

Desain *Signage* dan *Street Furniture* di Kawasan Desa Wisata Karyamukti

Muhammad Jasoma¹, Agus Suparman^{1*}

¹ Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Gunadarma
Jl. Akses UI, Kelapa Dua, Tugu, Kec. Cimanggis, Kota Depok, Jawa Barat 16451, Indonesia

*Email: agussuparman@staff.gunadarma.ac.id

Abstrak

Situs Cagar Budaya Gunung Padang adalah Cagar Budaya Nasional berupa bangunan punden berundak yang diduga memiliki berukuran paling besar dan tertua di Indonesia. Situs lokasinya berada di Desa Karyamukti, Kecamatan Campaka, Kabupaten Cianjur, Jawa Barat. Kawasan situs merupakan area obyek wisata Desa Karyamukti memiliki beragam area wisata unik yang dapat dinikmati para wisatawan, diantaranya terdapat zona penerima tamu berfungsi sebagai pusat informasi kepada wisatawan. Zona penerima saat ini terkait dengan *signage* dan *street furniture* terlihat sangat minim keberadaannya serta secara bentuk belum mengadopsi kekayaan arsitektur lokal setempat. Hal tersebut mestinya menjadi perhatian pengelola kawasan tersebut. Tujuan penulisan ini adalah menawarkan gagasan alternatif dalam bentuk arahan konsep desain *signage* dan *street furniture* di zona penerima kawasan Desa Wisata Karyamukti. Penelitian ini menerapkan metode observasi langsung dan deskripsi kualitatif. Rekomendasi desain berupa arahan karakter desain *signage* dan *street furniture* yang mewakili karakter kawasan dengan mengangkat kearifan lokal. Karakter *signage* dan *street furniture* ini merupakan bentuk visual digunakan untuk menyampaikan pesan kepada orang yang melihatnya. *Signage* dan *street furniture* memiliki karakter yang unik dan berbeda-beda di sesuaikan dengan tujuan serta lokasi yang akan ditandakan. Karakter *signage* dan *street furniture* berupa warna, bentuk, ukuran, dan jenis huruf yang digunakan, *signage* dan *street furniture* juga menggunakan simbol dan ikon untuk menyampaikan pesan.

Kata kunci: desa wisata, arahan konsep desain, kearifan lokal, *signage*, *street furniture*

Abstract

Gunung Padang Cultural Heritage Site is a National Cultural Heritage with the form of the largest and oldest stepped punden building in Indonesia. The site is located in Karyamukti Village, Campaka District, Cianjur Regency, West Java. The site area, a tourist attraction area of Karyamukti Village, has a variety of unique tourist areas that can be enjoyed by tourists, including a reception zone that functions as an information center for tourists. The current reception zone has minimal signage and street furniture in its existence and has not adopted the wealth of lokal lokal architecture form. This should be a concern for the manager of the area. The purpose of this paper is to offer alternative ideas in the form of design concept directions for signage and street furniture in the receiving zone of the Karyamukti Tourism village area. This research applies direct observation method and qualitative description. Design recommendations of signage and street furniture design character represent the character of the area by lifting lokal wisdom. The character of signage and street furniture is a visual form used to convey messages to people who see it. Signage and street furniture have unique characters and vary according to the purpose and location to be signaled. The character of signage and street furniture in the form of color, shape, size, and font style of signage and street furniture also use symbols and icons to convey messages.

Keywords: *tourism village, design concept direction, lokal wisdom, signage, street furniture*

Pendahuluan

Indonesia memiliki banyak ragam tradisi dan kekayaan alam, salah satu keindahan alam dan tradisi budaya di Jawa Barat adalah suku sunda, dimana tentu memiliki struktur konvensional secara turun temurun dalam melakukan peri-kehidupannya. Struktur konvensional adalah struktur karya nenek moyang terdahulu yang telah disepakati secara turun-temurun dari teknologi ke generasi. struktur konvensional pada dasarnya mengutamakan faktor lingkungan sebagai faktornya. struktur konvensional memiliki cara tersendiri untuk mencerminkan dirinya di sekitarnya (Sahril et al., 2019).

