

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Referensi Karya Sejenis

Penelitian terdahulu merupakan bagian penting dalam suatu kajian akademik yang berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai studi-studi yang telah dilakukan sebelumnya terkait topik yang diangkat. Melalui kajian ini, peneliti dapat memahami posisi penelitian yang dilakukan serta mengidentifikasi kesamaan maupun perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Selain itu, penelitian terdahulu juga menjadi dasar dalam memperkuat argumentasi serta menunjukkan kebaruan dari karya yang dirancang. Sejalan dengan itu, landasan konsep dalam penelitian ini digunakan sebagai dasar teoritis untuk memahami bagaimana karya yang dirancang dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang efektif, sekaligus memberikan dampak positif bagi masyarakat di sekitarnya. Oleh karena itu, berikut beberapa landasan konsep yang digunakan sebagai gambaran luas atau acuan dalam proses perancangan event “Susur Jejak Papringan”.

Penelitian pertama yang bertajuk “Perancangan *Map Direction* dan *Signage* di Pulau Untung Jawa Guna Memfasilitasi Wisatawan” (Geggy Gamal Surya, 2016), bertujuan untuk merancang media komunikasi visual berupa peta dan sebagai sarana navigasi bagi wisatawan di kawasan Pulau Untung Jawa. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media informasi visual yang memadai, sehingga pengunjung kawasan Pulau Untung Jawa mengalami kesulitan dalam memahami tata letak kawasan wisata serta menentukan arah menuju lokasi yang dituju. Metode yang digunakan meliputi observasi lapangan dan pendekatan perancangan desain komunikasi visual untuk menghasilkan sistem informasi yang lebih efektif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan peta dan *signage* mampu memberikan kemudahan navigasi serta membantu penyampaian informasi kepada pengunjung. Penelitian ini relevan dengan karya yang dirancang penulis karena sama-sama membahas pemanfaatan media komunikasi visual sebagai pendukung sistem *wayfinding* pada kawasan wisata. Namun, perbedaan terletak

pada pendekatan yang digunakan, dimana penelitian ini berfokus pada penyediaan media informasi secara statis, sedangkan karya yang dirancang penulis tidak hanya menghadirkan peta sebagai media komunikasi, tetapi penulis mengembangkan peta yang adaptif terhadap perubahan tata letak lapak serta mengintegrasikannya ke dalam aktivitas eksploratif “Susur Jejak Papringan” guna menciptakan pengalaman pengunjung yang lebih interaktif.

Penelitian kedua bertajuk “Perancangan Media Komunikasi Visual *Sign System* pada Kawasan dan Gedung *Creative Center* Kota Bekasi” (Ambarwati dkk., 2022) membahas perancangan media komunikasi *visual* berupa *sign system* untuk membantu penyampaian informasi dan orientasi pengunjung pada kawasan dan gedung *Creative Center* Kota Bekasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem penanda yang dapat membantu pengunjung memahami tata ruang serta memudahkan mereka dalam menentukan arah di dalam kawasan tersebut. Permasalahan yang diangkat berkaitan dengan terbatasnya media informasi visual, sehingga pengunjung sering mengalami kesulitan dalam mengenali arah maupun lokasi fasilitas yang tersedia. Metode yang digunakan meliputi observasi, analisis kebutuhan, serta proses perancangan desain komunikasi visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *sign system* yang terstruktur dapat meningkatkan kejelasan informasi ruang dan membantu pengunjung dalam melakukan navigasi dengan lebih mudah. Penelitian ini relevan dengan karya yang dirancang karena sama-sama membahas pentingnya media komunikasi visual dalam mendukung sistem *wayfinding*. Namun, perbedaannya terletak pada konteks dan pendekatan yang digunakan, di mana penelitian ini berfokus pada ruang bangunan modern yakni kawasan dan gedung *Creative Center* Kota Bekasi, sedangkan karya yang dirancang berada pada konteks Pasar Papringan yang merupakan pasar tradisional berbasis desa wisata dengan pendekatan material lokal serta sistem yang lebih fleksibel dan interaktif.

