

## PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* WISATA SAWAH SUMBER GEMPONG KOTA MOJOKERTO

Milania Niagaranti<sup>1</sup>, Asidigisianti Surya Patria<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
milania.18105@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Prodi Desain Grafis, Program Vokasi, Universitas Negeri Surabaya  
asidigisiantipatria@unesa.ac.id

### Abstrak

Wisata Sawah Sumber Gempong terletak di Desa Ketapanrame, Kabupaten Mojokerto yang menawarkan *view* pegunungan Pawitra, hamparan sawah yang luas, dan wahana permainan. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, Wisata Sawah Sumber Gempong memanfaatkan lahan seluas 4 hektar, namun belum memiliki *sign system* yang memadai. Akibatnya, beberapa area di wisata ini kurang ter-*explore* serta membuat wisatawan mengalami kesulitan ketika akan mengakses fasilitas umum sehingga perancangan *sign system* dirasa perlu untuk dilakukan. Maka, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu mengenai bagaimana proses perancangan *sign system* serta penerapannya pada Wisata Sawah Sumber Gempong. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan konsep, proses perancangan, serta penempatan *sign system*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dalam pengumpulan data dan kemudian dianalisis dengan teknik SWOT dan USP. Tahap perancangan yang dilalui yaitu membuat *thumbnail*, *tightissue*, serta menentukan desain final. Karya yang dihasilkan dari perancangan ini berupa 29 pictogram yang ditampilkan pada *sign system* berupa *directional sign*, *identification sign*, *prohibitory sign* serta peta kawasan. Perancangan *sign system* ini mendapatkan respon positif dari pihak pengelola Wisata Sawah Sumber Gempong.

**Keywords:** Wisata Sawah Sumber Gempong, *Sign System*, Desain, Pariwisata, Alami

### Abstract

*Wisata Sawah Sumber Gempong is located in Ketapanrame Village in Mojokerto Regency, which offers landscape beauty in the form of the Pawitra mountains, vast stretches of rice fields, and rides for games. Based on researcher observations, Wisata Sumber Gempong makes use of a 4-hectare area, although it still lacks a suitable sign system. Thus, it is necessary to build a sign system because some regions of this trip are underutilized and make it challenging for visitors to access public facilities. Therefore, the formulation of the problem in this case study is about how the process of building a sign system and its application to the Wisata Alam Sumber Gempong. This study aims to detail the idea, the creation process, and the positioning of the sign system. The data for this study was gathered using qualitative approaches, and it was subsequently analyzed utilizing SWOT and USP strategies. Making thumbnails, resolving details, and choosing the final design are all parts of the design step that are now complete. 29 pictograms are displayed on the sign system, which consists of a map of the area, identifying signs, prohibitory signs, and directional signs. Wisata Alam Gempong management responded favorably with this sign system's design.*

**Keywords:** Wisata Sawah Sumber Gempong, *Sign System*, Design, Tourism, Natural

### PENDAHULUAN

Wisata Sawah Sumber Gempong merupakan salah satu wisata alam di Mojokerto terletak di Desa Ketapanrame yang merupakan sebuah daerah di pegunungan. Tempat wisata ini dapat ditempuh dengan kendaraan roda dua dan roda

empat, serta memiliki jarak tempuh ±40 km dari pusat Kota Mojokerto. Wisata Sawah Sumber Gempong yang dikenal sejak tahun 2016 ini, secara resmi dibuka pada tahun 2021 setelah dilakukannya pembangunan dan penataan tempat wisata. Wisata Sawah Sumber Gempong

diperkenalkan sebagai tempat wisata yang menawarkan pemandangan terasering sawah serta gunung Penanggungan. Berdasarkan Rekap Data Pengunjung Wisata Sawah Sumber Gempong oleh Pak Saifudin selaku Ketua Unit Pengelolaan Wisata menunjukkan bahwa pada tahun 2016 sebanyak 3.140 mengunjungi tempat wisata ini dengan rata-rata 261 orang setiap bulannya. Jumlah ini mengalami peningkatan pada tahun 2021 dimana sebanyak 13.000 orang telah mengunjungi Wisata Sawah Sumber Gempong sejak bulan Oktober 2021 hingga bulan Februari 2022.

Menurut Pak Herwanto selaku ketua BUMDes (Badan Usaha Milik Desa) Ketapanrame, peningkatan jumlah pengunjung ini dikarenakan pembangunan tempat wisata yang lebih baik dan tertata, tiket masuk yang murah yaitu Rp 5.000 untuk satu orang. Wisata alam ini menggunakan lahan seluas 4 hektar untuk dimanfaatkan menjadi beberapa *spot* wisata seperti kolam pemandian yang airnya berasal dari Sumber Air Bendo dan Gempong yang mengalir, kolam terapi ikan, pojok doelanan serta dangau sawah yang dapat digunakan untuk menikmati pemandangan. Tempat bersejarah yaitu makam mbah Juwok juga berada di tempat wisata alam ini. Terdapat juga wahana permainan seperti kereta sawah, kolam bebek air, becak/sepeda layang, jantra, kuda tunggang serta ATV. Pengelola wisata juga menyediakan area untuk *camping ground*, serta pondok pembimbingan yang dapat mendukung kegiatan *outbound*. Di dalam kawasan wisata ini terdapat *guest house*, pujasera, stan PKL, stan petani, *cafe & resto*, serta galeri UMKM. Fasilitas umum juga telah disediakan seperti toilet, ruang bilas, musala, parkir kendaraan roda dua dan roda empat.

Pak Karno selaku ketua kelompok Rakasiwi (Penggerak Aksi Wisata) Desa Ketapanrame serta pengelola Wisata Sawah Sumber Gempong menuturkan bahwa kolam pemandian serta wahana kereta sawah adalah *spot* wisata/wahana yang paling sering dikunjungi oleh wisatawan. Sedangkan masih terdapat banyak *spot* wisata dan wahana lainnya yang dapat di *explore*, namun banyak wisatawan yang masih belum mengetahui. Dengan berbagai *spot* wisata, wahana, serta fasilitas yang ada di lahan seluas 4 hektar, adanya *sign system* dirasa perlu di dalam kawasan Wisata

Sawah Sumber Gempong ini. *Sign system* dapat membantu wisatawan untuk mengakses berbagai *spot* wisata, wahana serta fasilitas umum dan pendukung yang telah disediakan.

