

PERANCANGAN 'SIGN SYSTEM' AREA OBJEK WISATA

PANTAI PADANG

JURNAL

*Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Strata Satu (S1)
Desain Komunikasi Visual*



Oleh

Geno Maulana

1305539/2013

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2018

PERANCANGAN ‘SIGN SYSTEM’ AREA OBJEK WISATA PANTAI PADANG

Geno¹ Heldi² Ariusmedi³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Senirupa

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang

Jl. Prof. Dokter Hamka, Air Tawar Barat, Padang Utara

Email: genomaulana@gmail.com

Abstrak

Kurangnya informasi tentang fasilitas dan spot wisata pada area Objek Wisata Pantai Padang membuat pengunjung menjadi kebingungan. Kebutuhan akan adanya sistem penandaan (*sign system*) pada area Objek Wisata Pantai Padang akan mempermudah pengunjung mendapatkan informasi. Perancangan *sign system* pada area Objek Wisata Pantai Padang yang menarik, efektif, informatif dan komunikatif akan menjadi solusi yang tepat. Tujuan perancangannya agar *sign system* dapat dibangun dan diterapkan pada Objek Wisata Pantai Padang.

Metode perancangan yang digunakan adalah metode *glass box* yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Pendekatan analisis yang penulis gunakan dalam perancangan adalah 5W+1H. Apa solusi dari permasalahan (*What*), mengapa harus merancang *sign system* (*Why*), siapa target dari perancangan (*Who*), dimana lokasi penempatan *sign system* (*Where*), kapan *sign system* akan dipublikasikan (*When*), bagaimana merancang *sign system* (*How*). Media utama perancangan adalah *sign system*. Media pendukung perancangan diantaranya stiker bus, payung, topi, kaos, mug, stiker dan gantungan kunci.

Kata Kunci : *Sign System*, Informasi, Komunikasi, Objek Wisata Pantai Padang

¹ Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

² Pembimbing I, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

³ Pembimbing II, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

DESIGN SIGN SYSTEM OBJECT TOURISM OF PANTAI PADANG AREA

Geno¹ Heldi² Ariusmedi³

Visual Communication Design Study Program, Fine Arts Department

Language and Arts Faculty, Padang State University

Jl. Prof. Dokter Hamka, Air Tawar Barat, Padang Utara

Email: genomaulana@gmail.com

Abstract

The Lacks of information about facilities and tourist attractions in Pantai Padang as a Tourism Object makes some visitors confused. The need for a marking system (sign system) in the Pantai Padang areas will make it easier for visitors to get information. The designing of sign systems in the area Object Tourism of Pantai Padang that is interesting, effective and communicative will be the right solution. The purpose of the designer was that the sign system can be built and applied to the Object Tourism of Padang Beach.

The design method used was the glass-box by interview and documentation. Completing the analysis used in the progress was 5W + 1H. What is the solution (What), why should design the sign system (Why), who is the target of design (Who), where is the location of the sign system (Where), when the system sign will investigate (When), how to design the sign system (How) . The main media for the announcement was the sign systems. The supporting media for the main design were bus stickers, umbrellas, hats, T-shirts, mugs, stickers and key chains.

Keywords: Sign System, Information, Communication, Padang Beach Tourism Object

¹ Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

² Pembimbing I, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

³ Pembimbing II, Dosen FBS, Universitas Negeri Padang

A. PENDAHULUAN

Modernisasi membawa perkembangan bagi segala bidang seperti bidang IPTEKS, dan yang menarik adalah perkembangan bidang informasi dan komunikasi. Perkembangan ini secara tidak langsung mengajak masyarakat untuk berfikir bagaimana menyesuaikan diri dengan arus modernisasi. Modernisasi juga mempengaruhi perkembangan dan pembangunan bagi objek wisata sebagai magnet untuk menarik para wisatawan. Perkembangan wisata sangat mempengaruhi kepentingan-kepentingan wisatawan, keinginannya untuk berekreasi menikmati lingkungan dan alam. Jadi perlu bagi pemerintah untuk bisa membenahi objek wisata yang diinginkan masyarakat.