Penelitian ketiga yang bertajuk “Perancangan Identitas Visual dan *Sign System* Objek Wisata Situ Cileunca untuk Usia 26–45 Tahun di Kota Bandung” (Riswaya dkk., 2025) bertujuan untuk merancang identitas visual dan sistem

penanda (*sign system*) yang mampu meningkatkan efektivitas penyampaian informasi serta memudahkan navigasi pengunjung di kawasan wisata Situ Cileunca. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya efektivitas sistem informasi visual yang menyebabkan pengunjung mengalami kesulitan dalam menemukan fasilitas dan memahami orientasi ruang di kawasan wisata tersebut. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta proses perancangan desain komunikasi visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan identitas visual dan *sign system* mampu membantu pengunjung dalam melakukan orientasi ruang, meningkatkan kemudahan navigasi, serta memperkuat citra kawasan wisata Situ Cileunca. Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan karya yang dirancang penulis karena sama-sama membahas perancangan media komunikasi visual untuk mendukung sistem *wayfinding* pada kawasan wisata. Selain itu, kedua karya juga berangkat dari permasalahan yang serupa, yaitu keterbatasan media informasi visual yang menyebabkan pengunjung mengalami kesulitan dalam memahami tata ruang dan menemukan lokasi yang dituju. Namun demikian, penelitian Riswaya dkk. berfokus pada perancangan identitas visual dan *sign system* sebagai media informasi yang bersifat permanen, sedangkan karya yang dirancang penulis berfokus pada perancangan peta adaptif sebagai media komunikasi yang dapat menyesuaikan perubahan tata letak lapak di Pasar Papringan. Selain itu, peta yang dirancang juga diintegrasikan ke dalam program “Susur Jejak Papringan” sebagai aktivitas eksploratif yang bertujuan mendorong keterlibatan dan pengalaman pengunjung dalam memahami ruang pasar.

Penelitian keempat yang bertajuk “*Design of a Wayfinding Sign System and Creative Map for Jati Agro Tourism in South Lampung*” (Primananda dan Justin, 2025) bertujuan untuk merancang sistem *wayfinding* dan *creative map* sebagai media komunikasi visual guna membantu navigasi pengunjung di kawasan wisata Jati Agro, Lampung Selatan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tidak tersedianya sistem penunjuk arah dan peta yang terintegrasi, sehingga pengunjung mengalami kesulitan dalam menemukan fasilitas maupun memahami

tata letak kawasan wisata. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dalam bidang Desain Komunikasi Visual dengan tahapan observasi, wawancara, studi literatur, analisis 5W+1H, serta proses perancangan berbasis design thinking. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *wayfinding*, *sign system*, dan *creative map* mampu meningkatkan orientasi ruang, memperjelas alur navigasi, memperkuat identitas visual kawasan wisata, serta meningkatkan pengalaman pengunjung selama berada di lokasi wisata. Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan karya yang dirancang penulis karena sama-sama membahas pemanfaatan peta sebagai media komunikasi visual untuk mendukung sistem *wayfinding* pada kawasan wisata. Selain itu, kedua karya juga berangkat dari permasalahan yang serupa, yaitu kesulitan pengunjung dalam memahami tata ruang akibat keterbatasan media informasi visual. Namun demikian, penelitian ini berfokus pada perancangan *creative map* dan *sign system* yang bersifat tetap (statis) sebagai sarana navigasi kawasan wisata. Sementara itu, karya yang dirancang penulis mengembangkan peta yang adaptif terhadap perubahan tata letak lapak di Pasar Papringan melalui sistem penanda yang dapat diperbarui, serta mengintegrasikannya ke dalam program “Susur Jejak Papringan” sebagai aktivitas eksploratif yang mendorong keterlibatan dan pengalaman pengunjung dalam memahami ruang pasar.

Penelitian kelima yang bertajuk “*Experiential Learning* dalam Konteks Pariwisata Berkelanjutan di Caldera Adventure dan CR One Group” (Muhammad Fauzan, 2025) bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana pengalaman langsung dapat digunakan sebagai pendekatan pembelajaran dan pengembangan pengalaman wisata yang lebih bermakna bagi wisatawan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan model pariwisata yang tidak hanya berorientasi pada rekreasi, tetapi juga mampu memberikan nilai edukatif, budaya, serta meningkatkan kesadaran wisatawan terhadap lingkungan dan masyarakat lokal. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif melalui studi kasus pada Caldera Adventure dan CR One Group sebagai penyelenggara program wisata berbasis *experiential learning*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

penerapan *experiential learning* mampu menciptakan pengalaman wisata yang lebih bermakna melalui empat elemen utama, yaitu *educational*, *culture*, *nature*, dan *explore*. Pendekatan ini memungkinkan wisatawan untuk terlibat secara aktif dalam aktivitas eksplorasi, berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar, serta memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai destinasi yang dikunjungi. Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan karya yang dirancang penulis karena sama-sama menempatkan pengalaman langsung sebagai bagian penting dalam proses penyampaian informasi dan pembentukan pemahaman pengunjung terhadap suatu destinasi. Selain itu, kedua karya juga mendorong keterlibatan aktif peserta melalui aktivitas eksplorasi yang dilakukan secara langsung di lokasi. Namun, penelitian Fauzan berfokus pada penerapan model *experiential learning* dalam konteks pariwisata berkelanjutan secara umum, sedangkan karya yang dirancang penulis berfokus pada pemanfaatan peta sebagai media komunikasi yang diintegrasikan ke dalam program “Susur Jejak Papringan” untuk mendukung eksplorasi ruang dan pengalaman kuliner pengunjung di Pasar Papringan.

