PENGEMBANGAN DESAIN SIGNAGE SETU BABAKAN

Santo, Damar Rangga Putra*)

Abstract

Signage Design Development of Setu Babakan. Setu or "situ" means lake, while Babakan means wood fiber. Setu Babakan located at the Condet area, East Jakarta as a special area for the development and preservation of Betawi culture. Setu Babakan has an area of 289 hectares, provides various facilities including educational facilities as Betawi culture learning areas, entertainment facilities that offer a variety of entertainment-related to Betawi culture, also a culinary area in introducing a variety of Betawi food. Setu Babakan has changed now. At present Setu Babakan has been revitalized into a tourist area, making it one of the alternative tourist areas for residents and foreign tourists in understanding Betawi culture. A large area of Setu Babakan requires sign system and wayfinding, which has a function in providing direction to facilitate the destination. Currently, there is the wayfinding, but it hasn't been maximized in the role of its function as a guide. In terms of design, current signage doesn't display the Betawi cultural elements represented in signage. The method used is descriptive qualitative method with design method. The result of this research is recomendation of signage design at Setu Babakan with "Betawi Asri" concept.

Keywords: Setu Babakan, Betawi culture, signage, wayfinding, Betawi Asri

Abstrak

Pengembangan Desain Signage Setu Babakan. Setu atau "situ" berarti danau, sedangkan babakan berarti serat kayu. Setu Babakan berada di wilayah Condet, Jakarta Timur sebagai area khusus untuk pengembangan dan pelestarian budaya Betawi. Setu Babakan memiliki luas 289 hektar dan menyediakan berbagai fasilitas di dalamnya, di antaranya fasilitas pendidikan sebagai area pembelajaran budaya Betawi, fasilitas hiburan yang menawarkan berbagai hiburan terkait budaya Betawi, di sisi lain juga merupakan area kuliner dalam memperkenalkan ragam makanan Betawi. Setu Babakan yang merupakan danau, saat ini telah berubah. Setu Babakan saat ini telah direvitalisasi menjadi kawasan wisata, sehingga menjadi salah satu daerah wisata alternatif bagi penduduk lokal dan wisatawan asing dalam memahami budaya Betawi. Area Setu Babakan yang luas membutuhkan signage dan wayfinding, yang memiliki fungsi dalam memberikan arahan untuk mencapai tempat yang ingin dituju. Saat ini wayfinding sudah ada, tetapi belum dimaksimalkan dalam peran fungsinya sebagai penunjuk jalan. Dalam hal desain, signage yang ada saat ini tidak menampilkan elemen budaya Betawi yang terwakili dalam signage. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan metode perancangan desain. Hasil penelitian ini adalah rekomendasi desain signage di Setu Babakan dengan konsep "Betawi Asri".

Kata kunci: Setu Babakan, budaya Betawi, signage, wayfinding, Betawi Asri

^{*)} Universitas Sampoerna, Universitas Trilogi (STEKPI) e-mail: santo.tjhin@sampoernauniversity.ac.id, damar.rangga@trilogi.ac.id

Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman, di era modern ini kebudayaan Betawi baik tarian, makanan, bahasa Betawi semakin menghilang. Sudah banyak langkah pemerintah yang dilakukan untuk melestarikan kebudayaan Betawi. Melalui surat keputusan Gubernur provinsi DKI Jakarta No. 92 tahun 2000, serta dikukuhkan melalui peraturan daerah provinsi DKI Jakarta No. 3 tahun 2005, Setu Babakan yang berletak di Srengseng Sawah, kecamatan Jagakarsa, Kotamadya Jakarta Selatan resmi didirikan. Setu Babakan merupakan langkah dari pemerintah untuk melestarikan kebudayaan Betawi. *Setu* atau *Situ* sendiri memiliki arti danau, sedangkan *Babakan* memiliki arti serat kayu. Wilayah Setu Babakan memiliki luas +/- 289 hektar, terdiri dari berbagai macam fasilitas, antara lain sarana pendidikan dan sarana hiburan. Setu Babakan kini telah menjadi area wisata, dan diharapkan semakin dapat menjadi alternatif wisata lain di ibukota Jakarta. Namun pada kenyataanya, ternyata Setu Babakan kurang diminati oleh pengunjung, khususnya pengunjung dari kota Jakarta.



Gambar 1. Kawasan Setu Babakan (Sumber: Santo, 2020)

Salah satu faktor kurangnya minat pengunjung adalah area Setu Babakan yang luas dan membingungkan. Signage pada Setu Babakan memang sudah ada, namun tidak maksimal pemanfaatan fungsinya. Signage merupakan salah satu bagian dari sistem wayfinding yang berfungsi bagi pengunjung untuk menentukan arah lokasi tujuanya dengan mudah, yang secara tidak langsung memperbaiki sistem alur pengunjung, agar tidak terjadi penumpukan pada satu lokasi tertentu. Penempatan dan pembuatan desain signage yang baik, dapat membantu pengunjung baik dari pencarian informasi, maupun penentuan arah tujuan.

Penelitian terhadap Setu Babakan pernah dilakukan oleh Ridwan Yasin dari Institut Teknologi Bandung dengan penelitian mengenai "Analisis Potensi Kawasan Setu Babakan Sebagai Wisata Budaya", di mana membahas potensi Setu Babakan menjadi area wisata. Namun di sini peneliti membahas mengenai Setu Babakan sebagai bagian dari budaya Betawi dan peran *signage* terhadap pengunjung di Setu Babakan. Berdasarkan latar belakang yang

telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengenai bagaimana menyatukan *signage* dengan kebudayaan Betawi dan bagaimana pengembangan *signage* Setu Babakan yang berbasis kearifan lokal budaya Betawi. Tujuan dari penelitian ini antara lain untuk memahami dan menggabungkan kebudayaan Betawi dengan *signage* di Setu Babakan, dan mengembangkan *signage* dan peta Setu Babakan dengan berbasis kearifan budaya lokal Betawi.

