

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Perancangan**

Perancangan merupakan suatu kreasi untuk mendapatkan suatu hasil akhir dengan mengambil suatu tindakan yang jelas, atau suatu kreasi atas sesuatu yang mempunyai kenyataan fisik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:927) Kata perancangan berasal dari kata dasar “rancang”, yang kemudian mendapatkan awalan per- dan akhiran -an sehingga terbentuklah kata perancangan. Perancangan dapat diartikan sebagai proses, cara, pembuatan, merancang, merencanakan segala sesuatu sebagai bagian dari kerangka kerja. Sedangkan dalam bahasa Inggris, perancangan berarti *Design*, yang artinya memikirkan, menggambar rencana dan menyusun bagian-bagian menjadi suatu yang baru. Menurut Soetam Rizky Mengatakan bahwa perancangan adalah “proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya”. Perancangan yang penulis maksud adalah pembuatan media informasi yang hasil akhirnya berupa *sign system* untuk Desa Wisata Tambakmekar.

#### **2.1.2 Media Informasi**

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menjadi komunikan Criticos, 1996. Sedangkan pengertian dari informasi secara umum informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang atau yang akan datang (Gordon B. Davis, 1990).

Maka pengertian dari media informasi dapat disimpulkan sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi. Menurut Setyowati (2006) menjelaskan jenis-jenis media informasi dibagi menjadi dua yaitu:

- Media non cetak yaitu media yang tidak dicetak atau berbentuk fisik seperti radio, TV, kaset, kamera, handphone, dan internet.
- Media cetak Media cetak antara lain buku, surat kabar, majalah, brosur, poster, flyer, *sign system*, *billboard*, pamflet, spanduk.

Untuk Desa Wisata Tambakmekar penulis memilih media cetak berupa *sign system*. Hal ini ditentukan berdasarkan hasil dari pengamatan yang penulis dapatkan dilapangan yaitu di Desa Wisata Tambamekar kekurangan *sign system* di berbagai lokasi objek wisata.

### ***2.1.3 Sign System***

*Signage & wayfinding* adalah sebuah bentuk komunikasi modern yang digunakan sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif, untuk membantu kelancaran dalam kehidupan bermasyarakat. Signage pada khususnya, merupakan sebuah rangkaian representasi visual secara simbolis dan grafis, yang bertujuan sebagai media interaksi antara manusia dengan ruang publik (MS. Andrijanto, 2018, pg.225). Kebutuhan akan adanya sistem informasi yang baik dan tepat, baik itu berupa tanda petunjuk digital maupun papan petunjuk, terutama pada ruang atau bangunan publik yang merupakan tempat kerumunan massa. Pada ruang publik, pengunjung tidak terlalu mengenal lingkungan di area tersebut sehingga pengunjung membutuhkan penanda agar dapat memahami letak dimana mereka berada.

Adapun fungsi *signage & wayfinding* pada ruang publik adalah sebagai berikut:

1. Sebagai pemberi informasi

Memberikan informasi tentang suatu area atau wilayah. Hal itu dapat terlihat dalam bentuknya sebagai papan informasi peta wilayah, papan informasi objek maupun yang sederhananya sebagai penunjuk arah sirkulasi, maupun petunjuk lokasi seperti mushola, toilet dan keterangan tempat lainnya yang ada di Desa Wisata Tambakmekar.

2. Sebagai pengontrol sirkulasi pengunjung

*Signage* berfungsi untuk membantu pengunjung untuk mengontrol kerumunan masuk dan keluar agar dapat lebih terarah dalam pergerakannya. Untuk *signage* seperti ini, biasanya sering digunakan pada bangunan transportasi massa, seperti: bandara, stasiun, dan terminal.

3. Sebagai pembentuk identitas

*Signage* pada suatu wilayah berfungsi untuk memberikan identifikasi dan identitas visual terhadap suatu wilayah dengan begitu pengunjung dapat merasa lebih familiar dan mudah mengingat kekhasan dari lokasi tersebut. *Identity signage* juga berfungsi sebagai memberikan informasi bahwa pengunjung telah berada di wilayah tersebut.

4. Sebagai *warning sign*

*Signage* juga berfungsi untuk memperingatkan orang akan bahaya, menunjukkan prosedur keselamatan di dalam suatu wilayah. Contohnya adalah adalah awas dalam, area bertegangan tinggi, pemakaian tanda darurat, lokasi APAR, dll. *Sign System* menurut para ahli adalah sebagai berikut:

- Menurut Sumbo Tinarbuko (2008:12) “*sign system* adalah rangkaian representasi visual dan simbol grafik yang bertujuan sebagai media interaksi manusia dengan ruang publik.

