

GRAFIS LINGKUNGAN DESA BUDAYA KERTALANGU DENPASAR

Ni Luh Desi In Diana Sari

Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah Denpasar-Bali 80235
Telp. (0361) 227316, Fax (0361) 236100

ABSTRAK

Desa Budaya Kertalangu merupakan obyek wisata yang terletak di tengah kota Denpasar. Menawarkan obyek wisata fisik dan non fisik berbasis tradisi budaya agraris masyarakat setempat. Untuk menunjang kegiatan tersebut, berbagai fasilitas disediakan di lahan seluas 80 Hektar. Untuk menginformasikan berbagai fasilitas yang tersedia diperlukan sistem informasi berupa Grafis lingkungan sehingga memudahkan wisatawan untuk menemukan informasi mengenai berbagai fasilitas yang ada. Kesemua informasi ini akan memberikan petunjuk mengenai keberadaan suatu tempat, agar target *audience* dengan mudah menemukan berbagai fasilitas yang ada di Desa Budaya Kertalangu.

Kata kunci : Desa budaya Kertalangu, Grafis Lingkungan

ABSTRACT

Kertalangu Cultural Village is a tourist attraction located in the city center of Denpasar. The village offers tourism attractions based on physical and non-physical cultural traditions of the local agricultural community. To support these activities, various facilities are provided in an area of 80 hectares. To inform the various facilities available required information system of environmental graphic design. This information system provides convenience to travelers to find information about the various available facilities. Whole of this information will provide guidance on the existence of a place, so that the target audience can easily find a variety of existing facilities in the Cultural Village Kertalangu.

Keywords: *Cultural Village Kertalangu, Environmental Graphics*

PENDAHULUAN

Image Bali sebagai daerah pariwisata sudah tidak asing lagi di benak wisatawan asing maupun domestik. Keunikan tradisi budaya, keindahan obyek wisata serta didukung sarana prasarana yang memadai menjadikan Bali sebagai daerah tujuan wisata favorit dan sering mendapat julukan pulau seribu pura.

Desa Budaya Kertalangu merupakan salah satu obyek wisata yang terletak di Desa Kesiman Kertalangu. Obyek wisata ini, mengembangkan sumber daya alam, tradisi budaya masyarakat setempat sebagai produk pariwisata alternatif di tengah berkembangnya pariwisata konvensional di kota Denpasar. Memadukan kegiatan pariwisata dan kearifan budaya lokal setempat serta didukung lingkungan alam dengan melibatkan masyarakat lokal dalam aktifitas pariwisata menjadi daya tarik obyek wisata ini.

Desa Budaya Kertalangu menawarkan potensi pariwisata fisik yang meliputi kolam pancing, *jogging track* sepanjang 4 km, wisata kuliner, industri kerajinan, dan pemandangan alam dengan hamparan persawahan seluas 80 hektar. Potensi pariwisata non fisik meliputi kehidupan sosial masyarakat setempat dan sejarah Desa Budaya Kertalangu.

Menciptakan sebuah identitas sebagai penanda dari obyek wisata Desa Budaya Kertalangu dan memberikan informasi mengenai berbagai fasilitas yang ada kepada target *audience* dalam hal ini wisatawan, memerlukan sarana informasi grafis lingkungan (*Environmental Graphic Design* (EGD)), terdiri dari *sign system* untuk berbagai fasilitas yang tersedia. Grafis lingkungan Desa Budaya Kertalangu terdiri dari seperangkat sistem informasi yang akan memberikan petunjuk, mengidentifikasi, menginformasi dan mengarahkan target *audience* lewat beragam petunjuk, dari berbagai fasilitas yang ditawarkan (Concept, 2008:18).

Sistem informasi pada grafis lingkungan Desa Budaya Kertalangu (DBK) terdiri dari *sign* informasi, *sign* petunjuk arah, dan *sign* larangan. Kesemua informasi ini akan memberikan petunjuk mengenai keberadaan suatu tempat. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan wisatawan menemukan informasi mengenai berbagai fasilitas yang tersedia di Desa Budaya Kertalangu (DBK).

