



PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN*
WISATA AGRO WADUK SIDODADI SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN KUNJUNGAN WISATA

TUGAS AKHIR



Oleh:

Wahyu Rimadhani

15420100038

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

**PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN
WISATA AGRO WADUK SIDODADI SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN KUNJUNGAN WISATA**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan



Program Sarjana Desain

**UNIVERSITAS
Dinamika**
Oleh:

Nama : Wahyu Rimadhani
NIM : 15420100038
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

Tugas Akhir

**PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN
WISATA AGRO WADUK SIDODADI SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN KUNJUNGAN WISATA**

Dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Rimadhani

NIM : 15420100038

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahasan

Pada: Kamis , 20 Februari 2020

Susunan Dewan Pembahasan

Pembimbing:

- I. Siswo Martono, S.Kom., M.M
NIDN: 0726027101
- II. Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA
NIDN: 0720028701

Pembahasan :

- Karsam, MA., Ph.D
NIDN: 0705076802



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana



SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :
Nama : Wahyu Rimadhani
NIM : 15420100038
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informasi
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : **PERANCANGAN ENVIROMENTAL
GRAPHIC DESIGN WISATA ARGO
WADUK DIDODADI SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN KUNJUNGAN
WISATA**

Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyutujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pengkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.

Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.



LEMBAR MOTO



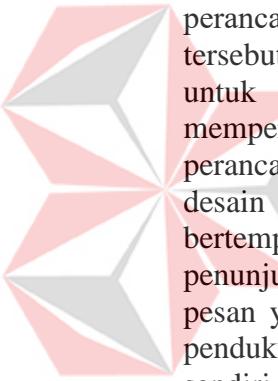
“Jadilah Manusia yang bisa memanusiakan Manusia sebagai Manusia”

LEMBAR PERSEMPAHAN



Karya ini saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta serta paman yang sudah seperti orang tua saya dan tak lupa Urifan yang selalu mendukung dan membantu saya dalam perancangan ini

ABSTRAK



Wisata Waduk Sidodadi merupakan wisata agro yang berada di jawa yang terletak di jalan Lintas Selatan KM 1 Desa Karangharjo Glenmore Banyuwangi dibangun pada tahun 2015 dan diresmikan pada tanggal 13 januari 2016. Pada awal pembangunannya waduk ini diperuntukan sebagai tempat penampungan air yang digunakan untuk mengairi tanaman tebu di Afdeling Sidodadi kemudian berbenah dengan menambahkan wahana permainan anak. Namun sangat disayangkan wisata ini hanya mengalami peningkatan pada awal pembukaan saja dan menurun drastis hingga saat ini. Wisata ini mengalami penurunan karena kurangnya media pendukung yang mempermudah wisatawan dalam mengunjungi Wisata ini, Oleh Karena itu tujuan dari Perancangan *Enviromental Graphic Design* guna menyampaikan Informasi dan meningkatkan persepsi Pengunjung untuk meningkatkan jumlah kunjungan ke Wisata ini. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah perancangan secara procedural dengan pendekatan kualitatif sebagai dasar penyusunan. Dengan tahapan Merumuskan Latar Belakang dan menetapkan tujuan perancangan, mengumpulkan data melalui metode pengumpulan yang telah ditentukan. Konsep yang digunakan dalam perancangan adalah “*awereness*” yang berarti kesadaran yang mana kesadaran tersebut dapat prupa kesadaran informasi yang di dapat oleh wisatawan sehingga untuk menunjukkan hasil desain EGD WIstata Waduk Sidodadi dapat mempermudah pengunjung untuk memahami informasi yang disajikan. Pada perancangan ini media utama yang digunakan ialah *Guide map*, yang berupa desain denah lokasi wisata yang akan diletakan di pintu masuk setelah parkir bertempat di lokasi parkiran *Wayfinding* merupakan penunjuk jalan yang bersisi penunjuk arah lokasi yang dituju *dan Signage* di desain dengan simple bertujuan pesan yang akan di sampaikan dapat mengena ke pengunjung selain itu media pendukungnya adalah Gantungan kunci yang diambil dari desain logo WWS itu sendiri, dan desain brosur berupa Denah lokasi *portable* mudah di bawa kemana-mana sehingga memudahkan wisatawan menemukan lokasinya.

Kata Kunci: *Enviromental Graphic Design*, Wisata Waduk Sidodadi, Perancangan, *Signage*

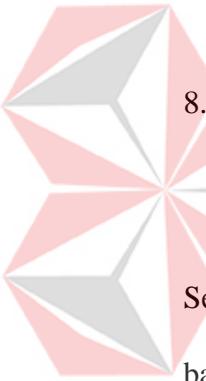
KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karenaa berkat rahmat dan ridhoNya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan *Enviromental Graphic Design* ” untuk memenuhi gelar Sarjana Desain pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika.

Penulisan Tugas Akhir ini tidak akan sepenuhnya berhasil tanpa adanya sumbangaan pikiran tenaga serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang membantu dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Ayah dan Mama selaku kedua orang tua tercinta peneliti yang memberikan dukungan doa dan materi yang mendukung keberhasilan pembuatan Tugas Akhir ini
2. Urifan selaku sahabat tercita peneliti yang selalu membeikan dukungan dan menyemangati penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
3. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan untuk menempuh pembelajaran di program studi S1 Desain Komunikasi Visual.
4. Siswo Martono, S.,Kom. M.M. selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan kelancaran dalam studi maupun proses penggerjaan Tugas Akhir.

- 
5. Karsam, MA.,Ph.D selaku Dosen Pengaji Tugas Akhir yang telah membantu kelancaran proses pembuatan Tugas Akhir
 6. Siswo Martono, S.,Kom. M.M. selaku Dosen Pembimbing I serta Dhika Yuan Yurisma, M.Ds., ACA selaku Dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan kepada penulis hingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
 7. Segenap Staff PTPN XII yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penulis mendapatkan data-data seputar Wisata Waduk Sidodadi serta data-data lainnya yang digunakan untuk menunjang perancangan Tugas Akhir ini.
 8. Serta Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dukungan kepada peneliti selama ini.
- Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan. Akhir kata, peneliti mohon maaf bila ada kesalahan atau kekurangan dalam penulisan, terima kasih.

Surabaya, Februari 2020

Penulis

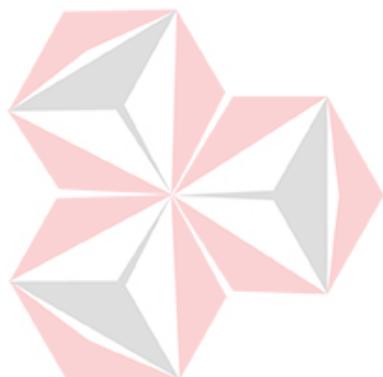
DAFTAR ISI

ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang masalah.....	1
2.1 Rumusan Masalah	4
3.1 Batasan Masalah.....	4
4.1 Tujuan.....	4
5.1 Manfaat.....	5
5.1.1 Manfaat Teoritis.....	5
5.1.2 Manfaat Praktis.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Terdahulu	6
2.2 Enviromental Graphic Design	7
2.3 Prinsip Desain.....	7
3.2.1 Warna.....	9
3.2.2 Layout.....	9
3.2.3 Tipografi	10
3.3 Wisata.....	12
3.2.1 Wisata Agro.....	12
3.2.2 Wisata Agro Sidodadi.....	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Metodologi Penelitian	14
3.2 Unit Analisis.....	15
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	15
3.2.2 Subyek Penelitian.....	15
3.2.3 Objek Penelitian.....	15
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	15
3.3.1 Observasi.....	16
3.3.2 Wawancara.....	16



3.3.3	Dokumentasi	17
3.4	Teknik Analisis Data	18
3.4.1	Reduksi Data.....	18
3.4.2	Penyajian Data	18
3.4.3	Penarikan Kesimpulan	19
3.5	Metode Perancangan	20
BAB IV PEMBAHASAN	21
4.1	Hasil Pengumpulan Data	21
4.1.1	Hasil Observasi	21
4.1.2	Hasil wawancara	21
4.1.3	Hasil Dokumentasi.....	23
4.1.4	Hasil Studi Literatur.....	24
4.2	Analisa Data	25
4.2.1	Reduksi data.....	25
4.2.2	Penyajian data	26
4.2.3	Kesimpulan	26
4.3	Konsep dan Keyword	27
4.3.1	Analisa Strength,Weakness,Opportunities, Threath (SWOT).....	27
4.3.2	Analisa Segmenting,Targeting,Positioning (STP)	29
4.3.3	Analisa Unique Selling Preposition (USP)	30
4.3.4	Key Communication Message (KCM).....	30
4.4	Perancangan kreatif	32
4.4.1	Tujuan Kreatif.....	32
4.4.2	Strategi Kreatif.....	32
4.4.3	Tipografi.....	33
4.4.4	Warna	33
4.5	Perancangan Media	34
4.5.1	Tujuan Media	34
4.5.2	Strategi Media	34
4.6	Perancangan Karya.....	35
4.6.1	Perancangan Media utama	35
4.6.2	Perancangan Media Pendukung	37
4.7	Implementasi Design	37
4.7.1	Implementasi Desain Media Utama	37
4.7.2	Implementasi Media pendukung	38

BAB V PENUTUP.....	41
5.1 Kesimpulan.....	41
5.2 Saran.....	41
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	43
Lampiran	44



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur perancangan	20
Gambar 4.1 Lokasi wahana Wisata Waduk Sidodadi	23
Gambar 4.2 Lokasi Waduk Sidodadi	24
Gambar 4.3 Typografi	33
Gambar 4.4 Palet Warna perancangan	34
Gambar 4.5 Sketsa Media Utama	35
Gambar 4.6 Guide Map	37
Gambar 4.7 wayfinding dan signage	38
Gambar 4.8 Implementasi Media pendukung	39



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar kunjungan wisatawan WWS dari Tahun 2015	2
Tabel 4.1 Analisa SWOT.....	27
Tabel 4.2 Key Communication Message	31



