

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Keberadaan Ruang Terbuka Hijau atau disingkat RTH sebagai upaya menjaga keseimbangan dan kondisi lingkungan di tengah pembangunan kota yang tumbuh kian pesat sangat diperlukan. Ruang Terbuka Hijau (RTH) adalah suatu lahan atau kawasan yang ditetapkan sebagai ruang terbuka untuk tempat tumbuhnya tanaman/vegetasi yang berfungsi sebagai pengatur iklim mikro, daerah resapan air, dan estetika kota. Dengan adanya RTH masalah lingkungan seperti banjir, kekeringan, dan polusi akan teratasi. Salah satu RTH yang menjadi perhatian publik adalah taman kota.

Kota Tangerang Selatan dikenal dengan kota modern yang kaya akan wisata, salah satunya wisata alam. Tangerang Selatan memiliki banyak taman kota yang tersebar, taman-taman tersebut berfungsi sebagai paru-paru kota penghasil O₂, filter asap kendaraan bermotor, serta tempat resapan air. Di samping memperindah dan mempercantik tatanan lingkungan kota, taman kota juga bermanfaat sebagai penghijauan bagi lingkungan kota dan tempat rekreasi bagi penduduk kota. Selain itu, taman kota juga dapat digunakan warga untuk berbagai aktivitas, seperti olahraga, bermain, atau sekadar berkumpul dan bersantai bersama keluarga.

Setelah melakukan observasi lapangan pada Taman Kota 1 BSD, didapatkan informasi bahwa Taman Kota 1 memiliki beraneka beragam

fasilitas seperti *jogging track*, *skate park*, track batu refleksi, area kantin, taman bermain, taman bermain Pertamina, *fitness area*, toilet, mushola, panggung serta area parkir mobil/motor. Dengan beragam fasilitas tersebut banyak masyarakat sekitar yang datang ke Taman Kota 1 BSD untuk menggunakan fasilitas yang tersedia di lokasi tersebut ataupun sekedar bersantai menikmati suasana sejuk dan asri.



Gambar 01
Area di Taman Kota 1 BSD
(dokumentasi: Rizni Dara Annisa, 2021)

Setelah melakukan observasi lapangan, pengkarya menemukan bahwa di Taman Kota 1 BSD tidak terdapat *sign system* yang memadai untuk mencapai suatu tujuan yang seharusnya *sign system* itu hadir di ruang publik terbuka hijau sebagai rangkaian representasi visual dan simbol grafik yang berfungsi sebagai media interaksi manusia dengan ruang publik (Sumbo Tinarbuko (2008).

Sign system merupakan sistem tanda informasi yang bertujuan sebagai alat bantu publik dalam berinteraksi dengan ruang. Selain itu tanda informasi juga berfungsi sebagai penunjuk dan pemberi informasi. Pada dasarnya ruang publik adalah suatu komunitas yang memadukan antara bangun-ruang, pejalan kaki dan alat kendaraan. Hubungan komunikasi diantara ketiga unsur

ini tidak akan terjadi bila tidak diinformasikan. Informasi tersebut berkaitan dengan pengambilan keputusan. Untuk kebutuhan pencerapan informasi yang langsung dan singkat dalam lingkungan tersebut dibutuhkan tanda informasi yang sistematis/terpadu yang disebut sistem tanda Informasi/ *Sign system*.

Pada Taman Kota 1 BSD ini penulis menemukan permasalahan yang diakibatkan tidak terdapatnya *sign system* yang memadai di Taman Kota 1 BSD seperti yang dijelaskan pada tabel dibawah ini:

NO.	JENIS SIGN	LOKASI	KETERANGAN
1.	<i>Main Directory</i>	Area pintu masuk utama	Tidak terdapat peta kawasan.
		Area Pintu masuk belakang	Tidak terdapat peta kawasan.
2.	<i>Directional Sign</i>	Tiap persimpangan di taman Kota 1 BSD	Tidak terdapatnya <i>directional sign</i> berupa plakat alat penunjuk arah pengunjung sebagai pemandu gerak yang bersifat dinamis.
3.	<i>Identification Sign</i>	Area <i>skate park</i>	Tidak terdapat <i>identification sign</i> yang berfungsi sebagai alat konfirmasi sebuah tempat lokasi <i>skate park</i> .
		Area taman bermain Pertamina	Tidak terdapat <i>identification sign</i> yang berfungsi sebagai alat konfirmasi sebuah tempat lokasi taman bermain Pertamina.
		Area kantin	Tidak terdapat <i>identification sign</i> yang berfungsi sebagai alat konfirmasi sebuah tempat lokasi kantin.
		Area jembatan gantung Bangkirai	Tidak terdapat <i>identification sign</i> yang berfungsi sebagai alat konfirmasi sebuah tempat lokasi jembatan gantung

			Bangkirai.
		Area toilet	Tidak terdapat <i>identification sign</i> yang berfungsi sebagai alat konfirmasi sebuah tempat lokasi toilet.
		Area mushola	Tidak terdapat <i>identification sign</i> yang berfungsi sebagai alat konfirmasi sebuah tempat lokasi mushola.
		Area taman bermain	Tidak terdapat <i>identification sign</i> yang berfungsi sebagai alat konfirmasi sebuah tempat lokasi taman bermain.
		Area <i>fitness</i>	Tidak terdapat <i>identification sign</i> yang berfungsi sebagai alat konfirmasi sebuah tempat lokasi <i>fitness</i> .
		Area track batu refleksi	Tidak terdapat <i>identification sign</i> yang berfungsi sebagai alat konfirmasi sebuah tempat lokasi track batu refleksi.
		Area parkir mobil & motor	Tidak terdapat <i>identification sign</i> yang berfungsi sebagai alat konfirmasi sebuah tempat lokasi parkir mobil & motor.
4.	<i>Safety Sign/Regulation</i>		Diberikan peringatan untuk melewati jembatan maximal 15 orang.
		Area jembatan gantung Bangkirai	Diberikan himbauan untuk hati-hati dan dampingi anak-anak jika melewati jembatan.
			Harus diberikan larangan berfoto-foto di atas jembatan gantung.
		Area pintu masuk utama	Harus terdapat papan peraturan di Taman Kota 1 BSD yang berupa: Buang sampah pada

		tempatny, Dilarang merokok, dilarang merusak fasilitas taman, dilarang merusak tanaman dan pohon.
	Area pintu masuk belakang	Harus terdapat papan peraturan di Taman Kota 1 BSD yang berupa: Buang sampah pada tempatny, Dilarang merokok, dilarang merusak fasilitas taman, dilarang merusak tanaman dan pohon.
	Area tribun	Harus terdapat papan peraturan di Taman Kota 1 BSD yang berupa: Buang sampah pada tempatny, Dilarang merokok, dilarang merusak fasilitas taman, dilarang merusak tanaman dan pohon.
	Area <i>fitness</i>	Harus terdapat himbauan untuk anak-anak dilarang menggunakan alat <i>fitness</i> .

Tabel 01

Penjelasan dari sign system yang seharusnya ada pada Taman Kota 1 BSD
(sumber: Rizni Dara Annisa ,2022)

Hasil observasi lapangan di Taman Kota 1 BSD juga di dukung dengan adanya laporan kondisi fisik di Taman Kota 1 BSD pada tahun 2020 yang dijelaskan pada tabel dibawah ini:

No.	Kriteria	Keterangan
1.	Penggunaan Lahan	Keberadaan Taman Kota 1 BSD telah sesuai dengan perencanaan guna lahan yang di buat oleh pihak Pemerintah Kota Tangerang Selatan.
2.	Area Parkir	Area Parkir pada Taman Kota 1 BSD masih tidak teratur karena lahan parkir yang minim.
3.	Ruang Terbuka	Luas ruang terbuka (vegetasi ataupun tanah) lebih besar daripada ruang terbangun.
4.	Penanda	Kondisi penanda di Taman Kota 1 BSD dapat terlihat dengan aktivitas yang ada namun tidak-

		terdapat papan nama yang jelas.
5.	Tempat Sampah	Tempat sampah di Taman Kota 1 BSD terdapat di setiap sudut.
6.	Vegetasi	Memiliki vegetasi seperti pepohonan, rumput atau tanaman hias estetika yang baik.
7.	Tempat Duduk	Tempat duduk di Taman Kota 1 BSD memiliki kualitas fisik materi yang cukup baik.
8.	Toilet Umum	Toilet umum yang berada di Taman Kota 1 BSD hanya berjumlah dua buah dan tidak terdapat informasi pembeda antara pria dan wanita sehingga hal tersebut sangat mengurangi kenyamanan dari ruang privasi pengunjung.
9.	Papan Informasi	Papan informasi yang berada di Taman Kota 1 BSD sudah rusak sehingga tidak terdapat media informasi pengunjung.
10.	Fasilitas Olahraga	Fasilitas olahraga ada pada kondisi yang baik, layak digunakan, dan tidak berkarat.
11.	Fasilitas Bermain	Fasilitas bermain ada pada kondisi yang baik, layak digunakan, dan tidak berkarat.
12.	Mushola	Mushola pada Taman Kota 1 BSD memiliki kondisi yang baik dan tersedia perlengkapan solat.
13.	Kantin	Memiliki kondisi yang cukup namun tidak terdapat tempat mencuci tangan.

