

Identifikasi Permasalahan Sistem *Wayfinding* dan *Signage System* Pada Canna Bali

Jessica Pricilia

Desain Komunikasi Visual, SoD, Universitas Pelita Harapan
01023190057@student.uph.edu

Brian Alvin Hananto

Program Studi Desain Komunikasi Visual, SoD, Universitas Pelita Harapan
brian.hananto@uph.edu

Chandra Djoko

Program Studi Desain Komunikasi Visual, SoD, Universitas Pelita Harapan
chandra.djoko@uph.edu

ABSTRAK

Bali sebagai kota yang menawarkan keindahan alam yang luar biasa, terdapat beberapa daerah yang memiliki ciri khas masing-masing. Canna Bali merupakan *entertainment complex* yang berlokasi di Nusa Dua, Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung. Canna Bali yang dapat menyediakan banyak fasilitas untuk para turis, membuat pengalaman yang dimiliki oleh pengunjung berbeda dengan pengalaman yang dapat ditawarkan oleh tempat-tempat lain. Dengan fasilitas yang diberikan oleh Canna Bali maka butuh perancangan desain *signage* yang baik sehingga pengunjung yang datang ke Canna Bali dapat mengalami *wayfinding* yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, seperti lobby hingga ke fasilitas-fasilitas seperti contoh yang paling jauh Canna Sands dapat berjalan dengan lancar. Identifikasi permasalahan dilakukan dengan menggunakan teori menurut Calori & Vanden-Eynden yaitu pyramid method. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi yang dilakukan penulis lalu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara wawancara beserta survey. Kemudian pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustak. Berdasarkan permasalahan visual yang ditemukan, penulis berharap bahwa makalah ini dapat menjadi basis untuk perancangan sistem *signage* dan *wayfinding* di Canna Bali.

Kata Kunci: Canna Bali, Nusa Dua, *Signage* dan *Wayfinding*, Tempat Wisata.

PENDAHULUAN

Turisme di Indonesia memiliki penggemar yang sangat banyak terutama pada kota Bali. Ketertarikan turis untuk datang ke Bali karena keindahan alam dan pengalaman yang tidak dapat ditemukan ditempat lain (Siswandini, 2020). Canna Bali memiliki beberapa outlet yang ditawarkan kepada pengunjung, seperti *Cliff at Canna*, *Function*, *Stone at Canna*, *Cave at Canna*, dan *Canna*. Setiap bagian dari tempat ini dirancang dengan sentuhan unik yang saling melengkapi, menciptakan harmoni yang menyenangkan untuk kesenangan bagi setiap pengunjung.

Dengan tempat yang memiliki outlet dengan jumlah banyak dapat mempermudah pengunjung yang bertujuan untuk rekreasi jikalau terdapat informasi yang jelas mengenai bagian-bagian yang dimiliki oleh Canna Bali serta dengan arahan untuk mencapai ke situs tersebut.



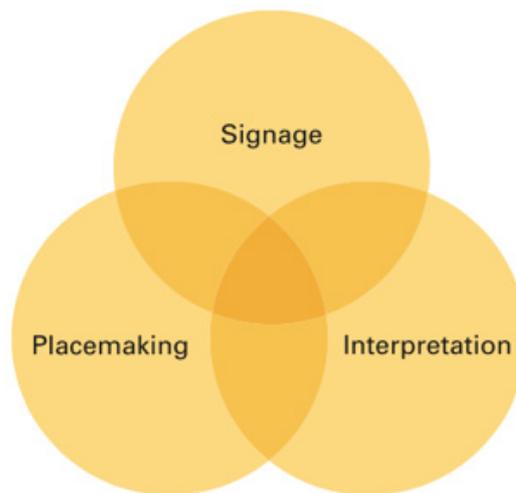
Gambar 1 (Kiri Ke Kanan) Dokumentasi Bagian-bagian Fasilitas Dari Canna Bali (Dokumentasi Penulis, 2022)

