

Designing a Sign System for the Yussar Fishing and Playground Tourism Area in Sidoarjo

¹Masnuna, ²Muchlisiniyati Safeyah, ³Sri Wulandari, ⁴Athika Dwi Wiji Utami,
⁵Putra Uji Deva Satrio, ⁶Sonhaji Arif, ⁷Aninditya Daniar

^{1,2,3,7}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain
UPN "Veteran" Jawa Timur

Jl. Raya Rungkut Madya, Gunung Anyar, Surabaya

¹masnuna.dkv@upnjatim.ac.id, ²muchlisiniyati.ar@upnjatim.ac.id,

³sri.wulandari.dkv@upnjatim.ac.id, ⁷aninditya.daniar.dkv@upnjatim.ac.id

^{4,5,6}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo

Rangkah Kidul, Kec. Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo

⁴athika.dkv@unusida.ac.id, ⁵putrauji.dkv@unusida.ac.id, ⁶sonhaji.arif.dkv@unusida.ac.id

Abstrak

Yussar Fishing and Playground Sidoarjo adalah wisata edukasi yang terletak di desa Kalidawir Kecamatan Tanggulangin Kabupaten Sidoarjo. Yussar Fishing and Playground Sidoarjo menyediakan wahana kolam pancing, playground, spot foto, edukasi, wisata kuliner, seni pertunjukan, dan pemandangan alam berupa tambak ikan. Sebagai tempat wisata, Yussar Fishing and Playground Sidoarjo hendaknya bisa memberikan keamanan dan kenyamanan bagi pengunjungnya, apalagi lingkungan Yussar Fishing and Playground Sidoarjo dikelilingi tambak ikan, sehingga pengunjung harus lebih berhati-hati dalam kegiatan berwisata di Yussar Fishing and Playground Sidoarjo. Letak Yussar Fishing and Playground Sidoarjo yang berada di pelosok desa bisa menyebabkan sulitnya masyarakat mengetahui keberadaannya, sehingga dalam hal ini Yussar Fishing and Playground Sidoarjo membutuhkan grafis lingkungan sebagai media informasi berupa sign system mengenai keberadaan Yussar Fishing and Playground Sidoarjo, petunjuk lokasi Yussar Fishing and Playground Sidoarjo, dan informasi peringatan/larangan. Perancangan sign system ini menggunakan metode penelitian yang dibagi menjadi tiga bagian yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Ikon yang digunakan dalam sign system diambil dari bentuk ikan yang merupakan keunggulan Yussar Fishing and Playground Sidoarjo yang memiliki fasilitas kolam pancing. Sign system sebagai media utama memiliki 3 jenis, yaitu 9 buah desain sign informasi, 6 buah desain sign petunjuk arah, dan 6 desain buah sign larangan. Masing-masing jenis sign system memiliki perbedaan dalam bentuk papan dan warna teks, agar penerima pesan dapat dengan mudah membedakan informasi yang disampaikan. Semua sign ditempatkan di luar dan sekitar kawasan Yussar Fishing and Playground Sidoarjo sesuai dengan jenis dan tujuan sign masing-masing.

Kata kunci— Sign System, Yussar Fishing and Playground, Grafis Lingkungan, Sidoarjo

