

PENGAJIAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN VISUAL STUDI KASUS PENGUNJUNG WISATA OASIS SUKABUMI

Mochammd Zidan Alfarizki ¹⁾, Firman Mutaqin ²⁾

¹⁾Universitas Nusa Putra
mochammad.zidan_dv21@nusaputra.ac.id

²⁾Universitas Nusa Putra
firman.mutaqin@nusaputra.ac.id

ABSTRAK

Sektor pariwisata merupakan salah satu pilar utama perekonomian daerah, dan Sukabumi, dengan keindahan alamnya, memiliki potensi besar untuk menarik wisatawan. Salah satunya adalah wisata alam Oasis, wisata yang menghadirkan keindahan alam dan bangunan bernuansa Eropa. Namun, untuk meningkatkan pengalaman visual pengunjung, diperlukan sistem informasi yang jelas dan efektif. *Environmental Graphic Design* (EGD), khususnya dalam aspek signage dan wayfinding, berperan penting dalam memandu pengunjung melalui tanda arah dan informasi yang mempermudah orientasi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk menggali pengalaman visual pengunjung terhadap penerapan EGD di wisata alam Oasis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain grafis lingkungan di lokasi wisata memperkuat identitas visual dan memfasilitas orientasi pengunjung, khususnya melalui elemen signage dan wayfinding yang efektif. Wisata alam Oasis juga berfokus pada aspek estetika dan visual yang menarik, sehingga mampu memperkaya pengalaman visual pengunjung. Peneliti berharap peneemuan ini dapat memberikan wawasan bagi pengelola wisata untuk merancang sistem informasi yang lebih baik, guna memperkuat daya tarik wisata alam Oasis.

Katakunci: Desain Komunikasi Visual, Environmental Graphic Design, pengalaman visual.

ABSTRACT

The tourism sector is one of the main pillars of regional economic growth, and Sukabumi, with its natural beauty, holds great potential to attract tourists. One example is Oasis Nature Tourism, which features natural beauty and European-style architecture. However, to enhance the visual experience of visitors, a clear and effective information system is required. Environmental Graphic Design (EGD), particularly in aspects of signage and wayfinding, plays an essential role in guiding visitors through directional signs and information that facilitate orientation. This study employs a qualitative method to explore visitors' visual experiences with the implementation of EGD at Oasis Nature Tourism. The findings show that environmental graphic design at the site reinforces visual identity and aids visitor orientation, especially through effective signage and wayfinding elements. Oasis Nature Tourism also emphasizes appealing aesthetic and visual aspects, enriching the visual experience of its visitors. The researcher hopes that these findings will provide insights for tourism managers to design better information systems, thereby strengthening the appeal of Oasis Nature Tourism.

Keywords: Visual Communication Design, Environmental Graphic Design, visual experience.

PENDAHULUAN

Sektor pariwisata menjadi salah satu pilar penting dalam pertumbuhan ekonomi dan pengembangan daerah. Kabupaten Sukabumi, dengan keindahan alamnya yang menakjubkan memiliki potensi besar untuk menarik wisatawan. Salah satu destinasi yang wajib di kunjungi adalah wisata Oasis, yang menawarkan pengalaman unik melalui keindahan alam seperti danau dan hamparan rumput hijau.

Namun untuk memaksimalkan potensi tersebut, diperlukan pendekatan yang efektif dalam menyampaikan informasi kepada pengunjung agar wisatawan dapat menikmati pengalaman tersebut secara optimal.

Dalam industri pariwisata, pengalaman pengunjung menjadi aspek yang sangat penting, wisatawan modern tidak hanya mencari keindahan alam dan daya tarik disekitarnya, tetapi juga menuntut kemudahan dan kenyamanan saat menjelajahi suatu destinasi. Desain grafis lingkungan hadir untuk memenuhi kebutuhan dengan menyediakan informasi dan intruksi secara visual yang jelas memadai, sehingga pengunjung dapat menavigasi lingkungan dengan lebih mudah dan aman. Penerapan EGD yang baik dapat memperkaya pengalaman wisatawan dengan memberikan petunjuk arah yang mudah dipahami, informasi tentang fasilitas, serta panduan keselamatan yang penting. Hal ini dapat memberikan rasa aman dan kenyamanan pengunjung, yang pada akhirnya berdampak pada kesan positif terhadap destinasi tersebut.

