

**PERANCANGAN GRAFIS LINGKUNGAN
BUDAYA LOKAL
DI KABUPATEN PONOROGO**

TUGAS AKHIR KARYA DESAIN



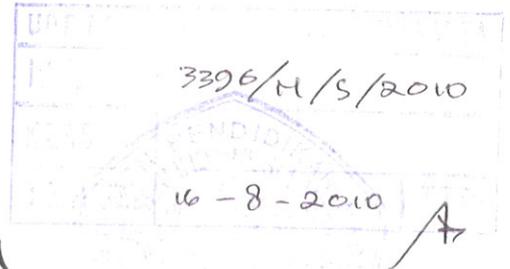
Disusun oleh

**Singgih Dwi Cahyanto
0311385023**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN GRAFIS LINGKUNGAN
BUDAYA LOKAL
DI KABUPATEN PONOROGO**

TUGAS AKHIR KARYA DESAIN



Disusun oleh

**Singgih Dwi Cahyanto
0311385023**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN GRAFIS LINGKUNGAN
BUDAYA LOKAL
DI KABUPATEN PONOROGO**

TUGAS AKHIR KARYA DESAIN



Disusun oleh

Singgih Dwi Cahyanto
0311385023

Tugas Akhir Ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain komunikasi visual
2010

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :
PERANCANGAN GRAFIS LINGKUNGAN BUDAYA LOKAL DI
KABUPATE PONOROGO diajukan oleh Singgih Dwi Cahyanto, NIM
0311385023, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas
Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di
depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 30 Juli 2010 dan dinyatakan telah
memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Drs. Lasiman, M.Sn

NIP 195 705 131 988 031 001

Pembimbing II/Anggota


Indira Mahersi, S.Sn, M.Sn

NIP. 197 209 092 008 121 001

Cognate/Anggota


Drs. IT. Sumbo Tinarbuko, M.Sn.

NIP. 196 604 041 992 031 002

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual/
Ketua/ Anggota


Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP 19650209 199512 1 001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.

NIP 196 004 081 986 011 001

Ketua Jurusan Desain/ Anggota


Drs. Lasiman, M.Sn.

NIP 195 705 131 988 031 001



Kata Pengantar

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT dan Rasul Muhammad beserta seluruh rahmat dan hidayah-Nya, penyusunan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan program S-1 Disain Komunikasi Visual Institut Indonesia dapat terselesaikan dengan baik, walau masih terdapat kekurangan. Perjalanan dan perjuangan yang ditempuh dalam penyusunan Tugas Akhir ini terus mewarnai beserta rintangan yang lain, tetapi dengan kemudahan jalan yang diberikan Allah SWT, penyusunan Tugas Akhir ini dapat memberikan berkah dan manfaat bagi penulis sendiri maupun pihak lain. Tugas Akhir ini dapat terselesaikan berkat arahan, bimbingan dan curahan semangat yang tak dapat ditulis. Penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih kepada :

- Pae, Bue, Mas Nanang beserta keluarga besar Mbah Sofyan dan keluarga besar Mbah Yatemo, yang memberikan segenap kekuatan moral utama yang tak kasat mata.
- Mutiara Sarah dan segenap keluarga di Pekayon, terimakasih untuk sabar, menunggu, bantuan untuk website yang akan menjadikan kenangan pagi buta.
- Drs. Soeprapto Soedjono, MFA., Ph.D. sebagai Rektor Institut Seni Indonesia beserta segenap pengurus civitas akademik Fakultas Seni Rupa dan Jurusan desain serta Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah membantu selama tujuh tahun masa kuliah

- Drs. Lasiman, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I dan Mas Indira Mahersi M.Sn selaku Dosen Pembimbing II atas segala kesabaran dan kemurahan hatinya serta waktu dan arahan, di dalam kampus dan diluar kampus.
- Drs. Lasiman, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain yang telah memberikan segala bantuan dan kemudahan selama masa perkuliahan ini
- Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku Ketua Program Studi yang juga memberikan bantuan dan kemudahan bagi penulis selama melakukan studinya di Institut ini.
- Pak Sumbo selaku Cognate yang bisa membaca dan merasakan sekaligus menterjemahkan dengan lebih baik pemikiran saya, dan pencerahan yang tersampaikan lewat kalimat-kalimat tanya.
- Hanes, Putri, Binggo, Rosi, Ipung dan penghuni terakhir kontrakan Rapopo. Prima, Nara, Wisnu, Sukro, Gilang, Ilma, Gin-gin, Langgeng, Evan, Fredi, Nina, Reni
- Teman di kelompok TA semester genap ini, Wilsa, Natalia, Tegar, Peni, Lia
- Keluarga di Srengenge, Nissa tentunya buat diskusi dan seikat sarapannya, Utie yang bernyanyi di tanggal 3 pagi, mas Uwiq, mas Aat, mbak Beti, Mas Iwan, Mita, David, Desi, Abi, Aan, Aga,mbak Fitri, mbak Marni, mas Hafid , Tono Martono, Klikr new media dan Mas Affi untuk Printer Epsonnya....jozzz.
- Otakanan 2003 yang dulu, sekarang dan nanti yang akan terus saling saling menemani.
- Teman-teman KKN alternatif di Panti Ibadah Bunda, Sompret, Ipung, Mas Teguh, Peni, Reni, Budi, Zulaicha

