

PERANCANGAN SIGNAGE DAN WAYFINDING KAWASAN WISATA MAKAM SUNAN AMPEL SURABAYA

SIGNAGE AND WAYFINDING DESIGN SUNAN AMPEL TOURIST AREA OF SURABAYA

IisHannani¹, Arry Mustikawan, BDes., SE., M.Ds²

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
iishannani@student.telkomuniversity.ac.id, arrysoe@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Sunan Ampel merupakan salah satu kawasan wisata religi dengan pengunjung tertinggi di Surabaya. Makam beliau menjadi titik awal peziarah saat ingin melakukan ziarah Wali Songo. Kawasan wisata religi Makam Sunan Ampel menawarkan berbagai destinasi yang menarik perhatian pengunjung yaitu keunikan suasana yang ditawarkan khas Timur Tengah yang berbaur dengan kebudayaan Jawa. Namun kurang tersedianya media informasi mengakibatkan jalan menuju makam selalu padat dan tidak teratur. Sehingga mengurangi kenyamanan pengunjung dan ketertiban pada kawasan wisata. Sebagian besar dari pengunjung juga jarang mendapatkan penjelasan dan pendampingan dari pengurus untuk menjelaskan sejarah dan informasi seputar Makam Sunan Ampel. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kenyamanan pengunjung Makam Sunan Ampel. Dalam perancangan Signage dan wayfinding kawasan wisata makam Sunan Ampel penulis menggunakan beberapa metode analisis yaitu, metode observasi, metode wawancara, studi pustaka, dan kuesioner guna memperoleh data ataupun informasi yang dibutuhkan. Tujuan utama pembuatan grafis lingkungan pada Museum Tekstil Jakarta adalah sebagai daya tarik perancangan signage dan wayfinding untuk mengurangi kepadatan dan ketidakteraturan pada jalan menuju Makam Sunan Ampel dan memberikan informasi tentang sejarah makam Sunan Ampel melalui perancangan media informasi yang tepat dan efektif.

Kata kunci : *Environmental Graphic Design*, Sunan Ampel, Signage, wayfinding.

Abstract

Sunan Ampel is one of the religious tourism areas with the highest visitors in Surabaya. His tomb became a starting point for pilgrims when they wanted to make a Wali Songo pilgrimage. The religious tourism area of the Tomb of Sunan Ampel offers a variety of destinations that attract the attention of visitors, namely the unique atmosphere offered by the Middle East that blends with Javanese culture. However, the lack of information media causes the road to the tomb to always be congested and irregular. Thus reducing the comfort of visitors and order in the tourist area. Most of the visitors also rarely get an explanation and assistance from the management to explain the history and information about the Tomb of Sunan Ampel. This study aims to improve the knowledge and comfort of visitors to the Sunan Ampel Tombs. In designing Signage and wayfinding Sunan Ampel tomb tourism area, the writer uses several methods of analysis, namely, observation methods, interview methods, literature studies, and questionnaires in order to obtain data or information needed. The main purpose of making environmental graphics at the Jakarta Textile Museum is as an attraction for designing signage and wayfinding to reduce density and irregularity on the road to the Sunan Ampel Tombs and provide information about the history of the Sunan Ampel tombs through the design of appropriate and effective information media.

Keywords: *Environmental Graphic Design*, Sunan Ampel, Signage, wayfinding.

1. Pendahuluan

Surabaya merupakan ibu kota dari Provinsi Jawa Timur dan merupakan kota metropolitan terbesar di provinsi tersebut. Kota yang dipimpin oleh Tri Rismaharini ini memiliki sekitar 50 objek wisata yang sangat beragam, mulai dari pusat perbelanjaan, wisata alam, cagar budaya hingga wisata religi. Pada tahun 2016, Kementerian Pariwisata mengumumkan Indeks Pariwisata Indonesia yang memuat 10 besar kota dan kabupaten berdaya saing terbaik. Dari 505 kota-kabupaten yang terdaftar di Indonesia, Kota Surabaya menduduki urutan ke-2 di bawah Kota Denpasar dengan perbandingan 0,07 skor. Prestasi tersebut membuat pemerintah semakin memperhatikan dan melakukan pembangunan pada objek wisata yang berpotensi meningkatkan wisatawan setiap tahunnya. Salah satunya wisata religi yang setiap tahunnya selalu mengalami peningkatan pengunjung. Makam Sunan Ampel yang merupakan wisata religi di Surabaya dengan pengunjung tertinggi yaitu 1,9 juta

pengunjung pada tahun 2019. Pada tahun ini Objek Wisata Religi Makam Sunan Ampel akan di kembangkan melalui pembangunan Museum Sunan Ampel agar dapat mengembangkan potensi wisata religi yang mampu bersaing di kelas dunia[6].

