

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Komunikasi Visual

Menurut Lusyani, Abas dan Jasmine (2015: 78) komunikasi visual adalah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain dengan penggunaan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indera penglihatan. Sedangkan menurut Maimunah dalam Lusyani dkk (2015: 78) Komunikasi Visual adalah sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada publik dengan menggunakan berbagai unsur komunikasi grafis seperti teks, gambar atau foto.

Berdasarkan penjelasan menurut penelitian diatas, penulis bisa menyimpulkan bahwa komunikasi visual adalah media penyampaian informasi atau pesan kepada publik dengan media gambar, warna, dan tipografi.

2.1.2 Sign System

Menurut Mila (2018: 06) *Sign system* adalah simbol yang dapat mengartikan sebuah tanda atau yang lainnya. Sedangkan menurut Akhmad dan Asidigisianti (2017: 96) *Sign system* merupakan alat bantu bagi pengunjung suatu tempat wisata yang

umumnya mereka mencari kemudahan dan kenyamanan dalam kegiatan wisatanya.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis bisa menyimpulkan bahwa *Sign System* adalah alat bantu yang berfungsi sebagai penanda suatu tempat sehingga memudahkan seseorang mendapatkan tempat yang tepat.

2.1.3 Infografis

Menurut Saptodewo (2014: 55) Infografis adalah cara kreatif untuk mengkomunikasikan informasi dengan grafik secara jelas dan cepat. Sedangkan menurut Sitiresmi, Shina dan Dinar (2015: 150) Infografis adalah sebuah informasi yang disajikan dalam bentuk gambar.

Berdasarkan peneliti diatas, penulis bisa menyimpulkan bahwa infografis merupakan salah satu sarana yang berguna untuk menyajikan informasi secara jelas dan cepat.

2.1.4 Wayfinding

Menurut Golledge dalam Annisa (2019: 170) *wayfinding* adalah proses untuk menemukan dan mengikuti jalur atau rute di antara titik awal dan tujuan. Sedangkan menurut Renanta dan Novian (2018: 03) *Wayfinding* merupakan sistem penanda dan navigasi yang memberi informasi melalui aspek visual pada setiap tempat.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa *wayfinding* merupakan sarana yang berguna sebagai penunjuk dan arah ke suatu tempat yang akan dituju.

2.1.5 Tipografi

Menurut Cotton dalam Prissy (2017: 151) tipografi adalah seni menyusun huruf-huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain. Tipografi digunakan sebagai metode untuk menerjemahkan kata-kata (lisan) ke dalam bentuk tulisan (visual). Sedangkan menurut Kusrianto dalam Asidigisianti dan Nova (2019: 73) tipografi adalah suatu proses seni didalam menyusun bahan publikasi dengan menggunakan huruf.

Berdasarkan hasil penjelasan penelitian diatas penulis mengambil kesimpulan bahwa tipografi adalah seni mengolah huruf-huruf sehingga dapat dibaca dan mempunyai nilai estetika.

2.1.6 Warna

Menurut Nadya dan Hadi (2018: 1100) Warna adalah elemen kunci dari desain grafis, sebuah alat yang dapat digunakan untuk menarik perhatian, mengarahkan pandangan, dan memberitahu audience tentang reaksi yang terjadi saat informasi diberikan. Sedangkan menurut Sanyoto dalam Tri dan Dian (2018: 4) Warna dapat didefinisikan secara sifat fisiknya sebagai cahaya yang dipancarkan sebagai pengalaman dari indera penglihatan dari seseorang.

Berdasarkan penelitian diatas, penulis menggunakan warna yang berdasarkan dari alam sebagai unsur pendukung dalam pembuatan karya tugas akhir ini.

2.1.7 *Environmental Graphic Design*

Menurut Laras dan Wayan (2017: 142) *Environmental Graphic Design (EGD)* yang disebut Grafik Lingkungan adalah segala bentuk grafik yang ada di lingkungan. Sedangkan menurut Talita dan Lea (2018: 145) *Environmental Graphic Design* adalah segala bentuk grafik yang ada di lingkungan, termasuk di dalamnya berupa tanda-tanda penunjuk arah, ornamen grafis pada sebuah bangunan, pelat nama di gedung-gedung, juga segala bentuk tulisan pada objek dua maupun tiga dimensi.

Berdasarkan penelitian diatas penulis menyimpulkan bahwa *Environmental Graphic Design* merupakan grafis lingkungan yang melingkupi segala bentuk tanda, symbol, dan informasi. Penulis menggunakan *Environmental Graphic Design* karena sangat berguna untuk perkembangan pariwisata di panti kayu.

2.1.8 *Pictograph*

Menurut Laras dan Wayan (2017: 142) *Pictograph* merupakan gambar simbol-simbol yang digunakan untuk berkomunikasi, menyampaikan gagasan, merekam peristiwa, menyampaikan berbagai informasi dan sebagai kegiatan ritual. Sedangkan menurut Sigit (2017: 143) *Pictograph* merupakan

lukisan-lukisan atau gambar sederhana. Hingga saat ini *Pictograph* masih digunakan sebagai alat komunikasi, seperti contoh rambu-rambu lalu lintas, simbol, lambang dan tanda peringatan.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis menyimpulkan *Pictograph* bisa digunakan untuk memberikan himbauan yang berupa symbol dengan gambar sederhana.

