

Gestalt : Jurnal Desain Komunikasi Visual

Volume 7 Nomor 2 November 2025

Received : 18 Agustus 2025

Accepted : 2 November 2025

Published : 20 November 2025

DOI: <https://doi.org/10.33005/gestalt.v7i2.507>

ISSN (Cetak): 2657-1641

ISSN (Online): 2685-0311

*Corresponding Author: yusufwardhana120103@gmail.com

Perancangan *Sign System* Untuk Mendukung Pembelajaran Kontekstual di Kawasan Hutan Wakaf II Yayasan Pendidikan dan Sosial Ma'arif

Yusuf Wardhana, Mohammad As'ad Kholili

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik, Universitas Maarif Hasyim Latif Sidoarjo, Indonesia.

ABSTRAK

Hutan Wakaf II YPM atau Saujana Hijau, sebuah kawasan konservasi dan edukasi lingkungan yang terletak di Dusun Blentreng, Desa Ngembat, Kabupaten Mojokerto, dikelola oleh Yayasan Pendidikan dan Sosial Ma'arif (YPM). Sebagai area yang masih dalam tahap pengembangan, lokasi ini belum memiliki sistem penunjuk arah (*sign system*) yang memadai. Kondisi tersebut dapat menghambat proses pembelajaran kontekstual serta menurunkan kenyamanan pengunjung. Penelitian ini bertujuan merancang sistem penanda yang informatif, ramah lingkungan, dan mendukung fungsi edukatif di kawasan tersebut. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan teori Gestalt, rancangan meliputi empat jenis tanda utama: peraturan dan larangan (*regulatory & prohibitory signs*), penunjuk arah (*directional signs*), identifikasi (*identification signs*), serta interpretatif (*interpretive signs*). Hasil perancangan ini memperkuat fungsi edukasi dan meningkatkan pengalaman belajar serta interaksi pengunjung dengan lingkungan.

Kata Kunci: Hutan Wakaf, *Sign System*, Pembelajaran Kontekstual, Hutan, *Sign*

ABSTRACT

Waqf Forest II YPM, also known as Saujana Hijau, is an environmental conservation and education area located in Blentreng Hamlet, Ngembat Village, Mojokerto Regency, managed by the Ma'arif Education and Social Foundation (YPM). As an area still under development, this location currently lacks an adequate sign system. This situation can hinder contextual learning processes and diminish visitor comfort. This research aims to design an informative, environmentally friendly, and educationally supportive sign system for the area. Employing a qualitative descriptive approach and Gestalt theory, the design encompasses four primary types of signs: regulatory & prohibitory signs, directional signs, identification signs, and interpretive signs. The results of this design strengthen the educational function and improve the learning experience and interaction of visitors with the environment.

Keywords: *Waqf Forest, Sign System, Contextual Learning, Forest, Sign*

How to Cite:

Wardhana, Y., Kholili, M.A. Perancangan *Sign System* Untuk Mendukung Pembelajaran Kontekstual di Kawasan Hutan Wakaf II Yayasan Pendidikan dan Sosial Ma'arif. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2), 83-100 <https://doi.org/10.33005/gestalt.v7i2.507>



This is an open access article under the CC-BY License
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Page:
83-100

PENDAHULUAN

Hutan merupakan bagian penting bagi kehidupan masyarakat di sekitarnya (Prawestya Tunggul Damayatanti, 2011: 2). Hutan wakaf adalah area hutan di atas tanah wakaf yang diperuntukkan untuk kepentingan umum dan ibadah, serta menjadi habitat flora dan fauna (Ali & Jannah, 2024: 52). Hutan wakaf dapat bermanfaat bagi masyarakat karena memberikan oksigen, air, dan kehidupan bagi banyak makhluk. Mereka juga dapat menghasilkan barang ekonomis dan dimanfaatkan oleh penduduk sekitar (selama mereka tidak merusaknya) (Devid Frastiawan Amir Sup, 2021: 1). Hutan Wakaf II YPM di Desa Ngembat, Mojokerto, seluas 7.860 m² dikelola oleh Yayasan Pendidikan dan Sosial Ma'arif (YPM) dengan nama Saujana Hijau, berfokus pada konservasi, pendidikan, ekonomi, dan pemberdayaan masyarakat. Kawasan ini merupakan hutan wakaf ke-3 di Indonesia setelah Aceh dan Bogor (Ali & Jannah, 2024: 73-92). Hutan Wakaf YPM terbagi menjadi dua kawasan yang berjarak 600 meter, dengan berbagai kegiatan seperti sekolah Hutan Wakaf, reboisasi, penelitian, dan pelatihan keterampilan ekonomi berbasis lingkungan.

Hutan Wakaf II YPM tergolong baru dan masih dalam tahap pengembangan, sehingga belum memiliki *sign system* dan penunjuk arah. Untuk mendukung pembelajaran kontekstual di alam terbuka, diperlukan *sign system* yang jelas, mudah dipahami, dan selaras dengan identitas lingkungan. *Sign system* membantu pengunjung menemukan lokasi, memahami aturan, dan mengetahui informasi flora maupun fasilitas. Pemasangan *sign system* yang baik juga meningkatkan keamanan, memudahkan navigasi, serta memperkuat karakter visual kawasan (Calori, 2015). Sebagai alat interaksi publik dengan ruang, sistem tanda memiliki peran penting dalam

mengarahkan, menginformasikan, dan menjaga keselamatan pengunjung (Nasikhul A., 2015: 1).

Ketidaadaan *sign system* di Hutan Wakaf II YPM berpotensi menghambat pembelajaran kontekstual karena pengunjung kesulitan menemukan lokasi belajar, memahami materi, dan menjaga keselamatan. Hal ini dapat menurunkan minat kunjungan serta menghambat tercapainya tujuan program Hutan Wakaf YPM. *Sign system* yang efektif mampu meningkatkan efisiensi, keamanan, dan daya tarik kawasan dengan memberikan informasi jelas tentang arah, jenis flora, dan aturan yang berlaku. Perencanaan dan pelaksanaan *sign system* yang matang menjadi investasi penting untuk keberlangsungan edukasi, konservasi, dan pariwisata alam di Hutan Wakaf II YPM.

Berdasarkan penjelasan dan permasalahan yang ada, oleh karena itu desain sangat penting untuk merancang sebuah *sign system* yang dapat memberikan informasi, petunjuk, peringatan dan juga larangan kepada para pengunjung mengenai fasilitas di Hutan Wakaf II YPM, contohnya seperti pembuatan desain penunjuk arah, tempat atau fasilitas yang ada, informasi sampai larangan yang ada pada kawasan Hutan Wakaf II YPM.

Perancangan ini *urgent* untuk dilakukan karena kawasan Hutan Wakaf II YPM (Saujana Hijau) Area Hutan Wakaf II YPM (Saujana Hijau) belum memiliki sistem penunjuk arah atau tanda jalan yang memadai karena hutan tersebut masih sangat baru dan sedang berkembang. Pengunjung menghadapi kesulitan saat menemukan lokasi, memahami area pendidikan, dan mengenali fasilitas dan aturan yang berlaku di kawasan tersebut karena keadaan ini. Hal ini tidak hanya dapat mengganggu tujuan pembelajaran kontekstual Hutan Wakaf II YPM, tetapi juga dapat mengganggu kenyamanan dan keamanan pengunjung. Oleh karena itu, sangat penting untuk segera merancang sistem tanda ini agar dapat membantu proses pembelajaran berbasis

alam, meningkatkan pengalaman belajar dan keselamatan pengunjung, dan menciptakan identitas visual yang selaras dengan nilai-nilai konservasi dan keberlanjutan Hutan Wakaf II YPM. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara merancang *Sign system* yang tidak hanya efektif dalam pembelajaran, tetapi juga berkelanjutan dan ramah lingkungan, sehingga tidak merusak ekosistem Hutan Wakaf II YPM?
2. Apa saja tantangan yang dihadapi dalam merancang dan mengimplementasikan *Sign system* di kawasan Hutan Wakaf II YPM ?