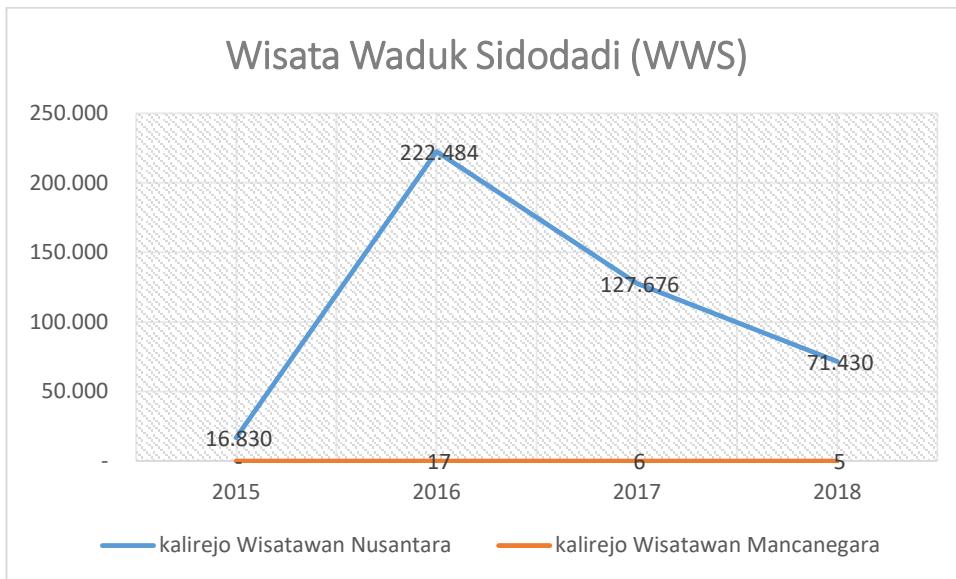
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang masalah

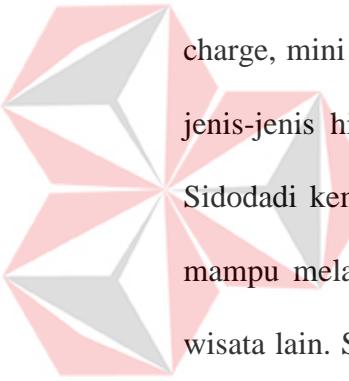
Wisata Waduk Sidodadi (WWS) merupakan milik PTPN XII kebun Kalirejo yang mana di bawah naungan Rollas Wisata Agro yang berada di kabupaten Banyuwangi, terletak di jalan Lintas Selatan KM 1 Desa Karangharjo Glenmore Banyuwangi dibangun pada tahun 2015, dan diresmikan pada tanggal 13 Januari 2016. Pada awal pembangunannya waduk ini diperuntukan sebagai tempat penampungan air yang digunakan untuk mengairi tanaman tebu di Afdeling sidodadi kemudian berbenah dengan menambahkan wahana permainan anak, tempat untuk bersantai (gazebo) dan juga tempat makan, sehingga saat ini waduk Sidodadi terkenal dengan Wisata Waduk Sidodadi WWS ini terhitung sangat menarik karena banyak sekali wahana-wahana permainan yang disediakan antara lain bebek air, perahu dayung, truck kayu, flaying fox, atv, motorcharge, minitrail, buggy, selain terkenal wahana airnya WWS juga terkenal akan wisata edukasinya yakni petik buah naga, petik coklat dan edukasi penanaman budidaya kopi dan coklat. Akan tetapi hal tersebut hanya menarik wisatawan diawal peresmian Wisata Waduk Sidodadi.

Tabel 1.1. Daftar kunjungan Wisatawan Wisata waduk sidodadi Dari Tahun 2015 sampai 2018



(Sumber : Data olahan perancang berdasarkan arsip PTPN XII, 2019)

Berdasarkan data di atas, menyimpulkan bahwa kebun kalirejo mengalami penurunan yang mana terdapat wisata waduk sidodadi (WWS) penurunan tersebut disebabkan oleh kurangnya papan informasi yang terdapat di dalam wisata waduk sidodadi tersebut selain itu minimnya *signage* yang dapat menunjukan lokasi atau informasi yang di butuhkan oleh wisatawan. Selain itu kurangnya informasi layaknya *guide map* di lokasi wisata yang luas sekali, sehingga wisatawan kebingungan saat berkunjung di lokasi tersebut dan kesulitan menemukan lokasi yang tepat untuk wahana yang dituju sehingga wisatawan harus keliling area wisata ini terlebih dahulu untuk mengetahui lokasi yang di inginkan selain itu ketidak ada nya *signage* di dalam wisata tersebut membuat wisatawan kerap mengunjungi spot lokasi yang sama dan melewati spot lokasi yang menarik, sehingga menimbulkan bingung wisatawan yg berkunjung dikarenakan ketidakadaan petunjuk yang ada di lokasi wisata tersebut.



Dalam buku Komunikasi teori dan praktek 2 dijelaskan bahwa posisi sebuah produk apabila dihubungkan dengan situasi pasar dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu: (1) Pionering Stage (tahap perintisan); (2) Competitive Stage (tahap persaingan); dan (3) Retentive Stage (tahap peningkatan) (Astrid S. Susanto, 1989:50). Pada awal dibuka wisata ini adalah satu-satunya wisata agro yang dikelola oleh BUMN yaitu PTPN XII yang mencakup dua wisata agro berupa pembelajaran pengolahan bidang pertanian meliputi kopi, karet, tebu, kakao, buah naga. Selain itu juga bisa memetik buah naga dan cokelat serta atraksi air berupa perahu dayung, bebek air dan atraksi transportasi mengelilingi perkebunan dengan truck kayu. Selain atraksi terdapat juga wana flying fox, atv, motor charge, mini trail, buggy. Tapi seiring berkembangnya teknologi juga tempat dan jenis-jenis hiburan lain yang lebih menarik minat pengunjung, Wisata Waduk Sidodadi kembali berada dalam tahap persaingan dimana pihak pengelola harus mampu melakukan inovasi dan perbaikan fasilitas agar tidak tertinggal dengan wisata lain. Sebagai tempat hiburan dengan sejarah lama tentunya Wisata Waduk Sidodadi memiliki salah satunya, fasilitas EGD yang berguna untuk membantu pengunjung akan kebutuhan informasi berbasis visual. Tentu seiring berjalannya waktu, kualitas dari fasilitas EGD tersebut haruslah mengalami peningkatan. Kurang baiknya fasilitas EGD dalam bentuk system penandaan dan peletakan lingkungan akan mengakibatkan lemahnya eksebilitas pengunjung, sehingga terciptalah kebingungan visual. Dimaksudkan kebingungan visual disini adalah kurangnya expected image (bayangan) untuk kemudian dicocokan dengan persepsi kondisi lingkungan yang didapat dari pengamatan individu. Persepsi pengunjung dapat mempengaruhi tingkat kunjungan ke suatu tempat.

Oleh karena itu dapat di simpulkan permasalahan yang ada adalah kurangnya petunjuk, penyampaian informasi singkat yang dapat memberi tahu wisatawan akan informasi yang dibutuhkan maka perancang disini merancang EGD atau Environmental Graphic Design meliputi kebutuhan pengunjung akan aksebilitas informasi berbasis visual, yakni: *Wayfinding system* dimana termasuk di dalamnya pembuatan *directional information sign* dan destination *identification sign* WWS.

2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan Uraian latar belakang di atas, maka dapat di rumuskan permasalahan yaitu, bagaimana merancang *environmental graphic design* wisata edukasi waduk sidodadi sebagai upaya meningkatkan kunjungan wisata.

3.1 Batasan Masalah

Berdasarkan paparan rumusan masalah diatas maka di tentukan batasan – batasan permasalahan sehingga laporan ini dapat lebih fokus dan tidak meluas. Batasan masalah tersebut sebagai berikut:

1. Perancang hanya membahas tentang *Environmental Graphic Design* wisata waduk sidodadi yang meliputi *wayfinding system*, *directional information sign* berupa *guide map*.
2. Media pendukung yakni : X-Banner, gantungan kunci, stiker, brosur.

4.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan *Environmental Graphic Design* wisata waduk sidodadi sebagai upaya peningkatkan jumlah kunjungan wisata edukasi berbasis perkebunan ialah :

- 1 Untuk merancang *environmental graphic design* dari Wisata Agro Waduk sidodadi sebagai upaya meningkatkan jumlah kunjungan wisata.
- 2 Untuk merancang *environmental graphic design* dari Wisata Agro Waduk sidodadi meliputi *wayfinding system, directional information sign* berupa *guide map*.

5.1 Manfaat

Hasil dari perancangan *Enviromental Graphic Design* wisata waduk sidodadi sebagai upaya meningkatkan kunjungan wisata air yang dikolaborasikan dengan wisata edu yang berbasis perkebunan harapan perancang ialah :

5.1.1 Manfaat Teoritis

1. Membantu pendidikan khususnya bidang pariwisata dapat dijadikan refrensi akademik keilmuan pariwisata
2. Dapat menjadi refrensi penlitri lain atau perancang desain yang akan melanjutkan media promosi.

5.1.2 Manfaat Praktis

1. Diharapkan dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisata yang ada di masing-masing unit wilayah
2. Dengan adanya perancangan perancangan *Enviromental Graphic Design* wisata waduk sidodadi ini dapat menambah *aware* masyarakat daerah sekitar banyuwangi maupun daerah lain untuk mengetahui dan mengenal wisata waduk sidodadi yang mana wisata air yang dikolaborasikan dengan wisata edu yang berbasis perkebunan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian oleh Prillia Asmaraning Savitri yang berjudul “*Perancangan Media Environmental Graphic Design Untuk Meningkatkan Jumlah Pengunjung Taman Remaja Surabaya*” menjelaskan bagaimana medesain environmental graphic design Taman Remaja Surabaya ditujukan sebagai upaya mengoptimalkan media informasi di Taman Remaja Surabaya dengan Konsep desain yang digunakan adalah “Modern, colorful dan playful” yang bertujuan untuk memusatkan peran target sekunder yaitu orang tua/wali sebagai pembimbing anak-anak mereka yang merupakan target utama dalam menyerap segala informasi berbasis visual selama berada di lingkungan TRS. Perbedaan pada perancangan Prillia Asmaraning Savitri adalah mendesain wayfinding system, directional information sign dan destination identification sign serta decorative and interactive sign yang ada di Taman Remaja Surabaya sebagai upaya untuk meningkatkan jumlah pengunjung Taman Remaja Surabaya, sedangkan penelitian tugas akhir yang penulis akan kerjakan nantinya adalah mendesain environmental graphic design untuk Wisata Waduk Sidodadi, serta penulis nantinya bertujuan untuk turut serta dalam memajukan dan memperkenalkan sektor pariwisata yang ada di Kabupaten Sidoarjo.

