

PERANCANGAN SIGNAGE DAN WAYFINDING KOLAM RENANG CIGUNUNG INDAH KOTA SUKABUMI

Dikna Muharani Safitri ¹⁾, Mochammad Ficky Aulia ²⁾

¹⁾Universitas Nusa Putra, Fakultas Teknik dan Desain, Universitas Nusa Putra

dikna.muharani_dkv19@nusaputra.ac.id

ficky.aulia@nusaputra.ac.id

ABSTRAK

Kolam Renang Cigunung merupakan wisata air buatan yang dibangun sebagai bentuk alternatif wisata air alam yang ada di Sukabumi, Kolam Renang Cigunung terletak di desa Sukaresmi, kabupaten Sukabumi, Kolam Renang Cigunung adalah destinasi wisata yang menawarkan beragam kolam renang dengan kedalaman yang cocok untuk berbagai rentang usia, mulai dari balita hingga dewasa, dan dilengkapi dengan fasilitas waterboom dan ember tumpah sebagai bagian dari peningkatan pengalaman pengunjung dan menambah daya tarik yang lebih beragam bagi destinasi wisata ini. Maka untuk tempat seluas ini dibutuhkan sebuah pembeda area sehingga pengunjung nantinya mudah dalam mengidentifikasi keberadaannya, dari permasalahan yang ada penulis akan membuat rancangan *Signage* dan *Wayfinding* dari Kolam Renang Cigunung dengan representatif sesuai tema yang dibawakan. Metode yang digunakan adalah observasi terhadap lingkungan fisik yang ada, wawancara mendalam pada stakeholder. Adanya kebutuhan tersebut maka dibuatlah *Signage* dan *Wayfinding* yang menyediakan sistem navigasi pengunjung. Tujuan dari hasil perancangan ini dapat mengoptimalkan pelayanan serta navigasi saat berada di Kolam Renang Cigunung.

Keywords: *Signage, Wayfinding System, Desain Informasi, EGD.*

ABSTRACT

Kolam Renang Cigunung Indah is a man-made water attraction created as an alternative to natural water attractions in Sukabumi. Located in the Sukaresmi village, Sukabumi regency, Kolam Renang Cigunung Indah is a tourist destination offering a variety of swimming pools with depths suitable for various age groups, from toddlers to adults. It is equipped with waterboom facilities and overflowing buckets as part of enhancing the visitor experience and adding diverse attractions to this destination. Given the vastness of this location, there is a need for distinct areas to make it easy for visitors to identify their locations. To address this issue, the author will design Signage and Wayfinding for Kolam Renang Cigunung Indah that is representative of the theme presented. The method used involves observing the existing physical environment and conducting in-depth interviews with stakeholders. Recognizing this need, signage and wayfinding have been created to provide a navigation system for visitors. The goal of this design is to optimize services and navigation during visits to Kolam Renang Cigunung Indah.

Keywords: *Signage, Wayfinding System, Information Design, EGD (Environmental Graphic Design).*

PENDAHULUAN

Objek wisata merupakan salah satu ruang publik yang memiliki keunikan, keindahan dan menjadi sasaran tujuan kunjungan wisatawan, menurut undang – undang Republik Indonesia Nomor 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan disebutkan bahwa daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang menjadi sarana atau tujuan kunjungan wisata. Di Indonesia Kolam Renang adalah fasilitas umum yang cukup populer. Namun, terdapat berbagai masalah terkait dengan keselamatan dan keamanan di kolam renang di Indonesia, seperti kurangnya pengawasan dan peralatan keselamatan, kurangnya pengetahuan tentang keselamatan air, dan ketidakpatuhan terhadap peraturan keselamatan air. Hal ini menyebabkan terjadinya kecelakaan dan insiden di kolam renang, terutama yang melibatkan anak-anak dan remaja. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang keselamatan air di kalangan masyarakat, serta penegakan peraturan keselamatan air yang lebih ketat di kolam renang.

Kolam Renang Cigunung Indah merupakan wisata air buatan yang dibangun sebagai bentuk alternatif wisata alam yang ada di Sukabumi, Kolam Renang Cigunung Indah terletak di Desa Sukaresmi, Kecamatan Cisaat, Kabupaten Sukabumi. Dengan Luas 600 m², Kolam Renang Cigunung Memiliki total 13 kolam, dengan wahana permainan air yakni 2 jenis water slide, 2 wahana tumpah air. Kolam Renang Cigunung Indah berdiri sejak tahun 1980, didirikan oleh Alm Bapak Ganda Suita, berawal dari 2 kolam renang lalu direnovasi dengan memperluas area dan menambahkan beberapa wahana baru untuk meningkatkan pengalaman bermain bagi pengunjung.