- Teman teman angkatan KEPOMPONG, RAPTOR, PUZZLE, OTAKANAN, ORIGAMI, KOTAK PENSIL, ASIMETRI, SAPU LIDI, UKM Lawak, DISKO, Comik Club, Keluarga besar Mahasiswa Diskomvis ISI Yogyakarta
- Jogjaforce dimana terdapat Danang, Amin, Om Thom, Mbak Hikmah, Ryan, Bamash, Adi Sarimbit, Mbak Dian, Tony, Indra Bajigur, Aga,
- Keluarga besar Bimbingan masuk ISI 2003, PENSEL PLUS, markus, mas didit, Mas Condro, Kunto, Mas Agung, Helen, Erika,
- Indieguerillas dimana sedang duduk Mbak Santi dan Mas Otom
- Syafaat Advertising dan Republic Club
- Jules beserta monster Kapasnya, dik Dewi , Novra, Rie, Lahandi, Mas Bayu Creativectors, Mas Ade, Om Godote, Om Godo Vektorjunkie,
- Support dan Apresiasi dari Majalah Babyboss, DigitalArt, TaxiDesignNetwork, Sampoerna
- Semua teman-teman yang tidak dapat saya sebutkan disini, terimakasih untuk membantu meniti jalan panjang ini.

Sudah semenjak diciptakan, manusia terkadang berbuat salah, kekurangan dan kelebihan selalu menyertai. Penulis hanya berharap, penulisan ini selain menjadi pencerahan bagi diri sendiri juga akan berguna bagi siapapun yang membacanya. Semoga dengan segala kekurangan dalam penulisan, saran dan kritik membangun akan selalu mengalir. Amiiinn

Yogyakarta 30 Juli 2010

Singgih Dwi Cahyanto

ABSTRAKSI

Berbicara tentang budaya, ada sebuah kota kecil yang bisa tersohor karena salah satu hasil budaya aktivitasnya cukup dikenal orang, yaitu Reyog. Reyog selalu identik dengan Ponorogo, karena memang Reyog berasal dari Ponorogo. Reyog merupakan salah satu bentuk budaya aktivitas yang paling berkembang di Ponorogo, dan menjadi landmark kabupaten Ponorogo. Selain Reyog banyak hal menarik yang bisa di dapatkan di Kabupaten Ponorogo, antara lain adalah bentuk-bentuk hasil budaya diluar Reyog, Industri rumahan, kuliner dan kultur kekakraban yang masih terbangun dengan baik.

Selain hasil budaya, potensi Alam di Ponorogo juga menarik, Air terjun Pletuk merupakan salah satu obyek pariwisata yang mulai dikembangkan oleh pemerintahan Jawa Timur dan kabupaten Ponorogo yang baru-baru ini mendapatkan penghargaan dengan menempati urutan pertama kategori wisata minat khusus. Seleksi ini dilansir oleh website resmi Dinas kebudayaan , pariwisata pemuda dan olahraga kabupaten Ponorogo yang beralamat di <http://Ponorogo-tourism.com>. Selain air terjun Danau Ngebel merupakan salah satu salah satu potensi obyek wisata diandalkan oleh kabupaten Ponorogo.

Sekian banyak sudah hasil-hasil kebudayaan di Kabupaten Ponorogo yang sudah digali lebih dalam dengan baik oleh pihak terkait, akan tetapi ada ada beberapa hasil budaya yang hanya menjadi hiburan warga sekitar, padahal merupakan potensi yang menggiurkan jika diolah dengan baik. Hasil budaya tersebut tersebar di beberapa wilayah Ponorogo. Hasil budaya aktivitas tersebut antara lain: Thekthur, Gajah-gajahan, Keling, Karawitan, Reyog thek, Samroh. Odrot, Kongkil, Gong gumbeng dan juga Jemblungan.

Pemerintah melalui dinas Pariwisata juga telah berusaha mengenalkan beberapa budaya Ponorogo tersebut diatas melalui event Festival Reyog Nasional dalam rangkaian event Grebeg Suro yang diadakan pada saat hari lahir kota Ponorogo setiap bulan Muharram dalam penanggalan Islam. Selain secara frekuensi masih kurang, yang hanya setahun sekali, masyarakat luas hanya bisa melihatnya sekitar 20 menit, terasa kurang untuk mengenali secara lebih dalam. Selain frekuensi yang kurang, faktor lokasi budaya yang berpencar dan minimnya sistem pemanduan menuju lokasi budaya yang susah dijangkau oleh masyarakat, membuat budaya lokal ini mengalami kesulitan untuk di didengar dan mendapatkan sentuhan dari pihak yang terkait dan berkompeten.

Membantu mewujudkan untuk memperkenalkan hasil budaya tersebut diatas perlu rasanya untuk membuat sebuah sistem, yang berfungsi untuk memandu, memberikan informasi yang tepat kepada siapa saja, dimana masyarakat yang belum pernah mendengar akan mulai mendengar dan masyarakat yang ingin mengetahui secara lebih akan mendapat porsinya dengan baik. Sistem pemanduan dan informasi tersebut akan dicapai dengan penerapan grafis lingkungan yang tepat untuk budaya lokal di Kabupaten Ponorogo. Sistem pemanduan ini akan diwujudkan dalam media-media seperti sign system, peta budaya dan *gimmick* yang diharapkan dapat membantu proses ini. Perancangan ini bertujuan selain berguna untuk melestarikan budaya lokal, juga memberikan peluang wisata yang dapat memberikan keuntungan bagi Pemerintah Kabupaten Ponorogo.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Perancangan.....	10
D. Manfaat Perancangan.....	11
E. Batasan Masalah.....	12
F. Metode Perancangan	13
G. Sistematika perancangan	14
H. Skematika Perancangan.....	17
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	18
A. Tinjauan tentang grafis Lingkungan	18

