

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1 Studi Pustaka

2.1.1 Landasan Teori

1. Desain Komunikasi Visual

Teori Desain Komunikasi Visual menekankan pada bagaimana elemen visual seperti warna, bentuk, garis, ruang, dan tekstur serta prinsip-prinsip desain seperti kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama, dan dominasi dapat membantu menyampaikan pesan dengan efektif. Dengan desain komunikasi visual yang baik, audiens akan lebih mudah memahami pesan yang ingin disampaikan, terutama ketika digunakan bersama dengan pendekatan logis dan emosional (Pangestu, 2019). Peran desain komunikasi visual sangat penting dalam dunia komunikasi modern yang serba cepat. Ini karena otak manusia menerima media visual lebih cepat daripada teks. Kesan yang lebih mendalam dan pemahaman yang lebih baik tentang suatu barang, layanan, atau pesan sosial yang dapat diperoleh melalui penggunaan visual yang kuat. Misalnya, poster yang komunikatif dapat digunakan dalam kampanye sosial untuk mengajak orang untuk peduli terhadap masalah seperti pendidikan, kesehatan, atau lingkungan (Mutiarani, 2021).

2. *Wayfinding Sign System*

Wayfinding adalah proses kompleks yang membantu orang berpindah dari satu tempat ke tempat lain dengan pemrosesan informasi, pengambilan keputusan, dan eksekusi keputusan. Komponen penting dari *wayfinding* adalah sistem tanda, yang tidak hanya memberikan informasi arah tetapi juga membantu orientasi spasial melalui komponen visual seperti peta, direktori, warna, pencahayaan, dan landmark. Tanda atau tanda yang efektif harus ditempatkan di tempat yang strategis, mudah dilihat, dan dirancang secara konsisten agar mudah dipahami oleh orang dengan keterbatasan fisik (Anjas, 2020). *Wayfinding sign system* adalah jenis sistem *wayfinding* yang menggunakan tanda-tanda (*signage*) visual untuk memandu dan mengarahkan pengguna di suatu area. Sistem ini biasanya terdiri dari berbagai jenis tanda seperti *directional sign* (penunjuk arah),

identification sign (penanda lokasi), *informational sign* (penyedia informasi), dan *regulatory sign* (aturan atau larangan). Tujuan utamanya adalah untuk membuat pelanggan mudah menemukan lokasi tujuan tanpa bertanya, meningkatkan produktivitas dan kenyamanan aktivitas (Muh Hasan Basori et al., 2022).

3. Kategori Sign System

Berikut adalah kategori sign system dalam jurnal menurut (Aldy Dwy Agustian, 2024):

- a. *Identification Sign* (Tanda Identifikasi)
Bertujuan untuk memberikan identitas atau pengenalan pada suatu lokasi atau fasilitas. Contohnya seperti papan nama wahana, musholla, kantin, atau ikon wisata. Tanda ini memperkuat branding tempat wisata dan membantu pengunjung mengenali area yang mereka tuju.
- b. *Information Sign* (Tanda Informasi)
Menyediakan informasi penting terkait fasilitas, wahana, jadwal kegiatan, atau deskripsi area tertentu. Biasanya dilengkapi QR Code yang mengarahkan ke website berisi penjelasan lebih detail, sehingga pengunjung bisa memperoleh informasi terperinci.
- c. *Regulation Sign* (Tanda Peraturan)
Digunakan untuk menyampaikan aturan, larangan, atau himbauan. Misalnya tanda larangan merokok, peringatan keamanan, atau tata tertib area. Tanda ini mendukung keselamatan dan ketertiban selama kunjungan.
- d. *Location Map* (Peta Lokasi)
Berfungsi sebagai petunjuk arah dan navigasi global di dalam kawasan wisata. Diletakkan di titik-titik strategis seperti gerbang masuk untuk membantu pengunjung memahami orientasi ruang dan rute pergerakan.
- e. *Attention Sign* (Tanda Peringatan atau Himbauan Khusus)
Digunakan untuk menarik perhatian terhadap informasi penting yang tidak termasuk dalam regulasi umum, seperti himbauan cuaca, atau pesan khusus dari pengelola.

