

PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL SIGN SYSTEM PADA KAWASAN DAN GEDUNG CREATIVE CENTER KOTA BEKASI

Melin Ambarwati¹, Dwi Agnes Natalia Bangun², Muchliyanto³

*Program Studi Desain Grafis, Jurusan Teknik Grafika Penerbitan, Politeknik Negeri Jakarta, Jl.
Prof Dr. G.A.Siwabessy, KampusUI, Depok
melin.ambarwati.tgp18@mhswn.pnj.ac.id¹*

ABSTRAK

Pemerintah Kota Bekasi melalui Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bekasi melakukan upaya untuk mengembangkan ekonomi kreatif dengan membangun sebuah wadah kreatifitas dengan fasilitas yang beragam yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat Kota Bekasi untuk mengembangkan bakat dan kreatifitas masyarakat Kota Bekasi terkait 17 sub-sektor ekonomi kreatif. Sebagai *public space* dengan berbagai fasilitas dibutuhkan *sign system* untuk membantu audiens untuk menemukan lokasi yang dituju, namun saat ini *Creative Center* Kota Bekasi belum memiliki *sign system* yang komprehensif, belum memiliki keseragaman dalam desain, fasilitas yang tersedia belum semua memiliki penanda nama fasilitas, dan material yang digunakan mudah rusak karena hanya berbahan kertas. Oleh karena itu dibutuhkan perancangan *sign system* yang informatif, komunikatif, dan efektif serta ikonik. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan hasil informasi deskriptif menggunakan berbagai pengumpulan data seperti wawancara, observasi, studi literatur, serta kuesioner sebagai pengumpulan data pendukung. Konsep perancangan yang digunakan yaitu menerapkan unsur budaya betawi ke dalam desain yang *simple* dan *modern*. Hasil perancangan berupa beberapa jenis *sign* seperti *directional sign*, *identification sign*, *orientation sign*, dan *regulatory sign* dan diterapkan pada titik-titik lokasi yang dibutuhkan pada *Creative Center* Kota Bekasi. Diharapkan perancangan *sign system* ini dapat membuat pengunjung mudah untuk mendapatkan informasi mengenai lokasi dan informasi lain seputar *Creative Center* Kota Bekasi.

Kata kunci: *Sign system, Informatif, Creative Center Kota Bekasi.*

ABSTRACT

The Bekasi City Government through the Bekasi City Tourism and Culture Office makes efforts to develop the creative economy by building a creative forum with various facilities that can be utilized by the Bekasi City community to develop the talents and creativity of the Bekasi City community regarding 17 sub-sectors of the creative economy. As a public space with various facilities, a sign system is needed to help the audience find the intended location, but currently, the Bekasi City Creative Center does not yet have a comprehensive sign system, does not yet have uniformity in design, and the available facilities do not all have facility name markers, and materials. used is easily damaged because it is only made of paper. Therefore, it is necessary to design a sign system that is informative, communicative, effective, and iconic. The study used a qualitative approach with descriptive information results using various data collections such as interviews, observations, literature studies, and questionnaires as supporting data collection. The design concept used is to apply elements of Betawi culture into a simple and modern design. The results of the design are in the form of several types of signs such as directional signs, identification signs, orientation signs, and regulatory signs, and are applied to the required location points at the Bekasi City Creative Center. It is hoped that the design of this sign system can make it easy for visitors to get information about the location and other information about the Bekasi City Creative Center.

Keywords: *Sign system, informative, Bekasi City Creative Center.*

PENDAHULUAN

Kota Bekasi merupakan bagian dari megapolitan Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi (Jabodetabek) yang terus berkembang dalam sektor ekonomi, jasa, perdagangan, pariwisata, ekonomi, dan ekonomi kreatif [1]. Upaya perkembangan ekonomi kreatif dilakukan oleh Kota Bekasi dan beberapa kota di Indonesia dengan membangun sebuah tempat dilengkapi dengan berbagai fasilitas sebagai pusat kegiatan untuk mengembangkan kreatifitas masyarakat. Kota Bekasi menyupayakan hal tersebut dengan membangun *Creative Center* Kota Bekasi yang belum lama diresmikan, yakni pada tanggal 21 Februari 2022.