METODE PERANCANGAN

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data, baik data verbal dan data visual dilakukan melalui *survey* lapangan, observasi, dan wawancara kepada pihak pengelola obyek wisata Desa Budaya Kertalangu (PT. Bali Multi Wisata). Hasil *survey* didapatkan data-data visual berupa foto-foto mengenai kondisi kawasan DBK, fasilitas-fasilitas yang tersedia, sistim informasi (Grafis Lingkungan), dan media-media yang ada terdiri dari *website*, brosur dan tiket.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sistim informasi grafis lingkungan di Desa Budaya Kertalangu masih kurang memiliki daya tarik. Hasil analisis bentuk, hanya berupa teks verbal tanpa ada ilustrasi pendukung, pemilihan warna hijau pastel membuat *sign system* di kawasan ini tidak terlihat disekitar lokasi yang dominan berwarna hijau. Pemilihan jenis huruf, *legibility*, *readability* tidak sesuai dengan prinsip Desain Komunikasi Visual.

Untuk mengetahui karakteristik wisatawan (*target audience*) berdasarkan segmentasi geografis, demografis, psikografis dan behavioristik, dilakukan dengan observasi dan *survey* langsung ke lapangan (Sanyoto, 2006:67). Guna mendapatkan data lengkap, dibantu dengan wawancara langsung kepada TA dan pihak pengelola. Wawancara dilakukan kepada pihak manajemen PT. Bali Multi Wisata (BMW). Berdasarkan hasil wawancara dengan wisatawan (*target audience*), dimana responden ditentukan secara acak dan dilakukan secara *aksidental sampling*. Hasil analisis menyebutkan bahwa wisatawan yang dominan berkunjung di Desa Budaya Kertalangu adalah wisatawan domestik, berjenis kelamin laki-laki berprofesi sebagai pegawai swasta, pendidikan SMA dan sarjana dengan range usia dari 28 tahun keatas. Motivasi mereka datang ketempat ini adalah untuk relaksasi dan rekreasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak pengelola didapatkan data-data verbal mengenai profil Desa budaya Kertalangu, luas wilayah, lokasi, sejarah, pengelola obyek wisata Desa Budaya Kertalangu, status, fasilitas-fasilitas, tingkat kunjungan, *target audience*, dan struktur organisasi perusahaan. Kesemua data ini digunakan sebagai sumber data dalam merancang grafis lingkungan Desa Budaya Kertalangu.

Metode Analisa Data

Metode analisa data yang digunakan adalah analisis 5W+1H (*what, where, when, why, who, dan how*). Analisis 5W+1H dalam perancangan grafis lingkungan Desa Budaya Kertalangu akan selalu mengacu kepada target *audience* yang dituju, dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan seputar (*what, where, when, why, who, how*) yang diterapkan dalam desain sistim informasi yang dibuat.

Metode Visualisasi Desain

Terdiri dari beberapa tahapan untuk memvisualisasikan desain sistim informasi (grafis lingkungan) Desa Budaya Kertalangu, yaitu proses berfikir, proses perancangan terdiri dari riset dan analisa, *thumbnails* berupa *layout* kasar, dan penyempurnaan dengan program komputer. Kesemua proses perancangan dilalui dengan melakukan studi bentuk, studi tipografi, studi warna dan studi komposisi, guna menentukan desain terpilih.

KONSEP DESAIN

Grafis lingkungan atau istilahnya *enviromental graphic design* adalah segala bentuk grafik yang ada di lingkungan. Termasuk didalamnya berupa tanda-tanda penunjuk arah, papan pengumuman, ornamen grafis pada sebuah bangunan, pelat nama dikedung-gedung, dan tulisan pada objek dua maupun tiga dimensi (Concept, 2008:12). Tisen dalam Jenn (2008:11) berpendapat bahwa, grafis lingkungan merupakan desain informasi yang memberikan kejelasan dan efektif dalam menyajikan informasi meliputi pendekatan berbagai macam disiplin ilmu untuk mengkomunikasikan, mengkombinasikan keahlian dari desain grafis, tehnik, psikologi, ilmu komunikasi dan kajian budaya.

