

## Sistem Tanda Sebagai Media Informasi Komplek Sarana Olahraga Dadaha Kota Tasikmalaya

Alief Ananda Satria<sup>1</sup>, Irma Rochmawati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Desain Grafis, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung  
 Email: <sup>1</sup>alief.52119004@mahasiswa.unikom.ac.id, <sup>2</sup>irma@email.unikom.ac.id

**Abstrak:** Komplek Sarana Olahraga Dadaha Kota Tasikmalaya merupakan pusat kegiatan olahraga warga Kota Tasikmalaya dan sekitarnya. Fasilitasnya yang lengkap membuat tempat ini selalu ramai dikunjungi pengunjung dari pagi sampai sore. Luas Komplek Sarana Olahraga Dadaha sekitar 16 hektar. Fasilitas yang tersedia mulai dari Gedung Olahraga (GOR), kolam renang, olahraga lapangan, panahan, tempat *fitness*, dan lainnya. Selain itu di Komplek Sarana Olahraga Dadaha pun terdapat taman dan tempat bermain anak-anak. Namun di tempat yang seluas ini, masih minimnya sistem informasi seperti tidak adanya regulasi untuk tidak membuang sampah sembarangan sehingga banyak sampah berserakan di taman, juga sistem tanda yang sudah ada kurang terlihat karena warnanya yang gelap serta tulisannya yang terlalu kecil. Selain itu ada beberapa fasilitas umum yang tidak memiliki identitas, contohnya WC umum. Oleh karena itu, perancang berharap dalam penyusunan laporan ini dapat memecahkan dan memperbaiki masalah tersebut dengan dirancangnya sistem tanda yang lengkap dengan konsep visual sistem tanda yang akan diambil dari beberapa ciri khas Kota Tasikmalaya.

**Kata kunci:** Sarana, Olahraga, Sistem Informasi, Sistem Tanda.

**Abstract:** *The Dadaha Sports Facilities Complex, Tasikmalaya City, is the center of sports activities for the residents of Tasikmalaya City and its surroundings. The complete facilities make this place always busy with visitors from morning to evening. The area of the Dadaha Sports Facilities Complex is around 16 hectares. The facilities available include a sports hall (GOR), swimming pool, sports field, archery, fitness center and others. Apart from that, the Dadaha Sports Facilities Complex also has a park and children's play area. However, in a place this large, there is still a lack of information systems, such as the absence of regulations not to litter, so there is a lot of rubbish scattered in the park, and the existing sign system is less visible because the color is dark and the writing is too small. Apart from that, there are several public facilities that do not have an identity, for example public toilets. Therefore, the designer hopes that in preparing this report he can solve and improve this problem by designing a complete sign system with a visual concept for the sign system which will be taken from several characteristics of the City of Tasikmalaya.*

**Keywords:** *Facilities, Sports, Information Systems, Sign Systems.*



## PENDAHULUAN

Sarana olahraga merupakan tempat atau fasilitas yang digunakan untuk melakukan aktivitas olahraga atau fisik dengan tujuan meningkatkan kesehatan dan kebugaran tubuh. Sarana olahraga memiliki banyak macamnya, seperti lapangan, kolam renang, *gym*, gedung olahraga, dan masih banyak lagi. Sarana olahraga juga merupakan tempat untuk bersosialisasi dan bertemu dengan orang yang mempunyai minat olahraga yang sama. Banyaknya fasilitas dalam sarana olahraga membuat tersedianya berbagai macam jenis olahraga.

Di Kota Tasikmalaya terdapat sarana olahraga yang cukup luas, yaitu Komplek Sarana Olahraga Dadaha. Komplek Sarana Olahraga Dadaha merupakan tempat pusat kegiatan olahraga di Kota Tasikmalaya. Tempat ini sudah didirikan sejak lama. Terletak di Jl. Dadaha, Nagarawangi, Kecamatan Cihideung, Kota Tasikmalaya dengan luas sekitar 16 hektar. Lengkapnya fasilitas di Komplek Sarana Olahraga Dadaha membuat tempat ini ramai dikunjungi pengunjung mulai dari pagi hingga sore hari. Fasilitas-fasilitas yang ada di Komplek Sarana Olahraga Dadaha terbagi menjadi 2 sisi dari jalan masuk utama, sisi kanan dan kiri. Untuk fasilitas yang ada di sisi kiri jalan utama ada GOR dan Kolam Renang, sedangkan fasilitas lainnya terdapat di sisi sebelah kanan mengelilingi Stadion Wiradadaha.

