

## PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* DAN *WAYFINDING* DI STADION SI JALAK HARUPAT KABUPATEN BANDUNG

Sophia Purbasari<sup>1)</sup> Mohamad Syaban Shodiqin<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Komunikasi dan Desain, Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia  
Email: <sup>1</sup>sophia041@unibi.ac.id <sup>2</sup>syabanmohammad0902@gmail.com

### Abstrak

Stadion Si Jalak Harupat merupakan salah satu stadion sepak bola di Bandung yang bertaraf internasional dan merupakan stadion *homebase* klub sepak bola Persib Bandung. Stadion ini memiliki media informasi berupa *sign system* dan *wayfinding* yang sudah tidak efektif dan kurang membantu supporter dalam menjaga ketertiban serta keselamatan ketika menonton pertandingan di stadion. Banyak supporter yang kesulitan mencari lokasi dari fasilitas yang berada di dalam stadion tersebut. Selanjutnya supporter juga tidak tertib saat mengantri tiket maupun menempati tempat duduk yang tidak sesuai dengan nomor kursi. Oleh karena itu, diperlukan perancangan *sign system* dan *wayfinding* sebagai media informasi yang mengarahkan supporter agar lebih tertib dan terjamin keselamatan ketika berada di stadion. Dalam perancangannya *sign system* dan *wayfinding* ini menggunakan strategi pesan dengan pendekatan artistik dan komunikasi. Strategi kreatif menggunakan pendekatan visual dengan pemakaian bentuk symbol yang sesuai dengan Stadion Si Jalak Harupat, pemilihan jenis huruf dan warna pada desain *sign system* serta *wayfinding* disesuaikan dan diadaptasi dari warna-warna yang sudah digunakan pada bangunan stadion. Sebagai media pendukung dari perancangan *sign system* dan *wayfinding* ini, dirancang sebuah peta denah petunjuk arah sebagai media informasi tambahan yang dapat mempermudah supporter menuju tempat yang dituju dengan lebih jelas lagi. Dengan perancangan *sign system* dan *wayfinding* ini diharapkan dapat memberikan solusi dalam menciptakan ketertiban dan keselamatan supporter di dalam Stadium Si Jalak Harupat yang sesuai standar aturan internasional yang dibuat oleh FIFA mengenai aturan stadion sepakbola.

**Kata Kunci :** Media Informasi, *Sign system*, *Wayfinding sign*, *Supporter*, Stadion Si Jalak Harupat.

### Abstract

*Si Jalak Harupat Stadium is one of the international stadium in Bandung and as homebase of football club Persib Bandung. The stadium has media information such as sign systems and wayfindings that are not effective and not really helping in ensuring order and safety of supporters when watching the game in stadium. Many supporters are difficult to find the location of the facilities in the stadium. Furthermore, supporters are also not well ordered when queuing up tickets or occupy a seat that does not match with the seat number on the ticket. Therefore, it is necessary to design a clear and informative sign systems and wayfindings that can make supporters more well ordered and ensure their safety when they're in the stadium. The design of sign systems and wayfinding are using a strategy message with artistic and communication approach. The creative strategy with visual approach is using symbol form in accordance with Si Jalak Harupat Stadium, the selection of fonts and colors on the sign system and wayfinding design adjusted and adapted from the colors that already used in the stadium building. For supporting media of sign system and wayfinding design, there is a direction map plan that designed as an addition information media that can help the supporter to find the direction more clearly. These sign systems and wayfinding design are expected to provide solutions in creating order and safety supporter in Si Jalak Harupat Stadium that accordance with FIFA the international football stadium rules.*

**Keywords:** Information media, *Sign system*, *Wayfinding sign*, *Supporter*, Si Jalak Harupat Stadium.

## 1. PENDAHULUAN

Stadion sepak bola sebagai tempat supporter dapat menikmati pertandingan secara langsung dan menjadi tempat yang menyenangkan dan aman sebagai salah satu sarana olahraga untuk penonton secara umum, sudah sepatutnya stadion menjadi tempat yang menyenangkan, nyaman sekaligus aman agar supporter dapat mengunjungi stadion dan menonton sepak bola dengan secara tertib. Pihak pengelola stadion tersebut juga harus memperhatikan kondisi dan pemeliharaan prasarana fisik stadion nyaman agar aman, dan memberi kemudahan bagi penggunanya.

Namun faktanya masih banyak stadion sepak bola di Indonesia kurang dari segi fasilitas yang membuat penonton kurang tertib dan kurang aman ketika berada distadion tersebut. Salah satunya di Stadion Si Jalak Harupat, stadion ini merupakan stadion sepak bola yang terletak di Kecamatan Soreang Kabupaten Bandung, stadion yang sering kali digunakan Persib untuk pertandingan di Liga Indonesia maupun pada turnamen Piala Presiden tahun 2017. Persib juga menggunakan Stadion Si Jalak Harupat sebagai home base mereka yang sebelumnya berada di Stadion Gelora Bandung Lautan Api. Stadion Si Jalak Harupat merupakan salah satu tempat pertandingan sepakbola yang memenuhi standar dari PSSI (Persatuan Sepak Bola Seluruh Indonesia) untuk menggelar pertandingan sepak bola selain Stadion Gelora Bandung Lautan Api.

Stadion Si Jalak Harupat berkapasitas 40.000 penonton ini dibangun tahun 2003 dan direnovasi pada tahun 2010 untuk memenuhi standar yang ditetapkan oleh Konfederasi Sepakbola Asia (AFC). Fasilitas yang direnovasi seperti *Scoring Board*, rumput jenis *Zoyzia Matrella Lin Mer* yang dapat meminimalkan cedera pemain saat latihan/bertanding, lintasan *Track* untuk atletik dengan ukuran standar 8 lintasan, lampu penerangan 1.000 *Lux* sebagai penenrang pada pertandingan di malam hari, dan setiap tribun ditambahkan tempat duduk tahan api serta toilet untuk laki-laki/perempuan dan mushola.

Selain fasilitas yang sesuai standar AFC (*Asian Confederation Football*) Stadion Si Jalak Harupat dilengkapi sign system dan wayfinding

sebagai media informasi yang digunakan untuk menunjukkan tempat seperti toilet, tempat parkir, mushola, loket tiket dan pintu masuk/pintu keluar dari tribun. Sign system dan wayfinding merupakan kelengkapan yang harus dimiliki stadion sepak bola yang bertaraf internasional sesuai dengan FIFA *Stadium Safety and Security Regulations*. Aturan tersebut dikeluarkan oleh FIFA sebagai bentuk peraturan yang dapat menjaga ketertiban dan keselamatan supporter untuk menonton pertandingan sepakbola. Seperti yang terjadi di Stadion Si Jalak Harupat, sebagai stadion bertaraf internasional masih ditemukan kejadian supporter yang tidak tertib dan menimbulkan bahaya bagi keselamatan penonton karena kondisi *sign system* dan *wayfinding* yang kurang jelas dan sulit dipahami supporter.

Berdasarkan observasi di lapangan mulai dari loket tiket tidak digunakan untuk sebagai mestinya, selanjutnya *sign system* didalam tribun untuk mengarahkan tempat duduk sesuai nomer tempat duduk yang tertera pada tiket. Kurang jelasnya *sign system* dan *wayfinding* yang mengarahkan ke toilet dan mushola karena tata letaknya terlalu tinggi dan rata-rata berwarna putih. Hal tersebut mengakibatkan *supporter* sulit mencari toilet atau mushola. Tidak hanya itu, penunjuk arah yang mengarahkan *supporter* untuk duduk sesuai tribun hanya ditandai oleh *sign system*. Hal tersebut mengakibatkan banyaknya *supporter* yang duduk tidak sesuai dengan tribun yang telah ditentukan pada tiket. Selain itu, *supporter* juga sulit mencari tempat parkir karena tidak ada *sign system* dan *wayfinding* yang mengarahkan dengan jelas.

Seiring dengan perkembangan kota Bandung yaitu industri  *kreatif*, kebudayaan dan industri  *photography* di kota Bandung dimana demam  *photography* begitu marak di kota Bandung dari berbagai komunitas hingga individual sangatlah tertarik terhadap dunia  *photography* saat ini yang lebih di dominasi oleh kalangan muda yang tertarik pada  *photography* karena ingin populer tanpa mengetahui makna  *photography* secara jangka panjang yang dapat berperan penting sebagai media dokumentasi yang berkelas dengan konsep  *street photography*.

