

Perancangan Signage Kawasan Wisata Pantai Sanur di Kota Denpasar

I Nyoman Tri Sendyana, Aslam Arethusa Maneezyaa Rasyid, Didit Prasetyo

Departemen Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya, Indonesia. e-mail: tri.sendyana@gmail.com, aslamarethusa@yahoo.co.id, didit@its.ac.id

Abstract

Sanur Beach is one of the tourist areas known as the sunrise beach due to its location in the east of the island of Bali. This beach is the right location for domestic and foreign tourists to carry out various activities such as relaxing, swimming, or canoeing. The increasing popularity of Sanur Beach is unfortunately not accompanied by an increase in signage facilities where the existing signage is still inadequate. The purpose of this design is to create typical signage of the Sanur Beach Tourism Area to improve the quality of tourist visits and make it easier for tourists to get information in yet visual communication. The method used to obtain and analyze the data in this design is a qualitative method consisting of natural observation, depth interview, and user persona. The signage concept design produced in the design includes materials, colors, fonts, and design styles that are adjusted to the impression presented by the Sanur Beach environment, which contains elements of refreshing, natural, and fun. The output of this design includes digital visualization of identification signage, directional signage, orientation signage, and regulatory signage in the Sanur Beach Tourism Area. The results of the design are expected to provide convenience for visitors to visit tourist objects and improve the quality of visits from visitors.

Keywords - sanur beach, signage, tourism

Pendahuluan

Pulau Bali terkenal akan wisata pantainya yang indah mulai dari Pantai Kuta, Tanah Lot, Legian, dan Sanur. Kawasan wisata Pantai Sanur tidak hanya terkenal di wisatawan lokal namun juga mancanegara. Pantai Sanur terletak di Desa Sanur, Kecamatan Denpasar Selatan. Pantai ini terletak di sebelah timur dan selatan Desa Sanur. Pantai Sanur memiliki panjang pantai sekitar 6 Km, dari Utara ke Selatan mulai dari Alit Bungalow sampai Pantai Mertasari, terletak di bagian Selatan kota Denpasar, ± 5 km dari kota Denpasar.

Kawasan Sanur mempunyai dataran rendah pantai, sungai dan rawa dengan kemiringan 0-2 meter di atas permukaan laut. Pantai Sanur memiliki ketinggian elevasi minimal 0 m dan elevasi maksimal 13 m dengan ketinggian rata-rata 10 m di atas permukaan laut. Hal ini menandakan bahwa lokasi area kawasan Pantai Sanur lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata ketinggian Kota Denpasar (Yamazaki et al., 2017).



Gambar 1.1 Topografi Pantai Sanur

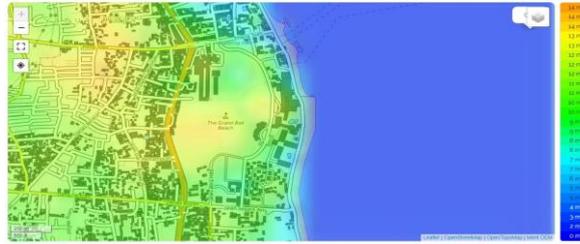
(Sumber : <https://en-gb.topographic-map.com/maps/s83s/Denpasar/>, 2021)

Pantai Sanur dikenal sebagai *sunrise beach* (pantai matahari terbit) dikarenakan lokasinya yang berada di sebelah timur Pulau Bali. Pasir pantainya yang berwarna putih dan ombaknya yang tidak terlalu kuat membuat Pantai Sanur menjadi lokasi yang tepat bagi wisatawan untuk melakukan berbagai aktivitas seperti bersantai, berenang, bermain pasir, hingga bermain kano. Kawasan Pantai Sanur juga memiliki *Sanur Beach Street Walk* (Jalan Pantai Sanur) yang menjadi tempat bagi pedagang makanan dan oleh-oleh.

Wisatawan lokal yang datang ke Pantai Sanur didominasi orang dewasa dengan golongan usia 20-60 tahun sementara rentang usia wisatawan mancanegara bervariasi dari usia 18 tahun hingga 31 tahun. Wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Pantai Sanur banyak berasal dari benua Eropa dan Australia.