2.1.9 Ideogram

Menurut Elizabeth dan Tony (2015: 18) *Ideogram* adalah simbol yang merepresentasikan ide abstrak. Sedangkan menurut Rustan dalam Meyriska, Nengah dan Hendro (2015: 3) *Ideogram* adalah simbol yang mewakili sebuah ide.

Berdasarkan peneliti di atas penulis mengambil kesimpulan bahwa *ideogram* merupakan simbol yang berasal dari ide.

2.1.10 Proses Desain

Menurut Robin dalam Brian dkk (2019: 97) proses desain terdapat lima tahap yaitu *orientation, analysis, concepts, design development* dan *implementation*, proses tersebut dapat digunakan dengan baik ketika desain yang dihasilkan bukan merupakan desain yang digunakan secara berkepanjangan.

1. *Orientation* di mana tujuan dari tahapan ini adalah untuk mengenal permasalahan desain grafis yang nantinya akan dikerjakan lebih lanjut.

2. *Analysis* adalah tahapan untuk memahami aspek-aspek yang ditemukan selama proses riset mengenai permasalahan desain yang ada. Hal ini diharapkan dapat memunculkan arahan-arahan dalam pendekatan desain nantinya.
3. *Concepts* pada tahap ini, desainer mulai menggagas visual yang akan dibuat. Seperti menentukan *typeface* apa yang dapat berfungsi dalam permasalahan desain, atau warna-warna apa yang dapat membantu merepresentasikan nilai-nilai yang ada, atau gambar apa yang perlu digunakan untuk memperjelas pesan komunikasi.
4. *Design development* adalah konsep desain diartikulasikan ke dalam bentuk visual. Proses ini di mana langkah- langkahnya sangat beragam sebagai hasil pemikiran dan perancangan kreatif.
5. *Implementation* di mana desain diproduksi dan ditempatkan pada situasi di mana dia harus berfungsi, seperti dicetak, atau diunggah secara online, ataupun ditempatkan di situs sebagai sebuah *environmental graphic design*.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai *Environmental Graphic Design* ini dapat di bilang masih sangat minim dan sulit di temukan, namun penulis berhasil mendapatkan beberapa hasil riset dan penelitian yang bersangkutan sehingga dapat memperkuat penulisan laporan.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti (Tahun)	Judul Penelitian	Jurnal	Hasil
1	Oksa Aditya Putra, Aldrian Agusta, Asri Radhitanti (2018)	Perancangan Environmental Graphic Design Taman Sri Baduga Purwakarta	Jurnal Rekamakna Vol. 2. No 3. (2012)	Hasil dari penelitian yang di lakukan penulis yaitu sebua desain grafis lingkungan yang membantu pengunjung untuk mendapatkan informasi yang tepat.
2	Dwipa Ramandhita, Denny Indrayana (2012)	Perancangan <i>Environmental Graphic Design</i> Museum Sepuluh Nopember Surabaya Area Dalam	Jurnal Sains & Seni Insitut Teknologi Sepuluh November. Vol. 1. No 1. (2012)	Memberikan informasi mengenai koleksi moseum yang lebih rinci yang dapat menghid upkan suasana horoik yang akan di bangun di moseum sepuluh november surabaya

3	Setio Bambang Prabowo, Muhammad Ricky Wahyudi (2019)	Perancangan komunikasi visual sebagai saranamedia promosi Taman Wisata Alam Pundi Kayu.	Laporan tugas akhir, politeknik Palmcomtech	Membuat masyarakat dapat lebih mengenal Taman Wisata Alam Pundi Kayu
---	--	---	---	--

Menurut Oksa, Aldrian dan Asri (2012) Perancangan *Environmental Graphic Design* Taman Sri Baduga Purwakarta” diharapkan dapat membantu pengunjung yang datang, sehingga diharapkan timbulnya rasa nyaman saat berwisata dan menghargai fasilitas yang ada di Taman Sri Baduga Purwakarta.

Menurut Dwipa dan Denny (2012) Setelah perancangan *Environmental graphic design* ini selesai, diharapkan dapat membantu pihak Museum Sepuluh Nopember Surabaya untuk dapat membuat media informasi mengenai koleksi museum yang lebih terperinci dan dapat menghidupkan suasana heroik yang akan dibangun oleh Museum Sepuluh Nopember Surabaya, sehingga museum ini dapat memberikan wawasan dan pengalaman berkunjung yang dapat tertanam dalam benak masyarakat.

Menurut Setio dan Bambang (2019) melalui perancangan komunikasi visual ini bisa menjadi sarana promosi yang menarik bagi Taman Wisata Alam Pundi Kayu agar menjadi tempat wisata favorit di Palembang Sumatera Selatan.