

ABSTRACT

Tourism is one important sector is very promising to increase Indonesia's economy as well as being one of its foreign exchange most that one of them is Setu Babakan Betawi Cultural Village, see its existence which is in the middle of the capital so that this attraction can be used as a place for relaxation of mind of noise and unwind.

Problems began to emerge when the attraction deficient state, as is currently happening in wayfinding and sign systems that do not receive attention due to lack of information, as well as the managers of the placement is not appropriate. It should be the manager's attention is to create a website that provides a range of information, including instructions on attractions, facilities. Data collected through interviews, questionnaires, and observations to know more about the object of research. The analysis process is done by comparing similar objects. The study provides a sign system that integrates the website as an information medium in Setu Babakan Betawi Cultural Village. By this is expected to help inform the location and the facilities contained therein to the local and foreign tourists.

Keywords: Sign System, Website, QR Code, wayfinding, Setu Babakan, Tourism, Jakarta

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 (Fauzia, 2018), salah satunya ialah Daerah Khusus Ibukota (DKI) Jakarta yang memiliki potensi wisata tersembunyi yang masih kurang di kenal para wisatawan walau memiliki potensi yang besar sehingga dapat bersanding dengan objek wisata lainnya di Jakarta, yaitu Kampung Budaya Betawi Setu Babakan.

Setu Babakan merupakan salah satu potensi wisata alam serta cagar budaya Betawi yang terletak di wilayah Srengseng Sawah, Kecamatan Jagakarsa, Jakarta Selatan. Setu Babakan memiliki potensi wisata yang kuat, melihat keberadaannya yang berada di pertengahan ibukota sehingga objek wisata ini dapat dijadikan sebagai tempat untuk rileksasi pikiran dari kebisingan serta melepas lelah dengan luas sekitar 289 hektar yang termasuk di dalamnya Setu Babakan dengan dilandasi SK Gubernur Nomor 92 Tahun 2000, dimana setelah penetapan itu pemerintah beserta masyarakat mulai mengembangkan wilayah tersebut agar layak menjadi tempat wisata. Objek wisata ini memiliki danau buatan dengan tempat yang asri sehingga dapat dijadikan sebagai wisata rekreasi air yang dimana sulit untuk ditemukan di wilayah ibukota Jakarta, selain itu wisatawan dapat menyaksikan pertunjukan kesenian Betawi yang disajikan tanpa ada pungutan biaya.

Tingkat keberhasilan dari suatu objek pariwisata dapat tercapai berkat peran serta dukungan pemerintah, masyarakat dan teknologi media massa saat ini. Namun permasalahan mulai muncul apabila peran tersebut mengalami kekurangan, seperti saat ini terjadi pada *wayfinding* serta *sign system* yang tidak mendapat perhatian pengelola akibat kurang informatif, kurang terawat sehingga rusak serta dalam penempatannya tidak tepat yang sebagaimana diungkap oleh (Calori, 2007:78) seharusnya memperhatikan beberapa aspek seperti tingkat kebacaan, lokasi pemasangan, penggunaan kata dalam *signage* lalu kondisi lingkungan dan masih sedikitnya jumlah jenis *sign system* yang terdapat di Setu Babakan sehingga perlu ditambahkan lagi untuk *sign* lainnya.

Dengan angka kunjungan yang saat ini fluktuatif maka hal lain yang harus menjadi perhatian pengelola untuk meningkatkan angka wisatawan Setu Babakan selain memperbaiki *wayfinding* dan *sign system* ialah dengan membuat *website* yang memberikan berbagai informasi serta navigasi arah petunjuk objek wisata serta fasilitas yang ada. Melihat saat 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 (Proweb.co.id, 2011). Pada penelitian terdahulu hanya memfokuskan pada *branding* serta promosi wisata saja namun belum memperhatikan dari segi penunjuk arah atau *wayfinding* nya.

