

## REDESAIN SIGN SYSTEM PADA KAWASAN OBYEK WISATA YANG INFORMATIF SEBAGAI USAHA UNTUK MEMBANGUN CITRA TEMPAT

Darin Nugraha Wirasasmita<sup>1</sup>, Wirania Swasty<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University  
Jl. Telekomunikasi Jl. Terusan Buah Batu, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Bandung, Indonesia

e-mail: [darinoriginal@gmail.com](mailto:darinoriginal@gmail.com)<sup>1</sup>, [wirania@telkomuniversity.ac.id](mailto:wirania@telkomuniversity.ac.id)<sup>2</sup>

Received : June, 2020

Accepted : July, 2020

Published : October, 2020

### Abstract

*Sign system applied to the nature tourism object of Situ Gunung is still lacked in its placement, with conditions that are weathered, not maintained, not unity, and a less informative gate. In terms of design, the existing sign system in Situ Gunung nature tourism object is less in accordance with the theory of proper sign system. Therefore, the authors are interested to redesign the sign system in Situ Gunung natural tourism object in Sukabumi Regency as an effort to build the image of the place by showing the identity of the place in the natural tourism object. The study used a qualitative approach by conducting various data collection techniques such as observation, interviews, and literature review. The concept of the design is to bring out the tree of resin and fauna of the monkey Lutung as a characteristic element of the place of this natural tourism object. The design of this signage is willing to make visitors easy to get information about the location and other information about the area of the tourist attraction*

**Keywords:** Tourist Attraction, Placemaking, Redesign, Situ Gunung, Sign System, Natural tourism

### Abstrak

*Sistem tanda/ sign system yang diterapkan pada kawasan obyek wisata alam Situ Gunung masih kurang dalam penempatannya, dengan kondisi yang lapuk, tidak terawat, tidak seragam, dan gapura yang kurang informatif. Bila diperhatikan dari segi desain, sign system yang ada pada lokasi obyek wisata alam Situ Gunung ini kurang sesuai dengan teori sign system yang tepat. Maka dari itu, penulis tertarik untuk merancang ulang sign system di obyek wisata alam Situ Gunung di Kabupaten Sukabumi sebagai usaha untuk membangun citra tempat dengan menunjukkan identitas tempat pada obyek wisata alam tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan berbagai teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan studi pustaka. Konsep perancangan yang dipakai yaitu dengan menonjolkan pohon damar dan fauna berjenis kera lutung sebagai elemen ciri khas tempat obyek wisata alam Situ Gunung. Diharapkan perancangan ulang sign system ini membuat pengunjung mudah mendapatkan informasi mengenai lokasi dan informasi lain seputar area wisata tersebut.*

**Kata Kunci:** Objek Wisata, Citra Tempat, Perancangan Ulang, Situ Gunung, Sistem Tanda, Wisata Alam

### 1. PENDAHULUAN

Kabupaten Sukabumi memiliki berbagai macam wisata alam, di antaranya wisata alam pegunungan dan lautan. Contoh wisata alam yang terkenal di Kabupaten Sukabumi adalah Geopark Ciletuh, Pantai Pelabuhan Ratu, Ujung

Genteng, dan Situ Gunung di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango. Mengingat Kabupaten Sukabumi memiliki berbagai macam kawasan wisata alam, maka diperlukan sebuah media informasi yang membuat citra yang berbeda dari suatu tempat wisata atau dikenal

dengan istilah *placemaking* [1]. Dengan begitu maka diharapkan dapat memperkenalkan tempat wisata yang ada di Kabupaten Sukabumi kepada wisatawan luar atau dalam Sukabumi.

*Sign system* [2] yaitu suatu simbol grafik dan representasi visual yang merupakan media interaksi antara manusia dengan ruang publik. Diharapkan dengan adanya perancangan ulang pada *sign system* yang tepat, dapat meningkatkan kepuasan pengunjung dalam mencapai suatu lokasi tanpa tersesat sehingga dapat mempersingkat waktu. Selain itu hal yang harus diperhatikan saat merancang ulang *sign system* yaitu pemilihan warna dan material yang akan diterapkan pada lokasi wisata yang berlokasi di hutan, sehingga pada saat

penerapan *sign system* akan terlihat kontras dan material yang digunakan tidak cepat rusak atau lapuk [3].