Abstract

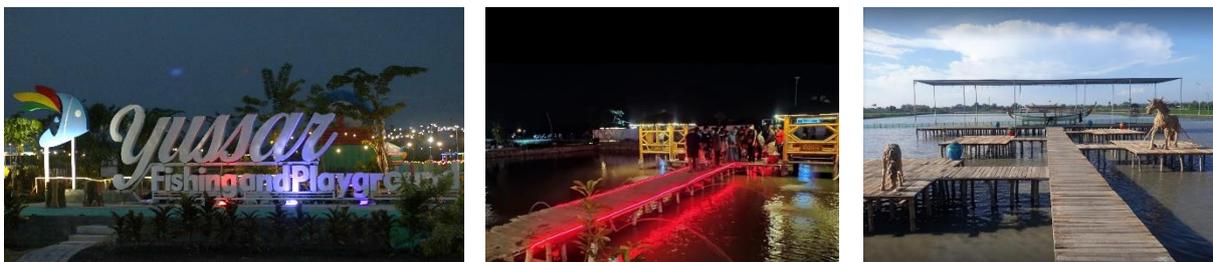
Yussar Fishing and Playground Sidoarjo is an educational tour in Kalidawir Village, Tanggulangin District, Sidoarjo Regency. Yussar Fishing and Playground Sidoarjo provide rides for fishing ponds, playgrounds, photo spots, education, culinary tours, performing arts, and natural scenery in the form of fish ponds. As a tourist place, Yussar Fishing and Playground Sidoarjo should be able to provide security and comfort for its visitors, especially the Yussar Fishing and Playground Sidoarjo environment is surrounded by fish ponds, so visitors must be more careful in traveling activities at Yussar Fishing and Playground Sidoarjo. The location of Yussar Fishing and Playground Sidoarjo which is in remote villages can make it difficult for people to know its existence, so in this case, Yussar Fishing and Playground Sidoarjo requires environmental graphics as information media in the form of a sign system regarding the existence of Yussar Fishing and Playground

Sidoarjo, location instructions for Yussar Fishing and Playground Sidoarjo, and information on warnings/bans. The design of this sign system uses research methods that are divided into three parts, namely pre-production, production, and post-production. The icon used in the sign system is taken from the shape of a fish which is the advantage of Yussar Fishing and Playground Sidoarjo which has a fishing pond facility. The sign system as the primary media has 3 types, namely 9 information sign designs, 6 directions sign designs, and 6 prohibition sign designs. Each type of sign system has a difference in the board's shape and the color of the text so that the message's recipient can easily distinguish the information conveyed. All signs are placed outside and around the Yussar Fishing and Playground area of Sidoarjo according to the type and purpose of each sign.

Keywords— Sign System, Yussar Fishing and Playground, Environment Graphic, Sidoarjo

1. PENDAHULUAN

Kabupaten Sidoarjo memiliki tempat wisata menarik yang berpotensi dapat meningkatkan perekonomian desa di Kabupaten Sidoarjo. Keadaan demikian harus didukung dengan strategi pengembangan pariwisata di tiap-tiap objek wisata agar lebih menarik bagi masyarakat yang ingin berkunjung dan berwisata. Salah satu objek wisata yang berpotensi dapat meningkatkan perekonomian desa di Kabupaten Sidoarjo adalah Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo. Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo adalah wisata edukasi yang terletak di desa Kalidawir kecamatan Tanggulangin kabupaten Sidoarjo. Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo dikelola oleh pokdarwis desa Kalidawir. Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo berada di tengah-tengah tambak ikan dengan nuansa pedesaan. Target pasar primer Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo adalah keluarga, sedangkan target pasar sekunder adalah remaja. Obyek wisata ini, mengembangkan sumber daya alam, tradisi budaya masyarakat setempat sebagai produk pariwisata alternatif di tengah berkembangnya pariwisata konvensional di Kabupaten Sidoarjo. Perpaduan kegiatan pariwisata dan kearifan budaya lokal setempat serta didukung lingkungan alam dengan melibatkan masyarakat lokal dalam aktivitas pariwisata menjadi daya tarik obyek wisata ini. Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo menawarkan potensi pariwisata yang meliputi kolam pancing, playground, spot foto, edukasi, wisata kuliner, seni pertunjukan, dan pemandangan alam berupa tambak ikan.



Gambar 1. Grafis Lingkungan di Kawasan Wisata Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo

Potensi pariwisata non fisik meliputi kehidupan sosial masyarakat setempat dan sejarah Desa Kalidawir. Setiap hari Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo ramai dikunjungi oleh wisatawan, namun wisatawan masih didominasi oleh warga lokal Sidoarjo dan sekitarnya. Yussar Fishing memperkenalkan dirinya sebagai “Wisata Edukasi Terbaik di Sidoarjo”. Namun, sebagai wisata edukasi lingkungan obyek wisata Yussar Fishing belum memberikan tanda yang sesuai dengan identitas yang diharapkan. Sebuah tempat wisata hendaknya bisa memberikan nuansa lingkungan sesuai dengan tema yang diangkat, nuansa lingkungan