Maka karena itulah, dibuatkannya sebuah penelitian mengenai **“PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* KAMPUNG BETAWI SETU BABAKAN YANG TERINTEGRASI *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA INFORMASI”** agar suatu saat jika hasil perancangan ini terealisasi dapat membantu menginformasikan lokasi serta fasilitas yang terdapat dalam Setu Babakan kepada para wisatawan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas di atas, didapatkan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Wisatawan sulit menemukan lokasi wisata akibat kurangnya informasi yang terdapat di sekitar Setu Babakan.
2. Keadaan *sign system* saat ini yang kurang dirawat sehingga banyak yang sudah rusak.
3. Masih sedikitnya jumlah jenis *sign system* yang terdapat di Setu Babakan sehingga perlu ditambahkan lagi untuk *sign* lainnya, dimana saat ini hanya terdapat tiga *identification sign*, satu *directional sign*, tiga *interpretive sign* dan satu *regulatory and prohibitory sign* .
4. Belum adanya *website* untuk memberikan informasi lebih yang menceritakan mengenai objek wisata serta sistem navigasi setiap titik area.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan: Bagaimana cara merancang sebuah *sign system* yang terintegrasi *website* agar lebih efektif serta informatif bagi para wisatawan ?

1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan hasil di atas didapatkan ruang lingkup penelitian ini ialah perancangan *sign system* dan *website* Setu Babakan sebagai media informasi. Data di atas dapat disimpulkan bahwa target dari perancangan ini ialah para wisatawan lokal maupun mancanegara yang berkunjung ke objek wisata Setu Babakan. Ruang lingkup lokasi yang digunakan selama perancangan ialah seluruh wilayah objek wisata Setu Babakan yaitu bagian unit pengelola kawasan budaya Setu Babakan, area danau, area kuliner serta area bermain. Penelitian serta perancangan ini dilaksanakan pada bulan Januari 2019 – Juli 2019.

Perancangan *sign system* dan *website* ini dilakukan melihat saat ini keadaan objek wisata masih kurang dikenal masyarakat maka dari itu dibuatkan perancangan *website*, selain itu keadaan *sign* pada objek wisata Setu Babakan kurang informatif sehingga masih banyak wisatawan yang seringkali kebingungan menuju lokasi bagian area lainnya selain itu dengan menghubungkan *sign system* dengan *website* wisatawan akan lebih mengetahui posisi objek yang akan dituju. Diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat semakin membuat Setu Babakan menjadi lebih dikenal baik wisatawan.

1.5 Tujuan Perancangan

Berdasarkan hasil perumusan masalah yang ditetapkan, maka tujuan penelitian ini antara lain ialah merancang sebuah *sign system* yang terintegrasi *website* agar lebih efektif serta informatif bagi para wisatawan Kampung Betawi Setu Babakan.

1.6 Manfaat Perancangan

Adapun dalam perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Dapat mengatasi tingkat *problem solving* dari suatu kasus atau masalah yang akan diatasi seperti halnya bagaimana cara merancang *sign system* dan *website* sehingga lebih informatif pada objek wisata Setu Babakan.

2. Bagi Perusahaan

Untuk perusahaan manfaat yang diharapkan semoga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk merevitalisasi kawasan wisata Setu Babakan agar para wisatawan dapat dengan mudah mengunjungi setiap objek wisata.

3. Bagi Pembaca

Perancangan ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pembaca sebagai penambah pengetahuan, juga diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi penulisan selanjutnya agar dapat dikembangkan menjadi lebih baik.

