

OPTIMALISASI SIGN SYSTEM SEBAGAI SARANA INFORMASI WISATA DESA WISATA SUNGAI PISANG

M. Sayuti¹, Melisa Suardi², Apriliana³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Univeristas Putra Indonesia YPTK Padang, Jl. Raya Lubuk Begalung, Lubuk Begalung Nan XX, Kec. Lubuk Begalung, Kota Padang, Sumatera Barat.
¹e-mail msayuti@upiyptk.ac.id

Submitted 19-11-2025

Accepted 19-04-2026

Published 27-04-2026

Abstrak

Desa Wisata Sungai Pisang, yang terletak di Kota Padang, merupakan destinasi wisata alam dengan potensi besar namun belum didukung oleh sistem informasi yang memadai. Salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah kurangnya petunjuk arah yang jelas dan efektif bagi pengunjung. Pengabdian ini bertujuan mengembangkan dan mengoptimalkan *sign system* berbasis pendekatan *Participatory Rural Appraisal* (PRA) dengan melibatkan masyarakat secara aktif. Metode *design thinking* digunakan dalam proses perancangan melalui lima tahap: *empati*, *definisi masalah*, *ideasi*, *prototyping*, dan pengujian. Hasil menunjukkan bahwa *sign system* yang dirancang mampu meningkatkan kemudahan navigasi, kejelasan informasi, dan keterbacaan visual. Evaluasi melalui observasi dan respon pengguna menunjukkan peningkatan persepsi positif terhadap kenyamanan dan kemudahan menjelajahi kawasan wisata. Integrasi unsur budaya lokal dalam desain juga memperkuat identitas visual destinasi. Dengan demikian, penerapan *sign system* berbasis *design thinking* tidak hanya meningkatkan efektivitas komunikasi visual, tetapi juga mendukung kualitas pengalaman wisatawan serta keberlanjutan pengelolaan informasi di Desa Wisata Sungai Pisang.

Kata Kunci: desa wisata sungai pisang, *sign system*, sistem informasi wisata

Abstract

Desa Wisata Sungai Pisang, located in Padang City, is a nature-based tourism destination with significant potential; however, it is not yet supported by an adequate information system. One of the main challenges is the lack of clear and effective directional signage for visitors. This community service project aims to develop and optimize a sign system using a Participatory Rural Appraisal (PRA) approach by actively involving the local community. The design thinking method was applied in the design process through five stages: empathy, problem definition, ideation, prototyping, and testing. The results indicate that the implemented sign system improves navigation, clarity of information, and visual readability. Evaluation based on observations and user responses shows a more positive perception of comfort and ease in exploring the tourism area. Furthermore, the integration of local cultural elements strengthens the destination's visual identity. Thus, the application of a design thinking-based sign system enhances visual communication effectiveness while supporting the quality of visitor experience and the sustainability of information management in Desa Wisata Sungai Pisang.

Keywords: *tourism village, sign system, tourism information system*

PENDAHULUAN

Pariwisata telah diakui secara global sebagai penggerak utama pembangunan ekonomi dan sosial (Wibowo dkk., 2017). Sektor ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan Pendapatan Asli Daerah (PAD), tetapi juga berperan signifikan dalam mendorong pertumbuhan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), membuka lapangan kerja baru, serta menjadi wahana pelestarian kearifan lokal (Mutiarra & Safitri, 2025). Potensi ini sangat relevan dengan kondisi geografis Indonesia, sebuah negara kepulauan dengan keanekaragaman alam dan budaya yang luar biasa, yang menjadi fondasi ideal bagi pengembangan destinasi wisata berbasis alam dan budaya (Nandi, 2016).

Sebagai implementasinya, konsep desa wisata *emerged* sebagai pendekatan strategis yang mengedepankan pengelolaan potensi desa secara terpadu, menyinergikan daya tarik alam, budaya, dan kehidupan sosial masyarakat untuk menciptakan pengalaman wisata yang autentik dan berkesan (Pebriani dkk., 2023). Desa Wisata Sungai Pisang merupakan salah satu desa yang berpotensi untuk dikembangkan dengan pendekatan ini adalah Desa Wisata Sungai Pisang di Kota Padang, Sumatera Barat (S. Ramadhan & Frinaldi, 2024). Keunikan masyarakat lokal dengan tradisi dan budaya Minangkabanya menjadi nilai jual yang membedakan dan memperkaya daya tarik kawasan ini, menjadikannya destinasi yang potensial bagi wisatawan domestik maupun mancanegara. Sayangnya, berbagai potensi unggulan tersebut belum dapat dikelola secara optimal (Agustin & Nikmah, 2025).

Permasalahan mendasar yang dihadapi mitra adalah belum adanya sistem informasi pariwisata yang terintegrasi, khususnya dalam aspek *sign system* atau sistem penanda. Bagi wisatawan, keberadaan penanda arah dan informasi memegang peran krusial dalam memandu perjalanan, menjamin kenyamanan, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas pengalaman berwisata secara keseluruhan (Rahajeng & Suprpto, 2018). Tanpa sistem ini, wisatawan rentan mengalami disorientasi, tersesat, atau bahkan melewatkan titik-titik wisata penting, yang pada gilirannya berimbas pada menurunnya daya tarik destinasi dan kepuasan pengunjung (Sayuti & Tito, 2023).

