



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

PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* KAWASAN TAMAN MINI

INDONESIA INDAH

3.1. *Taman Mini Indonesia Indah*

Taman Mini Indonesia Indah atau TMII yang berlokasi di daerah Pondok Gede, kecamatan Pasar Rebo, Jakarta Timur, merupakan tempat wisata terbesar di Jakarta dengan lahan seluas kurang lebih 150 hektar. Pada awalnya *Taman Mini Indonesia Indah* ini di rancang sebagai miniatur Indonesia yang merangkum budaya-budaya, kekayaan alam, hingga pemanfaatan teknologi modern yang ada di Indonesia dengan tujuan untuk memperkenalkan dan membangkitkan rasa bangga dan rasa cinta tanah air pada seluruh masyarakat Indonesia. Tempat wisata terbuka ini juga sangat populer di kalangan masyarakat Jakarta, ini di buktikan dari hasil observasi dan kusioner yang di lakukan oleh penulis pada tanggal 14 April 2013, di dapatkan kesimpulan hampir sebagian besar masyarakat Jakarta sering mengunjungi tempat wisata ini di akhir pekan. Di dalam kawasan *Taman Mini Indonesia Indah* memiliki berbagai banyak kategori tempat, di antaranya adalah Bangunan Utama, Anjungan Daerah atau Rumah Adat Daerah, Bangunan Keagamaan atau Rumah Ibadah, Taman, Museum, Sarana Rekreasi, dan fasilitas umum lainnya. Di antaranya :

Sarana Rekreasi	Museum	Taman
Stasiun SKYLIFT A,B dan C	Museum Penerangan	Taman Kaktus
Stasiun Aeromovel	Museum Indonesia	Taman Apotik Hidup
Stasiun Kereta Api Mini	Museum PPIPTEK	Taman Melati
SNOWBAY	Museum Transportasi	Taman Dunia Bekisar
Teater 4D	Museum MIGAS	Taman Burung
Teater Keong Emas	Museum Listrik dan Energi Baru	Taman Budaya Tionghoa
Istana Anak-Anak	Museum Pusaka	Taman Bunga Keong Emas
Balon Udara Raksasa	Museum Keprajuritan	Taman KTT Negara Non Blok
Fasilitas Umum	Museum Asmat	Bangunan Utama
	Museum Olahraga	
	Museum Prangko	
	Museum Komodo dan Reptil	
	Museum Air Tawar dan Serangga	
	Museum Telekomunikasi	
	Museum Istiqlal	
Pusat Informasi	Museum Timor Timur	Pendopo Agung Sasono Utomo
Anjungan Daerah		Sasono Langen Budoyo
Jambi	D.I Yogyakarta	Sasono Manganti
Bengkulu	Jawa Tengah	Sasono Adiguno
Riau	Jawa Barat	Kantor Pengelolaan
Sumatera Selatan	Lampung	Borobudur Mini
Sumatera Barat	DKI Jakarta	Prasasti APEC
Sumatera Utara	Sulawesi Barat	
Aceh	Banten	
Kalimantan Barat	Bangka Belitung	Rumah Ibadah
Kalimantan Timur	Kepulauan Riau	Masjid "Pangeran Diponegoro"
Kalimantan Selatan	Maluku Utara	Gereja Katolik "Santa Katarina"
Maluku	Gorontalo	Gereja Kristen "Haleluya"
Kalimantan Tengah	Papua Barat	Pura "Penataran Agung Kertabumi"
Sulawesi Utara	Sulawesi Selatan	Vihara "Arya Dwipa Arama"
Sulawesi Tengah	NTT	Klenteng "Kong Miao"
Papua	NTB	Sasono Adirasa
Sulawesi Tenggara	Bali	
	Jawa Timur	

Tabel III. 1 Daftar kategori dan nama-nama tempat
(sumber : <http://www.tamanmini.com>)

Dengan luasnya area serta banyaknya kategori tempat dan ramainya pengunjung tentu membuat Taman Mini Indonesia Indah merupakan salah satu tempat wisata terpopuler di Jakarta.



Gambar III. 1 Peta *Taman Mini Indonesia Indah*
(sumber : <http://www.tamanmini.com>)

Ramainya pengunjung dan kepopuleran *Taman Mini Indonesia Indah* harus di dukung dengan fasilitas-fasilitas yang membuat pengunjung merasa nyaman sewaktu mengunjungi kawasan tempat wisata tersebut. Fasilitas seperti petunjuk arah merupakan bagian terpenting mengingat luasnya area dan banyaknya kategori tempat di dalam kawasan *Taman Mini Indonesia Indah* ini, hal tersebut menjadi permasalahan besar bagi pengunjung jika petunjuk arah atau *sign system* tidak lagi menjadi panutan atau arahan bagi pengunjung dalam mencari titik-titik tempat yang ingin di kunjunginya.

