

PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN DI KAWAH DRADJAT PUSAT TARUNG DERAJAT

Muhammad Nabil Putra ¹, Aldrian Agusta ²

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

E-mail: muhammad.nabil@mhs.itenas.ac.id, ian@itenas.ac.id

Abstrak

Kawah Dradjat yang terletak di Antabaru, Kota Bandung, merupakan pusat sekaligus berdirinya olahraga seni ilmu beladiri Tarung Derajat asli asal Indonesia yang didirikan oleh Ahmad Dradjat atau yang biasa disebut dengan Aa Boxer (Sang Guru) pada tahun 1972. Hasil penelitian tugas akhir ini bertujuan untuk menjaga kelestarian lingkungan di kawasan Kawah Dradjat, dengan membentuk perancangan sistem informasi sebagai sarana untuk mempermudah anggota Tarung Derajat maupun pengunjung dalam menggunakan fasilitas yang ada di tempat tersebut dengan tertib. Dengan adanya sistem informasi yang tegas dan jelas diharapkan ketertiban lingkungan di kawasan tersebut semakin terjaga dan seni estetika yang Kawah Dradjat tawarkan menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat yang memiliki minat di bidang olahraga beladiri, baik dari masyarakat Indonesia maupun mancanegara.

Kata kunci: Kawah Dradjat, Beladiri, Olahraga, Sistem Informasi, Desain Lingkungan.

Abstract

The Kawah Dradjat, located in Antabaru, Bandung City, is the center and founding site of the martial art discipline known as Tarung Derajat, originating from Indonesia. Established by Ahmad Dradjat, also known as Aa Boxer (The Master), in 1972. The aim of this final project research is to preserve the environment in the Kawah Dradjat area by developing an information system design as a means to facilitate both Tarung Derajat members and visitors in utilizing the facilities available in the area orderly. With a clear and definitive information system in place, it is hoped that environmental orderliness in the area will be better maintained, and the aesthetic beauty that Kawah Dradjat offers will become an attraction for individuals interested in martial arts, both domestically and internationally.

Keywords: Kawah Dradjat, Martial Art, Sport, Sign System, Environmental Graphic Design.

1. Pendahuluan

Ilmu Olahraga Seni Pembelaan Diri Tarung Derajat, merupakan nama lengkap dari beladiri ini sekaligus memiliki perguruan beladiri yang bernama Perguruan Pusat Tarung Derajat yang didirikan di Bandung pada tanggal 18 Juli 1972 Oleh G.H. Achmad Dradjat untuk waktu yang tidak terbatas. Berawal dari pengalaman kekerasan fisik, penganiayaan, perkuliahian, pemerasan, hingga penghinaan oleh preman yang terjadi di jalanan menjadi motivasi untuk membentuk pusat olahraga [1]. Hingga Resmi menjadi anggota KONI Pusat ke 53 dengan kepengurusan bernama PB.KODRAT (Pengurus Besar Keluarga Olahraga Tarung Derajat) pada tahun 1990. Sejak saat itu Tarung Derajat sudah menyelenggarakan kejuaraan dari tingkat antar satuan latihan hingga kejuaraan asia. Kawah Dradjat memiliki fasilitas gor latihan, mess atlet, gym, musholla, toilet, dll.

Namun, dibalik kisah yang inspiratif, banyak orang yang mengunjungi Kawah Dradjat untuk berbagai kegiatan seperti latihan rutin Satlat Margacinta, ujian kenaikan, latihan gabungan, latihan intensif atlet, rapat pengurus Tarung Derajat, Kepelatihan Pelatih, Penataran Wasit Juri, dll. Para pengunjung seringkali kebingungan untuk pergi ke toilet, membuang sampah sembarangan hingga

membuat Perguruan Pusat mengalami kerugian akibat pembongkaran pipa toilet, penyimpanan barang pribadi yang tidak tertata, pedagang liar yang memadati Kawah Dradjat mengingat di tempat tersebut dilarang untuk berjualan dan masih banyak lagi yang membuat tempat tersebut terlihat kurang teroganisir secara penataan ruang dan aktivitas. Hal ini dikarenakan Kawah Dradjat tidak memiliki sistem informasi yang efektif dan seluruh orang hanya mengandalkan bertanya pada pelatih yang ada di lokasi.

Meskipun pelatih dan Perguruan Pusat Tarung Derajat selalu memberikan edukasi tentang pentingnya menjaga kebersihan dan ketertiban di lingkungan tersebut, namun masih ada anggota baru yang belum memahami ketertiban lingkungan disana. Oleh karena itu, diperlukan sistem informasi yang tegas dan jelas agar dapat memudahkan anggota dan pengunjung, membantu komunikasi satu sumber yang melelahkan dan tidak efektif, juga meminimalisir teguran dan sanksi yang diberikan oleh pelatih dan Perguruan Pusat. Dengan adanya sistem informasi yang baik, diharapkan arahan sistem informasi tersebut bisa digunakan di berbagai cabang satuan latihan Tarung Derajat.

