

ABSTRAK

Sarana Olahraga Gedebage merupakan salah satu fasilitas untuk mengakomodasi masyarakat yang ada di Bandung khususnya dalam bidang olah raga. SOR Gedebage sendiri nantinya akan menjadi salah satu sarana olahraga yang terbaik dan terbesar nantinya di Bandung dan Jawa Barat dengan luas wilayah sebesar 40 hektare. Dengan adanya SOR Gedebage ini pula maka Bandung terpilih sebagai tuan rumah penyelenggara PON XIX pada tahun 2016. Setelah melihat rencana dan program pembangunan SOR Gedebage serta *event* yang akan diselenggarakan maka sudah seharusnya kawasan ini memiliki sebuah *sign system* yang teratur dan mempunyai benang merah yang jelas. Maka dari itu secara tidak langsung kebutuhan desain grafis pada SOR Gedebage khususnya dalam aspek *environmental graphic* harus cukup ideal agar mampu mengakomodasi setiap kebutuhan dari segala aspek. Dengan fenomena yang terjadi tersebut, maka penulis mengambil topik tentang “Pembuatan *Environmental Graphic* Pada Sarana Olahraga Gedebage” dengan aspek-aspek *signage*, *wayfinding system*, *exhibition design*, *information design*, *pictogram* dan *placemaking*.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Permasalahan	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	4
1.3 Tujuan Permasalahan	5
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	6
1.5 Skema Perancangan	8
BAB II	
LANDASAN TEORI	9
2.1 Pengertian Sarana Olah Raga	9
2.2 <i>Environmental Graphic</i>	9
2.2.1 <i>Wayfinding</i>	10
2.2.2 <i>Sign</i>	11
2.2.2.1 <i>Macam-macam sign</i>	14
2.2.2.2 <i>Komponen-komponen sign</i>	20
2.3 Warna	29

2.3.1 DefinisiWarna Secara Umum	29
2.3.2 Psikologi Warna	29
2.3.2 Pengaruh Warna Terhadap Lingkungan	30
2.4 Dimensi Manusia	31
2.4.1 Teori Antropometrik	31
2.4.2 Jenis Data	31
2.4.3 Pedoman Untuk Ruang Publik	32
2.5 STP (<i>segmentasi, targeting dan positioning</i>)	33

BAB III

DATA DAN ANALISIS MASALAH	37
3.1 Data dan Fakta	37
3.1.1 Perusahaan atau Lembaga Terkait	37
3.1.1.1 Data Dinas Tata Ruang dan CiptaKarya	37
3.1.1.2 PT Penta Rekayasa	40
3.1.1.3 PT META Engineering Consultant	41
3.1.2 Data Tentang Fenomena yang Terjadi	42
3.1.3 Data Tentang Permasalahan	43
3.1.3.1 Hasil Wawancara	43
3.1.3.2 Hasil Kwesioner	45
3.1.4 Tinjauan Terhadap Persoalan Sejenis	52
3.1.5 Analisis Terhadap Masalah Berdasarkan Data dan Fakta	54

3.1.5.1 Analisis Environmetal Graphic Pada SOR Gedebage	54
3.1.5.1.1 <i>Wayfinding</i>	54
3.1.5.1.2 <i>Sign</i> dan Komponen <i>Sign</i>	54
3.1.5.1.3 Psikologi Warna	55
3.1.5.1.4 Dimensi Manusia	55
3.1.5.1.5 Analisis STP	56
3.1.5.2 Analisis Keseluruhan	57

BAB IV

PEMECAHAN MASALAH	58
4.1 Konsep Komunikasi	58
4.2 Konsep Kreatif	59
4.2.1 Environmental Graphic	59
4.2.2 Piktogram	60
4.2.3 Tipografi	60
4.2.4 Warna	61
4.2.5 Penggunaan Bentuk	61
4.2.6 Iklan	62
4.3 Konsep Media	62
4.3.1 Main Entrance	63
4.3.2 Wayfinding	63
4.3.3 Parkir Lot Sign	64
4.3.4 Entrance dan exit sigage	64

4.3.5 Room Signage	64
4.3.6 Facility Signage	64
4.3.7 Pictorial Indicator	65
4.3.8 Direct Signage	65
4.3.9 Sitemap	65
4.3.10 Ambience	65
4.3.11 Iklan	66
4.4 Budgetting	66
4.5 Hasil Karya	72
4.5.1 Main Entrance	66
4.5.2 Wayfinding	73
4.5.3 Parkir Lot Sign	74
4.5.4 Facility Signage, Pictorial Indicator, Room Signage, Entrance Signage	75
4.5.5 Direct Signage	76
4.5.6 Sitemap	77
4.5.7 Ambience	78
4.5.8 Piktogram	80
4.5.9 Iklan	82