Namun, berdasarkan observasi lapangan (Gambar 1), *sign system* yang diterapkan pada kawasan obyek wisata alam Situ Gunung masih minim dalam penempatannya, dengan kondisi yang lapuk, tidak terawat, tidak seragam, dan gapura yang kurang informatif. *Sign system* yang ada pada lokasi obyek wisata alam Situ Gunung bila diperhatikan dari segi desain, kurang sesuai dengan teori *sign system* yang tepat, contohnya dalam penggunaan warna hijau yang tidak kontras dengan lingkungannya dan piktogram yang tidak menekankan pada branding.



Gambar 1 Observasi Lapangan  
[Sumber: Dok. Pribadi, 2019]

Maka dari itu, dipandang perlu untuk merancang ulang *sign system* di obyek wisata alam Situ Gunung di Kabupaten Sukabumi sebagai usaha untuk membangun citra tempat dengan menunjukkan identitas tempat pada obyek wisata alam Situ Gunung di Kabupaten Sukabumi Jawa Barat agar lebih komunikatif,

lebih estetik, lebih memudahkan pengunjung memperoleh informasi yang ada di kawasan tersebut. Studi yang pernah dilakukan sebelumnya membahas mengenai *sign system* di tempat wisata [3]–[6]. Studi ini bertujuan melengkapi literatur berkaitan dengan perancangan *sign system* di tempat wisata

alam. Dengan demikian, rumusan masalah yang tepat untuk studi ini yaitu “bagaimana upaya redesain *sign system* pada kawasan obyek wisata alam yang informatif dan sesuai dengan teori desain *sign system*, untuk meningkatkan citra tempat pada obyek wisata alam Situ Gunung”

## 2. METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus berupa objek wisata Situ Gunung di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango Kabupaten Sukabumi Jawa Barat. Pada studi ini, metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi lapangan dan membuat dokumentasi foto seputar *sign system* yang terdapat di lokasi objek penelitian.

Studi ini menggunakan analisis matriks perbandingan untuk menganalisis data, sehingga pada perancangan ulang *sign system* ini dapat menghasilkan suatu kesimpulan yang efektif dan tepat menggunakan analisis matriks

perbandingan. Analisis karya desain visual dari *signage* yang ada di dua lokasi wisata yakni Taman Bunga Nusantara dan Dago Dreampark dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif, analisis, interpretasi, dan penilaian [7]. Dua lokasi wisata tersebut dipilih sebagai pembanding dengan alasan karena kedua tempat tersebut sudah memiliki *sign system* yang dianggap cukup lengkap dan layak untuk diteliti. Hasil analisis visual disesuaikan dengan teori pembuatan *sign system* yang sesuai teori Calori and Vanden-Eynden [1].

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1-5 berikut adalah analisis perbandingan desain *sign system* dari tiga tempat wisata yaitu Situ Gunung, Taman Bunga Nusantara dan Dago Dreampark. Adapun yang dibahas dan dibandingkan berdasarkan teori yang ada adalah sistem grafis dan *hardware* dari *sign system* berupa elemen tipografi, warna, piktogram, layout serta material.

Tabel 1 Analisis Matriks Perbandingan (*Directional Sign*)  
[Sumber : Dokumentasi Penulis]

Obyek Wisata	Situ Gunung	Taman Bunga Nusantara	Dago Dreampark
FotoFoto			
Teori			
Tipografi	Jenis Sans Serif dengan ukuran huruf yang proporsional, sehingga keterbacaan menjadi mudah.	Jenis Sans Serif dengan ukuran huruf dan latar yang proporsional sehingga mudah dibaca.	Jenis jenis Sans Serif, dengan <i>background</i> yang kontras dengan huruf dan ukuran huruf yang proporsional, sehingga mudah untuk dibaca.
Warna	Warna yang digunakan pada tiang penyangga berwarna hijau, dengan warna tulisan & penunjuk arah berwarna biru, dan <i>background</i> berwarna coklat krem.	Warna pada tulisan berwarna hitam, dengan penunjuk arah berwarna hijau tua, dan <i>background</i> berwarna putih sehingga konten informasi menjadi kontras dan mudah untuk dibaca	Warna pada tiang penyangga berwarna coklat, dengan tulisan & penunjuk arah berwarna putih, dan <i>background</i> berwarna oranye sehingga konten informasi menjadi kontras dan mudah untuk dibaca

Piktogram	Berupa simbol panah sehingga memudahkan dalam menunjukkan arah lokasi.	Berupa simbol panah sehingga memudahkan dalam menunjukkan arah lokasi.	Berupa simbol panah sehingga memudahkan dalam menunjukkan arah lokasi.
Layout	Rata tengah, sehingga konten informasi menjadi lebih <i>balance</i>	Rata tengah, sehingga konten informasi menjadi lebih seimbang	Rata tengah, sehingga konten informasi menjadi lebih <i>balance</i>
Material	Besi dan alumunium, agar terlihat lebih kuat dan tahan cuaca	Kayu, agar terlihat lebih natural dengan lingkungannya	Besi dan alumunium, agar terlihat lebih kuat dan tahan cuaca

