

PERANCANGAN *GRAPHIC ENVIRONMENT* KAMPUNG PELANGI DESA WISATA BEJALEN DI AMBARAWA

Yohanes Kusuma Negara¹, Peni Pratiwi²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual / Universitas Kristen Satya Wacana

¹yohanes31.ykn@gmail.com, ²peni.pratiwi@staff.uksw.edu

ABSTRAK

Kampung Pelangi Desa Bejalen merupakan tempat wisata yang menyajikan pemandangan alam Rawa Pening dan memiliki ciri khas wisata airnya. Mengingat pentingnya sign system dan peta wisata untuk memberikan informasi berupa letak tempat-tempat wisata yang terpisah di Kampung Pelangi Desa Bejalen, maka dirancang graphic environment yang komunikatif agar mampu menyampaikan pesan dengan mudah dan menarik. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif yang diperoleh melalui wawancara kepada pihak-pihak yang terkait yakni Kepala Desa, pengurus wisata, dan pengunjung. Desain yang dihasilkan menyesuaikan dengan konten objek wisata tersebut yakni mengusung tema wisata air. Selain itu, grafis pada peta wisata dibuat dengan melihatkan seluruh wilayah dengan gaya desain flat dengan teknik isometric. Setelah melakukan evaluasi dan pengujian pada perancangan ini yang ditujukan untuk Kampung Pelangi sudah layak untuk dipakai dan dipublikasikan secara umum.

Kata Kunci; *Tempat wisata; sign system, peta*

ABSTRACT

Kampung pelangi in Bejalen village is a tourist attraction who shows their Rawa Pening views with water tour as their trademarks. Sign system and map is very important to give information about the attraction they have, therefore they design a graphic environment thats communicative so they can delivering the message easier and attractive. This design is using qualitative design that they got through the interview with the people whose involved such as; head of village, the employee, and the visitors. The design adjust the content of the tourist attraction which is about water attraction. Other than that, the graphic of the map were made by showing all area with flat design and isometric technic. After passing all of the evaluation and testing, the plan for Kampung Pelangi will be able to use and publish it for the visitor.

Keywords; *Tourist attraction; sign system, map*

PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan suatu kegiatan yang dilakukan saat libur atau senggang dan bertujuan untuk memenuhi rasa ingin tahu. Berbagai macam tempat wisata yang bisa dijadikan pilihan antara lain, wisata budaya, wisata maritim atau bahari, wisata cagar alam (taman konservasi), wisata pertanian (agrowisata), dan wisata ziarah (Damanik, 2018).

Kabupaten Semarang adalah salah satu kabupaten di Jawa Tengah yang memiliki berbagai macam wisata alam, salah satunya adalah Kampung Pelangi Desa Bejalen, Ambarawa. Kampung Pelangi Desa Bejalen merupakan tempat wisata yang menyajikan pemandangan penuh warna sekaligus menyajikan pemandangan alam Rawa Pening dan memiliki wisata air yang sangat berbeda dibandingkan Kampung Pelangi yang lain.

Kendala yang terlihat pada Kampung Pelangi Desa Bejalen adalah sebagian besar pengunjung merasa kebingungan dalam mencari tempat, obyek wisata, atau fasilitas yang ada sehingga banyak yang tersesat. Hal ini disebabkan karena langkanya petunjuk arah. Maka dari itu, Kampung Pelangi Desa Bejalen ini membutuhkan suatu media interaksi manusia yaitu petunjuk arah atau sign system. Sign system merupakan tanda-tanda yang dirancang dengan baik agar dapat berfungsi untuk menyatukan sebuah informasi secara visual yang juga memiliki peran untuk membangun identitas dan menampilkan ciri khas tempat yang unik (Calori, 2015).

Peranan sign system pada Kampung Pelangi Desa Bejalen sebagai tanda yang menunjukkan alur informasi atau pesan tertentu yaitu berupa informasi tentang alur dari gerbang masuk menuju objek wisata tertentu, dari satu objek wisata satu menuju objek wisata lain, dan dari objek wisata tertentu menuju gerbang keluar, serta petunjuk arah berupa informasi yang dapat mengarahkan ke semua fasilitas yang ada dengan konsep desain yang penuh warna menyesuaikan warna pada Kampung Pelangi. Hal ini dapat memudahkan pengunjung, terutama pengunjung yang baru pertama kali datang untuk mengunjungi semua tempat, objek wisata, dan fasilitas yang terpisah-pisah.

Dengan latar belakang tersebut penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi dengan merancang graphic environment untuk Kampung Pelangi Desa Bejalen yang informatif dan komunikatif, sehingga dapat mempermudah pengunjung dalam menelusuri tempat-tempat wisata.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rachmansyah dan Pramonojati “Perancangan sign system Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda.” membahas tentang Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda yang memiliki permasalahan dalam hal kurangnya sign system yang nyaman untuk dilihat. Sehingga konsep yang digunakan selain mendesain ulang sebagai media informasi dan petunjuk arah, juga untuk memunculkan ciri khas dari Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda tersebut. Penyelesaian masalah dilakukan dengan merancang sign system yang disesuaikan dengan kebutuhan di lokasi agar informasi dapat tersampaikan dengan mudah. Desain yang digunakan adalah flat design, karena selain mudah dipahami juga mudah dilihat dari jarak jauh (Rachmansyah, 2013).