Menurut aturan FIFA dalam di FIFA  *Stadium Safety and Security Regulations* tentang Safety signs seperti tanda-tanda keselamatan muncul dalam lima kategori yang berbeda, dan

harus mengikuti format standar negara tuan rumah untuk tanda-tanda. Kelima kategori tersebut adalah tanda-tanda Larangan misalnya, “Dilarang merokok”. Tanda-tanda peringatan misalnya, “*Low headroom*” atau “langkah-langkah yang tidak merata”. tanda-tanda wajib misalnya, “Penonton harus memiliki tiket yang sah”. Tanda-tanda darurat misalnya, melarikan diri rute tanda-tanda peralatan api misalnya, gulungan selang, alat pemadam lalu bila memungkinkan, tanda-tanda harus bergambar dalam desain untuk membantu mereka yang tidak dapat membaca atau memahami bahasa yang tanda tertulis dan semua tanda-tanda di kategori ini harus mudah dilihat dan dipahami. Dalam kondisi cahaya alami yang buruk, perlu diberikan pencahayaan buatan dan atau menggunakan reflektif material untuk menjelaskan sebagai penjelas tanda-tanda.<sup>1</sup>

Dari permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa media informasi atau petunjuk arah seperti sign system dan wayfinding di Stadion Si Jalak Harupat masih belum terlihat jelas oleh karena itu diperlukan media sign system dan wayfinding yang jelas dan efektif untuk mengurangi ketidak tertiban supporter maupun sebagai petunjuk keselamatan bagi supporter ketika sedang menonton pertandingan di Stadion Si Jalak Harupat.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Perancangan

“Perancangan adalah Suatu desain atau rancangan/anggitan banyak dipahami oleh banyak pihak sebagai suatu kegiatan yang patuh terhadap prinsip, metoda, tata urutan perlakuan atau hierarki yang ketat aturan.”<sup>2</sup>

Definisi Perancangan menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005) adalah sebagai berikut “Tahapan perancangan (design) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik”.<sup>3</sup>

### 2.2 Media Informasi

Media Informasi sangat diperlukan setiap saat karena melalui media informasi manusia dapat mengetahui informasi yang sedang berkembang dan dengan adanya media informasi manusia dapat membaca pesan yang disampaikan oleh pembuat agar terbaca jelas dan dapat dimengerti, selain itu dapat bermanfaat bagi manusia dan yang lainnya. Demikian pentingnya media informasi pada masa ini, dikarenakan melalui media informasi manusia dapat mengetahui informasi dan dapat bertukar pikiran serta berinteraksi satu sama lainnya. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.<sup>4</sup>

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan pengertian dari informasi secara umum informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang atau yang akan datang.<sup>5</sup>

### 2.3 Fungsi Media Informasi

Media informasi juga adalah jendela yang memungkinkan semua orang dapat melihat lingkungan yang lebih jauh, untuk penafsir yang membantu memahami pengalaman, untuk landasan penyampai informasi, sebagai komunikasi interaksi yang merupakan opini audiens, sebagai penanda pemberi petunjuk atau intruksi, sebagai filter atau penbagi fokus dan pengalaman terhadap orang lain, cermin yang merefleksikan diri kita serta penghalang yang menutupi kebenaran. Media informasi juga dijelaskan untuk sebuah sarana yang dipakai untuk memproduksi, mengolah, reproduksi, serta mendistribusikan untuk menyampaikan sebuah informasi.<sup>6</sup>

<sup>1</sup> FIFA. 2013. *Stadium Safety and Security Regulations*. Zurich : Fédération Internationale de Football Association. Zurich: FIFA. Hal 68

<sup>2</sup> Toekio, Soegeng. 2007. *Perancangan Menurut Bahasa Purwa Pariwara*. Bandung : Penerbit Kelir. hal 113

<sup>3</sup> Ladjamudin, Al-Bahra. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu. hal 39

<sup>4</sup> Davis, Gordon B. 1990. *Management Information System*. New York: McGraw-Hill. hal 11

<sup>5</sup> *Ibid.*

<sup>6</sup> Kurniawan, Aris. 2017. *Pengertian Media Komunikasi Menurut Ahli Beserta Jenis dan Fungsinya*. <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-media-komunikasi-menurut-para-ahli-besertajenis->

### 2.3.1 Jenis-jenis Media Informasi

Media informasi sebagai alat yang menyampaikan suatu informasi dan harus tepat sasaran agar dapat tersampaikan dengan baik pada target sasaran sehingga dapat bermanfaat bagi pembuat dan penerima informasi, media informasi dapat dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu :<sup>7</sup>

#### a. Media Lini Atas

Merupakan media yang tidak langsung bersentuhan dengan target audiens dan jumlahnya terbatas tetapi jangkauan target yang luas dan berkomunikasi menggunakan “sewa media” bersifat masal, seperti billboard, iklan televisi, iklan radio, dan lain-lain.

#### b. Media Lini Bawah

Suatu media iklan yang tidak disampaikan atau disiarkan melalui media massa contohnya katalog produk, kalender, kartu nama, stiker dan lain-lain.

#### c. Media Cetak

Sebuah media yang disampaikan secara tertulis dan didalamnya berisi informasi untuk masyarakat umum. Media cetak dapat berupa brosur, Koran, majalah, poster, pamphlet, spanduk, dan lain-lain.

#### d. Media Elektronik

Media perangkat elektronik contohnya radio, televisi, telepon, dan internet.

## 2.4 Pengertian Sign System

*Sign system* adalah rangkaian representasi visual dan simbol grafik yang bertujuan sebagai media interaksi manusia.<sup>8</sup> *Sign system* sendiri dibagi dalam empat kategori antara lain:<sup>9</sup>

#### 1. *Traffic Sign*

Sistem yang biasa digunakan untuk kepentingan lalu lintas.

#### 2. *Commercial Sign*

*Sign system* yang biasa digunakan untuk nama toko dan tempat usaha.

#### 3. *Wayfinding*

*Sign system* yang biasa ada di gedung atau area publik yang digunakan untuk pemandu arah dan berbagai fasilitas yang ada bagi orang yang ada di dalamnya.

#### 4. *Safety Sign*

*Sign system* untuk menunjuk keselamatan. Biasanya digunakan untuk konstruksi bangunan.

Pembuatan *sign system* yang baik harus memenuhi 4 kriteria yaitu sebagai berikut :

#### 1. Mudah Dilihat

Penempatan *sign system* juga harus dipikirkan secara tepat. Dan penempatan *sign system* yang baik yaitu ditempat yang mudah diakses orang.

#### 2. Mudah Dibaca

Bentuk huruf atau tipografi yang digunakan dalam *sign system* sebisa mungkin dapat terbaca baik siang maupun malam.

#### 3. Mudah Dimengerti

Bentuk penulisan yang tertera pada *sign system* harus mudah untuk dipahami. Oleh semua kalangan dari semua usia. Bentuk tulisan juga sebisa mungkin singkat dan padat.

#### 4. Dapat Dipercaya

Kebenaran informasi *sign system* yang ada dapat dipercaya dan tidak menyesatkan.<sup>10</sup>

### 2.4.1 Fungsi Sign System

Dalam bentuk komunikasi visual, tanda mengalami perkembangan berdasarkan fungsinya antara lain yang pertama adalah tanda petunjuk dan informasi. Tanda ini berfungsi mengarahkan dan menginformasikan dimana benda/lokasi berada. Kedua, tanda penunjuk arah, yang mencakup tandatanda yang mengarahkan untuk menuju suatu tempat seperti ruangan, toilet, dan lain-lain. Ketiga, tanda pengenalan, merupakan tanda yang digunakan untuk membedakan objek yang satu dengan lainnya misalnya identitas ruangan, kantor, dan gedung. Yang terakhir adalah tanda larangan dan peringatan. Tanda ini bertujuan menginformasikan hal-hal yang boleh dilakukan, berhati-hati maupun yang dilarang.<sup>11</sup>

dan-fungsinya 14 November 2017 (diakses pada 18 Maret 2020, pukul 15:00 wib).

<sup>7</sup> Kurniawan, Aris. 2017. *Pengertian Media Komunikasi Menurut Ahli Beserta Jenis dan Fungsinya*. <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-media-komunikasi-menurut-para-ahli-besertajenis-dan-fungsinya> 14 November 2017 (diakses pada 18 Maret 2020, pukul 15:00 wib).

<sup>8</sup> Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra. hal 13

<sup>9</sup> *Ibid.*

<sup>10</sup> Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra. hal 13

<sup>11</sup> Boines, Phill. 2005. *Standaritation Of Sign System*. Surabaya : CV. Andi Offset. hal 12

Tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif. Keberadaannya mampu menggantikan sesuatu yang lain, dapat dipikirkan, atau dibayangkan. Sehingga masyarakat dapat menentukan tujuan atau arah yang akan dilaluinya.

#### 2.4.2 Kategorial Sign

*Sign system* mempunyai kaitan dengan elemen visual dan mempunyai kategori yang masing-masing mempunyai fungsi dan manfaat. Menurut Sachari (2004: 20) Setiap kategori mempunyai tujuan untuk lebih mengarahkan orang dalam memahami sign system atau sistem rambu dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu:

##### a. Directional Sign

Yaitu jenis sistem rambu yang memberikan informasi petunjuk arah yang bermanfaat untuk memudahkan orang atau pengunjung agar tidak tersesat ketika berada disuatu tempat.

##### b. Identification Sign

Yaitu jenis sistem rambu yang memberikan informasi petunjuk tempat, yang berguna untuk memudahkan orang atau pengunjung dalam mencari tempat yang akan dituju.

##### c. Service Sign

Yaitu jenis Sistem rambu tentang pelayanan. Sistem ini bermanfaat untuk memudahkan orang atau pengunjung dalam mencari pelayanan yang dibutuhkan saat berada disuatu tempat.