Tabel 02

Laporan Kondisi Fisik di Taman Kota 1 BSD tahun 2020
(sumber: Rahmansyah, Ketua Pengurus Taman Kota 1 BSD,2022)

Pada tabel 01 dijelaskan bahwa adanya permasalahan di kolom nomor 4 dengan kriteria penanda bahwa tidak terdapatnya penanda yang jelas di Taman Kota 1 BSD yang mengakibatkan pengunjung kesulitan dalam mengidentifikasi suatu tempat. Selanjutnya dijelaskan pada kolom nomor 8 dengan kriteria toilet umum bahwa tidak terdapat informasi pembeda antara toilet pria dan toilet wanita. Lalu pada kolom nomor 9 dengan kriteria papan informasi dijelaskan bahwa papan informasi di Taman Kota 1 BSD rusak dan tidak tersedia media informasi pengunjung.

Dengan adanya masalah tersebut, pengkarya merancang *sign system* dengan objek utama Taman Kota 1 BSD. Oleh karena itu pengkarya akan mengangkat judul “*SIGN SYSTEM SEBAGAI PEMBERI INFORMASI PENGUNJUNG DALAM RUANG TERBUKA HIJAU DI TAMAN KOTA 1 BSD TANGERANG SELATAN*”. Pengkarya berharap dengan adanya *sign system* di Taman Kota 1 BSD dapat mempermudah pengunjung dalam mendapatkan informasi untuk mencapai tujuan di dalam Taman Kota 1 BSD.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana membuat *sign system* di Taman Kota 1 BSD yang mampu memudahkan pengunjung dalam mendapatkan informasi dalam mengidentifikasi lokasi, berorientasi dan bernavigasi menuju ke tujuan yang diinginkan dengan tetap mempertahankan harmonisasi dalam visual desain *sign system* ?

C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan perancangan *sign system* sebagai berikut:

- a. Rancangan *sign system* ini menjadi pemberi informasi yang efektif bagi para pengunjung untuk mencapai tujuan yang ada di kawasan Taman Kota 1 BSD.
- b. Rancangan *sign system* ini dapat mendukung kemajuan ruang terbuka hijau di Taman Kota 1 BSD yang lebih efektif dan komunikatif.

2. Manfaat Penciptaan

a. Bagi Mahasiswa

Dengan adanya “*Sign system* sebagai pemberi informasi pengunjung dalam ruang terbuka hijau di Taman Kota 1 BSD Tangerang Selatan” ini diharapkan mahasiswa dapat menambah wawasan lebih dalam tentang merancang *sign system* yang efektif dan informatif dengan menggunakan elemen desain yang tepat, menerapkan ilmu desain komunikasi visual yang telah didapat di perguruan tinggi dan juga mengembangkan ilmu-ilmu baru terkait *sign system* pada suatu wilayah.

b. Bagi Institusi

Perancangan *sign system* ini bisa menjadi referensi dan infentaris akademik dalam penerapan *sign system* pada ruang terbuka hijau sebagai informasi penunjang di Taman Kota 1 BSD.

c. Bagi Masyarakat

1. Rancangan *sign system* dibuat untuk para pengunjung agar memudahkan mendapatkan informasi di dalam kawasan Taman Kota 1 BSD.
2. Rancangan *sign system* ini dapat membantu pengelola dalam memajukan Taman Kota 1 BSD sebagai ruang terbuka hijau yang modern dan asri.

D. Tinjauan Karya

Sign system sebagai pemberi informasi pengunjung dalam ruang terbuka hijau di Taman Kota 1 BSD Tangerang Selatan ini merupakan original perancangan yang belum pernah dibuat sebelumnya. Dalam merancang sebuah *sign system* ini perancang ingin menggambarkan konsep yang akan dibuat sebagai tolak ukur dalam penggarapan. Karya yang menjadi nilai tolak ukur adalah sebagai berikut:

1. Perancangan *Sign System* Kawasan Wisata Besuki Kediri

Perancangan *sign system* Kawasan Wisata Besuki Kediri diawali dengan keprihatinan keberadaan *sign system* yang ada di tempat tersebut sehingga di beberapa wahana pada kawasan Wisata Besuki Kediri sepi dari pengunjung diakibatkan banyak wisatawan yang kebingungan dalam mencari lokasi di tempat tersebut. Dalam perancangan ini dilakukan dengan tahap pengumpulan data, analisis, konsep, visualisasi, konsultasi dan revisi, validasi ahli, final produk.

Pada perancangan *sign system* kawasan Wisata Besuki Kediri ini mengangkat tema alam yang menyesuaikan dengan tempat wisata tersebut sehingga desain *signage* ini berbentuk seperti daun dengan penambahan batu alam sebagai pondasi. Final produk dalam perancangan ini yaitu *pictogram* seperti pada gambar 03 sebagai penanda suatu lokasi.



Gambar 02

Final *pictogram* kawasan Wisata Besuki

(Sumber: PDF jurnal Perancangan Sign System Kawasan Wisata Besuki Kediri, Akhmad Nasikhul Halmi, 2022)

Final produk selanjutnya terdapat peta kawasan Wisata Besuki pada gambar 05 dan gambar 06 dengan spesifikasi pengaplikasian desain berupa bahan/media plat alumunium, *sticker*, semen, batu alam.



Gambar 03

Desain peta kawasan Wisata Besuki

(Sumber: PDF jurnal Perancangan Sign System Kawasan Wisata Besuki Kediri, Akhmad Nasikhul Halmi, 2022)



Gambar 04

Pengaplikasian desain peta kawasan Wisata Besuki

(Sumber: PDF jurnal Perancangan Sign System Kawasan Wisata Besuki Kediri, Akhmad Nasikhul Halmi, 2022)

Final produk selanjutnya terdapat signage pada gambar 06 dengan spesifikasi menggunakan bahan/media plat alumunium, *sticker*, semen, batu alam.



Gambar 05

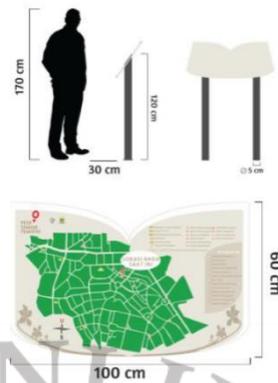
Final *signage* pada Perancangan Sign System Kawasan Wisata Besuki Kediri (Sumber: PDF jurnal Perancangan Sign System Kawasan Wisata Besuki Kediri, Akhmad Nasikhul Halmi, 2022)

Sign system tersebut menjadi pembanding untuk karya yang akan digarap karena memiliki tujuan dan fungsional yang sama seperti konsep yang akan di garap oleh perancang. Perbedaan antara konsep dari perancang dengan konsep pembanding ini ialah pada *sign system* Kawasan Wisata Besuki Kediri tersebut hanya berfokus pada pembuatan *pictogram*, *map* dan *signage* saja. Sedangkan dalam konsep perancangan ini nantinya penulis akan membuat mulai dari *Landmark*, *Welcome sign*, *main directory*, *directional sign*, *identification sign*, *safety sign/regulation* serta *pictogram* sebagai pemberi informasi pengunjung di Taman Kota 1 BSD.

2. Perancangan *Sign System* Taman Tematik Kandaga Puspa Di Kota Bandung

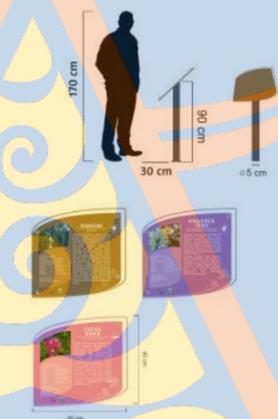
Taman Kandaga Puspa merupakan salah satu yang menjadi destinasi favorit pengunjung di Kota Bandung, taman yang memiliki beragam bunga, anggrek dan pohon itu memiliki daya tarik tersendiri bagi pengunjung. Taman yang memiliki luas kurang lebih 1170/m² itu merupakan salah satu yang terluas dari ke-13 taman yang ditematkan. Namun kurangnya informasi membuat pengunjung kebingungan dalam menemukan lokasi taman. Selain itu juga dibutuhkannya sistem informasi sebagai sumber informasi mengenai taman kandaga puspa. Oleh sebab itu dibutuhkannya sign system sebagai sistem informasi mengenai lokasi serta hal-hal terkait dengan Taman Kandaga Puspa.

