



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODOLOGI

#### 3.1. Gambaran Umum

Kandank Jurank Doank memiliki berbagai macam fasilitas yang tersedia sekitar lebih dari 20 fasilitas umum dan memiliki luas area kurang lebih 2 hektar serta memiliki area *outbond* (sawah) dan mengusung konsep bernuansa alam. Di sisi lain, penggunaan *sign system* pada area tempat wisata dan sekolah alam Kandank Jurank Doank sangat minim, sehingga banyak pengunjung yang memerlukan informasi perihal petunjuk arah dan lokasi selama berada di dalam area Kandank Jurank Doank. Hal ini diakibatkan karena kurangnya kesadaran pengelola terhadap pentingnya media informasi tersebut. Padahal, ketersediaan *sign system* dapat membuat tingkat keamanan dan kenyamanan pengunjung di area tersebut meningkat.

Ditambah dengan adanya keluhan-keluhan kepada pihak pengelola yang meresahkan karena tidak tersedianya media petunjuk arah dan lokasi, membuat pengunjung merasa tidak nyaman dan memerlukan media informasi yang mendukung dan membantu mereka selama berada disana. Hal ini dibuktikan melalui kuesioner yang telah penulis lakukan kepada pengunjung. Di sisi lain, kondisi geografis yang terdiri dari tebing curam dan berbukit juga membuat pengunjung merasa kebingungan selama berada di area wisata edukasi tersebut. Setiap fasilitas-fasilitas yang ada juga tidak dilengkapi dengan media informasi yang dapat membantu pengunjung. Sehingga diperlukan adanya media informasi

berupa *sign system* yang informatif dan memiliki satu kesatuan yang berperan sebagai media pendukung pengunjung selama berada di area wisata edukasi Kandank Jurank Doank.

### 3.2. Kandank Jurank Doank

Kandank Jurank Doank yang berlokasi di Tangerang Selatan ini merupakan tempat wisata edukasi sekaligus sekolah alam yang memberikan edukasi bagi anak-anak dengan cara membaaur dengan alam dan belajar dari alam. Berdiri sejak tahun 1993, Dik Doank merupakan pendiri dari Kandank Jurank Doank. Secara administratif, Kandank Jurank Doank terletak di Komplek Pondok Sawah Indah, Kecamatan Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Provinsi Banten. Kandank Jurank Doank memiliki berbagai macam fasilitas yang tersedia sekitar lebih dari 20 fasilitas umum dan memiliki luas area kurang lebih 2 hektar serta memiliki area *outbond* (sawah) dan mengusung konsep bernuansa alam.

Tabel 3.1. Tabel Fasilitas Kandank Jurank Doank  
(Sumber: *Management Kandank Jurank Doank*)

No.	Nama Fasilitas	Jumlah
1	Toilet	3
2	Tempat Parkir	2
3	Pusat Informasi	1
4	Kantin	1
5	Area Bermain Anak	1
6	Panggung Pentas	2

7	Aula	2
8	Toko Cenderamata	1
9	Museum	1
10	Masjid	1
11	Ruang Tunggu Orang Tua	2
12	Area <i>Outbond</i>	1
13	Lapangan Olahraga	2

Pengunjung yang datang ke Kandank Jurank Doank rata-rata merupakan anak-anak yang secara mandiri datang, keluarga yang terdiri dari Ayah, Ibu, dan Anak, serta sekolah taman kanak-kanak maupun sekolah tingkat dasar yang mengadakan kegiatan *study tour* ataupun kegiatan lainnya. Tujuan pengunjung datang berbeda-beda, ada yang ingin menikmati alam, belajar, maupun hanya penasaran dengan tempat wisata edukasi tersebut karena mendapatkan informasi dari media sosial ataupun kerabat. Ada 2 hal yang berbeda di Kandank Jurank Doank dibandingkan dengan tempat wisata lainnya, yaitu adanya sekolah alam dan wisata *outbond* yang dipadukan bersama. Sekolah alam Kandank Jurank Doank digemari bagi anak-anak yang memiliki keinginan belajar dengan metode yang berbeda dibandingkan dengan sekolah pada umumnya.