- Menurut Kartika pengertian *sign system* yaitu sebuah *system* penandaan yang sesuai dengan kebudayaan warga masyarakatnya, selain sebagai petunjuk arah, penamaan, penyampaian informasi singkat dan berupa aturan-aturan atau norma-norma yang digunakan atau diakui pada tempat tertentu dan dapat dimengerti oleh masyarakat. (Ms. Andrijanto, 2018, hlm.226).
- Menurut A, Johanis (2015:2) dilihat dari bahasanya “*sign system* berasal dari bahasa inggris yaitu “*sign*” yang berarti tanda atau lambang, dan “*system*” yang berarti aturan. *Signage* berfungsi sebagai salah satu media untuk menginformasikan suatu petunjuk, peringatan, ataupun larangan”.

Sedangkan *Sign system* merupakan kumpulan tanda-tanda yang dirancang untuk memberikan informasi berupa identifikasi, direction, larangan dan himbauan kepada pengunjung untuk mengatur ketertiban suatu daerah atau lokasi. Adapun jenis *sign system* dalam konteks desain komunikasi visual merupakan rangkaian representasi visual memiliki tujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang publik. Ruang publik disini merujuk pada ruang terbuka di luar bangunan yang dapat digunakan oleh siapa saja untuk berbagai aktifitas contohnya seperti jalan, pedestrian, taman lingkungan, plaza, lapangan olahraga, taman kota, taman rekreasi. Menurut Djuliansyah (2012:6) terdapat 4 (empat) bagian dari *sign system* yaitu :

- 1) *Traffic Sign* yaitu *sign system* yang berada di jalan yang berguna untuk memberikan informasi kepada pengguna jalan seperti petunjuk arah, peringatan, dan larangan. Contohnya, belok kiri, awas lantai basah, dilarang buang sampah sembarangan.
- 2) *Commercial Sign* yaitu *sign system* yang berfungsi komersil, digunakan oleh bisnis untuk mengiklankan merek mereka, menampilkan informasi bermanfaat atau tampil profesional dan dapat dipercaya.
- 3) *Wayfinding Sign* yaitu *sign system* yang bersifat mengarahkan dan menjadi petunjuk jalan bagi pengunjung di desa tambakmekar.
- 4) *Safety Sign* yaitu *sign system* yang berfungsi untuk menginformasikan pesan yang bersifat peringatan, larangan maupun himbauan guna mengingatkan pengguna mengenai suatu sistem keamanan.

Abdiansyah (dalam Anisa, 2016:24) menyimpulkan bahwa *sign system* dibedakan berdasarkan fungsinya yaitu :

1) Identification *Sign* (Pengenal)

*Sign* yang berfungsi mengidentifikasi suatu kawasan, ruangan, bangunan dan fasilitas umum lainnya.

2) Information *Sign* (Informasi)

*Sign* ini memberi informasi tentang lokasi, keberadaan objek suatu benda dan informasi lainnya secara umum. Map atau peta suatu dan welcome sign lokasi termasuk ke dalam jenis information *sign*.

3) *Direction Sign* (Petunjuk Arah)

*Sign* yang mencakup arah panah yang digambarkan secara jelas. Digunakan untuk mengarahkan pengguna menuju sesuatu objek yang akan dituju.

4) *Regulatory Sign*

*Sign* yang berfungsi untuk memberitahu pengguna apa yang harus dilakukan dan apa yang harus dihindari atau diwaspadai. Biasanya *sign* ini dikombinasikan dengan pesan verbal dan visual.

5) *Official Notice* (Pemberitahuan Resmi)

*Sign* ini berfungsi untuk memberi informasi hal-hal resmi dan yang dianjurkan.

- Faktor-faktor Fungsional *Sign System*

*Sign system* yang tepat sangat dibutuhkan pada saat ini, karena sign system membantu mengidentifikasi, mengarahkan, dan memberikan informasi suatu lokasi dengan cepat dan tepat. Menurut Follis (dalam Fiki, 201, hal.14) faktor fungsional terdapat dua yaitu:

1) *Outdoor Sign*

a). Ukuran dan bentuk. Ukuran dari outdoor *sign* biasanya disesuaikan dengan ukuran dari *copy*. Ukuran *copy* pesan dipengaruhi oleh dua hal yaitu seberapa panjang pesan yang disampaikan dan sampai seberapa jauh pesan tersebut harus dapat terbaca. Selain *copy*, *layout* pesan juga harus diperhatikan.

