

PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* PADA OBYEK WISATA SIGOTAK DI DESA KRAMAT PURBALINGGA

Robiatul Adawiyah¹, Daniar Wikan Setyanto²

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
E-mail: adawiyahrobia2107@gmail.com¹, daniarwikan@dsn.dinus.ac.id²

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 5 Januari 2023

Disetujui : 23 Februari 2023

Kata Kunci :

desain, *sign system*, wisatawan,
Wisata Sigotak

ABSTRAK

Obyek wisata Sigotak merupakan tempat wisata berbasis konservasi alam yang terletak di Desa Kramat, Kabupaten Purbalingga dan dikelola secara mandiri oleh Kelompok Sadar Wisata (POKDARWIS) Sigotak. Saat ini Wisata Sigotak masih belum memiliki *sign system* yang dapat membantu wisatawan untuk mengetahui informasi mengenai spot-spot wisata yang ada. Tujuan dari perancangan *sign system* ini adalah untuk menciptakan *sign system* yang dapat menyampaikan informasi secara tepat serta memiliki ciri khas bagi Wisata Sigotak dan dapat memudahkan pengunjung untuk menemukan spot-spot wisata pada Wisata Sigotak. Proses perancangan *sign system* menggunakan metode penelitian kualitatif dengan melakukan wawancara, observasi, dan studi pustaka. Analisis data menggunakan metode 5W+1H, metode *brainstorming* untuk menentukan bentuk *sign* yang diinginkan, dan metode perancangan *design thinking*. Hasil dari perancangan ini berupa *sign board*, *identification sign*, *wayfinding sign*, papan informasi owa dan peta wisata, *flyer* informasi owa dan peta wisata, poster wisata, serta *sticker*.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : January 5, 2023

Accepted : Februari 23, 2023

Keywords:

design, *sign system*, tourists,
Sigotak tourism

ABSTRACT

Sigotak tourism is a nature conservation-based tourism located in Kramat Village, Purbalingga Regency, and is managed independently by the Sigotak Tourism Awareness Group (POKDARWIS). Sigotak Tourism still needs a sign system to help tourists find information about existing tourist spots. The purpose of designing this sign system is to create a sign system that can convey information precisely, has characteristics for Sigotak Tourism, and can make it easier for visitors to find tourist spots on Sigotak Tourism. The sign system design process uses qualitative research methods by conducting interviews, observations, and literature studies. Data analysis used the 5W+1H method, the brainstorming method to determine the desired sign shape, and the design thinking method. The results of this design are signboards, identification signs, wayfinding signs, gibbon information boards, tourist maps, gibbon information flyers and tourist maps, tourist posters, and stickers.

1. PENDAHULUAN

Purbalingga merupakan salah satu kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Tengah. Letak geografis Kabupaten Purbalingga berbatasan langsung dengan Kabupaten Pemalang dan Pekalongan pada sisi utara, Kabupaten Banjarnegara pada sebelah timur dan selatan, serta Banyumas pada sebelah selatan, dan Kabupaten Banyumas pada sisi barat. Kabupaten Purbalingga berada di cekungan yang diapit oleh rangkaian pegunungan Gunung Slamet dan dataran tinggi Dieng.

Kabupaten Purbalingga memiliki berbagai macam daya tarik wisata karena keindahan alamnya. Pariwisata yang terkenal dari Purbalingga antara lain wisata air Bojongsari atau biasa dikenal dengan Owabong, wisata Gua Lawa, serta berbagai wisata curug. Sebagian besar tempat wisata yang ada di Purbalingga merupakan wisata yang berbasis mass tourism, yaitu wisata yang cenderung untuk dikunjungi secara ramai dalam jumlah banyak. Pada basis mass tourism, banyaknya jumlah pengunjung yang datang ke tempat wisata sangatlah penting. Meskipun mass tourism membantu perekonomian masyarakat, dampak yang ditimbulkan adalah tekanan berlebih pada kondisi alam yang terus dimanfaatkan untuk kepuasan para pengunjung. Untuk mengatasi dampak semacam ini diperlukan pengembangan tempat wisata dengan basis konservasi alam menggunakan basis eco-tourism yaitu wisata tanpa merusak kondisi alam yang telah ada. Salah satu contohnya adalah merealisasikan sebuah ide untuk memanfaatkan hutan dari segi ekonominya tetapi tanpa melakukan eksploitasi pada hutan tersebut.

Wisata berbasis konservasi alam merupakan sebuah kegiatan dengan tujuan untuk menyediakan ekonomi alternatif yang berkelanjutan bagi masyarakat di sekitar area yang dilindungi. Berbagai manfaat serta upaya konservasi secara layak dan berkontribusi pada kegiatan konservasi dengan meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap perlindungan alam yang memiliki nilai ekologis dan biologis yang tinggi.

Wisata konservasi harus memiliki prinsip untuk memperhatikan tingkat kunjungan dan kegiatan wisatawan pada daerah konservasi yang dikelola sesuai dengan batas yang dapat diterima dari segi kondisi alam serta sosial budaya. Selain itu, penggunaan teknologi sebisa mungkin dioptimalkan menggunakan teknologi yang ramah lingkungan. Pada wisata konservasi ini pengelolaan diberikan kepada organisasi masyarakat yang berkompeten dan memahami akan pentingnya konservasi.