Kawasan yang luas serta banyaknya wisatawan yang berkunjung menjadikan signage yang dapat memandu wisatawan sebagai salah satu fasilitas penting yang harus dimiliki Pantai Sanur. *Signage* merupakan sistem tanda hasil kombinasi simbol dan teks pada daerah dengan mobilitas tinggi, tanpa tergantung bahasa verbal yang terbatas (Whitbread, 2009). Signage juga merupakan sejenis visual grafis dalam ukuran besar yang ditujukan untuk

menyampaikan informasi pada kalangan *audience* tertentu (Kusrianto, 2010). *Signage* yang baik bukan merupakan kumpulan tanda yang muncul karena terdesak kebutuhan semata.



Gambar 1.2 Kondisi Petunjuk Arah Pantai Sanur
(Sumber : Peneliti - Sendyana, 2021)

Pada Kawasan Pantai Sanur, *signage* yang terdapat masih belum memadai. Khususnya *signage* fasilitas umum seperti tanda pintu masuk, tanda parkir motor/mobil, tanda musholla, tanda toilet, maupun tanda yang menunjukkan objek-objek wisata yang ada di kawasan Pantai Sanur. Belum adanya *signage* yang memadai juga diperparah dengan belum adanya *visual identity* yang khas pada signage Pantai Sanur. *Visual Identity* yang khas pada *signage* dapat meningkatkan branding Pantai Sanur sebagai salah satu objek wisata yang terkenal di Pulau Bali.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti memperoleh rumusan masalah sebagai berikut : “Bagaimana merancang *signage* yang mampu memudahkan wisatawan dalam mencari informasi mengenai fasilitas pada kawasan Pantai Sanur sekaligus menjadi *visual identity* yang mampu meningkatkan *branding* Kawasan Pantai Sanur?”.

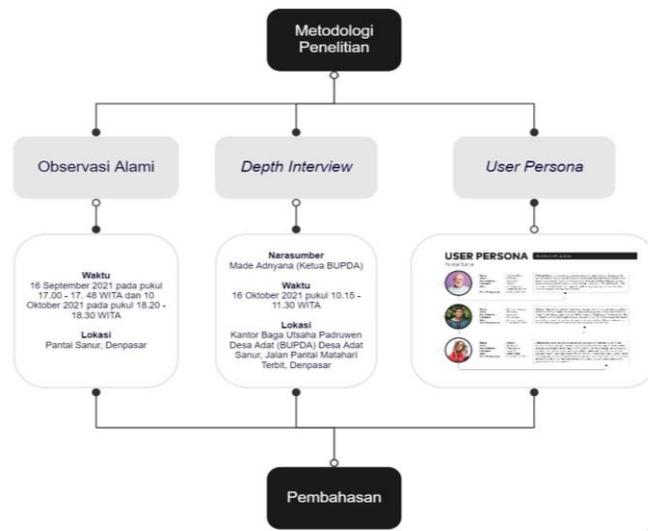
Adapun terdapat batasan masalah dalam perancangan yang dilakukan guna menghasilkan desain yang tepat. Area yang menjadi subjek dimulai dari Pelabuhan Sanur hingga perbatasan antara Pantai Sanur dengan Pantai Segara Ayu dengan perkiraan luas area daratan 205.687,58 m². Jenis *signage* yang akan dibuat dalam perancangan ini adalah *identification sign*, *directional sign*, *orientation sign*, dan *regulatory sign*.



Gambar 1.3 Area Subjek Perancangan
(Sumber : Google Earth, 2021)

Metodologi Penelitian

Pada Perancangan *Signage* Kawasan Pantai Sanur di Kota Denpasar, peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan metode kualitatif. Penelitian dengan metode kualitatif mengutamakan penggunaan logika induktif untuk menghasilkan kategorisasi melalui perjumpaan peneliti dengan narasumber atau dengan data-data yang ditemukan di lapangan (Creswell, 1994).



Gambar 2.1 Diagram Metodologi Penelitian
(Sumber : Peneliti - Sendyana, Rasyid, 2021)

Terdapat beberapa metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yakni; Pertama, metode observasi alami yang dilakukan pada 16 September 2021 pada pukul 17.00 - 17.48 WITA dan 10 Oktober 2021 pada pukul 18.20 - 18.30 WITA. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi Pantai Sanur khususnya kondisi *signage* yang terdapat pada pantai tersebut. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa masih terdapat banyak hal yang perlu diperbaiki berkaitan dengan *signage* seperti desain, ukuran, dan lokasi penempatan.

