

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

Penulis dalam penelitian saat ini menggunakan analisa 5W+1H. Penelitian dari Sugiyanto (2022) data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan metode 5W+1H (*what, who, when, where, why, dan how*) untuk mengetahui kebutuhan perancangan secara spesifik.

3.1.1 Identifikasi Masalah

Perancangan *sign system* Wisata Sirah Kencong Blitar menggunakan analisa 5W+1H dan metode *Design Thinking* Hasso-Plattner saling melengkapi untuk menciptakan solusi yang efektif, inovatif, konsisten, dan inklusif. Analisa 5W+1H dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan perancangan *sign system* untuk mempermudah wisatawan mendapatkan informasi lokasi tertentu (*What?*). Dalam konteks ini, metode *Design Thinking* pada tahap *Empathize* (Memahami) melibatkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan wisatawan akan informasi dan navigasi yang jelas di Wisata Sirah Kencong. Kemudian, analisa 5W+1H menekankan pentingnya *sign system* untuk membantu wisatawan dan menambah citra positif Wisata Sirah Kencong (*Why?*). Pada tahap *Define* (Mendefinisikan) dalam *Design Thinking*, masalah inti dan tujuan perancangan *sign system* diidentifikasi, yaitu meningkatkan pengalaman wisatawan dan citra destinasi wisata. Lokasi penempatan *sign system* di area wisata seperti perkebunan teh, candi, air terjun, spot foto, dan pujasera ditentukan dalam analisa 5W+1H (*Where?*). Tahap *Ideate* (Mengembangkan Ide) dalam *Design Thinking*

melibatkan *brainstorming* untuk menentukan lokasi strategis penempatan *sign system* agar efektif dalam memberikan informasi dan navigasi. *Sign system* akan berfungsi saat wisatawan berada di wilayah Wisata Sirah Kencong (*When?*). Pada tahap *Prototype* (Pembuatan *Prototype*) dan *Test* (Pengujian) dalam *Design Thinking*, pengujian *sign system* dilakukan dalam situasi nyata untuk memastikan fungsionalitas dan keefektifannya saat digunakan oleh wisatawan. Segmentasi *audience* yang akan menggunakan *sign system* diidentifikasi dalam analisa 5W+1H (*Who?*). Tahap *Empathize* dalam *Design Thinking* kembali mengacu pada memahami siapa pengguna *sign system*, termasuk demografi, preferensi, dan kebutuhan spesifik mereka. Terakhir, analisa 5W+1H mengarahkan perancangan *sign system* dengan prinsip desain sesuai dengan pendekatan semiotika dan desain komunikasi visual (*How?*). Seluruh proses *Design Thinking* (*Empathize, Define, Ideate, Prototype, Test*) memastikan bahwa perancangan *sign system* mengikuti kaidah dan prinsip desain yang baik, dengan iterasi berdasarkan umpan balik pengguna untuk mencapai solusi optimal. Dengan demikian, analisa data 5W+1H memberikan kerangka kerja untuk memahami kebutuhan spesifik dan konteks perancangan *sign system*, sementara metode *Design Thinking Hasso-Plattner* menyediakan pendekatan iteratif dan *user-centric* untuk mengembangkan solusi yang efektif. Kombinasi kedua metode ini memastikan bahwa *sign system* yang dirancang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional tetapi juga meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Dari hasil pengumpulan dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa wisata Sirah Kencong perlu adanya sebuah *sign system* untuk menjadi *system* penunjuk

arah bagi pengunjung sekaligus menjadi media informasi dari wisata Sirah Kencong itu sendiri. Perancangan *sign system* menggunakan beberapa metode perancangan seperti :

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data kejadian secara langsung, sehingga data yang diperoleh lebih akurat. Dalam kasus ini, penulis bertempat tinggal di dekat kawasan wisata Sirah Kencong, yang memberikan keunggulan dalam memahami permasalahan yang ada, termasuk kurang konsistennya *sign system* di kawasan tersebut. Pengetahuan lokal penulis memungkinkan observasi langsung terhadap situasi sehari-hari, perilaku pengunjung, dan kondisi *sign system* yang ada. Melalui interaksi rutin dengan wisatawan dan penduduk setempat, penulis dapat mengidentifikasi kebutuhan dan keluhan terkait *sign system* secara mendetail. Pengalaman ini juga memberikan akses mudah untuk melakukan wawancara mendalam dengan pihak terkait, seperti pengelola kawasan wisata dan masyarakat setempat, sehingga memperoleh perspektif yang lebih luas dan mendalam. Selain itu, keberadaan penulis di wilayah tersebut memudahkan dalam melakukan observasi secara berkala untuk memantau perubahan dan evaluasi terus – menerus terhadap efektivitas *sign system*. Dengan demikian, pemahaman tentang kurang konsistennya *sign system* di Sirah Kencong bukan hanya berdasarkan teori atau data sekunder, tetapi juga didukung oleh observasi langsung dan pengalaman empiris yang komprehensif. Untuk observasi terbaru per April

2024, beberapa wisatawan merasa kesulitan menemukan arah dan informasi yang mereka butuhkan selama kunjungan mereka. Hal ini sejalan dengan perkataan Nisayajna (21), mahasiswi Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia yang berwisata pada saat itu bahwa pengunjung merasa bahwa *sign system* yang ada tidak cukup jelas dan informatif seperti contoh adanya *directional sign* namun tidak disediakan arah panah menuju lokasi. Hal ini menunjukkan bahwa *sign system* yang ada tidak hanya mempengaruhi navigasi tetapi juga kualitas pengalaman wisata secara keseluruhan. Menurut pengakuan Alya Alifah (21) mahasiswi Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia di hari yang sama, *sign system* yang ada saat ini hanya berupa besi kecil yang berkarat, penempatannya tidak sejajar dengan eye level, dan seringkali tidak konsisten, dengan tanda yang ada di beberapa titik tetapi tidak ada di lokasi lainnya. Kekurangan ini menyebabkan kebingungan di kalangan pengunjung, membatasi potensi mereka untuk menikmati pengalaman wisata secara utuh. Walaupun kawasan wisata Sirah Kencong memiliki berbagai objek wisata yang menarik, seperti kebun teh, air terjun, dan candi serta jalan masuk ke arah kawasan wisata tersebut sudah cukup baik, namun terdapat *miss leading* mengenai pemahaman direksi dan informasi spot wisata.