4. Infotainment Map

Infotainment map, juga dikenal sebagai *creative map*, adalah media informasi visual yang dirancang untuk memberi pengguna, seperti guru dan pengunjung, pemahaman yang lebih mendalam tentang lokasi suatu area dengan cara yang menarik dan informatif. Selain menunjukkan posisi atau arah bangunan, peta ini menawarkan pengalaman visual yang menyenangkan dengan penggunaan ilustrasi, ikon, warna, dan tipografi yang dirancang sesuai dengan identitas lokasi.

Peta ini, sesuai dengan konteks pesantren Daarut Tauhiid, menampilkan visualisasi gedung-gedung pesantren, rute akses, fungsi bangunan, dan informasi penting lainnya. Infotainment map didukung oleh media seperti x-banner, brosur, buku panduan, stiker, dan QR code untuk memungkinkan akses digital. Tujuan akhirnya adalah membuat media yang mudah dipahami dan indah yang menunjukkan identitas profesional dan unik kawasan. (Azany et al., 2024).

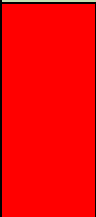
5. Warna

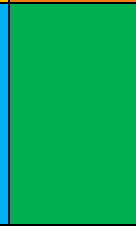
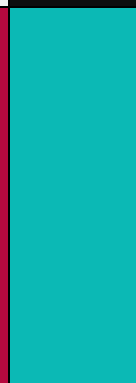
Warna dianggap sebagai komponen penting dalam desain antarmuka pengguna karena sangat berpengaruh pada interaksi visual dan kesan pertama pengguna terhadap aplikasi. Warna dapat menarik perhatian tanpa mengganggu kecepatan loading dan dapat membentuk penekanan (*emphasis*), urutan (*sequence*), keseimbangan (*balance*), dan kesatuan (*unity*) dalam desain. (Hartadi et al., 2020)

Warna tidak hanya tujuan untuk menghiasi tampilan, tetapi juga alat komunikasi visual yang memiliki kemampuan untuk menimbulkan emosi, mempengaruhi perilaku, dan menciptakan suasana tertentu. Warna yang tepat dalam desain interior dapat meningkatkan pengalaman belajar dan memotivasi pengguna untuk lebih lama berada di ruang baca. (Majidah et al., 2019)

Contoh warna dengan kesan:

Tabel 2.1 Makna Warna

Kesan Warna	Warna			Emosi Warna
Warna Hangat				Meningkatkan energi dan semangat, tetapi jika berlebihan, bisa membuat Anda gelisah, dan menegaskan

				atau menarik perhatian di atas latar putih.	
Warna Dingin					warna yang mendukung dan memberikan kesan tenang, menenangkan, menyegarkan, dan cocok untuk area relaksasi.
Warna Netral					warna yang cenderung formal dan profesional, digunakan sebagai latar belakang atau teks tambahan tetapi mereka bisa menjadi membosankan atau menekan jika digunakan secara dominan.
Warna Tersier					Menghadirkan kombinasi emosi dari warna primer dan sekunder, warna tersier dapat membangkitkan kreativitas, keseimbangan, serta kesan unik dan dinamis tergantung perpaduannya.

6. Tipografi

Tipografi adalah bagian dari desain komunikasi visual yang mencakup seni dan teknik dalam memilih, mengatur, dan menyusun huruf untuk membuat komunikasi visual yang efektif, tipografi merupakan salah satu elemen fundamental dalam desain komunikasi visual yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui bentuk huruf secara visual, tipografi tidak hanya membahas soal pemilihan jenis huruf (*font*), tetapi juga meliputi penataan dan pengaturan huruf agar dapat dibaca dengan jelas, nyaman, dan menarik. Menurut (Dwi Radithya Kanta I Made, 2022) tipografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*typhos*” yang berarti bentuk dan “*graphein*” yang berarti tulisan. Dengan demikian, tipografi dapat diartikan sebagai ilmu dan seni dalam mendesain serta

mengatur huruf guna menyampaikan makna secara visual kepada pembaca atau audiens.

