

## PERANCANGAN DESAIN *SIGNAGE* SETU BABAKAN

Devara Adhitapoetra<sup>1</sup>, Damar Rangga Putra<sup>2\*</sup>, Muhammad Iqbal<sup>3</sup>  
<sup>1,2</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Trilogi  
Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12760  
<sup>1</sup>adhitadeva@gmail.com  
<sup>2</sup>damar.rangga.putra@gmail.com

Received 28 November 2022, Revised 29 November 2022, Accepted 30 November 2022

**Abstract** — *Setu Babakan is a Betawi cultural heritage and is one of the oldest and authentic Betawi village that is located in Jagakarsa. There are multiple facilities in this area such as Betawi museum, Betawi village replica and also Betawi culinary area. However, from the many facilities there are several problems such as lack of signs and information regarding the facilities that are widely distributed in the outdoor area of Setu Babakan. Therefore, the writer decides to design signage for Setu Babakan. The research methods that are used for this project are going to be through a series of data collection by participation, observation, interviews and comparison studies. On designing signage for Setu Babakan, the writer only focuses on Identification, Directional, Regulatory & Prohibitory, Orientation and Interpretive. The writer hopes if one day the signage design is going to be implemented, it will be easier for visitors to locate and find facilities or activities they wish to visit in Setu Babakan.*

**Keywords:** *Signage, Setu Babakan, Betawi*

**Abstrak** — *Setu Babakan merupakan cagar budaya Betawi dan merupakan salah satu perkampungan Betawi asli yang berlokasi di Jagakarsa. Tempat ini memiliki berbagai fasilitas seperti museum Betawi, Replika Perkampungan Betawi dan Area Kuliner Betawi. Tetapi dari banyaknya fasilitas serta luasnya area Setu Babakan terdapat permasalahan berupa kurangnya penanda arah yang tersebar dengan baik pada seluruh area luar ruangan Setu Babakan. Maka dari itu penulis memilih untuk membuat perancangan desain signage Setu Babakan. Metode penelitian yang akan digunakan pada perancangan ini adalah menggunakan pengumpulan data melalui partisipasi, observasi, wawancara dan studi komparasi. Perancangan desain signage Setu Babakan hanya berfokus pada jenis *signage Identification, Directional, Regulatory & Prohibitory, Orientation* dan *Interpretive* dengan harapan desain *signage* ini jika suatu saat nanti diimplementasikan akan dapat mempermudah pengunjung untuk menemukan fasilitas atau kegiatan yang mereka inginkan ketika berkunjung ke Setu Babakan.*

**Kata Kunci:** *Signage, Setu Babakan, Betawi*

## PENDAHULUAN

Beberapa tempat di Jakarta yang memiliki area yang luas seperti pada beberapa kampus, *mall*, pasar, dan tempat lainnya, jarang memiliki informasi mengenai tempat yang ingin dijelaskan. Informasi mengenai tempat-tempat tersebut biasanya diaplikasikan dalam bentuk penanda arah, seperti panah yang menginformasikan toilet atau *icon* yang menandakan area tersebut. Salah satu tempat di Jakarta yang kurang memiliki informasi yang jelas dalam penanda arah untuk tempat-tempat yang ada di dalamnya ialah Setu