*Sign system* sendiri merupakan kumpulan dari tanda-tanda individual yang telah dirancang untuk mengarahkan sebuah informasi misalnya mengenai lalu lintas atau sebuah bangunan yang kompleks atau berkelompok (Gumilang, 2012). Fungsi yang terpenting dari pembuatan tanda sendiri yaitu tanda tersebut mampu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan pengirim pesan kepada penerima pesan. Pesan tersebut disampaikan berdasarkan kode dan media tertentu (Tinarbuko, 2009). *Sign system* berupa *identification signs*, *information signs* serta *directional signs* yang diletakkan di dalam kawasan wisata dapat membantu wisatawan.

Kondisi *sign system* di Wisata Sawah Sumber Gempong belum memadai dan belum berfungsi dengan maksimal. Hal tersebut dapat dilihat dengan belum adanya *directional sign* yang menunjukkan lokasi *spot-spot* wisata, wahana, maupun fasilitas secara jelas dan lengkap. Beberapa *sign system* kawasan wisata tersebut dalam kondisi yang rapuh. Hal tersebut dapat disebabkan karena menggunakan bahan yang mudah rapuh yaitu bambu, kayu dan *banner* serta tanpa adanya perawatan. *Sign system* tersebut memiliki tampilan ornamen serta elemen pendukung yang berbeda-beda sehingga belum menunjukkan adanya satu kesatuan. *Image* Sumber Gempong sebagai wisata alam yang menonjolkan kawasan sawah terasering belum terapkan pada *sign system* Wisata Sawah Sumber Gempong.

Dalam kondisi tersebut belum adanya papan tanda yang menunjukkan dengan jelas tempat untuk membeli tiket masuk. Pak Herwanto menuturkan bahwa meningkatnya jumlah pengunjung dari luar kota juga harus diimbangi dengan pemberlakuan beberapa peraturan di tempat wisata. Sumber mata air yang terletak di dalam tempat wisata hanya boleh dimasuki oleh pemangku adat setempat atau atas izin pengelola. Namun, masih ditemui beberapa pengunjung yang memasuki area sumber air. Sebagai tempat wisata yang telah mengalami perkembangan pesat, Wisata Sawah Sumber Gempong tetap membutuhkan perencanaan dan tampilan yang

baik dan sesuai agar dapat di katakan sebagai sebuah tempat wisata alam.

Berdasarkan kondisi *sign sytem* di Wisata Sawah Sumber Gempong yang belum memadai dan belum berfungsi dengan maksimal, maka perlu dilakukan pembaharuan agar *sign system* tersebut dapat berfungsi dengan baik. Perancangan *sign system* yang dimaksud yaitu memiliki desain yang jelas, informasi yang mudah dimengerti, serta mampu menerapkan *image* Wisata Sawah Sumber Gempong sebagai wisata alam. Maka, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu mengenai bagaimana proses perancangan *sign system* serta penerapannya pada Wisata Sawah Sumber Gempong. Sehingga, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses perancangan *sign system* Wisata Sawah Sumber Gempong. Perancangan ini memiliki target audiens yaitu wisatawan yang berumur 8 sampai 50 tahun, yang berasal dari Jawa Timur dan senang mengunjungi wisata alam. Perancangan ini diharapkan akan dapat membantu para pengunjung dalam mengakses fasilitas maupun *spot* wisata di Wisata Sawah Sumber Gempong.

## METODE PERANCANGAN

Dalam melakukan proses perancangan, diperlukan pengumpulan data. Hasil dari pengumpulan data ini digunakan dalam proses perancangan *sign system* Wisata Sawah Sumber Gempong. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data ini yaitu metode kualitatif deksriptif. Metode ini digunakan dalam mencari informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana instrumen kunci disini adalah peneliti, dan data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan data dilakukan dengan triangulasi (gabungan) analisis data bersifat induktif/kualitaitaif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi (Sugiono, 2009).

Penelitian ini dilakukan di Wisata Sawah Sumber Gempong yang berlokasi di Dusun Sukorame, Desa Ketapanrame, Kecamatan Trawas, Kabupaten Mojokerto. Wisata Sawah Sumber Gempong ini telah menjadi tempat wisata

baru yang menjadi tujuan bagi para wisatawan dari luar kota. Ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu perancangan *sign system* pada kawasan Wisata Sawah Sumber Gempong yang telah disesuaikan oleh kondisi serta target segmen di lapangan.

Dalam teknik pengumpulan data, kegiatan yang dilakukan berupa observasi ke lapangan untuk mengamati permasalahan yang ada serta perilaku masyarakat terkait dengan permasalahan yang diangkat. Kegiatan observasi ini juga didukung oleh teknik pengumpulan data berupa wawancara serta kuisisioner. Wawancara ini dilakukan kepada pengunjung tempat wisata serta otoritas setempat secara langsung. Kegiatan wawancara ini dilakukan karena memiliki instrumen yang berguna untuk memperkuat hasil dari observasi tersebut serta memungkinkan untuk peneliti mendapatkan informasi yang lebih kompleks. Diperlukan juga dokumentasi terhadap buku, jurnal, atau karya yang relevan untuk memahami permasalahan yang diangkat.

