

PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* WISATA TEBING KERATON KABUPATEN BANDUNG

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 16 Agustus 2023

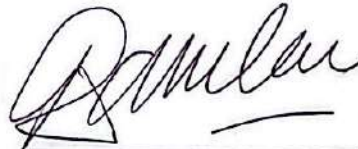
Mengetahui / Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.
NID/NIDK: 0416086901

Dosen Pembimbing II



Ramlan, MSn.
NID/NIDK: 0429056704

**Program Studi Desain Komunikasi Visual
Ketua,**


DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.
NID/NIDK: 0416086901

Perancangan *Sign System* Wisata Tebing Keraton Kabupaten Bandung

MITA OKTAVIANA¹, ALDRIAN AGUSTA², RAMLAN³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

Email (*Mita Oktaviana*): mitaoktaviana08@mhs.itenas.ac.id

ABSTRAK

Tebing Keraton atau Karaton merupakan objek wisata yang menarik dengan menyajikan keindahan alam yang megah dan wisata ini berpotensi menjadi destinasi pilihan wisatawan ketika berkunjung ke Kabupaten Bandung. Wisata yang booming ini pada tahun 2014, memberikan hal positif di para wisatawan, akan tetapi disisi lain penerapan keamanan (Warning sign) dan sistem informasi (Sign System) juga kurang diperhatikan oleh pihak Tebing Keraton, sehingga menyulitkan wisatawan dalam berwisata. Perancangan ini menjadikan solusi bagi permasalahan tersebut. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui studi literatur, observasi, dan wawancara. Analisis data menggunakan Analisis SWOT. Konsep perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan keamanan dan menonjolkan identitas Tebing Keraton sebagai tempat wisata yang memiliki kemegahan alam khas Kabupaten Bandung.

Kata kunci: *Sign System, Wisata, Tebing Keraton, Wayfinding*

ABSTRACT

Tebing Keraton or Karaton is an attractive tourist attraction by presenting extraordinary natural beauty and this tour has the potential to become the destination of choice for tourists when visiting Bandung Regency. The tourism boom in 2014 provided positive things for tourists, but on the other hand the application of security (warning signs) and information systems (sign systems) was also not paid enough attention to by Tebing Keraton, making it difficult for tourists to travel. This design makes a solution to the problem. This design uses a qualitative method with data collection techniques through literature, observation, and interviews. Data analysis using SWOT analysis. This design concept aims to increase security and highlight the identity of Tebing Keraton as a tourist spot that has the unique natural splendor of Bandung Regency.

Keywords: *Sign System, Tourism, Tebing Keraton, Wayfinding*

1. PENDAHULUAN

Salah satu sumber daya alam yang dimanfaatkan sebagai tempat wisata berada di daerah pegunungan bernama "Tebing Keraton". Tebing keraton atau karaton merupakan satu bukit terjal yang berpapasan dengan objek wisata (Tahura Djuanda) Taman Hutan Raya Ir. H. Juanda Bandung yang berlokasi di daerah Ciburial Dago Kabupaten Bandung. Dalam Bahasa Sunda , Gawir memiliki arti Jurang dan Jontor memiliki arti condong ke depan. Kemudian pada tahun 2014 berubah nama menjadi Tebing Keraton dikarenakan keindahan alam yang sangat megah dan menakjubkan.

Awal mula Tebing Keraton ini ditemukan oleh seorang bapak Abah ase, beliau pun membuka jalan menuju Tebing Keraton. Di Kemudian hari ada segerombolan orang yang memiliki hobi bersepeda yang melewati jalur tersebut dan tidak hanya pesepedah saja, tetapi segerombolan lainnya yang memiliki hobi menunggangi motor trail pun ikut menyaksikan keindahan Tebing Keraton. Kemudian wisatawan tersebut mulai mengabadikan foto dan membagikan postingan melalui sosial media, tak berselang lama, tempat Tebing Keraton pun ramai atau booming pada tahun 2014.