Menurut Calori Chris (2015, hlm. 193) “Bentuk yang digunakan *signage* dapat memberikan visual yang menyatu serta ciri khas dalam bentuk tiga dimensi. Bentuk yang digunakan untuk membuat *signage* tidak terbatas dan bentuk dasar dapat dikombinasikan menjadi bentuk yang khas”

b) Lokasi-lokasi peletakan *sign system* harus sudah ditentukan sebelum perencanaan. Oleh karena itu pemilihan lokasi yang tepat tersebut ditentukan berdasarkan analisa mendalam mengenai situasi dan kondisi lingkungan, serta kebutuhan yang muncul. Sebelum menentukan lokasi yang tepat penulis melakukan survei lokasi terlebih dahulu.

c) Bahan/ material bahan-bahan dasar yang biasa digunakan untuk *outdoor sign* terbatas karena efek matahari dan cuaca yang dapat merusak bahan. Material yang biasa digunakan untuk outdoor sign yaitu lembaran metal, *steel structural shapes*, kayu, *exterior grade plywood*, *acrylic plastic*, tembaga, alumunium, batu, *concrete*, *fiberglass*.

## 2) Interior Sign

a) Lokasi. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan lokasi yaitu karakteristik lingkungan, fungsi area yang bersangkutan, halangan-halangan, sudut pandang dan hubungan dengan *sign* yang lain.

b) Pendukung Biasanya disarankan untuk menggunakan dua pendukung untuk setiap panel *sign* untuk menghindari perubahan letak, sehingga mengakibatkan kekacauan dalam menunjukkan arah.

c) Tanda *freestanding* dan *portable* Beberapa interior sign membutuhkan tanda portable. Tanda tersebut dibuat seringan mungkin dan biasanya terpasang pada soket yang dapat dibongkar pasang. Biasanya tanda seperti ini digunakan untuk memperingati lantai yang basah, elevator yang rusak, dan lain-lain.

d) Material Bahan-bahan yang bisa digunakan untuk indoor sign antara lain kayu, plywood, papan fiber, laminasi tekanan tinggi, tembaga, alumunium, *stainless steel*, *acrylic*, *vinyl*, *fiberglass*, *polycarbonate*, *plastic laminate*, kaca.

e) Perawatan perawatan yang dilakukan biasanya hanya membersihkan dalam jangka waktu tertentu.

- Kegunaan *sign system* menurut Boines dan Dixon dalam (Aristantie, 2011:25) adalah:

- 1) *Sign* sebagai pemberi informasi *sign system* yang termasuk dalam kelompok ini biasanya untuk memberikan pengarahan dan informasi-informasi terkait. Informasi yang di muat untuk *sign system* sebaiknya terbatas pada inti yang penting dan ditampilkan secara konsisten. Tampilan *sign system* tidak harus secara spesifik, tetapi mampu menyampaikan maksud dan kegunaannya dengan jelas.
- 2) *Sign* sebagai pengontrol *Sign* pada kelompok ini lebih mengarah kepada perilaku manusia dari pada tujuan yang hendak dicapai.

Menurut Aristantie (2011:25) *copy wording* pada *sign system* agar mudah dimengerti harus memenuhi konsisten, Pesan dibuat sesingkat mungkin agar dapat dibaca dengan cepat, Berarti sama bagi pengamat, Pernyataan secara positif". Pendekatan Perancangan *Sign System* Perancangan sebuah *sign system* harus disesuaikan dengan lingkungan sekitarnya, sebaiknya mempertimbangkan elemen-elemen yang sudah ada menjadi suatu kesatuan. Pendekatan kedua adalah mendahulukan fungsi komunikasi sebelum fungsi keindahannya, dalam perancangan *sign system* harus seragam baik dari segi bentuk, warna, dan material sehingga menghasilkan *sign system* yang kontras dari lingkungannya.

- Pengelompokan *Sign System* penggunaan *sign system* yang terlalu bervariasi dapat menimbulkan kekacauan visual, untuk menghindari timbulnya kekacauan visual perlu dibuatnya pengelompokan *sign system*. Cara mudah untuk mengelompokkan *sign system* salah satunya adalah menggunakan warna, bentuk dan material yang sama. Maka dari itu pembuatan *sign system* desa wisata tambakmekar akan dibuat dengan satu variasi yang senada dan tidak terlalu bervariasi.

