

Perancangan *Signage* Lapangan Gasmin Kota Bandung

Sri Soedewi ¹

Djoko Murdowo ²

Ratri Wulandari ³

Annisa Aditsania ⁴

Putu Harry Gunawan ⁵

Bhanu Prabasworo ⁶

Athaya Fatharani Adrin ⁷

Annanti Primiana Yuniati ⁸

Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Telkom Bandung^{1,6,7}

Prodi Desain Interior Universitas Telkom Bandung^{2,3,8}

Prodi Informatika Universitas Telkom Bandung^{4,5}

srisoedewi@telkomuniversity.ac.id

Diterima: 18 Juli 2020

Direvisi: 18 Oktober 2020

Disetujui: 30 Oktober 2020



ABSTRAK. Lapangan Gasmin adalah kawasan fasilitas umum yang terletak di Antapani kota Bandung. Lapangan ini sering digunakan untuk kegiatan umum masyarakat seperti berolahraga, berkumpul, bazaar, upacara, dan kegiatan lainnya. Kondisi lingkungan sekitar kawasan lapangan Gasmin yang tidak terawat dan belum terdapatnya *signage* membuat kenyamanan menjadi berkurang dan menyulitkan pengunjung ketika ingin mencari area yang dituju. Oleh karena itu dibutuhkan perancangan *signage* dan *wayfinding* untuk memudahkan ketika mengakses lokasi di sekitar lapangan Gasmin dan meningkatkan kenyamanan pengunjung. Penelitian berbasis perancangan digunakan sebagai metode perancangan *Environmental Graphic Design* (EGD) yang mencakup *predesign*, *design*, dan *post-design* dan pengumpulan data. Observasi, wawancara dan studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan data-data dan dianalisis. Hasil analisis data digunakan untuk merancang *signage* dan *wayfinding* yang ada di lapangan Gasmin Kota Bandung, Jawa Barat.

Kata Kunci: Perancangan; *Signage*; *Wayfinding*

PENDAHULUAN

Lapangan Gasibu Mini atau Gasmin merupakan kawasan fasilitas umum lapangan yang digunakan masyarakat untuk kegiatan seperti olah raga, rekreasi, dan lain-lain yang terletak di jalan Purwakarta Raya kecamatan Antapani Kota Bandung. Terdapat beberapa fasilitas olahraga seperti area berlari (*jogging track*), lapangan sepak bola mini, lapangan voli, dan lapangan basket. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, lapangan Gasmin memiliki kondisi yang kurang terawat. Menurut Rahmati Mulia selaku Kepala Camat Antapani (2020), lapangan Gasmin memiliki luas area 5734, 66m² dan pengguna lapangan merupakan masyarakat dari berbagai usia mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, dan lansia. Tetapi pada area yang lumayan luas tersebut belum terdapat fasilitas *signage* dan *wayfinding*. Padahal idealnya fasilitas umum kota yang memiliki area luas dan terdapat beberapa fasilitas, seharusnya memiliki *signage* dan *wayfinding* agar pengunjung menjadi mudah mencari akses fasilitas yang ada di sekitar lapangan dan menjadi lebih nyaman. Oleh karena itu dibutuhkan sarana informasi publik berupa *signage* dan *wayfinding* (*sign system*) di area fasilitas lapangan Gasmin yang dapat memberitahukan letak dan arah tempat serta akses jalan yang dapat dilalui oleh pejalan kaki dan penyandang disabilitas.

Fungsi dari *sign system* adalah memberikan informasi berupa tanda petunjuk (rambu) untuk memudahkan pengunjung pada suatu tempat atau kawasan untuk menuju ke tempat yang ingin dituju. Untuk merancang *sign system* yang efektif, *signage* harus jelas, singkat, mudah dibaca dan dibedakan dari lingkungannya (Follis & Hammer, 1979). Jika *signage* ditempatkan pada tempat yang ramai dan tidak memiliki desain yang mencolok, maka desain *signage* tersebut kemungkinan tidak akan menjadi pusat perhatian orang dan tidak akan mudah terlihat.