Wisata Tebing Keraton Bandung ini yang terletak di daerah Ciburial Dago ini berada di ketinggian sekitar 1.200 meter di atas permukaan laut. Wisata Tebing Keraton menyajikan suasana yang segar dan sejuk dengan pemandangan yang luar biasa megahnya secara 180°, menyaksikan sang fajar hingga *sunset* secara langsung dari atas Tebing Keraton. Tempat Wisata ini dilengkapi juga dengan fasilitas yang lengkap seperti parkir, tempat makan, *Tour Guide*, *Camping Ground*, Menara Pengawas, *Toilet*, *mushola*, dan Tempat duduk. Tetapi dengan kelengkapan semua fasilitas tersebut, dirasa kurang jika tingkat keamanan dan kenyamanan kurang diperhatikan pada kawasan objek wisata ini. Dalam sebuah tempat wisata yang berbasis alam bebas dan pegunungan tinggi yang rentan terhadap terjadinya bencana.

Menurut Tinarbuko (2012:12) sign system merupakan suatu rangkaian representasi visual & symbol grafik yang memiliki tujuan sebagai media interaksi antara manusia dengan ruang publik. Sistem informasi atau dalam Bahasa Inggris yaitu *Sign System* ini dibutuhkan dalam upaya mencegah hal bahaya terjadi dan menciptakan informasi yang jelas bagi pengunjung menuju jalan ke Tebing Keraton. Dalam upaya mencegah terjadinya kecelakaan pada tempat wisata Tebing Keraton ini, dibutuhkan sebuah *Sign System* yang bertujuan membuat para pengunjung merasakan keamanan dan informasi yang informatif dengan adanya *Sign System*. *Sign system* pada objek wisata Tebing Keraton atau Karaton ini memiliki jumlah yang sangat terbatas, serta kondisi *sign system* yang sangat kurang informasi, kurang menarik, sudah rusak dan tidak komunikatif lagi, sehingga menyebabkan pengunjung di Tebing Keraton masih banyak yang melanggar dan dapat membahayakan pengunjung. Oleh karena itu, pada perancangan *sign system* pada wisata Tebing Keraton ini diharapkan dapat memberikan informasi dengan jelas dan meningkatkan upaya keamanan lebih lagi dari objek wisata Tebing Keraton yang berada di daerah Ciburial Dago, Kabupaten Bandung.

2. METODE PERANCANGAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu mengikuti pendekatan metode kualitatif. Metode ini diharapkan dapat mengumpulkan berbagai macam pendapat dari berbagai pihak dan segala informasi masyarakat serta pengunjung Tebing Keraton yang nantinya didapatkan oleh peneliti. Serta metode ini juga dapat menjadi acuan dalam merumuskan masalah dan mengumpulkan atau mencari intisari dari masalah tersebut. Kemudian dikumpulkan menjadi sebuah solusi yang efektif dan jelas. Uraian metode yang digunakan yaitu, sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Pada perancangan objek wisata Tebing Keraton ini didapatkan melalui beberapa kajian buku - buku yang berhubungan dengan topik perancangan *Sign System*, buku tersebut berjudul "*Signage and Wayfinding Design*" oleh Chris Calori (2015), Buku kedua berjudul "*The Wayfinding Handbook*" oleh David Gibson (2009). Data lainya bersumber dari artikel, website, jurnal, dan sebagainya yang bertujuan guna memperkuat dan melengkapi data penelitian perancangan sign system pada wisata Tebing Keraton Kabupaten Bandung.

2. Observasi

Pada penelitian ini juga melakukan metode observasi, metode ini dibutuhkan guna mengumpulkan data secara langsung atau kunjungan lapangan, yang bertujuan untuk mendapatkan hasil aspek-aspek dari objek wisata Tebing Keraton. Aspek tersebut mulai dari kegiatan menuju Tebing Keraton dan kegiatan pengunjung yang ada di kawasan Ciburial Dago pada objek Tebing Keraton.

3. Wawancara

Metode terakhir ini dilakukan setelah melakukan keseluruhan observasi dan kunjungan lapangan, pada tahap terakhir yaitu melakukan proses wawancara. Subjek utama pada wawancara ini adalah pengunjung yang berada di kawasan Tebing Keraton Kabupaten Bandung. Tidak hanya fokus pada pengunjung saja, penelitian perancangan sign system ini peneliti melakukan wawancara kualitatif kepada pengawas dan penemu tempat Tebing Keraton.