Teknik analisis data yang digunakan dalam perancangan *sign system* Wisata Sawah Sumber Gempong ini yaitu analisis SWOT dan USP. Menurut (Rangkuti, 2005) SWOT adalah identitas berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi pelayanan. Analisis ini berdasarkan logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*Strength*) dan peluang (*Opportunities*) namun secara bersamaan dapat meminimalkan kekurangan (*Weakness*) dan ancaman (*Threats*). Perancangan ini juga menggunakan analisis USP (*Unique Selling Proposition*) yang merupakan faktor atau pertimbangan oleh penjual sebagai alasan bahwa produk atau jasa mereka lebih baik dari kompetitor. Sehingga untuk mendapatkan acuan dalam perancangan *sign system* Wisata Sawah Sumber Gempong, maka dilakukan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threats*) serta STP (*Segmenting, Targetting, Positioning*). STP digunakan untuk menentukan target yang akan dituju dalam perancangan *sign system* ini.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, maka akan didapatkan kata kunci yang akan menjadi acuan dalam tahap berikutnya. maka dibuat beberapa rancangan berupa *sign system* pada wisata alam Sumber Gempong. Perancangan *sign system* ini akan melewati tahapan-tahapan

desain untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan acuan-acuan yang telah ditentukan. Tahapan-tahapan desain tersebut yaitu:



**Gambar 1** Tahapan proses perancangan  
(Sumber: Niagaranti, 2022)

Tahapan-tahapan yang telah dilalui ini memunculkan kesimpulan bahwa karya desain yang telah dihasilkan telah melewati sebuah proses yang panjang.

## KERANGKA TEORETIK

### *Sign System* dan *Wayfinding* pada Destinasi Wisata

Pierce dalam *Sign in Use*, menyatakan bahwa *sign* merupakan tanda yang berbentuk *symbol* yang dibuat untuk menjadi pembeda atau pembanding dengan tanda-tanda yang lain, serta dapat mengartikan suatu pesan (Septianto, 2010). *Sign System* merupakan sebuah media yang difungsikan sebagai petunjuk bagi orang yang membutuhkannya. Dalam hal ini *sign system* akan menimbulkan interaksi yang dilakukan oleh manusia. Maka dari itu, dalam perancangan *sign system* perlu memperhatikan empat kriteria, yaitu mudah dilihat, mudah dibaca, mudah dimengerti, dapat dipercaya (Julianto, 2010). Dalam sebuah *sign system*, terdapat berbagai macam informasi atau pesan yang disampaikan melalui *signage*.

Menurut (Chris, 2015) dalam *signage* yang dikatakan komprehensif memuat beberapa kategori berdasarkan informasi yang disampaikan, meliputi: 1) *Identification Signs*, memuat informasi mengenai suatu tempat atau tujuan dalam sebuah kawasan. Tanda yang memuat informasi ini biasanya mencantumkan nama tempat atau menggunakan sistem penomoran ruangan atau kode tertentu. 2) *Directional Signs*, memuat informasi mengenai petunjuk arah ke berbagai tujuan. Tanda ini dapat membantu orang untuk menemukan jalan mereka. *Directional Signs* biasanya selalu menampilkan panah untuk menunjukkan arah atau jalur tertentu, seperti kiri, kanan, lurus ke depan. 3) *Warning Signs*, memuat informasi mengenai peringatan akan bahaya serta instruksi yang berhubungan dengan prosedur keselamatan. 4) *Regulatory & Prohibitory Signs*, memuat informasi tentang peraturan dan larangan

di lokasi. Tanda ini berfungsi untuk mengatur perilaku manusia dalam suatu kawasan atau lokasi. 6) *Operational Signs*, memuat informasi mengenai penggunaan atau sistem operasional dari sebuah tempat. Maka dari itu, tanda ini biasanya memuat informasi yang rinci sehingga membutuhkan waktu lebih lama untuk dapat mempelajari atau memahaminya. 7) *Honorific Signs*, memuat informasi mengenai suatu tempat atau situs dimana tanda ini menjadi tanda kehormatan akan tempat atau pihak tertentu. Tanda ini dapat memuat tentang informasi tanggal pendirian, pihak pendiri, donator, serta arsitek. 8) *Interpretive Signage*, memuat informasi mengenai suatu tempat berupa informasi sejarah, geografi, penduduk, artefak, dan lainnya. Tanda ini biasanya berbentuk plakat yang berisikan mengenai informasi untuk memperingati suatu peristiwa serta informasi mengenai suatu objek. Tanda ini membantu manusia untuk menginterpretasikan suatu lingkungan atau tempat di dalamnya dengan memberikan informasi-informasi tersebut. *Sign system* sendiri memiliki *signage* yang telah di kelompokkan sesuai fungsinya masing-masing.

Tujuan dari dibuatnya *sign system* yaitu untuk memudahkan masyarakat dalam menemukan jalan, tempat, maupun memahami suatu informasi seperti peraturan, peringatan, serta larangan. Penggunaan *sign system* dalam sebuah tempat wisata juga dapat membuat para wisatawan agar lebih memahami dan mengenal tempat wisata tersebut, sehingga wisatawan dapat mengunjungi seluruh *spot-spot* yang berada dalam kawasan wisata tersebut. *Sign system* mampu merepresentasikan *image* dari suatu tempat serta dapat menunjukkan identitas dari tempat tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembuatan *sign system* harus berguna, mudah dipahami dan digunakan, data harus mudah ditangkap, metode harus mudah diterapkan, dan informasi mudah dihasilkan. Fungsi dari *sign system*, yaitu:

- 1) Mengatur atau mengarahkan orang melalui media sistem rambu
- 2) Memberikan informasi mengenai sebuah ruang atau struktur kepada *audiens*
- 3) Membantu *audiens* untuk mengidentifikasi ruang atau struktur
- 4) Memperkuat kualitas dari lingkungan secara visual

### **Wayfinding**

*Wayfinding* memiliki tujuan untuk membantu orang dalam membentuk *mental map* suatu kawasan atau tempat, sehingga mereka dapat melihat tata letak fisik suatu tempat atau kawasan dengan semakin jelas. Walaupun orang terbiasa untuk memilih bertanya kepada orang lain mengenai rute jalan, namun pembuatan *wayfinding* tetap diperlukan dan akan dapat membantu ketika tidak ada orang yang dapat diajukan pertanyaan (Chris, 2015). *Wayfinding* ini juga dapat disebut sebagai *information signs*.

Selain berfungsi untuk mengarahkan, memberikan informasi, serta mengidentifikasi dalam suatu kawasan, *wayfinding* juga meningkatkan kualitas estetika dan psikologis dari suatu lingkungan. Selain itu, adanya *wayfinding* dapat menjadi solusi untuk membantu membangun atau meningkatkan *brand* dan membangun rasa tempat melalui pesan, *font*, warna, dan elemen desain yang digunakan (Gibson, 2009).