Dalam perancangan ini dilakukan dengan tahap pengumpulan data mulai dari studi pustaka untuk memperoleh informasi mengenai perancangan *sign system*, observasi untuk mengamati pengunjung taman tematik serta menentukan penerapan perancangan *sign system*, dan wawancara yang dilakukan untuk mendapatkan informasi langsung dari sumber terkait. Setelah mendapatkan data tentang Taman Kandaga Puspa dilanjutkan dengan proses analisis 5W+1H seperti : what (apa yang akan dibuat?), where (dimana akan diletakan?), when (kapan pengaplikasian dilakukan?), who (siapa target sarannya?), why (mengapa dilakukan?), how (Bagaimana perancangan dilakukan?). Pada perancangan *sign system* Taman Kandaga Puspa memilih konsep unsur natural yang



Gambar 08
Final map

(Sumber: PDF jurnal Perancangan Sign System Taman Tematik Kandaga Puspa Di Kota Bandung, Imam Herdiansyah, 2022)



Gambar 09
Final interpretative sign

(Sumber: PDF jurnal Perancangan Sign System Taman Tematik Kandaga Puspa Di Kota Bandung, Imam Herdiansyah, 2022)

Sign system ini menjadi karya pembanding ke dua untuk karya yang akan digarap karena memiliki tujuan yang sama seperti konsep yang akan di garap oleh perancang. Pembeda antara konsep dari perancang dengan konsep dari karya pembanding ini adalah pada Taman Kota 1 BSD konsep yang di ambil yaitu natural, fun, simple. Konsep ini di ambil karena letak taman tersebut terdapat di kawasan BSD yang merupakan kawasan simple yang modern dan ramah lingkungan. Sedangkan pada

Taman Kandaga Puspa hanya memilih konsep natural yang digunakan pada perancangan karena keterkaitan dengan taman tersebut.

3. Perancangan Grafis Lingkungan Kampung Gajah *Wonderland*

Kampung Gajah *Wonderland* merupakan tempat wisata terpadu yang memiliki wilayah yang luas dengan berbagai macam fasilitas atau wahana bermain yang menyenangkan. Yang berlokasi di Jl. Sersan Bajuri Km. 3,8, Cihideung, Parongpong, Bandung Barat, Jawa Barat. Pada *sign system* yang terdapat pada gambar 2 merupakan redesain dari tempat wisata Kampung Gajah. Terlihat pada *sign system* tersebut menggunakan warna hijau yang ingin memberikan kesan dekat dengan alam dan warna kuning yang memberikan keceriaan dan meyenangkan untuk para pengunjung. Dari bentuk *pictogram* dan *sign* nya terlihat sederhana, besar dan kokoh yang dapat dilihat dari bentuk *regulatory sign* pada gambar 11.

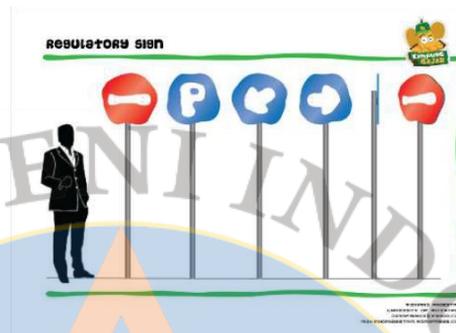


Gambar 10

Regulatory sign Rizkiano Adestria Universitas Widyatama
(Sumber: <https://rizkianoandestria.wordpress.com>,2022)

Bentuk *pictogram* dari *sign* yang dirancang memiliki bentuk yang sederhana dan keterbacaan yang baik dan mudah diingat oleh para pengunjung. Pada *sign system* Kampung Gajah *Wonderland*

menggunakan material baja dengan beberapa bentuk yang berbeda beda. Untuk tiang penunjuk arah di rancang dengan bentuk tabung lurus ke atas dengan berbahan seng seperti pada gambar 12.



Gambar 11

Regulatory sign Rizkiano Adestria Universitas Widyatama
(Sumber: <https://rizkianoandestria.wordpress.com,2022>)

Sign system ini menjadi karya pembanding ke tiga untuk karya yang akan digarap karena pada pemilihan material akan berbeda dari karya pembanding. Pada Taman Kota 1 BSD nantinya material yang di gunakan dalam *signage* adalah semen cor pada bagian pondasi dan bagian atas menggunakan ACP (*Aluminium Composite Panel*). Dalam menyampaikan media *sign system* ini menampilkan desain yang simpel, natural dan modern. Desain *sign system* dibuat simpel atau sederhana dengan tujuan untuk memudahkan para pengunjung dalam memahami informasi yang ada di Taman Kota 1 BSD. Sementara desain yang modern dan natural sangat sesuai dengan Taman Kota 1 BSD yang terletak di kawasan BSD (Bumi Serpong Damai) yang terkenal dengan nuansa modern dan asri. Desain yang modern cenderung menggunakan *flat design*, *Layout* bersih dengan penggunaan bentuk yang minimalis, namun tetap memiliki tingkat keterbacaan yang baik.

E. Landasan Teori

1. Desain Komunikasi Visual

Makna dari desain komunikasi visual jika ditinjau dari asal katanya (etimologi) terdiri dari tiga asal kata yang diambil dari beberapa bahasa yang berbeda. Desain diambil dari kata *designo* yang berasal dari Italia yang berarti gambar. Sedangkan dalam bahasa Inggris desain diambil dari bahasa latin *designare* yang berarti merencanakan atau merancang. Istilah desain dalam seni rupa dipadukan dengan reka bentuk, reka rupa, rancangan atau sketsa.

Kata komunikasi berarti menyampaikan suatu pesan dari komunikator (penyampai pesan) kepada komunikan (penerima pesan) dengan menggunakan suatu media dengan maksud tertentu. Komunikasi sendiri berasal dari bahasa Inggris *communication* yang diambil dari bahasa latin *communis* yang berarti "sama" (dalam bahasa Inggris : *common*). Lalu dalam proses pengertiannya dianggap sebagai proses menciptakan suatu kesamaan (*commonness*) atau suatu kesatuan pemikiran antara pengirim (komunikator) dan penerima (komunikan).

Sementara kata visual bermakna segala sesuatu yang dapat dilihat dan direspon oleh indera penglihatan manusia yaitu mata. Berasal dari kata latin *videre* yang berarti melihat yang kemudian diadopsi ke dalam bahasa Inggris *visual*.

Dari arti istilah yang ditemukan dapat diartikan Desain Komunikasi Visual sebagai seni menyampaikan pesan (*art of communication*) dengan

menggunakan bahasa rupa (*visual language*) yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku target yang melihat sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Bahasa rupa yang dipakai mencakup grafis, tanda, simbol, ilustrasi gambar/foto, tipografi/huruf, dan sebagainya yang berdasar pada kaidah bahasa visual khas berdasar ilmu tata rupa. Pesan yang diungkapkan secara kreatif dan komunikatif, mengandung solusi untuk permasalahan yang hendak disampaikan. Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.

Istilah desain komunikasi visual, dalam bahasa gaul anak muda disebut dekave, digunakan untuk memperbaharui atau memperluas jangkauan cakupan ilmu dan wilayah kerja kreatif desain grafis. Dalam desain, terdapat sejumlah sistem tanda yang biasa dipakai dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya ialah desain komunikasi visual lingkungan yang berupa sign system, papan penunjuk arah, dan papan nama.

2. *Sign System*

Secara umum, *Sign* (tanda) adalah bentuk komunikasi yang dapat berbentuk verbal dan visual. *Sign* atau *signage* menurut *Oxford Advance Learner Dictionary of Current English* adalah sebuah kata atau kata-kata, desain dan lain- lain pada sebuah papan atau lempengan untuk memberikan peringatan atau untuk mengarahkan seseorang menuju

sesuatu. Keberadaan *sign* menjadi suatu kepentingan bagi masyarakat karena dapat menyampaikan informasi akan sesuatu. Sedangkan *System* (sistem) dalam wikipedia adalah suatu kesatuan yang terdiri dari komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan.

Pengertian *Sign System* adalah kumpulan dari tanda-tanda individual yang telah dirancang untuk mengidentifikasi atau mengarahkan suatu informasi misalnya mengenai lalu lintas atau sebuah bangunan yang kompleks atau berkelompok. Dalam pengertian lainnya, *sign system* juga sebagai petunjuk bagi mereka yang membutuhkannya. *Sign system* pun harus mempunyai fungsi yang jelas dan efisien. Menurut Sumbo Tinarbuko (2008) “*Sign system* adalah rangkaian representasi visual dan simbol grafik yang bertujuan sebagai media interaksi manusia dengan ruang publik”.