2.2 Metode Perancangan

Pada perancangan Sign System wisata Tebing Keraton ini, menggunakan metode yaitu Design Thinking. Design Thinking merupakan suatu proses peneliti yang berusaha memahami audiens atau pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan kembali masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi yang tepat dan mudah dipahami oleh pengguna. Metode ini mencakup lima tahap, yaitu sebagai berikut:

1. Empathize

Tahap pertama pada Design Thinking yaitu empathize pada tahap ini peneliti mencari dan mengetahui permasalahan apa saja yang akan diangkat yang ada pada lokasi. Proses dalam mengetahui permasalahan apa saja yang ada dengan melakukan tinjauan lokasi secara langsung, hal yang dilakukan peneliti yaitu merasakan inti permasalahan yang terjadi di lokasi tersebut.

2. Define

Tahap kedua yaitu define, tahapan selanjutnya setelah mengetahui permasalahan, langkah selanjutnya peneliti menganalisis permasalahan tersebut guna untuk menciptakan statement yang kuat mengenai urgensi permasalahan, bahwa masalah yang terjadi benar adanya.

3. Ideate

Setelah melalui dua tahap tersebut, peneliti kemudian dilanjutkan pada tahap berikutnya yaitu ideate. Tahap ini peneliti mencari solusi dari permasalahan dari tahap define dan empathize, yang dimana setelah solusi tersebut dibuat dilanjutkan dengan membuat sebuah ide yang nantinya akan dikembangkan menjadi konsep perancangan yang memiliki tujuan agar memudahkan pengunjung atau audiens dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.

4. Prototype

Pada tahap mencari solusi dari permasalahan dan membuat sebuah ide - ide yang nantinya menciptakan sebuah solusi yang nantinya diuji oleh lingkup yang kecil, apakah sudah sesuai atau tidaknya saat tahap uji.

5. Test

Tahap terakhir adalah tahap yang dimana perancangan desain yang dibuat oleh peneliti sudah dapat dicoba dan digunakan oleh lingkup target audiens yang guna nantinya akan menciptakan perhitungan keefektifitasan dalam desain tersebut merupakan sebuah solusi atau pemecahan masalah dapat terselesaikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi lapangan pada 21 Maret 2023 terdapat beberapa identifikasi masalah yang terjadi pada perjalanan dan lokasi tempat wisata Tebing Keraton yaitu sebagai berikut:

a. Masalah Umum

1. Pengunjung masih kebingungan saat menuju Tebing Keraton, mulai dari parkir kendaraan dan kesulitan mencari petunjuk jalan menuju Tebing Keraton.
2. Pengunjung masih saja melanggar menduduki pagar pembatas dan melompati batu hanya untuk berfoto.

b. Masalah Khusus (DKV)

1. Minimnya peringatan (*Warning Sign*) untuk meningkatkan keamanan pada wisata yang berada di ketinggian 1.200 mdpl.
2. kurangnya kelengkapan sistem informasi petunjuk jalan (*Directional Sign*) dan tanda pengenalan (*Identificational Sign*) dari Tebing Keraton .
3. *Sign system* pada objek wisata sudah rusak, tidak informatif dan kurang interaktif .

3.2 Analisis SWOT

3.2.1 Strength

- Tebing Keraton yang menyajikan keindahan alam yang megah.
- Tebing dengan 180° pemandangan Kabupaten Bandung.
- Tebing yang terkenal dengan sunrise dan sunset.
- Tebing Keraton yang disahkan oleh Bapak Gubernur Jawa Barat.

3.2.2 Weakness

- Ketidaktahuan wisatawan mengenai lahan parkir yang benar.
- Kurangnya kelengkapan pada sistem informasi di kawasan Tebing Keraton.
- Tidak adanya warning sign pada wisata yang berada di ketinggian 1.200 mdpl.

