

## KAJIAN SIGN SYSTEM SEBAGAI BAGIAN DARI PENANDA WAYFINDING KAWASAN WISATA KOTA LAMA SEMARANG

Muh Hasan Basori<sup>1</sup>, Mukaromah<sup>2</sup>, Muh Noor Hidayat<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Faculty of Computer Science, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang

Email Correspondence: hasan.basori@dsn.dinus.ac.id

### ABSTRAK

Kota Semarang memiliki destinasi wisata yang bernama Kawasan Kota Lama Semarang. Kawasan ini adalah kawasan yang menonjolkan keindahan arsitektur bangunan sebagaimana layaknya bangunan di eropa. Sebagai kawasan tujuan wisata, adanya *sign system* atau penanda arah bagi wisatawan sangat dibutuhkan untuk mengetahui arah destinasi, peta kawasan, jalan lalu-lintas, dan sebagainya. Tujuan penulisan ini adalah mengetahui kualitas *sign system* sebagai objek pengamatan yang ada di kawasan wisata Kota Lama Semarang dalam memberikan bantuan bagi pengunjung dalam mengeksplorasi kawasan wisata Kota lama Semarang. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan kualitatif yang mana pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi atas beragam tanda (*sign system*) kawasan kota Lama Semarang. Fokus penelitian penanda ini dilakukan terhadap dua komponen visual yaitu: pertama pada *sign system* di ruang terbuka kawasan Kota Lama untuk melihat hubungan pola tata ruang bangunan, dan kedua adalah komponen *sign system* yang sudah tersedia di area Kota Lama Semarang. Kemudian menginterpretasikan data terkait struktur, bentuk, dimensi, konten tulisan, jenis huruf, warna, hingga material yang digunakan pada *sign system* Kota Lama Semarang. Hasil yang diperoleh yaitu semua jenis penanda identitas sudah menunjukkan nama spot-spot wisata, gedung, bangunan dimana lokasi penanda berada. Namun, ditemukan beberapa spot wisata yang tidak memiliki penanda identifikasi, seperti rumah akar dan pasar Klitikan. Selain itu, penanda *wayfinding* juga masih kurang mendukung, untuk pengunjung bisa ke tujuan spot wisata yang diinginkan.

**Kata Kunci:** Sign system, Kota Lama Semarang, Komunikasi visual

### ABSTRACT

*The city of Semarang has a tourist destination called Kota Lama Semarang. This area is an area that emphasizes the beauty of the architecture of the building like buildings in Europe. As a tourist destination, the existence of a sign system or direction marker for tourists is needed to find out the direction of the destination, regional maps, traffic roads, and so on. in providing assistance to visitors in exploring the tourist area of the Kota Lama Semarang. The method used in this research is research with a qualitative approach in which data collection is carried out by observing various signs (sign system) in the area of Kota Lama Semarang. The focus of this research was carried out on two visual components, namely: first on the sign system in the open space of the Kota Lama area to see the relationship between building spatial patterns, and secondly on the sign system components that are already available in the Kota Lama Semarang area. Then interpret the data related to the structure, shape, dimensions, written content, typeface, color, to the material used in the sign system of Kota Lama Semarang. The results obtained are that all types of identity markers have shown the names of tourist spots, buildings, buildings where the marker locations are located. However, several tourist spots were found that did not have identification markers, such as the root house and the klitikan market. In addition, wayfinding markers are also still not supportive, for visitors to go to the desired tourist spot destinations.*

**Keywords:** Sign system, Kota Lama Semarang, Visual communication

## PENDAHULUAN

Dalam komunikasi, penyampaian makna disampaikan pada seseorang melalui tanda, karena berkomunikasi tidak hanya secara verbal melalui ucapan atau kalimat saja. Dengan tanda orang-orang juga dapat saling berkomunikasi. Sebuah papan yang bertuliskan peringatan atau petunjuk arah menuju suatu lokasi dianggap sebagai suatu tanda. Tanda merupakan objek fisik dengan sebuah makna, sebuah tanda terdiri atas penanda dan pertanda. Penanda adalah citra tanda, tulisan di atas kertas atau tulisan di udara (Fiske, 2007). Supaya tanda (*sign*) yang dibuat dapat dipahami secara benar maknanya, membutuhkan konsep elemen bentuk yang tepat agar tidak terjadi kesalahan pengertian.

