

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis

Pada penelitian tentang **“Desain Peta Panduan Sebagai Informasi Dan Petunjuk Pengguna Wisata Di Purbawahana Kabupaten Tegal”**. Berikut ini adalah tinjauan pustaka sebagai bahan perbandingan dan referensi penulis dari beberapa sumber yang peneliti temukan dengan tema serupa :

2.1.1 Mengenalkan Wisata Religi Jombang Melalui Peta Wisata Berbasis Ilustrasi

Penelitian berjudul **“Mengenalkan Wisata Religi Jombang Melalui Peta Wisata Berbasis Ilustrasi”** yang dilakukan oleh Yul Farida Wahyu Arini dan dipublikasikan dalam Jurnal Barik Vol. 1 No. 3 Tahun 2020 membahas upaya pengenalan potensi wisata religi di Kabupaten Jombang melalui desainer peta wisata berbasis ilustrasi dengan gaya flat design yang ditujukan untuk remaja. Penelitian ini menjelaskan bagaimana Jombang sebagai kota santri dan kota keagamaan memiliki banyak destinasi wisata religi, seperti makam tokoh agama dan pesantren, namun belum dikenal luas oleh masyarakat karena keterbatasan media informasi yang menarik dan sesuai dengan karakter generasi muda. Ruang lingkup penelitian fokus pada perancangan peta wisata ilustratif yang memuat lokasi, sejarah singkat, jam operasional, serta rute menuju destinasi wisata religi di Jombang sebagai media promosi dan edukasi bagi pengunjung remaja.

Persamaan penelitian ini dengan tugas akhir yang penulis susun adalah sama- sama membahas perancangan media informasi visual berupa peta panduan sebagai sarana informasi dan navigasi di kawasan wisata, serta menekankan pentingnya tampilan ilustratif yang komunikatif agar mudah dipahami oleh pengunjung. Perbedaannya terletak pada objek dan fokus perancangan: penelitian Arini fokus pada wisata religi di Kabupaten Jombang dengan tujuan mengenalkan ragam destinasi religi melalui peta ilustratif bergaya flat design untuk kebutuhan promosi, sementara penelitian yang penulis lakukan lebih berfokus pada fungsi informasi dan navigasi di dalam kawasan wisata. Perancangan ini bertujuan untuk membantu pengunjung memahami tata letak area secara menyeluruh melalui Desain peta panduan dalam bentuk papan denah lokasi yang aplikatif di lapangan.

2.1.2 Meningkatkan Aksesibilitas Desa melalui Pemetaan Spasial Partisipatif dan Banner Informasi: Studi Kasus Desa Tri Karya Mulya

Penelitian dengan judul “Meningkatkan Aksesibilitas Desa melalui Pemetaan Spasial Partisipatif dan Banner Informasi: Studi Kasus Desa Tri Karya Mulya” yang ditulis oleh Deri Firmansya, dkk dan dipublikasikan dalam Jurnal SAKALIMA tahun 2024 membahas perancangan denah lokasi dan banner informasi sebagai media untuk meningkatkan aksesibilitas dan mempermudah orientasi masyarakat

di lingkungan desa. Penelitian tersebut berfokus pada pemetaan spasial serta penyediaan media visual yang membantu warga dan pengunjung dalam menemukan fasilitas umum. Persamaan penelitian tersebut dengan perancangan yang penulis lakukan terletak pada penggunaan media denah atau peta sebagai sarana informasi dan navigasi ruang. Keduanya sama-sama menekankan pentingnya media visual yang komunikatif dan mudah dipahami oleh pengguna. Adapun perbedaannya terletak pada objek dan konteks perancangan, di mana penelitian tersebut fokus pada desain lingkungan desa yang di dapat dari teknologi GPS, sedangkan perancangan yang penulis lakukan berfokus pada kawasan objek wisata dengan pendekatan desain peta panduan yang dirancang untuk membantu pengunjung memahami tata letak area wisata secara menyeluruh dan tidak menggunakan skala ukuran pembuatan peta.

2.1.3 Redesain Sign System pada Kawasan Obyek Wisata yang Informatif sebagai Usaha untuk Membangun Citra Tempat

Penelitian dengan judul “Redesain Sign System pada Kawasan Obyek Wisata yang Informatif sebagai Usaha untuk Membangun Citra Tempat” yang ditulis oleh Darin Nugraha Wirasasmita dan Wirania Swasty serta dipublikasikan dalam Jurnal Bahasa Rupa tahun 2020 membahas perancangan ulang sistem tanda (sign system) di kawasan wisata alam Situ Gunung, Kabupaten Sukabumi. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh kondisi sign

system yang kurang informatif, tidak seragam, kurang terawat, serta belum mencerminkan identitas tempat. Perancangan dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan mengacu pada teori sign system untuk meningkatkan keterbacaan, kejelasan informasi, serta membangun citra kawasan wisata.