Maksud dan tujuan di dirikannya tempat wisata *Taman Mini Indonesia Indah* adalah untuk :

1. Membangun, mempertebal rasa cinta tanah air.
2. Memupuk, Membina rasa kesatuan dan persatuan bangsa meskipun tiap daerah yang terdiri dari berbagai suku (Bhinneka Tunggal Ika) mempunyai cara hidup yang berbeda-beda.
3. Menghargai, menjunjung tinggi kebudayaan kita dengan jalan menggali dan menghidupkan kembali kebudayaan yang diwariskan oleh nenek moyang kita kepada kita.

4. Memperkenalkan kebudayaan, kekayaan alam dan lain sebagainya kepadasesama bangsa kita, diantara daerah-daerah.
5. Memanfaatkan untuk menarik wisatawan, dengan demikian meningkatkan kegiatan pariwisata sebagai wahana promosi penjualanbagi tiap-tiap daerah seluruh tanah air dan menghidupkan kerajinan rakyat di seluruh daerah dan di seluruh tanah air serta menampung dan mengatur pemasaran.
6. Ikut aktif membantu pemerintah dalam pelaksanaan pelita, dengan mempersembahkan suatu tempat rekreasi yang bersifat pendidikan kepada masyarakat Indonesia, khususnya warga Ibukota.

Setiap perusahaan pasti mempunyai filosofi masing-masing mengenai sejarah perusahaan mereka begitupun dengan Taman Mini Indonesia Indah .

Adapun arti dari nama, bangunan, logo, dan maskot Taman Mini Indonesia Indah adalah sebagai berikut :

- a. Arti Nama *Taman Indonesia Indah* ialah satu proyek tumbuh yang memberikan gambaran Indonesia lengkap dengan segala isinya dalam bentuk mini, jelasnya, berupa satu lukisan kecil dalam bentuk mini dari Tanah Air kita Indonesia dengan segala aspeknya, baik itu bersifat material maupun moril spritual.
- b. Bangunan Inti yang ada di *Taman Mini Indonesia Indah* adalah Sebuah kolam/danau buatan yang luas dengan pulau-pulau yang mewujudkan Wilayah Indonesia. Kepulauan atau Arsipel inilah merupakan bagian terpenting dari proyek ini yang disebut Miniatur Arsipel Indonesia yang

meliputi tanah seluas 8,4 HA. Pulau ini dibangun secara geografis diatas laut buatan, dalam arti tinggi rendahnya daratan, kota-kotanya, hutan-hutannya,keadaan gunung-gunung, tumbuh-tumbuhan, lalu lintas dari darat, laut dan udara dapat terlihat seperti perwujudan yang sesungguhnya. Dengan tambah bangunan lain maka secara keseluruhannya dinamakan *Taman Mini Indonesia Indah* . Bangunan-bangunan tambahan ini memberikan kepada kita tempat dengan fasilitas rekreasi yang mewujudkan keindahan dan kekayaan Indonesia secara keseluruhan. Dengan demikian *Taman Mini Indonesia Indah* adalah taman yang menggambarkan Indonesia yang besar ke dalam penampilan yang kecil.

- c. Setiap perusahaan mempunyai logo yang dapat menjadi ciri khas perusahaan tersebut. Biasanya di dalam logo terkandung berbagai arti yang mencitrakan perusahaan tersebut. Membuat logo harus benar-benar diperhatikan segala aspeknya, karena membuat logo itu tidaklah mudah. Logo harus mempunyai arti, logo sebisa mungkin harus terlihat simpel agar masyarakat dapat dengan mudah mengingat dan mengenal logo tersebut. Dalam rangka meningkatkan citra positif dan menambah daya tarik masyarakat, pada 26 September 2007 diluncurkan logo baru *Taman Mini Indonesia Indah* sebagai *brand name*. Logo menggunakan empat warna dasar, yakni merah, biru, kuning, dan hijau, dengan pencitraan grafis huruf dan warna. Merah melambangkan semangat, biru mencitrakan geografis Indonesia sebagai negara kepulauan, kuning lambang kekayaan dan keragaman budaya, dan hijau mengacu pada kekayaan alam.



