

## **SETTLEMENT ROAD SIGNAGE OBJECT OF STUDY: SETTLEMENT OF BRAGA**

**<sup>1</sup>Willyam J Ompusunggu, <sup>2</sup>Yohannes. B. Dwisusanto**

<sup>1</sup> Student in the Master's (S-2) Study Program in Architecture  
at Parahyangan Catholic University

<sup>2</sup> Senior lecturer in the Master's (S-2) Study Program in Architecture  
at Parahyangan Catholic University

**Abstract** - Signage is one of the elements that form the face of the region, and is a medium of information at the micro and macro levels. Signs are an important item as a transmitter of information for observers, placing the sign correctly will have a very good effect as a source of information. The need for a system/signage to convey information in the form of signs that show the direction of getting better and developing, for crowds of people or masses who need information on directions. The information provided is experience, exposure, and knowledge of the area. Settlements that develop organically are widely spread across the most populous provinces in Indonesia. Braga settlement is located in the economic center of the city of Bandung, the organic settlement area has little information about the area, it is still scattered sporadically (only at the entrance in the form of a gate), not connected to one another in the area and there is no signage facility. Areas that do not have road information can turn into an unpleasant atmosphere and find it difficult to know the way for individuals to access the road for the first time, but people and people who are accustomed to accessing Braga residential roads have no difficulty in finding roads with object identification signs and elements that can be understood and understood. considered as signage. The purpose of using roads in residential areas is to provide alternative access to the other side of the city. This research is exploratory and uses qualitative methods, literature review, and conceptual proposals. Roads within the area can be an alternative way to go to different places, roads within the area have different entry and exit access, many branching alleys, and multi-story buildings inside. The area is confusing and difficult to orientate.

**Keywords:** signage, street, visual, settlement, Braga Bandung

## **SIGNAGE JALAN PERMUKIMAN OBJEK STUDI : PERMUKIMAN BRAGA**

**<sup>1</sup>Willyam J Ompusunggu, <sup>2</sup>Yohannes. B. Dwisusanto**

<sup>1</sup> Mahasiswa S-2 Program Studi Arsitektur Universitas Katolik Parahyangan

<sup>2</sup> Dosen Pembimbing S-2 Program Studi Arsitektur Universitas Katolik Parahyangan

**Abstrak** - Signage merupakan salah satu unsur pembentuk wajah dari kawasan, dan media informasi dalam tingkat mikro dan makro. Tanda merupakan item yang penting sebagai penyampai informasi bagi pengamat, peletakan tanda dengan tepat akan berpengaruh sangat baik sebagai sumber informasi. Perlunya suatu sistem/signage untuk menyampaikan informasi berupa tanda yang menunjukkan arah semakin baik dan berkembang, untuk kerumunan orang atau masa yang memerlukan sebuah informasi petunjuk arah. Informasi yang diberikan merupakan pengalaman, keterpaparan atau *exposure*, dan pengetahuan akan kawasan. Permukiman yang berkembang secara *organic* banyak tersebar di berbagai provinsi terpadat di Indonesia. Pemukiman Braga terletak dipusat ekonomi kota Bandung, kawasan permukiman organic sedikit memiliki informasi tentang kawasan masih tersebar secara *sporadic* (terdapat hanya di pintu masuk yang berbentuk gapura), tidak terkoneksi satu dengan yang lain didalam kawasan dan tidak adanya fasilitas *signage*. Kawasan yang tidak memiliki Informasi jalan dapat

---

<sup>1</sup> Corresponding Author: willyamjonathan082@gmail.com

berubah menjadi suasana yang tidak menyenangkan dan kesulitan mengetahui jalan untuk individu pertamakali mengakses jalan, tapi masyarakat dan orang yang terbiasa mengakses jalan permukiman Braga tidak mengalami kesulitan dalam mencari jalan dengan adanya tanda identifikasi objek dan elemen yang dapat dipahami dan dianggap sebagai *signage*. Tujuan menggunakan jalan didalam kawasan permukiman menjadi akses alternative menuju sisi lain dari kota. Penelitian ini bersifat eksploratif dan menggunakan metode kualitatif, kajian studi pustaka, dan ajuan konseptual. Jalan didalam kawasan bisa menjadi jalan alternative untuk menuju tempat yang berbeda, jalan didalam kawasan memiliki akses masuk dan keluar yang berbeda-beda, banyaknya percabangan gang dan bangunan bertingkat didalam kawasan membuat bingung dan sulitnya berorientasi.

**Kata-kata kunci:** signage, jalan, visual, permukiman, Braga Bandung

## 1. PENDAHULUAN

Permukiman yang berkembang secara *organic* sering terlihat di negara berkembang. Keberadaan permukiman ini disebabkan adanya kebutuhan tempat tinggal yang murah di kota besar. Permukiman Braga adalah permukiman yang berkembang dengan bentuk *organic* di kota Bandung. Lokasi permukiman Braga merupakan kawasan yang berdampingan dengan jalan Braga, yaitu kawasan yang menjadi salah satu tempat wisata karena memiliki sejara masa pemerintahan Belanda. Kawasan Braga dari tahun 1910-1940 menjadi tempat pusat bisnis saat kolonial Hindia Belanda. Hal ini masi dapat dilihat dari peninggalan bangunan pada masa itu yang bergaya *art deco* di sepanjang jalan Braga dengan fungsi berbeda-beda dari tempat belanja dan tempat nongkrong.

Permukiman Braga memiliki jalan yang terbentuk tanpa adanya rencana dan tidak adanya informasi (*signage*) jalan kawasan. Keberadaan *signage* permukiman terletak dipintu masuk permukiman yang berbentuk gapura, *signage* didalam kawasan tidak terlihat. Kehadiran *signage* merupakan bentuk komunikasi yang diperlukan dalam cara modern ini sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif, sehingga membantu megakses jalan didalam kawasan, aitem pembentuk wajah visualisasi permukiman<sup>2</sup>. Kawasan yang tidak memiliki Informasi jalan dapat berubah menjadi suasana yang tidak menyenangkan dan kesulitan mengetahui jalan untuk individu pertamakali mengakses jalan, tapi masyarakat dan orang yang terbiasa mengakses jalan permukiman Braga tidak mengalami kesulitan dalam mencari jalan dengan adanya tanda identifikasi objek dan elemen yang dapat dipahami dan dianggap sebagai *signage*.

