

PERANCANGAN GRAFIS LINGKUNGAN DESA WISATA NAGATA NAGARI TALANG ANAU

Zainul Fakri¹, Aryoni Ananta², Fadlul Rahman³

Desain Komunikasi Visual

Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang

Email: zainulfakhri24@gmail.com

ABSTRAK

Desa Wisata Nagata merupakan sebuah daerah yang terletak di Nagari Talang Anau, Kecamatan Gunuang Omeh, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat. Desa ini memiliki objek wisata dan atraksi wisata budaya serta alam yang akan memberikan pengalaman dan kebahagiaan selama berkunjung ke Desa Wisata Nagata yang cocok dikunjungi untuk berbagai usia. Namun, Desa Wisata Nagata belum memiliki sistem tanda untuk mempermudah pengunjung saat berada di Desa Wisata Nagata. Tujuan tugas akhir ini adalah menghasilkan rancangan grafis lingkungan yang diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan Desa Wisata. Grafis Lingkungan ini berguna untuk membantu pengunjung mengetahui tata letak, denah lokasi dan identifikasi setiap lokasi objek wisata serta membangun suasana senang saat berkunjung ke Desa Wisata. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini antara lain observasi, studi pustaka, dokumentasi, dan wawancara. Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan adalah metode S.W.O.T.

Perancangan yang disajikan dalam karya ini adalah berupa *sign system*, *pictogram*, serta media lain seperti *id Card*, *ticket*. Proses perancangan *sign system* melalui beberapa tahapan proses berkarya dengan proses urutan yang sebagaimana telah dipelajari selama waktu perkuliahan. Ide dari perancangan ini adalah membangun suasana Bahagia dan unik sesuai dengan karakteristik Desa Wisata Nagata yang mempunyai beberapa cerita legenda seperti Talempong batu dan suasana desa dan alam yang asri juga indah. Maka dibuatlah sebuah Grafis Lingkungan dengan konsep fantasi, kuno dan berwarna untuk membangun suasana Desa Wisata nagata.

Keyword: *Desa Wisata, Nagata, Piktogram, Perancangan, Sign System*

ABSTRACT

Nagata Tourism Village is an area located in Nagari Talang Anau, Gunuang Omeh District, Lima Puluh Kota Regency, West Sumatra. This village has tourism objects and cultural and natural tourism attractions that will provide experience and happiness during a visit to Nagata Tourism Village which is suitable for visits for all ages. However, Nagata Tourism Village does not yet have a sign system to make it easier for visitors when they are in Nagata Tourism Village. The purpose of this final project is to produce an environmental graphic design that is applied according to the needs of the Tourism Village. This Environmental Graphic is useful to help visitors know the layout, location plan and identify each tourist attraction location and build a happy atmosphere when visiting the Tourism Village. Data collection methods used in this design include observation, literature study, documentation, and interviews. The data analysis method used in the design is the S.W.O.T method.

The designs presented in this work are in the form of sign systems, pictograms, and other media such as id cards, tickets. The process of designing a sign system goes through several stages

of the work process with a sequential process as has been studied during lectures. The idea of this design is to build a happy and unique atmosphere in accordance with the characteristics of the Nagata Tourism Village which has several legendary stories such as Talempung Batu and the village atmosphere and beautiful nature are also beautiful. So, an Environmental Graphic was made with a fantasy, ancient and colorful concept to build the atmosphere of the Nagata Tourism Village.

Keywords: Tourism Village, Nagata, Pictograms, Design, Sign System

A. PENDAHULUAN

Sumatera Barat merupakan sebuah provinsi yang kaya akan keindahan alamnya mulai dari keindahan pantai, pulau, perbukitan, danau, dan sebagainya terbukti dengan dianugerahnya Sumatera Barat sebagai provinsi yang memiliki potensi wisata terbanyak pada ajang Anugerah Desa Wisata 2022 yang diselenggarakan oleh Kemendikbud RI. Di antara banyaknya desa wisata yang terdaftar, 4 diantaranya adalah desa wisata yang ada di kabupaten Lima Puluh Kota yakni Sarugo, Kapalo Banda, Lubuak Batingkok, dan Desa Wisata Nagata.