Wisata Sigotak merupakan wisata alam berbasis konservasi alam yang terletak di Desa Kramat tepatnya di Kecamatan Karangmoncol, Kabupaten Purbalingga. Wisata Sigotak ini dikelola mandiri oleh masyarakat Desa Kramat yang tergabung dalam Kelompok Sadar Wisata (POKDARWIS) Sigotak POKDARWIS Sigotak merupakan kumpulan masyarakat di Desa Kramat yang sadar akan pentingnya menjaga alam dan tidak hanya untuk dieksploitasi. Destinasi Wisata Sigotak yang ditawarkan meliputi kegiatan *tracking* menyusuri hutan, *camping*, *forest bathing*, mengunjungi curug, mengunjungi bukit, melakukan pengamatan satwa, serta mengunjungi kerajinan, kesenian, dan kebudayaan tradisional dari daerah Purbalingga khususnya Desa Kramat. Kebudayaan tradisional di antaranya ada Genjring, Wayang Kulit, dan Hadroh. Kerajinan tradisional yang terdapat di Desa Kramat yaitu pembuatan gula aren dan gula kelapa serta proses pembuatan besi atau biasa disebut pandai besi.

Di Desa Kramat terdapat sebuah hutan yaitu Hutan Siregol. Hutan Siregol merupakan hutan lindung atau hutan konservasi yang terletak di Purbalingga. Hutan konservasi adalah hutan yang keanekaragaman di dalamnya sangat dijaga dan diatur dalam perundang-undangan. Adanya hutan konservasi bertujuan untuk melindungi satwa dan tumbuhan yang ada di dalamnya agar terhindar dari kepunahan. Di dalam hutan Siregol terdapat satwa langka yaitu Elang Jawa Owa Jawa, dan Lutung. Selain itu, pada hutan ini terdapat lokasi curug yaitu Curug Mantras, Sungai, dan Bukit Siregol. Potensi-potensi yang ada tersebut dijadikan sebagai spot wisata yang dapat wisatawan nikmati keindahannya.

Cakupan wilayah Wisata Sigotak yang luas yaitu satu keseluruhan Desa Kramat serta Hutan Siregol membuat keberadaan *sign system* sangat dibutuhkan. Selain itu, terdapat banyak spot wisata

yang menjadi lokasi kunjungan bagi wisatawan, tetapi tidak terdapat *sign system* yang memberikan informasi terkait arah dan petunjuk. Hal ini sering kali menyebabkan wisatawan merasa kebingungan, salah arah menuju lokasi, atau bahkan wisatawan tersesat selama perjalanan..

Sebagai objek wisata dengan banyak potensi wisata, serta memiliki kegiatan yang memerlukan petunjuk informasi, maka diperlukan *sign system* yang komunikatif serta informatif pada setiap spot wisata yang akan dikunjungi, sehingga memerlukan sebuah alat atau komunikator untuk dapat berinteraksi dengan para wisatawan.

Keberadaan *sign system* sangatlah penting baik bagi khalayak publik yang datang ke suatu tempat maupun bagi lokasi itu sendiri. *Sign system* merupakan media yang membantu manusia untuk berinteraksi dengan ruang publik seperti tempat wisata, sekolah, perkantoran, dan tempat publik lainnya yang berfungsi untuk memberikan informasi, petunjuk arah, maupun peraturan yang ada di ruang publik tersebut (Tinarbuko, 2009). Menurut Bendriyati dkk (2015) *sign system* memudahkan pengunjung di suatu lokasi untuk mencari petunjuk lokasi tempat dengan mudah dan cepat. Dengan adanya *sign system*, orang-orang akan dengan mudah untuk menemukan informasi yang ada tanpa harus terus bertanya kepada orang lain, misalnya informasi petunjuk arah, lokasi yang ingin dituju, dan informasi fasilitas yang tersedia.

Sebagai sebuah lokasi wisata, Wisata Sigotak juga memerlukan *sign system* untuk mempermudah perjalanan wisatawan. Namun, sayangnya saat ini Wisata Sigotak masih belum terpasang *sign system*, baik *sign system* untuk menunjukkan arah, maupun *sign system* untuk menunjukkan fasilitas apa saja yang ada di Wisata Sigotak. Berdasarkan observasi yang dilakukan, 8 dari 10 wisatawan merasa kebingungan karena tidak adanya *sign system* ini akan terutama bagi wisatawan yang pertama kali berkunjung ke Wisata Sigotak karena tidak adanya petunjuk atau informasi mengenai daerah wisata tersebut. Wisatawan juga kehilangan arah karena tidak adanya petunjuk arah yang jelas yang menginformasikan tentang arah yang ingin dituju.

Permasalahan tidak adanya *sign system* ini disebabkan karena Wisata Sigotak merupakan wisata yang baru saja dibuka dan baru akan melakukan Launching secara resmi pada tanggal 3-4 Desember 2022, sehingga kondisi wisatanya masih dalam proses pengembangan. Pengembangan dari segala aspek juga harus diperhatikan, tidak hanya dari sisi ekonomi tetapi juga dari sisi kelestarian alam.

Sebagai pengelola objek wisata tentunya menginginkan wisatawan yang datang merasa nyaman dan aman ketika berada dalam lokasi wisata. Ketika wisatawan merasa aman dan nyaman karena ada bantuan dari *sign system*, maka wisatawan tersebut akan merasa bahwa lokasi wisata ini mudah diakses bagi siapa saja meskipun merupakan wisatawan baru maupun wisatawan yang berasal dari luar daerah tersebut.

Melalui permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu adanya *sign system* yang dirancang dengan baik agar dapat menjadi tanda informasi yang efektif dalam penyampaian pesannya tetapi masih tetap memiliki nilai estetika dan menarik perhatian. *Sign system* ini juga harus memiliki kesinambungan antar signage tetapi tidak menimbulkan kejenuhan. Sehingga tujuan untuk mempermudah wisatawan dalam mengetahui informasi tentang fasilitas, lokasi, dan informasi lain yang ada di wisata Sigotak dapat tercapai.