Penempatan *signage* didalam kawasan memperhatikan perilaku masyarakat permukiman, bagaimana *signage* digunakan, setiap bentuk didalam kawasan bisa menjadi keputusan dan titik utama<sup>3</sup>. Bentuk *signage* didalam kawasan tidak memiliki rancangan, dari bentuk yang berbeda dapat memfasilitasi peroleh pengetahuan tentang lingkungan<sup>4</sup>. Latar belakang masalah tidak adanya *signage* secara formal pada kawasan permukiman Braga menyulitkan individu yang pertamakali mengakses jalan, tapi masyarakat setempat dan orang yang terbiasa mengakses tidak tersesat dan sulit berorientasi. Dengan latar belakang tersebut dilakukan studi mengenai pembentukan citra kawasan dengan identitas visual, dengan adanya *signage* yang visibilitas (terlihat), dan aspek visual (estetika) di koridor jalan permukiman Braga.

Bentuk menonjol dan warna yang berbeda didalam kawasan permukiman Braga adalah *sign* yang tidak terencana dan bentuk yang diketahui oleh masyarakat setempat dan orang terbiasa menggunakan *path* didalam kawasan untuk menuju tujuan tanpa harus tersesat dan

---

<sup>2</sup> MS. ANDRIJANTO. (2018). *Perancangan Alternatif Sign System Sebagai Informasi Lokasi Penjualan Di Pasar Legi Kota Gede*. Indonesia : Univesitas Indraprasta PGRI

<sup>3</sup> Bonfanti, A. (2013). *Towards an approach to signage management quality (SMQ)*. Journal of Services Marketing, Vol. 27 No. 4

<sup>4</sup> Vilar, E., Rebelo, F., & Noriega, P. (2012). *Indoor Human Wayfinding Performance Using Vertical and Horizontal Signage in Virtual Reality*. Human Factors and Ergonomics in Manufacturing & Service Industries, Vol. 24 No. 6

mencari jalan. Berjalan di *path* pemukiman dapat diharapkan berfungsi sebagai penghubung sisi kota Bandung lainnya, dengan mengetahui informasi-informal petunjuk arah dan menjadi nilai tambah visual koridor sebagai akses menuju jalan lain melalui jalan didalam kawasan pemukiman Braga.

## 2. KAJIAN TEORI

### 2.1 PENGERTIAN SIGN

Komunikasi banyak bentuk dan cara *signage* merupakan salah satunya dari komikiasi. *Signage* memiliki peran untuk menyampaikan informasi dengan berbagai bentuk dari lama, terbaru dan modern yang penting bagain mana informasi dapat sampai secara efekri dan akurat, membantu masyarakat dalam perjalanan atau aktivitas lainnya. Bentuk *environment graphic design* salah satu bentuk *signage* seperti menyampaikan suatu tempat belanja keperluan rumah dan lain-lainnya. Bentuk barang-barang rumah tangga seperi gelas, pot bunga, kursi dan lain sebagainya perangkaiyan dari visual dan menjadi simbol grafik sebagai penyampaian antar individu dengan tempat belanja. Berbagai tempat *sign* memiliki arti tandan untuk membantu komunikasi yang dapat berbentuk secara verbal dan visual<sup>5</sup>.



Gambar 1. Bentuk *environment graphic design*  
Sumber : commarts.com dan dgi.or.id

Berbagai sample nyata yang menggambarkan pentingnya keberadaan tanda berbentuk papan nama jalan dan masuk ke perumahan atau kawasan. Keberadaan dan letak *sign* tidak hanya wilayah-wilyah yang diperlukan. Lapangan public, bangunan-bangunan bersejarah, museum, kantor pemerintahan daerah, layanan kesehatan seperti puskesmas, kawasan lindung,



<sup>5</sup> Sumbo Tinarbuko. (2009). *Semiotik Tanda Verbal dan Tanda Visual Iklan Layanan Masyarakat*. Indonesia : Sewon Bantu, Yogyakarta

kantor sewa dan permukiman bebudaya perlu juga *sign* untuk menginformasikan setiap sudut kawasan. Keberadaan *signage* untuk kawasan dan keperluan lainnya yang berkaitan dengan memberikan informasi tanda sangat membantu dan semakin berkembang, *signage* di tempat ramai dan banyak pengunjung baru yang pertamakali mendatangi wilayah baru. Penerapan informasi untuk wilayah kawasan harus memiliki ketepatan memberikan informasi dan untuk beberapa kalangan individu perlunya informasi khusus untuk disabilitas.



Gambar 2. Graphic design disabilitas  
Sumber : dreamstime.com dan shutterstock.com

*Signage* dapat menyampaikan citra pada kawasan atau permukiman kepada individu melalui informasi yang diberikan melalui bentuk media apapun. Citra kawasan didapat dari berkeliling, berjalan untuk menilai sebuah kawasan yang dilakukan individu, setelah melakukan itu kawasan-kawasan yang tidak dikenal akan menimbulkan ketidak tertarikannya itu membuat citra kawasan menjadi lemah.

Citra kota terlihat dari bentuk fisik dan mencaup mental<sup>6</sup> (Lynch, 1960). Bentuk fisik kawasan atau permukiman memiliki citra yang berdampak bagi mental individu. Citra dari permukiman memiliki nilai yang dilakukan individu melalui pengetahuan dari pengalaman langsung di dalam permukiman. Informasi yang dilihat melalui berbagai bentuk di dalam permukiman tidak langsung berdampak, masuk ke dalam kawasan permukiman akan menimbulkan kesan yang berbeda dengan melihat informasi<sup>7</sup> (Yananda, 2014). *Sign* bisa menyesatkan dari letak yang tidak sesuai, membuat aitem-aitem tidak saling berhubungan sama sekali membuat individu kesulitan berorientasi. Memberikan informasi dengan meletakkan dengan tepat akan membantu individu yang pertama kali berada di dalam kawasan akan mengerti dan mudah berorientasi. Penyampaian informasi kawasan atau permukiman berbentuk tanda, ilmu dari tanda itu sendiri tidak sepenuhnya ilmu pasti, pengertian kawasan yang akan dipahami secara langsung di lokasi.

