

PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN DESA WISATA NAGREG KENDAN KABUPATEN BANDUNG

Aryna Waren¹, Novian Denny Nugraha² dan Sri Soedewi³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
arynawaren@student.telkomuniversity.ac.id, dennynugraha@telkomuniversity.ac.id,
srisoedewi@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Dengan beragam potensi destinasi, Desa Nagreg Kendan termasuk dalam salah satu program desa wisata. Namun, karena Desa Nagreg Kendan termasuk desa muda atau merupakan hasil pemekaran dari wilayah Desa Nagreg, Desa Nagreg Kendan ini masih kurang memadainya sarana dan prasarana informasi seperti kurangnya petunjuk atau arah bagi pengunjung sehingga membuat pengunjung dapat tersesat dan kurang nyaman saat mendatangi destinasi-destinasi yang ada. Untuk itu, penelitian dan perancangan ini berguna untuk membuat solusi yaitu perancangan *environmental graphic design* berupa *signage* dan *wayfinding* untuk Desa Wisata Nagreg Kendan. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk membantu serta memudahkan wisatawan yang tidak familiar dengan lingkungan baru yang mereka datangi dan mendapatkan informasi yang mudah dipahami dan merasa nyaman serta menghemat waktu secara efisien dan berhasil. Penelitian ini menggunakan teknik kualitatif seperti observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk mengumpulkan data, selain itu juga menggunakan metode perancangan dan metode *Environmental Graphic Design* dengan menggunakan analisis deskriptif dan matriks.

Kata kunci: *environmental graphic design, signage, wayfinding*, Desa Nagreg Kendan, Desa Wisata

Abstract: With a wide range of potential destinations, Nagreg Kendan Village is included in one of the tourist village programs. However, due to the fact that Nagreg Kendan is a new community or the outcome of Nagreg community's land development, this Nagreg County Village still lacks the means and means of information, such as hints or directions for visitors, so that visitors can be lost and less comfortable when arriving at existing destinations. For that, this research and design are useful to create a solution that is *environmental graphic design, signage, and wayfinding* for Nagreg Tourism Village of Kendan. The goal of this strategy is to effectively and efficiently save time for visitors who are unfamiliar with the new environment they are visiting, as well as to assist and facilitate them in getting clear and comfortable information. This study employed design methodologies, EGD methods, which included descriptive and matrix analysis, as well as qualitative methods such data collecting through observations, interviews, and library studies.

Keywords: *environmental graphic design, signage, wayfinding, Nagreg Kendan Village, Tourist Village*

PENDAHULUAN

Desa Nagreg Kendan adalah pemekaran dari Desa Nagreg yang berada di Kecamatan Nagreg, Kabupaten Bandung. Dengan penetapan tanggal 3 Agustus 2012, Dibandingkan dengan desa-desa lain di Kabupaten Bandung, Desa Nagreg Kendan ini dianggap masih muda. Salah satu desa di Kabupaten Bandung yang terdaftar sebagai Desa Wisata adalah Nagreg Kendan. Desa Nagreg Kendan memiliki banyak destinasi potensial selain sejarahnya.

Salah satu potensi yang ada di Desa Nagreg Kendan adalah potensi destinasi yang berbau sejarah. Mulai dari Situs Kerajaan Kendan yang berada di atas bukit Gunung Sangianganjung hingga Curug Aneum yang dapat menjadi tempat untuk hiking yang berada di Gunung Cibodas. Pengunjung yang menyukai alam dan sejarah akan senang jika berada di Desa Nagreg Kendan karena bukan hanya pengalaman yang didapatkan tetapi juga mendapatkan ilmu sejarah. Selain itu, Desa Nagreg Kendan juga melestarikan budaya tradisionalnya, mulai dari kaulinan barudak hingga sisingaan dan dedombaian (Jejaring Desa Wisata, 2023). Dengan mengkombinasikan destinasi alam dan budaya daerah tersebut menjadi desa wisata, yang bukan hanya tempat untuk pengunjung berjalan-jalan namun juga bisa untuk mempelajari sejarah.