Penelitian yang dilakukan oleh Bendriyati, Ariffudin, dan Setyanyo yang berjudul “Perancangan Ulang Sign System Objek Wisata The Fountain Waterpark And Resto Ungaran.” membahas tentang banyaknya fasilitas yang ada pada Objek Wisata The Fountain Waterpark And Resto Ungaran. Namun, kondisi sign system yang sangat memprihatinkan, yaitu kotor, berkarat, ukuran kecil, penempatan sign yang tidak tepat sehingga tidak terlihat, patah bahkan ada tempat yang tidak diberi sign. Solusi dari penelitian ini adalah diadakan perancangan ulang sign system sebagai penunjuk didalam lokasi wisata The Fountain Waterpark and Resto Ungaran supaya dihasilkan sign system yang baik dan juga buku panduan wisata sebagai media pendukungnya. Perancangan ulang sign system ini dilakukan sebagai salah satu usaha branding dari The Fountain Waterpark and Resto Ungaran tersebut agar dapat lebih meningkatkan minat pengunjung serta membangun citra The Fountain Waterpark and Resto Ungaran dengan menunjukkan ciri khas objek wisata tersebut (Bendriyati, 2014).

Dari dua penelitian tersebut memiliki kesaamaan dengan penelitian yang sedang dikerjakan. Penelitian yang dilakukan Bendriyati, Ariffudin, dan Setyanyo dengan penelitian yang sedang dilakukan sama-sama mengangkat masalah graphic environment. Sedangkan penelitian yang dilakukan Rachmansyah dan Pramonojati sama-sama menggunakan sign system dan peta wisata sebagai media informasi pada penelitiannya. Berdasarkan penelitian Rachmansyah dan Pramonojati, dapat disimpulkan bahwa sign system dan peta wisata merupakan sebuah media yang dapat digunakan sebagai media informasi. Dalam penelitian Bendriyati, Ariffudin, dan Setyanyo, graphic environment dapat memberikan informasi yang dapat dikomunikasikan lewat sign system, peta wisata, buku panduan wisata untuk para pengunjung yang datang ke objek wisata The Fountain Waterpark And Resto Ungaran. Lewat media informasi berupa sign system yang dirancang ulang dapat memberikan informasi lebih jelas dan tepat bagi para pengunjung yang bingung akan keberadaan tempat-tempat yang terpisah, sedangkan peta wisata yang ada dalam buku panduan wisata sebagai informasi banyaknya tempat wisata yang bisa dikunjungi, lokasi yang tepat bagi orang luar kota, dan sebagai acuan untuk tujuan wisata yang menarik bagi pengunjung. Selain sebagai

media informasi, graphic environment juga dapat menciptakan dan memperkuat citra pada suatu tempat atau lingkungan. Seperti memperkuat citra dari segi warna, unsur grafis, tipografi, dan berisi informasi yang komunikatif. Perbedaan yang paling signifikan dari kedua penelitian terdahulu dengan Perancangan Graphic Environment Kampung Pelangi Desa Bejalen adalah gaya desain yang menggunakan flat design dengan teknik isometric yang diaplikasikan pada peta wisata dan panduan pemasangan sign system.

Environmental Graphic Design (EGD) atau sering disebut lingkungan grafis memiliki tujuan untuk mengkomunikasikan informasi melalui kata-kata, simbol, diagram dan gambar. Peran Environmental Graphic Design (EGD) sangat penting karena memiliki kemampuan dalam menciptakan dan memperkuat citra merek pada suatu tempat atau lingkungan. Peningkatan pertumbuhan dan mobilitas pada daerah perkotaan akan membuat lingkungan menjadi lebih kompleks. Hal ini berbanding lurus dengan kebutuhan masyarakat terhadap informasi. Sehingga perkembangan teknologi juga ikut membantu dalam penyingkapan unsur-unsur grafis seperti tipografi dan simbol yang ada pada sign system (Calori, 2015).

Sign system dalam buku "Signage and Wayfinding.", diartikan sebagai tanda-tanda yang dirancang dengan baik agar dapat berfungsi dalam menyatukan sebuah informasi secara visual. Tanda-tanda tersebut juga memiliki peran untuk membangun identitas dan menampilkan ciri khas tempat yang unik. Fungsi dari sign system sendiri untuk menemukan jalan yang ingin dituju dan dapat memberikan segala jenis bentuk informasi yang komunikatif (Calori, 2015).

Dalam membuat sign system juga perlu memperhatikan tentang tingginya sign system yang akan diaplikasikan. Penyesuaian ketinggian dapat mempengaruhi keterbacaannya, sehingga semakin tinggi sign system yang dipasang maka ukurannya juga ikut diperbesar agar tetap bisa terbaca (Calori, 2015). Dapat dilihat penyesuaian ketinggian sign system pada Tabel 1.

Tabel 1. Ketinggian Sign System

Tinggi dalam Centimeter (cm)	Ukuran Sesuai Badan Seseorang
10 cm-50 cm	Mata kaki sampai dengan lutut
50 cm-110 cm	Lutut sampai dengan pinggang
110 cm-150 cm	Pinggang sampai dengan leher
150 cm-200 cm	Leher sampai dengan diatas kepala
200 cm-250 cm	Diatas pintu rumah
250cm >	Biasanya ada pada Bandara atau Mall

Pictogram atau info grafis merupakan konten informasi yang berbasis kata dan dikomunikasikan secara bergambar. Konten bergambar termasuk simbol yang mewakili gambar dalam hal konsep, diagram, ataupun peta. Simbol biasanya digunakan pada sign system sebagai pengganti kata agar lebih efektif. Simbol sangat berguna dalam sign system karena selain menghemat ruang, juga dapat mengatasi hambatan bahasa. Simbol juga dapat berkomunikasi lebih jelas dan ringkas dari pada kata-kata (Calori, 2015).