Berdasarkan uraian di atas maka didapatkan permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana merancang *sign system* yang informatif, komunikatif, dan menarik agar dapat dengan mudah dipahami oleh para wisatawan Sigotak. Dari rumusan masalah yang telah didapatkan, tujuan dari perancangan ini adalah menciptakan *sign system* yang informatif, komunikatif, dan menarik serta efektif agar dapat dengan mudah dipahami oleh para wisatawan Sigotak

2. METODE

2.1 Metode Penelitian

Pada perancangan *sign system* pada Wisata Sigotak ini akan menggunakan metode kualitatif dengan mengumpulkan data primer dan data sekunder. Metode kualitatif yaitu penelitian yang mengarah pada gambaran secara rinci dan mendetail baik tentang kondisi maupun

proses, serta hubungan atau keterkaitan yang paling relevan dalam tujuan penelitian dalam kaitannya dengan pokok-pokok yang ditemukan (Sutopo, 2006). Metode kualitatif ini digunakan untuk memperoleh data yang berhubungan langsung dengan wisata Sigotak terkait pada perancangan *sign system*.

2.2 Teknik Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data terdapat dua Teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Dara Primer

Sumber data yang didapatkan secara langsung yang berupa hasil wawancara dengan pihak terkait Wisata Sigotak, observasi pengunjung dan observasi langsung pada Wisata Sigotak serta dokumentasi sebagai data tambahan untuk melengkapi perancangan.

2. Data Sekunder

Sumber data yang didapatkan secara tidak langsung yaitu didapatkan melalui buku, catatan, internet, maupun arsip yang berhubungan dengan Wisata Sigotak dengan tujuan untuk melengkapi data yang penulis butuhkan untuk melakukan perancangan.

2.3 Metode Analisis Data

Metode analisis yang digunakan ketika data telah didapatkan adalah menggunakan metode analisis 5W+1H untuk menarik kesimpulan mengenai landasan dari perancangan *sign system* ini guna memberikan gambaran hasil analisis yang digunakan untuk dasar perancangan. 5W+1H terdiri dari unsur What (apa), Why (mengapa), When (kapan), Where (dimana), Who (siapa), dan How (bagaimana). Selain itu, untuk memntukan sebuah solusi yang nantinya digunakan sebagai landasan dalam membuat perancangan, dilakukan analisis data untuk menentukan bentuk ciri khas yang menggambarkan citra dari Wisata Sigotak, yaitu menggunakan metode *brainstorming*.

2.4 Metode Perancangan

Pada perancangan *sign system* Wisata Sigotak ini akan menggunakan metode perancangan *Design thinking*.

Terdapat 5 tahapan dalam proses design thinking menurut Kelley dan Brown, yaitu:

1. Empathize

Pada tahap ini dilakukan identifikasi data melalui wawancara dan observasi pada Wisata Sigotak untuk menghasilkan insights, diantaranya adalah untuk mendalami permasalahan yang muncul pada Wisata Sigotak.

2. Define

Pada tahap ini dilakukan analisis pokok permasalahan yang menjadi permasalahan inti.

3. Ideate

Pada tahapan ini mulai muncul ide-ide solusi yang dibutuhkan sesuai dengan hasil analisis permasalahan yang ada, Dilakukan pula proses *brainstorming* untuk menemukan kreativitas.

4. Prototype

Ide yang sudah ada diimplementasikan sebagai bentuk uji coba. Tahapan ini mulai membentuk desain dari *sign system* seusai dengan permasalahan yang ada.

5. Test

Tahap ini merupakan tahap uji coba yang dilakukan untuk mendapat respon apakah berhasil atau tidak sebuah perancangan yang dibuat. Pada perancangan *sign system* untuk Wisata Sigotak ini hanya akan sampai pada tahap program media dan budgeting, tidak sampai pada tahap produksi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil dari analisis 5W+1H dan *brainstorming* yang penulis lakukan

1. What / Apa

apa yang menjadi permasalahan pada perancangan ini

= pengunjung kesulitan untuk menemukan spot-spot wisata yang akan dikunjungi di Wisata Sigotak. 8 dari 10 pengunjung merasa kebingungan untuk menemukan spot wisata yang ada

2. Why / Kenapa

mengapa pengunjung mengalami kesulitan saat berada di Wisata Sigotak?

= karena tidak adanya *sign system* yang membantu pengunjung untuk dapat dengan mudah memperoleh informasi

3. When / Kapan

kapan *sign system* yang sesuai akan diaplikasikan di Wisata Sigotak

= pada awal tahun 2023 ketika sudah mendapat persetujuan dari pengelola wisata Sigotak

4. Where / Di mana

Di mana letak penempatan *sign system* nantinya

= pada spot-spot wisata dan tempat yang strategis serta mudah dilihat oleh wisatawan Wisata Sigotak

5. Who / Siapa

siapa yang membutuhkan *sign system* ini

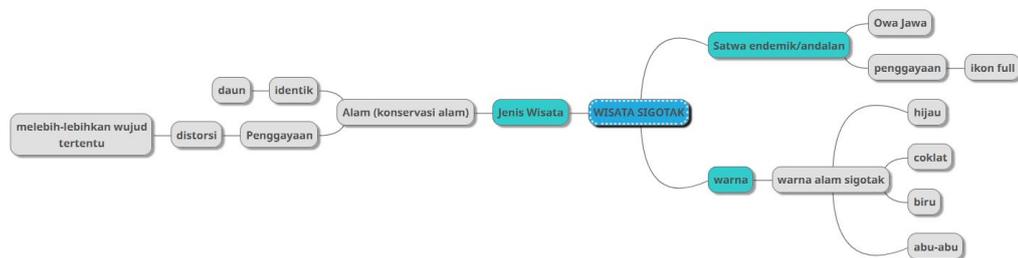
= wisatawan yang berkunjung ke Wisata Sigotak

6. How / Bagaimana

bagaimana penyelesaian masalah pada sistem tanda dan bagaimana pengaplikasiannya

= penulis akan membuat desain tampilan *sign system* dengan menarik tetapi tetap informatif. Pada pembuatannya juga memperhatikan beberapa unsur seperti tipografi dan warna *sign system*. *Sign system* tersebut nantinya akan diletakkan pada spot-spot wisata yang diperlukan dan ditempatkan pada posisi yang dapat dengan mudah dilihat oleh wisatawan sehingga diharapkan *sign system* akan membantu wisatawan untuk memperoleh informasi saat berkunjung ke Wisata Sigotak

Metode analisis yang akan digunakan penulis untuk melakukan tahapan analisis data dalam menemukan konsep dasar perancangan yang nantinya akan digunakan pada tahapan perancangan adalah dengan menggunakan metode *brainstorming*.