### **Legibility Pada Sign System**

Dalam perancangan *sign system* yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada target sasaran, diperlukan pertimbangan mengenai *legibility* (keterbacaan) pada *sign system* yang dibuat. Menurut (Chris, 2015), terdapat 2 zona dasar untuk acuan dalam menentukan pemasangan *sign system* agar dapat terlihat dengan jelas. Zona tersebut yaitu *overhead zone* dan *eye-level zone*.

*Overhead zone* merupakan zona yang berada pada ketinggian di atas kepala manusia. Sedangkan *eye-level zone* adalah zona yang memiliki ketinggian sejajar dengan mata manusia. Umumnya, untuk tanda-tanda yang menyampaikan informasi primer, dan terkadang sekunder, perlu memperhatikan letak pemasangannya yaitu di zona *overhead*, atau papan tanda dapat dibuat lebih besar. Untuk papan tanda yang memuat informasi rinci, pemasangannya perlu disesuaikan setinggi mata manusia (*eye-level zone*), agar dapat informasi di dalamnya dapat dibaca dengan jelas. Untuk informasi yang tidak terlalu penting, letak pemasangannya tidak perlu terlalu mecolok.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Identifikasi Data**

*Segmentation, Targeting, Positioning (STP)* ditentukan berdasarkan dari data hasil wawancara serta observasi yang telah dilakukan. Berikut merupakan STP untuk perancangan *sign system* Wisata Sawah Sumber Gempong, yaitu:

#### **1. Segmentation**

*Segmentation* meliputi demografis, geografis, psikologis, dan behavioral. Untuk demografis yaitu laki-laki dan perempuan dengan usia 8 sampai 50 tahun. Target memiliki siklus hidup yaitu belum menikah, sudah menikah dan memiliki anak. Profesi yang dilakukan yaitu ibu rumah tangga, pedagang, wiraswasta, pelajar/mahasiswa, PNS dengan pendidikan SMA/SMK, Sarjana serta Diploma. Target berada di kelas sosial menengah. Target berasal dari daerah Mojokerto, Pasuruan, dan Surabaya dengan iklim tropis. Target sasaran memiliki aktivitas padat karena bekerja serta senang menghabiskan waktu bersama keluarga dan teman. Dalam aspek behavioral, manfaat dari tempat Wisata Sawah Sumber Gempong yaitu sebagai sarana *refreshing* serta mengisi waktu luang/libur. Selain itu, tempat wisata ini dapat menjadi sarana edukasi.

#### **2. Targeting**

Orang yang menyukai berlibur atau menghabiskan waktu bersama keluarga di tempat wisata alam.

#### **3. Positioning**

Wisata alam yang menawarkan keindahan alam berupa pemandangan sawah serta pegunungan. Selain itu juga terdapat berbagai *spot* wisata dan wahana yang menarik.

### **Teknik Analisis Data**

Setelah dilakukan pengumpulan data, maka data tersebut akan di analisis. Data mengenai kawasan Wisata Sawah Sumber Gempong yang telah diperoleh akan di analisis dengan menggunakan teknik SWOT serta USP. Setelah analisis data dilakukan, maka hasil dari analisis data tadi akan menjadi acuan dalam perancangan konsep dan desain dari *sign system* di Wisata Sawah Sumber Gempong.

### **SWOT**

Setelah melakukan pengumpulan data yang berkaitan dari observasi yang dilakukan hingga 2 Juni 2022, didapati SWOT dari Wisata Sawah Sumber Gempong. Berikut merupakan SWOT

untuk perancangan *sign system* Wisata Sawah Sumber Gempong, yaitu:

1. *Strength* (Kekuatan)

*Strength* (Kekuatan) yang dimiliki oleh tempat wisata ini, yaitu wisata alam ini terletak di kawasan pegunungan dan jauh dari suara bising kendaraan. Tempat wisata ini dapat dinikmati dengan harga yang terjangkau. Tidak hanya menawarkan keindahan alam, wisata ini juga menawarkan berbagai *spot* wisata serta wahana permainan. Wisatawan dapat mencoba kereta sawah dengan jalur terpanjang di Jawa Timur. Tersedia *guest house* bagi pengunjung yang ingin menginap serta wisata ini dekat dengan hotel dan villa.

2. *Weakness* (Kelemahan)

Wisata Sawah Sumber Gempong ini memiliki *weakness* (kelemahan), yaitu kondisi jalan sekitar yang naik turun dan berkelok-kelok karena terletak di dataran tinggi. Fasilitas kamar mandi serta tempat untuk berteduh juga kurang banyak. Tempat parkir untuk mobil kurang luas serta kurangnya *sign system* di dalam kawasan wisata. Kondisi *sign system* pada kawasan tersebut terlihat seadanya dan tidak terlihat jelas.

3. *Opportunities* (Peluang)

Peluang dari adanya tempat wisata ini, yaitu berpeluang mendatangkan pengunjung dari luar kota, menjadi tempat wisata yang disukai oleh semua kalangan karena menawarkan keindahan alam, *spot* wisata, permainan, *refleksi* serta edukasi. Wisata ini juga berpeluang menjadikan Mojokerto terkenal sebagai kota dengan wisata alam yang menarik.

4. *Threats* (Ancaman)

Ancaman terhadap Wisata Sawah Sumber Gempong, yaitu banyak bermunculan objek wisata baru. Selain itu tempat wisata lain memiliki lahan yang lebih luas.

### Strategi Kreatif

Tema pokok perancangan dalam perancangan *sign system* Wisata Sawah Sumber Gempong ini adalah *Nature and Fun*. Tema ini dipilih untuk menciptakan *image* Wisata Sawah Sumber Gempong yang merupakan tempat yang menawarkan keindahan pemandangan sawah dan pegunungan dengan nuansa alami serta menyenangkan sehingga cocok sebagai tempat bagi keluarga untuk berwisata atau *refreshing*.