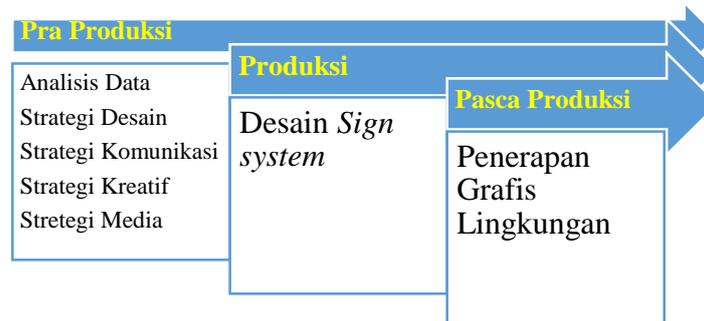
tersebut bisa diimplementasikan dalam sebuah grafis lingkungan. Menurut Calori & Vanden (Masnuna & Prameswari, 2021) bahwa *Environmental graphics are an introduction to the layout, packaged in an attractive and easy-to-understand visual display*. Kemudian menurut Yunanto (Masnuna & Prameswari, 2021) mengatakan bahwa *In simple terms, environmental graphics can be in the form of a direction in the form of an information board graphic (sign system) to make it easier for visitors to access the environment*. Kedua teori tersebut mengartikan bahwa Grafis lingkungan merupakan pengenalan tata letak yang dikemas dalam tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami. Secara sederhana, grafis lingkungan dapat berupa penunjuk arah dalam bentuk grafis pada papan informasi atau yang disebut juga dengan *sign system* untuk memudahkan pengunjung dalam mengakses lingkungan. Menurut Sachari (Masnuna & Susanti, 2021), *sign system* adalah sebuah sistem yang mengatur alur informasi tertentu atau pesan tertentu dengan menggunakan media tanda sebagai sebuah pesan. *Sign system* erat kaitannya dengan elemen visual dan terkait dengan unsur arsitektur sebagai medium dari sistem rambu tersebut. Sistem rambu sendiri merupakan bagian dari sebuah istilah yang dikenal dengan *wayfinding*, yaitu sebuah metode yang mengatur atau mengarahkan orang melalui media sistem rambu, agar mengikuti sesuai dengan yang diinginkan. Sesuai hasil observasi yang dilakukan tim peneliti bahwa di lingkungan Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo belum memiliki grafis lingkungan yang bisa memberikan petunjuk informasi bagi pengunjung wisata, padahal grafis lingkungan merupakan media yang sangat penting bagi sebuah wisata untuk memberikan petunjuk informasi bagi pengunjung, pesan, maupun identitas bagi wisata itu sendiri.

Menciptakan sebuah identitas sebagai penanda dari obyek wisata Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo dan memberikan informasi mengenai berbagai fasilitas yang ada kepada target *audience* dalam hal ini wisatawan, memerlukan sarana informasi grafis lingkungan yang terdiri dari *sign system* untuk berbagai fasilitas yang tersedia. Grafis lingkungan Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo terdiri dari seperangkat sistem informasi yang akan memberikan petunjuk, mengidentifikasi, menginformasi dan mengarahkan target *audience* melalui berbagai petunjuk dari berbagai fasilitas yang ditawarkan. Grafis lingkungan Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo terdiri dari *sign* informasi, *sign* petunjuk arah, dan *sign* larangan. Semua informasi ini akan memberikan petunjuk mengenai keberadaan suatu tempat. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan wisatawan menemukan informasi mengenai berbagai fasilitas yang tersedia di Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo. Adanya grafis lingkungan pada objek wisata Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo akan menjadi satu langkah positif dalam upaya memberikan pelayanan dan menyampaikan informasi yang dibutuhkan pengunjung, meningkatkan citra objek wisata Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo serta menarik minat masyarakat untuk melakukan berbagai kegiatan yang bermanfaat di Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo sehingga grafis lingkungan akan memberikan dampak yang positif bagi wisatawan yang didedikasi. Selain itu dengan adanya grafis lingkungan di wilayah Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo akan meningkatkan potensi perekonomian desa sehingga bisa menjadi pemasukan desa Kalidawir dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat desa Kalidawir.