1.7 Metode Pengumpulan dan Analisis Data

Dalam pembuatan perancangan ini diperlukan beberapa cara untuk pengumpulan data yaitu sebagai berikut ini:

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Pada metode pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh data yang diinginkan digunakanlah metode sebagai berikut:

a) Wawancara

Suatu wawancara memiliki tujuan serta konsep yang lebih mendalam dari narasumber untuk mendapatkan sumber pengetahuan baik itu pemikiran sudut pandang, konsep serta pengalaman (Soewardikoen, 2013:20). Dalam mendapatkan data yang objektif dan tepat maka dilakukan wawancara dengan pengelola Setu Babakan dan juga dengan *designer signage*. Wawancara ini dilakukan dengan tatap muka dengan agar data yang didapat lebih mendalam dan jelas.

b) Kuesioner

Angket atau yang lebih dikenal dengan kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada para responden untuk dijawab (Sugiyono, 2013:199). Pada penelitian ini akan dilakukan secara *offline*/tatap muka dengan beberapa daftar pertanyaan mengenai pemahaman *signage* dan *website*

dengan responden para pengunjung wisata, pedagang serta beberapa staf yang berada dalam kawasan wisata Kampung Betawi Setu Babakan.

c) Observasi

Observasi merupakan sebuah metode untuk memperoleh sekumpulan data dengan teknik mengamati sesuatu, seseorang, lingkungan atau situasi yang kemudian dicatat dengan akurat (Rohidi, 2011:182). Dalam tahapan observasi hal yang dilakukan ialah dengan cara mengamati, mencatat serta melakukan perbandingan dengan *sign system* yang sudah ada seperti tata letak penempatannya serta pemasangannya pada objek wisata sejenis seperti Kebun Binatang Bandung dan Dago *Dream Park*.

d) Studi Pustaka

Studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis serta referensi lainnya yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi yang diteliti (Sugiyono, 2016:291). Data yang diperoleh haruslah relevan terhadap permasalahan yang akan diteliti mengenai objek wisata Setu Babakan melalui berbagai macam sumber baik itu *offline* maupun *online* yang nantinya akan dijadikan sebagai objek kajian.

1.7.2 Metode Analisis Data

Dalam menganalisis sebuah data dalam sebuah perancangan digunakan teknik analisis kualitatif dengan melakukan sebuah perbandingan maka dari itu metode tersebut sebagai berikut:

a) Analisis Matriks

Matriks perbandingan merupakan sebuah kolom dengan baris yang membandingkan dan mengidentifikasi data dengan berjajaran untuk mempermudah proses analisis perbedaan atau persamaan data dari objek yang diteliti (Soewardikoen, 2013:60-61). Tahapan ini akan dilakukan sebuah perbandingan menggunakan tabel matriks mengenai tampilan visual terhadap media *sign system* dan *website* dengan objek sejenis seperti Kebun Binatang Bandung dan Dago *Dream Park* lalu menggunakan landasan teori sebagai metode perbandingannya.