Indonesia merupakan salah satu negara Asia Tenggara dengan warisan budaya prasejarah, Hindu-Buddha, Islam, dan kolonial terbesar yang tersebar di seluruh nusantara. (Adiatama, 2019).

Desa wisata merupakan salah satu daya tarik wisata yang dapat dikembangkan dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat. Dalam membangun desa wisata, penting untuk melibatkan pemerintah dan aparat desa, tokoh masyarakat dan organisasi pedesaan untuk mengubah desa tersebut menjadi desa wisata. (Gautama et al., 2020). Kaitannya dalam pengembangan kawasan wisata di Desa Karyamukti, keberhasilan selain di pengaruhi oleh daya tarik

alamnya namun juga sangat dipengaruhi oleh faktor sarana dan prasarana yang memadai (Rokhayah & Andriana, 2021).

Street furniture merupakan salah satu aspek fisik dan bagian dari elemen lanskap buatan atau *hardscape*, yang mana elemen lanskap mewakili salah satu bentuk karakter suatu kawasan (Moerni, 2016). *Street furniture* adalah fasilitas yang terletak media jalan yang merupakan sarana fasilitas untuk jalur pejalan kaki. Kebutuhan pedestrian ini biasanya disesuaikan dengan kondisi eksisting aktivitas. Dines dan Harris (1988) menyatakan bahwa *street furniture* atau perabot jalan adalah semua elemen yang ditempatkan secara kolektif pada suatu lanskap jalan untuk kenyamanan, kesenangan, informasi, kontrol sirkulasi, dan perlindungan pengguna jalan. Detail kriteria bahan yang digunakan antara lain mudah diperoleh, tahan cuaca, mudah perawatan, mudah diperbaiki, tahan lama dan aman bagi pengguna jalan dan lingkungan.

Tujuan penulisan ini adalah upaya menawarkan gagasan alternatif dalam bentuk arahan konsep desain *signage* dan *street furniture* di zona penerima kawasan desa Wisata Karyamukti. karena Kawasan ini merupakan halaman depan Kawasan sebagai penerima sekaligus area parkir terakhir sebelum di lanjutkan ke obyek wisata.

Kawasan parkir yang diharapkan dilengkapi dengan desain *signage* dan *street furniture* yang sesuai dengan budaya arsitektur lokal, yang saat ini belum sesuai dengan harapan. Jadi permasalahannya adalah bagaimana menampilkan konsep desain *signage* dan *street furniture* yang sesuai dengan kontekstual sesuai dengan budaya lokal Desa Karyamukti.

Metode Penelitian

Survey langsung kelapangan merupakan metode observasi, untuk mendapatkan gambaran isu terkait *signage* dan *street furniture* di eksisting, dilihat dari fungsi, dan bentuk arsitektur yang diterapkan. Kemudian hasil observasi dideskripsikan secara kualitatif. Observasi juga di lakukan terhadap pengamatan obyek kearifan lokal, baik berupa ragam hias dan bentuk arsitektur.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan meliputi data *setting* fisik dan *setting* aktivitas terkait kebiasaan pengunjung dalam beraktivitas, diharapkan menghasilkan temuan-temuan baik berupa kebutuhan papan informasi maupun ruang-ruang berhenti untuk rehat.

Analisis Data

Analisis data aktivitas akan menghasilkan kebutuhan ruang, yang kemudian baik ruang dan bentuk aktivitas tersebut di konsepsikan untuk menjadi desain dengan pertimbangan melibatkan unsur lokal sebagai ukuran keberhasilan desain.

Data bentuk-bentuk arsitektur lokal dipahami sebagai bentuk yang mampu berkomunikasi dengan fungsi-fungsinya.

Hasil dan Diskusi

Desa Wisata Karyamukti Situs Megalitik terletak di puncak Gunung Padang yang berbatasan dengan Dusun Malati. Di situs Megalitik ini terdapat empat teras yang dilapisi batu kasar dan dihiasi batu andesit berbentuk lingga (Rusata, 2019).