Gambar 3.1 Mind Map *Brainstorming*
(sumber : Robiatul Adawiyah)

3.1 Hasil Analisis

Berdasarkan pada analisis data, dapat disimpulkan bahwa pengunjung mengalami kesulitan saat berkunjung ke Wisata Sigotak karena kesulitan untuk mengakses informasi dengan tidak adanya *sign system*. Oleh karena itu, perlu diadakannya pembuatan *sign system* di Wisata Sigotak dengan harapan agar dapat memberikan sistem tanda yang informatif dan komunikatif sehingga dapat membantu pengunjung untuk memperoleh informasi. Untuk menunjukkan citra dari Wisata Sigotak, dipilih pula satwa endemik yang ada di Hutan Siregol, yaitu Owa Jawa, yang nantinya akan dijadikan sebagai identitas bagi Wisata Sigotak serta untuk lebih memasukkan konsep alam, menggunakan bentuk daun yang telah didistorsi agar lebih menonjolkan tentang alam.

3.2 Konsep dan Visualisasi

3.2.1 Empathize

Empathize yang dilakukan berupa pengumpulan data yang dibutuhkan untuk mencari tahu permasalahan. Data yang diperlukan dilakukan dengan menggunakan wawancara, observasi, studi literatur, dan dokumentasi.

3.2.2 Define

Pada tahap define, data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya dilakukan analisis data. Berdasarkan data yang terkumpul dan telah dianalisis, Wisata Sigotak membutuhkan *sign system* untuk membantu wisatawan agar dapat dengan mudah memperoleh informasi terkait Wisata Sigotak ketika sedang berkunjung.

3.2.3 Ideate

Pada proses ideate, dilakukan *brainstorming* untuk mencari solusi dari permasalahan, yaitu membuat *sign system*. Ide yang muncul adalah untuk membuat *sign system* dengan memperlihatkan citra atau ciri khas dari Wisata Sigotak, yaitu Owa Jawa serta wisata konservasi alam.

Data yang telah dikumpulkan akan digunakan untuk merancang *sign system* pada wisata Sigotak dikarenakan belum ada *sign system* untuk membantu wisatawan. Penulis merancang *sign system*, memperhatikan kejelasan dan tingkat keterbacaan setiap huruf, sehingga nantinya dapat dipahami meskipun jaraknya cukup jauh. Selain itu, penulis memperhatikan penempatan *sign system* pada tempat yang tepat agar wisatawan dapat dengan mudah menemukan informasi yang dicari.

Konsep yang akan digunakan dibuat dengan suasana yang alami, informal dan fleksibel, namun tetap memperhatikan aturan sistem tanda secara umum. Kemudian, gambar dan tulisan ikonik, simbolik dan indeksikal digunakan dalam bentuk sistem tanda sesuai dengan identitas Wisata Sigotak.

Dengan menggunakan bentuk ikonik, wisatawan dapat dengan mudah memahami tanda yang dilihatnya secara langsung, sehingga pengunjung dapat dengan cepat memahami tanda tersebut dan memahami maknanya secara sekilas.

3.2.2 Prototype (Aset)

3.2.2.1 Sign Board

a. Daun

Pemilihan daun berdasarkan hasil *brainstorming* adalah untuk menunjukkan citra dari konsep alam di Wisata Sigota. Daun tersebut mengalami penggayaan distorsi sehingga memiliki ukuran yang lebih-lebihkan.

Data Visual	Sketsa Kasar	Sketsa Komprehensif	Final
			

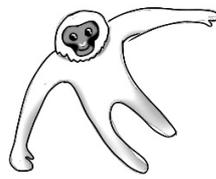
Tabel 3.2 Studi visual daun sign board

3.2.2.2 Sign Board

a. Owa Jawa

Pemilihan owa sebagai citra adalah berdasar hasil *brainstorming*, Owa Jawa merupakan wisata andalan di Wisata Sigotak sehingga lebih menarik wisatawan. Oleh karena itu, Owa dijadikan

sebagai bentuk utama dalam perancangan sign sebagai penanda terkait citra/ciri khas Wisata Sigotak. Visualisasi Owa berupa bentuk asli dari Owa dan disesuaikan dengan konsep alam. Bentuk Owa yang digunakan berupa *full body* untuk memberikan gambaran lebih jelas terkait bentuk Owa Jawa.

