

Perancangan *Signage* Dan *Wayfinding* di Pantai Nongsa Batam

Widiya Lestari Harahap¹, Reski Septiana² Evelyn Nethania³

^{1,3}*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi Informasi, Institut Teknologi Batam, Jl. Gajah Mada, Kota Batam, Kepulauan Riau*

²*Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Batam, Jl. Gajah Mada, Kota Batam, Kepulauan Riau*

Email korespondensi : ¹widiya@iteba.ac.id

ABSTRACT

Nongsa Beach in Batam is an increasingly popular tourist destination, facing challenges in providing an effective signage and wayfinding system. The lack of a clear information system often causes confusion among visitors, especially for first-time visitors. This research aims to design signage and wayfinding systems that not only improve readability and understanding of information, but also enrich the visitor experience by creating a more organized and accessible environment. This study uses the environmental graphic design (EGD) method which is limited to predesign and design. Data collection was taken from observation, interviews and literature studies and analyzed. The results of the data analysis were used to design Signage and Wayfinding at Nongsa Beach, Batam.

Keywords : *Signage, Wayfinding, Pantai Nongsa*

ABSTRAK

Pantai Nongsa di Batam merupakan destinasi wisata yang semakin populer, menghadapi tantangan dalam menyediakan sistem penunjuk arah dan penanda lokasi (*signage* dan *wayfinding*) yang efektif. Kurangnya sistem informasi yang jelas sering kali menyebabkan kebingungan di kalangan pengunjung, terutama bagi wisatawan yang baru pertama kali berkunjung. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem *signage* dan *wayfinding* yang tidak hanya meningkatkan keterbacaan dan pemahaman informasi, tetapi juga memperkaya pengalaman pengunjung dengan menciptakan lingkungan yang lebih teratur dan mudah diakses. Penelitian ini menggunakan metode *environmental graphic design* (EGD) yang dibatasi pada *predesign* dan *design*. Pengumpulan data diambil dari observasi, wawancara serta studi pustaka dan dianalisis. Hasil analisis data digunakan untuk merancang *Signage* dan *Wayfinding* di Pantai Nongsa Batam.

Keywords : *Signage, Wayfinding, Pantai Nongsa*

PENDAHULUAN

Batam adalah salah satu pulau yang terdapat di provinsi Kepulauan Riau. Letak strategis pulau Batam yang dekat dengan Singapura dan Malaysia menjadi keuntungan tersendiri bagi pulau ini yaitu banyaknya wisatawan asing yang datang dan berlibur (Ambalegin et al., 2019). Pendapat lain juga menjelaskan bahwa Batam merupakan salah satu pulau besar yang termasuk dalam pulau terluar Indonesia (Harahap & Ramadhini, 2023). Posisinya yang berdekatan dengan Singapura dan Malaysia menjadikan Batam sebagai destinasi wisata turis asing dan tempat transit wisatawan *domestic* untuk menuju ke kedua negara tersebut. Secara geografis Batam memiliki banyak pantai di berbagai penjuru pularnya yang masing-masing memiliki pesonanya tersendiri. Salah satu pantai yang ada di Pulau Batam adalah pantai Nongsa yang terletak di bagian timur laut. Pantai Nongsa merupakan salah satu destinasi wisata populer di Kota Batam. Destinasi ini dikenal karena pantainya yang indah dengan pasir putih dan air laut yang jernih. Selain itu, terdapat pula berbagai fasilitas rekreasi seperti *waterboom*, *flying fox*, *banana boat*, dan lain sebagainya (Putri et al., 2023).