Desa wisata dapat diartikan sebagai sebuah atau sekumpulan desa yang secara alami atau sengaja dibangun dan memiliki kemampuan untuk menarik kunjungan wisatawan karena ketersediaan potensi atraksi alam dan budayanya. Konsep yang digunakan dalam pembangunan pariwisata pedesaan di Indonesia adalah bahwa desa wisata merupakan bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi, dan fasilitas yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tradisi setempat (Damanik, 2018).

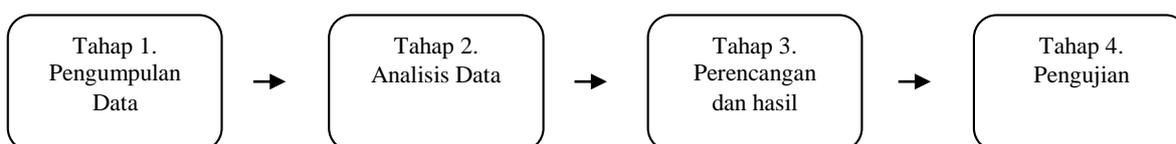
Metode dalam Penelitian Graphic Environment Kampung Pelangi Desa Bejalen menggunakan metode kualitatif yaitu pengumpulan data melalui wawancara dan observasi

secara langsung kepada narasumber. Metode kualitatif yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, bertujuan untuk mengungkapkan kejadian atau fakta, fenomena, variabel, dan keadaan yang terjadi saat penelitian berlangsung dengan memberikan sesuatu hal yang sebenarnya terjadi (Semiawan, 2010).

Observasi dilakukan di Kampung Pelangi Desa Bejalen untuk mendapatkan data berupa kondisi lokasi Desa Bejalen, fasilitas umum yang ada, mencari spot lokasi untuk penempatan Sign System, dan mencari tahu tentang ciri khas dari Kampung Pelangi Desa Bejalen. Selain pengumpulan data lewat observasi, juga dilakukan wawancara kepada Kepala Desa Bejalen yaitu Bapak Nowo, untuk mendapatkan ijin mengambil Kampung Pelangi Desa Bejalen sebagai objek penelitian. Setelah mendapatkan ijin dari Kepala Desa, dilanjutkan wawancara dengan pengelola wisata yaitu Bapak Anjar, untuk mendapatkan data tentang sejarah, monografi, peta wisata, dan data-data pengunjung.

Dalam metode deskriptif kualitatif, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis SWOT yaitu dengan cara membandingkan Kampung Pelangi Desa Bejalen dengan para kompetitornya yaitu Kampung Pelangi Wonosari, Semarang dan Kampung Pelangi Gerdu, Sragen. Analisis SWOT dengan cara membandingkan antara lingkungan Internal Strengths (kekuatan), Weaknesses (kelemahan), lingkungan Eksternal Oportunities (peluang), dan Threats (ancaman). Dengan adanya Analisis SWOT memungkinkan suatu organisasi sesuai dengan kekuatan, kelemahan, peluang yang terbuka, dan ancaman yang dihadapi. Analisis SWOT dibangun sebagai sumber informasi utama untuk suatu penelitian (Hazzan, 2018).

Penelitian ini menggunakan salah satu metode dari metodologi desain, yaitu metode merancang dengan gambar (design by drawing). Metode ini bersifat simulasi melalui gambar dengan skala tertentu dilengkapi dengan model, pola, maket atau prototype sebagai penggambaran keadaan sebenarnya dan terpisah dari proses produksi barang sehingga menghasilkan gagasan serta usulan yang bersifat visual dan teknis. Hasil akhir pada metode ini adalah simulasi gambar yang siap dilaksanakan pembuatannya sehingga menjadi barang. Dengan menggunakan linear strategy akan dapat menetapkan urutan logis pada tahapan perancangan yang sederhana dan sudah dipahami komponennya (Leavy, 2017).



Bagan 1. Tahapan Linear Strategy

Tahap pertama adalah pengumpulan data. Data diperoleh dari hasil wawancara dan observasi langsung kepada Kepala Desa Bejalen Bapak Nowo Sugiharto, bahwa Kampung Pelangi Desa Bejalen menjadi desa wisata yang sudah resmi diberikan pemerintah dan disepakati oleh masyarakat. Desa Bejalen ini diresmikan sebagai Desa Wisata Kampung Pelangi karena memiliki ciri khas adanya tempat rekreasi yang berupa wisata air dengan kapal-kapal yang dicat warna-warni. Data berikutnya diperoleh dari hasil wawancara dengan Bapak Anjar Triatmojo selaku pengelola wisata, bahwa Kampung Pelangi Desa Bejalen ini perlu dikelola kembali. Minimnya petunjuk arah ataupun peta wisata membuat pengelola kebingungan, karena banyak sekali pengunjung yang datang dan membutuhkan pemandu untuk berkeliling mengunjungi setiap fasilitas yang ada. Selain itu, tidak adanya tiket masuk membuat wisata Kampung Pelangi, Desa Bejalen ini kurang mendapatkan pemasukan untuk perkembangan Desa Bejalen. Pemasukan yang ada hanya dari pemerintah.

