

PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* TEMPAT WISATA EDUKASI RAMAH LINGKUNGAN BUKIT BAMBU BEBER KABUPATEN CIREBON

Adam Kautsar¹, Dewi Iriani², Jafar Sodik³, Galih Mandala Putra⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi,
Universitas Catur Insan Cendekia

Jl. Kesambi No.202, Kota Cirebon, Jawa Barat 45133

e-mail : adamkautsar13@gmail.com¹, dewi.iriiani@cic.ac.id², jafar.sodik@cic.ac.id³,
galihmandalaputra10@gmail.com⁴

ABSTRAK

Bukit Bambu merupakan tempat wisata edukasi ramah lingkungan yang ada di Kabupaten Cirebon salah satu wisata edukai yang memiliki ciri khas tersendiri dengan Bambu dan konsep wisata edukasi ramah lingkungan. Sebagai tempat wisata edukasi ramah lingkungan sangat diperlukannya sistem tanda atau yang biasa dikenal dengan sebutan *sign system*. Dengan adanya *sign system* akan memudahkan para wisatawan untuk dapat mencari wahan edukasi dan fasilitas yang ada di tempat wisata tersebut. Perancangan dalam penelitian ini menggunakan metode perancangan *design thinking* yang terdapat 5 tahapan yaitu tahap pertama *Emphatise* mendapatkannya melalui wawancara dan kuesioner, kemudian tahap kedua *define* yang mengelola melalui analisis data dalam bentuk 5W+1 H, dan SWOT, selanjutnya tahap ketiga *Ideate* dengan membuat konsep kreatif berbentuk *thumbnail*, selanjutnya tahap keempat yaitu *prototype* melalui visualisasi bentuk *design sign system* yang telah dibuat, tahap terakhir yang kelima yaitu test dengan mencoba *sign system* yang telah dibuat dan dievaluasi perbaikan dan ditentukan *sign system* yang akan digunakan. Perancangan *sign system* dibuat dengan bambu dan papan. Untuk jenis font dan ukuran *sign system* dibuat sesuai dengan jarak yang telah ditentukan. Kekurangan dalam perancangan ini *sign system* yang dibuat hanya 2 *sign system* namun untuk melihat secara visual keseluruhan *sign system* maka akan divisualisasikan dalam bentuk maket.

Kata Kunci: Bukit Bambu, *Sign System*, Maket

ABSTRACT

Bukit Bambu is an environmentally friendly educational tourism site in Cirebon Regency, one of the educational tours that has its own characteristics with Bamboo and the concept of environmentally friendly educational tourism is the hallmark of Bukit Bambu. As an eco-friendly educational tourist spot, a sign system is needed or commonly known as a sign system. With the sign system, it will be easier for tourists to be able to find educational vehicles and facilities at these tourist attractions. The design in this study uses the design thinking design method which has 5 stages, namely the first stage of Emphatise getting it through interviews and questionnaires, then the second stage of defining which manages through data analysis in the form of 5W + 1 H, and SWOT, then the third stage is Ideate by making creative concepts in the form of thumbnails, then the fourth stage is a prototype through visualizing the form of the sign system design that has been made, the last fifth stage is a test by trying the sign system that has been made and evaluated for improvements and determined which sign system will be used. The design of the sign system is made with bamboo and boards. For the type of font and the size of the sign system is made according to the distance that has been determined. The drawback in this design is that the sign system made only 2 sign systems, but to visually see the entire sign system, it will be visualized in the form of mockups.