Tipografi mempengaruhi keterbacaan (*legibility*) dan kenyamanan pembaca dalam memahami informasi yang disampaikan dengan mengelola elemen-elemen tipografi seperti jenis huruf (*typeface*), ukuran (*point size*), spasi antar huruf (*Kerning*), spasi antar kata (*tracking*), dan spasi antar baris (*leading*).

7. Ilustrasi

Salah satu jenis karya seni visual yang dikenal sebagai ilustrasi bertujuan untuk memperjelas, memperindah, atau menegaskan pesan yang terkandung dalam sebuah cerita, teks, konsep, atau gagasan. Ilustrasi selalu memiliki tujuan komunikasi, baik di media cetak maupun digital, berbeda dengan lukisan murni yang dapat berdiri sendiri. Berbagai bentuk digital yang menggunakan ilustrasi saat ini berkembang pesat, termasuk dalam produk budaya populer seperti sampul album musik, poster acara, dan desain barang dagangan. Tujuan utama ilustrasi, terutama ilustrasi digital, adalah untuk menyampaikan pesan dengan jelas, meningkatkan pengalaman penonton, membangun identitas visual suatu produk atau ide, dan memberikan perasaan yang sesuai dengan budaya dan masyarakat. Sebagai hasilnya, ilustrasi tidak hanya menjadi hiasan di zaman sekarang, tetapi juga menjadi alat penting untuk menyampaikan pesan, membentuk pandangan, dan menceritakan kisah dalam budaya masyarakat modern. (Alfa Risi, 2022)

8. Adobe Illustrator

Teknologi pendidikan telah berkembang pesat, dan salah satu hasilnya adalah munculnya berbagai alat belajar berbasis teknologi yang dapat membantu proses belajar mengajar. Adobe Illustrator adalah salah satu alat tersebut. Adobe Illustrator adalah salah satu alat tersebut. Ini adalah perangkat lunak pengolah grafis berbasis vektor yang memungkinkan Anda membuat ilustrasi, logo, ikon, tipografi, dan berbagai jenis desain grafis lainnya. Keunggulan Adobe Illustrator termasuk fitur pengolahan warna yang kompleks, dukungan penuh untuk desain dua dimensi dan tiga dimensi, dan ketajaman grafis yang tidak bergantung pada resolusi. Akibatnya, Adobe Illustrator adalah pilihan utama bagi desainer dengan tingkat keahlian yang beragam. Menggunakan tutorial Adobe Illustrator dalam belajar terbukti berhasil dalam membantu siswa mengasah keterampilan kreatif mereka di prakarya dan meningkatkan kemampuan digital mereka. Tujuan utama

penggunaan Adobe Illustrator dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan metode pembelajaran, mendorong keterlibatan aktif siswa, dan meningkatkan kemampuan kreatif mereka. Oleh karena itu, menggunakan Adobe Illustrator dalam media pembelajaran membantu siswa mencapai tujuan akademik dan memberi mereka keterampilan abad ke-21 (Wisnu Putra Wijaya, 2021).

9. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah perangkat lunak pengolah gambar yang memiliki fleksibilitas tinggi, tidak hanya berfungsi untuk mengedit foto, tetapi juga sebagai sarana untuk menyalurkan kreativitas dalam menghasilkan karya visual. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur, alat, serta efek yang mendukung pembuatan desain grafis yang beragam, mulai dari penyuntingan foto, perancangan poster, ilustrasi digital, hingga karya seni berbasis visual lainnya. Dalam dunia pendidikan, keterampilan menggunakan Adobe Photoshop sangat relevan karena dapat menunjang proses pembelajaran visual, memberikan kesempatan bagi guru maupun siswa untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif, serta menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sejalan dengan kebutuhan era digital. (Arif et al., 2024)