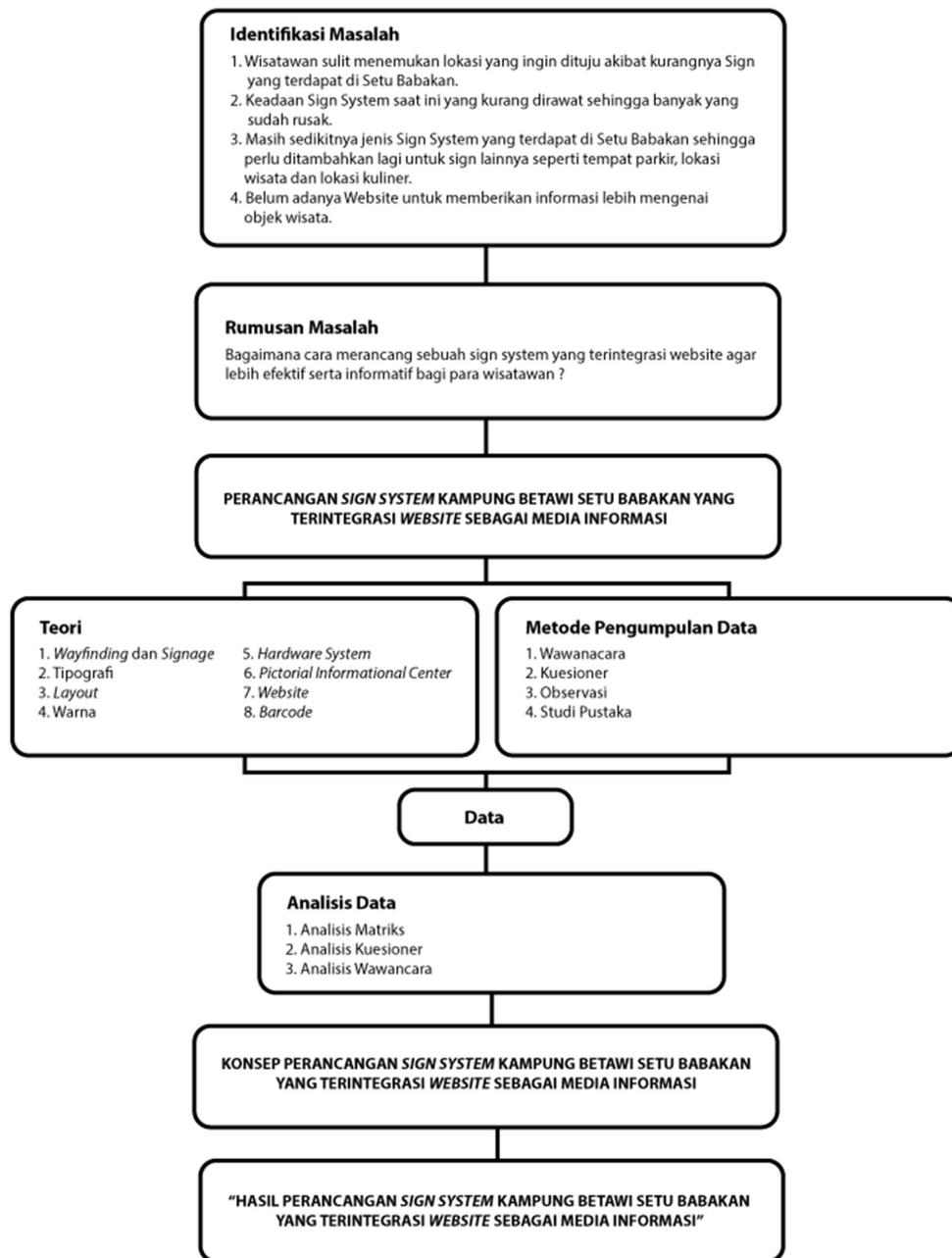
b) Analisis Wawancara

Melakukan Analisa dari wawancara yang telah dilakukan dengan pihak pengelola Kampung Betawi Setu Babakan serta *Designer Signage* dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang dapat digunakan dalam perancangan ini dengan metode deskriptif.

c) Analisis Kuesioner

Menganalisa hasil data kuesioner dengan metode tabulasi silang (*crosstab*) merupakan analisis dasar hubungan antar variable, sub menu dalam *crosstab* digunakan untuk menyajikan dalam bentuk tabulasi berupa baris dan kolom. Sehingga nantinya dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan keberlanjutan perancangan yang berkaitan dengan topik.

1.8 Kerangka Penelitian



Gambar 1 Kerangka Penelitian
(Adzhar, 2019)

1.9 Pembabakan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan mengenai latar belakang permasalahan serta fenomena yang terjadi pada objek penelitian, menganalisa identifikasi permasalahan utama, merumuskan masalah yang didapat dari identifikasi masalah, menentukan ruang lingkup permasalahan, menjelaskan tujuan serta manfaat penelitian. Setu Babakan, memilih pengolahan data yang tepat agar mencapai hasil maksimal, menciptakan kerangka penelitian dan menentukan sistematika penulisan pada penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi mengenai landasan-landasan teori yang dapat digunakan sebagai dasar pemikiran untuk menganalisis atau menguraikan permasalahan yang akan diteliti, dalam penelitian ini akan digunakan beberapa landasan teori seperti: Teori *Signage* dan *Wayfinding*, Teori *Website*, Teori *Environment Graphic Design* (Warna, Tipografi, dan *Layout*), Teori *Hardware System*, Teori *Pictogram*, serta Teori *Barcode*.