2. Metode Penelitian dan Perancangan

2.1 Metode Pengumpulan Data

Sebelum memulai perancangan EGD tersebut diperlukan penelitian menggunakan metode pengumpulan data kualitatif, diantaranya yaitu;

1. Wawancara

Tahap Wawancara dilakukan kepada pihak Perguruan pusat Tarung Derajat untuk mendapatkan informasi langsung dari sumbernya. Dengan memahami berbagai informasi dan kondisi di lingkungan tersebut, dapat mempermudah pencarian informasi terkait masalah yang timbul ketika tempat tersebut tidak dilengkapi oleh Sign System. Wawancara yang akan dilakukan bersifat Wawancara Bebas Terpimpin yaitu pewawancara menggunakan pedoman berupa garis besar hal-hal yang akan ditanyakan [2].

2. Observasi

Pengamatan objek secara langsung dibutuhkan untuk mengetahui jenis bahan dan material apa saja yang sudah terealisasi di tempat tersebut, agar bahan dan material yang di rancang untuk pembuatan EGD nanti bisa di sesuaikan dengan Kawah Dradjat Perguruan Pusat Tarung Derajat. Observasi tersebut bersifat Nonpartisipasi, yaitu observasi dengan peneliti berjarak dan berperan sebagai pengamat. Dalam tahapan observasi ini juga diperlukan dokumentasi dalam bentuk foto maupun video [2].

3. Studi Literatur

Data literasi atau data pustaka diperlukan untuk membuat landasan teori sebagai pijakan untuk meneliti atau merancang. Jenis sumber data literasi tersebut diantaranya yaitu Buku berjudul “Menenal Lebih Dekat Olahraga Tarung Derajat [3].yaitu buku yang membahas sejarah awal perkembangan Tarung Derajat dari dulu hingga sekarang. Lalu Buku berjudul “Signage and Wayfinding Design [4].yaitu buku yang membahas pedoman hingga proses dalam pembuatan Environmental Graphic Design.

2.2 Metode Perancangan

Metode penelitian yang akan digunakan untuk perancangan Environmental Graphic Design (EGD) adalah menerapkan metode Design Thinking dan teori Gestalt, yaitu suatu fenomena dimana terdapat

dua unsur yaitu obyek dan arti. Obyek merupakan sesuatu yang dapat dideskripsikan, setelah tertangkap oleh indera, obyek tersebut menjadi suatu informasi dan sekaligus kita telah memberikan arti pada obyek itu [5]. Metode ini memasukkan empat langkah utama, yaitu Empathy, Define, Ideate, Prototype dan Test [6]. yang secara sinergis membuka ruang untuk pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan pengalaman pengguna di sekitar lingkungan Kawah Dradjat Anta Baru.

1. Empathy

Memerlukan keterlibatan langsung dengan anggota Tarung Derajat, pelatih, dan orang-orang yang berkepentingan. Observasi langsung, wawancara mendalam, dan SWOT dilakukan untuk memahami setiap aspek kehidupan di sekitar kawasan tersebut.

2. Define

Merumuskan permasalahan Problem Statement, Problem Solution, dan What to Say. Proses ini melibatkan sintesis data dari langkah sebelumnya untuk menentukan masalah yang perlu dipecahkan dan menyusun tujuan desain yang jelas.

3. Ideate

Memacu kreativitas tim desain dalam menghasilkan konsep-konsep inovatif. Proses brainstorming dan ideation dilakukan untuk menciptakan solusi yang unik dan relevan, yang nantinya akan menjawab kebutuhan identifikasi dan navigasi di lingkungan Kawah Dradjat Anta Baru, Seperti How to say, tone & manner, tipografi, warna, referensi, visual, hingga message planning yang akan di buat.

4. Prototype

Prototipe ini diperlukan untuk memberikan gambaran nyata dari perancangan visual & final prototipe kepada pemangku kepentingan tentang bagaimana EGD akan berfungsi dan tampak di lingkungan tersebut.

5. Test

Dalam tahap ini menguji produk lengkap dan di Uji coba langsung kepada target audiens.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 SWOT

Merupakan metode analisis yang digunakan dalam perancangan Environmental Graphic Design (EGD) dengan teknik yang digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman [7]. di Kawah Dradjat Pusat Tarung Derajat, berikut merupakan tahapan dari SWOT.

1. Strength

- Tarung Derajat sudah memiliki branding dan filosofinya tersendiri yang membantu untuk perancangan signage.
- Tingkat keamanan di lingkungan tersebut cukup terjaga melihat dari anggota Tarung Derajat seniornya sendiri yang berjaga piket, dan tidak bisa orang sembarangan untuk masuk ke tempat tersebut.
- Sudah tersedia beberapa signage dan beberapa tulisan peraturan di tempat tersebut yang dapat membantu perancangan signage nanti.

