

PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN PENGINAPAN ABIPRAYA UBUD

Desak Putu Agung Rizki Utami¹, Riky Azharyandi Siswanto², Ganjar Gumilar³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

rizkiutami@student.telkomuniversity.ac.id¹, rikyiswanto@telkomuniversity.ac.id²,
ganjargumilar@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Abipraya Ubud menjadi salah satu penginapan yang terdampak pada masa pandemi COVID19 (coronavirus disease 2019). Penginapan ini merupakan penginapan lokal yang mempunyai potensial untuk bersaing dengan penginapan internasional di wilayah sekitarnya. Pemilik Abipraya Ubud merancang sebuah inovasi dengan melakukan kegiatan seni menjadi bentuk solusi untuk meningkatkan pendapatan penginapan. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka. Selanjutnya akan di analisis dengan analisis observasi dan analisis wawancara. Berdasarkan wawancara yang dilakukan, penginapan ini memiliki keterbatasan yaitu kekurangan sumber daya manusia untuk melakukan inovasi tersebut. Dan pada saat ini, dalam sebuah tempat atau saat melakukan kegiatan ada ketentuan kapasitas jumlah orang dalam satu tempat agar tidak terjadi kerumunan. Hasil penelitian ini memberikan solusi melalui perancangan grafis agar pengunjung lebih mandiri saat mengikuti kegiatan seni tersebut. Contohnya merancang Environmental Graphic Design (EGD) dan digitalisasi dengan berbagai media tambahan agar lebih informatif, karena konsep perancangan ini self service. Perancangan ini dapat memberikan ketersediaan sarana informasi untuk memenuhi kebutuhan informasi yang dibutuhkan dan bisa menjadi identitas baru untuk penginapan ini.

Kata Kunci : EGD, Abipraya Ubud, Media Informasi

Abstract

Abipraya Ubud is one of resort that affected during the COVID19 (coronavirus disease 2019) pandemic. This resort is a local resort that has the potential to compete with international resort in the surrounding area. The owner of Abipraya Ubud designed an innovation by carrying out art activities as a solution to increase lodging income. In this research, the methods used in data collection were observation, interviews, and literature study. Furthermore, it will be analyzed with observational analysis and interview analysis. And at this time, in a place or during activities there is a term for the capacity of the number of people in one place so that there are no crowds. The results of this research give a solutions through graphic design so that visitors are more independent when participating in these art activities. For the examples are designing Environmental Graphic Design (EGD) and digitalization it with various additional media to make it more informative, because this design concept is self service. This design can provide the availability of information what they need and can become a new identity for this resort.

Keywords : EGD, Abipraya Ubud, Media Information

1. Pendahuluan

Abipraya Ubud merupakan salah satu penginapan lokal yang berada di Ubud, Bali. Tepatnya di Jalan Bisma, Ubud. Penginapan ini dibangun tahun 2012 dan mulai beroperasi pada tahun 2014. Dengan berawal memiliki kamar penginapan hanya empat ruangan dan satu ruangan *resepsionist*. Pada tahun pertama beroperasi sudah memiliki banyak pengunjung, kurang lebih ada 400 pengunjung, baik wisatawan yang menginap sendiri, pasangan maupun berkeluarga. Seiring berjalannya waktu, dari tahun 2014 sampai 2021 penginapan ini mulai berkembang pesat sampai bertambah kamar penginapan menjadi 11 kamar dengan sawah sebagai pemandangan di setiap kamarnya. Dan memiliki fasilitas yang cukup lengkap seperti kolam renang, *restaurant* dan *laundry* dengan harga yang terjangkau. Dalam kurun waktu 8 tahun beroperasi, Abipraya Ubud sempat berganti nama sebanyak tiga kali. Nama awalnya adalah Pondok sari lalu diganti namanya menjadi Bije Sari dan sekarang menjadi Abipraya Ubud.

Namun, Karena adanya wabah COVID-19 (Coronavirus disease 2019) yang terus meningkat di Indonesia dan dunia, dan mulai berlakunya sistem lockdown diberbagai negara, membuat wisatawan yang ingin berkunjung ke Bali menjadi sepi atau menurun drastis dari sebelumnya. Menurut data dari hasil survei Dinas Pariwisata Provinsi Bali ditahun 2019 wisatawan yang datang ke Bali sebanyak kurang lebih sepuluh juta orang, angka ini menurun menjadi empat juta orang di tahun 2020.

