

PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* YANG TERINTEGRASI *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA INFORMASI

Ramzy Adzhar¹, Wirania Swasty²

^{1,2}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi no. 1, Terusan Buah Batu, Bandung, 40257, Indonesia

email: ramzyadzh@gmail.com¹, wirania@telkomuniversity.ac.id²

Received : August, 2019

Accepted : September, 2019

Published : October, 2019

Abstract

Setu Babakan Betawi Culture Village is one of the tourist attractions in the capital area. Locating in the middle of the capital, this tourist attraction can be used as a place for relaxation. Problems begin as it is currently happening in wayfinding and a sign system that does not get the attention of the management, which is less informative and inappropriate placement. The thing to concern is by creating a website that provides various information and directions for tourist objects and existing facilities. Data collection is done through interviews, questionnaires, and observations to find out more about the object of research. The process of analysis is done by comparing similar objects. This study produces a sign system that integrates a website using the QR Code as an information media in the Setu Babakan Betawi Village area. It is expected to help informing the location and facilities there for visitors.

Keywords: Sign system, Website, Wayfinding, Setu Babakan, Tourism

Abstrak

Kampung Budaya Betawi Setu Babakan merupakan salah satu objek wisata di kawasan ibukota. Melihat keberadaannya yang berada di pertengahan ibukota, objek wisata ini dapat dijadikan sebagai tempat untuk rileksasi. Permasalahan mulai muncul apabila keadaan objek wisata mengalami kekurangan, seperti sampai tahun 2019 ini terjadi pada wayfinding serta sign system yang tidak mendapat perhatian pengelola yakni kurang informatif serta dalam penempatannya tidak tepat. Hal yang harus menjadi perhatian pengelola ialah dengan membuat website yang memberikan berbagai informasi serta petunjuk objek wisata, fasilitas yang ada. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, kuesioner, serta observasi untuk mengetahui lebih dalam mengenai objek penelitian. Proses analisa dilakukan dengan membandingkan objek sejenis. Studi ini menghasilkan sign system yang terintegrasi website menggunakan QR Code sebagai media informasi pada kawasan Kampung Betawi Setu Babakan. Dengan ini diharapkan dapat membantu menginformasikan lokasi serta fasilitas yang terdapat di sana kepada para pengunjung.

Kata Kunci: Sign system, Website, Wayfinding, Setu Babakan, Pariwisata,

1. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor penting yang sangat menjanjikan terhadap peningkatan perekonomian Indonesia serta menjadi salah satu pemberi devisa negara terbanyak dan diharapkan dapat mengatasi permasalahan lainnya [1]. Salah satunya ialah Daerah Khusus Ibukota (DKI) Jakarta yang memiliki potensi wisata tersembunyi yang masih kurang dikenal

para wisatawan , yaitu Kampung Budaya Betawi Setu Babakan.

Setu Babakan memiliki potensi wisata yang kuat, melihat keberadaannya di pertengahan ibukota sehingga objek wisata ini dapat dijadikan sebagai tempat untuk rileksasi. Dengan luas sekitar 289 hektar diharapkan pengembangan pariwisata dapat berkelanjutan,

pemangku kepentingan termasuk masyarakat lokal, harus mendukung (dan didukung) dan terlibat dalam seluruh prosesnya [2]. Namun permasalahan mulai muncul apabila peran tersebut mengalami kekurangan. Seperti saat ini terjadi pada *wayfinding* serta *sign system* yang tidak mendapat perhatian pengelola. Akibatnya *wayfinding* serta *sign system* kurang informatif serta dalam penempatannya tidak tepat yang sebagaimana diungkap oleh ref Calori [3] seharusnya memperhatikan beberapa aspek seperti tingkat kebacaan, lokasi pemasangan, penggunaan kata dalam *signage* dan kondisi lingkungan. Hal lain yang harus menjadi perhatian pengelola untuk meningkatkan angka wisatawan Setu Babakan selain memperbaiki *wayfinding* dan *sign system* ialah dengan membuat media informatif yang lebih lengkap dengan tujuan edukatif seperti contohnya *website* yang bisa memberikan berbagai informasi petunjuk objek wisata, hingga fasilitas yang ada.