2. Opportunity

- Aktivasi media sosial yang cukup aktif dengan memberikan informasi terupdate perihal Tarung Derajat membantu untuk anggota baru yang akan masuk cukup membantu.
- Dengan datangnya anggota Tarung Derajat dari luar kota/pulau Ke Kawah Dradjat dapat menjadikan peluang Tarung Derajat semakin dikenal oleh masyarakat luar dari mulut ke mulut.
- Dengan memberikan sistem informasi yang baik dapat menjadikan daya tarik seseorang agar ikut serta menjadi anggota baru Tarung Derajat.

3. Weakness

- Penempatan signage yang sudah ada belum cukup benar untuk menunjukan suatu tempat/lokasi.
- Signage yang sudah ada disana masih bersifat seadanya dan ada juga beberapa peraturan yang masih menggunakan kertas tulis tangan yang di tempel begitu saja.
- Signage yang ada belum cukup lengkap untuk seluruh titik lokasi yang ada di Kawah Dradjat.

4. Threats

- Banyak beladiri lain yang menerapkan sign system lebih baik hingga target audiens lebih tertarik kepada beladiri lain.
- Fasilitas yang di tawarkan oleh beladiri lain bisa lebih lengkap dari apa yang Tarung Derajat tawarkan.
- Adanya pedagang liar yang bisa masuk begitu saja jika sistem informasi kurang dipertegas di tempat tersebut, mengingat wilayah tersebut tidak bisa di akses oleh sembarang orang.

3.2 Matriks SWOT

Matriks SWOT merupakan analisis yang digunakan untuk mengevaluasi SWOT, hal tersebut membantu mengidentifikasi posisi strategisnya, merumuskan strategi, dan mengambil langkah-langkah yang sesuai dengan situasi yang dihadapi, berikut hasilnya.

1. Strength+Opportunity

Dengan perancangan signage yang di bantu oleh branding dan filosofi Tarung Derajat dapat menjadikan daya tarik seseorang agar ikut serta menjadi anggota baru Tarung Derajat dengan memberikan sistem informasi yang baik.

2. Weakness+Opportunity

Dengan memperbaiki signage yang sudah ada diharapkan lingkungan akan lebih baik dan dukungan media sosial menjadikan eksposur di Perguruan Pusat Tarung Derajat sendiri lebih berkembang.

3. Strength+Threats

Dengan menambahkan signage yang tegas di pintu masuk Kawah Dradjat diharapkan dapat membantu tingkat keamanan lebih baik di tempat tersebut.

4. Weakness+Threats.

Membuat signage yang lebih proper dan komperhensif dari segi material maupun keterbacaan.

3.3 *Problem Statement*

Kurang menarik dan kurang tegasnya sistem informasi EGD di Kawah Dradjat Pusat Tarung derajat sehingga keselarasan antara nilai estetika yang dibuat oleh Kawah Dradjat tidak kompatibel, dan membuat para anggota yang berkunjung lalai melihat kondisi signage yang ada saat ini.

3.4 *Problem Solution*

Meningkatkan kesadaran para anggota Tarung Derajat dan pengunjung yang datang akan kelestarian lingkungan di kawasan tersebut dan menselaraskan seni estetika yang perguruan pusat Tarung Derajat tawarkan melalui perancangan Environmental Graphic Design.

3.5 *Segmentasi target*

Mereka yang berusia produktif 17-22 tahun, baik laki-laki maupun perempuan, dengan latar pendidikan SMA hingga Kuliah sebagai target primer, dan target sekunder yaitu orang dewasa berusia 25-30 tahun dengan status bekerja. Mereka semua memiliki minat yang kuat terhadap bidang olahraga, khususnya beladiri, dan aktif menggunakan media sosial untuk mencari informasi seputar beladiri.

3.6 *Personifikasi Target*



Gambar 1. Profil Nabiel Arya Pasya
Sumber : Data Pribadi.

Nabiel Arya Pasya merupakan mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia jurusan Kepelatihan Olahraga sekaligus atlet Tarung Derajat berumur 22 tahun yang berdomisili di Kota Bandung. Kegiatan sehari-hari yang ia lakukan yaitu menjalankan tugasnya sebagai mahasiswa dan melakukan latihan terjadwal pada sore harinya. Selain itu Nabiel juga telah meraih beberapa prestasi pada kejuaraan Tarung Derajat, diantaranya Juara 1 POPDA 2018, Juara 2 Kejurda 2019, dan Juara 1 PORPROV 2022.