Secara konseptual, *sign system* tidak dapat direduksi sekadar menjadi elemen visual seperti papan petunjuk. Lebih dari itu, ia merupakan komponen integral dari sistem komunikasi visual dalam ruang public (M Sayuti & Munisa, 2023). Mendefinisikan *sign system* sebagai perangkat komunikasi yang berfungsi untuk mengarahkan, menginformasikan, dan mengidentifikasi suatu tempat, sehingga memungkinkan pengguna berinteraksi dengan lingkungan secara lebih efektif. Dengan kata lain, *sign system* beroperasi sebagai media komunikasi timbal balik antara pengelola destinasi dan wisatawan (*Sign-System Theory (CT)*, t.t.). Di satu sisi, pariwisata dapat menjadi representasi identitas visual suatu destinasi, sementara di sisi lain, ia berfungsi memberikan rasa aman, nyaman, dan kemudahan bagi pengunjung (Suwardana & Putra, 2024).

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa Desa Wisata Sungai Pisang mengalami keterbatasan yang signifikan dalam hal *sign system*. Minimnya papan penunjuk arah menuju lokasi wisata, ketidak konsistenan simbol atau ikon yang digunakan, serta tidak adanya standar visual yang seragam menjadi beberapa masalah utama. Sebagian besar tanda yang ada dibuat secara swadaya tanpa mempertimbangkan prinsip-prinsip desain komunikasi visual, sehingga pesan yang disampaikan menjadi kurang efektif. Hal ini berpotensi menimbulkan kebingungan, khususnya bagi wisatawan *first-time visitor*. Lebih jauh, ketiadaan sistem informasi yang representatif ini dapat mengikis citra profesionalisme pengelolaan desa wisata.

Urgensi perbaikan *sign system* di Desa Wisata Sungai Pisang semakin krusial seiring dengan tren pariwisata kontemporer, di mana wisatawan modern cenderung menjadi *independent traveler* yang mengandalkan teknologi digital dan eksplorasi mandiri (Makawi & Djirong, 2025). Dalam konteks ini, keberadaan *sign system* yang jelas, konsisten, dan informatif menjadi sangat vital sebagai penuntun navigasi di lapangan. Sistem informasi yang baik dapat meminimalkan ketergantungan pada pemandu wisata sekaligus memberdayakan wisatawan untuk mengeksplorasi destinasi sesuai dengan minat dan keinginannya (R. Bhima Danniswara dkk., 2026).

Melampaui aspek fungsional semata, *sign system* juga memikul peran strategis dalam membangun dan memperkuat identitas visual sebuah destinasi. Berlandaskan pada teori desain komunikasi visual, setiap elemen tanda dapat dirajut menjadi representasi simbolis yang mengusung nilai-nilai budaya dan kearifan lokal. Oleh karena itu, pengembangan *sign system* di Desa Wisata Sungai Pisang tidak hanya berorientasi pada penyelesaian masalah navigasi, tetapi juga harus dimaknai sebagai medium untuk memperkenalkan dan mengukuhkan identitas budaya Minangkabau. Integrasi unsur-unsur budaya lokal seperti melalui pemilihan warna, tipografi, dan ikonografi yang khas akan memberikan *value-added*, di mana wisatawan tidak sekadar menerima informasi, melainkan juga mendapatkan pengalaman visual yang otentik dan mendalam.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan *sign system* yang komprehensif di Desa Wisata Sungai Pisang merupakan sebuah keniscayaan untuk meningkatkan kualitas layanan wisata sekaligus mematrikan citra destinasi yang unggul dan berkarakter. Melalui pendekatan *design thinking*, yang menempatkan kebutuhan pengguna (*user-centered*) sebagai fokus utama, proses perancangan diharapkan dapat menghasilkan solusi yang tidak hanya kontekstual dan fungsional, tetapi juga berkelanjutan. Dengan demikian, tujuan utama dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah merancang dan mengimplementasikan sistem tanda (*sign system*) di Desa Wisata Sungai Pisang dengan pendekatan desain komunikasi visual yang berbasis pada metodologi *design thinking*. Adapun manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya kemudahan akses informasi bagi wisatawan, terciptanya pengalaman wisata yang lebih terarah dan nyaman, serta terbentuknya identitas visual kawasan yang konsisten dan kuat. Selain itu, program ini juga menargetkan peningkatan daya tarik dan daya saing Desa Wisata Sungai Pisang sebagai destinasi wisata berbasis masyarakat yang informatif, ramah pengunjung, dan berkelanjutan. Kegiatan ini diharapkan bisa meningkatnya kemudahan akses informasi bagi wisatawan, terciptanya pengalaman wisata yang lebih terarah dan nyaman, serta terbentuknya identitas visual kawasan untuk Desa Wisata Sungai Pisang yang konsisten dan kuat.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sekaligus disosialisasikan pada Sabtu, 13 September 2025, di Desa Wisata Sungai Pisang, Kecamatan Bungus Teluk Kabung, Kota Padang, Sumatera Barat. Kegiatan ini diselenggarakan oleh tim dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Putra Indonesia YPTK Padang dengan melibatkan mahasiswa DKV. Peserta yang hadir meliputi pemerintah desa, pemuda, penggiat pariwisata, tokoh masyarakat, ketua Pokdarwis, ketua pemuda, mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, serta tim dosen.