Sebagai tempat berekreasi, terdapat banyak pengunjung asing yang datang sehingga penggunaan *signage system* dan *wayfinding* memiliki peran besar dalam perjalanan pengunjung di Canna Bali. *Signage system* dan *wayfinding* pada umumnya digunakan dalam program penandaan yang menyatu dengan informasi dan visual yang menggabungkan beberapa tempat, bersama dengan tempat yang berhubungan, kumpulan tempat yang terkait, seperti taman regional atau fasilitas perusahaan global; atau jaringan, seperti sistem transportasi (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Dengan situs besar yang memiliki beberapa bagian seperti Canna Bali penggunaan *signage system* dan *wayfinding* yang baik dan benar dibutuhkan agar dapat memudahkan pengunjung mendapatkan informasi dalam ruang publik. Informasi- informasi yang ditunjukkan dalam *sign system* bersifat deskriptif yang bertujuan untuk membedakan tempat secara jelas. Ketika pengunjung datang dan mengetahui situs yang ingin dikunjungi beserta dengan penandaan jalan yang baik dan benar dapat menjadi bagian dari pengalaman pengunjung ketika mendatangi Canna Bali.

KAJIAN TEORI

Environment Graphic Design atau biasa disingkat dengan EGD, merupakan sebuah komunikasi grafis informasi yang ditemukan di dalam suatu lingkungan yang sudah dibuat (Calori & Vanden-Eynden, 2015) Penjelasan dari Calori menyatakan bahwa penerapan dari desain grafis tidak hanya diaplikasikan dalam bentuk dua dimensi namun juga memiliki peran yang besar ketika digunakan dalam bentuk tiga dimensi untuk suatu lingkungan. Tidak hanya arsitektur ataupun interior, komunikasi yang digunakan untuk lingkungan juga melingkupi desain grafis. Berdasarkan Calori, terdapat tiga komponen utama dalam perancangan EGD yaitu:

Signage dan *wayfinding*, yang mengarahkan orang ke situs dan membantu mereka menavigasinya. *Interpretation*, menceritakan sebuah kisah mengenai sebuah situs atau tempat yang ada. *Placemaking*, merupakan sesuatu yang mempuat tempat tertentu memiliki ciri khas yang sendirinya.



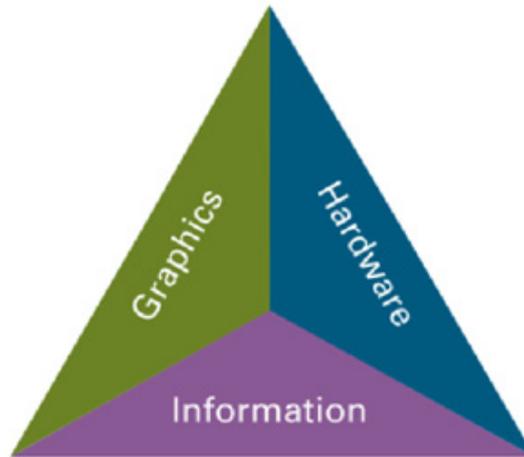
Gambar 2 Tiga Komponen dari Environmental Graphic Design
(Sumber: Calori & Vanden-Eynden, 2015)

Setelah melihat tiga elemen EGD, jelas bahwa komunikasi, adalah tujuan utamanya dibandingkan dengan dekorasi. Sehingga, EGD menjadi desain yang berfokus pada elemen yang fungsional. Dengan pengalaman pengguna, dan perancangan untuk manusia semuanya diadopsi oleh EGD, di mana banyak dari prinsip-prinsip ini juga digunakan sebagai prinsip desain.

Calori menyatakan bahwa tujuan utama dari program tanda adalah untuk memberi tahu pengguna tentang lingkungan tertentu tentang informasi tertentu, dan informasi ini dipaparkan dengan menggunakan visual yang ditampilkan pada *hardware* system yang sebenarnya atau item yang dapat dilihat. Sehingga berdasarkan hal tersebut Calori menuliskan tiga sistem yang berbeda namun berkaitan yaitu *The Signage Pyramid* yang terdiri dari 3 bagian yaitu