Environmental Graphic Design (EGD) adalah bidang desain yang berfokus pada penciptaan elemen-elemen grafis dan fisik dalam lingkungan atau ruang publik dengan tujuan mempengaruhi interaksi dan manusia terhadap lingkungan tersebut. *Environmental Graphic Design* (EGD) di dalamnya terdapat *signage* dan *wayfinding* sebagai dua elemen penting dalam menciptakan pengalaman visual yang efektif di lingkungan fisik. *Signage* dan *Wayfinding*, sebagai integral dari *Environmental Graphic Design* (EGD), berperan krusial dalam merancang dan mengimplementasikan sistem visual yang memandu, memberi informasi, dan memperkaya pengalaman dalam suatu lingkungan. *Signage* tidak hanya mencakup identifikasi dan informasi tetapi juga berkontribusi pada estetika keseluruhan, sementara *Wayfinding* memastikan navigasi yang efisien dan intuitif bagi pengguna di dalam ruang fisik. Secara keseluruhan, keduanya menjadi elemen vital dalam EGD, menciptakan lingkungan yang jelas, informatif, dan visual yang menyatu dengan membentuk suasana sistem grafis membuat sebuah tempat hiburan menjadi lebih menarik dan terlihat terkonsep dengan baik.

Perancangan *Signage* dan *Wayfinding* di Kolam Renang Cigunung Indah bertujuan untuk memberikan informasi yang jelas dan mudah dipahami bagi pengunjung. Hal ini penting untuk meminimalisir kemungkinan terjadinya kecelakaan atau kejadian yang tidak diinginkan karena kurangnya informasi mengenai aturan dan fasilitas yang tersedia di area kolam renang. dapat meningkatkan pengalaman pengunjung dalam menggunakan fasilitas kolam renang dan membantu mereka merasa lebih nyaman dan aman.

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, kondisi *signage* di Kolam Renang Cigunung Indah kurang memadai dan tidak efektif, serta masih kurangnya tanda peringatan bahaya untuk keselamatan, karena mayoritas pengunjung merupakan anak-

anak di bawah umur yang masih dalam pengawasan orang tua, Tujuan dari Perancangan Desain Grafis Lingkungan Kolam Renang Cigunung Indah agar terciptanya sistem tanda yang menarik, komunikatif, dan informatif sehingga pengunjung bisa mendapatkan informasi yang jelas dan terarah selama berada di area tersebut, pengunjung akan merasa bahwa pihak pengelola kolam renang memperhatikan keselamatan dan kenyamanan pengunjung dengan serius. Hal ini dapat menjadi daya tarik tambahan bagi pengunjung dan membantu meningkatkan popularitas Kolam Renang Cigunung Indah.

TINJAUAN PUSTAKA

A. *Environmental Graphic Design*

Definisi *Environmental Graphic Design* (EGD), menurut Calori dan Eyeden dalam bukunya yang berjudul *Signage and Wayfinding* (2015), ialah sebagai informasi komunikasi grafis berdasarkan lingkungan yang diciptakan, Grafis disini dipahami sebagai suatu gambar, tulisan dan kombinasi dari keduanya. Ada tiga aspek fungsi dari EGD yang disampaikan oleh Wayne Hunt dalam buku Calori dan Vanden-Eynden. Ketiga aspek tersebut adalah *signage* dan *wayfinding*, *interpretation* dan *placemaking*.

Aspek fungsi *signage* dan *wayfinding* adalah aspek penunjuk arah dan penanda arah yang dilakukan oleh grafis. Aspek *interpretation* umumnya banyak ditemukan sebagai suatu caption atau bisa dibilang sebagai penjelasan obyek-obyek yang ada, aspek yang ketiga, ialah aspek *placemaking* di mana hal tersebut merupakan aspek yang bertujuan untuk memberikan identitas atau karakter pada sebuah lokasi agar lebih mudah dikenali dan juga diingat (Chris Calori, 2015, 5-6).



Gambar 1. Tiga komponen utama dari EGD
Sumber: Calori & Vanden-Eynden, 2015

Dalam merancang *Environmental Graphic Design* (EGD), terdapat beberapa hal mendasar yang harus dipertimbangkan agar desain yang dihasilkan dapat dilakukan secara menyeluruh dan konsisten. Tujuan dari sebuah *Environmental Graphic Design* (EGD) ialah untuk mengkomunikasikan informasi ataupun kesan tentang lingkungan melalui medium grafis yang diproduksi dalam sebuah material dan diimplementasikan ke lingkungan tersebut. Dari pemikirannya, Calori menyadari bahwa ada tiga komponen yang saling berhubungan dalam sebuah *environmental graphics design*, khususnya dalam *signage*. Ketiga komponen yang dikemukakan Calori adalah *Information System*, *Graphic System* dan *Hardware System* (Chris Calori, 2015, 81-83).