Persamaan penelitian tersebut dengan perancangan yang penulis lakukan terletak pada fokus media informasi dan navigasi di kawasan wisata. Keduanya sama-sama membahas pentingnya media visual seperti sign system dan penunjuk arah dalam membantu pengunjung memahami lokasi serta memperkuat identitas tempat. Adapun perbedaannya terletak pada bentuk media yang dirancang. Penelitian tersebut berfokus pada redesain sign system secara menyeluruh, meliputi identification sign, directional sign, interpretive sign, hingga regulatory sign. Sementara itu, perancangan yang penulis lakukan lebih difokuskan pada pembuatan desain peta panduan dalam bentuk papan denah lokasi sebagai media informasi dan petunjuk yang menampilkan keseluruhan tata letak kawasan wisata secara terintegrasi tanpa menggunakan skala perbandingan peta.

2.2 Landasan Teori

Dalam pembuatan **“Desain Peta Panduan Sebagai Informasi Dan Petunjuk Pengguna Wisata Di Purbawahana Kabupaten Tegal”**. banyak hal yang perlu diperhatikan dan dipahami. Adapun beberapa teori sebagai pengertian dan landasan pada tahapan produksi sebagai berikut:

2.2.1 Wisata

Objek wisata merupakan keseluruhan aspek pada suatu destinasi yang memiliki daya tarik serta pesona khusus sehingga mampu mendorong wisatawan untuk berkunjung. Setiap destinasi wisata memiliki potensi dan karakteristik unik yang membedakannya dari objek wisata lainnya. Pengelolaan objek wisata tidak sekadar berfokus pada penyediaan sarana rekreasi, melainkan juga pada pengembangan keunggulan serta ciri khas kawasan agar memiliki nilai keunikan yang kuat dibanding destinasi serupa. (Apriliani, 2022)

Daya tarik wisata merupakan segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, serta nilai keanekaragaman kekayaan alam, budaya, maupun hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan pada suatu destinasi pariwisata (UU No. 10 Tahun 2009, dalam Nasa, 2021). Keberadaan daya tarik wisata ini menjadi elemen krusial yang menentukan potensi serta motivasi utama wisatawan dalam melakukan perjalanan ke suatu daerah tujuan wisata. (Nasa, 2021)

Pengembangan kawasan wisata berkaitan erat dengan optimalisasi potensi alam yang dimiliki suatu destinasi, di mana proses perancangannya bertujuan untuk menciptakan daya tarik visual dan fasilitas yang mampu memikat wisatawan untuk berkunjung (Rofiki et al., 2021, dalam Tetty et al., 2024). Keberadaan potensi lokasi yang tinggi akan sulit berkembang menjadi destinasi wisata

yang unggul tanpa adanya pengelolaan serta media pendukung yang terencana dengan baik. Penetapan kawasan sebagai objek wisata yang memadukan keunikan, keindahan kekayaan alam, budaya, serta karya buatan manusia akan memperkuat nilai destinasi tersebut sebagai sasaran kunjungan wisatawan (Tetty et al., 2016, dalam Tetty et al., 2024). Oleh karena itu, strategi pengelolaan dan perancangan media informasi visual menjadi faktor penting dalam mendukung keberlanjutan pengembangan suatu objek wisata. (Tetty, Fiantika, Arianti, 2024)

2.2.2 Media Informasi

Media dalam bahasa Latin merupakan bentuk jamaknya medium, secara harfilah berarti perantara atau pengantar.¹ Media dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau resources dan penerima informasi atau receiver.² Beberapa hal yang masuk kedalam media adalah film, televivise, diagram, media cetak (printed materied), computer, dan lain sebagainya.³ Pengertian media secara umum yaitu alat perantara berfungsi untuk menyalurkan pesan dengan tujuan agar pemakai dapat lebih mudah dalam mencapai suatu tujuan.⁴ Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Informasi adalah sesuatu yang mempengaruhi atau mengubah status pikiran, dalam konteks ilmu informasi, informasi disalurkan melalui media teks, dokumen, atau cantuman artinya apa yang dipahami seorang pembaca dari teks atau dokumen. Informasi merupakan data yang berasal dari fakta yang tercatat dan selanjutnya dilakukan pengolahan menjadi bentuk yang berguna atau bermanfaat bagi pemakaiannya.