Sampai tahun 2019 ini, perkembangan teknologi sangat pesat sehingga semua orang dapat mengakses suatu informasi dengan cepat dan mudah. Secara umum, website adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi teks, gambar, suara, video atau gabungan dari semuanya saling terhubung dengan jaringan-jaringan halaman [4]. Pada studi ini, proses integrasi website dengan *signsystem* ialah dengan menggunakan bantuan sistem pemindai *QR Code* yang terdapat di bagian pada *sign*. *QR Code* adalah barcode dua dimensi yang diperkenalkan oleh perusahaan Jepang Denso-Wave di 1994. "QR" berasal dari "*Quick Response*", yang memungkinkan isinya diterjemahkan dengan kecepatan tinggi [5]. Adapun tujuan studi ini ialah merancang sebuah *sign system* yang terintegrasi website agar lebih efektif (*baik dalam penempatan dan keterbacaan*) serta media informatif bagi para pengunjung Kampung Betawi Setu Babakan. Hal ini sejalan dengan kuesioner yang disebar, bahwa pengunjung mengetahui informasi sejarah yang ada disekitar Kawasan Kota Tua dari buku pelajaran sebanyak 35% dan *website* sebanyak 30%. Dengan demikian, perancangan website diharap dapat menjadi salah satu solusi dalam menyampaikan informasi mengenai tempat tersebut.

2. METODE PENELITIAN

Makalah ini merupakan hasil dari penelitian terapan yang berfokus pada studi *sign system* yang terintegrasi *website* pada kawasan Kampung Betawi Setu Babakan. Beberapa metode yang akan digunakan dalam pengumpulan data yaitu studi literatur, observasi, wawancara. Studi literatur adalah kemampuan manusia untuk mengurai dan menggabungkan, memungkinkan untuk membuat teori baru dari teori yang sudah ada [6]. Adapun area yang dicakup dalam penelitian ini ialah area pertunjukan, area kuliner, area bermain, area parkir dan fasilitas umum lainnya. Studi kasus ini dilakukan pada bulan Januari – Juli 2019.

Target umum perancangan ini ialah para wisatawan lokal maupun mancanegara yang berkunjung ke Kampung Betawi Setu Babakan dengan rentang usia beragam mulai dari anak-anak hingga lanjut usia serta laki-laki maupun perempuan dengan bermacam latar belakang pendidikan. Website nantinya ditargetkan bagi para pengunjung yang terbiasa menggunakan ponsel pintar sehingga mengerti cara mengoperasikan sistem *QR Code* dan dapat mengunjungi website tersebut.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode. Pertama, wawancara yang dilakukan dengan pihak pengelola Setu Babakan serta seorang desainer *signage* *Angga Pradika (Head Designer Nusae Studio)*. Kedua, melalui sistem kuesioner yang dibagikan kepada 100 pengunjung wisata secara *offline/* tatap muka. Kemudian dilakukan sebuah observasi yang merupakan sebuah metode untuk memperoleh sekumpulan data dengan teknik mengamati sesuatu, seseorang, lingkungan atau situasi yang kemudian dicatat dengan akurat [7]. Metode pengumpulan lainnya ialah dengan melalui studi pustaka berkaitan dengan kajian teoritis serta referensi lainnya yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi yang diteliti [8] yang dilakukan secara *online* maupun *offline*.

Analisis data lainnya yang menggunakan visual ialah dengan melakukan perbandingan menggunakan matriks mengenai visual *sign system* dan *website* serupa yaitu Bandung Zoo dan Dago Dreampark (lihat lampiran). Dipilihnya kedua tempat wisata ini dikarenakan memiliki tempat yang cukup luas serta memiliki

banyak tujuan wisata. Untuk hasil kuesioner menggunakan metode tabulasi silang (*crosstab*) untuk mengaitkan faktor yang ada.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kampung Betawi Setu Babakan merupakan salah satu dari beberapa destinasi wisata budaya yang ada di Jakarta yang terus mengalami perkembangan cukup baik melihat menaikinya angka kunjungan tiap tahun. Dengan berbagai macam tujuan para wisatawan mengunjungi wisata ini, mulai dari ingin menikmati suasana asri lingkungan, berburu kuliner, melihat pertunjukan seni hingga berfoto dan bermain bersama dengan keluarga maupun teman. Namun permasalahan muncul saat ada pengunjung yang merasa kesulitan mencari lokasi yang akan dikunjungi akibat dari kurangnya informasi, hingga sulitnya mencari fasilitas umum seperti toilet, mushola dan lainnya.