Sumatera Barat terkenal dengan berbagai jenis wisata: wisata alam seperti objek wisata Lembah Harau di Kabupaten Lima Puluh Kota, wisata bahari seperti kawasan wisata Mandeh di Kabupaten Pesisir Selatan, wisata kesehatan seperti pemandian air panas di Solok, wisata kuliner seperti rendang, wisata *heritage*/sejarah seperti Jam Gadang di Kota Bukittinggi dan *Istano Basa Pagaruyuang* di Kota Batusangkar , wisata tourism seperti *Tour de Singkarak* dsb. Masing-masing kabupaten dan kota berlomba lomba membangun objek menjadi tujuan wisata, salah satunya adalah kota Padang. Objek wisata perlu dibenahi kepada masyarakat melalui sistem informasi. Dalam membangun dan membenahi objek wisata perlu sistem penandaan. Kebutuhan akan sistem penandaan yang

jelas bagi pengunjung tentu akan mempermudah mereka mendapatkan informasi tentang objek wisata tersebut.

Kebutuhan akan sistem penanda atau *sign system* yang efektif, informatif, dan komunikatif semakin berkembang. *Sign system* bersifat efektif akan mudah dimengerti oleh pengunjung, *sign system* yang singkat namun mudah dimengerti dan dipahami membuat *sign* berlaku efektif. *Sign system* bersifat informatif mudah dibaca dan mampu memberikan informasi pada pengunjung, jenis font tentu berperan besar pada keterbacaan *sign* untuk berlaku informatif. *Sign system* yang komunikatif mudah dilihat bagi pengunjung, penempatan *sign* yang tepat tentu memiliki pengaruh yang besar seperti tempat yang banyak dilalui orang membuat *sign system* berlaku komunikatif. *Sign system* yang baik mampu memberikan informasi kepada pengunjung dengan cepat dan efektif. Informasi yang disampaikan dalam *sign system* yang memenuhi standarisasi sangat dibutuhkan. Fungsi *sign system* adalah sebagai alat penunjuk arah atau memperjelas keberadaan suatu objek.

Objek wisata Pantai Padang menjadi tujuan wisata pengunjung saat mengunjungi kota Padang. Pemerintah Kota Padang menjadikan objek wisata Pantai Padang sebagai *magnet* baru bagi wisatawan, baik dalam atau luar negeri untuk mengunjungi Kota Padang. Objek wisata Pantai Padang menjadi tempat pemberhentian para pengunjung untuk melepas penat. Pengunjung bisa menikmati keindahan laut dan melihat matahari terbenam. Pengunjung juga bisa jalan-jalan pagi atau sore, main sepeda

dan main sepatu roda. Objek wisata Pantai Padang merupakan tempat liburan akhir pekan yang cocok dikunjungi oleh orang dewasa maupun anak-anak untuk menikmati keindahan pantai. Kondisi geografis Pantai Padang membuat ombaknya tak pernah tenang, berisik dan liar, kondisi ini menjadi pesona dan kenangan tersendiri bagi Pantai Padang. Sehingga Pantai Padang menjadi destinasi wisata populer di Kota Padang.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Bapak Jet Peri, S.Sos, MM selaku Kepala Sesi Pendataan dan Perencanaan, Perkembangan Objek Wisata Pantai Padang pada tanggal 28 Agustus 2017. Dia menyatakan bahwa Pantai Padang terdiri dari beberapa pantai yaitu Pantai Hangtuhah, Pantai Puruih, Pantai Cimpago dan Pantai Muaro Lasak yang akan dibangun taman-taman tematik seperti taman ikan segar, taman dengan *tagline* yang beragam seperti *padang elok*, *i love padang* dll mengikuti *trend selvie* yang banyak diikuti oleh pemuda pemudi zaman sekarang. Tempat duduk dan lampu penerang jalan akan di perbanyak. Khusus pembangunan lahan parkir nantinya akan dibangun kantong kantong parkir dan gedung setinggi 5 – 8 lantai. Perencanaan titik titik parkir sudah ada dalam program pengembangan Pantai Padang. Pengembangan Pantai Padang termasuk dalam program Pariwisata Kota Padang yang disebut Program Kawasan Wisata Terpadu Kota Padang. Jalan Pantai Padang akan dijadikan 2 arus dalam pengembangannya, bahkan dalam rancangan pengembangan jalan menuju Pantai Padang akan berakhir di Bandara Internasional Minangkabau sehingga pengunjung bisa langsung ke Objek

Wisata Pantai Padang. Apalagi dalam rancangan pengembangan Pantai Padang akan dibuat jalan layang di belakang Hotel Pangeran. Transportasi menuju Pantai Padang nantinya akan berkoordinasi dengan Dinas Perhubungan. Trans Padang menjadi pilihan terbaik untuk menuju Objek Wisata Pantai Padang.