Upaya menginformasikan fasilitas yang ada di obyek wisata Desa Budaya Kertalangu diperlukan desain informasi (*sign system*) kepada target *audience*. *Sign system* yang akan dirancang disesuaikan dengan peletakan dan tingkat kekhususan informasi yaitu:

1. *Sign* Informasi

Berupa *identification sign* terletak dilingkungan paling luar berfungsi sebagai identifikasi lokasi Desa Budaya Kertalangu yang akan mengarahkan wisatawan untuk menuju pintu masuk ke lokasi. *Sign* informasi berupa informasi tarif parkir kendaraan dan informasi jam operasional. *Sign* informasi berupa Peta/map yang berisi informasi mengenai peta lokasi keberadaan fasilitas di Desa Budaya Kertalangu. *Sign* ini akan ditempatkan disekitar parkir area dan ruang tunggu. *Sign* informasi berupa *pictogram* berbentuk *sign board*, menginformasikan berbagai fasilitas yang ada. *Sign* informasi ditempatkan di depan pintu masuk menuju fasilitas yang ada di kawasan Desa Budaya Kertalangu.

2. *Sign* Petunjuk Arah

Terdiri dari *sign* yang menunjukkan arah menuju berbagai fasilitas yang ada di Desa Budaya Kertalangu. *Sign* ini akan ditempatkan di depan *information center* DBK. *Sign board* yang menunjukkan arah jalan masuk dan keluar bagi kendaraan, akan ditempatkan dipersimpangan jalan masuk dan keluar bagi kendaraan. Sedangkan *sign board* ke lokasi *jogging track* akan diletakkan menuju ke kawasan *jogging track*.

3. *Sign* Larangan dan Himbauan

Terdiri dari *sign* informasi berupa larangan yang harus ditaati oleh target *audience* yang berkunjung ke Desa Budaya Kertalangu. *Sign* larangan dan himbauan ditempatkan di dekat pembelian karcis parkir. *Sign* larangan tidak berenang dikolam pancing, ditempatkan disekitar kolam. *Sign* tidak merokok diruang ber AC ditempatkan di *Spa area* dan *Ganesha area*. *Sign* tidak menyentuh benda-benda yang ada di galeri, *sign* tidak menyalakan api, ditempatkan di area *jogging track*, dan *camp ground area*. *Sign* informasi berupa hal-hal resmi yang dianjurkan (alas kaki mohon dilepas, cuci tangan pada tempatnya, buanglah sampah pada tempatnya) ditempatkan pada tempat-tempat yang terdapat fasilitas tersebut seperti restoran, *Ganesha area* untuk tempat yoga.

Sumber ide penciptaan grafis lingkungan Desa Budaya Kertalangu berawal dari observasi mendalam disekitar obyek wisata tersebut. Hasil observasi mendalam didapatkan hal-hal unik yang dijadikan sebagai *image* untuk mewakili citra bisnis usaha yang ingin diciptakan obyek wisata ini. Oleh karena obyek wisata ini merupakan obyek wisata berbasis budaya dengan menonjolkan suasana pedesaan dan area persawahan tengah kota. Maka terbesit ide untuk mengangkat kodok sebagai ikon untuk *pictogram* dalam *sign system* Desa Budaya Kertalangu. *Pictogram* merupakan simbol yang mengacu pada sebuah benda, kegiatan proses, dan konsep (2008:25). *Pictogram* dijadikan sebagai sarana komunikasi tentang berbagai fasilitas yang ada di kawasan wisata Desa Budaya Kertalangu kepada target *audience*. Kehadiran *pictogram* berupa ikon sederhana mengacu pada berbagai fasilitas yang ada sehingga dapat memandu target *audience* dengan latar belakang bahasa dan bangsa yang berbeda. Melalui gambar sederhana mengenai berbagai fasilitas, target *audience* dengan mudah dapat memahami maksud dan tujuan dari *sign* informasi. Ikon yang digunakan sebagai *pictogram* untuk menandai berbagai fasilitas berupa ikon kodok. Pemilihan ikon kodok didasarkan atas nilai filosofi dan nilai-nilai positif yang dimiliki oleh *amphibia* jenis ini, diantaranya:

1. Habitat hidup kodok banyak di temukan di areal persawahan.
2. Kodok dalam mitologi Cina dan Hindu, diyakini dapat mendatangkan kekayaan dan kemakmuran.
3. Kodok bagi masyarakat Bali dikenal sebagai hewan yang dapat mendatangkan hujan. Hujan bagi para petani merupakan berkah bagi lahan pertanian mereka.
4. Kodok bagi masyarakat Bali juga dikenal sebagai simbol kebersamaan.

Proses Berfikir

Upaya menginformasikan berbagai fasilitas di Desa Budaya Kertalangu, dibuat berbagai bentuk *pictogram* sebagai penanda tempat kepada *target audience*. *Pictogram* yang dirancang menggunakan ikon mascot kodok bernama Mbok JEGEG (istilah cantik dalam bahasa Bali bagi perempuan), Bli BAGUS (istilah tampan dalam bahasa Bali bagi pria). *Pictogram* digambarkan dalam berbagai aktivitas untuk mewakili berbagai fasilitas yang tersedia di kawasan ini. Penggunaan maskot bertujuan untuk memberikan daya tarik dan menginformasikan fasilitas dengan bahasa visual yang mudah dipahami oleh *target audience*.

Proses Perancangan

Dalam proses perancangan *pictogram*, terlebih dahulu diawali dengan sketsa kasar berbagai fasilitas, dilanjutkan dengan *redrawing* dikomputer untuk kemudian disempurnakan. Adapun tahapan-tahapannya antara lain:

1. Studi Bentuk

Bentuk *sign* informasi Desa Budaya Kertalangu dirancang berbentuk segi empat, dengan alasan bahwa bentuk segi empat merepresentasikan makna stabil, kokoh, dapat diandalkan, kejujuran dan integritas. Desa Budaya Kertalangu akan tetap stabil, kokoh dan dapat diandalkan dalam mengembangkan obyek wisata berbasis budaya Bali sebagai produk wisata unggulan dan akan terus terjaga kelestariannya.

Pictogram berbentuk figur manusia dengan berbagai aktifitas sesuai dengan fasilitas yang tersedia di DBK. Pada bagian kepala menggunakan maskot dari DBK (Mbok Jegeg dan Bli Bagus) berupa ikon kodok sehingga tampilan *pictogram* memiliki ciri khas sebagai sarana pencitraan.

2. Studi Warna

Menggunakan kombinasi warna merah dan kuning pada *Sign System*. Kuning secara psikologis memiliki makna (gembira, bahagia, optimis, cerdas, kaya (emas), persahabatan dan harapan. Dibalik makna tersebut, warna kuning mampu mewakili *image* dari KERTALANGU yakni sebagai obyek wisata berbasis budaya, menyediakan berbagai fasilitas rekreasi dan relaksasi yang dapat memberikan kegembiraan dan kebahagiaan bagi TA yang berkunjung ketempat ini. Selain itu warna kuning yang berarti kaya, sangat sesuai dengan makna kata KERTALANGU (makmur=kaya).

Pemilihan warna kuning dan merah digunakan pada *sign system* untuk menunjukkan berbagai fasilitas di Desa Budaya Kertalangu (*Sign Information*). Penerapan warna pada *sign* khususnya fasilitas berupa himbauan dan larangan disesuaikan dengan warna konvensional yang berlaku berdasarkan atas kesepakatan. Penggunaan warna merah dikombinasi dengan kuning bertujuan untuk memberikan daya ganggu kepada target *audience* yang melihat.