2.1.2 Kajian Literatur

Tabel 2.2 Kajian Literatur

No	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	Perancangan <i>Sign System</i> objek wisata pantai boom tuban jawa timur (Fahmi Aziz Ibadurrachman, 2025).	Hasil dari penelitian ini menghasilkan 11 desain <i>sign system</i> yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan di Pantai Boom. Penyesuaian dilakukan dari segi bentuk, warna, dan juga pemilihan bahan. Bahan yang dipilih	Penelitian yang dilakukan oleh Fahmi Aziz berfokus pada wisata pantai yang memiliki tema laut dan sejarah pelabuhan. Sedangkan penelitian ini lebih cocok memakai konsep alam seperti tanaman dan kegiatan pertanian. Tujuan penelitian Fahmi adalah untuk mendukung revitalisasi

		seperti ACP, PVC board, dan batu alam karena dianggap tahan terhadap cuaca di daerah pantai.	pantai, sedangkan penelitian ini bertujuan mempermudah pengunjung dalam mengenali area dan memahami informasi seputar wisata agro.
2	Perancangan <i>sign system</i> sebagai sarana informasi bagi klinik flora Bandar Lampung (Dika Tondo Widakdo, Ade Moussadecq, Desiana Muryasari, 2023)	Desain <i>sign system</i> (<i>identification, direction, regulation</i>) dengan gaya vintage dan motif Tapis Lampung, disesuaikan dengan identitas interior klinik.	Penelitian tentang Klinik Flora berfokus pada layanan kesehatan mengutamakan penyampaian informasi pada ranah medis. Tujuan utamanya adalah agar orang yang datang ke klinik flora tidak bingung menemukan ruangan yang mereka cari. Selain itu, pada penelitian saya berfokus pada <i>sign system</i> yang dipergunakan untuk taman edukatif dan rekreasi yang berbasis pertanian. Fokusnya menyampaikan informasi tentang tanaman.
3	Kajian <i>Sign System</i> Sebagai Bagian Penanda <i>Wayfinding</i> Kawasan Wisata Kota Lama Semarang (Muh Hasan Basori, Mukaromah, 2022)	Kajian terhadap <i>sign system</i> di kawasan heritage Kota Lama Semarang, melihat bagaimana <i>sign system</i> bisa dilihat dengan metode Wayfinding Test, mempertimbangkan indikator seperti waktu tempuh menuju	Penelitian ini berfokus pada penelitian dan penilaian <i>sign system</i> yang sudah ada di kawasan heritage perkotaan. Metodenya tidak melibatkan desain ulang dan mengevaluasi <i>sign system wayfinding</i> yang sudah ada. Berbeda dengan perancangan ini yang berfokus pada pengembangan <i>sign system</i>

		lokasi, kemampuan navigasi tanpa bantuan, serta jumlah kesalahan arah atau titik kebingungan.	untuk kawasan yang berfokus pada pertanian. Fokus penelitian ini yaitu tempat yang menyatu dengan alam pedesaan bukan perkotaan
--	--	---	---

2.2 Objek Penelitian

2.2.1 Nama Wisata

Objek penelitian ini adalah Wisata Jatiagro, sebuah tempat wisata taman edukatif yang terletak di Desa Jatimulyo, Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung. Bapak Haji Agus Darno, pemilik dan pendirinya, mengelola bisnis agrowisata ini bersama keluarga hingga sekarang menjadi tempat wisata.

2.2.2 Filosofi Wisata

Wisata Jati Agro berpegang pada lima pilar utama yaitu konservasi, pendidikan, penelitian, wisata alam, dan layanan lingkungan merupakan inti dari filosofinya. Dalam semua tindakannya, perusahaan mengutamakan keberlanjutan metode ini tidak hanya menekankan pada aspek rekreasi tetapi juga membantu pengunjung menjadi lebih sadar tentang lingkungan.



Gambar 2. 1 Pilar Wisata Jati Agro
(sumber: Penulis, 2025)

2.2.4 Sejarah Perusahaan

Wisata Jatiagro adalah tempat wisata yang berfokus pada pendidikan dan pertanian yang terletak di Desa Jatimulyo, Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung. Dibangun Pada 2019, Bapak Haji Agus

Darno mendirikan tempat ini. Pada awalnya, lahan ini adalah kebun pribadi milik keluarga yang hanya digunakan sesekali. Namun, orang-orang di lingkungan sekitar mulai menyadari potensi kebun ini sebagai tempat rekreasi keluarga dan sarana edukasi alam.