Namun permasalahannya, pengalaman yang telah dilakukan oleh penulis saat mengunjungi Desa Nagreg Kendan, penulis merasa tersesat saat mengunjungi destinasi dan membutuhkan pemandu jalan karena belum ada sistem informasi dan *signage system* yang jelas seperti tidak banyaknya terlihat *signage* atau *wayfinding* dengan kondisi yang ada. *Signage system* sangat diperlukan untuk mempermudah individu dalam memperoleh informasi mengenai petunjuk arah dan pesan (Tamami, 2020 : 54). Desa Nagreg Kendan membutuhkan petunjuk arah

yang jelas agar pengunjung atau wisatawan tidak kebingungan mencari informasi ke lokasi yang ingin dituju serta tidak membuat pengunjung kesusahan dan kurang nyaman. Selain itu juga untuk meningkatkan pengalaman pengguna (Nastiti, 2022).

Untuk menghadapi permasalahan tersebut, pemanfaatan potensi alam di Dengan menggunakan *Environmental Graphic Design* (EGD), Desa Wisata Nagreg Kendan berusaha untuk mendukung sarana dan prasarana yang ada di Desa Nagreg Kendan (Zulaikha, 2023), dengan tujuan memberikan informasi yang mudah dipahami dan meningkatkan kenyamanan bagi pengunjung yang datang (Ganoti, 2023). Selain itu, hal ini akan membantu menyampaikan informasi dengan lebih efisien dan efektif karena tidak membuat pengunjung tersesat (Ramandhita, 2012 : 38).

METODE PENELITIAN

Menurut Calori (2015), EGD berpengaruh dalam pendekatan tata letak yang ditampilkan dalam visual menarik dan mudah dipahami. Karena itu metode pengumpulan data dari perancangan ini adalah metode kualitatif, metode perancangan, dan metode EGD. Dibutuhkan pendekatan kualitatif untuk mengumpulkan data, yang mencakup wawancara dengan penduduk Desa Nagreg Kendan dan observasi langsung, serta studi pustaka. Serta analisis yang dilakukan berupa analisis deskriptif dan matriks.

Observasi dilakukan untuk mempelajari tempat secara langsung dan mengumpulkan data yang dibutuhkan (Hasanah, 2017). Observasi dilakukan dengan mengunjungi destinasi wisata potensial seperti Situs Kerajaan Kendan, tempat produksi gerabah, Pasar Rebo, Kaulinan Barudak, dan menginap di homestay di Desa Nagreg Kendan. Observasi langsung memungkinkan penulis

mengamati sekitar lebih mendalam dan menilai kecukupan fasilitas, infrastruktur, dan atraksi yang tersedia.

Tidak seperti wawancara biasa, wawancara penelitian bertujuan untuk mendapatkan informasi dari sudut pandang satu pihak saja. (Rachmawati, 2007 : 35-40). Wawancara dilakukan dengan petinggi Desa Nagreg Kendan (kepala desa, staf, perangkat desa), petugas produksi gerabah, dan Masyarakat setempat. Wawancara ini bertujuan untuk membantu mengidentifikasi kebutuhan EGD di Desa Nagreg Kendan. Serta studi pustaka digunakan untuk mencari topik yang relevan.

Analisis data dilakukan melalui analisis deskriptif, yang menggunakan teori seperti *Synage Pyramid Method* oleh Calori & Vanden Eynden. Serta analisis matriks untuk mengidentifikasi bagaimana bagian-bagian dari informasi, grafis, dan material disusun dalam informasi dengan lingkungan tertentu.

DASAR PEMIKIRAN

Environmental Graphic Design

Environmental Graphic Design atau sering disebut dengan singkatannya EGD, didefinisikan sebagai komunikasi grafis yang berupa informasi dengan pendekatan kepada tata letak yang disajikan dalam tampilan visual menarik agar mudah dipahami orang (Calori, 2015). Menurut Calori (2015), selain itu, EGD adalah komunikasi informasi grafis tertua di dunia. EGD yang berada di dalam lingkungan dapat membantu orang-orang serta mempermudah akses pengunjung terhadap lingkungan baru yang terasa tidak familiar bagi mereka (Nugraha, 2019).

Teori Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah subdisiplin desain yang berfokus pada pemahaman konsep komunikasi dan ekspresi kreatif serta penerapan teknik dan media dengan menggunakan elemen visual dan estetika (Yurisma, 2021).

