

PERANCANGAN SIGNSYSTEM PADA DESA SADE LOMBOK TENGAH

Oleh:

Alfryan Tribuana P Repi¹

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer dan Desain
Universitas Bumigora*

Sandi Justitia Putra²

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer dan Desain
Universitas Bumigora*

Danang Adi Wiratama³

*Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer dan Desain
Universitas Bumigora*

Yanalfry@gmail.com¹ ; sandi.justitia@universitasbumigora.ac.id² ;
danang.wiratma@universitasbumigora.ac.id³

ABSTRAK

Desa Sade adalah ekowisata atau ekoturisme yang merupakan salah satu kegiatan pariwisata yang berwawasan lingkungan dengan mengutamakan aspek konservasi alam, aspek pemberdayaan sosial budaya ekonomi masyarakat lokal serta aspek pembelajaran dan pendidikan yang terletak di Desa Rembitan Kecamatan Pujut, Lombok Tengah. Sebagai salah satu warisan obyek wisata dengan luas area 5,5 hektar, Desa Sade sangat membutuhkan keberadaan *sign system* yang komunikatif dan informatif bagi yang akan membantu para wisatwan/ pengunjung dalam mengakses setiap fasilitas yang ada di Desa Sade. Penelitian ini akan merancang karya *sign system* dengan penerapan konsep *environmental sign system* dengan suasana yang tetap otentik dengan Desa Sade, yang dimana hal tersebut membuat pengunjung tetap merasakan suasana pedesaan Suku Sasak. Adapun metode perancangan yang digunakan penulis adalah metode *design thinking*. Hasil yang diharapkan dalam penelitian ini adalah terciptanya karya *environmental sign system* yang membuat para pengunjung dapat memanfaatkan fasilitas Desa Sade secara maksimal disaat berwisata.

Kata Kunci: *Signage, Sign system, Desa Sade.*

ABSTRACT

Sade Village is an ecotourism atau ecotourism that is one of the tourism activities that is environmentally minded with the priority of nature conservation aspects, aspects of economic sociocultural empowerment of local people as well as aspects of learning and education located in The Rembitan Village of Pujut Sub-District, Central Lombok. As one of the heritage attractions with an area of 5.5 hectares, Sade Village desperately needs the existence of a communicative and informative sign system for those who will assist wisatwan / visitors in accessing every facility in Sade Village. This research will design the work of sign system with the application of environmental sign system concept with an atmosphere that remains authentic with Sade Village, which makes visitors still feel the rural atmosphere of sasak tribe. The design method used by the author is the design thinking method. The expected result in this study is the creation of environmental sign system that makes visitors able to make the most of Sade Village facilities while traveling.

Keywords: *Signage, Sign system, Desa Sade.*

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: October 8th, 2020

Revised: November 17th, 2020

Accepted: December 2th, 2020

A. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kabupaten Lombok Tengah adalah salah satu Daerah Tingkat II di Provinsi Nusa Tenggara Barat. Ibu kota daerah ini adalah Praya. Kabupaten ini memiliki luas wilayah 1.208,39 km² dengan populasi sebanyak 860.209 jiwa. Kabupaten Lombok Tengah terletak pada posisi 82° 7' - 8° 30' Lintang Selatan dan 116° 10' - 116° 30' Bujur Timur, membujur mulai dari kaki Gunung Rinjani di sebelah Utara hingga ke pesisir pantai Kuta di sebelah Selatan dengan beberapa pulau kecil yang ada disekitarnya. Kabupaten Lombok Tengah merupakan salah satu daerah yang banyak memiliki destinasi wisata mancanegara, seperti pantai Kuta, Kawasan Mandalikan dan Dusun Tradisional Sade. Desa Sade sendiri adalah sebuah destinasi wisata berbasis kearifan lokal yang banyak dikunjungi wisatawan lokal hingga mancanegara. Dusun Tradisional Sade berada di Desa Rembitan Kecamatan Pujut, Lombok Tengah. Desa ini telah lama ditata dan dipersiapkan sebagai tujuan wisata. Kesadaran masyarakat yang bertempat tinggal didalam kawasan kompleks Sade ini untuk menjadikan dusun mereka sebagai tujuan wisata, membuat penataannya berjalan dengan baik. Ada 150 rumah tradisional Suku Sasak Lombok Tengah, dengan 150 kepala keluarga di lokasi seluas 5,5 hektar yang dihuni oleh 700-an jiwa ini, yang masih bertahan hingga saat ini. Dusun Tradisional

Sade mulai dikembangkan sejak tahun 1975 dan masyarakat mulai menatanya sejak tahun 1986. Masyarakat Desa Sade terkenal masih memegang teguh budaya Suku Sasak baik dari bangunan sampai cara bersosialisasi juga masih berbasis Suku Sasak tulen (Sasak asli). Para penduduk di desa Sade sebagian besar menjadi pengrajin tenun ikat khususnya bagi kaum perempuan sedangkan kaum laki-laki menjadi buruh tani. Dusun ini mulai ramai dikunjungi wisatawan domestik maupun mancanegara sekitar tahun 1988. Dalam sebulan, kata Sanah, salah seorang pemuda Sade sekaligus sebagai pemandu wisata di dusun ini, dusun ini dikunjungi wisatawan domestik rata-rata di atas angka 4.000-6.000 orang. Sedangkan kunjungan wisatawan mancanegara rata-rata 3.000 orang dalam sebulan. Puncak kunjungan terjadi pada musim liburan yakni di bulan Juni, Juli dan Agustus. (Taufan, Imtihan, Naniek, 2020).