Menurut Agus Sunyoto dalam *Atlas Walisongo* Sunan ampel yang makamnya terletak di Kampung Ampel, Kota Surabaya adalah Dewan Wali Songo tertua. Sunan Ampel yang memiliki nama asli Raden Rahmat merupakan putra dari Syaikh Ibrahim As-Samarqandi. Beliau datang ke Jawa pada tahun 1446 bersama saudara tertuanya yaitu Ali Musada atau yang lebih dikenal dengan Ali Murtadho. Sunan Ampel merupakan tokoh wali songo tertua dan berperan besar dalam pengembangan dakwah islam di tanah Jawa maupun wilayah nusantara lainnya. Melalui pembangunan Pesantren Ngampeldenta, Sunan Ampel memulai pengembangan dakwah Islam dengan mendidik calon penerus dakwah Islam seperti Raden Paku yang bergelar Sunan Giri, Raden Patah, Raden Kusen, Sunan Bonang dan Sunan Drajat. Selain melalui pendidikan pesantren, Sunan Ampel juga mengembangkan dakwah Islam melalui penguatan hubungan kekerabatan dengan kerajaan Majapahit melalui pernikahan calon penerus dakwah Islam dengan putri-putri penguasa Majapahit. Selain merupakan Dewan Wali Songo tertua Sunan Ampel juga merupakan Bupati pertama Surabaya yang diangkat oleh Raja Majapahit. Kemudian, diberi sebutan Susuhunan atau Sunan kepadanya karena kedudukannya sebagai Raja (Bhupati) Surabaya yang berkediaman di Ampel, sehingga menjadi Susuhunan atau Sunan Ampel [5].

Dari perjuangan dan peranan besar Sunan Ampel dalam dakwah Islam khususnya di tanah Jawa, menjadikan makam beliau sebagai titik awal peziarah saat ingin melakukan ziarah Wali Songo. Kawasan wisata religi Makam Sunan Ampel menawarkan berbagai destinasi yang menarik perhatian pengunjung. Cerita sejarah tentang penyebaran Islam nusantara oleh Wali Songo, hingga keunikan suasana yang ditawarkan khas Timur Tengah yang berbaur dengan kebudayaan Jawa membuat objek wisata ini selalu ramai pengunjung. Namun kurang tersedianya media informasi mengakibatkan jalan menuju makam selalu padat dan tidak teratur. Sehingga mengurangi kenyamanan pengunjung dan ketertiban pada kawasan wisata. Sebagian besar dari pengunjung juga jarang mendapatkan penjelasan dan pendampingan dari pengurus untuk menjelaskan sejarah dan informasi seputar Makam Sunan Ampel. Karena, jumlah pengunjung yang datang setiap harinya mencapai 5000 wisatawan, sedangkan pengurus hanya berjumlah 40 orang [6].

Berdasarkan fenomena yang terjadi, serta permasalahan yang dijelaskan di atas. *Environmental Graphic Design* atau EGD, dapat didefinisikan sebagai grafis komunikasi informasi yang ada di dalam lingkungan publik, tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi visual yang akan menjadi sarana informasi [2]. Oleh karena itu, Perancangan media informasi sangat diperlukan untuk melengkapi prasarana yang ada di Makam Sunan Ampel, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan kenyamanan pengunjung serta ketertiban suasana di area wisata. Melalui perancangan ini juga dapat menunjang rencana pemerintah untuk meningkatkan wisata Makam Sunan Ampel agar dapat bersaing tingkat dunia.

2. Dasar Teori

2.1 Signage dan Wayfinding

Signage dan *wayfinding* digunakan dalam menyampaikan informasi sebuah tempat dengan menggunakan media visual yang bersifat informatif. Peran dari *signage* dan *wayfinding* adalah menciptakan identitas visual yang sederhana untuk menjelaskan suatu tempat atau fasilitas yang ada pada suatu area. Selain sebagai petunjuk jalan *signage* juga dapat mengkomunikasikan jenis informasi lainnya, seperti informasi peringatan, operasional, dan interpretatif [2].