Pengamatan langsung penulis ke lokasi, objek wisata Pantai Padang tidak memiliki *Information Sign* yang menjadi tanda pengenal objek wisata Pantai Padang. Objek wisata Pantai Padang juga tidak memiliki *Information Sign* yang berisi informasi tentang fasilitas yang ada dan *Direction Sign* yang berfungsi mengarahkan pengunjung. Akibatnya para pengunjung kebingungan saat mengunjungi objek wisata Pantai Padang. Apalagi belum terarahnya penataan parkir di Pantai Padang. *Regulatory Sign* yang ada pada objek wisata Pantai Padang tidak efektif dan informative. Objek wisata Pantai Padang membutuhkan *sign system* yang efektif, informatif, dan komunikatif. Kebutuhan *sign system* yang baik seharusnya sudah menjadi fasilitas bagi objek wisata termasuk objek wisata Pantai Padang.

Bertitik tolak dari permasalahan yang telah dikemukakan di atas, penulis tertarik merancang tugas akhir tentang Perancangan “*Sign System*” Area Objek Wisata Pantai Padang. Abdiansyah Nur dalam Nakatama (2017:23-24) menjelaskan bahwa *Sign system* berdasarkan fungsi dibagi menjadi lima jenis yaitu *Identification Sign* (Tanpa pengenal), *Information Sign* (Tanda Informasi), *Direction Sign* (Petunjuk Arah), *Regulatory Sign*

(Himbauan), *Office Note* (Pemberitahuan Resmi). Namun fungsi *Identification Sign* dan *Information Sign* menjadi fokus dalam perancangan ini.

B. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan adalah tahapan yang dilakukan dalam proses perancangan dengan tujuan memudahkan perancang dalam menyelesaikan perancangan. Metode perancangan yang digunakan adalah metode *Glass Box*. Metode *Glass Box* dilakukan secara rasional dan logis oleh sang perancang terhadap karya yang dibuatnya. Metode ini berkeyakinan bahwa proses desain dapat dilakukan secara rasional dan sistematis. Seperti halnya sebuah komputer, otak menerima umpan permasalahan, kemudian mengkaji secara terencana, analitis, sintetis dan evaluatif sehingga kita akan mendapatkan optimasi pemecahan yang mungkin dilakukan. Beberapa karakteristik metode *glass-box* adalah: Sasaran, variable, dan kriteria ditetapkan sebelumnya; Mengadakan analisis sebelum melakukan pemecahan masalah; Mencoba mensintesis hal-hal yang di dapat secara sistematis; Mengevaluasi secara logis (kebalikan dari eksperimental). (Sachari ;1999;20-30).

Metode perancangan diperoleh melalui pengumpulan data yang dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi serta melalui studi literatur berupa buku, jurnal dan internet. Observasi dilakukan secara langsung ke Objek Wisata Pantai Padang. Wawancara dilakukan dengan Bapak Jet Peri, S.Sos, MM selaku Kepala Sesi Pendataan dan Perencanaan

pada tanggal 28 Agustus 2017. Data didapatkan dengan metode analisis data 5W+1H. Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan *sign system* area Objek Wisata Pantai Padang, yakni menggunakan analisa 5W + 1H. Metode analisa pemecah masalah yang baik yang melibatkan pemikiran investigasi. 6 pertanyaan yang membantu memecahkan masalah dan memicu ide (*Rudyard Kipling*).

1. **What** (apa masalah yang ada di lokasi objek wisata Pantai Padang)

Objek wisata Pantai Padang tidak memiliki *Identification Sign, Information Sign, Direction Sign* yang menjadi tanda pengenalan dan memberi informasi tentang objek wisata. Objek wisata Pantai Padang memiliki *Regulatory Sign* yang tidak efektif, informatif dan komunikatif. Belum adanya *sign system* yang efektif, informatif dan komunikatif pada area objek wisata Pantai Padang.

2. **Who** (siapa target dari perancangan)

Target dari perancangan *sign system* adalah pengunjung objek wisata Pantai Padang khususnya Remaja umur 17 tahun sampai Dewasa 40 tahun.