Penelitian keenam yang bertajuk “Pengalaman Berwisata Berkonsep *Treasure Hunt* guna Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Lokal terhadap Potensi Wisata di Desa Suter, Kabupaten Bangli, Bali” (Minata dkk., 2025). Penelitian ini membahas mengenai perancangan aktivitas eksploratif dalam pengalaman berwisata dengan konsep *treasure hunt* untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap potensi wisata di Desa Suter, Bali. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman wisata yang lebih interaktif, di mana pengunjung tidak hanya datang dan melihat, tetapi juga ikut terlibat dalam kegiatan eksplorasi. Metode yang digunakan berfokus pada perancangan aktivitas, di mana pengunjung diminta mengikuti petunjuk dan menemukan beberapa titik lokasi tertentu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep *treasure hunt* mampu membuat pengunjung lebih terlibat sekaligus membantu mereka memahami potensi lokal yang ada di daerah tersebut. Penelitian ini relevan dengan karya yang dirancang karena sama-sama menggunakan pendekatan pengalaman yang

melibatkan pengunjung secara langsung. Namun, perbedaannya terletak pada bentuk implementasinya. Jika penelitian ini berfokus pada eksplorasi wisata berbasis permainan secara umum, karya yang dirancang mengadaptasi konsep tersebut ke dalam bentuk eksplorasi kuliner berbasis peta di Pasar Papringan. Dalam kegiatan ini, pengunjung akan mencari lima titik lokasi lapak makanan secara berurutan dengan bantuan peta, hingga mencapai titik akhir di dekat Pojok Spedagi untuk mendapatkan hasil dari eksplorasi yang telah dilakukan. Dengan cara ini, peta tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk arah, tetapi juga menjadi bagian dari pengalaman menjelajahi pasar secara lebih menarik.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, dapat dipahami bahwa media komunikasi visual seperti peta dan *sign system* memang memiliki peran yang cukup penting dalam membantu pengunjung memahami suatu ruang dan menentukan arah dengan lebih mudah. Selain itu, pendekatan berbasis pengalaman seperti konsep *treasure hunt* juga terbukti dapat membuat pengunjung menjadi lebih terlibat dalam kegiatan eksplorasi. Namun, jika dilihat lebih jauh, sebagian besar penelitian tersebut masih cenderung berdiri sendiri, antara media informasi dan aktivitas eksplorasi belum benar-benar digabungkan menjadi satu kesatuan yang utuh.

Melalui observasi yang penulis lakukan secara langsung di Pasar Papringan, ditemukan bahwa masih terdapat kendala dalam hal penyampaian informasi ruang, terutama karena tidak adanya media visual yang jelas serta perubahan posisi lapak yang cukup sering terjadi. Hal ini membuat pengunjung kerap merasa kebingungan dan harus bertanya secara langsung untuk menemukan lokasi yang dituju. Berdasarkan kondisi tersebut, karya ini dirancang dengan menggabungkan peta sebagai media komunikasi visual dengan aktivitas eksplorasi melalui program “Susur Jejak Papringan”. Dengan cara ini, peta tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk arah saja, tetapi juga menjadi bagian dari pengalaman pengunjung dalam menjelajahi pasar secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Tabel 2.1 Referensi Karya - Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel (Karya)	Perancangan <i>Map Direction dan Signage</i> di Pulau Untung Jawa guna Memfasilitasi Wisatawan (https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-8797-11_030116_GAM.pdf)	Perancangan Media Komunikasi Visual <i>Sign System</i> pada Kawasan dan Gedung <i>Creative Center</i> Kota Bekasi (https://prosiding.pnj.ac.id/index.php/tetamekraf/article/view/571)	Perancangan Identitas Visual dan <i>Sign System</i> Objek Wisata Situ Cileunca untuk Usia 26–45 Tahun di Kota Bandung (https://doi.org/10.37278/artcom.v8i1.1246)	<i>Design of a Wayfinding Sign System and Creative Map for Jati Agro Tourism in South Lampung</i> (https://doi.org/10.51353/8g25gk85)	<i>Experiential Learning</i> dalam Konteks Pariwisata Berkelanjutan di Caldera Adventure dan CR One Group (https://binapatria.id/index.php/MBI/article/view/1443)	Pengalaman Berwisata Berkonsep <i>Treasure Hunt</i> guna Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Lokal terhadap Potensi Wisata di Desa Suter, Kabupaten Bangli, Bali (https://doi.org/10.24843/IPTA.2025.v13.i01.p16)