Walaupun sering digunakan dalam satu istilah yang bersamaan, namun *signage* dan *wayfinding* memiliki makna yang berbeda. Sistem *signage* yang baik dapat mengidentitaskan suatu tempat secara visual dengan menciptakan identitas yang unik sehingga efektif menciptakan citra suatu tempat. Sedangkan *wayfinding* merupakan kumpulan dari *signage* yang menginformasikan mengenai lokasi [2].



Gambar 1 Hubungan *Signage* dan *Wayfinding*
(Calori dan Eynden, 2015:7)

2.1.1 Klasifikasi Signage dan Wayfinding

- a. Eksterior
 - Identification Sign
 - Directional Sign
 - Orientation Sign

- Regulatory Sign




2.1.2 Proses Design Signage dan Wayfinding

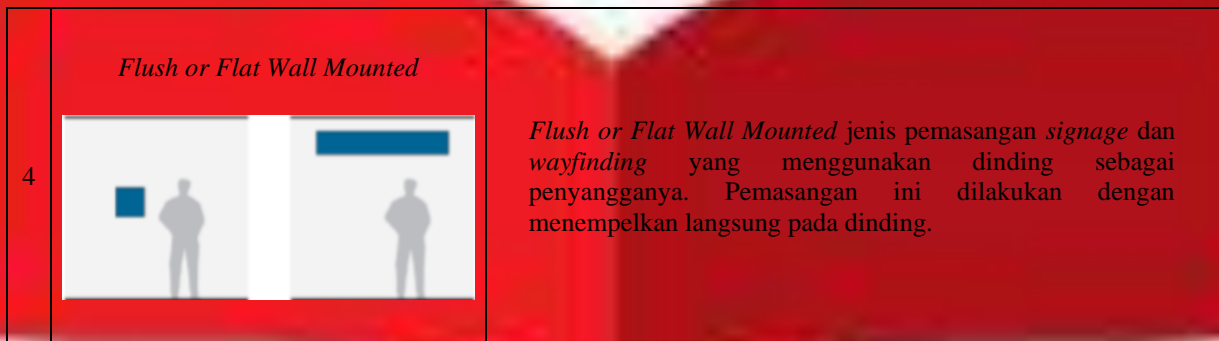
Menurut Yongky Safanayong dalam buku *Desain Komunikasi Visual Terpadu* proses desain *signage* dan *wayfinding* meliputi beberapa tahapan. Pertama, latar belakang yang memuat visi dan misi dari perusahaan atau objek. Kemudian identifikasi masalah dan analisis fungsi *signage*, klasifikasi jenis sign, semiotik dan sasaran atau publik yang dituju. Selanjutnya yang harus diperhatikan juga adalah strategi pendekatan desain dalam unsur-unsur grafis seperti warna, tipografi, piktogram. Terakhir tahap finishing yang memuat material dan teknik pembuatan *signage* [4].

2.1.3 Penempatan dan Pemasangan

Menurut Calori (2007) dalam buku *Signage and Wayfinding Design* ada beberapa jenis penempatan dan pemasangan *signage* dan *wayfinding* yang harus diperhatikan. Penempatan yang dilakukan harus memperhatikan fungsi dan efektifitas dari *signage* dan *wayfinding* [2].

Tabel 1 Jenis Penempatan dan Pemasangan *Signage* dan *Wayfinding*

No	Kategori	Penjelasan
1	<p><i>Freestanding or Ground Mounted</i></p> 	<p><i>Freestanding or Ground Mounted</i> merupakan jenis pemasangan <i>signage</i> dan <i>wayfinding</i> yang umum digunakan. Pemasangan dengan bentuk horizontal dan langsung menyentuh pada dasar pijakan.</p>
2	<p><i>Suspended or Ceiling Hung</i></p> 	<p><i>Suspended or Ceiling Hung</i> merupakan jenis pemasangan <i>signage</i> dan <i>wayfinding</i> yang menggunakan atap sebagai media penyangganya. Pemasangan dilakukan dengan bentuk horizontal dan menggantung.</p>
3	<p><i>Projecting or Flag Mounted</i></p> 	<p><i>Projecting or Flag Mounted</i> merupakan jenis pemasangan <i>signage</i> dan <i>wayfinding</i> yang menyerupai bentuk pemasangan bendera yaitu dengan bentuk vertikal dan menggunakan tembok sebagai media penyangganya.</p>



