

PERANCANGAN SIGN SYSTEM STADION GELORA BUNG TOMO SURABAYA

Ilham Julio Himawan¹, Hendro Aryanto²

Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ilham.17021264100@mhs.unesa.ac.id

Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: hendroaryanto@unesa.ac.id

Abstrak

Kota Surabaya dikenal sebagai Kota yang serius dalam menciptakan ruang publik bagi masyarakatnya, Salah satu ruang publik yang lagi ramai di kunjungi adalah Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya yang merupakan salah satu kebanggaan masyarakat kota Surabaya dan menjadi stadion terbesar se-Jawa Timur saat ini. Tak ayal jika Stadion ini akan digunakan dalam pagelaran piala dunia U-21 pada tahun 2021 mendatang, namun hal itu tak didukung dengan infrastruktur stadion yang memadai dalam hal ini kurang nya sign system di dalam stadion yang tak jarang membuat pengunjung ataupun official tim kebingungan saat berada di dalam stadion, sehingga dengan adanya perancangan sign system ini dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan informasi bagi para pengunjung saat berada di dalam stadion, serta turut serta membantu pemerintah mensukseskan penyelesaian infrastruktur stadion menyongsong gelaran Piala Dunia U-21 pada tahun depan, dan hasil dari pada perancangan sign system ini berupa proposal rancang bangun sign system yang dapat digunakan oleh Pemerintah Kota Surabaya sebagai bahan acuan perancangan untuk bisa diterapkan pada Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya.

Kata Kunci: Gelora Bung Tomo, Stadion, Sign System, kemudahan, Surabaya

Abstract

Surabaya City is known as a City that is serious in creating public spaces for its people, One of the more crowded public spaces to visit is the Gelora Bung Tomo Stadium in Surabaya which is one of the pride of the people of Surabaya and is the largest stadium in East Java today. No doubt if this stadium will be used in the U-21 world cup performance in 2021, but it is not supported by adequate stadium infrastructure in this case the lack of a sign system in the stadium which often makes visitors or team officials confused while in the stadium, so that with the design of this sign system can provide comfort and ease of information for visitors while in the stadium, as well as helping the government succeed in completing the stadium infrastructure to we lcome the U-21 World Cup event next year, and the results of the design of the sign system in the form of a sign system design proposal that can be used by the Surabaya City Government as a reference for the design can be applied to the Gelora Bung Tomo Stadium in Surabaya.

Keywords: Gelora Bung Tomo, Stadium, Sign System, easiness, Surabaya

PENDAHULUAN

Kota Surabaya saat ini menjadi kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta. Dengan jumlah penduduk yang bisa dikatakan sangat padat, dimana arah kembang kota Surabaya lebih dikembangkan ke arah pusat pertumbuhan wilayah yang nantinya diharapkan dapat jadi

contoh kota yang baik untuk kota sekelilingnya. Oleh sebab itu kota Surabaya kini terus dikembangkan agar dapat dijadikan prototype kepada daerah-daerah di sekitarnya khususnya berpengaruh kepada daerah Jawa Timur, mulai dari pemerintahan, perindustrian, perdagangan, pendidikan, kepariwisataan dan sarana prasarana

fasilitas penunjang olahraga dan lain lain. Hal itu tampaknya yang sekarang gencar dilakukan oleh pemerintah Kota Surabaya dengan melakukan pembenahan menyeluruh kepada semua bidang dan aspek pendukung Kota Surabaya dan menjadikan Kota Surabaya ini menjadi Kota yang memiliki segudang penghargaan dari dalam maupun luar negeri, Akhir-akhir ini saja Kota Surabaya diberitakan mendapat penghargaan dari luar negeri yaitu Guangzhou International Awards, merupakan sebuah awards yang membahas tentang tata kelola kota dan Kota Surabaya merupakan satu-satunya kota di Asia Tenggara yang terpilih untuk menjadi nominasi dari award bergengsi ini sumber : (Tribunnews, penghargaan-surabaya-2018)

Berbicara mengenai capaian prestasi Kota Surabaya rasanya erat jika dikaitkan dengan ruang publik di Surabaya, mendapat predikat sebagai salah satu dari sekian kota di Indonesia yang memiliki tingkat kepadatan penduduk serta aktivitas yang begitu tinggi, tentunya pemerintah Kota Surabaya mengimbangi laju kondisi tersebut dengan memberikan kenyamanan sebaik mungkin bagi para penduduk Kota Surabaya itu sendiri. Salah satu bentuk upaya dari pemerintah ialah menyediakan ruang publik kepada seluruh lapisan masyarakat di Surabaya, ruang publik merupakan wadah bagi masyarakat untuk berinteraksi sosial dan melakukan kegiatan yang positif yaitu dapat digunakan juga sebagai sarana berolahraga. Salah satu ruang publik di Surabaya yang cukup ramai dikunjungi pada akhir-akhir ini adalah stadion Gelora Bung Tomo Surabaya, mengingat antusiasme masyarakat Kota Surabaya sendiri terhadap olahraga sepak bola sangatlah tinggi, ditambah lagi Surabaya dikenal dengan salah satu yang mempunyai basis supporter yang loyalitasnya tak diragukan lagi, maka tak heran jika sekarang stadion Gelora Bung Tomo Surabaya kini kian ramai dikunjungi. Stadion Gelora Bung Tomo sendiri termasuk salah satu stadion serbaguna yang ada di Indonesia yang merupakan bagian dari kompleks olahraga Surabaya Sport Center. Stadion ini pertama kali diperkenalkan pada masyarakat Surabaya pada tanggal 6 Agustus 2010 silam dan menjadi yang terbesar se-Jawa Timur. Stadion ini sekarang digunakan untuk pertandingan sepak bola Liga Indonesia dan tak jarang juga digunakan

