

Designing a Sign System for the “KAMPUNG KEMASAN” in Gresik

Rahmat Dany Faiq Maulana¹ Akmal Rifqy Nugroho² Regina Citra Laksmi³ Afifatul
Hasnaa⁴ Ragita Cahya Phramesti⁵ Widyasari⁶

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, UPN “Veteran” Jawa
Timur, Kota Surabaya, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

Email: faiqmaulana63@gmail.com¹ akmalrifqy.n@gmail.com²
reginacitralaksmi2722@gmail.com³ afifatul.hasnaa@gmail.com⁴
ragitacahya0219@gmail.com⁵ widyasari.dkv@upnjatim.ac.id⁶

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sign sistem yang efektif untuk Kampung Kemasaan di Gresik, Jawa Timur. Kampung Kemasaan merupakan destinasi wisata budaya yang kaya akan sejarah dan tradisi. Namun, sign sistem yang ada saat ini belum optimal. Penelitian ini menggunakan metode analisis SWOT, USP, dan strategi desain untuk mengembangkan sistem tanda yang mendukung pengelolaan dan pengembangan kawasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sign sistem yang dirancang dapat memperbaiki alur navigasi, meningkatkan keterbacaan informasi, dan memperkenalkan identitas budaya lokal. Sign sistem ini terdiri dari tiga jenis: sign informasi, sign petunjuk arah, dan sign selamat datang. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan Kampung Kemasaan sebagai destinasi wisata yang lebih terorganisir dan ramah pengunjung.

Kata Kunci: Sign Sistem, Kampung Kemasaan, Desain Grafis, Wisata Budaya, Pengembangan Kawasan

Abstract

This study aims to design an effective sign system for Kampung Kemasaan in Gresik, East Java. Kampung Kemasaan is a cultural tourism destination rich in history and tradition. However, the existing sign system is not optimal. This study uses SWOT analysis, USP, and design strategy methods to develop a sign system that supports the management and development of the area. The results of the study indicate that the designed sign system can improve navigation flow, increase information readability, and introduce local cultural identity. This system sign consists of three types: information signs, directional signs, and welcome signs. This research contributes to the development of Kampung Kemasaan as a more organized and visitor-friendly tourist destination.

Keywords: Sign System, Kampung Kemasaan, Graphic Design, Cultural Tourism, Regional Development



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Kampung Kemasaan, sebuah wilayah yang terletak di Gresik, Jawa Timur, memiliki potensi besar sebagai destinasi wisata budaya yang menarik. Sebagai sebuah kawasan yang kaya akan sejarah, tradisi, serta potensi ekonomi lokal, keberadaan sistem tanda yang efektif dan efisien sangat penting untuk mendukung kemajuan pariwisata dan meningkatkan kenyamanan pengunjung. Sistem tanda yang baik dapat membantu pengunjung untuk menavigasi dan memahami lingkungan sekitar dengan mudah, menciptakan pengalaman yang menyenangkan, dan memastikan keselamatan di area yang ramai atau kompleks. Namun, Kampung Kemasaan, meskipun memiliki potensi besar, masih menghadapi tantangan dalam hal komunikasi ruang dan petunjuk arah yang jelas. Sistem tanda yang ada saat ini mungkin belum optimal dalam memenuhi kebutuhan tersebut, baik untuk penduduk setempat maupun pengunjung luar daerah. Oleh karena itu, desain sistem tanda yang baru dan lebih baik sangat diperlukan untuk meningkatkan aksesibilitas dan memberikan informasi yang jelas tentang fasilitas, lokasi wisata, serta berbagai aktivitas yang dapat dilakukan di Kampung Kemasaan.

Desain sistem tanda ini bertujuan untuk menciptakan cara yang efektif dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat dan pengunjung, melalui penggunaan elemen-elemen desain yang menarik, fungsional, dan mudah dipahami. Melalui penelitian ini, akan dianalisis kebutuhan dan karakteristik spesifik dari Kampung Kemasaan, serta potensi untuk mengembangkan sistem tanda yang mendukung pengelolaan dan pengembangan kawasan ini sebagai destinasi wisata yang lebih terorganisir dan ramah pengunjung.