Desa Sade adalah ekowisata atau *ecotourisme* yang merupakan salah satu kegiatan pariwisata yang berwawasan lingkungan dengan mengutamakan aspek konservasi alam, aspek pemberdayaan sosial budaya ekonomi masyarakat lokal serta aspek pembelajaran dan pendidikan. Sebagai salah satu warisan obyek wisata dengan luas area 5,5 hektar tentunya Desa Sade sangat membutuhkan *sign system* yang komunikatif dan informatif bagi pengunjung Desa Sade berdasarkan penelitian secara langsung yang dilakukan oleh penulis terkait dengan *sign*

system yang sudah ada kurang memadai untuk mengumpulkan suatu informasi yang sangat penting untuk pengunjung dikarenakan *sign system* yang lama kurang informatif dan komunikatif.

Sign system menurut Sumbo Tinarbuko (Tinarbuko, 2015) adalah rangkaian representasi visual dan simbol grafik yang bertujuan sebagai media interaksi manusia dengan ruang publik, yang dibagi ke dalam 4 (empat) bagian antara lain yaitu, rambu lalu lintas/ *traffic sign*, *sign* yang biasa digunakan untuk kepentingan lalu lintas, yang kedua ialah *commercial sign*, *sign* tersebut biasa digunakan untuk nama toko dan tempat usaha, yang ketiga *wayfinding sign*, *sign* yang biasa ada di gedung atau area publik yang digunakan untuk penunjuk atau pemandu arah dan berbagai fasilitas yang ada bagi orang yang ada di dalamnya, lalu yang keempat ialah *safety sign*, *sign* untuk menunjuk keselamatan. Biasanya digunakan untuk konstruksi bangunan. Sumbo Tinarbuko (Tinarbuko, 2015) berpendapat bahwa, dalam merancang desain untuk *sign system* harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut, Memahami institusi dan lingkungannya serta mengetahui kegiatan utama institusi tersebut. Mengidentifikasi fasilitas yang akan dipresentasikan serta *sign* harus mengidentifikasikan fasilitas apa saja yang ada di institusi itu, menentukan lokasi penempatan serta lokasi harus mudah dilihat dan mudah diakses oleh semua orang,

implementasi *sign system*. Selain desain, kita juga harus memperhatikan material dalam pembuatan *sign*. Sekarang ini, desain menarik dan informasi yang benar saja tidaklah cukup.

Maka dari itu adapun luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah merancang *Sign system* untuk Desa Sade dengan tujuan agar masyarakat/ wisatawan yang berkunjung ke Desa Sade bisa mendapatkan informasi yang jelas dan terarah selama berkeliling di area Desa Sade yang sangatlah luas. Selain menyediakan informasi bagi pengunjung, *sign system* pada Desa Sade juga harus dirancang semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian pengunjung. Dengan adanya *sign system*, selain memberi nilai tambah bagi interior Desa Sade, pengunjung tidak akan lagi kesulitan menemukan informasi yang mereka perlukan. Oleh karena itu, tugas ini berjudul “Perancangan *Sign System* Pada Desa Sade Lombok Tengah”.

Rumusan Masalah

Dari uraian-uraian di atas maka didapatkan masalah yang harus dihadapi yaitu, bagaimana merancang *sign system* yang komunikatif dan informatif agar bisa dipahami oleh pengunjung Desa Sade?

B. TINJAUAN PUSTAKA

a. Signage

Signage ialah sejenis visual grafis dalam ukuran besar yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi kepada kalangan audience

tertentu (Kusrianto, 2010). *Signage* dulunya dikenal kedalam suatu bentuk tanda (*sign*) atau dalam bentuk aksara, layaknya penunjuk arah suatu tempat, nama suatu tempat dan sebagainya.

Menurut Phill Boines (Boines, 2008), mengemukakan bahwa *signage* ialah sekumpulan dari tanda-tanda individual yang telah di rancang untuk mengidentifikasi atau mengarahkan.

Sedangkan menurut Supriyanto (Supriyanto, 2008) *signage* ialah media luar ruang yang wujudnya berbentuk monument kecil atau tugu yang menyatu dengan lingkungan yang ditempatinya. Lalu didalam buku yang berjudul *The Design Manual*, karya dari Whitbread (Whitbread, 2009) menjelaskan bahwa *signage* ialah sebuah tanda hasil kombinasi antara sebuah symbol dan teks pada daerah dengan mobilitas tinggi, tanpa tergantung bahasa verbal yang terbatas.

Berelasi dengan lingkungan, *signage* menurut Rubenstein (Rubenstein, 1992) ialah sebuah sistem tanda bagian dari bidang komunikasi visual yang berfungsi untuk sarana informasi dan komunikasi secara arsitektural.

Dengan demikian, penulis menyimpulkan bahwa *signage* secara garis besar merupakan media komunikasi visual lingkungan yang bisa menginformasikan suatu pesan dengan cerdas melewati integrasi bahasa visual dengan lingkungannya. Kebutuhan suatu *sign system* yang baik

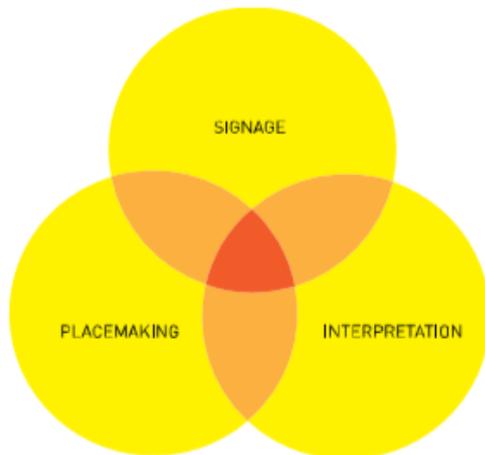
tentunya akan terus berkembang, khususnya dimana keramaian massa yang membutuhkan suatu informasi kepada masyarakat dengan cepat dan akurat. *Sign system* juga bisa menciptakan *public image* yang mudah untuk dikenali serta unik sehingga dapat bertahan dalam memori masyarakat dalam jangka waktu yang panjang dan membantu perusahaan yang berkaitan untuk bertahan di persaingan pasar (Follis, 1979).

