

Perancangan Sign System Green House Lezatta

M. Sayuti^{1✉}, Afiah Munisa²

¹Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

msayuti@upiypk.ac.id

Abstract

The design of the Green House Lezatta sign system aims to address its incompleteness issues that have caused confusion among visitors. By completing it, the sign system at the Green House Lezatta tourist attraction will serve as an effective, informative, and communicative guide for visitors. The primary focus of the design is to ensure that each element of the sign system, including wayfinding signs, welcome signs, map signs, wayshowing signs, wall-mounted signs, identification signs, direction signs, and warning signs, meets high-quality standards. This research utilizes the S.W.O.T analysis method (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) by collecting data through observation, interviews, and literature reviews. The results of this analysis form the basis for designing an optimal sign system. Supporting design media include tickets, hats, leaflets, stickers, clothing, keychains, tote bags, and the selection of appropriate fonts. With this design, it is expected that visitors to Green House Lezatta can easily understand and navigate the tourist attraction. An informative and communicative sign system will create a more satisfying experience for visitors, enhance the image of Green House Lezatta, and provide added value in promotion and marketing efforts.

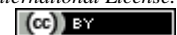
Keywords: Designing, Sign System, Green House Lezatta.

Abstrak

Perancangan desain sign system Green House Lezatta bertujuan untuk mengatasi permasalahan ketidaklengkapannya yang menyebabkan kebingungan pengunjung. Dengan melengkapinya, sign system pada objek wisata Green House Lezatta akan menjadi panduan yang efektif, informatif, dan komunikatif bagi pengunjung. Fokus utama perancangan adalah memastikan bahwa setiap elemen sign system, seperti wayfinding sign, welcome sign, map sign, wayshowing sign, wall mounted sign, identification sign, direction sign, dan warning sign, memenuhi standar kualitas yang tinggi. Penelitian ini memanfaatkan metode analisis S.W.O.T (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) dengan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Hasil analisis tersebut menjadi dasar untuk merancang sign system yang optimal. Media pendukung desain mencakup tiket, topi, leaflet, stiker, baju, gantungan kunci, tote bag, dan pemilihan font yang tepat. Dengan perancangan ini, diharapkan pengunjung Green House Lezatta dapat dengan mudah memahami dan menavigasi objek wisata tersebut. Sign system yang informatif dan komunikatif akan menciptakan pengalaman yang lebih memuaskan bagi pengunjung, meningkatkan citra Green House Lezatta, serta memberikan nilai tambah dalam promosi dan pemasaran.

Kata kunci: Perancangan, Sign System, Green House Lezatta.

Judikatif is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Sumatera Barat terus mengalami perkembangan yang pesat dalam sektor pariwisata. Keberagaman potensi pariwisata di daerah ini menjadi magnet yang menarik perhatian wisatawan dari berbagai penjuru [1]. Salah satu faktor utama dalam perkembangan destinasi wisata di Sumatera Barat adalah kekayaan alamnya yang memukau [2]. Panorama alam yang indah, termasuk pegunungan, danau, serta pantai, memberikan pengalaman yang tak terlupakan bagi para pengunjung [3].

Tak hanya itu, keunikan budaya dan tradisi masyarakat setempat turut menjadi daya tarik tersendiri. Adat istiadat yang kaya, seni tradisional, dan festival-festival lokal menambah nilai tambah bagi destinasi wisata Sumatera Barat [4]. Keberadaan sejumlah situs bersejarah juga menjadi daya tarik bagi wisatawan yang tertarik akan aspek sejarah dan kebudayaan [5].

Pertumbuhan destinasi wisata di Kabupaten Agam mengarah ke pengembangan konsep wisata pembibitan dan agrowisata menunjukkan tren positif yang menggembirakan [6]. Kabupaten Agam, yang terletak di Sumatera Barat, semakin menggabungkan potensi alamnya dengan inovasi dalam menciptakan destinasi wisata yang unik dan edukatif [7]. Destinasi wisata pembibitan menyoroti komitmen Kabupaten Agam untuk menjaga keberlanjutan alam dan mengedukasi pengunjung tentang pentingnya pelestarian tanaman. Melalui pembibitan, wisatawan dapat memahami lebih dalam mengenai berbagai jenis tanaman, teknik penanaman, dan peran ekologi dalam menjaga keseimbangan lingkungan [8].

Destinasi wisata pembibitan menyoroti komitmen Kabupaten Agam untuk menjaga keberlanjutan alam dan mengedukasi pengunjung tentang pentingnya pelestarian tanaman [9],[10]. Melalui pembibitan, wisatawan dapat memahami lebih dalam mengenai

berbagai jenis tanaman, teknik penanaman, dan peran ekologi dalam menjaga keseimbangan lingkungan [11].