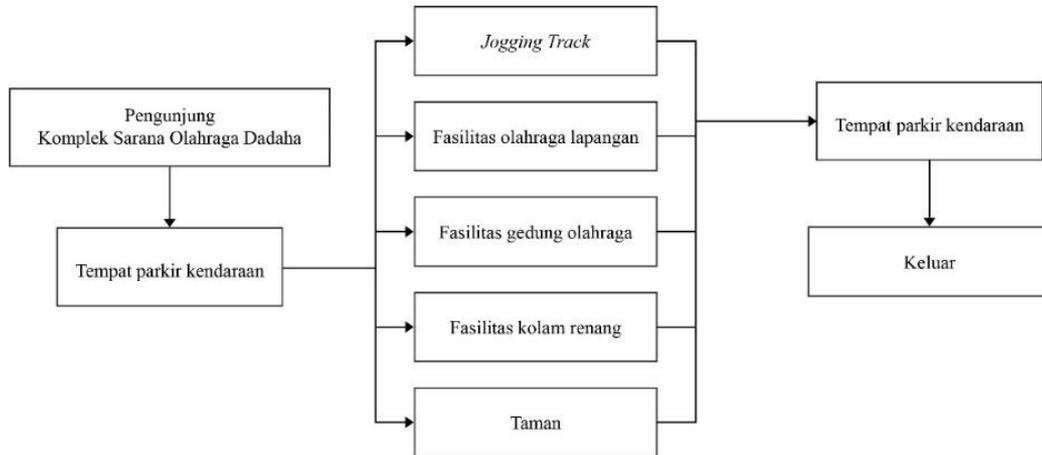
Namun dibalik luasnya tempat ini, sistem informasi yang ada belum cukup lengkap, seperti tidak adanya regulasi dan identitas di beberapa fasilitas, Desain yang digunakan pada sistem tanda di Komplek Sarana Olahraga Dadaha pun terbilang kurang menarik, serta peletakkannya yang kurang tepat sehingga kurang terlihat oleh pengunjung, sistem informasi yang ada di Komplek Sarana Olahraga Dadaha perlu adanya perbaikan.

Berdasarkan masalah-masalah di atas, diperlukan adanya perbaikan atau peningkatan pada sistem tanda yang ada agar dapat memberikan informasi atau panduan secara jelas. Selain itu informasi yang diberikan pun mudah dipahami, serta pengunjung menjadi tertib. Dengan adanya kondisi ideal tersebut, Komplek Sarana Olahraga Dadaha mendapat reputasi sebagai tempat yang baik untuk melakukan aktivitas olahraga serta dapat meningkatkan minat masyarakat untuk berolahraga secara teratur.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan pada perancangan ini adalah metode kualitatif sebagai teknik pengumpulan data. Perancang melakukan observasi langsung pada objek perancangan. Selain itu, dilakukan juga penyebaran kuisioner di area Komplek Sarana Olahraga Dadaha, melakukan wawancara kepada ketua pengelola Komplek Dadaha dan wawancara kepada salah satu pengunjung. Kuisioner tertutup disebarakan kepada 100 orang responden yang didalamnya terdapat 53 orang laki-laki dan 47 orang perempuan dengan rentang usia dari 22 sampai 36 tahun, semuanya adalah warga Kota Tasikmalaya. Agar memudahkan penyampaian pesan

dalam proses komunikasi, maka perancang melakukan riset mengenai *consumer journey*. *Consumer journey* adalah hal dasar dalam perancangan media agar informasi yang disampaikan lebih efektif. Berikut adalah gambar yang menyajikan data kegiatan, keterangan tempat dan waktu, serta *point of contact*:



Gambar 1. *Consumer Journey* Komplek Sarana Olahraga Dadaha  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan masalah yang dibahas pada kuisioner dan data lapangan sebelumnya maka dapat ditemukan solusi perancangan yaitu media informasi dan melengkapi sistem informasi di Komplek Sarana Olahraga Dadaha. Perancangan tersebut bertujuan agar sistem informasi di Komplek Sarana Olahraga Dadaha menjadi lengkap, sarana informasi yang memadai sehingga mudah diakses oleh masyarakat. Media informasi seperti *sign system*, peraturan dan larangan, serta informasi daftar fasilitas yang lengkap dapat memudahkan pengunjung dan mudah memahami semua fasilitas di Komplek Sarana Olahraga Dadaha serta untuk pengunjung baru tidak akan kebingungan atau tersesat.