2.2 Enviromental Graphic Design

Environmental Graphic design (EGD) atau grafis lingkungan, yakni sebuah hubungan antara dua atau lebih ilmu, yakni desain grafis, arsitektur, desain interior, arsitektur *landscape* dan desain industry untuk membentuk dan mengorganisir lingkungan agar lebih layak ditempati melalui serangkaian tanda dan symbol secara visual yang dapat di mengerti dan di pahami oleh masyarakat luas. Ruang lingkup EGD meliputi *wayfinding system , Exhibition system, signage, informasi design , pictogram dan placemaking* (Hutajulu, 2018:23)

2.3 Prinsip Desain

Dalam desain dikenal dengan prinsip-prinsip desain untuk dipergunakan sebagai panduan kerja maupun sebagai konsep desain. Andaipun desainer tidak memperhatikan prinsip tersebut biasanya ada tujuan tertentu yang ingin di capai ketika mengabaikan pakem karena ingin menarik perhatian audiencenya dan tampil beda dengan eye-grabber yang tidak biasa dan dramatis (Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds dan Drs. I Gusti Nyoman Widnyana, M.Erg, 2014: 47).

Tentunya prinsip-prinsip ini adalah:

1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan atau balance adalah pembagian yang sama, baik secara visual maupun optik. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek dibagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Yang mana dibagi 2 pendekatan yaitu :

- a. formal balance yaitu dengan membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara. stabil kokoh seimbang kiri-kanan

- b. informal balance yaitu tidak sama antara sisi kiri dan sisi kanan, namun terasa seimbang.

2. Tekanan (*Emphasis*)

Dalam desain dikenal istilah focal point yaitu penonjolan salah satu elemen visual dengan tujuan menarik perhatian. Cara untuk menonjolkan elemen desain yaitu :

- a. Kontras

dengan menunjukkan kontras antara objek yang dianggap penting dengan objek lain disekelilingnya

- b. Isolasi

Focal point juga dapat diciptakan dengan cara memisahkan objek dari kumpulan objek yang lain. Secara visual objek yang terisolasi akan lebih menarik perhatian.

- c. Penempatan Objek

Objek yang ditempatkan ditengah bidang atau pusat garis perspektif akan menjadi focal point. Penonjolan elemen hendaknya bukan sekedar memperbesar foto atau menggemukkan huruf, namun perlu disesuaikan dengan elemen visual yang lain.

3. Irama

Irama adalah gerak pengulangan atau gerak mengalir teratur, terus menerus. Irama juga pola layout yang dibuat dengan cara menyusun elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi akan menimbulkan kesan statis, kalem dan mungkin membosankan, karena hanya menyusun elemen secara berulang dan tanpa ada

perubahan (konsisten). Variasi adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran dan posisi.

4. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip yang menekankan pada keselarasan dari unsur-unsur yang disusun baik dalam wujudnya maupun dalam kaitannya dengan ide yang melandasi. Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis, ada kesatuan antara tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur yang lain. Kesatuan dicapai dengan cara mengulang warna, bidang, garis atau elemen.

3.2.1 Warna



UNIVERSITAS
Dinamika

Warna adalah unsur dalam grafis yang dapat memberikan dampak psikologis kepada orang yang melihatnya dimana efek sebuah warna dan komposisinya ditentukan oleh situasi dan lingkungan. Warna akan mengeluarkan kekuatan tersendiri dan nilai – nilai kepentingan sebuah warna dalam komposisi tidak akan berdiri sendiri (Pujiriyanto,2005:43) Warna welcoming merupakan warna yang yang dapat digunakan untuk membuat signage, wayfinding karena warna tersebut memiliki daya Tarik (eye-catching) sehingga , jika di implementasikan kedalam EGD dapat mengalihkan fokus pengunjung terhadap sign yang ada (

3.2.2 Layout

Layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Mlayout adalah salah satu proses/tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya. Namun definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu

sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa mlayout itu sama dengan mendesain. Proses membuat layout adalah merengkaikan unsur-unsur tertentu menjadi susunan yang baik dan dapat mencapai tujuan tertentu (*Surianto Rustan, 2014: 1*).

3.2.3 Tipografi

Typhography merupakan salah satu elemen yang penting dalam desain, yaitu sebagai pelengkap pada desain. Tipografi (*Typography*) menurut Roy Brewer (1971) dapat memiliki pengertian luas yang meliputi penataan dan pola halaman, atau setiap barang cetak. Atau dalam pengertian lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan dan berbagai hal bertalian pengaturan baris-baris susun huruf (*Typeset*), tidak termasuk ilustrasi dan unsur-unsur lain bukan susun huruf pada pada halaman cetak. *Typhography* yang sama artinya dengan *Visual Language* ini memiliki tahapan yang harus dilalui, sebagai berikut :

1. Pengenalan Anatomi Huruf.

Kita tidak mungkin dapat menilai seseorang itu cantik atau jelek, kalau kita tidak tahu apa itu wajah. Dan kita juga tidak bisa menilai seseorang itu anggun dan menarik, kalau kita tidak tahu apa itu tangan, kaki, badan, dsb. Begitu juga dengan Tipografi, Anda tidak mungkin dapat mengenali dengan baik sifat-sifat huruf yang akan Anda gunakan apabila Anda tidak mengetahui unsur-unsur yang membentuknya (*Roy Brewer, 1971*).

2. Pengenalan Bentuk dan Penerapannya pada Publikasi.

Pemakaian baris-baris teks lalu disusun dalam format tertentu. Memberi efek pada tulisan dengan benar. Mengatur jarak antar huruf, jarak antar baris dan sebagainya sehingga tulisan dapat dibaca dengan baik oleh publik. Mengatur besar

kecilnya tulisan yang sesuai. Mengatur perataan yang proporsional sesuai dengan sifat materi yang akan disampaikan dan sebagainya (*Roy Brewer, 1971*).

3. *Mempelajari Legibility Teks dalam Publikasi.*

Ada berbagai jenis keluarga tulisan (*Typeface*) dan penempatan huruf sesuai dengan citra yang akan ditampilkan. Eksperimen sangat diperlukan untuk menempa keahlian pada tahap ini.

Menurut Adi Kusrianto (2007: 45) ada beberapa juta (*Typeface*) yang sudah beredar di pasaran, maka sejak dulu para ahli tipografi mengelompokan sesuai dengan kriteria masing-masing, sehingga dapat dikenali dan dikelompokan dengan baik. Berikut ini beberapa poin utama sesuai bentuk anatomici, dengan harapan dapat membantu pembaca mengenalinya dan diapresiasikan secara benar sesuai dengan fungsinya :

Tipografi Sans-Serif

Jenis huruf *Sans-serif* adalah jenis huruf yang tidak memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf seperti ini lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern. Contoh font yang digolongkan kepada *Sans-serif* adalah : *Helvetica* (1957), *Arial*, *Futura*, *Avant Garde*, *Bitstream Vera Sans*, *Century Gothic* dan *myriad Pro*

Pada perancangan ini menggunakan Tipografi *Sans-Serif* Yang mana memiliki sifat yang *Legibility Teks* sehingga pada perancangan ini dapat terbaca dengan baik

3.3 Wisata

3.2.1 Wisata Agro

Agrowisata merupakan terjemahan dari istilah bahasa inggris, Agrotourism. Agro berarti pertanian dan tourism berarti pariwisata/kepariwisataan. Agrowisata adalah berwisata ke daerah pertanian. Pertanian dalam arti luas mencakup pertanian rakyat, perkebunan, peternakan, dan perikanan (Sudiasa, 2005). agrowisata merupakan salah satu alternatif potensial untuk dikembangkan di desa. Kemudian batasan mengenai agrowisata dinyatakan bahwa agrowisata adalah suatu jenis pariwisata yang khusus menjadikan hasil pertanian, peternakan, perkebunan sebagai daya tarik bagi wisatawan. Sesungguhnya, agrowisata merupakan kegiatan yang berupaya mengembangkan sumberdaya alam suatu daerah yang memiliki potensi di bidang pertanian untuk dijadikan kawasan wisata. Potensi yang terkandung tersebut harus dilihat dari segi lingkungan alam, letak geografis, jenis produk atau komoditas pertanian yang dihasilkan, serta sarana dan prasarana

(Sumarwoto, 1990)

3.2.2 Wisata Agro Sidodadi

Wisata waduk sidodadi (WWS) merupakan milik PTPN XII kebun kalirejo yang mana dibawah naungan rollas wisata agro yang berada di kabupaten Banyuwangi, yang terletak di jalan Lintas Selatan KM 1 Desa Karangharjo Glenmore Banyuwangi dibangun pada tahun 2015, dan diresmikan pada tanggal 13 januari 2016 pada awal pembangunannya waduk ini diperuntukan sebagai tempat penampungan air yang digunakan untuk mengairi tanaman tebu di afdeling sidodadi kemudian berbenah dengan menambahkan wahana permainan anak,

tempat untuk bersantai (gazebo) dan juga tempat makan, sehingga saat ini waduk sidodadi terkenal dengan wisata waduk sidodadi WWS ini terhitung sangat menarik karena banyak sekali wahana-wahana permainan yg menarik antara lain Bebek air, perahu dayung, truck kayu, flaying fox, atv, motor charge, minitrail, buggy, selain terkenal wahana airnya WWS juga terkenal akan wisata edukasi nya yakni petik buah naga, petik coklat dan edukasi penanaman budidaya kopi dan coklat



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Peranangan *Enviromental Graphic Design* Wisata Waduk Sidodadi sebagai upaya peningkatkan jumlah kunjungan ini menggunakan metode kualitatif untuk menentukan cara mencari, mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil penelitian.

Aplikasi metode kualitatif dalam penelitian ilmu-ilmu sosial dilakukan dengan langkah-langkah yaitu merumuskan masalah sebagai fokus dari penelitian, mengumpulkan data lapangan, menganalisis data, merumuskan hasil studi, dan menyusun rekomendasi untuk perancangan ini. Menurut Moleong (2007:4) data deskriptif berupa kata-kata atau lisan dari manusia dan perilaku yang diamati adalah hasil dari metode pendekatan kualitatif. Serta yang dimaksud dengan penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dimaksud untuk memahami perilaku, motivasi, tindakan

cara holistic atau utuh, dan berbentuk kata-kata deskriptif bahsa pada suatu konteks alamiah.

3.2 Unit Analisis

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan suatu tempat atau wilayah yang digunakan oleh peneliti untuk meneliti permasalahan yang diangkat. Lokasi yang dipilih untuk melakukan penelitian di Desa Karangharjo, Kecamatan. Glenmore, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur.