Sementara itu, konsep agrowisata membawa pengalaman berwisata ke tingkat berikutnya dengan menawarkan interaksi langsung dengan kegiatan pertanian dan peternakan [12]. Wisatawan dapat mengamati secara langsung proses pertanian, memetik hasil kebun, atau bahkan berpartisipasi dalam kegiatan sehari-hari petani. Hal ini tidak hanya memberikan pengalaman mendalam tentang kehidupan pedesaan, tetapi juga mendukung perekonomian lokal [13].

Pentingnya pertumbuhan destinasi wisata ini tidak hanya terletak pada peningkatan kunjungan wisatawan, tetapi juga pada dampak positif terhadap perekonomian lokal dan pelestarian lingkungan. Dengan meningkatnya minat dalam wisata pembibitan dan agrowisata, Kabupaten Agam mungkin dapat memperluas penawaran destinasi ini dan meningkatkan promosi untuk menarik perhatian lebih banyak pengunjung [14].

Keberhasilan pengembangan destinasi wisata pembibitan dan agrowisata di Kabupaten Agam dapat menjadi inspirasi bagi daerah lain untuk memanfaatkan potensi alamnya sambil mendukung dan memberikan pengalaman berharga kepada pengunjung [15]. Dengan terus menggali dan mengembangkan konsep-konsep inovatif, Kabupaten Agam dapat menjelma menjadi tujuan wisata yang menarik dan berkelanjutan. Ada beberapa destinasi serupa di Kabupaten Agam, salah satunya adalah Green House Lezatta [16].

Ditinjau dari sektor pelayanan di kawasan wisata Green House Lezatta yang mengusung konsep wisata pembibitan dan agrowisata, diperlukan tidak hanya fasilitas yang lengkap namun juga implementasi sistem penanda yang efisien. Tujuan dari sistem penanda ini adalah untuk memudahkan wisatawan dalam menemukan lokasi objek wisata dan mengidentifikasi berbagai fasilitas yang tersedia di dalam kawasan wisata tersebut. Selain itu, esensial juga memiliki landmark wisata yang berfungsi sebagai citra dan identitas untuk meningkatkan daya tarik dan kejelasan orientasi bagi pengunjung [17].

Green House Lezatta, dengan luas area yang mencakup beberapa zona, menampilkan sejumlah bangunan unik seperti rumah kuno bergaya Eropa, rumah hobbit, rumah batu, surau kayu dengan arsitektur khas Minangkabau, Museum Galeri Green House Lezatta yang menyimpan barang-barang antik berharga, rumah kaca, taman bunga, taman pembibitan kaktus, Aviary, Rumah kincir angin dan Mini Waterboom. Meskipun memiliki beragam fasilitas ini, terdapat kebutuhan yang belum terpenuhi terkait sistem tanda. Beberapa fasilitas belum dilengkapi dengan tanda yang jelas, termasuk tanda larangan, serta tanda yang tidak selaras dengan bentuk dan area kawasan.

Penting untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi fasilitas yang belum memiliki sistem tanda yang memadai di Green House Lezatta. Hal ini mencakup peninjauan terhadap keberadaan tanda larangan yang diperlukan untuk memberikan informasi yang jelas dan memastikan keselamatan pengunjung. Selain itu, pemahaman bentuk dan karakteristik area kawasan menjadi kunci dalam penempatan tanda yang sesuai dan mudah dipahami oleh pengunjung [18].

Diperlukan perhatian khusus dalam menyusun sistem tanda agar dapat mencakup seluruh fasilitas yang ada di Green House Lezatta. Tanda harus dirancang dan ditempatkan dengan cermat agar memberikan panduan yang efektif, memastikan pengalaman pengunjung yang menyenangkan, dan mengoptimalkan penggunaan fasilitas yang tersedia [19]. Implementasi sistem tanda yang baik juga dapat memberikan identitas visual yang kuat bagi Green House Lezatta sebagai destinasi wisata yang unik dan terorganisir dengan baik.

2. Metodologi Penelitian

2.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam perancangan Sign System Green House Lezatta, pemilihan metode pengumpulan data menjadi langkah kritis yang menentukan keberhasilan dan keefektifan proyek ini. Observasi, wawancara, studi literatur, studi pustaka, dan dokumentasi data muncul sebagai instrumen yang tidak hanya saling melengkapi, tetapi juga memberikan wawasan mendalam terkait lingkungan, kebutuhan pengguna, dan konsep perancangan.