Tabel 2 Analisis Matriks Perbandingan (*Orientation Sign*)

[Sumber : Dokumentasi Penulis]

Obyek Wisata	Situ Gunung	Taman Bunga Nusantara	Dago Dreampark
Foto			
Teori			
Tipografi	Pada <i>sign system</i> ini menggunakan 2 jenis huruf yaitu Sans Serif dan Serif, dengan ukuran huruf yang kecil sehingga keterbacaan kurang jelas.	Sans Serif dengan ukuran yang terlalu kecil sehingga keterbacaan menjadi kurang jelas.	Sans Serif dengan ukuran yang kecil sehingga keterbacaan yang kurang jelas.
Warna	Warna pada <i>background</i> menggunakan warna gradasi biru dan hijau, dengan tulisan berwarna kuning.	Warna <i>background</i> menggunakan warna hijau muda dan aksan-aksan perunggu.	Warna pada <i>background</i> menggunakan warna putih dengan konten pada <i>sign system</i> dominan berwarna hijau
Piktogram	Tidak memiliki piktogram, penyampaian informasi hanya berupa teks	Memiliki berbagai macam piktogram yang mudah untuk dimengerti	Memiliki berbagai macam piktogram yang mudah untuk dimengerti
Material	Spanduk, tahan terhadap cuaca tetapi mudah rusak/ sobek.	Kayu, agar terlihat lebih natural dengan lingkungan sekitarnya.	Spanduk, tahan terhadap cuaca tetapi mudah rusak/ sobek.

Tabel 3 Analisis Matriks Perbandingan (*Prohibitory & Regulatory Sign*)  
 [Sumber : Dokumentasi Penulis]

Obyek Wisata	Situ Gunung	Taman Bunga Nusantara	Dago Dreampark
Foto			
Teori			
Tipografi	Jenis <i>Handwriting</i> atau tulisan tangan dengan spasi antar huruf terlalu berdekatan, sehingga informasi sulit untuk dibaca dengan jelas	Jenis Sans Serif dengan ukuran yang proporsional sehingga informasi mudah untuk dibaca.	Jenis Sans Serif dengan ukuran huruf terlalu kecil sehingga keterbacaan informasi tidak terlalu jelas.
Warna	Warna yang digunakan pada <i>background</i> menggunakan warna coklat dengan tulisan berwarna hitam; membuat warna tidak kontras sehingga informasi sulit untuk dibaca.	Warna yang digunakan pada <i>background</i> menggunakan warna hijau tua dengan tulisan berwarna putih sehingga warna menjadi kontras dan informasi mudah dibaca.	Warna yang digunakan pada <i>background</i> menggunakan warna biru dan merah, dengan tulisan berwarna putih; membuat tulisan menjadi kontras dan mudah untuk dibaca
Piktogram	Memiliki berbagai macam piktogram yang mudah untuk dimengerti.	Tidak memiliki piktogram, sehingga penyampaian informasi hanya berupa teks	Tidak memiliki piktogram sehingga penyampaian informasi hanya berupa teks
Layout	Rata tengah, sehingga konten informasi menjadi lebih <i>balance</i>	Rata tengah, sehingga konten informasi menjadi lebih <i>balance</i>	Rata tengah, sehingga konten informasi menjadi lebih <i>balance</i>
Material	Kayu, agar terlihat lebih natural dengan lingkungan sekitarnya.	Besi dan alumunium, agar terlihat lebih kuat dan tahan cuaca	Besi dan alumunium, agar terlihat lebih kuat dan tahan cuaca

Tabel 4 Analisis Matriks Perbandingan (*Interpretive Sign*)  
 [Sumber : Dokumentasi Penulis]

Obyek Wisata	Situ Gunung	Taman Bunga Nusantara	Dago Dreampark
Foto			
Teori			
Tipografi	Jenis Sans Serif dengan ukuran huruf pada pesan informasi terlalu kecil sehingga jarak keterbacaan harus 1 meter.	Jenis Sans Serif dengan ukuran huruf sangat kecil sehingga jarak keterbacaan harus 1 meter.	Jenis Sans Serif ukuran huruf sesuai dengan ukuran <i>sign system</i> , sehingga jarak keterbacaan harus 1 meter