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN 85

5.1 Kesimpulan 85

5.2 Saran 86

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Tabel 1.5.1 Skema Perancangan	8
Gambar 2.2.2.1 <i>Image sign</i> berbahan akrilik	12
Gambar 2.2.2.2 <i>Image sign</i> berbahan stainless dan kuningan	12
Gambar 2.2.2.3 <i>Image sign</i> berbahan kayu	12
Gambar 2.2.2.4 <i>Image sign</i> berbahan kaca	13
Gambar 2.2.2.5 <i>Image sign</i> berbahan batu bata dan granit	13
Gambar 2.2.2.6 <i>Image sign</i> berupa panel	13
Gambar 2.2.2.7 <i>Image sign</i> berbahan keramik	13
Gambar 2.2.2.8 <i>Image sign</i> berbahan kain	14
Gambar 2.2.2.1.1 <i>Image animated sign</i> dengan aplikasi LED	15
Gambar 2.2.2.1.2 <i>Image banner</i>	15
Gambar 2.2.2.1.3 <i>Image billboards</i>	16
Gambar 2.2.2.1.4 <i>Image building name</i>	16
Gambar 2.2.2.1.5 <i>Image event sign</i>	17
Gambar 2.2.2.1.6 <i>Image historical maker</i>	17
Gambar 2.2.2.1.7 <i>Image objects</i>	18
Gambar 2.2.2.1.8 <i>Image park identification</i>	18
Gambar 2.2.2.1.9 <i>Image wall mount</i>	19
Gambar 2.2.2.1.10 <i>Image parker lot sign</i>	19
Gambar 2.2.2.1.11 <i>Image wayfinding</i>	20
Gambar 2.2.2.2.1 Komponen <i>Letterspacing</i>	22

Gambar 2.2.2.2.2 Komponen <i>Interline spacing</i>	22
Gambar 2.2.2.2.3 Komponen <i>Paragraph spacing</i>	23
Gambar 2.2.2.2.4 Komponen <i>Alignment</i>	23
Gambar 2.2.2.2.5 Komponen <i>Arrow</i>	24
Gambar 2.2.2.2.6 Komponen <i>Arrow alignment with text</i>	24
Gambar 2.2.2.2.7 Komponen <i>Sign colors</i>	25
Tabel 2.2.2.2.1 Komponen <i>viewing distance guide (Interior sign)</i>	26
Tabel 2.2.2.2.2 Komponen <i>viewing distance guide (Eksterior sign)</i>	27
Tabel 2.2.2.2.3 Komponen <i>viewing distance guide (Symbol sign)</i>	28
Gambar 2.2.2.2.8 Komponen <i>Second language</i>	28
Gambar 2.3.2.1 Spektrum warna	29
Gambar 3.1.3.1.1 Rancangan atau konsep awal	44
Gambar 3.1.3.1.2 Gambar denah stadion bola SOR Gedebage	44
Grafik 3.1.3.2.1 Data mayoritas Koresponden	45
Grafik 3.1.3.2.2 Penghasilan rata-rata koresponden	46
Grafik 3.1.3.2.3 Pendapat koresponden mengenai olahraga	46
Grafik 3.1.3.2.4 Penghasilan rata-rata koresponden	47
Grafik 3.1.3.2.5 Pengertian koresponden tentang SOR	47
Grafik 3.1.3.2.6 Kapasitas kedatangan ke SOR	48
Grafik 3.1.3.2.7 Standar fasilitas pada SOR yang ada di Bandung	48
Grafik 3.1.3.2.8 Sarana olahraga yang ada di Bandung	49
Grafik 3.1.3.2.9 Konsep yang sesuai untuk SOR Gedebage	49

Grafik 3.1.3.2.10 Kesulitan dalam mencari fasilitas di SOR	50
Grafik 3.1.3.2.11 Fasilitas-fasilitas SOR	50
Grafik 3.1.3.2.12 Aspek permasalahan SOR	51
Gambar 3.1.4.1 <i>Environmental Graphic</i> Seowon Valley Golf Club	52
Gambar 3.1.4.2 <i>Environmental Graphic</i> Paradise	53
Gambar 4.2.3.1 <i>Font Helvetica</i>	60
Gambar 4.2.4.1 <i>Contoh Warna</i>	61
Gambar 4.2.5.1 <i>Ide bentuk</i>	62
Gambar 4.5.1.1 <i>Main Entrance / Gate</i>	72
Gambar 4.5.2.1 <i>Wayfinding</i>	73
Gambar 4.5.3.1 <i>Parkir Lot Sign</i>	74
Gambar 4.5.4.1 <i>Facility, Pictorial, Room, dan Entrance Sign</i>	75
Gambar 4.5.5.1 <i>Direct Sign</i>	76
Gambar 4.5.6.1 <i>Site Map</i>	77
Gambar 4.5.7.1 <i>Baligo</i>	78
Gambar 4.5.7.2 <i>Sponsor</i>	79
Gambar 4.5.8.1 <i>Sketch Piktogram</i>	80
Gambar 4.5.8.2 <i>Final Piktogram</i>	81
Gambar 4.5.9.1 <i>Iklan Baseball</i>	82
Gambar 4.5.9.2 <i>Iklan Soccer</i>	83
Gambar 4.5.9.3 <i>Iklan Badminton</i>	84
Gambar 4.5.9.4 <i>Iklan Running</i>	85