2.1.1. Observasi

Observasi dilakukan melalui pendekatan langsung terhadap Green House Lezatta yang terletak di Jl Raya Bukittinggi – Payakumbuh No.23, Lambah, Kec. Ampek Angkek, Kabupaten Agam, Sumatra Barat. Peneliti melakukan riset menyeluruh terhadap seluruh area dan beberapa zona lainnya, termasuk fasilitas di dalam kawasan dan di luar kawasan. Proses observasi mencakup kegiatan mendata, memotret, dan mengumpulkan seluruh data yang melibatkan tulisan, gambar, cerita, artefak, serta berbagai media visual yang terkait dengan informasi Green House Lezatta [20].

2.1.2. Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan beberapa narasumber yang dipilih sesuai dengan bidang dan fungsinya masing-masing. Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh sumber data yang otentik, dapat dipertanggungjawabkan [21], dan mampu memberikan jawaban terhadap seluruh permasalahan yang diidentifikasi oleh perancang dalam lingkungan Green House Lezatta.

2.1.3. Studi literatur

Studi Pustaka merupakan bagian integral dari proses pengumpulan data yang bertujuan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara. Teknik ini diimplementasikan melalui pencatatan semua sumber data, termasuk buku, artikel jurnal ilmiah, dan sumber-sumber lainnya yang relevan. Referensi utama yang digunakan dalam studi pustaka ini mencakup perpustakaan Andalusia Universitas Putra Indonesia YPTK Padang serta perpustakaan dan kearsipan daerah Kabupaten Agam.

2.1.4. Studi pustaka

Studi Pustaka merupakan bagian integral dari proses pengumpulan data yang bertujuan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara. Teknik ini diimplementasikan melalui pencatatan semua sumber data, termasuk buku, artikel jurnal ilmiah, dan sumber-sumber lainnya yang relevan. Referensi utama yang digunakan dalam studi pustaka ini mencakup perpustakaan Andalusia Universitas Putra Indonesia YPTK Padang serta perpustakaan dan kearsipan daerah Kabupaten Agam.

2.1.5. Dokumentasi

Dokumentasi berperan sebagai bukti hasil observasi dan menjadi data visual yang menjadi dasar dalam proses perancangan sign system Green House Lezatta. Visual dokumentasi ini mencakup beberapa zona yang menampilkan sejumlah bangunan unik, antara lain rumah kuno bergaya Eropa, rumah hobbit, rumah batu, surau kayu dengan arsitektur khas Minangkabau, Museum Galeri Green House Lezatta yang menyimpan barang-barang antik berharga, rumah kaca, taman bunga, taman pembibitan kaktus, rumah kelinci, dan rumah kincir angin seperti yang tampil pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Dokumentasi disetiap zona

2.2. Metode analisis data

Analisis data menggunakan metode SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*) pada perancangan sign system Green House Lezatta dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang kondisi internal dan eksternal yang dapat memengaruhi perancangan tersebut.

2.2.1. *Strengths* (Kekuatan)

- Keanekaragaman fasilitas dan zona di Green House Lezatta, seperti rumah kuno bergaya Eropa, rumah hobbit, rumah batu, dan lainnya, memberikan keunikannya.
- Museum Galeri Green House Lezatta menyimpan barang-barang antik berharga, menambah daya tarik wisatawan.
- Lokasi strategis di Jl Raya Bukittinggi – Payakumbuh No.23, Lambah, Kec. Ampek Angkek, Kabupaten Agam, Sumatra Barat, memudahkan akses bagi pengunjung.

2.2.2. *Weaknesses* (Kelemahan):

- Kurangnya kelengkapan sign system yang dapat memudahkan navigasi pengunjung di area yang terus berkembang.
- Sign system yang ada sebelumnya kurang komunikatif dan informatif, menyebabkan kebingungan pengunjung.

2.2.3. *Opportunities* (Peluang)

- Potensi untuk meningkatkan efektivitas sign system dengan menggunakan teknologi terkini.
- Peluang untuk berkolaborasi dengan pihak eksternal, seperti pemerintah setempat atau lembaga pariwisata, dalam pengembangan sign system yang lebih baik.

2.2.4. *Threats* (Ancaman)

- Tantangan dari pesaing atau objek wisata sekitar yang mungkin memiliki sign system yang lebih efektif.
- Ancaman dari perkembangan teknologi yang dapat membuat sign system yang ada menjadi usang jika tidak diperbarui secara teratur.

2.3. Metode perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan sign system Green House Lezatta ialah menggunakan pengembangan 4-D (*Four D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran) [22].