Pantai Nongsa Batam dan Kampung Tua Nongsa berada di kawasan Nongsa Batu Besar Pulau Batam. Nongsa adalah daerah di sebelah utara Pulau Batam. Di lepas pantai Nongsa terdapat pulau kecil yaitu Pulau Puteri yang merupakan salah satu pulau terluar Indonesia (Ambalegin et al., 2019). Dibandingkan daerah lain di Pulau Batam, Nongsa relatif belum terlalu masif dijamah pembangunan industri maupun pusat bisnis. Melihat hal ini, pantai Nongsa memiliki potensi besar untuk dikembangkan pada aspek pariwisata, sehingga menjadi tujuan utama para wisatawan yang berkunjung ke kota Batam. Dengan demikian, pergerakan ekonomi bagi warga sekitar juga ikut meningkat, dengan hadirnya wisatawan yang berkunjung ke pantai Nongsa Batam.

Urgensi masalah yang penulis temukan adalah masih banyak wisatawan yang mengeluhkan kesulitan untuk menemukan lokasi Pantai Nongsa. Wisatawan sering kali harus bertanya pada penduduk setempat untuk mengonfirmasi apakah mereka sudah berada di jalan yang benar menuju Pantai Nongsa (Putri & Prasetyaningsih, 2020). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya konsistensi visual dalam desain tanda yang ada, keterbacaan yang rendah karena penggunaan font kecil, dan sistem tanda yang membingungkan dalam menunjukkan lokasi seperti kamar mandi dan tempat parkir motor. Padahal, *signage* dan *wayfinding* merupakan alat yang cocok untuk mengkomunikasikan informasi karena dapat mengurangi percakapan verbal dengan orang asing ketika mencari tujuan (Ramzy Adzhar & Swasty, 2019). Selain mengarahkan pengunjung ke tempat tujuan, *signage* dan *wayfinding* juga meningkatkan citra suatu tempat (Meiliana & Chuwiarco, n.d.). *Signage* berfungsi memberikan informasi tentang arah atau lokasi suatu tempat, sedangkan *wayfinding* membantu pengunjung berpindah dari satu tempat ke tempat lain dalam suatu kawasan tertentu.

Tujuan penelitian ini adalah memberikan kemudahan akses informasi bagi para wisatawan yang hendak berkunjung ke Pantai Nongsa Batam melalui perancangan *signage* dan *wayfinding*. Penelitian ini menjadi sangat penting, karena setiap tahunnya jumlah pengunjung yang berwisata ke Pantai Nongsa Batam selalu meningkat. Untuk memudahkan wisatawan dalam menemukan lokasi pantai Nongsa sekaligus meningkatkan kenyamanan dan kepuasan mereka, diperlukan desain *signage* dan *wayfinding* sepanjang perjalanan dari tempat kedatangan turis. Hal ini merupakan tujuan dari penelitian ini, yaitu merancang *signage* dan *wayfinding* pantai Nongsa. Pada akhirnya, peningkatan fasilitas pendukung wisata ini diharapkan dapat meningkatkan kunjungan wisatawan ke Pantai Nongsa, yang dalam jangka panjang dapat meningkatkan pendapatan negara dari segi pariwisata.

METODE

Dalam proses perancangan desain *wayfinding* di pantai Nongsa Batam ini menggunakan metode *Environmental Graphic Design* (EGD) yang terdiri dari tiga tahapan yang terstruktur, yaitu *pre-design*, *design*, dan *post-design* (Calori, n.d.). Tahapan *pre-design* yang merupakan tahap pertama yang di mana pengumpulan serta analisis data. Selama fase ini, data yang dikumpulkan mencakup berbagai elemen lingkungan serta interaksi pengguna dengan sistem *wayfinding*. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan unik pengguna serta kondisi lingkungan di sekitar pantai (Alisha & Kusuma, n.d.). Dengan demikian, data yang diperoleh dari analisis ini dapat digunakan untuk merencanakan tindakan desain yang lebih tepat dan efisien. Pada tahap *Design* berupa *schematic design*, *design development*, dan *documentation* (Soedewi et al., 2020). Tahap ke tiga yaitu *post-design* yang terdiri dari *bidding*, *fabrication & installation observation*, dan *evaluation*. Dalam penelitian khusus yang dilakukan tentang perancangan *wayfinding* di Pantai Nongsa Batam, metode EGD yang digunakan hanya berfokus pada tahap *pra-desain* dan *desain*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan *signage* dan *wayfinding* di pantai Nongsa Batam dilakukan dengan beberapa tahapan. Tahapan perancangan dilakukan berdasarkan teori dari C. Calori yang dimulai dengan *predesign* sampai dengan *output* rancangan desain. Pada tahap proses *post design*, dilakukan evaluasi untuk mengukur respons masyarakat terhadap usulan desain. Pada penelitian perancangan *signage* dan *wayfinding* di pantai Nongsa Batam ini menggunakan metode *Environmental Graphic Design* (EGD) yang dibatasi pada tahap *Predesign* dan *Design* (Calori, n.d.)