Gambar III. 2 Logo *Taman Mini Indonesia Indah*
(sumber : www.tamanmini.com)

Motif logo menggunakan huruf lengkung untuk menggambarkan kedinamisan, keragaman budaya, dan kekayaan alam Indonesia. Pewarnaan dari merah “t” menuju ke kuning “i” mengandung filosofi pergerakan terbit sampai terbenamnya matahari, warna biru adalah waktu saat beraktivitas dari kedinamisan, dan warna hijau adalah pencapaian dari sebuah kemakmuran. Grafis bulatan yang berputar tiada henti di atas kedua huruf “i” melambangkan kesatuan makna dari kata Indonesia dan kata Indah, serta melambangkan *Taman Mini Indonesia Indah* sebagai tujuan terbaik untuk melihat lebih dekat keindahan dan kekayaan budaya dan alam Indonesia.

- d. *Taman Mini Indonesia Indah* juga memiliki maskot. Umumnya maskot biasa disebut dengan ciri khas. Sebagai suatu objek wisata, *Taman Mini Indonesia Indah* juga mempunyai Tokoh Karakter atau Maskot, sebagai sarana pengenalan yang mempunyai makna informatif, bertujuan agar mudah diingat dan lekat di hati. Maskot *Taman Mini Indonesia Indah* dipilih dari salah satu tokoh dalam *Legenda Ramayana* yaitu sang *Hanoman*. *Hanoman* adalah anak dewa yang mempunyai panggilan yaitu Bayusiwi, Hanayapati, Kapiwara, Ramadayapati,

Senggana, dan Anjaniputra. Nama Anjaniputra inilah yang dipilih dan dipopulerkan dengan sebutan NITRA.



Gambar III. 3 Maskot *Taman Mini Indonesia Indah*
(sumber : www.tamanmini.com)

Di bawah ini adalah penjelasan mengenai maskot *Taman Mini Indonesia Indah* . Pemilihan NITRA didasarkan atas pertimbangan karena NITRA berwujud kera putih yang perkasa, mempunyai kepribadian menonjol, seperti berjuang membela dan menegakkan kebenaran tanpa pamrih serta mempunyai watak yang dapat diteladani dan dapat menjadi sumber inspirasi yang menyatu dengan misi TMII sebagai wahana pelestarian, pengenalan dan pengembangan budaya, duta seni, serta mewariskan segala sesuatunya untuk generasi yang akan datang.

3.2. Observasi

Penulis pertama-tama melakukan observasi pada tanggal 14 April 2013 ke berbagai titik di dalam kawasan *Taman Mini Indonesia Indah* untuk memastikan fungsi dari pada *sign system* kepada pengunjung. Banyaknya berbagai *sign system* sudah tidak layak atau tidak lagi sesuai fungsinya.



Gambar III. 4 Peta *Taman Mini Indonesia Indah*

Gambar di atas merupakan peta *Taman Mini Indonesia Indah* berikut dengan legenda nya sudah tidak sesuai dengan fungsinya lagi dan tidak dapat di terima informasi nya oleh pengunjung. Hal ini menjadi hambatan bagi pengunjung dalam mencari informasi-informasi di dalam kawasan wisata. Dari sisi pola atau sifat pengunjung dalam mengelilingi kawasan *Taman Mini Indonesia Indah* hampir sebagian besar menggunakan kendaraan pribadi seperti mobil dan motor. Pada sisi ini penerapan sign system mengacu pada *Legibility* agar informasi di dalam sign system tersampaikan kepada pengunjung sehingga sign system sesuai dengan fungsinya.



Gambar III. 5 *Sign System Taman Mini Indonesia Indah*

Gambar di atas merupakan *sign* yang tidak *Legibility*, karena berdasarkan penelitian terhadap sifat pengunjung dalam mengunjungi atau mengelilingi tempat di dalam kawasan *Taman Mini Indonesia Indah* dengan menggunakan kendaraan bermotor dan dari jarak kurang lebih 200m (posisi penulis mengambil foto pada gambar III.5) informasi yang ada di dalam *sign* tersebut kurang tersampaikan dengan jelas. Hal ini menjadikan *sign system* tersebut tidak lagi sesuai dengan fungsinya.

3.3. Wawancara dan Kusioner

Untuk mengetahui masalah secara lebih jelas dan pasti, maka penulis melakukan survey dengan menyebarkan kusioner sekaligus wawancara kepada 50 pengunjung *Taman Mini Indonesia Indah*. Responden yang di targetkan di bagi menjadi beberapa kategori pengunjung, yakni keluarga, rombongan anak-anak sekolah, anak muda.