Kebun pribadi ini awalnya dibangun sebagai upaya sederhana untuk mengajarkan anak Taman kanak-kanak tentang lingkungan alam, akhirnya berkembang menjadi area wisata edukatif yang lebih kompleks. Proses transformasi lahan pribadi menjadi tempat wisata publik didorong oleh respons positif dari masyarakat lokal dan lembaga pendidikan. Pengelola secara bertahap menambah fasilitas tambahan, termasuk aula utama, kolam renang, rumah segitiga sebagai tempat istirahat, air terjun buatan, dan kebun edukasi untuk kegiatan belajar anak-anak.

2.2.5 Cakupan Wilayah Pemasaran

Cakupan pemasaran wisata Jatiagro mencakup seluruh Provinsi Lampung, terutama beberapa wilayah kecamatan yang berada dekat di desa jatimulyo kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan. Namun, pengunjung dari luar daerah, termasuk dari Kabupaten dan Kota Bandar Lampung, mulai meningkat setiap tahunnya. Hal ini menunjukkan bahwa ada potensi pasar yang sangat besar untuk mengembangkan wisata edukatif di wilayah lampung selatan.

2.2.6 Logo Perusahaan

Tampilan logo Wisata Jati Agro dibuat pada tahun 2023 yang memiliki tema logo untuk mencitrakan wisata agrobisnis, seperti berikut ini:



Gambar 2. 2 Logo Wisata Jati Agro Lampung Selatan
(sumber: Jatiagro, 2024)

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang tepat dan berguna untuk membuat peta kreatif dan sistem penunjuk arah di area wisata Jatiagro, beberapa cara digunakan, seperti observasi, wawancara, kuisioner sebagai berikut:

1. Observasi

Kawasan wisata Jatiagro, yang terletak di Desa Jatimulyo, Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan, adalah lokasi observasi langsung. Tujuan observasi ini adalah untuk mengetahui kondisi saat ini, termasuk tata letak fasilitas, ketersediaan petunjuk arah, dan perilaku pengunjung saat menjelajahi kawasan wisata. Observasi dilakukan bertujuan untuk menunjukkan sistem informasi visual, petunjuk arah, dan data asli yang diperlukan.



Gambar 2. 3 Observasi Wisata Jati Agro
(Sumber: Penulis, 2025)

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pengelola tempat wisata yaitu bapak dadang, dan staf operasional untuk belajar lebih banyak tentang sejarah tempat tersebut, cara pengelolaan fasilitas, dan masalah dalam memberikan informasi kepada pengunjung. Wawancara ini dilakukan untuk mengenal lebih dalam apa itu wisata jati agro dalam hal penelitian, Materi yang ditanyakan yaitu seputar wisata jati agro, mulai dari sejarah awal mula berdiri hingga dikenal masyarakat luas, wawancara juga dilakukan dengan pengunjung untuk mengetahui harapan dan pengalaman mereka tentang sign system navigasi di area wisata jati agro. Untuk mengetahui efektivitas perancangan sistem penunjuk arah (*sign system*) di kawasan wisata Jatiagro, dilakukan pengumpulan tanggapan dari para pengunjung dan pengelola.

Pengunjung diminta untuk memberikan pendapat setelah mereka berkeliling kawasan menggunakan sistem penunjuk arah yang tersedia. Mereka ditanya apakah mengalami kesulitan dalam mencari arah, fasilitas umum, maupun lokasi wisata yang ada. Selain itu, pendapat mereka mengenai kejelasan dan kemudahan navigasi dari *sign system* yang telah dirancang juga menjadi fokus utama. Tidak hanya dari sisi pengunjung, tanggapan pengelola terhadap keberadaan perancangan ini juga penting untuk menilai sejauh mana sistem ini membantu dalam pengelolaan kawasan wisata secara keseluruhan.