Babakan. Setu Babakan sendiri merupakan cagar budaya Betawi yang terletak di daerah Srengseng Sawah, Jagakarsa, Jakarta Selatan. Pada area ini terdapat berbagai fasilitas dan area yang dapat dikunjungi seperti Museum, kuliner khas betawi dan danau yang dapat digunakan untuk tempat memancing ikan dan bermain kapal bebek. Para pengunjung dapat merasakan budaya Betawi jika berkunjung ke area ini. Tetapi dari banyaknya fasilitas serta kegiatan yang dapat dilakukan ketika berkunjung ke Setu Babakan terdapat masalah pada penanda arah yang minim dan tidak menyebar. Permasalahan tersebut tidak hanya dialami oleh beberapa pengunjung, namun dialami oleh banyak pengunjung, beberapa di antaranya ialah orang-orang yang berada di dalam lingkungan perancang di mana saat berkunjung ke Setu Babakan untuk pertama kalinya, kesulitan dalam mencari hal yang diinginkan atau sekedar mencari informasi mengenai beberapa area di Setu Babakan karena kurangnya penanda arah dalam Setu Babakan. Kondisi *Signage* area Setu Babakan masih tergolong sangat kurang, walaupun ada beberapa penanda arah tetapi masih dapat dimaksimalkan lagi. Contoh penanda arah dalam Setu Babakan hanya terdapat pada depan gerbang masuk yang memberi tahu tentang area sekitar Setu Babakan tetapi kurang detail yang menyebabkan kebingungan dan sulit mencari area yang diinginkan. Selain itu juga tidak ada tanda atau penanda yang menandakan suatu bangunan atau fasilitas seperti pada RMB atau Rumah Makan Betawi yang terletak dekat dengan gerbang Setu Babakan. Menurut salah satu juru bicara yang berada pada area Setu Babakan pada saat perancang berkesempatan mengunjungi museum Betawi dan mendapatkan informasi mengenai *signage* yang ada pada Setu Babakan, ia menyatakan bahwa *signage* tersebut dibuat antara tahun 2015 sampai 2016, untuk mendapatkan jawaban yang lebih pasti perancang melihat perkembangan Setu Babakan melalui *website Google Street View* dan terlihat kalau pada tahun 2014 *signage* tersebut belum ada tetapi setelah pertengahan tahun 2015 sudah muncul, jadi bisa dipastikan bahwa *signage* tersebut muncul pada tahun 2015, selain itu untuk mendukung permasalahan yang mendasari perancangan ini beliau juga mengatakan bahwa memang Setu Babakan butuh sistem penanda arah untuk memudahkan pengunjung mencari area atau fasilitas yang diinginkan dalam Kawasan area Setu Babakan. Berdasarkan wawancara ringan yang dilakukan pada 3 pengunjung Setu Babakan, mereka menyatakan bahwa ketidakpuasan terhadap penanda arah yang ada dalam area Setu Babakan karena dinilai tetap sulit untuk mengalami kebingungan ketika mengunjungi area Setu Babakan. Salah satu di antara mereka mengungkapkan bahwa perlu adanya improvisasi terhadap penanda arah dalam area Setu Babakan tersebut. Dari sebuah artikel yang perancang temukan, mengatakan kalau faktor yang membuat Setu Babakan kurang peminat adalah area yang luas dan membingungkan dikarenakan *signage* yang kurang maksimal dan efektif. Maka dari itu, perancangan ini akan difokuskan untuk area luar ruangan Setu Babakan. Rencana perancangan desain *Signage* untuk Setu Babakan adalah dengan menggunakan gaya yang minimalis tetapi mudah dimengerti, dan untuk mengarahkan pengunjung ke lokasi atau koleksi yang mereka inginkan dengan menggunakan kode warna serta ornamen dan *icon* yang cocok seperti yang berhubungan dengan kuliner khas Betawi atau Museum. *Signage* yang akan dirancang memiliki beberapa bentuk yang akan menandakan area Setu Babakan dengan penggunaan *icon*, arah panah, nama lokasi dan garis warna yang akan diaplikasikan pada tembok, lantai atau di bawah atap yang akan mengarah pada suatu area atau fasilitas atau zona yang berada dalam area Setu Babakan. **Rumusan Masalah** untuk perancangan ini adalah Bagaimana desain *signage* yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan Setu Babakan dan memudahkan pengunjung untuk menikmati fasilitas dan kegiatan di Setu Babakan. **Manfaat Perancangan** ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat untuk pengunjung di mana memudahkan pengunjung untuk menemukan area destinasi wisata serta fasilitas yang mereka ingin kunjungi pada area Setu Babakan. Lalu ada manfaat untuk pengurus Setu Babakan yaitu membuat Setu Babakan terlihat lebih unik, informatif dan lebih jelas dalam

segi penempatan area destinasi wisata Setu Babakan dengan adanya *signage* yang juga menambah nilai estetika.