Metode

Kata kebudayaan bisa berasal dari kata *Budh* yang dalam bahasa Sanskerta berarti akal, yang kemudian berkembang menjadi kata Budhi (tunggal) atau Budhaya (majemuk), maka dari itu kebudayaan dapat diartikan sebagai hasil pemikiran atau akal manusia. Arti kata budaya menurut Koentjaraningrat adalah "menurut antropologi, arti kata kebudayaan adalah seluruh sistem gagasan dan rasa, tindakan, serta karya yang dihasilkan manusia dalam kehidupan bermasyarakat, yang dijadikan miliknya dalam belajar". Pendapat lain dari Ralp Lintin (1893-1953) yang diterjemahkan oleh Harsojo dalam bukunya "Keesing & Strathern: ibid" menerjemahkan kebudayaan sebagai konfigurasi tingkah laku yang dipelajari dan dari hasil tingkah laku, yang unsur pembentukannya didukung dan diteruskan oleh anggota masyarakat tertentu. Lain dengan pendapat Ralp Lintin, menurut Sigmund Freud yang diterjemahkan oleh Budiono dalam bukunya yang berjudul "Filsafat Kebudayaan: Proses Realisasi Manusia" (2009), menjelaskan bahwa kultur atau kebudayaan sebagai "keseluruhan prestasi dan hasil kerja, dengan mana kita menjauhkan diri kita dari nenek moyang hewani kita, dan mengabdi pada dua tujuan: yaitu melindungi manusia terhadap alam serta mengatur hubungan antara manusia" (Budiono, 2009). Dari pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa kebudayaan merupakan hasil olah pikir manusia yang dilakukan dalam kehidupan bermasyarakat, yang ditujukan untuk melindungi manusia dari alam dan mengatur hubungan antara satu manusia dengan manusia lainnya. Wujud kebudayaan menurut J. J. Honigmann dalam bukunya yang berjudul "The World of Man" membaginya menjadi tiga, antara lain adalah Ideas, Activities, dan Artefact. Hampir sama dengan pendapat Honigmann, Koentjaraningrat (1996) dalam bukunya yang berjudul "pengantar ilmu antropologi", menyarankan agar kebudayaan dibedakan menjadi empat wujud, yaitu adalah nilai budaya, mentifak, sosiofak, dan artefak.



Gambar 2. Kerangka Kebudayaan Menurut Koentjaningrat (Sumber: Koentjaningrat, 1996: 92)

1. Lingkaran pertama (nilai budaya)

Lingkaran yang paling dalam adalah nilai budaya, yang merupakan gagasan yang dipelajari manusia sejak usia dini, yang merupakan pusat dari wujud lainnya. Karena nilai budaya sudah ditanamkan sejak usia dini, maka nilai budaya tersebutlah yang menentukan cara berfikir, serta tingkah laku manusia dari sebuah kebudayaan. Pada tahap ini biasanya akan sukar untuk diubah.

2. Lingkaran kedua (mentifak/ideofak)

Lingkaran kedua adalah mentifak atau biasa disebut ideofak, yang merupakan gagasan atau pemikiran dari sekelompok masyarakat/kebudayaan. Lingkaran kedua ini bersifat abstrak, atau tidak berbentuk fisik.

3. Lingkaran ketiga (sosiofak)

Lingkaran ketiga adalah sosiofak, atau merupakan sebuah tindakan atau wujud dari sebuah gagasan, contohnya adalah gerak tari, bahasa, tingkah laku.

4. Lingkaran keempat (artefak)

Lingkaran keempat yang paling luar merupakan artefak. Artefak atau bisa juga disebut sebagai kebudayaan fisik, merupakan wujud terakhir dari sebuah kebudayaan. Artefak merupakan hasil karya manusia yang harus bersifat *tangible*. Contohnya adalah pakaian, rumah adat, dan lainnya. Lingkaran keempat merupakan bukti fisik bahwa sebuah kebudayaan pernah ada di sebuah tempat.

Desain

Toshiharu Taura dan Yukari Nagai menjelaskan bahwa desain merupakan sebuah proses menyusun sebuah figur/benda/sosok yang diinginkan menuju masa depan. Desain dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu *Drawing, Problem Solving,* dan *Ideal Pursuing*.

Tabel 1. Klasifikasi Desain (Diolah dari Toshiharu Taura dan Yukari Nagai, 2007)

Kategori Desain	To Look at	Driving Force	Though Mode (Mode Pemikiran)	Creativity
Kategori C: Ideal Pursuising	Masa Depan	Prediksi (forethought)	Untuk mengungguli kondisi sekarang. Agar mendapatkan <i>image</i> yang diinginkan.	(1) Tidak terduga. (2) Resonansi dengan pikiran manusia atau masyarakat.
Kategori B : Problem Solving	Saat ini	Celah (Masalah)	Untuk menganalisis kondisi saat ini dan menemukan solusi bagi tujuan yang diinginkan.	Pemecahan masalah (perubahan).
Kategori A : Drawing	Masa Lalu	Ingatan (Memory)	Untuk merubah gambaran abstak mejadi bentuk atau figur yang kongkret.	Ekspresi (bersifat kiasan).

