

## **Efektifitas Sistem Penanda Dalam Pembentukan Budaya Urban di Universitas Pembangunan Jaya**

**Oleh: Michel Sutedja S.Sn., M.Ds. dan Desi Dwi Kristanto S.Ds., M.Ds.**

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Universitas Pembangunan Jaya

Email: [michel.sutedja@upj.c.id](mailto:michel.sutedja@upj.c.id), [desi.dwikristanto@upj.ac.id](mailto:desi.dwikristanto@upj.ac.id)

### **Abstrak**

Sistem penanda memiliki peran yang sangat penting bagi pengunjung suatu tempat atau bangunan. Sistem penanda baik artinya dirancang dengan mempertimbangkan aspek pengguna, kejelasan dan kecukupan informasi yang disampaikan.

Berdasarkan pantauan yang dilakukan di kampus Universitas Pembangunan Jaya (UPJ), masih banyak pengguna yang merasa tidak nyaman saat berkunjung dan beraktivitas di sekitar gedung dan area kampus karena kesulitan mencari informasi yang menunjukkan letak ruangan dan fasilitas tertentu. atau informasi kegiatan pendukung seperti ruang kelas, bengkel, studio, dan lain-lain.

Penelitian ini akan mengkaji bagaimana sistem penanda dapat disebut baik berdasarkan studi literatur yang berkaitan dengan desain komunikasi visual, arsitektur, dan psikologi pengunjung. Subjek penelitian akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu yang pertama orang yang rutin melakukan kegiatan di kampus UPJ, dan kelompok kedua adalah orang yang hanya berkunjung ke kampus UPJ untuk keperluan tertentu. Melalui penelitian ini, tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran tentang efektifitas sistem rambu yang ada di UPJ bagi penggunaannya dan kriteria dasar yang nantinya akan digunakan dalam perancangan sistem rambu baik pada gedung maupun ruang publik khususnya di UPJ.

Kata kunci: Sistem Penanda, Informasi, Desain Komunikasi Visual, Rambu

### **LATAR BELAKANG**

Dalam kehidupan masyarakat urban yang berada di sebuah tempat atau bangunan untuk tujuan tertentu, keberadaan sistem penanda yang baik akan sangat membantu mereka untuk melakukan aktivitasnya dengan baik dan cepat. Sistem penanda memiliki peran yang sangat penting bagi pengunjung sebuah tempat atau bangunan, terutama tempat dan bangunan umum yang memiliki tingkat mobilitas pengunjung yang tinggi.

Kampus sebagai sebuah institusi pendidikan termasuk dalam bangunan umum yang memiliki tingkat mobilitas pengunjung yang tinggi. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kampus Universitas Pembangunan Jaya (UPJ), masih banyak orang yang berpendapat bahwa tingkat kenyamanan mereka dalam bernavigasi dalam melakukan kegiatan di sekitar gedung dan area kampus UPJ adalah kurang. Salah satu faktor ketidaknyamanan yang banyak diungkapkan oleh para pengunjung adalah sulitnya menemukan informasi yang menunjukkan lokasi ruangan, fasilitas ataupun informasi pendukung kegiatan seperti perkuliahan, praktikum, dan lainnya.

UPJ adalah salah satu dari beberapa institusi pendidikan swasta di Tangerang Selatan yang sedang berkembang. Hal ini dapat dilihat dari jumlah mahasiswa baru yang terus meningkat dari tahun ke tahun. Untuk mengakomodir pertumbuhan jumlah mahasiswa baru yang terjadi setiap tahunnya itu, UPJ membangun gedung baru yang berlokasi di area kampus yang sama. Dari fakta-fakta di lapangan tersebut dapat disimpulkan adanya tingkat urgensi yang tinggi terhadap sistem penanda yang dapat menunjang mobilitas pengunjung yang tinggi dan semakin meningkat tiap tahunnya.

## RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana efektifitas desain sistem penanda yang sudah ada di Gedung dan area kampus Universitas Pembangunan Jaya terhadap pembentukan budaya urban.

## TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan analisis tentang perancangan sistem pertanda baik yang berdampak positif terhadap mobilitas pengunjung di lingkungan gedung dan kampus Universitas Pembangunan Jaya, serta mengkaji pengaruh sistem penanda yang baik dengan pembentukan budaya perkotaan. Hasil dari penelitian ini adalah pedoman kriteria yang akan digunakan dalam proses perancangan sistem penanda pada ruang publik atau gedung pada umumnya dan pada area gedung dan kampus Universitas Pembangunan Jaya pada khususnya.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan melalui beberapa tahap. Tahap awal adalah studi pustaka yang akan mendefinisikan apa itu tanda sistem. Studi pustaka juga akan dilakukan untuk menjelaskan budaya khas perkotaan masyarakat dan proses pembentukannya. Tahap selanjutnya adalah pengumpulan data yang dilakukan dalam tiga cara. Cara pertama adalah observasi lapangan terhadap sistem tanda yang ada saat ini ada di gedung Universitas Pembangunan Jaya. Pengamatan lapangan juga dilakukan melalui studi banding terhadap beberapa gedung perguruan tinggi dengan fokus pada hubungan antara sistem penanda yang ada dan mobilitas pengunjung di dalam bangunan. Cara pengumpulan data yang kedua adalah dengan melakukan Diskusi Kelompok atau biasa dikenal dengan istilah *Forum Group Discussion* (FGD) dimana tim peneliti akan mengadakan pertemuan yang akan melibatkan praktisi dan akademisi yang berpengalaman atau bergerak di bidang *urban design* dan bidang Desain Komunikasi Visual. Selain itu, FGD juga akan dilakukan dengan cara wawancara dengan orang-orang yang merupakan pengguna rutin seperti karyawan, dosen, tenaga pendidik dan mahasiswa, dan pengunjung gedung universitas yang bukan merupakan pengguna rutin. Setelah data terkumpul, akan dilakukan analisis dengan tujuan akhir diharapkan dapat menjawab rumusan masalah pokok mengenai efektivitas perancangan sistem penanda yang ada di UPJ menuju pembentukan budaya perkotaan. Selain itu juga untuk menentukan kriteria desain standar yang ideal untuk digunakan dalam desain proses sistem penanda di gedung maupun ruang publik. Secara garis besar, proses penelitian yang dilakukan menggunakan metode seperti gambar berikut:



## ANALISA DATA

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, urban memiliki makna hal-hal yang berkenaan dengan kota atau bersifat kekotaan. Masyarakat urban adalah masyarakat yang dibentuk dari orang-orang yang berpindah dari desa ke kota.

Sistem penanda atau *signage* menurut *Oxford Advance Learner Dictionary of Current English* adalah sebuah kata atau serangkaian kata-kata, desain dan lain-lain pada sebuah papan atau lempengan untuk memberikan peringatan atau untuk mengarahkan seseorang menuju suatu tempat. Sedangkan menurut *Merriam Webster Dictionary* adalah tanda (seperti pada identifikasi, peringatan, atau petunjuk arah) atau sebuah sistem tanda-tanda.

Penunjuk arah atau *wayfinding* merujuk pada sistem informasi yang memandu orang melalui lingkungan fisik dan meningkatkan pemahaman dan pengalaman mereka tentang lingkungan tersebut. *Wayfinding* adalah sebuah sistem informasi yang sangat penting dalam suatu lingkungan yang memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi seperti misalnya pusat kota, rumah sakit, kampus dan fasilitas transportasi umum. Ketika sebuah lingkungan arsitektural yang rumit, orang akan membutuhkan penanda visual seperti peta, petunjuk arah dan simbol untuk membantu mereka mencapai tempat tujuannya. Dalam lingkungan urban yang kompleks, *wayfinding* yang efektif berkontribusi pada rasa nyaman, keselamatan dan keamanan (Kling & Torsten, 2013).

Dalam pengaturan perkotaan, diperlukan adanya sistem penanda dan sistem informasi baik untuk pejalan kaki maupun untuk pengendara kendaraan bermotor yang masing-masing memiliki tantangan dan keunikannya masing-masing dalam bernavigasi di wilayah perkotaan. Sistem penanda yang baik dibutuhkan untuk menyederhanakan kerumitan bernavigasi yang dihadapi.