**Strategi Komunikasi**

Tujuan komunikasi dalam perancangan ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan target sasaran supaya tidak kebingungan, memberikan informasi mengenai fasilitas yang ada di Komplek Sarana Olahraga Dadaha, memberikan informasi terkait petunjuk arah fasilitas di Komplek Sarana Olahraga Dadaha, dan memberikan informasi mengenai regulasi yang harus dipatuhi di Komplek Sarana Olahraga Dadaha. Pendekatan verbal yang digunakan adalah Bahasa Indonesia, karena Komplek Sarana Olahraga Dadaha terletak di Kota Tasikmalaya, Jawa Barat dan pengunjung Komplek Sarana Olahraga Dadaha adalah warga Kota Tasikmalaya dan sekitarnya. Sedangkan pendekatan visualnya menggunakan gaya *flat design* sebagai ilustrasi di media utama, gaya *line art* dan *isometric flat design* untuk ilustrasi di media pendukung.

## Rancangan Visual

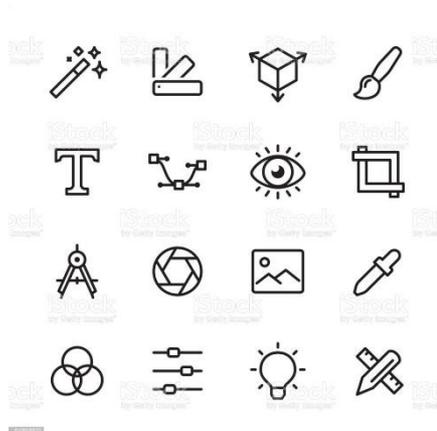
Gaya *flat design* berasal dari minimalisme dalam seni grafis, arsitektur, dan teknologi informasi. Gaya desain ini dikenal untuk tampilannya yang sederhana dan minimalis dengan memperhatikan kejelasan dan keterbacaan. Menurut situs Vocasiana (2021), *flat design* pertama kali diperkenalkan pada tahun 1950-an dan 1960-an, dan kemudian mengalami popularitas yang meningkat di era digital. Desain ini melahirkan gaya visual yang bersih, sederhana, dan mudah dibaca. Kelebihan dari *flat design* adalah kesederhanaan dalam penggunaan warna, penggunaan tipografi yang jelas, dan kesesuaian dengan desain responsif. *Flat design* menghindari efek bayangan, gradien, dan tekstur yang berlebihan sehingga memudahkan mata untuk fokus pada elemen-elemen utama. Gaya desain ini memiliki tampilan minimalis dan *clean* yang mempermudah pengguna dalam memproses informasi karena tidak ada distraksi dan kebingungan dalam menentukan mana yang menjadi fokus utama (Sulistiyawan, I & Widiastut, E 2020).



Gambar 2. Gaya Flat Design

Sumber: <https://www.vecteezy.com/vector-art/348985-indoor-sport-game-athletic-set-icon-symbol-sign-pictogram>

Selain gaya *flat design* sebagai ilustrasi media utama, perancang juga akan menggunakan gaya *line art* dan gaya *isometric design* untuk ilustrasi di media pendukung. *Line art* adalah sebuah karya seni yang setiap gambarnya terdiri dari garis lurus atau melengkung hingga membentuk suatu objek (Vocasiana 2021). Sedangkan *isometric design* menurut situs Glints.com (2022) adalah metode membuat objek 3 dimensi dalam teknik 2 dimensi.



Gambar 3. Gaya *Line Art*

Sumber: <https://media.istockphoto.com/id/670978120/vector/graphic-design-outline-iconset.jpg?s=1024x1024&w=is&k=20&c=Vyzv8jZB8imag0W3xLgYvu7iSHfcGYHdWQiNgWOMeZI=>



Gambar 4. Gaya *Isometric Flat Design*

Sumber: [https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project\\_modules/max\\_1200/df847571126835.5bbb2d24e1142.jpg](https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/max_1200/df847571126835.5bbb2d24e1142.jpg)

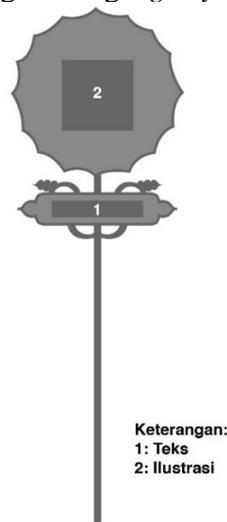
## Format Desain

Format desain media *sign system* untuk Komplek Sarana Olahraga Dadaha secara keseluruhan menggunakan format berdiri (*portrait*), masing-masing desain menyesuaikan fungsi dan ciri khas *sign system*, ukurannya pun berbeda sesuai kebutuhan. Ukuran *sign system* berbeda-beda, untuk *identification sign* memiliki tinggi 250 cm dan lebar 80 cm, untuk *direction sign* memiliki tinggi 230 cm dan lebar 100 cm, *wayfinding sign* memiliki tinggi 300 cm dan lebar 180 cm, dan *regulatory sign* memiliki tinggi 40 cm dan lebar 30 cm. Untuk media pendukung seperti poster, brosur map, infografis, dan *jersey* menggunakan format *portrait*, sedangkan tiket parkir & *infotainment map* berbentuk *landscape*. Untuk desain *wristband*, *tote bag*, dan stiker untuk tempat sampah, menggunakan format *square*. Untuk *infotainment map* memiliki ukuran A2, infografis dan poster memiliki