Gambar 1. Grafis lingkungan di kawasan 'Kampung Kemasaan'

METODE PENELITIAN

Perencanaan metode penelitian dari desain grafis lingkungan *Kampung Kemasaan* ini dibagi jadi tiga bagian yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi terdapat lima bagian yaitu analisis data, merancang strategi desain, strategi komunikasi, strategi kreatif dan strategi media. Pertama, pada analisis data dilakukan teknik analisis SWOT dan USP (*Unique Selling Proposition*). Kedua, pada tahap pra produksi dilakukan penerapan grafis lingkungan dari kawasan sekitar *Kampung Kemasaan* baik dari warna dominan serta arsitektur dan bangunan dari *Kampung Kemasaan*. kemudian pada tahap produksi pun dilakukan visualisasi dan desain sign system.

- Pra Produksi
 - Analisis data
 - Strategi desain
 - Strategi komunikasi
 - Strategi kreatif
 - Strategi media
- Produksi
 - Desain sign system
- Pasca Produksi
 - Penerapan Grafis lingkungan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pra Produksi

Analisis Data

1. Analisis SWOT. Analisis SWOT adalah identifikasi berbagai faktor yang mengevaluasi peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threats*) pada lingkungan eksternal dengan faktor kekuatan (*strengths*) dan kelemahan (*weakness*) pada lingkungan internal. Faktor eksternal yaitu peluang/*opportunities* yang dimiliki Kampung Kemasaan adalah bahwa Kampung kemasaan sudah menjadi salah satu ikon sejarah cagar budaya di Gresik. Tidak hanya itu,

sebuah perpaduan budaya berupa arsitektur bergaya Belanda dan Cina yang hanya dapat ditemukan di Kampung Kemas dan mudah dijangkau karena dengan alun-alun kota, terminal, dan pelabuhan. Pada ancaman/*threats* yakni terdapat tempat wisata lain di wilayah terdekatnya seperti alun-alun, tempat wisata di Bandar Grisee yang lain seperti kampung pecinan, kampung arab, wisata Gajah Mungkur, dan klenteng. Sementara pada faktor internal terdapat kekuatan/*strengths* yaitu letak Kampung Kemas yang tidak jauh dari pusat kota, terminal, pelabuhan. Selain itu, Kampung Kemas menawarkan beberapa lokasi bangunan rumah untuk berfoto yang kuat akan arsitekturnya, sejarahnya, dan terdapat pula kafe lokal atau tempat makan di sekitar Kampung Kemas. Pada kelemahan/*weakness* kurangnya petunjuk arah ke lokasi wisata dari luar area Kampung Kemas dan grafis lingkungan yang minim. Adanya grafis lingkungan merupakan hal yang krusial sebagai informasi bagi pengunjung agar tidak bingung hendak menuju atau ketika berada di tempat wisata.

2. Analisis USP. Analisis USP (Unique Selling Proposition) adalah faktor pembeda suatu merek dengan merek lain yang menjadi pesaingnya. Strategi ini dilakukan dengan menawarkan karakteristik unik yang tidak dapat ditemukan pada pesaing. Dari analisis USP, dapat diketahui keunggulan dan keunikan yang dimiliki Kampung Kemas yang kemudian peneliti akan menjadikannya sebagai acuan konsep dalam perancangan *sign system* di area Kampung Kemas. Kampung Kemas merupakan tempat wisata bersejarah di Gresik yang menawarkan keindahan bangunan yang didominasi oleh kebudayaan Cina dan Belanda. Keunikan arsitektur bangunan kuno yang tetap dijaga keindahannya selama ratusan tahun. Hal ini menjadikan Kampung Kemas sebagai lokasi untuk fotografi turis lokal, foto pre-wedding, foto yearbook siswa sekolah, atau untuk belajar sejarah berdirinya Kampung Kemas.