Tabel 3.2. Tabel Tujuan Kedatangan Kandank Jurank Doank

(Sumber: *Management Kandank Jurank Doank*)

No.	Tujuan Kedatangan	Persentase
1	Sarana bermain dan belajar untuk keluarga	57,1%
2	Mengisi waktu luang semata	23,8%
3	Penasaran, tertarik karena mendapatkan informasi dari relasi / orang lain, media sosial, dll.	19%

Sekolah alam ini memiliki metode pengajaran yang mengutamakan hal-hal yang mengasah kreatifitas dengan menggunakan otak bagian kanan. Kandank Jurank Doank merupakan area wisata edukasi yang sangat bermanfaat dan tidak dipungut biaya bagi yang ingin mengikuti kelas-kelas di sekolah tersebut namun harus mengikuti satu syarat penting selama berada di Kandank Jurank Doank, yaitu tidak membuang sampah sembarangan. Sampah merupakan masalah umum yang terjadi di kehidupan kita, terlebih pada suatu tempat wisata seringkali kita lalai dalam menjaga kebersihan lingkungan tempat tersebut. Hal ini membuat pihak pengelola berusaha menanamkan nilai-nilai menjaga lingkungan kepada anak-anak yang belajar di Kandank Jurank Doank, karena dengan menjaga lingkungan, kita mampu hidup sehat dan menghargai ciptaan Tuhan, yaitu alam.

Dik Doank, selaku pendiri dari Kandank Jurank Doank bercita-cita ingin mendidik anak-anak penerus bangsa ini agar dapat belajar dari alam dan untuk alam, karena alam merupakan ciptaan Tuhan yang indah dan perlu dijaga. Selain menanamkan nilai-nilai tersebut, Kandank Jurank Doank juga membuka kelas-

kelas seni, seperti musik, lukis, tari, multimedia, fotografi, dan sebagainya yang mengutamakan kreatifitas dan pengembangan diri. Selain memberikan pengajaran tentang hal-hal kesenian, Kandank Jurank Doank juga mengajarkan tentang akhlak dan budi pekerti sehingga di kemudian hari anak-anak tersebut dapat menjadi manusia yang beradab dan berbudi pekerti. Lalu, untuk wisata *outbond* di area wisata edukasi ini bersifat berbayar dan biasanya diikuti oleh sekolah-sekolah dasar yang berasal dari luar daerah dan memiliki kegiatan membaaur dengan alam yang diaplikasikan melalui permainan-permainan yang menantang nyali dan mengasah otak peserta *outbond*.

Kandank Jurank Doank didirikan bukan sebagai tempat wisata semata, namun memberikan manfaat yang baik dan positif bagi anak-anak dan kultur belajar yang tidak didapatkan di sekolah pada biasanya. Di Kandank Doank bercita-cita ketika anak-anak yang sudah belajar di Kandank Jurank Doank, kelak akan menjadi pemimpin bagi bangsa yang memiliki akhlak dan tidak melakukan hal-hal yang tidak baik, justru menjadi contoh yang baik bagi lingkungan sekitarnya.

U M N



Gambar 3.1. Kandank Jurank Doank  
(Sumber: *Dokumentasi Pribadi*)



Gambar 3.2. Penampilan anggota kelas perkusi Kandank Jurank Doank  
(Sumber: [www.instagram.com/kandankjurankdoank](http://www.instagram.com/kandankjurankdoank))

