

# Perancangan *Environmental Graphic Design (EGD)* Sebagai Media Informasi Di Kawasan Kampung Seni Dan Budaya Jelekong Kabupaten Bandung

Maulida Hasanah<sup>1</sup>, Chandra Budhi Septyandi<sup>2</sup>, Marceilla Suryana<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Bandung, 40012

<sup>1</sup>E-mail : maulida.hasanah.upw19@polban.ac.id,

<sup>2</sup>E-mail : Chandra.budhi@polban.ac.id,

<sup>3</sup>E-mail : marceilla@polban.ac.id

## ABSTRAK

Kampung Seni dan Budaya Jelekong yang terletak di Kecamatan Baleendah merupakan salah satu Desa Wisata yang ada di Kabupaten Bandung. Terdapat daya tarik yang khas pada kawasan ini yaitu seni lukis dan wayang golek. Namun, pada kampung seni belum terdapat media informasi yang memadai, maka dari itu dibuatlah Perancangan *Environmental Graphic Design (EGD)* dalam bentuk peta kawasan Kampung Seni dan Budaya Jelekong untuk memberikan fasilitas pendukung berupa media informasi yang dinilai penting bagi wisatawan yang berkunjung untuk mengetahui mengetahui atraksi wisata yang tersedia dan juga fasilitas yang tersedia di kawasan desa wisata. Perancangan peta kawasan ini mengacu pada teori *The Signage Pyramid Method* yang terdiri dari 3 komponen yaitu, *Information Content System*, *Graphic System*, dan *Hardware System* sebagai dasar acuan dalam pembuatan proyek. Proses pembuatan peta kawasan ini menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dan *Canva*. Penyajian peta kawasan ini berupa *banner* dan desain peta kawasan dikonversikan dalam bentuk digital yang dapat diakses melalui *Qr Code (Quick response Code)*.

## Kata Kunci

*Environnmental Graphic Design (EGD)*, Desa Wisata, Media Informasi

## 1. PENDAHULUAN

Kabupaten Bandung memiliki banyak jenis daya tarik wisata. Salah satu daya tarik dari Kabupaten Bandung adalah wisata desanya. Desa wisata adalah desa yang memiliki daya tarik wisata dan melibatkan para penduduknya untuk menjadi pelaku pariwisatanya. Desa wisata di Indonesia memiliki potensi yang besar untuk menjadi daya tarik wisatawan yang dapat memberikan pengalaman unik dan tak terlupakan sekaligus memberi peluang kepada masyarakat setempat untuk membangun perekonomian di daerah melalui kegiatan pariwisata [1]. Pemerintah Kabupaten Bandung telah menetapkan 10 desa sebagai desa wisata karena memiliki ragam seni budaya dan kerajinan yang khas [2]. Salah satu desa wisatanya adalah kelurahan Jelekong yaitu Kampung Seni dan Budaya Jelekong. Kelurahan Jelekong menjadi satu-satunya kelurahan yang menjadi desa wisata di Kabupaten Bandung. Hal itu menjadi keunikan karena semua wilayah yang telah

disebutkan diatas merupakan desa, bukan kelurahan.

Kelurahan Jelekong resmi ditetapkan sebagai desa wisata melalui SK Bupati Nomor: 556.42/Kep. 71 – Dispopar/2011 Tentang Penetapan Desa Wisata di Wilayah Kabupaten Bandung [3]. Kampung Seni dan Budaya Jelekong berada di Kelurahan Jelekong, Kecamatan Baleendah, Kabupaten Bandung. Jarak Kampung Seni dan Budaya Jelekong dari pusat Kota Bandung sekitar 17 Km. Kelurahan Jelekong terkenal dengan seni lukis dan wayang. Selain itu, kesenian pencak silat, seni tari, dan seni musik calung pun dikembangkan di kawasan ini.

Kampung Seni dan Budaya Jelekong memiliki potensi yang besar untuk dikembangkan menjadi desa wisata yang terkenal karena keberagaman seni yang ada disana. Namun berdasarkan observasi yang telah dilakukan belum memiliki media informasi mengenai daya tarik, hanya ada *welcome sign* bertuliskan “Selamat Datang di

Kampung Seni dan Budaya Jelekong.” Fakta ini diperkuat saat mendapatkan informasi dari narasumber Kampung Seni dan Budaya Jelekong, bahwa beberapa pengunjung yang datang mempertanyakan dimana daya tarik yang dapat dilihat karena tidak adanya media informasi yang dapat diakses. Lokasi Kampung Seni dan Budaya Jelekong pun masih terlihat seperti jalanan biasa tanpa ada atraksi wisata. Padahal jika ditelusuri, terdapat beberapa galeri seni yang berisi lukisan-lukisan yang dibuat oleh warga lokal. Pengunjung pun dapat melihat secara langsung warga lokal yang sedang melukis.

