

**PERANCANGAN *SIGN SYSTEM*  
OBJEK WISATA DANAU KEMBAR**



Yoli Efrina  
14515/2009

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN SENIRUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
Wisuda Periode September 2013**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**PERANCANGAN *SIGN SYSTEM*  
OBJEK WISATA DANAU KEMBAR**

Yoli Efrina  
14515/2009

Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir Yoli Efrina untuk persyaratan wisuda periode September 2013 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing

Padang, Juli 2013

Dosen Pembimbing I



Drs. Budiwirman, M.Pd  
NIP 19590417.198903.1.001

Dosen Pembimbing II



Hendra Adhwan, S.Sn, M.Sn  
NIP 19770401.200812.1.002

## **Abstrak**

Tujuan karya akhir ini adalah (1) Perancangan *sign system* objek wisata danau kembar, yang membahas mengenai *sign system* yang akan dirancang untuk objek wisata danau kembar(2) Merancang *sign system* yang menarik, simple, menentukan warna, tipografi, *layout* yang komunikatif untuk masyarakat sehingga memiliki ciri khas tersendiri. Sumber dari karya akhir ini adalah dengan metode pengumpulan data berupa observasi lapangan, wawancara, juga melalui dokumentasi pada objek wisata di Danau Kembar. Hasil karya akhir berupa *sign system* yang komunikatif untuk pengunjung objek wisata danau kembar didalamnya terdapat informasi mengenai objek wisata Danau Kembar dengan adanya gambar, warna, tipografi, dan *layout* yang menarik.

## **Abstract**

The purpose of this (1) research is to design The Twins Lake signed system, this research will discuss the signing system designed for The Twins Lake tourism object. (2) The sign designed are attractive, simple, colors determined, typography, and communicative layouts to represent distinctive feature local community. The Source of this research using collecting data field method, include observation, interview and also through documentation on tourism in The Twins Lake. The result of this research is communicative sign system for the Twins Lake visitors, within information about tourism object of The Twins Lake in the picture, colors typography, and attractive layouts

**PERANCANGAN *SIGN SYSTEM*  
OBJEK WISATADANAU KEMBAR**

**Yoli Efrina<sup>1</sup>, Budiwirman<sup>2</sup>, Hendra Afriwan<sup>3</sup>  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
FBS Universitas Negeri Padang  
Email :efrinayoli@gmail.com**

**Abstract**

The purpose of this (1) research is to design The Twins Lake signed system, this research will discuss the signing system designed for The Twins Lake tourism object. (2) The sign designed are attractive, simple, colors determined, typography, and communicative layouts to represent distinctive feature local community. The Source of this research using collecting data field method, include observation, interview and also through documentation on tourism in The Twins Lake. The result of this research is communicative sign system for the Twins Lake visitors, within information about tourism object of The Twins Lake in the picture, colors typography, and attractive layouts

Keyword: Twin Lakes, Designed, sign system

**A. Pendahuluan**

Danau Kembar (Danau Diatas dan Danau Dibawah) merupakan obyek wisata alam yang terletak di Kecamatan Danau Kembar dan Kecamatan Lembah Gumanti, berjarak 56 km dari Kota Padang pada jalur Padang ke Muara Labuh (Sungai Pagu) dengan jalur jalan arteri sekunder (jalan provinsi). Kawasan wisata danau ini memiliki lokasi-lokasi strategis pariwisata yang mengarah ke obyek utama danau ini antara lain: Dermaga Danau Diatas yang juga digunakan sebagai Angkutan Sungai, Danau dan Penyebrangan (ASDP);

---

<sup>1</sup>Mahasiswa penulis karya akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

<sup>2</sup>Pembimbing I, dosen FBS Universitas Negeri Padang

<sup>3</sup>Pembimbing II, dosen FBS Universitas Negeri Padang

*Convention Hall* (Gedung) milik pemerintah Kabupaten dengan sarana penginapan dan gedung pertemuan; Panorama danau kembar dengan pemandangan danau dari atas bukit; Bukit Cambai adalah bukit dengan panorama pemandangan 4 (empat) danau, dan wisata Agro dengan tanaman hortikultura.