Pemilihan warna merah dan kuning didasarkan atas pertimbangan ekonomis dalam produksi. Pertimbangan penggunaan warna merah dan kuning secara psikologis dapat merespon daya pandang target *audience* karena warna dominan di kawasan ini adalah warna-warna alam yang natural (kecenderungan warna coklat, hijau, abu-abu) sehingga penggunaan warna merah dan kuning dapat digunakan sebagai daya tarik. Secara psikologis warna merah dan kuning juga mampu merepresentasikan semangat, kerja keras, persahabatan, sesuai dengan fasilitas yang ditawarkan di DBK, yang dominan melibatkan aktifitas fisik dan psikis.

Keseluruhan tampilan *pictogram* Desa Budaya Kertalangu dibuat sederhana dengan penempatan ikon pada rata bawah, kiri, kanan dan tengah disesuaikan dengan bentuk ikonnya, serta menggunakan variasi *outline* kuning untuk mempertegas *foreground* (latar depan) dan *background* (latar belakang). Berdasarkan prinsip *gestalt*, merupakan sebuah teori psikologi yang mengatakan bahwa seseorang akan mempersepsikan apa yang terlihat dari lingkungannya sebagai kesatuan yang utuh. Dikembangkan oleh Max Wertheimer (1880-1943) bersama rekan-rekannya. Teori ini dapat menjelaskan kecenderungan persepsi yang terbentuk dibenak seseorang (Rustan, 2009:49).

3. Aplikasi *Sign Board Pictogram* Fasilitas Desa Budaya Kertalangu

Desain *sign board* didesain dengan menggunakan tiang penyangga, karena dikawasan ini tidak terdapat tempat untuk menempel di dinding dan lokasi fasilitas berada di areal terbuka. Pada bagian bawah terdapat teks penjelas (nama fasilitas yang ada di DBK) menggunakan jenis huruf *Myriad (san serif)* dengan pertimbangan *legibility* dan *readability* dari karakter jenis huruf ini sangat baik sehingga informasi yang disampaikan dapat dengan mudah dibaca oleh target *audience*.

4. *Building Sign* Desa Budaya Kertalangu

Building sign Desa Budaya Kertalangu berfungsi sebagai penanda dari kawasan ini. Teks pada *building sign* hanya bertuliskan Kertalangu dimaksudkan untuk menyederhanakan penyebutan identitas untuk kawasan ini.

5. Map Desa Budaya Kertalangu

Map Desa Budaya Kertalangu dirancang dengan mengaplikasikan bentuk segi empat logo dengan tujuan antara logo dan sistim informasinya ada satu kesatuan yang utuh. Warna yang digunakan mengacu pada warna *pictogram* yaitu kuning dan merah. Penerapan warna pada peta dibedakan menjadi tiga warna sesuai dengan pembagian zona.

6. Papan Informasi Tarif Parkir dan Jam Operasional

Sign Informasi tarif parkir dan jam operasional dirancang dengan mengaplikasikan bentuk segi empat logo, dengan tujuan antara logo dan sistim informasinya ada satu kesatuan yang utuh. Warna yang digunakan mengacu pada warna konvensional untuk *sign* himbauan yaitu warna biru/hijau.

Sign Petunjuk Arah

Berisi informasi mengenai letak berbagai fasilitas yang tersedia di kawasan Desa Budaya Kertalangu, dilengkapi dengan panah yang bertujuan memberikan petunjuk secara jelas menuju lokasi yang diinginkan. *Sign* petunjuk arah yang dimaksud sebagai berikut:

1. *Sign* Petunjuk Menuju Fasilitas di Desa Budaya Kertalangu
2. *Sign* Petunjuk Arah Jalan Masuk dan Keluar

Sign ini akan ditempatkan pada pintu masuk ke areal parkir, untuk mengatur arus laju kendaraan agar mengikuti arah sesuai dengan petunjuk, khususnya untuk alur keluar masuknya kendaraan.