Menjadikan Wisata Sawah Sumber Gempong sebagai tempat yang menawarkan keindahan alam berupa pemandangan pegunungan serta hamparan sawah yang luas. Sehingga, tempat ini cocok untuk wisatawan yang ingin berlibur dan ingin menghabiskan waktu di tempat yang jauh dari kebisingan kendaraan.

Wisata Sawah Sumber Gempong memiliki kondisi lingkungan alam yang sejuk, hijau dan jauh dari kebisingan. Wisata ini juga menawarkan kolam pemandian, gubuk sawah, serta berbagai wahana permainan yang dapat dicoba untuk menikmati keindahan pemandangan alam di wisata Sawah Sumber Gempong.

### Konsep Desain

Wisata Sawah Sumber Gempong merupakan tempat wisata yang menawarkan keindahan alamnya. Desain yang memiliki konsep alami atau *natural* merupakan konsep yang dipilih pada perancangan *sign system* ini. Konsep ini dipilih dengan menjadikan unsur alam di sekitar tempat wisata sebagai elemen untuk desain perancangan *sign system* ini. Kesan alami tidak hanya ditunjukkan pada bentuk dan elemen pada desain, namun juga pemilihan bahan untuk *sign system*.

Dalam perancangan ini, akan dibuat 29 piktogram. Visualisasi piktogram dipilih karena mampu mewakili objek yang digambarkan dengan sederhana, sehingga dapat melengkapi informasi yang terdapat dalam *sign system*. Piktogram ini akan menjadi identitas dari *spot* wisata, wahana, dan fasilitas umum serta pendukung yang ada. Hal ini meliputi sumber air, kolam pemandian, kereta sawah, pojok doelanan, pondok pembibitan, makam Mbah Juwok, kolam bebek air, kolam terapi ikan, kuda tunggang, jantra, becak layang, sepeda layang, ATV, musala, toilet, ruang bilas, parkir mobil, parkir motor, loket, galeri UMKM, stan PKL, stan petani, pujasera, *cafe & resto*, *guest house*, dangau sawah. Selain itu piktogram untuk larangan yang memberikan pesan dilarang masuk/mandi di sumber air ini, serta dilarang menangkap/mengambil ikan di kolam ini.

Untuk warna, warna coklat tua dan kuning dipilih dengan memperhatikan tingkat kejelasan informasi pada *sign system*. Coklat tua akan menjadi warna dasar, dan kuning akan menjadi warna untuk tipografi, dan elemen pendukung

lainnya. Jenis huruf yang dipilih pada perancangan ini yaitu huruf yang memiliki tingkat keterbacaan yang jelas. Berikut ini merupakan konsep desain *sign system* yang meliputi warna dan tipografi, yaitu:

1) Warna

Dalam konsep desain ini, warna yang digunakan adalah warna coklat dan kuning. Warna coklat tua dipilih karena merupakan warna yang memberikan kesan alami dan natural. Intensitas warna serta kontras berpengaruh pada tanda dalam hubungan gambar/bidang apapun (Gibson, 2009). Warna coklat tua sendiri merupakan warna hangat dan berdekatan dengan warna merah dalam spektrum yang merupakan warna kontras dari warna hijau. Sehingga warna coklat tua dapat mudah terlihat pada tempat yang bernuansa hijau.

Warna kuning digunakan pada informasi utama serta elemen pendukung yang terdapat pada *sign system*. Warna ini dipilih karena memberikan kesan cerah dan menyenangkan sesuai dengan tempat wisata ini yang menawarkan berbagai spot wisata dan wahana permainan yang menarik. Warna kuning dapat dilihat dengan mudah jika diterapkan pada warna *background* coklat tua. Sehingga wisatawan dapat melihat informasi dengan mudah dan jelas.

		
#42210b	#d8a35d	#ffc000
HSB 24 83 26	HSB 34 57 85	HSB 44 100 100
RGB 66 33 11	RGB 216 163 93	RGB 255 188 0
CMYK 48 73 84 88	CMYK 15 37 73 0	CMYK 0 28 100 0

**Gambar 2** Konsep Warna  
(Sumber: Niagaranti, 2022)

2) Tipografi

Jenis huruf yang dipilih dalam perancangan *sign system* Wisata Sawah Sumber Gempong, jenis font yaitu sans-serif. *Typeface* yang digunakan yaitu Montserrat. Montserrat merupakan font yang memiliki kesan sederhana dan bersih. Font ini memiliki style mulai dari yang tipis hingga tebal. *Typeface* ini dipilih karena memiliki tingkat keterbacaan (*legibility*) yang tinggi. Jenis huruf ini sesuai dengan konsep desain yang dipilih dalam perancangan *sign system* Wisata Sawah Sumber Gempong.



**Gambar 3** Jenis font Montserrat  
(Sumber: Niagaranti, 2022)

3) Referensi Visual

Berikut merupakan referensi visual untuk pembuatan piktoqram pada perancangan *sign system* Wisata Sawah Sumber Gempong ini. Referensi visual ini dipilih berdasarkan visual dari berbagai spot wisata, wahana dan fasilitas di Wisata Sawah Sumber Gempong. Piktoqram yang dibuat berasal dari objek sumber air, kolam pemandian, *camping ground*, pondok pembibitan, makam Mbah Juwok, becak/ sepeda layang, ATV, kolam bebek air, kuda tunggang, kolam terapi ikan, jantra, dangau sawah, musala, toilet, ruang bilas, parkir mobil dan motor, loket, galeri UMKM, stan PKL, pujasera, *guest house*, stan petani, dan jaring ikan.



**Gambar 4** Referensi Visual Piktoqram  
(Sumber: Niagaranti, 2022)

**PROSES PERANCANGAN**

Proses perancangan *sign system* ini melewati pembuatan *thumbnail*, *tightissue*, hingga menentukan desain final. Ukuran, bahan/media serta penerapan grafis juga dipertimbangkan

dalam perancangan *sign system* ini. Desain final menghasilkan 29 pictogram yang diterapkan pada *identification signs*, *directional signs*, *prohibitory signs*, serta *information signs* berupa peta kawasan Wisata Sawah Sumber Gempong Trawas.