Secara geografis Kabupaten ini terletak pada  $100^{\circ} 27'$  -  $101^{\circ} 41'$  BT dan  $0^{\circ} 32'$  -  $145^{\circ}$  LS dengan batas – batas wilayah di sebelah utara dengan Kabupaten Tanah datar, di sebelah timur dengan Kabupaten Sawah Lunto/Sijunjung, di sebelah barat dengan Kabupaten Pesisir Selatan dan Kota Padang, sedangkan di sebelah selatan dengan Kabupaten Solok Selatan. Letak yang strategis tersebut memperlihatkan pula bahwa Kabupaten Solok memiliki prospek yang baik untuk berkembang.

Namun dengan keindahan alam yang dimiliki oleh objek wisata danau kembar masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tentang objek wisata tersebut, ini disebabkan karena tidak adanya sistem tanda atau penunjuk arah untuk mengarahkan mereka menuju objek wisata tersebut.

Dengan demikian sangat diperlukan *sign system*(sistem tanda) danau kembar untuk alat informasi atau petunjuk bagi para pengunjung objek wisata danau kembar agar mempermudah mereka selama berada di objek wisata danau kembar. Maka dari itu penulis ingin merancang tentang *sign system* (Sistem Tanda) untuk kawasan objek wisata danau kembar. Menurut C. S Peirce dalam *sign in use*, (seperti dikutip Septianto, 2010) menyatakan bahwa *sign* adalah tanda berbentuk *symbol* yang dapat mengartikan suatu pesan atau istilah, *sign* dibuat untuk menjadi pembeda atau perbandingan dengan tanda-tanda yang lain. Raymond Boudon dalam *sign in use*, (seperti dikutip Septianto, 2010) *system* adalah suatu cara untuk melaksanakan sebuah perencanaan yang telah ada, juga dapat diartikan menjadi sebuah siasat atau cara

untuk dapat menyampaikan sesuatu dengan baik dan mudah. Menurut kamus bahasa Indonesia, *sign* berarti pengenalan, lambang atau petunjuk dan *system* yang dalam bahasa Indonesia adalah jaringan atau cara, memiliki definisi yaitu sesuatu yang berkaitan dan beraturan, jadi *sign system*(sistem tanda) adalah perangkat unsur, yang secara teratur saling berkaitan sehingga membentuk totalitas petunjuk yang benar.

Pada perancangan *sign system* objek wisata danau kembar ini akan diaplikasikan pada beberapa media antara lain :

**a. Welcome Sign**

Adalah papan selamat datang yang diaplikasikan pada *Neon Box* dibuat 2 (dua) buah dipasang disimpang lubuk selasih jalan utama menuju tempat wisata danau kembar, yang kedua dipasang di pintu masuk *convention hall* danau Diatas karena pusat wisata utama danau kembar terletak di danau Diatas. Bahan utama, media *neon box*, penyangga plat seng & cor semen.

**b. Direction Sign**

*Direction sign* adalah tanda arah, pada *direction sign* ini akan ada standing mesjid, toilet, buang sampah pada tempatnya, dermaga danau Diatas, Panorama Danau Dibawah. Media *sign system* plat seng, penyangga *sign system* dari besi cetak, dan tonggak besi.

**c. Map Sign**

Map *sign* diartikan sebagai peta tanda dimana nantinya akan ditampilkan letak – letak *sign* yang ada di tempat objek wisata danau kembar yaitu di danau di atas.

Merujuk teorinya Peirce (Nort, 1995:45), maka tanda-tanda dalam gambar dilihat dari jenis tanda yang digolongkan dalam *semiotic*. Diantaranya : *ikon, indeks, symbol*.

Berdasarkan uraian diatas maka tujuan perancangan *sign system* ini adalah sebagai alat informasi atau petunjuk arah bagi wisatawan atau pengunjung objek wisata danau kembar.