Tanda dalam bahasa Inggris berarti *sign*, kesatuan dari beragam tanda yang membentuk makna tertentu adalah *sign system*. *Sign system* merupakan media komunikasi yang digunakan untuk melakukan interaksi dengan orang-orang yang ada di ruang publik. *Sign system* terbagi menjadi empat jenis yaitu: 1) Sebagai tanda Identifikasi (*Identification*), yaitu penanda visual yang menunjukkan nama dan fungsi dari sebuah lokasi atau ruang. 2) Tanda Petunjuk Arah (*Wayfinding*), tanda ini mengatur sistem sirkulasi dari sebuah rangkaian petunjuk arah, karena tanda-tanda direksional pada suatu tempat memberikan petunjuk yang dibutuhkan pengguna agar dapat terus bergerak setelah memasuki sebuah lokasi. 3) Tanda Orientasi, tanda orientasi merupakan gambaran secara menyeluruh yang diwujudkan dalam gambaran sederhana dari lingkungan sekeliling pengunjung dalam bentuk gambar denah lokasi atau peta komprehensif beserta arahan jalannya. 4) Tanda Larangan atau Peringatan (*Regulation*). Tanda-tanda tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan identitas sebuah tempat, petunjuk arah, serta tanda yang diperbolehkan dan dilarang, juga menginformasikan unsur kehati-hatian (Gibson, 2009).

Penanda yang terdapat pada suatu wilayah tertentu termasuk dalam *wayfinding system*. *Wayfinding system* memberikan pedoman bagi orang-orang yang memasuki wilayah dan bertujuan untuk membantu memudahkan pengguna untuk mengerti lingkungan sekitarnya. *Wayfinding system* yang baik memberikan penanda yang berisi informasi bersifat eksplisit (tegas) serta memiliki simbol atau landmark yang memiliki makna implisit (tersirat). Penanda menyampaikan maksud secara langsung dan tepat. *Wayfinding system* menjadi pondasi dalam mendesain penanda yang efektif. Peran penanda tersebut adalah untuk meningkatkan kualitas kemampuan orang dalam menemukan arah dalam ruang publik. Seorang yang memasuki sebuah wilayah asing, membutuhkan penanda agar mudah untuk menuju suatu tempat yang dituju, pengguna mengambil langkah-langkah untuk mencapai tujuan berdasarkan informasi yang tersedia, dan mudah terlihat dalam media *wayfinding* (Raubal, 2001).



**Gambar 1. Jenis-jenis penanda mulai dari kiri: Penanda identifikasi; Penanda petunjuk arah; Penanda informasi; dan Penanda larangan/himbauan**

Sumber : Dokumentasi peneliti (2022)

Kawasan Kota Lama yang berlokasi di kota Semarang merupakan sebuah area wisata yang menyajikan keindahan arsitektur bangunan-bangunan Eropa masa lalu. Pada kawasan tersebut terdapat bangunan-bangunan kuno, eksotis dan megah peninggalan era kolonial Belanda. Dalam rangka mengembangkan kepariwisataan Kota Semarang, pemerintah setempat melalui Badan Pengelola Kawasan Kota Lama (BPK2L) Semarang telah menetapkan beberapa hal penting, di antaranya adalah merevitalisasi bangunan-bangunan yang ada di kawasan Kota Lama dengan tetap berusaha mempertahankan keaslian bangunan peninggalan bersejarah dan ditetapkan sebagai bangunan cagar budaya, menguatkan pariwisata sebagai identitas Kota Semarang. Di dalam kawasan wisata Kota Lama Semarang terdapat beberapa objek yang menjadi daya tarik wisata, diantaranya Taman Srigunting, Gereja Blenduk, Galeri Seni, Museum dan lain-lain.