Predesign

Pada tahap *predesign*, dilakukan analisis terhadap informasi yang sudah dikumpulkan. Pada tahap ini juga dilakukan identifikasi kebutuhan pengguna potensial. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap beberapa pengunjung pantai Nongsa Batam mengatakan bahwa masih kesulitan mencari beberapa area yang ingin dituju, seperti kamar mandi, wahana bermain dan lainnya. Berdasarkan pengumpulan data

yang sudah dilakukan melalui wawancara dan observasi ditemukan temuan data bahwa *signage* dan *wayfinding* di pantai Nongsa kota Batam masih minim *sign system* serta kurang terbacanya petunjuk arah yang disajikan. Berikut gambaran data lapangan *sign system* yang ada di pantai Nongsa, lihat gambar 1.



Gambar 1 Lokasi Pantai Nongsa Batam
(Sumber Foto : Harahap, 2024)

Gambar 1 di atas dapat diuraikan bahwa masih belum ada *signage* dan *wayfinding*, hal ini lah yang menjadi dasar utama bagi penulis untuk merancang sebuah desain *signage* dan *wayfinding* yang mampu memberikan petunjuk arah bagi para wisatawan yang berkunjung ke pantai Nongsa Batam. *Sign* dibagi menjadi beberapa kategori yaitu Penunjuk Arah (*Directional Sign*), Peta (*Orientation sign*), Penanda Informasi dan Himbauan (*Regulatory dan Informational Sign*), Penanda Identifikasi (*Identification Sign*) (Akhtar & Ramkuman, 2023). Berdasarkan kategori *sign* yang ada, maka perancangan *sign system* di pantai Nongsa Batam dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Penunjuk Arah (*Directional Sign*): penunjuk arah pada gerbang masuk area pantai Nongsa Batam dan petunjuk arah
2. Penanda Informasi dan Himbauan (*Regulatory dan Informational Sign*): larangan atau himbauan di area pantai untuk menjaga keselamatan saat di area pantai, himbauan membuang sampah pada tempatnya, tarif penggunaan kamar mandi.
3. Penanda Identifikasi (*Identification Sign*): penanda area parkir, sewa pondok, dan penanda kamar mandi laki-laki dan perempuan.

Konsep Design Signage Dan Wayfinding

Pantai Nongsa Batam merupakan salah satu pantai yang menjadi tujuan tempat wisata di kota Batam. Perancangan Desain *signage* dan *wayfinding* di pantai Nongsa ini bertujuan untuk mempermudah aktivitas penikmat wisata. Perancangan ini didasari berdasarkan permasalahan yang ada yaitu minimnya *signage* pada Kawasan pantai Nongsa Bata yang menyebabkan pengunjung kesulitan untuk mencari akses di area pantai. Oleh karena itu pesan utama yang akan disampaikan pada perancangan

ini adalah desain yang mudah dipahami dan mudah diakses serta penempatan yang lebih efektif. Ide konsep perancangan desain *signage* dan *wayfinding* di pantai Nongsa Batam mengangkat konsep minimalis. Prinsip minimalis dalam desain komunikasi visual yang dipakai dalam proses perancangan ini menekankan penggunaan yang efisien dari elemen-elemen esensial untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan jelas dan tanpa kelebihan.