Untuk menjaga pembahasan tetap jelas, tidak melebar ke topik yang tidak seharusnya dibahas bahwa hal ini memiliki batasan masalah meliputi perancangan *sign system* seperti penunjuk arah, fasilitas, informasi dan larangan pada kawasan Hutan Wakaf II YPM. Perancangan ini difokuskan pada tujuan utama yaitu membuat sistem tanda yang efektif dan relevan dengan kebutuhan Hutan Wakaf II YPM, karena wilayah ini masih dalam tahap pengembangan dan berfungsi sebagai area edukasi lingkungan berbasis alam. Oleh karena itu, pembahasan yang terlalu luas tentang masalah ini dapat mengaburkan tujuan utama perancangan dan mengurangi pemahaman tentang aspek-aspek desain komunikasi visual yang signifikan. Oleh karena itu, pembatasan Oleh karena itu, batasan masalah terkonsentrasi pada pembuatan tanda-tanda (*sign*) yang secara langsung mendukung proses pembelajaran kontekstual dan kegiatan yang dilakukan pengunjung di lingkungan tersebut.

Empat jenis tanda utama termasuk dalam lingkup perancangan: (1) Tanda penunjuk arah (*Directional Signs*) (2) Tanda identifikasi (*Identification Signs*) (3) Tanda interpretatif / perjelas (*Interpretive Signs*) (4) Tanda peraturan

dan larangan (*Regulatory & Prohibitory Signs*). Dengan pembatasan ini, perancangan berkonsentrasi pada komponen yang mendukung kegiatan pendidikan di alam terbuka. Ini termasuk tempat teknik reboisasi, restorasi tanah, pendidikan hutan, penelitian lapangan, dan pelatihan keterampilan ekonomi berbasis lingkungan. Sejalan dengan visi Hutan Wakaf II YPM untuk menciptakan ruang belajar yang harmonis antara manusia dan alam, fokus ini menjadikan sistem tanda tidak hanya berfungsi sebagai alat penunjuk arah tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang edukatif, informatif, dan berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Perancangan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif menggunakan kata-kata tertulis atau lisan dari pengamatan dan perilaku orang-orang dan bukan angka sebagai data (Moleong, 2016:4). Dalam pendekatan kualitatif metode yang biasanya dimanfaatkan adalah wawancara, pengamatan, dan pemanfaatan dokumen (Moleong, 2016:5). Sumber data tambahan, seperti dokumen, dan lainnya, menempati sebagian besar. Data primer mengandung data utama, dan data sekunder mengandung data tambahan. Pengumpulan data akan dikategorikan menjadi konsep ide visual dari perancangan. Perancangan ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif untuk mengumpulkan berbagai macam masalah dan menjelaskan tujuan yang ingin dicapai. Metode deskriptif menggunakan fakta-fakta yang tampak atau seharusnya untuk menggambarkan pada suatu keadaan atau peristiwa atau kejadian yang objektif atau seharusnya.

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Mendapatkan data-data yang akurat dan benar dengan maksud agar informasi yang diperoleh dapat diterima dengan aman dan dapat dipertanggungjawabkan adalah

tujuan dari pengumpulan data. Data memiliki peranan yang penting untuk mengetahui masalah yang dihadapi dalam perancangan *sign system* pada kawasan Hutan Wakaf II YPM di Desa Ngembat Kabupaten Mojokerto. Pengamatan (Observasi) Mengumpulkan data dan informasi secara langsung di lokasi yang biasa dikenal sebagai observasi atau pengamatan. Teknik pengamatan memungkinkan melihat dan mengamati sendiri, kemudian mencatat perilaku dan kejadian sebagaimana yang terjadi pada keadaan sebenarnya (Moleong, 2016:174). Dalam perancangan ini, peneliti melakukan observasi di Hutan Wakaf II YPM di Jl. Gerilya, Dsn. Blentreng, Ds. Ngembat, Kab. Mojokerto dengan tujuan untuk mengetahui kondisi dari kawasan Hutan Wakaf II YPM. Data ini dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan solusi. Mulai dari pengembangan desain *sign system*, seperti penunjuk arah, fasilitas, dan aturan yang berlaku yang menunjang aktivitas yang ada di kawasan Hutan Wakaf II YPM di Kabupaten Mojokerto.

a. Observasi

1. Observasi Awal

Tahap observasi awal dilakukan untuk mencapai pemahaman awal tentang kondisi lokasi kawasan Hutan Wakaf II YPM, dengan melakukan riset masalah, identifikasi masalah, dan menemukan ide dan gagasan yang mendukung perancangan *sign system* pada kawasan Hutan Wakaf II YPM.

2. Observasi Akhir

Tahap observasi akhir dilakukan untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam dan mendapat informasi lanjutan pada lokasi kawasan Hutan Wakaf II YPM yang dilakukan dengan melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang terkait dengan Hutan Waaf II YPM untuk mendapat data dan informasi yang lebih dalam dan akurat dengan

tujuan untuk memperkuat perancangan *sign system* pada kawasan Hutan Wakaf II YPM sebagai upaya untuk mendukung pembelajaran kontekstual di alam terbuka.

b. Wawancara

Schalzttman dan Strauss (1973:120) dalam menganalisis data diperlukan adanya seperangkat pertanyaan subjek data sehingga membantu untuk memperoleh perspektif dengan cara substantif dan logis, sedangkan menurut Lofland (1984:93) bahwa perlu dilakukan wawancara untuk memperoleh gambaran umum dari segi satuan sosial dan dimensi jenis pertanyaan. Informasi dan data yang akurat dan benar akan dikumpulkan melalui wawancara ini, antara lain :

1. Ketua Hutan Wakaf II Yayasan Pendidikan dan Sosial Ma'arif (YPM).
2. Pengelola Hutan Wakaf II Yayasan Pendidikan dan Sosial Ma'arif (YPM).
3. Ketua Ranting Nahdlatul Ulama (NU) Desa Ngembat Kabupaten Mojokerto.

Dengan tujuan untuk mengetahui mengenai informasi singkat, program kegiatan, serta hal yang berhubungan dengan Hutan Wakaf II YPM. Melakukan wawancara kepada sumber terkait supaya informasi yang didapatkan akurat, kebenarannya.

c. Dokumentasi

Suasana kondisi dan informasi terkait didokumentasikan melalui foto yang diambil yang berkaitan mengenai Hutan Wakaf II YPM sesuai dan dapat dipertanggungjawabkan

d. Studi Literatur

Teknik pengumpulan data yang menggunakan berbagai sumber, seperti buku, jurnal, referensi, internet, arsip, laporan, serta bahan pustaka yang berkaitan dengan subjek penelitian biasa disebut studi literatur, tujuan dari studi literatur sendiri adalah untuk memberikan literatur penunjang dan menggunakan pendapat para ahli saat ini sebagai referensi.

TEORI PERANCANGAN

Pada perancangan ini memakai Teori Gestalt, menurut (Zaini, 2021: 56) Istilah Gestalt, istilah bahasa Jerman, sulit diterjemahkan ke bahasa lain. Arti Gestalt dapat berupa berbagai hal, seperti bentuk, bentuk, hal, peristiwa, hakikat, esensi, dan totalitas. Terjemahannya dalam bahasa Inggris beragam. Terjemahannya dalam bahasa Inggris pun bermacam-macam antara lain *shape psychology*, *whole psychology*, dan *configurationism*. Akhirnya, karena kesulitan menerjemahkannya, para sarjana di seluruh dunia setuju untuk menggunakan istilah "Gestalt" tanpa harus menerjemahkannya ke semua bahasa. Beberapa prinsip-prinsip Gestalt beserta penerapannya dalam mendesain *sign system* (Fitria & Agusta, 2018: 3):

1. Prinsip Kedekatan

Objek yang berdekatan satu sama lain dikategorikan sebagai kesatuan berdasarkan prinsip kedekatan, atau *proximity* dalam bahasa Inggris., misalnya simbol toilet dengan kata "toilet" jaraknya berdekatan dengan tujuan agar memudahkan pembacanya (Fitria & Agusta, 2018: 3).