Menurut Wayne Hunt dalam buku *Signage and Wayfinding Design* (Calori & Vanden-Eyden, 2015), terdapat 2 macam kategori informasi dalam *wayfinding* yaitu pasif dan aktif. Informasi pasif adalah informasi yang berasal dari lingkungan sekitar, objek yang dapat membantu orientasi, lokasi pintu masuk, bahkan pencahayaan dan suara. Hal-hal tersebut hadir dalam lingkungan alami maupun dalam lingkungan buatan seperti misalnya gedung atau bangunan. Informasi aktif adalah informasi yang hadir dari elemen-elemen yang ditambahkan seperti misalnya penanda, direktori, kode warna ataupun elemen lain. Elemen-elemen ini dibutuhkan untuk melengkapi informasi pasif yang telah ada sebelumnya.

Dalam buku *Signage and Wayfinding Design* (Calori & Vanden-Eyden, 2015), Tom Geismar menyatakan bahwa dalam merancang sistem penanda, seorang perancang perlu memahami psikologi manusia serta dasar-dasar arsitektur, desain industri, teori warna, desain grafis, dan tipografi. Kemajuan dalam teknologi digital juga menuntut disiplin lain yang kompleks untuk memahami dan merancang sistem penanda, sistem informasi visual dan *wayfinding* yang lebih efektif untuk dapat membantu orang untuk dapat memahami dan dunia secara fisik dengan lebih baik dan bermakna.

Terdapat 2 macam kategori informasi dalam *wayfinding* yaitu pasif dan aktif (Calori & Vanden-Eyden, 2015), Informasi pasif (1) adalah informasi yang berasal dari lingkungan sekitar, objek yang dapat membantu orientasi, lokasi pintu masuk, bahkan pencahayaan dan suara. Hal-hal tersebut hadir dalam lingkungan alami maupun dalam lingkungan buatan seperti misalnya gedung atau bangunan. Berikutnya adalah Informasi aktif (2) yaitu informasi yang hadir dari elemen-elemen yang ditambahkan seperti misalnya penanda, direktori, kode warna ataupun elemen lain. Elemen-elemen ini dibutuhkan untuk melengkapi informasi pasif yang telah ada sebelumnya.

Dalam Calori & Vanden-Eyden (2015) Wayne Hunt menuliskan bahwa dalam merancang sistem penanda, seorang perancang perlu memahami psikologi manusia serta dasar-dasar arsitektur, desain industri, teori warna, desain grafis, dan tipografi. Kemajuan dalam teknologi digital juga menuntut disiplin lain yang kompleks untuk memahami dan merancang sistem penanda, sistem informasi visual dan *wayfinding* yang lebih efektif untuk dapat membantu manusia untuk dapat memahami dunia secara fisik dengan lebih baik dan bermakna. Faktor-faktor pemahaman terhadap psikologi manusia, dasar-dasar arsitektur, desain industri, teori warna, desain grafis dan tipografi serta penerapannya dalam sebuah sistem penanda juga berperan penting dalam membentuk budaya urban.

Metodologi yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan sistem penanda dan *wayfinding* adalah model piramida sistem penanda. Berdasarkan studi dapat disimpulkan bahwa tujuan utama dari sistem penanda adalah untuk mengkomunikasikan informasi tentang suatu lingkungan yang diberikan kepada para pengguna lingkungan tersebut. Informasi dimaksud disampaikan melalui perancangan visual yang ditampilkan pada obyek atau perangkat penanda fisik.

Menurut Sims (1991) sebuah program perancangan sistem penanda terdiri dari 3 unsur atau komponen yang saling berkaitan, yaitu:

1. Sistem konten informasi
2. Sistem grafis (visual)
3. Sistem perangkat keras (material)

### **Sistem Konten Informasi Dalam Sistem Penanda**

Komunikasi informasi adalah esensi fungsional dari setiap sistem penanda, oleh karena itu sistem konten informasi terdiri dari:

1. Informasi yang ingin ditampilkan dalam sistem penanda.
2. Bagaimana pesan dari penanda diucapkan.
3. Di mana sistem penanda diposisikan.
4. Bagaimana pesan dan lokasi dari berbagai tanda dalam sebuah kesatuan sistem saling berhubungan satu dengan lainnya dalam jaringan informasi yang kohesif dan konsisten.