## METODE PENELITIAN

Pada metode penelitian, untuk melakukan perancangan *signage* Setu Babakan, perancang menggunakan metode desain yang berasal dari buku Eric Karjaluoto dengan judul *The Design Method – A Philosophy and Process for Functional Visual Communication*. Perancangan ini akan dilakukan dengan melalui proses kreatif *Discovery, Planning, Creative, Application*.



Pada tahap *discovery*, perancang akan mengumpulkan data dan memahami permasalahan yang ada tentang kondisi *signage* yang ada pada area Setu Babakan melalui metode partisipasi, observasi, wawancara dan studi komparasi. Lalu pada tahap *planning*, perancang menentukan kebutuhan desain *signage* sesuai dengan kondisi area Setu Babakan. Pada tahap *creative* perancang melakukan *brainstorming* untuk ide dan konsep yang akan menjadi dasar dari perancangan *signage* untuk Setu Babakan ini, setelah itu dari hasil pemikiran tersebut akan dibuat menjadi karya yang berupa *signage*. Terakhir, pada tahap *application*, perancang mengimplementasikan hasil perancangan melalui *mockup* dan *Virtual Reality*.

## HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

### Hasil Observasi

Tabel 1. Hasil Observasi Lapangan

NO	Keterangan	Gambar
1	<p><i>Directional Signage</i></p> <p>Terletak di Zona A, untuk foto pertama di dekat pintu masuk setelah Zona A atau dekat Rumah Makan Betawi dan foto kedua di dalam Zona A setelah <i>amphiteater</i> pada lapangan kosong.</p> <p>Seharusnya <i>signage</i> jenis ini lebih banyak tersebar di sekitar area Setu Babakan, karena melihat luasnya Setu Babakan tentunya jenis ini akan sangat membantu para pengunjung yang mencari fasilitas atau area yang ingin dikunjungi.</p>	

## 2 Regulatory & Prohibitory Signage

Terletak di dekat Rumah Makan Betawi dan Pintu Air.

Seharusnya *signage* jenis ini lebih tersebar di sepanjang area danau dan untuk foto kedua *font* terlalu kecil jadi susah terbaca walau sudah dekat dengan *signage*.



### Hasil Wawancara

Pada wawancara, perancang melakukan wawancara terhadap tiga kategori responden dan tiap kategori responden memiliki pertanyaan yang berbeda, berikut pertanyaan beserta jawaban para responden yang sudah disimpulkan oleh perancang.

#### a. Pengunjung

1. Apa yang ingin Anda lakukan di Setu Babakan?
2. Selain [jawaban sebelumnya] , ada tempat apa aja sih di sini?
3. Saat pertama kali anda ke Setu Babakan, apa anda mengalami kebingungan?
4. Apa anda tahu ada zona apa saja di Setu Babakan? Jika iya ada zona apa saja?
5. Menurut anda, haruskah ada penanda arah di sekitar area Setu Babakan?

#### b. Staff / Pengurus

1. Sudah berapa lama anda bekerja disini?
2. Dulu saat awal kerja di sini, apa Anda pernah kebingungan dalam mencari tempat/fasilitas yang diinginkan?
3. Di Setu Babakan ada zona apa saja?
4. Menurut pengamatan Anda sendiri, apakah pengunjung sering mengalami kebingungan dalam mencari tempat/fasilitas yang diinginkan?
5. Apakah ada rencana atau kemungkinan untuk Setu Babakan buka pada malam hari?

#### c. Penjual

1. Sudah berapa lama Anda berjualan di sini?
2. Apa Anda warga asli sini?
3. Menurut Anda, ada zona apa saja di Setu Babakan?
4. Menurut pengamatan Anda sendiri, apakah pengunjung sering mengalami kebingungan dalam mencari tempat/fasilitas yang diinginkan?
5. Menurut Anda, haruskah ada penanda arah di sekitar area Setu Babakan?

### Kesimpulan

**A.** Para pengunjung memiliki alasan yang beragam dalam melakukan kunjungan ke Setu Babakan, beberapa di antaranya adalah memancing, istirahat, menunggu jam buka puasa dan duduk santai. Mereka juga menyebutkan beberapa fasilitas yang berada dalam Setu Babakan seperti perahu bebek, museum, tempat pemancingan dan rumah batik betawi. Ketika ditanya mengenai zona yang berada dalam Setu Babakan, semua responden tidak tahu tentang zona yang ada. Di antara mereka juga ada yang mengatakan kalau saat pertama kali ke Setu Babakan mengalami kebingungan tetapi pengunjung lain mengatakan kalau ia tidak bingung karena dari kecil sudah sering ke Setu Babakan dan Mereka semua setuju kalau Setu Babakan harus memiliki penanda arah yang diletakkan di sekitar area Setu Babakan.

