

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1 Studi Pustaka

2.1.1 Landasan Teori

1. Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual merupakan bidang keilmuan yang menggabungkan seni visual dan teknologi komunikasi untuk menyampaikan pesan secara efektif. Menurut Hidayat, W., & Rosita, S. (2022) DKV mencakup berbagai elemen visual seperti warna, tipografi, dan komposisi, yang bertujuan untuk menyampaikan informasi secara visual dan menarik sesuai kebutuhan audiens. Dalam konteks wisata, DKV menjadi sangat penting dalam menciptakan media promosi dan informasi yang menarik, salah satunya adalah peta interaktif.

2. Infotainment Map

Infotainment Map adalah media informasi yang menggabungkan elemen informasi (informative) dan hiburan (entertainment) dalam bentuk digital interaktif. Li, M. L., Chen, M. S., & Sato, K. (2020) menyatakan bahwa konsep infotainment dalam media digital mampu meningkatkan minat audiens dalam menyerap informasi karena sifatnya yang ringan, menarik, dan menyenangkan. Dalam dunia pariwisata, konsep ini relevan untuk menjangkau wisatawan generasi digital yang terbiasa dengan informasi interaktif.

3. Infotainment Map Interaktif

Infotainment Map Interaktif merupakan pengembangan dari peta infotainment yang tidak hanya menyampaikan informasi visual dan hiburan, tetapi juga memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan elemen-elemen di dalamnya. Menurut Syahidi, A. A., Joniriadi, J., Waworuntu, N. H., Subandi, S., & Kiyokawa, K. (2022) peta digital yang bersifat interaktif memberikan kemudahan dalam navigasi serta meningkatkan pemahaman pengguna terhadap tata letak dan fasilitas suatu lokasi. Peta ini biasanya dilengkapi dengan ikon,

tombol interaktif, multimedia (gambar, suara, video), serta fitur navigasi berbasis lokasi.

4. User Interface (UI) dan User Experience (UX)

User Interface adalah aspek visual dari suatu sistem digital, sedangkan User Experience merujuk pada keseluruhan pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem tersebut. Aulia, H., Setyadi, H. J., & Jundillah, M. L. (2024) menyebutkan bahwa desain UI/UX yang baik dapat meningkatkan kenyamanan dan efektivitas pengguna dalam mengakses informasi. Dalam konteks peta interaktif, UI/UX menjadi kunci utama agar pengguna dapat menavigasi peta dengan mudah dan menyenangkan.

5. Ekowisata

Ekowisata adalah bentuk perjalanan wisata yang berwawasan lingkungan dan bertanggung jawab terhadap pelestarian alam serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat lokal. Agus, A. R. R. (2022) menjelaskan bahwa ekowisata tidak hanya memberikan pengalaman alam, tetapi juga edukasi tentang lingkungan dan budaya lokal. Eco Taman Sari sebagai objek wisata berbasis ekowisata sangat cocok untuk diangkat melalui media interaktif yang edukatif.

6. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah penggunaan kombinasi media (teks, gambar, video, suara) dalam bentuk digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi langsung. Menurut Purwitasari, I., & Harimurti, R. (2020) penggunaan multimedia interaktif dalam media informasi pariwisata terbukti meningkatkan daya tarik dan pemahaman pengunjung terhadap konten yang disampaikan.

7. Warna dalam Desain

Warna adalah elemen penting dalam desain yang mampu menyampaikan emosi, menciptakan identitas visual, serta memengaruhi persepsi pengguna. Fadila, F., Budi Utami, W., Aulia, F., & Erlangga, E. (2022) menjelaskan bahwa pemilihan warna yang tepat dapat meningkatkan daya tarik visual dan memperkuat pesan

yang disampaikan. Misalnya, warna hijau sering dikaitkan dengan alam, kesejukan, dan ketenangan, sangat cocok untuk konsep ekowisata seperti Eco Taman Sari.