Gambar 2. *Signage pyramid* dari Chris Calori

Sumber: Calori & Vanden-Eynden, 2015

1. *Information System*

Sistem Informasi menjadi aspek inti dalam setiap *signage*. Ini mencakup beberapa elemen penting, termasuk jenis informasi yang ditampilkan pada *signage*, untuk mengutarakan pesan dari tanda tersebut untuk menyampaikan lokasi yang spesifik di mana informasi dari tanda tersebut dapat ditemukan, dan juga bagaimana pesan dan lokasi dari berbagai tanda saling berhubungan dalam suatu sistem. Pentingnya sistem informasi adalah agar kita bisa membuat suatu keterkaitan informasi yang selaras dan terpadu. Hal ini memastikan bahwa pesan-pesan dari berbagai tanda tidak hanya punya arti sendiri, tetapi juga saling berkaitan untuk memberikan pengalaman pengguna yang menyeluruh dan mudah dipahami.

2. *Graphic System*

Sistem Grafis berfungsi sebagai platform dua dimensi yang secara visual mengkode dan menampilkan informasi suatu sistem. Sistem ini terdiri dari berbagai elemen grafis dua dimensi, seperti tipografi, simbol, panah, dan warna, yang digunakan untuk memvisualkan informasi pada tanda. Selain itu, sistem grafis juga melibatkan penyusunan elemen grafis tersebut dalam tata letak tertentu, yang bertujuan untuk mengorganisir isi informasi, menekankan pesan yang ingin disampaikan, dan menciptakan identitas visual yang konsisten. Proses ini mencakup penerapan grafik pada tanda, di mana elemen-elemen grafis diimplementasikan untuk mencapai efek visual yang diinginkan dan mendukung tujuan komunikatif dari suatu desain grafis.

3. *Hardware System*

Sistem Perangkat Keras melibatkan serangkaian objek fisik tiga dimensi yang bertindak sebagai wadah untuk menampilkan informasi yang telah dikodekan melalui grafik pada tanda. Sistem ini terdiri dari berbagai elemen, termasuk bentuk tiga dimensi dari tanda-tanda tersebut, ukuran yang diambil oleh tanda-tanda tersebut, serta cara pemasangan atau koneksi dengan objek-objek lainnya. Selain itu, aspek perangkat keras juga mencakup bahan yang digunakan untuk membuat tanda, pelapis, penyelesaian akhir, dan teknik pencahayaan yang diterapkan.

B. *Wayfinding System*

Wayfinding merupakan proses mengarahkan dan menemukan lokasi yang

diinginkan di dalam suatu tempat atau ruang, yang bisa menginformasikan suatu pesan dengan bantuan berbagai tanda. Menurut Per Mollerup (2005) Wayfinding adalah sebuah proses penyelesaian masalah mencari arah dari suatu ruang atau kawasan. Cakupan wayfinding adalah permasalahan mencari arah suatu tempat menuju tempat lain atau kembali ke tempat semula.

Menurut Mitzi Sims (1991), dalam Bukunya yang berjudul *Sign Design, Wayfinding* secara harfiah adalah kemampuan untuk menemukan jalan menuju tujuan tertentu, untuk menavigasi dan mengorientasikan diri. Romedi Passini, penulis *Wayfinding in Architecture*, mendeskripsikan *wayfinding* sebagai strategi yang digunakan orang untuk menemukan jalan mereka di lingkungan yang baru, berdasarkan kemampuan persepsi dan kognitif serta kebiasaan mereka. Hal ini juga melibatkan cara masyarakat menerima dan mengasimilasi informasi lingkungan. Teori wayfinding didasarkan pada fakta tertentu bahwa orang mengalami kesulitan menemukan jalan menuju tujuan tertentu, dan bukan karena ketidaktahuan atau kebodohan. Masalahnya menyebabkan tekanan emosional dan membuang-buang waktu.

Wayfinding membentuk segala aspek holistik mengenai sistem informasi, melalui pemetaan kognitif sebagai upaya adaptif dalam mengelola dan mengambil keputusan spasial. Tugasnya bukan hanya pemberi arah, namun dapat diletakkan pada informasi-informasi lain sebagai media pengidentifikasian yang terkemas dengan gaya identitas tertentu. (Dodge, Kitchin, and Perkins 2011).

C. Signage

Signage menurut Rubenstein (Rubenstein, 1992) merupakan sebuah sistem tanda bagian dari bidang komunikasi visual yang berfungsi untuk sarana informasi dan komunikasi secara arsitektural. Donald A. Norman (1988) dalam bukunya yang berjudul "The Design of Everyday Things", menjelaskan *signage* adalah pesan visual yang digunakan untuk membantu manusia memahami lingkungan fisik, dengan menunjukkan informasi yang diperlukan, menunjukkan arah, dan memfasilitasi navigasi. *Signage* merupakan suatu bentuk dari elemen desain grafis yang digunakan untuk memberikan informasi, petunjuk arah, atau pesan kepada manusia dalam suatu lingkungan tertentu. Tujuan utama *signage* untuk membantu pengguna dalam mengidentifikasi lokasi, arah, atau informasi.