Dalam bukunya yang berjudul "*What is Enviromental Graphic Design 2015*" mengemukakan, lama sebelum penemuan kertas, manusia menciptakan simbol pada objek di sekitar mereka seperti dinding gua. Pembuatan tanda atau simbol ini bertujuan untuk menyampaikan informasi secara visual (Calori & Vanden-eynden, 2015). *Environmental Graphic Design* (EGD) memiliki pengaruh yang cukup signifikan untuk meningkatkan pengalaman visual pengunjung di wisata Oasis. *Environmental Graphic Design* adalah disiplin yang mengintegrasikan desain grafis, arsitektur, dan komunikasi visual untuk menciptakan lingkungan yang informatif dan menarik. Dengan demikian, EGD tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai elemen yang dapat meningkatkan pengalaman pengunjung, menciptakan suasana yang menyenangkan, serta mempermudah navigasi di dalam destinasi wisata.

Wayfinding, sebagai salah satu komponen kunci dalam EGD, merujuk pada sistem yang membantu individu menemukan arah dan memahami lokasi dalam suatu lingkungan. Karena peranya dalam komunikasi, EGD memiliki pengaruh penting dan semakin diakui dalam cara orang berinteraksi serta merasakan lingkungan yang telah dibangun (Calori & Vanden-eynden, 2015). Karena peranya Di wisata Oasis, wayfinding menjadi sangat relevan karena area ini memiliki berbagai jalur, titik observasi, dan fasilitas yang perlu diketahui pengunjung. Implementasi sistem wayfinding yang efektif dapat membantu pengunjung mengorientasikan diri, menemukan fasilitas umum, seperti toilet, tempat istirahat dan menikmati pengalaman wisata dengan lebih baik. Melalui penggunaan tanda-tanda, peta, dan elemen visual lainnya, sistem wayfinding dapat mengurangi tingkat kebingungan dan meningkatkan kenyamanan, sehingga pengunjung dapat lebih menikmati keindahan alam yang ada di wisata tersebut.

Melalui penelitian ini, penulis ingin mengeksplorasi bagaimana EGD, khususnya dalam aspek wayfinding, dapat berfungsi sebagai media informasi dan intruksi yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam meningkatkan pengalaman pengunjung di wisata Oasis. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi yang berguna bagi pengelola wisata dalam merancang sistem informasi yang lebih baik, serta memperkuat daya tarik wisata Oasis sebagai salah satu tujuan wisata unggulan di Kabupaten Sukabumi.

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penelitian *Environmental Graphic Design* (EGD) sebagai media untuk meningkatkan pengalaman visual di lingkungan publik semakin relevan dalam destinasi wisata. EGD merupakan salah satu cabang dari desain komunikasi visual dalam lingkungan fisik. Pada dasarnya, EGD menggabungkan elemen grafis, arsitektur, dan visual lainnya untuk menciptakan pengalaman yang intuitif, estetis, dan fungsional. Studi kasus di wisata Oasis, Kabupaten Sukabumi, menjadi salah

satu wisata yang menarik untuk diteliti karena destinasi wisata Oasis menghadirkan berbagai elemen visual yang dapat mendukung pengalaman visual pengunjung.

Menurut Calori & Vaden-Eyden dalam bukunya, EGD adalah elemen penting yang berperan sebagai sarana komunikasi, pemberi informasi, panduan navigasi, serta identifikasi (Yusna & Melini, 2023). Penelitian ini berupaya mengeksplorasi bagaimana desain grafis lingkungan diterapkan ke dalam kawasan wisata dan bagaimana hal tersebut dapat meningkatkan pengalaman visual pengunjung. Berdasarkan literatur yang ada, elemen-elemen EGD yang meliputi signage, wayfinding, dan identitas visual, yang semuanya berkontribusi pada interaksi pengguna di lingkungan publik. Penelitian ini akan mengurai beberapa konsep utama mengenai EGD, pendekatan desain pengalaman visual, serta studi kasus yang relevan dengan wisata Oasis, Kabupaten Sukabumi, untuk mendukung penelitian ini.

Wisata Alam Oasis



Gambar 1. Logo Wisata Alam Oasis Sukabumi

Sumber: https://www.instagram.com/wisataalamoasis_sukabumi/

Wisata alam Oasis di Kabupaten Sukabumi telah menerapkan beberapa elemen yang berkaitan dengan *Environmental Graphic Design* (EGD), meskipun lebih berfokus pada desain visual yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengunjung secara keseluruhan. Sebagai contohnya adalah bangunan bergaya Eropa, miniatur Santorini, yang menjadi daya tarik utama dan tempat populer untuk berfoto (Samsul Ma'arif, 2023).

Hal tersebut, menjadi contoh dalam penerapan desain grafis lingkungan yang menggunakan elemen bentuk, warna, dan estetika arsitektur, untuk menghasilkan pengalaman visual yang menarik dan memikat bagi pengunjung.

Akan tetapi, terkait dengan penerapan prinsip EGD yang lebih luas, seperti sistem navigasi dan integrasi informasi untuk mempermudah orientasi dan aksesibilitas, informasi mengenai implementasi desain tanda atau petunjuk di wisata alam Oasis masih terbatas. Fokus utama wisata alam Oasis lebih pada menciptakan suasana yang menyenangkan dan estetis, yang tercermin dari desain ruang dan wahana yang ada (Ulfa Arieza, 2023).