Pada tabel di atas dapat dilihat, terdapat tiga kategori dari desain bila dilihat dari masanya. Kategori C merupakan kategori yang dilihat dari masa depan atau disebut sebagai *Ideal* *Pursuising*. Pada kategori ini prediksi merupakan salah satu tekanan bagi desainer untuk mendesain. Kategori selanjutnya adalah *Problem Solving*, hal ini dimaksudkan karena adanya celah atau masalah yang harus cepat diatasi. Terakhir adalah *drawing*, yang merupakan sebuah kategori yang merujuk pada masa lalu.

Hasil dan Pembahasan

Signage

Tanda merupakan salah satu elemen penting yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, sebuah tanda di ruang publik diperlukan untuk mengontrol pergerakan dan untuk menawarkan nasihat, informasi, dan indentifikasi. Menurut Mitzi Sims (1991: 8) kata signage merupakan istilah yang digunakan oleh Paul Arthur, seorang pelopor dari wayfinding. Sebuah kata yang dideskripsikan sebagai pola pikir (mindset), yaitu sebuah permasalahan dalam menemukan arah tujuan di sebuah lingkungan dengan cara meletakan signs. Sedangkan menurut Sumbo Tinarbuko (2012: 20) dalam konteks desain komunikasi visual, sign system merupakan rangkaian representasi dari visual yang memiliki tujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang publik. Mitzi Sims (1991: 90) menulis bahwa Romedi Passini, seorang penulis dari Wayfinding in Architecture, mendeskripsikan wayfinding merupakan strategi yang digunakan orang untuk menemukan arah jalan dengan cara yang familiar atau dengan cara-cara baru. Hal ini juga melibatkan cara, di mana seseorang menerima dan mengasimilasi informasi di lingkungan. Signs types (jenis tanda-tanda) dibagi menjadi enam kategori utama, yaitu:

1. Orientational

Orientational sign merupakan sebuah tanda informasi yang menjelaskan tentang keberadaan pengguna di sebuah lingkungan, yang berfungsi sebagai pemandu bagi penggunanya untuk menentukan posisi tujuan. Contoh dari *orientational* adalah *zooming* sebuah daerah atau benda dan peta lokasi.

2. Informational

Informational sign memiliki banyak variasi tergantung dari apa yang ingin disampaikan. Sign ini membantu dalam mengurangi kebingungan dan pertanyaan yang ditujukan untuk pengunjung kepada staff. Termasuk di sini adalah instructional signs yang memberikan instruksi bagi penggunanya. Informational sign cenderung terpisah dari tanda lainya. Contohnya adalah papan pengumuman, menu restauran, dan lainnya.

3. Directional

Directional sign adalah alat navigasi yang eksplisit, yang mengarahkan langsung pengguna ke tempat yang ingin dituju. Biasanya terletak di lingkungan yang memiliki tingkat kesibukan yang tinggi seperti bandara, pelabuhan dan rumah sakit.

4. Identificational

Identificational sign adalah label perangkat yang menegaskan atau mengidentifikasikan sebuah tempat tujuan yang lebih spesifik. Misalnya klasifikasi seperti ruang kelas, ruang arsip, ruang perpustakaan, ruang mesin tik. Bila pada perpustakaan adalah klasifikasi rak buku.

5. Statutory (regulatory)

Sebuah tanda yang bersifat larangan atau aturan yang bertujuan untuk memberikan kenyamanan, keselamatan, dan keamanan bagi pengguna. Contohnya adalah petunjuk evakuasi bila terjadi kebakaran, gempa bumi, tanda dilarang merokok, tanda bahaya bahan kimia atau mudah terbakar.

6. Ornamental

Ornamental sign memiliki fungsi mempercantik dan memperindah dari penampilan suatu lingkungan tertentu, baik secara keseluruhan atau sebagian kecil. Contohnya adalah bendera, plakat peringatan, pagar, dan lainnya.

Prinsip Desain Tanda

Menurut Drue Townsend dalam artikel yang berjudul "Signs of Safety" terdapat 4 kriteria dalam membuat *signage* menjadi efektif, yaitu *visibility*, *readability*, *noticeability*, dan *legibility*.

1. Visibility

Sebuah tanda (*sign*) harus dapat terlihat dengan jelas. Perlu dipastikan bahwa setiap huruf pada tanda dapat dibedakan dari elemen desain lainnya. Hal ini diharuskan agar pembaca dan pengguna dari tanda itu dapat memfokuskan penglihatannya pada informasi yang ingin disampaikan. Selain itu sebuah *signage* harus berukuran tepat untuk dapat dilihat dalam jarak tertentu. Umumnya, tanda akan memerlukan 1 inci dari tinggi huruf untuk setiap 10 kaki jarak pandang atau sekitar 2.54 cm tinggi huruf untuk setiap 30.48 cm jarak pandang. Tanda juga harus ditempatkan di lokasi dengan paparan maksimum untuk target audiens.

2. Readibility

Pemilihan jenis huruf yang baik dapat meningkatkan *readibility* (keterbacaan) dari sebuah tanda dan kenyamanan. Kata kunci dan frase (*headline*) harus ditekankan dengan huruf yang lebih besar, jenis gaya lebih berani dan warna tambahan. Elemen desain harus dikelompokkan secara logis dan dipisahkan oleh tata letak dan jarak. Elemen grafis, terutama grafis warna digital (*digital color graphics*), dapat meningkatkan kecepatan dan ketelitian dalam menyampaikan pesan dan komunikasi.