2. Prinsip Kesinambungan

Prinsip kesinambungan atau dalam bahasa Inggris disebut *continuity*, karena adanya kesinambungan pola, objek akan dianggap sebagai suatu kelompok. Bawa otak manusia biasanya mengikuti bentuk atau garis yang paling sederhana dan mulus. Prinsip ini dapat digunakan dalam desain *sign system* untuk mengarahkan pandangan pengunjung, misalnya, gunakan panah atau garis putus-putus untuk menunjukkan jalur yang harus diikuti (Fitria & Agusta, 2018: 3).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa teori Gestalt memainkan peran yang signifikan dalam perancangan *sign system*, khususnya dalam membuat desain yang efektif dan mudah dipahami. Perancang dapat

membuat elemen visual yang dapat menyampaikan informasi secara cepat dan efektif kepada pengguna dengan menggunakan prinsip Gestalt seperti kedekatan dan kesinambungan. *sign system* tidak hanya menjadi alat penunjuk arah atau informasi, tetapi juga menjadi media komunikasi visual yang mudah dipahami, efektif, dan estetis

KONSEP DESAIN *SIGN SYSTEM*

Berdasarkan analisis terhadap kebutuhan yang ada, desain *sign system* di Hutan Wakaf II YPM akan dikembangkan mencakup sebagai berikut:

1. Desain Penunjuk Arah (*Directional Sign*) : Menggunakan simbol yang mudah dikenali dengan warna yang sesuai agar lebih terlihat jelas. Dalam hal ini peneliti menghubungkan dengan edukasi konservasi yang dilambangkan warna hijau, pendidikan dengan warna kuning, dengan tujuan agar pengunjung tau arah ke lokasi yang diinginkan.

2. Desain Tanda Interpretatif / Penjelasan (*Interpretive Sign*) : Menggunakan desain papan penjelasan yang memberikan informasi terkait nama flora, jenis flora, dan manfaat flora tersebut. Informasi ini akan bermanfaat bagi siswa-siswi yang melakukan kegiatan sekolah hutan wakaf, masyarakat dan pengunjung yang datang di Hutan Wakaf II YPM.

3. Desain Tanda Peraturan & Larangan (*Regulatory & Prohibitory Sign*) : Memanfaatkan coretan warna merah menjadi simbol larangan agar tidak melakukan kegiatan sesuai yang di *sign system*, agar kegiatan-kegiatan yang membahayakan atau dapat merusak flora tidak terjadi di Hutan Wakaf II YPM.

4. Desain Tanda Identifikasi (*Identification Sign*) : Memberikan informasi terkait fasilitas yang nantinya ada menggunakan gambar, simbol dan teks yang mudah dipahami, dengan tujuan agar pengunjung mengerti tempat atau fasilitas apa tersebut.

PEMBAHASAN

Pembuatan konsep perancangan *sign system* harus menerapkan tahapan dalam membuat *sign system* agar mendapatkan hasil yang terbaik sesuai dari tujuan Hutan Wakaf II YPM, untuk membuat sistem tanda yang mudah dipahami, komunikatif, dan harmonis dengan lingkungan alam, kawasan Hutan Wakaf II YPM (Saujana Hijau) menggunakan teori Gestalt untuk merancang empat jenis sistem tanda.

Prinsip kedekatan diterapkan pada tanda peraturan dan larangan (*Regulatory & Prohibitory Sign*) dengan menempatkan ikon larangan dan teks penjelasan dekat satu sama lain agar keduanya dapat dibaca sebagai satu kesatuan makna, misalnya pengunjung dapat langsung memahami pesan tentang larangan membuang sampah karena tanda itu sangat dekat dengan tulisan "Dilarang Membuang Sampah Sembarangan", namun tata letak vertikal menunjukkan prinsip kesinambungan, mengarahkan mata dari judul, isi peraturan, dan simbol. Ini menciptakan alur baca yang teratur dan mudah diikuti di lingkungan terbuka.

Untuk menunjukkan bahwa elemen terhubung satu sama lain, tanda penunjuk arah (*directional sign*) menggunakan prinsip kedekatan dengan meletakkan teks nama lokasi dan panah arah di dekat satu sama lain. Penggunaan bentuk dan warna yang konsisten juga meningkatkan kesan kesatuan visual. Penggunaan garis atau panah yang mengalir secara logis dari satu tanda ke tanda lain mengikuti prinsip kesinambungan, yang memungkinkan pengunjung mengikuti pergerakan secara alami tanpa membaca teks secara keseluruhan.

Prinsip kedekatan diterapkan pada tanda identifikasi (*Identification Sign*) dengan menempatkan ikon fasilitas dan teks penjelasan pada jarak yang dekat

sehingga terbaca sebagai satu unit informasi. Contohnya adalah tulisan "Pendopo" yang berada di dekat simbol bangunan pendopo, dengan memastikan bahwa setiap papan tanda memiliki bentuk, warna, dan layout yang sama, prinsip kesinambungan diterapkan. Ini menciptakan kesan visual yang berkelanjutan dan terpadu di seluruh area.

Prinsip kedekatan diterapkan pada tanda interpretatif, yang berfungsi sebagai media untuk belajar di lingkungan dengan menggabungkan foto flora, nama latin, dan keterangan manfaat tanaman dalam satu bidang visual yang teratur, sehingga pengunjung dapat memahami informasi dengan jelas. Alur baca horizontal dari gambar ke teks, yang disusun sesuai dengan arah pandang alami pengunjung, menunjukkan konsep kesinambungan. Selain itu, desain papan miring memperkuat kesinambungan arah pandangan dari atas ke bawah saat membaca data lapangan.

Secara keseluruhan, prinsip kedekatan membantu mengelompokkan elemen visual sehingga mudah diidentifikasi sebagai satu kesatuan informasi, sedangkan prinsip kesinambungan mengarahkan pergerakan pengunjung agar nyaman mengikuti alur visual. Kombinasi kedua prinsip Gestalt ini membuat sistem tanda Hutan Wakaf II YPM komunikatif, indah, dan membantu pembelajaran kontekstual di lingkungan alam terbuka.

KONSEP WARNA

Sesuai hasil wawancara dengan Ketua Hutan Wakaf II YPM bahwa untuk pembuatan desain *sign system* disarankan tidak jauh dari warna hijau yang menunjukkan brand identity sebagai konservasi, warna kuning sebagai tanda pendidikan dan tidak memakai warna selain warna tersebut dan bisa memakai dari satu warna tersebut. Sehingga untuk konsep warna ini menggunakan kurang lebih warna yang serupa yang tidak jauh dari warna yang disarankan dan menambahkan warna putih

sebagai warna pendukung, penyeimbang, dan memperkaya nilai estetis.