b. Environment Graphics

Berdasarkan tulisan Chris Calori & Vandendynden (Eynden, 2015), *environment graphics*, atau biasa disingkat dengan EG, ialah grafis yang ditemukan di lingkungan. Grafis disini dipahami sebagai suatu gambar, tulisan dan kombinasi dari keduanya. EG secara umum memiliki suatu kepentingan untuk komunikasi, baik menyampaikan informasi atau pesan, maupun sebatas mengkomunikasikan kesan. Apabila sebuah grafis di lingkungan tidak dapat berkomunikasi, maka secara fungsi umum, grafis tersebut tidak menuntaskan fungsi dari EG. Ada tiga aspek fungsi dari EG yang disampaikan oleh Wayne Hunt dalam buku Calori & Vandendynden. Ketiga aspek tersebut adalah *signage & wayfinding, interpretation and placemaking*.

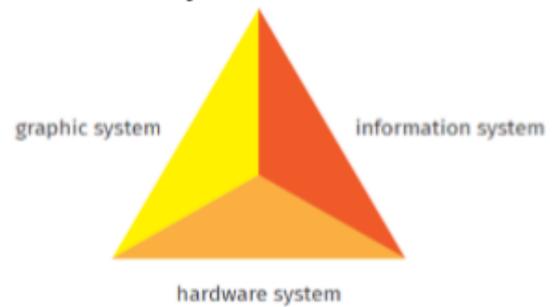
Aspek fungsi *signage & wayfinding* adalah aspek penunjuk arah dan penanda arah yang dilakukan oleh grafis. Aspek *interpretation* umumnya banyak ditemukan sebagai suatu *caption* atau bisa dibilang sebagai penjelasan obyek-obyek yang ada, aspek yang

ketiga, ialah aspek *placemaking* yang dimana hal tersebut merupakan aspek yang bertujuan untuk memberikan identitas atau karakter pada sebuah lokasi agar lebih mudah dikenali dan juga diingat.



Gambar 1. Aspek environment graphic sebagai fondasi.
(Sumber: pinterest)

Dalam mendesain *environment graphics*, terdapat hal-hal mendasar yang perlu diperhatikan agar desain dapat dilakukan dengan komprehensif dan koheren. Calori berpendapat bahwa tujuan dari sebuah *environment graphics* ialah untuk mengkomunikasikan informasi ataupun kesan tentang lingkungan melalui medium grafis yang diproduksi dalam sebuah material dan diimplementasikan ke lingkungan tersebut. Melalui pemahaman ini, Calori menjelaskan tiga komponen dalam desain sebuah *environment graphics*, khususnya dalam *signage*. Ketiga komponen yang dikemukakan Calori adalah *Information System*, *Graphic System* dan *Hardware System*.



Gambar 2. *Signage* pyramid dari Chris Calori
(Sumber: Pinterest)

Ketiga komponen piramid *signage* Calori membahas secara umum hal-hal yang perlu diperhatikan dan keperluan-keperluan didalam mendesain sebuah *signage*. Penjelasan Calori mengenai ketiga komponen tersebut adalah sebagai berikut :

1) *Information System* :

- a. Informasi apa yang perlu ditampilkan didalam *signage*?
- b. Bagaimana informasi tersebut ditampilkan? Menggunakan tulisan atau gambar?
- c. Bagaimana informasi tersebut disusun?
- d. Bagaimana pesan informasi tersebut tetap konsisten antar *signage*?

2) *Graphic System* :

- a. Komponen grafis apa saja yang digunakan (titik, garis, bidang, volume, warna, tipografi) untuk menyampaikan informasi?
- b. Bagaimana komponen grafis tersebut digunakan/dikomposisikan?
- c. Bagaimana grafis tersebut tetap konsisten antar *signage*?

3) *Hardware System*

- a. Material apa yang akan digunakan untuk *signage*? *Finishing* apa yang akan

digunakan? Bagaimana sistem pemasangannya?

- b. Bagaimana sistem pencahayaannya?
- c. Berapa ukuran *signage* tersebut? Apakah ukuran tersebut dapat kontekstual dengan lingkungan tempat *signage* itu berada?
- d. Bagaimana konsistensi material atau *hardware* antar *signage*?

Berdasarkan informasi yang ingin ditampilkan didalam *signage*, Calori membagi jenis-jenis *signage* menjadi tujuh. Pembagian yang dilakukan Calori adalah sebagai berikut:

- 1) *Identification sign*, atau tanda yang digunakan untuk mengidentifikasi sesuatu. Umumnya jenis tanda ini digunakan untuk menginformasi atau mengklarifikasikan suatu tempat, seperti pada nomor atau nama ruangan.
- 2) *Directional sign*, atau tanda yang digunakan untuk menunjukkan arah. Umumnya jenis tanda ini yang paling dikenali atau dipahami sebagai *signage*. Salah satu indikator utama dari *directional sign* adalah adanya tanda panah. Contoh dari *directional sign* adalah tanda-tanda yang memberi tahu dan menuntun kita ke suatu lokasi, seperti tanda yang menunjukkan dimana letak pintu keluar di parkiran.
- 3) *Warning sign*, atau tanda yang digunakan untuk memperingati. Tanda-tanda ini biasanya dikenali sebagai tanda yang mengajak orang untuk berhati-hati karena

adanya hal-hal yang dapat membahayakan apabila orang tersebut tidak waspada. Indikator utama dari *warning sign*, adalah warna kuning. Contoh dari *warning sign* adalah papan lipat penanda bahwa lantai basah.