Sehubungan untuk memberikan kemudahan kepada pengunjung, maka perlu adanya aksesibilitas yang memadai. Salah satunya adalah sarana informasi berupa *Environmental Graphic Design (EGD)*. Dalam perancangan EGD, diperlukan ilmu-ilmu terkait desain untuk dapat mewujudkannya [4]. Keberadaan EGD pada desa wisata perlu dipertimbangkan untuk meningkatkan sarana aksesibilitas dan memperkuat identitas desa wisata tersebut [5]. EGD dapat membantu siapa saja yang membutuhkan informasi singkat dan petunjuk arah dengan mudah karena bentuk grafis yang sederhana dan berwarna sehingga mudah dipahami. Jenis konten yang dibuat penulis adalah peta kawasan yang memuat daya tarik yang ada di kawasan Kampung Seni dan Budaya Jelekong, serta sarana dan prasarana pendukung seperti tempat kuliner, toko souvenir dan fasilitas umum. Pada Konten EGD yang dibuat, penulis pun menyisipkan *QR Code* yang berisi peta kawasan Kampung Seni dan Budaya Jelekong dalam bentuk digital.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Desa Wisata

Desa wisata adalah jenis wisata berbasis masyarakat dan merupakan wisata berkelanjutan sebagai bentuk penerapan pariwisata [6].

### 2.2 Media Informasi

Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan [7]. Contoh dari media adalah gambar, foto, poster, majalah, brosur, dan buku.

Informasi adalah hasil dari pengolahan data yang lebih berarti diperoleh dari kejadian-

kejadian (*event*) nyata (*fact*) yang bertujuan untuk pengambilan keputusan [7].

### 2.3 Environmental Graphic Design (EGD)

*Environmental Graphic Design* atau EGD adalah sebuah media komunikasi berbasis grafis yang berisi informasi yang tersedia di sebuah lingkungan (*environment*) [8]. EGD juga menerapkan prinsip *human centered design, user interface & user experience design* pada desainnya [9]. Tujuan utama dari EGD adalah untuk memberikan informasi kepada audiens yang tertuang dalam suatu objek visual yang beragam sehingga audiens dapat memilihnya sendiri media informasi mana yang lebih mudah digunakan [4].

## 3. METODE

pada sebuah perancangan produk, terdapat tahap-tahap yang perlu dilakukan, yaitu: 1) Perencanaan 2) Pengembangan Konsep 3) Perancangan Tingkat Sistem 4) Perancangan Detail 5) Pengujian dan Perbaikan 6) Produksi [10].

Metode pada perancangan proyek ini mengacu pada *The Signage Pyramid Method* yang dibuat oleh Calori & Vanden [8]. Metode ini digunakan untuk mencacah dan membagi-bagi bagian EGD agar terstruktur [9]. Dalam metode tersebut terdapat 3 komponen yang harus diperhatikan yaitu:

#### 1. Information Content System

Berisi informasi yang akan disampaikan pada proyek EGD yaitu nama tempat, lokasi tempat, dan atraksi wisata secara lengkap serta apa saja yang ada di dalam Kampung Seni dan Budaya Jelekong.

#### 2. Graphic System

*Graphic system* memuat visual grafis atau elemen-elemen yang akan ada pada EGD. Elemen tersebut perlu memperhatikan aspek seperti berikut:

##### a. Simbol

Simbol yang digunakan untuk menjadi representatif dari objek kawasan dibuat sederhana untuk memudahkan siapapun yang membacanya.

##### b. Tipografi

Tipografi mencakup tulisan-tulisan yang akan disampaikan dalam proyek, seperti nama objek, legenda peta dan sebagainya. Tipografi ini perlu mempertimbangkan jenis font yang dipakai agar mudah dibaca dan informasi akan tersampaikan dengan baik

##### c. Warna

Dalam perancangan proyek, warna adalah aspek penting yang perlu diperhatikan. Karena warna merupakan ciri khas dari suatu tempat.