Sebagai ruang publik masyarakat yang di dalamnya terdapat beberapa fasilitas, lapangan Gasmin seharusnya memiliki fasilitas *sign system* untuk memudahkan pengunjung mencari area/fasilitas yang akan dituju. Oleh karena itu dibutuhkan perancangan *sign system* berupa *signage* dan *wayfinding* yang tepat, terpadu, terintegrasi, dan memiliki identitas agar pengunjung mudah memahami informasi, mudah mengakses area, dan nyaman ketika berada di sekitar area lapangan Gasmin.

METODE

Untuk menghasilkan rancangan *signage* dan *wayfinding* di lapangan Gasmin Bandung

digunakan metode perancangan Desain Komunikasi Visual yaitu metode *Environmental Graphic Design* (EGD) meliputi tiga tahapan, yaitu: *pre-design*, *design*, dan *post-design* (Calori & Vanden-Eynden, 2015).

1. *Pre-design* terdiri dari *data collection* dan analisis.
2. *Design* terdiri dari *schematic design*, *design development*, dan *documentation*.
3. *Post-design* terdiri dari *bidding*, *fabrication & installation observation*, dan *evaluation*.

Pada penelitian ini metode EGD yang digunakan dibatasi pada *Pre-design* dan *Design*. Metode *Environmental Graphic Design* (EGD) digunakan sebagai pemecahan masalah selaras dengan pernyataan Safanayong (2006), bahwa desain adalah sebuah proses kreatif melalui pemikiran dan pengolahan data dan ditujukan sebagai pemecahan masalah atas fenomena yang terjadi. Dengan demikian perancangan komunikasi visual dapat diartikan sebagai sebuah proses kreatif membuat media komunikasi visual melalui pemikiran dan pengolahan data sebagai pemecahan masalah atas fenomena yang terjadi.

Pemikiran dan data seperti tersebut di atas dalam praktiknya melalui penerapan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain komunikasi visual dan pengumpulan, pengolahan, dan analisis data yang diperoleh melalui observasi, wawancara serta studi pustaka.

1. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan dengan memberikan pengamatan langsung pada objek penelitian yaitu mencatat objek-objek, peristiwa, dan perilaku di sekitar lapangan Gasmin untuk mendapatkan data-data dan kondisi eksisting yang dapat diolah menjadi informasi untuk keperluan perancangan *signage* dan *wayfinding*.

2. Wawancara

Jenis wawancara yang dipilih adalah wawancara terstruktur, yaitu percakapan yang dilakukan dengan panduan daftar pertanyaan untuk dikembangkan saat pelaksanaan wawancara. Percakapan jenis ini biasanya dilakukan untuk mengatasi waktu riset yang terbatas (Christine & Holloway, 2008). Pada penelitian ini, wawancara terstruktur dilakukan dengan Bapak Jamhari selaku koordinator program dan Ibu Rahmawati selaku Camat Antapani di kantor Kecamatan Antapani pada bulan Mei 2020 sebagai narasumber untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam merancang *signage* dan *wayfinding* di lapangan Gasmin.

3. Studi Pustaka

Mencari kumpulan referensi dan mengkaji dokumen melalui buku atau jurnal penelitian agar mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan ini berfokus pada komunikasi grafis berupa informasi yang membentuk suatu lingkungan/tempat. Semua informasi tersebut dibuat untuk kebutuhan pengguna seperti pada hotel, stadion, bangunan kota, kampus, kawasan terbuka seperti taman atau tempat bersejarah, dan tempat transportasi seperti *subway* atau stasiun kereta api. Dalam perancangan *signage* dan *wayfinding* untuk lapangan Gasmin dilakukan melalui beberapa tahapan desain berdasarkan teori dari C. Calori seperti yang telah dijelaskan pada sub metode.

Tahapan penelitian berbasis perancangan yang dilakukan meliputi proses *pre design* sampai menghasilkan *output* rancangan gambar kerja (desain). Sedangkan tahapan proses *post design* yaitu melakukan evaluasi untuk mengukur respons masyarakat terhadap usulan desain. Berikut ini tahapan-tahapan desain yang dilakukan.