HIJAU
C = 71%
M = 38%
Y = 93%
K = 26%

KODE WARNA :
#516F3D



KUNING
C = 18%
M = 32%
Y = 100%
K = 0%

KODE WARNA :
#B49020



PUTIH
C = 0%
M = 0%
Y = 0%
K = 0%

KODE WARNA :
#FFFFFF

Gambar 1. Warna-Warna Pilihan

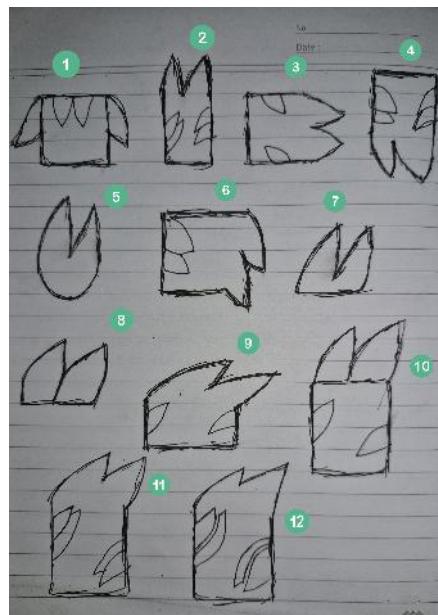
PROSES DESAIN

Proses desain adalah proses untuk mengubah ide awal menjadi desain akhir yang dapat digunakan atau dipublikasikan. Selama proses desain ini ada tahapan-tahapan yang dilewati, penulis akan mempelajari ide, memvisualisasikan ide, dan menyempurnakan hasil hingga menjadi desain *sign system* yang terbaik.

Sketsa *Thumbnail*

Proses desain dimulai dari pembuatan sketsa, tahap awal terdiri dari sketsa singkat yang digunakan untuk mempelajari secara menyeluruh berbagai ide atau komposisi visual. Sketsa *thumbnail* membantu penulis membuat ide baru tanpa memperhatikan detail. Sketsa tidak hanya dilakukan pada simbol-simbol juga pada desain plakatnya.

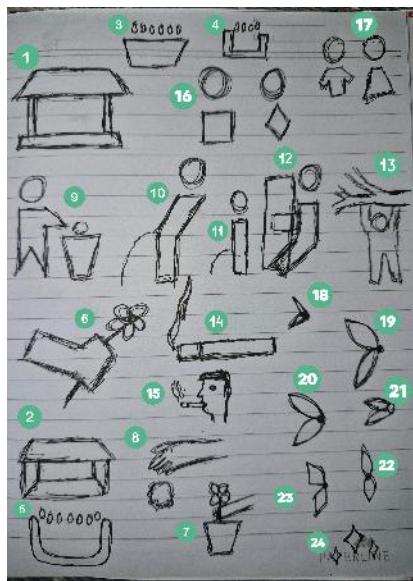
Berdasarkan sketsa *thumbnail* desain plakat *sign system* yang telah dibuat bahwa setiap desainnya memiliki penilaian masing-masing dari pandangan perancang. Berdasarkan penilaian dari pandangan penulis disimpulkan untuk desain simbol *sign system* memilih nomor nomor 1 untuk desain untuk pendopo dikarenakan lebih terlihat seperti pendopo dibandingkan dengan nomor 2 seperti balok, nomor 5 untuk desain penampungan air hujan karena lebih bagus dan terlihat tidak kaku, nomor 6 untuk desain merusak tanaman yang nantinya diberi tambahan garis sebagai larangan, nomor 9 untuk desain jagalah kebersihan, nomor 10 untuk desain orang kencing karena terlihat seperti asli dan tidak kaku yang nantinya diberi tambahan garis sebagai larangan, nomor 12 untuk desain orang memanjat pohon yang nantinya diberi tambahan garis sebagai larangan, nomor 14 untuk desain merokok yang nantinya diberi tambahan garis sebagai larangan, nomor 16 untuk desain toilet karena lebih simpel, nomor 19 untuk desain penunjuk arah karena sesuai dengan daun yang melebar, dan nomor 24 adalah desain berkilap atau bersinar yang nantinya akan digabung



Gambar 2. Sketsa *Thumbnail* Desain Plakat *Sign System*

Berdasarkan sketsa *thumbnail* desain simbol *sign system* yang telah dibuat bahwa setiap desainnya memiliki penilaian masing-masing dari pandangan perancang. Berdasarkan penilaian dari pandangan penulis disimpulkan untuk desain simbol *sign system* memilih nomor nomor 1 untuk desain untuk pendopo dikarenakan lebih terlihat seperti pendopo dibandingkan dengan nomor 2 seperti balok, nomor 5 untuk desain penampungan air hujan karena lebih bagus dan terlihat tidak kaku, nomor 6 untuk desain merusak tanaman yang nantinya diberi tambahan garis sebagai larangan, nomor 9 untuk desain jagalah kebersihan, nomor 10 untuk desain orang kencing karena terlihat seperti asli dan tidak kaku yang nantinya diberi tambahan garis sebagai larangan, nomor 12 untuk desain orang memanjat pohon yang nantinya diberi tambahan garis sebagai larangan, nomor 14 untuk desain merokok yang nantinya diberi tambahan garis sebagai larangan, nomor 16 untuk desain toilet karena lebih simpel, nomor 19 untuk desain penunjuk arah karena sesuai dengan daun yang melebar, dan nomor 24 adalah desain berkilap atau bersinar yang nantinya akan digabung

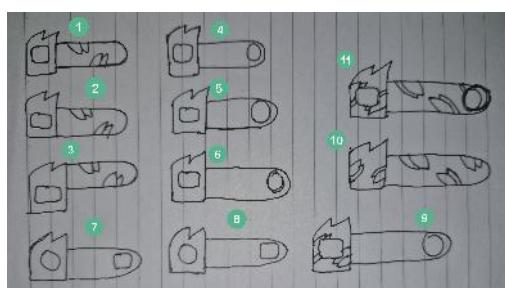
dengan desain pendopo terpilih yang memiliki arti menjaga fasilitas umum.



Gambar 3. Sketsa *Thumbnail* Desain Simbol *Sign system*

Berdasarkan sketsa *thumbnail* desain plakat *directional sign* yang telah dibuat bahwa setiap desainnya memiliki penilaian masing-masing dari pandangan perancang.

Berdasarkan penilaian dari pandangan penulis disimpulkan untuk desain plakat *directional sign* memilih nomor 11 karena bagus, memiliki tepat simbol dan penunjuk arah, memiliki elemen tambahan berupa daun dan sesuai dengan penempatannya di tengah-tengah.

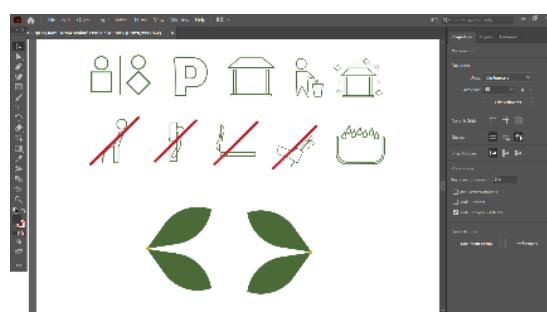


Gambar 4. Sketsa *Thumbnail* Desain Plakat *Directional Sign*

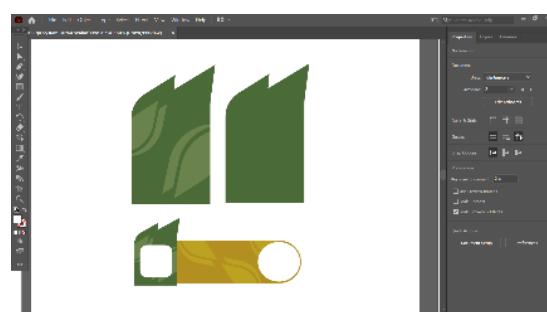
Digitalisasi

Proses digitalisasi adalah proses dimana beberapa alternatif desain dari beberapa sketsa *thumbnail* sudah ditemukan, kemudian dari sketsa tersebut dikonstruksi ke bentuk digital. *Software* yang digunakan untuk digitalisasi sketsa yang dipilih disini adalah Adobe Illustrator 2021 yang merupakan *software* untuk karya berupa *vector*.

