

# Kajian Experiential Graphic Design (EGD) Pada Interior Ruang Belanja Publik Trans Sstudio Mall Bandung

**Aldrian Agusta**

Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, ITENAS, Bandung  
Email: ian@itenas.ac.id

## **ABSTRAK**

*Lingkungan wisata belanja di Trans Studio Mall Bandung menggunakan rambu grafis lingkungan berbasis pengalaman atau Experiential Graphic Design sebagai sarana identitas lokasi dan petunjuk arah. Berdasarkan teori EGD, keberadaan rambu informasi (signage) di TSM Bandung belum cukup mengikuti kaidah yang benar dalam rancang bangunnya, baik itu petunjuk informasi maupun identitas lokasi yang terkait dengan brand identity. Kajian evaluasi kualitas perancangan rambu informasi (signage) Trans Studio Mall Bandung menjadi gambaran untuk membuat rancangan yang lebih baik lagi di masa mendatang hingga integrasi papan rambu dengan lingkungan dan brand dari mall dapat terwujud lebih baik.*

*Kata Kunci: rambu, grafis, petunjuk arah.*

## **ABSTRACT**

*The shopping environment in Trans Studio Mall Bandung uses experiential graphics based on experience or Experiential Graphic Design as a means of location identity and directions. Based on the theory of EGD, the existence of information signage in TSM Bandung is not enough to follow the correct rules in the design of experiential graphics visual, whether it is information instructions or location identity associated with brand identity. The evaluation of the quality of information signage design of Trans Studio Mall Bandung becomes an illustration to make better design in the future until the integration of signs with the environment and brand from the mall can be realized better.*

*Keywords: signs, graphics, directions.*

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Rambu grafis lingkungan berbasis pengalaman sebagai sarana navigasi di lingkungan ruang interior wisata belanja Trans Studio Mall Bandung (TSM) menjadi informasi penting untuk mengantarkan manusia bergerak dari satu titik lokasi ke titik lokasi lainnya dengan nyaman dan meyakinkan tanpa tersesat juga meningkatkan kepercayaan diri pada situasi lingkungannya. Informasi yang mudah sekaligus artistik menambah nilai pada kualitas informasi dalam lingkungan interior yang akan meningkatkan kualitas brand dari TSM.

Rancang bangun dari papan rambu informasi sebagai bagian dari Experiential Graphic Design di lingkungan Trans Studio Mall Bandung terlihat kurang memenuhi standar yang seharusnya seperti yang dipaparkan oleh Chris Calori [1].

Papan rambu informasi yang baik dan benar menurut Per Mollerup dan David Gibson [2] memiliki beragam fungsi yang terbagi dalam fungsi identitas, penunjuk arah (direction), petunjuk orientasi ruang dan petunjuk regulasi. Keberadaan fungsi papan rambu informasi TSM sepertinya masih pada fungsi penunjuk arah dan orientasi saja. Terkesan hanya sebagai pendukung informasi interior ruangan tidak lebih dan kurang, belum menjadi EGD. Seharusnya sebuah lokasi wisata belanja besar seperti Trans Studio Mall Bandung dengan *tenant* premium tentunya memiliki ekspektasi tertentu bagi pengunjungnya. Bukan tanpa sebab papan rambu grafis informasi harus baik dan benar karena akan memberi nilai tambah pada identitas *brand* bagi TSM itu sendiri.

Kajian dan evaluasi EGD pada interior Trans Studio Mall menjadi dasar merencanakan dan merancang rambu grafis lingkungan berbasis pengalaman yang lebih baik dari objek EGD yang ada sekarang. Dengan tujuan untuk menjelaskan kebutuhan bentuk dan informasi pada papan rambu pada interior Trans Studio Mall Bandung serta mengevaluasi bentuk dari informasi dan papan rambu pada interior Trans Studio Mall Bandung. Penelitian dapat memberi manfaat dengan memberi gambaran cara pandang persepsional teoritis terhadap rambu grafis berbasis pengalaman lingkungan di lingkungan interior Trans Studio Mall Bandung dan menjadi dasar keputusan perencanaan dan perancangan rambu grafis berbasis pengalaman di lingkungan interior di Trans Studio Mall Bandung.