3.2.3 Opportunities

- Belum adanya tanda peringatan/larangan (Warning sign).
- Ketidaklengkapan dan kerusakan pada sistem informasi di lokasi.
- Belum adanya identitas pada kawasan Tebing Keraton.

3.2.4 Threats

- Kurangnya informasi yang lengkap mengenai lahan parkir yang benar, menyebabkan penurunan kenyamanan pada Tebing Keraton
- Tempat wisata yang lebih menarik dan konsep serupa yaitu alam bebas.

3.3 Matriks SWOT

	Strength	Weakness
Opportunities	Dengan informasi petunjuk jalan menuju keindahan alam yang megah dan menyajikan sunrise dan sunset, dapat memudahkan pengunjung dalam mempersingkat waktu perjalanan dan menikmati sunrise dan sunset tepat waktu.	Kelengkapan informasi yang memadai, dapat memudahkan pengunjung mendapatkan informasi yang jelas dan lebih terstruktur. Serta mencegah hal bahaya terjadi.

Threat	Lokasi yang terstruktur dan akses menuju Tebing yang mudah, sunrise yang memanjakan mata dengan itu dapat menarik perhatian pengunjung untuk datang dengan bantuan petunjuk jalan (Directional Sign).	Kondisi lokasi yang berada di area pegunungan dan informasi yang kurang lengkap, membuat pengunjung Tebing Keraton ini kurang merasa puas karena biaya yang luar biasa. Dengan adanya perancangan <i>Sign System</i> yang jelas dapat memudahkan dan mempersingkat waktu perjalanan pengunjung dalam mengunjungi Tebing Keraton ini.
---------------	---	--

3.4 Problem Statement & Problem Solution

Problem Statement

Minimnya kejelasan informasi di kawasan Tebing Keraton ini yang menyebabkan terhambatnya pengunjung menuju Tebing keraton dan Kurangnya tingkat keamanan wisata ini yang membuat pengunjung merasa tidak nyaman.

Problem Solution

Meningkatkan kejelasan informasi berupa sign system di kawasan Tebing Keraton Kabupaten Bandung. Untuk meningkatkan informasi yang interaktif bagi pengunjung wisata Tebing Keraton yaitu dengan perancangan signage informasi dan keamanan yang dapat memberikan informasi kepada pengunjung dengan jelas dan efisien.

3.5 Segmentasi Target

Laki-laki dan Perempuan, usia 17-35 Tahun, Wisatawan lokal dan luar. Berada di kota Bandung dan luar kota Bandung, Pelajar dan Pekerja, Menyukai kegiatan Eksplorasi, Mengikuti suatu trend di social media.

3.6 What To Say

"Petunjuk Arah yang informatif dan interaktif menuju tebing di atas awan "

3.7 How To Say

Merancang desain informasi dengan Signage yang sesuai dengan The pyramid Method untuk memudahkan peneliti juga pada penyampaian petunjuk arah menuju lokasi Tebing Keraton dan meningkatkan keamanan yang informatif serta interaktif.

3.8 Konsep Kreatif

Pendekatan kreatif yang digunakan yaitu Playing with Word & Come and Play. Menggunakan penulisan yang menarik dan informatif dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, serta memberikan informasi kepada pengunjung untuk menavigasi dan mengikuti peraturan yang ada berupa simbol.

3.9 Konsep Visual

3.9.1 Tone and Manner

Fresh and simple, Visual diambil dari lingkungan sekitar yang segar yang dapat menarik untuk seseorang dengan suasana baru, visual dibuat dengan bentuk simple. Target audiens berusia 17-35 Tahun dapat divisualkan dengan bentuk yang dapat dimengerti oleh keduanya yaitu santai tidak terlalu tegas dan simple. menggabungkan remaja dan dewasa.



Gambar 1. Tone and Manner yang Digunakan (Sumber: Pribadi)

3.9.2 Tipografi

Typeface yang digunakan merupakan *TT Phobos Trial* sebagai *main typeface* dan *Open Sans* sebagai *body typeface*. Menyesuaikan tempat rekreasi yaitu *fun* dan santai.