Tujuan utamanya adalah menyampaikan pesan dengan tujuan tertentu, baik itu memberikan informasi atau untuk mempengaruhi perilaku orang lain melalui persuasi.

Ikon dan Simbol

Ikon dan simbol merupakan dua jenis tanda yang berbeda dalam ilmu semiotika. Menurut Saptamaji (2021), ikon adalah tanda yang mewakili bentuk objek secara replica atau mirip dengan objek. Kemiripan objek tersebut bertujuan untuk mudah dikenali dan mewakili makna langsung. Namun, simbol adalah tanda-tanda yang merujuk pada suatu objek secara tidak langsung (Budiman, 2011).

Piktogram

Piktogram merupakan gambar atau simbol yang digunakan untuk menyampaikan informasi visual di tempat umum, termasuk objek wisata. Piktogram merupakan simbol atau ikon visual yang mewakili suatu objek, konsep, atau informasi tanpa menggunakan teks (Clara, 2017).

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Dalam perancangan ini, pesan yang ingin disampaikan kepada target audiens adalah tentang ciri-ciri Desa Wisata Kendan, yang menonjolkan keindahan alamnya yang masih asri dan memikat. Desa ini menawarkan lingkungan alam yang terjaga dengan ketenangan dan kedamaian yang jarang ditemukan di tengah hiruk-pikuk perkotaan dan polusi. Selain itu, desa ini memiliki daya tarik untuk berpetualang dan memberikan wawasan baru melalui keaslian budaya dan sejarah yang terpancar dari setiap sudutnya, sehingga pengunjung diharapkan memiliki perasaan senang, gembira, semangat, atau ceria saat mengunjungi Desa Wisata Kendan.

Dengan daya tarik tersebut, dibuatlah perancangan *Environmental Graphic Desain* sebagai sistem informasi yang membuat pengunjung merasa nyaman dan efektif serta efisien. Selain itu pesan dari perancangan ini juga menginginkan pengunjung yang mendatangi Desa Wisata Kendan mendapatkan informasi-informasi seperti kekayaan sejarahnya serta dapat memberikan petunjuk rasa ingin kembali. Untuk memastikan pesan disampaikan dengan baik, maka diperlukan kata kunci sebagai dasar dari perancangan ini.

Keywords: Asri, Ceria, dan Kuat

Konsep Kreatif

Konsep kreatif perancangan *Environmental Graphic Design* (EGD) untuk Desa Wisata Kendan mengacu pada visualisasi dan eksplorasi grafis yang terinspirasi dari konsep pesan. Desain ditargetkan untuk pengunjung berusia 17-25 tahun, terutama pelajar, dengan bahasa yang sederhana tetapi sopan karena kaya akan sejarah. Signage akan menampilkan grafis batu, gunung, dan elemen Desa Wisata Kendan, menggunakan warna-warna yang mencerminkan nilai sejarah, seperti hijau untuk menggambarkan lingkungan alami. Font yang mudah dibaca akan dipilih untuk membuat pengunjung nyaman dan tertarik. Untuk memastikan bahwa judul, nama tempat, arah, dan logo disusun secara teratur dan konsisten, layout papan tanda sistem harus dirancang dengan proporsi yang tepat. Ini memastikan bahwa pengunjung dapat dengan mudah mengenali dan mengikuti petunjuk yang diberikan.

Konsep Media

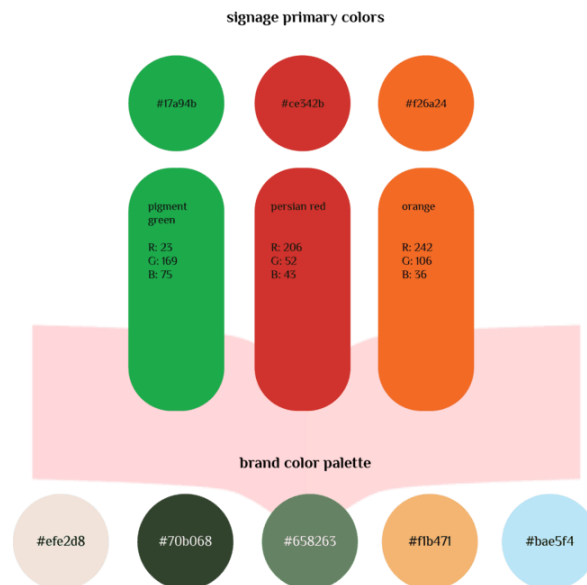
Dalam rangka mencapai tujuan dari perancangan ini, diperlukan penggunaan media utama dan media pendukung yang dirancang dapat memberikan informasi dan bekerja dengan baik. Terdiri dari jenis media yang dapat diaplikasikan atau disebarluaskan secara langsung, serta media yang dapat