3.2.2 Subyek Penelitian

Dalam penelitian perancangan Wisata Waduk Sidodadi sebagai upaya peningkatkan jumlah kunjungan ini, yang akan dijadikan sebagai subyek penelitian adalah Manager Kebun Kalirejo, Kepala Kantor WWS, PTPN Kepala Bagian Pengembangan dan Pariwisata serta wisatawan yang datang di WWS. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh wisatawan dilokasi dan hasil wawancara terhadap wisatawan akan diajukan sebagai sumber informasi mengenai hubungan dengan objek wisata.

3.2.3 Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitian adalah Wisata Waduk Sidodadi. Segala informasi mengenai Wisata Waduk Sidodadi akan digali menggunakan metode kualitatif melalui pendekatan deskriptif.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

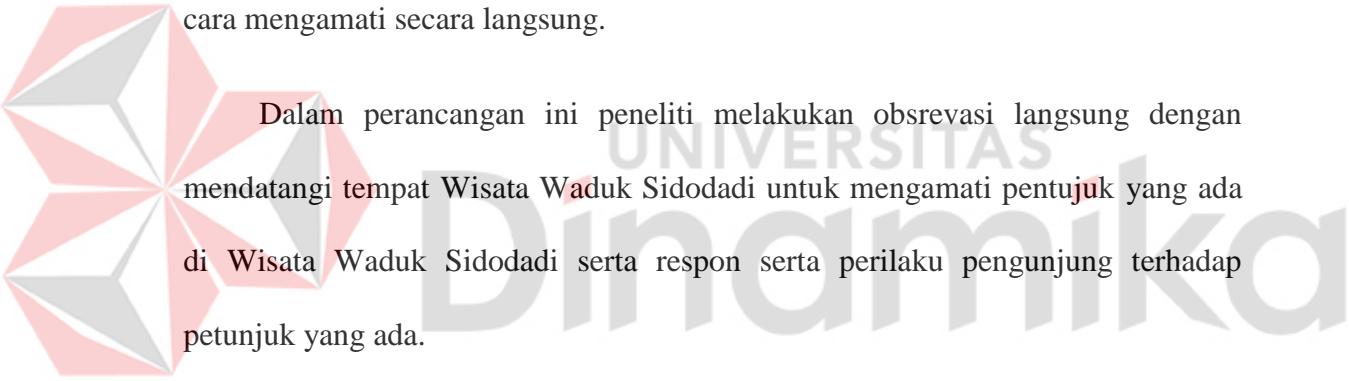
Pengumpulan Data Pengumpulan data merupakan langkah yang tidak dapat dihindari dalam kegiatan penelitian dengan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif akan berhadapan langsung dengan fenomena di lapangan. Menurut Prof. Dr. Sudarwan Danim, 2002 sebagai peneliti kualitatif bahwa

hubungan kerja lapangan selalu dilakukan pada setiap teknik pengumpulan data, baik ketika menggunakan teknik observasi partipatif, wawancara, dokumentasi video, ataupun fotografi.

Di dalam metode penelitian yang bersifat kualitatif, data dapat dikumpulkan dengan beberapa teknik pengumpulan data kualitatif, yaitu:

3.3.1 Observasi

Obsevasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamat secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Riduwan, 2004: 104). Dalam hal ini observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung.



Dalam perancangan ini peneliti melakukan obsrevasi langsung dengan mendatangi tempat Wisata Waduk Sidodadi untuk mengamati pentujuk yang ada di Wisata Waduk Sidodadi serta respon serta perilaku pengunjung terhadap petunjuk yang ada.

3.3.2 Wawancara

Wawancara menurut Yunus, 2011:258 merupakan sebuah percakapan antara dua orang atau lebih yang pertanyaannya diajukan oleh peneliti kepada pihak-pihak atau sekelompok orang yang terkait. Oleh karena itu, wawancara diawali permohonan izin, pembuatan kesepakatan mengenai kontrak waktu dan tempat.

Dalam perancangan ini peneliti melakukan wawancara dengan mendatangi Manager Kebun Kalirejo, PTPN Kepala Bagian Pengembangan dan Pariwisata yang mengetahui segala informasi yang terkait pengelolaan dan pengembangan wisata ini, selain dinas pariwisata peneliti juga melakukan wawancara kepada

Kepala Kantor WWS untuk mengetahui data pengunjung dan bagaimana proses promosi wisata selama ini. Serta pengunjung yang sedang berkunjung sebagai responden untuk media informasi berupa EGD tersebut. Hal ini dilakukan untuk menggali informasi lebih dalam tentang perancangan environmental graphic design di Wisata waduk Sidodadi, sampai tanggapan pengunjung terhadap perancangan dan fungsi EGD tersebut.

3.3.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan bukti-bukti yang berkaitan dengan Wisata Waduk Sidodadi. Hal ini diperlukan untuk memperdalam penelitian. Data yang dikumpulkan oleh peneliti adalah berupa foto-foto lokasi, serta data-data tertulis yang dimiliki WWS yang berkaitan dengan perancangan peneliti. Dokumen fakta dan data yang disimpan dalam berbagai bahan yang berbentuk dokumentasi.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja yang disarankan oleh data (Ismawati, 2009:19). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengacu pada konsep Milles & Huberman (1992:20) yaitu interactive model yang mengklasifikasikan analisis data dalam tiga langkah, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

3.4.1 Reduksi Data

Setelah data diperoleh, dilakukan reduksi data. Fungsi dari reduksi data ini adalah untuk memilih data yang relevan, memfokuskan data yang mengarah kepada pemecahan masalah dan mengelompokkan data yang benar-benar dibutuhkan untuk proses perencangan. Hasil dari reduksi data ini berupa data yang lebih relevan dan permasalahan dan memudahkan untuk menarik kesimpulan. Sehingga peneliti mereduksi data yang dianggap penting dan difokuskan pada hal-hal yang berakitan potensi Wisata Waduk Sidodadi untuk menunjang penelitian, lalu membuang data-data yang tidak diperlukan.

3.4.2 Penyajian Data

Data yang sudah melalui proses reduksi data kemudian akan disajikan dalam bentuk tulisan atau kata-kata, gambar, grafik dan tabel. Tujuan dalam penyajian data ini adalah untuk menggabungkan informasi yang telah diperoleh sehingga dapat menggambarkan keadaan yang terjadi. Penyajian data juga akan memudahkan penguasaan informasi dari hasil penelitian, serta menghindari adanya pemikiran informasi keputusan secara subjektif. Penyajian data yang

dilakukan peneliti dengan menyajikan dalam bentuk skema dari pengumpulan data sampai pada proses akhir.

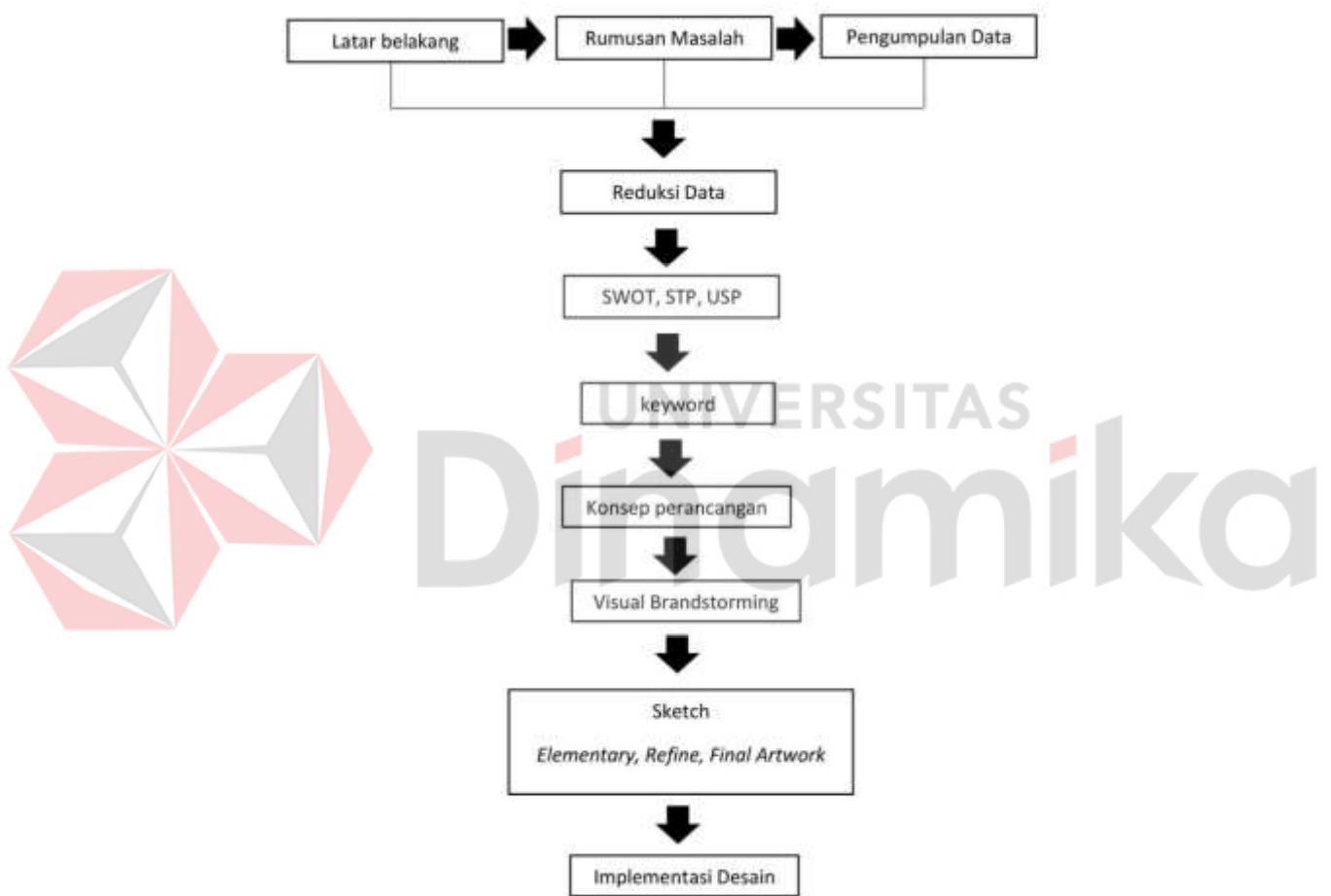
3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dapat dilakukan selama proses penelitian berlangsung. Seperti halnya proses reduksi data, setelah memperoleh data yang cukup memadai maka selanjutnya dapat diambil kesimpulan sementara, dan setelah data benar-benar lengkap maka diambil kesimpulan akhir. Dengan mempelajari dan memahami kembali data-data hasil penelitian, serta meminta pertimbangan dari berbagai pihak terkait mengenai data-data yang diperoleh di lapangan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan untuk digunakan dalam perancangan environmental graphic design Wisata Waduk Sidodadi sebagai upaya meningkatkan jumlah kunjungan wisata