Dari hasil penyebaran 50 buah kusioner yang telah di lakukan, di ketahui bahwa lebih banyak jumlah pengunjung sering berkunjung ke *Taman Mini Indonesia Indah*. Berikut ini merupakan hasil dari kusioner dengan presentasi sebagai berikut :

Tabel III.2
Kuantitas Kunjungan
sumber : (kusioner no)

No.	Kuantitas Kunjungan ?	
1.	<10 (kurang dari 10 kali)	13 responden = 26%
2.	<20 (kurang dari 20 kali)	14 responden = 28%
3.	<30 (kurang dari 30 kali)	11 responden = 22%

4.	<40 (kurang dari 40 kali)	10 responden = 20%
5.	<50 (kurang dari 50 kali)	2 responden = 4%

Dari hasil data di atas diperoleh 14 orang responden atau 28% presentase menjawab kurang dari 20 kali berkunjung ke *Taman Mini Indonesia Indah* dalam kurung waktu satu tahun. Maka dari hasil tersebut 20 kali dalam jumlah 365 hari atau 48 minggu per tahun nya di dapatkan 5.47% atau minimal berkunjung satu kali dalam waktu satu bulan.

Hasil data yang diperoleh dari 50 responden diketahui bahwa yang berdomisili lebih banyak di daerah Jakarta Timur, dengan alasan yang di dapatkan dari hasil wawancara kepada responden karena letak tempat wisata *Taman Mini Indonesia Indah* yang tidak terlalu jauh dari tempat tinggalnya. Berikut ini merupakan hasil dari kusioner dengan presentasi sebagai berikut :

Tabel III.3
Domisili pengunjung
sumber : (kusioner no)

No.	Domisili Pengunjung ?	
1.	Jakarta Barat	9 responden = 18%
2.	Jakarta Pusat	10 responden = 20%
3.	Jakarta Timur	21 responden = 42%
4.	Jakarta Selatan	3 responden = 6%
5.	Jakarta Utara	2 responden = 4%
6.	Lain-lain (bogor,depok)	5 responden = 10%

Dari 50 responden pengunjung tempat wisata *Taman Mini Indonesia Indah*, di ketahui bahwa golongan pengunjung lebih banyak anak-anak muda berumur 15-20 tahun dengan tingkat masyarakat menengah kebawah yang di peroleh dari hasil kusioner berdasarkan pertanyaan pengeluaran perbulan, berikut ini merupakan penjabaran hasil data dari 50 kusioner :

Tabel III.4
Pengeluaran perbulan
sumber : (kusioner no)

No.	Pengeluaran perbulan ?	
1.	≤ Rp.500.000,-	12 responden = 24%
2.	≥ Rp.500.000,-	9 responden = 18%
3.	≥ Rp.1.000.000,-	8 responden = 16%
4.	≥ Rp.1.500.000,-	11 responden = 22%
5.	≥ Rp.2.000.000,-	7 responden = 14%
6.	≥ Rp.3.000.000,-	3 responden = 6%

Sifat pengunjung mengelilingi di dalam kawasan tempat wisata *Taman Mini Indonesia Indah* rata-rata dengan jalan kaki, tetapi peneliti mewawancarai lagi kepada 20 responden untuk mengetahui lebih pasti, karena jika di lihat dari hasil observasi, lebih banyak pengunjung yang menggunakan kendaraan bermotor dan sifat pengunjung sangat berpengaruh besar dalam perancangan *sign system*. Berikut ini merupakan penjabaran hasil dari pada pertanyaan :

Tabel III.5
 Jenis kendaraan yang digunakan pengunjung
 sumber : (kusioner no)

No.	Kendaraan yang digunakan di dalam kawasan ?	
1.	Jalan kaki	20 responden = 40%
2.	Sepeda	5 responden = 10%
3.	Motor	15 responden = 30%
4.	Mobil	7 responden = 14%
5.	Kendaraan umum	3 responden = 6%
6.	Lain-lain	0 responden = 0%

Menuju ke pertanyaan permasalahan *sign system* yang ada di dalam kawasan tempat wisata *Taman Mini Indonesia Indah*, berdasarkan hasil data dari 50 kusioner yang di sebar kepada responden di dapatkan kesimpulan bahwa rata-rata pengunjung mengalami kesulitan dengan *sign system* yang telah ada di dalam kawasan *Taman Mini Indonesia Indah*, di karenakan *sign system* tersebut banyak yang tidak efektif dari segi penempatannya dan *legibility* nya. Berikut ini merupakan presentasi dari hasil kusioner :

Tabel III.6
 Jumlah pengunjung yang pernah kesulitan dengan petunjuk jalan di dalam kawasan
 sumber : (kusioner no)

No.	Jumlah pengunjung yang pernah kesulitan dengan petunjuk jalan di dalam kawasan ?