digunakan sebagai sarana promosi atau pemasaran baik dalam bentuk *offline* maupun *online*. Media utama dari perancangan ini adalah *Environmental Graphic Design* dengan tujuan untuk merealisasikan pesan dari perancangan ini yang berupa *signage* dan *wayfinding*. Signage, yang terdiri dari berbagai gambar dan simbol visual, berfungsi sebagai media untuk interaksi antara individu dan lingkungan sekitar (MS. Andrijanto, 2018). Serta wayfinding berperan dalam memberikan informasi, peringatan, petunjuk operasional, dan informasi interpretatif (Soedewi, 2019). Untuk media pendukung yang dirancang diantaranya umbul-umbul, aplikasi destinasi wisata, brosur panduan wisata, flyer, poster, unggahan media sosial, gelang tiket, *merchandise*, dan seragam petugas. Untuk mengutarakan pesan dari perancangan EGD ini dengan tepat, diperlukan metode komunikasi yang sesuai. Metode yang digunakan adalah menggunakan taktik komunikasi AISAS (Attention – Interest – Search – Action – Share) yang diwujudkan untuk mempermudah penyebaran informasi promosi kepada target yang dituju. Mulai dari menarik perhatian (*Attention*) dengan media umbul-umbul dan poster. Lalu akan timbul rasa ketertarikan (*Interest*) terhadap media yang telah disebarkan dan juga media yang disediakan berupa brosur panduan wisata. Setelah itu target audiens akan mencari (*Search*) melalui unggahan media sosial berupa unggahan Instagram. Selanjutnya Tindakan (*Action*) dengan menginstall aplikasi destinasi wisata, mendatangi desa wisata dengan media petunjuk *signage* dan *wayfinding*, flyer untuk mengetahui tentang paket wisata, serta mendatangi wisata dan mendapatkan gelang tiket. Pada tahap akhir, pengunjung akan berbagi (*Share*) momen perjalanan wisata dengan mengunggah foto ataupun video dengan pembagian *merchandise* pada pengunjung Desa Wisata Kendan.

Konsep Visual

Moodboard digunakan untuk memvisualisasikan konsep dengan menggabungkan elemen-elemen Desa Wisata Kendan, seperti asri, bersejarah,

dan petualangan. Warna-warna cerah dipilih untuk signage agar menarik perhatian pengunjung dan mencerminkan brand desa.



Gambar 1 Color Palatte
(Sumber: dokumentasi penulis, 2024)

Tipografi utama yang digunakan adalah Philosopher, dengan bentuk unik di ujungnya, dipilih karena keindahan dan kemudahan baca bagi pengunjung yang sebagian besar pelajar dan mahasiswa.

Piktogram signage dan wayfinding terinspirasi dari batu kendan atau obsidian yang banyak ditemukan di Gunung Sangianganjung, tempat situs Kerajaan Kendan. Bentuk piktogram menggunakan garis melengkung dan sedikit abstrak. Bentuk signage mengadaptasi gunung yang mengelilingi desa, dengan bentuk setengah lingkaran dan garis melengkung untuk kesan dinamis.