Jumlah pengunjung atau wisatawan kawasan Kota Lama Semarang mengalami peningkatan sejak adanya penataan dan revitalisasi Kota Lama yang dilakukan oleh pemerintah kota Semarang. Pada tahun 2019, terdapat 61 ribu wisatawan mancanegara dan 2,6 juta wisatawan domestik yang berkunjung ke kawasan Kota Lama (Wibisono, 2020). Seiring dengan banyaknya pengunjung yang mendatangi Kota Lama membuat perlu adanya sarana atau perangkat untuk mempermudah wisatawan yang berkunjung dalam memperoleh informasi ketika berada di kawasan Kota Lama Semarang. Salah satu sarana yang sering digunakan adalah perangkat *sign system*.

Sistem penanda (*sign system*) yang ada di kawasan Kota Lama Semarang merupakan suatu kebutuhan yang harus mengingat luasnya kawasan. *Sign system* ini untuk mengkomunikasikan informasi bagi para pengunjung. Sebagai media komunikasi di Kawasan Kota Lama Semarang, *sign system* tersebut tidak hanya memberikan informasi suatu tempat, namun tampilannya diharapkan juga memenuhi unsur visual yang menarik dalam rangka menciptakan *public image* bagi pengunjung yang datang di kawasan wisata tersebut. Sistem penanda yang tidak komunikatif dan juga tidak informatif, seperti proporsi ukuran, atau penempatan yang salah, akan berakibat pada kurangnya efisiensi dalam kualitas pemberian informasi di dalam ruang publik. Kegiatan penemuan arah dibagi menjadi dua kategori, yaitu orientasi dan mobilisasi. Orientasi berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk mengetahui posisi dengan lingkungan sekitar. Sedangkan mobilisasi mengacu pada kemampuan seseorang untuk berpergian dengan aman, dapat mendeteksi dan menghindari rintangan dan potensi bahaya lainnya. Secara umum *wayfinding* adalah kemampuan mengetahui posisi, menuju kemana, mengenali tujuan, cara terbaik menuju tempat tujuan, dan sampai pada cara menemukan jalan keluar suatu kawasan. Dengan adanya *sign system* yang

terorganisir dengan baik dan tepat penempatannya akan membantu pengunjung dalam mengeksplorasi suatu kawasan wisata, khususnya kawasan Kota Lama Semarang. Dengan *sign system* membuat pengunjung merasa nyaman dan memudahkan pengunjung mendapatkan informasi lebih tentang keadaan suatu wilayah merupakan peran penanda (Kaplan & G. Berman, 2010).

Penanda berfungsi memberikan informasi pada sebuah kawasan yang tidak familiar bagi diri seseorang (Azmi & Ismail, 2014). Peran penanda sebagai *wayfinding* menjadi penting untuk memberikan informasi pada titik-titik strategis di dalam kawasan pariwisata sebagai petunjuk kepada arah yang benar. Struktur kawasan yang luas dan kompleks pada sebuah area yang terbangun dapat diinterpretasikan dan diingat oleh seseorang. Oleh karena itu, dibutuhkan perangkat *sign system* dari kawasan pariwisata tersebut untuk memicu bertambahnya pengetahuan dan ingatan terkait hal tersebut.

Penelitian terkait penggunaan tanda, *sign system* pada kawasan pariwisata secara masih terbatas pada salah satu bagian destinasi saja seperti penelitian yang pernah dilakukan oleh Ersyad dan Fitrianti (2020) yang mengamati identitas visual dalam Kawasan Srigunting, kemudian terkait desain *sign system* sebagai media informasi oleh Akrom & haryadi (2021) hanya saja di kawasan Simpang Lima Semarang dan bukan di kawasan Kota Lama. Sementara belum ada penelitian yang mengupas Kajian *Sign System* sebagai Penanda *Wayfinding* Kawasan Wisata Kota Lama Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengobservasi penanda *wayfinding* yang ada di kawasan wisata Kota Lama Semarang dan melihat kesesuaian dengan standar baku sebagai sebuah *sign system*.

