

Identifikasi Masalah pada Sistem *Wayfinding* di Kawasan Batavia Kota Tua

Tarisha Anindya Rizal

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01023190067@student.uph.edu

Ellis Melini

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan ellis.melini@uph.edu

Brian Alvin Hananto

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan brian.hananto@uph.edu

ABSTRAK

Batavia Kota Tua merupakan bagian dari kawasan Kota Tua Jakarta yang telah direvitalisasi dengan visi baru, yaitu menghidupkan kembali menjadi kawasan yang dinamis, ramah pedestrian, dan *low emission zone* namun tetap menonjolkan sisi historis. Alangkah tetapi, Batavia Kota Tua belum memiliki sistem *signage* yang memadai untuk mengkomunikasikan visinya. Tulisan ini membahas sistem *wayfinding* di Batavia Kota Tua dengan pendekatan kualitatif disertai studi dokumentasi dan studi literatur. Kajian literatur menggunakan Calori & Vanden-Eynden serta metode *signage pyramid*. Penulis berkesimpulan bahwa Batavia Kota Tua belum memiliki satu kesatuan sistem *signage* yang diterapkan di seluruhawasannya. Manfaat dari penelitian ini untuk menemukan solusi sebagai pemecahan permasalahan yang ada.

Kata Kunci: Desain Grafis, Desain Grafis Lingkungan, Batavia Kota Tua

PENDAHULUAN

Sesuai dengan Keputusan Gubernur Provinsi DKI Jakarta Nomor 1766 Tahun 2015 tentang Penetapan Kawasan Kota Tua Jakarta sebagai Kawasan Cagar Budaya bahwa kawasan Kota Tua Jakarta memiliki nilai sejarah sebagai cerminan tata cara hidup, budaya, dan peradaban masyarakat Jakarta yang memiliki tiga periode sejarah, yaitu Hindu/Budha, Islam, dan Kolonial yang dibuktikan secara arkeologis berupa bangunan, struktur, dan situs. Kawasan Kota Tua Jakarta memiliki luas ± 334 ha yang berada di Kota Administrasi Jakarta Barat dan Jakarta Utara. Berdasarkan Rencana Induk Kota Tua Jakarta, Kawasan Cagar Budaya Kota Tua terdapat zona inti, yaitu area yang memiliki nilai sejarah yang lebih bernilai dan terbagi menjadi lima zona, yaitu kawasan Sunda Kelapa, kawasan Fatahillah, kawasan Pecinan, kawasan Pekojan, dan kawasan Peremajaan (Dinas Kebudayaan dan Permuseuman, 2007).

Berdasarkan Peraturan Gubernur No. 36 Tahun 2014, kawasan Kota Tua memiliki nilai historis dan cikal bakal dari budaya dan peradaban Jakarta, maka perlu dilestarikan secara berkesinambungan. Maka, sesuai Peraturan Gubernur No. 76 Tahun 2021, sebagai kawasan wisata sejarah dan budaya terpadu yang ramah bagi pejalan kaki serta memiliki nilai ekonomi tinggi, maka pemerintah Provinsi DKI Jakarta menugaskan badan usaha milik daerah untuk bekerja sama dengan badan usaha milik negara dalam pengelolaan kawasan kota tua untuk mengoptimalkan karakteristik nilai sejarah dan potensi pariwisata serta mengembangkan kawasan yang terintegrasi dengan fasilitas transit intermoda di Kota Tua. Hal tersebut diwujudkan dengan adanya revitalisasi kawasan Kota Tua khususnya kawasan Fatahillah dengan wajah barunya sebagai Batavia Kota Tua.

Kota Tua yang sebelumnya hanya sebagai kawasan cagar budaya, revitalisasi Batavia Kota Tua bertujuan untuk menghidupkan kembali menjadi kawasan yang dinamis, ramah pedestrian, dan *low emission zone* namun tetap menonjolkan sisi historis. Revitalisasi dilakukan dengan adanya pengembangan dan penyesuaian fungsi ruang baru, sehingga terdapat perubahan pada kawasan dalam hal jalur sirkulasi dan titik transit (Guci, komunikasi pribadi, 29 September 2022).