2	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Geggy Gamal Surya – 2016, Jurnal Abdimas Universitas Esa Unggul	Melin Ambarwati, Dwi Agnes Natalia Bangun, dan Muchliyanto – 2022, Prosiding Seminar Nasional Tetamekraf	Luthfi Fakhrian Riswaya, Sophia Purbasari, dan Meti Agni Rizkiani – 2025, ArtComm: Jurnal Komunikasi dan Desain	Axcal Fathi Primananda dan Muhammad Redintan Justin – 2025, IMAGINARY: Jurnal Seni, Desain dan Multimedia	Muhammad Fauzan, Myrza Rahmanita, Arief Faizal Rachman, dan Nurbaeti – 2025, Media Bina Ilmiah	Celine Minata, Made Sukana, dan Ida Ayu Suryasih – 2025, Jurnal IPTA
3.	Tujuan Karya	Merancang media komunikasi visual berupa peta dan <i>signage</i> untuk membantu navigasi wisatawan di Pulau Untung	Merancang <i>sign system</i> untuk membantu orientasi dan penyampaian informasi pada kawasan <i>Creative Center</i> Kota Bekasi.	Merancang identitas visual dan <i>sign system</i> untuk meningkatkan pengalaman pengunjung di kawasan wisata Situ Cileunca.	Merancang sistem <i>wayfinding</i> dan <i>creative map</i> untuk membantu pengunjung memahami kawasan wisata agro.	Menganalisis penerapan <i>experiential learning</i> dalam menciptakan pengalaman wisata yang bermakna dan berkelanjutan.	Mengembangkan aktivitas wisata berbasis <i>treasure hunt</i> untuk meningkatkan kesadaran terhadap potensi wisata lokal.

		Jawa.					
4.	Konsep	<i>Wayfinding</i> , peta, <i>signage</i> , komunikasi visual.	<i>Sign system</i> , komunikasi visual ruang, <i>wayfinding</i> .	Identitas visual, <i>sign system</i> , <i>wayfinding</i> .	<i>Wayfinding</i> , <i>creative map</i> , komunikasi visual ruang.	<i>Experiential learning</i> , pengalaman wisata, keterlibatan pengunjung.	<i>Treasure hunt</i> , wisata berbasis pengalaman, eksplorasi destinasi.
5.	Metode Perancangan Karya	Metode yang digunakan berupa observasi lapangan dan studi literatur untuk mengidentifikasi kebutuhan informasi wisatawan di	Metode perancangan dilakukan melalui observasi lapangan, studi literatur, serta analisis kebutuhan pengguna	Metode perancangan dilakukan melalui tahapan observasi, wawancara, studi literatur, serta analisis karakteristik target pengguna.	Metode perancangan menggunakan pendekatan <i>design thinking</i> yang terdiri atas tahapan <i>empathize</i> , <i>define</i> , <i>ideate</i> , <i>prototype</i> , dan	Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara	Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap pelaksanaan

		Pulau Untung Jawa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis sebagai dasar perancangan media komunikasi visual berupa <i>map direction</i> dan <i>signage</i> yang disesuaikan dengan karakteristik kawasan wisata.	terhadap informasi ruang pada kawasan dan gedung Creative Center Kota Bekasi. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam merancang <i>sign system</i> yang mampu membantu orientasi dan navigasi pengunjung	Hasil pengumpulan data digunakan untuk merancang identitas visual dan <i>sign system</i> yang mampu memperkuat citra destinasi sekaligus mendukung kebutuhan informasi pengunjung.	test. Pendekatan ini digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna serta menghasilkan rancangan <i>creative map</i> dan <i>wayfinding sign system</i> yang sesuai dengan kondisi kawasan wisata.	mendalam, dan dokumentasi untuk memahami penerapan <i>experiential learning</i> dalam menciptakan pengalaman wisata yang berkelanjutan bagi peserta kegiatan.	aktivitas <i>treasure hunt</i> serta pengalaman peserta. Analisis dilakukan untuk melihat bagaimana konsep eksplorasi wisata mampu meningkatkan keterlibatan dan kesadaran terhadap potensi wisata lokal.
--	--	--	---	---	---	--	--

			secara lebih efektif.				
6.	Persamaan	Sama-sama merancang media komunikasi visual untuk membantu pengunjung menemukan lokasi tujuan.	Sama-sama menggunakan media komunikasi visual untuk membantu orientasi pengunjung dalam suatu ruang.	Sama-sama mengembangkan media visual untuk membantu orientasi dan meningkatkan pengalaman pengunjung.	Sama-sama menggunakan peta sebagai media komunikasi untuk mendukung navigasi pengunjung.	Sama-sama menempatkan pengalaman langsung sebagai bagian penting dalam proses penyampaian informasi kepada pengunjung.	Sama-sama mengajak peserta melakukan eksplorasi lokasi melalui aktivitas yang terstruktur dan interaktif.
7.	Perbedaan	Berfokus pada peta dan <i>signage</i> statis di kawasan wisata, sedangkan karya	Berfokus pada kawasan gedung dan fasilitas publik, sedangkan karya	Menitikberatkan pada identitas visual dan <i>sign system</i> , sedangkan karya	Peta yang dirancang bersifat informatif untuk kawasan wisata	Berfokus pada <i>experiential learning</i> dalam program wisata berkelanjutan,	Menggunakan konsep <i>treasure hunt</i> untuk meningkatkan kesadaran wisata,