##### d. Information Sign

Yaitu jenis sistem rambu yang memberikan petunjuk informasi. Sistem ini berguna untuk membantu orang atau pengunjung saat membutuhkan informasi yang dibutuhkan saat berada disuatu tempat.<sup>12</sup>

Menurut Sumbo Tinarbuko (2008:13) kriteria dari *sign system* adalah harus memenuhi 4 (empat) kriteria mudah dilihat, mudah dibaca, mudah dimengerti dan dapat dipercaya. Dalam penempatan dan pembuatannya, *sign system* harus mudah diakses oleh orang, memiliki tingkat keterbacaan yang baik, dapat dipahami dengan benar dan informasinya tidak menyesatkan. Sumbo Tinarbuko (2008:14) berpendapat bahwa dalam merancang desain

untuk sign system harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut ini:

1. Memahami institusi dan lingkungannya serta mengetahui kegiatan utama institusi tersebut.
2. Mengidentifikasi fasilitas yang akan dipersentasikan. serta sign harus mengidentifikasikan fasilitas apa saja yang ada di institusi tersebut.
3. Menentukan lokasi penempatan serta lokasi harus mudah dilihat dan mudah di akses oleh semua orang.
4. Dapat dipercaya Kebenaran informasi sign system yang ada dapat dipercaya dan tidak menyesatkan.

#### 2.5 Pengertian Wayfinding

Menurut Craig Berger *wayfinding* merupakan sekelompok *signage* yang digunakan sebagai penunjuk arah, *wayfinding* termasuk ke dalam kelompok *signage* yang memiliki fungsi untuk memberikan petunjuk arah atau memberikan informasi keterangan mengenai suatu tempat tertentu. Informasi diberikan dalam bentuk peta, daftar lokasi, petunjuk arah, atau identifikasi ruang maupun wilayah tertentu. Karena itu setiap tata ruang tertutup dan terbuka perlu memiliki petunjuk arah yang memadai, agar dapat menciptakan rasa aman dan nyaman bagi manusia yang berada di dalamnya.<sup>13</sup>

*Wayfinding* atau biasa disebut *sign system*/petunjuk arah, terdiri dari sekelompok sign yang bekerja bersama untuk memberikan informasi kepada seseorang, mengenai dimana tempat ia berada saat itu, dan bagaimana caranya mencapai tempat yang ingin ia tuju. Karena itu setiap tata ruang tertutup dan terbuka perlu memiliki petunjuk arah yang memadai, agar dapat menciptakan rasa aman dan nyaman bagi manusia yang berada di dalamnya. *wayfinding* atau biasa disebut sign system/petunjuk arah, terdiri dari sekelompok sign yang bekerja bersama untuk memberikan informasi kepada seseorang, mengenai dimana tempat ia berada saat itu, dan bagaimana caranya mencapai tempat yang ingin ia tuju.<sup>14</sup>

<sup>12</sup> Sachari.2004. dalam Adityawan 2015.*Perancangan Sign System. Pasar Tradisional Rasamala*. Skripsi.Semarang: Universitas Dian Nuswantoro. Fakultas Ilmu Komouter.Program Studi Desain Komunikasi Visual.hal 7

<sup>13</sup> Berger,Craig.2013. *Wayfinding: Designing and Implementing Graphic Navigational Systems*.Brighton: RotoVision.hal 3

<sup>14</sup> *Ibid*

*Wayfinding* hanya akan bekerja dengan baik apabila memenuhi syarat-syarat berikut:

1. Penempatan yang tepat, mudah terlihat, dan tidak terhalang oleh unsur lain yang mengganggu.
2. Memiliki keseragaman unsur bentuk maupun warna sehingga mudah untuk dikenali.
3. Terdiri dari komposisi warna yang cukup kontras sehingga mudah untuk dibedakan dengan background.
4. Menggunakan font yang mudah dibaca, dengan kontras warna yang cukup.
5. Isi pesan sangat jelas sehingga mudah untuk dipahami.
6. Ukuran font yang digunakan cukup besar sehingga dapat dibaca dengan jelas.
7. Menggunakan bahan-bahan yang cocok sesuai kebutuhan.<sup>15</sup>

### 3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk meneliti dalam perancangan ini metode penelitian kuantitatif. Penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Tujuan penelitian kuantitatif adalah mengembangkan dan menggunakan model-model matematis, teori-teori dan/atau hipotesis yang berkaitan dengan fenomena alam. Proses pengukuran adalah bagian yang sentral dalam penelitian kuantitatif karena hal ini memberikan hubungan yang fundamental antara pengamatan empiris dan ekspresi matematis dari hubungan-hubungan kuantitatif.<sup>16</sup>

Untuk memperoleh data dan keterangan yang sesuai maka peneliti melakukan metode pengumpulan data dengan :

#### a. Studi Lapangan (*Field Research*)

Studi lapangan adalah melakukan peninjauan secara langsung untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Penulis melakukan studi lapangan langsung ke Stadion Sepakbola Si Jarak Harupat di Kabupaten Bandung. Penulis melakukan penelitian terhadap

kegiatan dari seluruh objek penelitian yaitu melihat kondisi sebenarnya mengenai *Sign System* dan *Wayfinding* yang terdapat di sekitar stadion baik itu di luar maupun di dalam stadion.

#### b. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Angket merupakan sebuah pertanyaan-pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang ia ketahui. Tujuan penyebaran angket ialah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah. Angket disebar kepada supporter klub sepakbola Persib Bandung yang selalu nonton pertandingan di stadion. Angket disebar melalui media online.

#### c. Wawancara (*Interview*)

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang terkait dalam suatu penelitian. Wawancara dilakukan ke manajemen Stadion, Si Jalak Harupat dan supporter klub sepakbola Persib Bandung.

#### d. Pengamatan (*Observation*)

Penulis meninjau atau mengamati perilaku supporter klub sepak bola ketika sedang menonton pertandingan sepak bola di Stadion Si Jalak Harupat berkaitan dengan keberadaan *Sign System* dan *Wayfinding* yang ada di Stadion.

#### e. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu penulis mengumpulkan bahan-bahan yang tertulis berupa data-data mengenai *Sign System* dan *Wayfinding* terutama untuk penempatan di Stadion Olah Raga.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Gambaran Umum Stadion Si Jalak Harupat

Stadion Si Jalak Harupat adalah suatu stadion olahraga yang berlokasi di Desa Kopo dan Cibodas, Kecamatan Soreang, Kabupaten Bandung. Nama Si Jalak Harupat diambil dari julukan salah seorang pahlawan dari Bandung yaitu Otto Iskandardinata. Kini stadion tersebut menjadi milik dari Pemerintah Kabupaten Bandung. Persibab, yang merupakan wakil Kabupaten Bandung di Liga Indonesia

<sup>15</sup> Berger, Craig. 2013. *Wayfinding: Designing and Implementing Graphic Navigational Systems*. Brighton: Roto Vision. hal 3

<sup>16</sup> Andantio, Rapshody. 2016. *Metode Penelitian*. <https://www.scribd.com/document/177201836/metode-penelitian>, tanggal akses 14 Maret 2020 pukul 17.00

menjadikan stadion tersebut sebagai kandangnya, namun dibeberepa waktu Persib atau tim-tim lainnya juga turut menggunakannya.

Stadion ini dibangun mulai Januari 2003 pada saat Kabupaten Bandung dipimpin oleh Bupati Obar Sobarna dengan biaya 67,5 miliar rupiah dari APBD Kabupaten Bandung. Selanjutnya diresmikan pada hari jadi Kabupaten Bandung ke 364, tanggal 26 April 2005 oleh Agum Gumelar yang menjabat sebagai Ketua Umum Komite Olahraga Nasional Indonesia Pusat.



Gambar.1  
Stadion Si Jalak Harupat  
Sumber: dokumentasi pribadi

Stadion yang berkapasitas 40.000 penonton yang dilengkapi oleh *scoring board* dan rumput jenis *zoyzia matrella lin mer* yang dapat meminimalkan cedera pemain bola. Lintasan (*track*) untuk atletik dengan ukuran standar sebanyak 8 lintasan. Lampu untuk lapangan berkekuatan 1.000 *lux* yang memungkinkan dilaksanakannya pertandingan malam. Pada tahun 2010, stadion ini direnovasi untuk meningkatkan fasilitas yang ada sehingga layak untuk dijadikan stadion internasional. Tribun penonton, ruang ganti pemain, loket tiket, dan bagian-bagian di sekitar stadion kini dinilai sudah memenuhi standar yang ditetapkan Konfederasi Sepakbola Asia (AFC).<sup>17</sup>

#### 4.2 Objek Penelitian

Dari hasil observasi pada lanjutan laga semifinal leg ke 2 turnamen Piala Presiden di

Stadion Si Jalak Harupat antara Persib Bandung melawan PBFC Borneo ada beberapa kasus kurang tertibnya supporter. Di awali dengan kurang tertibnya saat mengantri tiket karena tidak ada media informasi yang mengarahkan masuk ke tribun. Informasi yang tertera pada tiket tidak sesuai dengan tiketnya, karena kurang jelasnya media informasi/*sign system* yang ada. Selanjutnya permasalahan tempat duduk yang tidak sesuai dengan nomor tempat duduk yang seharusnya tertera didalam tiket, karena tidak ada media informasi/*sign system* yang mengarahkan supporter ke tribun masing-masing.