Creative Center Kota Bekasi memiliki luas ± 500 meter persegi yang terdiri atas tiga lantai dengan berbagai fasilitas seperti *Exhibition Area*, Ruang *Artwork*, Mushola, *Co-Working Space*, Auditorium, Bekasi *Design Archive*, Studio Tari, Studio Musik, Studio Fotografi, Radio Online, Ruang Fashion, Workshop, Arena Bmx, Arena Skateboard dan Taman [2]. *Creative Center* Kota Bekasi ini dapat dipergunakan untuk komunitas, pelaku kreatif, dan siapa saja terkait 17 subsektor ekonomi kreatif. Sebagai ruang publik yang baru saja diresmikan membuat masyarakat belum mengetahui apa saja fasilitas dan dimana letak dari fasilitas yang terdapat pada *Creative Center* Kota Bekasi, sehingga dibutuhkan sebuah media komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi terkait arah, dan fasilitas, karena saat ini pada kawasan dan gedung *Creative Center* Kota Bekasi belum memiliki *sign system* yang komprehensif, baru berupa penanda ruangan dengan desain yang belum seragam secara keseluruhan bahkan masih ada yang hanya tulisan di kertas polos tanpa laminasi, yang membuat banyak dari pengunjung yang belum mengetahui letak, dan informasi mengenai fasilitas yang disediakan pada kawasan dan gedung *Creative Center* Kota Bekasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan proses perancangan *sign system* yang informatif, komunikatif, dan efektif serta ikonik, dengan penerapan prinsip, elemen, dan teori desain grafis, serta penerapan desain ke berbagai jenis *sign system*, serta pengaplikasian *sign system* pada tempat-tempat yang dibutuhkan pada *Creative Center* Kota Bekasi. Manfaat perancangan *sign system* bagi *Creative Center* Kota Bekasi, dapat memiliki *sign system* yang informatif, komunikatif, dan efektif serta ikonik bukan saja memudahkan pengunjung mendapatkan informasi tetapi juga menambah estetika di *Creative Center* Kota Bekasi. Manfaat bagi masyarakat, dapat dengan mudah menerima informasi mengenai arah, fasilitas, dan peringatan atau himbauan yang ada di kawasan dan Gedung Bekasi *Creative Center* Kota Bekasi. Serta dapat bermanfaat bagi penelitian serupa yaitu mengenai perancangan *sign system*.

Environment Graphic Design (EGD) merupakan solusi yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan pada suatu tempat melalui komunikasi grafis [3]. *Signage* dan *wayfinding* merupakan salah satu bagian esensial dari *Environmental Graphic Design* (EGD) [4]. *Signage* dan *wayfinding* merupakan satu kesatuan yang memiliki peran untuk mengarahkan audiens menuju ke suatu lokasi, memberi informasi mengenai suatu lokasi, dan memberi identitas sebuah lokasi [5]. *Signage* memiliki beberapa macam jenis yang digolongkan berdasarkan fungsi dan penempatannya, dan beberapa jenis *sign* antara lain: *identification sign*, *directional sign*, *orientation sign*, dan *regulatory sign* [3]. Perancangan *sign system* pada

kawasan dan gedung *Creative Center* Kota Bekasi menggunakan elemen-elemen grafis yang digunakan untuk mendukung perancangan, elemen grafis diantaranya, tipografi, warna, *layout*, piktogram. Dalam *signage* tipografi memiliki peran penting karena informasi yang disampaikan sebagian besar disampaikan dengan kata-kata atau tulisan untuk memperkuat informasi pada piktogram [6]. Pemilihan tipografi perlu memperhatikan tiga faktor, yaitu *formal suitability*, *stylistic longevity*, dan *legibility typeface* [7]. Penerapan warna juga perlu memperhatikan psikologi warna, agar informasi yang disampaikan dapat sampai dengan baik [8]. Pada *sign system* warna dapat menentukan apakah *sign system* dapat terlihat kontras atau berbaur dengan lingkungan atau bahkan hilang dari lingkungan *sign* [5]. Layout sebagai penyusunan elemen desain yang berkaitan dengan ruang yang diisi berdasarkan estetika [9]. Layout dapat mempengaruhi kemudahan audiens dalam memahami sebuah informasi [6]. Penyatuan tipografi dengan tanda, dan piktogram kedalam layout *signage* terdapat dua jenis, yaitu *side-by-side-positioning*, tipografi dan *pictogram* sejajar, dan *stacked positioning*, dimana piktogram dan tanda berada di atas tipografi [5]. Piktogram berkaitan dengan sistem tanda yang menggabungkan bahasa visual tanda dengan gambar untuk berkomunikasi dengan audiens atau pembaca [10]. Piktogram untuk mempercepat pemahaman saat mengkomunikasikan pesan, sehingga piktogram perlu dibuat sesederhana mungkin [7].

