

# PERANCANGAN SIGNAGE & WAYFINDING UNTUK KONSERVASI SAHABAT PENYU DI PANTAI PANCER DOOR KOTA PACITAN

M RIBHAN ZHIFRY<sup>1</sup>, ALDRIAN AGUSTA<sup>2</sup>, INKO SAKTI DEWAMTO<sup>3</sup>

1. Desain Komunikasi Visual ITENAS
2. Institut Teknologi Nasional Bandung

Email : [zhifry.ribhan@gmail.com](mailto:zhifry.ribhan@gmail.com)<sup>1</sup> , [ian@itenas.ac.id](mailto:ian@itenas.ac.id)<sup>2</sup> , [inkosakti@itenas.ac.id](mailto:inkosakti@itenas.ac.id)<sup>3</sup>

## ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Signage & Siteplan untuk tempat penangkaran penyu di pantai pancer door kota pacitan” adalah penelitian tentang perancangan desain informasi yang berupa denah lokasi dan petunjuk arah/suatu tempat. Tujuan penelitian ini adalah agar suatu tempat ini dapat memberi informasi yang tepat untuk para wisatawan lokal/luar. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan sajian deskriptif, dimulai dari Studi literatur, Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Data dalam penelitian ini adalah Signage dan Siteplan yang ada di pantai pancer door desa sidoharjo kota pacitan, jawa timur . Penelitian ini menggunakan teori Design Thinking (Dam & Siang, 2019) dengan 5 Tahap penelitiannya. Hasil penelitian menunjukkan Kawasan konservasi penyu di pantai pancer door, yaitu pantai yang masih terjaga kealamian dan ekosistem tumbuhan maupun binatang didalamnya, seperti tempat bertelur penyu dan habitat 6 dari 7 jenis penyu yang ada di dunia .Tapi masih jarang pengunjung /wisatawan yang tidak tahu jalan untuk menuju tempat konservasi penyu, di karena kurangnya tanda penunjuk jalan dan denah area sekitar, teruntuk didalam area penangkaran masih kurangnya sistem informasi dan infografis.

**Kata kunci:** *Signage Sistem, Pantai Pancer Door, Konservasi, Eduwisata, Experimental Graphic Design*

## ABSTRACT

*This study entitled "Signage & Siteplan for a turtle hatchery on Pancer Door Beach, Pacitan City" is a research on information design design in the form of location plans and directions/places. The purpose of this research is that this place can provide the right information for local/foreign tourists. The method used is a qualitative method with a descriptive presentation, starting from the study of literature, observation, interviews, and documentation. The data in this study are the signage and site plan at Pancer Door Beach, Sidoharjo Village, Pacitan City, East Java. This study uses the theory of Design Thinking (Dam & Siang, 2019) with 5 stages of research. The results showed that the turtle conservation area on the Pancer Door beach is a beach that is still natural and the ecosystems of plants and animals in it, such as turtle nesting sites and habitats for 6 of 7 turtle species in the world. but it is still rare for visitors / tourists who do not know the way to the turtle conservation area, because of the lack of road signs and plans for the surrounding area. especially in the captive area, there is still a lack of information systems and infographics.*

**Keywords:** Signage System, Pancer Door Beach, Conservation, Education, Experimental Graphic Design

## 1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan yang secara geografis terletak diantara dua samudra yaitu Samudra Pasifik dan Samudra Hindia, dengan garis pantai lebih dari 99.000 km, sehingga menjadikan Indonesia sebagai negara dengan garis pantai terpanjang di dunia, dan dapat pengakuan langsung dari dunia sebagai negara maritim menurut data dari Fishbase, lautan Indonesia juga merupakan wilayah Marine Mega-Biodiversity terbesar di dunia diperkirakan sekitar 12 juta hektar sumber daya makanan adapun habitat satwa lainnya.

Salah satunya habitatnya satwa penyu, hewan penyu merupakan organisme ikonik laut hal tersebut dikarenakan hanya ada 7 spesies penyu yang ada di dunia dan 6 jenisnya ada di Indonesia dan pantai di Indonesia menjadi tempat habitat untuk bersarang telur para penyu. Dan salah satunya di Pantai Pancer Door yang berjarak lumayan dekat dari pusat kota, terletak di Kelurahan Ploso, Kecamatan Sidoharjo, Kota Pacitan, Jawa Timur sepanjang garis pantai dan menjadi habitat berkembang biaknya penyu, yang dijadikan sarang telur karena terjaga ke asriannya, karena banyak terdapat tanaman Pandan Laut di sepanjang Pantai Pancer Door hal itu membuat spot bagi penyu untuk berkembang biak dan sebagai tempat penyimpanan yang aman saat bertelur dan dijuluki daerah Pandan Kurong, tetapi seiring berjalannya waktu Tanaman Pandan Laut mulai ditebang oleh masyarakat karena mengganggu dalam pembangunan wisata yang masif pada bagian bibir dan berdampak terhadap kelangsungan habitat penyu yang menyebabkan rusaknya perkembangan ekosistem penyu kedepannya di Pantai Pancer Door.

Maraknya perburuan telur untuk dikonsumsi, bukan usaha mudah untuk menjadikan Pantai Pancer Door menjadi tempat berkembang biak seperti dulu, hal ini mempunyai sistem info rekam magnetik bumi pada sarafnya untuk mengenali jelas tempat awal menetas dan kembali lagi setelah dewasa untuk bertelur di tempat awal menetas dahulu yang berkomitmen seumur hidup untuk mengingat kembali habitat asal, sangat disayangkan saat para penyu kembali untuk bertelur mereka sudah tidak mengenali tempat habitat nya sudah tidak seperti dahulu kala.

## 1.1 Rumusan Masalah

### Masalah Umum

- Tidak adanya sistem informasi disekitar gerbang tiket mengenai tempat Konservasi Sahabat Penyu.
- Belum adanya sistem desain pada area konservasi.

### Masalah Khusus

- Belum dibuatnya Siteplan atau denah pada pantai dalam standar kajian pada desain informasi.
- Tidak ada Signage dalam Wayfinding yang mengarahkan menuju lokasi konservasi dan tempat yang ada dikawasan pantai.
- Masih belum ada penjelasan Infografis di kawasan pantai & konservasi sahabat penyu .

## 1.2 TUJUAN DAN TARGET LUARAN PENELITIAN

Pada bagian ini juga perlu dijelaskan tujuan penelitian secara ringkas dan target luaran yang ingin dicapai :

### Tujuan Jangka Pendek

- Suguhan letak tempat pada signage untuk memudahkan wisatawan mengetahui lokasi.
- Perancangan Signage dengan kajian pada EGD sebagai penuntun arahan menuju lokasi konservasi dalam stilasi elemen di kawasan pantai.

### Tujuan Jangka Panjang

- Signage yang menarik membuat wisatawan tertarik dan informasi yang jelas, efektif, dan nilai komunikatif dapat dicontoh pada tempat konservasi lain.
- Memberikan estetika pada Signage Sistem agar menjadi ciri khas pada Pantai Pancer Door dan Konservasi Sahabat Penyu dan dapat bermanfaat bagi seluruh pengguna di Pantai Pancer.

## 2. STUDI LITERATUR

### 2.1 Konservasi Sahabat Penyu

Lokasi Konservasi Sahabat Penyu Jl.Pandan wangi, Kb. Sidoharjo, Kec. pancer door, Kota pacitan Jawa Timur. Dibangun pada 29 Juli 2020, dari Inisiatif hati para relawan satwa biota laut & dibantu para komunitas peduli lingkungan alam, dengan adanya tempat Konservasi untuk melindungi dari Predator alami dan non- alami seperti manusia. konservasi sendiri bisa dibilang tempat rumah penyelamat bagi para habiat penyu untuk diamankan atau di evakuasi, seperti telur penyu yang rentan dicuri, lalu tukik ( bayi penyu ) dan indukan penyu yang terdampar atau sedang sakit, yang nantinya akan dilepas kembalikan ke lautan ketika sudah saatnya dalam meminimalisirkan status penyu yang terancam dan menjaga ekosistem habitat penyu di alam liar.



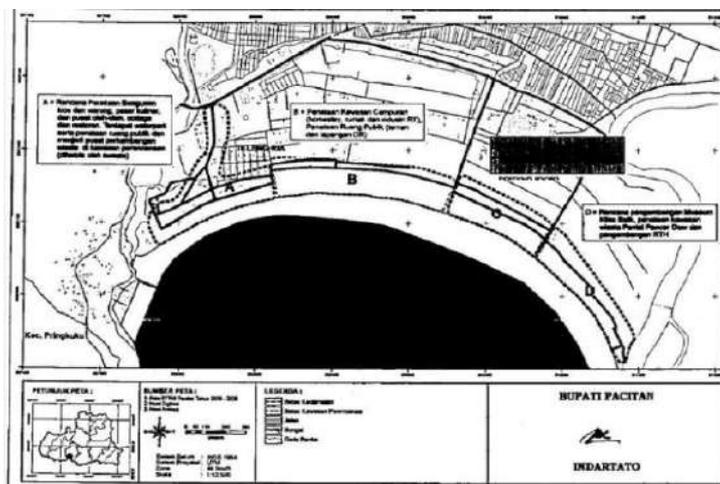
Gambar 1. Observasi Konservasi Sahabat Penyus – 9 Januari 2022  
(Sumber : Dokumen Pribadi)

## 2.2 Desain Informasi

Menurut (Per Mollerup, 2015) desain informasi adalah desain penjelasan. Ini menjelaskan fakta alam semesta dan mengarah pada pengetahuan dan tindakan terinformasi. Desain informasi mendukung orang dan organisasi untuk mencapai pemahaman melalui penciptaan informasi yang relevan, jelas dan mudah diingat. Ini adalah proses yang disengaja di mana elemen data yang terkait dengan domain tertentu diubah untuk mendapatkan representasi yang dapat dipahami dari domain tersebut. Boogie Land, Information Design & Information Architecture. Jenis yang dihasilkan oleh seorang desainer informasi adalah model konsep, peta konten, analisis tugas, persona dan skenario pengguna, makalah dan maket dan prototipe interaktif.