8. Tipografi

Tipografi adalah seni dan teknik dalam pengaturan huruf untuk menyampaikan pesan visual secara efektif. Menurut Setiawan, M. J., & Sihombing, R. M. (2024) tipografi yang baik dapat meningkatkan keterbacaan dan daya tarik visual dari sebuah desain. Dalam infotainment map, tipografi digunakan untuk menampilkan informasi penting secara jelas dan konsisten.

9. Sign System

Sign system adalah sistem komunikasi visual yang digunakan untuk memberikan petunjuk, arah, informasi, atau identifikasi di suatu tempat. Menurut Fitri, K. F. S., & Catya, K. (2024) sistem penanda sangat penting dalam mendukung navigasi pengguna, khususnya dalam lingkungan wisata, agar pengunjung dapat memahami dan menavigasi lokasi dengan mudah. Dalam perancangan peta interaktif, elemen sign system berupa ikon, simbol, dan petunjuk arah menjadi bagian penting dari pengalaman pengguna.

10. Adobe Illustrator

Adobe Illustrator merupakan perangkat lunak desain berbasis vektor yang memungkinkan pengguna untuk membuat ilustrasi yang skalabel tanpa kehilangan kualitas. Desain vektor menggunakan garis dan kurva matematika yang dapat diperbesar atau diperkecil tanpa pecah (Giri, S. 2023).

11. Figma

Figma adalah alat desain berbasis web yang digunakan untuk merancang antarmuka pengguna (UI), prototipe, dan kolaborasi secara real-time. Menurut Ramadhani, S., & Hidayati, R. (2025) Figma menjadi pilihan populer di kalangan desainer karena kemampuannya untuk mendesain dan menguji antarmuka secara langsung di berbagai perangkat. Dalam pembuatan

infotainment map interaktif, Figma digunakan untuk merancang tampilan visual yang responsif, prototipe interaktif, dan sistem navigasi antarmuka yang mudah digunakan.

2.1.2 Kajian Literatur

Tabel 2.1 Kajian Literatur

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Perancangan Informasi Museum Zoologi Bogor Melalui Media Infotainment Map, Husniati, A. (2022)	Penelitian ini merancang infotainment map untuk Museum Zoologi Bogor, dengan fokus pada penyajian informasi edukatif mengenai koleksi museum melalui media interaktif.	Berbeda dengan penelitian ini, perancangan infotainment map untuk Kampung Eco Taman Sari akan menekankan pada informasi mengenai ekosistem lokal, serta mengintegrasikan elemen-elemen interaktif yang mendukung pengalaman wisata berbasis alam.
2.	Perancangan Informasi Wisata Kuliner Khas Bogor di Suryakencana Melalui Media Infotainment Map, Agustina, N. L. (2021)	Penelitian ini fokus pada perancangan infotainment map untuk wisata kuliner di Suryakencana, Bogor, dengan menampilkan peta interaktif yang memudahkan wisatawan menemukan lokasi kuliner khas.	Sementara penelitian ini berfokus pada wisata kuliner perkotaan, perancangan untuk Kampung Eco Taman Sari akan lebih menekankan pada aspek ekowisata, dengan pendekatan yang lebih berfokus pada alam.
3.	Perancangan Peta Digital Wisata	Penelitian ini menghasilkan peta	Meskipun tidak menggunakan

	Kabupaten Pasaman dalam Media Interaktif, Hendra Afriwan, S. Sn., M. Sn (2019)	digital interaktif untuk wisata Kabupaten Pasaman, menggunakan analisis SWOT untuk mengidentifikasi potensi dan tantangan dalam pengembangan wisata.	pendekatan analisis SWOT, perancangan untuk Kampung Eco Taman Sari akan lebih spesifik dalam menyesuaikan konten peta dengan karakteristik ekosistem lokal.
--	--	--	---

2.2 Objek Penelitian

2.2.1 Nama Perusahaan

Nama perusahaan atau objek wisata yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah Eco Taman Sari.