Jenis komunikasi yang digunakan dalam *sign system* adalah komunikasi visual. Sesuai dengan namanya komunikasi visual adalah komunikasi melalui penglihatan. Komunikasi visual merupakan sebuah rangkaian proses penyampaian kehendak atau maksud tertentu kepada pihak lain dengan penggunaan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indera penglihatan. Komunikasi visual mengkombinasikan seni, lambang, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna dalam penyampaiannya.

Sign system berhubungan erat dengan ikon, indeks, dan simbol. Pada dasarnya ikon merupakan tanda yang bisa menggambarkan ciri utama suatu meskipun sesuatu yang lazim disebut sebagai objek acuan tersebut tidak hadir. Indeks adalah tanda yang hadir secara asosiatif akibat terdapatnya ciri yang sifatnya tetap. Sementara simbol berarti tanda yang lahir karena adanya peraturan atau kesepakatan bersama.

Sign System menurut GSA (*Graphic Sign Association*) berdasarkan peletakkannya dan tingkat kekhususan informasinya diklasifikasikan menjadi 4 kategori yaitu:

- a. *temporary* atau *urgent need sign* yang terletak di lingkungan paling luar dan biasanya sangat penting keberadaannya. Fungsinya untuk mengatur arus kendaraan dan pejalan kaki.



Gambar 12

Contoh *temporary* atau *urgent need sign*

(Sumber: <https://inggrism.com/blog/rambu-lalu-lintas-bahasa-inggris/>,2022)

- b. *Exterior approach design* adalah *sign* yang terletak di luar ruangan. *Sign* ini berfungsi sebagai identifikasi gedung.



Gambar 13

Contoh *Exterior approach design*

(Sumber: <https://www.cnnindonesia.com>,2022)

- c. *Main lobby Sign* yang berada di *lobby* utama sebagai direktori utama penunjuk arah. Meliputi *Directory sign* dan *lobby service*.



Gambar 14

Contoh *main lobby sign*

(Sumber: <https://www.istockphoto.com>,2022)

- d. *Upper floor sign* biasanya berlokasi di *lobby* dan mengacu ke tempat-tempat dalam lingkup suatu unit atau departemen secara spesifik.



Gambar 15

Contoh *Upper floor sign*

(Sumber: <https://godshapesign.en.made-in-china.com>,2022)

Dalam suatu sistem komunikasi visual, sign mengalami perkembangan berdasarkan fungsinya, yaitu:

- a. *main directory* sebagai penunjuk utama berupa peta kawasan dan posisi seseorang terhadap kawasan tersebut dengan tujuan memandu yang bersangkutan untuk mengambil keputusan dan bergerak sesuai kebutuhannya.



Gambar 16

Contoh *main directory* berupa peta kawasan
 (Sumber: Jurnal perancangan Signage pada Kawasan Wisata Exotic Mengare di Kabupaten Gresik, Nur Adilah,2022)

- b. *Directional sign* sebagai tanda informasi yang berfungsi sebagai alat navigasi pemirsa sebagai pemandu gerak sehingga bersifat dinamis.



Gambar 17

Contoh *directional sign*
 (Sumber: <https://tombeantx.gov/new-tom-bean-directional-signs>,2022)

- c. *Identificational sign* sebagai tanda informasi yang berfungsi sebagai alat konfirmasi sebuah tujuan/ pencapaian. Contohnya untuk gedung, gapura, nama jalan, nomor rumah, in, exit, toilet, office, dan lain-lain.



Gambar 18

Contoh *Identificational sign*
 (Sumber: <https://tombeantx.gov/new-tom-bean-directional-signs>,2022)

- d. *Safety sign/ regulatory* sebagai tanda informasi yang bersifat himbauan, peringatan, maupun larangan. ditujukan secara positif untuk mengendalikan, mengatur, dan melindungi publik.



Gambar 19
Contoh *Safety sign/ regulatory*
(Sumber: <https://pxhere.com/id/photo,2022>)

Terdapat empat poin kriteria *sign system* yang baik yaitu:

- a. Mudah dilihat

Sign system yang baik harus mudah dilihat. Hal yang mendukung antara lain penempatan, penggunaan warna dan material, bentuk, pemasangan, ukuran, peletakan kumpulan *sign* tersebut secara keseluruhan.

- b. Mudah dibaca

Mudah dibaca artinya adalah bagaimana informasi yang ingin disampaikan oleh *sign* tersebut dapat dibaca dengan jelas oleh orang lain dengan mudah saat disajikan dalam bentuk kata atau kalimat. Tipografi yang digunakan dalam *sign* sebisa mungkin terbaca baik siang ataupun malam.

c. Mudah dimengerti

Bentuk penulisan pada *sign system* harus mudah dipahami oleh target audience, bentuk tulisan harus dibuat singkat, padat dan jelas.

d. Dapat dipercaya

Kebenaran informasi yang ada dapat dipercaya dan tidak menyesatkan pengamat/ target audiens. (Sumbo tinarbuko, 2008)

Dari pandangan diatas *Sign system* selain menjadi fasilitas umum di sebuah lokasi, memberikan banyak keuntungan ekonomis lainnya. *Sign system* juga mampu menciptakan *public image* yang mudah untuk dikenali serta unik sehingga mudah untuk bertahan dalam memori masyarakat dalam jangka waktu lama.

Sebuah *sign system* yang efektif sebaiknya disusun sedemikian rupa dari aspek visual, pesan dan penempatannya. sebuah tanda harus dikoordinasikan dalam sebuah hirarki dengan penekanan pada beberapa tipe informasi. Dengan menghadirkan informasi melalui sebuah sistem yang saling berhubungan satu sama lain dimana di dalamnya menggabungkan antara pesan dan pola yang menyatukan dalam hubungan visual yang terkoordinasi.

3. Semiotika

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif. Keberadaannya mampu menggantikan sesuatu yang lain, dapat

dipikirkan, atau dibayangkan. Cabang ilmu ini semula berkembang dalam bidang bahasa, kemudian berkembang pula dalam bidang desain dan seni rupa.

Semiotika berasal dari kata Yunani semeion, yang berarti tanda. Ada kecenderungan bahwa manusia selalu mencari arti atau berusaha memahami segala sesuatu yang ada di sekelilingnya dan dianggapnya sebagai tanda. Penjelajahan semiotika sebagai metode kajian ke dalam berbagai cabang keilmuan-dalam hal ini desain komunikasi visual dimungkinkan, karena menurut Yasraf A. Piliang ada kecenderungan untuk memandang berbagai wacana sosial sebagai fenomena bahasa. Artinya, bahasa dijadikan model dalam berbagai wacana sosial. Bertolak dari pandangan semiotika tersebut, jika seluruh praktik sosial dapat dianggap sebagai fenomena bahasa, maka semuanya termasuk karya-karya desain komunikasi visual dapat juga dipandang sebagai tanda-tanda. Hal itu dimungkinkan karena luasnya pengertian tanda itu sendiri. Merujuk teori Pierce, maka tanda-tanda dalam gambar dapat dilihat dari jenis tanda yang digolongkan dalam semiotik. Di antaranya: ikon, indeks dan simbol. Ikon adalah tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. Dapat pula dikatakan, tanda yang memiliki ciri-ciri sama dengan apa yang dimaksudkan. Indeks merupakan tanda yang memiliki hubungan sebab akibat dengan apa yang diwakilinya. Atau disebut juga tanda sebagai bukti. Simbol merupakan tanda berdasarkan konvensi, peraturan, atau perjanjian yang disepakati bersama. Simbol baru dapat

dipahami jika seseorang sudah mengerti arti yang telah disepakati sebelumnya.

4. Icon

Icon adalah tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. Dapat pula dikatakan, tanda yang memiliki ciri-ciri sama dengan apa yang dimaksudkan. Icon yang efektif dapat menjalankan fungsinya secara optimal. Secara generik icon yang efektif memiliki ciri-ciri yaitu:

- a. Memiliki tingkat keterbacaan yang baik ketika diaplikasikan ke berbagai ukuran sesuai kebutuhan (*legible*).
- b. Cukup mudah diingat (*memorable*).
- c. Sederhana dan mudah dimengerti dalam waktu relatif singkat (*simple*).
- d. Mudah dikenali/diasosiasikan dengan konsep dimaksud (*easily*).
- e. Dapat dibedakan dengan icon lainnya (*distinctive*).

Gambar icon yang demikian berpotensi untuk menyampaikan pesan secara efektif. Secara khusus icon yang efektif memiliki ciri-ciri jelas dan tidak ambigu secara grafis serta tidak bias secara linguistik, rasial, maupun kultural. Profil icon yang tampil jelas secara grafis dan tidak menimbulkan arti semantik yang ambigu akan membuat icon mudah dikenali, mudah diingat, dan mudah dibedakan dengan icon lainnya. Secara grafis icon dapat tampil dalam corak abstrak, simbolik, dan realistik. Diantara ketiga corak gambar tersebut, icon yang bercorak realistik paling mudah dikenali. Corak simbolik atau abstrak baru dipilih

jika objek/fungsi yang digambarkan tidak dapat dinyatakan secara realistik. Sebagai tambahan, tampilan grafis tersebut akan lebih efektif jika dilengkapi dengan deskripsi verbal; deskripsi verbal terbukti dapat mengeliminasi ambiguitas pemaknaan ikon.