Hasil Perancangan

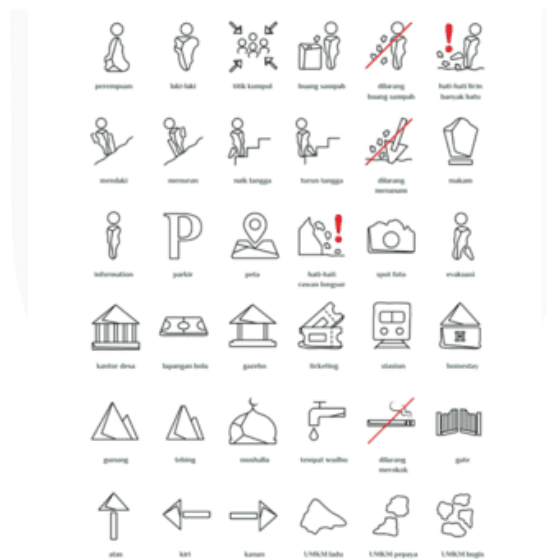
Media Utama

Programming EGD



Gambar 2 Programming EGD
(Sumber: dokumentasi penulis, 2024)

Piktogram



Gambar 3 Desain Piktogram
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

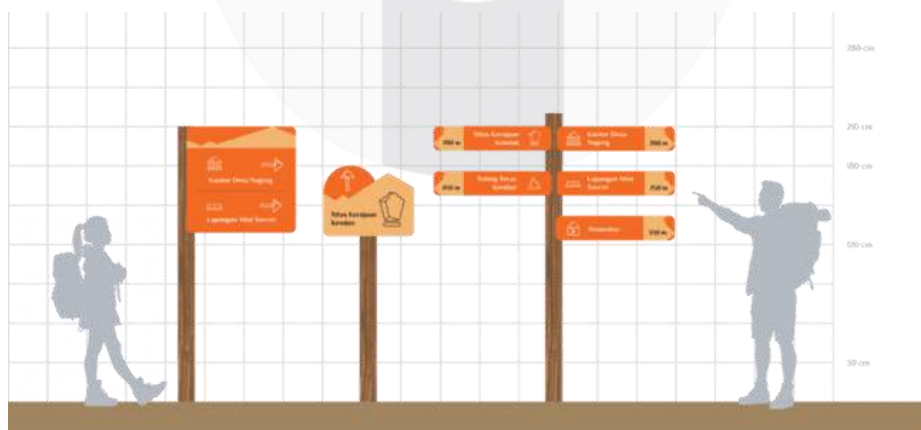
Signage



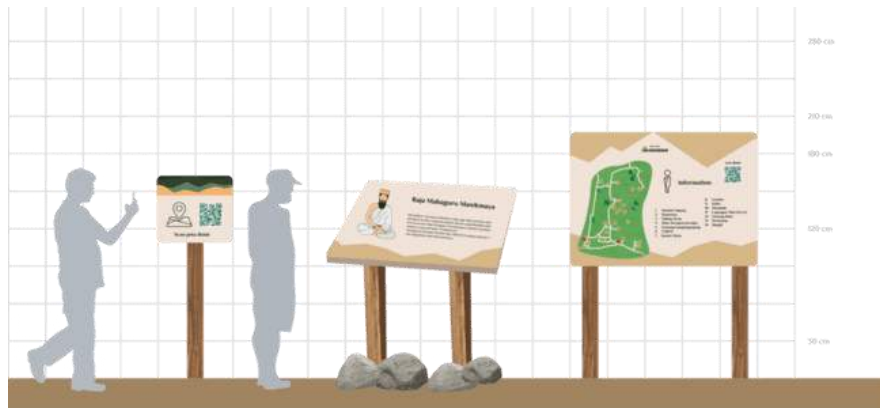
Gambar 4 Identification Sign Desa Wisata Kendan
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)



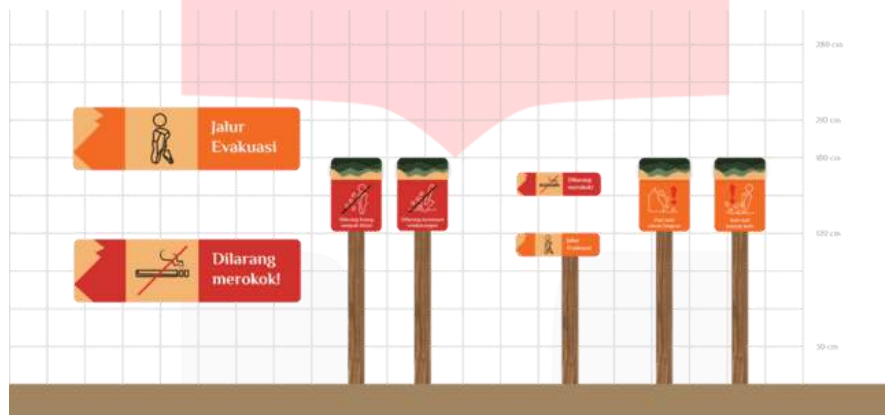
Gambar 5 Identification Sign 2 Desa Wisata Kendan
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)