2.2.2 Visi dan Misi

Visi:

Menjadi destinasi wisata edukatif berbasis ekowisata yang ramah lingkungan, menyenangkan, dan dapat dinikmati oleh semua kalangan.

Misi:

1. Menyediakan sarana rekreasi dan edukasi berbasis alam yang aman dan nyaman.
2. Mengembangkan konsep wisata pedesaan yang menyatu dengan alam.
3. Menyediakan fasilitas yang lengkap dan terjangkau untuk masyarakat umum.
4. Mendorong kesadaran akan pentingnya pelestarian lingkungan melalui kegiatan wisata.

2.2.3 Sejarah

Eco Taman Sari didirikan pada tanggal **26 Juni 2020** oleh seorang pengelola perorangan bernama **Ibu Siska**. Terletak di **Kampung Padang Rejo, Kioman**,

Kabupaten Pringsewu, objek wisata ini dibangun dengan semangat untuk menghadirkan konsep wisata alam yang edukatif dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan lahan yang luas, Eco Taman Sari dirancang sebagai tempat rekreasi keluarga dengan suasana pedesaan yang asri namun memiliki fasilitas modern.

2.2.4 Informasi Produk

Produk atau layanan yang ditawarkan oleh Eco Taman Sari berupa:

1. **Taman bunga dan kebun buah/sayur:** untuk edukasi dan rekreasi.
2. **Spot foto:** area yang dirancang menarik bagi pengunjung yang ingin berswafoto.
3. **Wahana bebek air:** permainan air yang cocok untuk anak-anak dan keluarga.
4. **Kolam renang dan pemancingan:** tempat bermain dan relaksasi.
5. **Resto dan karaoke:** sebagai pelengkap kebutuhan kuliner dan hiburan.
6. **Area camping ground:** lahan terbuka yang bisa digunakan untuk berkemah dan kegiatan luar ruang.

Harga tiket dan fasilitas cukup terjangkau, seperti:

1. Tiket masuk: Rp 5.000/orang (gratis untuk anak di bawah 6 tahun).
2. Wahana bebek: Rp 20.000/unit.
3. Kolam renang: Rp 10.000/orang.
4. Pemancingan: dihitung berdasarkan hasil tangkapan ikan.

2.2.5 Cakupan Wilayah Perusahaan

Eco Taman Sari melayani wisatawan lokal dari wilayah **Kabupaten Pringsewu** dan sekitarnya, serta menarik kunjungan dari luar daerah seperti **Bandar Lampung**, yang berjarak sekitar **51 km atau ±2 jam perjalanan**. Cakupan layanan mencakup wisata individu, keluarga, rombongan pelajar, hingga komunitas yang melakukan kegiatan luar ruang seperti kemah dan edukasi lingkungan.

2.2.6 Logo Perusahaan



Gambar 2.1 Logo Wisata Kampung Eco Taman Sari

Sumber: Instagram

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam proses perancangan Infotainment Map Interaktif Wisata Kampung Eco Taman Sari, digunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan kuisioner. Ketiga teknik ini bertujuan untuk mendapatkan informasi secara langsung dari lokasi dan pengguna terkait kebutuhan, kebiasaan, serta harapan terhadap media peta interaktif.

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung ke lokasi Eco Taman Sari yang berada di Kampung Padang Rejo, Kioman, Kabupaten Pringsewu. Pengamatan difokuskan pada kondisi lingkungan, alur navigasi pengunjung, fasilitas yang tersedia, serta aktivitas pengunjung di lokasi. Observasi ini memberikan pemahaman tentang kebutuhan penunjuk arah, area peta, serta potensi titik informasi menarik dalam peta interaktif.



Gambar 2.2 Observasi Wisata Kampung Eco Taman Sari

Sumber: Penulis. 2025

2. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada salah satu pengelola wisata Eco Taman Sari yaitu Bapak Sarno. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai sejarah tempat, visi pengelolaan wisata, tantangan dalam menyediakan informasi kepada pengunjung, serta harapan terhadap media digital seperti infotainment map. Data wawancara memberikan insight mengenai konten dan fitur yang perlu dimasukkan ke dalam peta.



