

Analisis Efektivitas Desain Signage Wayfinding System Taman Ismail Marzuki Jakarta

Nazwa Nurapriliani Wicaksono^{1*}, Dody achmad Nawawi²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Teknologi Bandung^{1,2}

*Corresponding Author Email: nazwapriliinii@gmail.com¹

ABSTRAK

Sebagai salah satu ikon budaya Jakarta, Taman Ismail Marzuki memiliki berbagai fasilitas sehingga memerlukan sistem penunjuk arah yang efektif untuk memudahkan proses navigasi pengunjung. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang dianalisis secara deskriptif dengan mengumpulkan data, mengklarifikasi data, dan menginterpretasikannya. Data-data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap objek yang diteliti, dokumentasi, wawancara, dan kajian literatur. Fokus penelitian mencakup analisis terhadap *legibility*, *readability*, dan *visibility* dari *signage wayfinding system* yang dirancang oleh Studio Nusae pada tahun 2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain signage yang ada cukup efektif dalam membantu pengunjung menemukan lokasi tujuan. Namun, aspek keterbacaan dan penempatan tanda memerlukan perbaikan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa meskipun *signage wayfinding system* di Taman Ismail Marzuki cukup efektif membantu pengunjung, tetapi evaluasi lebih lanjut diperlukan untuk memastikan efektivitas yang lebih baik. Temuan ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengelola dan desainer grafis untuk mengoptimalkan *wayfinding system* di area publik lainnya.

Kata kunci: efektivitas, *signage*, *wayfinding*, Taman Ismail Marzuki

ABSTRACT

As one of Jakarta's cultural icons, Taman Ismail Marzuki offers a variety of facilities, necessitating an effective wayfinding system to facilitate visitor navigation. This study uses a qualitative method analyzed descriptively by collecting, clarifying, and interpreting data. Data were gathered through direct observation of the object being studied, documentation, interviews, and literature review. The focus of the research includes an analysis of the legibility, readability, and visibility of the wayfinding signage system designed by Studio Nusae in 2022. The results indicate that the existing signage design is fairly effective in helping visitors find their desired locations. However, improvements are needed in terms of readability and signage placement. The study concludes that while the wayfinding signage system at Taman Ismail Marzuki is quite effective in assisting visitors, further evaluation and enhancements are necessary to ensure better effectiveness. These findings are expected to provide insights for managers and graphic designers to optimize wayfinding systems in other public areas.

Keywords: effectiveness, *signage*, *wayfinding*, Taman Ismail Marzuki

PENDAHULUAN

Wayfinding adalah proses berpikir manusia untuk menemukan dan mengikuti jalur atau rute menuju tujuan. *Wayfinding* berperan dalam membantu aktivitas navigasi manusia yang dilatarbelakangi oleh motivasi untuk menemukan dan mencapai lokasi tujuan (Golledge, dalam Andrivina 2019). Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Calori & Vanden-Eynden (2015), selama masih hidup di dunia ini, manusia perlu menemukan jalan untuk melewatinya.

Dalam lingkup desain komunikasi visual, desain *wayfinding system* termasuk sebagian grafis sistem tanda universal (*sign system*) elemen orientasi di ruang publik yang meskipun berperan cukup signifikan pada kehidupan sehari-hari, tetapi masih dianggap sebagai media terakhir atau pelengkap dalam suatu area. Pada umumnya, sistem penunjuk arah memiliki simbol, tanda, tipografi, dan tanda grafis lainnya dengan tampilan yang sederhana. Jika elemen orientasi sistem penunjuk arah tidak ada atau sistem tersebut kurang representatif dalam menunjukkan arah dan memberikan informasi, individu akan kesulitan untuk mencapai lokasi yang dituju.

Taman Ismail Marzuki adalah salah satu ikon budaya Jakarta, berlokasi di jalan Cikini Raya, Jakarta Pusat yang diresmikan langsung oleh Gubernur DKI Jakarta saat itu, Ali Sadikin, pada 10 November 1968. Taman Ismail Marzuki merupakan kawasan taman publik dengan luas kawasan kurang lebih delapan hektare. Taman publik merupakan public space atau ruang publik yang digunakan oleh masyarakat sebagai ruang untuk mengadakan berbagai kepentingan dan kegiatan baik formal maupun informal. Menurut Carr dkk (1992), ruang publik merupakan tempat kehidupan komunal

terungkap dalam bentuk drama. Jalanan, alun-alun, dan taman kota adalah tempat-tempat yang dinamis untuk pergerakan, komunikasi, bermain, dan bersantai bagi masyarakat. Peningkatan kualitas kenyamanan dan kepuasan pengunjung diperlukan pemahaman nilai-nilai ruang publik tersebut dan pengelolaan fasilitas yang tertata dengan baik. Salah satunya terkait dengan keberadaan *wayfinding system* atau sistem penunjuk arah karena banyaknya fasilitas tempat di Taman Ismail Marzuki.