Selama event yang pernah ia ikuti, Nabiel mendapatkan beberapa kali kesempatan untuk datang mengunjungi Kawah Dradjat dengan mengikuti beberapa kegiatan, yaitu sentralisasi atlet, latihan gabungan, dan demonstrasi. Nabiel menyatakan bahwa Kawah Dradjat memberikan ia pembelajaran tentang kedisiplinan, tepat waktu, dan kebersihan lingkungan tempat latihan. Situasi di lingkungan Kawah Dradjat sangat rapih, bersih dan tertata. Tentang sistem informasi yang ada di kawasan tersebut menurutnya sudah cukup banyak tersedia seperti papan himbauan, tetapi masih kurangnya papan himbauan mengenai area dilarang merokok, mengingat kawasan tersebut bebas asap rokok. Lalu kurangnya papan peraturan tentang tata cara menyimpan peralatan latihan setiap kali selesai digunakan.

Menurut pernyataan Nabel, sebenarnya anggota tidak cukup kebingungan ketika mengunjungi Kawah Dradjat karena disana ada pelatih atau penjaga yang siap selalu memberikan arahan, contoh nya seperti arahan untuk memarkirkan motor dan juga arahan dimana untuk berganti pakaian latihan. Tetapi hal tersebut menjadikan sifat para anggota menjadi ketergantungan kepada pelatih dan kurangnya inisiatif mandiri. Maka dari itu, sistem informasi yang jelas sangat diperlukan di kawasan Kawah Dradjat sekaligus menanamkan kebiasaan baik bagi para anggota.

3.7 Personifikasi Target

1. Wants

Papan informasi yang jelas di Kawasan Kawah Dradjat.

2. Needs

Kelengkapan papan petunjuk atau informasi yang cukup merata di Kawasan Kawah Dradjat.

3. Fears

Ketergantungan kepada pelatih atau penjaga yang ada menjadikan para anggota kurang memiliki inisiatif mandiri terhadap lingkungan.

4. Dreams

Dengan adanya system informasi yang baik, diharapkan para anggota tidak lagi ketergantungan kepada pelatih, dan menanamkan kebiasaan baik terhadap lingkungan.

3.8 Message Planning

- What to say

“Sistem informasi yang tegas dan jelas bagi anggota Tarung Derajat maupun pengunjung yang datang ke Kawah Dradjat”

Perguruan Pusat Olahraga Seni Beladiri Tarung Derajat yang selalu dijaga kelestariannya, dengan membentuk perancangan sistem informasi diharapkan dapat mempermudah anggota maupun pengunjung dalam menggunakan fasilitas yang ada di tempat tersebut dengan baik dan tertib.

- How to say

Memberikan signage visual yang tegas dan jelas berupa arahan akses, tempat fasilitas, dan regulasi dengan menerapkannya di kawasan Kawah Dradjat Pusat Tarung Derajat.

- Creative Approach

Perancangan Environmental Graphic Design (EGD) dengan visualisasi yang di adaptasi dari simbol-simbol Tarung Derajat dan karakteristik unsur alam.

3.9 Model Komunikasi Lasswell

Lasswell merupakan teori yang menerangkan proses komunikasi dalam menjawab siapa, mengatakan apa, melalui saluran apa, kepada siapa dan dengan efek apa [8].

- Who

Kawah Dradjat yang merupakan pusat latihan dan berdirinya olahraga seni beladiri Tarung Derajat, berdiri sekitar tahun 1970-an.

- Says What

Petunjuk arah yang jelas dan informatif bagi anggota Tarung Derajat dan pengunjung yang datang ke Kawah Dradjat.

- In Which Channel

Menyediakan sistem informasi yang tegas dan jelas agar dipahami oleh anggota Tarung Derajat dan pengunjung yang datang ke kawasan Kawah Dradjat.

- To Whom

Para anggota Tarung Derajat, terutama anggota satlat margacinta yang menjalankan latihan rutin setiap minggunya. Ada juga atlet yang mengikuti fokus latihan dalam beberapa minggu, juga para pelatih, orang yang berkepentingan, hingga para pejabat yang datang.

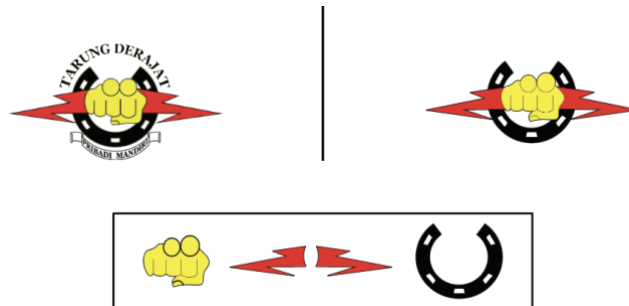
- With What Effect

Dengan adanya sistem informasi yang tegas, informatif dan lengkap diharapkan para pengunjung dapat memahami informasi dengan cepat dan menjalankan aktivitas di Kawah Dradjat dengan tertib.

3.10 Media

Media utama Environment Graphic Design berupa Identification Signage, Regulation Signage, Directory Signage, Information Board yang menunjukkan informasi penting dari kawasan tersebut dan Gate Entrance sebagai gambaran penanda besar ketika memasuki kawasan Kawah Dradjat. Juga ada media pendukung yaitu Graphic Standard Manual (GSM) dan Vertical Banner sebagai penambah ruang kosong yang ada di dalam gor Kawah Dradjat.