Kedua, metode *depth interview* yang dilakukan pada tanggal 16 Oktober 2021 pukul 10.15 - 11.30 WITA yang dilakukan secara langsung di Kantor Baga Usaha Padruwen Desa Adat (BUPDA) Desa Adat Sanur kepada Bapak Made Adnyana selaku Ketua BUPDA. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pengembangan fasilitas di Pantai Sanur. Wawancara dilakukan dengan menggunakan teknik semistruktur dengan menyiapkan beberapa pertanyaan dan menambahkan pertanyaan dengan menyesuaikan jalannya wawancara.

Ketiga, metode *user persona* yang diciptakan berdasarkan hasil *interview* dengan menciptakan *persona* fiksi untuk membantu mengetahui kebutuhan wisatawan.

Kata kunci tersebut kemudian digabungkan menjadi satu konsep besar yakni *shimmering* (berkilauan). Konsep tersebut kemudian divisualisasikan melalui ilustrasi, ikon, dan supergrafis yang dikombinasikan menjadi sistem *signage* kawasan wisata Pantai Sanur.

Perancangan konsep desain dirancang sesuai dengan tujuan *signage* yang akan digunakan, yakni untuk meningkatkan kualitas pengalaman masyarakat yang berkunjung ke Kawasan Wisata Pantai Sanur serta memudahkan pengunjung untuk mengetahui informasi yang dibutuhkan dalam bentuk komunikasi visual.

Konsep desain yang diusung dalam perancangan ini diambil dari kawasan wisata Pantai Sanur yang terkenal sebagai '*Sunrise of Bali*' dimana kilauan laut yang disinari sinar mentari pagi menciptakan kesan menyegarkan, menyenangkan, dan alamiah. Konsep ini divisualisasikan melalui warna biru laut yang mewakilkan kesan alamiah dan tenang serta warna oranye yang mewakilkan kesan menyenangkan. Selain warna, terdapat juga ilustrasi dengan karakter gambar Bali dan menggabungkannya dengan elemen ikon sebagai sistem grafis.

Kriteria Desain

Bentuk Signage

Bentuk *signage* dalam perancangan ini dibuat seefektif dan semenarik mungkin dengan mengacu pada peraturan universal (Aristantie, 2011). Bentuk *signage* tersebut diharapkan tidak hanya dapat memberikan informasi kepada pengunjung namun juga memberikan identitas khas bagi Kawasan Wisata Pantai Sanur.

Ilustrasi

Ilustrasi dalam perancangan ini digunakan sebagai pelengkap teks dengan tujuan untuk meningkatkan kejelasan informasi sekaligus memberikan identitas khas pada *signage*. Ilustrasi yang digunakan memiliki gaya *vector* dengan situasi Pantai Sanur sebagai objeknya.

Warna

Pemilihan warna yang kurang tepat berdampak pada berkurangnya ketertarikan audiens (Supriyono, 2010). Oleh karena itu, pemilihan warna perlu diperhatikan karena memiliki pengaruh dalam menyampaikan pesan. Penetapan warna diambil dari identitas visual yang telah berlaku (Kautsar & Indrayana, 2012). Perancangan *signage* ini menggunakan 7 warna utama seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Palet Warna
(Sumber : Peneliti - Sendyana, Rasyid, 2021)

Tipografi

Terdapat 3 font berjenis *serif* dan *sans serif* yang digunakan dalam perancangan ini yakni *DM Serif Text*, *Vidaloka*, dan *Poppins*. Ketiga font tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.3. Jenis *serif* dipilih karena bentuknya yang luwes dan berkait menghadirkan kesan yang selaras dengan konsep desain. Sementara font jenis *sans serif* dipilih karena keterbacaannya yang baik. karena tidak memiliki kait dan secara kontur hurufnya lebih modern dan tegas, dibanding huruf serif (Subianto et al., 2018).



Gambar 3.3 Tipografi
(Sumber : Peneliti - Sendyana, Rasyid, 2021)

Proses Perancangan

Proses perancangan dimulai dengan membuat sketsa awal. Sketsa dibuat secara manual dengan media pensil dan kertas serta media digital. Terdapat 2 alternatif desain *signage* yang mana dari ketiga alternatif tersebut dipilih satu desain terbaik (Sunarya et al., 2016). Alternatif desain *signage* dapat dilihat pada Gambar 3.4 dan 3.5.