Pengalaman Visual dan Studi Kasus EGD Wisata

Pengalaman visual di lingkungan mengacu pada bagaimana pengguna mampu merespon elemen-elemen visual yang ada di lingkungan. Dalam lingkungan publik seperti destinasi wisata, elemen visual tidak hanya harus fungsional tetapi juga melahirkan suasana yang mendukung interaksi sosial, orientasi, dan kenyamanan visual. Pengalaman visual dapat ditingkatkan melalui penggunaan tipografi yang jelas, grafis yang menarik, serta penempatan elemen visual yang memperkuat alur navigasi. Tujuan utama dari EGD adalah menyampaikan informasi kepada audiens melalui berbagai

objek visual, sehingga audiens dapat memilih media informasi yang paling menarik digunakan menurut mereka (Budaya et al., 2022).

Berbagai studi kasus penerapan EGD di destinasi wisata menunjukkan bagaimana desain grafis lingkungan dapat meningkatkan pengalaman visual pengunjung. Sebagai studi kasus saat ini wisata Oasis di Kabupaten Sukabumi, penerapan EGD yang efektif dapat memberikan peran yang penting dalam meningkatkan daya tarik wisata, memfasilitasi navigasi, dan memperkaya pengalaman visual pengunjung. Penelitian ini akan mengkaji bagaimana elemen-elemen EGD di destinasi Wisata Oasis, Kabupaten Sukabumi dapat meningkatkan pengalaman visual pengunjung.

Environmental Graphic Design

EGD dapat menjawab kebutuhan komunikasi lingkungan pada tiga bidang yang berbeda, meskipun sering kali ada kesamaan atau tumpang tindih di antara ketiganya (Calori & Vanden-eynden, 2015).

Berikut adalah tiga komponen EGD :

A. Signage dan Wayfinding

EGD berperan dalam memandu dan mengarahkan audiens menuju suatu lokasi dengan memberikan petunjuk arah. (Calori, 2015) menjelaskan bahwa signage merupakan elemen dari wayfinding, dimana signage berfungsi sebagai tanda yang membantu seseorang menemukan arah ketika kesulitan menemukan lokasi atau tempat. Sementara itu, wayfinding adalah rangkaian informasi yang dirancang secara visual untuk memperjelas lingkungan atau lokasi suatu tempat (Abdillah & Siswanto, n.d.)

B. Placemaking

EGD berfungsi dalam memberikan karakteristik atau identitas pada suatu lokasi, sehingga tempat tersebut menjadi lebih mudah dikenali dan diingat.

C. Interpretation

EGD bertujuan untuk menyajikan informasi mengenai suatu tempat atau lokasi, sehingga informasi tersebut bisa dipahami dan diinterpretasikan.

EGD merupakan bagian dari desain grafis dan tidak dapat dipisahkan dari dua komponen utama, yaitu type (teks) dan image (gambar). Skolos & Wedell, 2011 menjelaskan perbedaan dan pemahaman terkait kedua elemen ini dengan mengurai bagaimana keduanya 'dibaca' secara berbeda (Aziz & Iskandar, n.d.), maksud dari pernyataan tersebut adalah gambar berfungsi untuk menyampaikan makna kepada audiens yang menjadi sasaran, sedangkan type (teks) menyampaikan pesan yang tersirat.

Environmental Graphic Design memiliki sistem yang sangat penting, yaitu sistem signage dan wayfinding. Signage termasuk kedalam sistem wayfinding sebagai alat atau komponen visual yang digunakan untuk memandu wisatawan atau pengunjung ke lokasi yang diinginkan. Namun, wayfinding memiliki jangkauan lebih luas dari sekedar signage. Signage adalah konsep konsep yang lebih luas dalam melibatkan keseluruhan pengalaman navigasi. (Gibson, 2009) mengemukakan bahwa berdasarkan fungsinya, rambu dapat dikelompokkan menjadi empat jenis : *orientation, regulatory, identification, dan directory* (Hananto, Calista, Kusuma, & Leoni, 2022).

Berikut jenis-jenis signage :

A. Orientation

Orientation adalah tanda yang membantu pengunjung mengetahui posisinya di suatu tempat. Misalnya di wisata, biasanya ada peta atau papan informasi yang menunjukkan "Anda berada disini." Dengan melihat tanda tersebut, pengunjung akan tahu dimana mereka berada dan bagaimana untuk menuju ke lokasi-lokasi lain yang menarik, seperti spot foto, tempat

makan, atau pintun keluar. Hal tersebut akan membantu dan memudahkan pengunjung untuk menjelajahi tempat wisata tanpa tersesat.