3. *Sign Board* Menuju Lokasi *Jogging Track*

Sign ini akan ditempatkan pada areal menuju kawasan *jogging track* agar target *audience* dengan mudah menemukan alur dari lintasan yang ada.

Sign Larangan dan Himbauan

1. *Sign* larangan

Sign larangan berisi informasi larangan untuk di patuhi demi terciptanya kenyamanan target *audience*. *Sign* larangan terdiri dari larangan untuk tidak membawa makanan dan minuman, tidak berenang di area pancing, tidak menyalakan api di area *camp ground* dan tidak menyentuh benda-benda yang ada di Ganesha Galleri.

2. *Sign* Himbauan

Sign himbauan berisi pemberitahuan kepada target *audience* untuk membuang sampah pada tempatnya agar kawasan ini tetap bersih, *sign* himbauan untuk

melepaskan alas kaki yang diletakkan di tempat yoga. *Sign* himbauan untuk mencuci tangan pada tempat yang telah disediakan. Warna yang digunakan adalah hijau, karena sifatnya untuk memberikan himbauan atau arahan kepada target *audience* agar mematuhi berbagai aturan yang ada. *Sign* himbauan yang lain berupa *sign* untuk memberitahukan aturan mengenai parkir yang terdiri dari parkir mobil, parkir bis dan motor, serta informasi mengenai keberadaan tempat ibadah.

3. Aplikasi *Sign* Untuk Toilet, *Security* dan Pembelian Tiket.

Sign ini berisi informasi fasilitas umum yang disediakan seperti toilet, keamanan (*security*) dan informasi tempat pembelian tiket bagi target *audience* yang ingin menyaksikan pertunjukkan Barong.

KESIMPULAN

Melalui perancangan grafis lingkungan Desa Budaya Kertalangu, kawasan wisata ini memiliki sistem identitas yang berfungsi untuk memberikan segala informasi yang diperlukan oleh target *audince*. Informasi berupa *sign system* dapat mempermudah target *audience* menemukan informasi mengenai berbagai hal yang ada disana. Secara tidak langsung grafis lingkungan turut membangun citra positif untuk kawasan ini dibenak target *audience*. Melalui tahapan proses perancangan dan konsep yang jelas, perancangan grafis lingkungan dapat dijadikan media informasi yang efektif dan komunikatif serta memiliki nilai kebaruan.

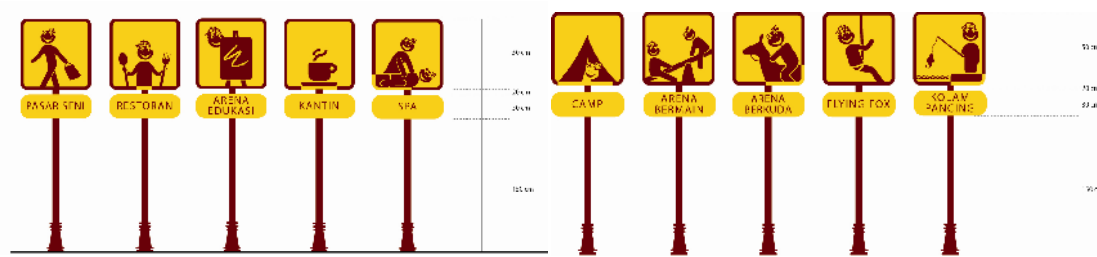
KEPUSTAKAAN

- Jen, Grady Visocky O. 2008. *The Information Design Hand Book*, Switzerland: Rotovison.
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Mendesain Logo*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sanyoto, Ebdid Sadjiman. 2006. *Metode Perancangan Komunikasi Visual Periklanan*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- _____. "Environmental Graphic Design" (vol 04 edisi 23,2008), *Concept*.