		penulis menggunakan peta adaptif yang diaktivasi melalui program Susur Jejak Papringan.	penulis berfokus pada kawasan pasar berbasis komunitas dengan media peta adaptif.	penulis berfokus pada peta adaptif dan aktivitas eksplorasi berbasis pengalaman.	agro, sedangkan karya penulis mengembangkan peta adaptif yang diintegrasikan dengan aktivitas eksplorasi kuliner.	sedangkan karya penulis menggunakan media peta sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman eksplorasi ruang dan kuliner.	sedangkan karya penulis menggunakan <i>mission map</i> dan eksplorasi kuliner untuk mendukung pengalaman ruang di Pasar Papringan.
8.	Hasil Karya	Menghasilkan rancangan <i>map direction</i> dan <i>signage</i> yang membantu wisatawan memahami tata letak kawasan	Menghasilkan rancangan <i>sign system</i> yang mempermudah pengunjung memperoleh informasi dan memahami	Menghasilkan identitas visual dan <i>sign system</i> yang memperkuat citra destinasi sekaligus memudahkan	Menghasilkan <i>creative map</i> dan <i>wayfinding, sign system</i> yang meningkatkan kemudahan orientasi dan	Menunjukkan bahwa pengalaman langsung mampu meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan pengalaman	Menunjukkan bahwa aktivitas eksploratif mampu meningkatkan keterlibatan peserta serta pemahaman

		dan meningkatkan kemudahan navigasi.	lingkungan kawasan.	navigasi pengunjung.	pengalaman pengunjung.	wisata yang lebih bermakna.	terhadap potensi destinasi wisata.
--	--	--------------------------------------	---------------------	----------------------	------------------------	-----------------------------	------------------------------------



2.2 Landasan Teori/Konsep

2.2.1 Media Komunikasi

Media komunikasi merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat dipahami oleh penerima pesan. Dalam proses komunikasi, media berfungsi sebagai perantara yang membantu penyebaran informasi agar dapat diterima secara efektif oleh khalayak.

Menurut Wilbur Schramm (1954), komunikasi merupakan proses berbagi informasi, gagasan, atau pengalaman untuk mencapai kesamaan makna (*commonness*) antara pengirim dan penerima pesan. Dalam model komunikasinya, Schramm menjelaskan bahwa pesan disampaikan melalui suatu saluran (*channel*) yang memungkinkan proses komunikasi berlangsung. Agar komunikasi berjalan efektif, pesan yang dikirim harus melalui proses *encoding*, yaitu pengubahan gagasan ke dalam bentuk simbol atau tanda yang dapat dipahami penerima. Selanjutnya, penerima melakukan *decoding*, yaitu menafsirkan simbol-simbol tersebut berdasarkan pengalaman dan pengetahuannya. Schramm juga memperkenalkan konsep *field of experience* atau bidang pengalaman, yaitu kumpulan pengalaman, pengetahuan, dan latar belakang yang dimiliki oleh individu. Komunikasi akan berlangsung lebih efektif apabila terdapat kesamaan bidang pengalaman antara komunikator dan komunikan. Semakin besar kesamaan pengalaman yang dimiliki, semakin besar pula kemungkinan pesan dapat dipahami sesuai dengan maksud pengirim.

Dalam konteks karya ini, peta Pasar Papringan berfungsi sebagai media komunikasi yang menjembatani penyampaian informasi antara pengelola pasar dan pengunjung. Informasi mengenai lokasi lapak, zonasi

pasar, fasilitas umum, serta titik-titik penting dalam kawasan pasar diterjemahkan ke dalam bentuk simbol, ikon, warna, dan penanda visual lainnya. Simbol-simbol tersebut merupakan hasil proses *encoding* yang dilakukan oleh perancang peta, sedangkan pengunjung melakukan proses *decoding* ketika membaca dan menafsirkan informasi yang terdapat pada peta. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, elemen visual yang digunakan perlu disesuaikan dengan pemahaman umum pengunjung agar informasi dapat diterima secara jelas dan tidak menimbulkan kesalahpahaman.