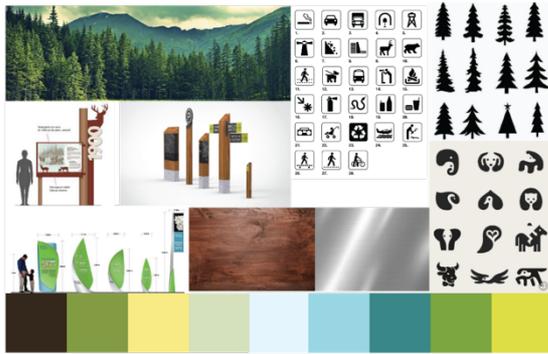
Warna	Warna pada penyangga <i>sign system</i> berwarna hijau, dengan <i>background</i> berwarna coklat tua dengan tulisan berwarna putih dan kuning, dan <i>background</i> berwarna coklat muda dengan tulisan berwarna hitam sehingga warna menjadi kontras dan membuat keterbacaan informasi menjadi mudah	Warna pada <i>frame</i> berwarna coklat dan <i>background</i> menggunakan warna putih sehingga konten informasi pada <i>sign system</i> mudah untuk dibaca.	Warna pada <i>background</i> menggunakan warna silver yang mengkilap, dengan warna tulisan berwarna hitam dan merah sehingga warna menjadi kontras dan informasi menjadi mudah dibaca
Piktogram	Tidak memiliki piktogram, sehingga penyampaian informasi hanya berupa teks	Tidak memiliki piktogram, sehingga penyampaian informasi hanya berupa teks	Tidak memiliki piktogram, sehingga penyampaian informasi hanya berupa teks
Layout	Rata tengah, sehingga konten informasi menjadi lebih <i>balance</i>	Rata tengah, sehingga konten informasi menjadi lebih seimbang	Rata tengah, sehingga konten informasi menjadi lebih <i>balance</i>
Material	Besi dan alumunium, lebih terlihat kuat dan tahan cuaca	Kayu, agar terlihat lebih natural dengan lingkungan sekitarnya.	Alumunium, terlihat mengkilap, lebih terlihat mewah, dan tahan cuaca.

Tabel 5 Analisis Matriks Perbandingan (*Identification Sign*)

[Sumber : Dokumentasi Penulis]

Obyek Wisata	Situ Gunung	Taman Bunga Nusantara	Dago Dreampark
Foto			
Teori			
Tipografi	Jenis Sans Serif dengan ukuran yang proporsional dengan warna <i>background</i> yang kontras sehingga informasi mudah untuk dibaca.	Jenis Sans Serif dengan ukuran huruf yang besar, sehingga informasi dapat dibaca dari jarak 5-10 meter	Jenis Sans Serif dengan ukuran huruf yang proporsional sehingga informasi yang disampaikan cukup jelas.
Warna	Warna pada <i>background</i> menggunakan warna coklat muda, dengan tulisan berwarna coklat tua sehingga konten informasi menjadi kontras dan mudah dibaca	Warna <i>background</i> menggunakan warna hijau tua, dengan tulisan berwarna putih sehingga warna menjadi kontras.	Warna pada tulisan berwarna putih sehingga kontras dengan lingkungan sekitarnya.
Piktogram	Tidak memiliki piktogram sehingga penyampaian informasi hanya berupa teks	Tidak memiliki piktogram sehingga penyampaian informasi hanya berupa teks	Tidak memiliki piktogram sehingga penyampaian informasi hanya berupa teks
Layout	Rata tengah, sehingga konten informasi menjadi lebih seimbang/ <i>balance</i>	Rata tengah, sehingga konten informasi lebih seimbang/ <i>balance</i>	Rata tengah, sehingga konten informasi menjadi lebih seimbang/ <i>balance</i>
Material	Kayu, terlihat lebih natural dengan lingkungannya	Besi dan alumunium, lebih terlihat kuat dan tahan cuaca	Akrilik, memiliki berat yang ringan, tahan terhadap cuaca, dan mudah untuk dibentuk.