B. Regulatory

Regulatory adalah aturan yang ditetapkan oleh pengelola wisata, *regulatory* memberikan aturan seperti peringatan, larangan atau intruksi yang harus dipatuhi oleh pengguna. Tanda tersebut biasanya mengandung unsur peraturan keamanan atau hukum, contoh "Dilarang Meroko" dan "Jalur Evakuasi," hal tersebut bertujuan untuk ketertiban dan keselamatan pengunjung di kawasan wisata.

C. Identification

Identification bertujuan untuk membantu pengunjung mengetahui suatu tempat atau lokasi dan ruang tertentu. Identifikasi biasa digunakan sebagai nama area seperti taman, museum, kafe, dan lain-lain. Tanda identifikasi memudahkan pengunjung untuk menemukan lokasi penting yang ingin di jumpai, seperti pintu masuk, pusat informasi, dan area parkir, sehingga pengunjung bisa menikmati wisata dengan lebih mudah dan nyaman.

D. Directory

Directory adalah panduan lengkap yang membantu pengunjung mengetahui lokasi di area wisata. Direktori yang sering ditemukan biasanya berbentuk daftar atau peta yang menunjukkan tempat-tempat penting, seperti objek wisata, restoran, toilet, dan lain-lain. *Directory* menampilkan peta atau infografis yang menunjukkan wahana, area makan, dan tempat istirahat yang dapat membantu pengunjung menemukan tempat yang dibutuhkan.

Prinsip-Prinsip *Environmental Graohic Design*

Terdapat beberapa prinsip dalam EGD yang menjadi pedoman dalam menciptakan desain yang efektif, fungsional, dan estetis. Prinsip EGD menjadi bagian penting guna untuk memastikan bahwa pengunjung dapat menavigasi lingkungan dengan lebih mudah, mendapatkan informasi yang cepat, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan secara visual. Berikut merupakan beberapa prinsip utama dalam EGD :

A. Kejelasan

Kejelasan merupakan prinsip paling dasar dalam EGD. Informasi yang disampaikan melalui EGD harus jelas dan mudah dipahami oleh semua orang, begitupun dengan sebagian orang yang memiliki keterbatasan. Pemilihan tipografi yang tepat, kontras yang tinggi, dan simbol-simbol yang intuitif merupakan hal yang penting untuk memaksimalkan keterbacaan.

B. Konsistensi

Sistem penunjuk jalan berfungsi untuk memperkuat identitas visual suatu merek. Penerapan warna, logo, font, dan elemen desain yang konsisten membantu meningkatkan keberadaan merek dan secara efektif memandu pengguna (Jost, Jost, Hutson, & Hutson, 2024). Dalam desain grafis lingkungan konsistensi memastikan pengguna memahami visual dan pesan yang berulang. Elemen-elemen grafis seperti gaya tipografi, bentuk, warna ikon harus konsisten di seluruh lingkungan agar mampu menciptakan pengalaman yang memuaskan.

C. Keterbacaan

Keterbacaan yang berhubungan dengan kemampuan dalam membaca dan memahami teks dan simbol dengan mudah. Font yang digunakan harus jelas, tidak rumit, dan bisa dibaca dari jarak yang sesuai. Kemudian, elemen lainnya seperti huruf dan penempatan teks wajib diperhatikan untuk memastikan keterbacaan yang optimal.

D. Kesederhanaan

Kesederhaan dalam suatu desain akan memberikan tampilan yang tidak rumit dan mudah di mengerti selain itu dapat membantu pengguna untuk memproses informasi secara cepat tanpa kebingungan. Kesederhanaan hanya berfokus pada informasi penting yang sering dibutuhkan

pengguna seperti, jalur utama, fasilitas umum, dan penanda lokasi, tanpa terlalu banyak memberikan informasi yang berlebihan.

E. Daya Tarik Estetika

Meskipun fungsi adalah prioritas utama, daya tarik estetika merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam EGD. Desain yang indah dan menarik secara visual tidak hanya meningkatkan pengalaman pengguna, tetapi juga sebagai identitas visual atau karakteristik dari suatu tempat. Penggunaan visual tipografi, warna, dan material yang berkualitas dapat menciptakan kesan yang lebih positif.

F. Mudah di Ingat

Desain harus membantu pengguna untuk mengingat elemen-elemen penting di dalam lingkungan, sehingga pengguna dapat bernavigasi lebih mudah tanpa harus selalu mengandalkan tanda-tanda. Hal ini bisa diimplementasikan melalui penggunaan warna, bentuk, atau simbol yang mencolok dan konsisten.