Gambar 2.3 Wawancara Pengelola Wisata Kampung Eco Taman Sari

Sumber. Penulis. 2025

2.4 Analisis Data

5W+1H

Tabel 2.2 5W+1H

Kategori	Pertanyaan	Jawaban
What	Apa yang akan dirancang untuk meningkatkan informasi wisata?	Infotainment Map Interaktif yang menyajikan informasi wisata secara visual, informatif, dan menarik.

	Apa fungsi utama dari Infotainment Map Interaktif?	Sebagai panduan digital bagi pengunjung untuk menavigasi lokasi, mengenal fasilitas, dan menikmati pengalaman wisata secara lebih interaktif.
Who	Siapa target pengguna dari Infotainment Map ini?	Wisatawan umum, keluarga, pelajar, dan komunitas yang berkunjung ke Eco Taman Sari.
	Siapa yang akan mengelola media ini?	Pengelola Eco Taman Sari dan desainer/media developer sebagai pihak pendukung teknis.
Where	Di mana media ini akan digunakan?	Di area Eco Taman Sari, khususnya pada titik masuk dan tempat strategis lain, serta dapat diakses melalui perangkat pengunjung.
	Di mana lokasi yang perlu ditampilkan di peta?	Spot foto, resto, kolam renang, wahana bebek, camping ground, dan taman bunga.
When	Kapan media ini mulai dibutuhkan?	Sejak meningkatnya kunjungan pasca pandemi dan kebutuhan pengunjung akan informasi wisata yang mudah diakses.
	Kapan waktu yang tepat untuk implementasi?	Setelah proses perancangan dan validasi desain selesai, idealnya saat musim liburan atau akhir pekan.
Why	Mengapa media ini penting untuk Eco Taman Sari?	Karena saat ini belum tersedia media informasi digital yang terintegrasi dan efektif dalam membantu pengunjung menavigasi lokasi wisata.

	Mengapa pengunjung membutuhkan peta digital?	Untuk mempermudah eksplorasi lokasi, mengetahui informasi fasilitas, dan meningkatkan pengalaman berwisata secara mandiri.
How	Bagaimana peta interaktif ini akan dirancang?	Menggunakan pendekatan desain UI/UX dengan ilustrasi, ikon interaktif, warna tematik, dan sistem navigasi berbasis klik atau sentuh.
	Bagaimana pengguna dapat mengakses dan menggunakannya?	Melalui perangkat digital seperti smartphone atau tablet, atau melalui layar sentuh yang disediakan di lokasi wisata.

2.5 Resume

Dari hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa Eco Taman Sari memiliki potensi besar sebagai wisata edukatif dan alami, namun masih kekurangan media informasi digital yang efektif. Pengunjung membutuhkan panduan yang menarik dan mudah digunakan, khususnya untuk menavigasi wahana dan fasilitas. Diperlukan media berbasis digital yang mampu menyajikan informasi dalam format visual yang menarik dan interaktif. Peta konvensional tidak lagi mencukupi karena pengunjung lebih menyukai media interaktif yang fleksibel dan informatif.

2.6 Solusi Perancangan

Solusi yang dirancang untuk menjawab permasalahan tersebut adalah pembuatan Infotainment Map Interaktif sebagai media informasi dan panduan wisata di Eco Taman Sari. Solusi ini mencakup:

1. Desain peta digital yang interaktif berbasis ilustrasi dan ikon.
2. Penyajian fitur multimedia seperti animasi, dan deskripsi wahana.
3. Fitur navigasi interaktif (klik lokasi untuk deskripsi, arah, dan foto).

4. Desain antarmuka responsif yang dapat diakses melalui berbagai perangkat (tablet, layar sentuh, atau ponsel).
5. Desain visual disesuaikan dengan konsep alam dan ekowisata (dominan warna hijau, elemen bunga, kebun, dll).