Desain final ini menggunakan bahan/media berupa kayu mahoni, kayu jati belanda, serta *sticker* dalam penerapannya. Untuk penerapan grafisnya yaitu berupa *cutting sticker*. Setiap informasi yang tertulis pada *sign system* di kawasan Wisata Sawah Sumber Gempong, menggunakan font Montserrat Bold. Visualisasi untuk perancangan *sign system* ini menggunakan Adobe Illustrator 2021.

*Sign system* tersebut akan diletakkan di tempat-tempat yang telah ditentukan pada kawasan Wisata Sawah Sumber Gempong. Berikut merupakan desain final yang telah dipilih:

### 1) Piktogram

Dihasilkan desain final 29 pictogram yang akan diterapkan pada *sign system* Wisata Sawah Sumber Gempong.



**Gambar 5** Desain Final Piktogram  
(Sumber : Niagaranti, 2022)

### 2) *Identification Signs*

Desain final untuk *identification signs* terbagi menjadi 3 macam desain sesuai dengan pembagian wahana, wisata, serta fasilitas di dalamnya. *Identification signs* ini berfungsi untuk memberikan identitas pada setiap tempat atau bangunan yang terdapat pada kawasan Wisata Sawah Sumber Gempong.



**Gambar 6** Desain Final *Identification Signs*  
Wisata dan Wahana Utama  
(Sumber: Niagaranti, 2022)

Desain final untuk *identification signs* diterapkan pada kawasan Wisata Sawah Sumber Gempong untuk wisata/wahana utama ini memiliki papan yang berukuran 50 cm x 100 cm. Sedangkan untuk penyangganya berukuran 70 cm x 20 cm. Tipografi yang dituliskan yaitu Wisata Sawah Sumber Gempong serta nama wisata/wahana utama. Warna coklat digunakan untuk papan, tulisan Wisata Sawah Sumber Gempong serta penyangganya. Warna kuning diterapkan pada pictogram, nama wahana/wisata, serta elemen tambahan pada papan. *Identification signs* ini merupakan *free standing signs* dan akan di letakkan di dekat *spot* wisata.



**Gambar 7** Desain Final *Identification Signs*  
Wisata dan Wahana Pendukung  
(Sumber : Niagaranti, 2022)

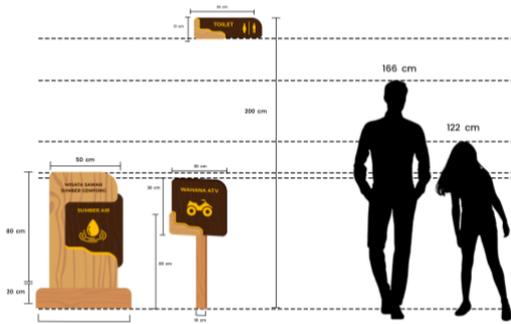
Desain final untuk *identification signs* diterapkan pada kawasan Wisata Sawah Sumber

Gempong untuk wisata/wahana pendukung ini memiliki papan berukuran 30 cm x 30 cm. Sedangkan untuk penyangganya berukuran 10 cm x 80 cm. Tipografi yang dituliskan yaitu nama wisata/wahana utama. Warna coklat digunakan untuk papan serta penyangganya, dan warna kuning diterapkan pada pictogram, nama wahana/wisata, serta elemen tambahan pada papan. *Identification signs* ini merupakan *free standing signs* dan akan diletakkan di dekat spot wisata.



**Gambar 8** Desain Final *Identification Signs* Fasilitas Umum dan Pendukung (Sumber : Dok. Penulis 2022)

Desain final untuk *identification signs* diterapkan pada kawasan Wisata Sawah Sumber Gempong untuk fasilitas umum dan pendukung ini memiliki papan yang berukuran 40 cm x 15 cm. Tipografi yang dituliskan yaitu nama fasilitas umum dan pendukung. Warna coklat digunakan untuk papan serta penyangganya, dan warna kuning diterapkan pada pictogram nama fasilitas, serta elemen tambahan pada papan. *Identification signs* ini merupakan *wall signs* dan akan diletakkan di tembok bangunan.

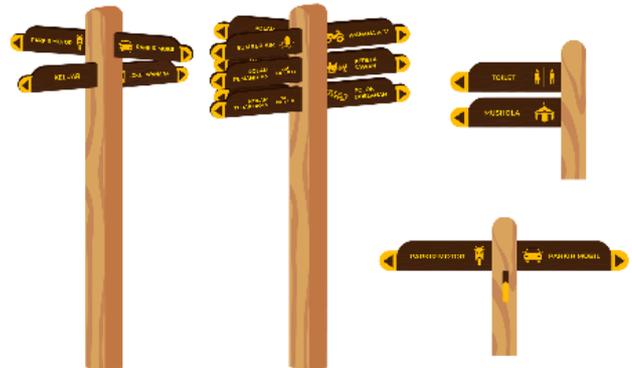


**Gambar 9** Desain Final *Identification Signs* Fasilitas Umum dan Pendukung (Sumber : Niagaranti, 2022)

### 3) *Directional Signs*

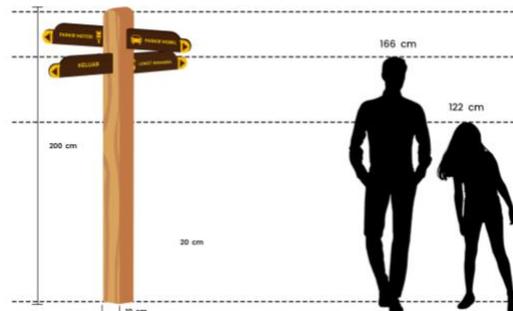
*Directional signs* dalam perancangan sign system ini berfungsi untuk membantu wisatawan dalam menemukan atau mengakses tempat-tempat pada kawasan Wisata Sawah Sumber Gempong. Desain final *directional signs* ditempatkan pada 5

titik yang merupakan persimpangan jalan serta lokasi yang sulit untuk diakses.