## 2.3 Siteplan

Kata dasar 'Tapak' artinya adalah 'Site' dari kata site plan (rencana tapak). Tapak merupakan sebidang lahan atau sepetak tanah dengan batas-batas yang jelas, perencanaan tapak adalah pengolahan fisik tapak untuk meletakkan seluruh kebutuhan rancangan. Tujuan dari perencanaan tapak adalah agar keseluruhan program ruang dan kebutuhan-kebutuhannya dapat diwujudkan secara terpadu dengan memperhatikan kondisi, lingkungan alam, lingkungan fisik buatan dan lingkungan sosial disekitarnya. Perencanaan Tapak, meliputi seni dari perencanaan ruang-ruang terbuka, perancangan bangunan, perancangan jalan dan jalur-jalur lintasan lainnya. (Unterman.R & Robert Small, 1986).

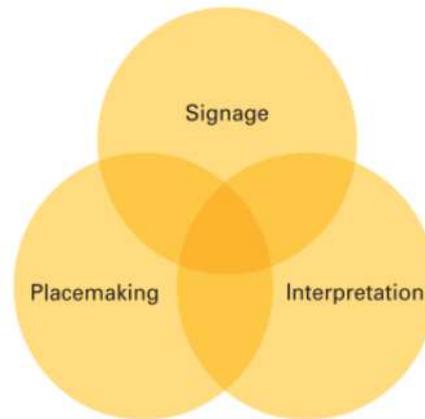


Gambar 2. Foto Tapak Site Plan, Pantai Pancer Door Kota Pacitan - 2021  
(Sumber : : Dinas Pariwisata & Dinas Pertanahan Kota pacitan )

## 2.4 EGD ( Experiential Graphic Design )

### 2.4.1 The Spectrum of EGD Activity

Dalam perancangannya yaitu oleh Society Of Experiential Graphic Design membuktikan bahwa didalam suatu lingkungan atau Environment memiliki tingkat kompleksitas yang berbeda-beda, maka dari itu EGD dapat membantu dalam tersampainya informasi di suatu tempat tersebut yang di dasarkan pada tiga pengelompokan berdasarkan The Spectrum Of EGD Activity diantaranya :



Gambar 3. The Spectrum of EGD Activity  
( Sumber : Signage and Wayshowing by Chris Calori,2015 )

#### a) Signage

Menurut Calori (2015), dalam bukunya Signage and Wayfinding Design menjelaskan bahwa, "Signage dan Wayfinding sebagian besar hal yang menerangkan berbagai macam sistem tanda yang secara visual dan informasi menghubungkan suatu tempat menjadi satu, mengumpulkan beberapa tempat yang memiliki hubungan satu sama lain, seperti contohnya adalah Taman, Fasilitas umum maupun sistem Network seperti alur sistem transportasi". Berdasarkan fungsi yang di jelaskan tadi, signage atau rambu menjadi suatu tolak ukur bagi pengguna suatu tempat untuk menentukan kemana lagi dia akan pergi.

#### b) Interpretation

Didalam suatu rangkaian Experiential Graphic Design harus memiliki suatu informasi yang menerangkan cerita dari tempat tersebut. Cerita itu bisa sebuah konsep ataupun tematik yang diambil dari suatu tempat, cerita dari sebuah objek tertentu, event, objek historis, perusahaan maupun suatu produk. Informasi interpretatif sebagian besar bersifat Exhibition atau pameran, yang tersusun berdasarkan tempatnya itu sendiri apabila tempat tersebut merupakan suatu peninggalan Heritage atau tempat yang memiliki nilai atau value lebih dibanding tempat lain, selain itu adapun benda-benda seperti artifak, media Audiovisual (A/V), media interaktif, karya visual atau gambar, dan lain-lain.

#### c) Placemaking

Placemaking merupakan suatu implementasi dari Brand Identity yang dimiliki oleh suatu tempat tertentu. Placemaking juga memberi suatu gambaran atau perspektif

umum terhadap suatu tempat tersebut, yang dapat di terapkan dalam beberapa cara., (Calori, 2015, hal.9) . Dalam praktik nya, Placemaking bisa berbentuk sesuatu yang memiliki unsur Corporate Identity yang meliputi Logo, elemen visual, warna, dan bentuk.

#### 2.4.2 Wayfinding

Wayfinding adalah sebuah proses penyelesaian masalah yang ada di suatu ruang atau kawasan. Cakupan Wayfinding adalah permasalahan mencari arah dari suatu tempat menuju tempat lain atau kembali ke tempat semula (Per Mollerup, 2005). Dalam proses nya, penyelesaian permasalahan wayfinding didasari dari mengenali permasalahan itu sendiri, termasuk didalam nya adalah menyadari aktifitas – aktifitas seseorang dalam mencari suatu arah. Aktifitas tersebut diantaranya, proses pencarian, proses membuat keputusan, dan pergerakan untuk mencari, menentukan, dan keputusan untuk berpindah tempat. Dalam bukunya juga Per Mollerup ( 2005, hal.27), mengatakan bahwa ada dua ciri wayfinders atau seseorang yang sedang mencari arah dalam menemukan sebuah solusi, yang pertama Afferent or Sensory Channel dimana mereka yang menangkap informasi dari lingkungan sekitar dan Efferent or Motor Channel dimana mereka yang bertindak berdasarkan lingkungan sekitar. Dalam praktik nya ada Sembilan strategi solusi dalam wayfinding yaitu :



Gambar 4. : Exploring the wonder of wayfinding design  
( Sumber : fabrikbrands.com )

- 1) Track following – mengikuti alur, jalur, garis atau arah panah.
- 2) Route Following – mengikuti perencanaan
- 3) Educated Seeking – menggunakan silogisme
- 4) Inference – mengambil keputusan berdasarkan petunjuk
- 5) Screening – pencarian secara sistematis
- 6) Aiming – mencari target – target visual sekitar
- 7) Map Reading – menggunakan map
- 8) Compassing – menggunakan petunjuk kompas
- 9) Social Navigation – bertanya pada personal di lingkungan tersebut (Per Mollerup, 2005, hal.42)

### 2.4.3 Wayshowing

Wayshowing dan wayfinding merupakan sesuatu yang berkesinambungan antara satu sama lain, di ibaratkan seperti sebuah kegiatan, wayshowing dan wayfinding adalah kegiatan menulis dan membaca, mengajari dan mempelajari, ataupun memasak dan memakan masakan. Disatu sisi wayshowing berfungsi sebagai penyampai pesan, dan wayfinding adalah penerimanya. Sejatinya tujuan utama dari wayshowing adalah memfasilitasi wayfinding itu sendiri ( Per Mollerup, 2005, hal.71), contoh teori wayshowing dan wayfinding sebagai berikut:

#### a) Messages

Pesan adalah sebuah rentetan informasi yang dikirimkan melalui pengirim (Komunikator) kepada penerima (komunikasi). Seorang semiologis Perancis bernama Pierre Guiraud (1975) dalam ( Per Mollerup, 2005) membagi sebuah model komunikasi pesan menjadi tiga jenis perbedaan, diantaranya yaitu; Indikasi, representasi, dan perintah. S

#### b) Significations

Signs adalah sebuah tanda yang memiliki pemaknaan yang sangat luas, karena secara umum signs dapat diartikan sebagai semiotik, atau keilmuan yang mempelajari signs itu sendiri. Signification adalah sebuah hubungan antara signs atau tanda dan fungsi dari sebuah tanda itu sendiri. Dalam semiotik, hal ini merupakan hubungan dan keterkaitan antara sumber atau penanda dan hasil dari penanda tersebut atau biasa disebut dengan sebuah indikasi sebab akibat. (Per Morrelup, 2005, hal.81). Signs terbagi menjadi tiga kategori :

- Ikon
- Index
- Simbol

## 3. METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode yang digunakan dengan pendekatan metode kualitatif. Menjabarkan metode kualitatif sebagai pendekatan untuk memahami gejala sentral Creswell (2008, dalam Raco, 2010). Yang diharapkan dalam metode ini dapat mengumpulkan berbagai macam pendapat dari berbagai pihak dan segala elemen masyarakat tentang Kampung Cibunut berwarna, yang nantinya didapat oleh peneliti, selain itu dapat menjadi acuan dalam merumuskan masalah dan mencari intisari masalah, yang kemudian menemukan solusi yang efektif. Uraian Metode :

#### • Studi Literatur

Untuk perancangan penelitian Kampung Cibunut ini, didapatkan beberapa kajian buku atau literatur yang berhubungan dengan perancangan EGD (Environmental Graphic Design) dari Chris Calori (2015) yang berjudul Signage and Wayfinding Design, Per Morrelup (2005) yang berjudul Wayshowing A Guide To Environmental Signage : Principles & Practices.