Penurunan wisatwan yang berkunjung ke Bali, juga sangat berdampak terhadap Abipraya Ubud. Karena penurunan wisatawan tersebut, membuat semua kamar yang biasanya penuh terisi wisatawan menjadi tidak berpenghuni. Sesuai data bulan maret 2021 yang didapatkan, tidak ada satupun pengunjung penginapan sehingga seluruh karyawan dirumahkan. Hal tersebut terjadi karena menurunnya pendapatan yang didapatkan oleh pemilik dan pemilik tetap harus membayar biaya operasional penginapan. Hal ini membuat pendapatan dan pengeluaran tidak seimbang. Lalu, penginapan di lokasi ini sudah mencapai kurang lebih empat ratus penginapan. Persaingan yang kuat dengan kompetitor lainnya membuat Abipraya Ubud harus menemukan solusi, jika tidak dilakukan inovasi atau mencari solusi baru, dikhawatirkan penginapan ini akan tutup usaha.

Sementara, saat libur Lebaran dilarang untuk berpergian keluar kota dan pembukaan kembali pariwisata untuk wisatawan Mancan Negara baru dilakukan pada Januari 2022. Jika hanya menunggu sampai pergantian tahun, dikhawatirkan sisa dana operasional tidak mencukupi yang mengakibatkan penginapan Abipraya Ubud tidak terurus dan tutup usaha.

Lalu, pemilik berinisiatif untuk mengadakan kegiatan seni. Memutuskan untuk mengadakan kegiatan seni dengan target pengunjung staycation saat liburan sekolah dan lebaran atau saat akhir pekan. Tetapi, sumber daya manusia yang dimiliki penginapan Abipraya Ubud untuk mengarahkan kegiatan ini tidak mencukupi sementara area penginapan cukup luas. Dan dikhawatirkan tidak semua pengunjung kegiatan seni pernah mengunjungi Penginapan Abipraya Ubud atau mengetahui letak kegiatan seni itu berlangsung.

Oleh sebab itu, diperlukannya pengarahan informasi agar pengunjung mengetahui letak acara kegiatan yang dilakukan walaupun dengan keterbatasan sumber daya manusia yang terdapat di penginapan Abipraya Ubud. Maka, perancangan informasi yang sesuai dengan kebutuhan peninapan Abipraya Ubud guna membantu penginapan dan pengunjung kegiatan kesenian tersebut dibutuhkan.

2. Landasan Teori

2.1 Environmental Graphic Design

Environment Graphic Design atau biasa disingkat EGD adalah suatu hubungan komunikasi grafis mengenai sebuah informasi yang ditemukan dalam sebuah lingkungan (environment) (Vanden-Eynden dan Calori, 17: 2015). Dengan EGD dapat mengkomunikasikan informasi dengan tulisan, simbol dan diagram dan gambar.

2.2 Wayfinding

Menurut Dwipa Ramandhita dan Denny Indrayana (2012) bahwa wayfinding mempunyai arti atau tujuan sebagai pencari jalan atau penunjuk arah untuk sampai ke tempat yang diinginkan

2.3 Signage

Signage memiliki kegunaan untuk menyampaikan pesan berisi informasi atau peringatan. Dalam melakukan perancangan Signage terdapat beberapa macam jenis informasi pada signage menurut (Calori & Vanden-Eynden, 2015:93), yaitu sebagai berikut:

1. Identification

Tanda yang berfungsi untuk memudahkan pengunjung mengetahui atau mengidentifikasi suatu tempat atau tujuan dalam suatu lingkungan

2. Directional

Tanda yang berfungsi untuk sebagai penunjuk arah pengunjung ke suatu tujuan atau suatu tempat

3. Warning

Tanda yang berfungsi untuk memperingatkan pengunjung agar lebih waspada terhadap bahaya atau suatu prosedur dalam lingkungan sekitar dan lebih memperhatikan keselamatan

4. Regulatory and Prohibitory

Tanda yang memberitahukan informasi mengenai suatu peraturan atau larangan, berguna untuk mengatur perilaku pengunjung dalam suatu lingkungan

5. Operational

Tanda yang memberitahukan informasi suatu penggunaan atau operasi lingkungan, yang menjelaskan cukup rinci.

6. Honorific

Pemberian suatu kehormatan kepada seseorang yang penting dalam suatu lingkungan

7. Interpretive

Sistem tanda yang berkontribusi atau membantu pengunjung untuk mengartikan suatu makna dalam suatu lingkungan, yang biasanya berisi tentang sejarah, penduduk, artefak, dan informasi lain-lainnya.

2.4 Media Informasi

Menurut Sobur dan Siswanto (2020) media informasi ialah “alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual”

2.5 Warna

Warna adalah salah satu aspek penting ketika mendesain. Warna merupakan salah satu unsur terpenting dalam desain.

2.6 Tipografi

Tipografi memiliki kontribusi penting dalam mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan. Penggunaan tipografi yang baik adalah dapat menggunakan jenis huruf yang sesuai dengan media yang dirancang.