Ikon yang efektif berkaitan dengan potensinya untuk menjalankan fungsi yang diembannya secara tepat. Masalah penting yang dihadapi oleh desainer ketika mendesain ikon ialah bagaimana memilih gaya desain yang tepat sehingga ikon dapat memenuhi fungsinya secara efektif. Sebuah ikon yang efektif sangat tergantung pada desainnya.

5. Tipografi

Tipografi adalah salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Dalam membuat perencanaan suatu karya desain, keberadaan elemen tipografi sudah diperhitungkan, karena dapat mempengaruhi susunan hirarki dan keseimbangan karya desain tersebut.

Hadirnya tipografi dalam sebuah media terapan visual merupakan faktor yang membedakan antara desain grafis dan media terapan visual. Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal yang merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menterjemahkan atmosfer-atmosfer yang tersirat dalam sebuah

komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual.

Ada empat prinsip pokok tipografi yang sangat mempengaruhi keberhasilan desain tipografi, yaitu:

a. *Legibility*

Legibility adalah kualitas pada huruf yang membuat huruf tersebut dapat terbaca. Seorang desainer harus mengenal dan mengerti karakter dari bentuk suatu huruf dengan baik.

b. *Clarity*

Clarity yaitu kemampuan huruf-huruf yang digunakan dalam suatu karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh target pengamat yang dituju (target audience). Beberapa unsur desain yang dapat mempengaruhi *clarity* antara lain *visual hierarchy*, warna, pemilihan *type*, dan lain-lain.

c. *Visibility*

Visibility adalah kemampuan suatu huruf, kata, atau kalimat dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. Setiap karya desain mempunyai suatu target jarak baca dan huruf-huruf yang digunakan dalam desain tipografi harus dapat terbaca dalam jarak tersebut sehingga suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan baik.

d. *Readability*

Readability adalah penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas. Dalam

menggabungkan huruf dan huruf, baik untuk membentuk suatu kalimat, harus memperhatikan hubungan antara huruf yang satu dengan yang lain, khususnya spasi antar huruf. Jarak antar tidak dapat diukur secara matematika, tetapi harus dilihat dan dirasakan. Ketidaktepatan penggunaan spasi dapat mengurangi kemudahan membaca satu keterangan yang membuat informasi yang disampaikan terkesan kurang jelas.

Tipografi memiliki beraneka ragam jenis dan bentuk, yang berbeda antara satu dan lainnya, dan mempunyai ciri khas tersendiri. Letterstyle sebagai suatu kesatuan akan berbeda dari letterstyle-letterstyle yang lain. Letterstyle ini juga bisa disebut dengan typeface. Elemen-elemen dari sebuah letterstyle antara lain huruf kapital, huruf kecil, angka, simbol dan tanda baca.

Ada lebih dari 5000 jenis letterstyle yang berbeda, dan mereka dibagi ke dalam empat kategori besar, yaitu :

a. *Serif*

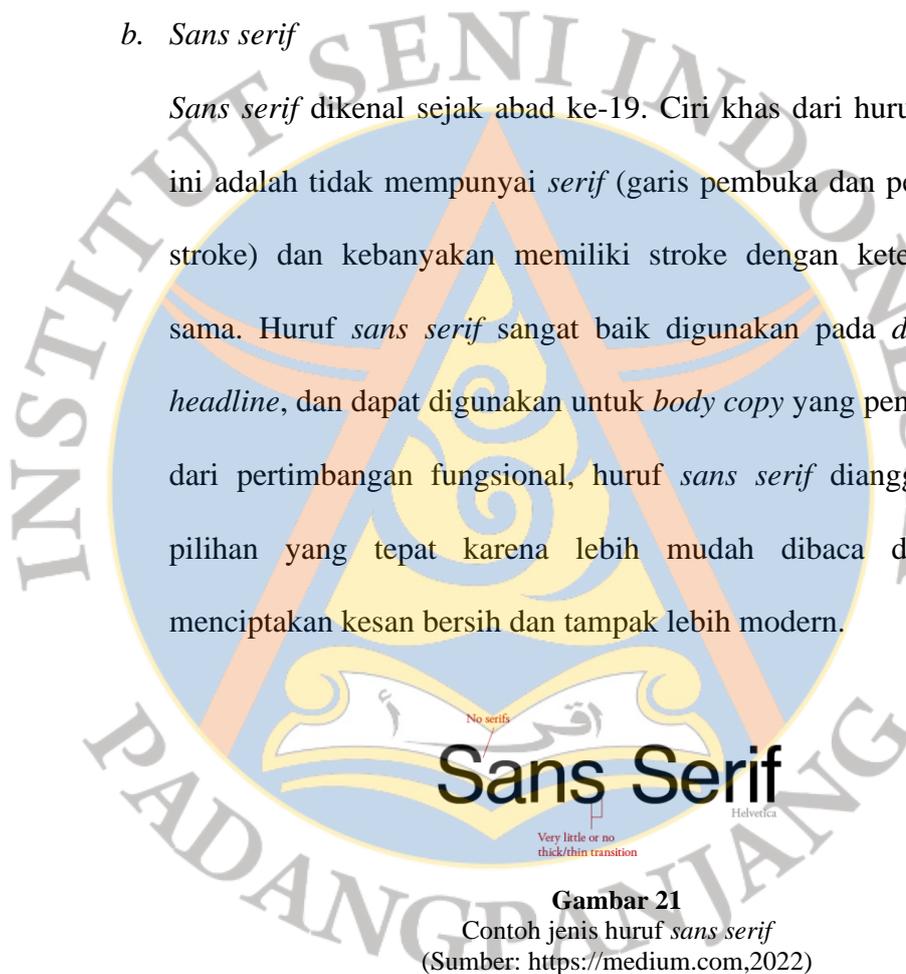
Serif adalah jenis huruf yang memiliki kait pada stroke hurufnya. Biasanya huruf jenis ini relatif mudah untuk dibaca, namun tidak sebaik jenis *sans serif*. Jenis huruf yang termasuk dalam kelompok *serif* ini berkesan serius, elegan dan klasik. Biasanya huruf *serif* memiliki stroke dengan ketebalan yang tidak sama.

This is a
serif
font.

Gambar 20
Contoh jenis huruf *Serif*
(Sumber: <https://www.postprepress.com>,2022)

b. *Sans serif*

Sans serif dikenal sejak abad ke-19. Ciri khas dari huruf *sans serif* ini adalah tidak mempunyai *serif* (garis pembuka dan penutup pada stroke) dan kebanyakan memiliki stroke dengan ketebalan yang sama. Huruf *sans serif* sangat baik digunakan pada *display type*, *headline*, dan dapat digunakan untuk *body copy* yang pendek. Dilihat dari pertimbangan fungsional, huruf *sans serif* dianggap sebagai pilihan yang tepat karena lebih mudah dibaca dan mampu menciptakan kesan bersih dan tampak lebih modern.



Gambar 21
Contoh jenis huruf *sans serif*
(Sumber: <https://medium.com>,2022)

c. *Italic*

Jenis huruf yang miring ke sebelah kanan (lebih kurang 12°) ini bisa digunakan untuk penekanan atau pembedaan.

Garamond Italic

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789 . , ! ? - _ : ;

Gambar 22

Contoh jenis huruf *italic*

(Sumber: <https://graphicdesign.stackexchange.com>,2022)

d. Dekoratif

Huruf dekoratif biasanya unik dan bersifat menghias. Huruf jenis ini mampu menciptakan kesan tertentu atau memberikan *special effect*.

Namun huruf jenis ini biasanya sulit dibaca dan digunakan tidak untuk mengkomunikasikan informasi. Biasanya digunakan untuk tujuan tertentu, misalnya desain logo, judul buku, label dan lain-lain.



Gambar 23

Contoh jenis huruf dekoratif

(Sumber: <https://fatasama.com/jenis-jenis font>, 2022)

6. Warna (*colour*)

Warna merupakan faktor penting untuk menunjang sebuah tanda. Simbol, logotype, dan warna merupakan tiga elemen yang visual yang diperlukan dalam menyusun sebuah simbol. Pemilihan warna yang tepat dapat membuat sebuah simbol tampak lebih hidup dan lebih menarik untuk diamati, dan memudahkan untuk diingat.