### 3.2.1. Analisa SWOT Kandank Jurank Doank

Proses analisa yang telah dilakukan penulis terhadap tempat wisata edukasi dan sekolah alam Kandank Jurank Doank yaitu melalui proses analisa SWOT yang terdiri dari *Strength* (S), *Weakness* (W), *Opportunity* (O), dan *Threat* (T). Proses analisa ini dilakukan untuk mengetahui kelebihan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari tempat wisata edukasi dan sekolah alam Kandank Jurank Doank. Hasil analisa ini dihasilkan berdasarkan data dan hasil wawancara penulis kepada pengelola. Secara umum, SWOT terbagi dari 2 bagian, yaitu *Strength* (S) - *Weakness* (W) yang termasuk dalam faktor internal serta *Opportunity* (O) - *Threat* (T) yang termasuk dalam faktor eksternal. Berikut ini merupakan hasil dari analisa SWOT yang telah dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1. Kekuatan (*Strength*)
  - a. Memiliki nuansa alam yang indah.
  - b. Memiliki sekolah alam yang terdiri dari kelas-kelas terkait kesenian dan kreatifitas dan tidak dipungut biaya (gratis).
  - c. Keunikan yang berbeda dibandingkan dengan tempat wisata sejenis, karena memiliki sistem pengajaran yang berbeda.
  - d. Rutin dan secara aktif mengadakan kegiatan berkala.
  - e. Penggunaan dan pengelolaan media sosial yang baik sebagai media promosi Kandank Jurank Doank.
2. Kelemahan (*Weakness*)
  - a. Penggunaan dan perawatan fasilitas yang terbilang kurang.

- b. Akses jalan menuju ke lokasi tempat wisata yang sempit sehingga terkadang menyulitkan kendaraan besar untuk masuk dan keluar area wisata.
  - c. Tidak adanya media informasi terkait penunjuk arah dan lokasi di lokasi area wisata.
  - d. Memiliki area wisata yang berbukit dan tidak adanya unsur keamanan di sekitar area wisata, sehingga berbahaya khususnya bagi anak-anak selama berada di area wisata.
3. Peluang (*Opportunity*)
- a. Memiliki ciri khas yang berbeda dibandingkan dengan tempat wisata sejenis.
  - b. Memiliki sekolah alam yang bersifat gratis sehingga dapat menarik minat pengunjung.
  - c. Kebutuhan obyek wisata yang bernuansa alam semakin diminati oleh masyarakat.
4. Ancaman (*Threat*)
- a. Adanya tempat wisata edukasi lain yang dapat menarik perhatian masyarakat.
  - b. Ketersediaan media informasi yang ada di tempat wisata lain lebih lengkap sehingga membuat pengunjung lebih merasa nyaman.

### 3.3. Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan perancangan ini, penulis melakukan beberapa metode pengumpulan data yang berguna bagi perancangan penulis antara lain metode observasi, wawancara, kuesioner, dan studi visual. Pengumpulan data ini bertujuan sebagai data pendukung dalam merancang kebutuhan *sign system* pada obyek perancangan yang terkumpul secara tertulis maupun visual untuk mengetahui kondisi area wisata, riset dan tanggapan pengunjung, referensi visual *signage*, maupun tempat wisata lain, dan hal-hal lain yang berperan dalam perancangan *sign system* pada area wisata edukasi dan sekolah alam Kandank Jurank Doank.

#### 3.3.1. Observasi

Penulis melakukan observasi yang bertujuan untuk mempelajari kondisi tempat wisata sebenarnya dan agar dapat memahami permasalahan maupun kebutuhan dari tempat wisata tersebut. Observasi meliputi pengamatan tentang ketersediaan petunjuk arah, alur kunjungan tempat wisata, kegiatan pengunjung selama berada di area tempat wisata, serta mempelajari kondisi tempat wisata tersebut. Penulis juga melakukan pengamatan terhadap beberapa fasilitas yang tersedia di Kandank Jurank Doank.