pertandingan International, Stadion ini juga menggantikan eksistensi peran dari pada Stadion Gelora 10 November Surabaya (stadion Tambaksari) yang dulu, dan menjadikan Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya menjadi markas baru bagi tim kebanggaan masyarakat kota Surabaya yaitu Persebaya Surabaya yang berlaga di kompetisi pada kasta tertinggi liga Indonesia. Stadion Gelora Bung Tomo sendiri dapat menampung kurang lebih 55.000 penonton. Di tengah kemegahan Stadion Gelora Bung Tomo masih menyisahkan beberapa permasalahan mengenai infrastruktur yaitu perihal akses jalan dan sarana prasarana di dalam maupun di luar Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya, Supporter Persebaya Surabaya dalam persoalan hal ini mendesak Pemerintah Kota Surabaya khususnya selaku pemilik dan pengelola Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya untuk segera merevitalisasi Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya agar nantinya para supporter Persebaya diharapkan mendapatkan kenyamanan dan kemudahan akses saat menggunakan Stadion tersebut (Bola.com-akses-menuju-gelorabungtomo:2018).

Dalam wawancara dengan salah satu supporter Persebaya Surabaya Yusuf Setyo pada laga Persebaya Surabaya melawan PSIS Semarang mengatakan hal yang perlu sekali dibenahi untuk waktu dekat ini ialah keberadaan lampu penerangan baik di dalam stadion maupun di luar stadion Gelora Bung Tomo Surabaya, dan penunjuk lokasi atau sign system di dalam stadion Gelora Bung Tomo Surabaya yang selama ini membuat para supporter kebingungan saat akan mencari musholla, toilet, arah keluar stadion, ataupun arah menuju gate tribun yang akan dituju karena kurangnya sign pada Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya ini.

Ditambah lagi Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya akan dijadikan salah satu dari 10 stadion di Indonesia yang akan dijadikan sebagai tuang rumah piala dunia U-21 pada 2021 mendatang maka dengan begitu pemerintah Kota Surabaya diharapkan dengan cepat melakukan pembenahan-pembenahan di banyak sektor yaitu salah satunya akses dan sign di dalam Stadion, Kementrian Pemuda dan Olahraga juga meminta kepada pemerintah kota Surabaya agar melakukan pembenahan infrastruktur penunjang Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya

(Kompas.com-gelora bung tomo-calon kuat-venue piala dunia-U21-2021). Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Kota Surabaya, Eri Cahyadi mengatakan pihaknya siap untuk memperbaiki standar kelayakan stadion menuju standart International yang di standarisasi oleh FIFA, Pemkot Surabaya sendiri telah menggelontorkan dana 100 Miliar untuk membenahi infrastruktur Gelora Bung Tomo Surabaya. (Kumparan-Pemkot Surabaya-gelontorkan-dana-100m-untuk gbt). Maka *Sign System* dirancang untuk mendukung infrastruktur Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya agar menjadi sistem informasi yang tepat dan komunikatif. Perancangan *sign system* ini dirancang untuk turut serta membantu pemerintah Kota Surabaya dalam mensukseskan keberhasilan gelaran piala dunia dalam hal melengkapi infrastruktur stadion yang belum ada yaitu *sign system* maka dari itu perancangan sign system ini akan membantu pemerintah Kota dalam hal pengadaan infrastruktur berupa *sign system* yang akan digunakan pada tahun depan pada gelaran piala dunia U-21. Hasil dari perancangan ini berupa concept book perancangan *sign system* stadion Gelora Bung Tomo Surabaya yang dapat memudahkan pihak pengelola stadion dalam hal ini Pemerintah Kota dalam merealisasikannya, karena sudah tertata jelas baik penempatan, material bahan, serta ukurannya.

Tujuan perancangan ini adalah merancang *sign system* Stadion Gelora Bung Tomo yang dideskripsikan dalam proses dan konsep *desain sign system* serta penerapannya di Stadion Gelora Bung Tomo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya yang merupakan sebuah stadion serbaguna yang ada di komplek olahraga Surabaya Sport Center Surabaya, Indonesia. Stadion ini dibuka tepatnya pada tanggal 6 Agustus 2010 silam di Jl. Benowo kec-Pakal Kota Surabaya. Stadion ini digunakan untuk pertandingan sepak bola nasional maupun International dan sekarang menjadi basis baru bagi Persebaya Surabaya yang menjalani liga kompetisi nasional kasta tertinggi yang menggantikan Stadion Gelora 10 November

(Stadion Tambaksari) yang dulu menjadi icon sepak bola terdahulu di Surabaya. Stadion Gelora Bung Tomo sendiri dapat menampung kurang lebih hingga 55.000 penonton, dan direncanakan akan menjadi *venue piala dunia 2021 nanti*.