Gambar 2.4 Observasi Jati Agro
(Sumber: Penulis, 2025)

2.4 Analisis Data

Istilah 5W + 1H berasal dari enam pertanyaan dasar bahasa Inggris: *What* (Apa), *Why* (Mengapa), *Where* (Di mana), *When* (Kapan), *Who* (Siapa), dan *How* (Bagaimana). Pendekatan 5W + 1H digunakan dalam penelitian ini untuk memahami kebutuhan, potensi, dan masalah yang ada di kawasan wisata Jatiagro sebagai berikut:

Tabel 2. 4 5W+1H

5W+1H	Pertanyaan	Jawaban
<i>What</i> (Apa)	-Apa masalah utama di wilayah wisata ini?	-Masalah utamanya adalah tidak adanya sistem petunjuk arah dan informasi yang sudah ada kurang jelas bagi wisatawan

	-Apa tujuan terbentuknya Wisata jati agro?	-Wisata jati agro bertujuan untuk mengedukasi masyarakat tentang alam, contohnya kebun tanaman untuk anak-anak
Who (siapa)	-Siapa yang mengalami dampak dari masalah kurangnya informasi visual? -Siapa pemilik dan yang bertanggung jawab untuk pengunjung?	-Pengunjung, terutama yang baru pertama kali datang, karena mereka kesulitan mencari lokasi fasilitas tanpa petunjuk yang jelas. -Pemilik tempat wisata jati agro dimiliki oleh bapak haji darno dan yang bertanggung jawab adalah pak dadang
When (Kapan)	-Kapan wisata jati agro terbentuk? -Kapan masalah ini biasanya muncul?	-Wisata jati agro dibentuk oleh bapak haji darno pada tahun 2019 -Permasalahan ini terutama muncul pada hari libur atau akhir pekan ketika jumlah pengunjung meningkat, dan mereka kesulitan menemukan fasilitas seperti kolam, aula, atau toilet karena kurangnya petunjuk arah.
Where (Dimana)	-Di mana masalah ini terjadi? -Dimana Lokasi jati agro?	-Masalah muncul di seluruh tempat saat menuju fasilitas utama, contohnya mushola dan air terjun buatan yang sering ditanyakan pengunjung tentang arah lokasi. wilayah wisata Jatiagro, yang terletak di Desa Jatimulyo, Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan.

Why (Mengapa)	-Mengapa hal ini penting untuk diperhatikan? -Di mana masalah kurangnya informasi visual paling terasa?	-Karena informasi lokasi yang kurang membuat pengunjung bingung dan terganggu. Selain itu, hal ini juga dapat memengaruhi bagaimana area wisata dilihat. -Masalah ini terasa di seluruh kawasan wisata, terutama pada titik-titik penting seperti toilet, aula, kolam renang, dan kebun edukatif yang sulit ditemukan tanpa peta.
How (Bagaimana)	-Bagaimana upaya meningkatkan wisata diluar daerah? -Bagaimana solusi untuk masalah ini?	- Dengan media promosi media sosial dan peta visual dapat dibuat dalam bentuk digital untuk memperluas penggunaannya. -Solusinya adalah dengan merancangan ulang <i>sign system</i> dan <i>wayfinding map</i> yang menarik, jelas, dan mudah dipahami.

2.5 Kesimpulan Analisis Data

Berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa kawasan wisata Jatiagro memiliki potensi besar dalam pengembangan sektor pariwisata. Namun, sistem informasi visual yang sudah ada belum memadai sehingga menghambat kenyamanan dan pengalaman pengunjung. Minimnya kejelasan informasi yang sudah ada membuat pengunjung kebingungan, yang berdampak pada efektivitas alur kunjungan. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi baru yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual dan estetika, serta mudah dimengerti oleh pengunjung.

2.6 Solusi Perancangan

Sign system dan creative map sebagai media visual utama perancangan ini berfungsi sebagai alat navigasi dan menunjukkan lokasi pada tempat wisata. Desain fokus pada tampilan yang menarik, simbol yang mudah dimengerti, dan informasi yang mudah dipahami seperti fasilitas utama yaitu: aula, kolam renang, rumah

segitiga, air terjun buatan, tempat ibadah, dan kebun edukatif. Peta ini juga dimaksudkan sebagai media informasi untuk promosi online. Selain itu, konsep *sign system* dan *creative map* akan disesuaikan dengan konsep wisata. Untuk memudahkan sebagaimana fungsi dan membantu pengunjung dalam berwisata.