Desa wisata nagata adalah sebuah desa yang terletak di kenagarian Talang Anau, Kecamatan Gunuang Omeh, Kabupaten Lima Puluh Kota Sumatera Barat. Desa wisata nagata merupakan desa wisata yang baru dirintis pada tahun 2020 dan dikelola oleh kelompok sadar wisata (POKDARWIS). Karena desa wisata nagata baru dirintis maka belum banyak upaya yg dilakukan sehingga masih banyak kekurangan dan permasalahan dari segi fasilitas kepengurusan dan promosi. Desa wisata nagata memiliki berbagai macam potensi wisata diantaranya situs cagar budaya Talempong Batu, Bumi Perkemahan Puncak Parantian, Gua Luak Begak, Goa Bawah Burai, Pondok tahfidz dan agro wisata berupa pertanian jeruk yang merupakan hasil pertanian utama warga desa Talang Anau. Kawasan desa wisata nagata sangat luas dan tempat tempat objek wisata yang berjauhan dan daerah nya yang berbentuk perbukitan dan banyak nya lembah juga kondisi jalan yang sempit dan rusak sehingga menjadi keawatiran bagi pengelola dan pengunjung desa wisata nagata terkait keselamatan dan keberlangsungan kunjungan ke desa wisata nagata.

Dari permasalahan di atas maka timbulah ide untuk merancang sebuah Grafis Lingkungan untuk menjawab keawatiran tersebut terkait keselamatan dan keberlangsungan kunjungan. Dan juga sudah menjadi pertimbangan mengapa mengangkat perancangan Grafis Lingkungan terlebih dahulu dari pada media promosi, karena jika media promosi dirancang terlebih dahulu dan mendapat banyak kunjungan dan perhatian sedangkan faktor keselamatan dan kelangsungan belum memadai takutnya akan menimbulkan yang tidak diinginkan seperti kecelakaan, tersesat bahkan menimbulkan kerusakan pada alam dan objek wisata nagata.

Grafis lingkungan berperan penting sebagai penunjuk dan pemberi informasi dan juga sebagai perangkat keselamatan bagi wisatawan yang berkunjung. Dapat dibayangkan sulitnya jika suatu wilayah yang memiliki beberapa lokasi tidak dilengkapi dengan sign system, dan demikian pula halnya jika semua bangunan atau ruang publik tidak mempunyai sistem informasi, maka hal tersebut akan menyebabkan orang-orang akan kesulitan untuk menentukan arah tujuannya. Begitu juga pada suatu kawasan wisata yang mempunyai wilayah yang luas sangat perlu diberikan sistem informasi bagi pengunjung agar mengerti dan mengetahui semua wahana dan fasilitas yang ada pada tempat wisata tersebut.

B. METODE PENELITIAN

1. Tahap Persiapan

Sebelum dilakukan proses perancangan *Grafis Lingkungan* Desa Wisata Nagata ini, hal utama yang dilakukan ialah mencari, mengumpulkan dan *research* data. Pada tahap ini pengumpulan data melalui dokumentasi, buku referensi, serta wawancara

dari narasumber yang bersangkutan.

a. Metode Pengumpulan Data

1) Observasi

Observasi adalah suatu aktivitas pengamatan terhadap sebuah objek secara langsung dan mendetail guna untuk menemukan informasi mengenai objek tersebut. Dalam observasi ini dapat ditemui permasalahan awal yang ada pada Kawasan Desa Wisata Nagata yaitu tidak ada Grafis Lingkungan di Kawasan Desa Wisata Nagata.

2) Studi Pustaka

Pada proses kelancaran dan data yang konkrit studi pustaka yang dilakukan ialah membaca sejarah Desa Wisata Nagata, Panduan wisata Desa Wisata Nagata, teori mengenai Grafis Lingkungan, serta bahan acuan lain yang diperoleh dari penelitian.

3) Dokumentasi

Dalam memperoleh informasi pada Desa Wisata Nagata dengan mengambil beberapa data visual untuk nantinya dijadikan ide pada perancangan, mengetahui tata letak serta Petunjuk jalan yang ada dalam Desa Wisata Nagata.

4) Wawancara

Dalam metode ini langsung melakukan wawancara dengan bertanya langsung kepada pengelola, masyarakat dan Pengunjung yang hadir ke Desa Wisata Nagata. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai Desa Wisata Nagata itu sendiri. Pengelola Pokdarwis yang telah diwawancarai ialah RilAfrizal, Pengunjung ialah Hasnavia Indriani. Dengan hasil wawancara yang didapatkan yaitu tentang Desa Wisata Nagata khususnya luas nya lokasi Desa Wisata Nagata namun tidak memiliki grafis lingkungan yang tepat untuk kelancaran kunjungan wisatawan.