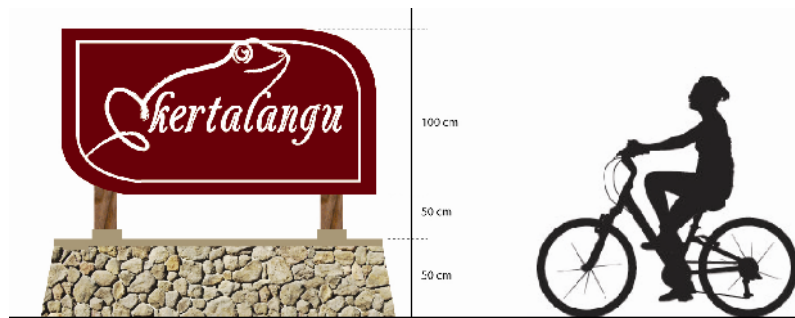
BIODATA PENULIS

Ni Luh Desi In Diana Sari, S.Sn., M.Sn lahir di Denpasar 12 Desember 1982. Pada tahun 2005, menyelesaikan studi sarjananya di Jurusan Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Denpasar. Sebagai dosen tetap di Prodi DKV FSRD ISI Denpasar tahun 2008. Tahun 2012 meraih Magister Seni minat studi Penciptaan Seni Deskomvis pada Program Magister Penciptaan dan Pengkajian Seni, Program Pascasarjana ISI Yogyakarta.

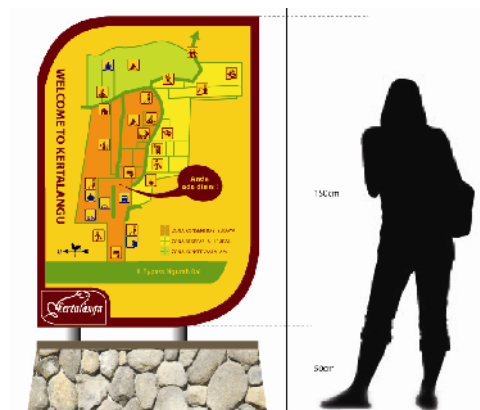
LAMPIRAN



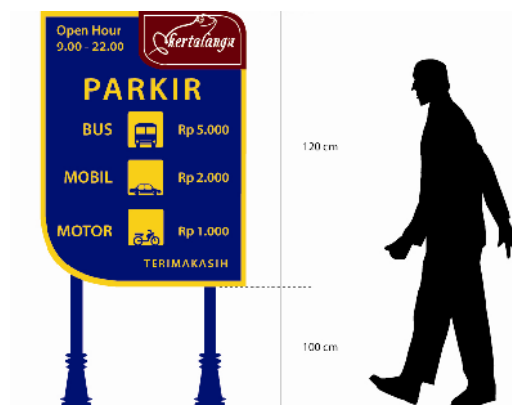
Gb.1. Aplikasi desain *pictogram* berbagai fasilitas di DBK