Sebagai stadion bertaraf internasional, Si Jalak Harupat masih ditemukannya kejadian supporter yang tidak tertib karena kondisi *sign system* dan *wayfinding* yang kurang jelas dan sulit dipahami *supporter*. Berdasarkan observasi di lapangan mulai dari loket tiket tidak digunakan untuk sebagai mestinya, tidak ada *sign system* di dalam tribun untuk mengarahkan tempat duduk sesuai nomor tempat duduk yang tertera pada tiket selain itu, kurang jelasnya *sign system* dan *wayfinding* yang mengarahkan ke toilet dan mushola karena tata letaknya terlalu tinggi dan rata-rata berwarna putih. Hal tersebut mengakibatkan supporter sulit mencari toilet atau mushola. Selain itu, supporter juga sulit mencari tempat parkir karena tidak ada *sign system* dan *wayfinding* yang mengarahkan sebagai petunjuk lahan parkir.

#### 4.3 Keadaan Sign System Dan Wayfinding Di Stadion Si Jalak Harupat

Stadion Si Jalak Harupat adalah stadion yang mempunyai potensi untuk menjadi salah satu stadion terbaik di Indonesia maupun Asia, apalagi stadion ini sudah bertaraf internasional, oleh karena itu penggarapan *sign system* dan *wayfinding* sangat diperlukan untuk menambah image atau pencitraan yang lebih baik. Melihat kondisi *sign system* dan *wayfinding* yang sudah ada di Stadion Si Jalak Harupat saat ini kurang membantu dalam menciptakan pencitraan bahwa Stadion Si Jalak Harupat berstandar internasional. Berikut *sign system* dan *wayfinding* yang telah ada di Stadion Si Jalak Harupat.

<sup>17</sup> Dhanniary, Anry. 2015. *Stadion Si Jalak Harupat:*

*Kandang Persib yang Megah & Mahal.*

<https://www.viva.co.id/bola/liga-indonesia/702252-stadion-si-jalak-harupat-kandang-persib-yang-megah-mahal>, tanggal akses 14 Maret 2020 pukul 16:30.



Gambar 2

*Sign System* di Mushola Stadion Si Jalak Harupat  
Sumber: dokumentasi pribadi

Gambar diatas menandakan banyaknya *sign system* di beberapa tempat di dalam Stadion yang sudah tidak memenuhi kriteria standar internasional yang telah ditentukan oleh FIFA. Kondisi *sign system* yang sudah rusak dan tidak terawat serta penempatan yang tidak terbaca oleh pengunjung membuat *sign system* sulit untuk dilihat dan dibaca oleh pengunjung. Faktor-faktor demikian membuat *sign system* tersebut tidak layak untuk ditempatkan di sebuah stadion yang sering digunakan pertandingan tingkat nasional maupun internasional.



Gambar 3

*Sign System* di Toilet Stadion Si Jalak Harupat  
Sumber: dokumentasi pribadi

Gambar diatas menunjukkan kondisi *sign system* untuk toilet VVIP sangat tidak terawat baik, *sign system* toilet VVIP itu dipakai oleh tamu/pejabat penting jika hadir saat ada pertandingan yang mencerminkan tidak sesuai dengan standar internasional.



Gambar 5

*Sign System* di Toilet Pria Stadion Si Jalak Harupat  
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 4

*Sign System* di pintu masuk Stadion Si Jalak Harupat  
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar 6

*Sign System* di Toilet Wanita Stadion Si Jalak Harupat



Sumber: dokumentasi pribadi

Berdasarkan gambar diatas hanya ditemukan *sign system* di sebagian tempat saja dan tidak terlalu jelas untuk dilihat, selain penempatannya yang kurang tepat juga karena penempatannya terlalu tinggi atau terhalang benda lain . Selain itu keterbacaan *sign system* juga sangat kurang karena faktor bahan yang dipakai maupun pemakaian warna dan tipografi yang tidak tepat.

Selain *sign system*, ternyata *wayfinding* di Stadion Si Jalak Harupat ini memiliki masalah yang sama yaitu keterbacaan yang kurang, kondisi yang tidak terawat serta tidak lengkapnya *wayfinding* di sekitar stadion. Selain itu juga penempatan *wayfinding* tersebut dinilai sangat tidak tepat karena terhalang oleh pepohonan. Jumlah *wayfinding* di stadion terhitung sangat sedikit dan tidak semua lokasi dapat ditunjukkan oleh *wayfinding*. Tidak adanya *wayfinding* tersebut menjadi salah satu alasan para pengunjung sulit untuk mencari lokasi tertentu seperti tempat parkir, loket tiket, pintu masuk tribun tertentu karena tidak adanya petunjuk arah yang membantu mereka mencari lokasi tersebut. Terutama bagi pengunjung yang baru pertama kali datang ke stadion Si Jalak Harupat ini.



Gambar 7

Satu-satunya *Wayfinding* di Stadion Si Jalak Harupat  
Sumber: dokumentasi pribadi

#### 4.3 Fakta hasil Kuesioner Supporter

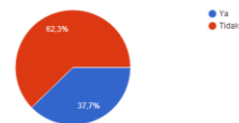
Menurut Suharsimi Arikunto, Kuesioner/angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna, dengan demikian angket/kuesioner adalah daftar pertanyaan yang disiapkan oleh

peneliti dimana tiap pertanyaannya berkaitan dengan masalah penelitian. Angket tersebut pada akhirnya diberikan kepada responden untuk dimintakan jawaban.<sup>18</sup>

Adapun pertanyaan dalam kuesioner terdiri dari : petunjuk arah, penempatan *sign system*, kondisi *sign system*. Selain itu terdapat pula pertanyaan kuesioner mengenai pendapat konsep warna, desain *wayfinding* maupun *sign system*, *icon*, warna dan jenis *font*.

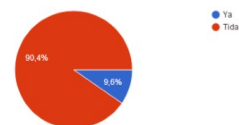
Apakah menurut anda ketika berada di Stadion Si Jalak Harupat menemukan Wayfinding atau media petunjuk arah ?

53 tanggapan



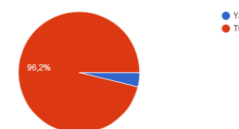
Apakah menurut anda penempatan Sign System di Stadion Si Jalak Harupat sudah tepat ?

52 tanggapan



Menurut anda kondisi Sign System di Stadion Si Jalak Harupat masih baik ??

52 tanggapan



Gambar 8

Diagram hasil quisioner mengenai *Sign System* dan *Wayfinding* di Stadion Si Jalak Harupat  
Sumber: dokumentasi pribadi

Dari hasil diagram mengenai *Sign System* dan *Wayfinding* diatas dapat dilihat bahwa menurut para pengunjung yang datang ke

<sup>18</sup> Amirin, Tatang, 2014. *Metode Pengumpulan Data dengan Kuesioner pada Penelitian Kuantitatif*. <http://panduanskripsi.com/metode-pengumpulan-data-dengan-kuesioner-pada-penelitiankuantitatif/>, tanggal akses 14 Maret 2020 pukul 18:30.

Stadion Si Jalak Harupat menilai bahwa mereka kesulitan untuk menemukan arah karena tidak ada *wayfinding* dan *Sign System* yang jelas dan informatif. Kemudian penempatan dan kondisi *Sign System* di Satdiom pun dinilai sangat kurang dan tidak memadai.

#### 4.4 Target Audien

##### a. Demografis

Target utama adalah anak muda sampai orang tua, laki-laki dan perempuan Kota Bandung usia 17 – 50 tahun dengan tingkat pendidikan SMA sampai dengan Universitas yang memiliki hobi menonton sepak bola.

##### b. Geografis

Target utama berlokasi di Kota Bandung baik itu daerah urban maupun sub urban. Dengan semua daerah dapat dijangkau dengan kemudahan transportasi.

##### c. Behavioral

Ditujukan untuk para supporter yang memiliki hobi nonton sepakbola secara langsung di stadion sepak bola

##### d. Psikologis

Target utama memiliki karakteristik aktif, bersemangat, antusias, senang bergaul, senang bergerombol, fanatik dan sedikit anarkis.

#### 4.5 Analisa SWOT

Analisa SWOT dimaksudkan untuk memperjelas semua kekuatan dan kelemahan yang dapat diidentifikasi guna memberikan suatu rekomendasi pengembangan berdasarkan potensi-potensi yang tersedia.

Analisa SWOT merupakan analisa terhadap produk barang maupun jasa yang akan dipasarkan berdasarkan tinjauan dari segi keunggulan atau kualitas, kelemahan, kemungkinan, ancaman-ancaman yang mungkin muncul dalam proses pemasaran produk (David,2006:47).

##### a. Strength (Kekuatan)

Kekuatan yang dimiliki Stadion Si Jalak Harupat kini dinilai sudah memenuhi standar yang ditetapkan Konfederasi Sepakbola Asia (AFC) dan merupakan *homebase* dari salah satu

klub sepak bola terbesar di Indonesia yaitu Persib Bandung.

##### b. Weakness (Kelemahan)

Kelemahan dari Stadion Si Jalak Harupat antara lain letaknya lokasinya yang sangat jauh yaitu di Kabupaten Bandung & serta pengelolaan stadion yang belum baik yang berpengaruh pada manajemen kepengurusan stadion.