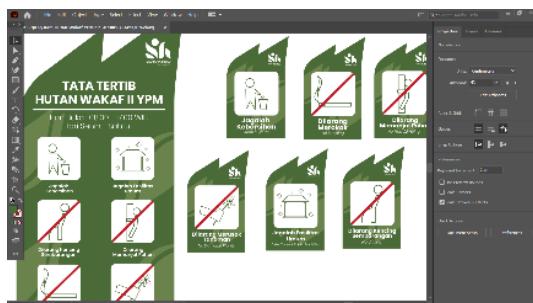
Semua sketsa yang sudah dipilih akan dikonstruksi ke bentuk digital di software Adobe Illustrator 2021 dari pictogram atau *symbols sign*, desain plakat, desain Tanda Peraturan & Larangan (*Regulatory & Prohibitory Sign*), desain Penunjuk Arah (*Directional Sign*), desain Tanda Identifikasi (*Identification Sign*), dan desain Tanda Interpretatif / Penjelas (*Interpretive Sign*). Penulis menggunakan font poppins, berlin sans fb demi bold, dan aqua grotesque regular dalam desainnya karena sesuai dan cocok.



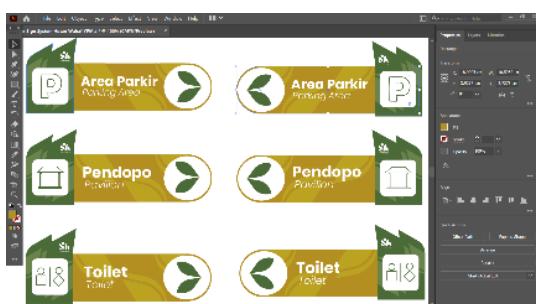
Gambar 5. Digitalisasi *Symbols Sign*



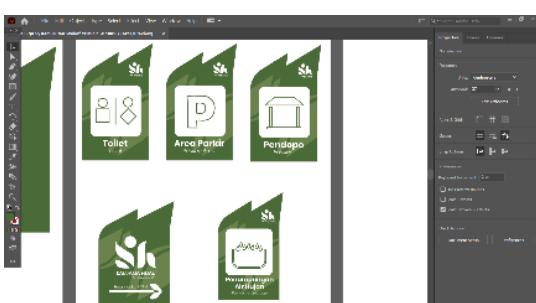
Gambar 6. Digitalisasi Desain Plakat *Sign system*



Gambar 7. Digitalisasi Desain Tanda Peraturan & Larangan (*Regulatory & Prohibitory Sign*)



Gambar 8. Digitalisasi Desain Penunjuk Arah (*Directional Sign*)



Gambar 9. Digitalisasi Desain Tanda Identifikasi (*Identification Sign*)



Gambar 10. Digitalisasi Desain Tanda Interpretatif / Penjelas (*Interpretive Sign*)

Final Desain

Proses digitalisasi yang sudah dilakukan membuat visual yang lebih profesional dan siap pakai. Pada tahap ini, semua elemen desain baik visual, tipografi, maupun tata letak diolah secara digital untuk menghasilkan desain terakhir yang konsisten, representatif, dan memenuhi tujuan komunikasi yang diinginkan dan berfungsi juga sebagai acuan utama untuk penerapan *sign system* yang telah direncanakan dan siap untuk disetujui oleh pihak terkait. Untuk seluruh desain Tanda Interpretatif / Penjelas (Interpretive Sign) akan terlampir karena informasi yang didapatkan banyak flora yang terdata.



Gambar 11. Final Desain Tanda Peraturan & Larangan (*Regulatory & Prohibitory Sign*)



Gambar 12. Final Desain Penunjuk Arah (*Directional Sign*)



Gambar 13. Final Desain Tanda Identifikasi (*Identification Sign*)



Gambar 14. Final Desain Tanda Interpretatif / Penjelasan (*Interpretive Sign*)

Verifikasi

Tahap verifikasi desain adalah tahap dimana final desain yang sudah jadi akan dilakukan verifikasi kepada Bapak Agus Sugiarto, S.Kom selaku Ketua Hutan Wakaf II YPM apakah desain tersebut layak atau tidak layak, jika layak dan sesuai dengan kawasan Hutan Wakaf II YPM maka akan didapatkan bahwa desain tersebut bisa dilanjutkan ke tahap final produk dan jika tidak layak maka akan dilakukan revisi

kembali ke tahap digitalisasi dan akan diverifikasi kembali hingga desain tersebut layak.

Melihat hasil dari pengisian formulir verifikasi oleh Bapak Agus Sugiarto, S.Kom selaku Ketua Hutan Wakaf II YPM bahwa desain yang dibuat layak dan sesuai, selanjutnya akan dilanjutkan ke tahap final produk, karena didapatkan skor 5 untuk kesesuaian konteks, skor 5 untuk kejelasan informasi, skor 5 untuk estetika visual, skor 5 untuk konsistensi desain, skor 4 untuk keterbacaan, skor 5 untuk daya tahan material, skor 4 untuk keamanan desain, skor 4 untuk interaktivitas edukatif, skor 4 untuk kesesuaian bahasa, dan skor 5 untuk potensi pengembangan serta catatan penilai yang berisi tulisan “Rancang sign system ini layak untuk di implementasikan di Hutan Wakaf II, Semoga ada hibah dijadikan program nyata UMAHA”.

Formulir Verifikasi Desain Sign System
Hutan Wakaf II YPM

No.	Kegiatan Penilaian	Desain Penilaian	Skala Penilaian				
			3	2	1	0	5
1	Konsistensi Konteks	Apakah desain ini sesuai dengan fungsi dan tujuan sistem tanda identifikasi?					✓
2	Kejelasan Informasi	Apakah informasi yang diberikan dalam desain mudah dipahami dan relevan?					✓
3	Pengembangan	Apakah desain ini memiliki potensi pengembangan yang baik?					✓
4	Keamanan Desain	Apakah desain ini aman, terhindar dari kerusakan dan bahaya?					✓
5	Keterbacaan	Apakah desain ini mudah dibaca dan memahami?					✓
6	Catatan Penilaian	Apakah desain ini sesuai dengan tujuan dan nilai-nilai tertulis pada desain?					✓
7	Keamanan Material	Apakah desain ini menggunakan bahan-bahan yang aman dan tahan lama?					✓
8	Interaktivitas Edukatif	Apakah desain ini memberikan interaktivitas dan edukasi yang baik?					✓
9	Keamanan Sosial	Apakah desain ini aman dan tidak mengandung unsur-sumber daya manusia yang berbahaya?					✓
10	Keamanan Lingkungan	Apakah desain ini aman dan tidak merusak lingkungan?					✓
Catatan: Ceklis pada kolom penilaian berdasarkan kriteria yang ditentukan							
1. Sesuai/Kering 2. Dapat 3. Sangat 4. Sangat 5. Sangat							

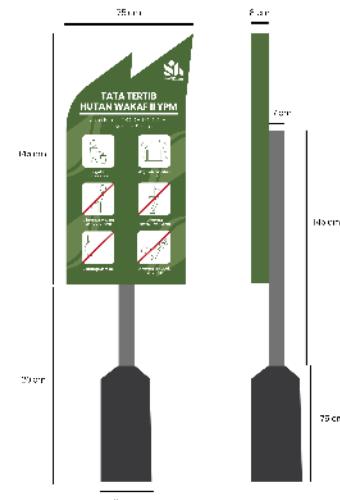


Gambar 15. Scan Formulir Verifikasi Desain

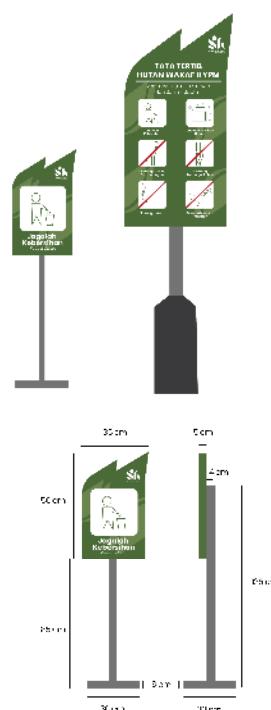
Final Produk

Final produk disini adalah final desain yang telah diverifikasi oleh Pak Agus selaku Ketua Hutan Wakaf II YPM apakah desain *sign system* ini layak atau tidak sesuai hasil dari verifikasi dan sesuai surat pernyataan yang dilampirkan bahwa hasil rancangan *sign system* ini dipilih sebagai salah satu opsi desain *sign system* yang akan digunakan atau dipertimbangkan dalam pengembangan sistem tanda atau petunjuk visual pada kawasan Hutan Wakaf II Yayasan Pendidikan dan Sosial Ma'arif (YPM) nantinya.