- 4) *Regulatory & prohibitory sign*, atau tanda pengatur dan pelarang. Tanda ini digunakan untuk mengatur tata laku seseorang dalam suatu lingkungan. Tanda ini juga suka digunakan untuk melarang hal-hal yang tidak diperbolehkan didalam suatu lingkungan. Indikator utama dari *regulatory & prohibitory sign* adalah warna merah pada bidang putih. Untuk tanda pengatur, warna merah kerap ditemukan membingkai bidang putih, pada tanda larangan, warna merah tidak hanya membingkai bidang putih, namun juga menjadi garis diagonal merah.
- 5) *Operational sign*, atau tanda operasional. Tanda ini berfungsi untuk menjelaskan sistem operasional didalam suatu tempat. *Operational sign* umumnya ditemukan di pintu masuk dari suatu tempat, contoh dari *operational sign* adalah tanda yang memberitahu waktu buka dan waktu tutup dari suatu tempat, atau papan yang memberitahu harga tiket masuk.
- 6) *Interpretative sign*, atau tanda interpretatif. Tanda ini umumnya memuat narasi-narasi yang menjelaskan lebih lanjut mengenai lingkungan atau salah satu obek yang terdapat didalam lingkungan tersebut.

Didalam galeri pameran, *interpretative sign* ditemukan dalam bentuk tulisan kuratorial yang dipajang ataupun tulisan pengantar karya. Didalam kebun binatang, *interpretative sign* ditemukan dalam bentuk tulisan-tulisan yang memberitahu binatang apa yang berada dalam display tersebut. Didalam museum, *interpretative sign* ditemukan dalam bentuk penjelasan-penjelasan artefak dan koleksi.

- 7) *Honorary sign*, atau tanda penghormatan. Didalam tujuh kategori *signage* yang diberikan Calori, *honorary sign* mungkin merupakan tanda yang paling jarang ditemukan. Umumnya tanda ini dibuat untuk mengenang atau menghormati orang-orang yang berhubungan pada lokasi tersebut. Umumnya, *honorary sign* dapat ditemukan pada monumen-monumen atau tugu-tugu yang dibangun dalam maksud memperingati suatu momen tertentu.

c. *Sign system*

Sign (dalam bahasa Indonesia berarti tanda) adalah bentuk komunikasi yang dapat berbentuk verbal maupun visual. Keberadaan tanda menjadi suatu kepentingan bagi masyarakat karena dapat menyampaikan informasi akan sesuatu. Menurut Piliang, dalam kata pengantarnya pada buku semiotika komunikasi visual (Tinarbuko, 2009), menyatakan bahwa suatu tanda bukan ilmu yang bersifat pasti, melainkan suatu hal yang dibangun oleh pengetahuan yang lebih

terbuka.

Zoest juga menyatakan pendapatnya tentang tanda dalam buku Sumbo Tinarbuko (Tinarbuko, 2009) bahwa tanda adalah segala sesuatu yang dapat diamati dan dibuat teramati. Sementara menurut Ferdinand de Saussure, tanda ialah kesatuan antara dua bidang yang tak terpisahkan, secara garis besar terbilang bahwa tanda dan sistem memiliki dua hal yang akan ditangkap oleh indra kita, *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda).

Sign system menurut Sumbo Tinarbuko (Tinarbuko, 2009) ialah suatu rangkaian representasi visual dan simbol grafik yang bertujuan sebagai media interaksi manusia dengan ruang *public*, Sumbo Tinarbuko menjabarkan *sign system* kedalam empat bagian :

1) *TrafficSign*

Sign yang biasa digunakan untuk kepentingan lalu lintas.

2) *CommercialSign*

Sign tersebut biasa digunakan untuk nama toko dan tempat usaha

3) *WayfindingSign*

Sign yang biasa ada di gedung atau area publik yang digunakan untuk penunjuk atau pemandu arah dan berbagai fasilitas yang ada bagi orang yang ada di dalamnya

4) *SafetySign*

Sign untuk menunjuk keselamatan, biasanya digunakan untuk konstruksi bangunan.

d. Tipografi

Tipografi ialah salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Fungsi dari tipografi adalah mengkomunikasikan idea tau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Dalam membuat perencanaan suatu karya desain, keberadaan elemen tipografi harus diperhitungkan, karena tipografi dapat memperngaruhi susunan hirarki dan keseimbangan suatu karya desain tersebut (Wijaya, 1999).

Menurut Danton Sihombing (Sihombing, 2015) berpendapat bahwa tipografi ialah bidang ilmu yang mempelajari segala sesuatu tentang huruf-huruf, yang dimana hal tersebut mempunyai kegunaan estetis komunikasi. Fungsi estetis membuat suatu teks jadi indah ketika di amati, sementara fungsi komunikasi ialah menyampaikan pesan sebuah teks. James Craig (Sihombing, 2015) menjabarkan huruf kedalam beberapa jenis, yaitu :

1) *Roman*.

Ciri dari huruf ini ialah memiliki sirip/kaki/*serif* yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf *Roman* mempunyai ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Representasi yang ditimbulkan ialah ekspresi tentang organisasi dan intelektualitas, klasik, anggun, lemah gemulai.

2) *Egyptian*

Egyptian memiliki ciri kaki/sirip/*serif* yang

berbentuk persegi layaknya seperti papan dengan ketebalan yang sama atau bisa juga hampir sama. Representasi yang ditimbulkan mengekspresikan kekokohan, kuat, kekar dan stabil.

3) *Sans Serif*

Pengertian *sans serif* adalah tanpa sirip/sirif, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan mempunyai ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Representasi yang ditimbulkan mengekspresikan sesuatu yang modern, kontemporer dan efisien.

4) *Script*

Huruf *Script* menyerupai goresan tangan yang dibuat dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Representasi yang ditimbulkan mengekspresikan sifat pribadi dan akrab.