1. *The Information Content System* mengkomunikasikan sebuah informasi yang esensial dan fungsional dari setiap bagian signage sehingga dapat terdiri dari informasi yang ditampilkan dalam signage, bagaimana pesan yang diberikan, peletakkan signage, dan bagaimana pesan dan lokasi dari berbagai signage dapat berhubungan satu sama lain dalam informasi yang konsisten
2. *The Graphic System* merupakan media dengan dua dimensi yang secara visual menggambarkan dan menampilkan sistem konten informasi yang terdiri dari elemen grafis seperti tipografi, symbol, panah, dan warna yang digunakan untuk menandakan informasi. Kemudian bagaimana sebuah elemen grafis dapat diatur dengan tata elatak untuk menekankan pesan dan menggambarkan identitas visual, dan bagaimana sebuah elemen grafis dapat diterapkan pada tanda-tanda.
3. *The Hardware System* merupakan sebuah sistem dengan bentuk tiga dimensi yang menampilkan informasi-informasi dalam tanda seperti ditandakan dengan grafik yang dapat terdiri dari bentuk-bentuk dari tanda 3 dimensi tersebut,

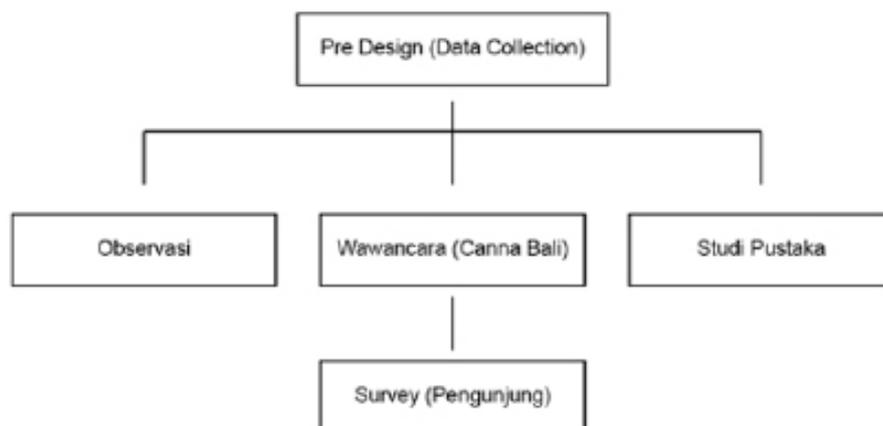
ukuran dari tanda, dan bagaimana pemasangan dari tanda-tanda itu dapat terhubung dengan objek di sekitar lingkungannya.



Gambar 3 The Pyramid Signage (Sumber: Calori & Vanden-Eynden, 2015)

METODOLOGI

Untuk memaksimalkan efektivitas kegiatan EGD, metode desain dasar dapat disesuaikan secara efektif dengan keadaan EGD. Pendekatan *Environmental Graphic Design* (EGD) yang terdiri dari tiga tahap, antara lain *pre-design*, *design*, dan *post-design* digunakan untuk membuat desain signage dan wayfinding di Canna Bali (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Dalam penelitian ini, metode EGD yang akan diterapkan hanya sampai batas *pre-design*. Desain komunikasi visual dapat dilihat sebagai proses kreatif pembuatan media komunikasi visual melalui pemikiran dan pengolahan data sebagai cara untuk memecahkan suatu isu yang muncul. Dengan menggunakan dasar dari desain komunikasi visual serta informasi yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi literatur, yang disebutkan di atas akan ditindaklanjuti sebagai metode yang digunakan dalam pengumpulan data.



Gambar 4 Metodologi Desain (Sumber: Pricilia, 2022)

Observasi Menurut Riyanto, observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung (Rianto, 2010). Berdasarkan dari penjelasan dari Riyanto maka dapat disimpulkan bahwa observasi merupakan salah satu cara dalam peneliti melakukan pengumpulan data dengan mengamati suatu fenomena secara langsung maupun tidak langsung.

Moelong menjelaskan bahwa Wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2018). Dengan mengajukan beberapa pertanyaan terhadap pihak Canna Bali dan pengunjung secara langsung maupun tidak langsung untuk mendapatkan informasi mengenai Canna Bali secara detail. Studi pustaka, menurut Nazir merupakan sebuah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaah terhadap buku-buku, literatur- literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan (Nazir, 2013). Hal ini dilakukan untuk memiliki perbandingan dari teori yang sudah ada sehingga dapat dipraktekan dalam lapangan atau situs.