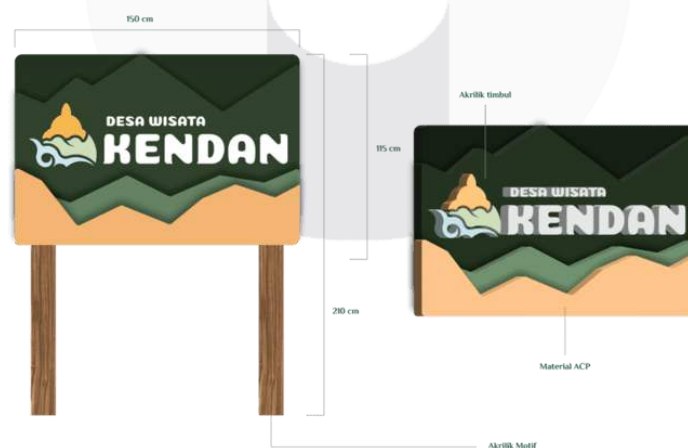
Gambar 6 Directional Sign Desa Wisata Kendan
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)



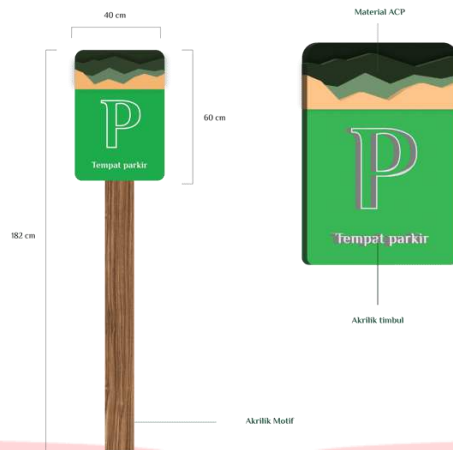
Gambar 7 *Interpretative Sign* Desa Wisata Kendan
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)



Gambar 8 *Warning Sign & Prohibitory Sign* Desa Wisata Kendan
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)



Gambar 8 Detail *Identification Sign* Desa Wisata Kendan
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

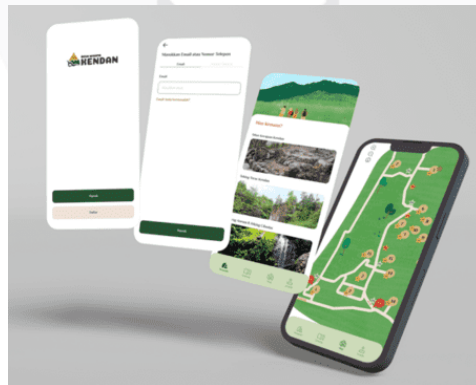


Gambar 9 Detail *Identification Sign 2* Desa Wisata Kendan
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)



Gambar 10 Penerapan Signage di Desa Wisata Kendan
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Media Pendukung Aplikasi Peta Destinasi



Gambar 11 Desain Aplikasi Destinasi Peta
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Brosur Panduan Wisata



Gambar 12 Brosur Panduan Wisata
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Umbul-Umbul



Gambar 13 Umbul-Umbul
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Flyer



Gambar 14 Desain Flyer
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Poster



Gambar 15 Poster
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Unggahan Media Sosial



Gambar 16 Unggahan Instagram
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Gelang Tiket



Gambar 17 Mockup Gelang Tiket
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Merchandise



Gambar 18 Merchandise
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

Seragam Petugas



Gambar 19 Desain Seragam Petugas
(Sumber: dokumentasi pribadi, 2024)