### 3.1 Konsep Visual

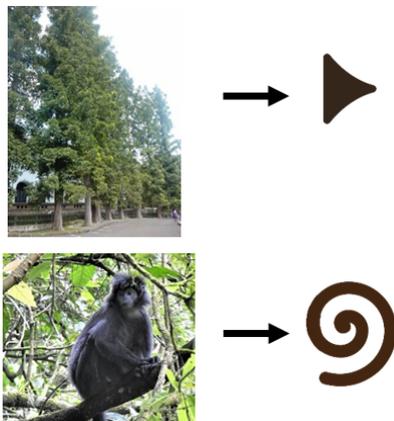


Gambar 2 Moodboard  
[Sumber: Dok. Pribadi, 2019]

Konsep visual dalam perancangan *sign system* obyek wisata alam Situ Gunung sesuai dengan *mind mapping* dan *moodboard* (Gambar 2) yang telah dibuat adalah penggunaan elemen gambar dalam sistem identitas visual yang akan dirancang dengan mengusung gaya modern minimalis namun tetap menarik dan fungsional. Dua kata kunci dari hasil *mind mapping* adalah pohon damar dan lutung. Penggunaan ikon pohon damar dan lutung sebagai ciri khas dari obyek wisata Situ Gunung ditampilkan dalam perancangan *sign system* dan piktogram.

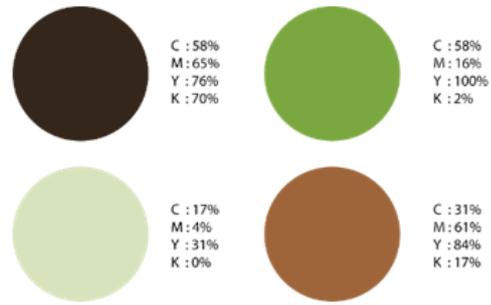
### 3.2 Konsep Bentuk

Adapun bentuk yang digunakan pada perancangan *sign system* juga bentuk piktogram mengadopsi bentuk segitiga yang terinspirasi dari pohon damar, serta bentuk lingkaran spiral yang terinspirasi dari ekor lutung (Gambar 3). Pohon damar dan lutung termasuk ke dalam konsep visual yang mana didapat dari hasil *mind mapping*.



Gambar 3. Konsep Bentuk  
[Sumber: Dok. Pribadi, 2019]

### 3.2 Konsep Warna, Tipografi, dan Ukuran



Gambar 4 Konsep Warna  
[Sumber: Dok. Pribadi, 2019]

Ada empat warna dominan yang digunakan dalam perancangan ini (Gambar 4). Pertama, warna hijau yang dapat melambangkan sifat yang menyegarkan, memberikan efek menenangkan, dan menyejukkan. Karena obyek wisata Situ Gunung berada di kawasan hutan tropis maka cocok menggunakan warna hijau agar lebih natural dengan lingkungannya. Warna hijau ini hanya dijadikan sebagai aksentuasi dari papan *sign system*.

Kedua, warna coklat tua yang merupakan warna netral yang memberikan kesan keamanan, keyakinan dan nyaman. Coklat tua juga memberikan kesan elegan dan anggun. Warna coklat tua identik dengan warna kayu yang memiliki kesan yang natural dan kuat sehingga cocok diterapkan pada *sign system* di obyek wisata Situ Gunung.

Ketiga, warna abu-abu yang memiliki kesan ketenangan, keteduhan, dan elegan. Warna abu-abu ini digunakan sebagai warna untuk pesan informasi dan aksentuasi pada *sign system*. Keempat, warna coklat muda yang menumbuhkan kesan sederhana, kaya, dan hangat. Warna coklat muda menjadi background pada *sign system* agar terlihat lebih kontras dengan lingkungannya yang dominan berwarna coklat tua.

Adapun skala dan susunan huruf yang tepat merupakan kunci desain *sign system* yang baik. Konteks penting dalam menentukan ukuran teks disesuaikan dengan peruntukannya dan kondisi pengguna, misalnya apakah itu untuk dibaca dalam jarak 1-3 meter (seperti peta direktori, narasi pada *interpretive sign*), dibaca ketika pengguna berjalan kaki (penunjuk arah di trotoar), dilihat pada saat mengemudi

(rambu di jalan). Terdapat tiga faktor utama dalam memilih *typeface* untuk redesain *sign system* pada studi ini yang disesuaikan dengan teori Calori and Vanden-Eynden [1] yaitu: *formal suitability* (jenis huruf disesuaikan dengan citra tempat), *stylistic longevity* (jenis huruf dipilih yang lebih abadi karena *sign system* cenderung dipakai dalam waktu lama dibanding poster iklan), serta *legibility* (keterbacaan jelas, badan huruf besar, lebar stroke dan karakter normal). Dari teori pemilihan tipografi, untuk redesain *sign system* ini digunakan tipografi jenis sans serif.