Oleh karena itu, peta Pasar Papringan tidak hanya berperan sebagai media yang memberikan informasi mengenai lokasi lapak dan fasilitas pasar, tetapi juga membantu pengunjung memahami struktur ruang, hubungan antar area, serta pola pergerakan di dalam kawasan pasar. Dengan demikian, peta tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai media komunikasi yang membantu pengunjung melakukan orientasi dan navigasi secara lebih mandiri selama berada di Pasar Papringan.

2.2.2 Wayfinding System

Wayfinding merupakan proses seseorang dalam memahami lingkungan, menentukan orientasi, memilih rute, dan mencapai tujuan yang diinginkan. Konsep ini berkaitan dengan kemampuan individu untuk memperoleh informasi mengenai lingkungan sekitarnya, membuat keputusan arah, serta melakukan navigasi berdasarkan petunjuk yang tersedia. Dalam penerapannya, *wayfinding* didukung oleh berbagai elemen seperti peta, penanda visual, *landmark*, dan sistem informasi ruang yang membantu pengguna memahami lokasi dan arah pergerakan.

Menurut Arthur dan Passini (1992), dalam bukunya *Wayfinding: People, Signs, and Architecture*, *wayfinding* merupakan proses yang terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu orientasi, pengambilan keputusan rute

(*decision making*), dan navigasi. Orientasi merupakan proses memahami posisi diri terhadap lingkungan sekitar dan mengenali tujuan yang ingin dicapai. Setelah itu, pengguna melakukan pengambilan keputusan rute berdasarkan informasi yang tersedia untuk menentukan jalur yang akan ditempuh. Tahap terakhir adalah navigasi, yaitu proses mengikuti rute yang telah dipilih hingga mencapai tujuan.

Selain itu, Kevin Lynch (1964) melalui bukunya *The Image of the City* menjelaskan bahwa kemampuan seseorang dalam memahami ruang dipengaruhi oleh elemen-elemen yang membentuk citra suatu lingkungan. Lynch mengidentifikasi lima elemen pembentuk citra ruang, yaitu *path*, *edge*, *district*, *node*, dan *landmark*. Dalam konteks *wayfinding*, elemen yang paling relevan adalah *path*, *node*, dan *landmark*. *Path* merupakan jalur yang digunakan untuk berpindah dari satu lokasi ke lokasi lainnya, *node* merupakan titik penting yang menjadi pusat aktivitas atau pertemuan jalur, sedangkan *landmark* merupakan objek yang mudah dikenali dan digunakan sebagai acuan orientasi.

Pada ruang publik dengan tingkat aktivitas yang tinggi, sistem *wayfinding* yang baik berperan penting dalam membantu pengguna menemukan lokasi secara efisien dan mandiri. Keberadaan sistem informasi yang jelas dapat mengurangi kebingungan pengguna serta meningkatkan kenyamanan dalam berinteraksi dengan suatu ruang. Sebaliknya, minimnya informasi orientasi dapat menyebabkan pengguna kesulitan memahami tata ruang dan harus bergantung pada bantuan orang lain untuk memperoleh informasi lokasi.

Permasalahan tersebut juga ditemukan di Pasar Papringan, dimana tata letak lapak yang bersifat dinamis serta keterbatasan media informasi visual menyebabkan pengunjung sering mengalami kesulitan dalam menemukan lokasi lapak tertentu. Oleh karena itu, perancangan peta fisik sebagai bagian dari sistem *wayfinding* menjadi solusi yang relevan untuk

membantu pengunjung memahami struktur ruang, mengenali jalur pergerakan, serta menemukan lokasi tujuan secara lebih mudah. Melalui penyajian informasi mengenai jalur (*path*), titik penting (*node*), *landmark*, dan zonasi pasar, peta diharapkan dapat mendukung proses orientasi, pengambilan keputusan rute, dan navigasi pengunjung selama berada di Pasar Papringan.

2.2.3 Komunikasi Visual dalam Ruang (*Information Design*)

Komunikasi visual dalam ruang merupakan proses penyampaian informasi melalui elemen-elemen visual yang disusun dalam suatu media atau lingkungan fisik agar dapat dipahami oleh pengguna secara efektif. Elemen tersebut dapat berupa teks, simbol, ikon, warna, serta tata letak yang dirancang secara terstruktur untuk membantu penyampaian informasi secara cepat, jelas, dan mudah dipahami. Dalam konteks ruang publik, komunikasi visual berperan sebagai sistem penyampaian informasi yang memungkinkan pengguna memahami pesan tanpa bergantung pada penjelasan verbal.