3.11 Simbol Tarung Derajat



Gambar 2. Logo Tarung Derajat

Sumber :Arsip Tarung Derajat.

Kepalan tangan dilambangkan sebagai gerakan-gerakan yang mewakili beladiri, kepalan tangan kanan merupakan simbol dari kebaikan, lingkaran 2 buah pada tangan melambangkan otot dan otak, kepalan tangan menghadap kedepan melambangkan arah menuju masa depan yang lebih baik dan yang terakhir yaitu warna kuning melambangkan warna angin.

Kilat berwarna merah melambangkan warna api dan cita-cita yang luhur dengan tekad yang membara serta semangat juang yang tinggi.

Lingkaran tiga perempat melambangkan wadah atau tempat pembinaan moral dan mental, lingkaran tiga perempat yang merupakan lingkaran terputus melambangkan kehidupan kita yang tidak sempurna. Lima kotak putih melambangkan komponen dari 5 unsur daya gerak, yaitu : kekuatan, kecepatan,

ketepatan, keberanian dan keuletan. Warna hitam pada lingkaran melambangkan warna tanah dan lima kotak putih pada lingkaran melambangkan warna air [9].



Gambar 3. Emblem Tarung Derajat
Sumber :Arsip Tarung Derajat.

Emblem dibagian kiri adalah 'KSATRIA PEJUANG & PEJUANG KSATRIA', merupakan tanda sebagai kualifikasi atlet yg sudah mengikuti kejuaraan baik tarung maupun seni gerak. Dan emblem 'PETARUNG' dibagian kanan merupakan lambang kualifikasi seorang petarung.

Emblem BOX diartikan sebagai 'Salam Persaudaraan Keluarga Olahraga Tarung Derajat', dan Jadikanlah Dirimu Oleh Diri Sendiri memiliki arti bahwa seorang anggota Tarung Derajat harus bisa menjadikan dirinya oleh diri sendiri, bukan dijadikan oleh orang lain [3].

3.12 *Tone & Manner*

Tegas & Sportif

Merepresentasikan didikan para anggota Tarung Derajat tentang kedisiplinan dan ketertiban, juga didikan dari segi mental dan fisik. Sportif mengacu kepada bidang olahraga yang menjunjung nilai etis persaingan positif dan juga merupakan sinonim dari kata “bersih”.

3.13 *Tipografi*

Main Typeface

Gupter

-
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890

Bodytext

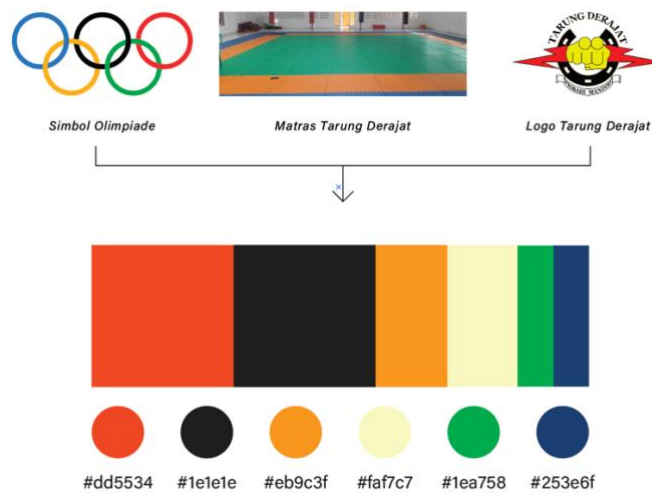
Acumin Variable Concept

-
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890

Gambar 4. Tipografi

Gupter digunakan sebagai typeface utama karena memiliki karakteristik font serif, dan karakteristik serif tersebut selalu melekat pada Olahraga Tarung Derajat yang biasa diaplikasikan di beberapa media cetak maupun digital. Lalu, Acumin Variable Concept diperuntukan sebagai bodytext dengan tujuan keterbacaan dan style yang beragam.

3.14 Color Palette



Gambar 5. Color Palette

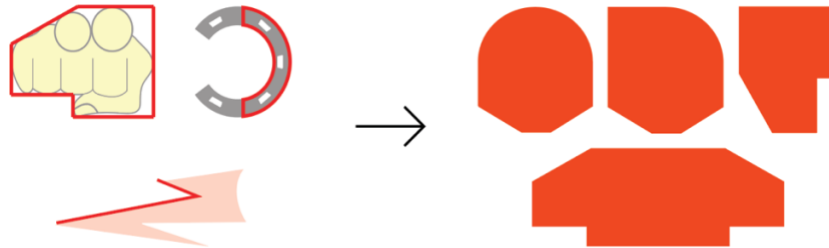
Palette warna yang diambil terinspirasi dari ketiga unsur yang berbeda, yaitu Simbol Olimpiade yang merepresentasikan warna “Sportif” dalam suatu ajang olahraga, lalu perpaduan matras dan logo Tarung Derajat menggambarkan suatu kesan yang tegas, sehingga perpaduan ketiga unsur tersebut menjadikannya elemen yang harmonis.

