

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis

Berdasarkan penelitian ini, peneliti menemukan beberapa penelitian yang membahas hal serupa sebagai bahan perbandingan dan referensi penulis. Berikut tinjauan Pustakanya:

2.1.1 Perancangan *Envoirmental Graphic Design* Untuk Pengembangan Ekowisata Hutan Mangrove Wonorejo

Penelitian dengan judul “Perancangan *Envoirmental Graphic Design* Untuk Pengembangan Ekowisata Hutan Mangrove Wonorejo[3]” yang ditulis oleh Muhammad Haykhal Dandy Saputra dan Asidigisianti Surya Patria dari Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2025. Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk merancang *environmental graphic design* yang baik dan efektif untuk pengembangan Ekowisata Mangrove Wonorejo. Secara garis besar, persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis memiliki persamaan, yaitu merancang ulang *wayfinding* agar mudah dipahami dan menarik secara visual. Sedangkan perbedaanya adalah penelitian ini hanya fokus merancang *wayfinding*, tidak merancang *signage* serta perbedaan target audiens.

2.1.2 Perancangan *Environment Graphic Design* dan Media Promosi

Sentra Industri Tenun Ikat Trosos di Jepara

Perancangan dengan judul “Perancangan *Environment Graphic Design* dan Media Promosi Sentra Industri Tenun Ikat Trosos di Jepara[4]” yang ditulis oleh Lutfi Irham Baihaqi dari Institut Seni Indonesia Surakarta pada tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk membantu Masyarakat dalam membangun lingkungan Troso yang menarik mata pengunjung agar berlama-lama di lingkungan tersebut serta menjadi media komunikatif dalam penyampaian identitas visual Troso. Perancangan ini menggunakan beberapa pendekatan yaitu *environmental design* dan *branding space* yaitu proses pemaksimalan ruang melalui desain grafis lingkungan dengan mempertimbangkan grafis, arsitektur, dan kondisi lapangan untuk memaksimalkan impact ruang. Secara garis besar, persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis memiliki persamaan, yaitu merancang *signage system* agar memudahkan pengunjung mengunjungi fasilitas. Sedangkan perbedaanya adalah fokus penelitian ini yaitu merancang *signage system* dan *branding space*. Sedangkan penelitian yang ditulis oleh peneliti yaitu merancang *wayfinding* dan *signage*.

2.2 Landasan Teori

Dalam perancangan *environment graphic design* di wisata tani Rodjo Tater, dibutuhkan beberapa literatur untuk menjadi landasan dalam pengerjaan sehingga hasil dari perancangan ini dapat dipertanggungjawabkan.

2.2.1 Redesign

Teori ini akan membahas tentang definisi perancangan ulang dan tujuannya.

A. Definisi *Redesign*

Secara etimologis, redesign berasal dari bahasa Inggris yang terdiri atas kata *re* yang berarti “Kembali” dan *design* yang berarti “rancangan, pola atau bentuk”, pengertian tersebut menunjukkan bahwa redesign adalah sebuah proses yang menciptakan produk atau sistem baru dengan memodifikasi atau mengembangkan produk atau sistem yang sudah ada sebelumnya.[5]

Dalam konteks desain komunikasi visual, *redesign* dapat dipahami sebagai proses merancang kembali suatu produk, sistem, atau media berdasarkan hasil evaluasi terhadap desain yang telah ada untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ditemukan serta menghasilkan solusi yang lebih efektif sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini sejalan dengan pengertian desain, menurut Robin Landa desain merupakan suatu proses pemecahan masalah yang dilakukan melalui analisis kebutuhan pengguna, pengembangan konsep, serta penciptaan solusi visual yang

efektif.[6] Dengan demikian, redesain tidak hanya berorientasi pada perubahan tampilan visual, tetapi juga meningkatkan fungsi, komunikasi, kemudahan penggunaan, serta pengalaman pengguna.

B. Tujuan Redesign

Secara umum, tujuan *redesign* yaitu menghasilkan tampilan dan fungsi yang lebih baik dari desain sebelumnya.[7] Dalam konteks penelitian ini, proses redesign bertujuan untuk memperbaiki kekurangan, meningkatkan fungsionalitas, dan mengoptimalkan kinerja dari desain yang sudah ada agar sesuai dengan kebutuhan yang terus berkembang. Faktor yang mendukung sebuah produk untuk di redesain ulang bukan karena tampilannya yang tidak menarik, melainkan masalah fungsionalitas, cacat produksi, atau produk lama tidak lagi memenuhi ekspektasi pengguna. Solusinya yaitu desain yang berpusat pada manusia (Human-Centered Design (HCD)), Prinsip HCD adalah melakukan iterasi (pengulangan) melalui pendekatan berulang dan hal ini dilakukan melalui pengujian ide secara cepat, dan setelah setiap pengujian, memodifikasi pendekatan serta definisi masalahnya[8].

Teori redesain memiliki keterkaitan yang erat dengan penelitian ini karena objek yang dikaji bukan merupakan sistem yang dirancang dari awal. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan beberapa permasalahan, seperti denah destinasi wisata Rodjo Tater dinilai kurang akurat, visual sistem *signage* yang berfungsi sebagai

petunjuk alur kunjungan dinilai kurang mencolok untuk dilihat pengunjung, serta belum optimalnya penyampaian informasi edukatif kepada pengunjung. Oleh karena itu teori ini menjadi landasan dalam *redesign* sistem Environmental Graphic Design di Wisata Tani Ternak Rodjo Tater.