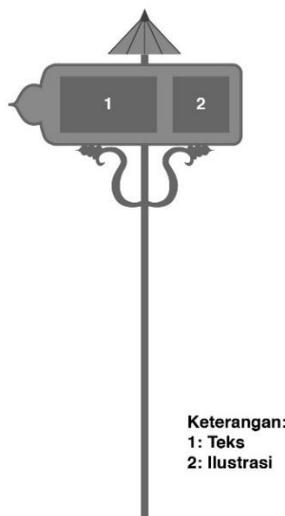
ukuran A3, brosur map ukuran A5, tiket parkir ukuran 21 x 6 cm, stiker tempat sampah berukuran 20 x 20 cm, *wrist band* ukuran 8 x 10 cm, *tote bag* berukuran 35 x 36 cm, dan untuk *jersey* ukuran berbeda-beda mulai dari ukuran S sampai dengan ukuran XL.

**Tata Letak**

Pada perancangan ini menggunakan *layout symmetrical balance* atau keseimbangan yang simetris yaitu penempatan teks dan gambar seimbang dan sama rata. Alasan memilih *layout* ini adalah karena agar menyesuaikan dengan media yang akan dibangun, selain itu keseimbangan yang simetris memberikan kesan harmoni dan ketenangan dalam desain. *Gaya layout* ini cocok untuk area sarana olahraga karena desainnya yang simpel dan modern serta memberi kesan harmoni. Berikut adalah *layout* dari masing-masing *sign system*:



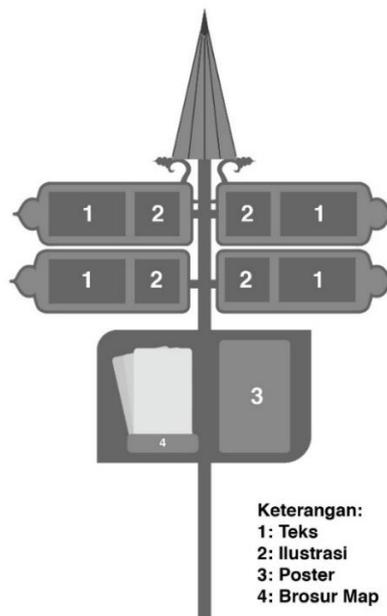
Gambar 5. *Layout Identification Sign*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)



Gambar 6. *Layout Direction Sign*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Untuk *layout identification sign* menggunakan konsep bukaan dari Payung Geulis, karena Payung Geulis merupakan kerajinan khas dari Tasikmalaya. Diperkuat dengan adanya bentuk ornamen floral di bagian tengah yang diambil dari salah satu batik khas Tasikmalaya, yaitu Batik Kacang Panjang. Untuk *direction sign*, memiliki hiasan payung yang tertutup di bagian atasnya untuk memberikan ciri khas Tasikmalaya yaitu Payung Geulis.

Selain *identification dan direction sign*, perancang juga merancang *wayfinding sign* guna untuk membantu pengunjung menemukan fasilitas, terutama untuk pengunjung baru, *wayfinding sign* ini diletakkan di depan Stadion Wiradadaha, karena area tersebut adalah area utama pengunjung masuk ke Komplek Dadaha. Pada *wayfinding* akan ditempatkan juga kotak untuk meletakkan brosur map, sehingga pengunjung yang sedang menghampiri *wayfinding sign* dapat membawa brosur map untuk dibawa kemana pun agar dapat melihat peta Komplek Sarana Olahraga Dadaha sepanjang waktu. Di samping brosur map ada poster yang berisikan kata-kata motivasi tentang olahraga atau Kesehatan. Berikut adalah tata letak atau *layout* dari *wayfinding sign*:



Gambar 7. *Layout Wayfinding Sign*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)



Gambar 7. *Layout Regulation Sign*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Untuk tata letak *regulation sign* dibuat sederhana, yaitu bentuk *rounded square*, dengan bagian atas diisi oleh ilustrasi ikon dan bagian bawah diberi keterangan teks seperti larangan, himbauan, dan anjuran.