Pendekatan yang digunakan memadukan dua metode utama yang saling melengkapi, yaitu *Participatory Rural Appraisal* (PRA) dan pendekatan perancangan berbasis *design thinking*. Metode PRA diterapkan sebagai landasan dalam membangun kemitraan dan pemberdayaan masyarakat (Subhan dkk., 2025). Menegaskan bahwa PRA merupakan serangkaian sikap dan metode yang memfasilitasi masyarakat dalam menganalisis, berbagi, serta meningkatkan pengetahuan mengenai kondisi dan kehidupan mereka, sehingga perencanaan dan tindakan menjadi lebih tepat sasaran. Dalam pelaksanaannya, teknik PRA seperti observasi langsung, wawancara mendalam, dan diskusi kelompok terfokus *Focus Group Discussion* (FGD) digunakan untuk mengidentifikasi secara partisipatif permasalahan, potensi, dan kebutuhan riil terkait sistem informasi dan sign system di desa tersebut (Rahmawati dkk., 2023).

Selanjutnya, metode *design thinking* digunakan sebagai kerangka kerja dalam merancang solusi. Pendekatan ini bersifat *human-centered* dan iteratif, dengan tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test* (Borynskyi, 2025). Sinergi antara PRA dan *design thinking* memungkinkan terciptanya solusi yang kontekstual, inovatif, serta memiliki tingkat keberterimaan yang tinggi dari masyarakat.

Tahapan *empathize* dilakukan dengan mengamati langsung kondisi lingkungan, perilaku wisatawan, serta kebutuhan informasi di lapangan. Tahap *define* difokuskan pada perumusan masalah utama terkait kurangnya sistem penunjuk arah dan informasi yang efektif. Tahap *idea* menghasilkan beberapa

alternatif desain yang mempertimbangkan aspek visual, keterbacaan, dan kearifan lokal. Tahap *prototype* dilakukan dengan membuat desain awal *sign system*, yang kemudian diuji pada tahap test untuk memperoleh umpan balik dari pengguna.

Tahap evaluasi program dilakukan untuk mengukur ketercapaian tujuan kegiatan. Evaluasi dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif melalui observasi, kuesioner, serta wawancara kepada wisatawan dan pengelola. Adapun indikator ketercapaian program meliputi: (1) peningkatan kemudahan navigasi wisatawan dalam menemukan lokasi tujuan, (2) peningkatan pemahaman informasi kawasan wisata, (3) tingkat keterbacaan dan kejelasan *sign system*, serta (4) tingkat kepuasan pengunjung terhadap sistem informasi yang tersedia. Keberhasilan program ditandai dengan adanya peningkatan persepsi positif pengunjung terhadap pengalaman wisata serta penerimaan masyarakat terhadap implementasi *sign system* yang dirancang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan melalui skema kolaboratif yang melibatkan secara aktif Tim Dosen dan Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Putra Indonesia YPTK Padang, serta Pihak Pengelola dan Masyarakat Desa Wisata Sungai Pisang sebagai mitra dan penerima manfaat utama. Pelaksanaan kegiatan mengacu pada integrasi metode *Participatory Rural Appraisal* (PRA) dan *Design Thinking*, yang menghasilkan proses perancangan *sign system* secara partisipatif, kontekstual, dan berbasis kebutuhan pengguna. Model kemitraan ini tidak hanya bertujuan mentransfer ilmu dan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan rasa kepemilikan (*sense of ownership*) agar masyarakat mampu mengelola, memelihara, dan mengembangkan *sign system* secara mandiri dan berkelanjutan pasca berakhirnya kegiatan pengabdian.

1. Proses Pelaksanaan Program

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan utama sebagai berikut:

Tabel 1 Proses Pelaksanaan Program

Tahap/Aktivitas	Hasil yang Diperoleh	Pembahasan & Analisis
Identifikasi Masalah (PRA)	Teridentifikasi minimnya <i>sign system</i> yang memadai: kurangnya papan penunjuk arah, ketidakkonsistenan desain, dan tidak adanya peta informasi.	Kondisi ini menyebabkan kebingungan navigasi wisatawan (Sayuti & Tito, 2023). Minimnya sistem informasi mengurangi profesionalisme dan daya tarik destinasi.
FGD & Empati (PRA & Design Thinking)	masyarakat menyadari masalahnya tetapi belum memiliki solusi teknis. Diperoleh data kebutuhan: petunjuk arah dari jalan utama, penanda spot foto, dan informasi fasilitas.	Proses partisipatif membangun rasa kepemilikan (Nadhifatur Rifdah & Kusdiwanggo, 2024). FGD berhasil menggali "suara pengguna" yang menjadi input utama tahap <i>define</i> dan <i>ideate</i> (Priyono dkk., 2020)
3. Perancangan Solusi (<i>Design thinking - Ideate</i>)	Dihasilkan 3 konsep desain <i>sign system</i> yang mengintegrasikan unsur budaya Minangkabau (warna hitam, merah, kuning emas, dan motif ukiran).	Integrasi budaya lokal dalam desain tidak hanya fungsional tetapi juga memperkuat identitas visual dan pengalaman autentik wisatawan (A. Z. Ramadhan dkk., 2025).
4. Pembuatan Prototipe (<i>Design thinking - Prototype</i>)	Dibuat prototipe fisik 2 papan penunjuk arah, 1 peta lokasi, dan 5 penanda spot wisata. Prototipe dipasang di lokasi strategis untuk diuji.	Prototipe memungkinkan tim dan masyarakat untuk melihat dan merasakan solusi secara nyata sebelum produksi massal, mengurangi risiko kesalahan (Waluyo & Astuti, 2025).
5. Uji Coba & Evaluasi (<i>Design thinking</i>)	Wisatawan memberikan umpan balik positif; peta dinilai informatif, namun ukuran font pada beberapa tanda perlu diperbesar. Masyarakat merasa bangga dengan hasilnya.	Umpan balik pengguna adalah inti dari design thinking. Revisi berdasarkan tes ini menjamin keefektifan solusi akhir (Waluyo & Astuti, 2025). Keterlibatan masyarakat menciptakan keberlanjutan (Nadhifatur Rifdah & Giriwati, 2024).
6. Implementasi & Pelatihan	Seluruh <i>sign system</i> telah terpasang. Dilakukan pelatihan singkat kepada pemuda karang taruna untuk perawatan dan pembuatan tanda sederhana di masa depan.	Pelatihan ini merupakan bentuk pemberdayaan untuk memastikan keberlanjutan program setelah tim pengabdian meninggalkan lokasi (Fikri & Wijayanti, 2024).

a. Identifikasi Masalah (PRA – *Empathize*)

Kegiatan awal dilaksanakan pada tanggal 26 Agustus 2025 yang difokuskan pada pengumpulan data dan koordinasi dengan pemangku kepentingan. Tahap ini meliputi observasi lapangan, pemetaan kawasan wisata, serta wawancara dengan

masyarakat dan pengelola desa wisata. Hasil observasi lapangan dan wawancara menunjukkan bahwa Desa Wisata Sungai Pisang mengalami keterbatasan dalam sistem informasi wisata, khususnya *sign system*. Permasalahan utama meliputi: Minimnya papan penunjuk arah, Ketidakkonsistenan desain visual, Tidak tersedianya peta kawasan wisata. Kondisi ini berdampak pada kebingungan wisatawan dalam melakukan navigasi serta menurunkan kualitas pengalaman berkunjung. Berikut ini merupakan tahapan kegiatan berupa observasi dan pemetaan (*mapping*) terhadap *sign system* yang telah ada sebelumnya serta identifikasi lokasi terbaru untuk pengembangannya.



Gambar 1 Kegiatan observasi dan pemetaan lokasi Desa Wisata Sungai Pisang

Kegiatan pada gambar 1 adalah observasi dan pemetaan lokasi (*mapping*) titik-titik strategis pemasangan *sign system* di kawasan Desa Wisata Sungai Pisang, yang dilakukan secara kolaboratif oleh tim pengabdian bersama mitra masyarakat.

b. Perumusan Masalah (*Define*)

Melalui diskusi kelompok terfokus (FGD), masyarakat menyadari adanya permasalahan dalam sistem informasi wisata, namun belum memiliki solusi teknis yang tepat. Kebutuhan utama yang dihasilkan meliputi penunjuk arah, penanda lokasi, serta sistem visual yang mencerminkan budaya lokal.

Berikut ini merupakan kegiatan sosialisasi serta proses perencanaan pengembangan media dalam optimalisasi *sign system* sebagai pendukung destinasi wisata, sekaligus perancangan branding Desa Wisata yang baru, guna meningkatkan kenyamanan pengunjung serta mendorong peningkatan jumlah wisatawan domestik maupun mancanegara.



Gambar 2 Diskusi bersama masyarakat dan pengelola Desa Wisata Sungai Pisang

Suasana *Focus Group Discussion* (FGD) yang melibatkan tim PKM, pengelola desa wisata, dan masyarakat Sungai Pisang. Kegiatan ini merupakan penerapan pendekatan *Participatory Rural Appraisal* (PRA) untuk menggali secara partisipatif kondisi riil lapangan serta kebutuhan *sign system*.

c. Perancangan Solusi (*Ideate*)

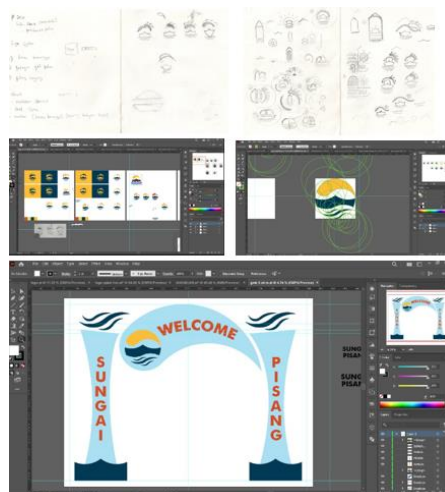
Pada tahap ideasi, tim pengabdian bersama mitra masyarakat menghasilkan beberapa alternatif konsep desain sign system melalui proses diskusi dan eksplorasi ide secara kolaboratif. Setiap konsep dirancang dengan mengintegrasikan unsur budaya Minangkabau sebagai identitas visual yang khas dan kontekstual dengan lingkungan setempat. Selain mempertimbangkan nilai estetika, konsep yang dikembangkan juga memperhatikan aspek fungsional, keterbacaan, serta kemudahan pemahaman bagi wisatawan.