Gb.2. Aplikasi *building sign* Desa Budaya Kertalangu



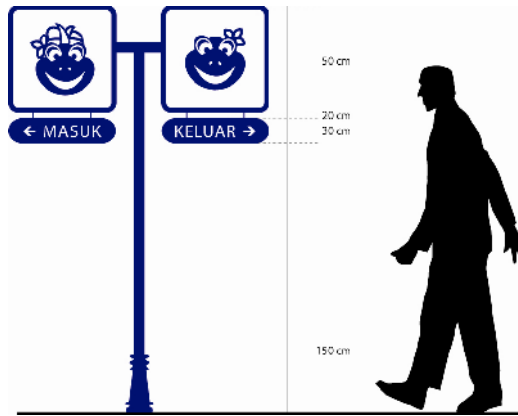
Gb.3. Map Desa Budaya Kertalangu



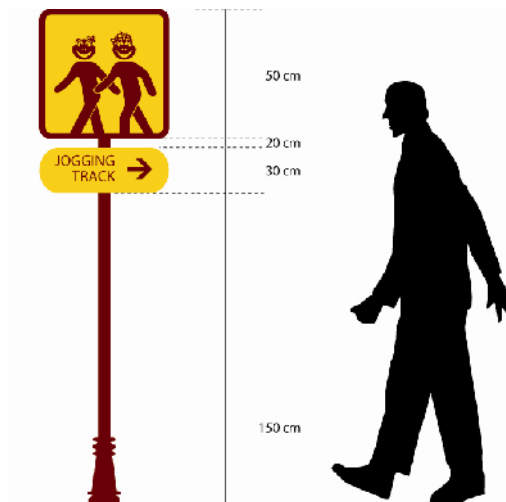
Gb.4. Papan informasi tarif parkir dan jam operasional



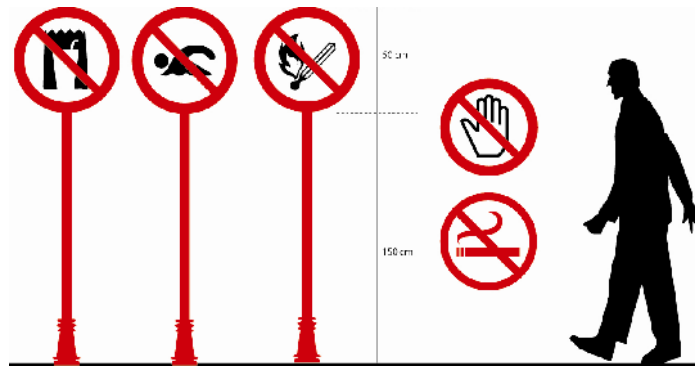
Gb.5. Sign petunjuk menuju fasilitas di Desa Budaya Kertalangu



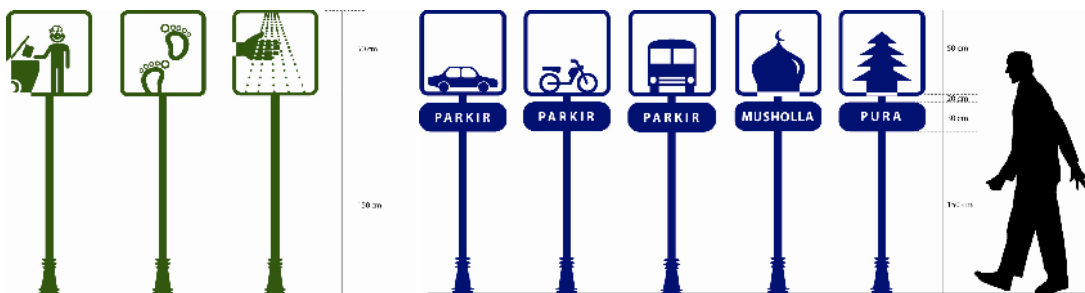
Gb.6. Sign petunjuk arah jalan masuk dan keluar



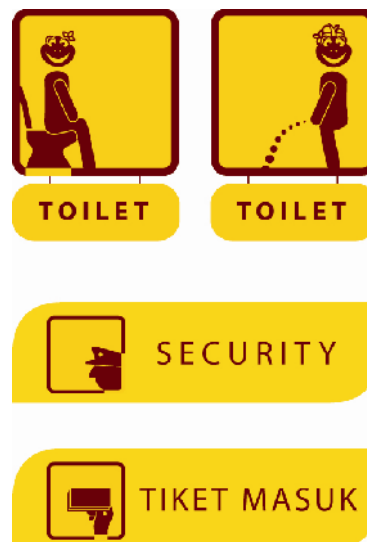
Gb.7. Sign board menuju lokasi jogging track



Gb. 8. *Sign* larangan



Gb. 9. *Sign* himbauan



Gb.10. Aplikasi *sign* fasilitas umum