Pengunjung yang datang ke Kampung Pelangi Desa Bejalen pada tahun 2017 mencapai ± 1300 pengunjung perbulan. Data pengunjung terbagi menjadi 2 musim yaitu musim kemarau dan musim hujan. Pada musim kemarau pengunjung lebih sedikit akibat surutnya sungai yang menjadi objek wisata air di Kampung Pelangi Desa Bejalen. Pada musim hujan pengunjung lebih banyak, karena air sungai pasang dan para pengunjung dapat menikmati wahana balap kapal. Data pengunjung pada bulan-bulan kemarau hanya mencapai 300-500 pengunjung perbulannya.

Data penduduk Kampung Pelangi Desa Bejalen memiliki jumlah penduduk 1.920 jiwa, laki-laki 953 jiwa dan perempuan 967 jiwa. Dari data penduduk menurut usia yaitu, usia 0-15 tahun 408 jiwa, usia 15-65 tahun 1.342 jiwa, dan usia 65 ke atas 170 jiwa. Terdapat sekitar 300 KK di Kampung Pelangi Desa Bejalen.

Data kawasan Kampung Pelangi Desa Bejalen dengan luas wilayah 470,720 Ha, batas wilayah utara Kelurahan Lodoyong, selatan Desa Banyubiru, barat Kelurahan Pojoksari, dan timur Desa Asinan atau Rawa Pening. Peta Kampung Pelangi Desa Bejalen dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Peta Kampung Pelangi Desa Bejalen

Jumlah rumah penduduk 290 rumah. Fasilitas umum yang ada yaitu kantor desa, Gedung Sekolah PAUD, Gedung Sekolah TK, dan Gedung Sekolah SD. Prasarana ibadah diantaranya masjid, 4 mushola, dan gereja. Untuk prasarana umum ada tempat olahraga lapangan badminton dan lapangan sepak bola, tempat kesenian Kuda Lumping, tempat balai pertemuan. Kemudian untuk fasilitas spot foto ada 2 tempat yaitu disebelah timur desa yang mengarah pada keindahan hutan dan persawahan, dan di bagian barat desa (dekat rumah Kepala Desa) yang difasilitasi dengan bentuk seperti kapal yang besar mengarah ke Rawa Pening.

Tahap kedua dilakukan analisis SWOT, analisis SWOT digunakan untuk membedakan objek penelitian ini dengan para pesaing yang bertemakan Desa Wisata Kampung Pelangi yaitu Kampung Pelangi Wonosari Semarang dan Kampung Pelangi Gerdu Sragen.

Analisis SWOT dari Kampung Pelangi Desa Wisata Bejalen Ambarawa, Kampung Pelangi Wonosari Semarang, dan Kampung Pelangi Gerdu Sragen sebagai berikut :

1. Strength

Kampung Pelangi Desa Wisata Bejalen Ambarawa : luas ± 67 hektar, tempat wisata utamanya adalah rumah pelangi, wisata air, pemandangan alam rawa pening dan kuliner khas Desa Bejalen yaitu Tumis Tutut. Tiket masuk gratis. Budaya berupa tarian adat kuda kepang dari daun kelapa dan ada workshop cara membuat kapal balap. Acara adat budaya

tiap tahunnya yaitu merti bumi. Kampung Pelangi Wonosari Semarang : luas ± 30 hektar dan tempat wisata utamanya adalah rumah pelangi, tempat swafoto, dan rumah pasar bunga. Tiket masuknya seharga Rp.5.000 sudah termasuk parkir. Tempatnya mudah dijangkau. VKampung Pelangi Gerdu Sragen : luas ± 11 hektar dan tempat wisata utamanya adalah rumah warna-warni dan lukisan untuk spot foto. Tiket masuk gratis. Ciri khas lukisan dari rumah pelangi ini adalah menginformasikan tentang “Larangan Narkoba”. Tempatnya yang bersih dan berkembang.

2. Weakness

Kampung Pelangi Desa Wisata Bejalen Ambarawa : tidak ada sign system dan warna pelangi pada rumah warga yang berada dekat sungai, juga tidak memiliki lahan parkir yang pasti. Pengunjung yang datang musiman sesuai pasang surutnya air sungai. Kampung Pelangi Wonosari Semarang : tidak ada sign system dan sarana rekreasi kurang bervariasi, juga lahan parkir tidak ada dan jalan akses yang sempit. Kampung Pelangi Gerdu Sragen : sign system sudah dibuat namun masih kurang menginformasikan dengan tepat. Warna pelangi yang diterapkan pada dinding dan pagar saja. Lokasi yang cukup susah untuk dijangkau dan banyak gang-gang kecil.

3. Opportunity

Kampung Pelangi Desa Wisata Bejalen Ambarawa : masih adanya lahan yang belum dimanfaatkan sehingga memungkinkan menambah fasilitas lain yang diperlukan. Acara adat budaya setiap tahun yang dapat menarik pengunjung. Dengan memberikan harga tiket masuk akan menambah pendapatan untuk perawatan rumah pelangi yang ada. Kampung Pelangi Wonosari Semarang : penataan yang rapi dan semua hampir tertutup oleh warna-warni. Banyaknya tempat berswafoto ria. Lokasi yang berada di pusat kota membuat pengunjung mudah untuk menjangkau. Ciri khas yang membuat beda dengan lukisan bertema “Larangan Narkoba”. Kampung Pelangi Gerdu Sragen : lahan masih ada yang belum dimanfaatkan. Adanya donatur yang terus berjalan membuat kampung ini semakin berkembang dan desa ini memiliki potensi menjadi Kampung Pelangi yang besar karena ada beberapa wilayah yang akan dijadikan Rumah Pelangi.