3.15 Referensi Visual



Gambar 6. Referensi Mood, Signage, Typeface, dan Peta Isometric.
Sumber: Behance & Pinterest

3.16 Stilasi Bentuk



Gambar 7. Stilasi Bentuk

Stilasi bentuk diambil dari beberapa objek logo Tarung Derajat, yang nantinya akan di aplikasikan dalam berbagai media dan supergraphic. Selain itu juga penggunaan sudut runcing yang ada pada logo Tarung Derajat dapat diaplikasikan ke dalam bentuk pictogram, tetapi hal tersebut perlu di modifikasi sedemikian rupa yang bertujuan untuk keterbacaan visual terhadap target audiens.

3.17 Pictogram

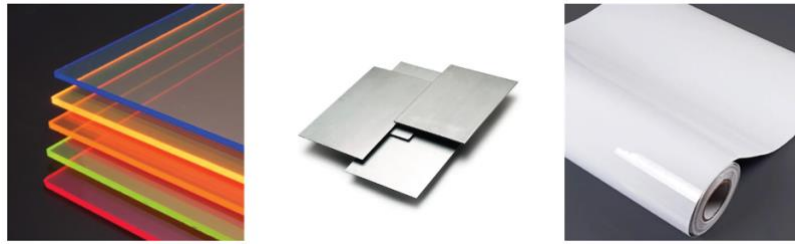


Keterangan:

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Panah | 15. Pos Jaga |
| 2. Laki-Laki | 16. Tangga |
| 3. Perempuan | 17. Tempat Sampah |
| 4. Toilet | 18. Parkir |
| 5. Tempat Wudhu / Wastafel | 19. Ruang Kerja |
| 6. Stone Garden | 20. Alat Latihan |
| 7. Motor | 21. Dilarang Merokok |
| 8. Mobil | 22. Dilarang Buang Sampah di Toilet |
| 9. Musholla | 23. Dilarang Masuk |
| 10. Mess / Tempat Tidur | 24. Dilarang Menggunakan Alas Kaki |
| 11. Ruang Rapat / Keluarga | 25. Dilarang Menderingkan Ponsel |
| 12. Gym | 26. Dilarang Menggunakan Ponsel |
| 13. Titik Kumpul | 27. Dilarang Berjualan |
| 14. Tempat Penyimpanan/ Gudang | |

Gambar 8. Pictogram Kawah Dradjat

3.18 Material Signage



Gambar 9. Akrilik, Plat Besi, dan Vinyl

Plat besi cocok digunakan untuk kebutuhan signage di luar ruangan karena unggul dalam kekuatan dan ketahanan menghadapi cuaca terbuka, sementara akrilik sering digunakan untuk signage dalam ruangan karena tidak mudah pecah dan memiliki ragam warna, serta stiker vinyl menjadi pelengkap yang tahan air, fleksibel, dan mudah diaplikasikan pada berbagai media [10].

4. Hasil Perancangan

4.1 Identification & Regulation Signage



Gambar 10. Final Identification & Regulation Signage

Desain Regulasi dan Identifikasi signage dirancang secara simpel dengan tujuan agar informasi kepada target audiens cepat dipahami. Pembeda dari kedua desain tersebut yaitu dibagian warna yang menandakan bahwa adanya perbedaan intensi, terlihat dari kontras warna yang terdapat pada regulasi menunjukkan bahwa informasi tersebut harus segera dipahami dan ditaati. Berbeda dengan identifikasi signage yang secara jelas menandai suatu area tertentu dan menunjukkan bahwa audiens telah tiba di suatu titik lokasi, memiliki kesan lebih santai dengan penggunaan turunan warna yang tidak jauh berbeda. Material yang digunakan pada papan signage yaitu akrilik berlapis stiker vinyl.