Gambar 3. 1 Peta Wisata Sirih Kencong Sumber: Dokumen Perancang



Gambar 3. 2 Penunjuk arah candi Sirih Kencong Sumber: Dokumen Perancang

b. Wawancara

Wawancara dilakukan pada tanggal 7 November 2023 dengan dua narasumber yaitu Bapak Nurbaya selaku koordinator kebun dan Bapak Bagus Abdul Mukti selaku sie administrasi sekaligus admin sosial media *instagram* @wisataagrosirahkencong. Wawancara ini merupakan proses untuk memahami permasalahan yang ada pada objek (*emphatize*) dengan mengumpulkan data melalui wawancara serta mengidentifikasi kebutuhan perancangan *sign system* untuk mempermudah wisatawan mendapatkan informasi lokasi tertentu (*What?*). Hasil wawancara berupa informasi dari bagian administrasi wisata dan koordinator kebun teh Sirih Kencong, Bapak Nurbaya, dihitung berdasarkan *ticketing*, Sirih Kencong mendapatkan 4.600 wisatawan di bulan September 2023 dan 5.232 wisatawan per bulan Oktober

2023. Jumlah pengunjung Sirah Kencong yang mencapai ±5.000 an orang menunjukkan bahwa kawasan wisata tersebut cukup menarik untuk dikunjungi. Namun, jika dibandingkan dengan jumlah pengunjung Kabupaten Blitar secara keseluruhan, Sirah Kencong masih kalah populer dan belum menjadi tujuan utama wisatawan yang datang ke Blitar. Mengenai *sign system*, jawaban menurut Bapak Bagus Abdul Mukti selaku admin sosial media Instagram Wisata Sirah Kencong (@wisataagrosirahkencong) *sign system* di kawasan wisata Sirah Kencong belum terlalu mengarah spesifik ke wisatanya. *Sign System* yang ada dalam kawasan wisata Sirah Kencong Blitar masih bersifat tradisional, terdiri dari elemen – elemen kayu berukuran kecil dengan penggunaan cat sebagai metode pelabelan dan *sign system* yang ada juga tidak konsisten

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data pengunjung dan persetujuan dari pihak pengelola untuk pembuatan *sign system* wisata. Wawancara dilakukan di kantor Afdeling Perkebunan Bantaran PTPN 01 pada tanggal 7 November 2023. Data pengunjung dan persetujuan tersebut akan digunakan sebagai dasar pembuatan *sign system* wisata.

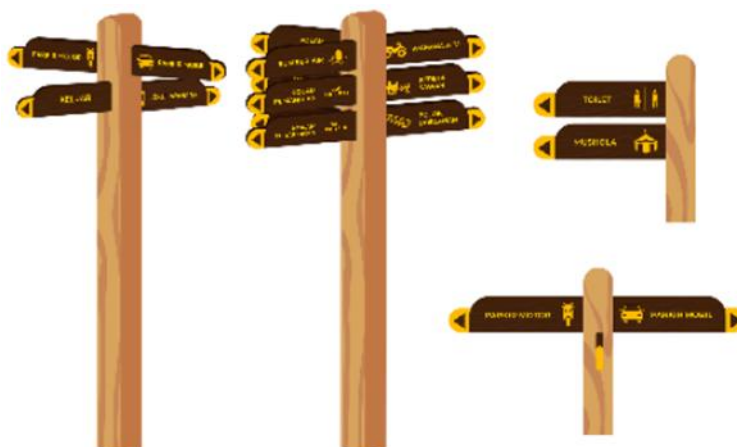


Gambar 3.3 Proses melakukan wawancara. Sumber : Dokumen Perancang

c. Studi Literatur

. Berdasarkan hasil studi literatur, terdapat penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Niagaranti & Surya Patria (2020) yaitu Perancangan *Sign System* Wisata Sawah Sumber Gempong Kota Mojokerto. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memudahkan navigasi, memberikan informasi, meningkatkan estetika, membangun identitas merek, memastikan keamanan, dan melibatkan pengunjung, yang semuanya berkontribusi pada pengalaman positif di tujuan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mempelajari kondisi alam situs. Instrumen kunci dalam penelitian ini adalah para peneliti itu sendiri, yang mengumpulkan data melalui teknik pengambilan sampel tujuan dan bola salju. Pengamatan lapangan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang ada dan memahami perilaku masyarakat terkait kawasan pariwisata, dilengkapi dengan wawancara dan kuesioner yang ditujukan kepada pengunjung dan otoritas lokal,

memberikan wawasan lebih dalam tentang kebutuhan dan harapan sistem tanda. Analisis data mencakup kerangka kerja SWOT (Kekuatan, Kelemahan, Peluang, Ancaman) dan USP (*Unique Selling Proposition*), di mana analisis SWOT membantu mengidentifikasi faktor-faktor yang dapat memaksimalkan kekuatan dan peluang sambil meminimalkan kelemahan dan ancaman, sementara analisis USP berfokus pada membedakan sistem tanda dari pesaing.



Gambar 3. 4. Sumber : Niagaranti & Surya Patria (2020)

3.1.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan hasil penelitian, kawasan wisata Sirah Kencong memerlukan sistem penunjuk arah dan media informasi yang lebih baik. Sistem ini disebut *sign system*. *Sign system* yang ada saat ini masih bersifat tradisional dan tidak konsisten, sehingga menyulitkan wisatawan untuk bernavigasi dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan. *Sign system* yang baru dirancang dengan menggunakan konsep *bilingual* agar memudahkan pemahaman informasi untuk wisatawan lokal dan wisatawan mancanegara serta harus memenuhi kriteria kejelasan, konsistensi, dan estetika desain. Kriteria kejelasan berarti *sign system*

harus mudah dibaca dan dipahami. Kriteria konsistensi berarti *sign system* harus memiliki desain dan ukuran yang sama di seluruh kawasan wisata. Kriteria estetika desain berarti *sign system* harus menarik sesuai dengan prinsip desain komunikasi visual, teori semiotika dan tidak mengganggu pemandangan. Bentuk *sign system* yang adaptif terhadap kemajuan teknologi dapat diwujudkan melalui kombinasi bentuk fisik dan digital. Bentuk fisik dapat digunakan untuk memberikan informasi yang bersifat umum, sedangkan bentuk digital dapat digunakan untuk memberikan informasi yang bersifat spesifik dan terkini. *Sign system* yang dirancang antara lain *identification sign, information sign, directional sign, warning sign, dan prohibition sign*. *Sign system* juga dapat menggunakan desain yang unik, sehingga dapat menarik perhatian wisatawan.