- Macam-Macam Pemasangan *Sign System* Menurut Calori Chris (2015, hlm. 193) *This leads to the following four basic types of mounting: 1) Freestanding or ground-mounted, in which the bottom of the sign is fixed to a horizontal mounting surface, such as a floor. 2) Suspended or ceiling-hung, in which the top of the sign is fixed to a horizontal mounting surface, such as a ceiling.*

3) *Projecting or flag-mounted*, in which the side of the sign is fixed perpendicular to a vertical mounting surface, such as a wall. 4) *Flush or flat wall-mounted*, in which the back of the sign is fixed parallel to a vertical mounting surface, such as a wall.

Dengan terjemahannya: Macam-macam pemasangan *sign system* dalam pemetaan dan jarak pandang yaitu, sebagai berikut:

- 1) *Freestanding* atau *ground-mounted*, dimana bagian bawah *sign* menancap di lantai dan pemasangannya secara horizontal.
- 2) *Suspended* atau *ceiling-hung*, bagian atas *sign* menancap di langit-langit dan pemasangannya secara horizontal.
- 3) *Projecting* atau *flag-mounted*, pada bagian sisi *sign* menancap ke tembok dan pemasangannya secara vertikal.
- 4) *Flush* atau *flat wall-mounted*, dimana bagian belakang *sign* menempel ke tembok dengan pemasangan secara vertikal.

Pemetaan panah, simbol dan tipografi menurut Calori Chris dalam bukunya *Signage and Wayfinding Design* (2007, hlm.170) pemetaan panah, simbol, dan tipografi adalah sebagai berikut:

- 1) Posisi *side by side* (anak panah diposisikan sesuai dengan tipografi).
- 2) *Stacked Positioning* (anak panah dan simbol diposisikan menumpuk di atas/bawah tipografi).

Sebelum membuat *sign system* penulis terlebih dahulu membuat sebuah piktogram. Menurut Harimurti (2001:174) piktogram merupakan aksara yang berupa gambar untuk mengungkapkan maksud (amanat) tertentu. Sedangkan menurut Gotz (1993:741) yang diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia mengungkapkan bahwa piktogram merupakan gambar sederhana (biasanya berada di stasiun kereta api dan bandara), yang mudah dimengerti maknanya, missal papan petunjuk jalan. Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa piktogram merupakan gambar sederhana yang tampak nyata, merupakan gambar inti dari suatu benda yang memberikan informasi tertentu.



## 2.2 Pengertian Pariwisata

Menurut A.J Burkat dalam Damanik (2006) Pariwisata adalah perpindahan orang untuk sementara dan dalam jangka waktu pendek ke tujuan-tujuan di luar tempat di mana mereka biasa hidup dan bekerja dan juga kegiatan-kegiatan mereka selama tinggal di suatu tempat tujuan. Pitana dan Gyatri (2005). Pariwisata adalah kegiatan perpindahan orang untuk sementara waktu ke destinasi di luar tempat tinggal dan tempat bekerjanya dan melaksanakan kegiatan selama di destinasi dan juga penyiapan-penyiapan fasilitas untuk memenuhi kebutuhan mereka. Youti (1991) Pariwisata berasal dari dua kata yaitu Pari dan Wisata. Pari dapat diartikan sebagai banyak, berkali-kali, berputar-putar atau lengkap. Sedangkan wisata dapat diartikan sebagai perjalanan atau bepergian yang dalam hal ini sinonim dengan kata “travel” dalam bahasa Inggris. Atas dasar itu maka kata “pariwisata” dapat juga diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar dari suatu tempat ke tempat yang lain yang dalam bahasa Inggris disebut juga dengan istilah “Tour”. Yoeti (dalam Wardana, 2017:9) berpendapat bahwa Pariwisata adalah: suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu, yang diselenggarakan dari suatu tempat ketempat yang lain dengan maksud bukan untuk berusaha (*bussines*) atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati perjalanan tersebut guna pertamasyaan dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam.

Di dalam Undang-undang No.10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan dijelaskan bahwa:

- a. Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara,
- b. Wisatawan adalah orang yang melakukan wisata.
- c. Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah.