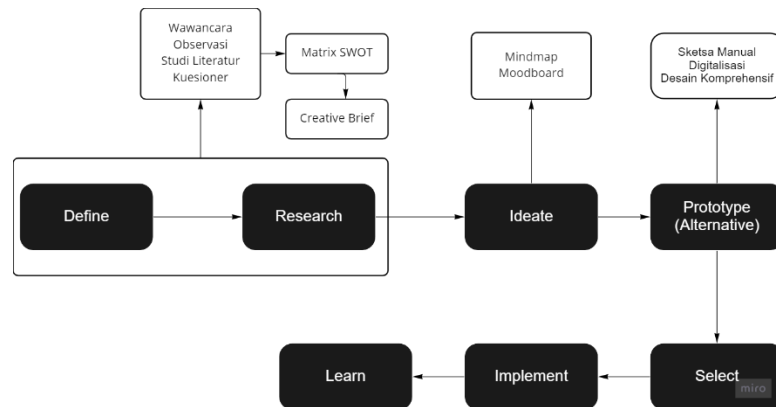
METODE PENELITIAN

Dalam perancangan *sign system* di Kawasan dan Gedung *Creative Center* Kota Bekasi metode yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif dengan hasil informasi deskriptif. Metode kualitatif adalah metode analisa yang didasari oleh respon ataupun reaksi dalam bentuk verbal oleh khalayak target. Pengumpulan data melalui metode wawancara, observasi, studi literatur serta kuesioner sebagai pengumpulan data pendukung. Adapun penjabaran dari proses pengumpulan data sebagai berikut:

- a Metode wawancara dilakukan kepada koordinator gedung *Creative Center* Kota Bekasi untuk menemukan data dan informasi mengenai *Creative Center* Kota Bekasi seperti tujuan dibuatnya *Creative Center* Kota Bekasi, fasilitas, target audiens, serta *sign system* seperti apa yang diinginkan. Wawancara juga dilakukan dengan ketua dari Komunitas Rumah Seni Budaya (RSB) Pandawa Kota Bekasi untuk mencari informasi mengenai permasalahan penggunaan fasilitas atau ruang yang ada pada Gedung *Creative Center* Kota Bekasi.
- b Observasi dilakukan dengan mengamati dan memahami obyek untuk mengetahui apa yang menjadi kelemahan, keunggulan serta karakteristik dari Gedung *Creative Center* Kota Bekasi.
- c Studi literatur dilakukan dengan cara mencari dan mengutip teori, informasi terkait elemen desain dan *sign system*. Studi literatur menggunakan buku atau *e-book*, jurnal, artikel, dan dokumen pendukung yang dijadikan sebagai acuan, landasan dan referensi dalam proses perancangan *sign system* pada kawasan dan gedung *Creative Center* Kota Bekasi.
- d Kuesioner disebar melalui *Google Form* kepada pengunjung dan pengguna *Creative Center* Kota Bekasi untuk mengetahui pendapat pengunjung dan

pengguna mengenai kebutuhan perancangan *sign system* di kawasan dan gedung Bekasi *Creative Center* yang dapat memudahkan pengunjung mengetahui informasi serta jenis *sign system* apa saja yang diperlukan.

Data yang didapatkan dianalisis menggunakan Matriks SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, dan Threats*) untuk menghasilkan strategi desain yaitu creative brief. Metode riset desain yang digunakan yaitu metode *design thinking* dengan 7 tahapan yaitu *define, research, ideate, prototype, select, implement, learn*. Berikut adalah *flowchart* penelitian yang dilakukan:



Gambar 1 Flowchart Metode Penelitian
Sumber: Dokumen Pribadi

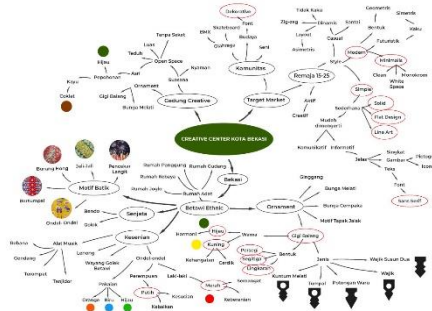
HASIL dan PEMBAHASAN

Ideate (Konsep visual)

Ideate merupakan pengolahan data ke dalam bentuk ide dan konsep visual. Pengolahan data menggunakan dua metode yaitu *mindmap* dan *moodboard*. Konsep visual dalam perancangan *sign system* pada kawasan dan gedung *Creative Center* Kota Bekasi mengacu pada *tone and manner* yaitu Betawi *Ethnic, simple, dan modern*.