2. METODE PENELITIAN

Perencanaan ini menggunakan metode penelitian yang dibagi menjadi tiga bagian yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap pra produksi terdiri dari lima bagian yakni melakukan analisis data, merancang strategi desain, strategi komunikasi, strategi kreatif, dan strategi media. Pada analisis data dilakukan dengan teknik analisis SWOT dan USP (*Unique Selling Proposition*). Pada tahap produksi dilakukan visualisasi dan desain *sign system*.

Sedangkan pada tahap pra produksi dilakukan penerapan grafis lingkungan di sekitar kawasan Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo.



Gambar 2. Metode Perancangan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pra Produksi

3.1.1. Analisis Data

1) Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah membandingkan antara lingkungan eksternal *Oportunities* (peluang) dan *Threats* (ancaman) dengan lingkungan internal *Strengths* (kekuatan) dan *Weaknesses* (kelemahan) (Halimi & Patria, 2015). Faktor eksternal yaitu peluang/*Oportunities* yang dimiliki Sidoarjo adalah Sidoarjo sebagai penyangga utama kota Surabaya dimana rutinitas dan mobilitas penduduknya yang padat. Selain itu, masih terbatasnya kawasan edukasi dan hiburan yang ada di Sidoarjo menjadikan Yussar *Fishing and Playground* menjadi pilihan yang menarik dengan wisata alam dan jauh dari keramaian pusat kota namun masih mudah dijangkau dari pusat kota. Pada ancaman/*Threats* yakni adanya beberapa wisata alam di daerah Sidoarjo seperti Bahari Telecor, Pantai Kepetingan, Pantai Wuhgoyo, Pantai Kalanganyar, dan Lumpur Lapindo. Pada faktor internal yaitu kekuatan/*Strengths* antara lain lokasi Yussar *Fishing and Playground* yang cukup strategis yang tidak terlalu jauh dari pusat kota. Selain itu, dengan harga tiket yang terjangkau, Yussar *Fishing and Playground* menawarkan banyak sekali pengalaman pengunjung antara lain wisata kuliner di pinggir tambak, wahana air, dan beberapa *spot* foto *instagramable* yang memungkinkan pengunjung berfoto *selfie*. Sedangkan pada kelemahan/*Weaknesses*, Yussar *Fishing and Playground* minim grafis lingkungan baik yang berada di sekitar kawasan Yussar *Fishing and Playground* maupun petunjuk arah ke lokasi wisata yang berada di luar Yussar *Fishing and Playground*. Hal ini menjadi penting, sebab dengan adanya grafis lingkungan tentunya pengunjung tidak bingung jika ingin menjangkau lokasi wisata. Kemudian saat berada di lokasi wisata, pengunjung bisa dengan nyaman menikmati daerah wisata tanpa harus bingung arah dan informasi wisata.

2) Analisis USP

Analisis USP (*Unique Selling Proposition*) adalah memperkenalkan perbedaan penting yang memuat *merk* unik, lalu mengembangkan suatu klaim periklanan hingga para pesaing tidak bisa memilih atau tidak memiliki pilihan (Halimi & Patria, 2015). Dengan melakukan analisis USP, peneliti akan mengetahui keunggulan atau keunikan yang dimiliki kawasan Yussar *Fishing and Playground*, dan kemudian keunikan tersebut akan dijadikan acuan konsep dalam perancangan *sign system* di kawasan Yussar *Fishing and Playground*.

Kawasan wisata Yussar *Fishing and Playground* merupakan wisata yang menawarkan keindahan pemandangan tambak dan nuansa pedesaan yang diselipi dengan suguhan wisata

pemancingan, edukasi, kuliner, hiburan/permainan, dan *spot* foto yang *instagramable*. Hal tersebut menjadi keunikan tersendiri bagi Yussar *Fishing and Playground*, sebab belum ada tempat wisata sejenis yang mengusung konsep serupa yang ada di Sidoarjo.