Keywords: : Bukit Bambu, *Sign System*, Mockup

1. PENDAHULUAN

Wisata edukasi bisa menjadi pilihan liburan selain melakukan wisata juga dapat pengalaman belajar dengan adanya sentuhan edukasi dalam melakukan wisatanya. Salah satu tempat wisata edukasi ramah lingkungan yang dapat dikunjungi yaitu wisata edukasi Bukit Bambu yang berada di Cirebon, tepatnya di Jalan Raya Beber, Patapan, Kecamatan Beber, Kabupaten Cirebon. Bukit Bambu merupakan salah satu destinasi wisata edukasi ramah lingkungan yang menyuguhkan konsep alam dan sejuknya pohon bambu. Di Bukit Bambu ini wisatawan bisa berlibur sekaligus belajar mengenai apa saja yang bisa dimanfaatkan dari tanaman bambu, selain itu pengunjung juga bisa memilih paket wisata edukasi yang ada. Paket tersebut terdiri dari edukasi seperti berkuda, memanah, berkebun, bertenak yang berkaitan dengan kegiatan edukasi ramah lingkungan dengan berkunjung ke Bukit Bambu bisa memberikan pengalaman baru serta pengetahuan baru terutama anak-anak yang akan membuat mereka lebih mencintai lingkungan dengan menjaga lingkungan. Lingkungan yang sejuk juga dapat dimanfaatkan untuk pengunjung terutama orangtuanya untuk menikmati alam dengan menikmati makanan dan minuman yang ada di Bukit Bambu dengan bahan-bahannya dari alam yang ada disana.

Bukit Bambu sendiri masih terdapat kendala yaitu kurangnya papan-papan informasi mengenai tempat edukasi Bukit Bambu. Kurangnya jumlah papan informasi membuat beberapa para wisatawan kebingungan terutama saat mencari wahana yang ada. Selain itu papan informasi yang ada disana memiliki beberapa kekurangan seperti penempatan pada titik yang kurang sesuai membuat sulit dilihat oleh wisatawan dan pada malam hari papan informasi atau sign system tidak terlihat oleh para wisatawan. Bila dilihat dari segi design sign system di Bukit Bambu menggunakan tipografi atau font script yang sulit dibaca oleh para wisatawan, warna yang digunakan juga kurang sesuai dengan ciri khas Bukit Bambu, serta warna tipografi sudah pudar. Material sign system yang ada juga sudah tidak layak digunakan atau sudah rusak.

Papan informasi, petunjuk serta himbauan memiliki peran yang penting dalam sarana yang ada di tempat wisata edukasi karena hal ini berkaitan dengan memberikan kemudahan kepada para wisatawan yang berkaitan dengan informasi, petunjuk serta himbauan saat melakukan wisata edukasi di Bukit Bambu. Papan yang berisikan informasi, himbauan, serta petunjuk arah disebut dengan sistem tanda atau dikenal dengan nama sign system. Jika dilihat dari bahasanya, sign system berasal dari bahasa Inggris, yaitu "sign" yang berarti tanda atau lambang, dan "system" yang berarti aturan.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan suatu perancangan sign system di Bukit Bambu. Oleh karena itu dalam tugas akhir ini diambil judul "Perancangan Sign System Tempat Wisata Edukasi Ramah Lingkungan Bukit Bambu Beber Kabupaten Cirebon"

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Dan untuk metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode design thinking. Metode design thinking menurut Curedale (2013) mengatakan bahwa metode ini dapat digunakan dalam kolaborasi dari berbagai ilmu.

Design Thinking memiliki 5 proses, yaitu (Brown, 2018):

a) *Empathise*

Proses *empathise* berguna untuk mendalami permasalahan yang dihadapi. Pada tahap ini dilakukan pencarian informasi dan pemahaman empatik kepada calon pengguna yang memiliki hubungan dengan permasalahan yang akan diselesaikan.

Dalam pencarian dan pengumpulan informasi ditahap *empathise* terdapat beberapa tahapan yang dilakukan yaitu *observe*, *engage* dan *immerse* (Marbun, 2018). Pada tahap *observe* dilakukan penyebaran kuisioner online dan penggalan informasi terkait *sign system* yang sudah ada di Bukit Bambu. Sedangkan pada tahap *engage* dan *immerse* dilakukan dengan melakukan wawancara semi – terstruktur kepada pihak Bukit Bambu. Tahap ini akan menghasilkan sekumpulan informasi dan akan diolah di tahap selanjutnya sebagai acuan dasar perancangan *sign system*.