d. Pembuatan Prototipe (*Prototype*)

Sebagai perwujudan nyata dari konsep desain yang telah disepakati bersama mitra, hasil tahap ideasi kemudian direalisasikan dalam bentuk prototipe *signage*. Prototipe ini mencakup berbagai elemen utama, seperti papan penunjuk arah, peta kawasan, serta penanda titik-titik wisata yang dirancang sesuai kebutuhan informasi di lapangan. Setiap elemen dikembangkan dengan mempertimbangkan aspek keterbacaan, kejelasan visual, serta kesesuaian dengan karakter lingkungan dan identitas lokal, sehingga mampu memberikan pengalaman navigasi yang lebih efektif bagi pengunjung.

Pembahasan ini menguraikan proses kreatif dalam perancangan *sign system* yang dilakukan secara bertahap dan sistematis, mulai dari pengembangan konsep

hingga implementasi desain di lapangan. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan bahwa hasil akhir tidak hanya memenuhi aspek estetika, tetapi juga fungsional dan kontekstual dengan kebutuhan pengguna serta karakteristik lokal.



Gambar 3 Porses kreatif rancangan *sign system*

Proses kreatif rancangan sign system yang dilaksanakan secara bertahap, yaitu: (a) penetapan konsep berbasis budaya lokal dan kebutuhan pengguna; (b) pembuatan sketsa alternatif bentuk dan ikon; (c) digitalisasi desain menggunakan Adobe Illustrator serta (d) aplikasi final desain pada media *bodysign* sebagai implementasi fisik di lapangan.

e. Uji Coba (*Test*)

Pada tahap akhir, untuk mengukur efektivitas dan keberfungsian sistem yang telah dirancang, *prototipe sign system* diuji secara langsung di lapangan. Pengujian ini dilakukan melalui observasi terhadap pola penggunaan oleh wisatawan dalam menavigasi kawasan, sehingga dapat diketahui tingkat kemudahan, kejelasan informasi, dan keterbacaan visual yang dihasilkan. Selain itu, dilakukan pula diskusi evaluatif bersama masyarakat setempat guna memperoleh umpan balik yang konstruktif terkait kesesuaian desain dengan kebutuhan lokal. Hasil dari proses evaluasi ini kemudian menjadi dasar dalam penyempurnaan desain agar lebih optimal dan berkelanjutan.

Tabel 2 Tahapan dan Capaian Proses *Design Thinking* dalam Perancangan *Sign System*

Tahap	Aktivitas & Proses	Output/Hasil
<i>Empathize</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observasi lapangan di lokasi-lokasi strategis kawasan wisata. 2. Wawancara mendalam dengan pengelola desa wisata dan perangkat nagari. 3. Dokumentasi visual kondisi eksisting 	Pemetaan menyeluruh terhadap kebutuhan pengguna dan kondisi aktual lapangan
<i>Define</i>	Analisis data hasil observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi akar permasalahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak adanya sistem tanda yang terstruktur dan konsisten. 2. Minimnya papan petunjuk arah. 3. Ketidaksesuaian desain dengan budaya lokal
<i>Ideate</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Brainstorming visual alternatif desain. 2. Analisis referensi visual dari studi kasus serupa. 3. Diskusi pemilihan konsep dengan mitra 	Tiga konsep desain <i>sign system</i> yang mengintegrasikan nilai budaya Minangkabau dan karakter alam Desa Sungai Pisang
<i>Prototype</i>	Perwujudan hasil ideasi dalam bentuk visual konkret	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Branding</i> 2. <i>Mapping Signage</i> 3. <i>Wayfinding Signage</i> 4. <i>Entrance Gate Design</i>
<i>Test</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uji persepsi pengguna (wisatawan dan masyarakat). 2. Diskusi evaluatif dengan mitra desa wisata 	Revisi desain berdasarkan masukan pengguna dan kesesuaian dengan kebutuhan pengelolaan destinasi

2. Hasil Program dan Evaluasi Ketercapaian

Hasil kegiatan PKM ini tidak hanya berupa proses sosialisasi, tetapi juga menghasilkan output desain yang konkret berupa sistem identitas visual dan *sign system* yang terintegrasi. Keberhasilan sebuah *sign system* tidak hanya diukur dari segi estetika, tetapi juga dari sejauh mana ia mampu memenuhi fungsi komunikasi visualnya (M Sayuti & Munisa, 2023).

a. Visual Identity (Logo)

Perancangan *visual identity* berupa logo dilakukan sebagai bagian integral dari pengembangan *sign system*. Logo ini berfungsi sebagai penanda identitas dan elemen utama yang memperkuat karakter visual, mencerminkan nilai budaya lokal, serta meningkatkan daya ingat dan citra destinasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Suwardana & Putra, (2024) bahwa identitas visual yang kuat mampu menciptakan

kesan pertama yang memorable dan membedakan destinasi di pasar wisata yang kompetitif.