## Tipografi

*Font* yang digunakan dalam perancangan ini adalah Helvetica. Alasannya adalah karena Helvetica merupakan *font* jenis sans-serif yang tingkat keterbacaannya sangat jelas. Font ini juga biasa digunakan untuk *sign system*. Helvetica dikembangkan tahun 1957 oleh Max Miedinger bersama Eduard Hoffmann di Haas'sche Schriftgiesserei (pembuat huruf Haas) di Münchenstein, Swiss. Haas berusaha merancang rupa huruf tanpa kait baru yang akan bersaing dengan Akzidenz-Grotesk yang sukses di pasaran Swiss. Awalnya bernama Neue Haas Grotesk, desainnya didasarkan pada Schelter-Grotesk dan Normal Grotesk milik Haas. Tujuan desain baru ini adalah menciptakan rupa huruf netral yang memiliki kejelasan baik, tanpa arti intrinsik dalam bentuknya, dan dapat digunakan dalam berbagai macam papan petunjuk (Wikipedia 2021). *Font* ini memiliki 34 *family* yang berbeda. Perancang akan menggunakan *family bold* dan *regular* untuk media utama, dan *family regular rounded* untuk media pendukung. Untuk media utama hanya terdapat teks berupa nama keterangan fasilitas saja sehingga ukurannya semua hampir sama, sedangkan media pendukung tentu ukuran teks berbeda-beda, mulai dari *headline* hingga ke *bodytext* karena agar hierarki pembaca teratur dari judul hingga ke isi. Hierarki dalam desain adalah suatu cara untuk menuntun mata pembaca kepada sesuatu hal (Rochmawati 2019).

Helvetica *Helvetica*

Helvetica *Helvetica*

**Helvetica** **Helvetica**

---

## HELVETICA

Helvetica is a widely used sans-serif typeface developed in 1957 by Swiss typeface designer Max Miedinger with input from Eduard Hoffmann.

Gambar 8. *Font* Helvetica

Sumber: <https://www.contohblog.com/2020/06/libre-franklin-font-terbaik-alternatif-helvetica.html>

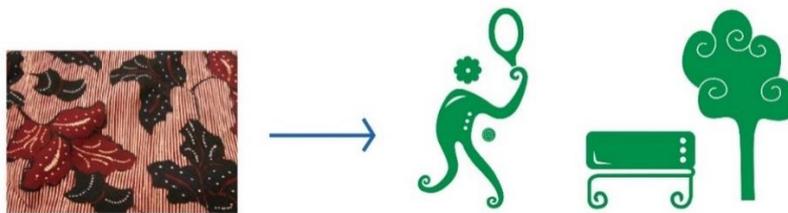
## Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada perancangan ini adalah gaya *flat design*. Ilustrasi ikon yang digunakan mengacu pada salah satu batik khas Tasikmalaya, yaitu Batik Sukapura. Ciri khas batik Tasikmalaya adalah floral bebas. Perancang mengambil sedikit ciri khas dari Batik Sukapura, yaitu dengan adanya titik dan garis, serta bentuk ilustrasi ikon yang seperti tanaman merambat.

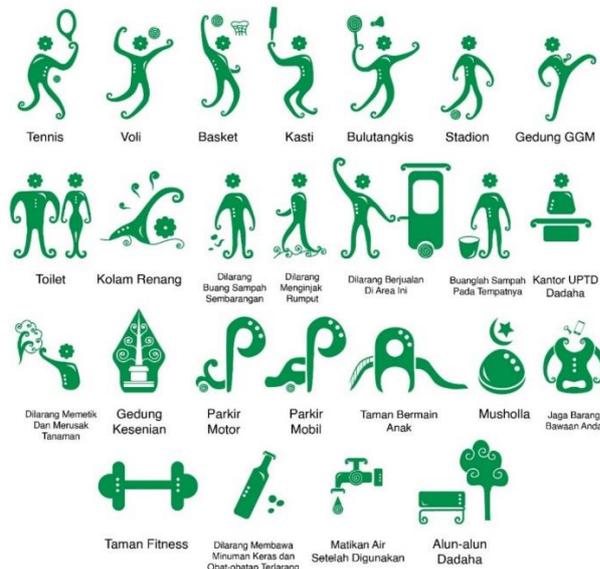


Gambar 9. Batik Sukapura Tasikmalaya

Sumber: <https://4.bp.blogspot.com/-vpHIPkMTQQM/T87aNGADsWI/AAAAAAAAAII/ffvSowD6tK4/s1600/batik-coklat-sukapura-Motif+Puger+Panjang.jpg>