##### c. Opportunity (Peluang)

Stadion terbesar kedua di kota Bandung dan sering dipakai pertandingan baik ditingkat nasional ataupun internasional .

##### d. Threat (Ancaman)

Ancaman yang dapat menjadi hambatan adalah supporter sepak bola di Indonesia cenderung anarkis, sehingga bagaimanapun *Sign System* dan *Wayfinding* diperbaiki di khawatirkan akan dirusak oleh mereka.

#### 3.5 Analisa 5W + 1H

Analisis ini digunakan untuk mengetahui lebih jelas kemana arah media promosi ini ditujukan. Analisis bersifat subjektif berdasarkan pengamatan dan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Analisis yang dilakukan yaitu:

##### a. What (Apa)

Perancangan *Sign System* dan *Wayfinding* Stadion Si Jalak Harupat untuk memudahkan supporter untuk mencari arah ke lokasi tertentu.

##### b. Why (Mengapa)

*Sign system* dan *wayfinding* pada Stadion sepakbola itu sangat penting karena sangat membantu para supporter yang akan datang ke stadion untuk menuju ke lokasi tertentu, selain itu berguna juga untuk memberi kenyamanan kepada para supporter yang datang.

##### c. Where (Dimana)

*Sign system* dan *wayfinding* ditempatkan di luar dan di dalam stadion Si Jalak Harupat pada tempat yang sesuai dengan tempat atau lokasi yang ingin ditunjukkan seperti toilet, mushola, tempat parkir, loket tiket, dan pintu darurat.

##### d. When (Kapan)

*Sign system* dan *wayfinding* akan berfungsi ketika para supporter berada di sekitar stadion Si Jalak Harupat baik yang berada di luar atau di

dalam stadion ketika akan atau sedang menonton sepak bola secara langsung di stadion..

e. *Who* (Siapa)

Target utama dari perancangan ini yaitu supporter sepak bola klub Persib Bandung yang tersiri dari anak muda sampai orang tua, laki-laki dan perempuan Kota Bandung usia 17 – 50 tahun dengan tingkat pendidikan SMA sampai dengan Universitas yang memiliki hobi menonton sepak bola secara langsung.

f. *How* (Bagaimana)

Merancang *sign system* dan *wayfinding* yang baik dan informatif sesuai dengan ketentuan dan kriteria yang telah ditetapkan oleh standar internasional.

## 4.6 Konsep Perancangan

### 4.6.1 Strategi Perancangan

Permasalahan yang ditemukan penulis setelah melakukan perancangan adalah mengenai kurangnya perhatian pengelola terhadap media informasi berupa *sign system* dan *wayfinding* (petunjuk, rambu, tanda) yang ditujukan kepada pengunjung yang berkunjung, sebagai pemecahan masalah tersebut penulis merancang sebuah media informasi berbentuk *sign system* dan *wayfinding* yang di dalamnya terdapat berbagai informasi mengenai hal-hal atau fasilitas yang terdapat di stadion seperti : petunjuk, larangan, himbuan pada area stadion. Perancangan *sign system* dan *wayfinding* dibuat lalu harapkan mampu mempermudah supporter juga memberikan kenyamanan kepada pengunjung dalam menikmati fasilitas yang ada di Stadion Si Jalak Harupat.

### 4.6.3 Strategi Komunikasi

Konteks awal komunikasi pada awalnya adalah menyampaikan pesan atau informasi yang dilakukan oleh penyampai pesan kepada penerima pesan, Strategi perancangan *sign system* dan *wayfinding* yang dilakukan yaitu perancangan media informasi *sign system* dan *wayfinding* yang melakukan pendekatan sesuai perancangan yang dapat dimengerti target sasaran yang kita tuju, dan memanjakan kenyamanan kepada supporter.

### 4.6.4 Tujuan Komunikasi

Dalam perancangan media informasi yang berupa *sign system* dan *wayfinding* penulis merancang petunjuk-petunjuk mengenai fasilitas yang terdapat di Stadion Si Jalak Harupat serta himbuan yang harus dipatuhi para supporter. Penyederhanaan bentuk visual *sign system* dan *wayfinding* yang disesuaikan dengan konsep alam merupakan teknik yang digunakan penulis dalam perancangan media informasi ini. Tujuan perancangan media informasi *sign system* dan *wayfinding* ini adalah :

- Memberikan informasi kepada supporter mengenai informasi, fasilitas serta tempat-tempat yang berada di Stadion Si Jalak Harupat.
- Mempermudah serta memberikan kenyamanan kepada supporter untuk menemukan tempat yang mereka tuju.
- Menjadikan Stadion Si Jalak Harupat sebagai stadion yang mempunyai fasilitas *sign system* dan *wayfinding* yang lengkap.

### 4.6.5 Strategi Pesan

Strategi yang dilakukan dalam perancangan *sign system* dan *wayfinding* di stadion Si Jalak Harupat pendekatan dilakukan melalui:

a. Pendekatan Budaya

Budaya yang diangkat disini adalah perancangan disesuaikan dengan keberagaman budaya yang terdapat di kota Bandung. Perancangan juga disesuaikan dengan budaya dan karakter klub sepakbola di Kota Bandung yaitu klub Persib Bandung.

b. Pendekatan Psikologis

Pendekatan psikologis didasarkan pada karakter target *audience* yaitu supporter klub sepakbola secara khususnya yaitu bobotoh sebata untuk supporter klub sepak bola Persib Bandung, dianalisa dari cara berpikir dan kebiasaan mereka, contohnya kebiasaan mereka yang cenderung tidak peduli dan anarkis,

c. Pendekatan Komunikasi

Komunikasi yang ditujukan kepada target *audience* ini bersifat membantu target *audience* untuk mempermudah mendapatkan informasi mengenai arah dan lokasi tertentu di dalam stadion Si Jalak Harupat.

d. Pendekatan Rasional dan Emosional

Pendekatan rasional akan memaparkan pentingnya keberadaan dan fungsi dari *sign System* dan *wayfinding* di dalam stadion sepak bola, pendekatan emosional akan menampilkan visual yang memiliki kedekatan secara emosional seperti memakai elemen visual yang erat kaitannya dengan karakter klub sepakbola pujaan mereka yaitu Persib Bandung.

#### 4.7 Strategi Kreatif

Dalam merancang media informasi yang berbentuk sign system dan wayfinding ini penulis menggunakan elemen-elemen alam yang menjadi ciri Stadion Si Jalak Harupat yang kemudian di sederhanakan secara visual dalam bentuk symbol. Pendekatan Visual yang digunakan :

- Pemakaian bentuk yang sesuai dengan tempat/objek yang ada pada Stadion Si Jalak Harupat.
- Pemakaian huruf penunjang *sign system* yang bertujuan untuk mempermudah pengunjung untuk memahami gambar yang akan disampaikan.
- Penggunaan media aplikasi *sign system* dan *wayfinding* yang disesuaikan dengan konsep Stadion Si Jalak Harupat.

#### 4.8 Konsep Visual

##### 4.8.1 Layout

*Layout* adalah hal yang dasar dari sebuah *design*, penyusunan objek-objek yang disatukan lalu disusun dengan sedemikian rupa menjadi menarik. *Layout* keseluruhan *design sign system* dan *wayfinding* ini menggabungkan antara *pictogram*, dan *typography* dilengkapi dengan pemberian warna kontras antara biru tua, biru muda dan merah dengan *design* yang sederhana dan menarik serta terbaca, agar mudah di pahami oleh *supporter* yang datang ke stadion tersebut. Sedangkan untuk tata letak penempatan *sign system* dan *wayfinding* yang telah dibuat dilokasi yang telah ditentukan, baik itu didalam atau diluar Stadion Si Jalak Harupat untuk memudahkan supporter untuk membaca arah yang menunjukkan ke lokasi yang dituju.



Gambar 8.

Komposisi *Sign System* Stadion Si Jalak Harupat  
Sumber : Penulis

##### 4.8.2 Typography

*Typography* adalah suatu hal yang penting didalam sebuah *design*, *typography* sangat penting dalam penyampaian informasi. Pemilihan *typography* dalam *design event* ini memakai *font* yang memiliki tingkat keterbacaan yang baik yaitu menggunakan jenis font *Aller Sans*. Karena tipografi dalam *sign system* harus jelas, dan mudah terbaca dari jarak jauh, maka pemilihan font san serif merupakan pilihan yang tepat. Selain itu karena font *Aller Sans* adalah salah satu jenis tipografi yang menjadi standar font yang digunakan dalam *Sign System* serta font *Aller Sans* ini merupakan font dengan hasil voting terbanyak yang dipilih koresponden melalui quisioner.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÀÁÊ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyzàáêî&12  
34567890(\$£€.,!?)