1. *Mind mapping*

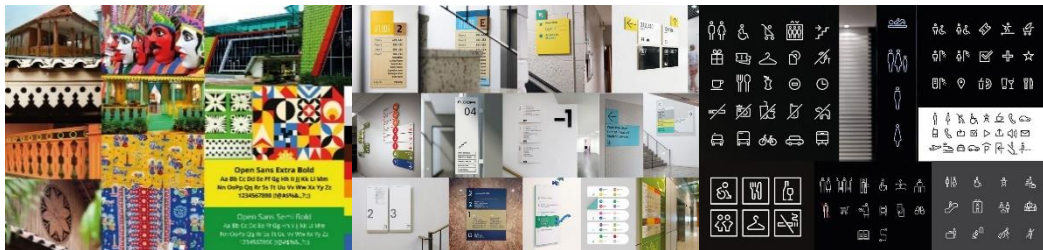
Metode *mind mapping* mendapatkan beberapa *key visual* yang menggambarkan budaya, *target audience*, dan tempat itu sendiri. Hasil yang didapatkan sebagai berikut: 1). Bekasi (Budaya Betawi): gigi balang, ornamen bunga melati betawi, warna-warna cerah. 2). Tempat (*Creative Center* Kota Bekasi): Asri, warna hijau, warna merah. 3). *Target audience* (Remaja): *modern, flat design, line art, solid, geometris, whitespace, dan font sans serif*.



Gambar 2 Mind mapping
Sumber: Dokumen Pribadi

2. Moodboard

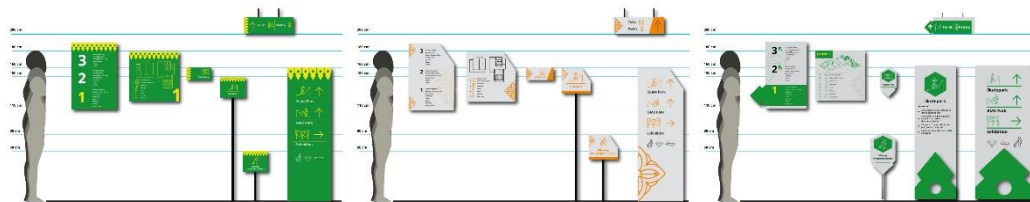
Moodboard berisi kumpulan foto dan gambar yang meruapakan pengembangan dari *key visual* yang telah didapatkan dari metode *mind mapping*. Dalam perancangan ini terdapat tiga moodboard, yaitu moodboard untuk desain, moodboard untuk referensi icon, dan moodboard untuk bentuk *sign system*.



Gambar 3 Moodboard
Sumber: Dokumen Pribadi

Prototype (Desain Alternatif)

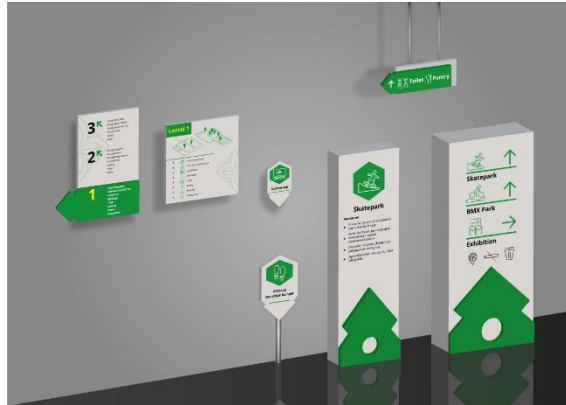
Dari *mind mapping* dan moodboard kemudian dikembangkan menggunakan metode sketsa manual, digitalisasi, serta desain komprehensif hingga mendapatkan tiga desain alternatif yang dibuat mengacu pada *key visual*, beberapa desain komprehensif yang didapatkan yaitu, konsep gigi balang, konsep bunga melati, dan betawi *modern*.