3.1.2. Strategi Desain

Permasalahan yang ditemukan setelah dilakukan observasi di Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo adalah belum adanya grafis lingkungan dalam menyampaikan suatu informasi atau dalam menunjukkan fasilitas yang dimiliki Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo. Dalam upaya pemecahan masalah tersebut, maka perlu dirancang grafis lingkungan yang berawal dari logo Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo sebagai wisata edukasi yang memiliki keunggulan panorama kolam pancing dan nuansa pedesaan.

3.1.3. Strategi Komunikasi

Konteks komunikasi pada awalnya adalah menyampaikan pesan atau informasi yang dilakukan oleh penyampai pesan kepada penerima pesan. Strategi komunikasi yang digunakan pada grafis lingkungan mengutamakan gambar yang mengacu pada nuansa pedesaan dan kolam pancing ikan sebagai keunggulan Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo. Teks tulisan menggunakan huruf yang sesuai dengan *logotype* Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo agar desain grafis lingkungan terintegrasi dengan identitas Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo. Materi pesan yang akan disampaikan adalah simbol, petunjuk, dan tanda untuk menjelaskan keterangan sebuah tempat, penunjuk arah dan peringatan atau himbauan melalui gambar dan teks di lingkungan Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo.

3.1.4. Strategi Kreatif

Grafis lingkungan agar mencapai tujuan sesuai yang diharapkan harus memiliki konsep visual yang tepat sebagai acuan gambar sehingga diharapkan dapat disampaikan dan dipahami dengan mudah oleh target sasaran. Informasi yang disampaikan harus mampu menarik perhatian dan selanjutnya memahami informasi yang disampaikan dan merespon untuk melakukan dengan tindakan. Warna yang meliputi keseluruhan grafis lingkungan menggunakan warna yang ada di logo Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo agar desain grafis lingkungan terintegrasi dengan identitas Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo, sedangkan gambar ikan digunakan sebagai ikon pada *sign system*.

3.1.5. Strategi Media

Penyampaian informasi dibutuhkan sebuah media dimana media adalah alat untuk mengkomunikasikan sebuah informasi sehingga dapat diterima dengan baik dan melakukan tindakan yang bermanfaat bagi penerima dan penyampai informasi. Ikon yang digunakan dalam *sign system* diambil dari bentuk ikan yang merupakan keunggulan Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo yang memiliki fasilitas kolam pancing. *Sign system* sebagai media utama memiliki 3 jenis, yaitu *sign informasi*, *sign petunjuk arah*, dan *sign larangan*. Masing-masing jenis *sign system* memiliki perbedaan dalam bentuk papan dan warna teks, agar penerima pesan dapat dengan mudah membedakan informasi yang disampaikan. Bahan material yang digunakan untuk *sign system* adalah kayu. Kayu memiliki karakter ramah lingkungan dan nuansa tradisional, sehingga nuansa pedesaan yang dimiliki Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo dapat lebih dinikmati oleh pengunjung. Selain *sign system* sebagai media utama, dibuat media pendukung yakni baliho yang diletakkan di luar lokasi wisata.

3.2. Produksi

3.2.1. Konsep Visual

Konsep visual pada Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo memiliki beberapa poin yang harus disusun, diantaranya adalah:

1) Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam grafis lingkungan Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo mengacu pada gaya gambar logo Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo agar

terdapat integrasi pada identitas Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo. Gaya gambar pada ikon *sign system* menggunakan *vector art*. Ikan sebagai ikon pada *sign system* akan digambar dengan bentuk gerakan aktivitas sesuai gerakan pada objek wisata yang dibuat.



Gambar 3 Sketsa Awal

2) Tipografi

Adapun tipografi yang digunakan dalam grafis lingkungan Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo yaitu menggunakan huruf yang sama dengan *logotype* pada Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo agar terdapat desain yang terintegrasi. Font yang digunakan adalah Geometric 415 Black.