BAB III DATA DAN ANALISIS

Menjelaskan mengenai hasil analisa serta *survey* yang sebelumnya telah dilakukan dengan melakukan perbandingan objek sejenis dan hasil dari pengumpulan data di lapangan yang dilakukan secara terstruktur dengan metode wawancara serta kuesioner kepada para *audiens*. Dari data yang telah didapat kemudian akan dianalisa serta dilakukan pembahasan mengenai hasil penelitian tersebut.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Membahas mengenai konsep perancangan yang akan diterapkan mulai dari membuat konsep pesan, konsep kreatif, konsep visual, konsep media, hingga konsep bisnis. Pada tahap akhirnya ialah hasil dari perancangan tersebut yang dijelaskan secara detail.

BAB V KESIMPULAN

Bagian terakhir ini berisi mengenai kesimpulan serta saran yang akan diberikan berdasarkan hasil dari perancangan *signage* serta *website* terhadap objek wisata Setu Babakan ditujukan kepada pihak yang berkepentingan.

BAB 2

DASAR PEMIKIRAN

2.1 *Signage dan Wayfinding*

2.1.1 *Definisi Signage dan Wayfinding*

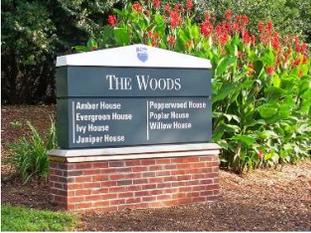
Signage dan Wayfinding secara umum merupakan sebuah kesatuan dari *sign* program yang dapat memberi keterangan serta menunjukkan informasi mengenai suatu tempat melalui gambaran visual. Walaupun memiliki sebuah keterkaitan satu antara lain namun makna yang dimiliki berbeda. *Signage* adalah sebuah simbol ataupun sistem penunjuk arah yang membantu proses informasi dari sebuah *wayfinding*. Sistem *signage* yang baik akan menggambarkan tempat secara visual serta dapat melakukan peran *placemaking* dengan menciptakan identitas yang unik sehingga efektif menciptakan citra merek dalam suatu tempat (Maymun dan Swasty, 2017). Berdasarkan yang diungkapkan Calori, (2007:5), *wayfinding* adalah kumpulan dari beberapa *signage* yang menginformasikan orientasi mengenai sebuah lokasi serta *signage* dapat bangun sebagai media visual. Sedangkan *signage* adalah sistem grafis untuk mencari lokasi dan informasi terkait.

2.1.2 *Klasifikasi*

Dalam kutipan menurut Calori, (2007:5), terdapat beberapa informasi yang dapat dikomunikasikan oleh *signage* serta dibedakan sesuai dengan target informasi dan lokasi setiap jenis informasi tersebut, antara lain ialah:

**Tabel 2 1 Klasifikasi Signage dan Wayfinding
(Calori, 2007:71-74)**

No	Kategori	Penjelasan
1	<i>Directional Sign</i> 	<i>Directional Sign</i> merupakan sebuah tanda yang berguna untuk mengarahkan orang ke berbagai tujuan dalam suatu lingkungan, <i>sign</i> ini biasa juga disebut sebagai <i>wayfinding sign</i> .