LETTER HEIGHT	MAX IMPACT DISTANCE	MAX READABLE DISTANCE
3 inch	30feet	100 feet
4 inch	40 feet	150 feet
6 inch	60 feet	200 feet
8 inch	80 feet	350 feet
9 inch	90 feet	400 feet
10 inch	100 feet	450 feet
12 inch	120 feet	525 feet
15 inch	150 feet	630 feet

ETTER HEIGHT	MAX IMPACT DISTANCE	MAX READABLE DISTANCE
18 inch	180 feet	750 feet
24 inch	240 feet	1000 feet
30 inch	300 feet	1250 feet
36 inch	360 feet	1500 feet
42 inch	420 feet	1750 feet
48 inch	480 feet	2000 feet
54 inch	540 feet	2250 feet
60 inch	600 feet	2500 feet

Gambar 3. Daftar Keterlihatan Huruf (Sumber: http://congresssigns.com)

3. Noticeability

Noticeability merupakan kondisi di mana signage harus mencakup beberapa elemen desain yang akan membantu menonjolkan, desain itu sendiri. Warna kontras, komponen berubah, gerak, keunikan desain dan atau daya tarik bawah sadar dapat berfungsi untuk membuat tanda lebih terlihat.

4. Legibility

Tingkat kemudahan mata dalam mengenali suatu tulisan tanpa harus bersusah payah. Pemilihan jenis huruf yang dipilih sangat penting dalam efektivitas komunikasi *signage*. Jenis huruf yang tepat harus dapat menyampaikan gambar yang diinginkan tanpa harus mengorbankan kemampuan membedakan huruf antar individu. Banyak naskah dan jenis gaya huruf yang sulit dibaca, terutama pada jarak pandang yang lebih besar. Biasanya jenis huruf harus disesuaikan dengan frekuensi pengamatan dalam kehidupan sehari-hari.

Standarisasi Signage

Berikut adalah aspek-aspek yang perlu diperhatikan pada signage:

1. Tata cara peletakan

Ditempel di dinding

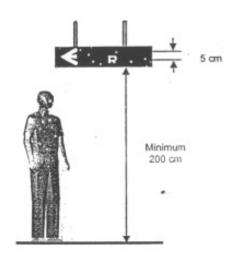
Signage yang ditempel di dinding memiliki ketebalan maksimal adalah 10 cm dan diletakkan dengan jarak batas bawah minimum adalah 90 cm dan batas atasnya adalah 180 cm, kedua jarak tersebut diukur dari permukaan lantai. Sedangkan rambu penunjuk arah, pengenal, larangan, informasi dengan ukuran 15 cm x 15 cm sampai dengan 30 cm x 30 cm ditempel dengan jarak 150 cm dari permukaan tanah. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Standarisasi *Signage* Dinding (Sumber: ADA/ANSI Guidelines, Requirements for Directional and Informational Sign, 1999)

b. Digantung

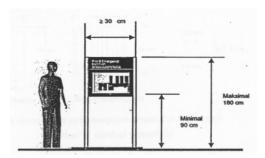
Signage digantung harus memiliki ketinggian 200 cm peletakannya terhitung dari muka lantai sampai batas bawah signage. Untuk jarak baca 200 cm harus menggunakan tinggi huruf sebesar 5 cm. Setiap penambahan 100 cm jarak baca, harus diikuti dengan penambahan tinggi huruf sebesar 1 cm. Jarak baca 200 cm harus menggunakan tinggi huruf sebesar 5 cm. Standarisasi signage yang digantung seperti pada Gambar 5.



Gambar 5. Standarisasi *Signage* Dinding (Sumber: ADA/ANSI Guidelines, Requirements for Directional and Informational Sign, 1999)

c. Dipasangkan pada tiang

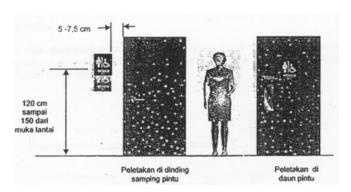
Signage yang peletakannya menggunakan tiang harus memiliki tinggi minimum 90 cm sampai dengan 180 cm dari permukaan tanah, serta dapat dibuat dengan lebar 30 cm atau lebih, selama tidak mengganggu pejalan kaki di sekitarnya. Seperti yang pada Gambar 6.



Gambar 6. Standarisasi *Signage* Dinding (Sumber: ADA/ANSI Guidelines, Requirements for Directional and Informational Sign, 1999)

d. Dipasangkan pada pintu

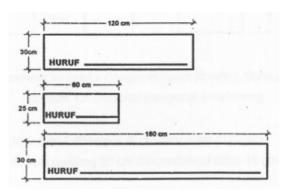
Signage yang peletakannya di daun pintu harus memiliki persyaratan antara lain pintu harus berjenis swing atau pintu yang didorong, dan pintu yang berjenis pintu geser dinding harus transparan atau kaca, serta pintu dilengkapi peralatan yang dapat membuka dan menutup sendiri. Apabila pintu tersebut tidak memiliki persyaratan di atas atau contohnya adalah memiliki gagang pegangan pintu, maka peletakan signage harus diletakan di samping dinding samping sisi pintu. Signage yang memiliki braile, harus memiliki tinggi antara 120 cm sampai dengan 150 cm dari muka lantai, serta memiliki jarak 5 cm – 7,5 cm dari jarak pintu dengan signage.