### 3. Hardware System

Hasil dari proyek EGD akan diimplementasikan dalam bentuk fisik sebagai sarana aksesibilitas yaitu banner informasi yang berisi peta kawasan Kampung Seni dan Budaya Jelekong dan dikonversi dalam bentuk digital yang dapat diakses melalui *Qr Code (Quick Response Code)*

Evaluasi pada proyek ini pun dilakukan kepada mitra dan masyarakat umum. Evaluasi dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner dengan membuat pernyataan-pernyataan yang mengacu pada teori di atas yaitu *The Signage Pyramid Method*. Tujuan dari adanya evaluasi proyek adalah untuk mengukur kelayakan dari proyek tersebut.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Konsep perancangan

Luaran yang dihasilkan pada proyek ini adalah sebuah *Environmental Graphic Design (EGD)* berupa peta wisata sebagai sebuah sarana pendukung di kawasan Kampung Seni dan Budaya Jelekong. Perancangan proyek ini dibuat dengan dua bentuk yaitu fisik dan digital. EGD dalam bentuk fisik berupa banner dengan ukuran 1x1.5 m dan EGD dalam bentuk digital yang dikonversikan kedalam QR Code dengan rasio 9:16. Peta kawasan dibuat dengan skala 1:300 (dalam ukuran meter). Berikut merupakan hasil desain yang telah dibuat dengan mengacu pada teori *The Signage Pyramid Method*.

#### a. Sistem konten informasi

Dalam EGD ini, konten yang disajikan adalah tempat-tempat yang ada di dalam kawasan Kampung Seni dan Budaya Jelekong seperti atraksi wisata dan amenities untuk mendukung pemenuhan kebutuhan wisatawan seperti akomodasi, rumah makan dan kedai kopi serta toko souvenir sekaligus fasilitas umum



Gambar 1. Peta Kawasan Kampung Seni dan Budaya Jelekong  
(Sumber: Hasil Penulis, 2022)



Gambar 2. Desain EGD yang dikonversikan menjadi 9:16  
(Sumber: Hasil Penulis, 2022)



Gambar 3. Qr Code Peta kawasan  
(Sumber: Hasil Penulis, 2022)

#### b. sistem grafis

Pada perancangan proyek EGD ini, terdapat sistem grafis yang memuat simbol, warna dan juga tipografi yang digunakan.

#### 1. Simbol

Simbol yang digunakan menggambarkan tempat aslinya yang dibuat secara sederhana dengan perbedaan warna pada setiap tempatnya untuk memberikan kemudahan.

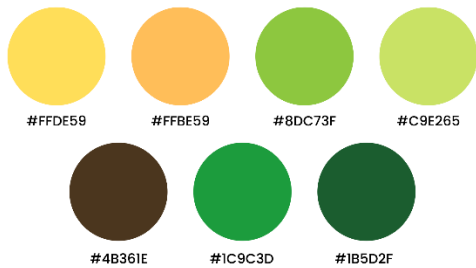


Gambar 4. Ikon grafis atau simbol yang digunakan

(Sumber: Hasil Penulis, 2022)

#### 2. Warna

Warna yang digunakan pada proyek ini adalah warna-warna cerah dan bervariasi untuk menarik perhatian pembaca namun tetap membuat nyaman mata.



Gambar 5. Color palette EGD  
(Sumber: Hasil Penulis, 2022)

#### 3. Tipografi

Jenis font yang digunakan dalam konten EGD adalah “Loveloo” untuk judul peta kawasan dan “Poppins Medium” untuk isi konten EGD.

## JUDUL

(LOVELOO)

## Isi konten

(Poppins Medium)

Gambar 6. Tipografi yang digunakan untuk konten EGD

(Sumber: Hasil Penulis, 2022)

#### c. Sistem Hardware

Rancangan proyek EGD ini didesain dengan ukuran 1 x 1.5m dan akan dicetak menjadi sebuah *banner*. Selain rancangan proyek yang akan dicetak menjadi banner, EGD ini pun akan dibuat versi desain digital dengan ukuran rasio 9:16 yang menyesuaikan dengan ukuran layar *smartphone*.