Strategi Desain

Observasi yang telah dilakukan di Kampung Kemas menunjukkan bahwa terdapat permasalahan terkait grafis lingkungan dalam menunjukkan arah dan fasilitas serta dalam menyampaikan informasi yang dimiliki Kampung Kemas. Sebagai upaya memecahkan masalah tersebut, diperlukan perancangan grafis lingkungan yang bermula dari logo Kampung Kemas Gresik sebagai tempat wisata cagar budaya bersejarah yang memiliki keunggulan arsitektur bangunan bergaya Cina dan Belanda.

Strategi Komunikasi

Pada umumnya komunikasi adalah penyampaian pesan atau gagasan dari pihak penyampai pesan kepada pihak penerima pesan. Pada grafis lingkungan, strategi komunikasi yang digunakan mengutamakan gambar setiap yang ciri khasnya mengacu kepada identitas visual Kampung Kemas yang terdapat pada bentuk pagar dan teralis yang merupakan kesamaan di setiap bangunan. Teks tulisan menggunakan huruf yang sesuai dengan logo Kampung Kemas agar desain grafis lingkungan koheren dengan identitas Kampung Kemas. Materi pesan yang akan dikomunikasikan adalah petunjuk dan tanda yang menjelaskan keterangan tempat tertentu serta petunjuk arah melalui gambar dan teks di area Kampung Kemas Gresik.

Strategi Kreatif

Demi mencapai tujuan yang diharapkan, desain grafis lingkungan harus memiliki konsep visual yang tepat sebagai acuan sehingga penyampaiannya dapat dengan mudah sampai kepada target sasaran. Hasil dari informasi yang disampaikan harus meraih perhatian yang kemudian penerima akan memahami informasi tersebut dan timbul respon berupa tindakan.

Unsur warna yang digunakan pada setiap grafis lingkungan merupakan warna yang terdapat pada logo Kampung Kemasan agar desain grafis lingkungan koheren dengan identitas Kampung Kemasan Gresik.

Strategi Media

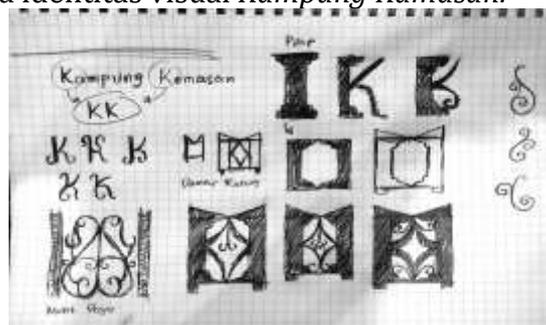
Menyampaikan informasi memerlukan media sebagai sarana untuk mengkomunikasikannya agar informasi dapat diterima dan melakukan tindakan yang bermanfaat bagi penyampai dan penerima pesan. Ikon pada *sign system* banyak menggabungkan detail visual dari logo Kampung Kemasan dan menyesuaikan konteks yang ada pada *sign system* tersebut. Terdapat tiga *sign system* sebagai media utama, yakni *sign* informasi, *sign* petunjuk arah, dan *sign* selamat datang. Setiap *sign system* memiliki perbedaan pada bentuk papan dan warna teks agar pesan lebih mudah diterima dan dapat membedakan informasi yang disampaikan. Bahan yang digunakan untuk *sign system* adalah plat aluminium. Plat aluminium yang digunakan sebagai *sign system* memiliki karakter yang tidak mudah berkarat sehingga jika ditempatkan di luar ruangan akan bertahan lebih lama. Kemudahan plat aluminium untuk dibentuk memungkinkan fleksibilitas desain yang lebih tinggi dalam pembuatan *sign system*.

Produksi

Konsep Visual

Terdapat beberapa konsep visual dalam *Kampung Kemasan* yang harus disusun dalam tahap Produksi ini, antara lain:

1. Ilustrasi. Ilustrasi yang dimuat dalam grafis lingkungan *Kampung Kemasan* dibuat berdasarkan gaya gambar logo *Kampung Kemasan* supaya memiliki sinkronisasi berkesinambungan pada identitas visual *Kampung Kemasan*.



Gambar 2. Sketsa Awal

Icon *sign system* banyak menggabungkan detail visual dalam logo dan menyesuaikan konteks yang ada di dalam *sign system* tersebut.