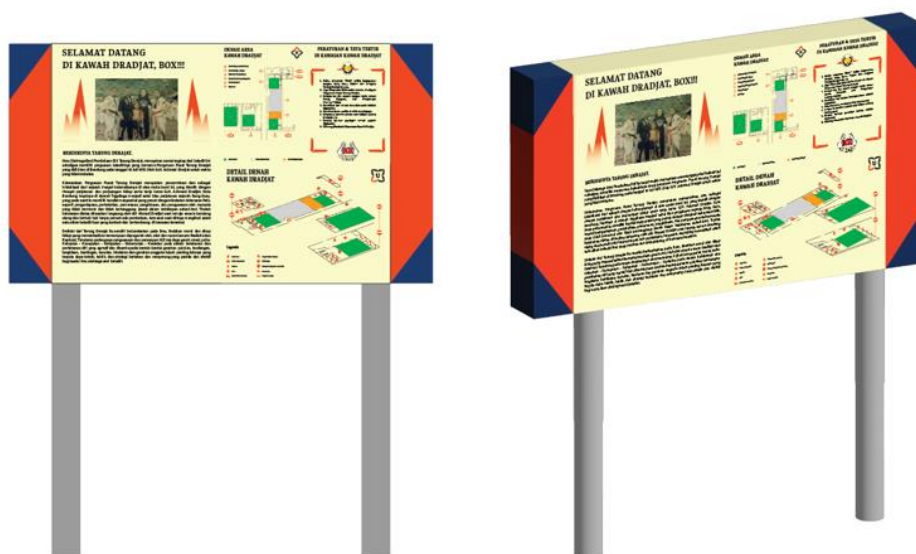
4.2 Identification & Regulation Signage



Gambar 11. Final Directional Signage

Desain Directorial Signage dirancang mengikuti arahan stilasi bentuk yang sudah dibuat, lalu informasi yang di berikan langsung mengarah kepada beberapa tempat utama yang ada di kawasan Kawah Dradjat. Penerapan Sign yang di pilih yaitu freestanding dengan bagian bawah pada signage menancap ke bawah, optionalnya menempel pada tembok atau bidang datar pada sisi signage, agar signage kokoh ketika di aplikasikan. Lalu penempatan Directional Signage yang kedua ditempatkan pada tiang yang sudah tersedia disana, menunjukan beberapa tempat utama yang ada di Kawah Dradjat. Material yang digunakan yaitu akrilik yang dilapisi sticker vinyl.

4.3 Information & Directional Signage



Gambar 12. Final Board Information Denah Area, History Information, dan Regulation

Directory Map dirancang agar para pengunjung dapat mengetahui beberapa titik lokasi utama yang ada di kawasan Kawah Dradjat, begitu juga detail maps nya yang memperlihatkan isi secara detail dari lokasi yang ada di Kawah Dradjat. Lalu ada sejarah singkat Tarung derajat dan beberapa peraturan tata tertib yang nantinya akan di aplikasikan pada papan Informasi bersamaan dengan directory map. Penerapan Sign yang di pilih yaitu freestanding dengan menggunakan material akrilik yang di lapiasi sticker vinyl, lalu pada bagian bawahnya menggunakan material plat besi agar kokoh saat digunakan.

4.4 Gate Entrance



Gambar 12. Final Desain Gerbang Masuk Kawah Dradjat

Gate Entrance dirancang sebagai gambaran penanda besar ketika memasuki kawasan Kawah Dradjat. Material yang di gunakan dibuat menggunakan plat besi agar kokoh terhadap cuaca dan kondisi.