Gambar 9

Jenis *Font aller Sans*  
Sumber : Penulis

##### 4.8.3 Warna

Warna merupakan elemen dalam pembuatan *design* yang memiliki sifat-sifat tersendiri. Warna juga mampu mewakili perasaan seseorang, seperti rasa senang, sedih gembira, terharu, semangat dan lainnya. Dalam pemilihan warna *sign system* dan *wayfinding* ini menggunakan warna dengan nuansa yang cerah, terlihat bersih dan identik dengan kesukaan masyarakat Bandung terhadap warna biru yang didasari oleh warna tim sepak bola kebanggaan warga Bandung yaitu Persib Bandung. Selain itu warna yang digunakan disesuaikan dengan warna eksisting stadion Si Jalak Harupat dan ada warna

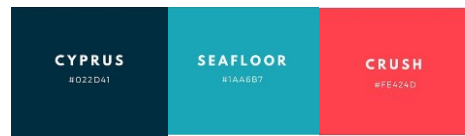
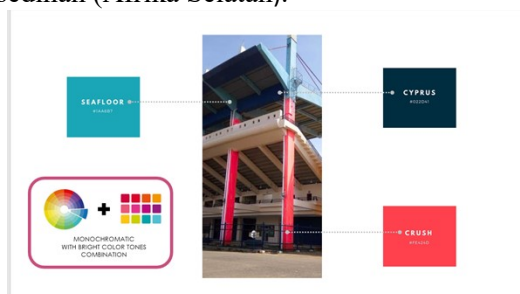
yang memang menjadi warna standar *sign system* seperti warna hijau. Warna yang digunakan adalah warna yang berhubungan dengan unsur:

#### a) Biru

Biru diasosiasikan dengan laut dan langit. Positifnya yaitu pengetahuan, kesejukan, kedamaian, maskulin, kontemplasi, kesetiaan, keadilan, intelektual. Sementara, negatifnya adalah depresi, dingin, kelesuan. Efek pada produk warna biru pada makanan sangat jarang karena dianggap dapat merusak selera makan, menyebabkan tubuh memproduksi rasa tenang dan santai, beberapa orang mengatakan merasa lebih produktif di dalam ruangan berwarna biru, warna biru pada seragam menyimbolkan kesetiaan dan kepercayaan. Hubungan pada budaya lokal yaitu maskulin (hampir di seluruh dunia), warna untuk anak kecil perempuan (Cina), kesedihan (Iran), cinta (tradisi pengantin Barat), warna *corporate* perusahaan (seluruh dunia).

#### b) Merah

Merah diasosiasikan dengan api, darah, sex. Positifnya yaitu semangat, cinta, darah, energi, antusiasme, panas, kekuatan. Sementara, negatif yaitu agresif, kemarahan, perang, revolusi, kekejaman, ketidaksopanan. Efek pada produk adalah warna yang dominan, berkesan kecepatan dan aksi, menstimulasi detak jantung, nafas, dan nafsu makan, orang atau benda akan terlihat lebih besar jika menggunakan warna merah, mobil merah lebih menarik perhatian. Hubungan pada budaya lokal adalah kematian (Afrika), maskulin (Perancis), pernikahan, keberuntungan, kebahagiaan (Asia), simbol tentara (India), kesedihan (Afrika Selatan).<sup>19</sup>



Gambar 10  
Warna Identitas *Sign System* dan *Wayfinding* di Stadion Si Jalak Harupat  
Sumber : Penulis

Pemilihan warna ini dipilih berdasarkan tingkat keterbacaan yang baik dan hasil dari 50 kuesioner yang disebar ke supporter, selain itu sesuai dengan bangunan yang sudah ada pada Stadion Si Jalak Harupat. Warna terpilih disebut juga kombinasi warna monochromatic dengan warna cerah, yaitu merupakan perpaduan warna yang bersumber dari satu tone warna sama dengan nilai dan intensitas yang berbeda yaitu warna biru tua dan biru muda dikombinasikan dengan tone warna cerah yaitu warna merah.



Gambar 11  
Warna Standar Sistem Keamanan dan Keselamatan  
Sumber :

[https://www.marinelite.gr/index.php?dispatch=product.s.view&product\\_id=1847](https://www.marinelite.gr/index.php?dispatch=product.s.view&product_id=1847)

Selain warna yang menjadi identitas dalam perancangan *Sign System* dan *wayfinding* di stadion Si Jalak Harupat, terdapat *sign system* yang sudah merupakan ketentuan dalam standar keamanan dan keselamatan termasuk warna yang sudah ditetapkan.

#### 4.1.1 Pictogram

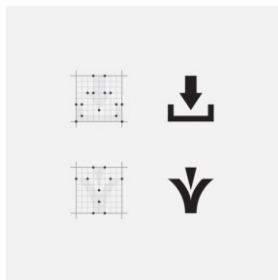
*Pictogram* atau *pictograph*, adalah gambar yang mewakili gagasan, dan disampaikan melalui perupa bentuk fisik obyek aslinya.

19

Anonim.2016.<http://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/download/3158/2544> (diakses pada 15 maret 2020, pukul 16:00 wib).

Beberapa rambu-rambu lalu lintas dan *sign system*, menggunakan piktogram sebagai 'bahasa'-nya. Piktogram mudah dipahami, karena bentuknya berupaya menyederhanakan, dan tidak sekedar menyimbolkan.<sup>20</sup>

Pada perancangan ini *pictogram* dibuat dengan menyederhanakan objek yang berhubungan dengan lokasi di stadion Si Jalak Harupat, pembuatan dibuat dengan system grid untuk memudahkan dalam merancang secara presisi.



Gambar 12

*Pictogram* Sistem grid

Sumber : [id.pinterest.com/pin/232639136974760238/](https://id.pinterest.com/pin/232639136974760238/)

#### 4.9 Konsep Desain

Dalam konsep desain dilakukan beberapa tahap yaitu :

- a) Tahap Sketsa awal adalah proses pencarian bentuk visual yang nantinya akan menjadi dasar dari informasi visual dalam media ini, proses sketsa gambar mengacu kepada objek gambar yang nantinya akan dijadikan sebagai bahasa komunikasi dipakai pada *sign system* dan *wayfinding*. Tahap sketsa juga dilakukan dalam perancangan bentuk dari *sign system* dan *wayfinding* yang sesuai dengan kriteria dan persyaratan serta dari studi data yang telah dilakukan. Dalam tahap ini beberapa alternative dibuat agar terdapat beberapa karya yang dapat dipilih.
- b) Tahap Awal Eksekusi visual adalah tahap selanjutnya dimana dilakukannya proses pengembangan dan penyempurnaan dari desain tahap sketsa yang sudah fix. Sketsa mulai dikembangkan secara terukur dan dilakukan secara digital. Di tahap ini juga dibuat beberapa alternative karya desain.

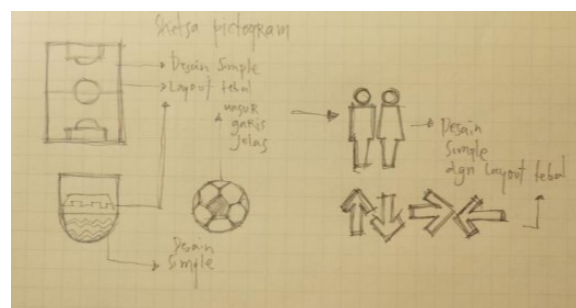
- c) Tahap perancangan, yaitu merancang secara matang dari karya desain yang benar-benar fix sudah terpilih. Perancangan desain dibuat dengan sudah mempertimbangkan bahan, harga dan ukuran yang sudah pasti. Perancangan dibuat di lembar kerja terlebih dahulu dengan informasi yang detail, seperti ukuran, warna, bahan dan letak penggunaan tipografi dan *pictogram*. Desain media dibuat berdasarkan kebutuhan yang telah dianalisa sebelumnya. Seperti jumlah, jenis dan lokasi *sign System* dan *wayfindind*. Kemudian karya desain siap diproduksi.

#### 4.6.1. Proses Perancangan Sygn System dan Wayfinding

Perancangan dilakukan secara bertahan dari sketsa awal samapi dengan *sign system* dan *wayfinding* siap untuk diproduksi dan di install di tempat yang telah ditentukan

##### a. Proses Sketsa *pictogram*

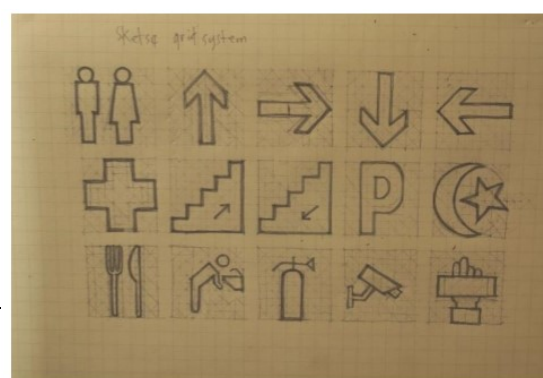
*Pictogram* dibuat dengan membuat sketsa terlebih dahulu, dibuat dengan penyederhanaan bentuk dari objek -objek yang akan kita pakai. Sketsa dibuat dengan berbagai alternative jenis gaya *pictogramnya*. Kemudian dibuat sketsa dengan menggunakan system grid agar *pictogram* menjadi rapi dan terukur.



Gambar 13

Sketsa Awal *Pictogram*

Sumber : Penulis

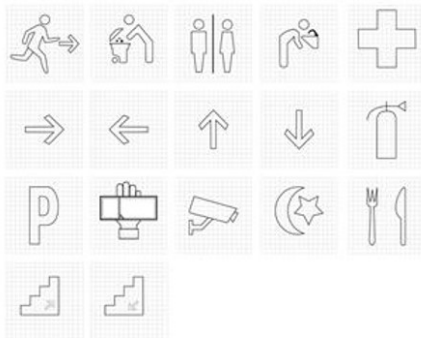


<sup>20</sup> Paramita, Rahadian. 2011. *Sekilas Tentang Piktogram*. <http://dkv-unpas.blogspot.com/2011/01/sekilas-tentang-piktogram.html> (diakses pada 15 maret 2020, pukul 17:10 wib).