D. Jenis-Jenis Signage

Berdasarkan informasi yang ingin ditampilkan di dalam *Signage*, Calori membagi jenis-jenis *signage* menjadi tujuh (Chris Calori, 2015, 90-99). Pembagian yang dilakukan Calori adalah sebagai berikut:

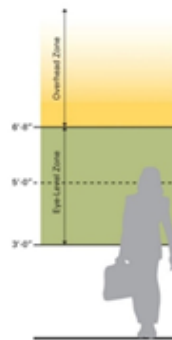
1. *Identification signs*, atau tanda yang digunakan untuk mengidentifikasi sesuatu. Umumnya jenis tanda ini digunakan untuk menginformasi atau mengklarifikasikan suatu tempat, seperti pada nomor atau nama ruangan.
2. *Directional signs*, atau tanda yang digunakan untuk menunjukkan arah. Umumnya jenis tanda ini paling dikenali atau dipahami sebagai *signage*. Salah satu indikator utama dari *directional signs* adalah adanya tanda panah. Contoh dari *directional sign* adalah tanda-tanda yang memberi tahu dan menuntun kita ke suatu lokasi, seperti tanda yang menunjukkan dimana letak pintu keluar di parkir.

3. *Warning signs*, adalah tanda yang digunakan untuk memberikan peringatan tentang bahaya atau prosedur keselamatan. Tanda-tanda ini biasanya dikenali sebagai tanda yang mengajak orang untuk berhati-hati karena adanya hal-hal yang dapat membahayakan.
4. *Regulatory & prohibitory sign*, adalah tanda pengatur dan pelarang. Tanda ini digunakan untuk mengatur tata laku seseorang dalam suatu lingkungan. Tanda ini biasanya digunakan untuk melarang hal-hal yang tidak diperbolehkan di dalam suatu lingkungan.
5. *Operational signs*, adalah tanda operasional. berfungsi untuk menjelaskan sistem operasional didalam suatu tempat. *Operational signs* umumnya ditemukan di pintu masuk dari suatu tempat, contoh dari *operational signs* adalah tanda yang memberitahu waktu buka dan waktu tutup dari suatu tempat, atau papan yang memberitahu harga tiket masuk.
6. *Interpretative signs*, atau tanda interpretatif. Tanda ini umumnya memuat narasi-narasi yang menjelaskan lebih lanjut mengenai lingkungan atau salah satu obek yang terdapat didalam lingkungan tersebut. Contohnya di dalam museum, *interpretative signs* ditemukan dalam bentuk penjelasan-penjelasan artefak dan koleksi.
7. *Honorary signs*, atau tanda penghormatan. Didalam tujuh kategori *signage* yang diberikan Calori, *honorary signs* mungkin merupakan tanda yang paling jarang ditemukan. Umumnya tanda ini dibuat untuk mengenang atau menghormati orang-orang yang berhubungan pada lokasi tersebut. Umumnya, *honorary signs* dapat ditemukan pada monumen-monumen atau tugu-tugu yang dibangun dalam maksud memperingati suatu momen tertentu.

E. Zona Penempatan

Menurut Calori dan Eynden (2015), terdapat dua zona dasar dalam menentukan posisi *signage*, yaitu *Overhead Zone* dan *Eye-level Zone*.

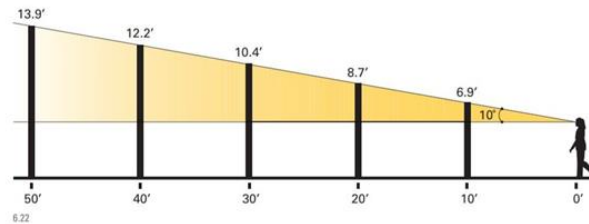
Overhead Zone merupakan area di atas ketinggian 203,2 cm dari permukaan tanah atau lantai yang berisi informasi utama. Tujuannya adalah agar informasi tidak terhalang oleh orang-orang sekitar, kendaraan, dan pepohonan. Sedangkan *Eye-level Zone* merupakan area kurang lebih 91,4 sampai 203,2 cm dari permukaan tanah atau lantai yang berisi informasi detail yang dapat dibaca oleh pengguna secara lebih jelas (Calori dan Eynden, 2015: 204).