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAKSI	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Perancangan.....	10
D. Manfaat Perancangan.....	11
E. Batasan Masalah.....	12
F. Metode Perancangan	13
G. Sistematika perancangan	14
H. Skematika Perancangan.....	17
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS	18
A. Tinjauan tentang grafis Lingkungan	18

1. Pengertian grafis lingkungan	20
2. Sejarah perkembangan grafis lingkungan	20
3. Fungsi dan peranan grafis lingkungan.....	23
4. Jenis-jenis grafis lingkungan.....	24
a). Wayfinding system	24
b). Signage	25
c.) Civic Design	27
d.) Pictogram Design.....	27
e). Exhibit design	28
f). Dynamic Environment	29
g). Mapping.....	30
h). Graphic Architectural	32
i) Identity graphic	33
5. Unsur esensial dalam grafis lingkungan.....	33
a) Unsur kedalaman	34
b) Skala atau Ukuran.....	34
b) Konteks	34
d) Complexity.....	34
e) Tipografi.....	35
f) Tingkat Ketahanan.....	35
g) Warna.....	35
6. Aspek pendukung wayfinding system	36

a)	Pictogram.....	36
b)	sign.....	40
c)	Tipografi.....	43
d)	Warna.....	48
e)	Semiotika.....	49
f)	Gestalt.....	52
7.	Contoh penerapan grafis lingkungan.....	55
A)	London legible city.....	55
B)	Bristol Legible city.....	59
C)	Southampton legible City.....	64
8.	Kriteria grafis lingkungan yang baik.....	66
B.	Tinjauan tentang Kepariwisataaan Kabupaten Ponorogo.....	67
1.	Pengertian tentang Kepariwisataaan.....	67
2.	Profil Kabupaten Ponorogo.....	68
3.	Profil Kepariwisataaan.....	73
C.	Tinjauan Efektivitas dalam komunikasi.....	116
D.	Analisis.....	121
1.	Olah data.....	121
a)	USP.....	121
b)	S.W.O.T.....	122
c)	Analisa faktor penghambat dan pendukung.....	125
d)	Analisa Positioning.....	129

BAB III KONSEP DESAIN	127
A. Usulan pemecahan masalah	127
B. Konsep Kreatif.....	127
1. Tujuan kreatif.....	128
2. Strategi kreatif.....	129
a) Elemen Visual.....	135
b) Warna.....	141
c). Tipografi.....	145
d) Bentuk Tiang	147
e) Bentuk Panel.....	147
f) Copywrite.....	148
g) Pedoman penyajian grafis.....	149
h) Isi Pesan.....	150
i) Bentuk Pesan.....	150
j) Strategi Visual.....	152
C. Program kebutuhan Grafis Lingkungan.....	145
1. Panduan media.....	153
a) Media utama.....	153
b) Media Pendukung.....	153
2. Program media.....	154
a) Arus target audience.....	154

b) Dimana.....	156
3. Pedoman Bentuk Kreatif	157
a) Sistem pemanduan	157
(1) Penanda sebelum masuk.....	157
(2) Penanda selamat datang.....	157
(3) Kios Informasi turis	158
(4) Penanda menuju lokasi wisata budaya.....	159
(5) Penanda pada persimpangan jalan.....	164
(6) Head-map informasi pejalan kaki	165
(7) Penanda pemandu jalur alternatif	165
(8) Penanda Area Istirahat	166
(9) Sign Pemberhentian transportasi	167
B) Media Pendukung.....	168
D. Budget Kreatif.....	167
BAB IV VISUALISASI.....	178
A. Tujuan Tata Desain.....	178
B. Strategi Tata Desain.....	178
C. Denah Lokasi dan tata letak sign.....	183
D. Studi Visual.....	186
E. Rough Layout.....	206
F. Komprehensif Layout.....	230
1. Bentuk Ikon terpilih	230

2. Aplikasi pada Panel.....	238
BAB V Penutup.....	273
A. Kesimpulan.....	273
B. Saran.....	275

DAFTAR PUSTAKA	276
-----------------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 1: Jadwal Acara Grebeg Suro tahun 2009.....	83
Tabel 2: <i>Persebaran budaya di Kabupaten Ponorogo.....</i>	102
Tabel 3: Jumlah Kunjungan Wisata ke Kabupaten Ponorogo tahun 2009	106
Tabel 4: Daftar Hotel di Kabupaten Ponorogo	114
Tabel 5: Kaitan Jarak pandang dan ukuran font.....	140
Tabel 6: Budget Kreatif.....	167

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Environmental graphic design olimpiade 1984.....	22
Gambar 2 : Brown University Friedman Study Center Signage.....	26
Gambar 3 : Pictogram National Park Service dan pictogram dari tahun 1510...	28
Gambar 4 : Desain booth pameran.....	29
Gambar 5 : Instalasi lampu Jingya Corporation National Park Service.....	29
Gambar 6 : Dynamic Environment A&A	30

Gambar 7 : Peta Axonometric pusat kota Chicago Amerika Serikat.....	31
Gambar 8 : grafis arsitektural Australian Institute of Architect	33
Gambar 9 : Egyptian Hieroglyph	44
Gambar 10 : Reklame di New York abad 20.....	45
Gambar 11 : head map legible London.....	56
Gambar 12 : Wayfinding System legible London.....	57
Gambar 13 : Grafis lingkungan dan sistem pemanduan di kota London.....	58
Gambar 14 : Sistem pemanduan di kota Bristol	60
Gambar 15 : Peta distrik kota Bristol.....	60
Gambar 16 : Sistem Pemanduan di kota Bristol	61
Gambar 17 : Sign system di kota Bristol	62
Gambar 18 : Head map di Kota Southampton.....	64
Gambar 19 : Peta downtown Southampton	65
Gambar 20 : Dadak Merak beserta pembarongnya.....	70
Gambar 21 : Sign system menuju Danau Ngebel.....	109
Gambar 22 : Sign system menuju Danau Ngebel.....	110
Gambar 23 : Sign system di Kucur Rest Area.....	111
Gambar 25 : Topeng Dadak Merak.....	137
Gambar 26 : Dadak Merak di tahun 192.....	138
Gambar 27 : Topeng Dadak Merak.....	138
Gambar 28 : barongan	139
Gambar 29 : Bulu Merak.....	139