**B.** Pengurus Setu Babakan yang menjadi target wawancara adalah seorang SATGAS dan penjaga Setu Babakan, keduanya sudah lebih dari 8 tahun bekerja dalam area Setu Babakan. Ketika ada

pengunjung yang kebingungan mereka memberi tahu arah dan mengarahkan pengunjung kepada juru bicara yang terletak pada pusat pelayanan. Mereka juga tahu tentang semua zona yang berada dalam Setu Babakan. Menurut mereka Setu Babakan tidak akan buka pada malam hari karena area Setu Babakan sendiri merupakan rumah para warga dan untuk pengelolaan jam malam sendiri menurut mereka tidak mudah.



Gambar 1. Wawancara dengan salah satu penjaga Setu Babakan.



Gambar 2. SATGAS Setu Babakan.

- C. Terakhir, perancang melakukan wawancara dengan 2 penjual dan satu di antaranya sudah 14 tahun berjualan dan yang lainnya baru 3 bulan berjualan di area Setu Babakan. Mereka bukan warga asli Setu Babakan, tetapi pendatang dan memiliki rumah yang dekat dengan Setu Babakan, ketika ditanya mengenai zona pada Setu Babakan, penjual yang sudah 14 tahun berjualan dapat menyebutkan tentang zona yang berada di Setu Babakan sedangkan yang baru 3 bulan tidak tahu tentang zona dalam area Setu Babakan. Menurut pengamatan mereka juga banyak pengunjung yang mengalami kebingungan dalam mencari tempat atau fasilitas yang berada dalam area Setu Babakan selain itu mereka juga setuju kalau di Setu Babakan seharusnya ada penanda arah yang lebih tersebar agar mengurangi kebingungan pengunjung.



Gambar 2. Salah satu penjual dalam Setu Babakan.

## Hasil Studi Komparasi

*Signage* dalam Setu Babakan sangat kurang tersebar dan kurang banyak jenisnya. Selain itu untuk desain *Signage* pada Setu Babakan hanya ada satu yang mengandung ciri khas Betawi sedangkan yang lainnya tidak mengandung ciri khas sama sekali. Ketika dibandingkan dengan milik Taman Margasatwa Ragunan dan Dunia Fantasi, yang mana mereka menggunakan *signage* dengan ciri khas yang terlihat jelas yaitu tiang yang berwarna hijau serta

mengandung unsur satwa pada Ragunan dan pada Dunia Fantasi mengandung unsur maskot atau hal yang berhubungan dengan wahana tersebut, dan juga jika dilihat dengan *signage* lain juga terlihat seperti satu kesatuan dan terhubung satu sama lain tetapi di samping hal tersebut, Dunia Fantasi kurang memberikan informasi mengenai kawasan yang tersedia tidak seperti Taman Margasatwa Ragunan yang menyediakan informasi mengenai zona melalui peta berupa brosur yang diberikan oleh petugas pada saat masuk area tersebut selain itu juga dengan adanya *Orientation Signage* yang tersebar dengan baik di semua area Taman Margasatwa Ragunan.

Persebaran serta jenis *signage* yang berada dalam TM Ragunan dan Dunia Fantasi juga bervariasi dan mudah ditemukan oleh para pengunjung tidak seperti pada Setu Babakan, hal ini dapat menjadi referensi untuk penempatan dalam perancangan *Signage* Setu Babakan. Selain itu, hal lain yang dapat dipelajari dari studi komparasi ini dan akan diadaptasi pada perancangan *signage* adalah menggunakan warna dan tipografi yang konsisten serta gaya yang konsisten untuk Setu Babakan dan juga menggunakan warna penanda untuk sistem zona pada Setu Babakan untuk memudahkan pengunjung dalam mengetahui area atau fasilitas Setu Babakan yang ingin mereka kunjungi.