Gambar 3. Area *Overhead* dan area *Eye-level*

Sumber: Calori & Vanden-Eynden, 2015

Faktor penting lain dalam penempatan signage adalah mempertimbangkan keterbatasan sudut pandang manusia. Untuk itu, signage harus diletakkan pada posisi yang dapat dilihat dengan mudah oleh manusia ketika melihat ke depan. Normalnya, sudut pandang manusia secara horizontal berkisar antara 20 hingga 30 derajat, sedangkan secara vertikal berkisar antara 10 hingga 15 derajat ke atas atau ke bawah (Chris Calori dan David Vanden- Eynden, 2015, 202-207).



Gambar 4. *Signage* pada sudut pandang penglihatan 10 derajat

(Sumber: Calori & Vanden-Eynden, 2015)

METEDOLOGI

Dalam penelitian perancangan ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan dengan metode studi pustaka. Untuk data primer didapatkan dari hasil wawancara langsung dengan pengelola tempat, Metode analisis yang akan digunakan terkait dengan perancangan ini yaitu dengan menggunakan metode analisis 5W+1H, dan untuk data sekunder peneliti akan mencari data melalui medium pustaka.

Terdapat dua jenis medium pustaka yang digunakan oleh penulis sebagai sumber pustaka. Medium pertama adalah medium buku atau jurnal sebagai referensi terhadap kerangka teori dan juga referensi studi. Teks utama yang menjadi landasan dalam penelitian ini adalah buku ‘*Signage and Wayfinding Design*’ oleh Chris Calori dan David Vanden-Eynden, yang digunakan untuk memahami, dan menganalisa *Signage* dan *Wayfinding*, serta ‘*Graphic Design Solutions*’ oleh Michael J. Landa. Untuk menganalisa *Wayfinding System* penulis juga melakukan penelitian melalui buku ‘*The Wayfinding Handbook*’ oleh David Gibson. Serta ‘*Sign Design*’ oleh Mitzi Sims. Medium kedua adalah medium internet, di mana penulis gunakan untuk menggali informasi lebih mengenai *Environmental Graphic Design*. Berikut merupakan hasil dari analisis 5W+1H yang penulis lakukan:

What (Apa yang menjadi permasalahan pada perancangan ini?)

Informasi yang disajikan sangat kurang, tidak ada peta lokasi, jalur navigasi dan kurangnya tanda peringatan dan himbuan di area Kolam Renang Cigunung Indah.

Why (Mengapa pengunjung kesulitan mendapat informasi ketika berada di area Kolam Renang Cigunung?)

Karena sistem grafis yang kurang jelas, *signage* yang masih kurang tepat penempatannya, kurangnya *wayfinding*.

When (Kapan waktu yang tepat untuk pengaplikasian *Environmental Graphic Design*?)

Dalam hal ini penelitian dilakukan dari bulan Oktober 2023 dan untuk perancangan akan dilakukan di bulan November sampai dengan awal Desember 2023.

Where (Di mana saja titik pemasangan *signs* nantinya?)

Di tempat-tempat yang strategis sesuai dengan lokasi fasilitas dan yang mudah dilihat oleh pengunjung Kolam Renang Cigunung Indah.

Who (Siapa yang membutuhkan *Environmental Graphic Design* ini?)

Para pengunjung Kolam Renang Cigunung Indah.

How (Bagaimana penulis menerapkan *Environmental Graphic Design* ini?)

Penulis akan membuat perancangan *Environmental Graphic Design* yang dibuat dengan elemen grafis yang berkaitan dengan Kolam Renang Cigunung Indah, dalam perancangan konsep yang akan diambil yaitu Ilustrasi, menggunakan huruf dengan tingkat keterbacaan yang jelas dan bisa dipahami oleh pengunjung.

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian telah dilakukan oleh penulis, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sistem grafis di Kolam Renang Cigunung Indah masih kurang jelas, sehingga pengunjung tidak mendapatkan informasi dengan baik, masih kurangnya tanda peringatan dan himbauan di area Kolam Renang Cigunung Indah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Kreatif

What to say: Perancangan *Environmental Graphic Design*, sebagai media yang informatif dan komunikatif bagi para pengunjung Kolam Renang Cigunung Indah untuk meningkatkan kenyamanan dan ke amanan di area kolam renang. Menyampaikan informasi - informasi penting untuk penunjuk arah dan untuk tanda peringatan bahaya, usulan konsep desain *signage* dan *wayfinding* ini di ambil berdasarkan uraian kata kunci Cigunung air dingin, sejuk nyaman, kesegaran yang alami, maka dari itu terciptalah konsep kesejukan air alam sukabumi, dalam hal ini penulis sebagai perancang juga memperhatikan strategi pengelolaan pelayanan untuk mendukung perancangan *signage* dan *wayfinding* ini.