Data Visual	Sketsa Kasar	Sketsa Komprehensif	Final
			

Tabel 3.3 Studi visual Owa Jawa

b. Daun

Pemilihan daun berdasarkan hasil *brainstorming* adalah untuk menunjukkan citra dari konsep alam di Wisata Sigota. Daun tersebut mengalami pengggayaan distorsi sehingga memiliki ukuran yang dilebih-lebihkan

Data Visual	Sketsa Kasar	Sketsa Komprehensif	Final
			

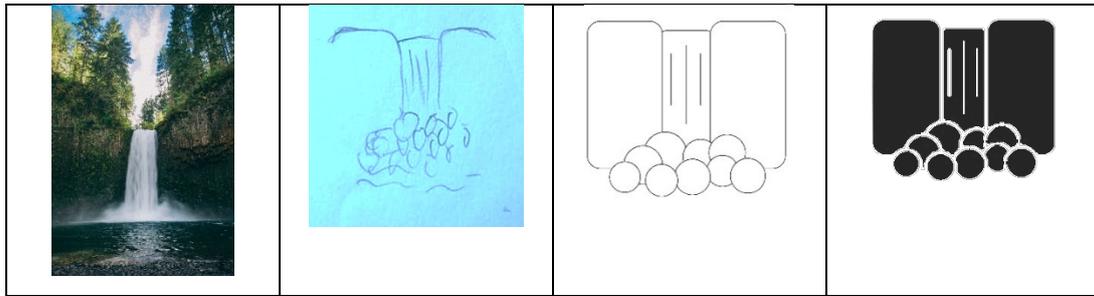
Tabel 3.4 Studi visual daun

3.2.2.3 Ikon

a. Curug Mantras

Penyederhanaan bentuk dari curug/air terjun untuk menunjukkan Curug Mantras. Tebing dengan bagian tengahnya berupa air yang mengalir dan bagian bawahnya berupa percikan air. Pengggayaan menggunakan gaya distorsi, yaitu melebihi-lebihkan. Melebihi-lebihkan pada bagian percikan air.

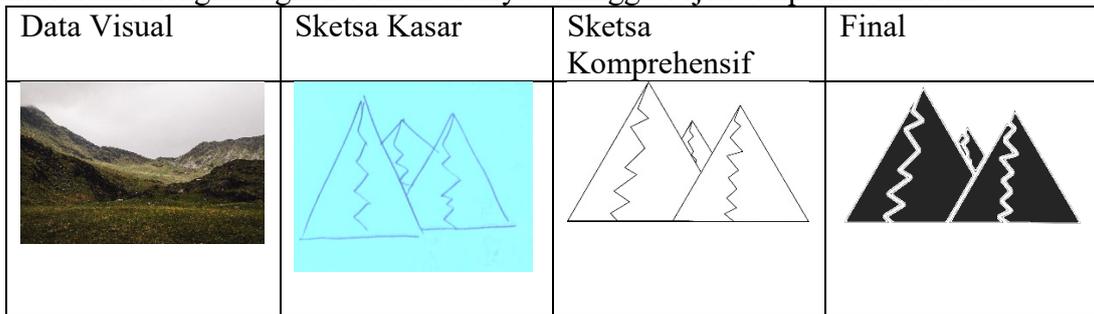
Data Visual	Sketsa Kasar	Sketsa Komprehensif	Final



Tabel 3.5 Studi visual Curug Mantras

b. Bukit Siregol

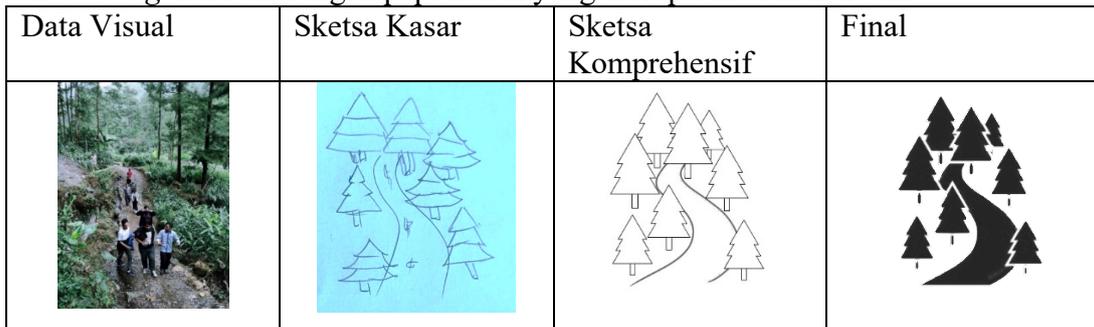
Penyederhaan bentuk objek menjadi ikon menggunakan pengayaan simplifikasi. Pada proses simplifikasi tidak menghilangkan bentuk aslinya sehingga objek tetap bisa dikenali.



Tabel 3.6 Studi visual Bukit Siregol

c. Tracking Hutan

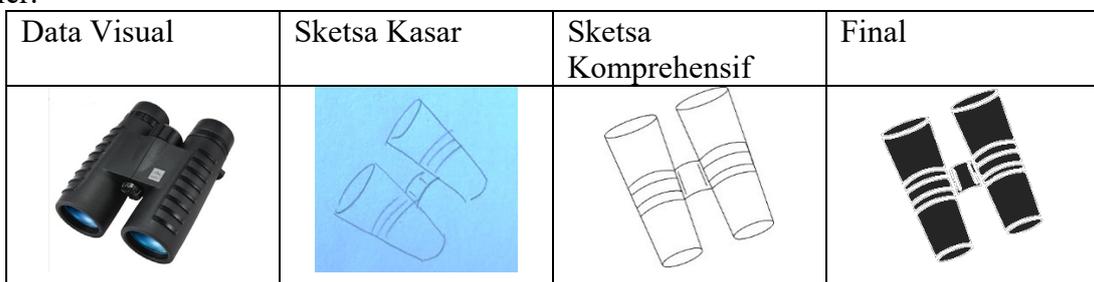
Penyederhanaan bentuk objek menjadi ikon menggunakan pengayaan simplifikasi. Pada proses simplifikasi tidak menghilangkan bentuk aslinya sehingga objek tetap bisa dikenali. Visualisasi dari jalur untuk *tracking* di hutan dengan pepohonan yang merepresntasikan hutan.