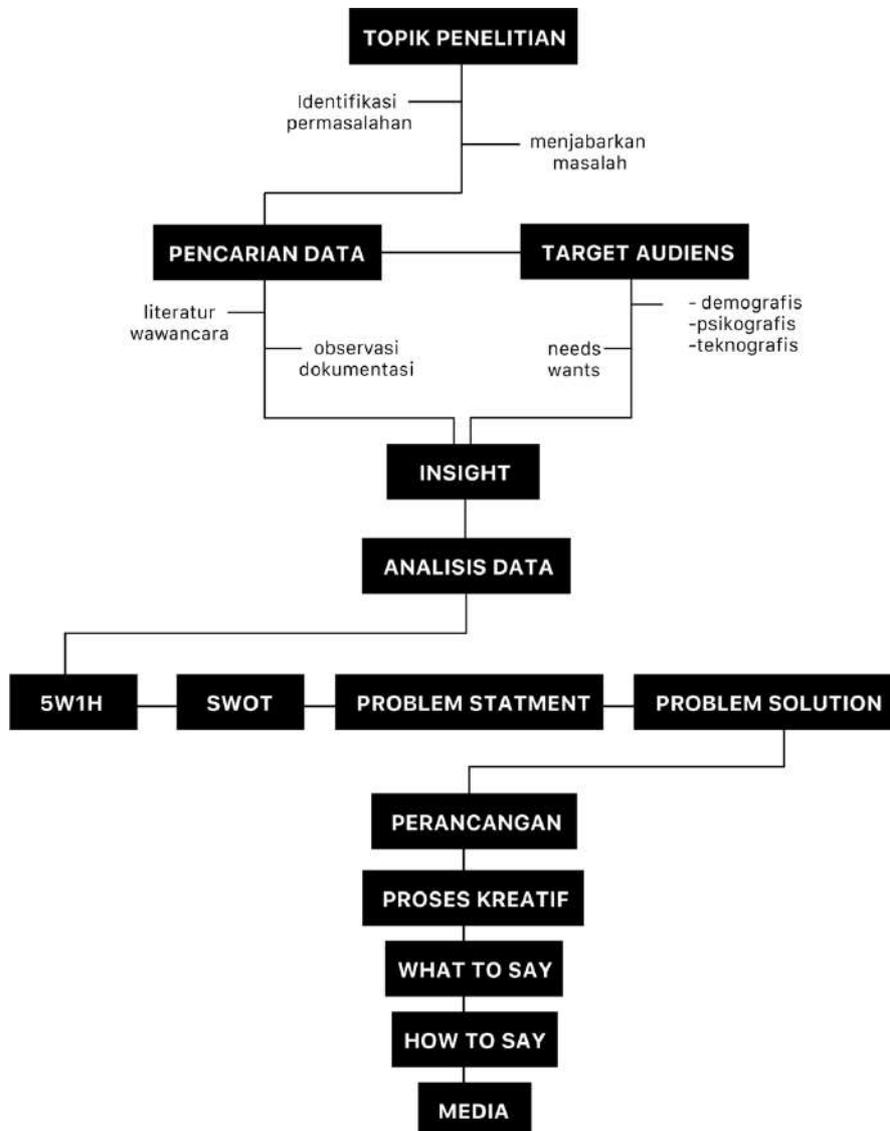
- **Observasi**

Pada observasi ini, peneliti mengamati peristiwa, kejadian, pose, dan sejenisnya disertai dengan daftar yang perlu di observasi (SulistyoBasuki, 2006: 149). Maka dibutuhkan pengumpulan data yang real dengan melakukan kunjungan lapangan, yang bertujuan untuk mendapatkan hasil aspek-aspek yang ada di kawasan Pantai Pancer Door & area Konservasi Sahabat Penyu.

- **Wawancara**

Setelah proses observasi dan pengamatan yang didasari oleh opini serta acuan terhadap kaidah dan teori yang ada, selanjutnya melakukan proses wawancara narasumber yang ada di Konservasi Sahabat Penyu, dan Organisasi yang ada disana. Wawancara dilakukan secara semi-structured dimana pertanyaan sudah dipersiapkan sebelum bertatap muka namun dikembangkan dan diperdalam saat proses wawancara berlangsung.

### 3.2 Kerangka Perancangan



Gambar 5. Kerangka Perancangan - 2021  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

## 4.HASIL DAN ANALISIS DATA

Metode analisis permasalahan yang digunakan pada perancangan Environmental Graphic Design untuk Kawasan Pantai Pancer Door ini adalah SWOT.

### 4.1 Analisis SWOT :

#### Strength

- Pantai Pancer yang terjaga ke asrian alam baharinya.
- Pantai yang menjadi tempat sarang bertelurnya para penyu.
- Pantai yang terkenal ombaknya se Asia tenggara, menarik para Surfer diseluruh penjuru.
- Konservasi yang disahkan langsung oleh Bapak Bupati dan Lembaga dalam Negeri.

#### Weakness

- Ketidaktahuanya wisatawan tentang adanya tempat konservasi.
- Tidak adanya sistem informasi di Kawasan pantai & sistem infografis di tempat konservasi.

#### Opportunity

- Belum pernah dibuatnya petunjuk jalan (Signage System).
- Belum adanya denah lokasi yang sesuai dengan Kaidah-kaidah DKV.
- Tempat yang menjadi daya Tarik para wisatawan dan pengunjung.

#### Threat

- Adanya tempat wisata massif, yang menjadi minimnya wisata edukasi.

### 4.2 Problem Statement & Problem Solution

#### Problem Statement

Belum adanya sistem informasi mengenai Konservasi Sahabat Penyu, yang membuat ketidaktahuan para wisatawan dikarenakan tidak adanya petunjuk dengan Signage dan Site Plan di Pantai Pancer Door.

#### Problem Solution

Membuat sebuah Sistem Informasi dengan pendekatan Signage dan Siteplan di Kawasan Pantai Pancer untuk meningkatkan dalam mengetahui informasi lokasi Konservasi Sahabat Penyu yang tepat bagi para wisatawan yang berkunjung.

## 5.PERANCANGAN MEDIA

### 5.1. Segmentasi Target

Target audiens yang dipilih untuk perancangan *Environmental Graphic Design* untuk kawasan konservasi sahabat penyu adalah orang-orang yang memiliki hobi eksplor dan berwisata sambil belajar menambah wawasan yang terkait tempat eduwisata.

**Geografis** : Urban dan Sub Urban Kota Pacitan atau Luar Kota Pacitan, khususnya kota besar seperti kota Jogja, Surabaya, Malang, Bandung, Jakarta.

**Demografis** : Laki laki dan Perempuan (Masyarakat Umum) Usia 17-35 Tahun.

Warga setempat, Wisatawan local dan Wisatawan luar.

**Psikografis** : - Pengunjung atau Wisatawan, ingin belajar menambah pengetahuan tentang biota laut, dan ketertarikan tentang rasa peduli terhadap ekosistem satwa laut.

**Teknografis** : Aktif dalam mencari sebuah informasi melalui internet atau sosial media.

## 5.2 Personifikasi Target

### - Ageng Panji Kedaton , 23 Tahun

Panji adalah seorang mahasiswa lulusan dari ITENAS, ia berdomisili di Bekasi . Panji juga memiliki panggilan yaitu “ Panjul ”, dia juga memiliki hobi touring, traveling dan juga bekerja sebagai Creative Designer, dari motoran ketempat alam atau tempat baru yang di kunjungi. karena baru lulus kuliah di usia mudanya, selain dia menjalankan sebagai desainer kadang dia pergi jalan-jalan mengisi waktu libur juga dan melakukan hobinya yaitu ngambil footage foto dan video untuk di dokumentasikan, dan aktif dalam bersosial media dia juga sering membagikan pengalamannya lewat Instagram story dan postingan untuk di jadikan moment bagi dia, karena dia menyukai hal-hal yang baru dieksplornya, dan dia juga pernah berkunjung ke Pantai Pancer Door Pacitan untuk bermain Surfing karena dia ingin mencoba ombak yang ada di Pantai Pancer tersebut karena, terkenal akan ketinggian ombak tersebut dan menjadi salah satu spot surfing terbaik di Asia Tenggara.



### - Nizar Santoso, 26 Tahun

Nizar adalah seorang mahasiswa lulusan UNJANI, dan bertempat tinggal asli di Bandung. karena kesibukan sekarang jadi pegawai kantor dia juga punya kerja sampingan sebagai seorang composer music dan seorang DJ untuk kerja sampingan menambah uang saku, karena seorang pemain Dj dia juga sering dapat panggilan untuk main di luar kota kota besar, seperti Jakarta, Surabaya, Bali dan terutama jogja . dengan begitu dia sering traveling ke kota kota besar yang dia tuju sambil menjalankan job, ditengah waktu luang dari pekerjaannya dia juga menyempatkan mengeksplora tempat yang dikunjungi untuk menambah wawasan, seperti wisata apa saja yang ada di tempat. dengan begitu setiap tempat yang ia kunjungi tidak lupa untuk dijadikan moment karena aktif dalam bermedia sosial seperti tiktok dan Instagram. dari pekerjaannya tersebut dia banyak dapat relasi tiap tempat yang dikunjungi sambil mencari uang.