Data berdasarkan sumbernya dibedakan menjadi 2 yaitu: sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer adalah sumber yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, sementara sumber sekunder adalah sumber yang secara tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2011:308)

Adapun berbagai sumber data untuk penelitian ini, antara lain yaitu seperti data primer yakni berupa catatan dari hasil observasi. Catatan hasil observasi di dapat melalui observasi secara langsung di Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya. Data sekunder merupakan data-data yang sudah tersedia dan dapat diperoleh dengan membaca, melihat dan mendengar melalui artikel, literature, maupun situs di internet yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

Untuk tahap pengambilan data penulis melakukan kegiatan observasi yang meliputi pencatatan secara sistematis atas kejadian-kejadian, perilaku, objek-objek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan guna mendukung penelitian yang sedang dilakukan (Sarwono & Lubis, 2007:100). Hal-hal yang diobservasi ialah signage, area, fasilitas dan aktivitas pengunjung yang ada di Stadion Gelora Bung Tomo. Dalam observasi ini penulis terlibat secara langsung menjadi seorang pengunjung di Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya. Pengertian wawancara menurut P. Subagyo (2011:39) adalah “Suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan kepada para responden dalam hal ini Bonek selaku supporter Persebaya Surabaya. Metode ini dilakukan dengan metode tanya jawab pada maksud dan tujuan tertentu, Wawancara dilaksanakan secara berhadapan langsung antara peneliti sebagai interviewer dengan Bonek sebagai responden, dan kegiatannya dilakukan secara lisan.” Dengan kata lain, wawancara adalah teknik pengumpulan data berupa sebuah tanya jawab yang dapat dilakukan secara langsung antar penulis dan pihak supporter Persebaya Surabaya ataupun warga masyarakat

kota Surabaya yang berhubungan dengan objek yang sedang diteliti penulis yaitu Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya.

Setiap melakukan penelitian dengan metode apapun tentunya memerlukan instrumen atau alat bantu untuk mengumpulkan data informasi yang nantinya akan diolah lagi seperti alat tulis, buku catatan, voice recorder, dan kamera

Observasi juga memiliki instrumen penelitian dengan cara melakukan pengamatan untuk mendapatkan informasi seperti pemetaan detail stadion yang di observasi hingga mengamati pengunjung stadion. Sedangkan wawancara memiliki instrumen tersendiri, yaitu untuk melengkapi informasi yang sudah didapatkan dari hasil observasi sebagai penguat data tersebut.

Menggunakan teknik analisa data 5W+1H yang digunakan untuk menulis informasi. Bukan hanya untuk menulis informasi, bahkan untuk menulis secara umum, seperti menulis cerita, menulis artikel, bahkan menulis surat. Rumus ini berasal dari novelis Rudyard Kipling yang memperkenalkan unsur-unsur yang wajib ada dalam menulis berita, yaitu *what, who, when, where, why (5w) dan how (1h)*. Penggunaan Analisis ini bisa di tujukan untuk mencari data yang berguna untuk menjawab pertanyaan dan bisa menjadi sebagai dasar permasalahan dari perancangan yang di angkat. Setelah itu barulah membuat sebuah gambar rancang atau sketsa yang faktual, sistematis dan akurat berdasarkan data-data yang berada di lapangan.

Design process – The Wayfinding Handbook, David Gibson pada stadion Gelora Bung Tomo Surabaya yaitu :

Planning Stage 1. *Research & Analysis* 2. *Strategy* 3. *Programming* **Design Stage** 1. *Schematic Design* 2. *Design Development* 3. *Construction Documentation* **Implementation Stage**, 1. *Bid Support* 2. *Construction Administration*. Setelah semua tahap selesai dilalui, maka barulah dibuat kesimpulan bahwa semua karya desain yang di rancang merupakan hasil akhir dari sebuah proses pemikiran yang panjang. Dimulai dari pencarian ide dan menentukan konsep hingga pada bentuk produk akhir sebuah karya desain, dan akan terus melewati berbagai tahapan untuk terus memperbaiki kualitas desain dan menjadikannya karya dengan konsep yang kuat dan original.

KERANGKA TEORETIK

Desain Komunikasi Visual merupakan ilmu yang mempelajari tentang konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengubah elemen-elemen desain (Sumbo, 2009:23), Desain Komunikasi Visual memiliki pengertian secara menyeluruh tentang rancangan sarana komunikasi yang bersifat kasat mata (Sanyoto, 2006:8). Desain Komunikasi Visual merujuk kepada ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual yang mencakup bentuk gambar, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan yang akan disampaikan dengan mudah di terima oleh sasarannya. Media merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak, Media yang digunakan pada sign system yaitu media visual. Sedangkan media visual dapat diartikan berupa media yang dapat dilihat dan dibaca secara keseluruhan oleh Indra Penglihatan manusia.

Sign di dalam bahasa Indonesia yaitu tanda, Sign ialah bentuk dari komunikasi yang dapat berupa bentuk verbal maupun visual, keberadaan sign sendiri menjadi kepentingan tersendiri bagi masyarakat dikarenakan dapat menyampaikan informasi akan sesuatu, Sign sendiri merupakan bagian paling penting dalam *sign system*. *Sign system* merupakan sebuah media informasi yang sangat mutlak. Dengan arti lain sangatlah berpengaruh bagi audien untuk lebih mudah mengerti dan memahami apa yang disampaikan oleh perancang grafis. Pada lingkungan yang ramai dan sangat asing bagi penghuni baru atau kita yang menjadi orang baru di suatu tempat, sign system sangatlah dibutuhkan.