Gambar 4 *Visual Identity* Desa Wisata Sungai Pisang

Perancangan *visual identity* berupa logo dilakukan sebagai bagian integral dari pengembangan sign system untuk menciptakan kesatuan visual yang konsisten di seluruh elemen informasi wisata. Logo ini tidak hanya berfungsi sebagai penanda identitas Desa Wisata Sungai Pisang, tetapi juga sebagai elemen utama yang memperkuat karakter visual, mencerminkan nilai budaya lokal, serta meningkatkan daya ingat dan citra destinasi wisata secara keseluruhan. *Directional Signs (Wayfinding)*.

b. Sign System

Hasil perancangan menghasilkan sebuah sistem signage terintegrasi yang terdiri dari wayfinding signage, map sign, dan gateway signage. Keberadaan ketiga jenis signage ini mencerminkan penerapan teori sign system yang komprehensif. Seperti dijelaskan oleh R. Bhima Danniswara dkk., (2026) sebuah sistem penanda yang baik harus mencakup elemen penunjuk arah (*directional*), orientasi peta (*orientation*), dan penanda pintu masuk (*gateway*) untuk menciptakan pengalaman navigasi yang utuh dan tanpa hambatan.

1) Wayfinding Signage

Wayfinding signage merupakan elemen penting dalam sistem informasi visual yang berfungsi untuk membantu pengunjung dalam menavigasi suatu kawasan secara efektif dan efisien. Melalui perancangan yang terstruktur, *wayfinding signage* tidak hanya memberikan petunjuk arah, tetapi juga menyampaikan informasi yang jelas, mudah dipahami, dan konsisten. Keberadaan sistem ini menjadi krusial dalam meningkatkan kenyamanan, keamanan, serta kualitas pengalaman pengunjung dalam menjelajahi destinasi wisata.



Gamabr 5 Desain *Wayfinding Signage*

Penerapan rancangan desain *Wayfinding Signage* (tanda arah) di Desa Wisata Sungai Pisang. Peletakan tanda arah dilakukan pada dua titik berbeda karena kawasan wisata memiliki dua akses masuk. Meskipun berada di lokasi yang berbeda, kedua tanda arah ini memiliki tujuan yang sama, yaitu memastikan wisatawan dari segala arah dapat membaca dan memahami informasi lokasi wisata yang tersedia.

2) *Map Sign*

Map sign merupakan salah satu elemen penting dalam sistem informasi visual yang berfungsi untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai tata letak kawasan kepada pengunjung. Melalui penyajian peta yang informatif dan mudah dipahami, *map sign* membantu pengguna dalam mengenali posisi, menentukan rute, serta mengidentifikasi titik-titik penting di dalam area wisata. Dengan demikian, keberadaan *map sign* berperan dalam meningkatkan orientasi ruang, efisiensi pergerakan, serta kenyamanan pengunjung selama menjelajahi kawasan.



Gambar 6 *Map sign*

Penerapan rancangan *Maps sign (Orientation Signs)* berupa peta area Desa Wisata Sungai Pisang. Peta ini ditempatkan pada lokasi yang signifikan dan

strategis, yaitu setelah gerbang utama (pintu masuk desa wisata), sehingga berada di antara dua titik akses capaian wisata. Penempatan ini bertujuan agar peta mudah terbaca dan diakses oleh pengunjung sejak pertama kali memasuki kawasan wisata.

3) Gateway Signage (Tanda Gerbang)

Gateway signage merupakan elemen visual yang berfungsi sebagai penanda utama pintu masuk suatu kawasan wisata. Desainnya tidak hanya berperan sebagai identifikasi lokasi, tetapi juga sebagai representasi awal dari karakter, identitas, dan citra destinasi yang ingin disampaikan kepada pengunjung. Oleh karena itu, perancangan *gateway signage* perlu mempertimbangkan aspek estetika, keterbacaan, serta kesesuaian dengan nilai budaya lokal agar mampu menciptakan kesan pertama yang kuat dan berkesan.



Gambar 7 Desain *gateway signage* Desa Wisata Sungai Pisang

Desain *gateway signage* (tanda gerbang) Desa Wisata Sungai Pisang. Sebagai elemen pertama yang dilihat wisatawan, *gateway signage* ini berperan penting dalam memberikan identitas awal kawasan, menandai batas masuk area wisata, serta menciptakan kesan pertama yang memorable dan memperkuat citra visual desa wisata.

c. Evaluasi Ketercapaian Program

Evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana tujuan kegiatan tercapai. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pada beberapa aspek penting. Peningkatan kemudahan navigasi yang dirasakan wisatawan sesuai dengan temuan Makawi & Djirong, (2025) yang menyatakan bahwa grafis lingkungan yang baik secara langsung meningkatkan efisiensi pergerakan dan kenyamanan pengunjung. Kejelasan sistem visual yang lebih baik membuktikan bahwa penerapan prinsip

desain seperti kontras, tipografi, dan konsistensi ikon sangat berpengaruh pada keterbacaan pesan (M Sayuti & Munisa, 2023). Sementara itu, respon positif dan rasa memiliki dari masyarakat mengkonfirmasi keberhasilan pendekatan PRA, di mana partisipasi aktif warga menghasilkan solusi yang lebih diterima dan berkelanjutan (Subhan dkk., 2025).