How to say: Penulis akan melakukan perancangan desain grafis lingkungan yang menarik, komunikatif dan melakukan pemilihan warna, bentuk, serta karakter tentunya harus jelas, agar lebih membantu para pengunjung untuk mendapatkan informasi yang jelas ketika berada disana, selain memberikan informasi juga untuk meningkatkan daya tarik pengunjung.

Konsep Visual

1. Tipografi

Signage dalam perancangan ini akan menggunakan Bahasa Indonesia. Jenis huruf yang digunakan pada perancangan ini adalah jenis sans serif yang bersifat tegas, selain itu jenis font Sans Serif juga lebih modern dan fungsional sehingga lebih sesuai jika digunakan pada *signage*. Dan font yang akan digunakan adalah Baloo, font ini dipilih karena menurut penulis memiliki karakter visual yang cocok dengan tingkat keterbacaan yang baik, sehingga tidak menyulitkan orang ketika melihatnya.

BALOO

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

Gambar 3. Typeface font Baloo

Sumber: Dokumentasi Penulis

2. Pictogram

Unsur visual pada *Signage* terdiri dari gambar berupa ikon, *pictogram* dan symbol, icon ini dirancang mewakili lokasi lingkungan dengan menyelaraskan bentuk dasar melengkung seperti gelombang, agar terlihat lebih menarik dan tidak kaku dan dapat diasosiasikan dengan teks yang ada. Penggunaan unsur visual ini bertujuan untuk menyampaikan informasi secara langsung kepada pengunjung melalui gambar yang mereka amati.



Gambar 4. Hasil rancangan Pictogram

Sumber: Dokumentasi Penulis

3. Logo

Bentuk logo diambil dari stilasi lingkaran dan hati yang menggandung arti kekeluargaan. Perpaduan gunung dan pepohonan menggambarkan tempat yang alami, sejuk, dan padat akan vegetasi sebagai gambaran dari nama dan lokasi Kolam Renang Cigunung Indah. Air terjun menjadi kombinasi yang pas ketika kita membicarakan kesejukan dan kejernihan air yang ada di Kolam Renang Cigunung Indah. Warna font di dominasi oleh warna primer membawa kesan ceria dan menyenangkan dipadukan dengan jenis font dengan keterbacaan yang baik.



Gambar 5. Stils bentuk logo
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 6. Hasil bentuk logo
Sumber: Dokumentasi Penulis

4. Warna

Untuk penerapan warna pada visual media yang dirancang, penulis menggunakan warna putih untuk menjadi backgroundnya menggunakan, warna biru iconnya. Sedangkan warna untuk visual font menggunakan warna biru dan merah, untuk logonya menggunakan warna hijau, biru dan kuning. Pengidean visual desain ini dari hasil analisa, observasi, dan fgd, dipertimbangkan mampu untuk mewakili konsep yang dirancang yaitu sejuk, tenang dan nyama



Gambar 7. Palet warna

Sumber: Dokumentasi Penulis

5. Alat dan Bahan

Media yang digunakan untuk perancangan ini, menggunakan beberapa bahan seperti papan kayu, akrilik, stainless dan juga cat vinyl untuk melindungi debu kotor agar informasi grafis lebih awet, tahan cuaca juga mudah di bentuk.

Konsep Media

Program Media

a. Jangkauan

Jangkauan media diharapkan tepat pada sasaran target audience yaitu para pengunjung Kolam Renang Cigunung Indah yang berada di Kota dan Kabupaten Sukabumi guna mempermudah pengunjung mendapat informasi ketika hendak mengunjungi Kolam Renang Cigunung.

b. *Frekuensi*

Media	September	Oktober	November
	Bulan Pertama	Bulan Kedua	Bulan Ketiga
<i>Identification signs</i>	1	2	3
<i>Directional signs</i>	1	2	3
<i>Warning signs</i>	1	2	3
<i>Wayfinding System</i>	1	2	3
<i>Safety Sign</i>	1	2	3