Tanda merupakan persatuan dari dua model yang tidak terpisahkan<sup>8</sup> (Halina, 2014). Bentuk dari tanda berwujud gambar, kata, huruf, dan warna, akan ditangkap menjadi dua hal melalui indra. *Signifier* adalah penanda dan *signified* adalah petanda. Makna dari sistem tanda sebuah kawasan sangat erat dengan simbol ikon, dan indeks yang terwakilkan. Beberapa contoh untuk mengetahui suatu kawasan, Gedung merdeka salah satu ikon kota Bandung, dan tulisan

<sup>6</sup> Kevin Lynch. (1960). *The Image of The City*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology

<sup>7</sup> Yananda, M. Rahmat, dan Salamah, Ummi. (2014). *Branding Tempat: Membangun Kota, Kabupaten, dan Provinsi Berbasis Identitas, Makna Informasi*. Indonesia: Jakarta

<sup>8</sup> Halina Sendera. Yakin, Andreas Totu. (2014). *The Semiotic Perspective of Peirce and Saussure: A Brief Comparative Study*. Malaysia: Universitas Malaysia

Jayapura City di Gunung Pemancar. Bangunan dan tulisan tersebut dapat memiliki *branding* yang berguna untuk menunjukkan spesifik kawasan tersebut dan identitas.



Gedung Merdeka salah satu ikon Kota Bandung  
Sumber : Bandungmu.com



Tulisan Jayapura City di Gunung Pemancar  
Sumber : dharapospapua.com

Gambar 3. Ikon dan Tulisan makna kawasan

## 2.2 PERMUKIMAN

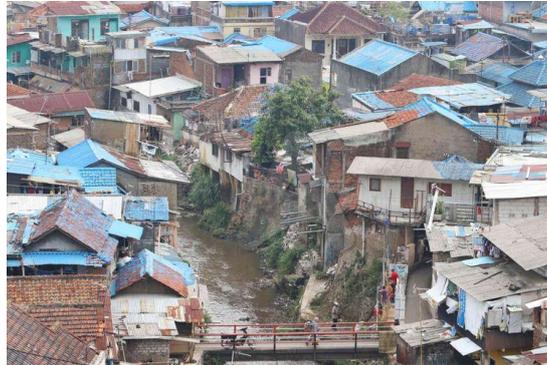
Permukiman adalah sebidang tanah/lahan yang diperuntukan untuk perumahan serta pengembangan kedepannya<sup>9</sup> (Adisasmita, 2010). Kawasan *Cosmo Park* gambar 4 yang terletak di kota Jakarta diperuntukan untuk perumahan yang dilengkapi dengan berbagai prasarana didalam kawasan dari pelayanan kebersihan, penjangaan dan lainsebagainya, serta letak kawasan perumahan yang strategis.



Gambar 4. Permukiman terencana  
Sumber : jakarta.bisnis.com

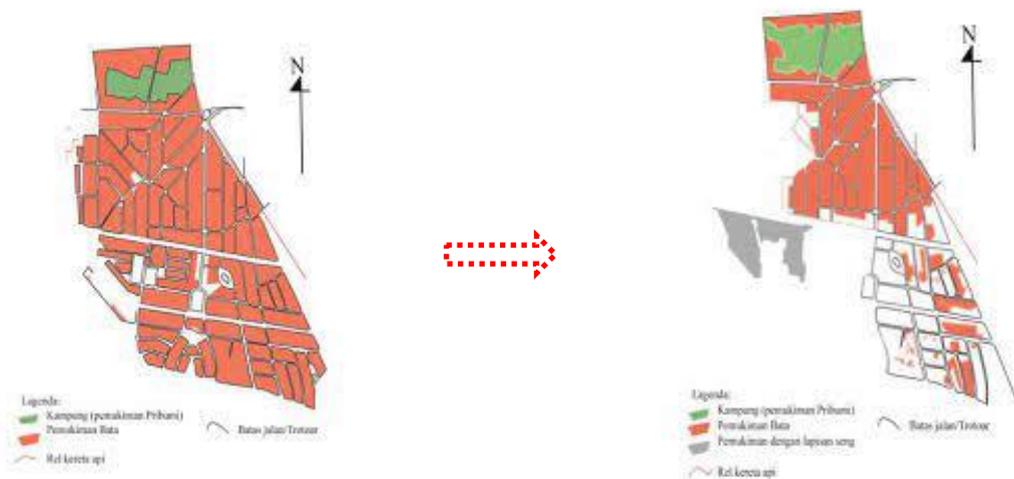
<sup>9</sup> Adisasmita, Rahardjo. (2010). *Pembangunan Kawasan dan Tata Ruang*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Permukiman yang tidak memiliki perencanaan formal, untuk perkembangan permukiman antar warga akan saling membantu untuk kualitas hidup bersama, warga yang tinggal didalam permukiman pada umumnya berekonomi menengah kebawah<sup>10</sup> (Setiawan, 2010). Permukiman Braga gambar 5 dengan perkembangan wilayah yang secara sosial istilah ini *organic*, dengan perkembangan tanpa perancangan kedepan, dan aturan ditentukkann secara swadaya.