b) *Define*

Tahap *define* dilakukan untuk mengumpulkan segala studi-studi berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi, kemudian menganalisisnya. Pada tahap ini dilakukan analisis dan sintesis terhadap informasi yang telah dikumpulkan di tahap sebelumnya yaitu *empathise*.

c) *Ideate*

Ideate adalah tahap dimana penulis merealisasikan konsep kreatif yang telah terbangun sebelumnya berdasarkan analisa. Pada tahap ini dilakukan penetapan solusi terhadap permasalahan yang telah ditentukan pada tahap *define*. Di tahap ini dilakukan pemikiran *out of the box* untuk memikirkan solusi permasalahan.

d) *Prototype*

Pada tahap ini dilakukan pembuatan *prototype* sebagai bentuk visual untuk melakukan penyelidikan terhadap solusi permasalahan yang ditentukan di tahap selanjutnya atau dapat diartikan sebagai tahapan dimana penulis merealisasikan rancangan ide dalam bentuk yang sebenarnya. Tahapan *prototype* dalam penelitian ini akan dibuat dua *sign system* dan sisanya dalam bentuk maket.

e) *Test*

Rancangan ini telah dibuat dalam bentuk yang sebenarnya dalam tahap. Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap ide melalui wawancara dan *prototype*. Di tahap ini pengujian dilakukan secara berulang untuk mendapatkan hasil guna mendefinisikan kembali satu atau lebih masalah untuk melakukan penyempurnaan solusi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahapan *test* ini dilakukan dengan uji coba memasang *sign system* di Bukit Bambu kemudian menanyakan kepada pengunjung terkait *sign system* yang telah buat apakah sudah layak atau belum untuk di gunakan di Bukit Bambu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Konsep *Design*

Perancangan konsep design dari konsep visual system sarana *sign system* ini tentunya tidak boleh bertentangan dan harus sejalan dengan ketentuan penerapan *brand identity* Bukit bambu yang terdapat pada *brand identity manual*.

3.1.1. *Brand Identity Manual Bukit Bambu*

Brand identity manual adalah sarana petunjuk penerapan *brand identity* (lambang identitas) dari sebuah organisasi guna menjaga konsistensi komunikasi visual di berbagai materi aplikasinya. Umumnya sebuah *brand identity manual* memuat peraturan penerapan sebuah *brand identity* seperti lambang organisasi (logo, logogram, *logotype*), jenis huruf, elemen grafis penunjang, dan aplikasi pada berbagai media. Ketentuan yang tercantum di dalam *brand identity manual* umumnya bersifat baku dan sepatutnya ditaati dalam penerapannya agar terjaga konsistensi serta eksistensi komunikasi visual dari organisasi yang bersangkutan.



Gambar 1. Brand Identity Manual Bukit Bambu
Sumber: (Data pribadi Bukit bambu)

3.1.2. Jenis Huruf

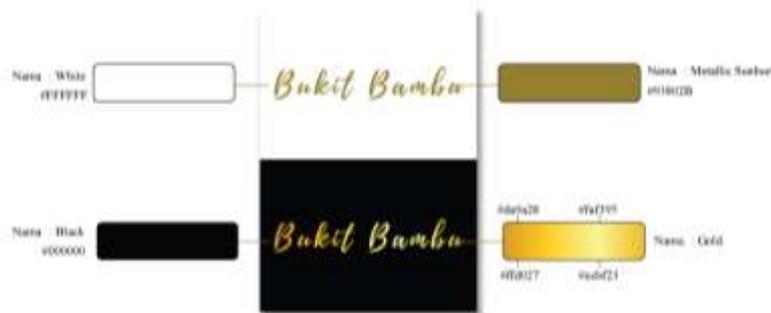
Jenis huruf yang dipergunakan disesuaikan dengan ketentuan yang terdapat pada *brand identity* manual Bukit Bambu, yaitu Aleo yang dipergunakan untuk informasi.