Sepantutnya setiap kawasan cagar budaya dikelola oleh badan pengelola, kawasan Kota Tua dikelola oleh Unit Pengelola Kawasan dan berbagai dinas terkait. Hal ini menyebabkan konten informasi yang ada khususnya di kawasan Batavia Kota Tua dirilis oleh masing-masing pihak. Variatifnya pihak yang bersangkutan juga menyebabkan banyak variasi dalam sistem grafis sehingga tidak adanya satu kesatuan sistem *environmental graphic design* yang diaplikasikan. Ditambah lagi dengan revitalisasi kawasan yang menyebabkan *signage* pada Batavia Kota Tua menurun relevansinya terhadap lingkungan kawasan (Guci, komunikasi pribadi, 29 September 2022).

Environmental graphic design memainkan peran kunci dalam membantu manusia memahami dan memanfaatkan lingkungannya. Aspek *signage* dalam *environmental graphic design* dikenal sebagai kontributor utama dalam menumbuhkan rasa kesejahteraan, keselamatan, dan keamanan dalam diri seseorang ketika berada di lingkungan yang asing, apalagi di lingkungan yang padat. Selain itu, desain grafis lingkungan mampu menumbuhkan rasa dari suatu tempat dan memperkuat pembangunan citra mereknya (Calori & Vanden-Eynden, 2015).

Berlandaskan fenomena yang ada, penulis berpendapat perlu adanya identifikasi permasalahan pada sistem *wayfinding* yang ada di kawasan Batavia Kota Tua. Oleh dengan itu, diharapkan bisa ditarik solusi dalam perancangan ulang sistem *wayfinding* di kawasan Batavia Kota Tua.

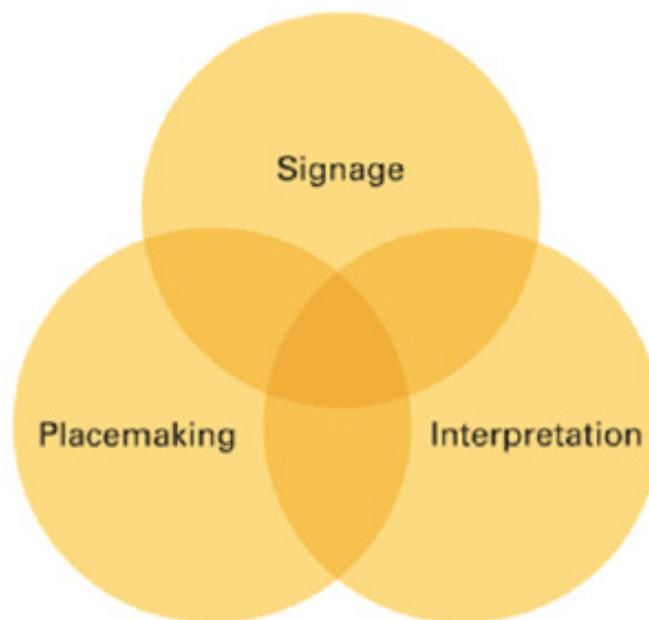
KAJIAN TEORI

Environmental Graphic Design

Menurut Calori & Vanden-Eynden (2015, p. 5-10), *environmental graphic design* atau disingkat EGD didefinisikan sebagai grafis yang ditujukan untuk

mengkomunikasikan informasi di lingkungan tertentu. Tak hanya memuat informasi yang kohesif, desain grafis lingkungan perlu dikembangkan secara sistematis dan sistem komunikasi grafis dengan visual yang terpadu dalam satu lingkungan. Dalam menanggapi kebutuhan komunikasi pada suatu lingkungan, terdapat tiga komponen yang berbeda namun saling melengkapi, yaitu:

1. *Signage* (dan *Wayfinding*), berfungsi sebagai alat navigasi manusia di suatu lingkungan.
2. *Interpretation*, berfungsi memaparkan informasi dari suatu tempat atau lokasi agar dapat dimengerti dan diinterpretasi.
3. *Place-making*, berfungsi membangun citra khusus pada suatu situs.