5) *Miscellaneous*

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornament, atau garis-garis dekoratif. Representasi yang ditimbulkan ialah dekoratif dan ornamental.

C. METODE

Untuk merancang karya yang baik, penulis menggunakan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* digunakan untuk terciptanya konsep kreatif dari *sign system* ini. *Design Thinking* memiliki 5 proses, yaitu (Brown, 2018):

a) *Empathise*

Proses Empathise berguna untuk mendalami permasalahan yang dihadapi.

b) *Define*

Tahap *Define* dilakukan untuk mengumpulkan segala studi-studi berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi, kemudian menganalisisnya.

c) *Ideate*

Ideate adalah tahap dimana penulis merealisasikan konsep kreatif yang telah terbangun sebelumnya berdasarkan analisa.

d) *Prototype*

Tahapan ini adalah tahapan dimana penulis merealisasikan rancangan ide dalam bentuk yang sebenarnya.

e) *Test*

Rancangan ini telah dibuat dalam bentuk yang sebenarnya dalam tahap Prototype akan diuji coba pada beberapa audiens guna mengetahui reaksi dan respon dari audiens sebelum disebarkan secara masal.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. *Konsep Media*

1) Tujuan Media

Tujuan Media ialah suatu alat pengajaran atau memberikan informasi yang digunakan untuk membantu menyampaikan sebuah pesan kepada target audiens. Selain itu tujuan dari media tersebut untuk memudahkan target audiens untuk memahami pesan, konsep, dan prinsip yang terkandung di dalam pesan tersebut.

Terciptanya suatu media informasi

berbentuk *sign system* yang dimana para penerima pesan mampu mendapatkan informasi yang akurat dan tepat disaat melakukan kunjungan ke dalam wilayah Desa Sade. *Sign system* yang menjadi media pendukung dari media utamanya yaitu menggunakan material berbahan kayu yang akan di tempatkan di beberapa jalur Desa Sade dan lokasi tempat seperti kafetarian, tempat *souvenir* dan toilet. Pemilihan material pada pembuatan *sign system* ini memanfaatkan interaksi antara pengunjung Desa Sade dengan media utama dan pendukungnya. Selain itu visualisasi yang penulis rancang ialah visual yang mudah dipahami oleh semua kalangan dan mudah di serap oleh target audiens.

2) Khalayak Sasaran

a) Segmentasi Demografis

- i. Umur : 14 tahun ke atas
- ii. Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- iii. Pendidikan : Semua lapisan pendidikan
- iv. Kelas sosial : Lapisan menengah ke bawah

b) Segmentasi Psikografis

Target audiensnya secara umum adalah masyarakat yang menyukai hiburan atau pergi berwisata. Untuk memperlancar perancangan *sign system*, target audiensnya ditujukan kepada mereka yang memiliki keingintahuan terhadap segala sesuatu yang ada di sekitar mereka serta masyarakat urban

yang terbiasa membaca informasi lewat tanda/rambu.

b. Konsep Kreatif

Konsep kreatif ialah sebuah ide dan gagasan kreatif yang mampu digunakan untuk melakukan suatu klasifikasi atau penggolongan yang pada umumnya dinyatakan dengan istilah atau rangkaian kata yang mempunyai kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi dan unsur-unsur yang ada.

1) Tujuan Kreatif

- a) Perancangan *sign system* ini harus memiliki konsep kreatif yang sesuai dengan tujuan *sign system* yang akan dibuat, yaitu untuk mempermudah pengunjung mendapatkan informasi yang diberikan oleh objek wisata Desa Sade ini, sehingga pengunjung dapat menikmati fasilitas yang disediakan Desa Sade dengan maksimal, dan agar tercapai keadaan yang aman dan nyaman.
- b) Dengan perancangan ini diharapkan mampu untuk menciptakan sebuah *sign system* yang efektif dan komunikatif serta tetap memiliki ciri khas dari Desa Sade.

2) Strategi Kreatif

- a) Isi Pesan (*what to say*) adalah mempermudah pengunjung mendapatkan suatu informasi dengan menggunakan tema *sign system* yang selaras dengan ciri khas Desa Sade.

- b) Bentuk Pesan (*how to say*) adalah *Environmental sign system* yang menyatu dengan suasana lingkungan Desa Sade.

c. Program Kreatif

1) Tema Pesan/ *Big Idea*

Sign system ini akan menjadi media yang informatif bagi pengunjung atau wisatawan Desa Sade. Secara garis besar, *sign system* ini akan menyampaikan informasi informasi penting untuk penunjuk arah di wilayah Desa Sade. *Big idea* untuk rancangan *sign system* ini ialah membuat pengunjung tetap merasakan suasana tradisional dan pedesaan yang alami.

2) Strategi Penyajian Pesan

Sign system yang dibuat dengan konsep tradisional mampu menyajikan suasana yang tepat di dalam wilayah Desa Sade.

3) Pengarahan Pesan Visual

a) Momen Visual

Dalam perancangan *environmental sign system* yang akan dibuat oleh penulis, momen visual yang diharapkan ketika audiens melihat *sign system* ini ialah momen visual khas tradisional.

b) Citra Visual

Citra visual yang diharapkan ketika audiens melihat dan menafsirkan *sign system* ini ialah bercitra tradisi/ adat. Dalam kasus ini, penulis akan membuat *sign system* bercitra tradisi/ adat dan mampu menjadi titik fokus perhatian yang disebabkan karena *sign system* ini memiliki visual yang menarik dan informatif sehingga *sign system* tersebut bukanlah hanya sekedar papan

informasi yang terpampang namun mampu membuat pusat perhatian untuk target audiens yang sedang berkunjung di wilayah Desa Sade.