3.1. *Pre design*

Pada tahapan *pre design*, analisis dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan diolah menjadi informasi yang digunakan sebagai dasar perancangan *signage* dan *wayfinding*. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada Maret 2020 seperti terlihat pada Gambar 1 sampai dengan Gambar 4, pada kawasan lapangan Gasmin masih belum terdapat *sign system*. Sebagai fasilitas umum yang di dalamnya terdapat beberapa fasilitas untuk kegiatan masyarakat, seharusnya di kawasan lapangan Gasmin terdapat *sign system* untuk memudahkan pengunjung mencari area yang ingin dituju. Penerapan *sign system* ini secara demografis ditujukan untuk masyarakat umum (pria dan wanita) kalangan umur 17-50 tahun wilayah kota Bandung. Berikut kondisi eksisting lapangan Gasmin:

Menurut Gibson (2009), *signs* dibagi ke dalam beberapa kategori yaitu *identification*, *directional*, *orientation*, dan *regulatory*. Berdasarkan penjelasan mengenai kategori *signs* tersebut, maka perancangan *sign system* di lapangan Gasmin dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- *Identification signs*: area parkir mobil dan parkir motor, perpustakaan mini (*micro library*), *jogging track*, lapangan voli, lapangan sepak bola mini, lapangan basket, area tunggu umum, area tunggu disabilitas, area bermain anak, dan Gazebo Kang

Pisman.

- *Directional signs: wayfinding* atau penunjuk arah pada gerbang masuk utama
- *Regulatory signs: himbauan atau larangan* pada area pejalan kaki dan disabilitas, larangan merokok, larangan makan dan minum, larangan membuang sampah sembarangan, toilet pria dan wanita, dan himbauan untuk membuang sampah pada tempatnya.



Gambar 1. Kondisi eksisting area parkir mobil dan motor lapangan Gasmin (sumber: Sri Soedewi, 2020)



Gambar 2. Kondisi eksisting pintu masuk utama lapangan Gasmin (sumber: Sri Soedewi, 2020)



Gambar 3. Kondisi eksisting area olah raga (*sport area*) lapangan Gasmin (sumber: Sri Soedewi, 2020)



Gambar 4. Kondisi eksisting area fasilitas umum lapangan Gasmin:
 (a). Area tunggu disabilitas (b). Toilet umum pria dan wanita (c). Area tunggu umum (d). Gazebo Kang Pisman (e) Area bermain anak (f). Perpustakaan mini.
 (sumber: Sri Soedewi, 2020)

3.2.Design

Lapangan Gasmin merupakan ruang publik umum yang digunakan untuk berbagai kegiatan seperti olah raga, berkumpul dengan komunitas atau teman, dan kegiatan masyarakat lainnya. Belum terdapatnya *signage* pada kawasan ini akan menyulitkan pengunjung ketika ingin mencari akses di sekitar lapangan tersebut dan mengurangi kenyamanan. Oleh karena itu konsep pesan yang ingin disampaikan pada perancangan ini adalah mudah diakses dan nyaman/ramah lingkungan. Dari konsep pesan tersebut maka dapat diambil kata kunci (*Moodboard*) sebagai panduan perancangan seperti terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. *Moodboard*
 (sumber: Sri Soedewi, 2020)

Huruf yang digunakan untuk perancangan *signage* adalah jenis huruf yang sans serif dan tebal (Gambar 6). Karena huruf tebal memiliki potensi yang kuat dalam menarik perhatian mata dan mudah dibaca meskipun dilihat dari jarak jauh (Sihombing, 2017).