1. Tipografi

Dalam desain *signage* dan *wayfinding*, pemilihan tipografi sangat penting karena mempengaruhi keterbacaan, efektivitas penyampaian informasi, dan daya tarik visual (S. Rustan, 2013). Tipografi yang dipilih dengan cermat memudahkan pengunjung memahami informasi dengan cepat dan jelas (Rustan, n.d.). Pada perancangan *signage* dan *wayfinding* di pantai Nongsa kota Batam ini menggunakan *font Montserrat* dan *font Roboto*. Penggunaan kedua jenis huruf ini dinilai memiliki tingkat keterbacaan yang baik dan jelas, lihat gambar 2.



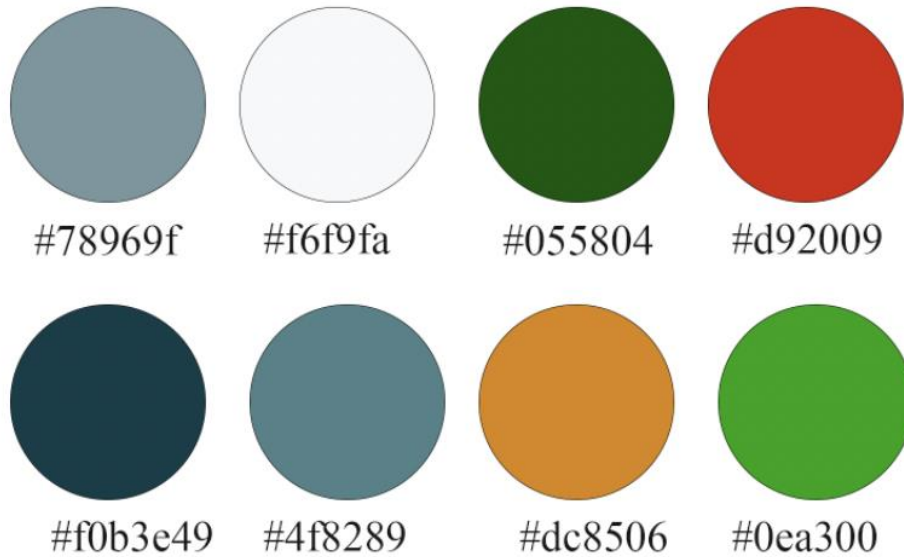
Gambar 2 Font Montserrat dan font Roboto
(Sumber Foto : Harahap, 2024)

2. Warna

Pemilihan warna pada perancangan perancangan *signage* dan *wayfinding* di pantai Nongsa kota Batam ini menggunakan beberapa warna seperti warna biru, yang diambil dari warna air laut, memiliki efek menenangkan dan dianggap mampu menyampaikan pesan komunikasi serta ekspresi artistik secara efektif (Studi Desain Komunikasi Visual, n.d.). Warna hijau diasosiasikan dengan tumbuhan, alam, dan lingkungan, serta warna merah dan orange digunakan untuk memberikan kontras pada desain *signage*. Warna yang digunakan dapat dilihat pada gambar 3.

Besaung Jurnal Seni, Desain dan Budaya

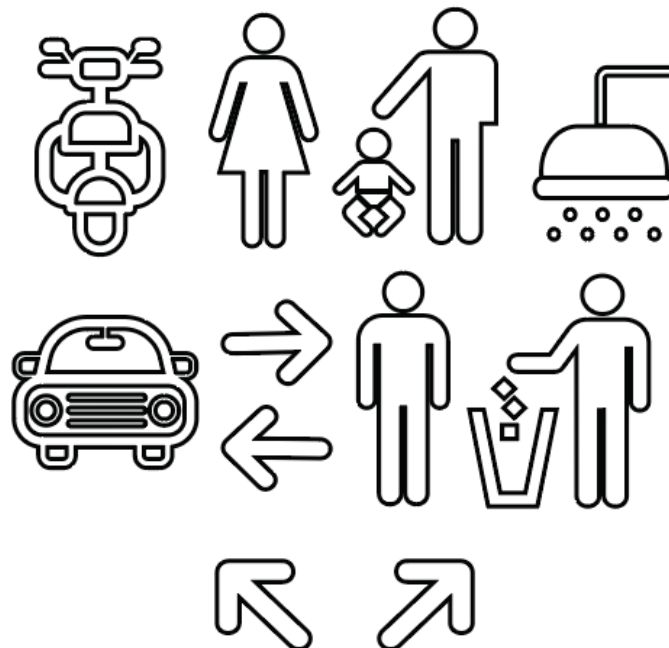
Volume 9 No. 2 September 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>



