whiskey Ginger

Sumber : <https://bit.ly/3yqhYWs>

Poster dengan judul “*Big sky, Mountai hiking & recreation trail map – Whiskey Ginger*” yang dibuat oleh desainer grafis yang berbasis di Bonzema, Montana, Amerika Serikat Bernama Whiskey Ginger yang di publikasi di *Society6* pada sejak Agustus 2021[7]. Karya di atas berisi tentang informasi jalur hiking dan rekreasi di Big Sky, Montana, yang merupakan destinasi wisata alam yang populer di Amerika Serikat.

Referensi yang diambil dari karya poster tersebut yaitu penggunaan ilustrasinya, yaitu menggunakan ilustrasi *Lineart* yang akan di aplikasikan ke dalam perancangan penulis.

## 2.2.2 Maraka Peak Wayfinding



Gambar 2.2 Maraka Peak Wayfinding

Sumber : <https://bit.ly/3QPmmEH>

Karya *Maraka Peak Wayfinding* adalah sebuah proyek desain yang bertujuan untuk meningkatkan sistem penanda arah di taman konservasi dan sepeda gunung Makara Peak di Wellington, Selandia Baru dan dipublikasikan pada 14 Oktober 2013[8]. Proyek ini dikembangkan oleh tim mahasiswa dari Massey University School of Design dengan melibatkan para pendukung taman, pemerintah setempat, dan pengguna taman.

Penulis mengambil referensi pada karya tersebut berupa penataan *layout* yang terdapat pada karya tersebut dengan pemanfaatan *whitespace*.

### 2.2.3 Cartoon Maps of South America



Gambar 2.3 Cartoon Map of South America

Sumber : <https://bit.ly/4dG7xy3>

Karya ilustrasi dengan judul “*Cartoon Maps of South America*” yang di buat oleh Dikobrazz dengan nama akun Moloko 1988 asal Amerika yang di publikasi di Graphicriver.net pada 25 Januari 2016[9]. Karya ilustrasi tersebut menggambarkan beberapa negara di benua amerika Selatan dengan gambar-gambar yang lucu dan menarik, seperti binatang, tumbuhan, bangunan, dan symbol budaya. Dan juga peta ini di lengkapi dengan nama-nama negara dan ibu kota, serta garis lintang bujur.

Referensi yang diambil penulis pada karya di atas yaitu berupa kombinasi warna yang mudah terlihat, seperti warna hijau, kuning, dan merah.

### 2.3 Landasan Teori

Pada landasan teori, penulis merangkul landasan teori sebagai pijakan utama. Dengan menggandeng teori-teori terdahulu dan merujuk pada berbagai buku dan artikel

yang relevan. Dengan landasan teori ini diharapkan perancangan yang dihasilkan dapat menjadi kontribusi yang berarti dalam konteks penelitian yang dilakukan. Berikut beberapa landasan teori yang berhubungan dengan judul penulis.

### **2.3.1 Gunung Slamet**

Gunung Slamet adalah gunung api paling tinggi di Jawa Tengah atau tertinggi kedua di Pulau Jawa dan termasuk dalam 7 (tujuh) gunung tertinggi di Jawa Tengah dengan ketinggian 3.432 mdpl [2]. Menurut survei yang penulis lakukan dengan para pendaki di pos Bambangan, mendaki Gunung Slamet juga menjadi symbol dan kebanggaan bagi para pendaki Indonesia karena sudah menaklukkan atap Jawa Tengah. Ada beberapa alternatif pendakian agar dapat mencapai puncak gunung Slamet, yaitu jalur Bambangan, jalur Guci, jalur Malang, jalur Sawangan, jalur Kaligua, dan jalur Kaliwadas. Dari sekian banyak jalur pendakian gunung Slamet, jalur pendakian Bambangan merupakan jalur favorit para pendaki baik pemula ataupun yang sudah terbiasa.

### **2.3.2 Media Informasi**

Media informasi adalah sarana yang dipakai untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi sehingga menjadi bahan yang berguna untuk penerima informasi [10]. Media informasi dapat berupa media cetak, media elektronik, media digital, atau media sosial. Media informasi memiliki berbagai fungsi, seperti sarana informasi, sarana komunikasi, sarana pendidikan, sarana hiburan, sarana pengawas, dan sarana penyelesaian keterbatasan. Oleh karena itu media informasi cetak sangatlah penting guna mempermudah para pendaki, karena media cetak ini akan terpasang sepanjang jalur pendakian dan memberikan rasa aman dan nyaman kepada para pendaki yang ingin melakukan pendakian Gunung Slamet melalui jalur Bambangan.