Sedangkan *Sign system* pada konteks di dalam hal ini desain komunikasi visual merupakan rangkaian representasi visual yang memiliki tujuan sebagai media interaksi antara manusia dengan ruang publik (Tinarbuko, 2009:12).

Sign system seringkali muncul dalam bentuk simbol yang bisa mewakili suatu pesan tertentu yang telah ‘disetujui’ maknanya oleh sekumpulan orang, Kata simbol sendiri berasal dari kata Yunani, yaitu *symbolos* yang berarti tanda atau

ciri yang memberitahukan sesuatu hal kepada seseorang. Menurut Charles S. Peirce (1839-1914), terdapat beberapa jenis tanda seperti indeks, ikon, simbol, yang merupakan patokan dasar ilmu semiotic / semiotika.

Penggunaan *sign system* pada suatu area bertujuan untuk memberikan solusi sebagaimana pemberian identitas yang nantinya akan mempermudah di dalam melakukan penelusuran di area yang dituju. *sign system* yang baik dan benar dapat digunakan sebagai media untuk mengomunikasikan informasi yang terarah dengan mempertimbangkan antara keselarasan arsitektural dari segi warna, huruf, elemen grafis, bentuk, ukuran dan secara ekonomis dapat memberikan penghematan terhadap waktu serta mudah terbaca. Pada buku *Architectural Signing and Graphics* oleh John Follis dan Dave Hamer mengatakan bahwa: “*Sign system* dibutuhkan karena mampu mengomunikasikan tata alur di kompleks bangunan tersebut”.

Berikut beberapa kategori *sign system* berdasarkan fungsi informasinya: **Identification sign** yaitu sign yang fungsinya untuk memberi tanda atau sama halnya seperti mengidentifikasi tempat atau lokasi tertentu, **Directional Sign** yaitu sign yang memiliki fungsi untuk memberi informasi tentang arah di sebuah tempat atau lokasi yang akan dituju. *Directional sign* biasanya disebut juga *wayfinding* ini ditempatkan pada luar lokasi yang dimaksud bertujuan agar dapat mengarahkan orang-orang pada tempat tersebut. *Directional sign* berupa arah panah atau nama suatu tempat yang bersangkutan, **Warning Sign** adalah sign yang berisikan informasi tentang peringatan (warning) atau prosedur yang berkaitan tentang keselamatan pada sebuah lokasi/lingkungan. **Regulatory Sign** merupakan tanda-tanda yang mengatur tentang suatu perilaku manusia untuk melarang kegiatan tertentu dalam lingkup lingkungan tersebut. **Operational sign** adalah sign yang memberikan informasi yang berkaitan dengan petunjuk penggunaan atau pengoperasian sesuatu hal yang terkadang masih belum dapat dipahami oleh seseorang. (Calori Chris 2015:193)

Fungsi *sign system* menurut Piliang di dalam buku kata pengantarnya dalam buku *semiotika komunikasi visual* (Tinarbuko,2009)

menyatakan bahwa tanda itu bukanlah ilmu yang bersifat pasti, melainkan suatu hal yang dapat dibangun dengan pengetahuan yang terbuka, dan yang terpenting dalam sistem tanda pada desain komunikasi visual ialah fungsi dari tanda dalam menyampaikan pesan tersebut kepada penerima didasarkan oleh kode tertentu yang dimediasi oleh media tertentu. Setiap pesan memiliki konten informasi tersendiri dalam signage.

Secara umum, Signage sendiri dapat diartikan sebagai bentuk komunikasi yang memiliki muatan sebuah pesan. Sebuah signage biasanya tidak terbatas pada suatu kata namun bisa juga seperti gambar, bau, gerakan, rasa, tekstur, maupun suara, dengan kata lain bagaimana suatu informasi bisa disampaikan atau diekspresikan oleh makhluk hidup. Signage menurut *Oxford Advance Learner Dictionary of Current English* merupakan sebuah kata-kata, desain dan lain-lain pada sebuah papan atau plat yang digunakan dengan tujuan dapat memberikan suatu peringatan ataupun petunjuk untuk dapat mengarahkan seseorang menuju ke suatu tempat yang di tuju.

Berikut tipe-tipe signage yaitu: **Banner signs**, dibuat dengan material yang ringan seperti kain, kertas, atau plastik yang tidak kaku. Biasanya sering dipergunakan sebagai alat pemberitahuan untuk sementara waktu dari sebuah acara atau event. **Canopy signs**, biasanya dipasang pada suatu permukaan tembok atau tiang, dan lain sebagainya, **Electronic message center**, yaitu menampilkan sebuah pesan pada layar elektronik yang bisa diubah-ubah dengan cepat dan efisien sesuai dengan apa yang kita mau informasikan. **Floor signs**, ialah signage yang dilukis atau dipasang di atas lantai. Wujudnya berupa tulisan maupun simbol. Terkadang susah untuk bisa dibaca dengan jelas, namun sign model seperti ini memiliki keuntungan yaitu memiliki daya tarik karena artistik dan efektif dalam menuntun seseorang untuk menuju sebuah lokasi yang akan dituju, **Free-standing signs** merupakan sign yang tidak terpasang pada sebuah bangunan. Biasanya tersangga oleh satu maupun dua buah tiang. **Wall signs**, memiliki fungsi sebagai exterior signs maupun interior signs, Signage ini biasanya terpasang paralel pada tembok sebuah bangunan, munculnya tidak lebih dari 18 inci, Signage ini