2.2.2 *Environmantal Graphic Design (EGD)*

Teori ini akan membahas tentang definisi EGD serta tujuannya.

A. Definisi EGD

Menurut Cris Calory, EGD adalah bidang desain yang fokus pada penciptaan sistem komunikasi visual di lingkungan *built environtment*. [1] Mereka menegaskan bahwa EGD bukan hanya tentang membuat tanda, tetapi juga tentang bagaimana desain tersebut mempengaruhi pengalaman pengguna dalam ruang fisik. Dalam teori ini, terdapat dua struktur EGD yang relevan dengan penelitian ini yaitu *wayfiding* dan *sign system*, *wayfinding* adalah proses di mana orang menggunakan petunjuk spasial dan lingkungan untuk bernavigasi dalam suatu ruang guna mencapai tujuan yang diinginkan, definisi tersebut sejalan dengan teori *wayfinding* dari G.Golledge. Beliau mengatakan, *wayfinding* merupakan proses menentukan jalan atau rute antara titik awal dan tujuan. *Wayfinding* merupakan aktifitas yang terarah, memiliki tujuan, dan dilatarbelakangi oleh motivasi dan dapat dilihat sebagai bukti dari tindakan sensorimotor dalam lingkungan [9]. Sedangkan

“*sign system*” berasal dari bahasa Inggris, yaitu “sign” yang berarti tanda atau lambang dan “system” yang berarti komponen atau kumpulan elemen. Jadi yang dimaksud dengan sign system adalah sekumpulan tanda maupun lambang yang ditujukan untuk membantu orang untuk menentukan dan menemukan arah melalui lingkungan sekitar. Faktanya banyak orang yang memahami informasi yang diberikan kepada mereka secara lisan, sehingga mereka akan bertanya kepada seseorang bagaimana untuk pergi dari titik A menuju titik B daripada mengikuti tanda-tanda atau membaca peta.[1]

B. Tujuan EGD

Calori menjelaskan bahwa tujuan dari sebuah *environment graphics design* adalah untuk mengkomunikasikan informasi ataupun kesan tentang lingkungan melalui media grafis yang diproduksi dalam sebuah material dan diimplementasikan ke lingkungan tersebut.

Dalam penelitian ini, faktor yang mendasari perancangan ulang EGD di wisata rodjo tater yaitu visual sistem EDG pada kawasan wisata tersebut dinilai kurang efektif dalam menyampaikan informasi secara baik, hal itu dibuktikan dalam observasi pada lingkungan rodjo tater, peneliti menemukan beberapa masalah dalam denah wisata yang dinilai tidak sesuai dengan skalanya serta visual *sign system* pada wisata tersebut belum konsisten sehingga

pengunjung berpotensi kebingungan dalam menentukan orientasi wisata. Crish Calori berpendapat bahwa EGD yang dirancang dengan baik tidak hanya berkontribusi sebagai sebuah informan seperti memberi informasi, navigasi dan identifikasi tetapi berkontribusi juga dalam hal meningkatkan estetika dan nilai psikologis.

2.2.3 Edu-Agrowisata

Teori ini akan membahas tentang definisi edu-agrowisata serta tujuannya.

A. Definisi Edu-Agrowisata

Agrowisata adalah sebuah bentuk kegiatan pariwisata yang memanfaatkan usaha agro (agribisnis) sebagai objek wisata dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan, pengalaman, rekreasi dan hubungan usaha di bidang pertanian[10]. Agrowisata menekankan bidang pertanian sebagai prioritas untuk obyek wisata yang bertujuan untuk memperluas wawasan pengetahuan dan pengalaman yang dipadukan dengan rekreasi. Agrowisata terdiri dari tiga jenis yaitu agrowisata tanaman pangan dan hortikultura, agrowisata kebun, agrowisata perikanan dan agrowisata peternakan.

agrowisata tanaman pangan dan hortikultura adalah suatu obyek agrowisata yang menampilkan kegiatan usaha tani yang khas atas tanaman pangan.[12] Agrowisata perkebunan merupakan suatu

obyek wisata yang menawarkan kegiatan perkebunan sebagai produk utama, agrowisata perikanan merupakan obyek wisata yang memadukan kegiatan sektor perikanan dengan rekreasi hiburan, sedangkan agrowisata peternakan adalah sebuah pengelolaan ternak sekaligus sebagai sarana wisata edukatif yang di dalamnya terdapat keterlibatan pengunjung untuk melihat, mempelajari, dan berinteraksi secara langsung dengan hewan ternak.[13]

Dalam penelitian ini, Rodjo Tater merupakan agrowisata yang bergerak dibidang tanaman pangan dan hortikultura, perkebunan serta peternakan. Hal ini dibuktikan karena rodjo tater merupakan wisata yang menawarkan edukasi pertanian, perkebunan serta peternakan yang dipadukan dengan hiburan serta rekreasi keluarga di satu tempat.

B. Tujuan Edu-Agrowisata

Pengembangan agrowisata dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat khususnya petani dan peternak, membuka lapangan kerja, mendukung pengembangan industri dan menaikkan ekspor.[9] Rodjo tater merupakan wisata yang berbasis agrowisata yang dipandang sebagai destinasi pariwisata berbasis pembelajaran alternatif serta memberikan keberlanjutan bagi generasi mendatang.oleh karena itu teori Edu-Agrowisata menjadi landasan penelitian ini untuk menentukan elemen dan karakteristik visual yang relevan dengan agrowisata.