Gambar 24

Lingkaran warna karya Johannes Itten

(Sumber: [https://www.pngwing.com/id/search/johannes Itten,2022](https://www.pngwing.com/id/search/johannes%20Itten))

Dalam suatu logo atau simbol, warna dapat tampil sebagai perwakilan simbolik dan dapat juga tampil untuk mempengaruhi secara psikologis. Pada simbol yang bersifat persuasif, warna tampil secara psikologis, sehingga mampu mempengaruhi orang yang melihatnya. Sedangkan pada logo yang bersifat informatif, warna tampil sebagai perwakilan simbolik.

Kontras warna antara background dengan teks yang ada didepan merupakan faktor paling penting dalam hal kenyamanan pembacaan sign. Juga teks yang digunakan memiliki warna tertentu dipakai di background yang terang, kontras dari kombinasi keduanya akan lemah. Untuk menghasilkan kontras yang optimal menggunakan teks yang berwarna putih dengan background yang gelap. Dalam desain *sign system*, warna merupakan faktor mengkombinasi untuk mengharmonisasikan *sign* dengan lingkungan. Kode warna akan membedakan *sign* satu dengan yang lainnya dan mampu memberikan pesan tanpa harus mengerti bahasa yang ada dalam *sign* tersebut.

Secara umum, warna pada sign system berfungsi sebagai :

- a. Pengidentifikasian terhadap informasi/pesan.
- b. Memperkuat keberadaan sign melalui kekontrasan warna dengan lingkungan sekitar.
- c. Memberi identifikasi.
- d. Menarik perhatian.
- e. Menimbulkan pengaruh psikologis.
- f. Mengembangkan asosiasi.
- g. Membangun ketahanan minat.
- h. Menciptakan suatu suasana yang menyenangkan

Menurut teori warna Munsell, pembagian warna adalah sebagai berikut:

- a. Warna primer

Warna primer adalah warna pokok, yaitu warna yang tidak bisa dibuat dari warna lain, tetapi dalam campurannya bisa dibuat warna yang lain. Yang termasuk dalam warna primer adalah : magenta, cyan, dan kuning.

- b. Warna sekunder

Warna sekunder adalah warna yang didapat dari pencampuran dua warna primer. Yang termasuk dalam warna sekunder adalah warna orange, ungu, dan hijau.

c. Warna tersier

Warna tersier adalah warna yang didapat melalui pencampuran dua warna sekunder. Yang termasuk dalam warna tersier ini adalah warna coklat merah, coklat kuning, dan coklat biru.

d. Warna *quartenair*

Warna *quartenair* adalah pencampuran dua warna tersier. Yang termasuk dalam warna *quartenier* ini adalah warna orange *quartenier*, ungu *quartenier* dan hijau *quartenier*.

e. Warna *Intermediate*

Warna *intermediate* adalah warna antara warna pokok dan warna sekunder. Yang termasuk dalam kelompok warna ini adalah warna merah ungu, biru ungu, biru hijau, kuning orange, dan merah orange.

f. Warna standar

Warna standar adalah tiga warna primer dan dua warna sekunder atau warna pelangi. Yang termasuk warna ini adalah warna merah, jingga, kuning, hijau, biru, ungu.

g. Warna *analogoes*

Warna *analogoes* adalah warna yang saling berdekatan atau harmonis. Misalnya warna biru dengan warna ungu.

7. Ruang Terbuka Hijau Taman Kota 1 BSD

Keberadaan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan (RTHKP) merupakan sebuah unsur yang penting didalam struktur sebuah kota, dimana ruang terbuka hijau memiliki fungsi untuk mendukung kegiatan

ekologi, sosial, budaya, ekonomi dan estetika. Menurut Undang-Undang Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, keberadaan ruang terbuka hijau di kawasan perkotaan dapat dimanfaatkan sebagai ruang publik yang secara institusional harus disediakan oleh pemerintah di dalam peruntukan lahan di kota-kota di Indonesia. Mengingat fungsi RTHKP yang sangat penting dalam menunjang pembangunan suatu wilayah, maka pengembangan RTHKP yang bersifat sebagai ruang publik sudah menjadi kewajiban bagi pemerintah untuk menyediakan serta kewajiban bagi masyarakat untuk tetap menjaga kualitas ruang terbuka hijau. Hal ini disebabkan karena ruang publik memiliki peran penting bagi masyarakat untuk meningkatkan kualitas kawasan perkotaan (Siahaan, 2010).

Taman kota di kawasan perkotaan seringkali dijadikan sebuah landmark ataupun sebagai tempat rekreatif unggulan yang mampu merefleksikan identitas dari kota tersebut melalui penghuninya. Ruang terbuka hijau publik di kawasan perkotaan diharapkan dapat menjadi salah satu penyelesaian dalam meningkatkan kualitas lingkungan kota tersebut. Peranan yang sangat dominan dengan adanya ruang terbuka hijau terhadap manusia diantaranya adalah tingkat kenyamanan, estetika, kesehatan dan pelestarian lingkungan (seperti sebagai daerah resapan air) serta sosial masyarakat kota.

BSD City merupakan salah satu kawasan perkotaan yang dikembangkan dengan konsep kota mandiri yang ada di Kota Tangerang

Selatan. BSD City merupakan proyek kota terencana dengan total luas lahan terbesar di Indonesia, yaitu sebesar 6.000 hektar dan dilaksanakan secara bertahap di dalam 3 tahap. BSD City memiliki slogan khas “Big City, Big Opportunity”, kota satelit dari daerah Jabodetabek ini menawarkan berbagai kemudahan bagi penghuninya. Semua kebutuhan masyarakat yang menunjang aktifitas hidup berusaha dipenuhi oleh pengembang mulai dari tempat tinggal yang berkualitas, area komersil, kawasan industri, pusat perbelanjaan, dan fasilitas umum seperti sekolah, transportasi, tempat ibadah, sarana olah raga serta rekreasi seperti lapangan tenis, kolam renang, taman kota, hingga lapangan golf. Salah satu fasilitas yang bersifat sebagai ruang terbuka hijau publik yang ada di BSD City ini adalah Taman Kota 1 BSD. BSD City memiliki konsep pembangunan kawasan perkotaan berupa konsep Smart City atau Kota Cerdas, dimana konsep ini diharapkan mampu merespon tantangan urbanisasi dengan segenap kompleksitas permasalahannya. Kota Cerdas pada hakekatnya bertujuan untuk menciptakan ruang perkotaan yang berkualitas untuk kebahagiaan dan kesejahteraan masyarakat yang aman, sehat, dan berkeselamatan.

Taman Kota 1 BSD didirikan sejak tahun 2004. Taman Kota 1 BSD telah menjadi ruang terbuka unggulan yang dimiliki oleh Kawasan Perkotaan BSD City dan juga Kota Tangerang Selatan untuk mewujudkan Kota Cerdas melalui aspek Lingkungan Cerdas. Taman-taman di Kota Tangerang Selatan memiliki berbagai fasilitas dan

keindahan yang bisa dinikmati secara gratis, salah satunya ialah Taman Kota 1 BSD yang terletak di Jl. Letnan Sutopo, BSD City, Lengkong Gudang Timur, Serpong, Tangerang Selatan, Banten. **Taman Kota 1 BSD** yang di resmikan pada tahun 2004 memiliki luas setidaknya 3,5 hektare ini merupakan ruang terbuka hijau dengan suasana asri dari taman kota yang sejuk menjadi daya tarik utamanya. Taman Kota 1 BSD memiliki 60 jenis tanaman dengan total 2000 batang pohon yang menjadikan Taman Kota 1 BSD menjadi ruang terbuka hijau (RTH) di tengah kota Tangerang Selatan.

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka Persiapan perancangan diawali dengan proses riset data primer dan data sekunder. Pengumpulan data-data dilakukan dengan cara *Library Research* yaitu pengkajian bahan dokumen dari sumber-sumber yang bisa dipercaya dan sumber pustaka yang diperoleh melalui penelitian kepustakaan dan *Survey* dengan melakukan kunjungan langsung ketempat yang dijadikan obyek penelitian dalam hal ini adalah Taman Kota 1 BSD. Data tersebut selanjutnya dianalisis dengan menggunakan SWOT dan USP. Penganalisaan data SWOT tersebut di gunakan untuk mendapatkan titik kekuatan, kelemahan, peluang, ancaman yang terjadi pada Taman Kota 1

BSD. Sedangkan USP digunakan untuk mengetahui keunikan yang ada di Taman Kota 1 BSD.

Perancangan ini digarap berupa *sign system*. Pada konsep *sign system* tersebut akan di sematkan penekanan informasi pengunjung yang bertujuan untuk mempermudah pengunjung dalam mencapai suatu tujuan di Taman Kota 1 BSD.

a) Analisis Target Audiens

Analisis Target Audiens merupakan batasan dari sasaran masyarakat yang akan dituju, supaya apa yang di sampaikan melalui karya ini bisa di mengerti dan di pahami oleh audiens serta dapat di terima pesan dan kesannya yang ada. Perancangan berupa video audio visual dan beberapa media lainnya. Adapun ruang lingkup perancangannya seperti penjelasan dibawah ini:

1. Batasan Geografis

Batasan geografis digunakan untuk membedakan dari segi wilayah atau letak wilayah yang akan disasar. Dalam perancangan *sign system* di Taman Kota 1 BSD ini lokasi sasaran target audiens mencakup pada seluruh masyarakat Banten, tidak menutup kemungkinan juga pada masyarakat di Indonesia.