Kandank Jurank Doank memiliki 2 area utama pada total keseluruhan wilayah, yaitu area sekolah alam dan area *outbond*. Masing-masing area memiliki struktur tanah yang berbeda dan kondisi geografis yang berbeda. Untuk area sekolah alam, struktur tanah yang digunakan lebih banyak semen dan terbuat dari





Gambar 3.4. Area pintu masuk & parkir sekolah alam  
Kandank Jurank Doank  
(Sumber: *Dokumentasi Pribadi*)

Pada Gambar 3.4, suasana area pintu masuk dan parkir sekolah alam Kandank Jurank Doank terlihat jelas tidak adanya petunjuk informasi yang berada pada area tersebut, sehingga mengakibatkan kendaraan yang ada di area parkir tidak terorganisir dengan baik. Hal ini didasari karena tidak tersedianya media informasi yang memberikan petunjuk area parkir untuk kendaraan beroda dua dan beroda empat yang informatif dan sesuai. Pada area pintu masuk juga tidak tersedianya media informasi yang memberikan petunjuk arah atau informasi terkait keseluruhan area, sehingga pengunjung merasa bingung ketika ingin masuk ke area tempat wisata tersebut.



Gambar 3.5. *Regulatory Signage & Directional Signage* pada area Kandank Jurank Doank

(Sumber: *Dokumentasi Pribadi*)

Ketersediaan *signage* pada area wisata edukasi dan sekolah alam Kandank Jurank Doank sebenarnya sudah ada, namun tidak memberikan informasi secara informatif dan tidak sesuai dengan kondisi di sekitarnya. Seperti pada Gambar 3.5, media informasi yang berfungsi sebagai informasi larangan yang dicetak dengan menggunakan media kertas dan laminasi, kemudian diletakkan di batang pohon memang tidak relevan dan merusak lingkungan sekitar. Sehingga, kebutuhan media informasi di sekitar area Kandank Jurank Doank haruslah relevan dan menjaga lingkungan sekitarnya.

Hasil dari observasi penulis adalah bahwa ketersediaan media informasi di Kandank Jurank Doank sangatlah minim dan tidak sesuai dengan area tersebut. Kondisi geografis yang terdiri dari tebing curam dan berbukit juga membuat pengunjung merasa kebingungan selama berada di area wisata edukasi tersebut. Setiap fasilitas-fasilitas yang ada juga tidak dilengkapi dengan media informasi yang dapat membantu pengunjung. Sehingga diperlukan adanya media informasi berupa *sign system* yang informatif dan memiliki satu kesatuan yang berperan

sebagai media pendukung pengunjung selama berada di area wisata edukasi Kandank Jurank Doank.

### 3.3.2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada pihak pengelola dan pengunjung di area wisata edukasi dan sekolah alam Kandank Jurank Doank. Metode ini diperlukan agar penulis mendapatkan informasi yang benar dan akurat tentang Kandank Jurank Doank, serta permasalahan yang ada di area tersebut. Penulis mewawancarai 2 orang selaku pihak pengelola, yaitu Ibu Ema dan Ibu Emi dan 21 orang narasumber selaku pengunjung Kandank Jurank Doank. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan adalah tentang Kandank Jurank Doank, fenomena yang terjadi di area wisata tersebut, serta kebutuhan informasi lain terkait perancangan tugas akhir penulis.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan pihak pengelola, penulis dapat menyimpulkan bahwa pihak pengelola memang mengakui tidak tersedianya media informasi yang menunjang kegiatan di area wisata dan pihak pengelola sangat membutuhkan adanya media informasi tersebut, karena adanya keluhan dan pertanyaan yang seringkali muncul kepada pihak pengelola tentang petunjuk arah dan lokasi fasilitas yang terkadang membuat pihak pengelola merasa tidak nyaman dan merepotkan. Lalu, pihak pengelola juga tidak memiliki kemampuan dalam bidang *sign system*. Sehingga pengelola merasa kebingungan untuk merancang hal tersebut. Sebenarnya, tingkat *awareness* pihak pengelola sudah ada

dengan membuat media informasi. Namun, media-media informasi yang dibuat tidak bertahan lama dan tidak sesuai.