### **2.3.3 Environmental Graphic Design (EGD)**

*Environment Graphic Design* atau disingkat EGD, adalah komunikasi grafis informasi yang terdapat di lingkungan[3]. Perancangan grafis tidak hanya mencakup 2D saja, bisa dibuat dalam bentuk 3D, dan EGD adalah suatu ilmu yang berkaitan dengan

desain grafis, tak terbatas pada bidang arsitektur dan interior. Kemudian EGD disusun dari tiga komponen utama yang saling melengkapi. *Signage*, desain spasial dan interpretasi. Dari tiga unsur tersebut dapat kita simpulkan bahwa makna utama EGD adalah alat komunikasi, menjadikan EGD sebagai desain yang berorientasi pada fungsi bukan hanya sekedar hiasan.

Berdasarkan penjabaran di atas, penulis menyimpulkan bahwa *Environmental Graphic Design* adalah grafis lingkungan yang melingkupi segala bentuk tanda, symbol, dan informasi yang mudah di pahami secara cepat oleh para pendaki guna memberikan rasa aman dan nyaman saat mereka dalam melakukan pendakian.

#### **2.3.4 Sign System**

*Sign system* merupakan sebuah rangkaian representasi visual dan symbol yang tujuannya sebagai media interaksi manusia dengan ruang public[11]. Pemahaman *Sign System* ini sesuai dengan contoh yang ada di lapangan berupa papan penunjuk arah yang ada di jalan Tol yang bertuliskan *Rest Area 500m*, kemudian selang beberapa ratus meter kamu akan menemukan papan penunjuk lagi yang bertuliskan *Rest Area 100m* dan begitu terus sampai ketemu *Rest Area* yang dituju. Hal ini menunjukkan bahwasanya tanda satu dengan yang lain saling berkaitan sehingga dikatakan *System*. Namun apabila ada papan penunjuk arah rusak, maka akan dapat menyesatkan dan membingungkan para pengendara atau orang yang melihat. Pada pengertian lain *Sign System* juga di kenal sebagai petunjuk bagi siapa saja yang membutuhkan, untuk itu *Sign System* harus memiliki fungsi yang jelas dan juga efisien. Tapi pada jalur pendakian via Bambang hanya terdapat plang – plang penunjuk arah yang tidak berkaitan, oleh karena itu di perlukan sebuah *Sign System* guna memberikan kemudahan para pendaki yang ingin melakukan pendakian.

#### **2.3.6 Wayfinding**

*Wayfinding* adalah proses penghimpunan informasi dan pengambilan keputusan yang dipakai manusia untuk mengarahkan mereka dan bergerak melalui ruang, bagaimana seseorang berpindah dari satu lokasi ke lokasi lain[13]. *Wayfinding* adalah



keseluruhan konsep dari suatu visual bangunan/ ruang/ area yang bertujuan menghasilkan suatu bentuk mental map pada pengunjung terhadap suatu lokasi/ area/ lingkungan yang dituju[14]. Sehingga para pengunjung memiliki gambaran mengenai karakteristik area/ bangunan, dan mendapatkan kemudahan akses ke setiap tempatnya.

Dalam perancangan ini penulis berharap dengan adanya *wayfinding* dapat memberi kemudahan bagi para pendaki yang datang dari luar/ dalam kota.

### **2.3.5 Infografis**

Infografis merupakan singkatan dari *Information* dan *Graphic* Infografis merupakan penggabungan antara visualisasi data, gagasan, informasi dan pengetahuan yang disajikan melalui bagan agar informasi terlihat lebih menarik[12]. Sederhananya, infografis menampilkan informasi berupa teks dan gambar sehingga informasi yang diberikan dapat dipahami oleh audience karena dikemas lebih menarik, tidak membosankan, dan mudah diingat dibandingkan dengan hanya membaca teks saja.