### 3.2 Penyajian Proyek

Hasil desain yang dibuat dalam bentuk fisik adalah berupa banner yang diletakkan di 2 titik yaitu pada gerbang padepokan seni Giri Harja yang tertera pada lokasi nomor 18 dan satu titik lainnya di dalam kawasan Kampung Seni dan Budaya Jelekong.



Gambar 7. Peletakkan EGD pada kawasan Kampung Seni dan Budaya Jelekong

(Sumber: Hasil Penulis, 2022)



Gambar 8. Peletakkan EGD pada kawasan Kampung Seni dan Budaya Jelekong (Sumber: Hasil Penulis, 2022)

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Proyek ini dibuat karena kurangnya sarana informasi yang dibutuhkan wisatawan untuk mencari informasi terkait atraksi wisata di Kampung Seni dan Budaya Jelekong. Sarana informasi berupa peta kawasan yang memadai dapat memberikan kemudahan bagi wisatawan yang membutuhkan informasi tata letak atraksi wisata atau fasilitas yang ada di kawasan dengan cepat. Hasil perancangan EGD berupa peta kawasan ini disajikan dalam dua bentuk yaitu bentuk fisik dan desain digital. Bentuk fisik akan dicetak menjadi sebuah banner yang akan menjadi fasilitas pendukung berupa media informasi di kawasan Kampung Seni dan Budaya Jelekong. Bentuk lainnya yang disajikan adalah desain digital dengan rasio 9:16 yang mana hampir sama dengan ukuran layar *smartphone* yang tujuannya dapat mempermudah saat membaca peta kawasan. Bentuk desain digital juga dapat diunggah melalui media daring seperti *Instastory* karena ukurannya sudah sesuai untuk penyebaran informasi yang lebih luas mengenai Kampung Seni dan Budaya Jelekong.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing Program Studi DIII-Usaha Perjalanan Wisata Jurusan Adminitrasi Niaga Politeknik Negeri Bandung yang senantiasa membimbing dan memberi motivasi kepada penulis. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ketua Kompepar Giri Harja sebagai narasumber yang telah membantu dalam perancangan proyek ini.

#### 6. REFERENSI

- [1] I. N. S. Arida and L. K. Pujani, "KAJIAN PENYUSUNAN KRITERIA-KRITERIA DESA WISATA SEBAGAI INSTRUMEN DASAR PENGEMBANGAN DESAWISATA," *Jurnal Analisis Pariwisata*, 2017.
- [2] Jabarprov, "Potensi daerah," 2017. [Online]. Available: [https://jabarprov.go.id/index.php/potensi\\_daerah/detail/79](https://jabarprov.go.id/index.php/potensi_daerah/detail/79).
- [3] D. Nurazizah, "KESIAPAN MASYARAKAT DESA WISATA DI KAMPUNG SENI & BUDAYA," *Jurnal Pendidikan Geografi*, 2018.
- [4] D. Ramandhita and D. Indrayana, "Perancangan Environmental Graphic Design Museum Sepuluh Nopember Surabaya Area Dalam," *JURNAL SAINS DAN SENI ITS*, 2012.
- [5] A. C. Ismoyo, A. A. Razi, A. S. Lathif and A. Nugroho, "PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN (EGD) PADA DESA WISATA LAKSANA KABUPATEN BANDUNG," *The 2nd Seminar Nasional ADPI Mengabdikan Untuk Negeri Pengabdian Masyarakat di Era New Normal*, 2021.
- [6] M. H. U. Dewi, C. Fandeli and M. Baiquni, "PENGEMBANGAN DESA WISATA BERBASIS PARTISIPASI," *Kawistara*, pp. 117-226, 2013.
- [7] P. Sugiartawan, I. D. K. R. Rustina and R. W. S. Insani, "E-Government Media Informasi Alat Kelengkapan Dewan Provinsi Bali dan Media Diskusi Berbasis Website," *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer Terapan Indonesia (JSIKTI)*, 2018.
- [8] C. Calori and D. Vanden-Eynden, *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*, New Jersey: John Wiley & Sons, 2015.

- [9] B. A. Hananto, E. Timothy, R. Krisananda and T. Stefanus, "KAJIAN DESAIN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN UMEDA HOSPITAL," *GESTALT*, 2019.
- [10] S. R. Wiraghani and M. A. Prasnowo, "PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN PRODUK ALAT POTONG SOL SANDAL," *Teknika : Engineering and Sains Journal*, vol. 1, pp. 73-76, 2017.