Situs Gunung Padang merupakan bangunan Megalitik atau punden berundak yang ditinggalkan oleh masyarakat pendukungnya sejak lama. (Rusata, 2019). Tempat ini juga menjadi ruang arkeologi, yaitu ruang pengetahuan tentang masa lalu dan rekonstruksi budaya masyarakat pada masa itu (Wardani et al., 2019). Sebagai destinasi budaya di tengah masyarakat, pengembangan destinasi wisata ini menghadapi masalah manusia dan lingkungan (Rusata, 2019). Situs ini menjadi salah satu kawasan wisata terbaik dalam 50 desa wisata alam Indonesia (Selamet, 2022).

Signage dan Street Furniture

Street furniture sebagai elemen ruang luar menjadi fasilitas yang dapat berfungsi memberikan rasa keamanan dan kenyamanan bagi pengguna. *Street furniture* itu sendiri dapat berupa lampu jalan, lampu taman, kotak sampah, tempat duduk, papan informasi, dan papan penunjuk. Elemen bahan dari *street furniture* digolongkan menjadi dua jenis elemen yang yaitu *softscape* maupun dan *hardscape* yang dapat dilihat dari bentuk, tekstur dan warnanya. *Signage* yang baik harus mudah dibaca, dimengerti, dilihat, dan dapat dipercaya (Tinarbuko, 2012).

Penempatan letak *signage* yang tepat juga diperlukan untuk membuat pengunjung puas serta efisiensi waktu dan tenaga. Selain letak penempatan, warna juga harus diperhatikan dalam pembuatan *signage* pada lokasi objek wisata (Miazaki & Setyadi, 2020). Konsep desain yang digunakan diambil dari pertimbangan kondisi alam lokasi wisata yang masih alami (Halimi, 2015).

Kondisi akses menuju lokasi wisata di Desa Karyamukti kondisi terjal, dan minimnya sarana prasarana sehingga menjadi salah satu kendala pengembangan pariwisata di wilayah ini. Salah satu kendala sarana yaitu minimnya *signage* dan *street furniture* serta fasilitas publik lainnya..

Bagaimana aktivitas mestinya diikuti dengan sarana dan prasarana yang memadai, khususnya terkait *signage* dan *street furniture* di area zona parkir sebagai zona halaman kawasan wisata ini.

Area titik amatan studi merencanakan *signage* dan *street furniture* berada pada jalan penghubung antara gerbang masuk pal dua kawasan wisata hingga kawasan zona kampung warna UMKM yang dilalui oleh dua Dusun yaitu Dusun Gunung Padang dan Dusun Malati di Desa Wisata Karyamukti.



Gambar 1. Kondisi eksisting Wisata Gunung Padang

Untuk dapat mendukung agar Desa Wisata Karyamukti ini dapat berkembang maka perlu dilakukan penataan kembali *signage* dan *street furniture*. *Street furniture* dapat membantu meningkatkan kenyamanan dan keamanan di ruang terbuka publik. Sarana pada zona area parkir dibutuhkan berdasarkan estimasi seperti Tabel 1. Namun lebih lanjut ditemukan kualitas yang penulis anggap kurang menyertakan lokalitasnya dalam hasil desainnya. Temuan ini kemudian dilakukan kajian bentuk terhadap fungsi untuk sebagai pendekatan desain yang sesuai dengan daya dukung budaya setempat.

Untuk lebih jelasnya, kebutuhan *signage* dan *street furniture* pada masing-masing wisata dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kebutuhan Fasilitas Desa Wisata Karyamukti

NO	LOKASI	1	2	3	4	5	6	7	8
1	Parkiran Desa Wisata Karyamukti	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	Situs Gunung Padang	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	Camping Ground	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	Home Stay	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	Kampung Warna Umkm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	Kebun Teh	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Keterangan :

- | | | | |
|-----------------|----------------|--------------------------------------|------------------|
| 1. Lampu Jalan | 3. Kursi Taman | 5. Papan Informasi | 7. Toilet Publik |
| 2. Kotak Sampah | 4. Lampu Taman | 6. Penunjuk Jalan (<i>Signage</i>) | 8. Ticketing |