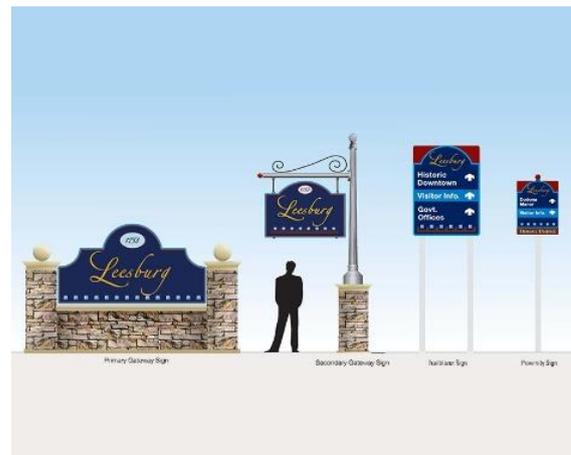
c) Tipe Huruf

Dalam perancangan *sign system* Desa Sade ini, penulis akan membuat tipografi khusus untuk objek tersebut, jenis font yang akan penulis buat ialah bernama Sade, font Sade ini terinspirasi dari suku kata atau aksara tradisional Jawa yang bernama Hanacaraka. Tipografi yang akan penulis gunakan hanya satu jenis, hal tersebut bertujuan untuk menyeragamkan *sign system* yang ada, jenis font Sade, digunakan di seluruh *sign system* dan *wayfinding* yang akan dirancang. Untuk pemilihan font tersebut, digunakan berdasarkan bentuknya yang non-formal namun masih tetap terbaca dan jelas.

d) Layout

Sebagai pendukung dari citra visual *sign system* Desa Sade, media utamanya menyatu dengan media pendukungnya yaitu bahan material kayu, yang dimana penataan dari elemen-elemen visual dan data informasinya juga harus sesuai dan saling mendukung pada penataan visual-nya. Oleh karena itu, elemen visual dari *sign system* ini menggunakan penataan rata tengah yang rapi agar stabilitas antara elemen visual dan materialnya seimbang yang artinya stabilitas atau kesan adanya daya tarik yang sama antara bagian yang satu dengan bagian yang

lainnya.



Gambar 3. Contoh Penataan Desain
(Sumber: Pinterest dan Google Tahun 2020)

e) Gaya Desain

Pada perancangan *sign system* Desa Sade ini, penulis menggunakan gaya desain *Continuity* namun dengan suasana tradisional dan kearifan lokal, gaya desain ini merupakan gaya desain yang sederhana, dengan menggunakan warna-warna yang khas dari Desa Sade. Sehingga target audiens yang dituju dengan mudah memahami suatu papan informasi yang terkandung didalamnya.



Gambar 4. Gaya Desain
(Sumber : danthonia.com)



Gambar 5. Gaya Desain
(Sumber: pinterest.fr)

f) Gaya Visual

Gaya visual yang ditunjukkan ialah elemen-elemen visual yang sederhana berbasis tradisional dan kearifan lokal yang simple dan tidak terlalu detail. Kesan visual yang ditunjukkan bersih, tidak ada sampah visual yang bisa mengganggu penyampaian informasi dari *sign system* ini.

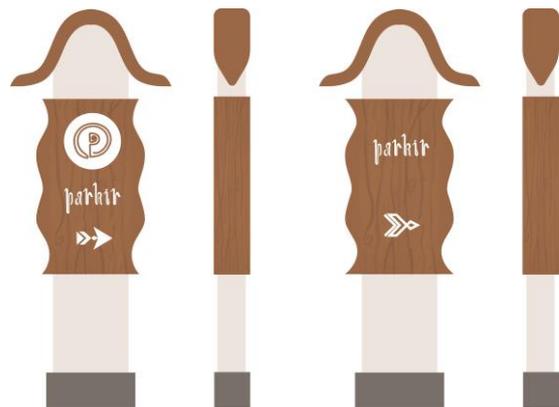
d. **Layout Komprehensif**

1) *Icon*



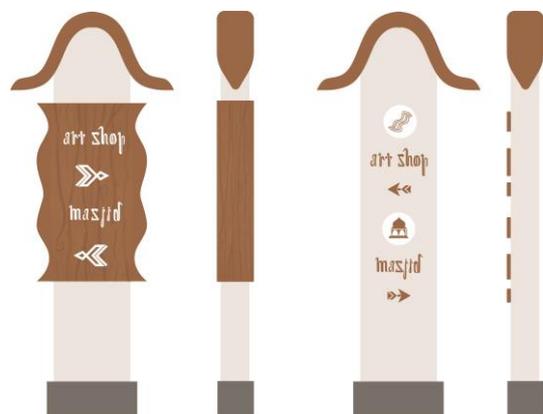
Gambar 6. Komprehensif ikon

2) *DirectionalSign*



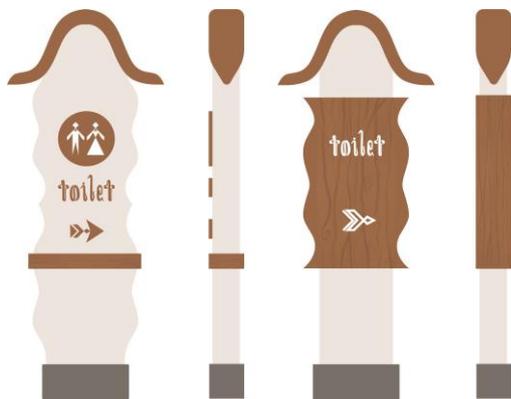
Gambar 7. Komprehensif *directionalsign*

Directional sign yang pertama ialah *directional* yang di letakkan pada luar Desa Sade, *Directional* tersebut mengarahkan para pengunjung untuk ke tempat parker kendaraan. 2 gambar tersebut merupakan penggambaran dan pengembangan secara digital dari penataan visual kasar sebelumnya.