3.2 Perancangan

3.2.1 Konsep Perancangan

Sign system wisata Sirah Kencong akan dirancang dengan konsep yang menarik sesuai dengan prinsip desain komunikasi visual, teori semiotika dan informatif untuk memberikan gambaran lengkap tentang informasi wisata yang dimiliki oleh Sirah Kencong, sehingga *sign system* yang baru dirancang dengan menggunakan konsep *bilingual* agar memudahkan pemahaman informasi untuk wisatawan lokal dan wisatawan mancanegara. *Sign system* yang dirancang antara lain *identification sign, information sign, directional sign, warning sign, dan prohibition sign*. Bentuk *sign system* yang adaptif terhadap kemajuan teknologi dapat diwujudkan melalui kombinasi bentuk fisik dan digital. Bentuk fisik dapat

digunakan untuk memberikan informasi yang bersifat umum, sedangkan bentuk digital dalam hal ini mengadaptasi *directional sign* dan *information sign*, khusus untuk *directional sign* menjadi animasi *motion*. Keduanya diimplementasikan menjadi *highlight Instagram stories* dan diharapkan dapat digunakan untuk memberikan informasi yang bersifat spesifik dan terkini. Perancangan ulang *sign system* dibuat berdasarkan acuan konsep seperti berikut :

3.2.1.1 Moodboard

Mengutip dari Febriati et al., (2018) *Moodboard* adalah kumpulan gambar, teks, dan elemen lainnya yang disusun secara artistik. *Moodboard* dapat digunakan untuk mewakili topik, gaya, atau suasana tertentu. *Moodboard* dapat digunakan untuk memberikan gambaran umum tentang suatu topik atau untuk menunjukkan proses pembentukan sesuatu. *Moodboard* dapat berupa fisik atau digital, dan dapat menjadi alat presentasi yang efektif.

Fungsi *moodboard* sangat bervariasi, dari mewakili topik, gaya, atau suasana tertentu hingga memberikan gambaran umum tentang suatu konsep atau ide. Dalam konteks perancangan *sign system* di kawasan wisata Sirah Kencong Blitar, *moodboard* dapat menjadi instrumen yang sangat berguna untuk menggambarkan karakteristik dan identitas visual yang diinginkan. Dengan menyusun *moodboard* yang sesuai, tim perancang dapat lebih mudah memvisualisasikan elemen-elemen seperti palet warna, tipografi, dan gaya desain yang akan diadopsi dalam *sign system* tersebut.

Dalam proses perancangan, *moodboard* juga dapat berperan sebagai alat komunikasi yang efektif antara perancang dan pemangku kepentingan lainnya. Dengan menggunakan *moodboard*, maka dapat lebih mudah berbagi dan menjelaskan konsep desain yang mereka usulkan kepada klien atau pihak terkait lainnya. *Moodboard* membantu menggambarkan secara visual ide – ide yang akan diimplementasikan dalam *sign system*, sehingga memudahkan pemahaman dan pemilihan opsi desain yang paling sesuai. Baik dalam bentuk fisik maupun digital, *moodboard* dapat menjadi referensi yang kuat dan berguna selama proses perancangan, serta membantu menjaga konsistensi dan kesinambungan visual dari awal hingga akhir proyek.

Selain itu, *moodboard* juga dapat menjadi sumber inspirasi yang kreatif bagi tim perancang. Dengan mengumpulkan berbagai gambar, teks, dan elemen visual lainnya yang relevan dengan konsep yang diinginkan, *moodboard* membantu memicu imajinasi dan kreativitas tim. Proses ini dapat menghasilkan ide – ide baru yang segar dan inovatif dalam perancangan *sign system*, serta membantu menghindari jebakan kebosanan atau stagnasi kreatif. Dengan demikian, *moodboard* bukan hanya sekadar alat presentasi atau komunikasi, tetapi juga menjadi bagian integral dari proses kreatif dalam merancang *sign system* yang efektif dan menarik bagi pengunjung kawasan wisata Sirah Kencong.



Gambar 3. 5 *Moodboard Sign System*. Sumber: Dokumen Perancang

3.2.1.2 Jenis Sign System yang Dirancang

Dalam perancangan sign system untuk lokasi wisata, jenis – jenis yang digunakan harus memenuhi fungsi dan tujuan tertentu. Jenis – jenis *sign system* yang umum digunakan meliputi *identification sign*, *directional sign*, *information sign*, *warning sign*, dan *prohibition sign*. Penempatan *sign system* juga harus strategis, sehingga dapat mudah dilihat dan dipahami oleh pengunjung.



Gambar 3. 6 *Warning Sign*. Sumber: beaverswood



Gambar 3. 7 *Directional Sign*.
Sumber: everlux
maritime



Gambar 3. 8 *Prohibition Sign*. Sumber: everlux
aritime



Gambar 3. 9 Identification
Sign. Sumber: Joseph Group



Gambar 3. 10 Information
Sign. Sumber: travel wayfinding

3.2.1.3 Style Sign System

Pemilihan *style sign system* di Kawasan Wisata Sirah Kencong menggabungkan dua jenis bentuk utama, yaitu bentuk *rounded shape* dan lancip, serta bentuk bangun datar seperti persegi, persegi panjang, dan lingkaran. Setiap jenis bentuk dipilih dengan mempertimbangkan konten yang akan disampaikan melalui *sign system* dan karakteristik khusus dari kawasan wisata Sirah Kencong, yang meliputi keberadaan kebun teh yang luas serta air terjun yang menarik perhatian. Bentuk media *rounded shape* dan lancip memiliki pendekatan yang lebih cocok untuk menyampaikan informasi yang berkaitan dengan kealamian dan keindahan alam kawasan tersebut contohnya , sementara bentuk bangun datar seperti persegi dan persegi panjang dapat digunakan untuk *sign system* yang lebih formal atau berorientasi pada layanan seperti pada *directional sign*.