Gambar 5. Permukiman organic  
Sumber : Bandung.pojoksatu.id

Permukiman memiliki sejarah yang panjang dari awalnya sewa menjadi hak miliki lahan dan bangunan, setiap kawasan memiliki keunikan<sup>11</sup> (Nursyahbani, 2015). Permukiman Menteng di kota Jakarta gambar 6 sudah diada pada tahun 1910 awal, kawasan ini mengalami perkembangan tiap tahun, permukiman ditengah kota memiliki histori yang panjang dari awalnya kecil berkembang menjadi kepadatan yang tinggi dan pengaruh sebuah kota untuk menyediakan tempat tinggal yang dekat dengan kawasan ekonomi.



Gambar 6. Perkembangan kawasan permukiman  
Sumber : ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Sejarah

<sup>10</sup> Setiawan. (2010). *Penanggulangan Pencemaran Lingkungan*. Jakarta : Rineka Cipta

<sup>11</sup> Nursyahbani Raisya, Bitta Pigawati. (2015). *Kajian Karakteristik Kawasan Pemukiman Kumuh di Kampung Kota*. Semarang: Universitas Diponegoro

### 2.3 SENSE OF PLACE

*Sense of place* penilaian perasaan individu terhadap kawasan setelah melewati dan berada didalamnya<sup>12</sup> (Canter, 1997). Setiap individu memiliki perasaan akan tempat yang biasanya ditempati dengan tempat baru dikunjungi atau didatangi, kesan awal ketika pertamakali akan berbeda dengan tempat yang sudah dikenali. Kawasan permukiman bisa memiliki nilai dengan masuk ke dalam kawasan, berada didalam akan timbul perasaan dari pengalaman berjalan didalam kawasan<sup>13</sup> (Schulz, 1976). Pertamakali berada didalam kawasan atau lingkungan baru menjadi sebuah pengalam, kesan dan perasaan untuk tempat tersebut, setiap individu memiliki penilaian berbeda-beda untuk tempat.

Hubungan setiap manusia dan bentuk fisik kawasan memiliki emosi diataranya, ketika berada didalam kawasan didefinisiakn *sense of place*<sup>14</sup> (Cross, 2001). *Sense of palce* memiliki hubungan antar individu dan kawasan, kesan awal dan makna dari interaksi individu dengan kawasan. Peletakan penanda dapat penilayan dari individu ketika berada didalam kawasan, dari situasi ini dapat pertimbangan untuk identifikasi dari *sanse of place*<sup>15</sup>(Gunila, 2003). Karakter kawasan memiliki identitas dari setiap ruang didalam kawasan yang mempermudah untuk dikenal, dan bisa sebagai *sense of place*<sup>16</sup> (Lynch, 1981). Tempat dan kawasan dapat memberikan identitasnya dari aktifitas manusia didalam kawasan tidak secara langsung<sup>17</sup> (Schulz, 1979).

Kesimpulan dari *sense of place* kawasan, individu pertamakali berada didalam kawasan permukiman akan menilai kawasan dari bentuk fisik dan pengalaman. Penilaian sebuah kawasan oleh individu berbeda-beda satu dengan yang lainnya, *sense of place* terbentuk sesuai latar belakang masing-masing. Kesan untuk kawasan dapat diperoleh dari bentuk fisik permukiman (*from*), gambar 7 berbagai macam aktifitas didalam kawasan permukiman *organic* lebih terlihat di *path*, permukiman terencana sedikit memiliki aktifitas di *path*, tidak secara langsung tempat dapat memberikan kesan nyaman atau kurang yang tangkap oleh individu ketika berkunjung.



Gambar 7. Kawasan permukiman *organic* dengan situasinya (sebelah kiri) kawasan permukiman terencana dengan situasinya (sebelah kanan)

Sumber : detik.com dan mapio.net

<sup>12</sup> Canter, D. (1997). *The facets of place*, In G. T. Moore and R. W. Marans, (Eds.), *Advances in Environment, Behavior, and Design*, Vol. 4: *Toward the Integration of Theory, Methods, Research, and Utilization*. New York: Plenum

<sup>13</sup> Schulz, C. N. (1976). *Genius Loci Towards a Phenomenology of Architecture*. Oslo: Edinburgh College of Art Library

<sup>14</sup> Cross, J. E. (2001). *What Is Sense Of Place, Research On Place And Space. 12th Headwaters Conference*. Western State College

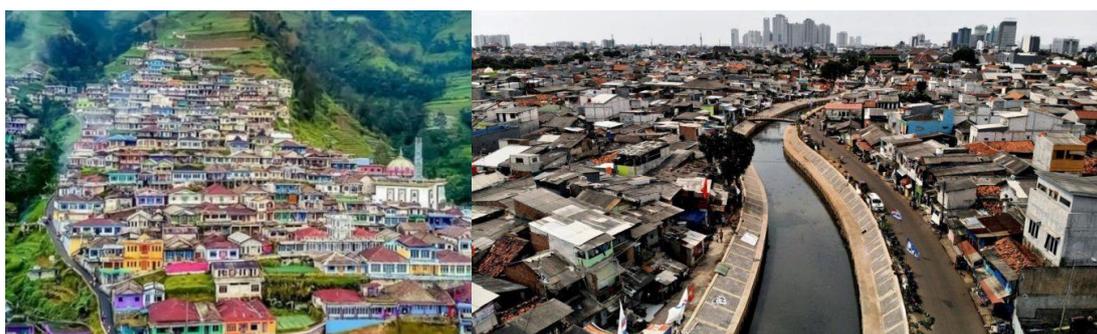
<sup>15</sup> Gunila Jiven & Peter J.Larkham. (2003). *Sense of Place, Authenticity and Character: A Commentary*. Journal of Urban Design

<sup>16</sup> Lynch, Kevin. (1981). *A Theory of Good City Form*. MIT Pres Cabridge

<sup>17</sup> Schulz, Christian Norberg. (1979). *Genius Loci, Rizzoli Inta Cernational Publication*. New York