Gambar 2. Temuan eksisting *street furniture*

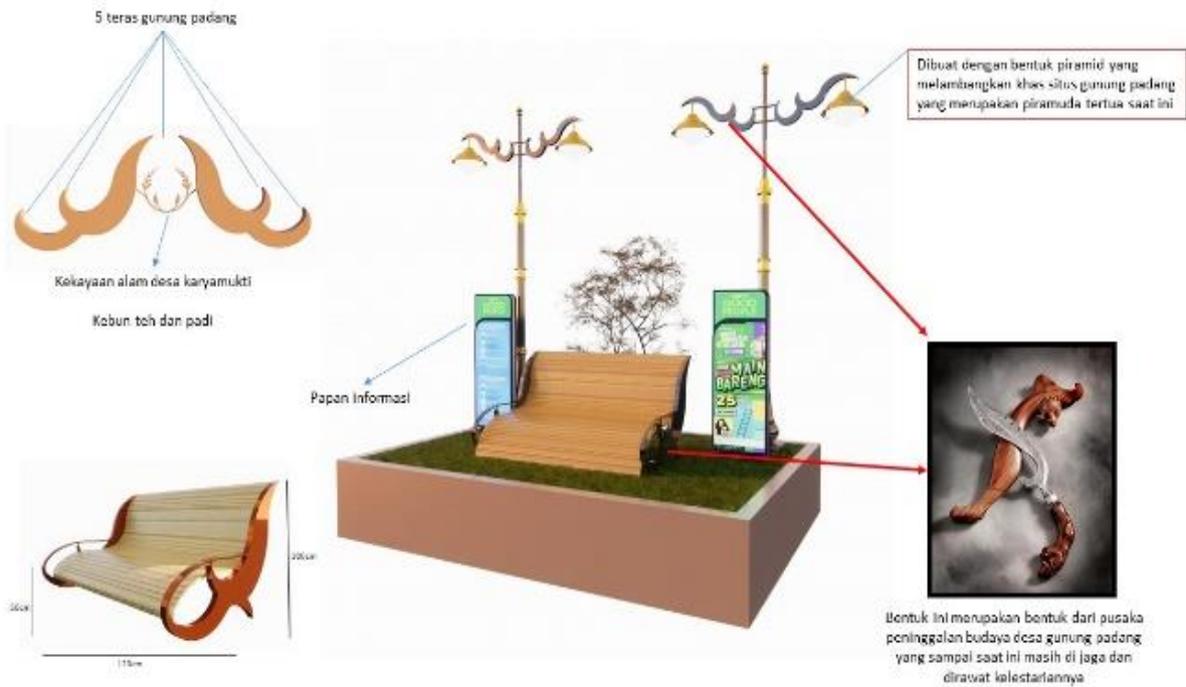
Area Parkir

Parkir Pal Dua merupakan tempat kendaraan parkir terakhir sebelum menuju kawasan wisata desa. Sehingga kawasan sebagai penerima tamu menjadi prioritas. Parkir Pal Dua merupakan tempat kendaraan parkir terakhir sebelum menuju kawasan wisata desa. Sehingga kawasan sebagai penerima tamu menjadi prioritas.

Karakteristik desa dapat membantu menjaga keunikan dan identitas desa, yang membantu menjaga nilai-nilai dan tradisi yang telah berkembang selama bertahun-tahun. Karakteristik desa dapat meningkatkan daya tarik desa dengan menawarkan wisatawan dan pengunjung kesempatan untuk menikmati keunikan dan identitas desa.

Karakteristik desa dapat membantu meningkatkan ekonomi desa dengan meningkatkan daya tarik untuk investasi dan pengembangan usaha. Konsep menerapkan pendekatan terhadap Arsitektur lokal Sunda dengan pendekatan transformasi bentuk dan material.

Desain *signage* dan *street furniture* pada Desa Wisata Karya Mukti harus memiliki kesatuan (*unity*) dengan lokalitasnya. Untuk dapat menghasilkan desain yang memiliki kesatuan (*unity*) maka transformasi bentuk senjata tajam tradisional, simbol batu Gunung Cianjur, batik lokal dan anyaman bambu serta material kayu rasamala. Ide bentuk dari sumber karakter lokal ditransformasi menghasilkan sebuah desain ornamen.