5) Kuesioner

Kuesioner dibagikan kepada target audiens dengan menggunakan google formulir yang memuat beberapa pertanyaan mengenai Grafis Lingkungan dan Desa Wisata Nagata.

b. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam pemecahan masalah ini adalah dengan menggunakan analisis *SWOT* (*Strength, Weakness, Opportunity, Thread*) dan analisis target audiens. Analisis *SWOT* digunakan untuk menentukan konsep dalam perancangan, yaitu dengan mengkaji gagasan yang

akan dinilai dengan cara memilah dan menginventarisasi kekuatan, kelemahan, ancaman, dan peluang dari objek perancangan.

1. Analisis SWOT

a) Kekuatan (Strength)

- 1) Kondisi alam yang masih asri dan terjaga.
- 2) Mempunyai objek wisata yang unik yakni batu talempong
- 3) Terpilih menjadi 4 besar di kabupaten lima puluh kota dalam anugerah desa wisata 2022
- 4) Masyarakat yang ramah akan kehadiran wisatawan

b) Kelemahan (Weakness)

- 1) Belum begitu dikenal karena baru dirintis
- 2) Akses ke lokasi wisata yang sulit diakses dengan kendaraan roda empat
- 3) Masih banyak kekurangan dari segi pengelolaan dan fasilitas
- 4) Belum terlalu terekspos media.

c) Peluang (Opportunity)

- 1) Object wisata yang ditawarkan unik dan masih asri
- 2) Object wisata baru yang masih dirintis
- 3) Tersedianya Akses internet untuk kebutuhan selfi dan social media

d) Ancaman (Threat)

- 1) Belum mendapat kepercayaan dari wisatawan karena masih baru dirintis
- 2) Pengelolaan yang masih belum sempurna sehingga banyak kekurangan
- 3) Kekurangan fasilitas

2. Analisis Target Audiens

a) Geografis

Dalam perancangan Sign system secara umum mencakup wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan lebih khususnya kepada masyarakat Provinsi Sumatera Barat Kab. Lima Puluh Kota, dan sekitarnya yang berkunjung ke wilayah desa wisata nagata.

b) Demografis

Berdasarkan segmentasi *demografis*, perancangan ini ditujukan kepada *audience* remaja/pelajar hingga dewasa dengan usia > 18 – 50 tahun, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan. Dengan tingkat pendidikan SMA/Sederajat, S1 (Strata 1), S2, dan seterusnya.

c) Psikografis

Pada segmentasi psikografis perancangan ditujukan pada Wisatawan, pecinta alam yang gemar Budaya tradisional dan keindahan alam yang asri.

C. PEMBAHASAN

1. Konsep Penciptaan

a. Landasan Perancangan

Perancangan Grafis Lingkungan untuk Desa Wisata Nagata diwujudkan dalam bentuk tanda visual yang komunikatif, sederhana, menonjolkan ciri khas berdasarkan hasil riset yang sudah didapatkan. Dalam perancangan ini sebagai langkah awal adalah membentuk piktogram untuk Desa Wisata Nagata. Piktogram ini diambil menggunakan konsep yang gampang untuk dipahami dan memberi informasi dengan jelas untuk audiens. Dengan piktogram yang jelas dan sederhana akan memenuhi beberapa hal di atas. Untuk pembentukan *signage* mengusung karakter visual yang ikonik dan sesuatu yang menciri khas. Nantinya hal itu akan diaplikasikan dalam bentuk dan warna, sehingga akan tercipta sebuah *sign system* yang unity (kesatuan).

Pengumpulan data baik dalam bentuk verbal dan visual yang sebelumnya dilakukan akan dikembangkan kembali dalam pengajian visual di dalam perancangan ini. Secara keseluruhan proses ini merupakan proses kreatif untuk terciptanya bentuk pesan visual yang informatif melalui gambar serta simbol.

b. Identifikasi *Picture Mark*

Sebelum memasuki proses sketsa dilakukan survey ke tempat lokasi yang akan dirancang. Hal ini merupakan bagian dari brainstorming untuk menentukan karakter yang mempunyai ciri khas. Berdasarkan hasil data serta riset yang sudah dilakukan, didapat berbagai kata kunci tentang Desa Wisata Nagata. *Keyword* (kata kunci) yang ditemukan akan ditampilkan dalam sebuah gambar yang merupakan visual dari brainstorming atau pengembangan dari ide melalui bentuk visual.