Tabel 3.7 Studi visual tracking hutan

d. Pengamatan Satwa

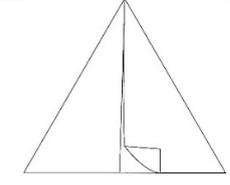
Pengamatan satwa dilakukan menggunakan lensa binokuler, sehingga ikon yang ditunjukkan untuk menggambarkan pengamatan satwa berupa lensa binokuler. Penyederhaan bentuk objek menjadi ikon menggunakan pengayaan simplifikasi. Pada proses simplifikasi tidak menghilangkan bentuk aslinya sehingga objek tetap bisa dikenali. Pengamatan satwa dilakukan menggunakan lensa binokuler, sehingga ikon yang ditunjukkan untuk menggambarkan pengamatan satwa berupa lensa binokuler.



Tabel 3.8 Studi visual pengamatan satwa

e. Camping

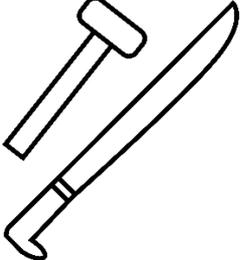
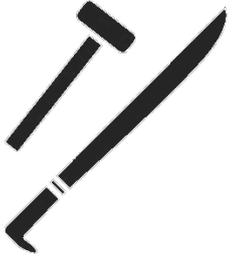
kegiatan camping yang menggunakan tenda sehingga ikon yang dibuat menggunakan bentuk tenda sebagai acuan dasarnya. Penyederhaan bentuk objek menjadi ikon menggunakan pengayaan simplifikasi. Pada proses simplifikasi tidak menghilangkan bentuk aslinya sehingga objek tetap bisa dikenali.

Data Visual	Sketsa Kasar	Sketsa Komprehensif	Final
			

Tabel 3.9 Studi visual camping

f. Pandai Besi

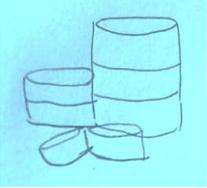
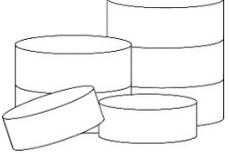
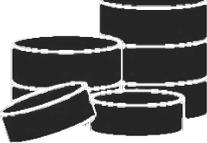
Visualisasi pandai besi berupa alat yang digunakan untuk menempa besi pada saat proses pembuatan serta hasil kerajinan pandai besi yang salah satunya berupa golok. Penyederhaan bentuk objek menjadi ikon menggunakan pengayaan simplifikasi. Pada proses simplifikasi tidak menghilangkan bentuk aslinya sehingga objek tetap bisa dikenali.

Data Visual	Sketsa Kasar	Sketsa Komprehensif	Final
			

Tabel 3.10 Studi visual pandai besi

g. Gula Aren

Visualisasi dari gula aren berupa tumpukkan hasil produksi gula aren dengan bentuk yang mudah dikenali. Penyederhaan bentuk objek menjadi ikon menggunakan pengayaan simplifikasi. Pada proses simplifikasi tidak menghilangkan bentuk aslinya sehingga objek tetap bisa dikenali

Data Visual	Sketsa Kasar	Sketsa Komprehensif	Final
			

Tabel 3.11 Studi visual gula aren

3.2.4 Studi Pengembangan Tipografi

Jenis huruf yang akan digunakan dalam perancangan *sign system* ini adalah jenis *sans serif*. Pemilihan huruf tipe ini dikarenakan memiliki sifat yang tegas serta lebih modern dan fungsional serta memiliki tingkat keterbacaan lebih tinggi untuk jarak jauh sehingga lebih sesuai jika diaplikasikan pada sebuah desain *sign system*. Font yang akan digunakan adalah Proxima Nova dan Malnor Sans.



Gambar 3.1 Proxima Nova



Gambar 3.2 Malnor Sans

3.2.5 Studi Pengembangan Warna

Warna memiliki peranan penting dalam menyampaikan pesan atau kesan suatu bentuk visual. Dalam perancangan *sign system* ini, menggunakan warna-warna yang memiliki nuansa alam, yaitu:

- Hijau: diambil dari warna daun. Warna hijau memberikan makna relaksasi.
- Coklat: diambil dari warna pohon. Warna coklat memiliki makna hangat, nyaman, dan aman.
- Abu-abu: diambil dari warna Owa.
- Biru: diambil dari warna air. Warna biru memberikan nuansa ketenangan



3.2.6 Konsep Media

3.2.6.1 Jenis Media

a) Media Utama

Media utama dalam pembuatan *sign system* ini adalah *identification sign* berupa spot-spot wisata, yaitu Curug Mantras, Bukit Siregol, Camping, *Tracking* Hutan, Pengamatan Satwa, Pembuatan Gula Aren, dan Pandai Besi. Selain itu juga terdapat pembuatan *wayfinding sign* yang untuk menunjukkan arah spot wisata serta pembuatan *sign board* Wisata Sigotak.

b) Media Pendukung

Media pendukung dari perancangan ini yang akan dijalankan adalah pembuatan peta dan papan informasi mengenai Owa Jawa, poster mengenai Wisata Sigotak serta stiker dan agar Wisata Sigotak dapat dengan mudah diingat dan memberikan pengenalan kepada masyarakat.