2.2 Environmental Graphic Design

2.2.1 Layout

Menurut Chris Calori dalam buku *Signage and Wayfinding Design* menjelaskan bahwa layout adalah sebuah ekspresi karakter visual dari sign system. penggunaan layout bisa digunakan dalam berbagai jenis, bisa digunakan dengan tegas atau mencolok, sederhana dan simple serta bisa juga digunakan dengan gaya tradisional dan kontemporer, sehingga dapat menciptakan karakter visual yang berbeda. Layout akan dapat digunakan saat semua informasi yang ingin dirancang sudah lengkap dan tujuan dari perancangan sudah jelas serta target yang ingin dicapai sudah tepat [2].

2.2.2 Warna

1. Warna Primer, kelompok warna dasar tanpa dicampurkan dengan warna lain seperti : Merah, Biru, dan Kuning.
2. Warna Sekunder, kelompok warna yang merupakan percampuran antara warna primer dengan perbandingan 1:1, seperti : Hijau (kuning-biru), Ungu (merah-biru), jingga (kuning-merah).
3. Warna Tersier, kelompok warna yang didapat dari pencampuran antara warna primer dengan warna sekunder.
4. Warna Netral, kelompok warna yang didapat dari campuran tiga warna yaitu warna primer, warna sekunder dan warna tersier dengan perbandingan 1:1:1 [1].

2.3 Hardware System

Hardware System merupakan sebuah benda yang dapat dipegang dan dapat berpapasan langsung dengan manusia dalam bentuk yang nyata dan tiga dimensi [3].

3. Pembahasan

3.1 Konsep Pesan

Berdasarkan analisis dan penelitian yang sudah dilakukan, maka menghasilkan suatu konsep pesan yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan potensi yang dimiliki kawasan wisata religi Makam Sunan Ampel Surabaya, serta untuk memberikan informasi kepada masyarakat bahwa kawasan wisata religi ini menawarkan keunikan percampuran antara budaya timur tengah yang khas dengan budaya lokal dari Jawa. Sehingga menyajikan suasana yang berbeda dengan wisata religi lainnya dan memiliki potensi besar untuk menjadi wisata religi unggulan. Oleh karena itu konsep pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan ini adalah "Kawasan wisata religi yang unik karena terdapat percampuran budaya timur tengah dan Jawa yang kental tanpa mengurangi nilai religius di dalamnya."

Kata kunci: luhur, aman, suci.

3.2 Konsep Kreatif

Konsep kreatif dalam perancangan *signage* dan *wayfinding* sangat dibutuhkan, agar konsep pesan dapat tersampaikan dengan jelas. Beberapa aspek yang ada di wisata religi makam Sunan Ampel Surabaya yang dapat dijadikan sebagai konsep kreatif dalam perancangan *signage* dan *wayfinding*. Seperti ciri khas dari sosok Sunan Ampel dalam berpakaian digunakan dalam perancangan pictogram pada *signage*. Ornamen yang terdapat di sekitar makam Sunan Ampel dan bentuk bangunan dan material yang digunakan.

3.3 Konsep Media

1. Media Utama (*Signage* dan *Wayfinding*)

Perancangan signage dan wayfinding berdasar pada observasi dan wawancara yang telah dilakukan. *Signage* dan *wayfinding* digunakan dalam menyampaikan informasi sebuah tempat dengan menggunakan media visual yang bersifat informatif. Peran dari *signage* dan *wayfinding* adalah menciptakan identitas visual yang sederhana untuk menjelaskan suatu tempat atau fasilitas yang ada pada suatu area. Selain sebagai petunjuk jalan signage juga dapat mengkomunikasikan jenis informasi lainnya, seperti informasi peringatan, operasional, dan interpretatif (Calori dan Eynden, 2015:5). Penempatan *signage* dan *wayfinding* diletakan pada bagian outdoor dari kawasan wisata religi Makam Sunan Ampel agar dapat menyampaikan informasi secara efektif dan dapat dimengerti oleh pengunjung.