4. Threat

Kampung Pelangi Desa Wisata Bejalen Ambarawa : kurangnya pengelolaan yang baik sehingga perkembangan objek wisata tersebut lambat. Surutnya air sungai pada musim kemarau membuat tempat wisata menjadi kurang ramai. Pesaing utamanya adalah Kampung Pelangi Wonosari Semarang. Kampung Pelangi Wonosari Semarang : kurangnya tempat rekreasi dan fasilitas membuat pengunjung hanya berswafoto ria saja tanpa melakukan kegiatan lain. Lahan parkir yang kurang luas akan mengganggu pengguna jalan atau kendaraan yang lewat. Kampung Pelangi Gerdu Sragen : membutuhkan banyak dana untuk perkembangan pada wilayah yang menjadi satu lahan. Tidak bisa mengharapkan semua biaya dengan menunggu donatur saja. Untuk mencapai lokasi pengunjung harus bersusah payah melewati jalan yang sempit.

PEMBAHASAN

Tahap ketiga adalah perancangan graphic environment yang terdapat beberapa tahap. Tahap perancangan dapat dilihat pada Bagan 2.



Bagan 2. Tahap Perancangan

a. Konsep

Masalah utama dari Kampung Pelangi Desa Bejalen ini adalah banyak obyek dan fasilitas yang terpisah-pisah. Dari permasalahan tersebut dapat diatasi dengan membuat petunjuk arah atau sign system berupa informasi tentang alur dari gerbang masuk menuju objek wisata tertentu, dari satu objek wisata satu menuju objek wisata lain, dan dari objek wisata tertentu menuju gerbang keluar, serta petunjuk arah berupa informasi yang dapat mengarahkan ke semua fasilitas yang ada.

Data-data yang sudah dianalisis diolah kembali dan disusun menjadi sebuah konsep atau ide dasar dalam perancangan graphic environment ini. Konsep utama yang akan digunakan dalam perancangan graphic environment ini adalah mengangkat ciri khas dan keunikan dari Desa Bejalen yaitu wisata air. Warna air sungai digunakan sebagai warna untuk papan petunjuk arah dan untuk peta wisata yang bertemakan pelangi. Kemudian untuk gaya desain dari peta wisata yang akan dibuat menggunakan isometric design agar penglihatan dari sudut sisi atas bisa terlihat jelas. Petunjuk arah diletakkan pada peta wisata untuk mempermudah proses pembuatannya.

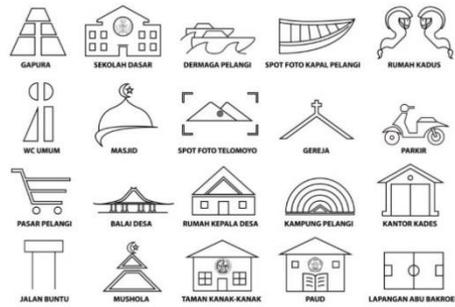
b. Studi Stilasi

Dalam pembuatan bentuk stilasi diperlukan sketsa sekiranya sesuai dari bentuk masjid, gereja, sekolah dasar, gapura, rumah kepala desa, balai desa, dermaga, kantor, tempat swafoto, rumah kados, kamar mandi, pasar, kapal dan jalan buntu. Pembuatan stilasi dilakukan dari proses sketsa kasar sampai sketsa final, Sketsa final merupakan bentuk akhir dari stilasi yang dinamakan pictogram. Proses sketsa stilasi dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Proses Sketsa Stilasi

Setelah proses sketsa dilanjutkan pada proses digital untuk mendapatkan bentuk yang rapi dari segi ketebalan garis dan bentuk yang proporsional sebagai pictogram untuk diaplikasikan pada papan sign system. Dapat dilihat hasil digital dari sketsa stilasi pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Digital Dari Sketsa Stilasi

c. Peta

Langkah pertama pada pembuatan peta wisata adalah menggunakan drone untuk melihat seluruh wilayah Desa Bejalen dari sisi atas. Setelah semua wilayah sudah terlihat dari sisi atas maka akan dilanjutkan proses pembuatan sketsa dari foto asli menjadi bentuk isometric yang proporsional. Dapat dilihat penampakan wilayah Desa Bejalen pada Gambar 4.

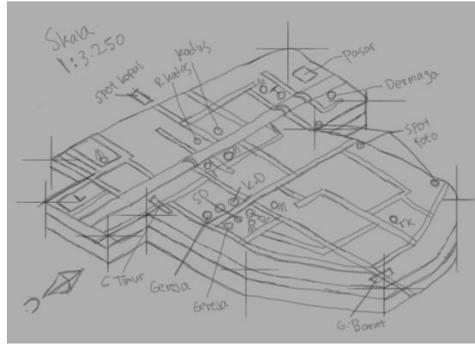


Gambar 4. Penampakan Wilayah Desa Bejalen.