3.2.6.2 Program/Frekuensi Media

a. Jangkauan

Jangkauan media diharapkan tepat pada target audience yaitu wisatawan pada Wisata Sigotak guna mempermudah pengunjung untuk memperoleh informasi ketika sedang berwisata di Wisata Sigotak Desa Kramat Purbalingga.

b. Frekuensi

Frekuensi *sign system* dilakukan dalam 1 periode yaitu 6 bulan. Dimulai dari bulan Januari 2023 sampai dengan Juni 2023. Kemudian nantinya akan ditinjau ulang jika diperlukan

WAKTU MEDIA	2023											
	Januari		Februari		Maret		April		Mei		Juni	
	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	3
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4
Identification Sign												
Wayfinding Sign												
Peta												
Papan Informasi												
Stiker												
Poster												

c. Kesenambungan Media

Pelaksanaan media yang telah ditentukan adalah untuk media utama maupun pendukung memiliki jangka waktu 6 bulan, mulai dari Januari 2023 sampai dengan Juni 2023 (dapat diperpanjang jika diperlukan)

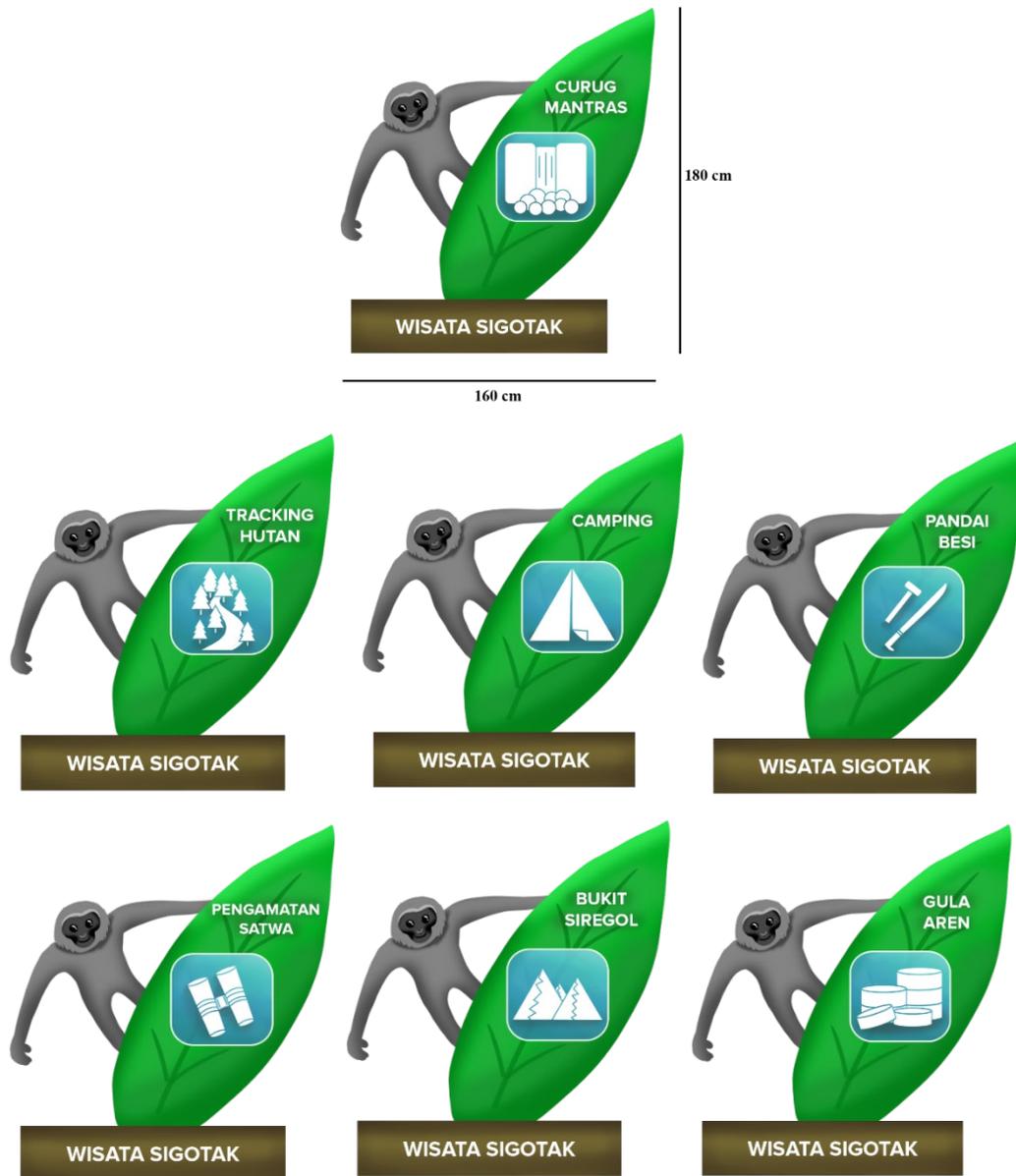
3.2.7 Final Desain

1. Sign Board



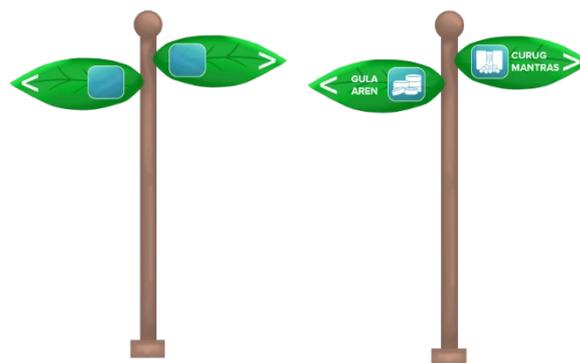
Gambar 3.3 Sign Board
(sumber : Robiatul Adawiyah)

2. Identification Sign



Gambar 3.4 Identification Sign
(sumber : Robiatul Adawiyah)

3. Wayfinding Sign



Gambar 3.5 Wayfinding Sign
(sumber : Robiatul Adawiyah)

4. Informasi Owa

OWA JAWA

Nama ilmiah: *Hylobates moloch*
Nama Inggris: Javan gibbon, silvery gibbon

Status:
Dilindungi oleh UU No. 5 Tahun 1990. Status konservasi owa jawa di Daftar Merah IUCN adalah Endangered atau Terancam. Primata ini juga termasuk ke dalam Apendiks I CITES.

Habitat:
Hutan tropis, mulai dari pesisir, dataran rendah hingga pegunungan pada ketinggian 1.400-1.600 mdpl.