Gambar 7. Standarisasi *Signage* Dinding (Sumber: ADA/ ANSI Guidelines, Requirements for Directional and Informational Sign, 1999)

2. Tata cara penentuan dimensi

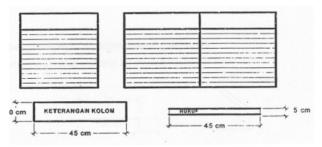
a. Signage pengenal area atau ruang dengan digantung
 Dimensi rambu antara 25 cm x 60 cm sampai dengan 30 cm x 180 cm.



Gambar 8. *Signage* Pengenal Ruang yang Digantung (Sumber: Standards for Interior Design and Space Planning, Signage and Graphic, 1992)

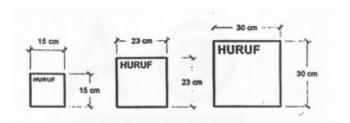
b. Signage petunjuk

Memiliki dimensi rambu untuk keterangan kolom $10~\mathrm{cm} \times 45~\mathrm{cm}$ dan baris $5~\mathrm{cm} \times 45~\mathrm{cm}$.



Gambar 9. Dimensi *Signage* Pengenal Ruang yang Digantung (Sumber: Standards for Interior Design and Space Planning, Signage and Graphic, 1992)

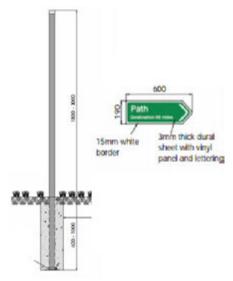
c. Signage pengenal ruang/area (ditempel di dinding)
 Memiliki dimensi ukuran 15 cm x 15 cm sampai dengan 30 cm x 30 cm.



Gambar 10. Dimensi *Signage* Pengenal Ruang/Area yang Ditempel di Dinding (Sumber: Standards for Interior Design and Space Planning, Signage and Graphic, 1992)

d. Signage Fingerpost

Dimensi panjang tiang dari permukaan tanah adalah 1.8 m-3 m. Sedangkan panjang *sign* itu sendiri sekitar 60 cm, dengan tinggi 190 cm, memiliki ketebalan 3 mm, dan garis ketebalan pinggir putih sekitar 1.5 cm.



Gambar 11. Dimensi *Signage* Pengenal Ruang *Fingerpost* yang Ditempel di Dinding (Sumber: Standards for Interior Design and Space Planning, Signage and Graphic, 1992)

3. Tata cara penggunaan huruf

Signage untuk ruang permanen harus menggunakan huruf capital, kecuali pada rambu yang terpisah untuk huruf dengan braile. Serta jenis huruf yang digunakan adalah jenis sans serif tanpa tidak boleh menambahkan unsur dekoratif, jenis huruf script, jenis huruf block, huruf miring/italic, dan jenis huruf graphic.



Gambar 12. Tata Cara Peletakan Huruf (Sumber: ADA/ANSI Guidelines, Requirements for Directional and Informational Sign, 1999)

Jarak antar huruf antara lain 0.3 cm sampai dengan 1 cm, kecuali bila jarak antara dua huruf yang melengkung atau menyerong dengan jarak 0.15 cm. Spasi antar kata dan

kalimat adalah antara 35%-70% dari tinggi huruf.

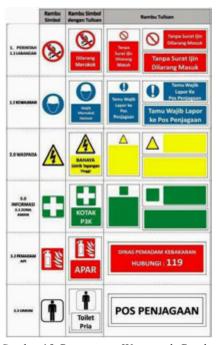


Gambar 13. Tata Cara Peletakan Huruf (1) (Sumber: ADA/ANSI Guidelines, Requirements for Directional and Informational Sign, 1999)



Gambar 14. Tata Cara Peletakan Huruf (2) (Sumber: ADA/ANSI Guidelines, Requirements for Directional and Informational Sign, 1999)

Tabel penggunaan warna pada rambu:



Gambar 15. Penggunaan Warna pada Rambu (Sumber: https://abunajmu.wordpress.com)

Observasi di Setu Babakan

Hal yang pertama yang ditemukan oleh peneliti saat berkunjung ke Setu Babakan, adalah sulitnya mencari jalan dari gerbang menuju arah parkiran dan area utama Setu Babakan.



Gambar 16. Peta Setu Babakan (Sumber: diolah dari Google Map)

Garis merah pada Gambar 16, merupakan garis yang menunjukkan jalan masuk menuju persimpangan di danau. Posisi jalan masuk Setu Babakan terletak tepat di jalan Mohamad Kafi dua.



Gambar 17. Gapura Setu Babakan (Sumber: Santo, 2020)

Pada gapura tersebut terdapat beberapa bagian yang dapat ditinjau, antara lain adalah:

 Sebuah indeks yang bertuliskan "PINTU MASUK 1 BANG PITUNG PERKAMPUNGAN BETAWI SETU BABAKAN". Indeks tersebut mempunyai makna bahwa gapura tersebut merupakan pintu masuk utama bagi para pengunjung yang ingin memasuki area cagar budaya Setu Babakan.



Gambar 18. Indeks Gapura Setu Babakan (Sumber: Santo, 2020)

- 2. Pada sisi bagian atas indeks "pintu masuk", terdapat sebuah logo kota DKI Jakarta.
- 3. Di bagian sisi logo terdapat sebuah ragam hias Betawi kuntu balang/gigi balang.
- 4. Pada bagian sisi atas kuntu balang/gigi balang, terdapat sebuah simbol ragam hias flora dari kaca.
- 5. Bentuk atap pada gapura ini, merupakan sebuah replika yang dimodifikasi menyerupai atap rumah Bapang/kebaya.