Proses sketsa peta wisata dari foto asli dan menyesuaikan bentuk dari peta potensi. Peta potensi Desa Bejalen dapat dilihat pada Gambar 5. Dengan menyesuaikan foto asli dan peta potensi akan sangat membantu dalam pembuatan sketsa wilayah Desa Bejalen, selain itu juga dilakukan observasi langsung untuk mengetahui letak posisi dari setiap tempat wisata dan fasilitas yang ada. Sketsa peta wisata isometric dapat dilihat pada Gambar 6.

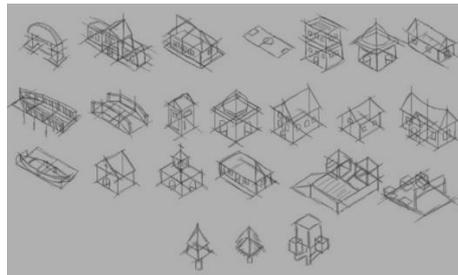


Gambar 5. Peta Potensi Desa Bejalen



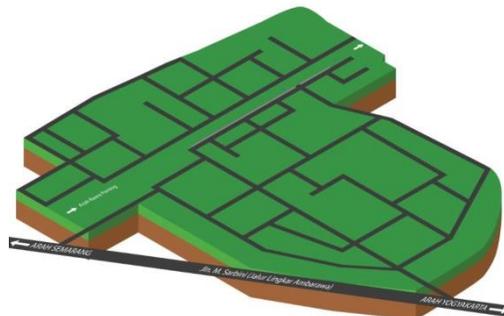
Gambar 6. Sketsa Peta Wisata Isometric

Setelah membuat sketsa peta wisata, dilanjutkan dengan membuat sketsa asset bangunan penting dan fasilitas tempat wisata. Sketsa kasar yang dibuat berdasarkan dari segi bangunan asli yang ada di Desa Bejalen. Pada pembuatan sketsa asset bangunan ini diawali dengan menggunakan dasar pembuatan isometric yaitu dengan sudut tiga puluh derajat dari garis horizontal. Sketsa asset bangunan dan tempat wisata dapat dilihat pada Gambar 7.

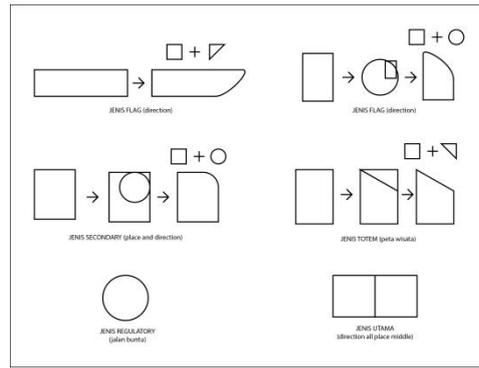


Gambar 7. Sketsa Asset Bangunan dan Tempat Wisata

Setelah pembuatan sketsa dilanjutkan dengan digitalisasi dari sketsa peta wisata dengan pewarnaan lahan yang hijau dan lapisan tanah bawah yang berwarna coklat agar terlihat terpotong dan terfokuskan pada wilayah Desa Bejalen, juga ditambahkan alur jalan raya yang sudah disesuaikan dengan peta potensi Desa Bejalen. Hasil digitalisasi peta tanpa asset dapat dilihat pada Gambar 8. Proses yang sama dilakukan pada digitalisasi dari sketsa asset bangunan dan tempat wisata dengan menggunakan warna-warna pastel agar antara warna satu bangunan dengan yang lainnya tidak bertabrakan. Hasil digitalisasi asset bangunan dan tempat wisata dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 8. Hasil Digitalisasi Peta Wisata Tanpa Asset



Gambar 11. Studi Bentuk Papan Sign System

Dalam studi tipografi jenis tulisan yang digunakan dalam sign system berupa logo dari Kampung Pelangi Desa Bejalen. Logo Kampung Pelangi Desa Wisata Desa Bejalen dapat dilihat pada Gambar 12. Jenis font yang digunakan adalah cooper black yang diletakkan pada sisi bawah dan posisi tengah pada semua papan petunjuk arah. Jenis font cooper black dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 12. Logo Kampung Pelangi Desa Wisata Bejalen



Gambar 13. Jenis Font Cooper Black

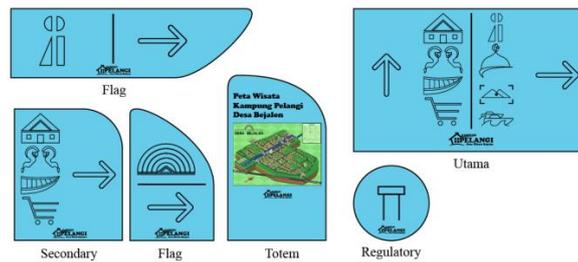
Selanjutnya studi warna yang digunakan adalah berasal dari warna air yang kebanyakan berwarna biru muda sehingga warna yang digunakan pada papan petunjuk arah adalah warna biru muda. Fungsi dari warna biru muda pada papan sebagai warna yang mencolok agar mudah terlihat atau eye catching dari jarak yang jauh. Studi warna papan sign system dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Studi Warna Papan Sign System