Studi ini diawali dengan observasi *sign system* di Kampung Betawi Setu Babakan. Di tempat wisata ini ada beberapa jenis *sign system* dan *wayfinding* yang terpasang di lokasi berbeda, namun karena kurangnya perhatian dan perawatan dari pengelola membuatnya menjadi rusak dan tidak tampak lagi menunjukkan arah. Jenis *sign system* dan *wayfinding* yang ada di Kampung Betawi Setu Babakan ini di antaranya ialah *directional sign*, *identification sign*, *regulatory* dan *prohibitory*, dan *interpretive sign*. Untuk keadaan *directional sign* yang ada di kawasan wisata hanya terdapat di satu titik saja dan tidak terlalu mendetail mengenai lokasi area lainnya, keadaan dari sign tersebut cukup baik namun perlu perubahan dengan menambahkan detail dari lokasi bagian area lainnya serta penempatan di titik lainnya. Di titik tertentu terdapat *directional sign* yang dipasang namun menggunakan material spanduk; membuatnya cepat rusak dan tidak terawat sehingga mengakibatkan kurang informatif.

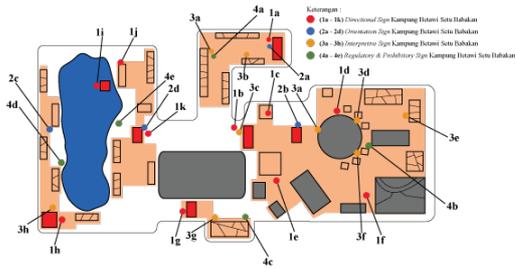
Kemudian untuk *identification sign* masih sangat kurang melihat hanya ada simbol untuk fasilitas toilet saja, yang seharusnya terdapat beberapa simbol lainnya seperti parkir, ATM, dan fasilitas pendukung lainnya. Begitu juga dengan *regulatory and prohibitory sign* yang terlalu banyak berisi tulisan sehingga kurang efektif dalam penyampaian informasinya.

Untuk *interpretive sign* yang ada di kawasan wisata ini sudah cukup informatif yang terbuat dari material aluminium yang dipasang dekat rumah-rumah adat.



Gambar 1. Sign system Kampung Betawi Setu Babakan (Foto oleh Adzhar, 2019)

Selanjutnya, pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner. Dari kuesioner yang telah disebar, didapatkan beberapa data yang dapat digunakan untuk landasan studi. Pengunjung wisata Kampung Betawi Setu Babakan kebanyakan berusia sekitar 18-23 tahun yang umumnya berasal dari Jakarta dan sekitarnya dengan rata-rata pendidikan SMA hingga S3. Sekitar 39% para wisatawan yang mengetahui objek wisata ini melalui media sosial dengan berbagai macam tujuan terutama untuk berfoto serta bermain. Sekitar 84% pengunjung menyatakan bahwa fasilitas *sign* yang ada di Kampung Betawi Setu Babakan masih kurang baik, dan sebanyak 51% merasa kesulitan ketika mencari area wisata disana. Diketahui 39% pendapat pengunjung mengatakan keadaan penunjuk arah masih kurang informatif dan kebanyakan sulit ditemukan. Terdapat sekitar 60% pengunjung yang mengetahui mengenai sejarah Kampung Betawi Setu Babakan yang diantaranya diketahui melalui buku pelajaran serta internet. Berdasarkan hasil data, fasilitas umum merupakan prioritas utama yang harus diperhatikan oleh pengelola yang selanjutnya diikuti area wisata serta penunjuk arah.



Gambar 2. Programming Denah (Ilustrasi Oleh Adzhar, 2019)