## 2.4 BENTUK FISIK

Bentuk fisik kawasan memiliki kualitas yang berbeda dengan lainnya menjadikan setiap kawasan memiliki keistimewanya<sup>18</sup> (Smolak, 2009). Bentuk fisik kawasan adalah visual yang dapat dilihat secara langsung dengan indra<sup>19</sup> (Naupan, 2007). Karakter dari kawasan yang dilewati setiap individu akan mudah diingat melalui seluruh inderanya, tergambar visual dan bentuk kawasan<sup>20</sup> (Lynch, 1960). Bentuk fisik permukiman tidak secara langsung berpengaruh terhadap *sense of place*, visual yang di tangkap oleh indra mudah untuk dikenali dan perbandingan dengan kawasan lainnya, karna memiliki karakter masing-masing. Mengenali keunikan kawasan dapat di ketahui dari pengaturan penggunaan lahan, bentuk dari bangunan, akses jalan, papan nama atau rambu lalu lintas. Pengembangan dan perancangan kawasan perlu memperhatikan penggunaan lahan, bentuk bangunan, peletakan *sign*, dan mencakup jalur-jalur air kotor, listrik dan lainnya<sup>21</sup> (Shirvani, 1985). Elemen-elemen perancangan kota menimbulkan karakter secara spesifik dapat membentuk identitas dari sebuah tempat dan mudah dikenali<sup>22</sup> (Lynch, 1981).



Gambar 8. Permukiman berkontur (sebelah kiri) dan Permukiman sepanjang sungai (sebelah kanan)  
Sumber : kilat.com dan lingkunganhidup.jakarta.go.id

Perancangan kota memiliki elemen-elemen yang mempermudah untuk diketahui, selain itu kemenerikan (*attractivity*) kawasan atau kota dari *landmark* menonjolkan ciri khas yang dapat memberikan kesan kepada pengunjung. Gambar 8 menggambarkan 2 kawasan yang memiliki perbedaan kawasan permukiman dengan topografi wilayah miring dan berunduk-unduk, dan kawasan permukiman tepian sungai dapat diidentifikasi dari sungai, dan jaringan kawasan, 2 permukiman ini memiliki daya tarik yang berbeda-beda, dari arah bangunan, dan suasana, perbedaan ini berasal dari buatan tangan manusia yang berbeda-beda dan unik. Perbedaan setiap kawasan bisa dinikmati oleh manusia.

<sup>18</sup> Smolak, Linda & Thompson, J. Kevin. (2009). *Body Image, Eating Disorders, and Obesity in Youth*. Washington DC: American Psychological Association

<sup>19</sup> Naupan, Limra. (2007). *Tesis: Peran Kualitas Visual untuk Mempertahankan Karakter Kawasan, Studi Kasus Penggal Jalan Ex. Perkantoran Kabupaten Lahat Propinsi Sumatera Selatan*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada

<sup>20</sup> Lynch, Kevin. (1960). *The Image Of The City*. The MIT Press. Cambridge

<sup>21</sup> Shirvani, Hamid. (1985). *The Urban Design Process*. Van Nostrand Reinhold: New York

<sup>22</sup> Lynch, Kevin. (1981). *A Theory of Good City Form*. MIT Press Cambridge

## 2.5 AKTIVITAS

Kawasan permukiman banyak terlihat kegiatan berbagai macam aktifitas dari anak-anak bermain dan orang tua mendampingi sambil bercengkrama bersama tetanga sekitar rumah<sup>23</sup> (Hakim, 1987). Kegiatan atau aktivitas sosial didalam kawasan membuat kesan positif untuk ikut bergabung didalam aktivitas tersebut<sup>24</sup> (Sarafino, 2011). *Signage* didalam kawasan permukiman bisa dari aktivitas sosial didalam kawasan tidak secara langsung selain visual<sup>25</sup> (Chris, 2016). Jalan permukiman dapat menjadi ruang-ruang yang bisa digunakan untuk berbagai macam kegiatan atau aktivitas sosial. Interaksi yang terjadi dapat membantu individu memahami informasi secara lisan melalui bertanya.



Gambar 9. Aktivitas sosial kawasan permukiman  
Sumber: detik.com

## 3. METODA PENELITIAN

Penelitian berfokus pada bagian jalan permukiman Braga yang berkaitan dengan *signage* dan terkonsolidasi tatanan didalam kawasan. Jalan pemukiman Braga memiliki empat pintu dengan bentuk gapura untuk masuk dan keluar yang lokasinya berbeda-beda. Penelitian ini bersifat eksploratif dan menggunakan metode kualitatif, kajian studi pustaka, dan analisis teori *signage out door* untuk permukiman. Mengakumulasi data melalui pengamatan secara langsung didalam kawasan dengan berjalan dan berada ditengah-tengah kawasan permukiman<sup>26</sup> (Suharsimi, 2006).

## 4. HASIL PENELITIAN

Permukiman Braga memiliki luas kurang lebih 5.5 hektare, posisi kawasan 107°36'29.68 bujur timur dan 6°55'0.71" lintang selatan. Penduduk tetap kawasan permukiman Braga kurang lebih 2.368 jiwa dengan kepadatan penduduk yang cukup tinggi sekitar 0.12 jiwa/m<sup>2</sup>. Letak permukiman Braga secara administratif di kecamatan Sumur Bandung Kelurahan Braga.

Permukiman Braga memiliki empat pintu masuk berbentuk gapura sebagai *sign* (tanda), dua gapura di Jalan Suniarja melalui dua akses Gang Apandi III dan Jalan Afandi Dalam, dua gapura berlokasi di Jalan Braga dengan dua jalan gang Apandi dan gang Cikapundung, salah satu gapura melewati bangunan dua lantai yang dibuka sebagai akses masuk kawasan permukiman.