Gambar 4 Logotype Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo

3) Warna

Warna merupakan salah satu unsur desain yang mempengaruhi pesan. Warna dalam *sign system* berfungsi untuk memberikan kesan pada informasi yang disampaikan. Adapun warna yang digunakan dalam *sign system* Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo adalah:

- Putih*, yang digunakan untuk menciptakan suatu kesan yang bersih sesuai dengan lingkungan Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo yang bersih dan asri. Warna putih digunakan untuk warna huruf pada *sign system* Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo jenis *sign* informasi.

- Merah*, mewakili kesan kekuatan dan kesungguh-sungguhan dalam rambu sehingga dalam desain *sign system* Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo warna merah digunakan untuk mewakili *sign* peringatan dan larangan.

- Kuning*, diidentikkan dengan kesan hangat, semangat dan keseimbangan dalam rambu. Dalam grafis lingkungan Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo warna kuning digunakan untuk *sign* petunjuk arah.

3.2.2. Sign System

Dalam proses perancangan *sign system*, diawali dengan pembuatan sketsa awal atau *thumbnail* yang dilakukan pada sebuah kertas secara manual. Pada *thumbnail* dibuat beberapa alternatif desain yang kemudian akan dipilih yang paling tepat dan terbaik. *Thumbnail* yang dibuat antara lain simbol, denah, dan *signage*. Pada *thumbnail* simbol, peneliti membuat 15 desain simbol, antara lain simbol loket, toilet, Musholla, yussar *music*, *playground*, *foodcourt*, area parkir, restoran, petunjuk ke lokasi wisata, hati-hati kolam dalam, hati-hati jalan rusak, jagalah kebersihan, hati-hati tergelincir, dilarang menaiki properti, dan dilarang membawa makanan dari luar. Sedangkan untuk *thumbnail* denah, didesain dari keseluruhan area wisata Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo. *Signage* sebagai media utama memiliki 3 jenis, yaitu *sign* informasi, *sign* petunjuk arah, dan *sign*

larangan. Setelah *thumbnail* selesai dibuat, dilanjutkan dengan digitalisasi *thumbnail* yang terpilih.

a) *Sign* Informasi

Merupakan tanda yang memberikan informasi pada pengunjung. Peneliti telah membuat 9 *information signage* antara lain *Yussar Music*, *Playground*, *Musholla*, *Toilet*, *Keluar*, *Masuk*, *Loket*, *Sewa Pancing*, dan *Denah*. Spesifikasi untuk *sign* denah adalah plat aluminium dan pipa kotak stiker, sedangkan untuk *sign* lainnya adalah aluminium /acp stiker dan pipa air.



Gambar 5 *Sign* Informasi

b) *Sign* Petunjuk Arah

Merupakan tanda yang digunakan untuk memberikan petunjuk arah kepada pengunjung untuk menuju ke tempat tertentu. Peneliti telah membuat 6 *sign* petunjuk arah yang ditujukan di luar dan dalam *Yussar Fishing and Playground*. *Sign* yang berada di luar diperuntukkan sebagai petunjuk arah pengunjung yang sedang menuju ke lokasi wisata. Sedangkan *sign* yang berada di dalam lokasi wisata ditujukan untuk petunjuk arah spot-spot yang ada di *Yussar Fishing and Playground*. Spesifikasi *Food Court sign* adalah akrilik dan stiker lampu led travo, sedangkan *sign* lainnya adalah aluminium /acp stiker dan pipa air.





Gambar 6 *Sign* Petunjuk Arah untuk di Luar dan di Dalam Lokasi Wisata

c) *Sign* Larangan

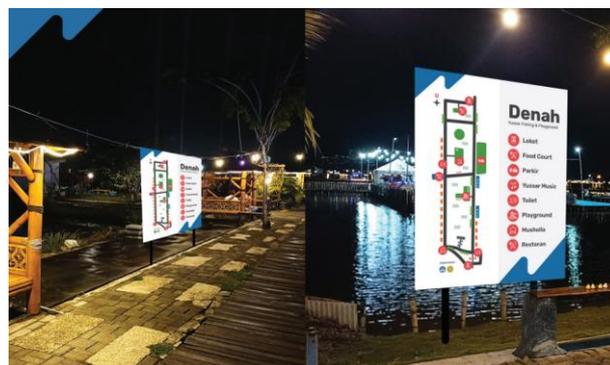
Merupakan tanda yang memberikan informasi hal-hal yang tidak diperkenankan dilakukan pengunjung selama berada di lokasi wisata Yussar *Fishing and Playground*. Peneliti telah membuat 6 *sign* larangan antara lain hati-hati kolam dalam, hati-hati jalan rusak, jagalah kebersihan, hati-hati tergelincir, dilarang menaiki properti, dan dilarang membawa makanan dari luar, dengan spesifikasi pipa kotak 4 x 4, aluminium pvc, dan stiker *printing* pengecoran.