Selain itu, pemilihan bentuk juga dipengaruhi oleh keinginan untuk memperhatikan keserasian visual dengan lingkungan sekitarnya. Misalnya, *sign*

system dengan bentuk yang lebih organik atau agak bulat mungkin lebih mudah berbaur dengan pemandangan alam dan arsitektur yang ada di sekitar kawasan wisata, sementara bentuk bangun datar dapat memberikan kontras yang menarik untuk menonjolkan informasi tertentu. Dengan demikian, pemilihan bentuk *sign system* tidak hanya didasarkan pada pertimbangan fungsional, tetapi juga estetika dan harmoni visual dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini penting untuk memastikan bahwa *sign system* tidak hanya berfungsi sebagai media informasi yang efektif, tetapi juga sebagai elemen yang menyatu dengan keindahan alam dan budaya dari Kawasan Wisata Sirah Kencong.



Gambar 3. 11 *Identification Sign.*
Sumber: Nicolson Associates



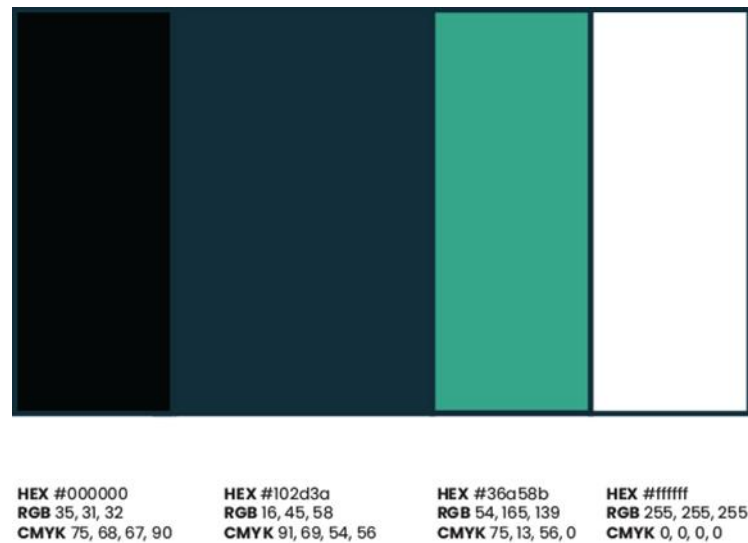
Gambar 3. 12 *Directional Sign.* Sumber:
simplydivinesigns.comr

3.2.1.4 Warna

Palet warna *sign system* di Kawasan Wisata Sirah Kencong dipilih berdasarkan konsep dan karakteristik kawasan tersebut. Palet warna alam menggunakan warna *navy blue* dan *tosca* untuk mewakili perkebunan teh, keindahan alam wisata, dan kesejukan air terjun. *Navy blue* dipilih karena melambangkan aliran, ketenangan, dan kenyamanan, mengambil referensi dari harmonisasi aliran air terjun hingga bentangan kebun teh yang luas. Dalam psikologi warna, *turquoise* atau *tosca* dianggap melambangkan keseimbangan emosional, stabilitas, dan ketenangan. Efektif untuk meningkatkan konsentrasi dan menenangkan sistem saraf, warna ini membantu menjernihkan pikiran.

Sejalan dengan konsep ini, Wisata Agro Sirah Kencong diharapkan dapat berfungsi sebagai media untuk healing, penjernihan pikiran, serta menyediakan wahana rekreasi yang menenangkan dan mampu memulihkan konsentrasi, baik bagi wisatawan individu maupun keluarga. Penggunaan palet warna yang mencerminkan keindahan alam dan kesejukan air terjun diharapkan dapat menciptakan suasana yang tenang dan menenangkan bagi pengunjung. Perpaduan antara *navy blue* dan *tosca* memberikan kesan harmonis yang sesuai dengan atmosfer alami kawasan Sirah Kencong. Perpaduan dua warna tersebut juga ditopang oleh warna hitam dan putih agar menciptakan kontras dan *emphasis* yang selaras dengan prinsip desain agar menciptakan daya tarik visual dan keterbacaan yang jelas. Dengan mengintegrasikan warna hitam dan putih, palet warna *sign system* menjadi lebih dinamis dan menarik secara visual. Hitam dan putih juga memberikan kesan kontemporer dan elegan yang sesuai dengan

kebutuhan modernitas namun tetap mempertahankan estetika yang bersahaja. Keberadaan warna hitam dan putih juga membantu untuk menonjolkan informasi yang disampaikan melalui *sign system*, sehingga pengunjung dapat dengan mudah memperoleh informasi yang mereka butuhkan saat berada di kawasan wisata Sirah



Kencong.

Gambar 3. 13 Palet Warna. Sumber: Dokumen Perancang

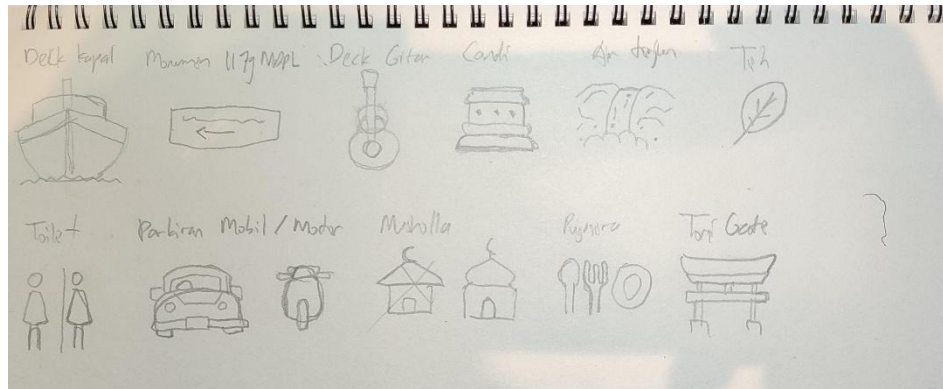
3.2.1.5 Ilustrasi

Dalam perancangan ilustrasi untuk *sign system* di Kawasan Wisata Sirah Kencong, pendekatan yang digunakan adalah penyederhanaan objek, yang sering disebut sebagai simplifikasi. Simplifikasi objek merupakan suatu proses di mana detail – detail atau kompleksitas suatu objek dikurangi untuk membuatnya lebih mudah dipahami atau digambarkan. Proses ini melibatkan berbagai teknik,

termasuk menghilangkan detail yang tidak esensial, menggabungkan bentuk-bentuk yang serupa, atau menggunakan bentuk-bentuk yang lebih sederhana.