<sup>23</sup> Hakim, Rustam, Ir. (1987). *Unsur Dalam Perancangan Arsitektur Landscape*. Jakarta: Balai Pustaka

<sup>24</sup> Sarafino, E. P., Timothy W. Smith. (2011). *Health Psychology: Biopsychosocial Interactions, 7th edition*. Amerika Serikat: John Wiley & Sons, Inc

<sup>25</sup> Chris Calori. (2015). *Signage and Wayfinding Desain*. New Jersey: Hoboken

<sup>26</sup> Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan*. Indonesia: Jakarta

Masyarakat asli permukiman masih tinggal secara turuntemurun bersama penduduk pendatang dari berbagai daerah mengadu nasib di kota Bandung. Masyarakat permukiman Braga sebagian besar memiliki gaji menengah kebawah dengan berbagai profesi dari wiraswasta, pedagang dan bekerja di kantor swasta. Pemilihan tempat tinggal tidak lepas dari jangkauan aktivitas di sekitar tempat dengan jarak 100-500m, permukiman Braga dengan pusat perkantoran dan ekonomi dari Pasar Baru, Pasar Banceuy, kawasan pertokoan di jalan Braga, dan kawasan kegiatan perkantoran di jalan Narapian, Asia Afrika, Lembong, dan Jalan Merdeka.



Gambar 10. Kawasan Permukiman Braga  
Sumber: Google Earth

Bangunan tempat tinggal permukiman Braga memiliki luas kurang dari 45m<sup>2</sup> tinggal didalam bangunan hunian lebih dari dua kepala rumah tangga atau sembilan orang bisa tinggal secara bersamaan. Bangunan masih terbagi lagi dengan ukuran lebih kecil dengan luas 15-20m<sup>2</sup>. Bangunan dua lantai petakan yang sempit di tinggal lebih dari lima orang atau dua keluarga dan orang penyewa kos, bangunan tempat tinggal dengan luas kurang lebih 6-10 m<sup>2</sup>, didalam bangunan tidak ada tembok dan matrial pemisah untuk membagi ruang privat dan rukan keluarga, ruang didalam bangunan menjadi milik bersama. Dengan luas lahan dan bangunan berukuran kecil, beberapa bangunan hunian menambahkan tempat usaha seperti warung, tempat makan, dan tempat jualan lainnya. Kebutuhan ruang yang kurang masyarakat menambahkan ruang di jalan atau gang.

Kawasan permukiman dengan kepadatan tinggi membuat tingkat kenyamanan dan rasa keamanan yang rendah, dengan lebar jalan 0.5-1.5 bangunan hunian saling berhadapan *front to front*. Padatnya bangunan permukiman Braga tidak memiliki ruang terbuka hijau dan kurangnya vegetasi. Beberapa bangunan memiliki kondisi kurang baik dan rusak terlihat tidak layak, kondisi bangunan seperti ini membuat kawasan permukiman terlihat tambah kumuh. Peduduk yang memiliki hak tanah dan bangunan bisa terhitung, bangunan didalam kawasan tidak memiliki sertifikat, penduduk yang tinggal tetap mengklaim sebagai pemilik bangunan dengan lahan yang telah disewa dengan turun temurun.

Permukiman Braga memiliki sarana dan prasarana yang digunakan bersama-sama mulai dari air bersih kebutuhan rumah tangga mencuci baju, piring dan kebutuhan lainnya berkaitan dengan air, pembuangan sampah rumah tangga atau berkaitan dengan limbah sangat sedikit penyediaanya dan jarang terlihat. Gang (jalan) memiliki ukuran lebar kecil terlihat sempit antara gang seperti berada didalam labirin yang kurang pencahayaan alami.

#### 4.1 FISIK PERMUKIMAN

Fisiki permukiman Braga memiliki keunikan karakter yang sepecial setelah berjalan melewati seluruh jalan kawasan, mempunyai tatanan yang tidak terstruktur, kondisi eksisting kawasan permukiman Braga bersifat tidak jelas dan kecenderungan menyebar dengan bentuk kerapatan yang sangat heterogen. Perkembangan bangunan hunian kawasan permukiman menghiraukan peraturan pembangunan sekitar sungai, pembangunan hunia berdiri pada sepadan Sungai Cikapundung.



Gambar 1. Pintu Masuk Kawasan Pemukiman Braga  
Sumber: Dokumen Pribadi

Kawasan Braga tidak memiliki taman-taman hijau untuk bermain. Permukiman Braga termasuk dalam kategori “permukiman sangat padat”. Jika berjalan menelusuri kawasan terlihat tingkat kepadatan permukiman Braga mempengaruhi perasaan menjadi tertekan. Akses masuk permukiman Braga terletak pada 2 lokasi akses utama yaitu : 1. Jalan Braga 2. Jalan Suniaraja dengan masing-masing memiliki 2 akses setiap jalannya, permukiman Braga memiliki dimensi rata-rata 3-5 meter hanya pintu masuk berbentuk gapura.

Bangunan permukiman Braga secara langsung berdiri pada garis sempadan Sungai Cikapundung. Akses dan sirkulasi berbentuk gang dengan lebar 2-4 meter menelusuri area kawasan permukiman Braga, kendaraan motor atau sepeda dapat melewati jalan permukiman.



Gambar 3. Sungai Cikapundung  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gang kawasan permukiman Braga tidak hanya untuk sirkulasi pejalan kaki atau kendaraan, gang memiliki ruang maka masyarakat memanfaatkan, antara lain: a. penambahan

teras rumah dan pagar pembatas, b. Kendaraan penduduk yang sekedar parkir elemen non fisik. c. Area untuk berkumpul dan bermain di koridor jalan dan ruang-ruang informal. gang akan ditambah beberapa elemen-elemen fisik yang mempengaruhi masyarakat dalam memanfaatkan ruang terbuka ataupun beraktivitas.



Gambar 4. Jalan dan Bangunan Kawasan Permukiman Braga  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kawasan permukiman Braga memiliki ruang terbuka koridor jalan dengan penambahan teras rumah penduduk. Penggunaan ruang jalan sebagai kepentingan pribadi seperti menjemur pakain, parkir kendaraan bermotor, pemanfaatan jalan untuk kebutuhan pribadi tidak sembarangan diletakan pilihan lokasi dekat dengan bangunan pemilik depan, samping kiri, samping kanan, dan bila bangunan memiliki akses pintu belakang, aktifitas ruang privat dan ruang public membentuk teritori. Ruang yang sebenarnya bersifat private digunakan sebagai ruang bersama oleh masyarakat sebagai ruang berkumpul, interaksi sampai kegiatan komersial. Masuk lebih dalam kawasan permukiman beberapa ruang dapat berfungsi sebagai tempat beribadah, berkumpul atau bentuk kegiatan interaksi.