Tujuan penelitian ini yaitu ingin mengetahui kualitas *sign system* sebagai objek pengamatan yang ada di kawasan wisata Kota Lama Semarang dalam memberikan bantuan bagi pengunjung dalam mengeksplorasi kawasan wisata Kota lama Semarang.

Berdasarkan hasil *sign system* di dalam kawasan Kota Lama masih kurang memenuhi standar sebagai sebuah sistem penanda yang informatif untuk memberikan identitas dan orientasi. Selain itu *sign system* yang ada belum memiliki keserasian secara visual satu sama lain, sehingga belum bisa dilihat sebagai *sign system* yang memiliki kualitas visual lingkungan yang kuat dalam sebuah kawasan wisata berkarakter.

## METODELOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dalam penelitian ini prosesnya mulai dari pengamatan lokasi, pengumpulan informasi, dan menyajikan analisis. Metode deskriptif menyajikan data secara faktual dan apa adanya, berupa teks, gambar dan bukan hitungan angka (Moleong, 2007). Studi ini menggunakan metode observasi terhadap kualitas *sign system* sebagai objek pengamatan yaitu kawasan wisata Kota Lama Semarang. Hasil penelitian ini menjadi bentuk evaluasi dengan melakukan komparasi antara penanda yang ditemukan di lapangan dengan standar-standar baku terkait *sign system* yang dapat memberikan informasi yang efektif kepada pengunjung. Metode observasi yang diaplikasikan pada penelitian ini dengan mengamati sirkulasi, pola tata ruang, dan pencapaian dimana faktor-faktor tersebut menentukan bagaimana seseorang berperilaku dan menemukan tujuan dalam kawasan yang luas dan kompleks. Fokus penelitian penanda ini dilakukan terhadap dua komponen visual yaitu: pertama pada *sign system* di ruang terbuka kawasan Kota Lama untuk melihat hubungan pola tata ruang bangunan, dan kedua adalah komponen *sign system* yang sudah tersedia di area Kota Lama Semarang.

Sasaran observasi utama adalah *sign system* yang ada di dalam kawasan Kota Lama untuk dievaluasi lebih lanjut dan mengamati kesesuaiannya dengan standar baku sebagai sebuah *sign system*. Data yang diperoleh dari observasi dilakukan secara substantif untuk masing-masing penanda, dengan menginterpretasikan data terkait struktur, bentuk, dimensi, konten tulisan, jenis huruf, warna, hingga material yang digunakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan di lapangan, semua jenis penanda identitas sudah menunjukkan nama dari spot-spot wisata, gedung, bangunan dimana lokasi penanda berada. Namun, ditemukan beberapa spot wisata yang tidak memiliki penanda identifikasi, seperti rumah akar dan pasar klitikan. Selain itu, penanda *wayfinding* juga masih kurang mendukung, agar pengunjung bisa ke tujuan spot wisata yang diinginkan.

**Tipologi bentuk penanda yang berbeda-beda.** Bentuk penanda *wayfinding* yang berada di dalam kawasan Kota Lama belum memiliki keunikan, keterikatan dan kesamaan. Tipologi penanda *wayfinding* di Kota Lama berupa struktur yang terbuat dari beton berukuran tinggi tiang 1,5 meter (Gambar 2). Warna yang digunakan pada penanda *wayfinding* ini adalah hijau tua dominan pada tiang dan sedikit aksen warna emas pada ruas-ruas tiang, sedangkan warna panel adalah warna coklat. Informasi pada penanda berisi tulisan berupa nama spot tujuan, diikuti nama jalan yang menggunakan bahasa Belanda. Material panel tulisan terbuat papan aluminium dengan *finishing doff*. Posisi penanda *wayfinding* ditempatkan di pinggir jalan dekat spot wisata, dan memberikan informasi tentang nama spot wisata yang terkait.