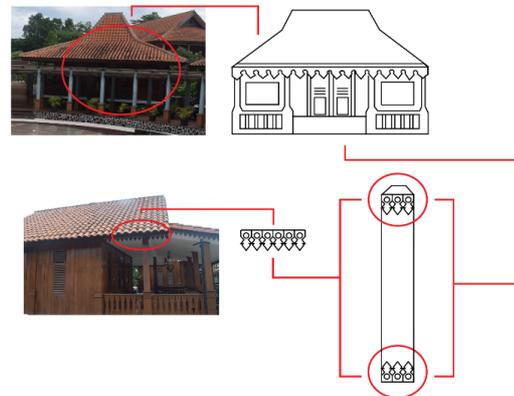
Menurut wawancara dengan Angga Pradika (Head Designer Nusae Studio), dalam merancang sebuah *Signage & Wayfinding* hal pertama yang harus diperhatikan adalah riset mengenai proyek yang akan dibuat, seperti bagaimana jarak pandang yang melihat, bagaimana *flow* pengguna yang ada agar nantinya design tersebut menjadi lebih menarik, efektif, dan informatif serta mudah dimengerti. Dalam penempatan *sign system* yang ada dalam kawasan Kampung Betawi Setu Babakan dipilih sesuai dengan lokasi pada saat observasi dilakukan yang dimana tempat tersebut dapat terlihat dengan jelas tidak terhalang benda lain seperti pohon, bangunan dan lainnya. Pemilihan lokasi pemasangan didasarkan pada faktor ramai atau tidaknya lokasi penempatan serta sebagai titik masuk Kampung Betawi Setu Babakan (Gambar 2). Dalam penerapannya sebuah *signage* dan *wayfinding* haruslah memiliki tipografi serta piktogram yang mudah dibaca [9], sehingga dimengerti wisatawan. Selain itu, penting juga untuk memperhatikan kontras warna antara tulisan dan *background*, serta memilih jenis material yang sesuai dengan lokasi penempatan agar lebih optimal dan menekan budget seminimal mungkin.

3.1 Konsep Kreatif

Sebelum merancang sebuah *sign system* serta website yang efektif terlebih dahulu dibuatlah sebuah *mindmap* serta *moodboard* untuk mendapatkan konsep perancangan yang sesuai. Dalam perancangan ini menggunakan banyak unsur yang terdapat dalam arsitektural rumah adat Betawi disini, dimana memiliki karakteristik banyaknya penopang bangunan atau pilar-pilar sehingga lebih mengarahkan kepada pengayaan neoklasik. Pemilihan unsur warna dalam perancangan ini didasarkan pada hasil yang telah didapatkan dari *moodboard* yang sebelumnya telah dibuat.

Pemilihan warna dalam perancangan sign system dan website ini mengambil warna coklat yang menimbulkan kesan hangat, alami, tenang; serta warna hijau untuk memberikan kesan segar dan organik [10], melihat objek perancangan yang merupakan sebuah kawasan bernuansa alam terbuka.

Dalam perancangan ini, media website berfungsi sebagai media informasi yang dihubungkan melalui sistem *QR Code* dengan sign. Laman website nantinya menampilkan lebih mendetail mengenai lokasi serta informasi yang ada di kawasan Kampung Betawi Setu Babakan, yang dimana terdapat menu Beranda, Tentang Kami, Wisata dan Acara.



Gambar 3. Proses Stilasi (Ilustrasi Oleh Adzhar, 2019)

3.2 Desain Sign system

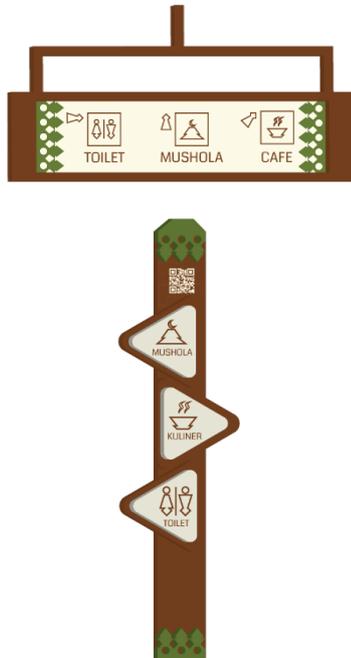
Jenis font yang digunakan ialah *Coda Font* (Gambar 4) karena tingkat keterbacaannya yang jelas dan masih memiliki karakter sejenis. Jenis font yang dipakai memiliki karakteristik yang mewakili tema dari perancangan ini namun tetap memperhatikan tingkat keterbacaan agar pengunjung mudah memahaminya.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789

Gambar 4. Coda Font

Directional Sign (gambar 5) yang berfungsi sebagai informasi media penunjuk arah atau navigasi, yang ditempatkan pada area luar maupun dalam ruangan. Untuk area luar ruangan akan diletakkan pada area dekat pintu masuk wisata serta kawasan danau Setu Babakan dan juga pada area parkir kendaraan.