Gambar 3.7 *Directional Signage*
(Sumber : Peneliti - Sendyana, Rasyid, 2021)



Gambar 3.8 *Orientation Signage*
(Sumber : Peneliti - Sendyana, Rasyid, 2021)



Gambar 3.9 *Regulatory Signage*
(Sumber : Peneliti - Sendyana, Rasyid, 2021)

Desain Final

Identification Sign (Gambar 3.10)

Uraian berikut merupakan hasil dari desain final *identification signage* beserta spesifikasi yang digunakan dalam pengimplementasian desain.

Bahan/media : Kayu, kaca akrilik, dan
Cutting Sticker Translucent

Ukuran : 27 x 30 cm (Kayu)
91 x 24 cm (Kaca Akrilik)

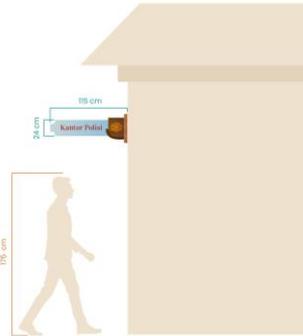
Tipografi : Vidaloka

Warna : Merah, biru, oranye, dan
warna kayu

Lokasi

Pemasangan : Kantor Polisi dan Toilet

- Visualisasi : Adobe Illustrator dan Blender
Keterangan : Kayu diberikan tekstur dengan teknik cukil, kaca akrilik yang digunakan bertekstur *frosted*.



Gambar 3.10 *Identification Signage*
(Sumber : Peneliti - Sendyana, Rasyid, 2021)

Directional Sign (Gambar 3.11)

Uraian berikut merupakan hasil dari desain final *Directional signage* beserta spesifikasi yang digunakan dalam pengaplikasian desain.

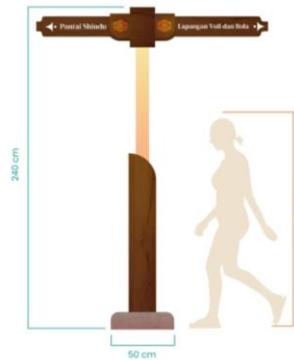
- Bahan/Media : Kayu dan pipa aluminium
Ukuran : 50 x 240 cm
Tipografi : DM Serif Text
Warna : Putih, oranye, dan warna kayu

Lokasi

- Pemasangan : Kawasan parkir, area pelabuhan, dan sepanjang jalur *beachwalk*

- Visualisasi : Adobe Illustrator dan Blender

- Keterangan : Tulisan dan motif pada kayu dibuat dengan teknik cukil.



Gambar 3.11 *Directional Signage*
(Sumber : Peneliti - Sendyana, Rasyid, 2021)

Orientation Sign (Gambar 3.12)

Uraian berikut merupakan hasil dari desain final *orientation signage* beserta spesifikasi yang digunakan dalam pengimplementasian desain.

- Bahan/media : Kayu, kaca akrilik, ACP
(*Aluminium Composite Panel*), dan *Cutting Sticker Translucent*
- Ukuran : 90 x 267 cm (ACP)
85 x 180 cm (Kaca Akrilik)
- Tipografi : Vidaloka dan Poppins
- Warna : Biru, oranye, dan warna kayu
- Lokasi
- Pemasangan : Pintu masuk Pantai Sanur
- Visualisasi : Adobe Illustrator dan Blender
- Keterangan : Kayu dan Panel ACP terdiri dari banyak lapisan untuk membuat kesan timbul dan *cutting sticker translucent* dilapisi dengan kaca akrilik.



Gambar 3.12 Orientation Signage
(Sumber : Peneliti - Sendyana, Rasyid, 2021)

Regulatory Sign (Gambar 3.13)

Uraian berikut merupakan hasil dari desain final regulatory signage beserta spesifikasi yang digunakan dalam pengaplikasian desain.

- Bahan/media : Kayu, kaca akrilik,
ACP (Aluminium
Composite Panel), dan
Cutting Sticker
Translucent
- Ukuran : 88 x 158 cm
- Tipografi : Vidaloka
- Warna : Biru, oranye, merah,
putih, dan warna kayu
- Lokasi
- Pemasangan : Area pelabuhan
- Visualisasi : Adobe Illustrator dan
Blender
- Keterangan : Kayu dan Panel ACP
terdiri dari banyak lapisan
untuk membuat kesan
timbul



Gambar 3.13 *Regulatory Signage*
(Sumber : Peneliti - Sendyana, Rasyid, 2021)

Implementasi Desain

Implementasi dari desain yang telah dibuat pada lingkungan kawasan wisata Pantai Sanur dapat dilihat pada gambar 3.14, 3.15, 3.16, dan 3.17.