### 5.3 General Message

Belum adanya signage yang ada di kawasan Pantai Pancer Door untuk menuju Konservasi Sahabat Penyu yang menyebabkan terhambatnya mobilitas wisatawan untuk wisata edukasi.

#### What To Say

**“Petunjuk Arah Edukasi Untuk Mereka Yang Rekreasi ”.**

Petunjuk tempat rekreasi sekaligus tempat edukasi kepada pengunjung yang berwisata sekaligus belajar menambah wawasan ditempat Konservasi Sahabat Penyu, dengan harapan para pengunjung juga ikut lebih peduli pada habitat Penyu dan kesadaran dalam menjaga kelestarian alam.

#### How To Say

Merancang Desain informasi dengan Signage dan Siteplan yang sesuai dengan Teori Spectrum of EGD Activity dan The Pyramid’s Method untuk memudahkan juga pada penyampaian informasi arah menuju lokasi Konservasi Sahabat Penyu pada kawasan Pantai Pancer Door dalam pengetahuan & wawasan yang baru.

### 5.4 Konsep Kreatif

- **Penggunaan ornamen-ornamen yang ada pada lingkungan**

Pada perancangan Environmental Graphic Design kawasan Pantai Pancer, menggunakan unsur yang ada pada kawasan tersebut agar memiliki nilai keselarasan yang tinggi dan menjadi identitas yang khas untuk Pancer Door tersebut dalam penunjuk arah lokasi Konservasi Sahabat Penyu.

- **Penggunaan Warna Kontras**

Penggunaan warna, juga menggunakan warna-warna yang kontras dengan lingkungan pantai pada perancangan Environmental Graphic Design guna memudahkan pengunjung mengidentifikasi signage dengan baik dan Informatif.

### 5.5 Strategi Media

#### Think

Pengunjung dan wisatawan jadi lebih terarah yang akan mereka tuju pada saat menjalani tujuannya pada kawasan pantai pancer door dengan nomor berurutan pada infografis denah dan juga pada signage, untuk memudahkan pengunjung wisatawan penasaran dengan nomor terakhir yang menggiring ke tempat konservasi.

#### Feel

Dengan adanya petunjuk dan signage jalan diharapkan dapat membantu para wisatawan tidak bingung saat di kawasan pantai dengan adanya barcode digital map pada ( site plan ) untuk mengidentifikasi para wisatawan mengetahui area pantai dan lokasi konservasi, untuk berwisata juga belajar tentang habitat para biota purba.

#### Do

Pengunjung dan wisatawan tertarik dengan suguhan video youtube pada bagian bawah digital map, dan tertarik berkunjung ke sahabat penyu, di tambah signage yang mencolok untuk membuat

penasaran para wisatawan dan mengikuti sign yang dirancang untuk memudahkan menemukan tempat konservasi sahabat penyu.

## 6. KONSEP VISUAL

### Tone & Manner :

#### *Native & Friendly*

Kesan nuansa ciri khas Deburan-deburan ombak pada Pantai Pancer Door dengan suasana yang ramah lingkungan juga rimbun, untuk wisatawan refreasing berkunjung dengan hati yang senang dan tenang, dalam pembentukan unsur elemen visual pada alam Pantai Pancer Door yang terkenal akan wisata alam bahari.

#### **Placemaking**

Pada perancangan ini dalam kajian EGD dengan tidak mengubah apapun yang hanya meminimaliskan identitas logo, menggunakan bentuk outline dengan gradasi warna kuning-putih sebagai kara- teristik dari logo asli yang berfungsi sebagai identitas untuk mudah dikenali dan diingat.



Gambar 6. Logo Placemaking Konservasi Sahabat Penyu  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Tugas Akhir)

### **Warna**

Warna utama yang digunakan pada perancangan Environmental Graphic memiliki kontras dengan warna lingkungan sekitar yang mewakili suasana pantai pancer . Warna-warna ini dipilih berdasarkan konsep tone and manner agar kontras dengan nuansa kawasa pantai.

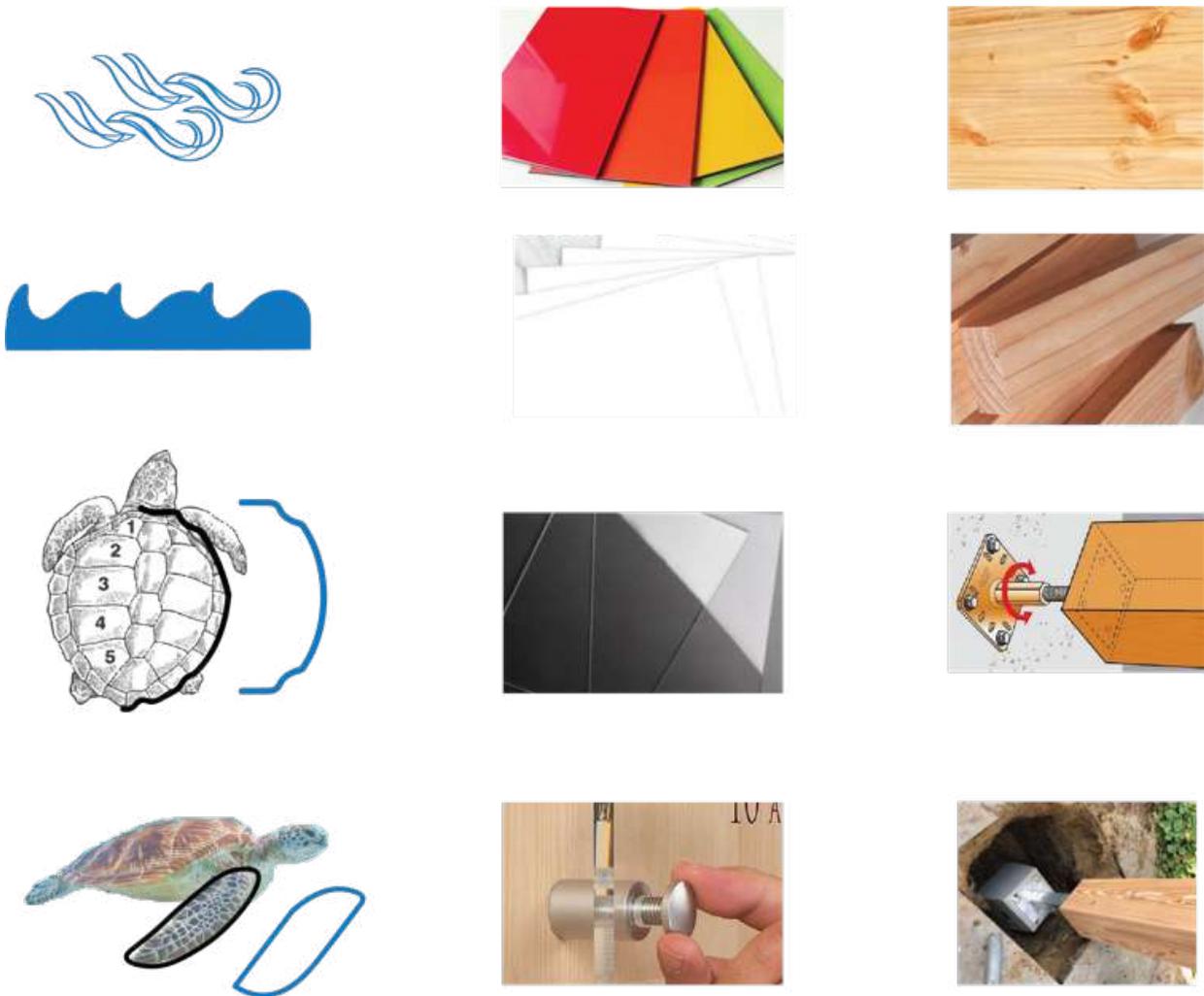


Gambar 7. Color Scheme Perancangan Signage  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Tugas Akhir)



### Stilasi Bentuk dan Material

Bahan media Signage yang digunakan yaitu Aluminium Composite Panel ( APC ) Jenis yang digunakan adalah Jenis Poly Vynil De Flouride ( PVDF ) tahan cuaca khusus digunakan pada luar ruangan yang mudah di bentuk, lalu dilapisi menggunakan Striker Yupo jenis kertas sintesik atau minyak pada keterangan infografis, selanjutnya pelapisan menggunakan akrilik untuk melindungi debu kotor agar informasi grafis lebih awet juga mudah di bentuk, dan yang terakhir penggabungan semua media signage dengan menggunakan Stand off Grip dalam pemasangan penyangga. Untuk media pemasangan sign menggunakan Kayu Jati, karena banyak terdapat disepanjang Pantai Pancer Door dalam pemanfaatan pada kekayaan alam sekitar, lalu tahap berdirinya sign menggunakan pondasi alat cakar ayam pada bawah balok kayu, dengan tambahan beban semen dengan finishing pengecoran di dalam tanah .