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890
~!@#\$%^&*()-_=
+[]{} \ | / ? , . > < ' " ; :**

Gambar 6. Font Poppins Bold untuk *signage*
(sumber: Athaya dan Bhanu, 2020)

3.2.1. *Pictogram*

Pictogram adalah tanda, simbol, atau representasi visual yang digunakan sebagai media interaksi manusia pada ruang publik dan sebagai informasi berupa visual dalam bentuk yang sederhana sehingga mudah dipahami (Tinarbuko, 2009). Ilmu untuk mempelajari tentang tanda-tanda adalah semiotika. Tanda-tanda tersebut memiliki sifat yang komunikatif karena dapat menyampaikan informasi (Tinarbuko, 2004). Saat ini penyampaian informasi melalui tanda-tanda berbentuk gambar sudah umum digunakan oleh masyarakat. Menurut Frutiger (1989), *pictogram* dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu:

- Tanda naturalistik, umumnya berbentuk gambar siluet dan bentuk visual lebih mudah dipahami secara langsung. Contohnya: larangan merokok, siluet cangkir kopi, dan lain-lain.
- Tanda diagram, jenis tanda visual ini dikombinasikan dengan elemen abstrak sehingga tidak mudah dipahami secara langsung dan membutuhkan waktu untuk berfikir agar dapat memahami jenis *pictogram* ini. Contohnya: rambu lalu lintas yang menunjukkan tanda dua arah dengan lereng curam.
- Tanda Abstrak, yaitu informasi tanda yang digunakan dalam bentuk visual abstrak sehingga proses membaca tanda ini lebih sulit dibandingkan tanda naturalistik atau diagram. Contohnya: rambu lalu lintas jalan satu arah, dilarang masuk, jalan memutar, tikungan tajam, dan lain-lain.

Jenis *pictogram* yang digunakan pada perancangan *signage* lapangan Gasmin adalah

jenis *pictogram* naturalistik dan diagram. Di dalam proses perancangan *pictogram* untuk *signage* pada lapangan Gasmin, terdapat beberapa alternatif desain *pictogram* berupa sketsa. Setelah menentukan sketsa yang sesuai, kemudian *pictogram* tersebut diolah ke dalam bentuk *digital* untuk diaplikasikan pada *signage* (Gambar 7).

3.2.2.Design Development

Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi pandangan manusia sangat mempengaruhi persepsi pandangan dan respons terhadap *sign system*, diantaranya adalah faktor fisik dan faktor psikologi. Menurut Follis & Hammer (1979), faktor fisik adalah *normal field of view*, *visual acuity*, *reading rate*, *legibility*, *eye level*, *letter height*, dan *meeting needs of aging and physically disabled people*. Sedangkan faktor psikologi yang mempengaruhi persepsi terhadap *sign system* diantaranya adalah *figure-ground relationships*, dan *implications of colors*.

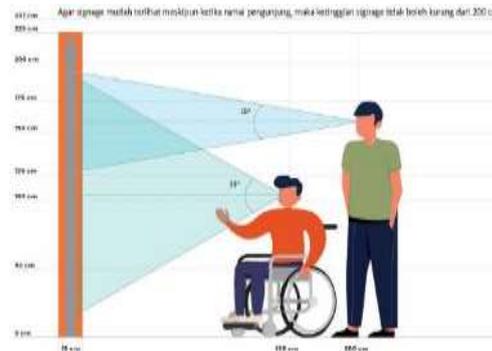


Gambar 7. Desain *pictogram*
Kiri (a) perancangan digital *pictogram*, dan kanan (b) sketsa alternatif desain *pictogram*
(sumber: Athaya dan Bhanu, 2020)

3.2.3.Design Development

Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi pandangan manusia sangat mempengaruhi persepsi pandangan dan respons terhadap *sign system*, diantaranya adalah faktor fisik dan faktor psikologi. Menurut Follis & Hammer (1979), faktor fisik adalah *normal field of view*, *visual acuity*, *reading rate*, *legibility*, *eye level*, *letter height*, dan *meeting needs of aging and physically disabled people*. Sedangkan faktor psikologi yang mempengaruhi persepsi terhadap *sign system* diantaranya adalah *figure-ground relationships*, dan *implications of colors*.

Tinggi rata-rata orang Indonesia adalah sekitar 155-180 cm, sehingga jarak pandang (*eye level*) yang ideal untuk *signage* sebaiknya lebih tinggi dari tinggi manusia atau tidak kurang dari 200 cm agar mudah terlihat meskipun sedang ramai pengunjung (Gambar 8 dan Gambar di halaman 169).