2. Batasan Demografis

Batasan demografis digunakan untuk mencari sasaran atau target audiens dari segi spesifikasi yang berkaitan dengan identitas

pribadi. Penulis pada hal ini akan menjelaskan paparan umum target audiens:

Umur : 13 tahun – 60 tahun

Jenis kelamin : Pria dan wanita

Terdiri dari : Remaja dan dewasa

Strata Sosial : Kalangan menengah ke atas

Rata-rata pengunjung : Keluarga, siswa/i, mahasiswa/i yang sedang berkunjung untuk *refreshing* atau berolahraga.

3. Batasan Psikologis

Batasan Psikologis menyangkut dalam ranah kesukaan, kebiasaan dan hal-hal yang berkaitan dengan rasa atau penasarannya mengenai psikolog target audiens. Secara psikologis, target audiens yang dituju adalah orang yang senang berolahraga dan keluarga yang sedang liburan.

b) Metode Pengumpulan Data

Pada metode perancangan ini perancang menggunakan metode pengambilan data kualitatif sebagai proses penelitian yang menghasilkan data dari hasil observasi.

1. Data Primer

a. Observasi

Observasi yang dilakukan perancang langsung ke objek Taman Kota 1 BSD di Kota Tangerang Selatan. Pada

observasi ini perancang mengumpulkan data informasi yang akurat dan lengkap agar proses ini berjalan dengan baik. Data yang di ambil berupa informasi seputar Taman Kota 1 BSD, dokumentasi seperti foto yang akan dipaparkan dibawah ini.



Gambar 25

Area pintu masuk utama yang tidak terdapat informasi peta kawasan
(dokumentasi : Rizni Dara Annisa, 2021)



Gambar 26

Persimpangan yang tidak terdapat petunjuk arah
(dokumentasi : Rizni Dara Annisa, 2021)



Gambar 27

Area skate park yang tidak terdapat *identification sign*
(dokumentasi : Rizni Dara Annisa,2021)



Gambar 28
Area taman bermain Pertamina tidak terdapat *identification sign*
(dokumentasi : Rizni Dara Annisa,2021)



Gambar 29
Area Kantin tidak terdapat *identification sign*
(sumber: <http://www.jetranirezadiaz.com/2019/01/wisata-gratis-di-taman-kota-1-bsd>, 2022)



Gambar 30
Area jembatan gantung Bangkirai tidak terdapat *identification sign*
(dokumentasi : Rizni Dara Annisa,2021)



Gambar 31
Area toilet tidak terdapat *identification sign*
(dokumentasi : Rizni Dara Annisa,2021)



Gambar 32

Area mushola tidak terdapat *identification sign*
(dokumentasi : Rizni Dara Annisa,2021)



Gambar 33

Area taman bermain tidak terdapat *identification sign*
(dokumentasi : Rizni Dara Annisa,2021)



Gambar 34

Salah satu area *fitness* tidak terdapat *identification sign*
(dokumentasi : Rizni Dara Annisa,2021)



Gambar 35

Salah satu area tempat duduk tidak terdapat *identification sign*
(dokumentasi : Rizni Dara Annisa,2021)



Gambar 36

Track batu refleksi tidak terdapat identification sign
(dokumentasi : Rizni Dara Annisa,2021)



Gambar 37

Area parkir mobil & motor tidak terdapat identification sign
(dokumentasi : Rizni Dara Annisa,2021)



Gambar 38

Area jembatan gantung Bangkirai tidak terdapat safety sign/regulation
(dokumentasi : Rizni Dara Annisa,2021)



Gambar 39

Area skate park tidak terdapat safety sign/regulation
(dokumentasi : Rizni Dara Annisa,2021)



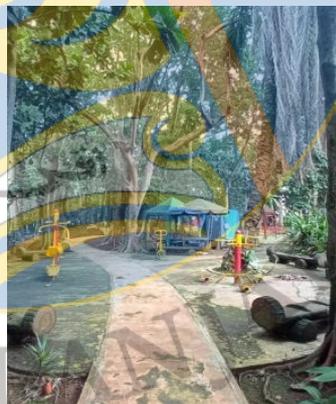
Gambar 40

Area pintu masuk tidak terdapat *safety sign/regulation*
(dokumentasi : Rizni Dara Annisa,2021)



Gambar 41

Area tribun tidak terdapat *safety sign/regulation*
(dokumentasi : Rizni Dara Annisa,2021)



Gambar 42

Salah satu area *fitness* tidak terdapat *safety sign/regulation*
(dokumentasi : Rizni Dara Annisa,2021)

Selain itu perancang juga mendapatkan arsip data pengunjung dari pengurus Taman Kota 1 BSD yang sudah di jelaskan pada latar belakang.

2. Data Sekunder

Pengumpulan data ini di kumpulkan dari berbagai sumber yang telah ada. Hal ini melalui data dokumentasi dan kepustakaan dari beberapa referensi buku, beberapa jurnal dan media-media lainnya.

c) Metode Analisis Data

Setelah terkumpulnya data untuk perancangan ini, maka diperlukan juga analisis untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi dan menghambat proses perancangan. Metode analisa yang digunakan ialah metode analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Treats) yang akan digunakan untuk mempertimbangkan tindakan terbaik dalam mengatur sebuah strategi perancangan *sign system*. Sedangkan USP (*unique selling proposition*) ini digunakan untuk mengetahui keunikan atau keunggulan yang ada pada Taman Kota 1 BSD.

1. SWOT

Metode SWOT adalah bentuk analisis di dalam manajemen perusahaan atau di dalam organisasi yang secara sistematis dapat membantu dalam usaha penyusunan suatu rencana yang matang untuk mencapai tujuan, baik itu tujuan jangka pendek maupun tujuan jangka panjang. Metode ini membandingkan dalam hal keunggulan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang untuk berkembang (*opportunities*) dan ancaman

(*threats*). Dengan menggunakan analisa SWOT (*strength, weakness, opportunities, threat*) akan dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan pada objek perancangan *sign system*, sehingga diharapkan dari hasil analisa SWOT ini dapat menghasilkan analisa yang maksimal.

a. *Strength* (kekuatan)

Taman Kota 1 BSD merupakan tempat terkerasi yang terletak di kawasan strategis sehingga mudah untuk dijangkau oleh masyarakat. Selain itu Taman Kota 1 BSD memiliki wilayah taman yang luas sehingga banyak koleksi tanaman dan tumbuh-tumbuhan yang rindang. Selain itu Taman Kota 1 BSD memiliki Taman bermain Pertamina yang dimana taman tersebut sekaligus menjadi taman edukasi bagi anak-anak dalam mengetahui jenis-jenis bahan bakar. Taman Kota 1 BSD juga memiliki banyak fasilitas lainnya seperti *track* batu refleksi, *fitness area*, taman bermain, *skate park*, dan area tempat duduk untuk menikmati suasana asri dan sejuk di Taman Kota 1 BSD.

b. *Weakness* (kelemahan)

Meskipun Taman Kota 1 BSD memiliki banyak fasilitas, namun masih terlihat kurang dalam hal perawatan terhadap fasilitas-fasilitas. Hal tersebut dapat dijumpai di beberapa tempat seperti di toilet yang tidak terdapat pembeda antara

toilet pria dan wanita sehingga pengunjung merasa kurang nyaman. dalam hal kebersihan juga kurang terjaga seperti pada toilet yang masih terlihat membuang sampah sembarangan di dalam toilet, membuang puntung rokok sembarangan di area Taman Kota 1 BSD.

c. *Opportunities* (peluang)

Kota Tangerang selatan merupakan kota yang penuh dengan bangunan serta gedung-gedung pencakar langit. Selain itu aktivitas dan mobilitas penduduknya yang tinggi menyebabkan makin maraknya penggunaan kendaraan bermotor yang mengakibatkan polusi serta pemanasan global. Karena itulah Taman Kota 1 BSD hadir sebagai ruang terbuka hijau yang menawarkan lingkungan yang sejuk dan asri.

d. *Threats* (ancaman)

Adanya taman kota lainnya yang dikelola oleh swasta seperti *Scientia Square Park* yang memiliki fasilitas unggulan seperti *mini safari* dengan koleksi beberapa binatang yaitu kuda, kelinci, ikan koi, kerbau, burung hantu, kura-kura, ayam dan llama. Lalu terdapat fasilitas *Petopia* yang digunakan untuk taman bermain peliharaan khusus anjing yang menjadi perhatian pengunjung untuk datang ke taman tersebut khususnya pencinta binatang maupun *pet*

owner. Dengan adanya taman *Scientia Square Park* mengakibatkan sepiunya peminat pengunjung ke Taman Kota 1 BSD.