Pembentukan awal visual akan dimulai melalui sketsa kasar yang dibuat dengan cara manual menggunakan kertas kemudian akan diolah ke proses digital dengan bantuan *software* yang mumpuni seperti adobe *illustrator*.

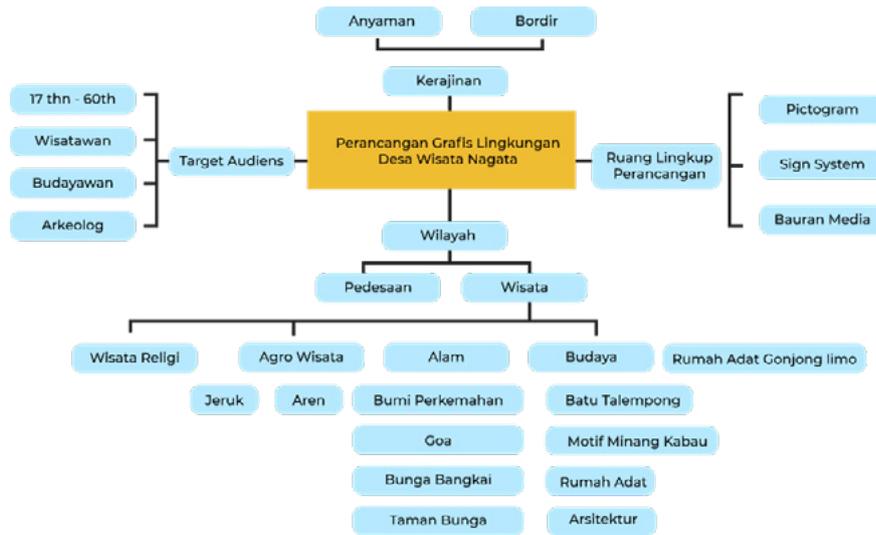


Diagram 1.
Brainstorming
(Sumber: Zainul Fakri, 2022)

2. Proses Penciptaan

a. Perancangan Landmark

1) Studi Perancangan Landmark

Perancangan landmark desa wisata Nagata diambil dari setiap Objek wisata yang ada di Desa wisata seperti Situs Cagar Budaya Batu Talempong, Bumi Perkemahan, Habitat Bunga Bangkai, Puncak Nagata dan Rumah Adat yg menjadi symbol dari budaya Minangkabau.



Gambar 1. Konsep Landmark
[Dokumentasi: Zainul Fakri, 2022]

b. Perancangan Pictogram

1) Studi Bentuk Pictogram

Perancangan *pictogram* diambil dari alternatif bentuk visual yang yang sederhana dan dapat dipahami dengan mudah. Dalam proses

2) Proses Digital Sign



Gambar 5. Digital bentuk sign age
[Sumber: Zainul Fakri, 2022]

3) Anatomi Sign

No	Keterangan Sign	Anatomi Sign
1	Welcome Sign	<p>The diagram shows a vertical sign with a purple top section (80 cm wide, 20 cm high) and a grey bottom section (80 cm wide, 10 cm high). A human silhouette is shown to the right for scale, with a height of 170 cm. The total height of the sign is 100 cm.</p>
2	Map Sign	<p>The diagram shows a sign with a purple top section (90 cm wide, 20 cm high), a black middle section (90 cm wide, 90 cm high), and a black bottom section (90 cm wide, 30 cm high). A slanted purple section (10 cm high) is attached to the right side. A human silhouette is shown to the right for scale, with a height of 170 cm. The total width of the sign is 90 cm.</p>

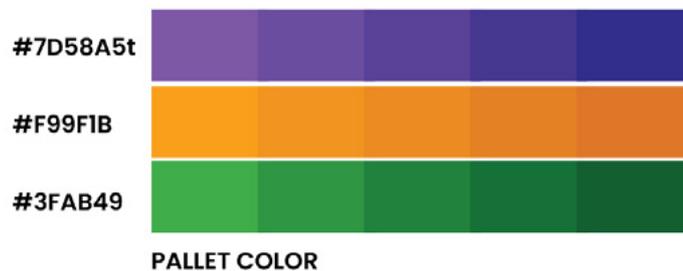
<p>3</p>	<p><i>Direction Sign</i></p>	
<p>4</p>	<p><i>Direction Sign Suspended</i></p>	
<p>5</p>	<p><i>Identification Sign</i></p>	
<p>6</p>	<p><i>Information Sign</i></p>	