Penyederhanaan objek dalam ilustrasi memiliki tujuan utama untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan kepada pengunjung. Dengan mengurangi kompleksitas objek, informasi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan ditangkap oleh pengunjung, terutama dalam konteks lingkungan alam yang seringkali penuh dengan detail. Oleh karena itu, dalam perancangan *sign system* di Kawasan Wisata Sirah Kencong, penyederhanaan objek menjadi kunci untuk memastikan bahwa ilustrasi yang digunakan tidak hanya estetik, tetapi juga efektif dalam menyampaikan informasi kepada pengunjung dengan jelas dan mudah dipahami.

Melalui penyederhanaan objek, ilustrasi yang digunakan dalam *sign system* di Kawasan Wisata Sirah Kencong dapat menjadi alat yang efektif untuk memandu pengunjung dan meningkatkan pengalaman wisata mereka. Dengan mengurangi kompleksitas dan memfokuskan pada bentuk – bentuk yang lebih sederhana, ilustrasi dapat membantu pengunjung dalam mengidentifikasi lokasi, objek, atau fasilitas wisata yang ingin mereka kunjungi, sehingga meningkatkan navigasi dan memaksimalkan pengalaman wisata secara keseluruhan.



Gambar 3. 14 Sketsa Piktogram. Sumber: Dokumen Perancang

3.2.1.6 Konsep Tipografi

Dalam perancangan *sign system* untuk Kawasan Wisata Sirah Kencong, tipografi memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan kepada pengunjung. Pemilihan tipografi untuk *headline* didasarkan pada dua *font* utama, yaitu *Made Sunflower* dan *Poppins*. *Made Sunflower* dipilih karena melambangkan unsur alam yang kaya di kawasan tersebut, seperti kebun teh yang menjadi daya tarik utama. Selain itu, sebagai *font serif*, *Made Sunflower* juga memberikan kesan kemewahan dan tradisional yang sesuai dengan karakteristik wisata alam yang ingin dipromosikan.

Di sisi lain, *font Poppins* dipilih untuk teks utama karena karakternya yang bersifat *san serif*. Keputusan ini diambil berdasarkan pertimbangan keterbacaan yang jelas, cocok untuk era modern, dan kesesuaian dengan gaya desain yang bersih dan kontemporer. Dengan gaya yang sederhana dan keterbacaan yang optimal, *font Poppins* membantu menyampaikan informasi dengan efisien kepada pengunjung, memastikan pesan-pesan penting dapat diterima dengan baik.

Dengan menggabungkan kedua *font* ini dalam *sign system*, diharapkan pesan-pesan yang disampaikan kepada pengunjung tidak hanya mudah dipahami namun juga memancarkan estetika yang sesuai dengan karakter dan keindahan alam Kawasan Wisata Sirah Kencong.



Gambar 3. 15 *Font Made Sunflower*.
 Sumber: Dafont.com



Gambar 3. 16 *Font Made Sunflower*.
 Sumber: Dafont.com

3.2.2 Proses Perancangan

Sign system wisata Sirah Kencong dibuat dengan menggunakan metode *design thinking* yang berfokus pada *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*. Langkah – langkah tersebut bertujuan untuk menghasilkan *sign system* yang sesuai dengan kebutuhan wisata Sirah Kencong. Proses pembuatan *sign system* dilakukan dalam tiga tahap, yaitu *brainstorming*, sketsa *layout sign* dan eksekusi visual.

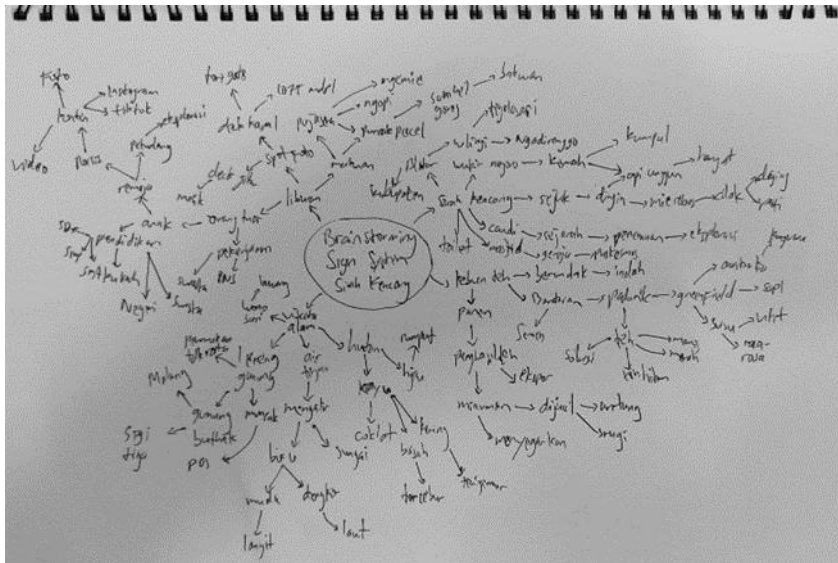
3.2.2.1 *Brainstorming*

Brainstorming, sebuah teknik yang telah terbukti menjadi salah satu alat yang paling efektif dalam menciptakan ide - ide kreatif, mendorong pengumpulan kontribusi dari beragam individu dalam suatu kelompok. Dalam konteks ini, individu-individu tersebut menyatukan pikiran dan pengalaman mereka untuk memunculkan gagasan-gagasan baru yang mungkin tidak akan muncul jika

mereka bekerja sendiri. Hal ini memungkinkan terjadinya sinergi antara berbagai perspektif, pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki setiap anggota kelompok, sehingga memperkaya proses kreatifitas secara keseluruhan.

Dalam prakteknya, *brainstorming* sering digunakan dalam berbagai konteks, baik itu di tempat kerja, dalam tim proyek, di ruang kelas, atau bahkan dalam pertemuan informal antara teman-teman. Dengan memberikan ruang bagi setiap individu untuk berkontribusi tanpa penilaian atau kritik terhadap ide-ide yang muncul, teknik ini memungkinkan terciptanya lingkungan yang mendukung eksplorasi ide-ide yang berani dan inovatif. Selain itu, melalui interaksi antar individu yang terjadi selama sesi *brainstorming*, ide-ide yang muncul seringkali dapat dipadukan, diubah, atau dikembangkan lebih lanjut, menghasilkan solusi-solusi yang lebih kaya dan beragam.