- d. Kepariwisata adalah keseluruhan kegiatan yang berkaitan dengan pariwisata dan bersifat multimedensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan, pemerintah, pemerintah daerah dan pengusaha.
- e. Usaha pariwisata adalah usaha yang menyediakan barang dan/atau jasa bagi pemerintah kebutuhan wisatawan penyelenggara pariwisata.
- f. Pengusaha pariwisata adalah orang atau sekelompok orang yang melakukan kegiatan pariwisata.
- g. Industri pariwisata adalah kumpulan pariwisata yang saling terkait dalam rangka menghasilkan barang dan/atau jasa pemenuhan kebutuhan wisatawan dalam penyelenggaraan pariwisata.

### **2.2.1 Desa Wisata**

Desa wisata merupakan suatu kawasan pedesaan yang menawarkan keseluruhan suasana yang mencerminkan keaslian pedesaan baik dari kehidupan sosial ekonomi, sosial budaya, adat istiadat, keseharian, memiliki arsitektur bangunan dan struktur tata ruang desa yang khas, atau kegiatan perekonomian yang unik dan menarik serta mempunyai potensi untuk dikembangkannya berbagai komponen kepariwisataan, misalnya atraksi, akomodasi, makanan-minuman, cinderamata, dan kebutuhan wisata lainnya (Supriadi dan Nanny, 2016:108). Supriadi dan Nanny (2016:108) juga menyatakan: Desa wisata merupakan aktifitas keseluruhan yang terdiri dari atraksi, akomodasi, dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku sedangkan pemberdayaan masyarakat adalah upaya menciptakan/meningkatkan kapasitas masyarakat baik secara individu maupun kelompok dalam memecahkan berbagai persoalan yang terkait upaya peningkatan kualitas hidup, kemandirian dan kesejahteraan. Sedangkan menurut Inskep (dalam Anggraini, 2017:20) “desa wisata merupakan jenis pariwisata dimana sekelompok kecil wisatawan tinggal dalam atau dekat dengan suasana tradisional”.

Syarat-syarat penetapan desa wisata menurut Supriadi dan Nanny (2016:108-109) Penetapan suatu desa dijadikan sebagai desa wisata harus memenuhi persyaratan-persyaratan, antara lain sebagai berikut :

1. Aksesibilitasnya baik, sehingga mudah dikunjungi wisatawan dengan menggunakan berbagai jenis alat transportasi. Aksesibilitas adalah fasilitas yang disediakan untuk semua orang dengan tujuan mewujudkan kesamaan kesempatan dalam segala aspek kehidupan. Ada dua macam aksesibilitas, yaitu fisik dan non fisik. Aksesibilitas fisik adalah aksesibilitas terkait dengan infrastruktur bangunan dan lingkungan, seperti gedung, *website*. Aksesibilitas non fisik terkait dengan lingkungan sosial, seperti etika interaksi, penyampaian informasi, dan teknologi.
2. Memiliki obyek-obyek menarik berupa alam, seni budaya, legenda, makanan lokal, dan sebagainya untuk dikembangkan sebagai obyek wisata.
3. Masyarakat dan aparat desanya menerima dan memberikan dukungan yang tinggi terhadap desa wisata serta para wisatawan yang datang ke desanya.
4. Keamanan di desa tersebut terjamin.
5. Tersedia akomodasi, telekomunikasi, dan tenaga kerja yang memadai.
6. Beriklim sejuk atau dingin.
7. Berhubungan dengan obyek wisata lain yang sudah dikenal oleh masyarakat luas.

Selain teori diatas penulis juga melampirkan beberapa jurnal terdahulu yang terikait dengan penelitian penulis. Diantaranya sebagai berikut :

No	Judul Penelitian	Penulis	Metode penelitian
1.	Pengkaryaan <i>Redesain Sign System</i> Wisata Bukit Seguntang Palembang	Ibnu Syahid (2019)	Metode kualitatif
2.	Pengkaryaan Perancangan <i>Sign System</i> Di Kawasan Kampung Adat "Cirendeu"	Luthfi Nurwildana Putra (2019)	Metode pendekatan kualitatif
3.	Perancangan Komunikasi Visual <i>Sign System</i> Semen Padang Hospital	Ramadia (2017)	Metode kualitatif
4.	Pengembangan Potensi Desa Wisata Dalam Rangka Peningkatan Ekonomi Perdesaan Di Kabupaten	Lilyk Eka Suranny (2020)	Penelitian Deskripsi Dengan pendekatan kualitatif
5.	Wonogiri Perancangan <i>Sign System</i> Taman Wisata Hairos Indah	Suprianingsih (2020)	Metode Kualitatif

**Tabel 2.1** Jurnal Terkait Dengan Penelitian  
(Sumber : internet dan perpustakaan)