2.3.1. *Define* (Pendefinisian):

- a. Tahap awal fokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan tujuan perancangan sign system Green House Lezatta.
- b. Identifikasi kebutuhan pengunjung, tantangan navigasi yang dihadapi, dan tujuan utama perancangan.

2.3.2. *Design* (Perancangan):

- Tahap ini melibatkan perancangan konsep sign system yang mencakup identifikasi jenis-jenis sign, lokasi pemasangan, dan desain visual yang sesuai dengan karakteristik Green House Lezatta.
- Perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan keindahan, keterbacaan, dan kejelasan informasi.

2.3.3. *Develop* (Pengembangan):

- Setelah merancang, tahap ini melibatkan implementasi nyata dari desain sign system Green House Lezatta.
- Proses pengembangan mencakup pembuatan, instalasi, dan pengujian sign system di lokasi.

2.3.4. Disseminate (Penyebaran):

- Tahap penyebaran fokus pada memperkenalkan dan mengkomunikasikan sign system kepada pengunjung Green House Lezatta.
- Informasi mengenai sign system disebarakan secara efektif melalui berbagai media, seperti brosur, papan informasi, dan sosial media.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam perancangan sign system Green House Lezatta, penerapan mind mapping merupakan tahap awal yang berfungsi sebagai proses pencarian dan penyaringan ide. *Mind mapping* juga berperan sebagai tempat pengembangan dan penggabungan poin-poin serta data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Melalui proses ini, penciptaan *sign system* menjadi lebih fokus dan terarah, memungkinkan pengorganisasian ide-ide dengan lebih efisien serta menyediakan kerangka kerja yang mendukung kreativitas dan kohesivitas konsep seperti pada gambar 2 [23].



Gambar 2. *Mind mapping*

Kata kunci dan poin-poin yang telah ditetapkan melalui *mind mapping* di atas menjadi landasan bagi pengembangan visual dalam perancangan sign system Green House Lezatta. Proses ini melibatkan tahapan di mana ide-ide tersebut diwujudkan dalam bentuk sketsa kasar sebagai representasi awal. Sketsa kasar ini kemudian diolah kembali dalam format digital, memberikan dimensi visual yang lebih detail dan dapat diimplementasikan dengan lebih mudah.

Pada tahap pengembangan visual, setiap kata kunci dan poin-poin penting dari mind mapping diintegrasikan ke dalam desain sign system. Sketsa kasar membantu menyusun konsep visual secara sederhana, menggambarkan lokasi dan tata letak berbagai elemen seperti wayfinding sign, welcome sign, map sign, wayshowing sign, wall mounted sign, identification sign, direction sign, dan warning sign. Desain ini kemudian diubah ke dalam format digital, memungkinkan pengaturan yang lebih presisi, pemilihan warna yang tepat, serta penyempurnaan desain secara keseluruhan.

3.1. Lettermark

Perancangan Lettermark ini, dimaksudkan untuk memperkuat identitas dalam perancangan sign system, tentu hal ini menjurus kepada nilai apa saja yang terkandung pada Objek Wisata Green House Lezatta. Seperti yang tampil pada gambar 3.