Dalam pengkajian yang dilakukan oleh penulis, *Environmental Graphic Design* di pelajari sebagai alat yang dapat membantu pengunjung menavigasi ruang wisata yang luas, dan memperkuat identitas visual destinasi melalui penerapan prinsip-prinsip EGD yaitu, kejelasan, konsistensi, keterbacaan, kesederhaan, estetika, dan mudah diingat. Penggunaan sistem tanda yang baik dapat meningkatkan efektivitas dan orientasi pengunjung.

METODOLOGI

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif yang bertujuan untuk memahami secara mendalam mengenai pengalaman visual pengunjung terhadap *Environmental Graphic Design* (EGD) di wisata Oasis, Kabupaten Sukabumi. Metode kualitatif ini di pilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali respon pengunjung lebih mendalam mengenai pengalamannya.

A. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk memahami penerapan elemen *Environmental Graphic Design* (EGD) di wisata alam Oasis, Kabupaten Sukabumi, dan bagaimana elemen-elemen tersebut memengaruhi pengalaman visual pengunjung. Proses observasi dilakukan secara langsung di lapangan untuk mencatat berbagai elemen visual yang hadir di lingkungan wisata serta mengkaji interaksi pengunjung dengan elemen-elemen tersebut.

Sebelum melakukan observasi, peneliti mempersiapkan panduan observasi sebagai acuan dalam pengumpulan data. Panduan ini mencakup elemen-elemen utama yang akan diamati seperti warna, tipografi, bentuk, pola, tata letak, dan ikonografi (penggunaan ikon, simbol, atau tanda khusus). Panduan ini dirancang untuk memastikan bahwa proses observasi berjalan sistematis dan mencakup semua aspek yang relevan.

Selama observasi, peneliti mengunjungi berbagai area strategis di lokasi wisata, seperti pintu masuk utama, fasilitas umum, spot foto populer, serta area edukasi atau informasi. Setiap elemen visual yang diamati didokumentasikan secara rinci melalui catatan lapangan, dan foto. Dokumentasi ini bertujuan untuk mencatat kondisi elemen desain, interaksinya dengan elemen lain di lingkungan, serta respon pengunjung terhadap elemen tersebut.

Interaksi pengunjung dengan elemen EGD juga menjadi fokus observasi. Peneliti mengamati apakah elemen-elemen visual membantu pengunjung dalam bernavigasi, menarik perhatian mereka, atau dijadikan latar dalam kegiatan berfoto.

Setelah data terkumpul, langkah berikutnya adalah mengelompokkan elemen EGD kedalam kategori-kategori tertentu. Data ini di analisis untuk mengidentifikasi apakah elemen visual sudah diterapkan secara menyeluruh. Hasil dari analisis ini diharapkan dapat

memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana elemen EGD memengaruhi pengalaman visual pengunjung dan memberikan rekomendasi untuk meningkatkan efektivitas desain di wisata alam Oasis.

Dengan pendekatan yang terstruktur ini, peneliti berusaha memberikan gambaran yang komprehensif mengenai hubungan antara desain grafis lingkungan dan pengalaman pengunjung, serta bagaimana elemen-elemen tersebut dapat dioptimalkan untuk menciptakan pengalaman yang lebih baik di lokasi wisata.

B. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada salah satu pegawai dan kepada salah satu pengunjung yang ada di lokasi. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan pandangan, persepsi, pengalaman mereka dalam merespon EGD di wisata Oasis. Teknik ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai dampak estetika, kenyamanan visual, dan keterbacaan informasi yang disajikan melalui EGD di kawasan wisata.

C. Studi Literatur

Studi literatur adalah proses mengkaji data yang bersumber dari berbagai referensi, seperti buku dan hasil penelitian sebelumnya, yang relevan dengan topik penelitian, tujuannya adalah untuk membangun dasar teori yang mendukung pemahaman terhadap permasalahan yang akan diteliti, studi literatur juga dikenal sebagai penelitian pustaka atau bisa juga disebut penelitian perpustakaan (Sarwono, 2006).

Studi literatur dilakukan untuk memahami konsep *Environmental Graphic Design* (EGD) dan bagaimana elemen-elemen seperti wayfinding, signage, dapat meningkatkan pengalaman visual pengunjung. Penelusuran literatur melibatkan buku, jurnal, dan artikel ilmiah yang relevan dengan EGD dalam konteks pariwisata, khususnya di kawasan wisata alam Oasis Sukabumi.

PEMBAHASAN

Penyajian Data

A. Hasil Observasi

Environmental Graphic Design (EGD) di kawasan wisata alam Oasis Kabupaten Sukabumi memainkan peran penting dalam membangun identitas visual yang kuat sekaligus memudahkan orientasi pengunjung. Penggunaan warna-warna yang khas dan elemen dekorasi lainnya menciptakan kesan yang menyatu dengan alam, sesuai dengan tema tempat wisata ini. Setiap area seperti “Water Park” dan “Flower Garden,” memiliki desain visual yang berbeda, memberikan karakter unik yang menonjol dan membantu pengunjung mengenali tiap lokasi dengan mudah.