7	Warning Sign	
---	--------------	--

Tabel 1. Anatomi *sign age*
[Sumber: Zainul Fakri, 2022]

d. Pemilihan Warna

Dalam psikologi warna, warna hijau diartikan sebagai warna yang sejuk melambangkan alam, kesuburan dan memberi ketenangan saat di tempat baru. Warna hijau digunakan untuk lebih menonjolkan *sign system* dengan kontras warnanya. Warna kuning mempertegas nuansa melayu Riau. Warna kuning juga dapat merangsang aktivitas pikiran seseorang, memberikan kesan semangat dan rasa optimis. Warna hijau zaitun untuk memberi nuansa tradisional dan mengusung untuk dekoratif.



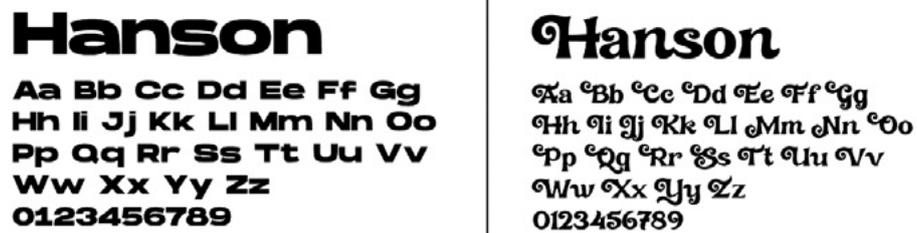
Gambar 6. Warna
[Sumber: Zainul Fakri, 2022]

e. Pemilihan *Font*

Dalam pemilihan font yang diutamakan adalah keterbacaan dan informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh target audiens. Font yang akan digunakan disini adalah type serif dan sans serif. Informasi yang ingin disampaikan pada pengaplikasian sign system menggunakan type sans serif, Hanson font sedangkan untuk tulisan Desa Wisata 'Nagata' menggunakan type serif, Affistory font.

Kedua font ini dipilih karena mempunyai karakteristik keterbacaan yang jelas, memudahkan audiens sehingga audiens dapat menyerap informasi yang disuguhkan dengan tepat. Hanson font mempunyai tampilan type sans serif yang keterbacaan nya jelas dan Affistory font memiliki kesan

klasik dan artistik tanpa mengurangi konsistensi dan kesatuan yang harmonis dalam perancangan.



Gambar 6. Hanson dan affistory Font
[Sumber: dafont.com, 2022]

- 3. Hasil Karya
 - a. Welcome Sign



Gambar 7. Welcome Sign
[Sumber: Zainul Fakri, 2022]

Gambar di atas merupakan *final welcome sign*, *welcome sign* ini akan ditempatkan pada jalan masuk Desa Wisata Nagata.

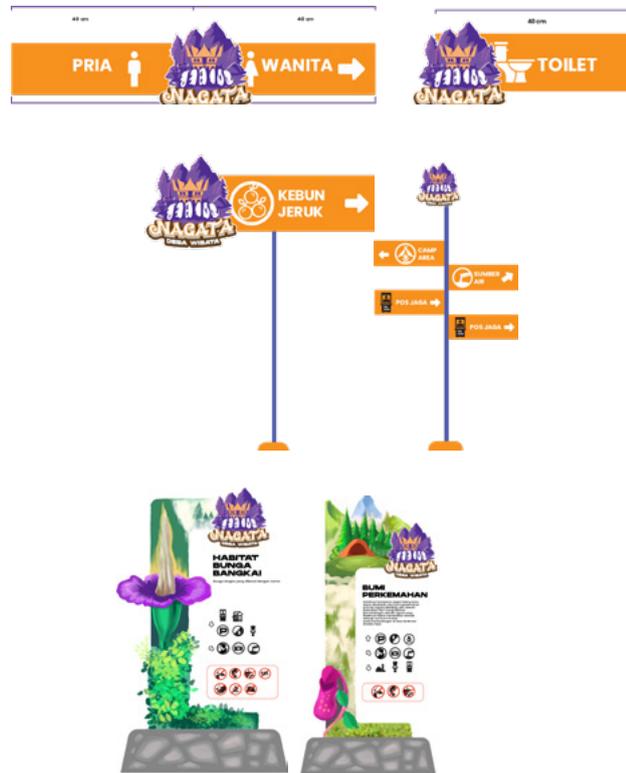
- b. Map Sign



Gambar 8. Map Sign
[Sumber: Zainul Fakri, 2022]