Gambar 3. Proses dan pinal *artwork lettermark*

- [2] Rahmania, A. T., & Abrian, Y. (2023). Pengaruh Citra Destinasi Dan Atribut Destinasi Terhadap Minat Berkunjung Ulang Wisatawan Ke Destinasi Wisata Alahan Panjang. *NAWASENA: Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 2(3), 41-50. <https://doi.org/10.56910/nawasena.v2i3.1015>
- [3] Hermawan, H., & Brahmanto, E. (2018). *Geowisata: Perencanaan Pariwisata Berbasis Konservasi*. Penerbit NEM. <https://doi.org/10.31219/osf.io/fmwer>
- [4] Khuluq, H., Rozaq, F., & Farid, A. (2021). Kentrung: Wahana Pendidikan Karakter untuk Lamongan Berbudaya. *Pendidikan, Sosial dan Budaya: Sebuah Tinjauan di Kabupaten Lamongan*, 105.
- [5] Pramusita, A., & Asrori, Y. W. (2022). Analisa Minat Kunjungan Wisatawan Di Kampung Ketandan Yogyakarta. *Jurnal Pariwisata*, 9(2), 98-107. <https://doi.org/10.31294/par.v9i2.11121>
- [6] Fauzi, F., & Jumiati, J. (2022). Peran Pemerintah Nagari dalam Pengelolaan Objek Wisata Luak Gadang di Nagari Kamang Hilia. *Jurnal Manajemen Dan Ilmu Administrasi Publik (JMIAP)*, 4(4), 261-265. <https://doi.org/10.24036/jmiap.v4i4.312>
- [7] Dwi Wismayanti, K. W. (2020). Implementasi Kebijakan Pengembangan Dan Pembangunan Pariwisata Berkelanjutan Yang Berbasis Kearifan Lokal Di Bali (Studi kasus: Desa Jatiluwih, Kabupaten Tabanan). *Jurnal Ilmiah Widya Sosiopolitika*, 2(1), 40. <https://doi.org/10.24843/jiwsip.2020.v02.i01.p05>
- [8] Suprastayasa, I. G. N. A., Adyatma, P., & Tirtawati, N. M. (2022). *Desa Wisata Membangun Desa Dengan Pariwisata*.
- [9] Suprastayasa, I. G. N. A., Adyatma, P., & Tirtawati, N. M. (2022). *Desa Wisata Membangun Desa Dengan Pariwisata*.
- [10] Hidayah, M., & Fatimah, S. (2023). Destinasi wisata Koto Hilalang: Wisata buatan Green House Lezatta. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21870-21878. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9984>
- [11] Irwan, S. N. R., Perwitasari, H., & Muhamad, M. (2021). Pendampingan Identifikasi Potensi Pengembangan Agrowisata Berbasis Partisipasi Masyarakat di Desa Tirtomulyo, Kretek, Bantul, Yogyakarta. *Agrokreatif: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(2), 122-130. <https://doi.org/10.29244/agrokreatif.7.2.122-130>
- [12] Asty, W., Wulandari, D. P., & Anggraini, D. (2021). Kemampuan Daya Dukung Lingkungan Fisik Dan Pengaruhnya Terhadap Kepuasan Wisatawan Di Agrowisata Green House Lezatta Kabupaten Agam Provinsi Sumatera Barat. *Ensiklopedia Sosial Review*, 2(2), 227-232. <https://doi.org/10.33559/esr.v2i2.765>
- [13] Cahyono, A. R. R., & Narottama, N. (2020). Strategi Pengembangan Desa Pasrujambe Pasca Ditetapkan Sebagai Desa Wisata di Kabupaten Lumajang. *JURNAL DESTINASI PARIWISATA*, 8(2), 201. <https://doi.org/10.24843/jdepar.2020.v08.i02.p06>
- [14] Salim, E., Ali, H., & Yulismi, Y. (2023). *Optimalisasi Minat Mengunjungi Destinasi Wisata*. CV. Gita Lentera.
- [15] Thoyib NST, A. M., & Francisca, S. C. (2022). Pemberdayaan masyarakat melalui pengembangan wisata alam di Nagari Sitanang Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam Sumatera Barat. *Fair Value: Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Keuangan*, 4(8), 3554-3559. <https://doi.org/10.32670/fairvalue.v4i8.1460>
- [16] Sari, F., & Suyuthie, H. (2020). Pengaruh Promosi Terhadap Keputusan Berkunjung Wisatawan Ke Objek Wisata Green House Lezatta Kabupaten Agam. *Jurnal Kajian Pariwisata Dan Bisnis Perhotelan*, 1(2), 72-76. <https://doi.org/10.24036/jkpbp.v1i2.6772>
- [17] Yuda, R. (2020). Grafis Lingkungan Wisata Air Panas Semurup. *Melayu Arts and Performance Journal*, 3(2), 154. <https://doi.org/10.26887/mapj.v3i2.1336>
- [18] Sayuti, M., & Fiandra, Y. (2020). Perancangan Grafis Lingkungan Kompleks Perkantoran Pemerintahan Kabupaten Tebo. *Kreatif: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental dan Inovatif*, 2(2), 9-19.
- [19] Fakri, Z., Ananta, A., & Rahman, F. (2022). Perancangan Grafis Lingkungan Desa Wisata Nagata Nagari Talang Anau. *VCoDe: Visual Communication Design Journal*, 2(1), 76-95. <http://dx.doi.org/10.26887/vcode.v2i1.3241>
- [20] Sayuti, M., Yusril, & Syafwandi. (2022). Motion Graphic Media Informasi Wisata Kompleks Percandian Muara Jambi. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 1-9. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i1.34>
- [21] Sayuti, M., & Pandawara, J. (2023). Motion Graphic Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Alfabet bagi Anak Tunarungu SDLB. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 5(1), 14-21. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v5i1.122>
- [22] Stefvany, S., & Athira Hadma, O. (2022). Board Game Edukatif Tentang Ibu Kota Provinsi Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 26-31. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i1.49>
- [23] Sayuti, M., & Pandawara, J. (2023). Motion Graphic Media Pembelajaran Bahasa Isyarat Alfabet bagi Anak Tunarungu SDLB. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 5(1), 14-21. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v5i1.122>