Komunikasi visual *Wayfinding system* pada Taman Ismail Marzuki didukung oleh media papan penanda (*signage*) yang berada di beberapa titik lokasi untuk mencegah disorientasi lingkungan pada pengunjung karena ada beberapa fasilitas baru setelah Taman Ismail Marzuki direvitalisasi. Media *signage wayfinding system* tersebut dirancang oleh Studio Nusae seiring dengan revitalisasi Taman Ismail Marzuki pada tahun 2022.

Berdasarkan fenomena tersebut, upaya penelitian ini dilakukan untuk menganalisis bagaimana efektivitas yang dihasilkan dari keberadaan desain *signage wayfinding system* di Taman Ismail Marzuki terhadap aksesibilitas pengunjung dalam mencapai lokasi yang dituju. Selain itu, penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui bagaimana *wayfinding system* atau sistem penunjuk arah ini menjadi media informasi yang tidak hanya memiliki nilai estetis, tetapi juga efektif dalam membantu navigasi pengunjung karena Taman Ismail Marzuki memiliki berbagai fasilitas dengan lingkup wilayah yang cukup luas. Melalui penelitian ini, diharapkan keberadaan *signage wayfinding* tidak hanya sebagai elemen dekoratif di Taman Ismail Marzuki, tetapi juga berperan penting dalam membantu pengunjung yang ingin

menikmati fasilitas Taman Ismail Marzuki.

Penelitian ini memfokuskan kajiannya pada papan penunjuk arah atau *signage wayfinding system* yang ada di Taman Ismail Marzuki dengan analisis terhadap *legibility*, *readability*, dan *visibility* yang dirasakan oleh pengunjung dalam konteks desain komunikasi visual. Elemen-elemen yang mendukung visual pada *signage wayfinding system*, seperti bentuk gaya visual, warna, layout, dan jenis huruf juga menjadi elemen pendukung untuk mengkaji lebih dalam terkait efektivitas *wayfinding system* di Taman Ismail Marzuki.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang dianalisis secara deskriptif dengan mengumpulkan data, mengklarifikasikan data, dan menginterpretasikan data. Data-data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap objek yang diteliti, dokumentasi, wawancara, dan kajian literatur. Fokus penelitian dilakukan pada papan sistem penanda arah yang ada pada wilayah Taman Ismail Marzuki dengan lingkup observasi di area-area yang banyak dilewati oleh pengunjung.

Tahapan pada penelitian ini, meliputi 1) Pengumpulan literatur mengenai desain grafis ruang publik dan sistem penunjuk arah (*wayfinding*); 2) Pengumpulan data dan temuan fakta mengenai desain *wayfinding* di kawasan Taman Ismail Marzuki melalui proses observasi dan wawancara pengunjung serta petugas keamanan; 3) analisis objek penelitian dengan kajian pustaka; 4) Penarikan kesimpulan.

Mengumpulkan dan menelusuri literatur mengenai desain ruang publik signage dan penunjuk arah (*wayfinding*)

menjadi tahap awal pada penelitian ini.

Pada tahap pengumpulan data dan temuan fakta dilakukan observasi lapangan di Taman Ismail Marzuki. Dilakukan pengambilan dokumentasi objek penelitian untuk mendapatkan penggambaran fisik yang lebih detail, kemudian dilakukan wawancara dengan pengunjung yang sedang memperhatikan papan penanda serta petugas keamanan yang berjaga di lokasi pintu masuk pengunjung. Data hasil observasi lapangan kemudian dianalisis sesuai kajian pustaka terkait hierarki visual dan efektivitas yang dihasilkan dari desain *signage wayfinding* Taman Ismail Marzuki.

Kajian Literatur *Wayfinding*

Menurut Reginald G. Golledge (dalam Namawi & Saidi 2023: 61) *Wayfinding* adalah proses rencana dan pengambilan keputusan yang membantu manusia mencapai suatu tujuan. Bersifat tidak spontan melalui proses berpikir, seperti memilih rute yang paling efisien, mengatur jadwal sekuensial, orientasi terhadap lingkungan, dan menerjemahkan arah dan rute secara verbal.