Gambar 3 Palet warna yang dipakai perancangan
(Sumber Foto : Harahap, 2024)

3. *Pictogram*

Berikut beberapa sketsa desain *pictogram* yang akan digunakan dalam perancangan *wayfinding*, lihat gambar 4.



Gambar 4 sketsa desain *Pictogram* yang digunakan dalam perancangan
(Sumber Foto : Harahap, 2024)

Design Development

Desain yang dirancang memperhatikan faktor fisik dan faktor psikologis yang di mana faktor ini dapat mempengaruhi persepsi pandangan serta respons terhadap *wayfinding*. Pada perancangan ini *wayfinding* dirancang kurang lebih dengan ukuran tinggi 250 cm dan lebar 200 cm. Ukuran desain *wayfinding* dipilih berdasarkan tinggi rata-rata masyarakat Indonesia 155-180 cm (Minggra, 2020).

1. Penanda Informasi dan Himbauan (*Regulatory dan Informational Sign*)

Penanda himbauan serta informasi pada desain menampilkan himbauan berupa larangan membuang sampah sembarangan, informasi tarif penggunaan kamar mandi untuk mandi sebesar lima ribu rupiah per orang dan himbauan untuk menjaga anak-anak saat berada di kawasan pantai, lihat gambar 5.



Gambar 5 *Regulatory dan Informational Sign*
(Sumber Foto : Harahap, 2024)

2. Penunjuk Arah (*Directional Sign*)

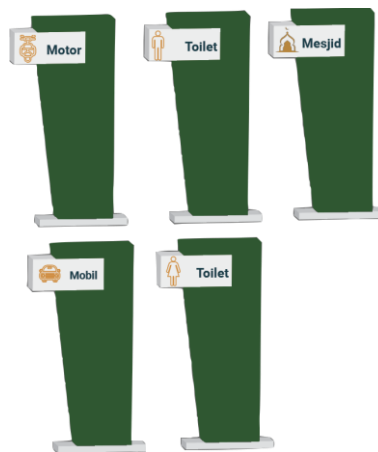
Wayfinding atau petunjuk arah digunakan pada pintu masuk dan di tengah-tengah Kawasan pantai Nongsa Batam. Pemilihan tempat ditujukan untuk mempermudah pengunjung menemukan lokasi yang hendak dituju. Berikut bentuk desain *wayfinding* yang digunakan dan ditempatkan di lokasi wisata pantai Nongsa Batam, lihat gambar 6.



Gambar 6 *Directional Sign*
(Sumber Foto : Harahap, 2024)

3. Penanda Identifikasi (*Identification Sign*)

Penanda *identification* berupa petunjuk area parkir moto, parkir mobil, toilet laki-laki, toilet perempuan dan Mesjid. Berikut bentuk Penanda *identification* yang digunakan dan ditempatkan di masjid yang berada di lokasi wisata pantai Nongsa Batam, lihat gambar 7.