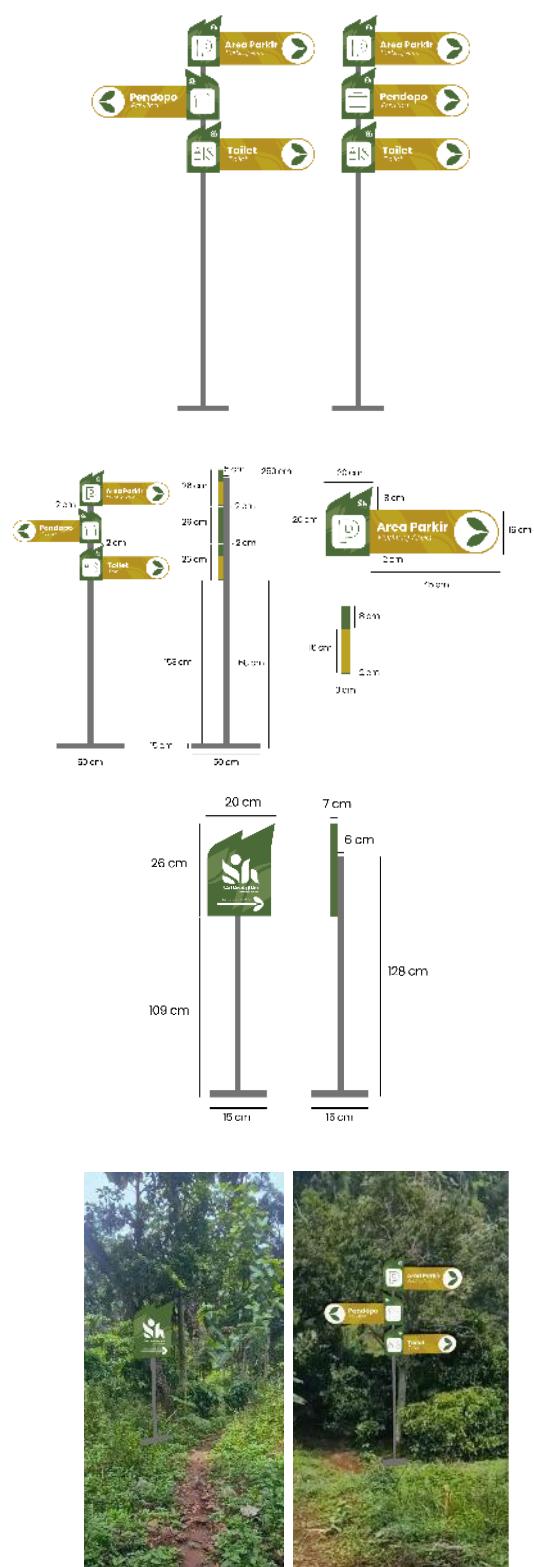
Bentuk final produk Tanda Peraturan & Larangan (*Regulatory & Prohibitory Sign*) memiliki detail tambahan antara lain hasil, ukuran, dan bahan penyusunnya. Tanda tata tertib menggunakan *single pole stand* dengan bahan penyusun antara lain *acrylic*, batu paliman, *steel*, dan *cutting stiker vinyl*. Tanda jagalah kebersihan menggunakan *single pole stand* dengan bahan penyusun antara lain *acrylic*, *steel*, dan *cutting stiker vinyl*. Penempatan *Regulatory & Prohibitory Sign* “jagalah kebersihan” ditempatkan di sebelah lokasi yang ada tempat buang sampohnya dan untuk “tata tertib” diletakkan disebelah pendopo.



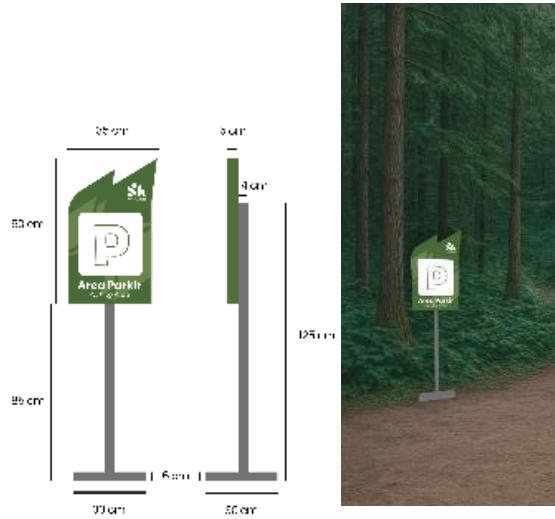
Gambar 16. Final Produk Tanda Peraturan & Larangan (*Regulatory & Prohibitory Sign*)



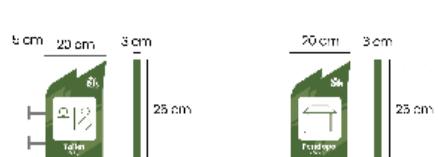
Bentuk final Produk Penunjuk Arah (*Directional Sign*) memiliki detail tambahan antara lain hasil, ukuran, dan bahan penyusunnya. Penunjuk arah lokasi fasilitas menggunakan *single pole stand* dengan bahan penyusun antara lain *acrylic*, *steel*, dan *cutting stiker vinyl*. Penunjuk arah lokasi Hutan Wakaf II YPM menggunakan *single pole stand* dengan bahan penyusun antara lain *acrylic*, *steel*, dan *cutting stiker vinyl*. Penempatan *directional sign* ditempatkan di jalan pertigaan hutan atau arah percabangan di hutan dan ditempatkan di jalan masuk arah menuju kawasan Hutan Wakaf II YPM.



Bentuk final Produk Tanda Identifikasi (*Identification Sign*) memiliki detail tambahan antara lain hasil, ukuran, dan bahan penyusunnya. Tanda identifikasi yang ditempatkan di tanah menggunakan *single pole stand* dengan bahan penyusun antara lain *acrylic*, *steel*, dan *cutting stiker vinyl*. Tanda identifikasi yang ditempatkan di atas atau dinding menggunakan bahan penyusun antara lain *acrylic*, *steel*, dan *cutting stiker vinyl*. Penempatan *directional sign* yang ada *steel* kakinya diletakkan di tanah sesuai dengan lokasinya, yang ada *steel* nya diletakkan di tembok sesuai dengan lokasinya, dan yang terakhir ditempelkan sesuai dengan lokasinya.



Gambar 17. Final Produk Penunjuk Arah (*Directional Sign*)



Gambar 18. Final Produk Tanda Identifikasi (*Identification Sign*)

Bentuk final Produk Tanda Interpretatif / Penjelas (*Interpretive Sign*) memiliki detail tambahan antara lain hasil, ukuran, dan bahan penyusunnya. Tanda *interpretative* / perjelas yang bertujuan untuk menginformasikan sebuah flora menggunakan *single pole stand* dengan kemiringan 120 derajat dibagian atasnya dan bahan penyusunnya antara lain *acrylic*, batu palimanian, dan *cutting stiker vinyl*. Penempatan *interpretive sign* diletakkan di sebelah pohon.



