

**PERANCANGAN SIGNAGE SISTEM BAGI LABORATORIUM
FRONT OFFICE SMK PARIWISATA SUMBANGSIH
GROGOL, JAKARTA BARAT**

***DESIGN OF SIGNAGE SYSTEM FOR LABORATORY FRONT OFFICE
OF VOCATIONAL SCHOOL OF TOURISM SUMBANGSIH
GROGOL, JAKARTA BARAT***

Retno Purwanti Murdaningsih¹, Yunisa Fitri Andriani², Zita nadia³

¹DKV, FTD, UPJ, Jl. Cendrawasih, Sawah Baru, Ciputat Tangsel, 15413

²DKV, FTD, UPJ, Jl. Cendrawasih, Sawah Baru, Ciputat Tangsel, 15413

³DKV, FTD, UPJ, Jl. Cendrawasih, Sawah Baru, Ciputat Tangsel, 15413

e-mail: retno.purwanti@upj.ac.id/yunisa.fitri@upj.ac.id/zita.nadia@upj.ac.id

ABSTRAK

Keberadaan laboratorium praktik bagi SMK sebagai sekolah vokasi menjadi syarat mutlak bagi kelancaran proses belajar. SMK Pariwisata tak terkecuali juga membutuhkan kelengkapan tersebut. Laboratorium Front office atau kantor depan sebagai salah satu jurusan di SMK Pariwisata setidaknya memerlukan sebuah sign sistem visual sebagai penjelas informasi dalam kegiatan praktik kantor depan. Sign sistem dalam laboratorium kantor depan mitra kami di SMK Pariwisata Sumbangsih masih terbilang sangat minim. Berdasarkan survey dan FGD yang telah dilakukan sebelumnya Kami tergerak untuk membantu mitra kami sekaligus sebagai bahan praktik mata kuliah Environmental Graphic Design dan Infografis yang sedang berlangsung pada semester ini di prodi kami, sehingga mahasiswa dapat langsung mengaplikasikan teori yang didapat di kampus kepada mitra kami. Solusi yang kami berikan berupa perancangan signage dalam bentuk spanduk, mini X banner, katalog wisata dan buku ajar sebagai pendukung kelengkapan laboratorium kantor depan.

Kata kunci: Environmental Graphic Design; Signage; Front Office

ABSTRACT

The existence of a practical laboratory for SMK as a vocational school is an absolute requirement for the smooth learning process. Tourism Vocational High School is no exception, it also requires this completeness. The front office or front office laboratory as one of the majors at SMK Pariwisata requires at least a visual signs system to explain information in front office practical activities. The sign system in our partner's front office laboratory at SMK Pariwisata Sumbangsih is still minimal. Based on previous surveys and FGDs, we were moved to help our partners as well as practice materials for the Environmental Graphic Design and Infographics courses that are taking place this semester in our study program. So that students can immediately apply the theory obtained on campus to our partners. The solutions we provide are in the form of signage design in the form of banners, mini X banners, travel catalogs and textbooks to support the front office laboratory equipment.

Key word: Environmental Graphic Design; Signage ; Front Office

PENDAHULUAN

SMK Pariwisata Sumbangsih merupakan Sekolah Menengah Kejuruan swasta yang baru berjalan kurang lebih 6 tahun (2014), berlokasi di Jl. Dr. Muwardi no. 13 Grogol, Jakarta Barat. SMK Pariwisata Sumbangsih dirancang untuk menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mandiri dan profesional dibidangnya serta meningkatkan keahlian, kecerdasan, pengetahuan, kepribadian dan mencetak sumber daya manusia dalam bidang pelayanan pariwisata, tidak hanya

melalui teori, praktik juga dapat diperkuat dengan media pembelajaran yang membangun suasana simulasi dari keadaan riil di lapangan, sehingga pengalaman yang diterima terasa lebih nyata dan mudah diingat oleh siswa SMK. Permasalahan mendasar yang dirasakan bagi mitra kami adalah masih kurangnya media ajar yang memadai untuk membangun suasana *front office dan travel* di dalam laboratorium, hal ini disebabkan oleh kurangnya sumber daya dan pengetahuan dalam mendesain elemen laboratorium *front office dan travel* sebagai bagian media pembelajaran yang disediakan di dalam laboratorium.



Gbr. 1. Tampak depan Gedung SMK Pariwisata Sumbangsih



Gbr. 2. ruang dalam laboratorium front office

Dalam mencapai tujuan pengajaran, dibutuhkan media sebagai alat untuk menyampaikan pelajaran dari guru kepada para siswa SMK, dimana guru menjadi komunikator dan siswa sebagai khalayak penerima pesan. Seperti yang disebutkan oleh Karo dan Rohani, Media pengajaran telah terbukti membantu para guru untuk mencapai tujuan agar pelajaran dapat diterima dengan lebih baik oleh para siswa. Media yang digunakan terdapat berbagai macam, dan dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan guru dan pengajar, dalam hal ini yang dibutuhkan adalah membentuk *booth* peraga yang dapat membangun suasana *front office* dari jurusan perhotelan.