PEMBAHASAN

Canna Bali merupakan tempat berekreasi dengan target audiens dari pengunjung berumur 18 tahun hingga 40 tahun. Tempat ini menjadi tempat untuk orang-orang yang sedang liburan dan ingin menikmati pemanangan alam yang ditawarkan oleh pantai Nusa Dua. Ketika penulis mendatangi Canna Bali untuk observasi terlihat pengunjung-pengunjung yang seringkali mengalami kesulitan ketika keluar dari lift dan mencari situs yang ingin didatangi karena tidak memiliki arahan yang jelas. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis secara tidak langsung, Total dari pengunjung Canna Bali per 10 September 2022, adalah sebanyak 28,735 orang dengan demografis 80% tourist dan 20% pengunjung lokal. Kemudian kegiatan survey dilakukan dan hasil menyatakan bahwa 65% dari 20 pengunjung mengalami kesulitan dalam mencari tujuan yang mereka ingin didatangi, dan 80% menunjukkan bahwa mereka tidak mengetahui fasilitas yang ditawarkan oleh Canna Bali.



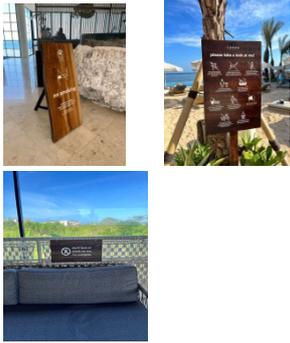
Gambar 5 Peta dan Denah Canna Bali (Sumber: Canna Bali, 2022)

Dengan fasilitas yang banyak, dibutuhkan sign system dan wayfinding yang baik dan benar agar pengunjung mengetahui fasilitas-fasilitas yang dimiliki oleh Canna

ali dan mengetahui bagaimana cara untuk mencapai fasilitas tersebut. Melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti, berikut adalah beberapa sign system yang sudah dimiliki oleh Canna Bali.

Tabel 1 Kumpulan hasil observasi dimulai dari identification sign, directional sign, dan regulatory/prohibitory sign diterapkan dalam *The Pyramid Signage* (Pricilia, 2022)

Gambar	<i>The Information Content System</i>	<i>The Graphic System</i>	<i>The Hardware System</i>
 <p><i>Identification Sign</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan penandaan tempat di depan Gedung Bernama Canna Bali, dan 2. Menunjukkan penandaan satu bagian dari fasilitas yaitu Stone at Canna di bawah tangga menuju stone 	Menggunakan <i>typography</i> sebagai <i>graphic system</i> untuk menandakan tempat untuk di-beritahu kepada pengunjung .	Menggunakan plat galvanis sebagai bahan peletakkan sign. Dengan bantuan lampu di belakang plat untuk menambahkan warna kontras antara sign dan latar bebatuan.
 <p><i>Directional Sign</i></p>	Menunjukkan tempat-tempat yang ada dalam setiap lantai yang tertera di dalam dan luar lift.	Menggunakan <i>typography</i> sebagai <i>graphic system</i> untuk menandakan tempat dan menggunakan <i>line element</i> sebagai pembatas antara satu bagian dengan yang lain.	Peletakkan penunjuk tempat dengan menggunakan kayu sebagai latar dengan bebatuan sebagai <i>background</i> .

 <p style="text-align: center;"><i>Regulatory/Prohibitory Sign</i></p>	<p>Sebuah penandaan untuk memperingati pengunjung untuk tidak melakukan beberapa hal seperti bersandar pada rail pegangan, tidak boleh merokok, maupun perilaku yang tidak diperbolehkan di area kolam renang.</p>	<p>Menggunakan <i>typography</i> sebagai acuan utama namun memiliki icon pendukung perilaku yang dilarang sebagai <i>graphic element</i> pendukung.</p>	<p>Larangan yang diletakkan diatas plat kayu dengan menggunakan bahan sticker untuk <i>content</i>.</p>
---	--	---	---