Mengacu teori Calori and Vanden-Eynden [1], informasi primer dan sekunder dipasang di zona atas kepala (*overhead zone*) agar tidak terhalang oleh orang-orang, kendaraan, tanaman, atau benda lain di sekitar. Sedangkan untuk informasi rinci, dapat dipasang pada zona sejajar pandangan mata (*eye-level zone*) untuk dapat dipelajari dari dekat [1]. Dengan demikian pemasangan, penempatan serta ukuran *sign system* disesuaikan juga dengan konten informasi dan konteksnya (apakah itu untuk dibaca dalam keadaan diam, berjalan, maupun naik kendaraan).

### 3.3 Pembahasan

Studi yang dilakukan ini bertujuan untuk menghasilkan redesain *sign system* pada kawasan objek wisata Situ Gunung di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango Kabupaten Sukabumi Jawa Barat. Hasil yang didapat berupa perancangan *Identification Sign* (Gambar 5) untuk mengidentifikasi suatu tempat atau lokasi, memiliki fungsi untuk menginformasikan kepada *audience* bahwa seseorang sudah sampai pada lokasi yang dituju [1].



Gambar 5 *Identification Sign*  
[Sumber: Dok. Pribadi, 2019]

*Directional Sign* (gambar 6) merupakan rambu yang berfungsi untuk memberikan arah tujuan atau lokasi tempat kepada pengguna dengan bantuan arah/panah sebagai elemen grafisnya [1]. Menggunakan font sans serif dengan posisi *side-by-side* antara teks dan piktogram. Ukurannya di atas kepala (*overhead zone*) agar dapat terlihat dari jauh (5-10 meter). Dikarenakan ditempatkan di luar ruang, maka pemasangan mengambil jenis *freestanding* pada satu tiang (*single-posted ground mounted*)



Gambar 6 *Directional Sign*  
[Sumber: Dok. Pribadi, 2019]

*Interpretive Sign* (Gambar 7) merupakan tanda yang menjelaskan secara detail cerita dari suatu tempat atau lokasi baik dari segi sejarah atau denah lokasi suatu tempat [1] atau yang dikenal juga dengan istilah *Orientation Sign* (Gambar 8). Dikarenakan berisi informasi rinci dan diperuntukkan untuk dibaca dalam jarak dekat dan di tempat (tidak sedang berjalan atau bergerak), maka ukuran huruf yang ditampilkan tidak besar seperti pada rambu pada umumnya. Keduanya, baik *Interpretive Sign* maupun *Orientation Sign* mengambil ukuran sejajar pandangan mata (*eye-level zone*) agar dapat dibaca dari dekat karena menampilkan banyak informasi teks. Dikarenakan ditempatkan di luar ruang, maka pemasangan mengambil jenis *freestanding* pada dua tiang (*multiple-posted ground mounted* untuk *interpretive sign* dan *monolith* untuk *orientation sign*)

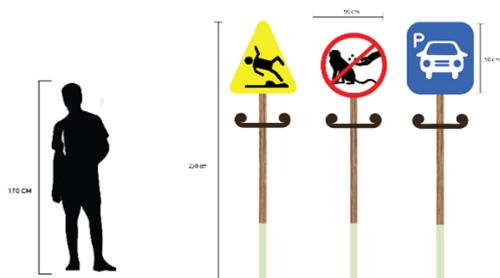


Gambar 7 *Interpretive Sign*  
[Sumber: Dok. Pribadi, 2019]



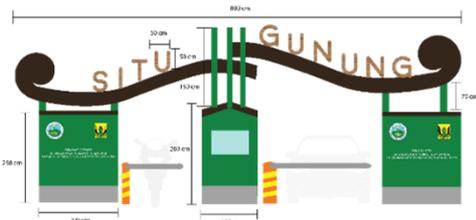
Gambar 8 Orientation Sign  
[Sumber: Dok.Pribadi, 2019]

*Regulatory and Prohibitory Sign* (Gambar 9) merupakan rambu yang berfungsi untuk memberikan aturan atau himbauan kepada seseorang untuk mengikuti aturan yang ada [1]. Rambu hanya berisi piktogram, karena sesuai teori [1], untuk *sign* di luar ruangan yang ditujukan bagi pengendara, informasi primer dibatasi sedikit mungkin namun tetap komunikatif. Pemasangan *single-posted ground mounted* dengan ukuran rambu di atas kepala (*overhead zone*) agar jelas terbaca terutama bagi pengendara yang melintas.