Gambar 30 : Kerangka dadak Merak.....	140
Gambar 31 : Detail diatas barongan.....	140
Gambar 32 : Flow Target Audiens.....	155
Gambar 33 : Dadak Merak	186
Gambar 34 : Closeup dadak merak.....	187
Gambar 35 : Barongan.....	187
Gambar 36: Burung Merak.....	188
Gambar 37 : bulu merak.....	188
Gambar 38 : Pintu Masuk ponrogo.....	189
Gambar 39 : Ucapan Selamat jalan.....	189
Gambar 40 : Gapura selamat jalan.....	190
Gambar 41 : Gapura selamat datang.....	190
Gambar 42 : Seni gajah-gajahan.....	191
Gambar 43 : gajah.....	191
Gambar 44 : gajah-gajahan.....	192
Gambar 45 : Keling.....	193
Gambar 46 : Karawitan.....	193
Gambar 47 : Karawitan.....	194
Gambar 48 : Kenong.....	194
Gambar 49 : Rebab.....	195
Gambar 50 : Thek.....	195
Gambar 51 : Thek.....	196

Gambar 52 : Thek.....	196
Gambar 53 : Samroh	197
Gambar 54 : Kesenian Samroh.....	197
Gambar 55 : Samroh.....	198
Gambar 56 : Kesenian Odrot	198
Gambar 57 : Kesenian Odrot.....	199
Gambar 58 : Terompet.....	199
Gambar 59 : thektur.....	200
Gambar 60 : thektur.....	200
Gambar 61 : Lomba Thektur	201
Gambar 62 : Angklung.....	201
Gambar 63 : Angklung.....	202
Gambar 64 :Kesenian Gong Gumbeng.....	202
Gambar 65 :Kesenian Gong Gumbeng	203
Gambar 66 : Jemblungan.....	203
Gambar 67 : Dalang	204
Gambar 68 : Pesimpangan Jalan.....	204
Gambar 69 : sign Kucur badegan	205
Gambar 70 : Sign Wisata Kucur	205
Gambar 71 : Studi ikonik sebelum masuk Kabupaten Ponorogo	206
Gambar 72 : Studi ikonik masuk Kabupaten Ponorogo	206
Gambar 73 : Studi ikonik kesenian Gajah-gajahan	207

Gambar 74 : Studi ikonik kesenian Keling	208
Gambar 75 : Studi ikonik kesenian Karawitan	209
Gambar 76 : Studi ikonik kesenian Reyog Thek	210
Gambar 77 : Studi ikonik kesenian Samroh	211
Gambar 78 : Studi ikonik kesenian Odrot.....	212
Gambar 79 : Studi ikonik kesenian Thekthur	213
Gambar 80 : Studi ikonik kesenian Kongkil.....	214
Gambar 81 : Studi ikonik kesenian Gong Gumbeng	215
Gambar 82 : Studi ikonik kesenian Jemblungan	216
Gambar 83 : Studi ikonik Persimpangan Jalan	216
Gambar 84 : Studi ikonik rest area	217
Gambar 85 : Studi ikonik pemberhentian angkutan	217
Gambar 86 : Studi ikonik peta budaya	218
Gambar 87 : Studi ikonik peta budaya.....	219
Gambar 88 : Studi panel head map 1.....	219
Gambar 89 : Studi bentuk panel.....	220
Gambar 90 : Studi bentuk tiang panel.....	221
Gambar 91 : Studi bentuk tiang panel.....	222
Gambar 92 : Studi aplikasi sign sistem.....	223
Gambar 93 : Komposisi Layout.....	224
Gambar 94 : Komposisi Layout sign estimasi jarak dan penunjuk arah.....	225
Gambar 95 : Komposisi Layout sign estimasi jarak dan penunjuk arah.....	226

Gambar 96 : Komposisi Layout pada kios informasi..... 227

Gambar 97 : komposisi pada rest area, pemberhentian fasilitas transportasi dan jalur Alternatif 228

Gambar 98 : Komposisi Layout persimpangan jalan..... 229



DAFTAR LAMPIRAN

1. Poster Pameran.....	278
2. Katalog Pameran.....	279
3. Dokumentasi Pameran.....	380



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Kata kebudayaan berasal dari kata sanskerta *buddayah* yang berarti jamak dari *buddi* yang berarti budi atau akal. Dengan demikian ke-budaya-an dapat diartikan: “hal-hal yang bersangkutan dengan akal”. Ada sarjana lain yang mengupas kata budaya sebagai suatu perkembangan dari kata majemuk budi-daya, yang berarti” daya dan budi. Oleh karena itu mereka membedakan budaya dari kebudayaan. Demikianlah ‘budaya’ adalah ‘daya dan budi’ yang berupa cipta, karsa dan rasa. “Dalam istilah ‘Antropologi-budaya’ perbedaan itu ditiadakan. Kata ‘budaya’ disini hanya dipakai sebagai sebuah singkatan dari ‘kebudayaan’ dengan arti yang sama.”¹

Ahli sosiologi, Talcott Parsons bersama dengan seorang ahli antropologi A.L Kroeber pernah menganjurkan untuk membedakan wujud kebudayaan sebagai suatu sistem dari ide dan konsep dari wujud kebudayaan sebagai sebuah rangkaian tindakan dan aktivitas manusia yang berpola. “Serupa dengan J.J Honigmann yang dalam buku pelajaran antropologinya, berjudul *the world of man*, membedakan adanya tiga gejala kebudayaan yaitu (1) *ideas*, (2) *activities*, dan (3) *artifacts*²”. Sedangkan menurut Koentjaraningrat sendiri, kebudayaan itu dibedakan menjadi 3 bagian

¹ Koentjaraningrat, Pengantar Ilmu Antropologi, Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2009, hal 146.