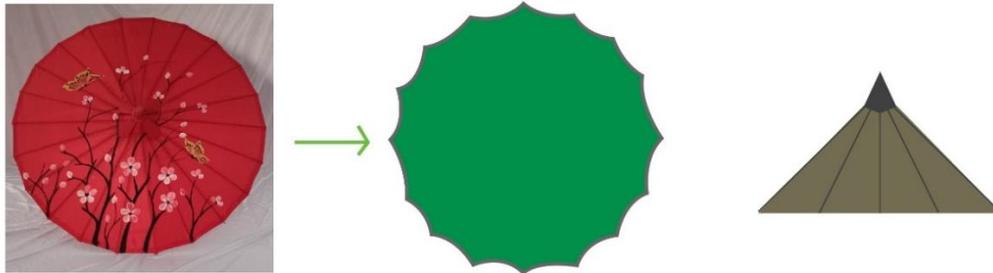


Gambar 10. Studi Visual Ikon  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)



Gambar 11. Draft Digital Ikon  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Selain studi visual ikon yang diambil dari Batik Sukapura, *frame sign system* juga dibuat khas Kota Tasikmalaya yang diambil dari produk kerajinan Kota Tasikmalaya, yaitu Payung Geulis. Payung Geulis digunakan untuk bentuk *frame identification sign* dan hiasan di *direction sign* dan *wayfinding sign*. Untuk *direction sign* ujungnya diambil dari ujung daun di Batik Kacang Panjang, dan ornament tiang *sign system* juga diambil dari Batik Kacang Panjang.



Gambar 12. Studi *Frame Sign System 1*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)



Gambar 13. Studi *Frame Sign System 2*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)



Gambar 14. Studi *Frame Sign System 3*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

## Warna

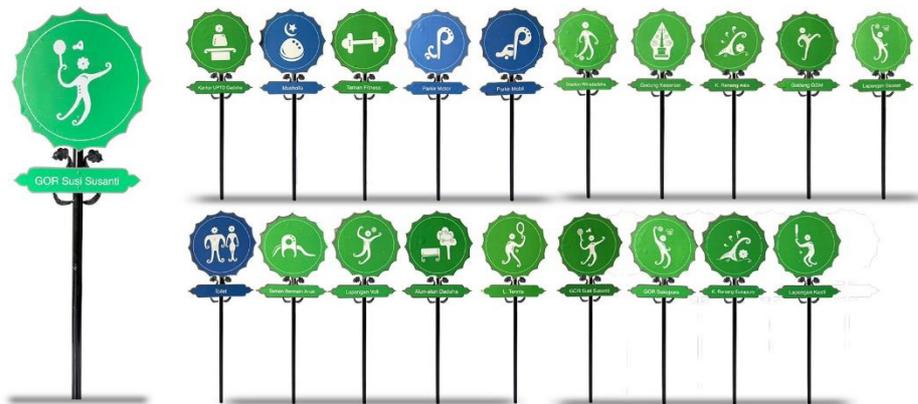
Warna dalam desain grafis adalah elemen penting yang dapat memberikan efek emosional dan psikologis pada khalayak. Warna juga dapat membantu membangun identitas merek atau produk dan memudahkan pengenalan merek atau produk tersebut. Selain itu, pemilihan warna yang tepat dapat meningkatkan daya tarik visual dan efektivitas pesan yang ingin disampaikan melalui desain grafis (Rusdiana, Y 2016). Warna yang akan digunakan pada perancangan *sign system* ini adalah warna warna cerah, alasannya karena warna cerah dapat meningkatkan *mood* dan semangat pengunjung Komplek Sarana Olahraga Dadaha. Warna-warna yang digunakan juga disesuaikan dengan warna yang dipakai pada gerbang masuk area kompleks, yaitu warna merah, oranye, hijau, dan biru. Warna merah dan oranye digunakan untuk warna latar *regulation sign*, warna biru dan hijau digunakan untuk warna latar *identification sign*, *direction sign* dan *wayfinding sign*. Untuk warna *frame sign system* menggunakan warna hitam, ilustrasi dan ikon menggunakan warna putih, dan untuk ornamen Payung Geulis pada tiang menggunakan warna emas karena menyesuaikan dengan tugu-tugu Payung Geulis yang ada di Kota Tasikmalaya.