3. **Where** (dimana permasalahan *sign system*)

Permasalahan *sign system* terjadi pada area objek wisata Pantai Padang.

4. **When** (kapan permasalahan ini terjadi)

Permasalahan terjadi saat pengunjung datang ke area objek wisata Pantai Padang.

5. **Why** (mengapa terjadi permasalahan *sign system* di lokasi objek wisata Pantai Padang)

Permasalahan ini terjadi karena tidak adanya *sign system* yang mempermudah pengunjung ke area objek wisata Pantai Padang. Tidak adanya *Identification Sign, Information Sign, dan Direccion Sign* yang mengarahkan pengunjung pada objek wisata mengakibatkan pengunjung kebingungan saat mengunjungi area objek wisata Pantai Padang. Belum adanya *sign system* yang efektif, informatif dan komunikatif pada area objek wisata Pantai Padang mengakibatkan fasilitas yang ada pada objek wisata belum berfungsi optimal.

6. **How** (bagaimana solusi dari permasalahan *sign system* pada area lokasi objek wisata Pantai Padang?)

Berdasarkan paparan diatas, maka solusi mengatasi permasalahan ini adalah dengan merancang *sign system* yang efektif, informatif dan komunikatif pada area objek wisata Pantai Padang agar pengunjung mendapatkan informasi dan tidak kebingungan saat mengunjungi objek wisata Pantai Padang. Perancangan *sign system* dengan menggunakan pesan verbal dan visual yang menarik dengan penggunaan warna yang kontras serta dengan pictogram akan membuat *sign system* mempunyai karakteristik tersendiri.

C. PEMBAHASAN

1. Media Utama

Sign dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tanda. Menurut Piliang, dalam kata pengantarnya pada buku semiotika komunikasi visual (Tinarbuko, 2008). Perancangan *Sign System* Objek Wisata Pantai Padang dirancang dengan tujuan memudahkan pengunjung mendapatkan informasi tentang spot wisata yang ada pada Objek Wisata Pantai Padang. *Sign System* dirancang dimulai dengan logo, pictogram, ilustrasi map dan bentuk desain *sign*. *Sign* pertama dirancang dengan bentuk simpel huruf i kapital dalam bentuk *sign* dan huruf i kecil pada desain dalam *sign*. *Sign* dirancang dalam bentuk papan selancar berbentuk huruf i mendukung suasana pantai dan menjadi ciri khas. Perancangan melalui layout kasar, layout eksekusi, layout komprehensif dan final desain. Penulis menggunakan software pengolah grafis Adobe Photoshop CS6.

2. Pendekatan Verbal

Perancangan *sign system* area objek wisata Pantai Padang menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa formal di Negara Indonesia agar mudah dimengerti pengunjung. Pesan yang informatif dan komunikatif agar tersampaikan dengan baik. Pesan verbal yang akan disampaikan berisi gagasan tentang spot wisata dan fasilitas yang ada di objek wisata Pantai Padang. Pesan verbal yang akan disampaikan juga berisi informasi tempat kegiatan menyenangkan yang akan dituju

pengunjung jikalau mengunjungi Objek Wisata Pantai Padang. Pesan yang disampaikan agar mudah dilihat, mudah dibaca, mudah dimengerti dan dapat dipercaya.

3. Pendekatan Visual

Pesan visual yang digunakan dalam perancangan *sign system* area objek wisata Pantai Padang akan memakai ilustrasi dan *pictogram* dari objek yang dimaksud. Penggunaan ilustrasi pada map atau peta pada *sign system*. Penggunaan *pictogram* yang mewakili objek yang dimaksud atau dideskripsikan. Menggunakan warna yang mewakili objek dengan nuansa pantai pada *sign system* membuat *sign* mudah dipahami. Visualisasi ilustrasi dan *pictogram* disesuaikan agar pengunjung mudah untuk mengerti dan memahami *sign system*.

4. Tipografi

Huruf atau Tipografi yang digunakan dalam perancangan *sign system* Objek Wisata Pantai Padang diharuskan *simple*, menarik dan mempunyai tingkat keterbacaan yang tinggi. Huruf yang digunakan sama dengan huruf yang digunakan untuk Logo. Tingkat keterbacaannya jelas untuk penempatan *sign system* yang *outdoor*. Huruf yang digunakan adalah TW Cen MT Condensed Extra Bold.