Kemudian hasil observasi menunjukkan bahwa interaksi pengunjung dengan elemen *Environmental Graphic Design* (EGD) di wisata alam Oasis cukup aktif dan beragam. Pengunjung sering menggunakan elemen petunjuk arah dan papan informasi untuk bernavigasi, meskipun di beberapa area kebingungan akibat penempatan yang kurang strategis. Selanjutnya, mural dan dekorasi artistik menjadi salah satu daya tarik, sering digunakan sebagai latar belakang foto oleh pengunjung. Elemen seperti papan edukasi berhasil menarik perhatian, namun kurangnya desain interaktif dan media yang terlalu kecil sedikit kurang menarik dan memuaskan. EGD di wisata alam Oasis juga menggabungkan elemen dekoratif dan informasi edukatif, sehingga mampu memperkuat daya tarik visual. Secara keseluruhan, EGD di kawasan wisata alam Oasis sudah berperan dalam menciptakan lingkungan yang ramah, informatif, dan menyenangkan bagi para pengunjung. Akan tetapi, ada beberapa EGD saja yang belum ada sehingga membuatnya sedikit kurang

lengkap, tetapi masih memiliki ruang untuk dioptimalkan agar lebih mendukung interaksi yang lebih luas.

B. Hasil Wawancara

Berikut hasil wawancara bersama salah satu karyawan wisata alam Oasis dan pengunjung berdasarkan pengalaman visual :

Salah satu karyawan di wisata alam Oasis menyoroti pentingnya desain lingkungan, khususnya tanda petunjuk arah dan fasilitas umum, yang membantu pengunjung menemukan jalur yang tepat dan fasilitas yang dibutuhkan, meningkatkan kenyamanan selama berkunjung. Meski begitu, beberapa pengunjung masih merasa bingung dengan arah yang ditunjukkan karena kurang jelasnya informasi atau penempatan yang tidak tepat. Elemen grafis seperti warna, bentuk, dan ukuran sudah cukup baik, namun perlu diperjelas dan ditempatkan dengan lebih tepat agar mudah dibaca.

Seorang pengunjung juga memberikan kesan positif terhadap suasana asri dan desain unik bangunan di wisata alam Oasis. Pengunjung menilai desain grafis cukup informatif, meskipun beberapa petunjuk arah masih membingungkan. Pengunjung menyarankan agar elemen visual diperbesar, ditempatkan dengan tepat, dan lebih mencolok. Secara keseluruhan, pengunjung merasa desain diberbagai objek wisata sudah cukup baik, tetapi perlu beberapa tambahan peta alternatif, untuk meningkatkan pengalaman pengunjung. Desain visual yang menarik diyakini berperan penting dalam kenyamanan pengunjung dan daya tarik wisata.

C. Hasil Studi Literatur

Environmental Graphic Design (EGD) merupakan pendekatan desain yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang tidak hanya estetis tetapi juga informatif, hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Ramandhin (2014) (Ramandhita, 2014). Dalam konteks wisata alam, EGD membantu menyampaikan informasi penting kepada pengunjung, menciptakan suasana yang mendukung tema lokasi, serta mempermudah aktivitas seperti bernavigasi di dalam area wisata. Di wisata alam Oasis, prinsip ini terlihat dalam penggunaan elemen visual estetis seperti miniatur santorini dan bangunan bergaya Eropa, yang menciptakan identitas unik dan menarik perhatian. Namun, fungsi informatif EGD, seperti papan edukasi dan wayfinding, belum optimal karena keterbatasan desain interaktif dan ukuran yang kurang sesuai.




Menurut Calori dan Vanden-Eynden (2015), EGD Harus memenuhi prinsip kejelasan, keterbacaan, dan konsistensi agar mampu mendukung navigasi pengunjung secara efektif. Di wisata alam Oasis, meskipun estetika visual sudah cukup baik, elemen wayfinding dan signage seperti peta, directory masih terbatas dan beberapa signage kurang strategis, menyebabkan kebingungan bagi pengunjung. Penempatan yang tidak jelas dan penggunaan font yang terlalu kecil menjadi kendala utama dalam memudahkan navigasi. Oleh karena itu prinsip-prinsip ini belum sepenuhnya di terapkan secara optimal di wisata alam Oasis.

Gibson (2009) menekan pentingnya sistem orientasi yang jelas, seperti signage dan *directory* yang jelas, seperti signage dan directory, untuk mempermudah pengunjung mengenali dan memahami tata letak lingkungan. Wisata alam Oasis memiliki beberapa elemen ini, tetapi tidak seluruhnya dirancang secara efektif. Ketidak jelasan pada peta dan tanda arah mengurangi kenyamanan pengunjung saat menjelajahi area wisata. Penyempurnaan elemen-elemen ini akan memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dan fungsional.