Gambar 7 *Identification Sign*
(Sumber Foto : Harahap, 2024)

SIMPULAN

Berikut ini merupakan kesimpulan perancangan *signage* dan *wayfinding* di pantai Nongsa kota Batam dengan metode *Environmental Graphic Design* (EGD) yang dibatasi pada *predesign* dan *design*. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa *wayfinding* di Kawasan pantai Nongsa Batam masih belum memadai untuk menunjang kenyamanan para wisatawan. Hasil perancangan ini berupa *wayfinding* dan *informational sign* yang terdiri dari Rambu-Rambu Peringatan dan Informasi (*Regulatory* dan *Informational Sign*) Penunjuk Arah (*Directional Sign*) dan Penanda Identifikasi (*Identification Sign*). Perancangan *signage* dan *wayfinding* di pantai Nongsa kota Batam yang telah dilakukan dengan pertimbangan faktor-faktor yang mempengaruhi fisik dan psikologis dengan penerapan warna-warna serta penggunaan material yang cocok untuk Kawasan pantai diharapkan dapat membantu wisatawan menemukan tempat yang dituju serta menambah kenyamanan para pengunjung.

Melalui perancangan ini penulis menyarankan bagi pemerintah Kota Batam, agar lebih memperhatikan kondisi pantai Nongsa Batam. Dengan potensi yang dimiliki, Pantai Nongsa Batam hendaknya bisa dikembangkan agar menjadi destinasi wisata bagi para pengunjung yang datang ke Kota Batam. Sehingga, Batam tidak hanya sebagai kota industri, melainkan juga menjadi kota wisata. Dengan demikian, kemajuan wisata di pantai Nongsa Batam juga nantinya akan berdampak kepada peningkatan sektor ekonomi warga setempat.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhtar, M. H., & Ramkumar, J. (2023, January). Design of Signages and Information Boards for a Mobile Primary Health Center (mPHC). In *International Conference on Research into Design* (pp. 293-304). Singapore: Springer Nature Singapore.
- Ambalegin, Arianto, T., & Azharman, Z. (2019). Kampung Tua Nongsa Sebagai Tujuan Wisata Berbasis Kearifan Lokal Budaya Melayu Batam. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3, 67–75.
<https://doi.org/10.31849/dinamisia.v3i2.2863>
- Chuwiarco, S. M. (2020). *Evaluasi Sistem Wayfinding di Nipah Mall Makassar* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).
- Harahap, W. L., & Ramadhini, A. S. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Adobe Illustrator Untuk Karyawan Di Batam. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4(4), 3743-3750.
<https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/1889>
- Minggra, R. (2020). Kajian Penanda Identitas Sebagai Grafis Pada Ruang Luar Dan Bagian Dari Wayfinding System Kawasan. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(1), 11–19.
<https://doi.org/10.17509/jaz.v3i1.19588>
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>

Besaung Jurnal Seni, Desain dan Budaya

Volume 9 No. 2 September 2024 | ISSN PRINT : 2502-8626 - ISSN ONLINE : 2549-4074
UIGM | DOI: <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1> | <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/Besaung>

- Putri, G. F., & Prasetyaningsih, S. (2020). Implementasi Infografis Pada Video Basic Machine Operation Msp Pt. Infineon Technologies Batam. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 4(2), 10–15.
<https://doi.org/10.30871/jamn.v4i2.2168>
- Ramzy Adzhar, & Swasty, W. (2019). Perancangan Sign System Yang Terintegrasi Website Sebagai Media Informasi. *Jurnal Bahasa Rupa*, 3(1), 31–41.
<https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v3i1.422>
- Rukiah, Y. (2015). Makna warna pada wajah wayang golek. *Jurnal Desain*, 2(03), 183-194. DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/jurnaldesain.v2i03.583>
- Rustan, S. (2013). *Layout*. Gramedia Pustaka Utama.
- Soedewi, S., Murdowo, D., Wulandari, R., Yuniati, A. P., Gunawan, P. H., Aditsania, A., ... & Prabasworo, B. (2020). Perancangan Signage Lapangan Gasmin Kota Bandung. *Visualita, Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 9(1), 169-180.
DOI: <https://doi.org/10.34010/visualita.v9i1.3335>