## **2. METODOLOGI**

Perencanaan dan perancangan rambu yang berwawasan lingkungan atau dikenal dalam bahasa asingnya *Experiential Graphic Design* (EGD) sudah dikenal dan digunakan masyarakat di negara-negara maju, sebagai sarana informasi petunjuk ternavigasi dengan keseragaman identitas yang mampu membangun brand kawasan tersebut. Dimulai dari permasalahan informasi yang kompleks di kawasan lingkungan bangunan, sehingga perlu dilakukan tindakan perancangan pada informasi tersebut supaya menjadi informasi yang sederhana, kemudian informasi sederhana tersebut harus di rancang lebih jauh lagi menjadi informasi yang bisa dimengerti. Saat informasi sederhana dan bisa dimengerti ini selesai dirancang, maka tahap berikutnya adalah merancang sistem rambu (*sign system*), yang pada waktunya nanti harus selalu di update untuk memelihara identitasnya.

### **2.1. Jenis Penelitian**

Objek penelitian didekati dengan mengamati, mencermati dan merekam melalui indra langsung di lapangan dengan memperhatikan informasi yang di tampilkan pada papan informasi, model atau bentuk papan informasi dan fungsinya dalam ruang interior publik, serta kaitannya dengan teori-teori yang diterapkan oleh Calori [1].

### **2.2. Tempat dan Waktu**

Penelitian berlangsung di ruang publik TSM Bandung dalam beberapa kunjungan dan durasi yang disesuaikan dengan kebutuhan pengumpulan data di lapangan. Pengamatan lapangan dapat berlangsung satu hingga dua tahun untuk mencermati kemungkinan perubahan model dan bentuk papan informasi yang ada di TSM Bandung. Objek penelitian di fokuskan pada papan informasi

tunggal yang berdiri bebas di setiap titik tangga berjalan di sisi tengah dan selatan bangunan pada setiap levelnya.

### 2.3. Teknik Pengumpulan Data

Sumber data penelitian meliputi papan informasi yang ada di ruang publik TSM Bandung, dengan melakukan pengamatan dan perekaman atas bentuk papan, jenis huruf, dan dekorasinya. Pada kasus EGD di lingkungan interior TSM penelitian di fokuskan pada model EGD yang ada di TSM dan keterkaitannya dengan pengunjungnya, ranah artistik pada rambu beserta lingkungan interior yang mempengaruhi pengunjung memahami informasi petunjuk di TSM. Pengamatan langsung dilokasi pada objek papan informasi dan lokasi situasi penempatannya di ruang publik terkait kemudahan akses informasinya. Mencermati dan merekam model dan kondisi papan informasi dengan situasi lingkungan dan atmosfer TSM Bandung.

### 2.4. Spektrum aktifitas EGD

1. Rambu (*signage*): Tanda visual yang terlihat secara fisik dan menjadi acuan bagi pengguna untuk menetapkan rencana selanjutnya berdasarkan informasi yang tertulis dan atau tergambar pada suatu media. Tanda visual dapat berupa piktoqram dan keterangan tertulis yang dapat di mengerti dengan cepat oleh penggunanya.
2. *Placemaking*: Penanda terkait dengan branding suatu *corporate* atau lokasi yang turut di tampilkan pada media informasi baik berupa logo, warna, atau bentuk.
3. *Interpretation*: Bentuk sistem rambu yang dikenal meliputi informasi intepretatif yang memberi penjelasan sejarah atau keterangan objek dengan singkat tentang suatu peristiwa atau tentang keberadaan objek yang menjadi sumber informasi di kawasan tersebut. Informasi yang bisa ditempatkan di dalam atau luar ruang, baik sementara ataupun permanen, sebagai sarana pameran atau petunjuk lokasi, dengan pendekatan media statis hingga direktori digital, dengan memanfaatkan gambar, text, panah penunjuk, hingga diagram grafis.

### 2.5. Kategori dan Fungsi Rambu

Kategori dan fungsi rambu terbagi dalam rambu identitas, rambu petunjuk arah, rambu orientasi dan rambu regulasi [3] masing-masing fungsi rambu dapat menjadi satu media atau ragam media tergantung kebutuhannya.

1. Rambu identitas: Menjadi komponen penting dalam branding kawasan, lokasi atau entitas suatu bangunan maupun ruangan. Memudahkan pengguna untuk mengambil keputusan dengan cepat untuk menentukan lokasi, bangunan atau ruang yang hendak di akses.
2. Rambu petunjuk (*directional*): Merupakan cara mencari jalan (*wayfinding*) bagi pengguna yang butuh arahan agar tidak tersesat.
3. Rambu orientasi [1] atau rambu deskriptif [2]: Menjadi cara bagi pengunjung memahami lokasi tempat mereka berada saat melihatnya.
4. Rambu regulasi: Menjadi rambu yang berfungsi memberi arahan boleh tidaknya tindakan yang dilakukan pengunjung di dalam sebuah lokasi lingkungan.