Table 1. Frekuensi Media

Sumber: penulis, 2023

Visualisasi

Identification signage



Gambar 8. Identifikasi signage

Sumber: Dokumentasi Peneliti



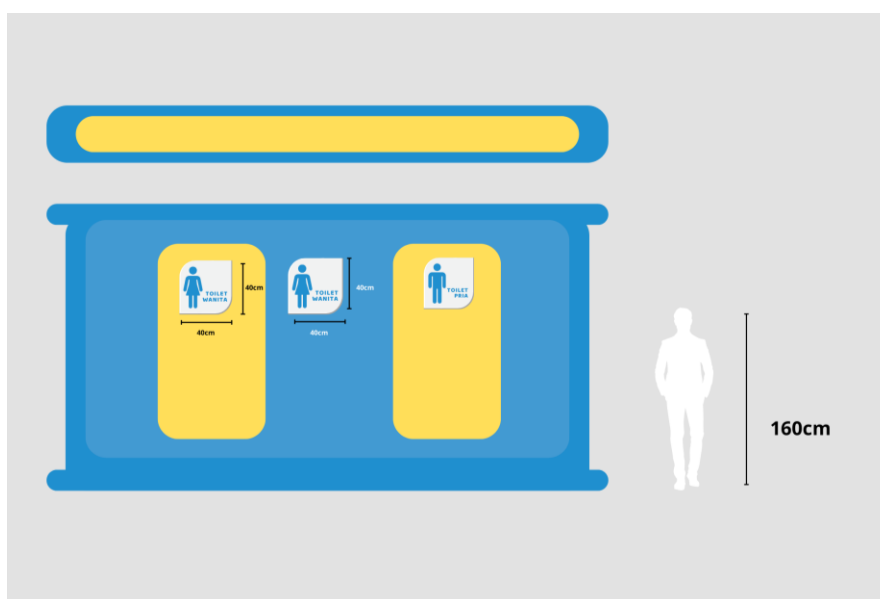
Gambar 9. Identifikasi signage

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 10. *Identifikasi signage*

Sumber: Dokumentasi Penulis

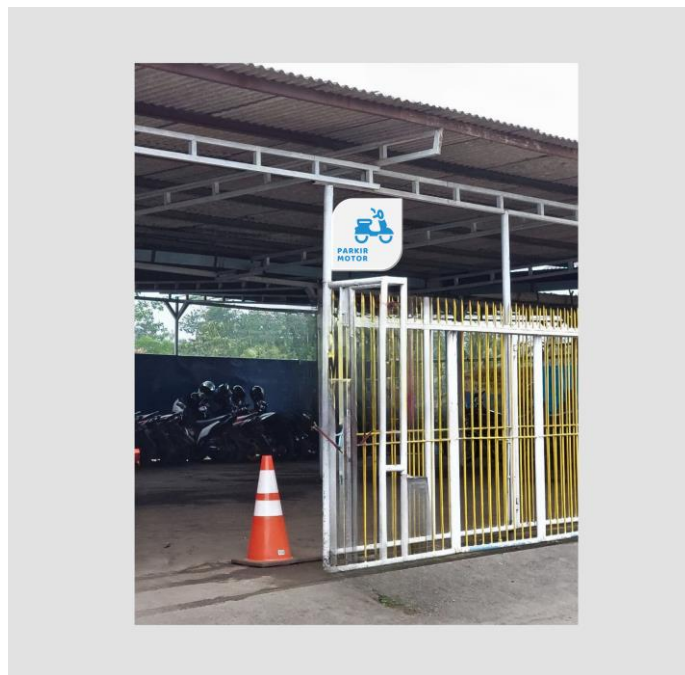


Gambar 11. Implementasi *Identifikasi signage*

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 12. Implementasi *Identifikasi signage*
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 13. Implementasi *Identifikasi signage*

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 14. Implementasi *Identifikasi signage*

Sumber: Dokumentasi Penulis

Directional signage



Gambar 15. *Directional signage*

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 16. *Implementasi Directional signage*

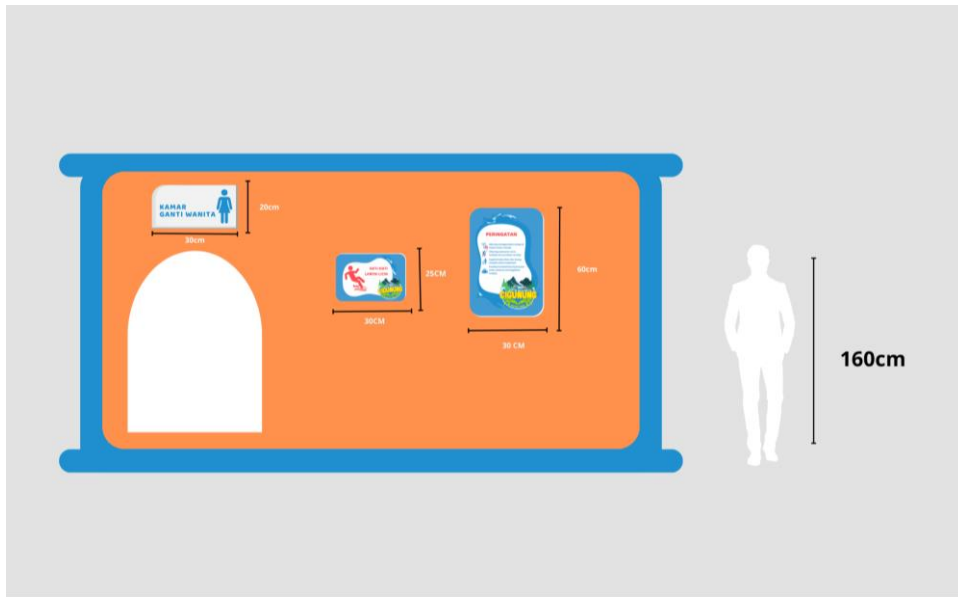
Sumber: Dokumentasi Penulis

Warning Signage



Gambar 17. *Warning signage*

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 18. *Warning signage*
Sumber: Dokumentasi Penulis