Signage menurut Gibson sebagai bagian dari environmental graphic design merupakan penanda visual yang berisikan elemen visual dan informasi teks yang bertujuan membantu penggunaannya, dan

berdasarkan jenis kontennya dikelompokkan menjadi 4 jenis, yaitu: Identifikasi, penunjuk arah, orientasi dan aturan. Signage bisa diletakkan di dalam ataupun di luar ruangan. Dalam membantu permasalahan mitra kami, Signage akan ditempatkan dalam ruang laboratorium *front office* dan ditampilkan dalam bentuk mini spanduk, serta X banner sebagai kebutuhan simulasi bagi laboratorium *front office*, sehingga siswa SMK mendapatkan pengalaman yang nyata. Sementara media ajar lainnya diwujudkan dalam bentuk katalog destinasi wisata serta buku ajar mengenai sistem pemesanan tiket.

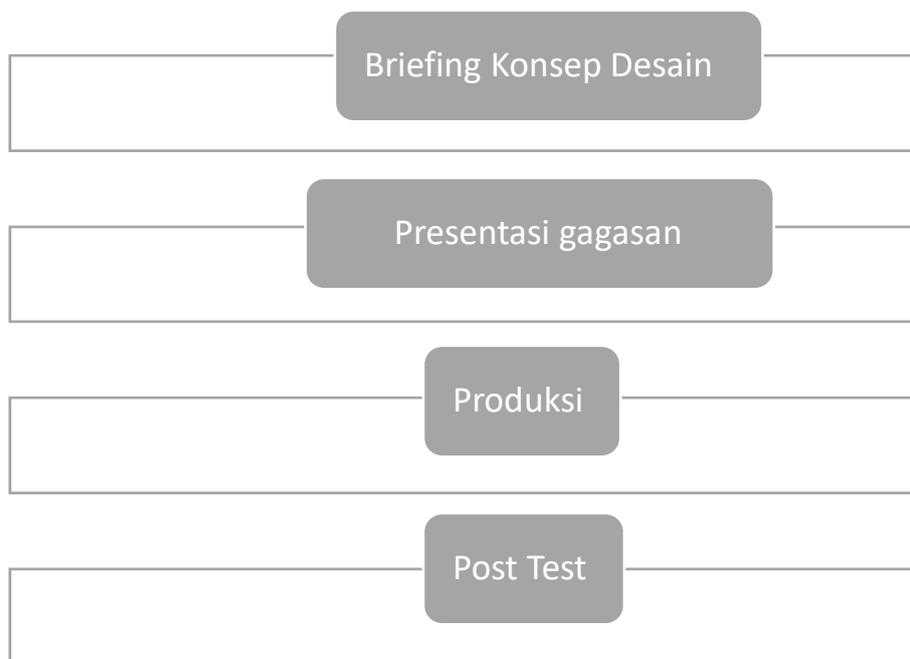
Mempertimbangkan kebutuhan tersebut, maka dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dibuatlah produksi *Signage Laboratorium Front Office* sebagai Media Ajar di SMK Pariwisata Sumbangsih, dan kegiatan pengabdian masyarakat ini memiliki beberapa tujuan yang terkait dengan tujuan pengajaran para guru di SMK Pariwisata Sumbangsih, di antaranya adalah:

1. Memberikan pembelajaran kepada para siswa SMK Pariwisata Sumbangsih mengenai apa itu *signage*, fungsi *signage*, serta seberapa penting *signage* dalam pariwisata khususnya di *front office* agen perjalanan.
2. Memberikan fasilitas laboratorium terbaik untuk memberikan pengalaman simulasi yang efektif kepada siswa, terutama pada bidang pariwisata.
3. Membantu para guru dalam mencapai tujuan, yaitu pelajaran dapat diterima dengan lebih baik oleh para siswa.

METODE

Perancangan sign sistem sebagai visual pendukung di SMK Pariwisata Sumbangsih, dibagi menjadi dua tahapan, tahapan pertama merupakan tahapan pra desain yang terdiri dari survey dan FGD untuk pengumpulan data, kemudian dilanjutkan pada tahapan kedua yaitu perancangan desain dan produksi visual yang dibutuhkan oleh SMK Pariwisata Sumbangsih.

Tahapan pra desain menggunakan metode kualitatif dengan Instrumen yang digunakan berupa wawancara kepada kepala sekolah, dan guru pengajar mata pelajaran kantor depan serta usaha wisata dari SMK pariwisata Sumbangsih, untuk menggali informasi tentang kebutuhan alat peraga visual yang dibutuhkan sebagai pendukung laboratorium front office dan usaha wisata. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan kebutuhan tambahan untuk media pengajaran berupa katalog, serta modul pelajaran sistem pemesan tiket berdasarkan sistem sabre. Pada tahap perancangan desain serta proses produksi, kami melibatkan 2 orang mahasiswa dalam membantu proses produksi yang dibutuhkan oleh kegiatan ini, dengan alur kerja sebagai berikut:



Rencana untuk mengukur keberhasilan hasil pengmas ini akan diadakan pre test dan post test berupa simulasi penggunaan signage sistem dan modul buku ajar pemesanan tiket di laboratorium kepada para siswa SMK.