hanya memiliki satu sisi saja, **Roof signs**, biasanya didirikan di atas garis atap sebuah bangunan. **Projecting signs**, sering dijumpai biasanya terpasang pada tembok dan memiliki dua sisi sehingga dapat dibaca dari dua arah berlawanan sekaligus. (Calori Chris 2015:190)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan *sign system* ini di rancang dengan pola pikir kreatif agar desain dari pada sign system ini nantinya dapat diterima oleh masyarakat dan dapat memudahkan pengunjung untuk mendapatkan informasi dan kenyamanan selama di Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya serta turut serta untuk mensukseskan pagelaran piala dunia U-21 pada 2021 mendatang.

Perancangan *sign system* ini mampu untuk menciptakan sebuah rancang *sign system* yang komunikatif, informatif, serta efektif. Selain dapat membantu pengunjung stadion dalam hal mendapatkan informasi dan kenyamanan saat berada di dalam stadion, perancangan ini secara tidak langsung dapat membantu pemerintah kota Surabaya khususnya dalam hal meningkatkan kelengkapan infrastuktur stadion Gelora Bung Tomo Surabaya yang selama ini menjadi salah satu hal yang harus di selesaikan dalam tempo waktu yang cepat dikarenakan mepet nya jadwal agenda pemakaian Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya.

Sign system ini di rancang dengan gaya desain openline straight yang menggunakan perpaduan antara pictogram dan teks agar mendapatkan nilai estetis-nya serta dapat menyampaikan informasi yang akan di sampaikan oleh sign itu sendiri dengan jelas kepada para pengunjung Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya.

Pada perancangan sign system ini penulis akan membuat video 3D untuk menampilkan prototype desain dan penempatan *sign system* itu sendiri yang akan divisualisasikan untuk menjadi media utama dalam perancangan *sign system* ini, perancangan ini dibuat menggunakan bahan dan ukuran yang sesuai dengan penempatan dilokasi tersebut dan sebagai tambahan penulis menambahkan buku panduan atau manual book yang berisikan konsep, mockup dan lain-lain. Diharapkan dengan adanya buku panduan tersebut dapat memudahkan saat melakukan

pengaplikasian desain *sign system* secara utuh pada Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya.

Berdasarkan hasil penelitian dan survey yang penulis lakukan serta tidak lupa juga melakukan pengamatan terhadap Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya, sebenarnya pemerintah kota Surabaya sendiri sudah menunjukkan etika seriusnya dalam membangun sarana publik di Kota Surabaya, hal ini dibuktikan dengan di bangunnya Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya ini masyarakat Kota Surabaya khususnya yang dulunya enggan untuk pergi ke stadion sekarang lebih termotivasi untuk ke stadion hal ini dikarenakan daya tampung Gelora Bung Tomo Surabaya yang sekarang meningkat drastis yang dulunya hanya 20.000 orang, sekarang menjadi 55.000 orang, tak hanya itu sarana prasarana di Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya ini juga jauh lebih layak dirasakan masyarakat, ketersediaan lahan parkir yang sangat luas juga menjadi penunjang penting dalam peningkatan kenyamanan masyarakat di dalam dan di luar stadion itu sendiri, Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya ini juga memiliki area yang luas dan memiliki komplek olahraga lainnya dalam satu area tak ayal itu juga menjadikan daya Tarik masyarakat Kota Surabaya dalam menggunakan sarana public di bidang olahraga di Kota Surabaya, Barubaru ini juga Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya di gadang-gadang menjadi salah satu tuan rumah piala dunia U-21 pada 2021 mendatang. Namun hal hal positif tersebut tak diimbangi dengan masih adanya kekurangan infrastruktur stadion seperti akses jalan, juga minimnya keberadaan sign system di dalam stadion yang bisa dikatakan hampir tidak ada, secara tidak langsung itu membuat sedikit rasa kurang nyaman pengunjung stadion saat akan mencari informasi tentang tempat atau arah yang akan dituju dan sedikit banyak mengurangi kenyamanan pengunjung saat berada di dalam stadion. Dari hasil observasi yang penulis lakukan, bisa dibilang penulis menemukan fakta-fakta yang sesuai dengan sebab permasalahan kenapa penulis menggunakan Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya untuk dijadikan sebagai objek perancangan.

Standart visual untuk pada bentuk desain sign system sesuai dengan konsep perancangan Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya yang

merupakan Stadion dengan taraf nasional hingga internasional dengan mengacu konsep untuk membuat sign yang terstruktur, informatif dan menarik secara visual, namun tetap pada garis konsep yang telah ada di dasari atas observasi yang sudah penulis lakukan.

Warna

Warna yang digunakan pada perancangan sign system ini adalah warna yang menjadi ciri khas Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya yaitu abu-abu putih serta menggabungkan juga warna yang menjadi khas dari basis supporter yaitu hijau, kedua warna tersebut akan dipadukan menjadi satu kesatuan menjadi warna yang menyatu dalam satu kesatuan desain.