2. Tipografi. Tipografi yang diterapkan dalam grafis lingkungan *Kampung Kemasan* adalah tipografi yang sama yang digunakan dalam logotype *Kampung Kemasan* untuk menjaga sinkronisasi dengan identitas visual dari desain *Kampung Kemasan* tetap terjaga, yaitu menggunakan font Kalmansk.



Gambar 3. Logotype Kampung Kemasan

3. Warna. Warna dalam unsur desain grafis lingkungan *Kampung Kemasan* memberikan pengaruh dan pesan yang penting sehingga sebagai identitas visual dari *Kampung Kemasan*, unsur warna yang ditonjolkan merupakan ciri khas dari *Kampung Kemasan* tersebut. Warna yg digunakan dalam sign system juga memiliki fungsi penting sebagai pemberi kesan dan informasi terhadap sign yang penting untuk disampaikan. Kemudian, berikut adalah warna yang diterapkan dalam sign system *Kampung Kemasan*:
- Merah*, pada arsitektur bangunan di kampung kemasan yang dibangun berdasarkan asitektur chinese, warna merah mendominasi sebagian besar bangunan karena dipercaya membawa Kebahagiaan, Kemakmuran dan keberuntungan. Warna merah juga dipercaya dalam praktik Feng Shui untuk menyeimbangkan energi positif dan menciptakan lingkungan yang kondusif bagi keseimbangan dan kemakmuran
 - Kuning*, sesuai dengan asal usul julukan Kampung Kemasan yang berasal dari seorang perantau dari China bernama Bak Liong yang berprofesi sebagai penyepuh emas yang terkenal di daerah tersebut, sehingga warna kuning bisa dianggap simbolisasi dari emas yang melambangkan kekayaan dan kemakmuran.

Sign System

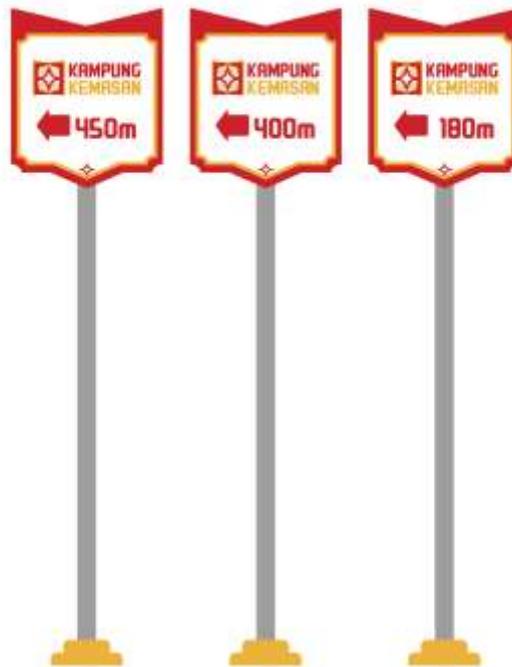
Proses awal perancangan sign system adalah pembuatan sketsa desain untuk sign secara keseluruhan berdasarkan logo yang telah dibuat sebelumnya agar tercipta identitas visual yg berkesinambungan. Kemudian dibuat juga beberapa alternatif desain sign yang lain lalu ditentukanlah desain yang paling tepat dan bagus melalui asistensi. Sign sebagai media utama memiliki 3 jenis, yaitu sign informasi, sign petunjuk arah, dan sign selamat datang. Selanjutnya, berdasarkan desain sign yang terpilih, kami melakukan digitalisasi.

1. Sign Informasi. Adalah tanda yang memberikan informasi pada pengunjung seputar informasi di kawasan *Kampung Kemasan*. Terdapat 7 sign system informasi masing-masing untuk sign informasi tempat yang terdiri 6 tempat (Rumah 1, Rumah 2, Rumah 3, Rumah Panjang, Cafe Sualoka dan masjid Taqwa), serta sign sistem informasi berisi denah dan sejarah. Spesifikasi yang digunakan untuk membuat semua sign informasi adalah plat aluminium /acp dan stiker.