Untuk penempatan dalam ruangan dengan tujuan lokasi yang spesifik seperti lokasi toilet, ATM, dan lainnya. Dalam pemasangannya dilakukan dengan teknik *grounded mounted* dan *ceiling hung*.



Gambar 5. Directional Sign (Ilustrasi Oleh Adzhar, 2019)

Regulatory Sign (gambar 6) memiliki fungsi untuk memberikan informasi larangan serta himbauan sebagai pengingat mengenai apa saja yang harus diperhatikan pengunjung selama berada di area wisata ini untuk menghindari hal yang tidak diinginkan. Pada *sign* ini digunakan teknik pemasangan *grounded mounted* untuk bagian luar ruangan serta *ceiling hung* dan *flat wall mounted* untuk bagian dalam ruangan.



Gambar 6. Regulatory Sign (ilustrasi oleh Adzhar, 2019)

Orientation Sign (gambar 7) memiliki fungsi untuk memberikan gambaran mengenai lokasi keseluruhan wilayah suatu tempat. Untuk pemasangannya diletakkan pada bagian luar ruangan sehingga pengunjung dapat mengetahui lokasi mana saja yang terdekat, dengan teknik pemasangan *grounded mounted*.



Gambar 7. Orientation Sign (ilustrasi oleh Adzhar, 2019)

Interpretive Sign (gambar 8) ini berfungsi untuk menyampaikan informasi detail mengenai suatu tempat atau lokasi, dalam penempatannya diletakkan pada area luar ruangan dengan teknik pemasangan *grounded mounted*.



Gambar 8. Interpretive Sign (Ilustrasi oleh Adzhar, 2019)

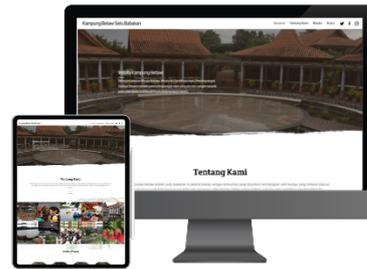
Identification Sign (gambar 9) memiliki fungsi untuk menandai suatu lokasi spesifik yang ada di sekitar kawasan Kampung Betawi Setu Babakan. Sign akan diletakkan pada dalam maupun luar lokasi, untuk peletakkan di luar ruangan akan ditempatkan pada bagian depan tiap area yang berguna untuk menandai lokasi tersebut. Sedangkan untuk peletakkan di dalam ruangan ditempatkan seperti toilet, pusat informasi dan lainnya.



Gambar 9. Identification Sign (Ilustrasi oleh Adzhar, 2019)

3.3 Desain Website

Dalam perancangan ini media *website* (gambar 10) berfungsi sebagai media informasi yang dihubungkan melalui sistem *QR Code* dengan *sign*, di mana pada laman *website* menampilkan lebih mendetail mengenai lokasi serta informasi yang ada di kawasan Kampung Betawi Setu Babakan. Pada website tersebut terdapat menu Beranda, Tentang Kami, Wisata dan Acara serta adanya sistem penunjuk arah (*navigation tool*) yang dapat memudahkan wisatawan dalam mencari area wisata.



Gambar 10. Website (ilustrasi oleh Adzhar, 2019)

4. Kesimpulan

Dalam perancangan *sign system*, dibutuhkan riset penempatan lokasi, pemilihan *target audiens*, dan bagaimana perilaku *audiens*. Dengan itu dapat diketahui bagaimana jarak pandang, alur pengunjung, serta material yang tepat digunakan serta spesifikasi bentuk *sign*.

Sebuah *sign* harus memiliki tipografi serta piktogram yang mudah dibaca oleh semua wisatawan. Selain hal itu harus memiliki warna yang kontras sehingga mudah dilihat serta pemerhatian material yang lebih optimal dan menekan budget yang ada.

Studi ini mengintegrasikan *sign* langsung dengan *website* melalui sistem pemindai QR Code; dengan informasi yang lebih lengkap serta adanya sistem penunjuk arah sehingga memudahkan wisatawan saat mencari area yang ingin dituju.