1.	Iya	30 = 60%
2.	Tidak	20 = 40%

Peneliti juga melakukan pertanyaan lebih khusus kepada pengunjung secara kusioner agar mengetahui permasalahan secara jelas yang di timbulkan dari pada sign system di dalam kawasan *Taman Mini Indonesia Indah* yang sudah tidak efektif lagi. Berikut merupakan penjabaran hasil data secara presentase yang di dapat dari 50 responden :

Tabel III.7
Pernahkah merasa kebingungan untuk menuju tempat (wc,pintu keluar,tempat makan,anjungan daerah,museum,dsb) yang ingin di tuju ?
sumber : (kusioner no)

No.	Pernahkah merasa kebingungan untuk menuju tempat (wc,pintu keluar,tempat makan,anjungan daerah,museum,dsb) yang ingin di tuju ?	
1.	Iya	38 responden = 76%
2.	Tidak	12 responden = 24%

Dari hasil penjabaran kusioner di atas di dapatkan kesimpulan bahwa *sign system* di dalam kawasan tersebut tidak berjalan dengan benar, dan tidak sesuai dengan fungsinya maka dari itu penulis akan merancang ulang *sign system* dengan menerapkan aspek desain dan sistem *wayfinding* yang dapat menyelesaikan masalah di dalam kawasan tersebut.

3.4. Konsep Perancangan

Berdasarkan hasil kusioner dan wawancara kepada pengunjung tempat wisata *Taman Mini Indonesia Indah*, di temukan bahwa jenis *sign system* berdasarkan informasi yang di butuhkan pengunjung di dalam kawasan *Taman Mini Indonesia Indah*, yakni identitas lokasi (*identificational signage*) dan petunjuk arah (*directional signage*).

Konsep perancangan *directional signage* mengacu pada lokasi wahana seperti anjungan daerah, museum, taman dan sebagainya. Lokasi-lokasi wahana tersebut disusun membentuk *hierarki* informasi untuk menjelaskan kepada pengunjung jauh atau dekatnya lokasi wahana dengan *signage*. Konsep perancangan *directional signage* juga di dasari pada alur jalan dengan arah lokasi yang membentuk *wayfinding* agar pengunjung tidak merasa kebingungan dengan informasi yang ada pada papan *directional signage*.

Konsep perancangan *identificational signage* merupakan sebagai titik akhir dari alur pada informasi *directional signage* yang mengarahkan pengunjung menuju wahana. Selain itu konsep perancangan *identificational signage* berdasarkan warna pada logo *Taman Mini Indonesia Indah* untuk mengkategorikan wahana seperti anjungan daerah berwarna kuning, museum berwarna biru, taman berwarna hijau, rumah ibadah berwarna merah dan warna oranye pada sarana rekreasi. Anjungan daerah berwarna kuning karena konsep pada logo *Taman Mini Indonesia Indah* yang memiliki makna warna kuning adalah warna kekayaan dan keragaman budaya. Kategori museum berwarna biru karena pada teori warna *sign system* menyebutkan bahwa warna biru bersifat

informasi. Warna merah pada rumah ibadah karena pada teori warna, warna merah merupakan warna yang mencolok, digunakan pada rumah ibadah karena agar lebih di ketahui pengunjung akan keberadaan rumah ibadah di kawasan *Taman Mini Indonesia Indah*. Warna hijau untuk kategori taman karena warna hijau pada teori warna mendefinisikan lingkungan atau alam atau yang berhubungan dengan alam, *nature*. Warna oranye digunakan untuk kategori sarana rekreasi karena pada teori warna oranye merupakan warna yang mencerminkan keceriaan.

3.5. Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi pada perancangan *directional signage* berdasarkan bentuk yang diambil dari hasil penelitian observasi penulis ialah bentuk *sulur-suluran* yang merupakan bentuk yang mendominasi setiap corak yang ada pada anjungan daerah di Indonesia. Corak *sulur-suluran* diterapkan pada *directional signage* sebagai bentuk komunikasi *visual* kepada pengunjung yang berbicara mengenai bentuk umum dari kebudayaan (rumah adat) di Indonesia atau *Taman Mini Indonesia Indah*.

Susunan informasi pada *directional signage* berdasarkan urutan lokasi wahana atau tempat yang disesuaikan melalui arah jalan atau jalur. *Hierarki* informasi disusun dari posisi atau titik lokasi *directional signage* menuju pembagian alur jalan serta lokasi tujuan.