2.2.3 Peta

Peta merupakan gambaran permukaan bumi pada bidang datar dengan skala dan sistem proyeksi tertentu (Prihandito, 1988, dalam Prakoso, 2019). Perkembangan teknologi mengubah penyajian peta dari bentuk fisik atau analog menjadi format digital yang dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik.

Peta digital memiliki keunggulan utama dalam efisiensi ruang penyimpanan media digital serta kemampuan menyajikan informasi yang lebih interaktif bagi penggunanya. Peta interaktif itu sendiri merupakan pengembangan dari peta digital yang menggabungkan informasi spasial dan tekstual secara terintegrasi. Pendekatan visual dan antarmuka yang menarik pada peta interaktif dapat membantu masyarakat umum memahami struktur wilayah dengan lebih mudah, akurat, dan komunikatif. (Prakoso, 2019)

2.2.4 Peta Metode Desain

Metode desain merupakan pendekatan sistematis yang menarasikan cara merancang dalam lingkup wilayah atau konteks kawasan tertentu. Dalam proses perancangan, terdapat empat wilayah penting yang menjadi pelingkup dari setiap metode desain. Wilayah tersebut meliputi dunia seni (art) yang berkaitan dengan intuisi dan kreativitas, dunia sains (science) yang berhubungan dengan logika dan sistematika, dunia perilaku (behaviour) yang berfokus pada persepsi manusia dan interaksi sosial, serta dunia lingkungan (environmental) yang mencakup wawasan lanskap, konteks lokal, dan ruang sekitar. Keempat wilayah ini dapat berdiri sendiri maupun berdialog satu sama lain guna membangun relasi pengetahuan yang kuat dan berlapis dalam menghasilkan karya rancangan yang komprehensif. (Sutanto, 2020)

2.2.5 Desain

Desain merupakan suatu proses atau hasil perancangan yang rasional, masuk akal, dan dapat diterima oleh logika. Sebuah desain tidak berdiri sendiri, melainkan dibangun di atas berbagai konsensus kompleks yang membentuk rangkaian hubungan secara holistik guna menghasilkan susunan keruangan maupun karya visual yang terstruktur. Menurut Yasraf A. Piliang, karya desain tidak dibentuk sekadar berdasarkan nalar umum, melainkan dihasilkan oleh logika melalui berbagai pertimbangan serta kriteria yang disusun untuk

mencapai suatu rasionalitas dan kebenaran objektif. Sebagai suatu aktivitas kreatif, desain mengandalkan logika yang berlandaskan prinsip kebaruan (novelty), di mana prosesnya tidak hanya menyalin karya dari masa lalu, melainkan merepetisi, mengolah, dan mengubahnya melalui pertimbangan logis untuk melahirkan inovasi baru. (Sutanto, 2020)

2.2.6 Wayfinding

Wayfinding pada dasarnya merupakan proses berpikir manusia dalam menemukan serta mengikuti rute atau jalur untuk mencapai suatu lokasi tujuan. Proses ini berperan penting dalam mendukung aktivitas navigasi manusia yang didasari oleh motivasi untuk menemukan dan mencapai tempat yang dituju (Golledge, dalam Andrivina, 2019, dalam Wicaksono & Nawawi, 2024). Dalam lingkup desain komunikasi visual, perancangan wayfinding system merupakan bagian dari grafis sistem tanda (sign system) universal yang berfungsi sebagai elemen orientasi di ruang publik. Meskipun memiliki peran yang sangat signifikan dalam mempermudah mobilitas masyarakat sehari-hari, keberadaan wayfinding system sering kali masih dianggap sebagai media pelengkap atau elemen penunjang terakhir di suatu kawasan. (Wicaksono, Nawawi, 2024)

2.2.7 Sign System

Sign system atau sistem tanda secara umum dapat diartikan sebagai media interaksi visual antara manusia dengan ruang publik, yang berfungsi membantu masyarakat dalam mengenali lokasi atau jalur yang ingin dituju. Sign system merupakan alat bantu komunikatif yang memfasilitasi manusia untuk berinteraksi dan memahami suatu area, baik itu ruang publik, gedung perkantoran, kawasan wisata, maupun fasilitas pendidikan. Keberadaan sign system yang informatif, jelas, dan menarik mampu menghemat waktu serta tenaga para pengguna ruang. Sebaliknya, ketiadaan sign system pada suatu kawasan dapat menghambat efektivitas aktivitas masyarakat akibat tidak tersampainya informasi ruang yang dibutuhkan secara optimal. (Budiarto, Desrianti, Cahyani, 2021)