KESIMPULAN

Desa Wisata Kendan berada di Kecamatan Nagreg, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Desa ini memiliki banyak destinasi alam dan sejarah yang menarik. Namun, dalam pengelolaan destinasi wisata ini, masih terdapat kendala, khususnya terkait dengan penyediaan informasi dan petunjuk arah bagi pengunjung. Fasilitas *signage* dan *wayfinding* yang diberikan desa ini juga terlihat sedikit, sehingga pengunjung sering merasa kebingungan dan membutuhkan bantuan pemandu lokal untuk menemukan destinasi yang ingin dikunjungi. Oleh karena itu, Desa Wisata Kendan membutuhkan perancangan *Environmental Graphic Design* (EGD) yang dapat membantu wisatawan dalam mencari informasi dan menemukan destinasi yang ingin dikunjungi. Dengan merancang *signage* dan *wayfinding* yang efektif dan efisien serta mempertimbangkan prinsip dan teori yang benar diharapkan pengunjung merasa nyaman saat berwisata di Desa Wisata Kendan.

Perancangan ini masih memiliki kekurangan, sehingga diharapkan untuk perancangan selanjutnya dapat lebih memaksimalkan Environmental Graphic Design dengan lebih mengangkat budaya dan sejarah Desa Wisata Kendan, serta mengombinasikannya dengan kemajuan teknologi. Desa Wisata Kendan memiliki berbagai destinasi dan nilai sejarah yang menarik, sehingga seharusnya dilengkapi dengan fasilitas dan sarana yang memadai untuk mendukung kenyamanan wisatawan. Pemerintah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh untuk meningkatkan fasilitas dan mempromosikan potensi Desa Wisata Kendan. Diharapkan hasil perancangan EGD ini dapat menjadi referensi, bentuk edukasi, dan pesan pentingnya sistem informasi di Desa Wisata Kendan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ramandhita, D., & Indrayana, D. (2012). Perancangan Environmental Graphic Design Museum Sepuluh Nopember Surabaya Area Dalam. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 1(1), F38-F42.
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and wayfinding design: acomplete guide to creating environmental graphic design systems*. John Wiley & Sons.
- Zulaikha, Z. Z., Desintha, S., & Mustikawan, A. (2023). PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN DESA WISATA TEPUS GUNUNGKIDUL. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).
- Ganoti, R., & Laskari, I. (2023). The importance of Environmental Graphic Design in urban
- Tamami, N. F., & Martadi, M. (2020). Media Komunikasi Visual Sign System Gedung Graha Mojokerto Service City. *BARIK*, 1(2), 53-63.
- Soedewi, S., Murdowo, D., Wulandari, R., Yuniati, A. P., Gunawan, P. H., Aditsania, A., ... & Prabasworo, B. (2020). Perancangan Signage Lapangan Gasmin Kota Bandung.
- Jejaring Desa Wisata. (2023). Desa Wisata Kendan. Diakses pada

<https://jadesta.kemenparekraf.go.id/desa/kendan> (20 Maret 2024, 20.38).

Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46

Andrijanto, M. S. (2018). Perancangan Alternatif Sign System Sebagai Informasi Lokasi Penjualan Di Pasar Legi Kota Gede. *Jurnal Desain*, 5(03), 223-234.

Yurisma, D., & Prasetya, A. (2021). Pengenalan desain komunikasi visual dan animasi dalam dunia industri untuk pelajar Sekolah Menengah Atas. *Tekmulogi: Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi, Multimedia, dan Pedagogi*, 1(1).

Clara, S., & Swasty, W. (2017). Pictogram on signage as an effective communication. *Jurnal Sositologi*, 16(2), 167-176.

Nugraha, N. D. (2019). Designing Environmental Graphic Design With Cultural Values for West Java Province. In *6th Bandung Creative Movement 2019* (pp. 409-417). Telkom University.

Nastiti, N. E., Nugraha, N. D., & Alifaprilin, O. (2022). Penerapan Gaya Art Deco pada Environmental Graphic Design di SMKN 15 Bandung. *Charity: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 56-61.

Faza, M. F., Naufalina, F. E., & Nugraha, N. D. (2023). PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN PADA TAMAN LANGSAT JAKARTA SELATAN. *eProceedings of Art & Design*, 10(6).

Budiman, K. (2011). *Semiotika visual: konsep, isu, dan problem ikonitas*. Jalasutra.