#### 4.2 SIGNAGE PERMUKIMAN

*Signage* kawasan permukiman Braga berbentuk gapura sebagai pintu masuk kawasan, tidak terdapat *signage* didalam kawasan. Ketidak jelasan yang memperkuat identitas dan citra kawasan permukiman Braga membuat suasana tertekan, kondisi yang sulit untuk mengenali dan mengingat kembali jalan yang telah dilewati oleh orang luar bukan penduduk setempat. Kepadatan dan situasi sesak permukiman Braga mampu memberikan dampak negative tertekan, kesulitan dan gagal berorientasi ditengah kawasan pemukiman, berbeda dengan masyarakat setempat dan orang yang sudah terbiasa mengakses jalan kawasan akan mengenali jalan keluar dan masuk.

Pada kawasan permukiman Braga dapat dijumpai gang kecil atau jalan yang menjadi *path* utama sebagai akses utama adalah gang Affandi, gang Cikapundung dan gang Banceuy. Perkiraan ukuran jalan kurang lebih 2 hingga 4 meter, gang Cikapundung dan Banceuy masih dapat dilalui kendaraan roda empat, sepanjang jalur gang utama ini terdapat cabang-cabang gang yang lebarnya lebih kecil dengan ukuran 80 cm sampai 2 m menuju rumah dan kontrakan masyarakat, kebutuhan *cul de sac* untuk gang-gang sepanjang gang utama.



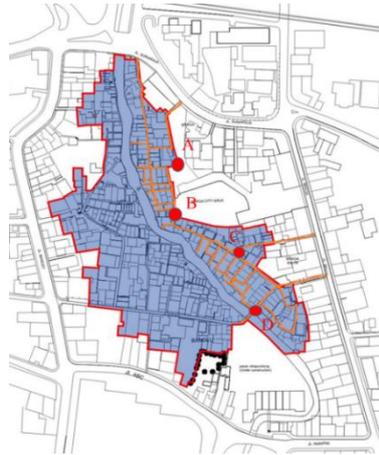
Gambar 5. Jalan menuju tempat tinggal (gang buntu)  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

*Path* kawasan sebagian besar jalan dapat dilewati pejalan kaki, dan motor. Banyak bangunan-bangunan hunian kawasan yang bertingkat, atap bangunan menyatu dengan bangunan yang lain menutupi cahaya matahari membuat suasana gang menjadi gelap. Jalan kawasan permukiman menjadi ruang public. *Sanse of palce* dari permukiman Braga dapat dideskripsikan melalui pengamatan terhadap lingkungan fisik. Setiap elemen yang ada pada kawasan permukiman Braga dapat mempengaruhi bagaimana merasakan ruang dan keberadaan dari permukiman Braga.



Gambar 6. Bangunan multifungsi didalam kawasan permukiman  
Sumber: Dokumen Pribadi

Menelusuri kawasan secara berulang akan terlihat *signage* informal kawasan, dengan fungsi bangunan masyarakat yang menjadi kios ataupun toko bisa menjadi titik refrensi, sebagai ikon visual ada lapangan, tanaman digantung pada pagar rumah, bangunan pos ronda berwarna biru, karakter wayang si Cepot, tendon air bersih berwarna orange, usaha Tukang Gigi gambar 7 dan gambar 8. Penanda dari luar kawasan dapat terlihat, dengan tingginya bangunan yang terlihat dari dalam kawasan permukiman bangunan hotel Gino Feruci Braga, bangunan Aston Braga Hotel dan Residence yang satu kawasan dengan Braga Citywalk gambar 9.



A



B

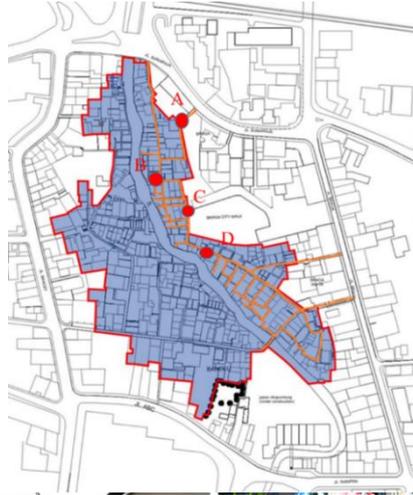


C



D

Gambar 7. Penanda Didalam Permukiman Braga  
Sumber: Dokumen pribadi



(A)

(B)



(C)

(D)

Gambar 8. Penanda didalam Pemukiman  
Sumber: Dokumen Pribadi  
Gambar 9. Penanda Diluar Permukiman Braga  
Sumber: Dokumen pribadi



Gambar 9. Penanda Diluar Permukiman Braga

Sumber: Dokumen pribadi

Berada didalam kawasan permukiman Braga memiliki ruang lingkungan fisik yang dapat memenuhi dan menampung berbagai macam kegiatan organisasi masyarakat setempat. Ketidak aturan dalam kawasan secara konseptual pemukiman dapat memenuhi kriteria sebagai kawasan yang memiliki aktivitas dengan hubungan fungsionalnya. Jalur jalan di pergunakan menjadi akses masuk atau sebaliknya, koridor jalan ini menjadi pilihan lain untuk menuju jalan raya lainnya.

Penggunaan jalan bukan hanya sirkulasi antar rumah degan tetangga, ruang jalan menjadi multifungsi dengan aktivitas bermain anak-anak, jalur ekonomi informal, kawasan membagikan informasi antar masyarakat, ruang jalan menjadi parkir bersama, dan peletakan matrial pembangunan rumah. Kegiatan ruang jalan akan terus meningkat frekuensinya seiring waktu setelah pulang sekolah atau kerja, kegiatan multifungsi biasanya didepan rumah yang memiliki teras-teras tambahan, selain menjadi ruang sosial multifungsi path dapat terlihat dari jemuran pakaiyan, sangkar burung atau hewan lainnya, dan pot-pot bunga.