Dalam perspektif desain komunikasi, Frascara (2004) dalam bukunya yang berjudul *Communication Design: Principles, Methods, and Practice*, menjelaskan bahwa desain tidak hanya berfokus pada aspek estetika, tetapi terutama pada bagaimana pesan dapat dikomunikasikan secara efektif kepada pengguna. Desain dipahami sebagai proses komunikasi yang bertujuan untuk mempengaruhi pemahaman dan tindakan audiens melalui penyajian informasi yang jelas, terarah, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, keberhasilan sebuah media visual ditentukan oleh efektivitas penyampaian informasi, bukan sekadar tampilan visualnya.

Selain itu, Horn (1998) melalui konsep *information mapping* menjelaskan bahwa informasi perlu disusun secara sistematis agar mudah dipahami oleh pengguna. Hal ini dilakukan melalui pengelompokan

informasi (*chunking*), penggunaan kode visual seperti warna dan simbol (*visual coding*), serta penyusunan struktur informasi yang membantu pengguna membedakan informasi utama dan informasi pendukung. Pendekatan ini bertujuan untuk mengurangi beban kognitif dalam memproses informasi yang diterima.

Berdasarkan kedua pendekatan tersebut, komunikasi visual dalam ruang tidak hanya berkaitan dengan bagaimana informasi ditampilkan, tetapi juga bagaimana informasi diorganisasi agar dapat dipahami dengan cepat dan tepat. Elemen visual seperti warna dan simbol berfungsi sebagai sistem pengkodean informasi yang membantu pengguna membedakan kategori informasi secara lebih mudah, sedangkan struktur penyajian informasi membantu menciptakan alur pemahaman yang lebih jelas.

Dalam konteks karya ini, prinsip komunikasi visual diterapkan pada perancangan peta Pasar Papringan sebagai media komunikasi informasi bagi pengunjung. Informasi mengenai lokasi lapak dan zonasi pasar disajikan dalam bentuk peta yang disederhanakan berdasarkan area tertentu, serta diperkuat dengan sistem pin kayu sebagai penanda lokasi. Setiap kategori lapak dibedakan melalui penggunaan warna sebagai bentuk pengkodean visual sederhana, sehingga pengunjung dapat mengenali jenis informasi dengan lebih cepat. Dengan demikian, peta berfungsi sebagai media komunikasi visual yang menyampaikan informasi secara terstruktur, sederhana, dan mudah dipahami oleh pengunjung.

2.2.4 Experiential Communication

Experiential communication merupakan pendekatan komunikasi yang menekankan pada pengalaman langsung sebagai media utama dalam penyampaian pesan. Dalam pendekatan ini, individu tidak hanya berperan sebagai penerima informasi secara pasif, tetapi juga sebagai partisipan aktif yang terlibat dalam suatu pengalaman yang dirancang, sehingga

pemahaman terhadap pesan terbentuk melalui interaksi langsung dengan lingkungan, aktivitas, maupun media yang digunakan.

Dalam perspektif pengalaman, Schmitt (1999) menjelaskan bahwa pengalaman merupakan elemen penting dalam membentuk persepsi dan pemahaman individu terhadap suatu stimulus, termasuk ruang, produk, maupun aktivitas. Pengalaman yang dirancang secara sadar dapat menciptakan keterlibatan kognitif dan emosional yang lebih kuat dibandingkan komunikasi satu arah, karena individu mengalami langsung proses yang menjadi bagian dari pesan itu sendiri.

Dalam konteks karya ini, *experiential communication* diterapkan melalui aktivitas “Susur Jejak Papringan”, di mana pengunjung diajak untuk melakukan eksplorasi Pasar Papringan secara langsung menggunakan peta sebagai panduan navigasi. Proses ini tidak hanya mencakup pencarian lokasi lapak, tetapi juga melibatkan interaksi langsung dengan produk yang tersedia di setiap titik kunjungan, sehingga pengunjung memperoleh pengalaman inderawi secara langsung terhadap sajian kuliner yang ditentukan. Melalui aktivitas tersebut, pengunjung tidak hanya menerima informasi mengenai lokasi lapak, tetapi juga terlibat dalam proses eksplorasi ruang sekaligus pengalaman konsumsi yang membentuk pemahaman yang lebih menyeluruh terhadap Pasar Papringan.

2.2.5 Kerangka Konseptual Perancangan

Perancangan Susur Jejak Papringan berangkat dari permasalahan pengunjung yang mengalami kesulitan dalam mengenali tata ruang serta menemukan lokasi lapak di Pasar Papringan akibat minimnya media informasi dan perubahan posisi lapak pada setiap gelaran. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penulis merancang peta fisik sebagai media komunikasi yang menyajikan informasi mengenai zonasi, lokasi lapak, fasilitas, dan elemen penting lainnya di kawasan Pasar Papringan. Agar informasi dapat dipahami secara efektif, perancangan peta

didasarkan pada teori media komunikasi sebagai landasan penyampaian informasi, teori *wayfinding* sebagai dasar penyusunan orientasi, jalur, dan navigasi, serta teori komunikasi visual dalam ruang sebagai acuan dalam penggunaan simbol, warna, ikon, tata letak, dan sistem pin penanda sehingga informasi dapat dipahami dengan mudah oleh pengunjung.