**Gambar 10** Desain Final *Directional Signs* (Sumber : Niagaranti, 2022)

Desain final untuk *directional signs* diterapkan pada kawasan Wisata Sawah Sumber Gempong ini memiliki papan yang berukuran 45 cm x 12 cm. Sedangkan untuk penyangganya berukuran 10 cm x 200 cm. Tipografi yang dituliskan yaitu nama wisata, wahana, atau fasilitas. Warna coklat digunakan untuk papan serta penyangganya, dan warna kuning diterapkan pada pictogram, nama tempat tujuan, serta *background* dari arah panah. *Directional signs* ini merupakan *free standing signs* dan akan diletakkan di persimpangan jalan.



**Gambar 11** Desain Final *Directional Signs* (Sumber : Niagaranti, 2022)

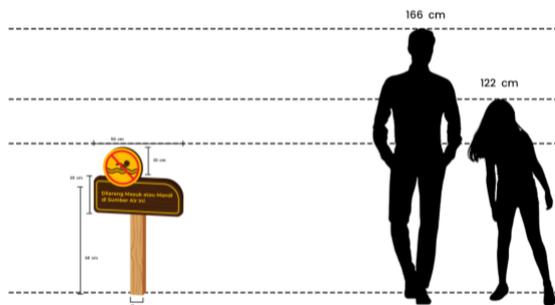
### 4) *Prohibitory Signs*

Desain final dari *prohibitory signs* akan diletakkan di dekat sumber air serta kolam dan aliran air yang terdapat ikan di dalamnya. *Prohibitory signs* ini berfungsi agar wisatawan mengetahui tentang larangan-larangan yang berlaku sehingga meminimalisir hal-hal yang tidak diinginkan.



**Gambar 12** Desain Final *Prohibitory Signs*  
(Sumber : Niagaranti,2022)

Desain final untuk *prohibitory signs* diterapkan pada kawasan Wisata Sawah Sumber Gempong ini memiliki papan papan yang berukuran 50 cm x 20 cm. Sedangkan untuk penyangganya berukuran 10 cm x 80 cm. Tipografi yang dituliskan yaitu informasi larangan yang berlaku. Warna coklat digunakan untuk papan serta penyangganya, dan warna kuning diterapkan pada pictogram, nama wahana/wisata, serta garis tambahan yang terdapat pada papan. *Prohibitory signs* ini merupakan *free standing signs* dan akan diletakkan di persimpangan jalan.



**Gambar 13** Desain Final *Prohibitory Signs*  
(Sumber : Niagaranti, 2022)

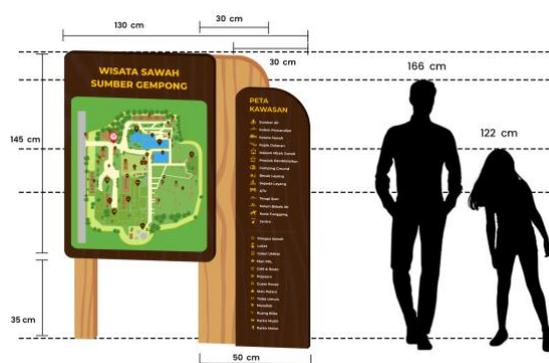
### 5) *Information Signs*

Desain final *information signs* berupa peta kawasan Wisata Sawah Sumber Gempong akan diletakkan pada lokasi yang dilalui wisatawan ketika mereka memasuki tempat wisata ini. Hal ini bertujuan agar wisatawan dapat mengetahui informasi di dalamnya sebelum menentukan lokasi yang akan mereka kunjungi.



**Gambar 14** Desain Final Piktogram *Information Signs* Peta Kawasan  
(Sumber : Niagaranti, 2022)

Desain final untuk *information signs* berupa peta kawasan diterapkan ini memiliki ukuran keseluruhan yaitu 130 cm x 180 cm. Tipografi yang dituliskan yaitu Wisata Sawah Sumber Gempong dan keterangan dari peta kawasan. Warna coklat digunakan untuk papan serta penyangganya, dan warna kuning diterapkan pada pictogram, tulisan Wisata Sawah Sumber Gempong, serta keterangan peta kawasan. *Information signs* ini merupakan *free standing signs* dan akan diletakkan di dekat area masuk tempat wisata.



**Gambar 15** Desain Final Piktogram *Information Signs* Peta Kawasan  
(Sumber : Niagaranti, 2022)

### Penerapan *Sign System* Wisata Sawah Sumber Gempong

Desain final dari *sign system* yang telah dipilih kemudian dapat diterapkan pada lokasi baik itu tempat spot wisata, wahana permainan, serta fasilitas umum dan pendukung yang ada di

Wisata Sawah Sumber Gempong. *Sign System* ini diletakkan pada tempat-tempat yang mudah dilihat sehingga wisatawan dapat membaca informasi atau pesan pada *sign system* tersebut dengan mudah. Berikut merupakan penerapan *sign system* pada Wisata Sawah Sumber Gempong.



**Gambar 16** Penerapan *Identificational Sign* Wisata dan Wahana Utama Kolam Pemandian (Sumber: Niagaranti, 2022)

Berikut merupakan penerapan *identificational signs* yang ditempatkan pada salah satu spot wisata utama Wisata Sawah Sumber Gempong yaitu kolam pemandian. *Identificational signs* ini diletakkan di tempat yang mudah dilihat oleh wisatawan.



**Gambar 17** Penerapan *Identificational Sign* Wisata dan Wahana Pendukung Kolam Bebek Air (Sumber: Niagaranti, 2022)

Berikut merupakan penerapan *identificational signs* yang ditempatkan pada salah satu wahana utama pendukung di Wisata Sawah Sumber Gempong yaitu kolam pemandian. *Identificational signs* ini diletakkan di tempat yang mudah dilihat oleh wisatawan.



**Gambar 18** Penerapan *Identificational Sign* Fasilitas Umum dan Pendukung Ruang Bilas (Sumber: Niagaranti, 2022)

Berikut merupakan penerapan *identificational signs* yang ditempatkan pada salah satu fasilitas utama di Wisata Sawah Sumber Gempong yaitu ruang bilas. *Identificational signs* ini diletakkan di atas pintu agar dapat dilihat dengan mudah wisatawan.