Gambar 9 Regulatory and Prohibitory Sign  
[Sumber: Dok.Pribadi, 2019]

*Placemaking* memberikan citra unik pada suatu tempat, sehingga membedakannya dengan tempat lain[1]. Menciptakan “tempat” yang beda merupakan interaksi sukses antara berbagai desain elemen termasuk grafis, interior, bangunan dan lansekap yang mana dapat menarik perhatian orang-orang baik secara sadar maupun tanpa sadar [8]. Dalam hal objek wisata, *placemaking* ini diwujudkan berupa gerbang utama yang unik dengan penggunaan bentuk, warna dan material yang dapat mengidentifikasi objek wisata tersebut (Gambar 10).



Gambar 10 Placemaking  
[Sumber: Dok.Pribadi, 2019]

Adapun piktogram merupakan gambar visual sebagai pengganti teks untuk mempercepat pemahaman dalam menyampaikan informasi. Piktogram harus memiliki keseragaman visual, dibuat jelas dan sederhana mungkin agar dapat menyampaikan suatu pesan yang jelas [1]. Dengan kata lain bahwa piktogram harus dirancang sederhana mungkin agar *audiences* dapat dengan cepat memahami maksud dari piktogram tersebut dengan jelas tanpa menimbulkan persepsi yang ambigu [1]; serta dimengerti lintas budaya[9]. Kebutuhan untuk merancang piktogram yang mana mampu mengomunikasikan sesuatu dengan cepat pada orang-orang yang beragam bahasanya pada fasilitas wisata ini sudah ada sejak tahun 1960an [10]. Piktogram yang diterapkan pada *sign system* menggunakan konsep piktogram *two tone* agar terlihat kontras dengan *background* dari *sign system* (Gambar 11).



Gambar 11 Piktogram  
[Sumber: Dok.Pribadi, 2019]

Terdapat lengkungan pada tiap sudut piktogram yang diambil dari bentuk damar. Secara keseluruhan, piktogram ini sudah menampilkan keseragaman baik dari bentuk,

gaya gambar dan pewarnaan (solid), serta bentuk yang jelas dan sederhana untuk memudahkan penyampaian informasi secara cepat.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisa dan observasi di lapangan yang dilaksanakan selama penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa *sign system* adalah media informasi yang memiliki fungsi sangat penting dalam menyampaikan sebuah informasi pada suatu lingkungan seperti Obyek Wisata Situ Gunung di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango.

Dari segi kuantitas, *sign system* di Obyek Wisata Situ Gunung masih kurang, sehingga pada beberapa titik lokasi tidak ada penunjuk arah lokasi tujuan yang dapat membingungkan pengunjung dan dari segi teori *sign system* belum memenuhi kriteria, karena masih banyak kekurangan seperti desain *sign system* yang tidak seragam, penggunaan warna yang tidak kontras, *sign system* sebagian sudah ada yang lapuk dan berkarat, gapura dan piktogram yang tidak menekankan pada *branding*.

Studi ini bertujuan untuk memaparkan redesain *sign system* pada kawasan obyek wisata alam Situ Gunung, yang informatif dan sesuai dengan teori Calori and Vanden-Eynden [1] dalam mendesain *sign system*, agar dapat meningkatkan citra tempat pada obyek wisata alam Situ Gunung. Dari pemaparan hasil perancangan, citra tempat berupa penggunaan ikon pohon damar dan lutung sebagai ciri khas dari obyek wisata Situ Gunung, ditampilkan dalam perancangan *sign system* mulai dari *identification sign*, *directional sign*, *interpretive sign*, *regulatory* dan *prohibitory sign*, *placemaking* serta *piktogram*. Konsep yang digunakan pada perancangan ini yaitu mengangkat ciri khas dari Obyek Wisata Situ Gunung yaitu Kera Lutung dan Pohon Damar bermaksud untuk meningkatkan *awareness* pengunjung terhadap Taman Nasional Gunung Gede Pangrango sebagai objek wisata.

#### Saran untuk kawasan wisata

Berdasarkan studi yang dilakukan selama enam bulan, terdapat beberapa saran terhadap redesain *sign system* Obyek Wisata Situ Gunung di Taman Nasional Gunung Gede Pangrango, yang sejalan dengan penelitian