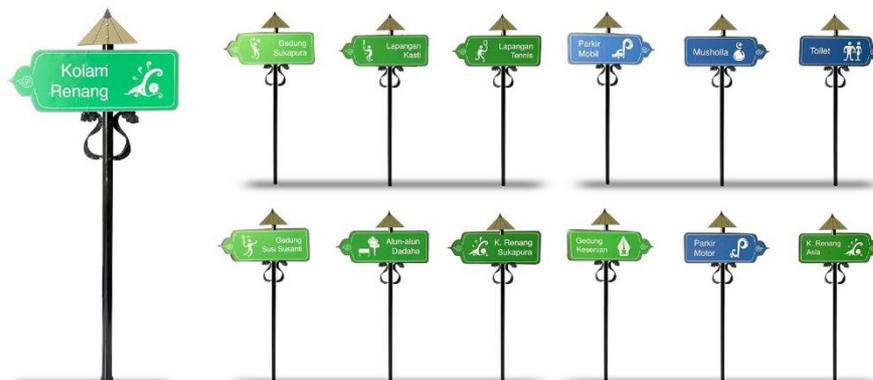
Gambar 15. Skema Warna Yang Akan Digunakan  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

**Hasil Akhir**

Hasil akhir *sign system* disesuaikan dari awal mulai dari *layout* yang telah dirancang, warna, bentuk, dan tipografi. Ikon dengan gaya visual *flat design* Batik Sukapura menjadi identitas visual. Berikut adalah hasil akhir dari *sign system*:



Gambar 16. *Identification Sign*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)



Gambar 17. *Direction Sign*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)



Gambar 18. *Wayfinding Sign*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)



Gambar 19. *Regulation Sign*  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

*Identification sign* ditempatkan *outdoor* di depan masing-masing fasilitas. Tentunya material yang digunakan harus tahan lama dan tahan cuaca. Pemilihan material yang tepat membuat *sign system* bertahan lama bertahun-tahun. *Identification sign* diharapkan dapat menyampaikan informasi terkait fasilitas yang ada di area Komplek Sarana Olahraga Dadaha kepada pengunjung. *Direction sign* dibuat agar dapat memudahkan pengunjung dalam mencari letak fasilitas yang ada di Komplek Sarana Olahraga Dadaha. Dengan adanya *direction sign*, pengunjung tidak akan tersesat dan kebingungan mencari letak fasilitas yang dituju. *Regulatory*

*sign* dibuat guna untuk membuat pengunjung menjadi tertib dan dapat menginformasikan kepada pengunjung apa saja peraturan, larangan, dan himbauan yang harus ditaati di area Komplek Sarana Olahraga Dadaha. *Wayfinding sign* merupakan salah satu jenis *sign system* yang penting, karena memberikan beberapa informasi sekaligus dalam 1 media, seperti beberapa petunjuk arah, dan papan informasi,

**Media Pendukung**

Media pendukung adalah pelengkap media utama agar isi pesan yang disampaikan media utama lebih kuat. Berikut adalah beberapa media pendukung yang digunakan:



Gambar 20. *Infotainment Map*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Media ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan informasi seputar denah seluruh area Komplek Sarana Olahraga Dadaha agar pengunjung dapat dengan mudah menghafal dan mengetahui ada fasilitas apa saja yang tersedia di Komplek Sarana Olahraga Dadaha.



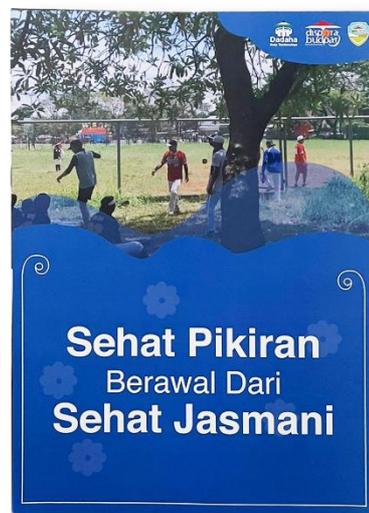
Gambar 21. *Brosur Map*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Brosur map dibuat untuk memudahkan pengunjung saat sedang berjalan-jalan di area Komplek Dadaha, khususnya yang tidak berolahraga atau jalan santai. Brosur map ini merupakan bentuk mini dari *infotainment map* ditambah dengan sekilas informasi mengenai Komplek Sarana Olahraga Dadaha dan dapat dibawa kemana pun oleh pengunjung.



Gambar 22. Infografis  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Infografis berguna untuk memberikan informasi seputar kesehatan dan olahraga, Tidak hanya memberikan informasi, desain infografis ini memiliki visual khas yang disesuaikan dengan media utama menjadikan media ini sebagai pengingat. Infografis yang dibuat memberikan informasi terkait “4 Manfaat Berlari Sendirian”, menjelaskan tentang apa saja manfaat jika berlari sendirian.



Gambar 23. Poster  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Poster yang dibuat berisi pesan singkat seperti slogan, secara tidak langsung memberikan himbauan kepada pengunjung. Desain poster ini sama seperti infografis, yaitu visualnya disesuaikan dengan media utama agar menjadi pengingat kepada pengunjung. Kata-kata motivasi yang terdapat dalam poster secara tidak langsung akan mempengaruhi pengunjung untuk menjaga kesehatan.