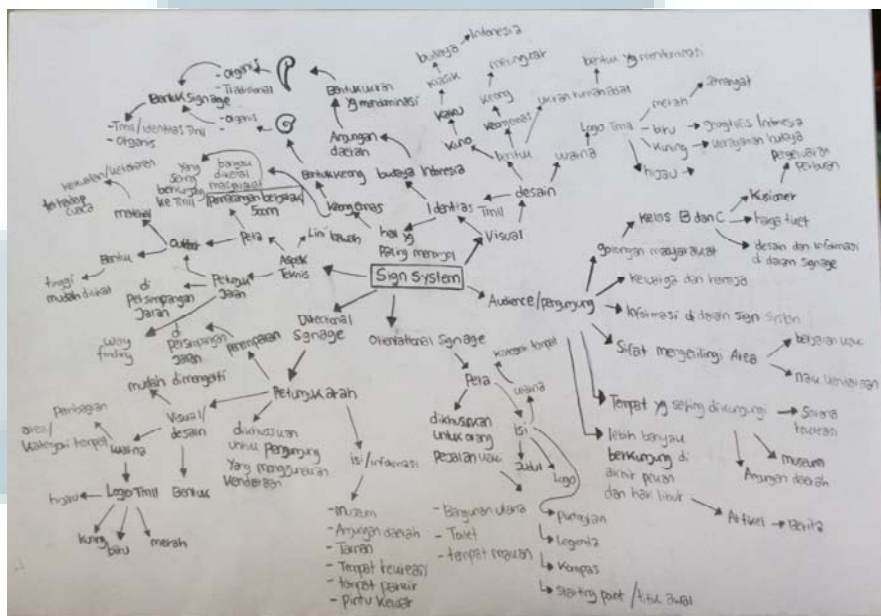
Bentuk komunikasi pada *identificational signage* dikategorikan berdasarkan warna serta penerapan *icon* sebagai bentuk bahasa *visual* yang dibuat sederhana agar mudah dimengerti dan dipahami oleh semua kalangan pengunjung.

3.6. Konsep Teknis

Pada konsep teknis penulis menjelaskan ketahanan *signage*, karena *signage* berada di luar ruangan, sehingga berhubungan dengan perancangan pembuatan di lapangan. Material yang di gunakan harus kuat akan cuaca dan gangguan sekitarnya maka dari itu penggunaan material berbahan besi lebih di utamakan sebagai material utama. Lalu tinggi dan lebar signage juga mempengaruhi kekuatan dan ketahanan yang berhubungan dengan material.

3.7. Pengembangan Desain

Setelah proses pengembangan konsep, penulis melakukan proses pengembangan desain. Tahap awal proses desain yakni sketsa, sebelum akhirnya memproses desain secara digital. berikut ini merupakan *mind mapping* proses pengembangan desain untuk tanda petunjuk arah yang di dasari pada identitas *Taman Mini Indonesia Indah* :



Gambar III. 6 Mind Mapping proses pengembangan desain

Mind mapping proses pengembangan desain tanda petunjuk arah tersebut menggambarkan proses dari awal yang di ambil dari bentuk suatu identitas tempat wisata *Taman Mini Indonesia Indah* yang merupakan sebuah miniatur Indonesia yang merangkum kebudayaan, keragaman dan kekayaan Indonesia maka dari itu untuk memperoleh sebuah kesimpulan akan keragaman budaya Indonesia yang di terapkan pada area wahana *Taman Mini Indonesia Indah* adalah anjungan daerah atau rumah adat dengan keragaman bentuk yang berbeda-beda dengan berbagai provinsi masing-masing serta hampir seluruh rumah adat atau anjungan daerah memiliki corak ukiran yang berbeda-beda, akan tetapi setiap masing-masing rumah adat memiliki sebuah corak yang di namakan *sulur* atau *suluran*, sebagai berikut :