HASIL DAN DISKUSI

Signage pada dasarnya merupakan penanda visual yang berisikan elemen visual dan informasi yang bertujuan membantu orang lain untuk mendapatkan petunjuk arah, orientasi, informasi maupun susunan aturan yang dapat diletakkan di dalam ataupun di luar ruangan. Dalam merancang sebuah *signage* yang baik dibutuhkan harmonisasi antara elemen-elemen seperti; unsur kedalaman informasi, tipografi, material, warna, kerumitan, skala dan ukuran dengan memenuhi semua kaidah perancangan tersebut, maka dapat dihasilkan signage yang sesuai dengan kebutuhan mitra seperti yang terdapat di laboratoriu *front office* dan usaha wisata SMK Pariwisata Sumbangsih.

Kedalaman Informasi tentang layanan hotel pada kantor depan diperlukan untuk membantu wisatawan mendapatkan informasi tentang akomodasi kamar, harga dan pembayaran kamar, serta beragam fasilitas yang disediakan oleh hotel tersebut dapat dipaparkan dalam media infografis berupa poster, mini X banner, brosur maupun flyer. Agar seluruh informasi dapat dipahami oleh sasaran maka perlu adanya penyusunan yang sistematis seperti *signage* yang merupakan bagian dari *environmental graphic design*. Penggunaan *environmental Graphic Design* biasanya dapat kita temui dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, olahraga, transportasi public, pariwisata dan perhotelan. *Enviromental graphic design* menurut (Ramandhita dan Indrajaya, 2012) adalah desain suasana yang tidak hanya

mengandung unsur visual namun juga mengandung unsur informasi di dalamnya, environmental graphic design terbagi menjadi menjadi 3 jenis, yaitu: *exhibition design*, *wayfinding design*, dan *information design*.

Tabel 1. Jenis Signage yang dibutuhkan laboratorium front office

Jenis Signage	Ukuran	Material
Exhibition design	0,5 x 1 m	Spanduk
Information design	25 x 45 cm	Arcrylic
Katalog	A4	Art paper
Buku ajar	B5	HVS

Font dan tone warna yang diimplementasikan dalam sign sistem laboratorium front office adalah garamond dan arial karena dianggap memiliki readability dan legibility yang cukup tinggi, untuk warna menggunakan turunan dari warna yang terdapat pada logo yayasan Sumbangsih.



Gbr. 3. Exhibition design sebagai informasi keberadaan lab. front office
(Sumber foto : koleksi pribadi)



Gbr. 4. Information design sebagai informasi fasilitas hotel
(Sumber foto : koleksi pribadi)



Gbr. 5. katalog destinasi wisata lokal
(Sumber foto : koleksi pribadi)



Gbr. 6. Modul buku ajar reservation ticket
(Sumber foto : koleksi pribadi)

KESIMPULAN

Signage pada dasarnya merupakan penanda visual yang berisikan elemen visual dan informasi yang bertujuan membantu orang lain untuk mendapatkan petunjuk arah, orientasi, informasi maupun susunan aturan yang dapat diletakkan di dalam ataupun di luar ruangan.

Dalam merancang sebuah signage yang baik dibutuhkan harmonisasi antara elemen-elemen seperti; unsur kedalaman informasi, tipografi, material, warna, kerumitan, skala dan ukuran dengan memenuhi semua kaidah perancangan tersebut, maka dapat dihasilkan signage yang sesuai dengan kebutuhan mitra seperti yang terdapat di laboratoriu *front office* dan usaha wisata SMK Pariwisata Sumbangsih.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada LP2M Universitas Pembangunan Jaya yang telah memberikan kesempatan berupa dana hibah IbM sehingga luaran kegiatan Abdimas ini dapat diproduksi, serta mahasiswi Desain komunikasi Visual yang telah membantu dalam proses perancangan dan produksi signage laboratorium front office serta usaha wisata.

Terimakasih kepada SMK Pariwisata Sumbangsih yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melakukan kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk produksi signage dan buku ajar sebagai upaya pendukung kegiatan industri Pariwisata.

DAFTAR PUSTAKA

- Clara, S., & Swasty, W. (2017). Pictogram on signage as an effective communication. *Jurnal Sosioteknologi*, 16(2), 167-176.
- Gibson, D. (2009). *The wayfinding handbook: Information design for public places*. Princeton Architectural Press.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kasim, A., Besie, J. L., & Nyoko, A. E. (2017). Strategi Promosi Pariwisata Kota Kupang melalui Pembuatan Media Katalog Wisata. *Journal of Management: Small and Medium Enterprises (SMEs)*, 4(1).
- Ramandhita, D., & Indrayana, D. (2012). Perancangan Environmental Graphic Design Museum Sepuluh Nopember Surabaya Area Dalam. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 1(1), F38-F42.