Dengan demikian, penting bagi setiap organisasi atau kelompok untuk memahami dan mengimplementasikan teknik *brainstorming* secara efektif. Dengan mengadopsi pendekatan ini, mereka dapat memanfaatkan potensi kreatifitas yang dimiliki oleh setiap individu, mendorong kolaborasi yang produktif, dan menghasilkan ide-ide yang inovatif dan relevan dalam menjawab tantangan-tantangan yang dihadapi.



Gambar 3. 17 Brainstorming Sign System Sirah Kencong. Sumber: Dokumen perancang

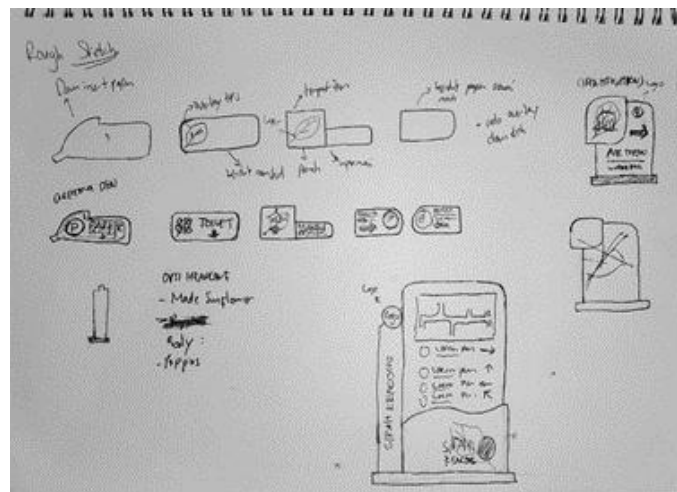
3.2.2.2 Sketsa *Layout Sign*

Sketsa *layout sign* memainkan peran penting dalam tahap awal perancangan *sign system* di kawasan wisata Sirah Kencong Blitar. Ini adalah langkah pertama dalam menggambarkan secara visual bagaimana elemen – elemen dalam desain tanda akan ditempatkan dan diatur. Dalam sketsa *layout*, perancang dapat mengevaluasi proporsi, ukuran, dan jarak antar elemen untuk memastikan keterbacaan dan efektivitas komunikasi informasi kepada pengunjung. Dengan melihat *sketsa layout*, perancang dapat memahami secara kasar bagaimana *sign system* akan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Selain itu, sketsa *layout sign* juga memungkinkan untuk eksperimen dan penyesuaian yang lebih fleksibel sebelum masuk ke tahap perancangan yang lebih rinci. Dengan memiliki representasi visual awal, perancang dapat dengan cepat

mengidentifikasi potensi masalah atau kesalahan dalam tata letak yang mungkin mempengaruhi fungsi atau estetika *sign system*. Ini memungkinkan perbaikan yang diperlukan dilakukan pada tahap awal, menghemat waktu dan sumber daya yang mungkin terbuang jika masalah tersebut terdeteksi setelah proses perancangan lebih lanjut dilakukan.

Selain itu penggunaan sketsa *layout* sebagai titik awal, diskusi tentang arah desain, penempatan elemen, dan prioritas informasi dapat lebih terfokus dan terarah. Ini membantu memastikan bahwa semua pihak terlibat memiliki pemahaman yang seragam tentang tujuan dan visi desain *sign system*. Dengan demikian, sketsa *layout* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi dan eksperimen, tetapi juga sebagai sarana untuk memfasilitasi komunikasi yang efektif dan kolaborasi antar tim dalam tahap awal perancangan *sign system*.



Gambar 3. 18 Sketsa *Layout Sign System* Sirah Kencong. Sumber: Dokumen Perancang

3.2.2.3 Eksekusi Visual

Pada tahap ini, perancang mengambil langkah – langkah konkret untuk merencanakan dan mengeksekusi pembuatan *sign system* di kawasan wisata Sirah Kencong Blitar. Tahap awal melibatkan pembuatan sketsa *layout sign*, di mana elemen – elemen utama dari *sign system* direpresentasikan dalam bentuk gambaran kasar. Sketsa *layout* ini bertujuan untuk memberikan pandangan awal tentang tata letak dan pengaturan visual *sign system* dalam lingkungan wisata. Dengan demikian, tim perancang dapat mengevaluasi proporsi, keterbacaan, dan estetika secara keseluruhan sebelum memasuki tahap selanjutnya.

Setelah sketsa *layout sign* disusun, tahap eksekusi visual dimulai. Ini merupakan proses untuk mengembangkan dan memperjelas hasil dari sketsa *layout* tersebut. Dalam tahap ini, perancang menggunakan alat - alat desain grafis dan teknik kreatif untuk mentransformasikan sketsa *layout* menjadi desain *sign system* yang lebih rinci dan berkesan. Elemen – elemen seperti tipografi, ikon, dan warna diperhalus dan disesuaikan agar menciptakan keterbacaan yang optimal dan estetika yang menarik. Eksekusi visual ini bertujuan untuk menghasilkan desain *sign system* yang dapat efektif mengkomunikasikan informasi kepada pengunjung wisata dengan jelas dan menarik.

Kedua tahapan tersebut, yakni sketsa *layout sign* dan eksekusi visual, saling melengkapi dalam memudahkan proses perancangan *sign system*. Sketsa *layout* memberikan pandangan awal yang kasar namun penting tentang tata letak dan komposisi visual, sementara eksekusi visual memungkinkan pengembangan lebih lanjut dan penyempurnaan desain secara detail. Dengan kombinasi kedua tahapan

ini, perancang dapat menghasilkan *sign system* yang tidak hanya fungsional dan informatif, tetapi juga estetis dan menarik bagi pengunjung wisata di kawasan Sirah Kencong. Tahap eksekusi visual dilakukan menggunakan perangkat lunak *Adobe Illustrator CC 2019*.

A. Identification Sign

Menurut jurnal yang ditulis oleh Niagaranti & Surya Patria (2020), yang mengutip Chris (2015), tanda yang komprehensif meliputi beberapa kategori berdasarkan informasi yang disampaikan, termasuk *identification sign*. Tanda ini berfungsi untuk memberikan informasi tentang lokasi atau tujuan dalam suatu area, biasanya mencakup nama tempat dan ikon yang relevan.