Main Typeface	Body Typeface
TT Phobos Trial	Open Sans
-	-
Aa Bb Cc Dd Ee Ef Gg	Aa Bb Cc Dd Ee Ef Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn	Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu	Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz	Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890	1234567890

Gambar 2. Typeface yang Digunakan (Sumber: Pribadi)

3.9.3 Redesign Logo



Gambar 3. Logo Tebing Keraton

3.9.4 Referensi Visual

Berikut moodboard untuk perancangan sign system, memberikan kesan yang fresh dengan warna yang sesuai dengan color palette agar memberikan kesan kontras pada lingkungan sekitar.



Gambar 4. Referensi Visual (Sumber: Pribadi)

3.9.5 Pictogram



Gambar 5. Pictogram yang Digunakan (Sumber: Pribadi)

3.10 Hasil Karya

3.10.1 Designing

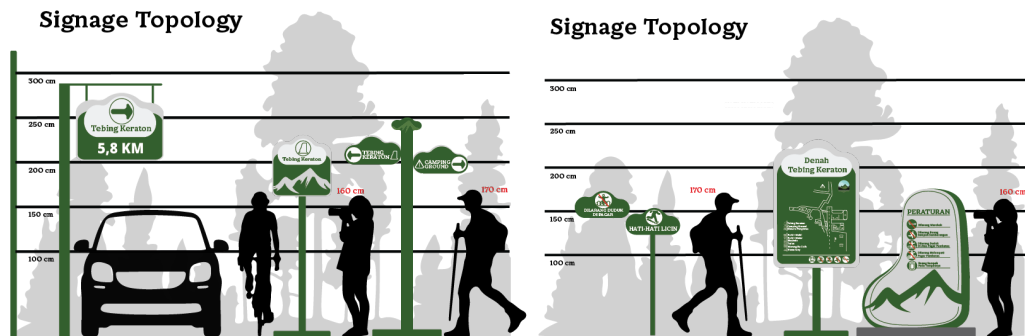
Konsep yang diambil dari bentuk asli Tebing Keraton pada zaman dahulu yaitu pada tahun 2014, dahulu Tebing Keraton masih memiliki banyak bebatuan yang sangat besar

dan tanah. Tebing keraton yang dahulu tidak memiliki pagar pembatas, serta masih dikelilingi oleh rumput liar.



Gambar 6. Bentuk Hasil Stilasi (Sumber: Pribadi)

3.10.2 Signage Topology



Gambar 7. Hasil Signage Topology (Sumber: Pribadi)