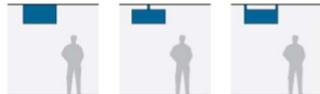
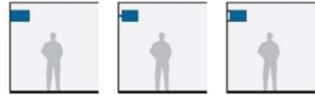
2	<p style="text-align: center;"><i>Warning Sign</i></p> 	<p><i>Warning Sign</i> merupakan sistem tanda yang ditempatkan pada lokasi berbahaya untuk orang-orang, dengan tujuan peringatan akan suatu bahaya atau prosedur keselamatan di suatu lingkungan.</p>
3	<p style="text-align: center;"><i>Interpretive Sign</i></p> 	<p><i>Interpretive Sign</i> merupakan tanda yang berguna untuk membantu orang dalam menafsirkan makna yang ada dalam suatu lingkungan dapat berupa sejarah, geografi, artefak dan lainnya.</p>
4	<p style="text-align: center;"><i>Identification Sign</i></p> 	<p><i>Identification Sign</i> merupakan penanda yang mengidentifikasi suatu tempat pada suatu lingkungan yang dimana tidak selalu menunjukkan arah namun dapat berupa sebagai nama tujuan atau sistem penomoran ruangan.</p>
5	<p style="text-align: center;"><i>Regulatory and Prohibitory</i></p> 	<p><i>Regulatory and Prohibitory Sign</i> merupakan sistem penanda yang mengatur atau melarang perilaku orang yang berada dalam suatu lingkungan.</p>
6	<p style="text-align: center;"><i>Operational</i></p> 	<p><i>Operational Sign</i> merupakan bentuk tanda yang memberikan informasi secara mendetail mengenai tata cara penggunaan dan operasional dalam suatu lingkungan, ummnya seseorang memerlukan waktu lebih untuk dapat memahami tanda tersebut.</p>

7	<p style="text-align: center;"><i>Honorific Sign</i></p> 	<p><i>Honorific Sign</i> merupakan sebuah tanda sebagai wujud dari penghargaan atau penghormatan dalam suatu lingkungan tertentu.</p>
---	--	---

2.1.3 Penempatan dan Pemasangan

Dalam pengaplikasiannya umumnya *signage* dapat ditempatkan di mana saja namun ada beberapa dasar yang harus diperhatikan, antara lain:

**Tabel 2 2 Penempatan dan Pemasangan Sign
(Calori, 2007)**

No	Kategori	Penjelasan
1	<p style="text-align: center;"><i>Ground Mounted</i></p> <p>Freestanding or Ground-Mounted</p> 	<p><i>Ground Mounted</i> merupakan cara pemasangan <i>sign</i> yang dilakukan dengan membentuk horizontal yang ditempatkan menyatu dengan tanah seperti lantai.</p>
2	<p style="text-align: center;"><i>Ceiling Hung</i></p> <p>Suspended or Ceiling-Hung</p> 	<p><i>Ceiling Hung</i> merupakan metode pemasangan dengan cara menggantungkan secara horizontal <i>sign</i> pada atap atau plafon.</p>
3	<p style="text-align: center;"><i>Flag Mounted</i></p> <p>Projecting or Flag-Mounted</p> 	<p><i>Flag Mounted</i> merupakan pemasangan <i>sign</i> dengan menegak luruskan dengan permukaan yang vertikal seperti dinding.</p>
4	<p style="text-align: center;"><i>Flat Wall Mounted</i></p> <p>Flush or Flat Wall-Mounted</p> 	<p><i>Flat Wall Mounted</i> merupakan cara pemasangan dengan menjajarkan <i>sign</i> dengan dinding seperti menempel.</p>

Hal yang harus di ingat ialah mengenai informasi detail dari sebuah *signage*, sebagai contoh jika *sign* berada di bawah sekitar 7,62 cm – 0 cm, para pembaca akan berhenti sejenak untuk memperhatikannya. Sedangkan jika keadaan *sign* berada di atas

sekitar 15,24 cm – 20,32 cm, para pembaca akan sedikit menaikkan leher mereka untuk membacanya (Calori, 2007:161-162).