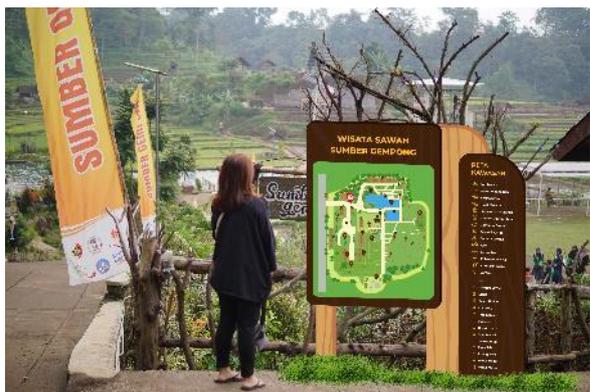
**Gambar 19** Penerapan *Directional Sign* (Sumber: Niagaranti, 2022)

Berikut merupakan penerapan *directional signs* yang ditempatkan pada salah satu titik yaitu di dekat jalan masuk, parkir motor dan parkir mobil.



**Gambar 20** Penerapan *Prohibitory Sign*  
(Sumber: Niagaranti, 2022)

Berikut merupakan penerapan *prohibitory signs* yang berisi larangan memasuki atau mandi di sumber air. *Prohibitory signs* ditempatkan di dekat sumber air di Wisata Sawah Sumber Gempong. Dalam penempatannya, *prohibitory signs* tidak ditempatkan pada lokasi yang memiliki tanaman yang tinggi di dekatnya, agar *prohibitory signs* ini dapat terlihat dengan jelas oleh wisatawan.



**Gambar 20** Penerapan *Information Sign*  
Peta Kawasan  
(Sumber : Niagaranti, 2022)

Berikut merupakan penerapan *informations signs* berupa peta kawasan Wisata Sawah Sumber Gmepong yang ditempatkan di dekat jalan atau pintu masuk. Penempatan *information signs* ini bertujuan, agar wisatawan dapat langsung melihat peta kawasan ini ketika memasuki kawasan wisata.

## SIMPULAN DAN SARAN

Perancangan *sign system* ini telah menghasilkan 29 pictogram yang diterapkan ke dalam *identificational signs*, *directional signs*, *prohibitory signs*, serta *information signs* (peta kawasan). Berdasarkan permasalahan mengenai kondisi *sign system* wisata tersebut yang belum berfungsi dengan baik, maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan serta memvisualisasikan konsep dan proses perancangan *sign system* yang komunikatif dan sesuai dengan tema konsep wisata tersebut.

Perancangan *sign system* yang baru ini mendapatkan respon positif dari pihak pengelola tempat Wisata Sawah Sumber Gempong. *Sign system* ini diharapkan mampu membantu wisatawan untuk mengakses tempat serta fasilitas yang tersedia ketika *sign system* ini diterapkan di kawasan Wisata Sawah Sumber Gempong.

Selama proses perancangan ini dilakukan, masih banyak kekurangan. Diharapkan penelitian ini dapat disempurnakan hingga mencapai tahap uji coba oleh penelitian lain di waktu mendatang.

## REFERENSI

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Bumdesaketapanrame.com. (2021). “Sumber Gempong Wisata Edukasi Alam dan Pertanian” diunduh pada Tanggal 21 Maret 2022, dari <http://www.bumdesaketapanrame.com/2021/03/sumber-gempong-wisata-edukasi-alam-dan.html>
- Calori, Chris & Vanden-Eynden, D. 2015. *Signage and Wayfinding Design: Signage and Wayfinding Design : A Complete Guide To Creating Environmental Graphic Design Systems*. Canada: John Wiley & Sons
- ColorPsychology.org. (2021). “*The Basics of Color Psychology*” diunduh pada tanggal 31 Mei 2022, dari <https://z-lib.org/>
- Cornelia, Meggie. (2017). “Pengertian Desain Komunikasi Visual (DKV)” diunduh pada Tanggal 21 Maret 2022, dari <https://makintahu.com/pengertian-desain-komunikasi-visual-dkv/>

- Gibson David. 2009. *The Wayfinding Handbook*. New York: Princeton Architectural Press
- Entrepreneur Asia Pacific. (2022). "Unique Selling Proposition " diunduh pada Tanggal 29 Mei 2022 , dari <https://www.entrepreneur.com/encyclopedia/>
- Hardani. 2020. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group.
- Ibnu, Yusril. (2021). "Pengertian Serta Pemahaman Sign System Menurut Para Ahli" diunduh pada Tanggal 21 Maret 2022, dari <https://www.portaldekave.com/>
- Julianto. 2010. Sign System dalam DKV diunduh pada Tanggal 21 Maret 2022, dari [http://www.ramakertamukti\\_wordpress.com](http://www.ramakertamukti_wordpress.com)
- Fisk, John. 1990. *Introduction to Communication Studies (Studies in Culture and Communication)*. New York: Routledge.
- Kusrianto. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi Offset
- Morioko, Adams dan Terry Stone. 2008. *Color Design Workbook A Real World Guide to Using Color in Graphic Design*. Beverly: Rockport Publisher.
- Oppara, Eddie dan John Cantwell. 2014. *Best Practices for Graphic Designers, Color Works: Right Ways of Applying Color in Branding, Wayfinding, Information Design, Digital Environments and Pretty Much Everywhere Else*. Beverly: Rockport Publisher.
- Repi, Alfryan Tribuana P, Sandi Justitia Putra, & Danang Adi Wiratama. 2020. "Perancangan Sign System Pada Desa Sade Lombok Tengah". *Jurnal Desain dan Seni Universitas Mercu Buana*, Vol. 7 No. 3.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfa.
- Zamroni, Mochammad Zacky & Asidigisianti Surya Patria. 2019. "Perancangan Sign System Wana Wisata Padusan Pacet Mojokerto". *Jurnal Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya*, Vol. 7 No. 1.