**Gambar 2. Unsur penyusun dalam penanda *wayfinding* di dalam kawasan Kota Lama Semarang**

Sumber : Dokumentasi peneliti (2022)

Selain penanda *wayfinding* dengan format yang telah dijelaskan, ditemukan juga *sign system* lain di dalam lingkungan Kota Lama. Penanda ini terbuat dari baja dan permukaan material seng, berwarna latar merah, dan tulisan dengan menggunakan cat warna putih. Format yang digunakan pada *sign system* tersebut ditemukan pada kawasan trotoar atau area dimana para pengunjung berlalu lalang di dalam Kota Lama. Peneliti

juga menemukan keberagaman bentuk dalam penanda larangan atau himbauan yang ada di dalam lingkungan Kota Lama. Para pengunjung yang memasuki wilayah pariwisata ini harus mematuhi segala larangan dan himbauan yang telah ditempatkan.



**Gambar 3. (1) Penanda himbauan dengan latar merah ; (2) Penanda Larangan di kawasan Kota Lama**

Sumber : Dokumentasi peneliti (2022)

Belum ada ketentuan tersendiri di dalam kawasan wisata Kota Lama yang mengatur lebih tentang *sign system*. Keberagaman tersebut selanjutnya berakibat pada ketidakteraturan dan berkesan kurang berkonsep visual yang baik. Keberagaman bentuk *sign system* dalam satu kawasan juga dapat mengakibatkan kekacauan visual, dimana mengurangi kemampuan pengguna dalam mengenali dan mengidentifikasi penanda yang ada (Wolfe, 2018). Pengkajian lebih jauh terhadap penanda himbauan dan larangan dimana hierarki ini berbeda dengan unit *sign system* identifikasi. Selain itu, spot-spot wisata di dalam Kota Lama memiliki jenis bangunan yang berbeda satu sama lain. Dari kajian tersebut, dapat disimpulkan bahwa spot wisata harus memiliki format desain penanda identifikasi yang berbeda. Penanda identifikasi tersebut diharapkan tetap memiliki keterkaitan dan kesamaan dengan desain penanda identifikasi yang lain.

**Konten tulisan pada *sign system* yang tidak seragam.** Penanda identifikasi di Kota Lama Semarang memiliki tujuan untuk memberikan informasi terkait identitas unit kerja pada spot wisata atau bangunan tertentu. Berdasarkan pengamatan di lapangan, ditemukan penanda identifikasi spot wisata yang tidak seragam. Pada umumnya, nama unit dituliskan dalam bahasa Indonesia dan dalam versi bahasa Belanda, dengan format ukuran huruf kapital dengan ejaan bahasa Belanda. Namun, ditemukan beberapa penanda dalam bahasa Inggris, atau nama unit hanya dituliskan dalam bahasa Indonesia saja, dan juga ditemukan penanda yang tetap memakai nama asli dari gedung tersebut (contoh : penanda pada gedung MARBA). Karena MARBA adalah nama bangunan yang tidak berhubungan dengan hierarki yang lain, dan merupakan gedung yang dinamai sesuai dengan nama orang yang memprakarsai yaitu Marta Badjunet dan disingkat dengan nama MARBA.



**Gambar 4. (1) Penanda dengan menggunakan nama pemrakarsa; (2) penanda dengan singkatan bahasa Indonesia; (3) penanda dengan nama bahasa Belanda**

Sumber : Dokumentasi peneliti (2022)

Selain itu, terdapat pula gedung-gedung bersejarah, klasik dan estetik yang tidak memiliki penanda identifikasi yang ada di sekitar bangunan tersebut. Sebagai sebuah lokasi wisata yang luas dengan mengandalkan gedung-gedung bersejarah bergaya eropa sebagai spot-spot wisata. Para pengunjung yang datang tentu hanya ingin berfoto, namun juga ingin mengetahui nama gedung dan sejarah yang tersimpan dalam bangunan kokoh dan masih berdiri tegak sampai sekarang sebagai saksi bisu peristiwa-peristiwa pada masa lampau.