Gambar III. 7 Motif Sulur pada rumah adat di TMII



Gambar III. 8 Motif Sultur pada rumah adat di TMII



Gambar III. 9 Motif Sultur pada rumah adat di TMII

Bentuk sulur atau sulur-suluran merupakan bentuk yang di adaptasi dari bentuk tangkai bunga yang menjalar. Sejarah terbentuknya motif sulur-suluran di mulai pada masa dimana masyarakat Indonesia menganut atas kepercayaan pada alam dan lingkungan dan sekitarnya, jaman dahulu masyarakat mempercayai adanya paham totemisme, paham totemisme ini biasa didefinisikan sebagai bentuk religi yang ada dalam masyarakat atau kelompok-kelompok kekerabatan unilineal yang mempunyai kepercayaan bahwa mereka masing-masing berasal dari dewa-dewa nenek moyang tertentu. Ikatan tersebut dianggap mempererat kesatuan dalam kelompok masing-masing dengan menggunakan totem-totemnya sendiri. Totem sendiri dapat diartikan sebagai lambang berupa jenis binatang, tumbuhan, gejala alam atau benda-benda lainnya yang diakui sebagai dewa-dewa nenek moyang. Lambang-lambang itu merupakan unsur-unsur penting dalam upacara- upacara totemisme. Totemisme sebagai pemujaan terhadap segolongan objek materi, biasanya binatang atau tumbuhan, yang karena tahayul dipandang dengan hormat. Objek-objek tersebut dipercaya memiliki hubungan sangat intim dan khusus dengan pemujanya. Totemisme sebagai kebiasaan sekelompok manusia untuk menambahkan nama suatu binatang di belakang namanya sendiri karena anggapan akan adanya unsur kesamaan di antara mereka dan binatang tersebut. Selanjutnya mereka yang pertama menggunakan nama binatang itu dipuja sebagai leluhur, dan binatang yang dimaksud ikut pula dipuja.

Arti dan makna motif bentuk sulur-suluran menurut buku *Sejarah Kebudayaan Jawa* (Edi Sedyawati,1992:23) mengarah pada masa kerajaan Majapahit periode Hayam Wuruk 1380-1389M yang menjelaskan akan sebuah

benda, kalung dewa Siwa. Motif sulur-suluran pada kalung dewa Siwa tersebut melambangkan kehidupan yang mengandung pengertian suci dan sulur-suluran juga merupakan simbol kesuburan dan kehidupan yang bergerak dinamis, selalu berputar.

Penulis mengambil bentuk sulur-suluran berdasarkan hasil dari proses observasi akan rumah adat di kawasan Taman Mini Indonesia Indah. Yang merupakan bagian dari pada keseragaman budaya yang ada di Indonesia. Banyaknya budaya di Indonesia dan hubungan dengan tempat wisata Taman Mini Indonesia Indah yang merupakan miniatur Indonesia serta tujuannya yakni sebagai tempat pelestarian budaya, maka dari itu bagian yang penting di area kawasan *Taman Mini Indonesia Indah* merupakan Anjungan Daerah atau rumah adat. Rumah adat memiliki beragam bentuk dan asal usul, penulis menyimpulkan hal tersebut berdasarkan sebuah sejarah mengenai asal-usul corak rumah adat, karena corak rumah adat merupakan bagian dari pada seni ukir dan tradisi masing-masing budaya yang ada. Penulis mengambil satu bagian terpenting dari pada sejarah yang ada, yakni bentuk sulur-suluran di mana bentuk tersebut di miliki oleh hampir semua Anjungan Daerah yang ada di kawasan *Taman Mini Indonesia Indah*. Kesimpulan dari pada penulis mengambil bentuk sulur-suluran tersebut adalah untuk menyempitkan dari pada beragamnya dan banyaknya budaya yang ada di Indonesia, maka dari itu bentuk sulur-suluran di terapkan pada bentuk perancangan *signage*. Pertama penulis membuat sketsa terlebih dahulu agar memperoleh bentuk yang sesuai dengan segala aspek yang ada. Rancangan bentuk *signage* ini juga berdasarkan dari hasil observasi mengenai titik lokasi

pemasangan *signage* dan pengguna informasi pada *signage*. *Signage* di rancang dengan tinggi lima meter karena melihat kondisi area di sana dan menghindari terhalangnya *signage* oleh objek lain di sebelahnya, seperti mobil, dan sebagainya, seperti gambar berikut ini :



Gambar III. 10 *Signage* yang terhalang

maka dari penulis menerapkan perancangan *signage* dengan tinggi lima meter agar informasi dapat di sampaikan dalam kondisi apapun seperti terhalangnya oleh objek lain.

3.8. Perancangan Desain

3.8.1. *Directional Signage*

Bentuk *directional signage* berdasarkan hasil dari riset penulis mengenai bentuk *sulur-suluran* pada rumah adat atau anjungan daerah.