² J.J Honigmann, World of Man [New York, Harper and Brothers *Publisher*, 1959], p.11-12

1. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide, gagasan, nilai, norma, peraturan dan sebagainya
2. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat
3. Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia

“Ketiga wujud kebudayaan tersebut diatas merupakan sebuah sistem yang mempermudah untuk mengklasifikasi dengan tujuan pembelajaran, yang sebenarnya saling berkaitan satu dengan yang lain.”³

Wujud pertama adalah wujud ideal kebudayaan, sifatnya abstrak dan tidak bisa diraba ataupun didokumentasikan. Kebudayaan ini hidup dan berkembang dalam kepala manusia, dan apabila hasil kebudayaan ini dipindah ke media yang berbeda, misalnya ke dalam tulisan maka kebudayaan ideal ini berada dalam tulisan yang bersangkutan dan di jaman modern ini, kebudayaan ideal ini bisa disimpan dalam microchip ataupun media penyimpanan digital lain

Wujud kedua dari kebudayaan ini adalah sistem sosial atau biasa disebut *social system*. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang saling berhubungan dan bergaul satu sama lain dari detik ke detik selanjutnya berdasarkan norma-norma yang ada. Sebagai sebuah rangkaian aktivitas manusia, sistem sosial ini bisa dokumentasikan , di observasi dan bisa juga difoto.

³ Koentjaraningrat, *op.cit.*, hal150.

Wujud ketiga dari kebudayaan adalah berupa wujud fisik. Wujud ini hasil dari aktivitas fisik dan karya manusia. Sifatnya paling konkret dan berupa hal-hal yang bisa diraba, dilihat dan difoto. Hasil kebudayaan ini dapat berupa hasil kebudayaan yang paling kecil sampai yang berukuran raksasa seperti gedung, kapal tanker, batik dan juga kancing baju.

Berawal dari penjelasan singkat diatas, budaya yang dimaksud dalam perancangan ini adalah budaya yang masuk bentuk kebudayaan aktivitas. Walaupun dalam kenyataan kehidupan sehari-hari ketiga wujud kebudayaan tersebut tidak bisa saling dipisahkan, saling berkaitan dan saling mendukung satu dengan yang lain.

Berbicara tentang budaya, ada sebuah kota kecil yang bisa tersohor karena salah satu hasil budaya aktivitasnya cukup dikenal orang, yaitu Reyog. Reyog selalu identik dengan Ponorogo, karena memang Reyog berasal dari Ponorogo. Ponorogo merupakan sebuah Kabupaten yang berada di Jawa Timur, Kabupaten Ponorogo mempunyai luas 1.371,78 km² dengan ketinggian antara 92 sampai dengan 2.563 meter diatas permukaan laut, yang berbatasan dengan, sebelah utara Kabupaten Madiun, Magetan dan Nganjuk, sebelah Timur Kabupaten Tulungagung dan Trenggalek, sebelah Selatan Kabupaten Pacitan serta sebelah Barat Kabupaten Pacitan dan Wonogiri (Jawa Tengah) yang terkenal dengan budaya Reyog nya. Secara geografis Ponorogo yang dapat dikatakan terbagi menjadi 2 sub bagian besar yaitu area pegunungan dan area dataran rendah. Reyog merupakan salah satu bentuk budaya aktivitas yang paling berkembang di Ponorogo, hampir setiap

wilayah administratif di Ponorogo, dari pusat kota sampai penjurur wilayah Ponorogo mempunyai set lengkap guna pertunjukan Reyog sewaktu-waktu dan masyarakat sendiri seperti sudah punya rasa kecintaan yang mendalam dengan budaya Reyog sendiri. Reyog boleh dikatakan sebagai bentuk kebudayaan yang paling berkembang di masyarakat Ponorogo, dan nyaris atau sudah menjadi landmark kabupaten Ponorogo.

Selain Reyog banyak hal menarik yang bisa di dapatkan di Kabupaten Ponorogo, di bidang kuliner ada Sate Ponorogo, selain itu ada Dawet Jabung dan Pecel. Ponorogo juga memiliki kebiasaan minum kopi yang sangat kental dengan masyarakat sekitar, dengan usia yang sangat beragam dari muda sampai orang tua, tak heran jika Ponorogo juga disebut sebagai Kota Ngopi. Selain itu, Ponorogo dalam kaitan dengan potensi budaya dan pariwisata cukup memiliki potensi untuk menarik wisatawan. Festival Reyog Nasional dalam rangkaian perayaan hari jadi kota Ponorogo merupakan event tahunan yang menyedot perhatian besar bagi masyarakat luas. Home industry pembuatan kompor minyak tanah juga merupakan potensi yang ada di Kabupaten Ponorogo.