Gambar 19. Final Produk Tanda Interpretatif / Penjelas (*Interpretive Sign*)

KESIMPULAN

Hutan Wakaf II YPM adalah kawasan hutan yang relatif baru dan masih dalam proses pengembangan, jadi belum adanya *sign system* dan penunjuk arah untuk para pengunjung. Untuk mendukung pembelajaran kontekstual di alam terbuka di Hutan Wakaf II YPM, diperlukan sistem penunjuk arah atau *sign system* yang jelas dan mudah dimengerti. *Sign system* ini akan membantu pengunjung menemukan lokasi dengan mudah, memberikan informasi penting tentang kawasan Hutan Wakaf, seperti penunjuk arah, fasilitas yang tersedia, informasi flora, serta aturan yang perlu dipatuhi. *Sign system* yang dipasang dengan baik juga dapat meningkatkan keamanan dan kenyamanan pengunjung.

Perancangan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yaitu berupa sebagai data. Data memiliki peranan yang penting untuk mengetahui masalah yang dihadapi dalam perancangan *sign system* pada kawasan Hutan Wakaf II YPM. Pengumpulan data yang dilakukan antara lain pengamatan (observasi) awal dan akhir, wawancara dengan Ketua Hutan Wakaf II YPM, Pengelola Hutan Wakaf II YPM, dan Ketua Ranting NU Desa Ngembat, dokumentasi di kawasan Hutan Wakaf II YPM, dan studi literatur yang menggunakan berbagai sumber, seperti buku, jurnal, referensi, internet, arsip, laporan, serta bahan pustaka yang berkaitan dengan subjek penelitian. Berdasarkan penjelasan dan



permasalahan yang ada, oleh karena itu desain sangat penting untuk merancang sebuah *sign system* yang dapat memberikan informasi, petunjuk, peringatan dan juga larangan kepada pengunjung mengenai fasilitas di Hutan Wakaf II YPM.

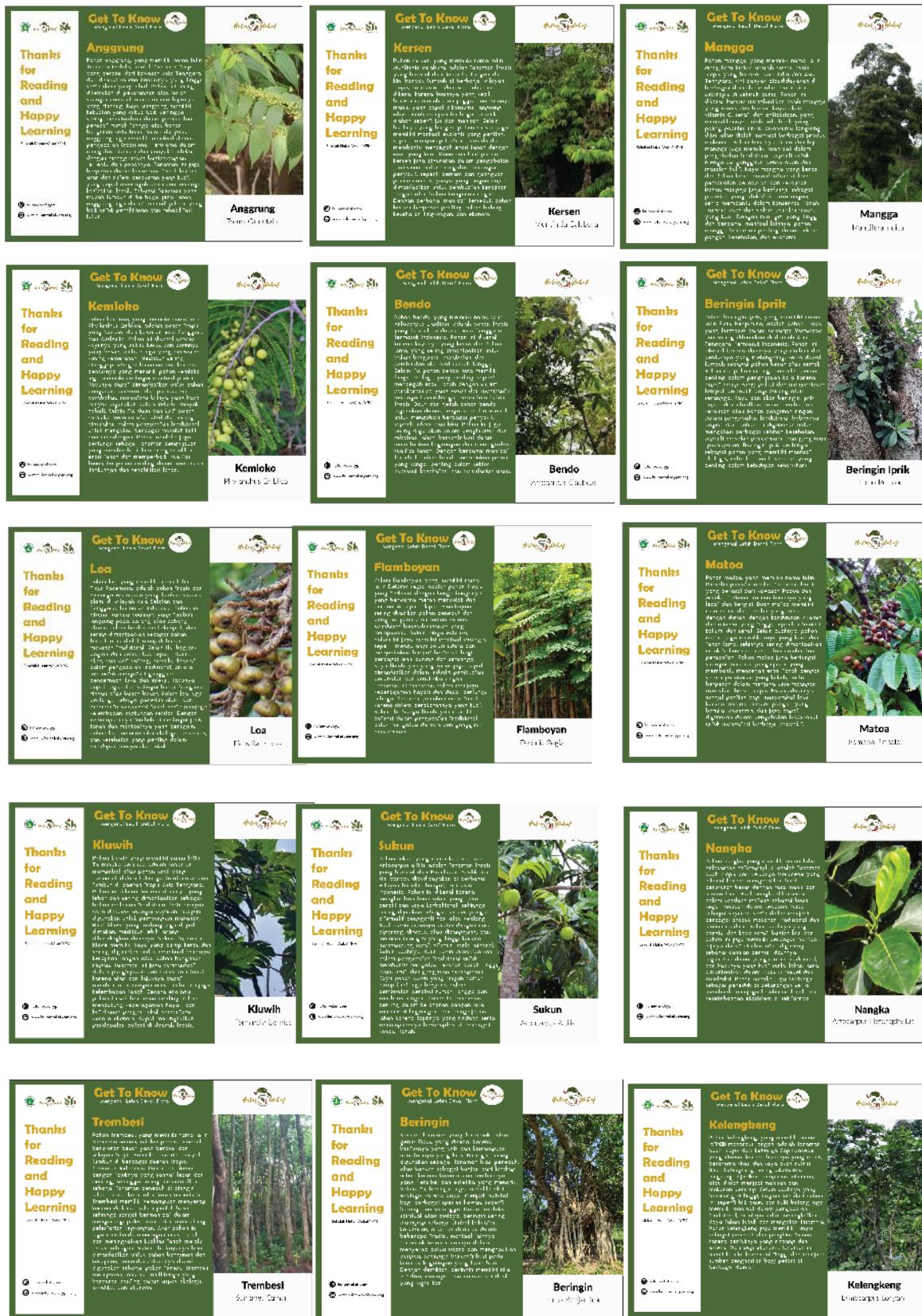
Data yang didapatkan kemudian dijadikan panduan untuk merancang sebuah perancangan konsep desain *sign system* di kawasan Hutan Wakaf II YPM meliputi konsep warna, proses desain antara lain sketsa thumbnail, digitalisasi, final desain, verifikasi, dan final produk, serta media pendukung dibuat unik, selaras secara visual dan fungsional dengan ide utama, membantu menyampaikan pesan atau informasi memperluas jangkauan informasi. Berdasarkan analisis terhadap kebutuhan yang ada, desain *sign system* untuk mendukung pembelajaran kontekstual kawasan Hutan Wakaf II YPM sudah selesai dibuat antara lain desain penunjuk arah (*directional sign*), desain tanda interpretatif / penjelasan (*interpretive sign*), desain tanda peraturan & larangan (*regulatory & prohibitory sign*), dan desain tanda identifikasi (*identification sign*).

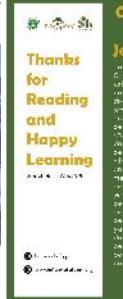
Tantangan yang dihadapi adalah belum adanya fasilitas yang mendukung kegiatan dan pembelajaran kontekstual seperti pendopo yang masih dalam tahap proses pembangunan 10%, terkait hal tersebut akhirnya wawancara dilakukan di pendopo Hutan Wakaf I YPM, belum adanya perancangan sign system untuk mendukung kegiatan dan pembelajaran kontekstual yang memberikan petunjuk arah, informasi tentang flora, fasilitas serta aturan yang ada di Hutan Wakaf II YPM, dan sulitnya mencari literatur yang menjelaskan tentang Hutan Wakaf II YPM dikarenakan perancangan ini adalah penelitian pertama di Hutan Wakaf II YPM.