Dalam perancangan ini penulis memilih media peta informasi jalur pendakian gunung Slamet yang berisikan peta, waktu tempun setiap pos, keterangan medan di setiap pos, lokasi aman untung mendirikan tenda, lokasi air bersih, nomor pertolongan darurat, dan penjelasan tentang apa yang harus di lakukan saat tersesat pada jalur pendakian. Sehingga diharapkan dapat membenatu para pendaki dalam mendapatkan informasi tentang jalur pendakian dan informasi apa saja mengenai jalur tersebut.

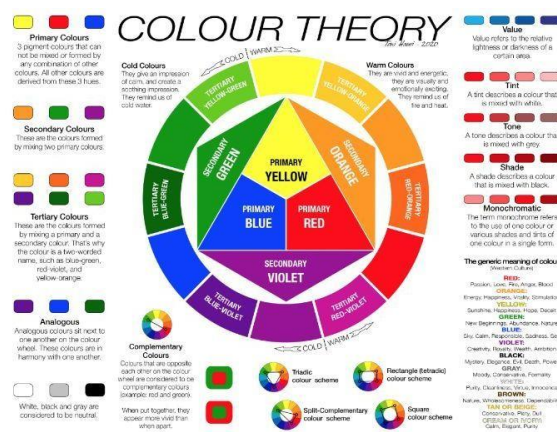
### **2.3.7 Tipografi**

Tipografi adalah seni menata huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih memiliki nilai desain[15]. Tipografi adalah proses seni yang mengajarkan cara menyusun bahan publikasi menggunakan huruf. Tipografi digunakan sebagai metode untuk mengartikan kata-kata (lisan) kedalam bentuk tulisan (visual). Berdasarkan penjelasan di atas penulis mendapatkan kesimpulan bahwa tipografi adalah seni mengolah huruf-huruf sehingga dapat terbaca dan punya nilai estetika.

Penulis akan menggunakan tipografi jenis dekoratif dan sans serif, karena jenis dekoratif mampu menjadi daya Tarik tersendiri di dalam perancangan penulis, sedangkan jenis font sans serif agar informasi yang terdapat di perancangan dapat di baca dengan jelas dan mudah. Dalam jurnal yang di tulis oleh Mary Dyson, menjelaskan bahwa penggunaan font sans serif dalam desain dapat terbaca[16]. Oleh karena itu penulis berharap dapat memberikan kenyamanan saat para pendaki mengakses segala informasi yang di sajikan.

### 2.3.9 Warna

Warna adalah elemen utama dari desain grafis, yaitu sebuah alat yang bisa digunakan untuk memancing perhatian, mengarahkan pandangan, dan memberitahu audience tentang reaksi yang terjadi saat sebuah informasi diberikan[17]. Dalam pembagian warna, terdapat lingkaran warna (*color wheel*). Warna-warna dalam lingkaran warna ini terdiri dari tiga bagian, yaitu: Warna primer, terdiri atas warna merah, kuning, dan biru. Warna primer merupakan warna dasar dalam lingkaran warna. Warna sekunder, terdiri atas oranye, hijau, dan ungu. Warna sekunder merupakan pencampuran dua warna primer dengan skala yang sama. Warna tersier merupakan pencampuran warna primer & sekunder dengan skala yang sama[17].



Gambar 2.4 Colour theory

sumber: <https://bit.ly/3UIFVj3>

Warna yang akan penulis ambil adalah beberapa warna yang berkaitan dengan alam seperti warna hijau, warna kuning, warna biru, dan warna merah. Alasan memilih warna tersebut karena warna tersebut sesuai dengan perancangan yang akan penulis buat

### **2.3.10 Pictograph**

*Pictograph* adalah symbol yang mendefinisikan objek, aktifitas, dan konsep dalam format sederhana tapi inovatif. *Pictograph* adalah gambar yang menyampaikan sebuah makna melalui gambar yang menyerupai bahkan meniru keadaan fisik objek aslinya[18]. Bisa di simpulkan bahwasanya pictogram adalah representasi dari objek asli yang di sederhanakan tapi masi bisa di pahami. Pictogram bisa di pasang dengan tipografi pada *sign system*, dan dapat berguna bagi lingkungan *sign system* multibahasa. Oleh karena itu pictogram sangatlah berguna untuk perancangan yang akan penulis buat, agar desain dari *Sign System*, *Wayfinding*, dan *Information maps* yang penulis rancang bisa berkesan inovatif.