Gambar 4 Aletrnatif Desain Komprehensif
Sumber: Dokumen Pribadi

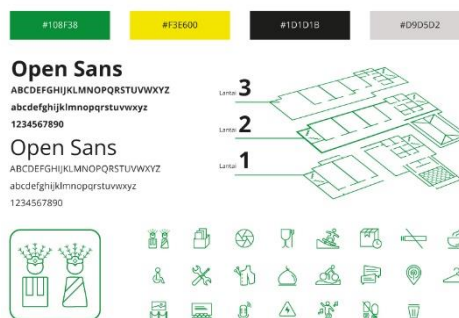
Select (Desain Terpilih)

Desain yang terpilih yaitu desain komprehensif alternatif ketiga yang mengusung konsep “betawi *modern*”, yaitu konsep budaya betawi yang dikemas ke dalam nuansa desain yang lebih *modern*, dan *simple*. Desain terpilih karena dianggap paling sesuai dengan konsep dan arahan keratif.



Gambar 5 Desain Terpilih
Sumber: Dokumen Prbiadi

Bentuk *sign* merupakan perpaduan bentuk geometris segi empat dan segitiga sehingga membentuk ornamen budaya rumah suku betawi, yaitu gigi balang wajik yang sedikit dimodifikasi untuk merepresentasikan budaya betawi namun tetap terlihat *modern* dan sederhana. Unsur budaya betawi lainnya juga bunga melati betawi yang diterapkan pada beberapa jenis *sign* untuk mengisi *whitespace*.



Gambar 6 Elemen desain
Sumber: Dokumen Pribadi

Terdapat empat warna yang digunakan dalam perancangan. Warna hijau dan kuning sebagai warna cerah digunakan untuk menampilkan warna ciri khas kebudayaan betawi yang banyak menggunakan warna cerah karena dipengaruhi akulturasi budaya, dimana warna hijau merupakan warna hasil akulturasi budaya dari Timur Tengah [11]. Warna hijau juga dapat melambangkan, natural, asri seperti lingkungan *Creative Center* Kota Bekasi. Turunan warna hitam, seperti abu-abu melambangkan kesederhanaan, futuristik, dan intelek, memberikan kesan *simple*, *modern* ditengah budaya betawi.

Pemilihan tipografi mengacu pada teori Calori dan Eyden-Vanden dimana pemilihan tipografi untuk *sign* yaitu tipografi yang memiliki tingkat keterbacaan yang baik dengan bentuk huruf yang mudah dikenali, badan huruf besar, lebar *stroke* dan karakter normal [5]. Pada perancangan *sign system* pada kawasan dan gedung *Creative Center* Kota Bekasi yaitu jenis *sign sans serif*, yaitu *open sans*. Pemilihan *font* karena *font open sans* memiliki karakteristik bentuk tegak lurus, bentuk terbuka, dan tampilan netral namun ramah, memiliki keterbacaan yang baik, dan *font* ini juga dioptimalkan untuk antarmuka cetak.

Sign system terdapat elemen *pictogram* sebagai pendukung elemen tipografi untuk menjelaskan informasi. Gaya desain yang digunakan pada *pictogram* yaitu *line art*. Posisi layout yang digunakan dalam penyusunan tipografi dan *pictogram* ada dua, yaitu *side-by-side position*, dan *stacked position*.

Implement

Secara keseluruhan terdapat beberapa jenis sign yang dibuat untuk kawasan dan gedung *Creative Center* Kota Bekasi, diantaranya *directional sign*, *orientation sign*, *identification sign*, dan *regulatory sign*. *Directional sign* untuk memberi arahan kepada pengunjung mengenai lokasi fasilitas dan tujuan yang diletakkan di titik lokasi yang strategis. *Orientation sign* berisikan keterangan yang lebih rinci mengenai posisi ruangan pada setiap lantainya, informasi dijelaskan menggunakan maps gedung setiap lantai. *Identification sign* digunakan untuk mengidentifikasi setiap fasilitas dan ruangan yang ada pada kawasan dan gedung *Creative Center* Kota Bekasi. Serta *regulatory sign* untuk memberikan aturan dan himbauan yang diterapkan pada kawasan dan gedung *Creative Center* Kota Bekasi kepada para pengunjung untuk mematuhi aturan dan himbauan di lokasi. Berikut contoh penerapan *sign system* pada kawasan dan gedung *Creative Center* Kota Bekasi:



Gambar 7 Contoh Penerapan Sign
Sumber: Dokumen Pribadi

Learn

Dari hasil wawancara kepada tiga koordinator *Creative Center* Kota Bekasi selaku klien didapatkan bahwa *sign system* dianggap sudah sesuai dengan konsep yang diinginkan yaitu dengan konsep *simple*, *modern*, namun tetap mengadaptasi ornamen budaya betawi. Desain sudah seragam, memiliki keterkaitan antar *sign* satu dengan *sign* yang lainnya walaupun terdapat bentuk yg berbeda. Elemen-elemen desain yang diterapkan seperti pictogram, tanda, dan tipografi sudah terbaca dengan baik, mudah dipahami, dan mampu memberikan informasi dengan jelas. Penempatan *sign system* pada titik-titik tertentu di *Creative Center* Kota

Bekasi sudah tepat dan efisien. Perancangan *sign system* dianggap sudah menjadi solusi yang baik akan permasalahan *Creative Center* Kota Bekasi

SIMPULAN

Perancangan *sign system* pada kawasan dan gedung *Creative Center* Kota Bekasi berlandaskan karena *Creative Center* Kota Bekasi yang belum memiliki desain *sign system* yang komprehensif, keseragaman dalam desain, dan penggunaan material yang mudah rusak, sehingga dibutuhkan perancangan *sign system* yang informatif, komunikatif, dan efektif serta ikonik. Perancangan menggunakan metode *Design Thinking* oleh Gavin Ambrose dan Paull Harris, metode ini memiliki 7 (tujuh) tahapan, yaitu, *define, research, ideate, prototype, select, implement* dan *learn*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Siregar, S. Mo, Hamludin, and F. Nugroho, *Bekasi Dreams "Dokumentasi Mimpi untuk Bekasi"*. PT. Kreasi Kata Persada, 2020.
- [2] 'Baru! Gedung Bekasi *Creative Center*, Wadah Bagi Kreatifitas Remaja Kota Bekasi', *suara.com*, Dec. 18, 2021. <https://bekaci.suara.com/read/2021/12/18/140214/baru-gedung-bekasi-creative-center-wadah-bagi-kreatifitas-remaja-kota-bekasi> (accessed Jul. 13, 2022).
- [3] B. A. Hananto, 'Tahapan Desain Sistem Tanda Interior Mini Mart (Studi Kasus: Wayfinding & Placemaking *Signage* Fmx Mart)', *Jdd*, vol. 2, no. 2, pp. 135–150, Oct. 2017, doi: 10.25105/jdd.v2i2.2185.
- [4] A. Hanifunisa and W. Swasty, '*Signage* Yang Informatif Dan Interaktif Pada The Heritage Palace Kota Surakarta Jawa Tengah', *bahasarupa*, vol. 3, no. 2, pp. 95–103, Apr. 2020, doi: 10.31598/bahasarupa.v3i2.452.
- [5] C. Calori and D. Vanden-Eynden, *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design systems*. Canada: New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2015.
- [6] M. A. R. Zulkarnaen, S. Soedewi, and A. Kadarisman, 'Perancangan Environmental Graphic Design Pada Keraton Kanoman Cirebon Di Masa New Normal Pandemi Covid 19', p. 15, 2021.
- [7] D. N. Wirasmita and W. Swasty, 'Redesain *Sign System* Pada Kawasan Obyek Wisata Yang Informatif Sebagai Usaha Untuk Membangun Citra Tempat', *bahasarupa*, vol. 4, no. 1, pp. 17–27, Oct. 2020, doi: 10.31598/bahasarupa.v4i1.590.
- [8] L. Anggraini S. and K. Nathalia, *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Nuansa Cendekia, 2014.
- [9] A. Anggarini, *Layout desain publikasi: Eksplorasi Teks dan Gambar*. Depok: PNJ Press, 2019.
- [10] N. F. Tamami, 'Media Komunikasi Visual *Sign System* Gedung Graha Mojokerto Service City', vol. 1, no. 2, p. 11, 2020.
- [11] M. S. Faiz, A. I. Saidi, and G. Rudiyanto, 'Kajian Semiotika Konotasi Ornamen Betawi Gigi Balang', *j.penelit.*, vol. 3, no. 1, pp. 79–86, Nov. 2020, doi: 10.25105/jsrr.v3i1.8289.