Selain hasil budaya, potensi Alam di Ponorogo juga menarik, Air terjun Pletuk merupakan salah satu obyek pariwisata yang mulai dikembangkan oleh pemerintahan Jawa Timur dan kabupaten Ponorogo yang baru-baru ini mendapatkan penghargaan dengan menempati urutan pertama kategori wisata minat khusus. Seleksi ini dilansir oleh website resmi Dinas kebudayaan , pariwisata pemuda dan olahraga kabupaten Ponorogo yang beralamat di <http://>

Ponorogo-tourism.com. Selain air terjun Danau Ngebel merupakan salah satu salah satu potensi obyek wisata diandalkan oleh kabupaten Ponorogo

Sekian banyak sudah hasil-hasil kebudayaan di Kabupaten Ponorogo yang sudah dimanfaatkan dengan baik oleh pihak terkait, akan tetapi ada ada beberapa hasil budaya aktivitas yang perlu mendapatkan perhatian dari berbagai lapisan masyarakat. Hasil budaya tersebut tersebar di beberapa wilayah Ponorogo. Hasil budaya aktivitas tersebut antara lain:

1. Thekthur
2. Gajah-gajahan
3. Keling
4. Karawitan
5. Reyog thek
6. Samroh
7. Odrot
8. Kongkil
9. Gong gumbeng
10. Jemblungan



Hasil budaya aktivitas diatas merupakan beberapa hasil kebudayaan yang direncanakan untuk di eksplorasi lebih maksimal setelah Reyog yang telah dikembangkan dengan baik oleh pihak-pihak terkait. 10 hasil budaya tersebut memang belum dikenal di kalangan masyarakat luas, dan tergolong baru terdengar di telinga masyarakat umum.

Niat pemerintah yang menggebu-gebu akan tetapi hanya didukung dengan kecilnya usaha secara riil untuk memajukan, seperti membutuhkan bantuan masyarakat luas untuk membantu mewujudkan cita-cita tersebut. Pemerintah melalui dinas Pariwisata juga telah berusaha mengenalkan beberapa budaya Ponorogo tersebut diatas melalui event Festival Reyog Nasional dalam rangkaian event Grebeg Suro yang diadakan pada saat hari lahir kota Ponorogo setiap bulan Muharram dalam penanggalan Islam. Selain secara frekuensi masih kurang, yang hanya setahun sekali, masyarakat luas hanya bisa melihatnya sekitar 20 menit, terasa kurang untuk mengenali secara lebih dalam. Selain frekuensi yang kurang, faktor lokasi budaya yang berpenjarang dan minimnya sistem pemanduan menuju lokasi budaya yang susah dijangkau oleh masyarakat, membuat budaya lokal ini mengalami kesulitan untuk di didengar dan mendapatkan sentuhan dari pihak yang yang terkait dan berkompeten.

Budaya merupakan bentuk transformasi dari norma-norma sosial masyarakat yang berkembang dan kemudian ditransfer menjadi sebuah budaya aktivitas maupun budaya artefak. Sebagai sebuah bentuk norma yang berkembang di masa lalu, pelestarian budaya mungkin akan menuai sisi positif dan sisi negatif apabila dikembangkan di era sekarang. Beberapa sisi baik buruk perlunya tidaknya budaya dikembangkan di masa sekarang adalah :

1. Dampak positif

- Peningkatan perekonomian warga sekitar.
- Proses transfer hasil kebudayaan akan lebih mudah.
- Sebagai sebuah proses penyadaran masyarakat tentang pelestarian nilai-nilai luhur budaya bangsa.
- Budaya akan bisa dinikmati masyarakat luas berkaitan dengan adaptasi budaya karena faktor perubahan kultural.
- Sebagai nilai pembeda yang unik dari wilayah lain.
- Meningkatnya ragam pariwisata dalam lingkup budaya.

2. Dampak negatif

- Kesadaran masyarakat semakin rendah bahwa ada hasil budaya aktivitas yang ada dan perlu sentuhan.
- Hilangnya secara perlahan dan mungkin secara cepat budaya aktivitas yang telah ada sebelumnya.
- Bergesernya bentuk kebudayaan dari bentuk aslinya.
- *Cultural lag* dari generasi orang tua terhadap generasi anak karena tidak adanya medium yang mampu menjembatani generasi pembawa budaya dengan generasi penerus budaya.

- Terjadi homogenitas budaya karena budaya asli masyarakat hilang dan berpindah ke bentuk budaya yang lebih kontemporer.

Membantu mewujudkan untuk memperkenalkan hasil budaya tersebut diatas perlu rasanya untuk membuat sebuah sistem, yang berfungsi untuk memandu, memberikan informasi yang tepat kepada siapa saja, dimana masyarakat yang belum pernah mendengar akan mulai mendengar dan masyarakat yang ingin mengetahui secara lebih akan mendapat porsinya dengan baik. Sistem pemanduan dan informasi tersebut akan dicapai dengan penerapan grafis lingkungan yang tepat untuk budaya lokal di Kabupaten Ponorogo.

Grafis lingkungan merupakan alih bahasa dimana biasanya disebut *Environmental Graphic Design* dalam bahasa asing. Alih bahasa ini sebenarnya merupakan usaha mempermudah pengucapan, dan penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa Ibu agar dapat dimengerti dan dipahami oleh khalayak luas. Definisi Grafis lingkungan sendiri adalah sebuah perpaduan antara desain grafis dan arsitektur, dimana kedua bidang ini saling berkaitan satu sama lain termasuk di dalamnya adalah desain industri dan perencanaan urban.

Apabila kita merunut dalam bahasa asing definisi grafis lingkungan atau *environmental graphic design* ialah sebagai berikut :

The boundaries between the two disciplines were clearly delineated until graphic design and architecture began to merge in the midtwentieth century, with considerable influence from other fields such as industrial

design and urban planning. This merger has come to be called environmental graphic design⁴.