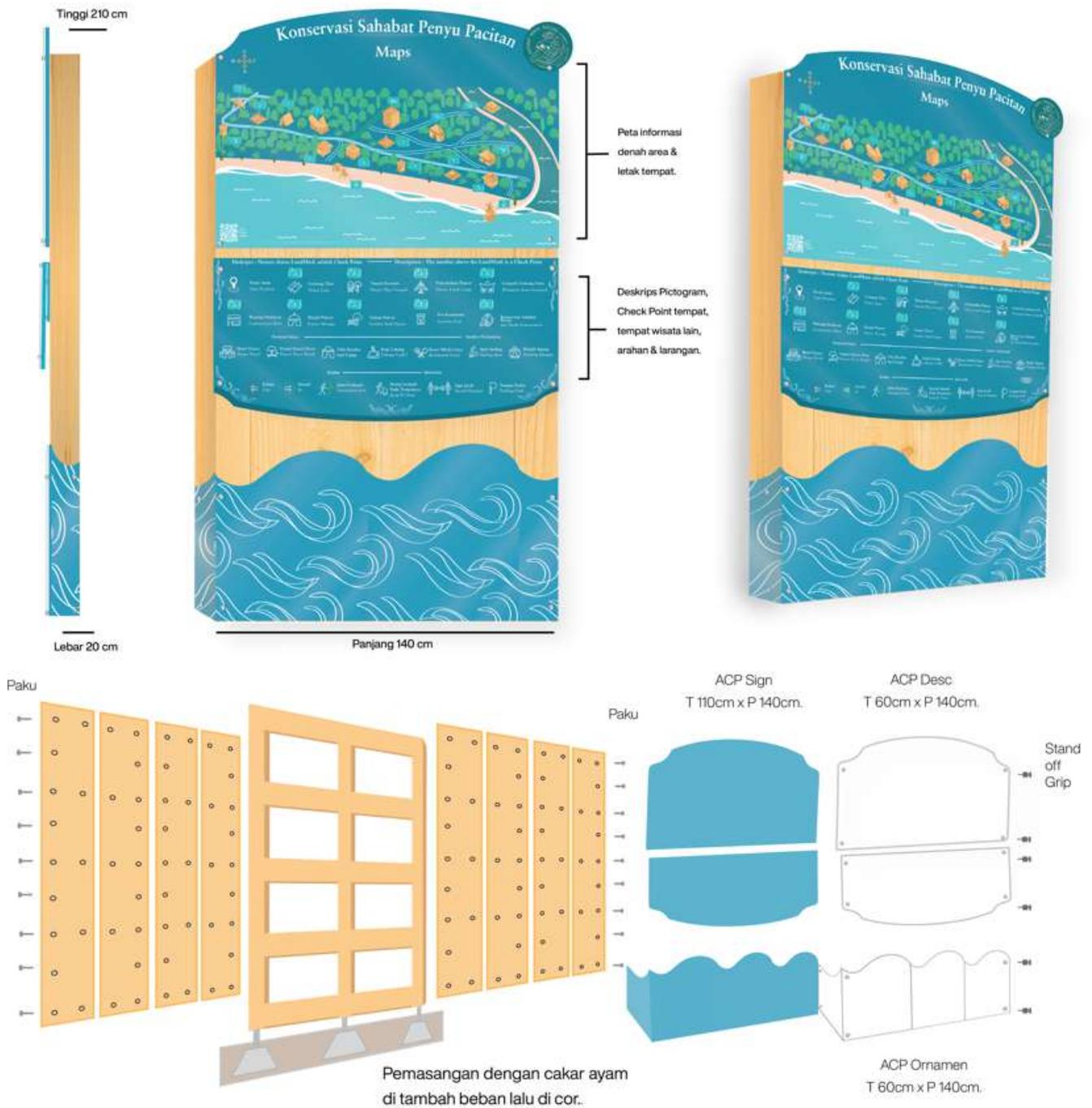


Gambar 10. Bentuk Konsep Signage & Stilasi Pemasangan Material  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Tugas Akhir)

## 7. Hasil Rancangan Visual

### 1. Orientation Sign

- Sign yang berfungsi untuk menyampaikan Informasi secara keseluruhan tempat denah atau map, yang dilengkapi dengan keterangan tempat. *SitePlan* ini di tempatkan berdiri tegak kesamping pada saat memasuki gerbang tiket pantai pancer door.

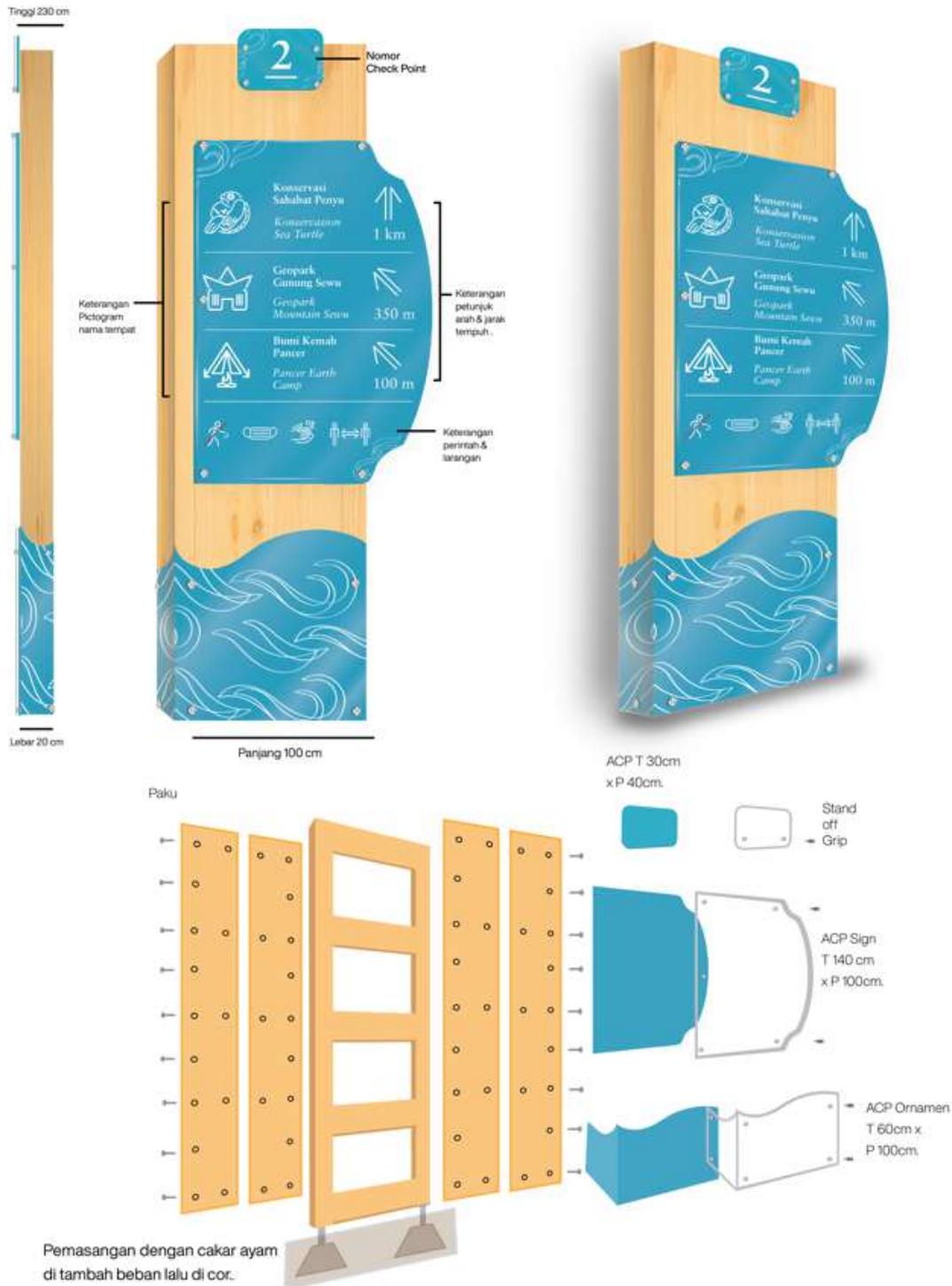


Gambar 11. Hasil Rancangan Bentuk Orientation Signage  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Tugas Akhir)

## 2. Directorial Sign

Signage Directorial, memiliki fungsi untuk memberikan penjelasan terhadap situasi pada suatu kawasan, yang berguna untuk audiens sebagai pembekalan informasi dan dapat meminimisir kebingungan khususnya pada pengunjung yang baru pertama kali mendatangi suatu Kawasan.

- Memiliki fungsi yang lebih kompleks Informatif juga Deskriptif, Signage memiliki bentuk memanjang dengan penempatan di pinggir jalan. Pada bagian atas sign terdapat nomor sebagai Check Point untuk patokan lalu adanya petunjuk arah dan jarak tempuh pada Pictogram. Sign ini berjarak lumayan dekat sebelum Directional Sign.