Gambar 1. Komponen utama *Environmental Graphic Design*
(sumber: Calori & Vanden-Eynden, 2015)

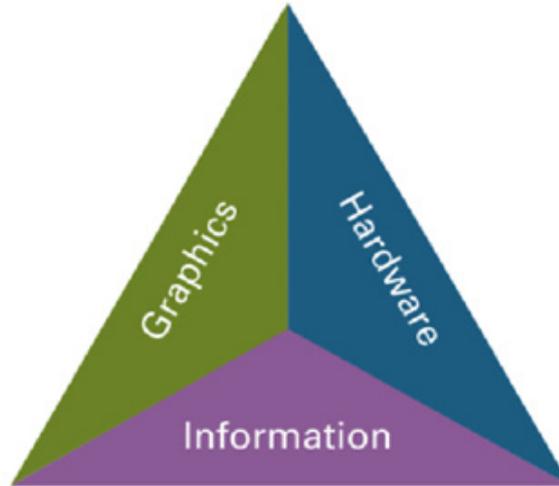
Agar efektif, sistem tanda harus berfungsi sebagai bagian integral dari lingkungannya. Menciptakan sistem tanda yang efektif dan ramah pengguna memerlukan standar grafis sebagai pedoman dasar dalam hal gaya penulisan dan ukuran karakter; terminologi standar; simbol yang bisa dikenal dan diterima secara universal; warna dan bentuk yang seragam; dan penempatan *sign* yang konsisten di keseluruhan lingkungan (Transit Cooperative Research Program, 1996).

Signage Pyramid's Component System

Tujuan utama dari sistem tanda adalah mengkomunikasikan informasi lingkungan terkait melalui grafis yang disajikan dalam obyek fisik yang diperuntukan untuk pengunjung lingkungan tersebut (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Mengacu pada hal tersebut, Calori & Vanden-Eynden menyadari bahwa adanya tiga konstituen

yang berkaitan dalam membantu sistem tanda, antara lain:

1. *Information Content System*, berupa muatan informasi yang dikomunikasikan sebagai esensi fungsional dari sistem tanda.
2. *Graphic System*, berupa tampilan grafis bersifat dua dimensi yang mengkomunikasikan sistem konten informasi.
3. *Hardware System*, berupa tampilan fisik bersifat tiga dimensi yang menampilkan informasi yang tertera melalui sistem grafis.



Gambar 2. Tiga komponen dari model *Signage Pyramid*
(sumber: Calori & Vanden-Eynden, 2015)

METODOLOGI

Identifikasi masalah pada sistem *signage* pada kawasan Kota Tua Jakarta diteliti dengan pendekatan kualitatif sebagaimana membutuhkan keadaan alamiah untuk memahami fenomena yang terjadi agar bisa mengidentifikasi permasalahannya. Penelitian ini menggunakan metode, antara lain:

Pengumpulan Data

Merupakan metode memperoleh gambaran dari sudut pandang subjek melalui media tertulis yang dibuat oleh subjek bersangkutan (Herdiansyah, 2010).

1.1 Dokumentasi

Pada proses dokumentasi, penulis merekam dan mengambil gambar serta informasi guna memperkuat hasil penelitian.

1.2 Observasi

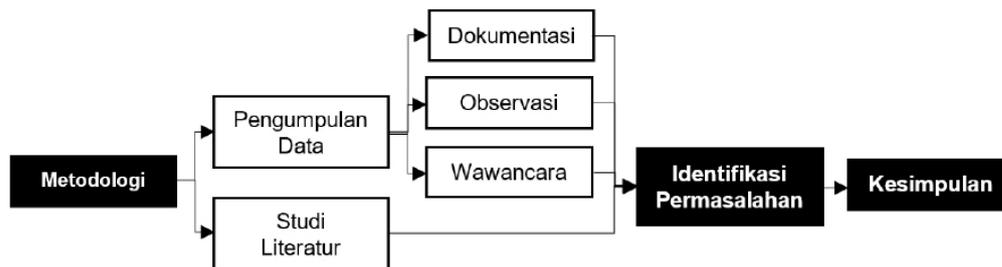
Pada proses pengumpulan data, penulis melakukan observasi partisipatif, yakni penulis terlibat dengan kegiatan subjek dan objek yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Data yang diperoleh dilakukan analisis artefak, yakni pemeriksaan sistematis atas kualitas material, estetika, dan kualitas interaktif objek yang diobservasi terhadap konteks fisik, sosial, dan budaya (Martin & Hanington, 2012).