3. Metode Penelitian

Metode pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dengan menggunakan metode ini, dapat memahami objek penelitian secara dalam dan memahami fenomena-fenomena sosial sebagai pendukung dalam menghasilkan strategi pemecahan masalah yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, penulis melakukan observasi secara langsung ke Penginapan Abipraya Ubud dan digital melalui website Penginapan Abipraya Ubud untuk mendapatkan posisi data dalam merancang navigasi tanda yang diperlukan. Wawancara, penulis melakukan wawancara dengan pemilik Penginapan Abipraya Ubud. Studi pustaka, beberapa teori dengan sumber yang terpercaya seperti di buku dan jurnal diperlukan dalam membuat perancangan agar dapat membantu melakukan perancangan dan penelitian yang sesuai. Sementara analisis, melakukan analisis produk, wawancara dan observasi.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Konsep pesan

Merancang media informasi berupa perancangan environmental graphic design. Seperti wayfinding dan banner fungsinya menginformasikan, mengarahkan atau menuntun untuk menemukan tujuan yang sedang dituju. Dalam hal ini, memberikan navigasi, larangan dan peraturan di sekitar penginapan Abipraya Ubud. Yang akan dirancang atau dibuat dengan konsep Tri Hita Karana. Menurut Padmini (2015) dalam konsep ini terdapat filosofi hidup yang membangun tentang kesadaran, keharmonisan dan keseimbangan manusia dengan keberadaan segala aspek di sekitarnya. Dengan visualisasi yang Harmonis, tradisional dan adaptif. Harmonis dengan menggunakan material yang ramah lingkungan. Tradisional dengan tetap menggunakan unsur kebudayaan bali dan adaptif dengan menyesuaikan konsep dengan visualisasinya (bentuk dan warna).

4.2 Konsep Kreatif

Konsep ini akan membuat pengunjung lebih mandiri dan mengurangi jumlah orang yang berada di penginapan. Konsep ini bisa merubah atau mengembakan identitas brand yang dimiliki penginapan Abipraya Ubud. Visual yang akan dirancang juga memiliki unsur kebudayaan bali dengan warna orange dan putih. Memiliki warna yang kontras, agar pengunjung lebih mudah menangkap atau melihat tanda atau petunjuk arah saat berada di Penginapan Abipraya Ubud dan pada perancangan ini terdapat nilai budaya, salah satu yang diambil yaitu bunga ditelinga yang identik dengan bali.

4.3 Konsep Visual

Konsep visual pada perancangan ini, memilih tipografi *sans serif* agar tidak terlalu kaku dan lebih mudah atau nyaman dibaca. Pemilihan warna kontras juga memudahkan pengunjung dalam membaca dan memudahkan pengunjung dalam menangkap tanda. Dalam perancangan piktogram, banyak mengambil referensi dari tumbuhan. Karena konsep Dari Penginapan Abipraya Ubud ini adalah garden.

4.4 Konsep Bisnis

Strategi promosi yang dilakukan akan menginformasikan acara kegiatan ini menggunakan media sosial dengan bantuan hadiah berupa voucher penurunan harga saat menginap di Penginapan Abipraya Ubud. Poin yang didapatkan berdasarkan keikutsertaan dalam kegiatan yang dilakukan. Saat mengadakan kegiatan ini, diharapkan bagian dapur dapat menambah pendapatan dan pemilik bisa menyalurkan bakatnya. Biaya operasional sehari-hari akan sedikit demi sedikit dibantu dengan diadakannya kegiatan ini.

4.5 Konsep Media

Dalam perancangan media utama yaitu signage, memilih material akrilik. Akrilik memiliki daya tahan yang cukup lama dan tahan pada musim hujan dan panas. Tidak mudah untuk tumbuhnya lumut. Harga yang dikeluarkan oleh penginapan juga tidak sebesar bahan material yang lain. Berdasarkan konsep yang dibuat dengan tema “mandiri” maka produk yang dibutuhkan adalah media yang memberikan segala informasi yang dibutuhkan. Mulai dari menuntun arah, petunjuk apa yang harus dilakukan saat sampai, informasi yang mudah didapatkan. Dan untuk media pendukung berupa media cetak berupa x banner agar pengunjung dapat menangkap dan membaca informasi yang tertera dengan cepat dan mudah tersampaikan.

4.5.1 Media Utama

Media Utamanya berupa perancangan signage yang memberikan navigasi disekitar penginapan Abipraya Ubud.

4.5.2 Media Pendukung

Dalam Media pendukung terdapat gift voucher, display peraturan saat mengikuti kegiatan, display saat pengunjung sedang mengisi formulir kehadiran dan ada display *scan barcode* untuk membantu pengunjung mengetahui detail informasi Penginapan Abipraya Ubud.

