

PERANCANGAN SIGN SYSTEM TAMAN HUTAN RAYA IR. H. DJUANDA

Andre Septian Rachmansyah¹, Twin Agus Pramonojati², S.sos.³

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

¹andreseptian91@yahoo.co.id

Abstrak

Masyarakat memiliki berbagai macam kebutuhan salah satunya adalah kebutuhan rekreasi. Tempat wisata yang dapat dijadikan kebutuhan rekreasi alam adalah Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda yang terletak di pusat kota Bandung. Selain sarana hiburan dan rekreasi, tempat wisata ini bisa dijadikan tempat untuk mencari ilmu tentang pengetahuan alam dan sejarah mulai dari sejarah gua Jepang dan gua Belanda sampai pengetahuan alam tentang air terjun Maribaya. Tempat wisata Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda masih memiliki kekurangan dalam hal media informasi salah satunya adalah media sign system yang terdapat di dalam kawasan tersebut. Kekurangan tersebut ditinjau dari sisi kualitas dan kuantitas. Sehingga mengakibatkan pengunjung kekurangan informasi hingga pengunjung tersesat di tengah-tengah lokasi. Pengumpulan data melalui wawancara terhadap pihak pengelola, observasi langsung ke lokasi wisata, penyebaran kuisisioner ke para pengunjung, penyesuaian target sasaran, serta tinjauan terhadap program sejenis dan hasil analisis Matriks didapati bahwa tempat wisata Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda ini memerlukan sebuah perancangan sign system yang lebih baik serta dapat membantu pengunjung mendapatkan informasi. Kata kunci: wisata alam, Taman Djuanda, keluarga, sign system.



Telkom
University

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia memiliki kebutuhan untuk memenuhi kehidupannya. Kebutuhan berdasarkan tingkat intensitas terbagi menjadi kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Kebutuhan primer adalah kebutuhan yang harus dipenuhi agar manusia dapat mempertahankan hidupnya. Seperti harus makan, minum, dan berpakaian. Selain itu manusia juga memerlukan tempat tinggal atau rumah. Kebutuhan primer juga disebut sebagai kebutuhan alamiah. Selanjutnya kebutuhan sekunder adalah kebutuhan yang terjadi setelah kebutuhan primer terpenuhi. Misalnya: olahraga, rekreasi, mendengarkan musik, ibadah, dan lain-lain. Kebutuhan tersier atau kebutuhan kemewahan adalah kebutuhan yang terjadi setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi. Mereka masih memerlukan hal-hal lain yang tingkatannya lebih tinggi. Namun kebutuhan tersier cenderung ke arah barang berharga seperti: berlian, mobil mewah, dan rumah megah.

Untuk kebutuhan rekreasi, masyarakat dapat mengunjungi tempat-tempat wisata. Objek wisata yang dikunjungi bisa berupa wisata alam, air, kuliner, dan budaya. Salah satu objek wisata alam yang ada adalah Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda yang terletak di tengah kota Bandung atau tepatnya di Dago Pakar. Objek wisata ini memiliki daya tarik wisata alam yang cukup beragam seperti pemandangan alam flora dan fauna serta keadaan udaranya yang sejuk dan nyaman. Selain itu di dalam kawasan Taman Hutan Raya terdapat berbagai obyek wisata yang cukup menarik seperti Monumen Ir. H. Juanda yang terletak pada suatu plaza, gua-gua buatan peninggalan jaman Belanda dan Jepang, Kolam Pakar yang merupakan kolam buatan seluas 1,15 Ha milik PLN yang berfungsi sebagai tempat penampungan air yang berasal dari sungai Cikapundung untuk sumber pembangkit tenaga listrik. Memiliki penangkaran satwa-satwa langka seperti Kera Ekor Panjang, Burung Kacamata, Bonjol Jawa,

Jalak Suren, Perkatut Jawa, Elang Ular Bido, Cucak Kutilang, dan Rusa. Serta objek wisata ini memiliki 2 buah curug besar (air terjun) yaitu Curug Dago dan Curug Omas Maribaya yang tingginya 35 m.

Selama penulis melakukan observasi ke tempat wisata Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda bahwa objek wisata ini memiliki permasalahan. Salah satunya adalah kurangnya *sign system* yang terdapat di dalam objek wisata ini. *Sign system* adalah sistem penandaan yang bertujuan sebagai sistem yang memberikan informasi, pemberitahuan, penunjuk, peringatan dan larangan.