## **B. Metode Perancangan**

Metode pengumpulan data karya akhir ini adalah observasi. Observasi ialah metode atau cara-cara menganalisa dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung.

Untuk memperkuat rancangan, maka diperlukan sebuah metode yang dapat menyempurnakan perancangan. Dalam bukunya “Studi Kasus Desain dan Metode”, Yin (2013:14) “penggunaan metode 5W+1H adalah untuk menentukan jawaban yang telah diketahui mengenai suatu topik, agar peneliti dapat mengembangkan pertanyaan-pertanyaan yang lebih tajam dan bermakna”. Analisa 5W+1H adalah sebuah analisa yang dikembangkan dari 3W (*What? Why? What of it?*) yang dicetuskan oleh Wilkinson pada tahun 1880-an. Kemudian dari 3W ini dikembangkan dan diabadikan menjadi 5W+1H oleh Kipling dalam bukunya "*Just So Stories*" tahun 1902. [http://en.wikipedia.org/wiki/Five\\_W%27s\(online\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Five_W%27s(online)) 6 Juli 2013.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka metode analisis yang digunakan pada proses “*Perancangan Sign System Objek Wisata Danau Kembar*” adalah metode analisis data 5W+1H (*What, Where, When, Who, Why, How*). Yaitunya rancangan apa yang akan dibuat (*What*), dimana akan diletakkan (*Where*), kapan akan

disosialisasikan (*When*), siapa target (*Who*), mengapa dipublikasikan (*Why*), dan bagaimana merancang (*How*).

### **1. *What* (rancangan apa yang akan dibuat)**

Rancangan *sign system* yang berfungsi untuk alat informasi, atau penunjuk arah, memudahkan pengunjung untuk datang ke tempat objek wisata Danau Kembar Kabupaten Solok. Bahan yang digunakan untuk *sign system* ini plat seng supaya tahan air dan panas, rancangan tersebut dikombinasikan menggunakan teknik cetak dengan varian desain yang beragam, karena *sign system* sebelumnya belum ada ini juga memungkinkan untuk para investor berinvestasi di kawasan objek wisata danau kembar.

### **2. *Where* (dimana akan diletakkan)**

Yaitu di daerah Sumatera Barat tepatnya dikawasan Danau Kembar Kabupaten Solok. *Sign system* yang pertama dipajang tepatnya dilubuk selasih sebelum memasuki daerah danau kembar, *sign system* selanjutnya di kawasan danau kembar yang kaya akan keindahan alamnya.

### **3. *When* (kapan disosialisasikan)**

*Sign system* tersebut akan dipublikasikan oleh penulis setelah ada persetujuan antara penulis dengan dinas pariwisata Kabupaten Solok.

### **4. *Who* (siapa target)**

Target untuk perancangan *sign system* ini dinas Pemuda Olah raga dan Pariwisata Kabupaten Solok serta orang yang akan berkunjung objek wisata Danau Kembar tersebut.

### **5. *Why* (mengapa dipublikasikan)**

Supaya berfungsi sebagai alat informasi bagi pengunjung selama berada di objek wisata danau kembar.

## 6. *How* (bagaimana merancang)

Perancangan *sign system* ini akan memasukkan unsur dari Danau Kembar tersebut sebagai *background* dari *sign system*, terus tanda yang digunakan pada *sign system*, logo *sign system*, *landmark sign system* dan unsur-unsur pendukung lainnya.

Kesimpulan dari data tersebut adalah belum tahunya masyarakat tentang objek wisata Danau Kembar. Hal ini disebabkan alat informasi atau sistem tanda yang belum ada. Diperlukan sistem tanda untuk ditempatkan di objek wisata Danau Kembar.