2. Analisis USP

Analisa USP (*Unique Selling Proposition*) umumnya digunakan pada dunia periklanan untuk menyatakan keunggulan produk berdasarkan atribut unik yang bermanfaat bagi konsumen (Shimp, 2003:440). Dalam perancangan *sign system* ini, analisis USP digunakan untuk mengetahui keunikan atau keunggulan yang ada pada Taman Kota 1 BSD. Analisis USP dilakukan dengan cara menjelaskan ciri khas dan keunikan yang dimiliki Taman Kota 1 BSD.

Taman Kota 1 BSD memiliki banyak koleksi taman dan pepohonan yang hijau dan rindang. Taman ini dipenuhi dengan berbagai jenis tanaman dan pepohonan. Selain dengan adanya koleksi tanaman dan pepohonan, Taman Kota 1 BSD terdapat taman bermain sekaligus taman edukasi Pertamina yang bekerja sama langsung dengan PT. Pertamina (persero). Pada taman bermain Pertamina ini anak-anak bisa bermain sekaligus belajar tentang jenis-jenis bahan bakar. Selain itu di Taman Kota 1 BSD pengunjung juga bisa menikmati fasilitas lainnya yang tersedia seperti *skate park*, *fitness area*, track batu refleksi, bersantai menikmati suasana sejuk taman di area tempat duduk dan

berkuliner di area kantin. Untuk memasuki Taman Kota 1 BSD ini pengunjung bisa menikmatinya secara gratis. Perancang juga akan melakukan pendekatan visual pada *sign system* dengan mengangkat desain yang simpel, natural dan modern. Desain *sign system* dibuat simpel atau sederhana dengan tujuan untuk memudahkan para pengunjung dalam memahami informasi yang ada di Taman Kota 1 BSD. Sementara desain yang modern dan natural sangat sesuai dengan Taman Kota 1 BSD yang terletak di kawasan BSD (Bumi Serpong Damai) yang terkenal dengan nuansa modern dan asri. Desain yang modern cenderung menggunakan *flat design*, *Layout* bersih dengan penggunaan bentuk yang minimalis, namun tetap memiliki tingkat keterbacaan yang baik.

1. Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Dalam membuat suatu desain, dibutuhkan perencanaan agar desain yang akan di buat menjadi lebih baik dan memudahkan dalam pembuatannya. Pada perancangan *sign system* Taman Kota 1 BSD ini akan ada informasi yang akan di sampaikan kepada para pengunjung. Dengan itu pada perancangan ini harus memperhatikan komunikasi yang dapat berbentuk verbal dan visual. Pada komunikasi verbal disini akan di fokuskan untuk membantu memberikan informasi secara detail

kepada pengunjung agar lebih memahami informasi yang terdapat di Taman Kota 1 BSD. Pada komunikasi visual lebih dijelaskan sebagai ungkapan berwujud fisik seperti gambar atau objek yang akan membantu menginformasikan pesan secara visual.

Dalam mendapatkan komunikasi verbal dan visual, perancang harus melakukan observasi langsung untuk mendapatkan informasi tentang Taman Kota 1 BSD. Setelah mendapatkan informasi yang dibutuhkan, perancang akan melakukan analisa data yang sudah diambil untuk mendapatkan konsep yang akan menentukan tujuan, kelayakan dan segmentasi/audiens yang dituju. Selanjutnya bisa dilanjutkan dengan pengembangan ide. Untuk mendapatkan ide yang kreatif diperlukan studi banding, literatur dan diskusi. Hal tersebut dilakukan agar desain yang kita buat menjadi lebih efektif, bermakna dan bisa diterima oleh audiens.

Sebelum merancang *sign system*, pengkarya akan melakukan *brainstorming*. *Brainstorming* dibuat agar mendapatkan keyword dan warna untuk pembuatan *landmark* dan *sign system*. Setelah melakukan *brainstorming*, langkah selanjutnya ialah melakukan sketsa *landmark*, sketsa ini dibentuk sesuai dengan *keyword* yang sudah didapatkan pada tahap *brainstorming*. Setelah sketsa *landmark* terpilih, lanjut kepada proses digitalisasi *landmark* yang terpilih. Warna yang digunakan pada *landmark* mengikuti hasil dari *brainstorming* yang sudah dilakukan dan diikuti dengan menentukan *tipografi* yang sesuai dengan kesan dari bentuk *landmark*. Tahap selanjutnya melakukan pembuatan sketsa *pictogram* dengan mengikuti

konsep dan bentuk dari *landmark* agar memiliki keserasihan antara *landmark* dan bentuk *pictogram*. Setelah sketsa *pictogram* terpilih dilakukan tahap selanjutnya yaitu digitalisasi *pictogram*. Setelah selesai melakukan digitalisasi *pictogram* dilanjutkan dengan memberi *tipografi* pada setiap *pictogram* dengan *font* yang sama dengan *landmark*. Selanjutnya membuat sketsa *signage*, pembuatan *signage* ini juga mengikuti bentuk dari *landmark* agar memiliki keserasihan.. Sketsa *signage* yang terpilih selanjutnya masuk ketahap digitalisasi dan pemberian warna yang sesuai dengan tema dan konsep yang sudah di tentukan.

2. Perwujudan

Strategi Media pada perancangan ini menggunakan strategi komunikasi media yang mudah di cerna dan di pahami oleh audiens serta mengandung pesan informasi dari Taman Kota 1 BSD. Mulai dari fasilitas yang ada, serta objek pendukung lainnya. Agar *sign system* mencapai tujuan yang diharapkan untuk memberikan informasi kepada pengunjung, maka *sign system* yang dibuat harus efektif dan komunikatif. Hal ini perlu dilakukan karena jika *sign system* yang dilakukan kurang efektif maka dikhawatirkan tidak akan tersampaikan informasi yang akan disampaikan.

Perwujudan yaang akan di buat oleh perancang adalah *pictogram* untuk fasilitas-fasilitas yang ada di Taman Kota 1 BSD yaitu *jogging track*, *skate park*, track batu refleksi, area kantin, taman bermain, taman bermain edukasi Pertamina, *fitness area*, toilet, mushola, panggung serta area parkir mobil dan motor. Lalu akan dibuatkan *welcome sign* untuk diletakan pada tiap pintu

masuk, selanjutnya akan dibuatkan *main directory* yang berupa peta kawasan dan posisi seseorang terhadap kawasan tersebut. Selanjutnya akan dibuatkan *directional sign* yang berupa plakat alat penunjuk arah bagi para penunjang sebagai pemandu gerak dalam ruang terbuka hijau yang bersifat dinamis. Selanjutnya akan dibuatkan *identification sign* yang berfungsi sebagai alat konfirmasi sebuah tujuan atau pencapaian yang di tampilkan pada setiap fasilitas Taman Kota 1 BSD. Selanjutnya akan dibuatkan *safety sign/ regulation* yang digunakan sebagai himbauan, peringatan dan larangan pada Taman Kota 1 BSD.

3. Penyajian Karya

Pewujutan penyajian karya nantinya akan di sampaikan sajian pameran. Pada pameran tugas akhir karya nanti akan menampilkan media-media yang di gunakan pada “*Sign system* sebagai pemberi informasi pengunjung dalam ruang terbuka hijau di Taman Kota 1 BSD Tangerang Selatan” ini seperti penyajian *manual book* yang berfungsi sebagai pemberi informasi secara detail mengenai karya yang dibuat. Lalu penyajian pictogram dan penerapan signage dengan menggunakan Poster ukuran 100 x 40 CM. Lalu penyajian dummy penerapan *welcome sign*, *main directory*, *directional sign*, *identification sign* dan *safety sign/ regulation*. Untuk *signage* pada ukuran *dummy* akan di sesuaikan dengan ukuran aslinya dengan skala ½.



Gambar 43
Layout Booth Pameran
(sumber : Rizni Dara Annisa, 2022)

4. Jadwal pelaksanaan

No	Kegiatan	Agustus 2022				September 2022				Oktober 2022				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Identifikasi masalah													
2	Pengumpulan dan analisis data													
3	Proses bimbingan proposal													
4	Ujian proposal													
5	Revisi proposal													
6	Perancangan <i>sign system</i>													

No	Kegiatan	November 2022				Desember 2022				Januari 2023				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
7	Perancangan <i>sign system</i>													
8	Pembuatan <i>dummy signage</i>													
9	Uji kelayakan													
10	Pameran													
11	Ujian Komprehensif													

Tabel 03
Jadwal pelaksanaan
(sumber: Rizni Dara Annisa ,2022)