Desain akhir untuk information sign di kawasan Wisata Sirah Kencong memiliki ukuran 180 cm x 150 cm, dengan mencantumkan tipografi bertuliskan Selamat Datang di Sirah Kencong dengan warna putih sebagai kontras untuk background berwarna *biru navy*. *Identification sign* ini adalah tanda yang berdiri bebas dan akan ditempatkan di sekitar pintu masuk. Jenis pemasangan *identification sign* disini adalah *freestanding* atau *ground – mounted*. Pemasangan *sign system* tersebut berada pada zona pemasangan yang sesuai, yaitu *Eye Level Zone* atau zona yang sejajar dengan pandangan mata kita.



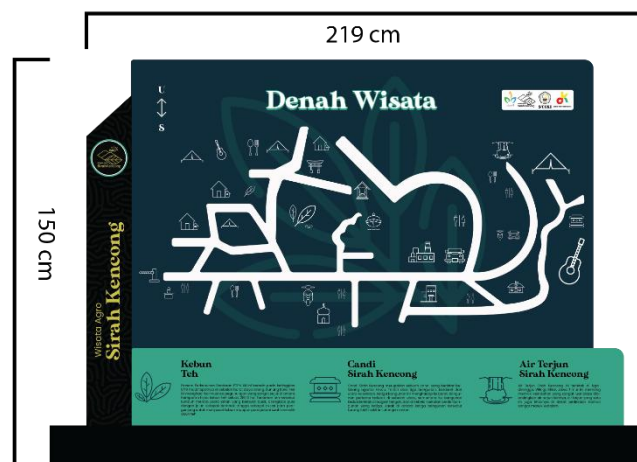
Gambar 3. 19 Ukuran *Identification Sign*. Sumber : Dokumen Perancang

B. Information Sign

Desain akhir dari *information sign* berupa peta kawasan Wisata Sirah Kencong akan ditempatkan di lokasi yang dilewati oleh wisatawan saat mereka memasuki area wisata. Tujuannya adalah agar wisatawan dapat memperoleh informasi tentang area tersebut sebelum memutuskan lokasi yang ingin mereka kunjungi.

Information sign yang dirancang di kawasan Wisata Sirah Kencong memiliki ukuran memiliki ukuran 219 cm x 150 cm, dengan mencantumkan simplifikasi denah dan beberapa piktogram objek serta deskripsi dari tiga objek utama wisata berupa kebun teh, air terjun, dan Candi Sirah Kencong dengan warna putih sebagai kontras untuk background berwarna biru navy. *Information sign* dirancang berdiri bebas

dan akan ditempatkan di sekitar lokasi parkir kendaraan roda dua. Jenis pemasangan *information sign* disini adalah *freestanding* atau *ground – mounted*. Pemasangan *sign system* tersebut berada pada zona pemasangan yang sesuai, yaitu *Eye Level Zone* atau zona yang sejajar dengan pandangan mata kita.



Gambar 3. 20 *Information Sign*. Sumber: Dokumen Perancang

C. *Directional Sign*

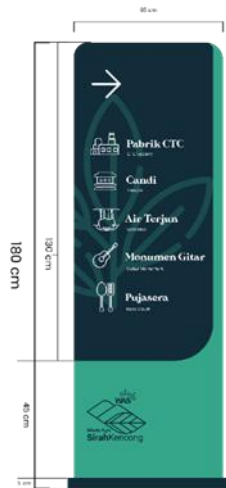
Directional sign atau tanda petunjuk arah berperan penting dalam memberikan informasi mengenai arah ke berbagai destinasi. Tanda ini sangat membantu orang-orang dalam menavigasi dan menemukan jalan mereka di area yang mungkin asing. Karakteristik utama dari *directional sign* adalah penggunaan panah yang menunjukkan arah tertentu, seperti ke kiri, ke kanan, atau lurus ke depan. Hal ini memudahkan pengguna untuk dengan cepat mengenali rute yang perlu diambil tanpa harus membaca teks

yang panjang, memastikan kejelasan dan efektivitas dalam penyampaian arah.

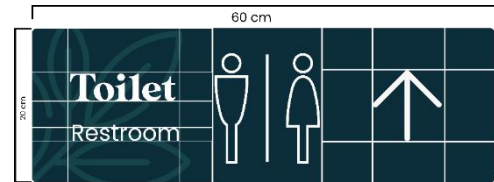
Desain akhir untuk *directional sign* primer di kawasan Wisata Sirah Kencong memiliki papan berukuran 65 cm x 180 cm, dengan mencantumkan beberapa piktogram *spot* wisata serta nama wisata. Warna primer dalam *directional sign* kali ini adalah *navy blue* dan warna sekundernya berupa warna *turquoise*. Warna putih digunakan untuk piktogram, nama wahana/wisata, dan elemen penunjuk arah pada papan. *Directional sign* ini adalah tanda yang berdiri bebas dan akan ditempatkan di tempat yang menjadi titik kumpul wisatawan mendekati *spot* wisata. Pemasangan *sign system* tersebut berada pada zona pemasangan yang sesuai, yaitu *Eye Level Zone* atau zona yang sejajar dengan pandangan mata kita.

Desain akhir untuk *directional sign* sekunder di kawasan Wisata Sirah Kencong memiliki ukuran 60 cm x 20 cm dan pemasangan tiang setinggi 180 cm, dengan mencantumkan tipografi bertuliskan nama lokasi dan terjemahan Bahasa Inggrisnya, ikon dan piktogram serta penunjuk arah dengan warna putih sebagai kontras untuk background berwarna biru *navy*. *Directional sign* ini adalah tanda yang berdiri bebas dan jenis pemasangan yang digunakan yaitu *Freestanding* atau *Ground-mounted*. *Directional Sign* akan ditempatkan di sekitar pintu masuk. Pemasangan informasi visual tersebut berada sedikit ke atas dari arah pandangan mata yaitu *Low Angle*. Alasan mengapa memilih *low angle* karena perancangan

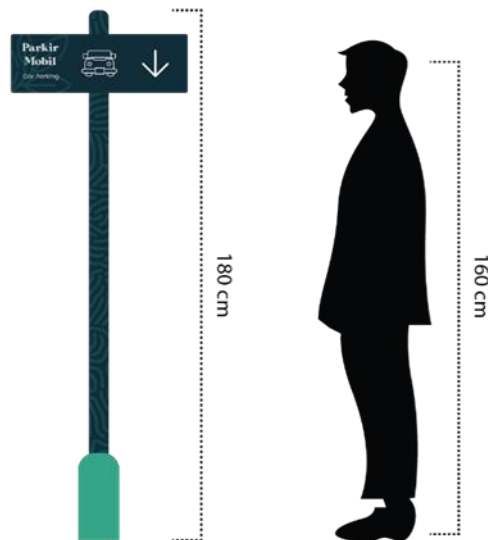
directional sign diharapkan mampu meningkatkan visibilitas secara universal serta dapat membantu menghindari obstruksi visual dari objek lain, seperti pepohonan, bangunan, atau kendaraan yang lewat.