Penerapan grafis lingkungan yang tepat, diharapkan banyak hal positif yang dapat dicapai bagi perkembangan 11 budaya yang tersebut diatas khususnya, dan masyarakat luas pada umumnya. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dengan sistem pemanduan dan informasi yang tepat antara lain:

1. Budaya yang ada akan semakin berkembang, dan tentunya pelestarian ke masyarakat luas dan generasi selanjutnya akan lebih nyata.
2. Memberikan sebuah ciri khas dan warna tersendiri di mana budaya budaya itu berkembang dan berasal.
3. Wisata berbasis budaya yang semakin beragam
4. Peningkatan taraf ekonomi terutama bagi warga sekitar, Pendapatan Asli Daerah pemerintahan kabupaten Ponorogo dan pemerintah provinsi Jawa timur

Dengan berbagai manfaat yang didapat oleh masyarakat sekitar, Pemerintah Kabupaten Ponorogo juga masyarakat luas, bukan hanya sebatas materi akan tetapi bagaimana melestarikan dan membuat masyarakat Ponorogo merasa memiliki budaya tersebut sebagai tujuan utama, perancangan grafis lingkungan ini dinilai perlu untuk dilakukan.

⁴ Craig m Berger, *Wayfinding designing and Implementing Graphic Navigational System*, Page One Publishing Private Limited, hal 10

B. Rumusan Masalah

Alasan yang mendasari ide perancangan ini adalah, sebagai salah satu bentuk pelestarian hasil budaya sebagai tujuan utama di Kabupaten Ponorogo dalam upaya memperkenalkan dan mengembangkan budaya lokal sebagai potensi utama kabupaten Ponorogo

Berdasarkan deskripsi singkat diatas, maka rumusan masalah dari perancangan ini adalah

- Bagaimana menciptakan sebuah bentuk sistem komunikasi visual dalam rangka memperkenalkan budaya lokal di Kabupaten Ponorogo kepada masyarakat luas , sebagai salah satu bentuk pelestarian budaya.
- Bagaimana menciptakan media pendukung diluar media utama, yang berguna untuk mendukung pemanfaatan media utama secara maksimal.

C. Tujuan Perancangan

- Menciptakan menciptakan sebuah bentuk sistem komunikasi visual dalam rangka memperkenalkan budaya lokal di Kabupaten Ponorogo kepada masyarakat luas , sebagai salah satu bentuk pelestarian budaya.
- Menciptakan menciptakan media pendukung diluar media utama, yang berguna untuk mendukung pemanfaatan media utama secara maksimal.

D. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi masyarakat

Masyarakat mendapatkan informasi dan panduan yang tepat dan utuh tentang Ponorogo. Selain itu diharapkan grafis lingkungan akan menjadi media yang berfungsi mempermudah para wisatawan untuk menuju lokasi budaya yang tersebar di Ponorogo. Penandaan wilayah, panduan wilayah serta panduan melewati jalan-jalan merupakan salah satu bentuk penghematan waktu yang dibutuhkan guna mencapai suatu lokasi di wilayah Ponorogo yang akan diperoleh masyarakat dengan adanya perancangan grafis lingkungan ini. Lebih dari pada itu, *sign system* yang dirancang dengan mengutamakan aspek fungsional dan beradaptasi dengan ruang dan lingkungan juga akan memberi nilai estetika yang lebih pada ruang-ruang kota.

2. Manfaat bagi Institusi

Memperoleh sumbangsih pembahasan bagaimana aplikasi desain grafis pada kehidupan nyata, lingkungan terdekat, yang merupakan salah satu bentuk tanggung jawab dunia akademisi terhadap masyarakat. Dunia akademisi juga akan mempunyai tambahan referensi bagaimana ilmu desain grafis berkembang seutuhnya di masyarakat, yang tentunya juga diharapkan memberikan kebaruan terhadap dunia desain grafis. Selain itu menjadi semacam pemicu untuk lebih ditumbuh kembangkannya grafis lingkungan di Indonesia, yang belum terlalu berkembang dewasa ini. Masyarakat membutuhkan banyak bantuan dan tidak sedikit yang

membebankan perubahan nilai-nilai di bidang sosial, ekonomi dan lain-lainnya di tangan dunia akademisi. Dengan memaksimalkan penggunaan grafis lingkungan, dan jika dikaji dengan serius dan teliti, bukan sebuah kemustahilan jika grafis lingkungan ini juga akan sedikit banyak membantu perubahan dalam masyarakat. Tidak hanya perubahan dari perspektif ekonomi sosial dan budaya akan tetapi juga memberikan wawasan baru tentang kepada masyarakat luas.

3. Manfaat bagi mahasiswa

Sebagai sebuah proses pembelajaran bagaimana aplikasi Desain Komunikasi Visual di kehidupan sosial yang sesungguhnya, bentuk nyata pertanggung jawaban mahasiswa terhadap lingkungan dimana ia lahir dan dibesarkan. Mempelajari dan mengembangkan sesuatu yang diperoleh di bangku kuliah dan berkolaborasi dengan masyarakat serta disiplin ilmu lain merupakan sesuatu keharusan yang harus dijalani sebagai proses untuk mengembangkan sebuah ilmu yang diperoleh guna kemaslahatan masyarakat luas.