Seperti : **MERPATI PERDAMAIAN**

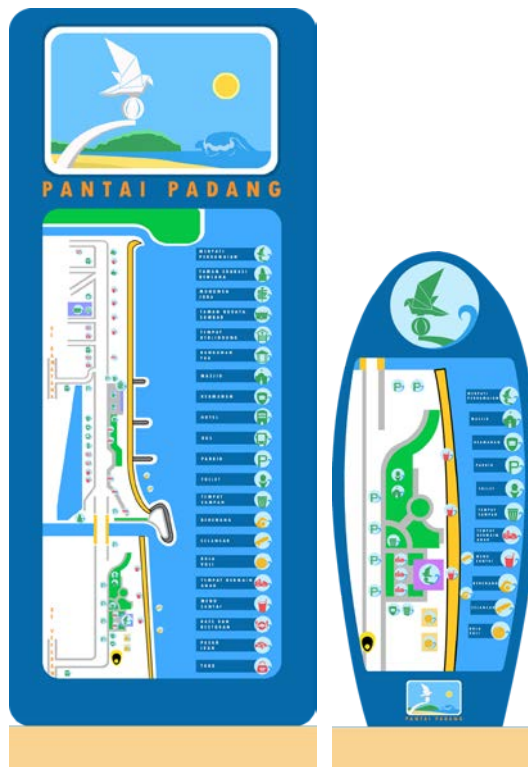
5. Warna



Setiap warna memiliki karakter dengan sifat yang berbeda, menurut Anggraini dan Nathalia (2014:38). Warna yang dipakai dalam perancangan *sign system* area objek wisata Pantai Padang menggunakan warna yang bernuansa pantai berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan perancang.

D. FINAL DESAIN

1. Media Utama



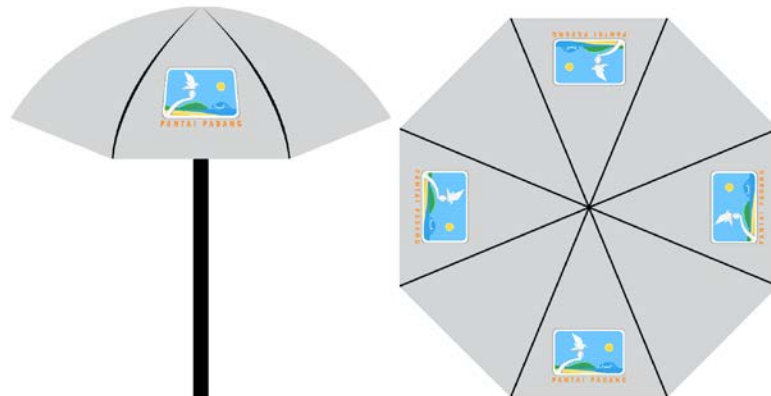
Final desain *Sign System*

2. Media Pendukung

a. Stiker Bus



b. Payung



c. Topi



d. Kaos



e. Mug



f. Stiker



g. Gantungan Kunci



E. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ke lapangan, penulis menarik kesimpulan *sign system* yang sudah ada di area Objek Wisata Pantai Padang tidak efektif, informative dan komunikatif. Oleh karena itu, penulis membuat perancangan *sign system* area Objek Wisata Pantai Padang. Perancangan bertujuan agar pengunjung mendapatkan informasi jikalau mengunjungi Objek Wisata Pantai Padang. Saran dan masukan dari perancang agar pemerintah daerah dan pihak pariwisata kota Padang memperhatikan kebutuhan *sign system* yang efektif, informatif, komunikatif dan menarik. Kebutuhan *sign system* yang mudah dilihat, mudah dibaca, mudah dipahami dan dapat dipercaya.

DAFTAR RUJUKAN

Ahada Nakatama, Mhicyko. 2017. *Perancangan Sign System Objek Wisata Lembah Harau Kabupaten Lima Puluh Kota*. Padang: Sarjana UNP

Anggraini, Lia & Nathalia Kirana. 2014. *Desain Komunikasi Visual*. Bandung: Nuansa Cendikia

Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Sumber Lain

<http://iwanfassah.blogspot.com/2013/05/beberapa-metode-desain-arsitektur.html> diakses pada 29 Oktober 2018