Safety Signage



Gambar 19. *Safety signage*
Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 19. *Warning signage*

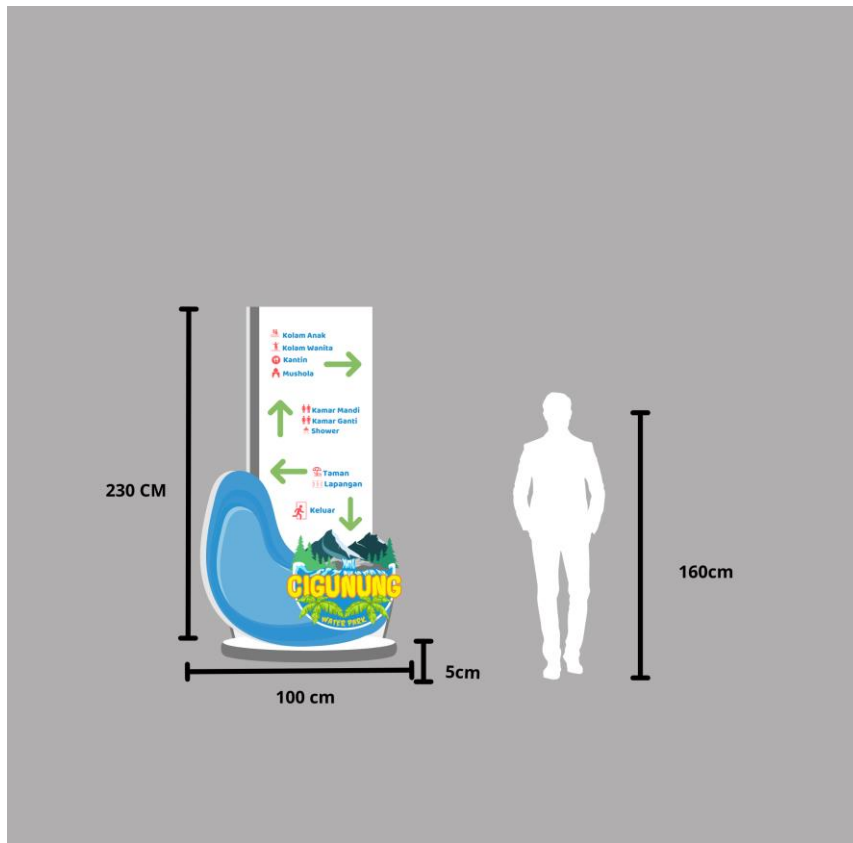
Sumber: Dokumentasi Penulis

Wayfinding



Gambar 20. *Wayfinding*

Sumber: Dokumentasi Penulis



Gambar 21. *Wayfinding*

Sumber: Dokumentasi Penuli

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan observasi lapangan yang dilaksanakan selama penelitian, dapat disimpulkan bahwa *signage* dan *wayfinding* adalah media informasi yang memiliki fungsi sangat penting dalam menyampaikan sebuah informasi pada suatu tempat. Agar *signage* dan *wayfinding* yang dirancang di Kolam Renang Cigunung Indah bersifat informatif dan komunikatif, maka harus didesain dengan baik dan sesuai dengan fungsinya, sehingga diharapkan dapat mempermudah pengunjung memperoleh informasi yang sesuai mengenai rute, fasilitas dan pelayanan apa saja yang terdapat di Kolam Renang Cigunung Indah.

Untuk meningkatkan pelayanan dari segi informasi Kolam Renang Cigunung Indah sangat penting memiliki Desain Informasi yang informative dan komunikatif, dan penting, memberikan informasi seperti himbauan keselamatan di area kolam renang, maka perlu dilakukan upaya diseminasi melalui media komunikasi visual agar dapat menyampaikan informasi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

Juanda, B. (2023, Agustus 7). Sejarah Kolam Renang Cigunung Indah. (D. M. Safitri, Interviewer) Sukabumi.

Maymun, A. Z., & Swasty, W. (2018). Identitas Visual Dan Penerapannya Pada Signage Untuk Kawasan Wisata Edukasi. *Seni Rupa Journal of Design, II*, 1-13.

P Repi, A. T., Putra, S. J., & Wiratama, D. A. (2020). PERANCANGAN SIGNSYSTEM PADA DESASADE LOMBOK TENGAH. *JURNAL NARADA, VII*, 395-409.

SIMS, M. (1991). *SIGN DESIGN*. London: Thames and hudson Ltd.