## KESIMPULAN

Pada perancangan tugas akhir ini, kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan desain *signage* untuk Setu Babakan adalah Setu Babakan merupakan cagar budaya Betawi sekaligus tempat wisata yang masih jauh dari sempurna dan memiliki beberapa permasalahan di mana salah satu permasalahan besar yang menyebabkan kurang minatnya pengunjung adalah keberadaan serta persebaran penanda arah yang tergolong minim menyebabkan kurangnya informasi mengenai fasilitas atau kegiatan yang ada pada Setu Babakan.

Maka dari itu solusi untuk permasalahan ini adalah adanya *signage* yang memberikan informasi mengenai zona, fasilitas serta lokasi yang ada pada Setu Babakan. Dengan adanya perancangan ini harapan perancang adalah dapat meningkatkan minat pengunjung serta kemudahan untuk mendapatkan informasi terkait zona, fasilitas serta kegiatan yang ada pada Setu Babakan.

Perancang membuat *signage* ini dengan menggunakan warna khas Betawi serta bentuk yang menyerupai ornamen gigi balang yang digunakan pada rumah adat Betawi dan juga terdapat pada Setu Babakan. Selain itu perancang juga menggunakan jenis huruf Sans Serif yaitu Argentum Sans dan Roboto yang menyesuaikan area tulisan pada bentuk *signage*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2021). *Perancangan Sign System Museum Basoeki Abdullah*.
- Akrom, A., & Haryadi, T. (2021). *Desain Signage System Sebagai Media Informasi Kawasan Simpang Lima Semarang Berbasis Komputer Grafis*. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa>
- Anggraini S., L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan untuk Pemula*.
- Aulia, R. (2021). Kajian Efektifitas Ornamen Gigi Balang Sebagai Identitas Infrastruktur Kota Jakarta. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 6(1), 45. <https://doi.org/10.25124/demandia.v6i1.2737>
- Chris Calori, & David Vanden-Eynden. (2015). *Signage and Wayfinding Design*.
- Damar Rangga Putra. (2016). *Pengembangan Desain Signage Setu Babakan*.

- Great Britain. Health and Safety Executive. (2015). *Safety signs and signals : the Health and Safety (Safety Signs and Signals) Regulations 1996 : guidance on regulations*. (Vol. 3).
- Gupta, K. (2021). *Visual Dialogues 101: Graphic Design Fundamentals Design Career, Layout, Typography, and Colour*.
- Kusuma, H. B. (2018). Wayfinding Sign pada Ruang Pameran Tetap di Museum Nasional Indonesia-Jakarta. *Jurnal Seni Budaya*, 33(2), 82–88.
- Rahmanto Dwi Sasongko, & Jumardi. (2021). Setu Babakan: Betawi Village in terms of History. *Pendidikan Dan Humaniora*, 5(2), 161–164. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2>
- Soedewi, S., Murdowo, D., Wulandari, R., Aditsania, A., Harry Gunawan, P., Prabasworo, B., Fatharani Adrin, A., & Primiana Yuniati, A. (2020). *Perancangan Signage Lapangan Gasmin Kota Bandung*.
- Suwito Casande. (2011). *Ragam Hias Parang Gerigi Pada Batik Betawi*.
- Tantio, E. S., & Alfian, E. (2021). *Perancangan Signage Museum Tekstil Jakarta*.
- Wijayanti, E. N. (2019). *Kajian Tipologi Peletakan Dan Desain Signage Sebagai Kebutuhan Kota Pelajar Dan Wisata (Studi Kasus: Kecamatan Gondokusuman Dan Jetis Kota Yogyakarta)*.
- Zakiyy Maymun -Identitas Visual Dan Penerapannya Pada Signage Untuk Kawasan Wisata Edukasi, A., Zakiyy Maymun, A., & Swasty, W. (2018). Identitas Visual Dan Penerapannya Pada Signage Untuk Kawasan Wisata Edukasi. In *Serat Rupa Journal of Design* (Vol. 2, Issue 1).
- Robin Landa (2018) *Graphic Design Solutions* 6<sup>th</sup> Edition.