Berikutnya, hasil wawancara yang dilakukan penulis kepada pengunjung menyimpulkan bahwa tidak adanya media informasi terkait petunjuk arah dan lokasi memang membuat mereka kebingungan dan tidak nyaman. Informasi terkait fasilitas-fasilitas yang ada juga sangat minim dan tidak informatif sehingga menyulitkan pengunjung selama berada di fasilitas tersebut. Area Kandank Jurank Doank juga memiliki kondisi geografis yang berliku-liku serta berbukit dan terdiri dari jurang, sehingga ketersediaan media informasi memang sangat dibutuhkan oleh pengunjung agar dapat membantu mereka selama berada di area wisata edukasi tersebut.

### **3.3.3. Kuesioner**

Penulis melakukan pengumpulan data dengan metode kuesioner. Kuesioner dilakukan kepada 21 responden. Kuesioner dilakukan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan terkait kebutuhan informasi arah dan lokasi serta informasi lain di sekitar area Kandank Jurank Doank. Penulis melakukan metode kuesioner ini sebagai acuan yang akurat berdasarkan hasil riset kepada pengunjung yang nantinya berguna untuk perancangan dari *sign system* wisata edukasi dan sekolah alam Kandank Jurank Doank.

Setiap pertanyaan dan jawaban pengunjung yang terdapat pada suatu pertanyaan kuesioner merupakan hasil dari kuesioner yang bersifat tepat dan akurat. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah penulis lakukan, didapatkan

kesimpulan bahwa sebagian besar pengunjung mengeluh karena tidak adanya *sign system* di area Kandank Jurank Doank. Pengunjung merasa bahwa tidak tersedianya media informasi terkait arah dan lokasi di area Kandank Jurank Doank membuat pengunjung merasa kebingungan dan hilang arah selama berada di area wisata. Hal ini diakibatkan karena kurangnya pengetahuan terkait informasi arah dan keberadaan fasilitas-fasilitas yang ada di Kandank Jurank Doank. Disisi lain, dari hasil kuesioner juga menyimpulkan pengunjung memilih media *signage* sebagai media informasi yang dapat mendukung mereka selama berada di area Kandank Jurank Doank.

Sehingga, pengunjung merasa membutuhkan adanya media informasi atau *sign system* terkait petunjuk arah dan lokasi ataupun informasi pendukung lain yang bermanfaat bagi pengunjung selama berada di area wisata edukasi dan sekolah alam Kandank Jurank Doank dan memudahkan pengunjung untuk berpergian dari satu tempat ke tempat lain serta dapat menikmati tempat wisata dengan aman dan nyaman. Hal ini tidak hanya berdampak baik bagi pengunjung, namun juga kepada pihak pengelola.

#### **3.3.4. Studi Visual**

Metode studi visual yang dilakukan oleh penulis berguna sebagai informasi pendukung yang bersifat visual dan memberikan referensi yang bermanfaat bagi penulis selama merancang *sign system* area wisata edukasi Kandank Jurank Doank. Studi visual yang dilakukan penulis didapatkan dari buku-buku referensi tentang *sign system* yang terdapat di perpustakaan universitas-universitas yang

penulis datangi. Referensi-referensi yang penulis dapat adalah referensi yang sesuai dengan target primer perancangan *sign system* wisata edukasi dan sekolah alam bagi anak-anak usia 9-12 tahun.



Gambar 3.6. *Ecole des Petites-Fontaines Primary School Sign System - Geneva*

(Sumber: <http://www.screenlounge.com>)

UMMN



Gambar 3.7. Primarschule Gamprin Primary School Sign System - Geneva  
(Sumber: <http://www.compactlab.com>)



Gambar 3.8. Makara Peak Mountain Bike Sign System

(Sumber: <http://www.screenlounge.com>)