## C. Pembahasan

### 1. Tujuan Kreatif

Dalam Perancangan *Sign System* Objek Wisata Danau Kembar dibuat pesan yang mudah dibaca dan dilihat gambar ataupun foto yang ditampilkan memang benar-benar mewakili dari Pariwisata Danau Kembar bertujuan supaya orang melihat *sign system* tersebut mengerti dan mudah memahaminya. Dengan gaya desain *sign system*-nya mewakili ciri khas daerah tersebut, warna yang mewakili daerah danau kembar, *symbol sign system* berupa biduk juga mewakili ciri khas danau kembar.

### 2. Program Kreatif

Pendekatan Verbal dan Pendekatan Visual menjadi peranan penting dalam program kreatif, warna, tipografi dan bentuk *sign system* yang akan dirancang. Dalam penggunaan tipografi harus mempertimbangkan prinsip pokok tipografi yaitu :

a. *Readability*, kualitas pada huruf yang membuat huruf tersebut dapat terbaca.

b. *Legibility*, penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas.

c. *Visibility*, kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dalam suatu karya desain komunikasi visual yang dapat terbaca dalam jarak baca tertentu.

### 3. Warna

Warna dalam perancangan *sign system* objek wisata danau kembar meliputi: Hijau, Putih, Biru, Merah, Kuning, Hitam. Metode warna yang digunakan pada perancangan *sign* utama dan *sign* pendukung adalah metode standar percetakan CMYK.

### 4. Layout

*Layout* merupakan hal yang teramat penting dikaji dalam perancangan *sign system* Objek Wisata Danau Kembar Kabupaten Solok. Hendratman (2010:85) menyimpulkan “*Layout* adalah usaha untuk menyusun, menata atau memadukan unsur – unsur komunikasi grafis (teks, gambar, table dan lain – lain) menjadi komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik.

### 5. Final Desain

*Sign* Utama



Final Desain *Welcome Sign* Pertama

*Welcome Sign*, dengan ukuran papan sign 1,5 meter x 0,75 m dan tinggi tiang sign 3 meter, dengan teknik cetak digital dan dilampisi plat seng, tonggak besi dan cor semen. Dirancang seperti di atas, yang pertama papan sign dengan unsur-unsur Minang ada meruncing seperti tanduk kerbau, *mascot* berbentuk ayam melambangkan daerah Solok, *mascot* disertai topi (*Songkok* bahasa Minangnya) melambangkan daerah danau kembar daerah pertanian.



Final Desain *Welcome Sign* Kedua

*Welcome Sign*, dengan ukuran papan sign 3 meter x 1 m dan tinggi tiang sign 7 meter, dengan teknik cetak digital dan dilampisi plat seng, tonggak

besi dan cor semen. Dirancang seperti di atas, yang pertama papan *sign* dengan unsur-unsur Minang ada meruncing seperti tanduk kerbau, *mascot* berbentuk ayam melambangkan daerah Solok, *mascot* disertai topi (*Songkok* bahasa Minangnya) melambangkan daerah danau kembar daerah pertanian.

### ***Sign Pendukung (Direction Sign)***



Final Desain Standing *Sign System* Petunjuk Mushalla

Petunjuk Mushalla, dengan ukuran papan sign 70 cm x 40 cm dan tinggi tiang *sign* 2,5 meter, dengan teknik cetak digital dan dilampisi plat seng, tonggak besi dan cor semen.



Final Dsain Standing *Sign System* Petunjuk Toilet

Petunjuk Toilet, dengan ukuran papan sign 70 cm x 40 cm dan tinggi tiang *sign* 2,5 meter, dengan teknik cetak digital dan dilampisi plat seng, tonggak besi dan cor semen.



Final Desain Standing *Sign System* Tempat Buang Sampah  
Petunjuk Buang Sampah pada Tempatnya, dengan ukuran papan *sign*  
70 cm x 40 cm dan tinggi tiang *sign* 2,5 meter, dengan teknik cetak digital dan  
dilampisi plat seng, tonggak besi dan cor semen.