Dari hasil studi ini, bahwa wisata alam Oasis telah memanfaatkan daya tarik visual dan estetika, sebagaimana teori yang dikemukakan oleh Ramandhita dan Calori. Namun, seperti yang dijelaskan oleh Gibson, elemen wayfinding masih menjadi kelemahan yang perlu diperbaiki. Implementasi ini tidak hanya memperkaya estetika tetapi juga memastikan fungsi informatif dan navigasi berjalan efektif.

D. Pengelompokan Environmental Graphic Design

Dalam memahami Environmental Graphic Design (EGD) pada lokasi yang menjadi objek penelitian, diperlukan pengelompokan jenis-jenis signage dan wayfinding yang ada berdasarkan fungsinya. Pengelompokan ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang peran setiap jenis tanda dalam membantu pengunjung bernavigasi dan memahami tata letak area wisata. Berikut jenis-jenis sistem signage dan wayfinding:

Kategori	Gambar
Placemaking	
Interpretation	
Orientation	
Regulatory	

Tabel 1. Kategori Gambar Signage dan Wayfinding
Sumber: Dokumen Pribadi

<p>Identification</p>	
<p>Directory</p>	

Tabel 2. Kategori Gambar Signage dan Wayfinding
 Sumber: Dokumen Pribadi

E. Relevansi Analisis Wisata Alama Oasis

Bedasarkan hasil penelitian penulis, mengenai studi kasus untuk meningkatkan pengalaman visual pengunjung wisata alam Oasis di Kabupaten Sukabumi, menunjukkan bahwa wisata alam Oasis sudah menarapkkkan beberapa *elemen Environmental Graphic Design (EGD)* yang penerapannya lebih terfokus pada aspek visual dan estetika untuk meningkatkan pengalaman pengunjung. Sebagai contoh, penerapan ini dapat dilihat pada struktur bangunan bergaya Eropa dan miniatur Santorini yang menjadi ikon populer di lokasi tersebut. Elemen-elemen ini memperkaya pengalaman visual pengunjung dengan penggunaan bentuk, warna, dan estetika arsitektur yang menarik.

Akan tetapi, berdasarkan pengelolaan EGD dan wayfinding, ditemukan bahwa implementasi sistem signage dan wayfinding seperti *placmaking, interpretation, orientasi, regulatory, identification, dan directory*, ada beberapa yang belum tersedia atau masih terbatas, Seperti kategori orientasi belum tersedia. Meski begitu, wisata alam Oasis telah menerapkan elemen EGD yang menarik secara visual, dan penerapan visual wayfinding yang membantu pengunjung dalam menavigasi dan mempermudah orientasi serta aksesibilitas masih perlu ditingkatkan, meskipun aspek visual dan estetika telah diprioritaskan, pengembangan sistem navigasi yang fungsional sangat berperan penting untuk melengkapi pengalaman visual pengunjung secara menyeluruh.

PENUTUP

Kesimpulan

Berikut adalah beberapa kesimpulan dari hasil penelitian ini :

1. Pentingnya Peran *Environmental Graphic Design*
Penelitian menunjukkan bahwa penerapan EGD di wisata alam Oasis, Kabupaten Sukabumi, memberikan kontribusi yang cukup signifikan dalam membangun identitas visual dan meningkatkan pengalaman visual pengunjung. Elemen-elemen desain dan struktur bangunan dengan estetika khas mampu menciptakan lingkungan wisata alam yang menarik dan mendukung pengunjung dalam menikmati suasana wisata.
2. Keterbatasan Implementasi Wayfinding
Wisata alam Oasis sudah menerapkan beberapa elemen *Environmental Graphic Design*, beberapa aspek seperti kategori orientasi belum tersedia atau diimplementasikan dengan optimal. Hal ini mengakibatkan kurangnya efektivitas dalam membantu pengunjung menavigasi kawasan wisata, terutama di area-area yang memerlukan petunjuk arah lebih jelas dan informatif.
3. Pengalaman Pengunjung
Penerapan *Environmental Graphic Design* di wisata alam Oasis telah memberikan dampak positif dalam menciptakan suasana yang memikat dan meningkatkan kenyamanan pengunjung. Akan tetapi, untuk mencapai pengalaman yang lebih baik lagi, pengembangan elemen-elemen wayfinding dan penataan visual lainnya perlu diperkuat. Dengan perbaikan tersebut, diharapkan wisatawan dapat menikmati pengalaman visual yang lebih melekat, nyaman, dan tentunya berkesan.