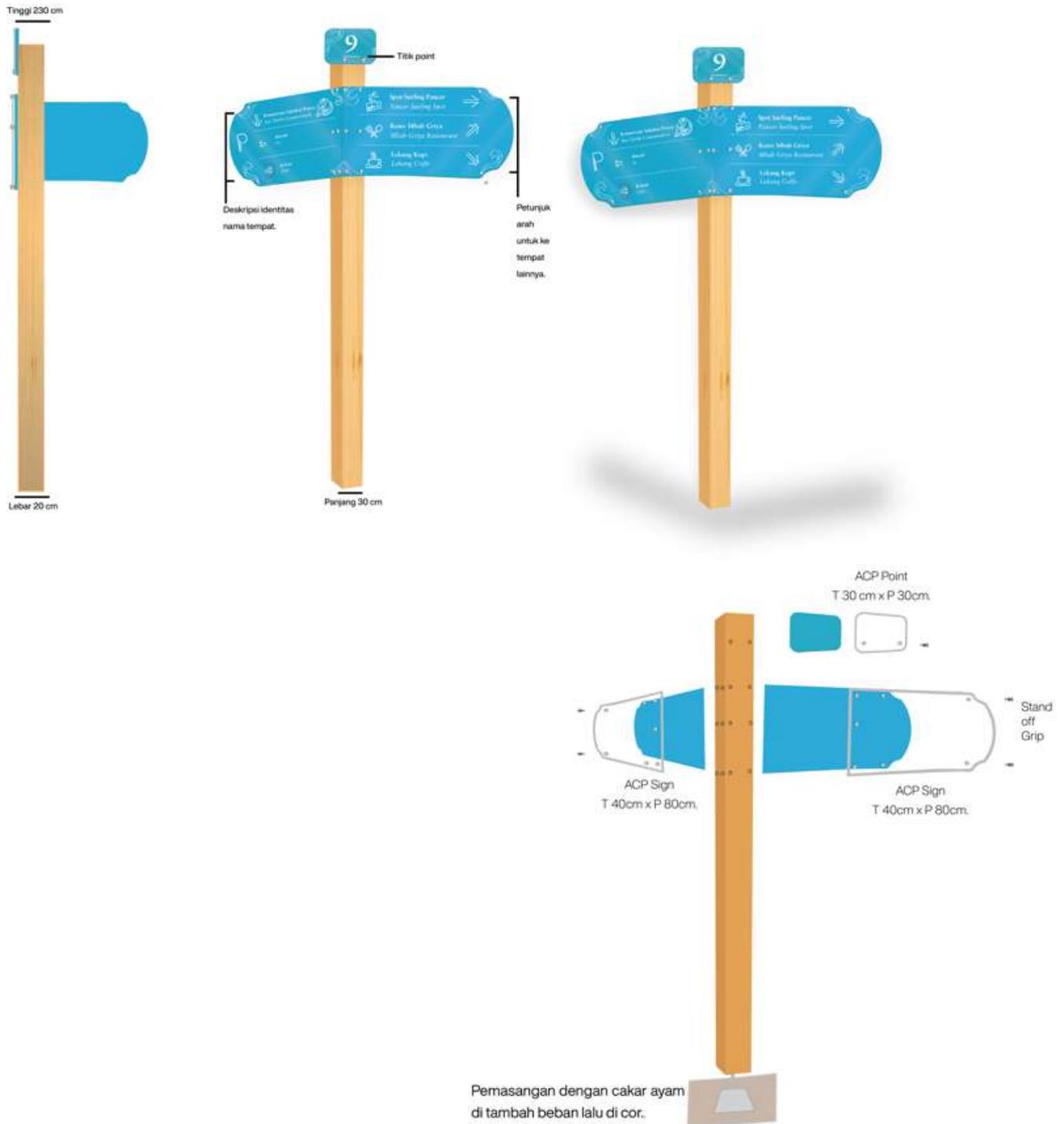


Gambar 12. Hasil Rancangan Bentuk Directorial Signage  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Tugas Akhir)

### 3. Directional Sign

Signage Directional, berfungsi sebagai perancang menunjukkan rute-tute yang direkomendasikan pada suatu kawasan, mulai dari posisi awal hingga posisi akhir yang ditunjukkan oleh directional sign tersebut.

- Signage dibuat dengan 2 sisi yaitu tampak depan informasi petunjuk arah jalan selanjutnya & tampak samping untuk deskripsi identitas tempat, lalu diatas terdapat nomor sebagai Titik poin juga. Penempatan Signage ini di pinggir jalan yaitu didepan Landmark tersebut, untuk letaknya sesudah Directorial Sign.

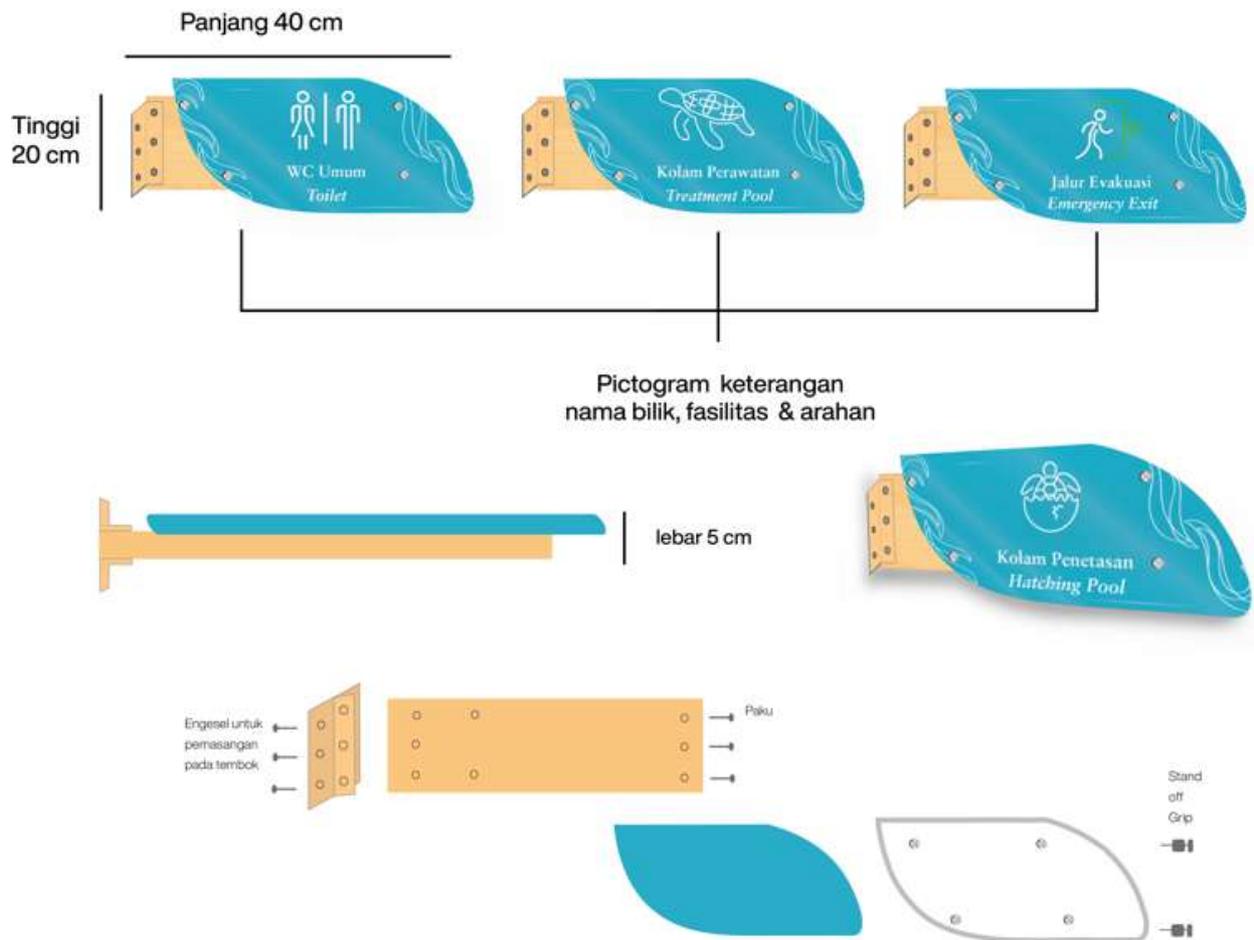


Gambar 13. Hasil Rancangan Bentuk Directional Signage  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Tugas Akhir)

#### 4. Identification Sign

Berfungsi untuk membangun identitas kawasan tersebut, yang dapat membantu mempresentasikan tempat tersebut dan apa yang ada didalamnya. Selain untuk meningkatkan identitas, identification signs dapat membantu dalam pemberian makna suatu Kawasan.

- Signage yang berguna untuk sebuah penanda dari fasilitas, arahan dan nama tempat kolam pada tempat konservasi. Sign memiliki bentuk visual elemen sirip penyus yang diminimaliskan lagi, agar selaras pada tempat Konservasi Sahabat Penyus. Pada pemasangan sign menginstalasikan kayu pada lalu engsel sebagai penyangga dalam pemasangan ketembok atau kayu.