Tabel 3 Evaluasi Program Sign System

Aspek Evaluasi	Hasil	Penguatan Teori
Peningkatan Kemudahan Navigasi	Wisatawan lebih mudah menemukan arah dan lokasi tujuan	Sejalan dengan Makawi & Djirong, (2025) yang menyatakan bahwa wayfinding yang baik meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pengunjung.
Kejelasan Sistem Visual	Informasi pada signage lebih mudah dipahami	Membuktikan prinsip desain komunikasi visual (kontras, tipografi) efektif, sesuai dengan teori yang dijelaskan dalam M Sayuti & Munisa, (2023)
Penguatan Identitas Kawasan	Identitas visual kawasan menjadi lebih kuat dan khas	Mengkonfirmasi temuan Suwardana & Putra, (2024) bahwa integrasi budaya lokal dalam sign system memperkuat citra destinasi.
Respon Masyarakat	Masyarakat menunjukkan respon positif dan rasa memiliki	Menegaskan keberhasilan pendekatan PRA, di mana partisipasi aktif menghasilkan rasa kepemilikan (Nadhifatur Rifdah & Kusdiwanggo, 2024)
Kekurangan yang Ditemukan	Rekomendasi Berbasis Teori	
Ukuran <i>font</i> pada <i>signage</i> masih perlu diperbesar	Teori tipografi (R. Bhima Danniswara dkk., 2026) merekomendasikan ukuran huruf minimal sesuai jarak baca untuk keterbacaan optimal.	
Penempatan signage perlu disesuaikan agar lebih strategis	Prinsip wayfinding menekankan penempatan <i>signage</i> di titik keputusan (<i>decision points</i>) untuk memandu alur pengunjung (Makawi & Djirong, 2025).	
Jumlah signage masih terbatas dan perlu penambahan	Sebuah sistem informasi yang ideal membutuhkan jumlah tanda yang cukup untuk menciptakan redundansi informasi dan mengurangi kecemasan pengguna (Sayuti & Tito, 2023).	

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di Desa Wisata Sungai Pisang bertujuan mengembangkan dan mengimplementasikan *sign system* berbasis Design Thinking untuk meningkatkan efektivitas sistem informasi wisata dan kualitas pengalaman pengunjung. Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi, tujuan tersebut secara umum telah tercapai. Penerapan *sign system* terbukti mampu meningkatkan kemudahan navigasi wisatawan dalam menemukan lokasi tujuan serta memperbaiki kualitas komunikasi visual melalui desain yang konsisten dan mudah dipahami. Integrasi unsur budaya lokal Minangkabau dalam desain *signage* juga memperkuat identitas visual kawasan dan memberikan pengalaman wisata yang lebih autentik. Keterlibatan aktif masyarakat dalam setiap tahapan kegiatan berhasil menumbuhkan rasa kepemilikan yang mendukung keberlanjutan program. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu disempurnakan, seperti ukuran tipografi, penempatan yang lebih strategis, serta penambahan jumlah *signage*. Secara keseluruhan, program ini efektif sebagai solusi komunikasi visual yang fungsional, kontekstual, dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PKM menyampaikan terima kasih kepada Pembina dan Ketua Yayasan Perguruan Tinggi Komputer (YPTK) Padang, Rektor Universitas Putra Indonesia YPTK Padang, serta Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) atas dukungan, fasilitas, dan bimbingan yang diberikan. Apresiasi juga disampaikan kepada mitra PKM, khususnya Ketua Pemuda dan seluruh masyarakat Desa Wisata Sungai Pisang, atas kepercayaan dan kerja sama yang baik selama pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A. Y., & Nikmah, K. (2025). Situs Menggung sebagai Warisan Sejarah dan Budaya: Peran Tradisi dan Kearifan Lokal dalam Pelestariannya. *Etos : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(2).
<https://doi.org/10.47453/etos.v7i2.3622>