1.3 Wawancara

Pada proses pengumpulan data, penulis berkesempatan melakukan wawancara dengan Bapak Irfal Guci selaku Kepala Sub Bagian Tata Usaha Kota Tua Jakarta, dan Bapak Ario Wicaksono selaku Staf Seksi Penataan Unit Pengelola Kawasan Kota Tua Jakarta.

Studi Literatur

Merupakan metode pengumpulan data menggunakan kajian teoritis, literatur ilmiah, dan referensi yang berkenaan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi yang diteliti (Sugiyono, 2015). Kajian teori yang digunakan pada penelitian ini berlandaskan komponen utama EGD dan metode *signage pyramid* yang dikemukakan oleh Calori & Vanden-Eynden.



Gambar 3. Bagan Tahapan Penelitian
(sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

PEMBAHASAN

Environmental Graphic Design Kota Tua Jakarta

Menurut Ario Wicaksono selaku Staf Seksi Penataan & Pengawasan Unit Pengelola Kawasan Kota Tua, *directional sign* yang ada di kawasan belum efektif dalam membantu navigasi pengunjung. Hal ini disebabkan oleh konten informasinya yang sudah kurang relevan dan penitikkannya yang tidak menyebar. Faktor tersebut menyebabkan pengunjung lebih sering menanyakan permasalahan navigasi di kawasan Batavia Kota Tua langsung secara verbal pada petugas. Alangkah tetapi, bertanya pada petugas belum memecahkan permasalahan navigasi pengunjung dikarenakan minimnya *place-making* yang ada di Batavia Kota Tua membuat pengunjung kesulitan dalam mendeskripsikan suatu tempat.

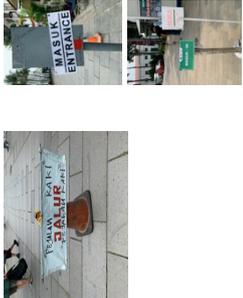
Belum adanya *place-making* yang kuat mengarah pada permasalahan lain, yaitu kesalahpahaman pengunjung dalam penamaan tempat di kawasan Batavia Kota Tua. Kerap terjadi pada nama "Museum Sejarah Jakarta" yang lebih dikenal pengunjung sebagai "Museum Fatahillah". Kategori pengunjung yang kebanyakan adalah pelajar, telah memiliki pemahaman tertanam dari dari sekolah dan buku pelajaran yang menyebutnya sebagai "Museum Fatahillah" (Wicaksono, komunikasi pribadi, 29 September 2022).

Menurut Irfal Guci selaku Kepala Sub Bagian Tata Usaha Kota Tua Jakarta, *place-making* perlu ada untuk meningkatkan pengalaman pengunjung namun tidak boleh

	<p>DIRILIS OLEH DINAS PERHUBUNGAN YANG BEKERJA SAMA DENGAN KOMUNITAS FORUM DISKUSI TRANSPORTASI JAKARTA (FDTJ)</p> <p>Sifat <i>directional sign</i>, <i>identification sign</i>, <i>interpretative sign</i></p> <p>Informasi navigasi tempat</p> <p>Informasi peta dan titik lokasi</p>	<p>TYPE PAIRING DENGAN +JAKARTA SANS YANG DITERAPKAN PADA SISTEM GRAFIS +JAKARTA DAN PT SANS PRO YANG DITERAPKAN DALAM SISTEM GRAFIS FDTJ</p> <p>Menerapkan pola <i>branding</i> +Jakarta</p>	<p>MATERIAL BESI BERBENTUK BALOK</p> <p>Coating stiker dengan warna dasar hitam</p> <p>Terdapat kaca untuk menampilkan layer LCD yang nantinya dipasang di dalam balok besi</p>
	<p>Informasi narasi seputar titik lokasi</p> <p>Terdapat layar LCD yang belum dipasang namun akan menjadi media informasi</p>	<p>Menerapkan sistem ikonografi <i>branding</i> FDTJ</p> <p>Menerapkan sistem pemetaan milik FDTJ</p>	<p>Penempatan <i>eye-level</i></p>
	<p>DIRILIS OLEH DINAS PERHUBUNGAN</p> <p>Sifat <i>directional sign</i>, <i>identification sign</i></p> <p>Informasi navigasi lokasi Museum Wayang</p>	<p>TYPEFACE SANS SERIF</p> <p>Typeface warna putih dengan warna dasar coklat</p> <p>Terdapat ikon wayang</p>	<p>MATERIAL TIANG BESI</p> <p>Coating cat warna putih</p> <p>PENEMPATAN DIATAS <i>EYE-LEVEL</i></p> <p>Ditanam di tanah</p>
	<p>DIRILIS OLEH KANTOR POS INDONESIA</p> <p>Sifat <i>directional sign</i>, <i>identification sign</i></p> <p>Informasi navigasi lokasi Kantor Pos</p>	<p>Typeface sans serif</p> <p>Typeface warna putih dengan warna dasar branding Kantor Pos; jingga dan hitam</p> <p>Menerapkan <i>brand colors</i> dari Kantor Pos</p> <p>Terdapat logo Kantor Pos</p>	<p>Coating cat warna jingga milik Kantor Pos</p> <p>PENEMPATAN <i>EYE-LEVEL</i></p>