Gambar 19. Gapura Bagian Bawah Setu Babakan (Sumber: Santo, 2020)

Pada bagian bawah gapura, terdapat sebuah pos jaga yang tidak terpakai, bisa dilihat pada Gambar 19, pada bagian bawah gapura terdapat sebuah ragam hias Betawi Tumpal. Tepat di atas pos jaga, ada dua macam jenis ragam hias berjenis simbol, yaitu adalah pada bagian tengah adalah simbol dari banji atau swastika yang dikelilingi oleh simbol dari ragam hias flora.



Gambar 20. Gapura Bagian Atas Setu Babakan (Sumber: Santo, 2020)

Di sepanjang jalan dapat ditemukan banyak pedagang yang menjajakan berbagai makanan, minuman.



Gambar 21. Pedagang Setu Babakan (Sumber: Santo, 2020)

Terdapat seorang penjaga yang menjual tiket masuk ke area ini. Gambar 22 di bawah ini merupakan salah satu penjaga yang menjual karcis, bisa dilihat bahwa seragam yang digunakan adalah batik Betawi berwarna biru dengan ikon ondel-ondel.



Gambar 22. Penjaga Pintu Masuk Setu Babakan (Sumber: Santo, 2020)

Pada Gambar 23 dapat dilihat banyak *directional sign* yang dibuat oleh pedagang dan penduduk. Kesalahan banyak terjadi pada penggunaan warna, bentuk, serta tinggi dari tanda itu sendiri dan tidak terintegrasinya satu *sign* dengan *sign* lainnya.



Gambar 23. Sepanjang Jalan Setu Babakan (Sumber: Santo, 2020)

Namun jika ditelisik dengan didapatinya banyak *sign* dan aktivitas jual-beli, maka dapat dipastikan bahwa area ini merupakan salah satu pusat berkumpulnya pengunjung. Hal ini diperkuat dengan adanya arena bermain anak.



Gambar 24. Area Bermain Anak di Setu Babakan (Sumber: Santo, 2020)

Masih di jalur jalan yang sama, didapati loket sepeda air (Gambar 25), serta informational sign.



Gambar 25. Loket Sepeda Air di Setu Babakan (Sumber: Santo, 2020)

Bila dilihat dari segi ornamennya sudah baik, walaupun penggunaan warna tidak terintegrasi. terdapat perbedaan warna di tiang loket sepeda air. Bila melihat dari sisi standarisasi *sign system* sudah baik, antara lain adalah tinggi dari papan *informasinya* adalah 90 cm batas bawah dan 180 cm batas atas. Peletakanya papan informasinya pun sangat baik, yaitu adalah di tempat keramaian. Namun di sini tidak ditemukan *orientaional sign* atau peta Setu Babakan. Pengelola Setu Babakan menggunakan beberapa *ornamental sign* yang dapat membantu pengunjung dalam merasakan suasana perkampungan Betawi. Salah satunya adalah penggunaan tiang lampu, pot bunga yang memiliki warna hijau-kuning emas yang serasi dengan bangunan di sekitarnya yang sebagian juga menggunakan warna hijau-kuning. Bentuk tiangnya itu sendiri bernuansa kota tua, yang tentunya juga dapat ditemukan di tiang-tiang rumah Betawi.



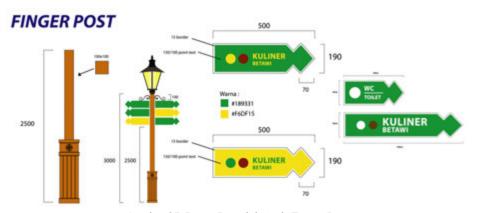
Gambar 26. *Ornamental Sign* di Setu Babakan (Sumber: Santo, 2020)

Untuk pagar pembatas antara daratan dan danau juga menggunakan ragam hias tumpal. Pada jalur lain di Setu Babakan didapati loket sepeda air, akan tetapi sangat berbeda dengan jalur sebelumnya, loket sepeda air disini tidak memiliki unsur Betawi sama sekali. Penggunaan bahan dasar seperti triplek yang hanya di cat *primer*, dengan atap asbes memberikan kesan bahwa loket sepeda air disini hanya bersifat sementara. Pada bagian ini juga tidak ditemukan *informational sign* yang berupa papan informasi. Hal lain yang menjadi permasalahan adalah tidak adanya tembok atau pagar pembatas antara danau dan daratan, hal ini bisa berbahaya mengingat tempat ini merupakan sarana rekreasi bagi keluarga. berbagai jenis makanan dijajakan di sepanjang jalan.

Rekomendasi Desain Setu Babakan

Beberapa desain *signage* di Setu Babakan tidak memenuhi kriteria standarisasi, namun tidak semuanya perlu dilakukan pengembangan, ada beberapa desain yang sudah baik. Namun integrasi antar *sign* masih sangat minim. Konsep yang peneliti ajukan adalah "Betawi Asri", yang mana maksudnya adalah adanya kesinambungan antara dua Zona di Setu Babakan. Hal ini dimaksudkan terciptanya integrasi di Setu Babakan sebagai pusat budaya Betawi.