Gambar di atas merupakan *final map sign* yang akan ditempatkan di area luar gedung Desa Wisata Nagata. *Map sign* berisikan kawasan keseluruhan museum daerah Sang Nila Utama sesuai dengan posisi-posisinya.

c. *Direction Sign*



Gambar 9. *Direction Sign*
[Sumber: Zainul Fakri, 2022]

Gambar di atas merupakan *final direction sign* ditempatkan di kawasan Desa Wisata Nagata. Memberitahukan arah tempat yang ada di kawasan Desa Wisata Nagata dan fasilitas yang ada di desa wisata nagata.

d. *Identification Sign*



Gambar 10. *Identification Sign*
[Sumber: Zainul Fakri, 2022]

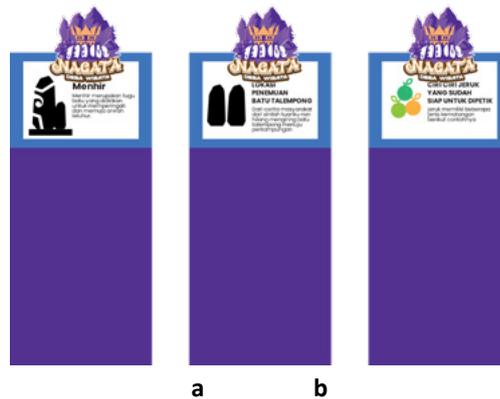
Gambar di atas merupakan *final identification sign* yang ditempatkan di Desa Wisata Nagata. Memberitahukan tentang tempat dan ruangan fasilitas yang ada di di kawasan Desa Wisata Nagata.



Gambar 11. *Identification Sign*
[Sumber: Zainul Fakri, 2022]

Gambar di atas merupakan *final identification sign* yang ditempatkan pada setiap artefak di dalam Desa Wisata Nagata.

e. *Information Sign*



Gambar 12. *Information Sign*
[Sumber: Zainul Fakri, 2022]

Gambar di atas merupakan *final information sign* yang ditempatkan di beberapa objek wisata.



Gambar 14. *Information Sign*
[Sumber: Zainul Fakri, 2022]

Gambar di atas merupakan *final information sign* yang ditempatkan di Sumber air pada kawasan Desa Wisata Nagata.

f. *Warning Sign*



Gambar 15. *Warning Sign*
[Sumber: Zainul Fakri, 2022]

Gambar di atas merupakan *final warning sign* yang diletakkan di Kawasan Desa Wisata Nagata. Berisikan larangan-larangan yang tidak boleh dilakukan saat berada di Kawasan Desa Wisata.

g. *Table Sign*



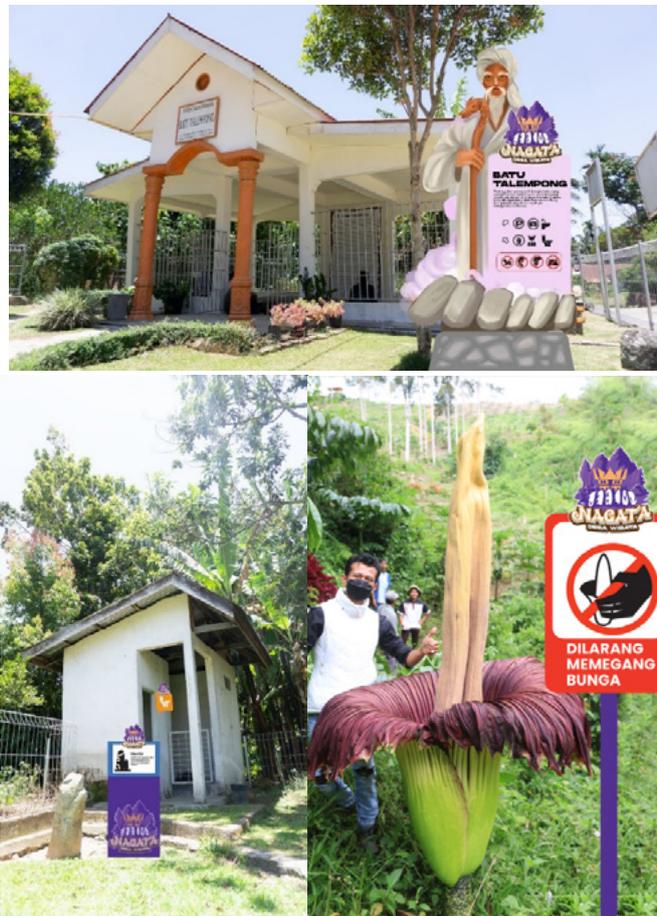
Gambar 16. *Table Sign*
[Sumber: Zainul Fakri, 2022]