**Gambar 5. Salah satu gedung yang tidak ada penanda identifikasi**

Sumber : Dokumentasi peneliti (2022)

Konsistensi penamaan spot atau bangunan pada sebuah kawasan, merupakan bentuk keseriusan pengelola dalam memudahkan pengunjung untuk mengerti dan memahami kawasan wisata, khususnya sebagai sebuah bangunan bernilai historis yang kompleks. Dalam proses penemuan (*wayfinding*), penanda identifikasi bangunan berfungsi untuk mengkonfirmasi informasi yang didapat pada penanda penunjuk arah. Penanda identifikasi pada bangunan dapat berperan sebagai tujuan akhir, atau sebagai *check-point* untuk bergerak ke tujuan berikutnya. Penanda identifikasi bangunan menjadi pengalaman pertama yang mengikat tujuan pengunjung dengan fungsi bangunan. Dalam hal ini, konsistensi *sign system* pada penanda-penanda di dalam kawasan Kota Lama dibutuhkan untuk meyakinkan pengunjung terhadap proses penemuan jalan di dalam kawasan Kota Lama. Berdasarkan teori tentang penanda sebagai karakter kawasan Dimana ketidak seragaman penanda di dalam kawasan

berakibat pada hilangnya karakter kawasan dan mengurangi keterikatan pengguna dengan kawasan terbangun (Shirvani, 1985).

**Tulisan pada penanda yang sulit terbaca.** Kualitas suatu penanda yang baik juga dinilai dari tingkat keterbacaan penanda. Semakin cepat seseorang dapat membaca dan mengerti, maka penanda tersebut memiliki kualitas yang baik. Begitu juga sebaliknya, semakin lama seseorang membaca dan mengerti suatu penanda semakin jelek kualitas penanda. Tipologi penanda identifikasi yang terdapat di kawasan Kota Lama, menggunakan material *stainless steel* dengan *finishing chrome* dimana material tulisan akan tahan terhadap pergantian cuaca tanpa mengalami korosi. Namun, disini lain penggunaan *finishing chrome* akan berpengaruh kepada visual tulisan. Tulisan dengan *finishing chrome* pada tulisan penanda bersifat reflektif memantulkan bayangan dan cahaya disekitarnya.



**Gambar 6. Penanda dengan tulisan dari material *stainless steel* dengan *finishing chrome* dan bersifat reflektif**

Sumber : Dokumentasi peneliti (2022)

Selain material pada tulisan yang digunakan bersifat reflektif, bentuk tulisan juga merupakan faktor yang mempengaruhi tingkat keterbacaan penanda. Bentuk huruf yang dicetak tiga dimensi atau memiliki volume akan memberikan dimensi kedalaman pada huruf. Apabila tulisan dilihat dari samping, *outline* huruf akan tampak ganda dan tulisan menjadi bias. Jarak antar huruf yang saling berdekatan membuat tulisan menjadi sulit untuk dilihat. Refleksi yang terjadi menimbulkan kesulitan penglihatan seseorang terhadap tulisan dengan lingkungan sekitar. Menjadikan penanda seperti menyatu dengan sekitarnya, padahal penanda ditempatkan supaya menjadi *point of interest* pada suatu tempat.

**Penanda berada pada jarak baca yang sudah sesuai.** Berdasarkan pengamatan tinggi penanda di lapangan, penanda dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu penanda di atas horizon pandangan dan penanda di tengah horizon pandangan. Skema tinggi penanda identitas dapat dilihat pada gambar. Penanda tipe 1 dan tipe 2 masih bisa terbaca dengan baik. Untuk tipe 1 masih bisa terbaca dengan jelas dari jarak 3 meter, namun apabila pembaca sudah berada pada posisi terlalu jauh, maka penanda akan sulit terbaca begitupun kalau terlalu dekat, mata harus melihat dari atas ke bawah untuk mengerti secara keseluruhan. Penanda tipe 2 merupakan penanda yang memiliki ketinggian paling ideal, karena dapat terbaca baik dari dekat, maupun dari jauh.