Gambar III.11 tiang *directional signage*

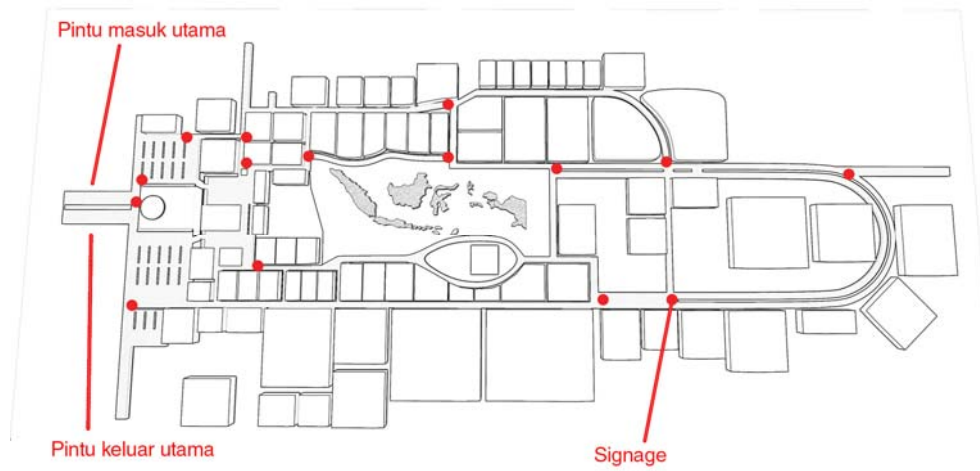
Sketsa dilakukan dengan telah menerapkan bentuk *sulur-suluran* dan disesuaikan dengan fungsi dan bentuk informasi yang akan disampaikan kepada pengunjung. Penerapan bentuk *sulur-suluran* pada bagian atas *signage* agar mudah terlihat dari kejauhan.

3.8.2. *Identificational Signage*

Perancangan desain *identificational signage* lebih sederhana dibandingkan dengan *directional signage* karena sesuai dengan fungsi dan bentuk informasi pada *identificational signage* lebih sedikit dan hanya menginformasikan satu nama lokasi untuk satu *signage*.

3.9. Rencana Aplikasi

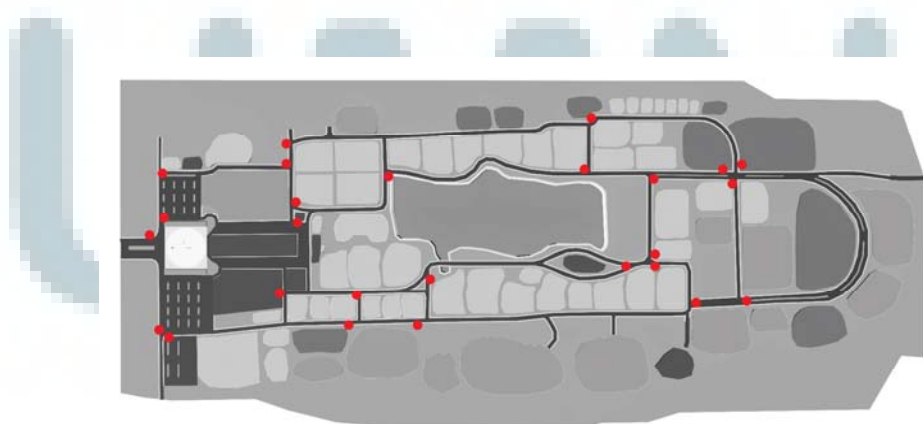
Pada tahap ini penulis membahas mengenai titik lokasi pemasangan *signage* di dalam kawasan. Sebelumnya penulis melakukan observasi pada setiap titik *signage* yang telah ada di kawasan *Taman Mini Indonesia Indah*, sebagai berikut :



Gambar III. 12 Titik sebelumnya *directional signage*

Titik *directional signage* atau petunjuk arah yang telah ada di dalam kawasan kurang mengarahkan pengunjung, karena banyaknya persimpangan jalan yang tidak adanya *signage*. Karena *wayfinding* terbentuk karena adanya *signage* yang menghubungkan dengan *signage* lainnya.

Directional signage berfungsi mengantar pengunjung ke area yang di inginkan dengan melewati jalan atau rute tercepat, sehingga *directional signage* sangat penting keberadaannya di persimpangan jalan. Maka dari itu penulis memfokuskan titik pemasangan *signage* di persimpangan jalan, berikut merupakan titik yang telah di tentukan :



Gambar III. 13 Titik perancangan baru *directional signage*

Titik *directional signage* baru berjumlah 26 buah titik. Titik pada peta tersebut merupakan titik pemasangan *directional signage* yang terbentuk berdasarkan *wayfinding* yang telah ditentukan.