## 5. KESIMPULAN

Permukiman Braga terekam oleh indra individu ketika pertamakali melewati kawasan dalam jenis wilayah dengan spesifik spasial terlihat bahwa kualifikasi bangunan mengarah tidak harmonis dan tidak tertata, minimnya lingkungan terbuka hijau, padat dan sesak oleh bangunan berdiri sepanjang batas sungai.

Kawasan permukiman tidak memiliki atribut penyampaian informasi (*signage*), *signage* di pemukiman Braga hanya terdapat di gapura untuk menandakan pintu masuk kawasan, dan tidak ada didalam kawasan secara formal. Hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa tidak adanya *sign* secara formal didalam kawasan memiliki dampak sulitnya berorientasi dan tidak nyaman saat individu yang pertamakali mengakses jalan, hubungan visual kawasan pemukiman dengan kepadatan dan kesesakan menimbulkan kebingungan ketika pertama kali mengakses jalan. Setelah berulang-ualang melewati jalan pemukiman *sign* ditemukan menurut versi individu. Seluruh *signage* informal tersebut tersebar di bagian-bagian kawasan. Berjalan menelusuri kawasan dapat terlihat bentuk-bentuk unik yang bisa menjadi

refrensi dan ikon visual mulai dari lapangan, pot gantung tanaman pagar rumah, bangunan pos ronda berwarna biru, karakter wayang si Cepot, tendon air bersih berwarna orange, usaha Tukang Gigi. Fungsi *signage* yang terlihat dapat berperan maksimal pada kawasan pemukiman. Perancangan peletakan *signage* yang ada tanpa adanya perencanaan khusus.

Berada ditengah kawasan permukiman Braga di gang utama, terdapat beberapa bangunan multifungsi menjadi tempat usaha sehingga membuat terbentuknya titik-titik kumpul masyarakat. Beberapa rumah yang memiliki teras depan, menjadi ruang yang sering dimanfaatkan masyarakat untuk berkumpul, di sepanjang gang terlihat beragam rumah dan beragam fasad maupun ketinggian rumah masyarakat. Aktivitas sosial didalam kawasan pemukiman membantu untuk bertanya jalan, keramahan dan mudahnya penjelasan dari masyarakat sangat membantu untuk informasi tentang jalan. Penjelasan masyarakat dapat disimpulkan *signage* yang digunakan untuk menjelaskan jalan sama dengan *signage* yang digunakan individu sebagai titik berorientasi. Kawasan permukiman Braga terbuka untuk *public*, jalur kawasan bisa menjadi jalur *linkage* alternative yang dapat dimanfaatkan public yang lebih luas.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Adisasmita, Rahardjo. (2010). *Pembangunan Kawasan dan Tata Ruang*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Bonfanti, A. (2013). *Towards an approach to signage management quality (SMQ)*, Journal of Services Marketing, Vol. 27 No. 4
- Canter, D. (1997). *The facets of place*, In G. T. Moore and R. W. Marans, (Eds.), *Advances in Environment, Behavior, and Design*, Vol. 4: *Toward the Integration of Theory, Methods, Research, and Utilization*. New York: Plenum
- Chris Calori. (2015). *Signage and Wayfinding Desain*. New Jersey: Hoboken
- Cross, J. E. (2001). *What Is Sense Of Place, Research On Place And Space*. 12th Headwaters Conference. Western State College
- Gunila Jiven & Peter J.Larkham. (2003). *Sense of Place, Authenticity and Character: A Commentary*. Journal of Urban Design
- Halina Sendera. Yakin, Andreas Totu. (2014). *The Semiotic Perspective of Peirce and Saussure: A Brief Comparative Study*. Malaysia: Universitas Malaysia
- Hakim, Rustam, Ir. (1987). *Unsur Dalam Perancangan Arsitektur Landscape*. Jakarta: Balai Pustaka
- Lynch, Kevin. (1981). *A Theory of Good City Form*. MIT Press Cambridge
- MS. ANDRIJANTO. (2018). *Perancangan Alternatif Sign System Sebagai Informasi Lokasi Penjualan Di Pasar Legi Kota Gede*, Indonesia : Universitas Indraprasta PGRI
- Nursyahbani Raisya, Bitta Pigawati. (2015). *Kajian Karakteristik Kawasan Pemukiman Kumuh di Kampung Kota*. Semarang: Universitas Diponegoro
- Sarafino, E. P., Timothy W. Smith. (2011). *Health Psychology: Biopsychosocial Interactions*, 7th edition. Amerika Serikat: John Wiley & Sons, Inc
- Schulz, C. N. (1976). *Genius Loci Towards a Phenomenology of Architecture*. Oslo: Edinburgh College of Art Library
- Schulz, Christian Norberg. (1979). *Genius Loci, Rizzoli International Publication*. New York
- Setiawan. (2010). *Penanggulangan Pencemaran Lingkungan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan*. Indonesia: Jakarta
- Sumbo Tinarbuko. (2009). *Semiotik Tanda Verbal dan Tanda Visual Iklan Layanan Masyarakat*. Indonesia : Sewon Bantu, Yogyakarta

Vilar, E., Rebelo, F., & Noriega, P. (2012). *Indoor Human Wayfinding Performance Using Vertical and Horizontal Signage in Virtual Reality*. *Human Factors and Ergonomics in Manufacturing & Service Industries*, Vol. 24 No. 6

<https://www.commarts.com/>

<https://www.dreamstime.com/>

<https://www.shutterstock.com/>

<https://bandungmu.com/>

<https://www.dharapospapua.com/>

<https://wesata.id/>

<https://jakarta.bisnis.com/>

<https://bandung.pojoksatu.id/>

ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Sejarah

<https://www.detik.com/>

<https://mapio.net/>

<https://www.kilat.com/>

<https://www.merdeka.com/>

<https://lingkunganhidup.jakarta.go.id/>