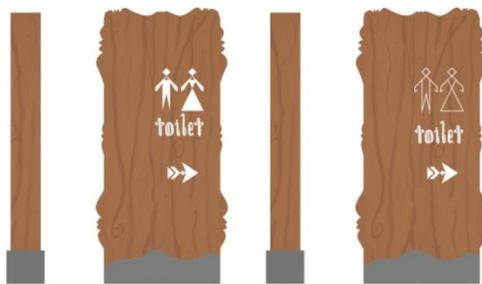
Gambar 8. Komprehensif *directionalsign*

Directional yang kedua ialah *directional sign* yang mengarahkan pengunjung pada dua arah yang berbeda, *sign* ini tentunya akan diletakkan pada tiap persimpangan rute jalan di area Desa Sade. 2 gambar tersebut merupakan penggambaran dan pengembangan secara digital dari penataan visual kasar sebelumnya, kedua *sign* ini mempunyai komposisi bentuk pentagon yang berbeda-beda.



Gambar 9. Komprehensif *directionalsign*

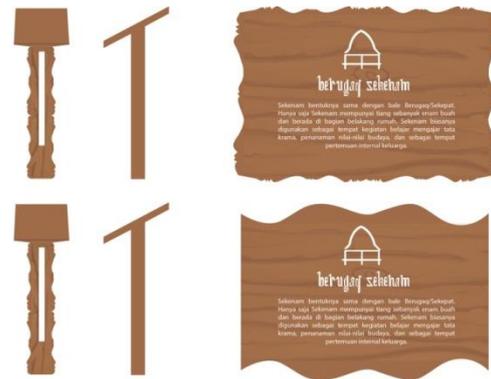
Directional yang ketiga ialah *directional sign* yang mengarahkan pengunjung menuju toilet.



Gambar 10. Komprehensif *directionalsign*

Dan *directionalsign* yang terakhir ialah sebuah *signage* pilihan atau opsional kedua untuk *directionalsign* menuju toilet.

3) Identification Signage



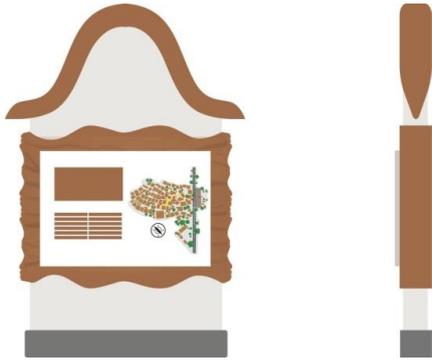
Gambar 11. Komprehensif *identification sign*

Identification signage ialah *sign* yang di tempatkan di beberapa destinasi yang dimana hal tersebut mengidentifikasi destinasi atau tempat tersebut, sama halnya dengan memberitahu para pengunjung bahwa mereka sudah sampai tujuan pada tempat itu.



Gambar 12. Komprehensif *identification sign*

Identification sign yang kedua ialah *sign* yang di tempatkan di tembok toilet, *sign* ini mempunyai bentuk yang sama namun di bagi menjadi dua gender yaitu, gender yang ada pada bagian kiri ialah gender wanita dan yang kanan ialah gender pria.



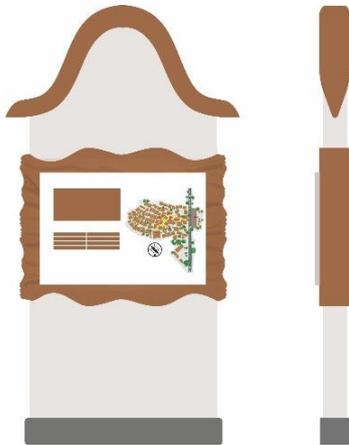
Gambar 13. Komprehensif *directional sign*

Identification sign yang ketiga ialah *sign* yang menyediakan peta kecil untuk pengunjung, yang dimana hal ini bisa membuat pengunjung mengetahui rute-rute ketika ingin memasuki area kawasan Desa Sade, *signage* ini diletakkan di area depan Desa Sade.

e. Eksekusi Final Design

1) *Directional Signage*

a) Peta Rute Desa Sade



Gambar 14. *Final design* Peta Rute Desa Sade

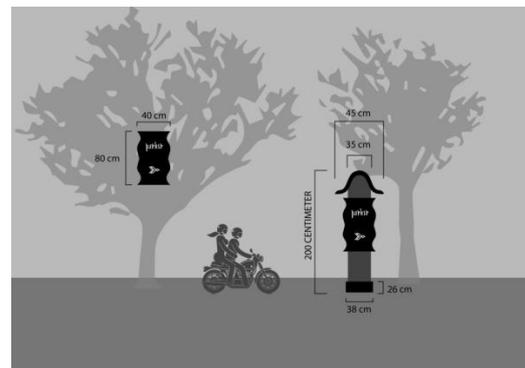


Gambar 15. Skala *signage* Peta Rute Desa Sade

b) *Directional sign* parkir :