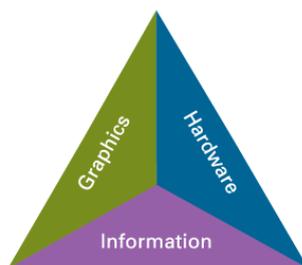
Golledge (dalam Andrivina 2019) menjelaskan bahwa *wayfinding* adalah proses untuk menemukan dan mengikuti jalur atau rute menuju suatu tujuan. *Wayfinding* adalah aktivitas yang dilatarbelakangi oleh motivasi, terarah, memiliki tujuan, dan dapat di observasi sebagai bukti dari tindakan sensorimotor di dalam sebuah lingkungan.

Berdasarkan definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *wayfinding* merupakan suatu sistem universal terkait perilaku berpikir dan bergerak manusia yang dilatarbelakangi oleh motivasi untuk mencapai suatu tujuan lokasi.

Wayfinding System

Wayfinding menjadi acuan dalam mendesain grafis dalam lingkungan (*Environmental Graphic Design*) yang efektif di dalam suatu kawasan menggunakan komponen *signage* atau papan penunjuk arah. David Gibson (2009: 47 - 55) dalam bukunya yang berjudul *The Wayfinding Handbook Information Design for Public Space*, membagi *signage* kedalam beberapa kategori, yaitu: (1) Identifikasional, Penanda visual yang menampilkan nama dan fungsi suatu tempat atau ruang; (2) Direksional, sistem peredaran karena memberikan petunjuk bahwa pengguna harus terus bergerak setelah mereka memasuki ruang atau wilayah; (3) Orientasional, Tanda-tanda orientasi dibuat agar pengunjung melihat gambaran lingkungan tempat tersebut dalam bentuk peta yang komprehensif dan memuat direktori; dan (4) Regulatori, Tanda regulasi menjelaskan ketentuan atau peraturan di tempat tertentu.

Wayfinding membutuhkan *signage* sebagai komponen pendukungnya. Menurut Calori & Vanden-Eynden (2015), *Signage* dapat dijelaskan dengan menggunakan metode piramida tiga sistem komponen penyusun yang saling berhubungan d satu sama lain.



Gambar 1. Tiga komponen model piramida *Signage*

Calori & Vanden-Eynden (2015) menjelaskan Tiga komponen model *Signage Pyramid*, yaitu: (1) sistem informasi, berfokus pada informasi apa yang diperlukan untuk setiap *signage*; (2)

sistem grafis, berfokus pada pertimbangan desain grafis untuk keseluruhan *signage*; (3) sistem *Hardware*, berfokus pada material, mekanisme pemasangan, dan pengaturan eksternal *signage*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil data yang dikumpulkan, peneliti mengambil data primer dan data sekunder sebagai pendukung perancangan penelitian. Pada penelitian ini, sumber data primer diambil dari riset melalui observasi langsung kondisi *wayfinding* Taman Ismail Marzuki. Sistem *wayfinding* pada kawasan Taman Ismail Marzuki diterapkan ke dalam bentuk desain *signage* orientasional, direksional, identifikasional, dan regulatori yang dirancang oleh Studio Nusae seiringan dengan revitalisasi Taman Ismail Marzuki pada tahun 2022 oleh Anies Baswedan selaku gubernur Jakarta yang sedang menjabat pada tahun tersebut.

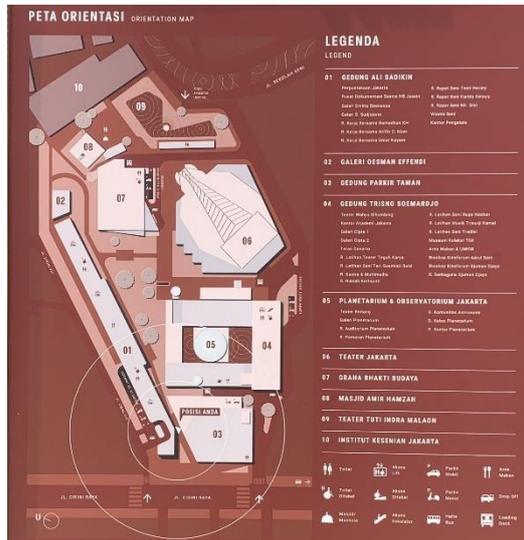
Data yang didapatkan pada observasi lapangan mencakup empat kategori desain *signage* dengan gaya visual yang seragam dan konsisten. Kombinasi *value* warna coklat yang nyaman untuk dilihat dan menyatu dengan lingkungan sekitarnya serta penggunaan jenis huruf *sans serif* agar mudah dibaca.