E. Batasan Masalah

Ruang lingkup perancangan grafis lingkungan ini dibatasi pada wilayah administratif Kabupaten daerah tingkat II Ponorogo, dan akan diterapkan di dalam wilayah administratif kabupaten daerah tingkat II Ponorogo. Perancangan juga akan dibatasi pada wilayah dan aspek-aspek yang mempunyai nilai keterkaitan dengan produk budaya dan kesenian yang mempunyai daya prospektif dan berkembang di daerah tingkat II Ponorogo yang dapat ditumbuh

kembangkan guna pada masa selanjutnya lebih memajukan perkembangan dunia pariwisata di daerah Kabupaten daerah tingkat II Ponorogo, yang secara tidak langsung juga akan sedikit banyak meningkatkan taraf ekonomi masyarakat Ponorogo.

F. Metode Perancangan

1. Perancangan Grafis Lingkungan budaya lokal di Kabupaten Ponorogo

- 1). Subjek dan obyek perancangan
- 2). Metode pengumpulan data
 - a). Data Primer.
 - (i) Sumber Literatur dan Wawancara.
 - b). Data sekunder
- 3). Metode Analisa data.

2. Perancangan media pendukung

- 1). Metode Pengumpulan data
 - a). Data primer
 - (i) Data lapangan
 - (ii) Sumber online
 - b). Data sekunder
 - (i) Data lapangan

(ii) Sumber online

2). Metode analisis data

G. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar belakang masalah
2. Rumusan Masalah
3. Tujuan perancangan
4. Lingkup perancangan
5. Manfaat perancangan
6. Metode perancangan
 - a) Perancangan grafis lingkungan
 - (1) Metode pengumpulan data
 - (2) Metode analisis data
 - b) Perancangan media pendukung
 - (1) Metode pengumpulan data
 - (2) Metode analisis data
7. Sistematika perancangan
8. Skematika perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

1. Identifikasi

- 1). Grafis Lingkungan
- 2). Penerapan grafis lingkungan di belahan kota lain
- 3). Definisi Grafis Lingkungan
- 4). Jenis dan Produk grafis lingkungan
 - (a) *wayfinding system*
 - (b) grafis arsitektural
 - (c) sign
 - (d) exhibit design
 - (e) grafis identiti
 - (f) peralatan bergerak
 - (g) civic design
 - (h) *pictogram design*
 - (i) desain retail dan toko
 - (j) pemetaan
- 5). Kabupaten Ponorogo
 - (a) Profil kabupaten Ponorogo
 - (b) Daerah wisata di Ponorogo
 - (c) Kebudayaan yang ada di ponrogo dan daerah wisata
 - (d) Perkembangan wisata di Ponorogo



2. Analisis

Analisis Data dan kesimpulan data yang diperoleh dari penggunaan metode 5W + 1 H, Positioning, Faktor penghambat dan faktor pendukung dan metode Analisa SWOT .

3. Sintesis

BAB III KONSEP PERANCANGAN

1. Usulan Pemecahan Masalah

2. Konsep Kreatif

- a) Tujuan
- b) Strategi Kreatif
- c) Program Kreatif
- d) Estimasi Biaya Kreatif

3. Konsep Media

- 1. Tujuan
- 2. Strategi Media
- 3. Program Media
- 4. Estimasi Biaya Media

BAB IV VISUALISASI

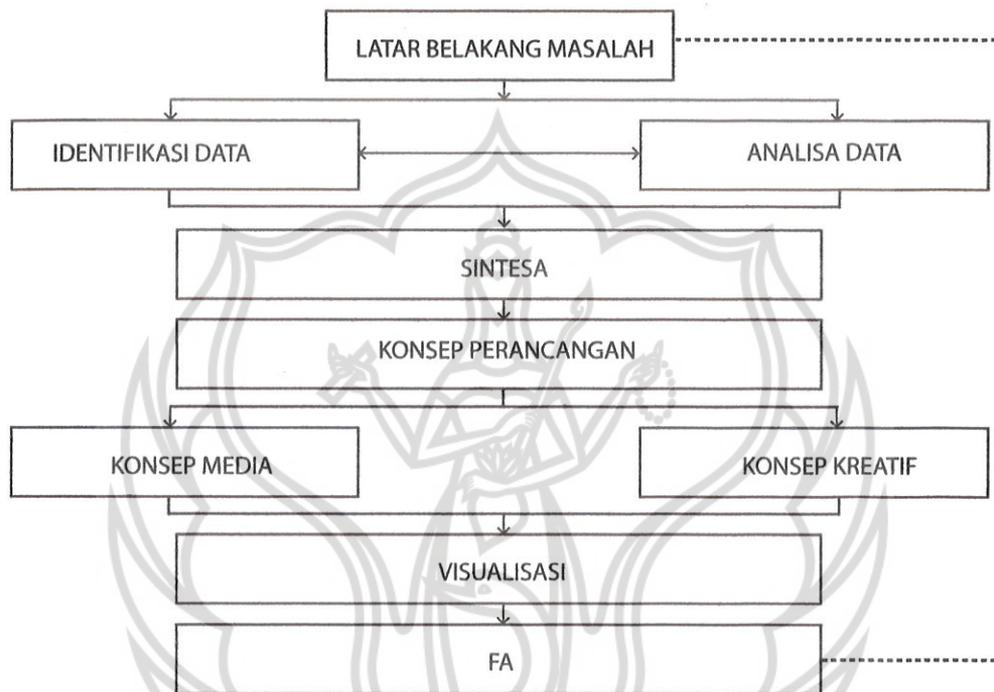
- 1. Rujukan Visual (Model huruf, model ilustrasi, panduan warna , sistem ikon yang akan dipakai , Penyesuaian ruang dan lingkungan dengan Konsep Kreatif)
- 2. Evaluasi dan Seleksi Desain

3. Final Design / Final Artwork

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan
2. Saran

H. Skematika Perancangan



Gambar 1.1 Skematika Perancangan
Sumber : Singgih