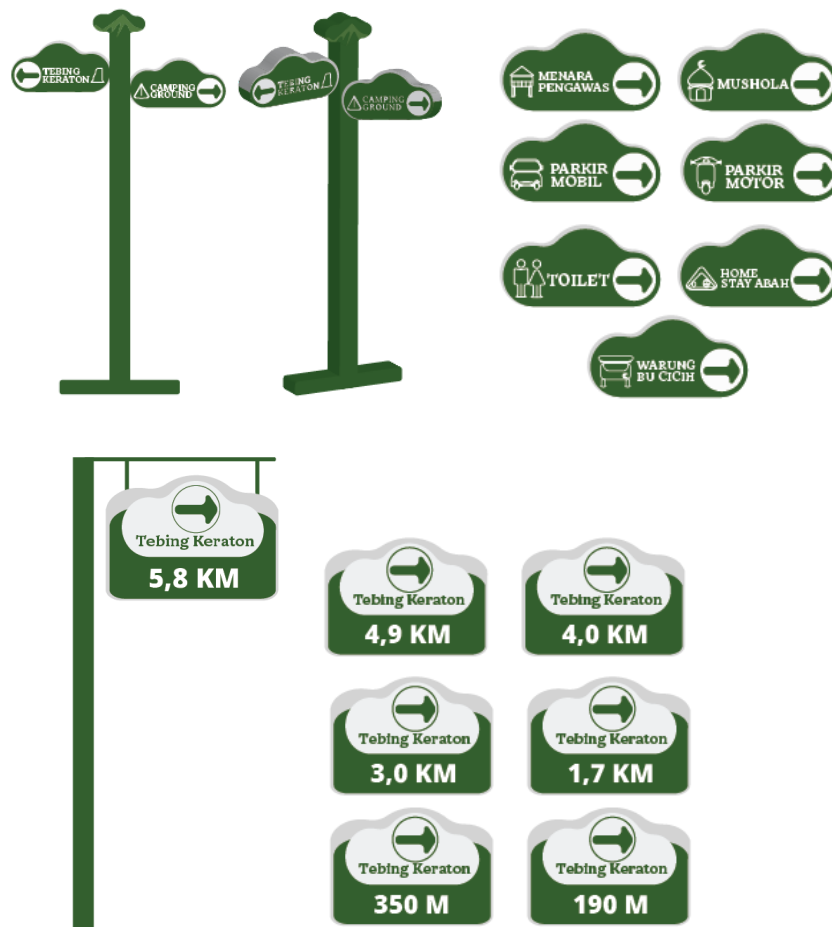
3.10.3 Identification Signage





Gambar 8. Hasil Identification Signage

3.10.4 Directional Signage



Gambar 9. Hasil Directional Signage

3.10.5 Directory Signage



Gambar 10. Hasil Directory Signage

3.10.6 Regulatory Signage



Gambar 11. Hasil Regulatory Signage

4. KESIMPULAN

Perancangan Sign System pada Wisata Tebing Keraton ini ditujukan untuk meningkatkan Attention pada pengunjung untuk lebih sadar akan keadaan sekitar wilayah wisata yang berada pada ketinggian 1.200 mdpl dengan memperhatikan peraturan dan informasi yang terdapat di lingkungan sekitar. Pentingnya meningkatkan keamanan dan kenyamanan kepada pengunjung merupakan hal sangat penting, mengingat bahwa wisata ini berada tepat dengan sesar lembang. Diharapkan dengan adanya sign system yang didesain dengan elemen-elemen yang menarik serta keterbacaannya dengan jelas dapat membantu para pengunjung agar lebih merasa nyaman dan tidak kebingungan saat berwisata. Serta perancangan sign system ini juga bertujuan untuk menjadikan salah satu alat bantu bagi pengunjung Tebing Keraton saat berwisata dengan informasi yang lengkap, informatif dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- David G. (2009). *The Wayfinding Handbook. Information Design for Public Places*.
<https://www.pdfdrive.com/david-gibson-the-wayfinding-handbook-d19069842.html>.
- Calori, Chris, and David Vanden-Eynden. (2015). *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. N.p.: Wiley.
- Tinarbuko, Sumbo. 2012. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Jalasutra
- "Bahaya! Turis Rela Lompati Pagar Tebing Keraton Demi "Selfie."" (2016). Travel Kompas.
<https://travel.kompas.com/read/2016/07/12/163224027/bahaya.turis.rela.lompati.pagar.tebing.keraton.demi.selfie>.
- Agus T, Krisna R., Aphief T. Artanto, and Aryo B. Wibisono. (2021). "PERANCANGAN SIGN SYSTEM SEBAGAI MEDIA INFORMASI WISATA PADA JALUR PENDAKIAN GUNUNG PENANGGUNGAN VIA JOLOTUNDO MOJOKERTO." (September).
<http://repository.upnjatim.ac.id/2650/>.
- Lutfi Arif. (2008) . "PERANCANGAN SIGN SYSTEM STADION SI JALAK HARUPAT KABUPATEN BANDUNG."
https://etd.lib.itenas.ac.id/index.php?p=show_detail&id=1122&keywords=sign+system.
- Milania Niagaranti, and Asidigisianti S. Patria. 2022. *PERANCANGAN SIGN SYSTEM WISATA SAWAH SUMBER GEMPONG KOTA MOJOKERTO* Vol 4, no. 1 (07): 8.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/article/view/48613>.
- Wirasasmita, Darin N., and Wirania Swasty. n.d. *REDESAIN SIGN SYSTEM PADA KAWASAN OBYEK WISATA YANG INFORMATIF SEBAGAI USAHA UNTUK MEMBANGUN CITRA TEMPAT* Vol.04 (1). <https://doi.org/10.31598>.