Orientasional



Gambar 2. *Signage* orientasional

Signage orientasional umumnya memuat denah yang berisi lokasi dari fasilitas-fasilitas yang tersedia di suatu wilayah. Namun, pada *signage* Taman Ismail Marzuki terdapat juga regulatori di bawah penampang denah.



Gambar 3. Peta orientasi dan legenda

Bila dikaji menggunakan tiga komponen model *signage pyramid*, sistem informasi yang disajikan sudah memuat denah seluruh area Taman Ismail Marzuki dengan legenda yang lengkap. Namun, sistem grafis yang disajikan terdapat kekurangan pada huruf yang disajikan meskipun jenis huruf menggunakan jenis *sans serif* dengan *legibility* yang baik, tetapi memiliki *readability* kurang baik karena ukuran huruf terlalu kecil untuk *signage* berukuran panjang satu meter dan tinggi tiga meter. Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara dengan pengunjung, perlu jarak sekitar lima puluh sentimeter sampai satu meter untuk membaca informasi yang tertera pada *signage*. Sistem *Hardware* atau eksternal dari *signage* ini menggunakan material yang kokoh, tahan cuaca ekstrem, dan tahan air. Kondisi *signage* yang sudah berumur kurang lebih dua tahun masih memiliki *visibility* sangat baik

sehingga gambar denah dapat dilihat dan dengan baik oleh pengunjung.

Penempatan *signage* orientasional di lokasi pintu masuk terletak sekitar dua puluh meter dari area depan. Tidak adanya penempatan *signage* di area depan pintu masuk Taman Ismail Marzuki menjadi salah satu hal yang dikonsiderasikan oleh pengunjung dan petugas keamanan karena berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan penulis, mayoritas pengunjung bertanya arah pada petugas keamanan yang berjaga di area depan pintu masuk

Direksional

Direksional berguna untuk membantu pengunjung menentukan arah yang ingin dituju baik saat berjalan, maupun saat menggunakan kendaraan. Pada umumnya berisi informasi sederhana ataupun piktogram.



Gambar 4. *Signage* direksional

Terdapat tiga jenis *signage* direksional di Taman Ismail Marzuki. Pada Gambar 4 di atas, visual *signage* dibuat sederhana berbentuk piktogram untuk menunjukkan arah tempat parkir kendaraan roda empat dan roda dua. Terdapat empat level hierarki, di paling atas terdapat simbol arah panah yang cukup besar di bawahnya terdapat huruf "P" dilanjut dengan piktogram mobil serta sepeda motor menandakan arah tempat parkir. Elemen

grafis pada *signage* tersebut dapat dipahami dengan mudah sehingga mencegah pengunjung mengalami disorientasi lingkungan.



Gambar 5. *Signage* direksional



Gambar 6. *Signage* direksional

Di area dalam Taman Ismail Marzuki terdapat dua jenis *signage* direksional yang berbeda. Pada gambar 5, *signage* berukuran lebih kecil sehingga ukuran huruf juga lebih kecil dibandingkan *signage* pada gambar 6. Kedua *signage* tersebut memiliki enam level hierarki dengan simbol panah paling atas sama seperti gambar 4. Di bawah arah panah terdapat nama-nama gedung fasilitas yang ada pada area Taman Ismail Marzuki serta pictogram fasilitas publik lainnya, seperti pada gambar 5 menunjukkan arah menuju empat tempat fasilitas gedung yang berbeda serta pictogram yang

menunjukkan tempat parkir kendaraan, toilet, dan fasilitas toilet disabilitas. Sedangkan pada gambar 6 menunjukkan arah menuju tiga tempat fasilitas gedung yang berbeda serta enam pictogram yang menunjukkan *lift*, ramp atau jalur landau untuk pengguna kursi roda, toilet, fasilitas toilet disabilitas, restoran atau pujasera, dan tempat parkir kendaraan. *Signage* pada gambar 5 memiliki *legibility*, *readability*, dan *visibility* kurang baik karena pengunjung harus melihat dari dekat untuk membaca penunjuk arah tersebut yang mengakibatkan disorientasi. Berdasarkan hasil observasi, jenis *signage* seperti gambar 5 kurang efektif membantu aksesibilitas pengunjung. Banyak pengunjung yang kesulitan menentukan arah sehingga perlu bertanya ke petugas keamanan ataupun ke pengunjung lainnya.