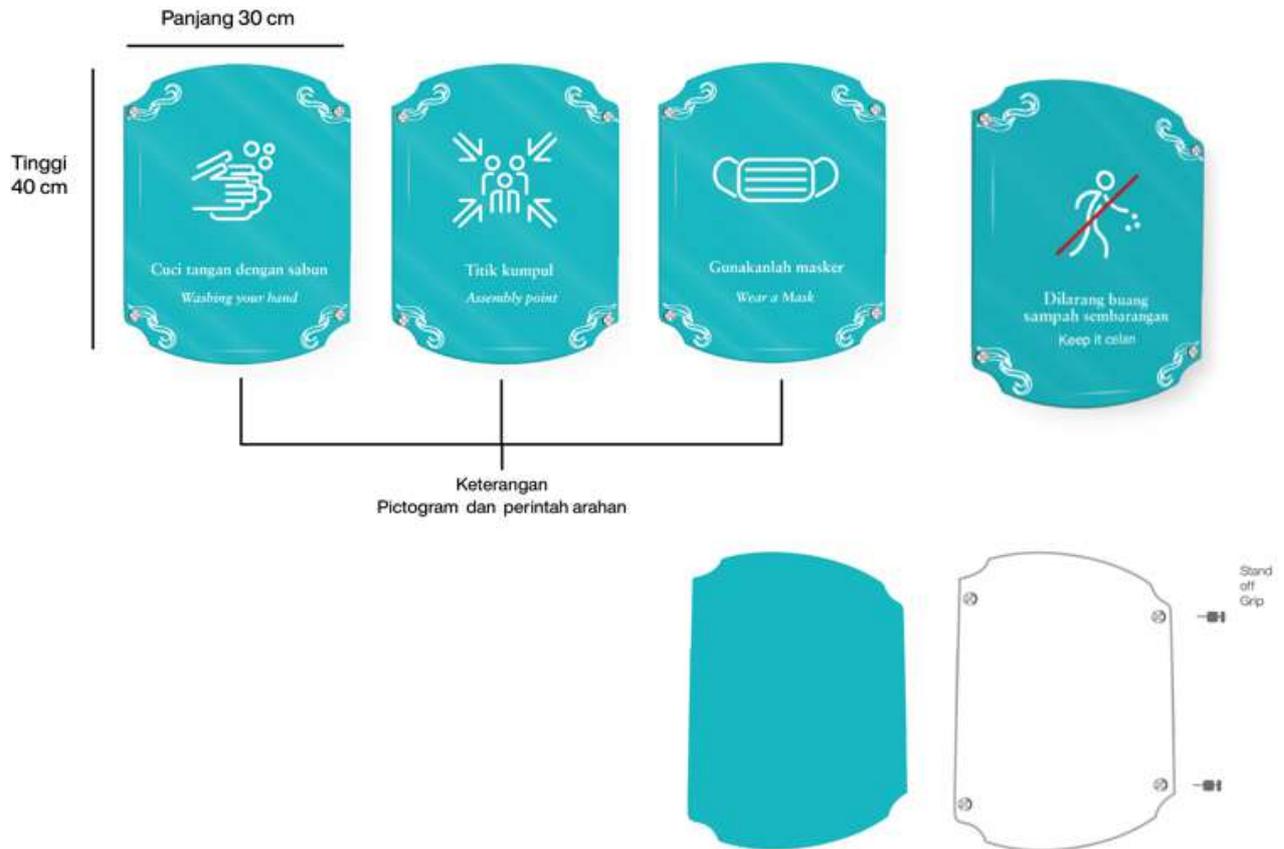


Gambar 14. Hasil Rancangan Bentuk Identification Signage  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Tugas Akhir)

### 5. Regulatory Sign

Regulation Sign berfungsi sebagai informasi penegas dalam suatu kawasan, memberikan informasi dan peringatan kepada audien tentang apa yang diperbolehkan dan apa yang tidak diperbolehkan. Sign ini dilakukan sebagian besar oleh pihak kawasan dan informasi yang diberikan bersifat direct.

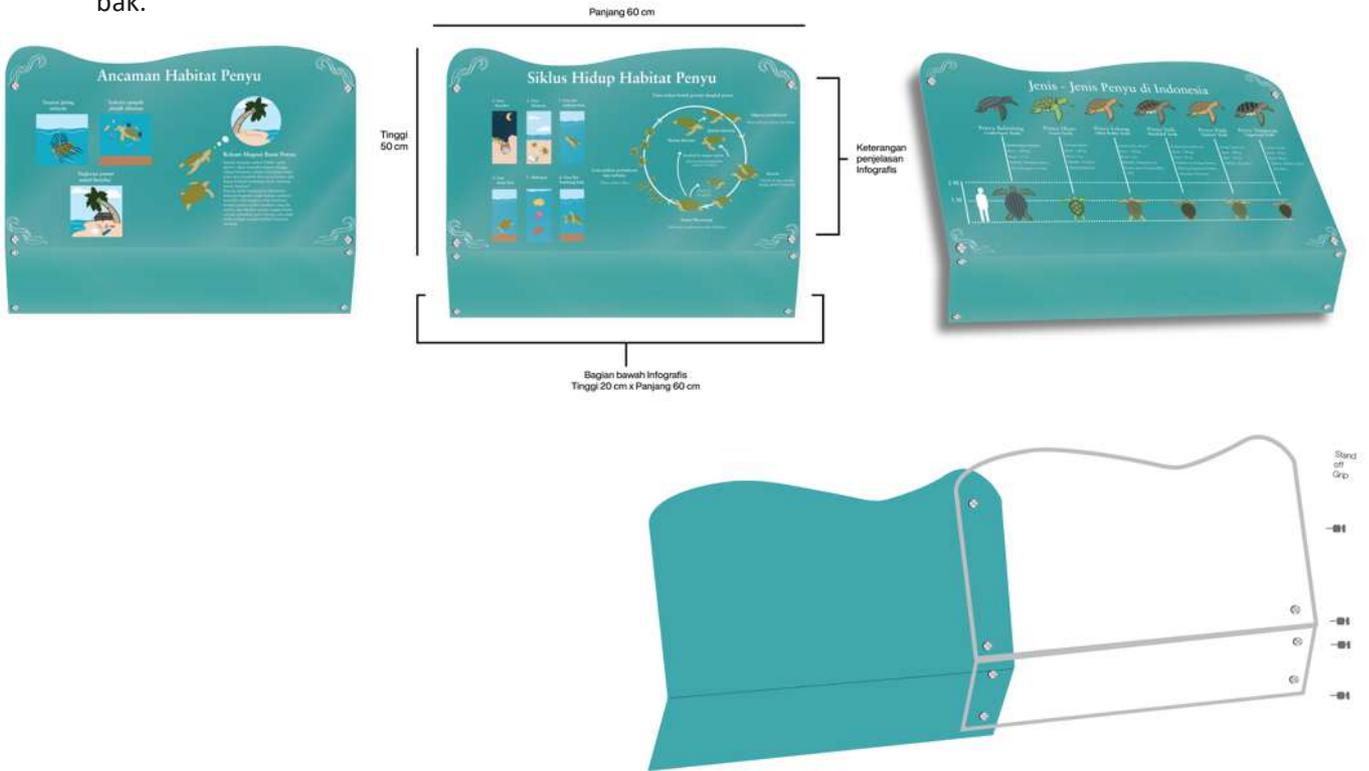
- Untuk menyampaikan berupa perintah yang harus dilakukan dan tidak boleh dilakukan kepada para wisatawan di tempat Konservasi Sahabat Penyu lalu penerapan sign ini menempel pada kayu, pohon dan tembok.



Gambar 15. Hasil Rancangan Bentuk Regulatory Signage  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Tugas Akhir)

## 6. Interpretation Sign

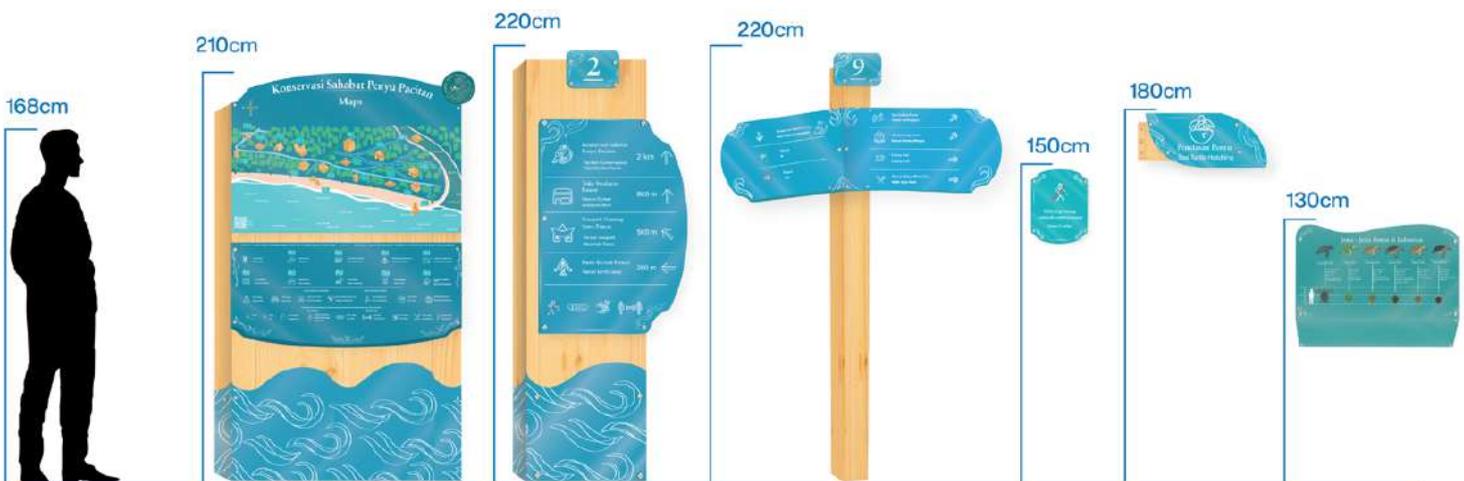
- Berfungsi sebagai penjelasan informasi yang Informatif dalam infografis dengan pemasangan pada dinding kolam yang 25 ° menjorok kedalam. dengan bentuk elemen visual ombak diminaliskan, lalu untuk penempatan sign Infografis berbe- da-beda setiap tiap bilik kolam yaitu, telur semi alami pada bagian samping , dan kolam perawatan penyu didepan bak, dan kolam tukik berada di depan bak.



