

Identifikasi Permasalahan *Signage* dan *Wayfinding* pada BSD Xtreme Park

Aurelia Angela

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan
01023200013@student.uph.edu

Ellis Melini

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

ABSTRAK

Setelah pandemi COVID-19 telah berlalu, orang-orang mulai berani untuk mengunjungi area wisata untuk menghabiskan waktu luangnya. Salah satu tempat wisata olahraga yang dikunjungi adalah BSD Xtreme Park. Dengan luas 5 hektar, BSD Xtreme Park perlu memiliki sistem *signage* yang baik. Setelah melakukan observasi dan studi, penulis mengidentifikasi masalah yang hadir dalam sistem *signage* pada BSD Xtreme Park. Ditemukan bahwa dalam area tersebut, *signage* yang telah dibangun masih tidak konsisten dengan satu dengan yang lainnya, *wayfinding* maupun *placemaking* sehingga tidak memiliki suatu kesatuan secara *typeface*, warna maupun *style*. Tidak hanya itu, beberapa *signage* juga tidak ditemukan pada area yang perlu diletakkan *placemaking signage*. Dengan masalah yang demikian, sulit bagi BSD Xtreme Park untuk memperlihatkan identitas dan citra secara visual dengan baik.

Kata Kunci: BSD Xtreme Park, sistem *signage*, *signage*

PENDAHULUAN

Waktu luang saat akhir pekan banyak digunakan manusia untuk berbagai macam kegiatan, salah satu kegiatan tersebut adalah dengan berpergian ke tempat wisata. Industri pariwisata di Indonesia sendiri, mengalami 4 megatren yang berbeda dengan tahun sebelumnya, dimana pandemi COVID-19 berlangsung. 4 megatren tersebut adalah *End of Ambition*, *Embellished Escapism*, *Always in Doubt* dan *Polycentric Lifestyle*. Dengan 4 megatren ini, tempat wisata diharapkan dapat mengutamakan wadah bagi masyarakat untuk *healing*, terus berinovasi, meningkatkan kualitas pelayan serta menonjolkan ciri khas yang dimiliki tempat tersebut. Melihat akan 4 megatren perilaku wisatawan, penggunaan *signage* dapat menjadi salah satu pelayanan yang memiliki peran besar untuk mendukung megatren tersebut.

Salah satu tempat wisata yang dapat mempertimbangkan 4 megatren ini adalah BSD Xtreme park. Tempat wisata ini menerapkan konsep wisata *Sport Tourism* dimana wisatawan dapat melakukan kegiatan olahraga sekaligus berwisata. BSD Xtreme Park berdiri sejak tahun 2015 dan berlokasi di Banten, Tangerang, Indonesia. BSD Xtreme Park menawarkan banyak aktivitas olahraga yang memicu adrenalin

bagi pengunjung. Kegiatan yang dapat dilakukan diantaranya adalah gokart, gokart tandem, e-gokart, archery, paintball, watergel, rock climbing, high rope, atv, otobot, bike park, skate park, taman bermain anak hingga paket barbekyu, pesta ulang tahun dan paket lainnya. Melalui berbagai area kegiatan yang tersedia dapat dilihat bahwa tidak ada batasan usia untuk memasuki area tersebut. Meskipun demikian, beberapa wahana mempunyai persyaratan tinggi badan untuk dapat bermain dalam area tersebut. Tempat ini tidak hanya ditargetkan bagi pengunjung yang menyukai olahraga yang memicu adrenalin, tetapi juga keluarga.

Dengan tanah luas 5 hektar, pastinya EGD diperlukan bagi pengunjung agar tidak merasa bingung saat bernavigasi. Hal ini sangat penting dikarenakan *signage* dapat menyuarakan sebuah suara terhadap lingkungan tersebut untuk mengarahkan manusia. (Calori & Vanden-Eyden, 2015). Meskipun tempat wisata tersebut sudah memilikinya, EGD yang telah ada belum dibangun dengan baik, hal ini dapat dilihat di gambar 1. Dalam gambar 1, dapat dilihat bahwa beberapa *signage* yang seharusnya hadir, tetapi tidak ada, contohnya adalah pintu masuk. Tidak hanya itu, tetapi juga *signage* yang hadir tidak konsisten baik secara *design* maupun *hardware*. *Signage* seharusnya dibuat dalam sebuah sistem yang terpadu secara informasi dan visual untuk menyatukan sebuah tempat (Calori & Vanden-Eyden, 2015). Peletakan beberapa *signage* juga masih belum tepat sehingga membuat kebingungan bagi pengunjung seperti penempatan *signage* toilet laki-laki dan perempuan.