Gambar 1. Konsep warna *sign system* (Sumber: Karya Penulis)

Tipografi

Tipografi berguna untuk menyampaikan pesan yang ada pada tanda, pemilihan jenis type font ini sudah melalui proses seleksi dan mencoba untuk menggabungkan antara jenis font ini dengan pictogram yang telah dibuat, jenis typeface yang digunakan dalam perancangan sign system ini menggunakan 1 jenis saja yaitu :

Leelawadee UI Bold, jenis huruf ini dipilih karena memiliki type jenis font yang simple dan elegan serta memiliki tingkat keterbacaan yang jelas, font ini juga dapat mempermudah dalam hal custom sign saat akan melakukan pengaplikasian pada media nyata karena model dari pada font itu sendiri yang dinamis.



Gambar 2. Jenis font LeelawadeeUi (Sumber: Dok.penulis)

Visualisasi Karya

Bentuk dari pada layout *sign system* ini di ambil dari sirip-sirip Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya namun dilakukan penyegaran pada desain bentuknya agar tampak minimalis, dan mudah tingkat keterbacaannya saat di aplikasikan di dalam indoor, thumbnail perancangan *sign system* Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya dirancang sesuai tema dan konsep yang ditentukan dalam bentuk pictogram/icon.

Pictogram/icon pada *sign system* berfungsi sebagai suatu tanda atau alat komunikasi sesuatu tujuan, bentuk dari pictogram harus mewakili object yang akan menjadi tujuan *sign system* dalam menyampaikan informasi.



Gambar 3. Thumbnail layout *sign system* (Sumber : Karya penulis)



Gambar 4. Tight Tissue layout *sign system* (Sumber: Karya penulis)



Gambar 5. Acc desain pemilihan *sign system* (Sumber: Karya penulis)

Pada tahap ini penulis memberikan 5 alternatif desain yang nantinya akan dipilih menjadi 1 final desain dan akan diterapkan menjadi final 3D agar memudahkan saat akan dilakukan pengaplikasian pada media sebenarnya.



Gambar 6. Control room *sign system*
(Sumber : Karya penulis)

Control room sign di desain dengan konsep awal perancangan yaitu minimalis dan informatif dengan menggabungkan bentuk bidang yang menyerupai sirip-sirip bangunan Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya dengan di kombinasikan dengan warna hijau dan abu yang melambangkan warna kebesaran tim kebanggaan masyarakat Kota Surabaya dan warna abu adalah warna stadion Gelora Bung Tomo, serta untuk memberikan nilai informasi dari sign itu sendiri digunakan icon 2 steker yang bersebrangan dipilih karena icon tersebut cukup merepresentasikan sebuah elemen dari terbentuknya kelistrikan serta di padukan dengan font yang simple dan elegan diharapkan memudahkan para pengunjung dalam membaca informasi dari sign tersebut.



Gambar 7. Generator room *sign system*
(Sumber: Karya penulis)

Generator room sign di desain dengan menggabungkan antara bentuk bidang dan warna yang mewakili Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya serta di padukan dengan font yang minimalis dan elegan dengan harapan memudahkan tingkat keterbacaannya serta di dukung dengan adanya icon takometer yang dipilih karena takometer identik dengan tekanan suhu maka icon tersebut dipilih karena cukup merepresentasikan suatu ruang yang di dalamnya terdapat generator .



Gambar 8. mosque *sign system*
(Sumber: Karya penulis)

Mosque sign di desain dengan konsep awal perancangan yaitu minimalis dan informatif dengan menggabungkan bentuk bidang yang menyerupai sirip-sirip bangunan Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya dengan di kombinasikan dengan warna hijau dan abu yang melambangkan warna kebesaran tim kebanggaan masyarakat Kota Surabaya dan warna abu adalah warna stadion Gelora Bung Tomo, serta untuk memberikan nilai informasi dari sign itu sendiri digunakan icon kubah masjid tak lain karena icon tersebut cukup mudah untuk dipahami serta dapat merepresentasikan makna pesan yang ingin disampaikan serta di padukan dengan font yang simple dan elegan diharapkan memudahkan para pengunjung dalam membaca informasi dari sign tersebut.



Gambar 9. Press conference *sign system*
(Sumber: Karya penulis)

Press conference room sign di desain dengan menggabungkan antara bentuk bidang dan warna yang mewakili Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya serta di padukan dengan font yang minimalis dan elegan dengan harapan memudahkan tingkat keterbacaannya serta di dukung dengan adanya icon mic wirelees yang dipilih karena sesuai dengan narasi pesan yang ingin disampaikan yaitu ruang press yang bisa dikatakan hampir 90% kegiatannya adalah menggunakan media suara, dipilihnya icon tersebut diharapkan dapat menambah kuat nilai informasi yang ingin disampaikan.