Dari sisi kualitas, *sign system* yang terdapat didalam objek wisata ini masih kurang nyaman untuk dilihat, mulai dari bahan yang digunakan masih seadanya dan ukuran tulisan yang kecil sehingga membuat pengunjung sulit menangkap informasi dari *sign system* tersebut. Dari sisi kuantitas, jumlah *sign system* yang terdapat didalam objek wisata ini masih sedikit jika dibandingkan dengan luasnya objek wisata ini sehingga dikhawatirkan pengunjung akan kesulitan untuk menuju fasilitas-fasilitas yang ada di dalamnya. Salah satu contohnya adalah pengunjung akan bertanya kepada petugas didalamnya tentang arah yang ingin dituju, pengunjung hanya bertumpu ke satu lokasi yang ada di tempat wisata ini karena tidak tahu jalan menuju objek hiburan yang lainnya, dan akan sangat berbahaya jika pengunjung tersesat di dalam hutan raya ini.

Untuk menunjang Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda sebagai sarana rekreasi dan pariwisata yang memiliki unsur edukatif tersebut serta menyelesaikan permasalahan yang ada maka dibutuhkan sebuah perancangan media komunikasi yang baik yaitu dengan mengembangkan sebuah *sign system* yang ada di dalam tempat wisata ini dan diharapkan akan berpotensi dalam menyampaikan informasi ke pengunjung. Penulis merancang sebuah *sign system* yang disesuaikan dengan kebutuhan di lokasi tempat. Keberadaannya bisa berbentuk pada kemudahan didalam hal berwisata di kawasan tersebut.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang permasalahan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan:

- 1) Kurang adanya fasilitas yang dapat memberikan informasi pengetahuan tentang wisata alam itu sendiri.
- 2) Kurangnya petunjuk arah membuat pengunjung sering tersesat dan kebingungan mengenai arah dan letak lokasi yang bisa mereka kunjungi.
- 3) Kurangnya nama identitas yang menunjukkan objek-objek yang ada di dalam area wisata ini.
- 4) Belum adanya desain *sign system* yang memunculkan karakter dari Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda secara keseluruhan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah tersebut, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut ini :

“ Bagaimana merancang sebuah *sign system* di kawasan Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda sebagai media informasi bagi pengunjung?”

1.3 Fokus

Agar perancangan *sign system* di kawasan Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda ini dapat terarah, tepat sasaran, dan permasalahan yang akan diteliti menjadi jelas dan tidak terlalu luas, maka ruang lingkup yang dibuat yaitu meliputi:

1.3.1 Tempat

Perancangan *sign system* akan dilakukan di lokasi Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda dengan alamat di Kompleks Tahura Ir. H. Djuanda No. 99 Dago Pakar, Bandung sekaligus tempat wisata ini berada dibawah naungan Dinas Kehutanan Provinsi Jawa Barat.

1.3.2 Waktu

Perancangan *sign system* akan dimulai dari bulan Maret sampai Juni pada tahun 2013.

1.3.3 Objek Penelitian

Ruang lingkup objek penelitian dibatasi pada perancangan *sign system* yang terdiri dari: *Identifying signs*, *Directional signs*, *Regulatory signs*, dan *Interpretative signs*.

1.4 Tujuan Perancangan

Untuk merancang sebuah sistem pertandaan di kawasan Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda sebagai media informasi bagi pengunjung yang datang ke kawasan Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda.

1.5 Cara Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data-data yang berkaitan dan nantinya akan diperlukan dalam penyelesaian laporan tugas akhir ini dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

1.5.1 Pengamatan (observasi).

Penulis mengamati langsung ke tempat lokasi wisata Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda untuk mendapatkan informasi mengenai *sign system* yang terdapat di lokasi objek wisata ini.

1.5.2 Wawancara

Wawancara adalah tanya jawab secara langsung dengan bertatap muka untuk memperoleh data dari pihak Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda dan dari pihak Dinas Kehutanan untuk keperluan informasi tentang *sign system* sekaligus tentang objek wisata itu sendiri.

1.5.3 Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan penulis dengan mempelajari berbagai kajian literatur dari berbagai buku, makalah, jurnal, karya tulis, artikel, sumber terkait dsb, yang berkaitan dengan *Signage*, *Wayfinding*, dan media Informasi yang dapat digunakan sebagai sumber referensi dan berguna untuk menunjang dalam penelitian ini.