Ciri unik:
Rambut mantel dan alis berwarna kelabu atau kecoklatan. Anaknya berwarna lebih cerah. Betina memiliki rambut berwarna putih keabu-abuan (tampak sejak berumur 5 tahun) di sekitar dada. Pembeda lain yakni H. m. moloch berwarna lebih gelap dibanding H. m. pongolsoni

Ancaman:
- Penyusutan habitat alami owa jawa.
- Perburuan untuk dijadikan sebagai satwa peliharaan

sumber: gibbonesia.id



Gambar 3.6 Informasi Owa Jawa
(sumber : Robiatul Adawiyah)

5. Peta Wisata Sigotak



Gambar 3.7 Peta Wisata
(sumber : Robiatul Adawiyah)

6. Stiker



Gambar 3.8 Sticker
(sumber : Robiatul Adawiyah)

7. Poster



Gambar 3.9 Poster

3.2.8 Mock Up (Prototype)

1. Sign Board



Gambar 3.10 Mock up Sign Board
(sumber : Robiatul Adawiyah)

2. Identification Sign





Gambar 3.11 Mockup *Identification Sign*
(sumber : Robiatul Adawiyah)

3. Wayfinding Sign



Gambar 3.12 Mock up *Wayfinding Sign*
(sumber : Robiatul Adawiyah)

4. Papan Informasi Owa



Gambar 3.13 Mock Up Papan Informasi Owa
(sumber : Robiatul Adawiyah)

5. Papan Peta



Gambar 3.14 Mock Up Papan Peta Wisata
(sumber : Robiatul Adawiyah)

6. Flyer Informasi Owa



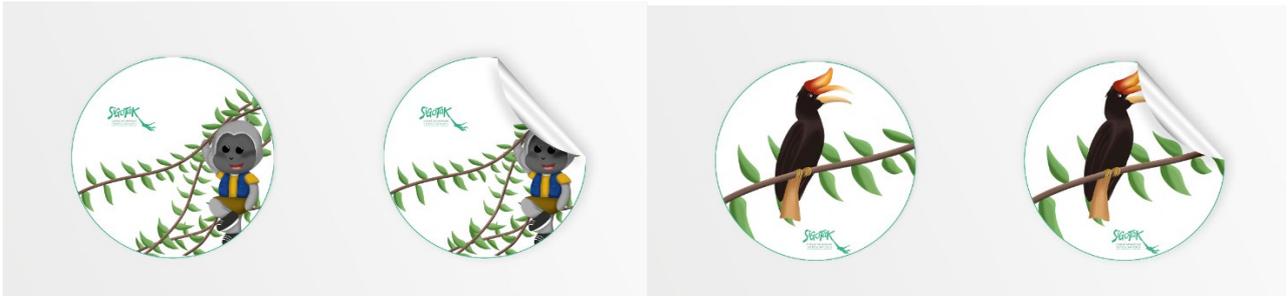
Gambar 3.15 Mock Up Flyer Informasi Owa
(sumber : Robiatul Adawiyah)

7. Flyer Peta



Gambar 3.16 Mock Up Flyer Peta Wisata
(sumber : Robiatul Adawiyah)

8. Sticker



Gambar 3.17 Mock Up Sticker
(sumber : Robiatul Adawiyah)

9. Poster



Gambar 3.18 Mock Up Poster
(sumber : Robiatul Adawiyah)

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Wisata Sigotak merupakan sebuah wisata berbasis konservasi yang baru diresmikan pada bulan Desember pada tahun 2022. Wisata Sigotak belum memiliki *sign system* yang memadai untuk menunjukkan suatu spot wisata maupun menunjukkan informasi lainnya sehingga diperlukan perancangan *sign system*. Tujuan dari perancangan ini adalah agar tercipta *sign system* yang informatif dan komunikatif sehingga mempermudah pengunjung untuk mendapatkan informasi. Ikon dan Sign yang dibuat berdasarkan dari ilustrasi keadaan di Wisata Sigotak. Perancangan ini memiliki hasil akhir yaitu berupa desain media utama yang berisi identification sign, wayfinding sign, information sign, serta media pendukung berupa flyer informasi owa dan peta wisata, serta sticker. *sign system* yang informatif sangat diperlukan khususnya pada ruang publik untuk mempermudah pengunjung. Sehingga dengan adanya perancangan ini harapan agar pihak Wisata Sigotak dapat melakukan realisasi *sign system* agar tercipta lokasi wisata lebih nyaman

4.2. Saran

Untuk kelanjutan dan kesinambungan penelitian tentang Wisata Sigotak, dapat dilakukan beberapa hal seperti peningkatan potensi setiap spot wisata, promosi, dan publikasi. Hal ini dilakukan untuk lebih mendukung pengelolaan Wisata Sigotak agar lebih banyak dikenal secara luas dan terjadi peningkatan jumlah pengunjung.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Bendriyati, F., Islam, M. A., & Setyanto, D. W. (2015). Perancangan Ulang Sign system Objek Wisata The Fountain Waterpark and Resto Ungaran.
- Islam, M. A. (2014). Pengembangan Custom Made Signage sebagai Sarana Informasi dalam Struktur Desain Sistem Tanda di Pasar Jarakah Semarang. *DeKaVe*, 7(2), 1-15.
- Kartika, R. (2010). Konsep Visual Sistem Sarana Isyarat Penunjuk (Sign system) Di Kampus Syahdan Binus University. *Humaniora*, 1(2), 221-232.
- Papehe, A. E., & Rahmasari, E. A. (2021). Perancangan Sign system Pada Obyek Wisata Pantai Muarareja Indah. *CITRAKARA*, 3(1), 31-43.

- Sobur, A. (2009). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Rosda
- Susanto, D. (2015). *Perancangan Sign system Universitas Sebelas Maret Solo*.
- Sutopo. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS
- Tinarbuko, S. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta. Jalasutra