Gambar 8. Jarak pandang (*eye level*) untuk *signage* dan *wayfinding* (sumber: Sri Soedewi, 2020)

Design signage dan *wayfinding* berdasarkan klasifikasi *sign* secara lengkap dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. *Design signage* dan *wayfinding* berdasarkan klasifikasi *sign* (sumber: Athaya dan Bhanu, 2020)

3.2.4. Spesifikasi Material dan Teknik Pemasangan

Material yang dipilih untuk *signage* menggunakan material yang aman, kuat, tahan lama, tidak berat, dan tahan korosi/karat yaitu menggunakan material plat alumunium dan rangka besi pipa. Sedangkan untuk *wayfinding* menggunakan material besi *hollow*, *acrylic*, dan stiker *vinyl*. Teknik pemasangan *signage* dan *wayfinding* menggunakan teknik yang ditanamkan pada semen untuk menahan beban *signage* agar tidak mudah roboh (Gambar 10).

3.2.4. Titik Pemasangan *Signage* dan *Wayfinding*

Titik pemasangan *signage* dan *wayfinding* di area lapangan Gasmin Bandung dapat dilihat pada Gambar 11.

mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhi fisik dan psikologis, menggunakan warna-warna yang menimbulkan perasaan psikologis, mudah dibaca, dapat dijangkau dengan mata, dengan penggunaan material yang kokoh. Titik pemasangan terdapat total 13 titik diseluruh kawasan lapangan Gasmin yang terdiri dari *Directional sign*, *Regulatory sign* dan *Identification sign*.

Secara garis besar, hasil perancangan *signage* untuk lapangan Gasmin sebagai saran yaitu:

1. Konsep perancangan *signage* harus memperhatikan kenyamanan dan persepsi visual pengunjung, dari mulai perhitungan jarak pandang ideal untuk *signage*, tinggi dan ukuran *signage* yang sesuai dengan pengunjung, dan jenis *pictogram* serta huruf yang akan digunakan pada *signage* harus sesuai dengan kebutuhan pengunjung.
2. Warna pada *signage* harus berbeda dengan lingkungan sekitar agar dapat menarik perhatian pengunjung dan sesuai dengan karakteristik dari lokasi atau tempat.
3. Penggunaan material harus tepat dan sesuai dengan lingkungan sekitar serta harus memiliki konstruksi yang kuat agar memperhatikan keselamatan pengunjung.
4. Titik-titik pemasangan *signage* dilakukan pada area-area mengikuti alur pengunjung dan memperhatikan konstruksi di sekitar agar memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengunjung ketika mengakses *signage* di sekitar lokasi.

REFERENSI

- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design* (2nd ed.). John Wiley & Sons, Inc.
- Christine, D., & Holloway, I. (2008). *Metode-metode Riset Kualitatif dalam Public Relations dan Marketing Communications* (C. Wiratma (ed.)). Bentang.
- Follis, J., & Hammer, D. (1979). *Architectural Signing and Graphics* (1st ed.). Whitney Library of Design.
- Frutiger, A. (1989). *Signs and Symbols, Their Design and Meaning* (A. Bluhm (ed.); 1st ed.). Van Nostrand Reinhold.
- Gibson, D. (2009). *The Wayfinding Handbook, Information Design for Public Places* (1st ed.). Princeton Architectural Press.
- Mulia, R., & Jamhari. (2020). *Wawancara Kondisi eksisting Taman Gasmin*.
- Safanayong, Y. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Arte Intermedia.
- Sihombing, D. (2017). *Tipografi dalam Desain Grafis* (2nd ed.). PT Gramedia Pustaka Utama.

Tinarbuko, S. (2004). SEMIOTIKA ANALISIS TANDA PADA KARYA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL. *Nirmana*, 5(1). doi:<https://doi.org/10.9744/nirmana.5.1>.

Tinarbuko, S. (2008). *Semiotika Komunikasi Visual*. Jalasutra.