terdahulu [5] sebagai berikut: pertama, dalam merancang sebuah *sign system* harus sesuai dengan teori *sign system* yang mencakup penerapan layout yang sesuai agar pesan terlihat rapi, pengaplikasian typografi yang mudah dalam keterbacaannya, warna yang kontras, piktogram yang mudah dan cepat dipahami, serta material yang memiliki *durability* tinggi agar *sign system* tahan terhadap panas dan cuaca. Selain itu, kuantitas dari penempatan *sign system* bisa lebih diperbanyak dan terintegrasi, agar penyampaian informasi dan arah lokasi kepada pengunjung lebih efektif dan meminimalisir pengunjung yang tersesat. Perhatian harus diberikan untuk meningkatkan konektivitas antarlokasi dalam kawasan wisata tersebut dengan meningkatkan ukuran dan jumlah tanda yang mengarah ke titik akses utama [11]. Adapun penempatan *directional sign system* sebaiknya pada lokasi yang membutuhkan pengambilan keputusan arah (belok ke kanan, kiri atau lurus terus). Untuk *identification sign system*, sebaiknya diletakkan sejajar mata hingga maksimal di ketinggian dua meter untuk kenyamanan pandang.

#### Saran penelitian lanjutan

Bagi pihak-pihak yang ingin meneliti topik ini, penulis menyarankan beberapa hal yaitu: peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengevaluasi pertanyaan yang hendak dimasukkan ke dalam kuesioner, agar pertanyaan lebih spesifik kepada keinginan pengunjung, agar hasil dari kuesioner menjadi efektif. Agar studi selanjutnya lebih lengkap, peneliti selanjutnya diharapkan lebih menggali referensi yang terkait dengan penelitian lebih banyak lagi. Akhir kata, jika ingin mengambil topik yang sama, peneliti selanjutnya diharapkan menggagas inovasi yang belum ada di Obyek Wisata Situ Gunung, contohnya seperti *sign system* berupa digital atau interaktif. Penelitian selanjutnya juga dapat berupa evaluasi pasca-penerapan *sign system* dikaitkan dengan alur sirkulasi serta *placemaking*, sebagaimana studi yang telah ada [12].

#### ACKNOWLEDGEMENT

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Balai Besar Taman Nasional Gunung Gede Pangrango, Bapak Dudi Yudistira (Kepala Unit Resort Situ Gunung Balai Besar Taman Nasional

Gunung Gede Pangrango) yang telah menyediakan data untuk studi ini; bapak Novian Deni Nugraha (dosen dan praktisi desain grafis); responden yang telah berpartisipasi mengisi kuesioner, serta pihak lain yang membantu terlaksana penelitian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. Calori and D. Vanden-Eynden, *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*, Second. New Jersey: John Wiley & Sons, 2015.
- [2] S. Tinarbuko, *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra, 2012.
- [3] N. N. Isyraqi and W. Swasty, "Signage Design for Nature Tourism Area," in *Bandung Creative Movement*, 2016, pp. 104–109.
- [4] M. F. Rizqullah and W. Swasty, "PERANCANGAN MEDIA INFORMASI KOTA TUA JAKARTA UTARA MELALUI SIGN SYSTEM YANG TERINTEGRASI WEBSITE," 2019. [Online]. Available: <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa>.
- [5] R. Adzhar and W. Swasty, "Perancangan Sign System yang Terintegrasi Website sebagai Media Informasi," *Bhs. rupa*, vol. 3, no. 1, pp. 31–41, 2019.
- [6] R. A. Prima and W. Swasty, "Sign System in Sport & Leisure Facility: A Study Case of Bandung Giri Gahana Golf & Resort," *VCD*, vol. 2, no. 1, pp. 10–20, 2017.
- [7] D. W. Soewardikoen, *Metode Penelitian Desain Visual Visual*. Yogyakarta: Kanisius, 2019.
- [8] P. Murphy, "Establishing a sense of place," *Shopping Center World*, pp. 82–83, Nov. 2001.
- [9] A. S. Devlin, "Wayfinding in healthcare facilities: Contributions from environmental psychology," *Behav. Sci. (Basel)*, vol. 4, no. 4, pp. 423–436, 2014, doi: 10.3390/bs4040423.
- [10] L. Ciochetto, "Toilet Signage as Effective Communication," *Visible Lang.*, vol. 37, no. 2, pp. 208–221, 2003.
- [11] A. Kamal, S. Doganer, J. Ruvuna, J. Flores, E. Hernandez, and T. Nishimoto, "Wayfinding and Accessibility in the San Antonio Riverwalk: a Model for Urban Design Education," *Archnet-IJAR - Int. J. Archit. Res.*, vol. 4, no. 2–3, pp. 391–406, 2010, doi: 10.26687/archnet-ijar.v4i2/3.145.
- [12] M. A. Hassanain and A. A. Mudhei, "Post-occupancy evaluation of academic and research library facilities," *Struct. Surv.*, vol. 24, no. 3, pp. 230–239, 2006, doi: 10.1108/02630800610678878