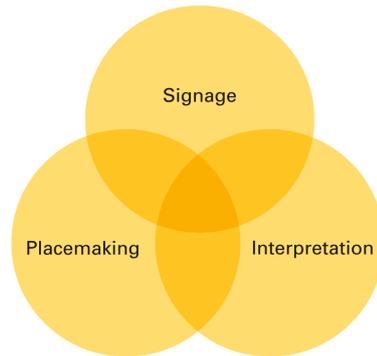
Gambar 1 EGD eksisting pada BSD Xtreme Park. (Sumber: Amaris,2023)

KAJIAN TEORI

Environmental Graphic Design

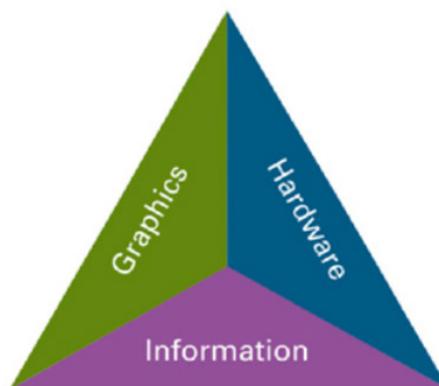
Environmental Graphic Design atau EGD didefinisikan sebagai komunikasi dalam visual yang informatif dalam sebuah lingkungan. (Calori & Vanden-Eyden,2015). EGD juga merupakan sebuah ilmu akan kepentingan komunikasi berbagai macam informasi dengan medium grafis yang diproduksi dalam suatu material. (Hananto, Timothy, Krisananda, Stefanus, 2019). Informasi dapat dikomunikasikan dengan menggunakan kata-kata, simbol, diagram, maupun

gambar untuk mengarahkan pengunjung. Dengan demikian, pengunjung yang memasuki sebuah lokasi dapat merasa nyaman dan aman dengan adanya EGD. Terdapat 3 komponen yang memainkan peran yang penting dalam EGD, yang diantaranya adalah *signage and wayfinding*, *placemaking*, dan interpretasi, gambaran ini dapat dilihat dalam Gambar 2. *Signage and wayfinding* membantu dalam mengarahkan dan menavigasikan seseorang ke tempat yang ingin dituju. *Placemaking* membantu dalam membuat gambaran sebuah tempat dengan citra khususnya. Interpretasi memberi informasi tentang cerita akan tempat tersebut.



Gambar 2 Komponen Utama *Environmental Graphic Design*.
(Sumber: Calori & Vanden-Eynden, 2015)

Tujuan primer sebuah *signage* adalah untuk mengkomunikasikan sebuah informasi tentang sebuah tempat kepada pengunjung dan informasi tersebut disampaikan dengan media grafis yang ditampilkan pada petanda fisik atau *hardware*. Maka dikemukakan bahwa terdapat komponen yang penting dalam sebuah *signage* yang terdapat pada Gambar 3. Ketiga komponen ini diantaranya adalah *Information content system* yang merupakan muatan informasi yang ingin dikomunikasikan, *Graphic system* yang menampilkan tampilan grafis yang mengkomunikasikan sebuah informasi dengan elemen grafis tipografi, simbol panah dan juga warna serta *Hardware system* yang menampilkan informasi yang ingin disampaikan melalui sistem grafis yang telah dibangun secara tiga dimensi atau fisik.



Gambar 3 Tiga Komponen dari *Signage Pyramid Model*.
(Sumber: Calori & Vanden-Eynden, 2015)

METODOLOGI

Identifikasi masalah pada EGD di BSD Xtreme Park didukung dengan melakukan observasi, studi dokumentasi serta studi literatur. (Gambar 4).



Gambar 4 Metodologi Identifikasi Masalah. (Sumber: Amaris, 2023)

Penulis terlebih dulu mengunjungi BSD Xtreme Park untuk melakukan observasi pada *signage* yang hadir. Observasi merupakan sebuah teknik untuk mengumpulkan data, pada teknik ini observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain (Sugiyono, 2014). Observasi dilakukan agar penulis dapat mengumpulkan informasi akan lokasi terlebih dahulu seperti lingkungan tersebut, pengunjung serta kegiatan yang dilakukan pada area tersebut (Martin & Hanington, 2012). Identifikasi masalah diikuti dengan dokumentasi dimana penulis mengambil gambar akan lokasi tersebut untuk memperkuat hasil penelitian. Dengan demikian, penulis akhirnya dapat mengidentifikasi permasalahan yang hadir.

PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi yang dilakukan secara langsung, permasalahan yang ditemukan dalam dalam sistem *signage* dan *wayfinding* BSD Xtreme Park (BXP) adalah inkonsistensi dan ketidakhadiran *signage*. *Signage* yang hadir dalam BXP terlihat inkonsisten, baik dalam *graphic system* maupun *hardware system*. Tidak hanya itu, beberapa area dalam BXP tidak dihadirkan dengan *placemaking signage* sehingga menimbulkan kebingungan bagi para pengunjung.

Tabel 1 Perbandingan *placemaking signage* BSD Xtreme Park. (Sumber: Amaris, 2023)

<p>Placemaking</p> 	Content System	Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> - Nama wahana dapat terlihat dari jarak yang jauh - <i>Signage</i> dan lokasi berdekatan sehingga tidak menimbulkan kebingungan letak area wahana
		Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> - Nama wahana dan permainan yang disediakan berbeda, menimbulkan kebingungan pengunjung akan permainan yang sebenarnya disediakan
	Graphic System	Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Legibility</i> dalam signage baik karena dapat terlihat dari jarak yang cukup jauh
		Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> - Inkonsisten dengan <i>placemaking signage</i> wahana lainnya secara <i>typeface</i>, warna, serta <i>style</i>
	Hardware System	Flexi di ikat ke tenda yang dibangun dengan besi.	
	<p>Placemaking</p> 	Content System	Kelebihan
Kekurangan			-
Graphic System		Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat icon yang dapat menjelaskan permainan wahana yang dimainkan pada area tersebut - Memiliki <i>readability</i> serta <i>legibility</i> yang baik sehingga tulisan dapat terlihat dari jarak jauh - Menggunakan warna gelap sehingga dapat terlihat di siang hari
		Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> - Inkonsisten dengan <i>placemaking signage</i> secara <i>typeface</i>, warna, serta <i>style</i>
Hardware System		Lightbox signage	

<p>Placemaking</p> 	Content System	Kelebihan	- Signage dan lokasi berdekatan sehingga tidak menimbulkan kebingungan bagi pengunjung
		Kekurangan	- Hierarki bahwa area permainan panah termasuk dalam area BXP lebih menonjol daripada nama wahana
	Graphic System	Kelebihan	- Memunculkan ikon panah sehingga pengunjung mengerti bahwa area wahana tersebut adalah area permainan panah
		Kekurangan	- <i>Readability</i> dari <i>signage</i> menjadi sulit karena nama dari wahana tersebut, 'BXP Archery Range' kecil. - Inkonsisten dengan <i>placemaking signage</i> lainnya secara <i>typeface</i> , warna dan <i>style</i> .
Hardware System	Lightbox signage		

Tabel 2 Perbandingan wayfinding signage BSD Xtreme Park. (Sumber: Amaris, 2023)

<p>Wayfinding</p> 	Content System	Kelebihan	- Mengarahkan pengunjung pada area yang ingin dituju oleh pengunjung - Arah untuk lokasi dan tempat sudah tepat
		Kekurangan	
	Graphic System	Kelebihan	- Penempatan arah panah secara jelas dan tepat sehingga pengunjung mengetahui arah mana yang harus diikuti untuk sampai ada tujuan yang diinginkan
		Kekurangan	- Inkonsisten dengan <i>wayfinding signage</i> lainnya secara <i>typeface</i> , warna dan <i>style</i> .
Hardware System	Flexy yang diikat pada besi		

<p>Wayfinding</p> 	Content System	Kelebihan	- Mengarahkan pengunjung pada area yang ingin dituju oleh pengunjung
		Kekurangan	- Arah untuk lokasi dan tempat lokasi ada yang kurang tepat
	Graphic System	Kelebihan	- Memiliki <i>readability</i> yang cukup baik sehingga dapat dibaca dari jarak yang sedikit jauh
		Kekurangan	- Inkonsisten dengan <i>signage</i> lainnya dengan hadirnya maskot.
	Hardware System	papan kayu dengan baja ringan	
<p>Wayfinding</p> 	Content System	Kelebihan	- Mengarahkan pengunjung kepada lokasi yang ingin dituju yaitu toilet
		Kekurangan	
	Graphic System	Kelebihan	- Memiliki <i>readability</i> yang baik sehingga mudah bagi pengunjung untuk membaca
		Kekurangan	- Inkonsisten dengan <i>wayfinding</i> yang hadir secara <i>typeface</i> , warna dan <i>style</i> .
	Hardware System	akrilik	

Berdasarkan hasil observasi dan analisa *signage* yang telah dilakukan dengan *Signage Pyramid Model Component*, ditemukan bahwa adanya inkonsistensi sehingga tidak ada kesatuan antara satu *signage* dengan yang lainnya. Bahkan dalam satu komponen seperti *wayfinding*, *signage* masih inkonsisten. Jika demikian, *signage wayfinding* dan *placemaking* tidak dapat memiliki sebuah kesatuan. Hal ini diantaranya adalah kehadiran maskot yang tidak konsisten maupun *graphic system* dari logo area permainan. *Directory* dari area juga tidak dihadirkan oleh area.