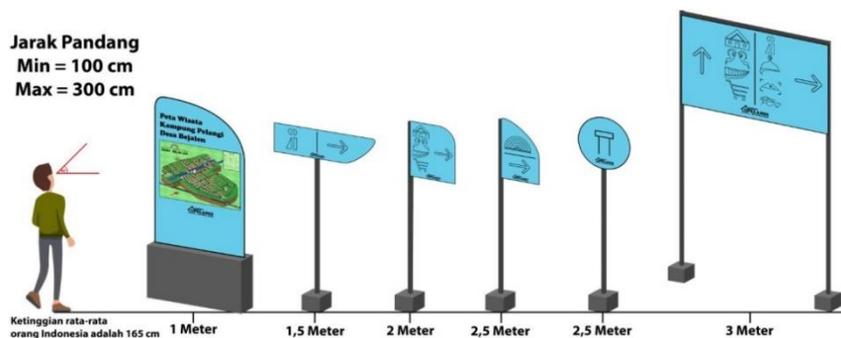
Pada tahap penggabungan dari pictogram, studi bentuk, studi warna, dan studi tipografi menjadi sebuah sign system baru yang akan diaplikasikan pada Desa Bejalen sebagai

media informasi berupa petunjuk arah bagi para pengunjung yang datang ke Kampung Pelangi Desa Bejalen. Final desain sign system dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Final Desain Sign System

Sign system dengan desain yang sudah jadi akan membutuhkan data berupa bahan dan struktur sebagai acuan untuk nantinya akan diaplikasikan pada Desa Bejalen. Bahan dan struktur ini memberikan info tentang material yang akan dipakai, ukuran semua sisi dari papan, ukuran penampang, jarak pandang terjauh, dan posisi peletakan yang benar. Jarak pandang sign system dapat dilihat pada Gambar 16.

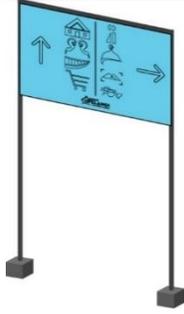
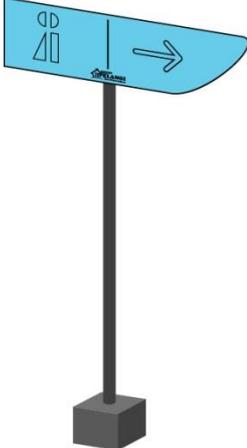


Gambar 16. Jarak Pandang Sign System

Penjelasan bahan dan struktur selanjutnya adalah memberikan informasi tentang material yang digunakan untuk setiap jenis sign system yang dipakai. Selain material juga memberikan informasi berupa ukuran tinggi, lebar dan tebal dari setiap papan sign system. Bahan dan struktur dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Bahan dan Struktur

Jenis Sign System	Detail
1. Sign utama	a. Ukuran Papan : Tinggi 150 cm, lebar 210 cm, tebal 0,3 cm Penampang : Lebar 30 cm × 30 cm, tinggi 15 cm Tiang : Tinggi 285 cm, diameter 6 cm b. Material : Papan menggunakan besi galvalum dengan tiang besi assental dan penampang beton non-pasir. c. Warna : Biru muda d. Bentuk : Pengembangan bentuk persegi menjadi persegi panjang.

	<p>e. Font :Cooper black, warna hitam, ukuran 80 pt. f. Pictogram : ukuran setiap pictogram tinggi dan lebar 30 cm. g. Jarak pandang : 150 cm sampai dengan 300 cm</p>
<p>2. Sign totem</p> 	<p>a. Ukuran Papan : Tinggi 180 cm, lebar 100 cm, tebal 10 cm Penampang : Lebar 110 cm × 20 cm, tinggi 40 cm b. Material : Papan menggunakan besi galvalum dengan penampang beton non-pasir. c. Warna : Biru muda d. Bentuk : Pengembangan bentuk persegi dengan bentuk segitiga. e. Font : Cooper black, warna hitam, ukuran 70 pt. f. Peta wisata : ukuran tinggi 60 cm dan lebar 85 cm g. Jarak pandang : 50 cm sampai dengan 150 cm</p>
<p>3. Sign flag</p> 	<p>a. Ukuran Papan : Tinggi 30 cm, lebar 90 cm, tebal 0,2 cm Penampang : Lebar 15 cm × 15 cm, tinggi 15 cm Tiang : Tinggi 155 cm, diameter 6 cm b. Material : Papan menggunakan besi galvalum dengan tiang besi assental dan penampang beton non-pasir. c. Warna : Biru muda d. Bentuk : Pengembangan bentuk persegi panjang dengan bentuk segitiga. e. Font : Cooper black, warna hitam, ukuran 60 pt. f. Pictogram : ukuran setiap pictogram tinggi dan lebar 25 cm g. Jarak pandang : 100 cm sampai dengan 300 cm</p>
<p>4. Sign flag</p> 	<p>a. Ukuran Papan : Tinggi 60 cm, lebar 40 cm, tebal 0,2 cm Penampang : Lebar 15 cm × 15 cm, tinggi 15 cm Tiang : Tinggi 185 cm, diameter 6 cm b. Material : Papan menggunakan besi galvalum dengan tiang besi assental dan penampang beton non-pasir. c. Warna : Biru muda d. Bentuk : Pengembangan bentuk persegi panjang dengan bentuk lingkaran e. Font : Cooper black, warna hitam, ukuran 60 pt. f. Pictogram : ukuran setiap pictogram tinggi dan lebar 20 cm</p>