- Borynskyi, T. (2025). Design Thinking Methodology: Theory And Practice. *Coordinates of Public Administration*, (1), 75–93. <https://doi.org/10.62664/cpa.2025.01.04>
- Fikri, N., & Wijayanti, H. (2024). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Kewirausahaan Berbasis Produk Lokal di Sukarara. *UNITY: Journal of Community Service*, 1(1), 20–24. <https://doi.org/10.70716/unity.v1i1.61>
- M Sayuti, & Munisa, A. (2023). Perancangan Sign System Green House Lezatta. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 5(2), 91–96. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v5i2.155>
- Makawi, F. E., & Djirong, A. (2025). Penerapan Grafis Lingkungan pada objek Wisata Pantai Puntondo di Takalar. *Paramacitra Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(01), 139–144. <https://doi.org/10.62330/pjpm.v3i01.485>
- Mutiara, T., & Safitri, R. M. (2025). Strategi Pengembangan Usaha Mikro Kecil Menengah Pesisir Pantai untuk Meningkatkan Ekonomi Lokal Masyarakat di Kabupaten Pemalang, Jawa Tengah. *Jurnal Sosial Ekonomi Kelautan dan Perikanan*, 19(2), 213. <https://doi.org/10.15578/jsekp.v19i2.15011>
- Nadhifatur Rifdah, B., & Giriwati, N. S. S. (2024). Partisipasi Masyarakat dalam Keberlanjutan Kampung Budaya Polowijen, Malang. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, 13(3), 139–148. <https://doi.org/10.32315/jlbi.v13i3.383>
- Nadhifatur Rifdah, B., & Kusdiwanggo, S. (2024). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Partisipasi Masyarakat dalam Pengembangan Kawasan Pariwisata di Indonesia: Tinjauan Literatur Sistematis. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, 13(2), 75–85. <https://doi.org/10.32315/jlbi.v13i2.358>
- Nandi, N. (2016). Pariwisata Dan Pengembangan Sumberdaya Manusia. *Jurnal Geografi Gea*, 8(1). <https://doi.org/10.17509/gea.v8i1.1689>
- Pebriani, R. A., Hendarmin, Rm. R., & Romli, H. (2023). Peningkatan Pendapatan Desa Melalui Penyusunan Konsep Desa Wisata sebagai Acuan Rencana Pengembangan Desa Wisata di Desa Tanjung Baru Kabupaten Muara Enim. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 4(2), 295–304. <https://doi.org/10.36908/akm.v4i2.748>
- Priyono, D., Ramdhani, A., & Hardian, R. (2020). Desain User Interface Informasi Prodi Desain Komunikasi Visual melalui Media Digital Website. *Jurnal Desain*, 7(3), 223. <https://doi.org/10.30998/jd.v7i3.5877>
- R. Bhima Danniswara, Trimalda Nur Fitriati, Siti Zahrotul Fajriyah, Zaronza Zalfa Ananda, & Alifa Sarha Fasha. (2026). Perancangan Signage System Untuk Penunjang Pariwisata Desa Ciasmara. *Proficio*, 7(1), 1046–1049. <https://doi.org/10.36728/jpf.v7i1.6069>
- Rahajeng, A., & Suprpto, G. P. (2018). The Role of Local Potential-based Entrepreneurship through Community Empowerment in Tourism Village Development: Case Study: Ponggok Village, Polanharjo Subdistrict, Klaten Regency, Indonesia: *Proceedings of the 7th International Conference on*

Entrepreneurship and Business Management, 227–232.
<https://doi.org/10.5220/0008491002270232>

- Rahmawati, D., Soedarso, S., & Fahmi, A. (2023). Analisis Pengembangan Desa Wisata untuk Keberlanjutan Petani Strawberry di Desa Wisata Pandanrejo Menggunakan Metode Participatory Rural Appraisal (PRA). *Jurnal Sosial Humaniora*, 16(1), 16. <https://doi.org/10.12962/j24433527.v16i1.15415>
- Ramadhan, A. Z., Sunarmi, S., & Sarwanto, S. (2025). Analisis Identitas Visual Kupat Tahu Magelang: Komunikasi, Estetika, dan Muatan Informasi dalam Membangun Citra Kuliner Daerah. *MAVIS: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(01), 43–50. <https://doi.org/10.32664/mavis.v7i01.1764>
- Ramadhan, S., & Frinaldi, A. (2024). Peran Kepemimpinan Lokal Dalam Pengembangan Wisata Bahari di Sungai Pisang Kota Padang. *Jurnal Teori dan Riset Administrasi Publik*, 8(1). <https://doi.org/10.24036/jtrp.v8i1.130>
- Sayuti, M. & Tito. (2023). Penciptaan Desain Sistem Tanda (Sign Sytem) di Desa Tematik Bukit Nobita Kota Padang. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 77–82. <https://doi.org/10.35134/jmi.v30i2.155>
- Sign-System Theory (CT)*. (t.t.). [Dataset]. https://doi.org/10.1163/1574-9347_bnp_e15310620
- Subhan, A., Huda, Y. N., Shiddiq, M. A., Gultom, N. A. Z., Fachrennisa, P. N., Naila, M., Az-zahra, D. S., & Mudrikah, J. (2025). Implementasi Metode Participatory Rural Appraisal (Pra) dalam Merancang Program Ekonomi pada Masyarakat Desa Banjarsari. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(2), 1330–1342. <https://doi.org/10.57250/ajsh.v5i2.1328>
- Suwardana, L. N., & Putra, I. D. A. D. (2024). Inovasi Sign System untuk Meningkatkan Pengunjung di Kampung Blekok Rancabayawak Bandung. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 6(1), 66–73. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v6i1.191>
- Waluyo, R. K., & Astuti, E. Z. (2025). Rancang Bangun Prototipe Dompot Digital dengan Metode Design Thinking dan Metode Prototype. *TECHNO CREATIVE*, 2(1), 32. <https://doi.org/10.62411/tcv.v2i1.2628>
- Wibowo, S., Rusmana, O., & Zuhelfa, Z. (2017). Pengembangan Ekonomi Melalui Sektor Pariwisata Tourism. *Jurnal Kepariwisata: Destinasi, Hospitalitas dan Perjalanan*, 1(2), 93–99. <https://doi.org/10.34013/jk.v1i2.13>