Gambar 14  
Sketsa Sistem Grid *Pictogram*  
Sumber : Penulis

b. Proses Eksekusi Visual: Digitalisasi *Pictogram*

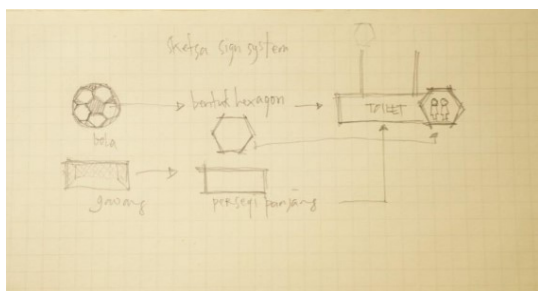
Sketsa *pictogram* yang telah dibuat dengan sistem grid kemudian di sempurnakan dengan mengubahnya menjadi bentuk digital agar dapat diproses lebih lanjut ke perancangan media berikutnya dengan menggunakan software digital untuk diaplikasikan ke desain *sign system* dan *wayfinding*.



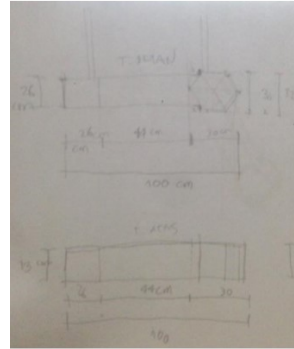
Gambar 15  
Hasil *Pictogram* Digital  
Sumber : Penulis

c. Proses Sketsa *Sign System*

*Sign System* dibuat dengan membuat sketsa terlebih dahulu dengan melihat referensi yang telah ada terlebih dahulu hal tersebut membantu untuk mencari ide, Sketsa dibuat dengan berbagai alternative jenis gaya *sign system*. Kemudian dibuat sketsa dengan menggunakan ukuran dan rencana bahan yang akan dipakai. Ukuran disesuaikan dengan anatomi tinggi manusia.



Gambar 16  
Sketsa Awal *Sign System*  
Sumber : Penulis



Gambar 17  
Sketsa Ukuran *Sign System*  
Sumber : Penulis

d. Proses Eksekusi Visual : Digitalisasi *Sign System*

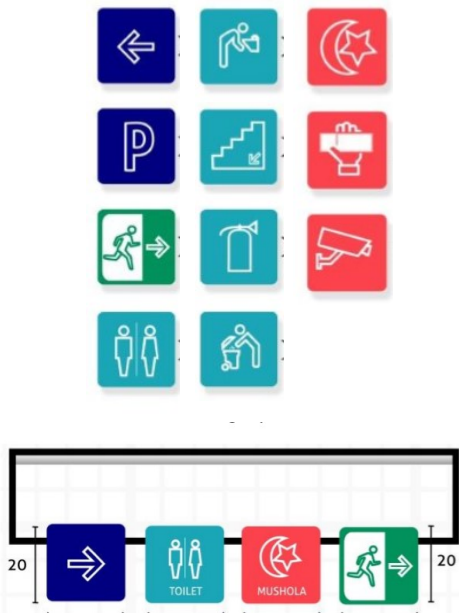
Sketsa *sign system* yang telah dibuat dengan ukuran kemudian di sempurnakan dengan mengubahnya menjadi bentuk digital agar dapat diproses lebih lanjut ke perancangan media berikutnya. *Pictogram* yang telah di buat dalam bentuk digital dapat dipergunakan dalam proses ini, begitu halnya penggunaan jenis font dan warna yang telah ditentukan sebelumnya. Perancangan *sign system* dibuat dengan beberapa alternative untuk kemudian dipilih mana yang paling tepat dan cocok untuk dipakai di stasiun Si Jalak Harupat.



Gambar 18  
 Desain sign system dengan menggunakan pictogram  
 Sumber : Penulis



Gambar 19  
 Desain sign system dengan menggunakan pictogram dan Tipografi  
 Sumber : Penulis

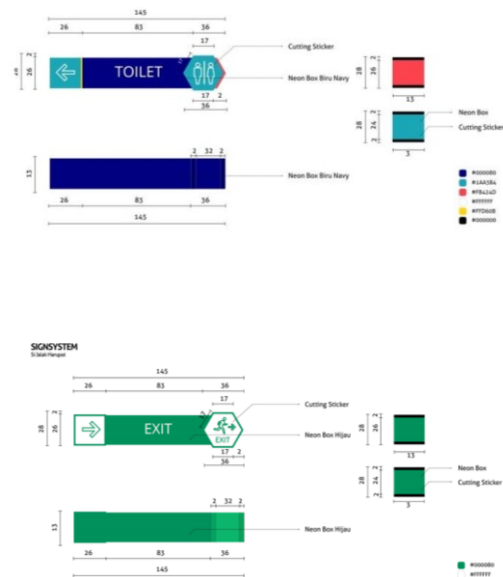


Gambar 20  
 Desain sign system Alternatif 2  
 Sumber : Penulis

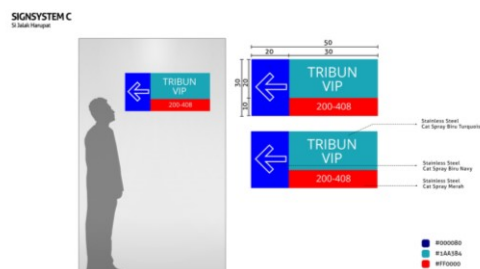


Gambar 21  
 Desain sign system Alternatif 3  
 Sumber : Penulis

e. Proses Perancangan Akhir *Sign System*  
 Alternatif desain yang telah fix dipilih, dalam hal ini adalah alternative desain no.1 akan dilanjutkan kedalam proses selanjutnya yaitu, memamatkan dan menyempurnakan semua desain dengan ukuran dan bahan material yang sudah diperhitungkan secara matang. Kemudian gambar perancangan dibuat di lembar kerja lengkap disertai dengan ukura, warna dan bahan material serta tampak 3Dnya.



Gambar 22  
 Gambar Kerja *Sign System*  
 Sumber : Penulis



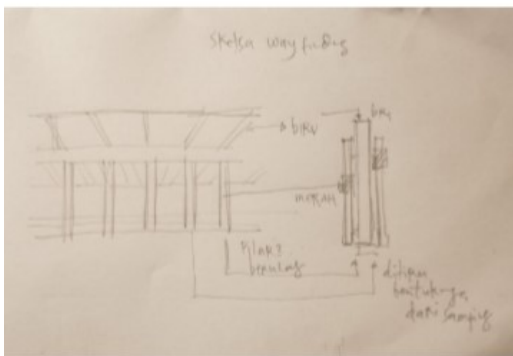


Gambar 23  
Gambar Kerja *Sign System*  
Sumber : Penulis

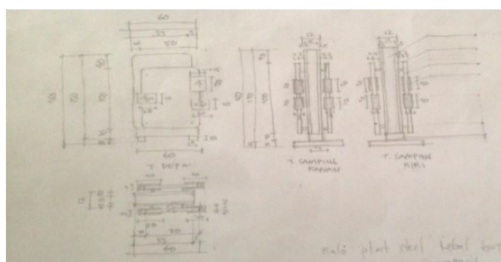


Gambar 24  
*Sign System* Tampak 3D  
Sumber : Penulis

f. Proses Sketsa *Wayfinding*  
*Wayfinding* dibuat dengan membuat sketsa terlebih dahulu dengan melihat referensi yang telah ada terlebih dahulu hal tersebut membantu untuk mencari ide, Sketsa dibuat dengan berbagai alternative jenis gaya *wayfinding*. Kemudian dibuat sketsa dengan menggunakan ukuran dan rencana bahan yang akan dipakai. Ukuran disesuaikan dengan anatomi tinggi manusia.

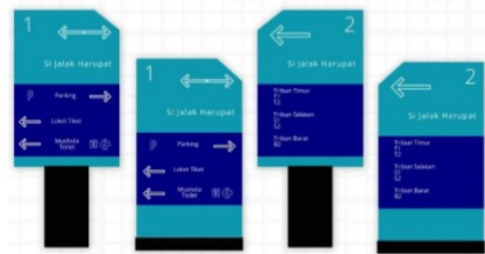


Gambar 25  
Sketsa Awal *Wayfinding*  
Sumber : Penulis

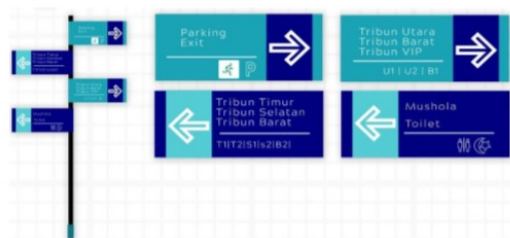


Gambar 26  
Sketsa Ukuran *Wayfinding*  
Sumber : Penulis

g. Proses Eksekusi Visual :Digitalisasi *Wayfinding*  
Sketsa *wayfinding* yang telah dibuat dengan ukuran kemudian di sempurnakan dengan mengubahnya menjadi bentuk digital agar dapat diproses lebih lanjut ke perancangan media berikutnya.