### **Sistem Grafis (Visual)**

Sistem grafis (Pender, 1998) adalah bentuk 2 dimensi yang secara visual menampilkan sistem konten informasi. Sistem grafis terdiri dari:

1. Elemen grafis 2 dimensi seperti tipografi, simbol, panah, dan warna, yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk tanda.
2. Elemen grafis yang disusun menjadi tata letak, mengatur konten informasi, menekankan pesan yang disampaikan, dan menampilkan identitas visual.
3. Bagaimana grafis diterapkan pada tanda.

### **Sistem Perangkat Keras (Material)**

Sistem perangkat keras adalah kumpulan obyek tiga dimensi yang menampilkan informasi dari tanda. Adapun sistem perangkat keras terdiri dari:

1. Bentuk tiga dimensi dari tanda-tanda yang digunakan.
2. Ukuran dari tanda-tanda yang digunakan.
3. Bagaimana tanda-tanda yang digunakan dipasang dan hubungannya dengan lingkungan sekitar.

Masing-masing sistem tersebut memiliki peran yang berbeda-beda dalam pengembangan suatu sistem penanda namun saling terkait satu sama lain. Sistem konten informasi adalah hal yang paling mendasar dalam sebuah sistem penanda, oleh karenanya sistem konten informasi dianggap sebagai perangkat lunak yang menjadi dasar dari suatu sistem penanda. Sedangkan sistem grafis dan sistem perangkat keras berfungsi untuk mewujudkan informasi yang ingin disampaikan dalam bentuk visual yang nyata dan kongkret dalam sebuah lingkungan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil kuesioner dan pengamatan yang dilakukan di lingkungan kampus Universitas Pembangunan Jaya (UPJ), ditemukan banyak pengguna yang berpendapat bahwa mereka merasa tidak nyaman ketika mengunjungi atau melakukan kegiatan di area kampus, baik di gedung kampus maupun area sekitarnya. Salah satu faktor ketidaknyamanan yang banyak ditemui adalah sulitnya menemukan informasi yang menunjukkan lokasi ruangan, fasilitas ataupun informasi pendukung kegiatan seperti perkuliahan, praktikum, dan lainnya.

Dalam pengaturan lingkungan perkotaan, dibutuhkan adanya sistem penanda dan sistem informasi yang baik untuk pejalan kaki maupun untuk pengendara kendaraan bermotor yang masing-masing memiliki tantangan dan keunikannya masing-masing dalam navigasi di wilayah perkotaan. Sistem penanda yang baik dibutuhkan untuk menyederhanakan kerumitan navigasi yang dihadapi.

Berdasarkan data yang didapat dan hasil analisa, dapat disimpulkan bahwa sistem penanda yang ada saat ini di Universitas Pembangunan Jaya termasuk didalamnya sistem informasi visual dan *wayfinding* masih kurang efektif dan masih belum dapat membentuk budaya urban seperti yang diharapkan. Untuk dapat mencapai efektifitas yang baik dibutuhkan pemahaman terhadap faktor-faktor psikologi manusia, dasar-dasar arsitektur, desain industri, teori warna, desain grafis dan tipografi untuk kemudian diterapkan dalam sebuah sistem penanda dengan memperhatikan unsur-unsur yang berkaitan yaitu sistem

konten informasi, sistem grafis (visual) dan sistem perangkat keras (material) untuk dapat menghasilkan sebuah sistem penanda yang komunikatif, efektif dan komprehensif.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design*. New Jersey: Wiley.
- Kling, B., & Torsten, K. (2013). *Signage, Spatial Orientation*. Munich: GmbH & Co.
- Pender, K. (1998). *Digital Colour in Graphic Design*. USA: Focal Press.
- Sims, M. (1991). *Sign Design, Graphics, Materials, Techniques*. London: Thames and Hudson.
- Ware, C. (2008). *Visual Thinking: for Design*. Amsterdam: Morgan Kaufmann.