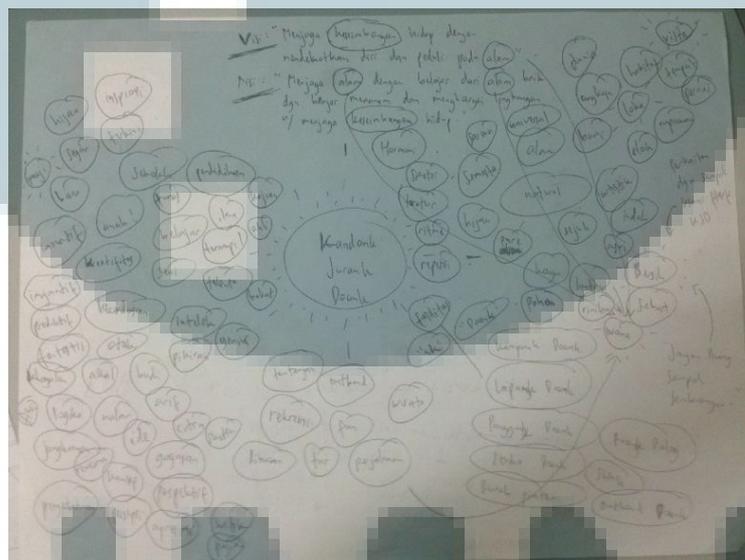
Dari studi visual yang telah penulis lakukan, terdapat beberapa hal penting dalam perancangan tiap *sign system* dan hasil dari pengamatan tersebut, antara lain:

1. *Sign system* yang ada pada referensi penulis menggunakan bentuk-bentuk yang dinamis dan memberi kesan ceria didukung dengan penggunaan warna yang relevan.
2. *Sign system* tersebut menggunakan jenis huruf (*typeface*) berjenis *sans serif*. Penggunaan jenis huruf tersebut sesuai karena bersifat geometris dan modern. Jenis huruf tersebut memiliki tingkat keterbacaan (*legibility*) yang tinggi.
3. *Sign system* yang ada memiliki warna yang sesuai dengan lingkungannya dan sesuai dengan *branding* dari setiap tempat tersebut. Khususnya, pada *sign system* Makara Peak Mountain Bike Park yang menggunakan warna hijau, coklat, dan biru menyesuaikan dengan material dan lingkungannya yaitu bumi. Penggunaan warna tersebut relevan untuk *sign system* yang peletakkannya berada di luar ruangan (*outdoor*).
4. Material yang digunakan pada *sign system* termasuk cukup kuat untuk digunakan di luar ruangan. Material yang paling banyak digunakan pada *outdoor sign system* adalah besi dan kayu, serta *concrete wood*.

#### **3.4. *Mind Mapping***

Perancangan *sign system* ini akan dimulai melalui proses *mind mapping* yang bertujuan untuk mendapatkan ide-ide dasar yang terdiri dari kata-kata kunci yang nantinya akan dikembangkan lagi sebagai konsep kreatif. Pada proses ini penulis

menjabarkan ide-ide yang berhubungan dengan Kandank Jurank Doank dalam bentuk poin-poin yang terdiri dari kata. Proses ini sangat berguna bagi penulis agar dapat memetakan hal-hal yang berkaitan dengan Kandank Jurank Doank sehingga dapat menampilkan kata-kata yang relevan dengan area wisata. Kata-kata yang ada merupakan bagian dari Kandank Jurank Doank dari segi karakteristik dan keunggulan yang dominan dari tempat tersebut dan menghasilkan ide-ide unik untuk diolah dan dikembangkan menjadi konsep kreatif yang akan diterapkan pada perancangan *sign system* area wisata edukasi Kandank Jurank Doank.



Gambar 3.9. *Mind Mapping* Kandank Jurank Doank  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Proses pertama yang dilakukan adalah memetakan hal-hal yang berkaitan dengan Kandank Jurank Doank dan ciri khas dari tempat tersebut. Hal-hal yang berkaitan tersebut antara lain, fasilitas atau obyek-obyek wisata yang ada, visi misi, karakteristik pengunjung, kultur area wisata, dan visi misi dari Kandank Jurank

Doank. Dari serangkaian proses *mind mapping* yang penulis lakukan, penulis mendapatkan kata kunci sebagai dasar dari perancangan *sign system* tersebut. Kata kunci tersebut adalah eksplorasi. Kata kunci ini dinilai tepat dan mampu menjadi panduan dasar dalam proses kreatif dan perancangan selanjutnya.