Gambar 16. *Final Design*

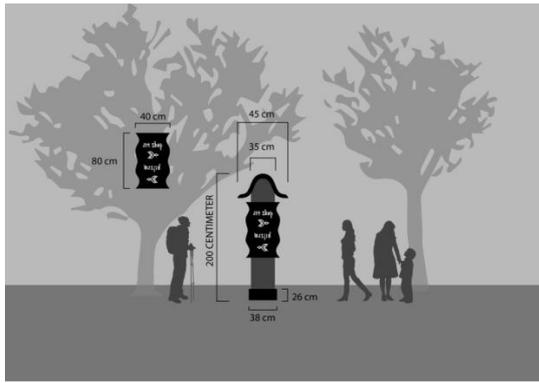


Gambar 17. Komprehensif *directional sign*

c) *Wayfinding*



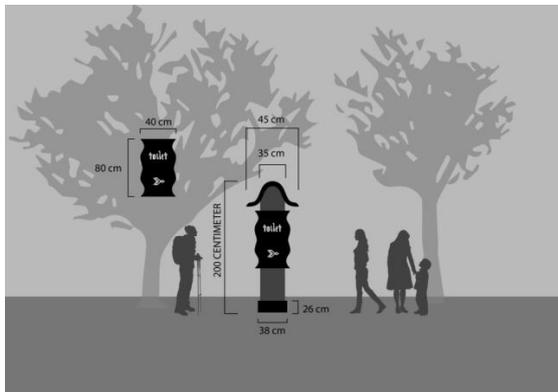
Gambar 18. *Final Design*



Gambar 17. Komprehensif *directional sign*



Gambar 19. *Final Design*

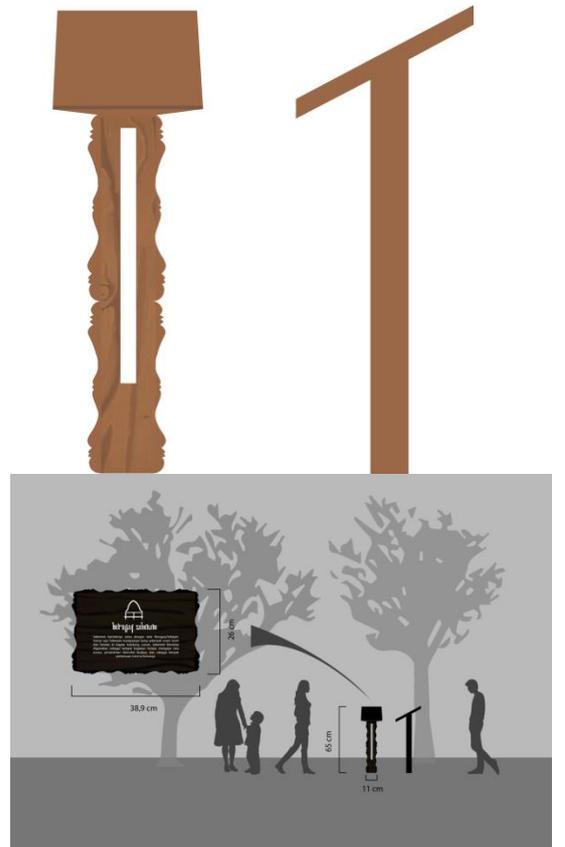


Gambar 20. Komprehensif *directional sign*

2) *Identification Signage*



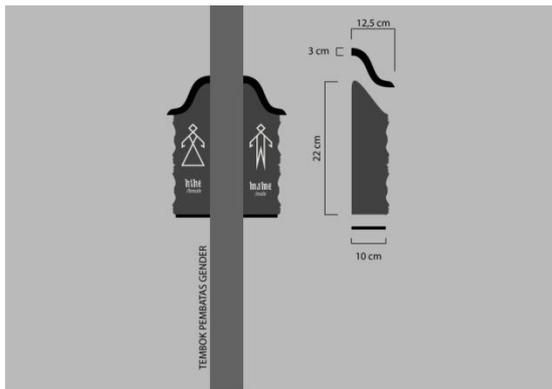
Gambar 21. Komprehensif *directional sign*



Gambar 22. Komprehensif *directional sign*



Gambar 23. Komprehensif *directional sign*



Gambar 24. Komprehensif *directional sign*

3) Hasil Mockup



Gambar 25. Hasil Mockup *Sign system Toilet*



Gambar 26. Hasil Mockup *Sign system Art Shop*



Gambar 27. Hasil Mockup *Sign system Parkir*



Gambar 28. Hasil Mockup *Sign system Sign Biotoh*



Gambar 29. Hasil Mockup *Sign system Berugak*



Gambar 30. Hasil Mockup *Sign system* Dinding Toilet

E. KESIMPULAN

Melalui penelitian ini, penulis ingin merancang sebuah karya *environmental sign system* pada obyek wisata Desa Sade yang dapat membantu para wisatawan agar dapat dengan mudah mendapatkan informasi secara maksimal tentang destinasi wisata Desa Dade sekaligus tetap dapat merasakan suasana pedesaan Suku Sasak yang masih otentik.

Selain menciptakan *sign system* yang efektif, menarik, dan komunikatif, dalam perancangan ini juga menciptakan keseragaman yang terdapat dalam setiap *signage* yang ada agar dapat tercipta kesinambungan antar *signage* yang terdapat dalam Desa Sade sehingga dapat menciptakan suatu ciri khas yang menonjol.

F. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Bumigora Mataram dan

pengelola destinasi wisata Desa Sade.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Boines, P. (2008). *Standaritation Of Sign System*. Surabaya: CV. Andi Offset.
- Brown, D. K. (2018). *An Introduction ti Design Thinking*. London: Institute Of Design at Stanford.
- Eynden, C. C. (2015). *Signage and Wayfinding Design Second Edition, A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. New Jersey: John Wiley and Son Inc.
- Follis, J. (1979). *Architectural Signing and Graphic*. London: The Architectural, Ltd.
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT. Elex Media.
- Rubenstein, H. (1992). *Pedestrian Malls, Streetscapes and Urban Spaces*. Canada: John Willey & Sons Inc.
- Sihombing, D. (2015). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Supriyanto, S. (2008). *Meraih Untung dari Spanduk hingga Billboard*. Yogyakarta: Pustaka Grhatama.
- Tinarbuko, S. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Tinarbuko, S. (2015). *Dekave Desai Komunikasi Visual - Penanda Zaman Masyarakat Global*. Yogyakarta: Penerbit CAP.
- Whitbread, D. (2009). *The Design Manual*. Australia: UNSW Press Book.
- Wijaya, P. Y. (1999). *Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual*. *Nirmana*, 48-59.