1. Directional Sign



Gambar 27. Papan Petunjuk Arah *Finger Post* (Sumber: Santo, 2020)

Desain *Finger Post* di atas menggunakan bahan dari besi yang dicat merupai warna kayu plitur. Dengan menggunakan standarisasi yang sudah dijelaskan sebelumnya, tinggi dari bawah hingga atas petunjuk arahnya itu sendiri kurang lebih sekitar 3 m, dengan tinggi minimum sampai batas bawah petunjuk arah sekiar 2 m, belum termasuk tinggi lampu. Pada bagian bawah menggunakan unsur dari tiang Betawi, dengan bentuk persegi empat, serta adanya ukiran flora khas Betawi. Ketinggian minimum 2 m dimaksudkan agar mudah dilihat dari jarak lumayan jauh, serta menghindari perusakan tanda oleh beberapa orang. Untuk desain dari papan petunjuk arahnya itu sendiri menggunakan ragam hias Kuntu Balang atau Gigi Balang sebagai bentuk utamanya. Hal ini dimaksudkan karena bentuk dari ragam hias tersebut yang berbentuk seperti petunjuk arah. Ukuran dari papan petunjuk arahnya itu sendiri mengikuti standarisasi *finger post* sebelumnya, yaitu adalah panjang keseluruhan adalah 50 cm dengan tinggi 19 cm, serta panjang ujungnya adalah 7 cm.

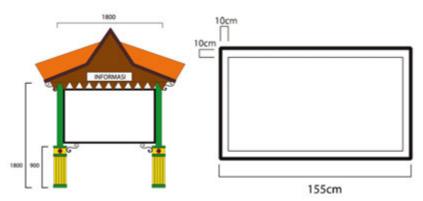
Dari segi dalamnya menggunakan warna tulisan kuning, untuk papan hijau dengan memiliki besar huruf 100-150 *point*. Di sini terdapat dua jenis simbol, yang pertama adalah simbol dari objek yang akan dituju, dan simbol kedua adalah warna yang disesuaikan dengan warna panduan pada *orientational sign*. Bahan yang digunakan untuk *signage* pada Setu Babakan adalah aluminium, hal ini dimaksutkan agar *sign* tidak mudah korosi sehingga perawatan menjadi mudah. Alternatif lainnya adalah kayu yang diberi bahan pengawet. Kayu yang digunakan adalah kayu nangka, yang merupakan bahan kayu yang biasa digunakan masyarkat Betawi untuk membangun rumah. Sedangkan untuk yang digantung, di sini *sign*nya menggunakan dua jenis ukuran standar, yang pertama adalah tinggi 30 cm dan panjang 60 cm, dan yang kedua adalah tinggi 30 cm serta panjang 120 cm. Untuk jenis yang kedua, terdapat dua simbol, yang pertama adalah simbol dari objek yang dituju, dan yang kedua adalah simbol warna yang disesuaikan dengan panduan warna pada *orientational sign*. kedua ukuran tersebut mempunyai tinggi minimum 200 cm dari permukaan tanah. Penggunaan warna dan bentuk disesuaikan dengan *finger post* agar terintegrasi.

2. Informational Sign



Gambar 28. Papan Informasi (Sumber: Santo, 2020)

Penggunaaan tiang dengan unsur Betawi, dirancang agar tercipta integrasi antar *sign* di Setu Babakan. Penambahan lainnya adalah peletakan papan bertuliskan "Informasi" di atas atapnya. Bahan yang digunakan adalah kayu atau bisa juga aluminium. Pada bagian *informasi* itu sendiri menggunakan kaca untuk bagian lapisan penutup, agar dapat melindungi kertas informasinya. Bagian atap genteng menggunakan bahan tanah liat. Perubahan lainnya adalah pada bagian atap papan, yang mengambil bentuk dari atap rumah tradisional Betawi "Joglo". Namun terdapat alternatif bentuk seperti gerbang pada Setu Babakan yang mengambil bentuk dari rumah adat kebaya. Penambahan dekoratif *rante-rante* pada beberapa bagian seperti penahan atap dan penahan papan informasi itu sendiri untuk menambah dekorasi Betawi. Jarak dari tepi papan ke bagian isi adalah sekitar 10 cm, hal ini dimaksudkan agar papan informasi tampak lebih rapi, teratur dan mudah dibaca oleh pengunjung.



Gambar 29. Alternatif Atap Papan Informasi (Sumber: Santo, 2020)

3. Orientational Sign

Tidak tersedianya *orientational sign* di area Setu Bababakan membuat peneliti yang berada di sana saat observasi harus sering bertanya dengan penduduk sekitar. Bentuk dari *orientational sign* ini sendiri tidak jauh berbeda dari papan informasi sebelumnya, yang membuat berbeda adalah tulisan serta ukuran panjangnya. Hal ini disesuaikan dengan peta keseluruhan dari Setu Babakan. Untuk peta Setu Babakan disesuaikan dengan adanya objek ikon sederhana yang dapat dipahami oleh pengunjung umum. Sama seperti sebelumnya, di sini juga terdapat aternatif atap.



Gambar 30. Alternatif *Orientational Sign* (Sumber: Santo, 2020)

4. Identificational Sign

Untuk peletakkan dari *identificational* sign di tiang, bentuknya hampir sama baik dari segi warna maupun bentuk dari *informational sign*. Hal ini dibuat agar para pengunjung lebih peka dan terbiasa dengan *signage* yang ada (terintegrasi). Warna papan disesuaikan dengan *zoning* masing-masing. Ukuran panjang keseluruhan disesuaikan dengan keadaan tempat produksi.