Gambar 3. 21 *Directional Sign*.
Sumber: Dokumen Perancang



Gambar 3. 22 *Directional Sign*. Sumber:
Dokumen Perancang

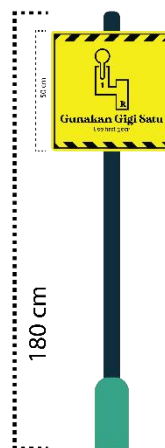


Gambar 3. 23 *Directional Sign*. Sumber: Dokumen Perancang

D. *Warning Sign*

Ukuran papan *warning sign* selebar 34 cm dan tinggi berukuran 180 cm sehingga cukup besar untuk menarik perhatian dan memastikan pesan peringatan tersampaikan dengan jelas.

Secara keseluruhan, penggunaan simbol/piktogram, sistem *low angle*, dan papan peringatan yang lebar merupakan kombinasi yang efektif untuk menyampaikan pesan peringatan kepada pengunjung wisata. Hal ini membantu meningkatkan keamanan dan kenyamanan pengunjung, serta menjaga kebersihan dan kelestarian tempat wisata. *Warning sign* bertempat di beberapa lokasi Wisata Sirah Kencong yang membutuhkan kewaspadaan. Jenis pemasangan yang digunakan adalah *freestanding* yang dipasang di atas permukaan tanah.



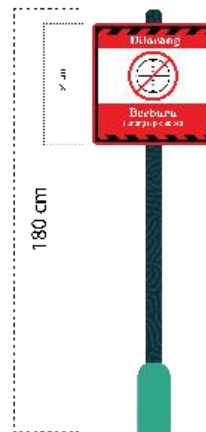
Gambar 3. 24 *Warning Sign*. Sumber: Dokumen Perancang

E. Prohibition Sign

Penempatan *prohibition sign* di kawasan wisata Sirah Kencong sangat penting untuk memastikan kepatuhan pengunjung terhadap peraturan dan menjaga keselamatan serta kelestarian lingkungan. Penempatan tanda larangan di lokasi strategis akan membantu mengatur perilaku pengunjung dan menjaga kualitas pengalaman wisata di Sirah Kencong. Jenis pemasangan yang digunakan adalah *freestanding* yang dipasang di atas permukaan tanah.

Simbol/piktogram yang digunakan pada wisata ini dirancang untuk menyampaikan peringatan secara efektif dan mudah dilihat oleh pengunjung. Simbol – simbol ini menggambarkan berbagai larangan yang ada di lokasi wisata, seperti dilarang berburu, membawa senapan api, membuang sampah sembarangan, vandalisme, berbuat asusila, mengonsumsi miras dan obat terlarang, terakhir dilarang merusak lingkungan.

Ukuran papan *prohibition sign* selebar 34 cm serta efektivitas simbol ini diperkuat dengan penggunaan sistem *low angle*. *Prohibition sign* ditempatkan pada sedikit lebih tinggi dengan mata manusia, yaitu 180 cm dari permukaan tanah. Hal ini memastikan bahwa semua pengunjung, termasuk anak – anak, dapat dengan mudah melihat dan memahami simbol – simbol tersebut.



Gambar 3. 25 *Prohibition Sign*. Sumber: Dokumen Perancang

3.3 Rancangan Pengujian

Rancangan pengujian yang dipakai adalah uji validasi media dan uji responden, ditinjau dari hasil akhir *sign system* Wisata Sirah Kencong dan kemudian dikonsepsikan ke dalam *graphic standard manual* yang telah diselesaikan sehingga dapat diuji oleh para ahli dibidang *sign system*. Pengujian selanjutnya membuat kuisisioner yang ditujukan ke *audience* yang telah membaca buku GSM tersebut melalui *google form* dengan menggunakan skala *rating scale*. Tingkatan tanggapan skala *rating scale* adalah sebagai berikut:

- a. Skor 1: Sangat kurang (SK)
- b. Skor 2: Kurang (K)
- c. Skor 3: Baik (B)
- d. Skor 4: Sangat baik (SB)

Untuk penentuan skoring kriteria menggunakan rumus umum sebagai berikut:

- a. Menentukan persentasi tertinggi

$$\begin{aligned} \text{Persentasi tertinggi} &= \frac{\text{Skor tertinggi}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= 4/4 \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

- b. Menentukan persentasi terendah

$$\begin{aligned} \text{Persentasi terendah} &= \frac{\text{Skor terendah}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\% \\ &= 1/4 \times 100\% \\ &= 25\% \end{aligned}$$

Tabel kriteria interpretasi skor:

Tabel 3. 1 Indeks Penilaian

Range	Interprestasi
0 - 25%	Tidak Baik
26 – 50%	Kurang Baik
51 – 75%	Baik
76 – 100%	Sangat Baik

Berikut adalah list pertanyaan yang akan diajukan untuk mengukur tingkat kesesuaian pada sign system yang telah dirancang:

Tabel 3. 2 Daftar Pertanyaan Uji Responden

No	Pertanyaan	SK	K	B	SB	Keterangan
1.	Menurut Anda, apakah panduan dalam buku Sign System Guideline Sirah Kencong sudah jelas dan mudah dipahami?					
2.	Menurut Anda, apakah panduan dalam buku Sign System Guideline Sirah Kencong sudah cukup dan jelas dalam memberikan informasi tentang sign system?					
3.	Apakah Anda merasa bahwa buku Sign System Guideline Sirah Kencong mudah digunakan sebagai referensi?					
4.	Apakah warna dan desain sign system sudah sesuai dengan Kawasan Wisata Sirah Kencong?					
5.	Apakah konsep font dan typografi sign system sudah sesuai dengan Kawasan Wisata Sirah Kencong?					