Gambar 16. Hasil Rancangan Bentuk Interpretation Signage  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Tugas Akhir)

## 7. Antropometri

Perbandingan antara Audiens dengan Signage menggunakan perbandingan postur tinggi rata rata orang dewasa. Karena sign yang baik harus terbaca dan mudah dimengerti oleh para wisatawan.

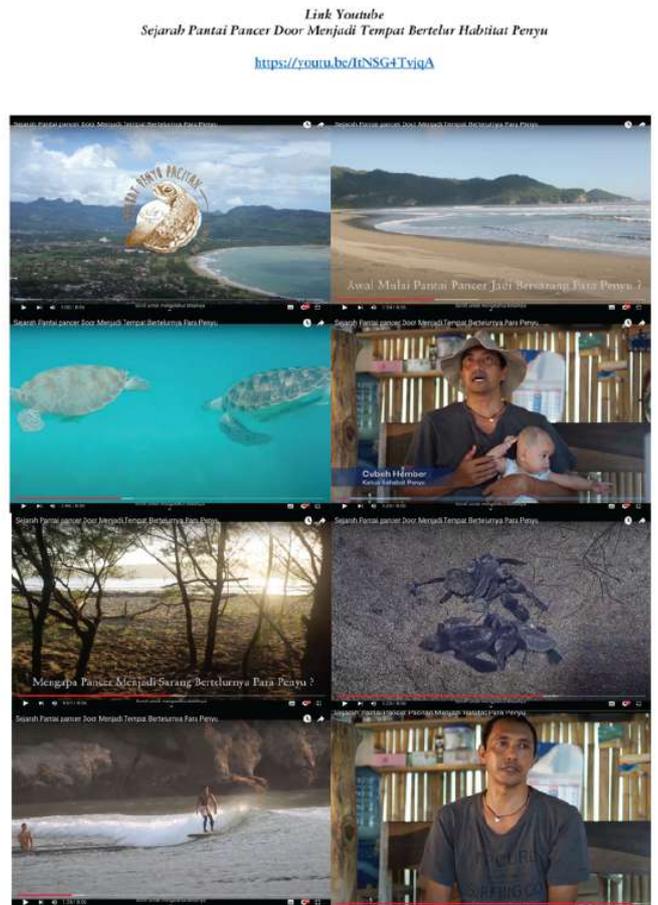


Gambar 17. Bentuk Perbandingan Ukuran Signage  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Tugas Akhir)

## 8. Guide Digital Map & Video Dokumenter Sejarah Pantai Pancer Door

- Pada *Site Plan / Sign Orientation* terdapat *Scan Barcode* untuk Guide Maps atau denah peta dalam bentuk digital, dengan tujuan mengurangi sampah dari hasil bentuk *Map Printout*. Pada bagian bawah deskripsi map terdapat link yang Imenampilkan video Youtube tentang ( Sejarah Pantai Pancer Door Menjadi Tempat Bertelurnya Para Penyu )

<https://youtu.be/ItNSG4TviqA>



Gambar 18. Media Pendukung Map Barcode Digital & Video Dokumenter (Sumber : Dokumentasi Pribadi Tugas Akhir)

### Mockup Signage Digital Imaging



Gambar 20. Mockup Visual Digital Imaging  
(Sumber : Dokumentasi Pribadi Tugas Akhir)

### KESIMPULAN

Signage atau petunjuk jalan adalah media informasi yang sangat penting disuatu kawasan.pada kawasan Pantai Pancer Door ini sendiri, masih belum adanya sebuah petunjuk jalan atau Signage yang sesuai dengan kaidah The Spectrum EGD yang membuatnya terjadi miskomunikasi atau memperlambat mobilitas terhadap para penunjang atau wisatawan saat ingin berkunjung ke Konservasi Sahabat Penyu. Dengan adanya perancangan Environmental Graphic Design di Pantai Pancer Door ini diharapkan dapat membantu yang memudahkan bagi para pengunjung/wisatawan saat memasuki Kawasan. Selain itu, perancangan ini pun diharapkan bisa menjadi salah satu contoh untuk Kawasan Pantai dan tempat Konservasi lainnya.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam tahapan penyusunan, laporan ini telah dibantu oleh banyak pihak yang mendukung secara moril maupun materil. Oleh karena itu, dengan hormat penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds. Sebagai Dosen pembimbing utama & Bapak Inko Sakti Dewanto, S.T., M.Ds. Sebagai Dosen Co-pembimbing, mata kuliah Tugas Akhir maupun Publikas Tugas Akhir yang telah memberi dukungan, waktu, masukan dan juga banyak ilmu dalam perancangan Tugas Akhir ini.
2. Jajaran tim dosen DKV Itenas yang telah memberikan begitu banyak pelajaran dan ilmu selama perkuliahan.
3. Orang tua yang tercinta, yang telah memberikan dukungan, memberi semangat dan mendo'akan atas kelancaran tugas akhir ini.
4. Rekan-reka seperjuangan DKV Itenas Angkatan 2017 yang saling memberikan semangat, saran, kebahagiaan dan kenangan yang begitu banyak selama perkuliahan berlangsung hingga bisa mencapai titik akhir dari perkuliahan.

### Daftar Pustaka

- Anti Riyanti, L. A. (2020). *Attractiveness in Community Empowerment*. Lamongan: UNISLA.
- Arnstein, S. R. (1969). *A Ladder of Citizen Participation*. Dalam R. T. Gates, & F. Stout (Penyunt.), *The City Reader* (2nd ed.). New York: Routledge Press.
- Borer, M. I. (2010). *From Collective Memory to Collective Imagination: Time, Place, and Urban Redevelopment*. *Symbolic Interaction*, 33(1), 96-144.
- Calori, C. &.-E. (2015). *Signage and Wayfinding Design*. Hoboken, New Jersey:: John Wiley & Sons, Inc.
- D., G. (2009). *The Wayfinding Handbook : Information Design For*. New York.
- Hanif, J. (2015). *Perancangan Infografis Peta Sentra Mebel Ukir*. Semarang.
- [halopacitan.com/read/dolan-sambil-belajar-yuk-kunjungi-konservasi-penyu-di-pantai-pancer-door-pacitan](http://halopacitan.com/read/dolan-sambil-belajar-yuk-kunjungi-konservasi-penyu-di-pantai-pancer-door-pacitan)
- M.Sc, D. D. (2001). *Perkampungan di perkotaan sebagai wujud proses*. Jakarta: Departemen & Pendidikan.
- Mac Leod, D. (1992). *Post-Modernism and Urban Planning*. Dipetik June 25, 2010, dari <http://www3.sympatico.ca/david.macleod/POMO.HTM>
- Mollerup, P. (2005). *Wayshowing : A Guide to Environmental Signage*. Amsterdam : Muller.

Poston, J. D., & Bouvier, L. F. (2010). *An Introduction to Demography*. Cambridge: Cambridge University Press.

Richard, R. S. (1983). *Perencanaan tapak untuk perumahan= Site planning for cluster housing/* Unterman.

Stoica, R.-I. (2006 [2005]). *Heterotopia Urbana: Some Conceptual Considerations of Urban Heritage*. Forum UNESCO University and Heritage 10th International Seminar "Cultural Landscapes in the 21st Century". Newcastle-upon-Tyne.

Slamet Riyadi Hember / Pak Cuboh ( 2021 ) *Jawa Timur : Penangulanan Ekosistem Habitat Penyu\_Data Fakta Penyu di Indonesia*.

Sahabat Penyu Pacitan [https://www.instagram.com/sahabatpenyu\\_pct/?hl=id](https://www.instagram.com/sahabatpenyu_pct/?hl=id)

Yanto, Nunung Giri and Sasmito, Dindi Eneng C. (2020) *PERANCANGAN MUSEUM BUDAYA DI KAWASAN WISATA PANTAI PANCERDOOR PACITAN DENGAN PENEKANAN OPTIMASI PENGALAMAN RUANG*

Zhoelk, A. (2014). *Perencanaan Tapak*. <https://www.academia.edu/>.