Gambar 3. Konsep Desain Karakter Signage dan Street Furniture

Berikut juga merupakan desain Ruang Terbuka Hijau (RTH) pada area parkir dan pengelola untuk kenyamanan pengunjung. Peletakan *street furniture* merupakan elemen lanskap berupa kursi duduk dapat meningkatkan kenyamanan dan keamanan bagi pengguna jalan, meningkatkan estetika lingkungan.



Gambar 4. Desain *street furniture* pada RTH

Kesimpulan

Penerapan desain signage dan *street furniture* pada Kawasan wisata Desa Wisata Karyamukti didesain dengan pendekatan arsitektur lokal baik bentuk dan material. Penerapan ini berupa kursi Panjang, tiang lampu dan papan penanda /papan informasi. Karakter yang dimunculkan mewakili lokasi perencanaan,

dalam hal ini lokasi berada di Kabupaten Cianjur yang dipengaruhi oleh budaya Sunda.

Pemilihan elemen lokal yaitu kujang, simbol batu Gunung Cianjur, batik lokal dan anyaman bambu serta material kayu rasamala sebagai ide bentuk dari karakter pada signage dan *street furniture* dimaksudkan agar Kawasan wisata ini kental akan nilai budaya yang ada di lokasi studi. Pemilihan material atas pertimbangan kemudahan ketersediaan material dan pemberdayaan masyarakat lokal.

Daftar Pustaka

- Adiatama, D. (2019). Pengembangan Produk Wisata Heritage Situs Megalitik Gunung Padang. *Tourism Scientific Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.32659/Tsj.V4i1.47>
- Dines, C. W., & Harris. (1988). *Times Saver Standard for Landscape Architecture* New York: McGraw-Hill Book Company
- Gautama, B.P., Yuliawati, A. K., Nurhayati, N. S., Fitriyani, E., & Pratiwi, I. I. (2020). Pengembangan Desa Wisata Melalui Pendekatan Pemberdayaan Masyarakat. *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4). <https://doi.org/10.31949/Jb.V1i4.414>
- Halimi, A. N. (2015). Perancangan Sign System Kawasan Wisata Besuki Kediri. *Jurnal Seni Rupa*, 3(2)
- Miazaki, R. B., & Setyadi, D. I. (2020). Perancangan Desain Grafis Lingkungan Museum Maritim Surabaya

- North Quay di Pelabuhan Tanjung Perak Surabaya. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 8(2), F294-F299.
- Moerni, S. Y. (2016). *Street Furniture Dan Pengaruhnya Terhadap Karakter Ruang Di Kawasan Istana Maimun Medan*. Tesis Universitas Sumatra Utara.
- Rokhayah, E. G., & Ana Noor Andriana. (2021). Pengaruh Daya Tarik Wisata, Fasilitas, Dan Aksesibilitas Terhadap Keputusan Berkunjung Wisatawan Di Pantai Istana Amal Kabupaten Penajam Paser Utara. *Jurnal Kajian Dan Terapan Pariwisata*, 2(1).
<https://doi.org/10.53356/Diparojs.V2i1.43>
- Rusata, T. (2019). Partisipasi Masyarakat Lokal Dalam Pengembangan Destinasi Wisata Berkelanjutan: Studi Kasus Situs Gunung Padang Cianjur. *Jurnal Kepariwisata Indonesia: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Kepariwisata Indonesia*, 13(2).
<https://doi.org/10.47608/Jki.V13i22019.79-96>
- Sahril, M., Saputra, A., & Satwikasari, A. F. (2019). Kajian Arsitektur Tradisional Sunda Pada Desain Resort. *Purwarupa Jurnal Arsitektur*, 3(4).
- Selamet, I. (2022). Situs Gunung Padang Jadi 50 Desa Wisata Terbaik Di Indonesia. *Detik.Com*.
<https://www.detik.com/jabar/wisata/D-6306265/situs-gunung-padang-jadi-50-desa-wisata-terbaik-di-indonesia>
- Tinarbuko, Sumbo. 2012. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra. p12.
- Wardani, W. G. W., Wulandari, W., & Syahid, S. (2019). Presentasi Ruang Arkeologi Situs Gunung Padang Melalui Visualisasi Batu Penanda Untuk Buku Foto. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(3).
<https://doi.org/10.31091/Mudra.V34i3.689>