Final Desain Standing *Sign System* Mushalla

Petunjuk Mushalla, dengan ukuran papan sign 40 cm x 20 cm dengan teknik cetak digital pakai *sticker white* dan dilampisi dengan *acrilic* dipasang dengan *stanlis*.



Final Desain Standing *Sign System* Tamu Wajib Lapor, *Sign* Ditempel

Petunjuk Tamu Wajib Lapor, dengan ukuran papan sign 40 cm x 20 cm dengan teknik cetak digital pakai *sticker white* dan dilampisi dengan *acrilic* dipasang dengan *stanlis*.



Final Desain StandingSign System Toilet Pria, Sign Ditempel  
Petunjuk Toilet Pria, dengan ukuran papan sign 40 cm x 20 cm dengan teknik cetak digital pakai *sticker white* dan dilampisi dengan *acrilic* dipasang dengan *stanlis*.



Final Desain StandingSign System Toilet Wanita, Sign Ditempel

Petunjuk Toilet Wanita, dengan ukuran papan sign 40 cm x 20 cm dengan teknik cetak digital pakai *sticker white* dan dilampisi dengan *acrilic* dipasang dengan stanlis.



#### Final Desain Standing *Map Sign*

*Map Sign*, dengan ukuran papan *sign* 4 meter x 2 meter dengan teknik cetak digital dan dibuat seperti *neon box*, serta memakai tonggak besi dan cor semen.

### **D. Kesimpulan dan Saran**

#### **1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pembahasan Perancangan *Sign System* (Sistem Tanda) Objek Wisata Danau Kembar dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Rancangan *Sign* Utama, *Welcome Sign* Pertama yang dipasang di Lubuk Selasih berguna untuk penunjuk arah utama menuju objek wisata danau kembar.
2. Rancangan *Sign* Utama, *Welcome Sign* Kedua berupa gapura yang dipasang di gerbang masuk menuju objek wisata danau kembar.
3. Rancangan *Sign* Pendukung, terdiri dari standing petunjuk menuju panorama danau Dibawah serta Dermaga danau Diatas, standing petunjuk mushalla, standing buang sampah pada tempatnya, standing petunjuk toilet baik yang dipasang berdiri maupun yang ditempel yang berguna untuk

memberi petunjuk serta mengarahkan wisatawan yang berkunjung ke objek wisata danau kembar ini.

4. Rancangan *Map Sign*, bertujuan memberikan informasi atau petunjuk kepada pengunjung atau wisatawan yang berkunjung ke Objek Wisata Danau Kembar, agar memudahkan mereka selama berkunjung ke Objek Wisata ini.
5. Jadi semua bentuk *Sign System* (Sistem Tanda) yang dirancang untuk Objek Wisata Danau Kembar ini dapat berguna untuk para wisatawan atau masyarakat yang berkunjung ke Objek Wisata Danau Kembar ini.

## 2. Saran

Berdasarkan Perancangan Sign System Objek Wisata Danau Kembar dapat disimpulkan beberapa saran yaitu :

1. Bagi Dinas Pariwisata Kabupaten Solok Provinsi Sumatera Barat, agar selalu menjaga dan merawat, baik dari pariwisata danau kembar maupun objek pendukungnya.
2. Bagi perancang lain yang akan merancang sebuah *sign system* apapun jenisnya sebelum memulai merancang persiapkan data dan masalah yang dikemukakan harus jelas. Sehingga dalam pengerjaan karya akhir dapat diselesaikan dengan mudah.

**Catatan:** artikel ini disusun berdasarkan karya akhir penulis dengan pembimbing I Drs. Budiwirman, M.Pddan pembimbing II Hendra Afriwan, S.Sn, M.Sn.

## Daftar Rujukan

Kusrianto, Andi.2007.*Pengantar DesainKomunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI.

Rustan, Suriyanto.2009.*Layout Dasar dan Penerapannya*.Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Yin, K, Robert.2013.*Studi Kasus Desain dan Metode*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

<http://id.wikipedia.org/wiki/KamusBahasaIndonesia> (online) diakses tanggal 10 Mei 2012.