Dalam melakukan perancangan sebuah *sign system* harus sesuai dengan beberapa aspek mulai dari penggunaan warna yang kontras, tipografi yang mudah untuk dibaca, piktogram yang mudah untuk dimengerti, penggunaan *layout* yang sesuai material yang memiliki *durability*/ daya tahan lama agar *sign system* tidak mudah lapuk dan berkarat

Pada penelitian berikutnya diharapkan lebih banyak mencari referensi yang terkait dengan penelitian yang sedang dikaji terutama implementasi pengintegrasian antara *signsystem* dengan *website*, agar penelitian dapat lebih lengkap dan lebih baik serta diharapkan membuat inovasi yang belum ada contohnya seperti menciptakan sistem - *augmented reality* ataupun aplikasi Virtual Reality yang sesuai dengan kebutuhan dari para pelaku wisata sebagaimana sejalan dengan penelitian terdahulu [11].

ACKNOWLEDGEMENT

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Andiyan selaku Desainer dan Arsitek *Sign* dan Bapak Buchori selaku Kepala Unit Pengelola Kampung Betawi Setu Babakan sebagai narasumber, serta kepada seluruh responden kuesioner yang membantu penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Fauzia. "Kejar Pendapatan Devisa dari Pariwisata Ini 9 Langkah Pemerintah." <https://ekonomi.kompas.com/read/2018/08/29/200634726/kejar-pendapatan-devisa-dari-pariwisata-ini-9-langkah-pemerintah> , tanggal akses 24 Januari 2019
- [2] E. Rachmawati. "Tourism development and local community empowerment. Heritage, Culture and Society." <https://www.taylorfrancis.com/books/e/9781315386980>, tanggal akses 21 Juli 2019.
- [3] C. Calori. *Signage and Wayfinding Design*. New York: John Willey & Sons Inc, 2007.
- [4] Proweb.co.id. "Webdesign adalah" <https://www.proweb.co.id/articles/web-design/website-adalah.html> , tanggal akses 14 Februari 2019.
- [5] K-C. Liao, W-H. Lee. "A Novel User Authentication Scheme Based on QR-Code." *Journal of Networks*, 5 (8), August 2010.
- [6] D.W. Soewardikoen. *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: CV Dinamika Komunika, 2013.
- [7] T.R. Rohidi. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: CV Cipta Prima Nusantara, 2011.
- [8] Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [9] D. Gibson. *Wayfinding Handbook*. New York: Information Design for Public Places, 2009.
- [10] W. Swasty. *Serba-serbi Warna: Penerapan pada Desain*. Bandung: Rosda, 2017.
- [11] A.R. Triani, A.R. Adriyanto, D. Faedhurrahman. "Media Promosi Bisnis Potensi Wisata Daerah Bandung dengan Aplikasi Virtual Reality", *Jurnal Bahasa Rupa* 1 (2) April 2018.

LAMPIRAN

Tabel 3. 1 Analisis Data Proyek Terdahulu dan Sejenis (Directional Sign)

	Kota Tua Jakarta	Taman Safari Bogor	Taman Impian Ancol
Foto			
Teori			
Tipografi	Jenis Huruf yang digunakan merupakan Serif namun keterbacaannya tidak terlalu jelas karna terlalu kecil namun sudah baik dengan menggunakan <i>multi language</i>	Jenis Huruf yang digunakan adalah Sans Serif keterbacaannya yang jelas karena background yang mendukung keterbacaan tulisan tersebut sehingga dapat dibaca dengan mudah dari dekat hingga dari jauh	Menggunakan Jenis Huruf Sans Serif dengan keterbacaan yang cukup jelas dengan tambahan informasi jarak agar pengunjung mengetahui seberapa jauh tempat tersebut
Warna	Menggunakan background warna hijau dan tulisan warna putih yang bertabrakan jika dilihat dalam siang hari sehingga terlalu terang sehingga sulit untuk dibaca	Menggunakan warna yang mempunyai tema tersendiri yaitu coklat sebagai kayu dan memakai background warna hijau untuk arah serta warna putih yang kontras sehingga mudah dilihat	menggunakan warna coklat dan putih yang kontras sehingga mudah untuk dibaca
Piktogram	Mempunyai piktogram yang mudah dimengerti	Mempunyai piktogram beragam dan mudah dimengerti	Tidak Memiliki Piktogram
Layout	Rata Tengah	Rata Tengah	Rata Kiri
Material	Besi	Kayu	Besi dan Kayu

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Tabel 3. 2 Analisis Data Proyek Terdahulu dan Sejenis (Orientation Sign)