KEPUSTAKAAN

- Ali, Khalifah Muhammad dan Miftahul Jannah. (2024). Hutan Wakaf Teori dan Praktik. Bogor: IPB Press
- Sup, D. F. (2021). Relevansi Konsep Hutan Wakaf Dengan Konsep Wakaf di Dalam Islam. Islamic Economics Journal, 7. <https://doi.org/10.21111/iej.v7i1.6430>.
- Calori, D. Vanden. (2015). Signage and Wayfinding Design. In Nucl. Phys. (Vol. 13, Issue 1).
- Damayatanti, P. T. (2011). Upaya Pelestarian Hutan Melalui Pengelolaan Sumber-Daya Hutan Bersama Masyarakat.
- M., & Agusta, A. (2018). Redesign Environmental Graphic Design pada Kebun Binatang Bandung.
- Lofland, John & Lyn H. Lofland. (1984). Analyzing Social Settings: A Guide to Qualitative Observation and Analysis, Belmont, Cal.: Wads worth Publishing Company.
- Nisikhul A., Pendidikan, H., Rupa, S., Bahasa, F., Seni, D., & Surabaya, U. N. (2015). Perancangan *Sign system* Kawasan Wisata Besuki Kediri.
- Moleong, Lexy J. (2016). Metodologi Penelitian Kualitatif. PT. Remaja Rosdakarya. Edisi cetakan ke 40.
- Schatzman & Anselm L. Strauss. (1973). Field Research: Strategies for a Natural Sociology, New Jersey: Prentice-Hall. Inc.
- Zigni, M. (2021). Manajemen Pembelajaran Kajian Teoritis Dan Praktis.

lampiran 1. Desain Tanda Interpretatif / Penjelas (*Interpretive Sign*)



					
Kenari Buah kenari banyak ditemui di hutan wakaf II. Buah ini memiliki bentuk bulat dan berwarna kuning keemasan. Buah kenari ini memiliki rasa yang manis dan sedikit asam. Buah kenari ini juga sering dimakan bersama dengan roti atau kue-kue. Selain itu buah kenari ini juga sering digunakan sebagai bahan dalam minuman seperti jus buah kenari.		Jeruk Buah jeruk merupakan buah yang banyak ditemui di hutan wakaf II. Buah ini memiliki bentuk bulat dan berwarna putih kekuningan. Buah jeruk ini memiliki rasa yang manis dan sedikit asam. Buah jeruk ini juga sering dimakan bersama dengan roti atau kue-kue. Selain itu buah jeruk ini juga sering digunakan sebagai bahan dalam minuman seperti jus buah jeruk.		Kedondong Buah kedondong merupakan buah yang banyak ditemui di hutan wakaf II. Buah ini memiliki bentuk bulat dan berwarna putih kekuningan. Buah kedondong ini memiliki rasa yang manis dan sedikit asam. Buah kedondong ini juga sering dimakan bersama dengan roti atau kue-kue. Selain itu buah kedondong ini juga sering digunakan sebagai bahan dalam minuman seperti jus buah kedondong.	
					
Sirsak Buah sirsak merupakan buah yang banyak ditemui di hutan wakaf II. Buah ini memiliki bentuk bulat dan berwarna hitam gelap. Buah sirsak ini memiliki rasa yang manis dan sedikit asam. Buah sirsak ini juga sering dimakan bersama dengan roti atau kue-kue. Selain itu buah sirsak ini juga sering digunakan sebagai bahan dalam minuman seperti jus buah sirsak.		Kopi Linie S Buah kopi linie S merupakan buah yang banyak ditemui di hutan wakaf II. Buah ini memiliki bentuk bulat dan berwarna putih kekuningan. Buah kopi linie S ini memiliki rasa yang manis dan sedikit asam. Buah kopi linie S ini juga sering dimakan bersama dengan roti atau kue-kue. Selain itu buah kopi linie S ini juga sering digunakan sebagai bahan dalam minuman seperti jus buah kopi linie S.		Kavu Manis Buah kavu manis merupakan buah yang banyak ditemui di hutan wakaf II. Buah ini memiliki bentuk bulat dan berwarna putih kekuningan. Buah kavu manis ini memiliki rasa yang manis dan sedikit asam. Buah kavu manis ini juga sering dimakan bersama dengan roti atau kue-kue. Selain itu buah kavu manis ini juga sering digunakan sebagai bahan dalam minuman seperti jus buah kavu manis.	
					
Ketapang Buah ketapang merupakan buah yang banyak ditemui di hutan wakaf II. Buah ini memiliki bentuk bulat dan berwarna coklat gelap. Buah ketapang ini memiliki rasa yang manis dan sedikit asam. Buah ketapang ini juga sering dimakan bersama dengan roti atau kue-kue. Selain itu buah ketapang ini juga sering digunakan sebagai bahan dalam minuman seperti jus buah ketapang.		Durian Buah durian merupakan buah yang banyak ditemui di hutan wakaf II. Buah ini memiliki bentuk bulat dan berwarna coklat gelap. Buah durian ini memiliki rasa yang manis dan sedikit asam. Buah durian ini juga sering dimakan bersama dengan roti atau kue-kue. Selain itu buah durian ini juga sering digunakan sebagai bahan dalam minuman seperti jus buah durian.		Pete Buah pete merupakan buah yang banyak ditemui di hutan wakaf II. Buah ini memiliki bentuk bulat dan berwarna putih kekuningan. Buah pete ini memiliki rasa yang manis dan sedikit asam. Buah pete ini juga sering dimakan bersama dengan roti atau kue-kue. Selain itu buah pete ini juga sering digunakan sebagai bahan dalam minuman seperti jus buah pete.	
					
Alpukat Alligator Buah alpukat alligator merupakan buah yang banyak ditemui di hutan wakaf II. Buah ini memiliki bentuk bulat dan berwarna hijau. Buah alpukat alligator ini memiliki rasa yang manis dan sedikit asam. Buah alpukat alligator ini juga sering dimakan bersama dengan roti atau kue-kue. Selain itu buah alpukat alligator ini juga sering digunakan sebagai bahan dalam minuman seperti jus buah alpukat alligator.		Bambu Tali Pohon bambu tali merupakan pohon yang banyak ditemui di hutan wakaf II. Pohon bambu tali ini memiliki batang yang tebal dan hijau. Batang bambu tali ini juga memiliki garis-garis yang membentuk pola tali. Pohon bambu tali ini juga memiliki daun yang hijau dan halus.		Bambu Ampel Pohon bambu ampel merupakan pohon yang banyak ditemui di hutan wakaf II. Pohon bambu ampel ini memiliki batang yang tebal dan hijau. Batang bambu ampel ini juga memiliki garis-garis yang membentuk pola tali. Pohon bambu ampel ini juga memiliki daun yang hijau dan halus.	
					
Bambu Wulung Pohon bambu wulung merupakan pohon yang banyak ditemui di hutan wakaf II. Pohon bambu wulung ini memiliki batang yang tebal dan hijau. Batang bambu wulung ini juga memiliki garis-garis yang membentuk pola tali. Pohon bambu wulung ini juga memiliki daun yang hijau dan halus.		Kopi Robusta Pohon kopi robusta merupakan pohon yang banyak ditemui di hutan wakaf II. Pohon kopi robusta ini memiliki batang yang tebal dan hijau. Batang kopi robusta ini juga memiliki garis-garis yang membentuk pola tali. Pohon kopi robusta ini juga memiliki daun yang hijau dan halus.		Bambu Petung Pohon bambu petung merupakan pohon yang banyak ditemui di hutan wakaf II. Pohon bambu petung ini memiliki batang yang tebal dan hijau. Batang bambu petung ini juga memiliki garis-garis yang membentuk pola tali. Pohon bambu petung ini juga memiliki daun yang hijau dan halus.	



Halaman ini sengaja dikosongkan