Gambar 24. Tote Bag

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Tote bag adalah sebuah alat yang digunakan sebagai wadah barang atau lainnya. Tote bag ini akan diberikan kepada pengunjung di setiap akhir pekan pada acara tertentu secara gratis agar meningkatkan minat masyarakat untuk terus berolahraga atau berkunjung ke Komplek Sarana Olahraga Dadaha.



Gambar 25. Tiket Parkir

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Tiket parkir dibuat untuk mengatasi masalah parkir yang sembarangan di area Komplek Dadaha. Dengan adanya tiket parkir, tentunya ada lisensi resmi dari pihak UPTD Dadaha untuk mengelola lahan parkir, sehingga tidak akan ada lagi kendaraan yang parkir sembarangan atau lahan parkir sembarangan.



Gambar 26. *Wrist Band*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Media ini akan disebarakan seperti *tote bag*, akan diberikan jika ada *event* tertentu sebagai *souvenir* di area Komplek Dadaha. Media ini tentunya akan meningkatkan minat masyarakat untuk berolahraga di Komplek Sarana Olahraga Dadaha.



Gambar 27. Tempat Sampah  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

Tempat sampah sangat diperlukan di area Komplek Dadaha, karena untuk mengatasi salah satu masalah yang ada yaitu banyaknya pengunjung yang membuang sampah sembarangan. Dengan adanya tempat sampah dan stiker himbauan dengan visual khas, diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.



Gambar 28. Jersey Runner  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

*Jersey runner* akan didistribusikan seperti *wrist band* dan *tote bag*, yaitu pada saat ada acara tertentu atau *event* yang diadakan di Komplek Dadaha. *Jersey* ini akan dibagikan secara gratis kepada pengunjung, dengan begitu dapat meningkatkan minat masyarakat untuk berolahraga ke Komplek Sarana Olahraga Dadaha.

## KESIMPULAN

Media informasi pada sebuah ruang publik seperti sarana olahraga adalah hal yang sangat penting dibutuhkan bagi masyarakat. Karena dengan adanya media informasi, masyarakat dapat memperoleh informasi dengan jelas. Salah satu media informasi yang dibutuhkan adalah *sign system*. Setiap wilayah pasti memiliki karakteristik yang berbeda-beda, oleh karena itu *sign system* perlu dirancang dengan penuh ketelitian karena *sign system* merupakan salah satu media yang mewakili identitas suatu wilayah. Komplek Sarana Olahraga Dadaha merupakan tempat pusat kegiatan olahraga di Tasikmalaya. Oleh karena itu karakteristik dari Komplek Sarana Olahraga Dadaha adalah ciri khas Tasikmalaya itu sendiri, beberapa diantaranya adalah produk kerajinan Payung Geulis, Batik Sukapura, dan Batik Kacang Panjang. Perancangan *sign system* ini diharapkan dapat diterima dan memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi seperti tanda pengenal atau identitas fasilitas, petunjuk arah, peraturan, larangan, dan himbauan di area Komplek Dadaha. Dengan lengkapnya media informasi yang tersedia di Komplek Sarana Olahraga Dadaha, pengunjung tidak akan tersesat dan kebingungan saat berada di area Komplek Dadaha.

## DAFTAR PUSTAKA

- Glints.com (2022). *Sedang Jadi Tren, Apa Itu Isometric Design?*. dilihat pada 6 September 2023, <https://glints.com/id/lowongan/isometric-design-adalah/#apa-itu-isometric-design>
- Rochmawati, I. (2019). IWEARUP.COM USER INTERFACE ANALYSIS. *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 7(2), 31-44. <https://doi.org/10.33375/vslt.v7i2.1459>

- Rusdiana, Y. (2016). *Pengertian Warna dalam Desain Grafis dan Psikologi Warna*. Jurnal Design Grafis, 1(2), 1-10.
- Sulistiyawan, I, & Widiastut, E. (2020). *Desain Grafis: Pengantar dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Deepublish.
- Vocasiana (2021) *Apa Itu Desain Line Art?* dilihat pada 6 September 2023, <https://vocasia.id/blog/apa-itu-desain-line-art/>
- Vocasiana (2021) *Apa Itu Flat Design? Pengertian, Ciri-Ciri, Sejarah Dan Perkembangannya!*. dilihat pada 18 Agustus 2023, <http://vocasiana.id>
- Wikipedia (2021) *Helvetica*. dilihat pada 7 Agustus 2023, <https://id.wikipedia.org/wiki/Helvetica>