Sebagai bentuk implementasi karya, peta kemudian digunakan dalam kegiatan eksplorasi Susur Jejak Papringan. Pada kegiatan ini, peserta terlebih dahulu diarahkan untuk menemukan lokasi peta sebagai orientasi awal sebelum melanjutkan aktivitas eksplorasi kuliner berdasarkan misi yang telah disusun. Tahap implementasi tersebut didukung oleh konsep *experiential communication*, di mana pengunjung memperoleh pengalaman secara langsung melalui keterlibatan dalam aktivitas eksplorasi di Pasar Papringan. Dengan demikian, teori media komunikasi, *wayfinding*, dan komunikasi visual menjadi landasan dalam proses perancangan peta, sedangkan *experiential communication* menjadi landasan dalam implementasi karya melalui aktivitas eksplorasi.

Berdasarkan integrasi teori yang telah dipaparkan, kebaruan (*novelty*) dalam perancangan ini tidak hanya terletak pada pembuatan peta fisik Pasar Papringan, tetapi pada penggabungan fungsi *wayfinding*, sistem pin penanda adaptif, serta implementasinya melalui aktivitas eksplorasi berbasis *mission map* yang menerapkan pendekatan *experiential communication*.

Pada aspek media, peta dirancang sebagai bagian dari sistem *wayfinding* yang membantu pengunjung melalui tahapan orientasi, pengambilan keputusan rute (*decision making*), dan navigasi sebagaimana dikemukakan oleh Arthur dan Passini (1992). Informasi mengenai jalur (*path*), titik penting (*node*), *landmark*, zonasi kuliner, serta fasilitas umum disusun untuk memudahkan pengunjung memahami struktur ruang Pasar Papringan. Berbeda dengan peta konvensional yang bersifat statis, peta ini

dilengkapi dengan sistem pin penanda adaptif yang dapat dipasang, dilepas, dan dipindahkan mengikuti perubahan posisi lapak pada setiap gelaran pasar. Sistem tersebut memungkinkan informasi lokasi selalu diperbarui tanpa harus mencetak ulang atau membuat peta baru, sehingga media tetap relevan terhadap kondisi ruang yang dinamis.

Pada aspek implementasi, peta tidak hanya berfungsi sebagai media informasi visual, tetapi juga dimanfaatkan sebagai media komunikasi dalam aktivitas Susur Jejak Papringan. Aktivitas ini menggunakan *mission map* sebagai panduan eksplorasi yang mengarahkan peserta untuk menelusuri lokasi non-kuliner dan kuliner melalui serangkaian misi. Dengan demikian, *mission map* tidak menggantikan fungsi peta, melainkan mengarahkan peserta untuk memanfaatkan peta dalam menemukan lokasi tujuan selama proses eksplorasi.

Melalui aktivitas tersebut, pendekatan *experiential communication* diterapkan karena peserta tidak hanya menerima informasi mengenai tata letak Pasar Papringan secara pasif, tetapi memperoleh pemahaman melalui pengalaman langsung ketika menggunakan peta untuk bernavigasi, menyelesaikan misi, berinteraksi dengan pelapak, serta mengunjungi berbagai titik di kawasan pasar. Integrasi antara sistem *wayfinding* pada peta, pin penanda adaptif sebagai solusi terhadap tata letak lapak yang dinamis, serta aktivitas eksplorasi berbasis *mission map* menghasilkan pengalaman komunikasi yang lebih partisipatif dibandingkan penggunaan peta konvensional yang umumnya hanya berfungsi sebagai media penunjuk lokasi.

Kebaruan karya ini terletak pada integrasi empat komponen, yaitu:

1. Peta fisik sebagai media *wayfinding*
2. Sistem pin penanda adaptif yang memungkinkan pembaruan informasi lokasi secara fleksibel

3. *Mission map* sebagai media pendukung yang mengarahkan aktivitas eksplorasi menggunakan peta
4. Penerapan *experiential communication* pada aktivitas eksplorasi Susur Jejak Papringan yang memberikan pengalaman eksplorasi ruang secara langsung.

Dengan demikian, kebaruan perancangan ini tidak hanya terletak pada pengembangan media peta yang adaptif terhadap perubahan tata letak Pasar Papringan, tetapi juga pada implementasinya dalam aktivitas Susur Jejak Papringan sebagai media pendukung orientasi dan eksplorasi pengunjung. Melalui integrasi tersebut, peta tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi spasial, tetapi juga mendukung proses pengunjung dalam memahami lingkungan Pasar Papringan melalui pengalaman eksplorasi yang dirancang.