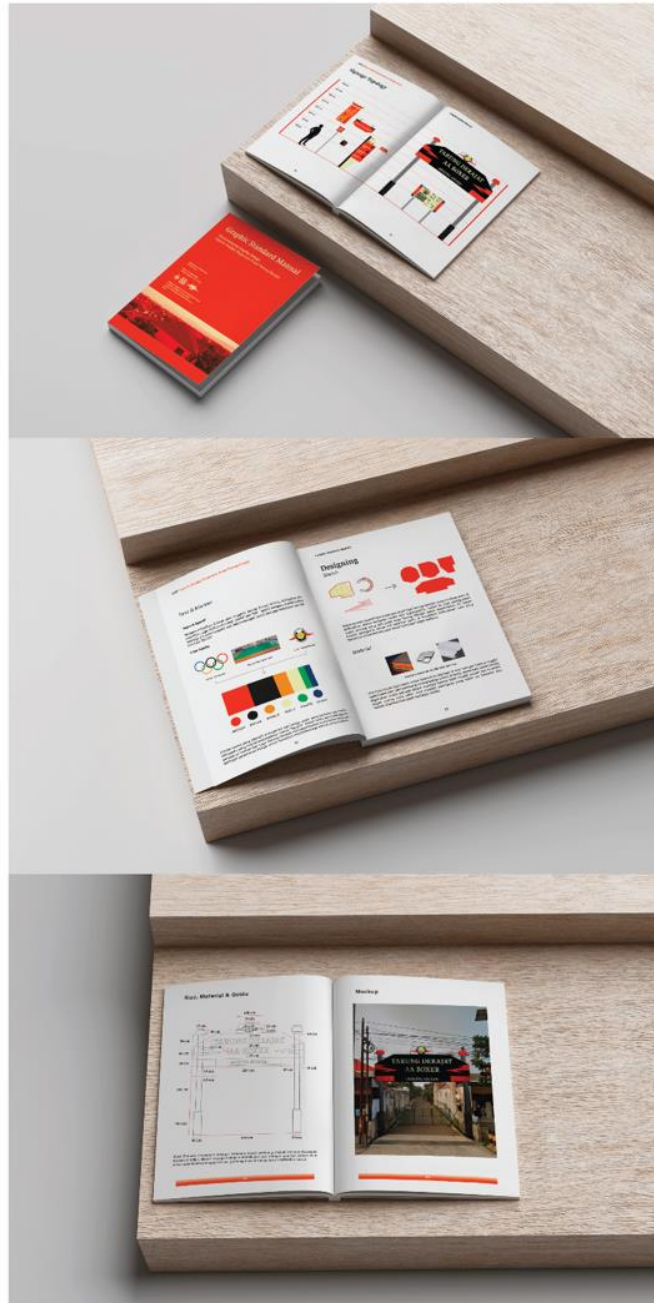
4.5 Vertical Banner



Gambar 13. Vertical Banner

Banner dirancang untuk mengisi ruang kosong pada langit-langit gor dengan beberapa kalimat mengandung makna yang diucapkan oleh Achmad Dradjat. Material yang digunakan yaitu Banner Flexi dan tambahan penyangga tali.

4.6 *Graphic Standard Manual*



Gambar 14. Graphic Standard Manual

Graphic Standard Manual merupakan buku yang berisikan guideline EGD tentang aturan pemilihan jenis font, warna, desain signage, dan elemen-elemen desain [11]. yang nantinya akan di gunakan di Kawasan Kawah Dradjat.

5. Test



Gambar 15. Uji Coba GSM

Uji coba dilakukan kepada secondary target audiens yaitu pelatih bagian dari Perguruan Pusat Tarung Derajat. Uji coba ini dilakukan untuk menguji penempatan signage, keterbacaan, dan budaya komunikasi yang melekat pada Tarung Derajat.

Saran dan masukan yang diberikan yaitu konsistensi tulisan pada identification sebaiknya disamakan yaitu *uppercase* agar kesan tegasnya terlihat, ketelitian di bagian penulisan, directional yang harus diperhatikan kembali untuk menunjukan suatu tempat yang jelas di kawasan tersebut, dan untuk desain signage sudah terlihat cukup selaras dari keseluruhan perancangan yang telah dibuat.

6. Kesimpulan

Dari perancangan ini dapat disimpulkan bahwa, pengunjung yang datang ke Kawasan Perguruan Pusat Tarung Derajat memerlukan system informasi yang tegas, jelas, dan informatif. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat membantu situasi penataan ruang dan aktifitas semakin kondusif dan terjaga dengan tertib.

7. Daftar Pustaka

- [1]. Dradjat A. Panduan Pelatihan Tarung Derajat. Cetakan Pertama. 2016.
- [2]. Tjahjawan I, Sn M. Modul Pembelajaran METODE PENELITIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.
- [3]. Prof. Dr. Alnedral MP, Desi Purnama Sari SPd, MP. Mengenal Lebih Dekat Olahraga Tarung Derajat [Internet]. Mengenal Lebih Dekat Olahraga Tarung Derajat. 2022 [cited 2024 Feb 18]. Available from: http://repository.unp.ac.id/37870/1/ALNEDRAL_BUKU_TARUNGDERAJAT_9_2_2022_ok.pdf

- [4]. Chris Calori David, Vanden-Eynden. Signage and Wayfinding Design. Second Edition. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons; 2015.
- [5]. Suma Indrawati E. E-Tech MEMBANGUN KARAKTER MELALUI IMPLEMENTASI TEORI BELAJAR MENURUT ALIRAN PSIKOLOGI GESTAL BERBASIS KECAKAPAN ABAD 21. Available from: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/e-techr>
- [6]. Guru Sekolah Dasar P, Ilmu Pendidikan F. KONSEP, TEORI DAN PROSEDUR DESIGN THINKING Septiana Fira Mawarni (180151602281).
- [7]. Analisis SWOT: Arti dan Cara Menggunakannya (beserta Contoh) [2024] • Asana [Internet]. [cited 2024 Jun 22]. Available from: <https://asana.com/id/resources/swot-analysis>
- [8]. Model Komunikasi Lasswell: Konsep dan Karakteristiknya [Internet]. [cited 2024 Jun 22]. Available from: <https://www.kompas.com/skola/read/2021/12/10/143000369/model-komunikasi-lasswell-konsep-dan-karakteristiknya>
- [9]. Muhammad Chairad. SEJARAH DAN PERKEMBANGAN BELADIRI TARUNG DERAJAT. Jurnal Ilmu Keolahragaan [Internet]. 2014 [cited 2024 Feb 18];13. Available from: <http://digilib.unimed.ac.id/1385/1/Fulltext.pdf>
- [10]. Mengenal Jenis-jenis Material Pelat dalam Pembuatan Safety Sign - Safety Sign Indonesia [Internet]. [cited 2024 Jun 22]. Available from: <https://safetysignindonesia.id/mengenal-jenis-jenis-material-pelat-dalam-pembuatan-safety-sign/>
- [11]. Apa Itu Graphic Standard Manual? Yuk Baca Penjelasan Lengkapnya! [Internet]. [cited 2024 Jun 22]. Available from: <https://kreativv.com/graphic-standard-manual/>