1.5.4 Kuesioner

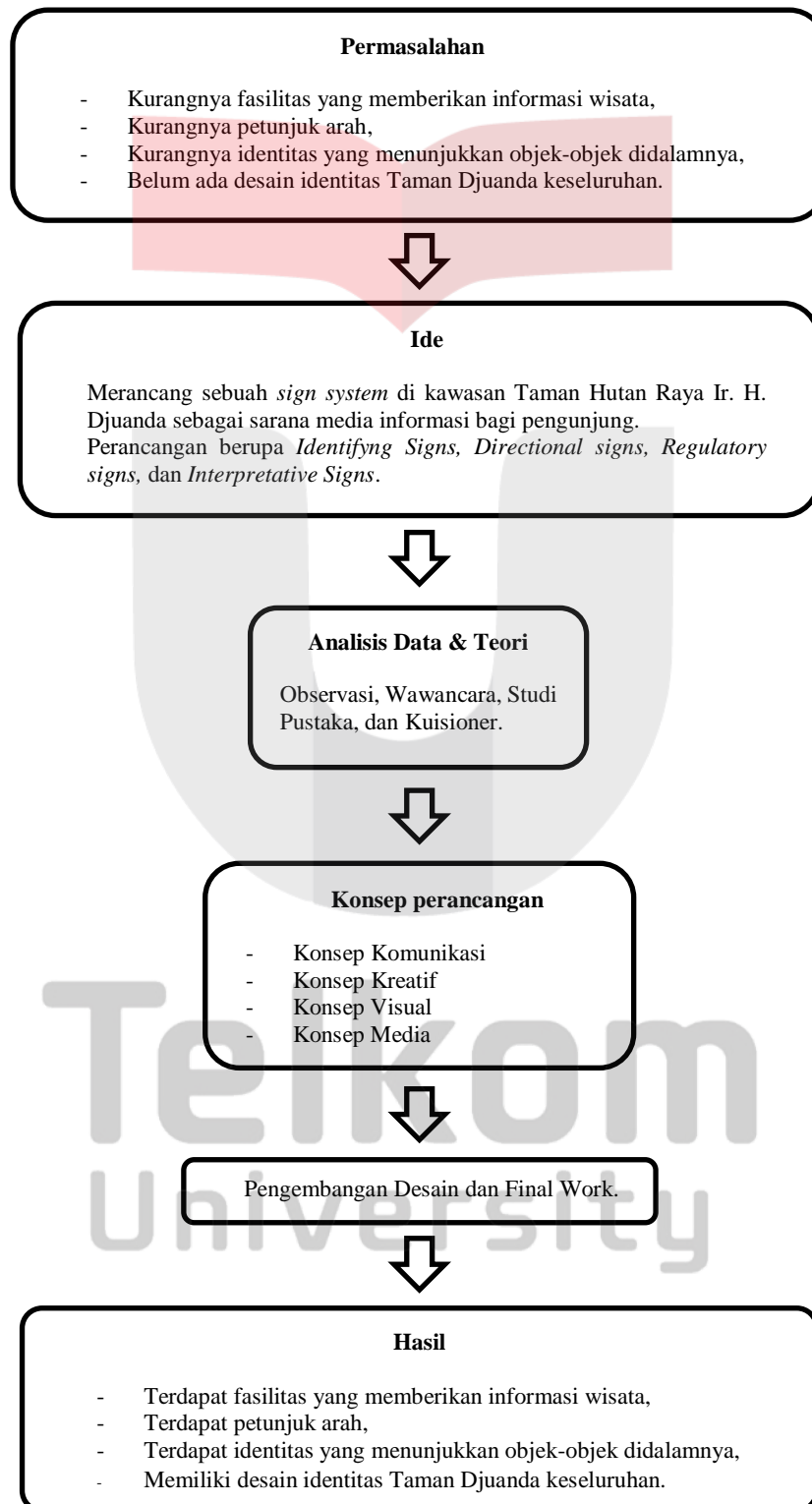
Kuesioner adalah metode pengumpulan data melalui daftar pertanyaan tertulis yang disusun dan disebarakan untuk mendapatkan informasi atau keterangan dari sumber data yang berupa orang (responden). Diharapkan dengan adanya kuesioner ini dapat dikumpulkan data-data dari pengunjung mengenai tanggapan permasalahan informasi dari *sign system* yang terdapat pada objek wisata ini.



Telkom
University

1.6 Kerangka Perancangan

Berikut ini adalah penyusunan kerangka perancangan *sign system* Taman Hutan Raya Ir H. Djuanda.



Gambar 1.1 Kerangka Perancangan
(sumber : Dok. Pribadi, 2013)

1.7 Pembabakan

Untuk memudahkan dalam memahami hasil penelitian yang penulis lakukan, maka laporan dibuat pembabakan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah yang membahas fenomena dari *sign system* serta media informasi di tempat wisata Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda, permasalahan, ruang lingkup, tujuan perancangan, cara pengumpulan data, skema perancangan, dan pembabakan.

Bab II Dasar Pemikiran

Pada bab ini menjelaskan dasar pemikiran dari teori –teori yang relevan yang nantinya akan digunakan sebagai pijakan perancangan *sign system* serta media informasi untuk menghasilkan sebuah perancangan *sign system* yang efektif dan tepat sasaran. Serta profil perusahaan dari tempat wisata Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda.