Gambar di atas merupakan *final table sign* yang diletakkan di setiap kantor yang ada di lingkungan Desa Wisata Nagata. Berisikan nama dan jabatan.



Gambar 20. Penerapan *Sign*
[Sumber: Zainul Fakri, 2022]

i. Simulasi Penerapan *Sign*



Gambar 21. Simulasi *Signage*
[Sumber: Zainul Fakri, 2022]

j. ID Card



Gambar 22. Id Card
[Sumber: Zainul Fakri, 2022]

k. Tiket Masuk



Gambar 23. Tiket Masuk
[Sumber: Zainul Fakri, 2022]

D. KESIMPULAN

Proses perancangan Grafis Lingkungan Desa Wisata Nagata, kab. Lima Puluh Kota, Provinsi Sumatera Barat. Proses perancangan dimulai dari mengadakan observasi secara langsung ke lokasi Desa Wisata Nagata, wawancara secara langsung. Hasil riset menunjukkan adanya permasalahan, kendala, kebutuhan yang perlu dihadirkan dalam perancangan Grafis Lingkungan Desa Wisata Nagata. Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan Grafis Lingkungan Desa Wisata Nagata adalah sebagai berikut:

1. Desa Wisata Nagata dirancang menjadi sebuah desa wisata yang menarik untuk dikunjungi wisatawan. Perancangan ini dibuat untuk memudahkan wisatawan menentukan arah menuju beberapa objek wisata yang ingin dituju dan mengurangi resiko tersesat juga memberikan kenyamanan selama berkunjung maka dirancanglah grafis lingkungan untuk menghadapi persoalan tersebut.
2. Dengan adanya grafis lingkungan di desa wisata Nagata pengunjung akan memudahkan untuk mengidentifikasi, mencari arah, lokasi dan juga perancangan grafis lingkungan memberikan suasana tersendiri bagi wisatawan yang berkunjung ke Desa Wisata Nagata.
3. Memetakan (mapping) kembali kawasan Desa Wisata Nagata yang dapat diakses dengan mudah oleh pengunjung untuk memudahkan pengunjung mengetahui setiap lokasi objek wisata di desa wisata.
4. Merancang Grafis Lingkungan di Kawasan Desa Wisata Nagata yang lebih baik dan optimal dalam bentuk dan juga fungsinya, serta merancang sign system yang memiliki konsisten keselarasan bentuk antara satu dan yang lain.
5. Perancangan Grafis Lingkungan Desa Wisata Nagata berguna sebagai pemberi suasana ceria dan kenyamanan serta perancangan ini diperkirakan dengan keadaan alamyang sebenarnya sehingga perancangan ini berguna sesuai konsep awal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggarini, Nathalia. 2016. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Budiman, Kris. 2011. *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Chris, Calori. 2015. *“Sign System and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems”*. New Jersey: John Willey & Sons, Inc.
- Malik, Abdul, 2004. *Corak dan Ragi Tenun Melayu Riau*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa
- Rustan, Suriyanto. 2011. *Font & Tipografi*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sachari, Agus, 2002. *“Estetika Makna, Simbol, dan Daya”*. ITB, Bandung
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2010. *Nirmana: Elemen-Element Seni dan Desain*. Yogyakarta:

Jalasutra

Sanyoto, Ebd. 2009. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Sobur, Alex. 2006. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2012. *"Memahami Penelitian Kualitatif"*. Bandung: ALFABETA

Tinarbuko, Sumbo. 2012. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Transportation Research Board. 1996. TCRP Report 12: Guidelines for Transit Facility *Signing and Graphics*. Washington, D.C.

Wibowo, Ibnu Teguh. 2015. *Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Yogyakarta Notebook.

Wiria, Roslyn N. 2013. *Majalah Forum Grafika Digital: The Rise of InfoGraphic*. Jakarta: R & W Publishing.