Gambar 7. (1) Penanda himbauan dan (2) petunjuk arah dengan posisi ketinggian yang berbeda-beda

Sumber : Dokumentasi peneliti (2022)

**Jenis Huruf yang berbeda.** Jenis huruf yang digunakan pada penanda identifikasi spot-spot wisata di dalam kawasan Kota Lama Semarang sudah memenuhi syarat sebagai jenis huruf yang mudah dibaca. Jenis huruf yang digunakan sebagian besar adalah jenis huruf Sans-serif dengan sebagian besar menggunakan *font* Arial (Gambar 8). Jenis huruf sans serif adalah jenis huruf yang tidak menggunakan hiasan atau ornamen tambahan sehingga setiap hurufnya dibuat sederhana dan mudah dengan cepat dapat terbaca. Ditemukan penanda identitas pada Old City Art Space menggunakan jenis huruf yang bukan termasuk kedalam keluarga *font* sans-serif. Font yang digunakan lebih dekoratif dan dinamis, namun tetap masih mudah terbaca, dimana huruf 'C' digambarkan seperti tangan, huruf 'i' titiknya diganti bentuk bunga, dan bentuk-bentuk bintang kecil sebagai pelengkap dekorasi. Penggunaan font yang berbeda pada Old City Art Space menegaskan bahwa bangunan spot wisata tersebut merupakan bukan bagian dari bangunan gedung-gedung lain di wilayah tersebut pada umumnya. Sifat kegiatan dan aktivitas yang terjadi di Old City Art Space merupakan kegiatan yang sifatnya leisure dan bukan edukasi sejarah, karena fungsi utama Old City Art Space sendiri adalah sebagai bangunan tempat berfoto dengan konsep ilusi optik.



Gambar 8. Penanda identifikasi yang menggunakan jenis *font* Sans-Serif dan penanda Old City Art Space

Sumber : Dokumentasi peneliti (2022)

*Wayfinding* harus mampu mengkomunikasikan penanda baik yang berupa informasi grafik, maupun rasa keruangan dalam konteks arsitektural yang diberikan kepada pengguna (Kusumasari & Harsrianto, 2019). Penanda yang ditempatkan pada titik-titik

di sebuah kawasan wisata ini seharusnya mudah diterima dan dipahami dengan baik oleh pengunjung mulai dari awal titik kedatangan pengunjung, sepanjang perjalanan, sampai ketika pengunjung sampai pada memutuskan untuk memilih tujuan selanjutnya.

*Sign system* yang baik adalah dapat mengidentifikasi lokasi yang benar, mudah ditemukan, jumlahnya yang mencukupi, pemasangan yang tepat, tidak membingungkan, kondisinya yang baik, dan informasi yang jelas pada pengunjung. *Sign system* yang memuat informasi yang lengkap dan mempunyai visual yang menarik dapat menambah kenyamanan dari pengunjung sebuah kawasan wisata yang areanya luas, keberadaan *sign system* sangat membantu untuk mempermudah pengunjung dalam mencari tempat-tempat tertentu. Informasi yang lengkap dengan visual yang menarik mempermudah mencapai komunikasi yang efektif, sebab komunikasi lewat visual yang merupakan bentuk komunikasi nonverbal juga sangat membantu efektivitas dari sebuah komunikasi.

## KESIMPULAN DAN SARAN

*Sign system* di dalam kawasan Kota Lama Semarang yang tidak seragam dan penanda *wayfinding* yang kurang informatif mengganggu kemampuan pengunjung dalam proses menelusuri jalan untuk sampai ke tujuan di dalam kawasan Kota Lama. Ketidakteraturan yang terjadi pada penerapan jenis huruf, warna, dan aplikasi material pada *sign system* di dalam area yang sama akan meningkatkan keraguan terhadap rencana sampai dengan keputusan yang diambil pada proses menemukan tujuan. Kawasan Kota Lama Semarang yang sangat luas, sebaiknya desain pada *sign system* konsisten untuk menjaga kestabilan kognitif pengunjung dalam memutuskan dan menjadi sebuah tindakan yang tepat pada tempat yang tepat juga.