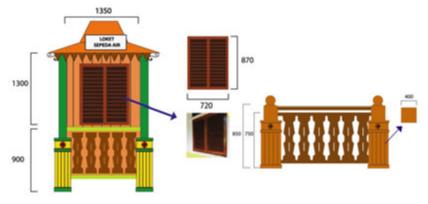


Gambar 32. *Identificational Sign* di Tiang dan Tembok (Sumber: Santo, 2020)

Untuk peletakkan dari *identificational sign* di tembok, ukuran memiliki 30 cm x 30 cm, dengan ketinggian dari tanah sekitar 160 cm, serta jarak bila diletakkan di samping pintu adalah 7.5 cm. Penggunaan warna disesuaikan dengan *zoningnya*. Tetapi bila nama ruangnya dapat dipakai di kedua zona seperti toilet, tempat *wudh*, dan sebagainya maka warna yang digunakan sesuai dengan standar, yaitu adalah putih untuk latar, hitam untuk tulisan/simbol, dan adanya garis tepi warna hitam.

5. Ornamental Sign

Bagian loket sepeda air mengalami beberapa perubahan. Perubahan terjadi pada tiang, bentuk tiang disamakan agar terjadi integrasi dengan *signage* lainnya. Perubahan lainnya adalah penambahan ragam hias tumpal. Pada bagian sekat interaksi antara pengunjung dan petugas loket, diganti dengan jendela model *keprayak*. Jendela buka dan tutup disesuaikan dengan keadaan loket saat itu apakah sedang buka atau tidak.



Gambar 33. *Loket Sepeda Air* (Sumber: Santo, 2020)

Simpulan

Berdasarkan observasi dan beberapa referensi, disimpulkan terdapat keterkaitan antara *sign system* dengan kebudayaan. Jika melihat unsur kebudayaan, maka wujud *sign system* merupakan bagian dari artefak kebudayaan. Oleh sebab itu bila melihat keseluruhan makna *sign system*, maka makna tersebut meliputi Ideofak, Sosiofak, serta Artefak. Pada sebuah *sign system* tentu memiliki sebuah ide awal, yang selanjutnya terdapat masyarakat yang menggunakan atau melaksanakan gagasan dari *sign system* tersebut. Setu Babakan masih mengalami kekurangan pada *sign system*-nya, antara lain adalah tidak adanya integrasi antara *signage*, sehingga antara satu *sign* dengan *sign* lainnya tidak saling mendukung. Dengan melakukan observasi dan penelitian akhirnya dapat dibuat rekomendasi desain yang cocok untuk Setu Babakan.

Masih banyaknya zona yang belum selesai, masih dalam tahap pembangunan, menyebabkan sulitnya mengatur wayfinding atau alur jalan yang sesuai. Tujuan akhir dari pengembangan sign system ini adalah agar dapat membantu Setu Babakan dalam mengatur alur pengunjung, memberikan ketepatan informasi bagi para pengunjung Setu Babakan, dan memberikan suasana Budaya Betawi yang lebih kental tanpa harus mengorbankan fungsi dan standarisasi dari Sign system tersebut.

Referensi

- ADA/ANSI Guidelines. 1999. *Requirements for directional and informational sign* (2nd ed.). United Nation Enable.
- Andayani. 2015. *Problem dan Aksioma: Dalam Metodologi Pembalajaran Bahasa Indonesia*. Deepublish(grup penerbitan CV BUDI UTAMA.
- Antropologi: Mengungkap Keragaman Budaya. n.d. PT Grafindo Media Pratama.
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. 2015. Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems (2nd, illustrated, reprint ed.). John Wiley & Sons.
- Dufresne, T. 2017. The Late Sigmund Freud: Or, The Last Word on Psychoanalysis, Society, and All the Riddles of Life. Cambridge University Press.
- Grayson Trulove, J., Sprague, C., & Colony, S. 2000. *This Way: Signage Design for Public Spaces* (illustrated). Rockport.
- H. Hoed, B. 2014. Semiotik & dinamika sosial budaya: Ferdinand de Saussure, Roland Barthes, Julia Kristeva, Jacques Derrida, Charles Sanders Peirce, Marcel Danesi & Paul Perron, dll. Komunitas Bambu.
- Harsojo. 1988. Pengantar antropologi (3rd ed.). Binacipta.
- Heuken, A. 2001. Sumber-sumber asli sejarah Jakarta sampai dengan tahun 1630: Dokumen-dokumen sejarah Jakarta sampai dengan akhir abad ke-16 dalam bahasa asli, yakni bahasa Sanskerta, Tionghoa, Sunda serta Portugis yang diterjemahkan juga ke dalam bahasa Indonesia (Vol. 3). Yayasan Cipta Loka Caraka.
- International Organization for Standardization. 2013. *Graphical Symbol Booklets*. ISO: Switzerland.
- Joseph Honigmann, J. 1959. The World of Man. Harper.
- Ki S. Hendrowinoto, N. 1998. *Seni budaya Betawi menggiring zaman*. Dinas Kebudayaan DKI Jakarta.
- Koentjaraningrat. 1990. Manusia dan kebudayaan di Indonesia. Penerbit Djambatan.
- Koentjaraningrat. 2000. Kebudayaan, mentalitas dan pembangunan. Gramedia Pustaka Utama.
- Kusumohamidjojo, B. 2009. Filsafat kebudayaan: Proses realisasi manusia. Jalasutra.
- Sims, M. 1991. Sign design: Graphics, materials, techniques (illustrated). Van Nostrand Reinhold.
- Swadarma, D. 2013. Rumah Etnik Betawi (1st ed.). Griya kreasi (Penebar Swadaya Grup).
- Zailani, R. 2012. Koleksi batik Betawi dari Seraci. Yayasan Ta' aruf.