3.5 Metode Perancangan

Metode perancangan digunakan sebagai pedoman langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Metode perancangan pada penelitian yang berjudul Perancangan Environmental Graphic Design Wisata Agro waduk Sidodadi Sebagai upaya meningkatkan kunjungan wisata ini disusun dalam bentuk bagan kegiatan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Alur Perancangan

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengumpulan Data

4.1.1 Hasil Observasi

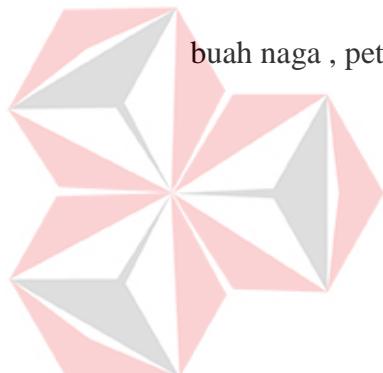
Berdasarkan hasil observasi perancang Wisata Waduk Sidodadi rata-rata pengunjung yang datang merupakan rombongan keluarga sehingga rentang usia yang datang antara 3-55 tahun. Beberapa wisata yang ditawarkan antara lain : wahana permainan anak, tempat untuk bersantai (gazebo) dan juga tempat makan, sehingga saat ini waduk sidodadi terkenal dengan wisata waduk sidodadi WWS ini terhitung sangat menarik karena banyak sekali wahana-wahana permainan yg menarik antara lain Bebek air, perahu dayung, truck kayu, flaying fox, atv, motor charge, minitrail, buggy, selain terkenal wahana airnya WWS juga terkenal akan wisata edukasi nya yakni petik buah naga , petik coklat dan edukasi penanaman budidaya kopi dan coklat

4.1.2 Hasil wawancara

Berdasarkan hasil wawancara bersama bapak Hartatikno Selaku Manager Wisata Waduk Sidodadi telah membuat media promosi yang berupa brosur,dan media promosi online yakni pada instagram dan facebook akan tetapi dirasa kurang maksimal oleh pihak wws dikarenakan jumlah kunjungan tiap tahun terus berkurang.

Wisata Waduk Sidodadi (WWS) merupakan milik PTPN XII kebun kalirejo yang mana dibawah naungan rollas wisata agro yang berada di kabupaten Banyuwangi,

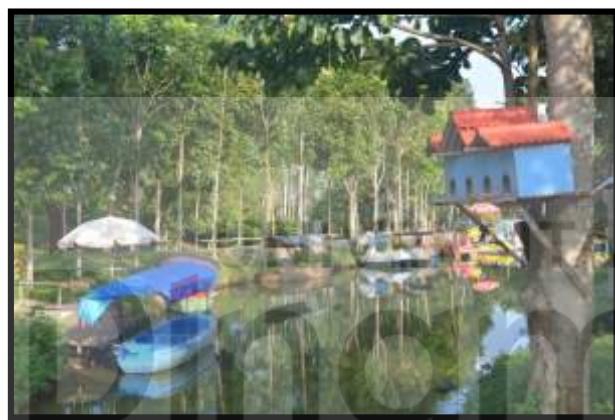
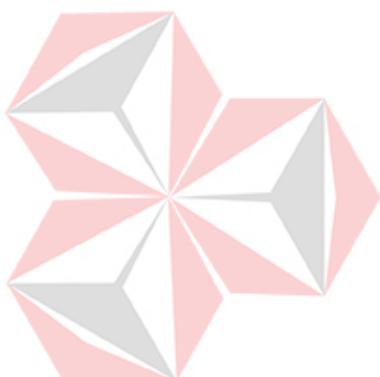
terletak di jalan Lintas Selatan KM 1 Desa Karangharjo Glenmore Banyuwangi dibangun pada tahun 2015, dan diresmikan pada tanggal 13 januari 2016 pada awal pembangunannya waduk ini diperuntukan sebagai tempat penampungan air yang digunakan untuk mengairi tanaman tebu di Afdeling sidodadi kemudian berbenah dengan menambahkan wahana permainan anak, tempat untuk bersantai (gazebo) dan juga tempat makan, sehingga saat ini waduk sidodadi terkenal dengan Wisata Waduk Sidodadi WWS ini terhitung sangat menarik karena banyak sekali wahana-wahana permainan yg menarik antara lain bebek air, perahu dayung, truck kayu, flaying fox, atv, motor charge, minitrail, buggy, selain terkenal wahana airnya WWS juga terkenal akan wisata edukasi nya yakni petik buah naga , petik coklat dan edukasi penanaman budidaya kopi dan coklat



UNIVERSITAS
Dinamika

4.1.3 Hasil Dokumentasi

Dokumentasi ini bertujuan untuk memperkuat data dan dapat di pertanggungjawabkan terhadap penelitian observasi dan wawancara yang mana berupa foto wisata waduk sidodadi. Dengan adanya hasil dokumentasi ini diharapkan bisa menjadi data pendukung bukti nyata apa saja yang dilakukan perancang selama pengamatan observasi



S
e
r
v
i
c
e
s
d
e
m
o
n
i
k
a

Gambar 4.1 lokasi wahana wisata waduk sidodadi

(Sumber : Olahan Peneliti)

Dalam gambar tersebut merupakan salah satu lokasi wisata waduk sidodadi yang mana menjadi spot unggulan yakni wahana air. Pengunjung dapat berkeliling waduk dengan bebek air maupun perahu dayung



Gambar 4.2 Lokasi Waduk Sidodadi

(Sumber : Olahan Peneliti)

Gambar tanpak atas tersebut menunjukan bahwa waduk sidodadi masih tanpak alami dan masih banyak sign yang di pasang untuk mendukung media promosi WWS

4.1.4 Hasil Studi Literatur

Perancang Mendapati bahwa memerlukan studi yang memperlajari Bagaimana cara membangun kesadaran masyarakat terhadap media informasi dari wisata waduk sidodadi, Dalam hal ini perancang menggunakan teori tentang bagaimana cara membangun kesadaran dalam bentuk grafik yang ada di lingkungan termasuk tanda- tanda petunjuk arah, papan pengumuman, ornament grafis pada sebuah bangunan juga segala bentuk tulisan pada objek dua maupun tiga dimensi.

Buku yang di pakai adalah chis calori yakni mengupas tentang Signage dan wayfinding design dan untuk teori warnannya peneliti memakai color harmony , rockpot

4.2 Analisa Data

4.2.1 Reduksi data

Pada Tahap ini segala data didapatkan berdasarkan observasi , wawancara dan dokumentasi yang akan di krusutkan berdasarkan teknik pengumpulan data

1. Observasi

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan didapatkan bahwasannya wisata waduk sidodadi ini banyak sekali fasilitas – fasilitas yang telah di sediakan akan tetapi kurangnya media informasi yang menunjang kebutuhan para wisatawan yakni berupa sign dan wayfinding sehingga menimbulkan kebingungan di benak wisatawan sehingga wisatawan merasa enggan tuk kembali ke wisata waduk sidodadi maka dari itu sangat dibutuhkan media yang tepat yang mana mampu merikan penjelasan informasi terkait kepada pengunjung

2. Wawancara

Wawancara ini berdasarkan masalah yang muncul dari WWS, maka dikawasan diperlukan adanya sebuah media informasi yang akurat pada desain *Enviromental Graphic* berupa *signage* yang ada di dalam area Wisata Waduk Sidodadi serta merancang *Wayfinding* agar dapat membantu wisatawan dalam melakaukan aktifitas di area Wisata Waduk Sidodadi, serta memaksimalkan informasi yang diberikan.mengingat luasnya area wisata ,akan sulit menemukan tempat yang dituju jika tidak ada media informasi yang akurat

3. Dokumentasi

Berdasarkan hasil dokumentasi pada pembahasan sebelumnya , maka kesimpulan bahwa Wisata waduk sidodadi merupakan wisata yg masih alami, asri dan terliat bersih serta memiliki fasilitas – fasilitas yang cukup memadai,serta area yang

cukup luas untuk melakukan kegiatan outbond , namun di sejumlah fasilitas-fasilitas di WWS belum memiliki media informasi yang akurat untuk memudahkan dan membantu dalam melakukan aktivitas di area WWS

4.2.2 Penyajian data

Berdasarkan hasil reduksi data yang diperoleh dari observasi , wawancara dan dokumentasi dapat disimpulkan data sebagai berikut :

- A. WWS Merupakan wisata pertama di Banyuwangi yang melakukan inovasi penggabungan antara wisata alam, wahana air dan wisata edukasi
- B. Wisata waduk Sidodadi memiliki alam yang luas dengan menyajikan keindahan dan kesejukan karena dikelilingi rindangnya pohon-pohon yang hijau
- C. Kegiatan wisatawan di Wisata Waduk Sidodadi adalah bermain outbound flying fox, menaiki atv adventure, permainan wisata air dengan menaiki perahu bebek, truk kayu menelilingi waduk dan berselfie, dan menikmati pemandangan alam, wisata edukasi mengajarkan para wisatawan bagaimana cara bertanam dan membudidayakan tanaman buah naga dan cacao
- D. Wisatawan yang datang ke WWS didominasi oleh wisatawan lokal yang datang bersama keluarga atau rekan yang berusia 5-55 tahun atau gabungan dalam suatu komunitas tertentu yang mengadakan wisata bersama

4.2.3 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penyajian data, dapat disimpulkan bahwa Wisata Waduk Sidodadi adalah wisata pertama dibanyuwangi yang mengkombinasikan antara wisata air, wisata edukasi dan outbond, keindahan dan kesejukan alam dan

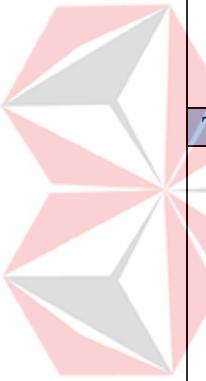
dikelilingi rindangnya pohon hijau disekitarnya, memiliki pohon-pohon yang sangat besar dan banyak disekitar wilayah Waduk Sidodadi dan mudah diakses dan tergolong sangat murah serta wisatawan dapat melakukan banyak hal anatara lain bermain bebek air untuk berkeliling waduk , serta wisatawan dapat melepas lelah di gazebo sekitar waduk sembari memikmati pemandangan yang indah dan tak lupa wisatawan dapat mengisi tenaga mereka di restaurant yang telah disediakan yang mana mayoritas pengunjung berusia 5-55 tahun baik dengan keluarga , komunitas maupun rombongan sekolah.