4.6 Hasil Perancangan



Gambar 1 Piktogram

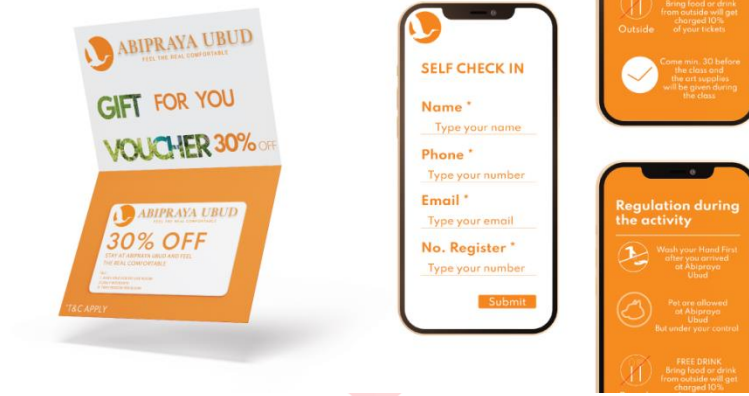
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



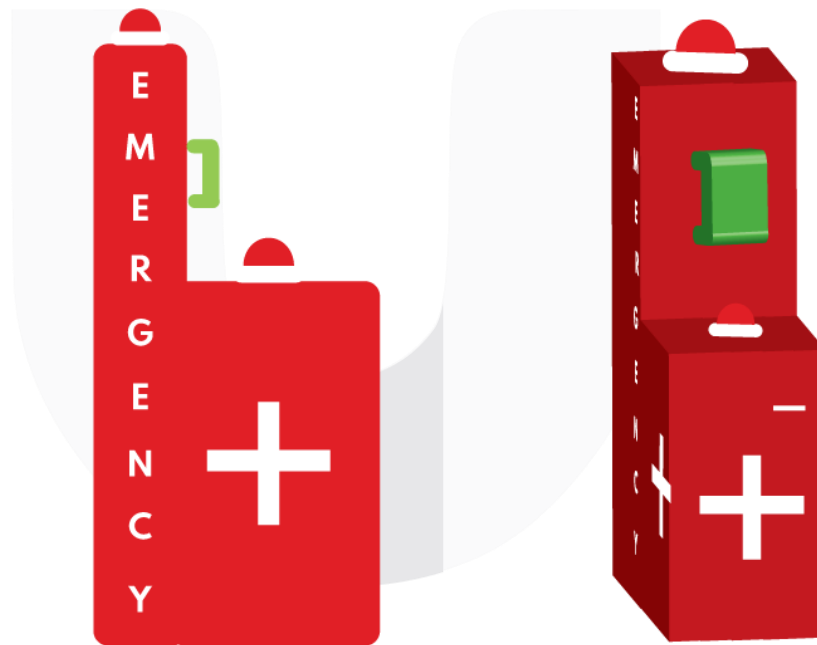
Gambar 2 Signage

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

MEDIA PENDUKUNG



Gambar 3 Media Pendukung



Gambar 4 Emergency Kit/ Pos

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

5. Kesimpulan dan Saran

Melakukan Perancangan *Enviromental Graphic Design* sebagai sarana untuk membantu pemilik usaha Penginapan Abipraya Ubud dalam melakukan kegiatan seni yang akan dilakukan sebagai srategi bisnis dan inovasi dalam upaya meningkatkan pendapatan dari usaha miliknya agar tidak tutup usaha. Oleh sebab itu, perancangan EGD ini merupakan perancangan sebgai media informasi kepada pengunjung untuk mengarahkan jalan ke tempat tujuan yang ingin dituju, membuat pengunjung lebih mandiri dan merasa aman karena tidak berkontak fisik dengan banyak orang, kedepannya konsep ini bisa dijadikan identitas baru untuk penginapan ini karena menerapkan konsep *self service* dan dapat memperkecil pengeluaran biaya operasional. Saran untuk penulis selanjutnya agar lebih melengkapi pengambilan data dari Penginapan Abipraya Ubud dan melakukan riset lebih lama secara langsung di penginapan Abipraya Ubud.

6. Referensi

- Anggraini, Lia & Kirana Nathalia. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Bandung : Nuansa Cendekia.
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and wayfinding design: a complete guide to creating environmental graphic design systems*. John Wiley & Sons.
- Haykal, M., & Siswanto, R. A. (2020). Perancangan Media Informasi Mengenai Tanaman Obat Keluarga (toga). *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Lexy . J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012), hal. 4
- Rahman, A., Wahab, T., & Apsari, D. (2020). Perancangan Sign System Di Stasiun Kereta Api Padang. *eProceedings of Art & Design*, 7(2).
- Padmi, Ni L. N. S. S., and Tisna Sanjaya. "Harmoni dalam Tri Hita Karana." *Visual Art*, vol. 4, no. 1, 2015
- Soedewi, S. (2019). Identitas Visual pada Signage System di Pusat Perbelanjaan Metro Indah Mall. *Waca Cipta Ruang*, 5(2), 379-387.