### **3.5. Konsep Kreatif**

Pada tahap ini penulis melakukan proses kreatif yang diawali dengan melakukan *mind mapping*. *Mind mapping* dilakukan untuk mendapatkan berbagai macam kata kunci. Kata kunci tersebut akan dipilih dan digunakan berdasarkan pertimbangan dan relevansi yang kemudian menjadi ide utama atau ide kreatif dari perancangan tersebut. Berdasarkan hasil *mind mapping* penulis dalam melakukan perancangan *sign system* untuk wisata edukasi dan sekolah alam Kandank Jurank Doank, kata-kata kunci yang didapatkan dan digunakan adalah eksplorasi yang terdiri dari perincian kata kunci yaitu loka, wana, imaji, dan vista. Kata-kata tersebut akan diaplikasikan pada area-area tertentu sebagai identitas dari tiap-tiap area dan merupakan representasi dari area tersebut.

#### **3.5.1. Jenis Media**

Kebutuhan informasi pengunjung Kandank Jurank Doank akan terpenuhi dengan perancangan *sign system* yang sesuai dengan kebutuhan pengunjung pada area tersebut. Perancangan ini terdiri dari *directional signage*, *identificational signage*, *operational signage*, *regulatory signage*, dan *warning signage*.

1. *Directional Signage* (Petunjuk Arah)

Sebagai pemberi informasi terkait petunjuk arah yang terpadu, tersusun menjadi sebuah sistem arah. Biasanya dalam bentuk visual dan simbol.

2. *Identificational Signage* (Informasi Identitas Fasilitas & Lokasi)

Sebagai pemberi informasi tentang identitas dari suatu lokasi tersebut atau fasilitas yang ada di Kandank Jurank Doank yang menjadi unsur pembeda dari tiap fasilitas yang tersedia.

3. *Operational Signage* (Informasi Operasional Obyek Wisata)

Penyampaian informasi terkait penggunaan operasi suatu area atau fasilitas. Dalam hal ini menyampaikan informasi tentang waktu kunjungan, jam operasional suatu tempat, dan sebagainya.

4. *Regulatory Signage* (Informasi Larangan dan Aturan)

Penyampaian informasi terkait ketentuan dan larangan selama berada pada area tersebut atau kondisi tertentu.

5. *Warning Signage* (Informasi Keamanan & Prosedur Keselamatan)

Berisi tanda keamanan dan prosedur keselamatan dalam suatu ruang publik. Contoh: Listrik bertegangan tinggi, alat pemadam kebakaran, penggunaan tangga darurat dalam keadaan tertentu.

### 3.5.2. Teknis Perancangan

Penulis menggunakan teknis perancangan yang disesuaikan dengan fungsi *sign system* yang akan diletakkan di luar ruangan dan menyatu dengan lingkungan. Teknis perancangan *sign system* akan menggunakan material yang tahan dengan perubahan cuaca dan tahan lama. Material yang akan digunakan adalah *carbon steel* yang akan diproses dengan teknik galvanisasi. Proses ini berguna agar material besi tersebut dapat menghambat proses korosi dan karatan. Harga material yang digunakan akan jauh lebih rendah dibandingkan dengan menggunakan besi jenis lain yang memiliki ketahanan yang sama. Hal ini dapat meminimalisir anggaran perancangan agar tidak terlalu tinggi. Kemudian, pada proses produksi akhir, material tersebut dilapisi lagi dengan *doff finishing coating* (pelapisan luar) agar cat pada material tersebut dapat lebih tahan lama dan tidak pudar akibat terpapar sinar matahari langsung.

UMMN