4.3 Konsep dan Keyword

4.3.1 Analisa Strength,Weakness,Opportunities, Threat (SWOT)

Tabel 4.1. Analisa SWOT

	Strength	Weakness
Internal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Satu-satunya wisata air berbasis agro edu 2. Terdapat atraksi air yang bervariatif 3. Terdapat budidaya & petik buah 4. Memiliki spot untuk berteduh (GAZEBO) 5. Terdapat pembelajaran penanaman kakao dan buah naga 6. Memiliki lahan yang luas 7. Satu- satunya wisata agro edu yang di kombinasikan dengan wahana air 8. Memiliki fasilitas wahana outbound yang bervariatif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurangnya media Informasi di area wisata 2. Tidak adanya papan petunjuk menuju wisata 3. Kurangnya inovasi terhadap wisata
Eksternal		



Opportunities	(S-O)	(W-O)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Masyarakat yang memiliki rasa ingin tahu akan budidaya coklat & buah naga sembari menjernihkan fikiran dengan alam sehingga berpotensi meningkatkan kunjungan wisata waduk sidodadi 2. Pemda bekerja sama dengan rollas wisata agro guna meningkatkan jumlah wisatawan ke banuwangi dengan inovasi wisata agro yang berbasis edukasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperkuat potensi wisata sidodadi dengan memanfaatkan wisata agro edu yang di kombinasikan dengan wahana air pada waduk sehingga wisatawan dapat rekreasi sambil belajar 2. Menjadikan ikon wisata di Banyuwangi dengan dengan memanfaatkan kerjasama antara pemda dengan pihak Wisata Waduk Sidodadi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat signage di sekitar wisata dan jalan menuju wisata 2. Memperkuat identitas wisata Waduk Sidodadi
Treat	(S-T)	(W-T)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Banyaknya komparator & kompetitor memiliki sarana media informasi yang baik pada wisatanya 2. Semakin banyak inovasi yang dilakukan komparator dalam memperbaiki sarana prasarana 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan media sarana informasi minimal setara kompetitor 2. Menambahkan inovasi dengan memanfaatkan pembudidayaan kakao 3. Pemanfaatan lahan yang luas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan sarana dan prasarana dengan memberikan papan petunjuk menuju wisata 2. Memaksimalkan potensi yang ada dengan memperbanyak inovasi terhadap wisata
<p>Strategi Utama : Merancang Environmental Graphic design guna meningkatkan potensi wisata dan pengoptimalan wahana wisata waduk sidodadi</p>		

(sumber : Hasil olahan peneliti 2019)

4.3.2 Analisa Segmenting, Targeting, Positioning (STP)

a. Segmentasi :

- Geografi
- Wilayah : Jawa Timur
- Demografi : perempuan dan laki- laki

Usia : 5-55 tahun

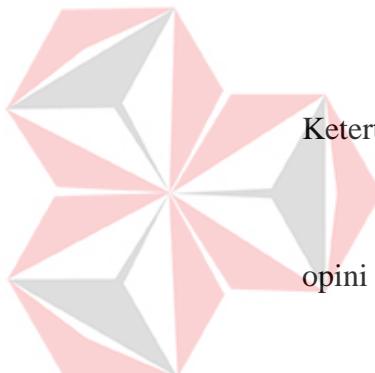
Profesi : karyawan , pelajar dan mahasiswa

Kelas social : menengah dan menengah ke bawah

- Psikografi

Aktivitas : tergabung dalam suatu komunitas , bekerja setiap hari,
menuntut ilmu setiap hari

Ketertarikan : liburan berkumpul dengan komunitas atau keluarga ,
wisata air,liburan sambil beredukasi
: perlu menyegarkan pikiran , mempererat persaudaraan ,
liburan dengan keluarga



b. Targeting

Dalam penelitian ini target pasar yang dipilih adalah laki- laki dan perempuan , anak- anak sampai dewasa berusia 5-55 Tahun yang tinggal di sekitar banyuwangi dan perbatasan jember profesi sebagai pelajar, mahasiswa , karyawan & rumah tangga termasuk golongan kelas social menengah hingga menengah ke bawah yang berkunjung bersama keluarga , pasangan , maupun teman komunitas yang mememiliki ketertarikan terhadap liburan alam yang di kombinasikan dengan edukasi

c. Positioning

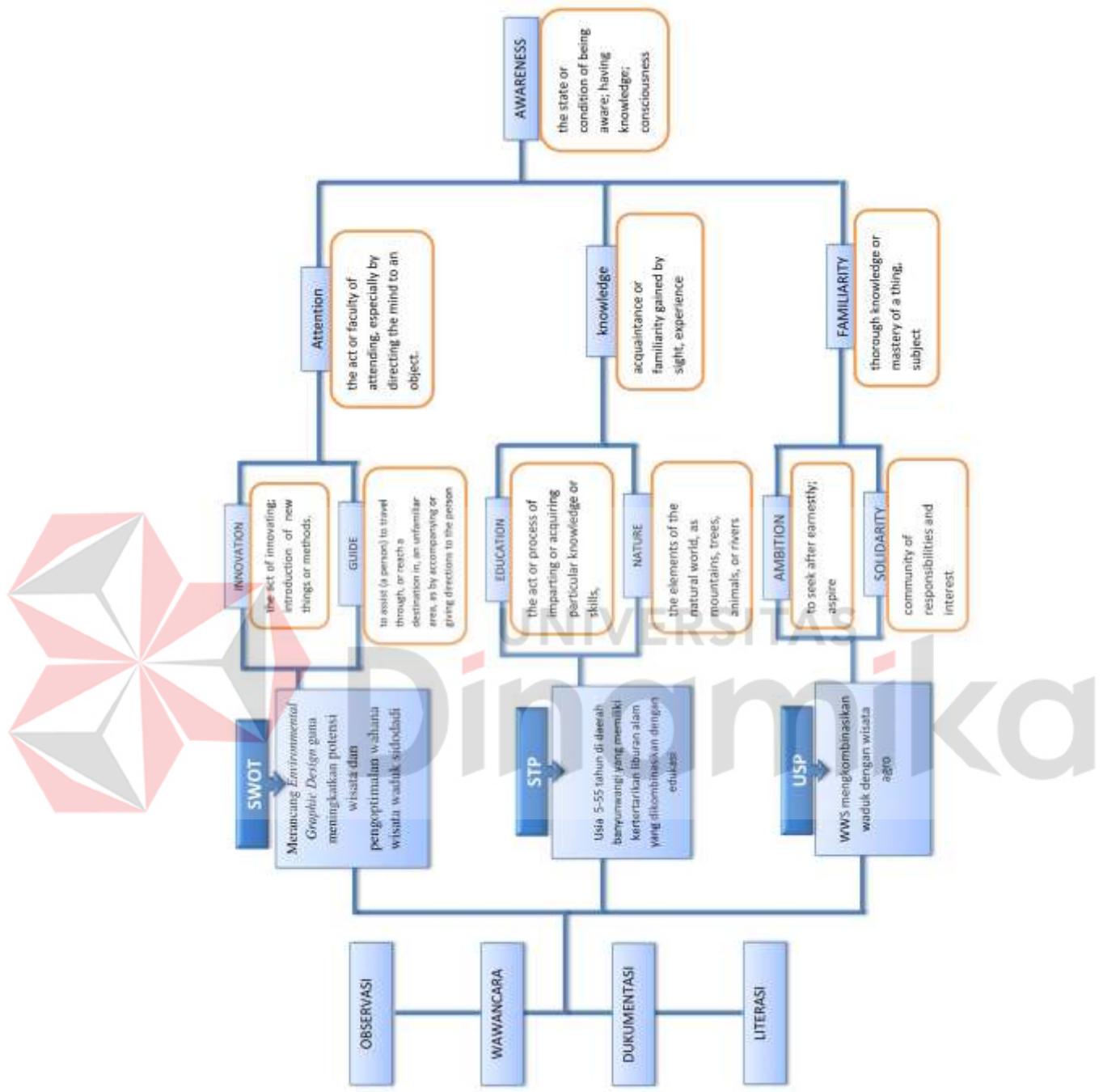
Setelah menentukan segmentasi, positioning dari perancangan *environmental graphic design* wisata waduk sidodadi sebagai upaya meningkatkan kunjungan wisata agro yang berbasis edukasi untuk melepas penat sekaligus mendapat ilmu dan pengalaman

4.3.3 Analisa Unique Selling Preposition (USP)

Hal yang membuat wisata waduk sidodadi menjadi daya tarik wisatawan hingga mau mengunjungi lagi. adalah inovasi antara waduk(wahana air) dengan pengetahuan tentang budidaya coklat serta buah naga yang membuat berbeda dan tidak dimiliki wisata lain

4.3.4 Key Communication Message (KCM)



Tabel 4.2 *Key Communication Message*

(sumber : Olahan peneliti 2019)

4.3.5 Deskripsi Konsep

Konsep dari perancangan ini adalah “ *awareness*” yang memiliki arti kesadaran. Menurut KBBI, kesadaran adalah keadaan mengerti,memahami yang dirasakan atau dialami seseorang untuk tetap terawat dan menjaga dan memahami keadaan. Konsep “ *awareness*” bertujuan untuk hasil design *environmental Graphic Design* Wisata waduk Sidodadi dapat memudahkan pengunjung dalam melakukan kegiatan didalam area wisata di harapkan mereka sadar akan fasilitas-fasilitas yang tersedia dengan begitu mereka dapat menikmati wahana wisata dengan optimal sehingga wisatawan memiliki kesan tersendiri dan mau kembali.