Bab III Data dan Analisis Masalah

a. Data

Menjelaskan dan menguraikan berbagai data dari berbagai teknik pengumpulan data yang digunakan terhadap objek penelitian mengenai hasil data observasi terhadap *sign system* yang ada didalam Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda, data wawancara kepada narasumber yang terkait, dan data hasil kuesioner yang disebar/dibagikan kepada pengunjung.

b. Analisis

Menjelaskan berbagai analisis tentang relevansi teori yang digunakan dengan data dan fakta yang terjadi lokasi tempat wisata dan diharapkan dari analisa tersebut didapatkan pemecahan masalah yang nantinya akan diuraikan pada konsep komunikasi, konsep kreatif, dan konsep media.

Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Pada bab ini menjelaskan konsep dan strategi yang akan digunakan pada *sign system* di lokasi Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda. Menjelaskan konsep desain berupa konsep komunikasi, konsep kreatif, konsep visual, dan konsep

media yang ingin dirancang dan akan diperlihatkan hasil rancangan yang berupa desain akhir dari media-media yang akan digunakan.

Bab V Penutup

Pada bab ini penulis memaparkan mengenai rekomendasi dan evaluasi setelah menyelesaikan karya perancangan yang telah dibuat. Penulis mencantumkan kesimpulan tentang kelayakan yang diambil berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan serta memberikan masukan dan saran kepada tempat wisata Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan yang telah dibuat yaitu menyelesaikan sebuah permasalahan yang dimiliki oleh Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda. Permasalahan tersebut adalah kurangnya sign system dari sisi kualitas dan kuantitas yang terdapat di lokasi Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda yang menyebabkan pengunjung kekurangan informasi tentang petunjuk arah. Media visual yang dapat dijadikan sebuah solusi adalah perancangan *sign system* yang lebih baik dari sebelumnya sehingga pengunjung mendapatkan informasi dengan lebih jelas.

5.2 Saran

Perancangan yang dibuat tentunya masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu, beberapa saran yang diberikan dari penguji tentang perancangan *sign system* Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda adalah sebagai berikut :

1. Sebelum mengerjakan sebuah desain perancangan, penulis harus memperbanyak referensi desain *sign system* yang akan dijadikan patokan untuk desain yang akan dibuat.
2. Data yang dikumpulkan harus sekuat mungkin agar pada saat merancang sebuah *sign system* untuk lokasi tempat wisata alam Taman Hutan Raya Ir. H. Djuanda dan sesuai dengan target sasaran pengunjung agar sesuai dengan lokasi objek wisata.
3. Penulis harus memperkuat konsep perancangan untuk memulai sebuah proses desain *sign system* agar desain yang dibuat memiliki latar belakang konsep yang jelas.

DAFTAR PUSTAKA

Calori, Chris. (2007) : *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. New Jersey, Jon Wiley and Sons, Inc.

Darmaprawira, Sulasmi. (2002) : *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung, Penerbit ITB.

Daryanto. (2011) : *Ilmu Komunikasi*. Bandung, PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Fong, Allen. 2010 : *Wayfinding Signage Graphic: Vol. 1 Signage Graphic*. Hightone Book Co.

Kurnia, A. 2007. *Jasa Tuan Hola Buat Sunda*, Kompas (Edisi Jawa Barat). 10 November 2007.

Mubirman. (1970) : *Keris and other weapons of Indonesia*. Jakarta, Yayasan Pelita Wisata.

Muflihah. (2007) : *Rangkuman Pengetahuan Umum Lengkap Sekolah Dasar*, Jakarta, Puspa Swara.

Permadi, T. 2004. *Aksara Sunda dan Soal Lainnya*, Pikiran Rakyat. 15 Februari 2004.

Purba, Humiras Hardi. (2009) : *Inovasi Nilai Pelanggan dalam Perencanaan & Pengembangan Produk: Aplikasi Strategi Samudra Biru dalam Meraih Keunggulan*. Yogyakarta, Graha Ilmu.

Ridwan, J. 2003. *Perda Kebudayaan yang Terkesan Chauvinistik*, Pikiran Rakyat. 4 Desember 2003.

Rohidi, Tjetjep Rohendi. (2011) : *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang, Cipta Prima Nusantara.

Rustan, Suriyanto. (2009) : *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta, PT. Gramedia Pustaka.

Rustan, Suriyanto. (2010) : *Font & Tipografi*. Jakarta, PT. Gramedia Pustaka

Sihombing, Danton. (2001) : *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta, PT. Gramedia Pustaka.

Spillane, James. (1991) : *Ekonomi Pariwisata*. Yogyakarta, Kanisius.
UNESCO. "*Indonesian Batik*." <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php>
(diakses tanggal 30 Juni 2013)

Yoeti, Oka .A . (1996) : *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung, Angkasa.