Gambar 5 Area makan, piknik dan pintu masuk tidak memiliki *placemaking signage*.
(Sumber: Amaris,2023)

Tidak hanya itu, beberapa area yang terdapat dalam lokasi BXP tidak memiliki *placemaking signage* sehingga menimbulkan kebingungan bagi pengunjung. Tempat-tempat ini diantaranya adalah area makan, area piknik serta pintu masuk. Kehadiran *placemaking signage* sangat penting untuk diletakan pada area-area ini karena tanpa kehadiran tersebut, pengunjung akhirnya tidak merasa nyaman dan BXP akan memiliki impresi yang buruk dari pengunjung.

Meskipun area makan dan area piknik dapat dilihat secara langsung bahwa tempat tersebut adalah areanya seperti adanya makanan ataupun adanya tempat duduk untuk bersantai di taman, *placemaking* masih perlu dibuat agar pengunjung mengetahui bahwa tempat tersebut masih bagian dari BXP. Salah satu hal fatal yang dapat memberi impresi yang buruk kepada BXP adalah ketidakhadiran *placemaking signage* pada pintu masuk. Hal ini dikarenakan, pintu masuk adalah area pertama yang dikunjungi oleh pengunjung, jika pengunjung sulit untuk menemukan pintu masuk dari parkiran yang begitu luas, maka pengunjung yang sebelumnya ingin menikmati waktu luangnya pada area tersebut dapat membatalkan kunjungannya.

SIMPULAN & REKOMENDASI

BSD Xtreme Park merupakan sebuah tempat pariwisata olahraga atau dapat disebut juga *sport tourism* yang mendukung akan segmen pariwisata yang ada di Indonesia. Dengan adanya 4 megatren yang dapat dipertimbangkan oleh BSD Xtreme Park yaitu diantaranya adalah diharapkan dapat mengutamakan wadah bagi masyarakat untuk *healing*, terus berinovasi, meningkatkan kualitas pelayanan serta menonjolkan ciri khas yang dimiliki tempat tersebut, penggunaan sistem *signage* yang baik dapat dipertimbangkan.

Hasil identifikasi masalah yang dilakukan dengan observasi, studi literatur dan dokumentasi menunjukkan bahwa area BSD Xtreme Park masih memiliki sistem *signage* yang kurang baik. Masalah yang ditemukan diantaranya adalah timbulnya inkonsistensi pada *signage* secara *typeface*, warna maupun *style*. Tidak hanya itu tetapi juga ketidakhadiran *placemaking signage* pada area makan, piknik maupun pintu masuk. Meskipun demikian, informasi konten yang ingin disampaikan dalam *signage* sudah cukup baik karena informasi tersebut lengkap, tidak terlalu panjang maupun pendek. Penting juga bagi area BSD Xtreme Park

untuk mempertimbangkan material yang digunakan untuk pembuatan *signage* mengingat bahwa daerah tersebut buka hingga malam.

DAFTAR PUSTAKA

- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design* (Second). John Wiley & Sons, Inc.
- Hananto, B. A., Timothy, E., Krisananda, R., & Stefanus, T. (2019). *Kajian Desain Environmental Graphic Design Umeda Hospital*. 1(2), 177–190.
- Kemendikbud. (2023, June 8). *4 Megatren Pariwisata 2023, Pengaruhi Perilaku Wisatawan global*. Kemendikbud/Baparekraf RI. <https://www.kemendikbud.go.id/destinasi-pariwisata-dan-ekonomi-kreatif/4-megatren-pariwisata-2023-pengaruhi-perilaku-wisatawan-global>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Syamsiyah, M. N. (2021, January 21). *BSD Xtreme Park: Taman olahraga ekstrem terbesar di Indonesia*. kumparan. <https://kumparan.com/millennial/bsd-xtreme-park-taman-olahraga-ekstrem-terbesar-di-indonesia-21dM5TZJ2g>