Dari kesimpulan diatas, bahwa selain penerapan elemen visual yang estetik dan informasi yang jelas, seperti jenis kegiatan yang ditawarkan, dan profil demografis pengunjung juga memiliki pengaruh signifikan terhadap kenyamanan dan minat kunjungan wisatawan ke destinasi wisata. Optimalisasi keseluruhan aspek ini diharapkan mampu meningkatkan daya tarik serta pengalaman pengunjung secara lebih komprehensif, hal tersebut akan mendorong kunjungan ulang dan membangun citra positif.

Saran

Pengelola wisata alam Oasis disarankan untuk lebih mengoptimalkan sistem signage dan wayfinding, termasuk pada bagian kategori "*orientation*" dengan menambahkan seperti peta, atau papan informasi yang menunjukkan "Anda berada disini", yang bertujuan agar pengunjung dapat lebih mudah mengidentifikasikan lokasi mereka serta menavigasi berbagai fasilitas dan spot menarik di area wisata.

Perlu dilakukan peninjauan ulang terhadap penempatan tanda-tanda petunjuk agar berada dilokasi yang lebih mudah terlihat dan oleh wisatawan. Penambahan elemen visual yang lebih menarik, warna kontras, dan desain yang mencolok dapat membantu meningkatkan keterbacaan dan efektivitas informasi yang disampaikan.

Kemudian, selain memperkuat aspek navigasi, elemen visual yang sudah ada dapat diperindah agar tetap selaras dengan tema estetika yang telah ada. Hal tersebut akan mempertahankan daya tarik visual wisata, sekali meningkatkan kenyamanan pengunjung dalam memperoleh informasi.

Peningkatan estetika dan fungsionalitas ini diharapkan mampu memperkaya pengalaman visual serta menciptakan kesan positif yang lebih mendalam bagi wisatawan.

REFERENSI

- Abdillah, R., & Siswanto, R. A. (n.d.). *PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN SEBAGAI UPAYA OPTIMALISASI MEDIA INFORMASI DAN NAVIGASI DESTINASI AGROWISATA GUNUNG MAS KABUPATEN BOGOR*.
- Aziz, M. A., & Iskandar, M. S. (n.d.). *Volume 5 Issue 2 Analysis of Environmental Graphic Design in the Interior of the Pondok Indah Hospital Pediatric Clinic Analysis of Environmental Graphic Design in the Interior of the Pondok Indah Hospital Pediatric Clinic*. 5(c), 499–511.
- Budaya, D., Kabupaten, J., Hasanah, B. M., Septyandi, C. B., Suryana, M., Niaga, J. A., & Negeri, P. (2022). Perancangan Environmental Graphic Design (EGD) Sebagai Media Informasi Di Kawasan Kampung Seni Dan Budaya Jelekong Kabupaten Bandung. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 13(01), 1332–1337. Retrieved from <https://jurnal.polban.ac.id/ojs-3.1.2/proceeding/article/view/4283>
- Calori, C., & Vanden-eynden, D. (2015). What Is Environmental Graphic Design? *Signage and Wayfinding Design*, 2–23. <https://doi.org/10.1002/9781119174615.ch1>
- Hananto, B. A., Calista, H., Kusuma, S., & Leoni, V. (2022). A Design Case: Identification, Analysis, and Redesign Simulation for Scientia Square Park's Environmental Graphic Design. / *International Journal of Design*, 2(2022), 37–52. Retrieved from <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/injudes>
https://www.instagram.com/wisataalamoasis_sukabumi/
- Jost, S., Jost, S., Hutson, P., & Hutson, J. (2024). *Digital Commons @ Lindenwood University Navigating Life : Neuroscience and Inclusive Design in Wayfinding Systems International Journal of Clinical Case Studies and Reports Navigating Life : Neuroscience and Inclusive Design in Wayfinding Systems*.
- Ramandhita, D. (2014). *Perancangan Environmental Graphic Design Museum Sepuluh Nopember Surabaya Area Dalam*. 1(1).
- Samsul Ma'arif. (2023). Wisata Alam Oasis, Tempat Wisata Terbaru Di Sukabumi Yang Colourful Bernuansa Eropa. Retrieved November 6, 2024, from nativeindonesia.com website: <https://nativeindonesia.com/wisata-alam-oasis/>
- Sarwono, J. (n.d.). -Rqdwkdq 6Duzrqr. *Metode Kualitatif*.
- Ulfa Arieza. (2023). Wisata Alam Oasis, Destinasi Baru di Sukabumi Bernuansa Eropa. Retrieved November 6, 2024, from travel.kompas.com website: <https://travel.kompas.com/read/2023/05/23/115000427/wisata-alam-oasis-destinasi-baru-di-sukabumi-bernuansa-eropa?page=all>
- Yusna, P. G., & Melini, E. (2023). *Identifikasi Masalah Environmental Graphic Design di Faunaland Ancol*. 26–34.