



Evaluasi Fungsionalitas dan Keterbacaan Rambu-Rambu Regulasi di Lingkungan Masjid Besar Kaum Ujungberung

Muhamad Adham Anshari¹, Aldrian Agusta²

¹Institut Teknologi Nasional Bandung, Indonesia

*Correspondence: E-mail: anzhariadham@gmail.com, ian@mhs.itenas.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini menyajikan evaluasi fungsionalitas dan keterbacaan rambu regulasi di Masjid Besar Kaum Ujungberung, Bandung. Menggunakan metodologi kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus, penelitian ini berlandaskan pada kajian pustaka mendalam mengenai tiga pilar utama: *Environmental Graphic Design* (EGD), prinsip-prinsip *signage* dan *wayfinding*, serta teori identitas visual. Analisis dilakukan dengan membandingkan kondisi eksisting terhadap penetapan standar teknis dari peraturan pemerintah Indonesia dan praktik terbaik dalam desain komunikasi visual. Hasil evaluasi mengidentifikasi adanya kesenjangan signifikan dalam aspek konsistensi, keterbacaan, kepatuhan regulasi, dan integrasi dengan identitas visual masjid. Laporan ini diakhiri dengan rekomendasi strategis yang mencakup pengembangan *Graphic Standard Manual* (GSM), desain ulang sistem rambu yang terpadu dan kontekstual, serta optimalisasi penempatan untuk meningkatkan pengalaman jemaah (*user experience*) dan memperkuat citra Masjid Besar Kaum Ujungberung.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 12 Jan 2025

First Revised 27 Jan 2025

Accepted 12 July 2025

Publication Date 24 Aug 2025

Keyword:

regulasi, identitas visual, EGD, masjid

1. INTRODUCTION

1.2 Latar Belakang

Masjid, secara fundamental, merupakan pusat peribadatan dan kegiatan komunal bagi umat Islam. Fungsinya tidak hanya terbatas sebagai tempat pelaksanaan salat, tetapi juga meluas sebagai pusat pendidikan, sosial, dan budaya yang mempertemukan beragam individu dari berbagai latar belakang (Hakim, 2015). Masjid Besar Kaum Ujungberung, sebagai salah satu masjid dengan cakupan layanan yang luas, memegang peranan vital sebagai ruang publik yang menampung jemaah tetap maupun pengunjung dalam jumlah besar setiap harinya. Kompleksitas fungsi dan keragaman pengguna ini menuntut adanya sebuah sistem pengelolaan ruang yang efektif untuk menjamin ketertiban, kenyamanan, keamanan, dan kekhusyukan dalam beribadah.

Salah satu elemen krusial dalam pengelolaan ruang tersebut adalah komunikasi lingkungan. Informasi mengenai regulasi, arah, dan identifikasi area spesifik perlu disampaikan secara jelas dan efisien kepada seluruh pengguna. Dalam konteks ini, rambu-rambu (*signage*) memegang peranan sebagai medium komunikasi visual utama yang menjembatani antara pengelola masjid dengan jemaah. Sistem rambu yang dirancang dengan baik tidak hanya membantu pengguna bernavigasi (*wayfinding*), tetapi juga membentuk persepsi, perilaku, dan pengalaman pengguna (*user experience*) secara keseluruhan di dalam lingkungan masjid.