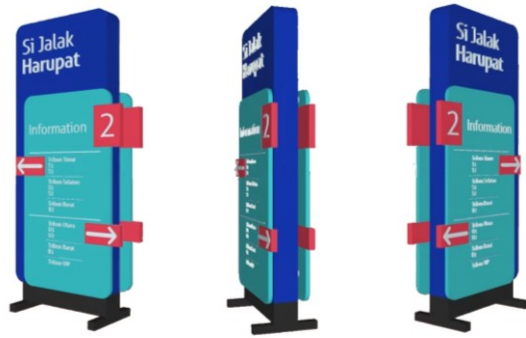
Gambar 27  
Desain *Wayfinding* Alternatif 1  
Sumber : Penulis



Gambar 28  
Desain *Wayfinding* Alternatif 2  
Sumber : Penulis



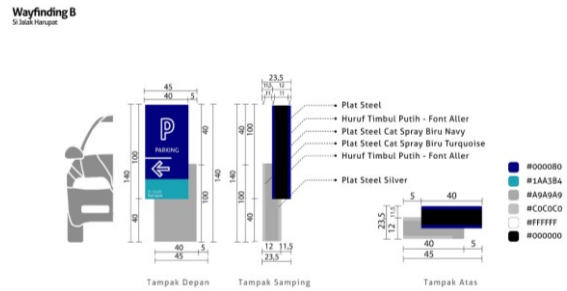
Gambar 29  
Desain *Wayfinding* Alternatif 3  
Sumber : Penulis



Gambar 32  
*Wayfinding* A Tampak 3D  
Sumber : Penulis

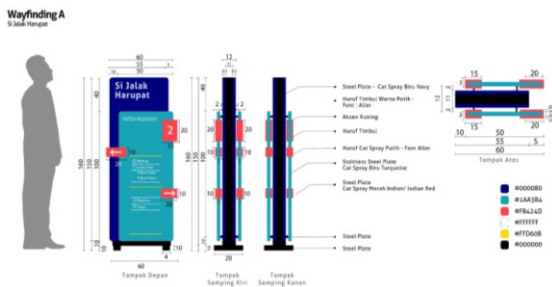


Gambar 30  
Desain *Wayfinding* Alternatif 4  
Sumber : Penulis



Gambar 33  
Gambar Kerja *Wayfinding* B  
Sumber : Penulis

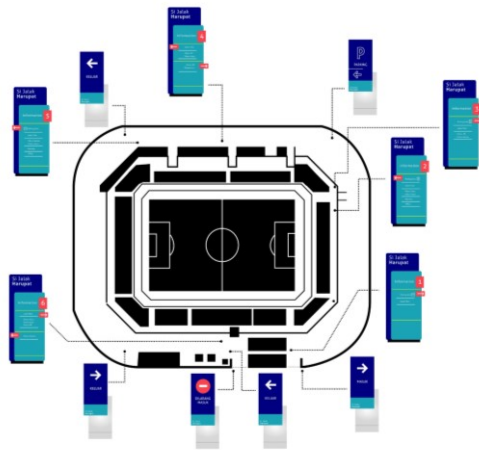
h. Proses Perancangan Akhir *Wayfindind* Alternatif desain yang telah fix dipilih, dalam hal ini adalah alternative desain no.3 dan 4 akan dilanjutkan kedalam proses selanjutnya yaitu, mematangkan dan menyempurnakan semua desain dengan ukuran dan bahan material yang sudah diperhitungkan secara matang. Kemudian gambar perancangan dibuat di lembar kerja lengkap disertai dengan ukura, warna dan bahan material serta tampak 3Dnya.



Gambar 31  
Gambar Kerja *Wayfinding* A  
Sumber : Penulis



Gambar 34  
*Wayfinding* B Tampak 3D  
Sumber : Penulis



Gambar 35  
Denah Lokasi Penempatan Wayfinding  
Sumber : Penulis

#### 4.7 Media Pendukung

*Guide maps sign system* merupakan media pendukung yang digunakan dalam perancangan media informasi ini. Alasan memilih *guide maps* sebagai media pendukung karena *guide maps* mampu memuat informasi yang lebih mudah untuk memberikan gambaran lokasi yang ada di Stadion Si Jalak Harupat ini. *Guide maps* ini diletakan di luar stadium agar supporter yang baru datang dapat mengetahui berbagai fasilitas didalam stadium.



Gambar 36  
*Guide maps* di Luar Stadion  
Sumber : Penulis

## 5. KESIMPULAN

*Sign system* dan *wayfinding* merupakan sistem tanda yang paling konvensional dikenal masyarakat. *Signs system* dan *wayfinding* digunakan sebagai penanda tempat. Pada Stadion Si Jalak Harupat yang merupakan stadion sepak bola bertaraf internasional, masih ditemukan *sign*

*system* dan *wayfinding* yang tidak sesuai dengan standar yang ditetapkan. Pada perancangan ini, penulis merancang media *sign system* dan *wayfinding* yang lebih representative untuk menyampaikan informasi penanda tempat maupun penunjuk arah. *Sign system* dan *wayfinding* sebagai media utama bertujuan untuk menertibkan dan memberikan informasi yang jelas kepada supporter ketika menonton pertandingan sepak bola mengenai arah ke lokasi tertentu baik itu di luar maupun di dalam Stadion Si Jalak Harupat. Selain itu dengan dibuatnya media *sign system* dan *wayfinding* tersebut pada akhirnya meningkatkan citra Stadion Si Jalak Harupat sebagai stadion yang bertaraf internasional, karena telah memiliki media visual informasi yang berstandar aturan FIFA

### 5.1 Saran

Dalam perancangan media ini masih terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan perancangan media informasi berikutnya, diantaranya adalah:

1. Sebagai stadion yang bertaraf internasional, stadion ini memerlukan sebuah petunjuk yang digunakan sebagai media informasi sign system dan wayfinding, sangat penting keberadaanya disebuah tempat yang banyak dikunjungi khalayak ramai , sebagai media informasi untuk supporter dapat lebih cepat mendapatkan atau menuju tempat yang akan dituju.
2. Penempatan sign system dan wayfinding harus dipertimbangkan kembali, dikarenakan banyak sign system yang tidak tepat penempatannya sehingga sulit terlihat oleh supporter.
3. Pemeliharaan sarana prasarana termasuk penunjuk arah harus dapat dilakukan secara berkala, sehingga dapat memberikan kenyamanan bagi supporter atau penguna stadion.

## 6. REFERENSI

- Adityawan, Rasalama Johanis. 2015. *Perancangan Sign System. Pasar Tradisional Rasamala*. Skripsi. Semarang: Universitas Dian Nuswantoro. Fakultas Ilmu Komputer. Program Studi Desain Komunikasi Visual. hal 7

- Berger, Craig. 2013. *Wayfinding: Designing and Implementing Graphic Navigational Systems*. Brighton: RotoVision. hal 3
- Boines, Phill. 2005. *Standaritation Of Sign System*. Surabaya : CV. Andi Offset. hal 12
- Davis, Gordon B. 1990. *Management Information System*. New York: McGraw-Hill. hal 11
- FIFA. 2013. *Stadium Safety and Security Regulations*. Zurich : Fédération Internationale de Football Association. Zurich: FIFA. Hal 68
- Ladjamudin , Al-Bahra. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu. hal 39
- Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra. hal 13
- Toekio, Soegeng. 2007. *Perancangan Menurut Bahasa Purwa Pariwara*. Bandung : Penerbit Kelir. hal 113
- Kurniawan, Aris. 2017. *Pengertian Media Komunikasi Menurut Ahli Beserta Jenis dan Fungsinya*. <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-media-komunikasi-menurut-para-ahli-besertajenis-dan-fungsinya> 14 November 2017 (diakses pada 18 Maret 2020, pukul 15:00 wib).
- Paramita, Rahadian. 2011. *Sekilas Tentang Piktogram*. <http://dkv-unpas.blogspot.com/2011/01/sekilas-tentang-piktogram.html> (diakses pada 15 maret 2020, pukul 17:10 wib).
- Sumber Lainnya**
- Amirin, Tatang. 2014. *Metode Pengumpulan Data dengan Kuesioner pada Penelitian Kuantitatif*. <http://panduanskripsi.com/metode-pengumpulan-data-dengan-kuesioner-pada-penelitiankuantitatif/>, tanggal akses 14 Maret 2020 pukul 18:30
- Andantio, Rapshody. 2016. *Metode Penelitian*. <https://www.scribd.com/document/177201836/metode-penelitian>, tanggal akses 14 Maret 2020 pukul 17.00
- Anonim. 2016. <http://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/download/3158/2544> (diakses pada 15 maret 2020, pukul 16:00 wib).
- Dhanniary, Anry. 2015. *Stadion Si Jalak Harapat: Kandang Persib yang Megah & Mahal*. <https://www.viva.co.id/bola/liga-indonesia/702252-stadion-si-jalak-harapat-kandang-persib-yang-megah-mahal>, tanggal akses 14 Maret 2020 pukul 16:30.