Dari hasil observasi yang dilakukan, dengan banyaknya situs, permasalahan pertama-tama terkait dengan *form* dapat dilihat bahwa skala perbandingan tipografi yang digunakan tidak ideal untuk dipaparkan sehingga tidak efektif ketika pengunjung harus mendatangi signage tersebut untuk membacanya dari jarak dekat. Calori mengatakan bahwa ruang kosong sangat penting untuk keterbacaan, kejelasan, dan tampilan sistem grafis *signage* yang terorganisir. Berikut juga dengan penempatan signage yang diletakkan jauh dari situs sebenarnya. Seperti directional sign bertujuan untuk mengarahkan individu ke berbagai tujuan dalam area tertentu, tanda-tanda ditempatkan jauh dari tujuan, namun menjadi sulit untuk pengunjung bisa mencapai tujuan situs mereka ketika signage ini hanya diletakkan ketika pengunjung keluar dari lift dan hanya melihat urutan dari lantai atas hingga bawah. Berikut juga penggunaan warna yang menjadi elemen utama ketika merancang suatu design. Dengan menggunakan warna yang kontras antara *typography* dan latar belakang, akan membuat pengunjung lebih cepat menangkap informasi yang diberikan. Kontras merupakan sebuah variasi dari elemen dalam produk, seperti jikalau penggunaan garis hanya menggunakan garis tebal saja maka akan terkesan monoton, tetapi jika ditambahkan garis tipis maka akan menjadi lebih menarik (Landa, 2011).

Lemahnya *form* dalam signage juga berpengaruh terhadap *content* di dalamnya salah satunya membuat pengunjung menjadi tidak menyadari signage itu memiliki arahan atau larangan yang harus diikuti namun karena peletakan yang tidak ideal, membuat tujuan dari signage itu tidak tersampaikan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dipaparkan, maka dapat dikatakan bahwa kurangnya konten visual dan juga penempatan dari *signage*, mengakibatkan *wayfinding* dan *signage system* yang berada di Canna Bali tidak maksimal. Maka, perancangan *wayfinding* dan *signage system* merupakan sesuatu yang penting dan perlu untuk dilakukan.

SIMPULAN & REKOMENDASI

Penggunaan signage di tempat berekreasi yang besar seperti Canna Bali, merupakan elemen yang sangat penting untuk di perhatikan. Terutama Bali sebagai tempat wisata yang memiliki banyak pengunjung dari berbagai penjuru dunia, wayfinding yang benar merupakan salah satu pengalaman yang dapat diterima oleh pengunjung sehingga dapat memiliki persepsi baik maupun buruk. Dengan pengarahan jalan yang baik dan benar dan pengunjung yang mengetahui fasilitas apa saja yang disediakan oleh Canna Bali, dapat membantu meningkatkan pengalaman dan juga keterikatan emosional yang dimiliki oleh pengunjung terhadap Canna Bali. Canna Bali yang menawarkan banyak fasilitas dapat memiliki pengarahan jalan yang lebih jelas sehingga orang-orang yang datang ke Canna dapat menikmati keindahan dari arsitektur, interior, maupun keindahan alam yang dimiliki oleh Canna melalui pengarahan jalan yang baik melalui *signage system*.

Bagian penting dari melakukan penelitian adalah mengumpulkan data. Penelitian yang dapat membantu dalam mendeteksi masalah dengan entitas akan dibangun di atas temuan data yang telah dikumpulkan dan diperiksa. Melakukan penelitian perbandingan adalah salah satu teknik untuk mencapai hal tersebut. Ini dapat membantu dalam proses mendeteksi masalah dengan lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Calori, C., & Vanden-Eynden, V. (2015). *Signage and Wayfinding Design*.
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions*. USA: Wadsworth.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif / penulis, Prof. DR. Lexy J. Moleong, M.A.*
- Nazir, M. S. R. (2013). *Metode Penelitian / Moh.Nazir; Editor, Risman Sikumbang*. Bogor Ghalia Indonesia.
- Rianto, A. (2010). *Metodologi Penelitian Sosial dan Sukum*.
- Siswandini, N. (2020, July 1). *Ini alasan Bali Begitu Populer di Kalangan Turis Asing Maupun Domestik*.