Penanda yang ada di kawasan Kota Lama Semarang tentu merupakan salah satu *sign system* yang harus ada dengan luasnya kawasan tersebut untuk mengkomunikasikan informasi bagi para pengunjung. Penelitian terkait penggunaan tanda, yang mengupas Kajian *Sign System* sebagai Penanda *Wayfinding* Kawasan Wisata Kota Lama Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk mengobservasi penanda *wayfinding* yang ada di kawasan wisata Kota Lama Semarang dan melihat kesesuaian dengan standar baku sebagai sebuah *sign system*. Fokus penelitian penanda ini dilakukan terhadap dua komponen visual yaitu: pertama pada *sign system* di ruang terbuka kawasan Kota Lama untuk melihat hubungan pola tata ruang bangunan, dan kedua adalah komponen *sign system* yang sudah tersedia di area Kota Lama Semarang.

Hasil dari penelitian ini adalah:

**Tipologi bentuk penanda yang berbeda-beda.** Bentuk penanda *wayfinding* yang berada di dalam kawasan Kota Lama belum memiliki keunikan, keterikatan dan kesamaan. **Konten tulisan pada *sign system* yang tidak seragam.** Penanda identifikasi di Kota Lama Semarang memiliki tujuan untuk memberikan informasi terkait identitas unit kerja pada spot wisata atau bangunan tertentu. **Tulisan pada penanda yang sulit terbaca.** Kualitas suatu penanda yang baik juga dinilai dari tingkat keterbacaan penanda. Semakin cepat seseorang dapat membaca dan mengerti, maka penanda tersebut memiliki kualitas yang baik. **Penanda berada pada jarak baca yang sudah sesuai.** Berdasarkan pengamatan tinggi penanda di lapangan, penanda dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu penanda di atas horizon pandangan dan penanda di tengah horizon pandangan. **Jenis Huruf yang berbeda.** Jenis huruf yang digunakan pada penanda

identifikasi spot-spot wisata di dalam kawasan Kota Lama Semarang sudah memenuhi syarat sebagai jenis huruf yang mudah dibaca.

Tipologi *sign system* di dalam kawasan Kota Lama Semarang masih belum seragam dan tidak mudah untuk dibaca. Tidak seragamnya penanda di dalam kawasan Kota Lama berakibat pada karakteristik yang masih kurang sebagai kawasan wisata sejarah dan mengurangi rasa keterikatan pengunjung dengan kawasan wisata tersebut. Citra sebuah kawasan wisata yang unik didefinisikan pada salah satu *sign system* yang terstruktur rapi dengan desain yang tepat, tingkat keterbacaan yang baik, dan variasi *sign system* yang disesuaikan dengan hierarki unit bangunan Kota Lama. Dengan meningkatkan citra visual Kota Lama sebagai visi dalam merancang kriteria desain *sign system* di Kota Lama, sebagai salah satu komponen penting di luar ruang, *sign system* di Kota Lama membutuhkan regulasi dan pedoman yang jelas untuk mengatur kriteria desain yang sesuai dengan kaedah keterbacaan dan informatif.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, A. Z., & Ismail, R. (2014). Signage and Wayfinding in Library Planning and Design. *TINTA*, 4(23), 53–58.
- Fiske, J. (2007). *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Jalasutra : Yogyakarta
- Gibson, D. (2009). *The Wayfinding Handbook (First; L. Lee, Ed.)*. New York: Princeton Architectural Press.
- Kaplan, S., & G. Berman, M. (2010). Directed attention as a common resource for executive functioning and self-regulation. *Perspectives on Psychological Science*, 5, 43–57.
- Kusumasari, B. T. M., & Harsrianto, B. I. (2019). Sistem Wayfinding Mall Di Semarang. *MODUL*, 19(1),
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Raubal, M. (2001). *Agent-Based Simulation of Human Wayfinding: A Perceptual Model for Unfamiliar Buildings*. Vienna University of Technology, Austria.
- Shirvani, H. (1985). *The Urban Design Process*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Wibisono, L. (2020). Tahun 2019, Kunjungan Wisata Mancanegara di Kota Lama Semarang Capai 61 Ribu Wisatawan. Retrieved September 28, 2021,
- Wolfe, J. M. (2018). Visual search. In *Current Biology* , Vol. 20).