2.2 Environment Graphic Design

Tanda dalam sistem grafis membuat informasi yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas, untuk menciptakannya maka diperlukanlah sebuah sistem informasi yang lebih terstruktur, terbentuk dan beragam. Maka karena itu peran *environment graphic design* sangat diperlukan untuk menyampaikan informasi yang ada di sebuah tanda tersebut. Tanda yang termasuk di dalamnya termasuk bentuk, tipografi, elemen-elemen grafis lainnya, yang kemudian disatukan menjadi sebuah *layout* untuk berbagai jenis tanda dan pesan. Berikut ini beberapa elemen grafis yang harus diperhatikan selama pembuatan *signage* dan *wayfinding* yaitu tipografi, *layout*, dan warna.

2.2.1 Typography

Berdasarkan yang diungkapkan Calori, (2007:5), pemilihan jenis huruf merupakan kunci untuk tampilan visual sebuah program tanda, khususnya sebagai tipografi yang merupakan elemen grafis utama untuk komunikasi dari informasi tanda. Terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan mengenai tipografi, antara lain:

a) Legibility dan Readability

Dalam pemilihan tipografi *legibility* dan *readability* merupakan faktor utama sebelum membuat sebuah desain *signage* dan *wayfinding*. *Legibility* merupakan tingkat kemudahan dalam membaca tipografi merupakan hal yang paling berpengaruh terhadap tersampainya informasi tanpa bersusah payah dalam membacanya. *Readability* merupakan tingkatan seberapa mudah tipografi tersebut dapat terlihat jelas dengan memperhatikan jarak serta ukuran antar huruf dalam sebuah media (Farley, 2010). Berdasarkan kutipan menurut (Calori, 2007:5), tipografi memiliki karakteristik sehingga memudahkan untuk dibaca yaitu:

1. Memiliki huruf yang jelas dan mudah dikenali,
2. Memiliki “*X-Height*” yang besar,
3. Ukuran hurufnya sedang, dengan lebar *stroke* yang tidak tebal maupun tipis,
4. Huruf memiliki lebar karakter medium atau normal, dengan bentuk proporsional.

b) *Formal Suitability*

Dalam konteks ini tingkat kesesuaian antar tipografi dengan segi visual dari proyek yang dikerjakan, umumnya tipografi di bedakan menjadi 2 jenis yaitu: *Serif* dan *Sans Serif*, dari kedua jenis ini masing-masing memiliki perbedaan sistem dalam penggunaannya.



Gambar 2 Formal Suitability Typografi
(Calori, 2007:105)

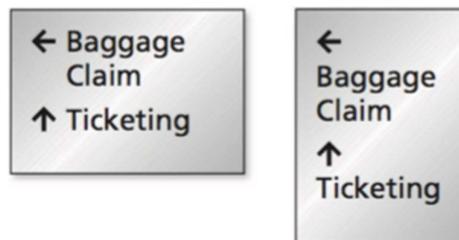
2.2.2 *Layout*

Komponen utama yang harus diperhatikan dalam pembuatan *signage* dan *wayfinding* ialah dengan memperhatikan penataan ruang (*layout*) agar dapat menyatukan elemen-elemen grafis lainnya sehingga menjadi kesatuan yang seimbang dan dapat memberikan informasi secara tepat dan benar. Dalam pembuatannya haruslah memperhatikan aspek berikut:

a) Posisi

Hal utama yang harus dilakukan sebelum membuat sebuah *signage* dan *wayfinding* ialah dengan memperhatikan penempatan posisi *layout* dengan elemen-elemen grafis lainnya sehingga informasi dapat tersampaikan. Sebelum menentukan posisi masing-masing elemen grafis, berikut ini beberapa cara untuk menata elemen grafis:

1. Pada posisi ***stacked***, dengan meletakkan sebuah simbol tepat berada di atas maupun di bawah tipografi.
2. Pada posisi ***side by side***, dengan meletakkan sebuah simbol tepat berada di samping kiri atau kanan tipografi.



Gambar 3 Posisi Layout Signage dan Wayfinding
(Calori, 2007)