	<p>DIRILIS OLEH DINAS PERHUBUNGAN</p> <p>SIFAT <i>DIRECTIONAL SIGN</i></p> <p>Informasi navigasi jalan kendaraan</p> <p>Informasi sudah tidak relevan, digunakan pra-revitalisasi untuk kendaraan</p>	<p>Typeface sans serif</p> <p>Typeface warna putih dengan warna dasar hijau</p> <p>Menerapkan sistem grafis navigasi jalan kendaraan</p>	<p>MATERIAL TIANG BESI DAN PLAT ALUMINIUM</p> <p>Penempatan diatas <i>eye-level</i></p>
	<p>DIRILIS OLEH DINAS PERHUBUNGAN</p> <p>Sifat <i>directional sign, identification sign</i></p> <p>Informasi navigasi toilet</p>	<p>Typeface sans serif</p> <p>Typeface warna hitam dengan warna dasar putih</p> <p>Terdapat ikon toilet dan ikon arah</p>	<p>MATERIAL SPANDUK FLEXI DENGAN KERANGKA BESI</p>
	<p>DIRILIS OLEH UPK KOTA TUA</p> <p>Sifat <i>interpretative sign</i></p> <p>Informasi pembagian zona kawasan kota tua namun informasi sudah tidak relevan karena adanya perubahan kebijakan</p>	<p>Typeface sans serif</p> <p>MENAMPILKAN PETA DAN GAMBAR</p>	<p>MATERIAL TIANG BESI PUTIH DAN PLAT ALUMINIUM</p> <p>Penempatan diatas <i>eye-level</i></p>
	<p>DIRILIS OLEH DINAS PERHUBUNGAN</p> <p>SIFAT <i>IDENTIFICATION SIGN</i></p> <p>INFORMASI NAMA JALAN</p>	<p>Typeface sans serif</p> <p>Typeface warna putih dengan warna dasar hijau</p> <p>MENERAPKAN SISTEM GRAFIS NAVIGASI JALAN KENDARAAN</p>	<p>MATERIAL TIANG BESI DAN PLAT ALUMINIUM</p> <p>Penempatan diatas <i>eye-level</i></p>

	<p>DIRILIS OLEH UPK KOTA TUA</p> <p>Sifatnya <i>identification sign</i></p> <p>Informasi toilet beserta kategorinya</p> <p>Memakai Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris</p>	<p>Typeface slab serif</p> <p>TERDAPAT IKON MANUSIA</p>	<p>MATERIAL AKRILIK DAN KERTAS YANG DILAMINASI</p> <p>Penempatan <i>eye-level</i></p>
	<p>DIRILIS SECARA TIDAK RESMI</p> <p>SIFATNYA <i>IDENTIFICATION SIGN</i></p> <p>Informasi lokasi toilet</p>	<p>Typeface tulis tangan</p>	<p>MATERIAL KAYU</p>
	<p>DIRILIS SECARA TIDAK RESMI</p> <p>SIFATNYA <i>IDENTIFICATION SIGN</i></p> <p>Informasi lokasi toilet</p>	<p>Typeface sans serif</p> <p>Typeface warna hitam dengan warna dasar putih</p> <p>Terdapat ikon manusia</p>	<p>MATERIAL AKRILIK MENGGANTUNG PADA TIANG BESI HITAM</p>
	<p>DIRILIS OLEH UPK KOTA TUA</p> <p>Sifatnya <i>regulatory, prohibitory sign</i></p> <p>Menginformasikan larangan di kawasan</p>	<p>TYPEFACE SANS SERIF WARNA HITAM</p> <p>Framing warna merah</p> <p>Terdapat <i>headline</i> nama dan logo pihak yang menulis namun tidak diterapkan pada semuanya</p>	<p>MATERIAL TIANG BESI DAN PLAT ALUMINIUM</p>
	<p>DIRILIS OLEH UPK KOTA TUA</p> <p>Sifat <i>interpretative sign</i></p> <p>Informasi nama lokasi di seluruh kawasan Kota Tua</p>	<p>TYPEFACE SANS SERIF BERWARNA KUNING DENGAN WARNA DASAR HITAM</p> <p>Menampilkan peta dan gambar</p>	<p>MATERIAL TIANG BESI PUTIH DAN PLAT ALUMINIUM</p> <p>Penempatan diatas <i>eye-level</i></p>