Gambar 2. Brand Identity Manual huruf
(Sumber: Dokumentasi Penulis di akses pada 22/05/2022 pukul 14.00)

3.1.3. Warna

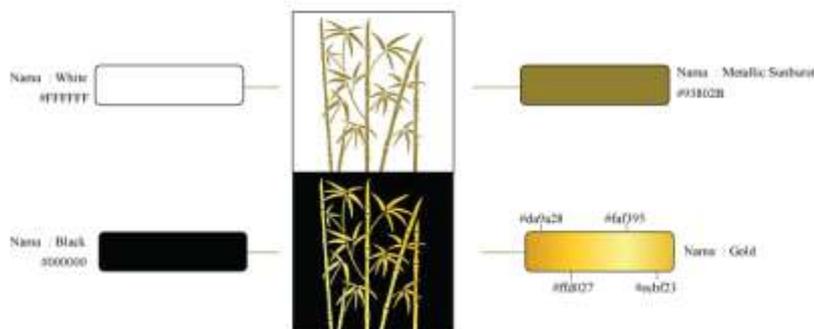
Penggunaan warna untuk sarana isyarat mengikuti aturan, warna resmi Bukit Bambu yang telah ditetapkan dalam *Brand Identity Manual* Warna. yang dipergunakan disesuaikan dengan ketentuan Bukit bambu.



Gambar 3. Brand Identity Manual warna
(Sumber: Dokumentasi Penulis di akses pada 22/05/2022 pukul 14.00)

3.1.4. Elemen Grafis

Penggunaan elemen grafis (motif) untuk sarana isyarat mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan dalam *Brand Identity Manual* Bukit Bambu.



Gambar 4. Brand Identity Elemen Grafis
(Sumber: Dokumentasi Penulis di akses pada 22/05/2022 pukul 14.00)

3.1.5. Design Icon

Icon yang berupa tanda-tanda yang akan digunakan sebagai petunjuk maupun tanda-tanda peringatan dan larangan yang akan dimasukkan dalam *design sign system*.



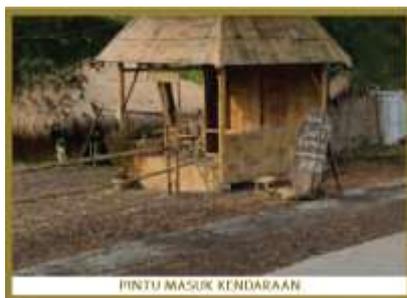
Gambar 5. Design Icon
(Sumber : Dokumentasi Penulis diakses 22/06/2022 pukul 21.00)

3.2 Lokasi Penempatan dan Hasil Design Sign System

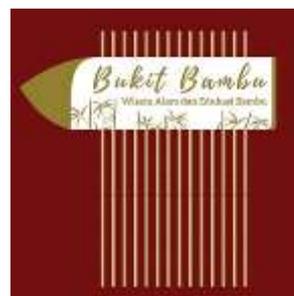
Tempat Bukit bambu memiliki beberapa titik tempat yang banyak Ketika wisatawan ingin ketitik tertentu pasti wisatawan melewati jalur utama, Jalur utama ini merupakan lokasi strategis bagi penempatan sarana isyarat penunjuk lokasi. Adapun titik-titik tersebut adalah sebagai berikut. Sebagai berikut spesifikasinya :

1) Pertama, Didepan pintu masuk kendaraan bukit bambu yang akan dipasangkan.

- | | |
|-------------------|----------------------------------|
| Bahan/Media | : Bambu, Stiker, Kayu. |
| Tipografi | : Aleo. |
| Tipe sign system | : Projecting sign. |
| Jenis sign system | : Commercial Sign. |
| Fungsional | : Memberi informasi letak tempat |
| Ukuran Papan | : W 180 cm, H 50 cm. |
| Ukuran Display | : W 250 cm, H 50 cm. |
| Warna | : Metalic Sumburst, White, Gold. |



Gambar 6. pintu masuk kendaraan
(Sumber: Google Maps)



Gambar 7. Commercial sign
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

2) Kedua, didepan pintu masuk wisatawan bukit bambu yang akan dipasangkan

- Bahan/Media : Bambu, Stiker, Kayu, Tambang.
- Tipografi : Aleo.
- Tipe sign system : Hanging Sign.
- Jenis sign system : Identification Sign.
- Fungsional : Memberi informasi fasilitas umum
- Ukuran Papan : W 50 cm, H 65 cm.
- Ukuran Display : W 90 cm, H 180 cm.
- Warna : Metalic Sumburst, White.