### 2.6. Metoda Piramida Rambu

*Signage* sebagai media informasi dibangun berdasarkan Metoda Piramida Rambu yang dikembangkan oleh Chris Calori [1]. Pendekatan Calori pada rancang bangun yang sistematis dibuat untuk memudahkan permasalahan yang rumit dari perencanaan dan perancangan rambu grafis lingkungan berbasis pengalaman. Ketiga komponen yang ditetapkan Calori akan menghasilkan model rambu yang memiliki kualitas baik dan lengkap mulai dari informasi, grafis visual hingga produk hasil akhirnya.

Beberapa pertanyaan yang snantiasa diajukan untuk memperoleh hasil maksimal yang dimaksud oleh Calori [1] antara lain:

- a. Sistem Informasi Konten: Meliputi segala sesuatu yang terkait dengan permasalahan pesan informasi pada rambu, informasi apa yang terlihat pada rambu, bagaimana pesan pada rambu tertulis, dimana informasi rambu berada.
- b. Sistem Grafis: Elemen grafis dua dimensi apa saja (typo, simbol, panah & warna) yang digunakan sebagai informasi pada rambu, bagaimana elemen grafis diatur dalam tata letak utk mengatur konten informasi, penekanan pesan, & membuat identitas visual, bagaimana grafis diaplikasikan pada rambu, bagaimana pesan dan lokasi rambu saling terkait secara konsisten.
- c. Sistem Perangkat Keras: Bentuk tiga dimensi pada rambu, ukuran rambu, bagaimana rambu dipasang atau terkait dengan objek dilingkungan sekitarnya.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada kasus EGD di lingkungan interior TSM penelitian di fokuskan pada model EGD yang ada di TSM dan keterkaitanya dengan pengunjungnya, ranah artistik pada rambu beserta lingkungan interior yang mempengaruhi pengunjung memahami informasi petunjuk di TSM.



**Foto 1 : Papan informasi di interior TSM Bandung**

### 3.1. Situasi Papan Informasi TSM Bandung

TSM Bandung terletak di jalan Jendral Gatot Subroto No. 289, kelurahan Cibangkong, Kecamatan Batununggal, kota Bandung. Sejak 2001 TSM Bandung sudah beroperasi dan melaksanakan pengembangan berkelanjutan hingga seperti sekarang di 2017 dengan pendekatan mall premium dengan konsep *integrated complex* mall di kota Bandung [4].

Pembangunan papan informasi seperti yang terlihat sekarang baru diperkenalkan ketika TSM Bandung memperluas unit propertinya dan juga memiliki hotel bintang lima. Pada masa lalu papan informasi yang terlihat di TSM Bandung (dahulu bernama Bandung Super Mall), umumnya hanya berbentuk papan informasi gantung (*suspended*) dan menempel di dinding (*wall mounted*). Ruang interior publik di TSM Bandung sudah memiliki papan informasi di setiap lantainya, beberapa tangga berjalan otomatis dilengkapi dengan papan rambu yang dibuat unik dan seragam.

Papan informasi TSM di letakan berdekatan dengan tangga berjalan otomatis disetiap akses masuk dan keluarnya, peletakan di sisi kiri akses masuk tangga saat naik maupun turun level dengan bentuk papan seperti monolith atau pylon tunggal dan mandiri dengan kaki penyangga yang kuat dan tidak permanen

### 3.2. EGD TSM Bandung

Mengacu pada teori Chris Calori [1] yang menyatakan bahwa *Experiential Graphic Design* melingkupi tiga spektrum (*signage, placemaking, dan interpretation*) maka pada model EGD di TSM dapat dikatakan baru memenuhi salah satu aspek spektrum yaitu spektrum *signage* atau papan rambu.

Mencermati dari beberapa papan informasi yang ada di lingkungan TSM Bandung, spektrum *signage* yang menjadi penciri adanya EGD di sebuah lingkungan terwakili pada papan informasi tunggal yang berdiri sendiri (*free standing ground unmounted*) dan papan informasi gantung (*suspended or ceiling hung*).