	Kota Tua Jakarta	Taman Safari Bogor	Taman Impian Ancol
Foto			
Teori			
Tipografi	Jenis Huruf yang digunakan merupakan Serif namun keterbacaannya tidak terlalu jelas karena terlalu kecil	Menggunakan Huruf Sans Serif namun tidak memiliki informasi mengenai tempat yang ada di sana	Menggunakan Jenis Huruf Sans Serif dengan keterbacaan yang cukup jelas
Warna	Menggunakan background Warna Hitam dan peta yang berwarna-warni sesuai zonanya masing masing namun kebanyakan Sign tersebut sudah pudar sehingga sulit untuk dilihat	Menggunakan warna coklat dan hijau sebagai informasi tempat	menggunakan warna biru dan putih yang kontras sehingga dapat mudah dilihat dan dibaca oleh pengunjung
Material	Besi	Bambu	Akrilik

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 3. 7 Analisis Data Proyek Terdahulu dan Sejenis (Prohibity & Regulatory Sign)

	Kota Tua Jakarta	Taman Safari Bogor	Taman Impian Ancol
Foto			
Teori			
Tipografi	Jenis Huruf yang digunakan	Jenis Huruf yang	Menggunakan Jenis

	merupakan Sans Serif Keterbacaannya sudah baik	digunakan adalah Sans Serif keterbacaannya yang jelas dan menggunakan <i>multilanguage</i>	Huruf Sans Serif dengan keterbacaan yang cukup jelas
Warna	Menggunakan background putih dan merah sehingga cocok dengan color coding sebagai peringatan	Menggunakan warna yang coklat sebagai tema dan menggunakan warna putih dan kuning sebagai pembeda bahasa, namun belum sesuai dengan <i>color coding</i> sebuah peringatan	menggunakan warna kuning, merah dan putih dan menggunakan warna hitam sebagai kontras tulisan hal tersebut sudah sesuai dengan color coding sebagai <i>sign</i> Peringatan
Piktogram	Mempunyai piktogram yang mudah dimengerti	Tidak Mempunyai Piktogram	Mempunyai Piktogram yang jelas dan mudah dimengerti
Layout	Rata Tengah	Rata Tengah	Rata tengah
Material	Besi dan alumunium	Kayu	Besi dan alumunium

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 3. 8 Analisis Data Proyek Terdahulu dan Sejenis (Interpretive Sign)

	Kota Tua Jakarta	Taman Safari Bogor	Taman Impian Ancol
Foto			
Teori			
Tipografi	Jenis Huruf yang digunakan merupakan Sans Serif namun keterbacaannya tidak terlalu jelas karena banyak font yang rusak	Jenis Huruf yang digunakan adalah Sans Serif keterbacaannya yang jelas karena <i>background</i> yang mendukung keterbacaan tulisan tersebut sehingga dapat mudah dibaca	Menggunakan jenis huruf Sans Serif dengan keterbacaan yang cukup jelas dengan tambahan informasi jarak agar pengunjung mengetahui seberapa jauh tempat tersebut
Warna	Menggunakan warna perunggu	Menggunakan warna hijau dan coklat sebagai	menggunakan warna Hitam, Coklat dan Putih

	sehingga tidak ada kontras antara background dengan tulisan yang ada di <i>Sign</i> tersebut dan juga dengan lantai	tema yang berkorelasi dengan <i>Sign</i> yang lain	sebagai kontras untuk informasi yang diberikan sehingga dapat dengan mudah dibaca
Material	Perunggu	Kayu & Bambu	Besi dan Alumunium

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tabel 3.9 Analisis Data Proyek Terdahulu dan Sejenis (Identification Sign)

	Kota Tua Jakarta	Taman Safari Bogor	Taman Impian Ancol
Foto			
Teori			
Tipografi	Jenis Huruf yang digunakan merupakan Sans Serif keterbacaannya cukup jelas	Jenis Huruf yang digunakan adalah Sans Serif keterbacaannya yang jelas karena <i>background</i> yang mendukung keterbacaan tulisan tersebut sehingga dapat mudah dibaca	Menggunakan jenis huruf Sans Serif dengan keterbacaan yang cukup jelas
Warna	Menggunakan warna kuning dan hitam	Menggunakan warna putih dan coklat sebagai tema yang berkorelasi dengan <i>Sign</i> yang lain	menggunakan warna putih biru yang kontras
Material	Spanduk	Kayu	Alumunium

sumber: Dokumentasi Pribadi