2. Media pendukung

- Baliho : Baliho yang akan terpasang di pinggir jalan, berguna untuk menginformasikan mengenai kawasan wisata religi makam Sunan Ampel.
- Poster : Poster akan dipasang di ruang publik, digunakan untuk menginformasikan acara tahunan yang selalu ada yaitu perayaan "haul Sunan Ampel"
- Souvenir : Souvenir yang menjadi buah tangan untuk dibawa pulang oleh pengunjung wisata makam Sunan Ampel. Cinderamata yang akan dibuat menurut dengan survey kuesioner sebelumnya yaitu berupa gantungan kunci, kaos.

3.4 Konsep Visual

Dalam perancangan signage dan wayfinding kawasan wisata religi Makam Sunan Ampel bentuk dari pictogram mengadaptasi dari ciri khas berpakaian dari Sunan Ampel yaitu menggunakan jubah dan imamah. Ornamen yang digunakan juga berasal dari ornamen yang terdapat pada kawasan wisata yang sudah disederhanakan bentuknya. Bentuk pintu dalam pictogram mengadaptasi dari bentuk pintu kawasan wisata dan bentuk dasar dari signage juga mengadaptasi dari bentuk yang terdapat pada kawasan wisata.

3.5 Hasil Perancangan

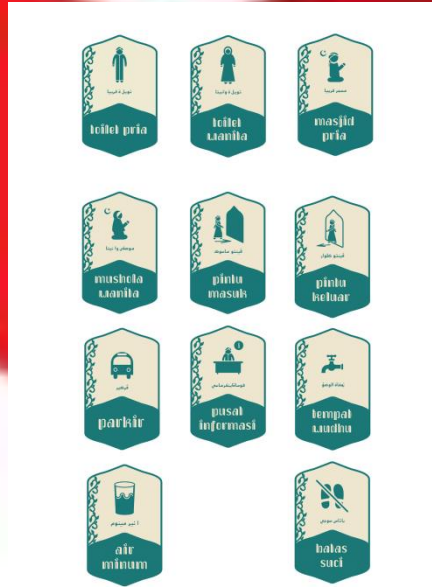
3.5.1 Pictogram



Gambar 3.1 Pictogram
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3.5.2 Signage dan Wayfinding

1. Identification Sign



Gambar 3.2 Identification Sign
Sumber : Dokumentasi Pribadi

2. **Regulatory Sign**



Gambar 3.3 Regulatory Sign
Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. **Directional Sign**



Gambar 3.4 Directional Sign
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4. **Orientation Sign**



Gambar 3.5 Orientation Sign
Sumber : Dokumentasi Pribadi

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil tugas akhir yang penulis buat dapat disimpulkan beberapa hal, yaitu sebagai berikut :

1. *Environmental Graphic Design* merupakan hal yang harus ada pada kawasan wisata untuk memberikan informasi kepada pengunjung.
2. Signage dan wayfinding merupakan elemen dari *Environmental Graphic Design* yang sangat penting bagi kawasan wisata untuk mempermudah penyampaian informasi yang efektif kepada pengunjung. Dengan adanya perancangan signage dan wayfinding pada kawasan wisata religi Makam Sunan Ampel Surabaya dapat mempermudah pengunjung dan memberikan kenyamanan pada pengunjung, serta menjadikan suasana pada kawasan wisata menjadi kondusif dan tertata karena informasi tersampaikan dengan baik.
3. Dengan adanya media pendukung baliho, souvenir, dll dapat menjadi salah satu media promosi untuk memperkenalkan kawasan wisata religi Makam Sunan Ampel kepada masyarakat.

Daftar Pustaka

Buku

- [1] Ali Nugraha. (2008). *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation.
- [2] Calori, Chris. 2007. *Signage and Wayfinding Design*. New Jersey, John Wiley and Sons, Inc.
- [3] Calori, Chris. 2015. *Signage and Wayfinding Design*. New Jersey: John Willey & Sons, Inc.
- [4] Safanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- [5] Sunyoto, Agus. 2012. *Atlas Walisongo*, cet I, (Depok : PustakaII. MaN, 2012)

Website

- [6] Jawa Pos. 2020, Kembangkan Potensi Wisata Kelas Dunia, Bangun Museum Sunan Ampel. Diakses pada <https://radarsurabaya.jawapos.com/read/2019/02/11/118767/kembangkan-potensi-wisata-kelas-dunia-bangun-museum-religi-ampel> (17 februari 2020).