	g. Jarak pandang : 100 cm sampai dengan 300 cm
<p>5. Sign secondary</p> 	<p>a. Ukuran Papan : Tinggi 80 cm, lebar 40 cm, tebal 0,2 cm Penampang : Lebar 15 cm × 15 cm, tinggi 15 cm Tiang : Tinggi 105 cm, diameter 6 cm</p> <p>b. Material : Papan menggunakan besi galvalum dengan tiang besi assental dan penampang beton non-pasir.</p> <p>c. Warna : Biru muda</p> <p>d. Bentuk : Pengembangan bentuk persegi panjang dengan bentuk lingkaran</p> <p>e. Font : Cooper black, warna hitam, ukuran 60 pt.</p> <p>f. Pictogram : ukuran setiap pictogram tinggi dan lebar 15 cm</p> <p>g. Jarak pandang : 100 cm sampai dengan 300 cm</p>
<p>6. Sign regulatory</p> 	<p>a. Ukuran Papan : Diameter 30 cm, tebal 0,2 cm Penampang : Lebar 15 cm × 15 cm, tinggi 15 cm Tiang : Tinggi 155 cm, diameter 6 cm</p> <p>b. Material : Papan menggunakan besi galvalum dengan tiang besi assental dan penampang beton non-pasir.</p> <p>c. Warna : Biru muda</p> <p>d. Bentuk : Pengembangan bentuk persegi panjang dengan bentuk lingkaran</p> <p>e. Font : Cooper black, warna hitam, ukuran 50 pt.</p> <p>f. Pictogram : ukuran setiap pictogram tinggi dan lebar 22 cm</p> <p>g. Jarak pandang : 100 cm sampai dengan 300 cm</p>

e. Evaluasi

Dari hasil perancangan graphic environment kampung pelangi desa wisata bejalen dilakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan Bapak Hamid selaku dosen Universitas Kristen Satya Wacana program studi Desain Komunikasi Visual mengenai sign system dan peta wisata, menurut Bapak Hamid dari peta wisatanya bentuk dari desain isometric sudah proporsional dan informasi yang disampaikan sudah cukup menarik dengan elemen grafis berupa check point dan legenda. Kemudian saran dari Bapak Hamid untuk mengurangi kepadatan rumah warga dan pepohonan agar lebih fokus pada tempat wisata utama. Untuk sign system pendapat dari Bapak Hamid bentuk dari papan sudah cukup bagus dan ada enam jenis sign system lebih diperhatikan lagi untuk penempatan pada lokasi di Desa Bejalen. Selain itu, keseluruhan sudah cukup baik untuk didistribusikan untuk Desa Bejalen.

Setelah evaluasi dari Bapak Nugroho Hamid KS. S.Ds, dilanjutkan tahap pengujian. Pengujian pertama dilakukan dengan metode kualitatif yang pertama dilakukan dengan wawancara kepada Bapak Nowo selaku Kepala Desa Bejalen. Menurut Bapak Nowo keseluruhan desain sudah cukup menarik dan informasi sudah dapat dipahami dengan

baik, hanya saja ada tambahan untuk jalan yang sedang dikembangkan, lapangan, mushola, taman kanak-kanak, dan paud.

Pengujian kedua dilakukan kepada target audience yaitu para pengunjung berjumlah 15 orang yang datang ke Kampung Pelangi Desa Wisata Bejalen dengan memberikan link pada website yang dialihkan pada gambar peta wisata yang sudah dibuat. Hal-hal yang diwawancarai setelah pengunjung melihat peta wisata yang ada pada website yakni tentang informasi arah jalan, bentuk desain peta wisata, bentuk sign system dan elemen grafis. Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa peta wisata dan sign system tersebut sudah dapat menyampaikan informasi dengan baik dan pengunjung dapat mencapai tujuan fasilitas tempat wisata yang ingin dituju. Kemudian dari segi grafis sudah menarik dan pemilihan warna yang digunakan sudah nyaman untuk dipandang dan tidak mencolok mata.

KESIMPULAN

Dari hasil evaluasi dan pengujian sudah layak digunakan dan dipublikasikan secara umum. Oleh karena itu karya Graphic Environment Kampung Pelangi Desa Wisata Bejalen telah membantu Kampung Pelangi Desa Bejalen untuk memberikan fasilitas baru berupa petunjuk arah dan peta wisata lewat link pada website juga peta wisata diletakkan pada gerbang masuk. Dengan adanya peta wisata dan sign system ini membuat para pengunjung dapat dengan mudah menemukan tempat wisata yang akan dituju dengan sesuka hati dan pengurus wisata kampung pelangi tidak lagi kesusahan dalam memberikan arah kepada para pengunjung. Dengan demikian audience mendapatkan informasi berupa petunjuk arah yang mudah untuk dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Bendriyati, Ariffudin, S. (2014). *Perancangan Ulang Sign system Objek Wisata The Fountain Waterpark And Resto Ungaran*. Tulisan Ilmiah. Semarang (ID) : Universitas Dian Nuswantoro.
- Calori, Chris. (2015). *Signage And Wayfinding (a complete guide to creating environmental graphic deSign systems)*. Canada : Wiley, 29(1), 34(2), 44(1), 162(1), 177-178.
- Damanik, Janiaton. (2018). *Membangun Pariwisata Dari Bawah*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 3(2).
- Hazzan, Orit. (2018). *The Case Of SWOT Analysis, Switzerland : Springer*, 18(1).
- Leavy, Patricia. (2017). *Research Design*. New York : Guilford Press, 131(1).
- Rachmansyah dan Pramonojati. (2013). *Perancangan Sign System Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda*. Tulisan Ilmiah. Bandung (ID) : Universitas Telkom.
- Semiawan. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Gramedia, 13(1).