Spektrum lainnya seperti spektrum *placemaking* sebagai wakil *brand* TSM Bandung masih terlihat kurang informatif meskipun pada papan informasi tunggal yang berdiri sendiri diberi dekoratif kotak dengan silang berulang dibawah dan warna latar hitam pada papan informasi. Belum cukup memberi kesan terkait *brand* TSM Bandung yang premium, sebab penggayaan tersebut masih dapat di pindah pada lokasi mall lainnya yang juga memiliki konsep mall premium. Demikian pula dengan spektrum *interpretatif* yang menjadi penciri berikutnya sepintas belum cukup terlihat sebagai satu kesatuan cerita informatif di lingkungan mall.

### 3.3. Analisa Papan Informasi TSM

Pada kajian saat ini perekaman dan analisa baru pada papan informasi tunggal mandiri (*free standing monolith*) yang nantinya akan meliputi bentuk papan informasi lainnya. Bentuk papan informasi kotak persegi dengan bentuk meninggi keatas hingga setinggi manusia normal (kurang lebih 170 cm) dengan tebal kurang lebih 10 cm. Informasi terbagi dalam 2 zona yaitu zona bawah di isi dengan dekorasi dan zona atas di isi dengan informasi level berikut informasi tentang lokasi penting di tiap level.

Informasi tertulis rata kiri di depan latar berwarna hitam. Teks memanfaatkan jenis huruf san serif dengan perbedaan ukuran huruf besar untuk identitas level lantai dan huruf dengan ukuran lebih kecil

untuk keterangan lokasi utama pada level lantai terkait sebanyak-banyaknya tiga lokasi. Menurut Gibson [3] kategori dari papan informasi seperti objek papan informasi TSM Bandung masuk sebagai rambu orientasi (*orientation sign*) yang berada di dalam ruangan, juga dapat di katakan sebagai papan informasi yang berfungsi sebagai deskripsi informatif pada tiap level [2]. Keduanya melihat papan informasi ini sebagai sarana memberi keterangan informatif situasi lingkungan yang ada di tiap identitas level. Memberi rasa percaya diri pada pengguna bahwa di lingkungan tersebut untuk menetapkan rencana tujuan lokasi yang akan dikunjungi..

#### **4. SIMPULAN**

Spektrum EGD pada TSM Bandung belum cukup memenuhi standar sebagai sebuah experiential di lingkungan tersebut, ada beberapa aspek spektrum EGD yang harus dipenuhi oleh TSM Bandung. Keberadaan spektrum signage saja di lingkungan itu mengkondisikan pengalaman pengunjung terhadap *wayfinding wayshowing* [2] belum dapat dirasakan dengan benar dan baik oleh pengunjung TSM Bandung.

Sebenarnya keberadaan informasi pada rambu dengan kategori dan fungsi seperti gambaran diatas menjadi penting bilamana di tempatkan dengan baik dan benar pada beberapa titik *entrance* utama di pintu-pintu masuk TSM Bandung. Kondisi yang ada dengan menempatkannya di *entrance* tangga berjalan menjadi kurang informatif akibat tidak adanya simbol panah yang sesuai dan ukuran huruf yang berbeda dengan keterangan identitaslevel lantai lainnya.

Keberadaan papan informasi sebagai sarana rambu di TSM Bandung belum cukup lengkap, cenderung fokus pada satu model saja dan informasi yang sama dengan jumlah yang banyak di tiap *entrance* tangga berjalan. Papan informasi tunggal mandiri yang menjadi fokus penelitian dapat di lengkapi dengan simbol panah danbesar huruf yang berbeda.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Calori, Chris & Vanden-Eynden, David (2015), *Signage and Wayfinding Design Second Edition, A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*, John Wiley and Son, Inc. Hoboken, New Jersey.
- [2] Mollerup, Per (2013). *Wayshowing Wayfinding Basic and Interactive*, BIS Publisher.
- [3] Gibson, David (2009). *The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Places*, Princeton Architectural Press; 1st edition.
- [4] Pramesti, J., Hafiar, H., dan Sani, A. (2016). "Langkah Bisnis Trans Studio Mall Bandung Dalam Melakukan Repositioning". *Ilmu Komunikasi*, Universitas Padjajaran. Vol.7 No.1 hal.11-27. <https://ejournal.unri.ac.id/index.php/JKMS/article/download/3639/3539>, diunduh 30 Januari 2018.