Gambar 10. medical *sign system*
(Sumber: Karya penulis)

Medical sign di desain dengan konsep awal perancangan yaitu minimalis dan informatif dengan menggabungkan bentuk bidang yang menyerupai sirip-sirip bangunan Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya dengan di kombinasikan dengan warna hijau dan abu yang melambangkan warna kebesaran tim kebanggaan masyarakat Kota Surabaya dan warna abu adalah warna stadion Gelora Bung Tomo, serta untuk

memberikan nilai informasi dari sign itu sendiri digunakan icon stetoskop yang simple karena icon tersebut dengan mudah dapat dipahami oleh penerima pesan bahwa informasi yang disampaikan berkaitan dengan kesehatan dan dapat merepresentasikan makna pesan yang ingin disampaikan .



Gambar 11. Panpel room *sign system*
(Sumber: Karya penulis)

Panpel room sign di desain dengan menggabungkan antara bentuk bidang dan warna yang mewakili Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya serta di padukan dengan font yang minimalis dan elegan serta di dukung dengan adanya icon manusia yang saling berkaitan satu sama lain dikarenakan penting nya peranan mereka terhadap suatu kebijakan maka dipilihlah icon tersebut untuk mempermudah audience menerima pesan yang ingin disampaikan serta penambahan unsur font yang minimalis dan dinamis diharapkan dapat menambah kuat nilai informasi yang ingin disampaikan.



Gambar 12. Room crew *sign system*
(Sumber: Karya penulis)

Room crew *sign system* di desain dengan menggabungkan antara bentuk bidang dan warna

yang mewakili Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya serta di padukan dengan font yang minimalis dan elegan serta di dukung dengan adanya icon manusia berjajar yang menunjukkan bahwa ruangan ini diisi lebih dari 1 orang yang menunjukkan bahwa crew bersifat banyak manusia dan saling gotong royong maka dipilihlah icon tersebut untuk mempermudah audience menerima pesan yang ingin disampaikan karena dinilai cukup merepresentasikan definisi crew itu sendiri serta ditunjang dengan font yang minimalis dan dinamis diharapkan dapat menambah kuat nilai informasi dan keterbacaan terhadap pesan yang ingin disampaikan.



Gambar 13. Sign system arah floor 1 (Sumber: Karya penulis)



Gambar 14. Sign system arah floor 2 (Sumber: Karya penulis)

Sign system arah floor 1 dan 2 di desain untuk memudahkan pengunjung untuk mengetahui arah yang akan dia tuju dan memberikan informasi pada floor yang ia pijak, di desain menggunakan icon-icon yang mudah dipahami serta merepresentasikan sesuatu informasi secara cepat lewat symbol dan digabungkan dengan font yang elegan, dan dinamis diharapkan dapat mempermudah pengunjung dalam menerima pesan informasi yang disampaikan.

Sign ini berbeda dengan sign yang lain karena penempatannya yang menempel pada dinding atap bangunan, sign ini bertugas memberikan informasi secara menyeluruh terhadap kondisi ruang pada suatu floor agar

pengunjung dapat menerima pesan secara cepat tentang arah tujuannya karena cakupan informasinya yang banyak.



Gambar 15. Sign system dinding arah floor 2 cutting (Sumber: Karya penulis)



Gambar 16. Sign system dinding arah floor 3 cutting (Sumber: Karya penulis)

Sign system arah floor 2 dan 3 di desain untuk memudahkan pengunjung untuk mengetahui arah yang akan dia tuju dan memberikan informasi pada floor yang ia pijak, di desain menggunakan icon-icon yang mudah dipahami serta merepresentasikan sesuatu informasi secara cepat lewat symbol dan digabungkan dengan font yang elegan, dan dinamis diharapkan dapat mempermudah pengunjung dalam menerima pesan informasi yang disampaikan.

Namun berbeda dengan sign atap diatas dikarenakan sign ini menggunakan cutting stiker dan penempatannya yang menempel pada dinding bangunan, sign ini di klaim lebih efisien

dalam pembuatannya dikarenakan material yang digunakan juga lebih minim ongkos produksi, ia juga bertugas memberikan informasi secara menyeluruh terhadap kondisi ruang pada suatu floor agar pengunjung dapat menerima pesan secara cepat tentang arah tujuannya dikarenakan cakupan informasinya yang banyak.



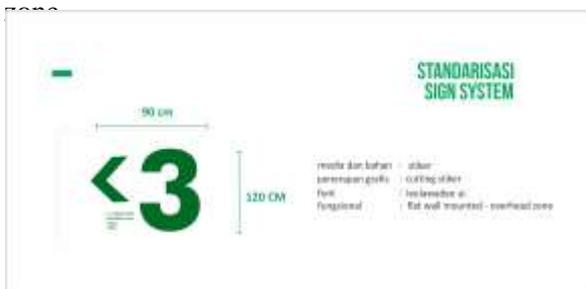
Gambar 17. Standarisasi *sign system*
(Sumber: Karya penulis)

Media dan bahan : Aluminium, Acrylic, Stiker
 Penerapan grafis : Cutting Stiker
 Font : Leelawadee UI
 Fungsional : Flat wall mounted – Overhead zone



Gambar 18. Standarisasi *sign system*
(Sumber: Karya penulis)

Media dan bahan : Aluminium, Acrylic, Stiker
 Penerapan grafis : Cutting Stiker
 Font : Leelawadee UI
 Fungsional : Flat wall mounted – Overhead zone



Gambar 19. Standarisasi *sign system*
(Sumber: Karya penulis)

Media dan bahan : Stiker
 Penerapan grafis : Cutting Stiker
 Font : Leelawadee UI
 Fungsional : Flat wall mounted – Overhead zone



Gambar 20. Standarisasi *sign system*
(Sumber: Karya penulis)

Media dan bahan : Stiker
 Penerapan grafis : Cutting Stiker
 Font : Leelawadee UI
 Fungsional : Fixed floor

Contoh pengaplikasian desain

Pada bagian ini menunjukkan beberapa hasil final desain yang di aplikasikan secara 3D dengan maksud dan harapan agar mudah dipahami tata letak maupun pemasangan *sign system* ini.