Gambar 3.14 *Implementasi signage pada kantor polisi*
(Sumber : Peneliti - Sendyana, Rasyid, 2021)



Gambar 3.15 *Implementasi signage pada jalur beachwalk*
(Sumber : Peneliti - Sendyana, Rasyid, 2021)



Gambar 3.16 Implementasi signage pada pintu masuk Pantai Sanur
(Sumber : Peneliti - Sendyana, Rasyid, 2021)



Gambar 3.17 Implementasi signage pada area pelabuhan
(Sumber : Peneliti - Sendyana, Rasyid, 2021)

Kesimpulan dan Saran

Kawasan Wisata Pantai Sanur merupakan kawasan wisata yang memiliki berbagai macam fasilitas wisata/publik yang mampu menarik wisatawan lokal maupun mancanegara. Banyaknya wisatawan yang berkunjung ke pantai ini mengakibatkan kebutuhan akan *signage* yang tepat menjadi sangat penting,

Output yang dihasilkan dalam perancangan ini berupa *identification*, *directional*, *orientation*, dan *regulatory signage* dilengkapi dengan spesifikasi bahan, ukuran, serta pengaplikasian *signage* yang telah dibuat diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung untuk mengunjungi obyek wisata dan mendapatkan informasi yang diperlukan tanpa harus membuang waktu bertanya kepada warga lokal.

Proses perancangan *signage* tentunya tidak berjalan dengan sempurna. Terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan untuk memperkuat rancangan *signage* Kawasan Wisata Pantai Sanur. Beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti yakni diperlukan perhitungan yang lebih detail mengenai ukuran dari *signage* agar mampu berfungsi dengan baik. Selanjutnya, pemilihan bahan *signage* juga perlu dilakukan kajian lebih lanjut agar *signage* mampu bertahan lama di lingkungan pantai. Identitas visual dari Pantai Sanur dapat dikembangkan lebih luas supaya dapat diterapkan di media-media selain sistem *signage*. Potensi besar yang

diberikan Kawasan wisata Pantai Sanur dapat menjadi bahan perancangan lainnya seperti media promosi, maupun *merchandise* untuk meningkatkan kunjungan wisatawan.

Daftar Pustaka

- Yamazaki, D., Ikeshima, D., Tawatari, R., Yamaguchi, T., O'loughlin, F., Neal, J. C., Sampson, C. C., Kanae, S., & Bates, P. D. (2017). A High-Accuracy Map Of Global Terrain Elevations. *Geophysical Research Letters*, 44(11). <https://doi.org/10.1002/2017gl072874>
- Whitbread, D. (2009). *The Design Manual* (2nd Ed.). University Of New South Wales Press Ltd.
- Kusrianto, A. (2010). *Pengantar Tipografi: Untuk Pemakai Coreldraw, Indesign, Illustrator Dan Photoshop*. Elex Media Komputindo.
- Creswell, J. W. (1994). *Research Design: Qualitative & Quantitative Approaches*. In *Research Design: Qualitative & Quantitative Approaches*. Sage Publications, Inc.
- Aristantie, F. (2011). *Taman Satwa Taru Jurug Diajukan Guna Melengkapi Persyaratan Dalam Mencapai Gelar Sarjana Seni Rupa Jurusan Desain Komunikasi Visual Disusun Oleh: Fiki Aristantie Nim C0706023*.
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual: Teori Dan Aplikasi* (M. Agustina S, Ed.). Andi Publisher.
- Kautsar, M. A., & Indrayana, D. (2012). Perancangan Environmental Graphic Design. *Jurnal Sains Dan Seni Its*, 1.
- Subianto, I. B., Anto, P., & Akbar, T. (2018). Perancangan Poster Sebagai Media Edukasi Peserta Didik. *Jurnal Desain*, 5(03). <https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v5i03.2425>
- Sunarya, L., Dermawan, O., & Amrullah, M. H. (2016). Desain Media Sign System Dan Himbauan Sebagai Penunjang Informasi Pada Yayasan Perguruan Islam Attaqwa. *Journal Sensi*, 2(1).