4.4 Perancangan kreatif

4.4.1 Tujuan Kreatif

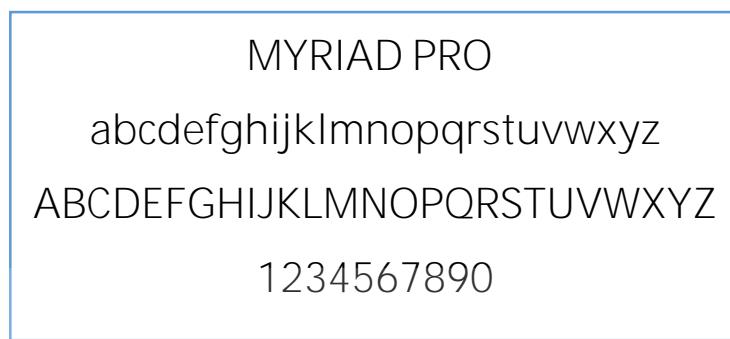
Perancangan *Enviromental Graphic Design* merupakan sesuatu yang sangat penting untuk membantu wisatawan pada sebuah tempat yang sudah pernah ataupun baru di kunjunginya. Proses desain serta perancangan *Enviromental Graphic Design* wisata waduk sidodadi meliputi *signage* , *wayfinding* dan *information design berupa guide map*

4.4.2 Strategi Kreatif

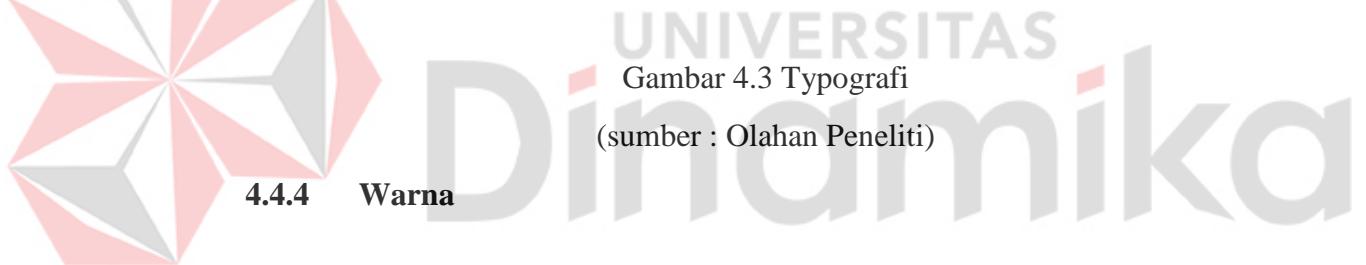
Dengan mengunggulkan Konsep “*awereness*” diharapkan wisatawan sadar akan keindahan alam yang dapat di manfaatkan serta wisatawan dapat sadar akan banyaknya fasilitas-fasilitas yang ada di WWS

4.4.3 Tipografi

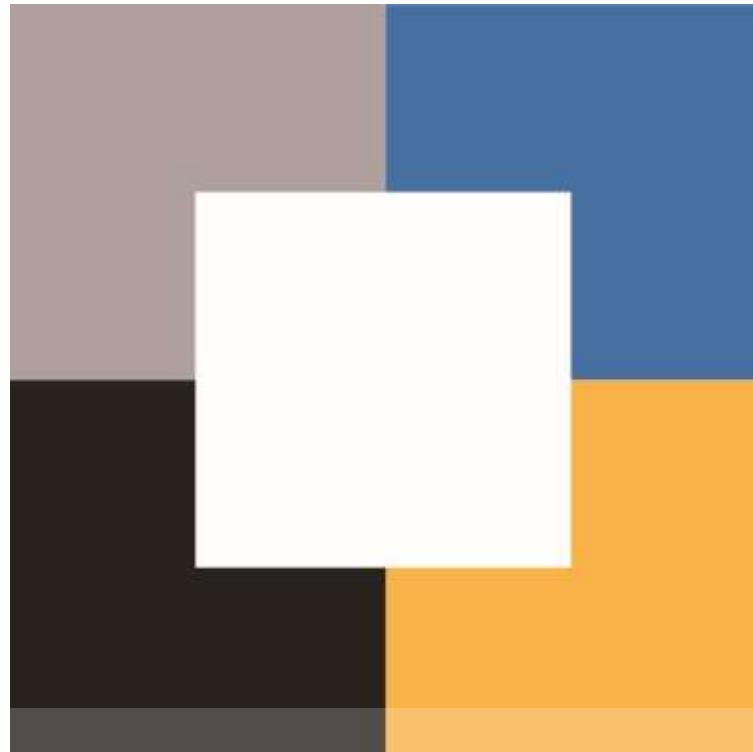
Jenis huruf yang dipilih disesuaikan dengan konsep dan keyword Awareness. Dimana ditemukan jenis huruf tersebut mempunyai ketebalan yang tidak terlalu tebal dan tidak terlalu simetris pada setiap sisi hurufnya. Jenis huruf yang digunakan Perancangan *Enviromental Graphic Design*



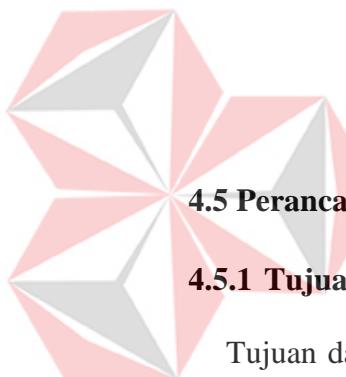
adalah font yang bernama mriad pro yang simpel dan mudah untuk dibaca



Dengan menggusung konsep Awareness yang memiliki arti kesadaran Maka dipilihlah skema warna *welcoming* dari buku *Color Harmony Workbook*. Skema warna *welcoming* dari buku *color Harmony Workbook* merupakan skema warna yang terkait dengan warna hijau yang berhubungan dengan alam sehingga wisatawan tak asing dengan warna ini Dalam desain grafis skema warna ini biasa digunakan untuk proyek yang melibatkan ekologi dan alam (*Color Harmony Workbook. 1999*)



Gambar 4.4 Palet Warna perancangan
(Sumber: Olahan Peneliti,2019)



4.5 Perancangan Media

4.5.1 Tujuan Media

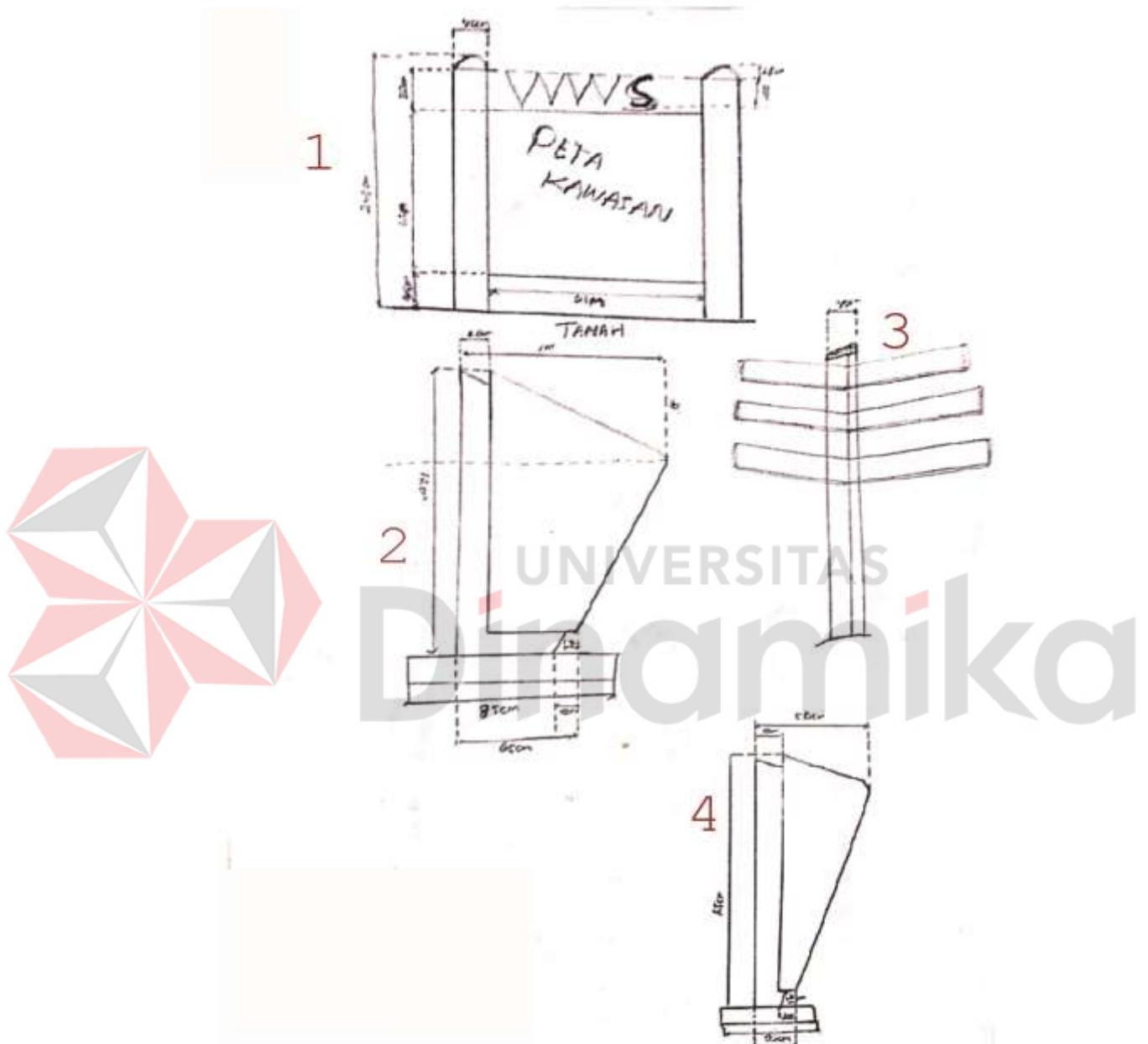
Tujuan dari perancangan EGD ini adalah menyampaikan pesan dan informasi tentang fasilitas yang ada di wisata waduk sidodadi ini

4.5.2 Strategi Media

Perancangan *Enviromental Graphic design* ini menggunakan 2 (dua) media yaitu media utama dan media pendukung. Media utama yang digunakan adalah *Signage*, *Wayfinding*, dan *Information Guide map* sedangkan media pendukung yang digunakan yakni X-Banner, Gantungan Kunci, Brosur dan stiker

4.6 Perancangan Karya

4.6.1 Perancangan Media utama



Gambar 4.5 Sketsa Media Utama

(Sumber Olahan Peneliti, 2019)

Pada desain di atas merupakan rancangan EGD yang *directional information sign* berupa *guide map*, *wayfinding*, *signage*