Gambar 8. Depan Pintuk masuk
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



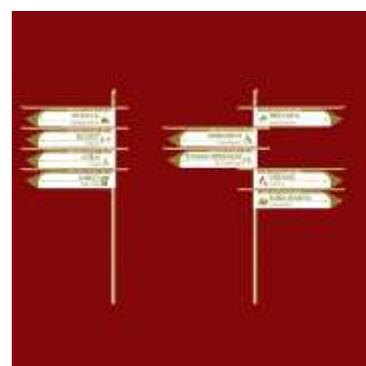
Gambar 9. Identification Sign
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3) Ketiga, dititik dataran tinggi bukit bambu dan rendah bukit bambu ini yang akan dipasangkan

- Bahan/Media : Bambu, Stiker, Kayu, Tambang.
- Tipografi : Aleo.s
- Tipe sign system : Hanging Sign.
- Jenis sign system : wayfinding sign.
- Fungsional : Memberikan arah dan petunjuk jalan ke titik tempat
- Ukuran Papan : W 40 cm, H 14 cm.
- Ukuran Display : W 100 cm, H 200 cm.
- Warna : Metalic Sumburst, White, Gold



Gambar 10. Dataran tinggi dan rendah
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



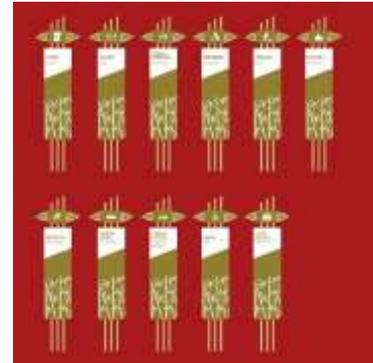
Gambar 11. Wayfinding Sign
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

4) Keempat, titik fasilitas yang tersedia di bukit bambu seperti kasir, kandang kuda, kebun, kamar mandi, dan lain lain.

Bahan/Media : Bambu, Stiker, Kayu.
Tipografi : Aleo.
Tipe *sign system* : *Projecting sign*
Jenis *sign system* : *Information Sign*.
Fungsional : Memberi informasi tentang titik tempat
Ukuran Papan : W 24 cm, H 100 cm.
Ukuran Display : W 34 cm, H 150 cm.
Warna : Metalic Sumburst, White, Gold.



Gambar 12. Fasilitas Bukit bambu
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 13. Information Sign
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

3.3 Maket

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia maket adalah bentuk tiruan (gedung, kapal, pesawat terbang, dan sebagainya) dalam tiga dimensi dan skala kecil, biasanya dibuat dari kayu kertas, tanah liat dan sebagainya. Untuk itu penulis membuat maket bertujuan untuk melihat secara keseluruhan penempatan sign system di Bukit Bambu.



Gambar 14. Maket
Sumber : Dokumentasi Penulis diakses 18/07/2022 pukul 08.00)

4. KESIMPULAN

Sign system atau sistem tanda salah satu yang harus ada dalam tempat umum termasuk tempat wisata yang berguna sebagai papan informasi baik petunjuk arah maupun himbuan. Bukit Bambu salah satu tempat wisata edukasi ramah lingkungan yang ada di Beber, kabupaten Cirebon untuk itu sebagai tempat wisata edukasi sangat diperlukannya *sign system*.