Gambar 4. Sign Informasi Kampung Kemasan

2. Sign Petunjuk Arah. Adalah tanda yang digunakan untuk memberikan petunjuk arah dan jarak kepada pengunjung untuk menuju ke *Kampung Kemasan*. Terdapat 3 sign petunjuk arah yang masing-masing dipasang pada jarak tertentu seperti 450m, 400m, dan 180m. Spesifikasi untuk sign denah adalah plat aluminium dan pipa kotak stiker.



Gambar 5. Sign petunjuk arah Kampung Kemasan

3. Sign selamat datang. Adalah tanda yang digunakan sebagai penanda awal bahwa wisatawan sudah memasuki kawasan *Kampung Kemasan*. Spesifikasi yang akan digunakan adalah aluminium plat dan batangan, cat, dan stiker.



Gambar 6. Sign selamat datang Kampung Kemasan

Pasca Produksi

Setelah *sign system* dieksekusi dan dijadikan nyata sesuai tahap pra produksi dan tahap produksi yang telah dilewati sebelumnya, kemudian dilakukan penerapan atau pemasangan seluruh grafis lingkungan di kawasan *Kampung Kemasan*.



Gambar 7. Penerapan Sign Selamat Datang



Gambar 8. Penerapan Sign Informasi Denah Dan Sejarah Kampung Kemasari



Gambar 9. Penerapan Sign Informasi Di Kawasan Kampung Kemasari



Gambar 10. Penerapan sign petunjuk arah *Kampung Kemasari*

KESIMPULAN

Desain sistem tanda untuk "Kampung Kemasaan" di Gresik merupakan aspek penting dalam mendukung pengembangan kawasan wisata dan meningkatkan kenyamanan pengunjung. Melalui penelitian ini, ditemukan bahwa sistem tanda yang ada saat ini masih belum cukup efisien dalam memberikan informasi yang jelas dan memadai kepada pengunjung, baik lokal maupun luar daerah. Oleh karena itu, desain sistem tanda yang baru dirancang dengan tujuan untuk memperbaiki alur navigasi, meningkatkan keterbacaan informasi, serta memperkenalkan identitas budaya lokal Kampung Kemasaan. Dengan mengutamakan prinsip desain yang sederhana, fungsional, dan mudah dipahami, sistem tanda yang diusulkan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan pengalaman pengunjung. Selain itu, pengintegrasian elemen-elemen budaya lokal pada desain tanda dapat memperkuat identitas Kampung Kemasaan sebagai destinasi wisata yang khas. Penerapan sistem tanda yang terorganisir dan konsisten akan mempermudah pengunjung dalam mengakses berbagai lokasi penting, serta meningkatkan kesadaran akan keberadaan fasilitas umum dan objek wisata di kawasan tersebut.

Saran

Untuk memaksimalkan potensi desain sign, perlu adanya upaya yang lebih terintegrasi, seperti perencanaan yang matang dan kerjasama antara pemerintah daerah, pengusaha lokal, dan desainer grafis. Hal ini akan memastikan bahwa desain sign tidak hanya menjadi alat promosi, tetapi juga mendukung pengembangan kampung kemasannya secara lebih luas, meningkatkan kesadaran masyarakat, serta mendatangkan lebih banyak peluang bisnis. Desain sign yang efektif dan menarik dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman masyarakat tentang produk-produk kemasannya yang dihasilkan, serta meningkatkan kesadaran akan keberadaan Kampung Kemasaan sebagai destinasi bisnis yang potensial.

DAFTAR PUSTAKA

Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain, 24(3), 78.

Halimi, A. N., & Patria, A. S. (2015). Perancangan Sign System Kawasan Wisata Besuki Kediri. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(2), 95–100.

Masnuna, & Prameswari, N. S. (2021). Environmental Graphic Design of Sam Poo Kong Temple: How Effective and Impact on Visitors ? *International Journal of Arts and Social Science*, 4(3), 45–53.

Masnuna, & Susanti, W. D. (2021). Desain Sign Sistem Badan Usaha Milik Desa Berbek (BUMBER).