Identifikasional



Gambar 7. *Signage* identifikasional



Gambar 8. *Signage* identifikasional

Pada area depan Taman Ismail Marzuki terdapat papan identifikasional dengan logo dan penulisan "TIM" di dua bidang yang bertolak belakang serta

penulisan “Pusat Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki” di dua bidang lainnya membentuk balok dengan tinggi kurang lebih empat meter dan lebar satu meter yang bisa dilihat dari empat sisi. Penamaan tempat tersebut cukup terbaca. Namun, karena bentuknya yang memanjang ke atas jika di lihat dari luar area menjadi sukar untuk diidentifikasi sehingga pengunjung yang belum pernah berkunjung sebelumnya kesulitan mengenali lokasi Taman Ismail Marzuki.



Gambar 9. *Signage* identifikasional

Sedangkan *signage* identifikasional pada gambar 8 di atas memiliki legibility, readability, dan visibility yang baik. Ukuran huruf dengan penggunaan huruf kapital memenuhi aspek keterbacaan dengan baik karena dapat dilihat dari arah yang cukup jauh. Keterbacaan *signage* penamaan fasilitas di dalam Taman Ismail Marzuki dapat terbaca dari jarak kurang lebih sepuluh meter. Komponen *signage* identifikasional penamaan fasilitas tersebut mempermudah aksesibilitas para pengunjung yang kesulitan membaca papan direksional.

Regulatori



Gambar 10. Regulasi pada *Signage* orientasional

Penempatan regulatori atau regulasi terdapat pada *signage* direksional. Tepatnya berada di bawah denah dan legenda. Hal ini menjadi kurang efektif karena ukuran huruf yang terlalu kecil sehingga sukar dipahami oleh pengunjung. Namun, cukup terbantu oleh ukuran dan visualisasi piktogram yang berukuran lebih besar daripada huruf informasi penjelas yang tertera di samping simbol-simbol regulasi.

KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan data yang diteliti, dapat disimpulkan bahwa *wayfinding* di ruang terbuka publik merupakan hal yang kompleks. Oleh karena itu, dibutuhkan papan penanda (*signage*) dengan memperhatikan tiga komponen model piramida *signage*, yaitu sistem informasi, sistem grafis, dan sistem *Hardware* atau eksternal sehingga pengunjung mendapatkan kemudahan untuk berorientasi dan menemukan tempat yang dituju.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis, *signage* yang terdapat pada Taman Ismail Marzuki sudah cukup efektif. Sistem informasi, seperti denah, legenda, dan piktogram sudah lengkap. Sistem grafis yang konsisten, seperti pemilihan warna dengan *value* coklat yang senada dengan lingkungan sekitarnya dan jenis huruf *sans serif* sudah cukup membantu aksesibilitas pengunjung. Namun, permasalahan utamanya datang dari aspek keterbacaan yang disebabkan oleh ukuran huruf yang kecil sehingga membutuhkan waktu untuk memahami informasi yang disajikan pada *signage* terutama pada *signage* orientasional.

Selain itu, aspek penempatan *signage* pertama terletak sekitar dua puluh meter dari area depan. Tidak adanya *signage* orientasional yang di tempatkan pada area

depan pintu masuk mengakibatkan pengunjung mengalami disorientasi sehingga perlu bertanya kepada petugas keamanan yang berjaga di area depan. Dengan demikian, diperlukan evaluasi kembali untuk beberapa kekurangan tersebut agar *wayfinding* dapat lebih efektif sehingga memudahkan proses navigasi pengunjung Taman Ismail Marzuki

DAFTAR PUSTAKA

- Andrivina, A. (2019). *Persepsi pengunjung terhadap kualitas wayfinding sebagai elemen interior di Poliklinik RSIA Limijati, Bandung*. Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk), vol. 3(5), 169–174.
- Calori, Chris & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design*. John Wiley & Sons, Inc.
- Carr, Stephen dkk. (1992). *Public Space*. Cambridge University Press.
- Gibson, David. (2009). *Wayfinding Handbook: Information Design for Public Places*. New York: Princeton Architectural Press
- Nadhifa, A. S. (2021). Efektivitas Penerapan Wayfinding pada Desain Area Publik. Artikel Desain Interior, Institut Seni Indonesia
- Nawawi, Dody Achmad & Saidi, A. I. (2023). Kajian Persepsi Visual Pengguna Peta Diagram Rute KRL JABODETABEK. Jurnal Komunikasi Visual Wimba Institut Teknologi Bandung (Vol. 14, Issue 1).
- Sari, P. & Bomo, D. P. (2022). Desain Wayfinding dalam Keterbacaan dan Pelaksanaan Studi Kasus Jakarta International Stadium. Jurnal Ilmiah Arsitektur, 12(2), 116–130.