	<p>DIRILIS SECARA TIDAK RESMI</p> <p>SIFAT IDENTIFICATION SIGN</p> <p>INFORMASI JALUR PADA AKSES MASUK DAN KELUAR</p>	<p>TYPEFACE SANS SERIF DAN TULIS TANGAN</p> <p>Tidak ada kesamaan sistem</p>	<p>MATERIAL KERTAS DILAMINASI DAN SPANDUK FLEXI</p>
---	---	--	---

SIMPULAN & REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, penulis menemukan minimnya *place-making* dan ketidakadaannya kesatuan sistem yang mengatur *signage* di Batavia Kota Tua. Hal ini dikarenakan konten informasi dirilis oleh masing-masing pihak terkait yang mana tiap pihak memiliki sistemnya tersendiri. Alangkah tetapi, sistem yang dimiliki tiap pihak belum diterapkan secara konsisten. Variasi sistem yang ada di kawasan menyebabkan kesulitan pengunjung dalam mencerna informasi sehingga informasi tidak berhasil dikomunikasikan. Terlebih lagi dengan kawasan Batavia Kota Tua yang telah mengalami revitalisasi sehingga informasi seputar kawasan perlu diperbarui dan disesuaikan.

Berdasarkan permasalahan yang ada pada fenomena ini, solusi yang dapat ditawarkan adalah perancangan ulang sistem *signage* kawasan Batavia Kota Tua yang masih mengacu pada visual grafis Kota Tua sebagai *brand* dengan tetap mempertahankan aspek historis sebagaimana fungsi awal dari Kota Tua sebagai kawasan cagar budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dinas Kebudayaan dan Permuseuman. (2007). *Guidelines Kota Tua*. Jakarta: Dinas Kebudayaan dan Permuseuman Provinsi DKI Jakarta.
- Guci, I. (2022, September 29). Komunikasi pribadi [Wawancara].
- Hanington, B., Martin, B. (2012). *Universal Methods of Design: 100 Ways to Research Complex Problems, Develop Innovative Ideas, and Design Effective Solutions*. United Kingdom: Rockport Publishers.
- Herdiansyah, H. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Provinsi DKI Jakarta. (2014). *Peraturan Gubernur Nomor 36 Tahun 2014 tentang Rencana Induk Kawasan Kota Tua*. Jakarta: Pemerintah Provinsi DKI Jakarta.
- Provinsi DKI Jakarta. (2015). *Peraturan Gubernur Nomor 1766 Tahun 2015 tentang Penetapan Kawasan Kota Tua sebagai Kawasan Cagar Budaya*. Jakarta:

Pemerintah Provinsi DKI Jakarta.

Provinsi DKI Jakarta. (2021). *Peraturan Gubernur Nomor 76 Tahun 2021 tentang Penguasaan kepada Badan Usaha Milik Daerah untuk Melaksanakan Kerja Sama dengan Badan Usaha Miliki Negara dalam Pengelolaan Kawasan Kota Tua*. Jakarta: Pemerintah Provinsi DKI Jakarta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

Transit Cooperative Research Program. *Guidelines for Transit Facility Signing and Graphics*. (1996). United States: National Academy Press.

Vanden-Eynden, D., Calori, C. (2015). *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. Norway: Wiley.

Wicaksono, A. (2022, September 29). Komunikasi pribadi [Wawancara].