Gambar 7 *Sign* Larangan

3.3. *Pasca Produksi*

Setelah *sign system* dieksekusi dan dijadikan nyata sesuai tahap pra produksi dan tahap produksi, langkah selanjutnya adalah menerapkan atau memasang seluruh grafis lingkungan di lingkungan Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo yang ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 8 *Sign* Informasi Denah Lokasi Wisata berada di dekat pintu masuk



Gambar 9. *Sign Informasi untuk Yussar Music and Playground*



Gambar 10 *Outside Direction Sign Menuju Lokasi Wisata*



Gambar 11 *Sign Informasi untuk Musholla, Toilet, dan Loket*



Gambar 12 *Inside Direction Sign* di sekitar lokasi wisata



Gambar 13 *Direction Sign* untuk *Food Court* dan *Area Parkir*



Gambar 14 *Sign Informasi Sewa Pancing*



Gambar 15 *Sign Larangan* di Sekitar Lokasi Wisata



Gambar 16 *Welcome Baliho* Diletakkan di Daerah Saat Masuk ke Lokasi Wisata

4. KESIMPULAN

Pada aktivitas sebelum pelaksanaan kondisi lingkungan Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo belum dilengkapi dengan grafis lingkungan yang bisa menginformasikan keberadaan tempat yang ada di lingkungan wisata Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo, sehingga wisatawan kesulitan mencari tempat yang akan mereka tuju, misalnya petunjuk tempat penjualan tiket, tempat kuliner, tempat *playground*, dan sebagainya. Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo juga tidak dilengkapi dengan informasi tentang larangan/himbauan/peringatan, misalnya larangan untuk memberi makan ikan yang ada di kolam ikan, larangan turun ke kolam ikan, atau larangan buang sampah sembarangan, sehingga keamanan dan kenyamanan Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo belum terpenuhi. Lokasi Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo yang berada di pelosok desa Kabupaten Sidoarjo membuat wisatawan kesulitan dalam mencari keberadaannya, sehingga banyak masyarakat luar Kecamatan Tanggulangin yang belum mengetahui keberadaan Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo. *Sign system* yang dirancang antara lain 9 buah *sign* informasi, 6 buah *sign* petunjuk arah, dan 6 buah *sign* larangan yang ditempatkan di luar dan sekitar kawasan Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo.

5. SARAN

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah untuk mengetahui efektifitas *sign system* yang sudah dirancang terhadap respon pengunjung Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo. Hal ini diharapkan, berdasarkan hasil tersebut perancangan *sign system* akan tepat sasaran sesuai kebutuhan dan karakteristik pengunjung Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan sebesar-besarnya kepada tim *Matching Fund* Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur dan Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, dan Yussar *Fishing and Playground* Sidoarjo atas bantuan, dukungan, petunjuk serta dorongan, baik secara moril maupun spiritual. Selain itu, ucapan terimakasih sebesar-besarnya atas bantuan pendanaan hibah *Matching Fund* Kadeireka Tahun 2022 kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) Republik Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Halimi, A. N., & Patria, A. S. (2015). Perancangan Sign System Kawasan Wisata Besuki Kediri. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(2), 95–100.
- Masnuna, & Prameswari, N. S. (2021). Environmental Graphic Design of Sam Poo Kong Temple : How Effective and Impact on Visitors ? *International Journal of Arts and Social Science*, 4(3), 45–53.
- Masnuna, & Susanti, W. D. (2021). Desain Sign Sistem Badan Usaha Milik Desa Berbek (BUMBER). *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 24(3), 78.