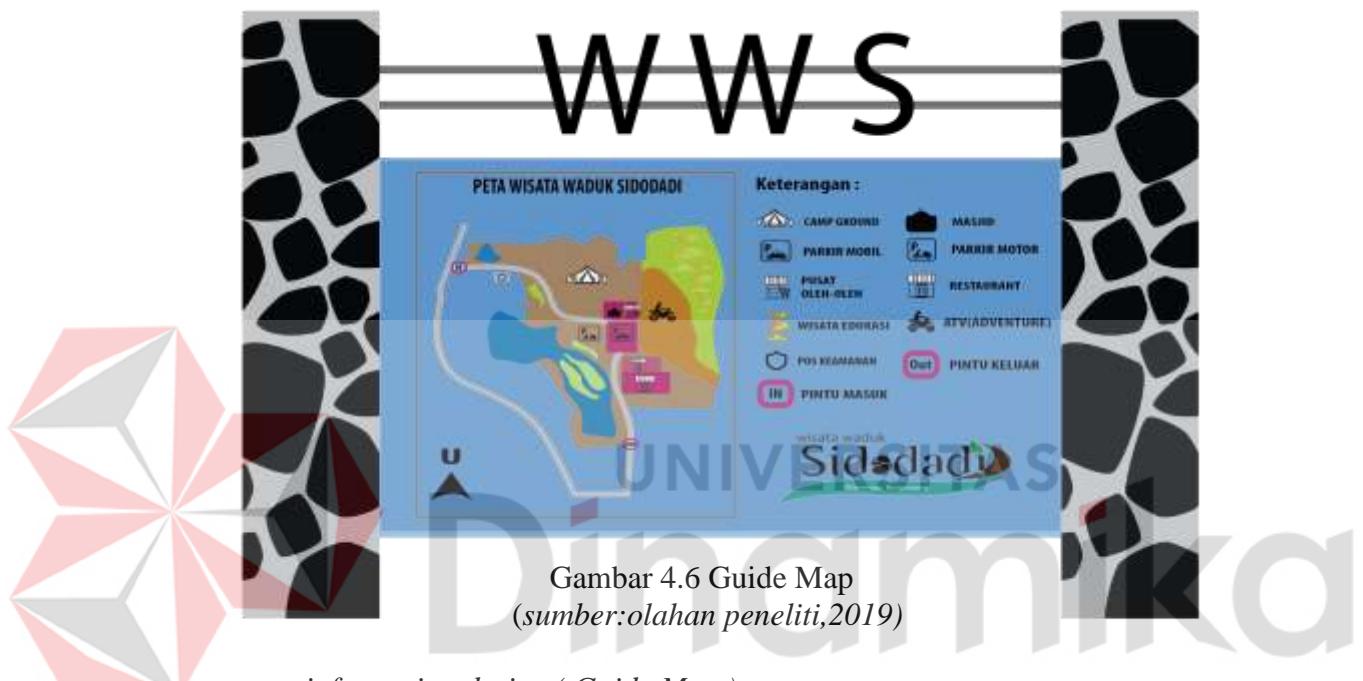
- d. *Directional Information sign (Guide Map)* dengan ukuran tinggi 3,5 dengan panjang 2,1 meter yang berisi denah lokasi serta lengkap dengan legenda atau keterangan dari masing-masing symbol yang mana background pada denah tersebut berwarna biru yang dipergunakan untuk membantu wisatawan dalam menentukan lokasi yang dituju, *Guide map* ini akan di letakan di pintu masuk dekat parkir bertujuan agar setelah pengunjung memparkirkan kendaraannya dapat mengetahui tempat mana yang akan dituju.
- e. *Wayfinding system* memiliki ukuran 1,2 meter dengan lebar 85 cm pada sisi bawah dan panjang 1 meter pada sisi atas dengan konten arah penunjuk lokasi dengan bentuk tulisan dengan warna abu-abu yang berguna sebagai papan petunjuk jalan maupun arah wisatawan yang berlokasi di dekat musholla dan depan tempat makan (kedai makanan) berbahan semen dan batu pada tiang nya dan cor pada wayfindingnya serta di haluskan di cat untuk membentuk sign systemnya.
- f. *Wayfinding* ini memiliki bentuk yang berbeda dari sebelumnya bertujuan untuk diletakkan pada perempatan jalan maupun pertigaan yang mana bertujuan untuk memberi informasi wisatawan untuk menentukan lokasi yang dituju, *Sign* ini berbahan besi yang mana papan petunjuknya terbuat dari plat alumunium
- g. *Sign system* yang bertujuan untuk memberi tanda kepada wisatawan bahwa itu adalah tempat yang dituju atau memberi identitas tempat wisata tersebut , yang mana berbahan cor untuk papan *sign* dan semen dan ukiran batu untuk tiang nya

4.6.2 Perancangan Media Pendukung

Perancangan media pendukung ini menggunakan brush ornament batu yang diambil filosofinya dari logo wws itu sendiri

4.7 Implementasi Design

4.7.1 Implementasi Desain Media Utama



a. *information design (Guide Map)*

merupakan pusat informasi yang dapat di peroleh wisatawan yang berbahan dasar rangka besi pada tiang nya dan seng pada papan nya yang mana backround biru dipilih dengan tujuan agar memberi variasi baru pada sign tersebut yang telah disesuaikan dengan *keyword* konsep dan akan di tempatkan di pintu masuk dekat parkir bertujuan agar setelah pengunjung memparkirkan kendaraannya dapat mengetahui tempat mana yang akan dituju.

b. Sign dan wayfinding



Wayfinding ini merupakan petunjuk jalan yang dapat digunakan wisatawan untuk mengetahui lokasi wisata

Bahan yang digunakan adalah rangka besi yang dilapisi dan stiker motif batu, kenapa bermotif batu, karena berhubungan dengan konsep waduk didodadi yang berlambangkan batu alam.

4.7.2 Implementasi Media pendukung



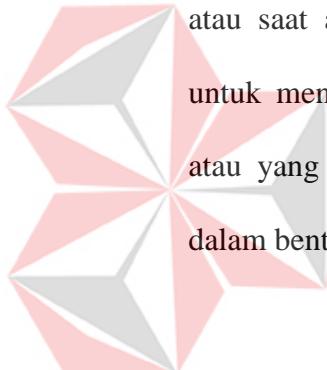
Gambar 4.8 Implementasi Media Pendukung
(Sumber :Olahan Peneliti,2019)

Brosur ini akan dijadikan media promosi utama untuk menarik wisatawan. dibagian depan brosur ini ditampilkan ilustrasi perahu dayung dan suasana keindahan alam dibagian tengah dijelaskan apa saja yang ada didalam wisata

tersebut dengan kesan keindahan alam dan keceriaan, dengan diwakili ilustrasi yang ada dibrosur, dan dibelakang brosur ini dilengkapi dengan sketsa dena lokasi agar wisatawan lebih mudah untuk menemukan tempat –tempat wahana yang diingikan.

Gantungan kunci ini didesain menggunakan logo Wisata waduk Sidodadi yang berpusat didesa grenmore banyuwangi jawa timur, merupakan cara promosi yang efektif karena gantungan kunci ini dapat menjadi kenang-kenangan dari tempat wisata tersebut.

X-Banner ini merupakan media promosi yang dipajang ditempat tertentu atau saat acara berlangsung dengan tujuan menarik orang sebanyak mungkin untuk mengetahui atau memahami apa yang dipromosikan pada acara tertentu atau yang sedang berlangsung, banner didesain dengan ukuran 160x60 dibuat dalam bentuk stand banner.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dengan perancangan EGD ini diharapkan memudahkan wisatawan dalam mengunjungi Wisata Waduk Sidodadi berdasarkan latar belakang , rumusan masalah dan analisa data perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kunjungan wisata selain itu EGD dapat menjadi sumber Informasi bagi wisatawan yang berkunjung dan ingin tahu akan tujuan lokasi, selain itu media pendukung berupa brosur yang mana di dalamnya terdapat guide map dapat mempermudah wisatawan menemukan lokasi yang ingin dituju akan tetapi tetap bersifat portable mudah dibawa kemana- mana sehingga wisatawan tak perlu bingung lagi untuk kembali ke pintu utama untuk melihat *guide map*

5.2 Saran

Saran dari peneliti kepada Wisata Waduk Sidodadi yang mana diharapkan dapat berguna yakni :

- c. Mempublikasikan E-Brosur ke sosmed yang dimiliki oleh pihak WWS
- d. Menginovasi desain EGD dengan quote-quote yang unik sehingga meningkatkan daya tarik pengunjung dengan cara mengabadikan moment quote tersebut sehingga dapat menjadi media promosi tak langsung.
- e. Menjaga dan membenahi fasilitas- fasilitas yang telah tersedia di WWS sehingga dapat membuat daya tarik tersendiri.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Dameria,Anne.2007.*color basic* (panduan dasar warna untuk designer & industri grafika).
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Tipografi*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Miles, B. Mathew dan Michael Huberman.1992. *Analisis Data kualitatif buku sumber Tentang metode-metode Baru.* Jakarta: UIP
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi penelitian Kualitatif*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya . Offset
- Riduwan. 2004. *Metode dan teknik menusun Tesis*.Bandung : Alfabeta
- Rustan, Surianto. 2010. *Huruf Font Tipografi*.Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Susanto,Astid. 1989. Komunikasi Dalam Teori dan Praktek 2. Jakarta: Binacipta
- Whelan,Bride. 1999. *Color Harmony workbook*, United States : Rockport Publishers
- Yunus, Syarifudin. 2011. *Jurnalistik Terapan*. Bogor: Ghalia Indonesia

Sumber Jurnal

- Savitri, Asmaraning.2016. Perancangan Media Enviromental Graphic Desain untuk Meningkatkan Pengunjung taman Remaja Surabaya. Jurnal Desain Komunikasi visual Halaman 2. Malang : Program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Malang

Witari.Sri dan Widnyana: Nyoman (2014) proses kreatif kartunis jango pramartha halaman no 47 universitas pendidikan Ghanesha

Sumber Majalah

Hutajulu, Rina. 2008. Enviromental Graphic Design. Concept; Majalah desain grafis,Volume 4 edisi 23

Sumber Website

https://m.detik.com/news/berita-jawa-timur/d-4435065/banyuwangi-dan-ptpn-xii-kolaborasi-kembangkan-pariwisata-perkebunan?_ga=2.7973810.1847616249.1572331888-1401978385.1555242286

<http://ptpn12.com/2019/07/09/profil/> (Diakses 5 September 2019)