Dalam perancangan dan pembuatan *sign system* terdapat beberapa yang harus diperhatikan yaitu seperti ukuran *sign system* harus sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan, pemilihan warna harus sesuai, pemilihan font juga perlu diperhatikan serta *design sign system* yang dibuat harus menyesuaikan dengan ketentuan tempat yang dijadikan acuan dalam pembuatan *sign system*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada.
- Brown, D. K. (2018). *An Introduction ti Design Thinking*. London: Institute Of Design at Stanford
- Curedale, R. (2013). *Design Thinking: Pocket Guide*. Design Community College.
- Tonny, Hidayat. (2019). *Komputer Grafis: Belajar Elemen Dasar Grafis Menjadi Pro*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Kusrianto, Adi. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Rustan, Suriyanto. (2009). *Mendesain Logo*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Sukmadinata. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Penulis Program Studi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta dan Studio Diskom. (2009). *Irama Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Tinarbuko, Sumbo. (2008). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Tinarbuko, Sumbo. 2012. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra
- Anggoro, Tri, Handum. (2017). *Perancangan Sign System Masjid Al Mujahidin UNY. Skrips*. Yogyakarta : Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yoyakarta.
- Anisa, Reni. (2016). *Perancangan Sign System Taman Marga Satwa dan Budaya Kinantan Bukittinggi. Disertasi tidak diterbitkan*. Padang : Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang
- Aristantie, Fiki. (2011). *Perancangan Sign System Taman Satwa Taru Jurug. Disertasi tidak diterbitkan*. Surakarta : Fakultas Sastra dan Seni
- Djuliansyah, Irpan. (2012). *Laporan pengantar Tugas Akhir Perancangan Sign System Stasiun Televisi TVRI Jawa Barat. Disertasi tidak diterbitkan*. Bandung : Fakultas Desain Universitas Komputer Indonesia
- Johanis. (2015). *Perancangan Desain Sign System Pasar Rasamala*. Semarang. Disertasi tidak diterbitkan. Semarang : Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro.
- Ramadia. (2017). *Perancangan Komunikasi Visual Sign System Semen Padang Hospital Skripsi*. Padang : Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Padang.
- Amin, Fajrul, Muhammad & Marsud. (2021). *Re-Desain Sign System SD Kyai Ibrahim Surabaya*. Surabaya: Jurnal Barik, Universitas Negeri Surabaya Vol.1 No.3
- Andjani ,Aishah, Nur Laras & Setiadarma,Wayan. (2017) *Perancangan Sign System Cv. Alam Hijau Selaras*. Surabaya: Jurnal Pendidikan Seni Rupa Vol.05 No.01
- Andrijanto, Ms. (2018). *Perancangan Alternatif Sign System Sebagai Informasi Lokasi Penjualan Di Pasar Legi Kota Gede*.Jakarta: Jurnal Desain Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI Vol.05 No.03.
- Halimi Nasikhul Akhmad. (2015). *Perancangan Sign System Kawasan Wisata Besuki Kediri*. Surabaya: Jurnal Pendidikan Seni Rupa Vol.03 No.02
- Kartika, Rina. (2010). *Konsep Visual Sistem Sarana Isyarat Petunjuk (Sign System) Di Kampus Syahdan Binus University*. Jurnal Humaniora Vol. 1. No. 2.

- KKBI. *Arti Maket di Kampus Besar Bahasa Indonesia(KBBI)*. <https://kbbi.lektur.id/maket>
- Schmid,Jeremiah. (2021). *A susccesful wayfinding sign strategy in 4 step*.
<https://integriprint.com/a-successful-wayfinding-sign-strategy-in-4-steps/>
- Safety Sign Indonesia. (2020). *4 Poin Penting Memasang Safety Sign yang Efektif di Tempat Kerja*. <https://safetysignindonesia.id/4-poin-penting-memasang-safety-sign-yang-efektif-di-tempat-kerja/>
- Prime Sign Program. (2019). *Main Identification Signs*.
<https://www.primesignprogram.com/main-identification.php>
- Siddhi, Vinayak. (2001). *Rectangular Blue / White Information Sign, For Facility*.
<https://m.indiamart.com/proddetail/information-sign-1869041233.html>
- Aranas, Uwe. (2015). *Traffic signs in Singapore: Mandatory direction road signs "Way out"*.
https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Singapore_Traffic-signs_Mandatory-direction-sign-02.jpg