Gambar 17. Gambar 3D pengaplikasian desain *sign system*
(Sumber: Karya penulis)

Contoh pengaplikasian bentuk sign system secara 3D fitness room yang menempel pada dinding sebelah pintu masuk untuk memudahkan official tim, crew , ataupun pengunjung membaca informasi setiap ruangan.



Gambar 17. Gambar 3D pengaplikasian desain *sign system* (Sumber: Karya penulis)

Memberikan gambaran secara menyeluruh terhadap pengaplikasian *sign system* dinding pada setiap ruangan



Gambar 18. Gambar 3D pengaplikasian desain *sign system* (Sumber: Karya penulis)

Contoh pengaplikasian *sign system* atap pada floor 1 dilihat dari sudut pandang sejajar dengan mata manusia pada saat memasuki ruangan.



Gambar 19. Gambar 3D pengaplikasian desain *sign system* (Sumber: Karya penulis)

Contoh tampak samping atas pengaplikasian *sign system* atap pada floor 1 dan tata letak sign pada area yang dianggap strategis untuk penempatannya.



Gambar 20. Gambar 3D pengaplikasian desain *sign system* (Sumber: Karya penulis)



Gambar 21. Gambar 3D pengaplikasian desain *sign system* (Sumber: Karya penulis)



Gambar 22. Gambar 3D pengaplikasian desain *sign system* (Sumber: Karya penulis)

Contoh pengaplikasian *sign system* cutting pada media tembok dan ditempatkan pada setiap anak tangga, dengan harapan menekan biaya produksi seminim mungkin dikarenakan material yang jauh lebih murah, namun tetap memberikan informasi yang efektif dan komunikatif.



Gambar 23. Gambar 3D pengaplikasian desain *sign system* (Sumber: Karya penulis)

SIMPULAN DAN SARAN

Kota Surabaya selain sebagai Kota terbesar ke 2 di Indonesia, Kota Surabaya juga menjadi salah satu role model dunia sepak bola di tanah air karena potensi masyarakat Kota Surabaya terhadap perkembangan dunia olahraga sangat tinggi khususnya sepak bola, dan pada tahun depan Kota Surabaya menjadi tuan rumah piala dunia U-21. Namun itu semua tidak didukung dengan sarana prasarana yang cukup di stadion dalam hal *sign system*, Dengan adanya Perancangan *Sign System* Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya yang nantinya dapat dipakai menjadi buku pedoman pemerintah Kota Surabaya dalam hal merancang dan pengadaan lelang pada saat pembangunan, Buku concept book perancangan *sign system* ini dapat membantu pemerintah kota Surabaya sebagai acuan perancangan dan memberikan gambaran tentang detail rancang bangun *sign sytem* tersebut guna mensukseskan kelengkapan infrastruktur stadion pada pagelaran piala dunia Januari mendatang.

Penulis sadar bahwasannya perancangan ini masih terdapat beberapa kekurangan dan jauh dari kata sempurna, dikarenakan banyak hambatan dalam proses perancangan ini baik dari perizinan dan kelengkapan materi perancangan yang terdapat dalam concept book ini, Oleh sebab itu penulis berharap semoga dimasa depan jika ada perancangan yang serupa atau terkait dengan perancangan *sign sytem* , semoga perancangan ini dapat membantu menjadi referensi agar tercipta karya yang lebih baik dan dapat menutup banyaknya celah tersebut.

REFERENSI

- Sanyoto. (2006). *Desain Komunikasi Visual memiliki pengertian yang menyeluruh*. Yogyakarta:Dimensi Press.
- Sarwono,J.,& Lubis, H. (2007). *Metode riset untuk desain komunikasi visual: Hakika*. Yogyakarta: Andi.
- P. Subagyo.(2011). *Metode penelitian dalam teori dan praktik*. Yogyakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Tinarbuko, Sumbo (2009). *Semiotika komunikasi Visual*.Yogyakarta: Jalasutra.

- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Pierce, Charles sanders. (1982). *The Theory of Sign*. Bloomington:Indiana University Press.
- Folis, J & Hammer . (1979). *Architectural Signing and Graphic*. New York: NY Whitney Library Of Design.
- Calori, Chris & Eynden – Vanden, David (2015). *Signage and Wayfinding Design*. Kanada:Jhon Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- (<https://Tribunnews.com.Penghargaan-kota-surabaya.html> , diakses pada tanggal 27 November 2018).
- (<https://Bola.com.Akses-menuju-gelora-bung-tomo-surabaya.html>, diakses pada tanggal 27 November 2018).
- (<https://Kumparan.com.Pemkotsurabaya-alokasikan-dana100M-untukGBT.html>, diakses pada tanggal 25 Desember 2019).