Namun, observasi awal dan wawancara di Masjid Besar Kaum Ujungberung mengindikasikan adanya permasalahan dalam efektivitas komunikasi regulasi. Pernyataan dari pihak pengelola masjid mengonfirmasi bahwa masih sering terjadi pelanggaran aturan, seperti penggunaan telepon genggam saat salat, jemaah pria yang memasuki area khusus wanita, hingga penyalahgunaan fasilitas disabilitas. Keluhan serupa juga datang dari jemaah yang merasa tidak nyaman dan beberapa di antaranya mengaku tidak mengetahui secara spesifik peraturan yang berlaku. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara regulasi yang telah ditetapkan dengan pemahaman dan kepatuhan jemaah, yang berakar pada masalah fungsionalitas dan keterbacaan sistem rambu yang ada. Kondisi ini relevan untuk dikaji melalui disiplin *Environmental Graphic Design* (EGD), yang berfokus pada perancangan elemen grafis untuk mengkomunikasikan informasi dan identitas dalam sebuah lingkungan binaan (Gibson, 2009). EGD mengintegrasikan prinsip-prinsip desain komunikasi visual, seperti keterbacaan tipografi, konsistensi visual, dan penempatan strategis, untuk menciptakan pengalaman ruang yang intuitif dan informatif. Lebih dari sekadar fungsionalitas, sistem rambu yang terintegrasi dengan baik juga berperan dalam memperkuat identitas visual (*visual identity*) dan citra institusi, dalam hal ini adalah Masjid Besar Kaum Ujungberung. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilaksanakan. Dengan mengevaluasi fungsionalitas dan keterbacaan rambu-rambu regulasi yang ada di Masjid Besar Kaum Ujungberung, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi secara sistematis kelemahan-kelemahan yang ada, baik dari aspek desain, kepatuhan terhadap standar, maupun integrasinya dengan identitas masjid. Hasil evaluasi ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk memberikan rekomendasi strategis yang aplikatif guna menciptakan sistem rambu yang lebih efektif, informatif, dan mampu meningkatkan kualitas pengalaman seluruh jemaah di lingkungan masjid.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi secara komprehensif sistem rambu regulasi di Masjid Besar Kaum Ujungberung guna memberikan rekomendasi perbaikan yang strategis dan aplikatif. Secara rinci, tujuan penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- Mengidentifikasi dan menganalisis kondisi eksisting: mendokumentasikan dan menganalisis kondisi rambu-rambu regulasi yang ada saat ini di lingkungan Masjid Besar Kaum Ujungberung, mencakup aspek desain, material, dan penempatan.
- Mengevaluasi Fungsionalitas Rambu: Menilai tingkat fungsionalitas rambu-rambu dalam menyampaikan pesan regulasi kepada jemaah, ditinjau dari efektivitas, visibilitas, dan kemudahan pemahaman.
- Mengkaji Keterbacaan Rambu: Menganalisis tingkat keterbacaan (*legibility*) elemen-elemen visual pada rambu, termasuk penggunaan tipografi, warna, simbol, dan bahasa.
- Membandingkan dengan Standar dan Teori: Membandingkan kondisi eksisting sistem rambu dengan standar teknis yang relevan dari peraturan pemerintah Indonesia serta praktik terbaik dalam disiplin *Environmental Graphic Design* (EGD) dan *Wayfinding*.
- Merumuskan Rekomendasi Strategis: Mengembangkan rekomendasi desain dan penataan ulang sistem rambu yang terpadu, kontekstual, dan efektif untuk meningkatkan kepatuhan terhadap regulasi, meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience*), serta memperkuat identitas visual Masjid Besar Kaum Ujungberung.

Masjid secara etimologis berasal dari bahasa Arab, yaitu dari kata *sajada*, *yasjudu*, *sujudan* yang berarti patuh, taat, serta tunduk dengan penuh hormat dan takzim (Abdullah, 2018). Dalam pengertian yang lebih luas, masjid diartikan sebagai tempat suci atau bangunan yang dikhususkan untuk pelaksanaan ibadah umat Islam (Nasr, 1987). Fungsi utama masjid adalah sebagai tempat untuk melaksanakan salat berjamaah (Thaharah, 2017). Namun, di luar fungsi utamanya sebagai tempat ibadah, masjid juga memegang peranan penting sebagai pusat kegiatan komunitas Muslim, meliputi pendidikan, sosial, dan budaya (Hakim, 2015). Dalam konteks arsitektur, masjid merupakan wujud fisik dari kebudayaan Islam yang elemennya mengandung makna dan filosofi mendalam (Frishman & Khan, 2004). Pemerintah Indonesia, melalui Keputusan Direktur Jenderal Bimbingan Masyarakat Islam Nomor DJ.II/802 Tahun 2014, turut mengatur standar pembinaan manajemen masjid yang mencakup klasifikasi berdasarkan lingkungannya.

Tipologi masjid adalah penggolongan atau klasifikasi masjid berdasarkan karakteristik tertentu seperti bentuk arsitektur, fungsi, atau skala pelayanannya (Ismail, 2008). Salah satu tipologi yang umum digunakan adalah berdasarkan gaya arsitekturnya, yang seringkali dipengaruhi oleh budaya lokal tempat masjid itu berada, seperti tipologi masjid Jawa yang khas dengan atap tumpang (Priyotomo, 2006). Tipologi juga dapat didasarkan pada hirarki atau cakupan layanannya, sebagaimana diatur dalam Keputusan Direktur Jenderal Bimbingan Masyarakat Islam Nomor DJ.II/802 Tahun 2014, yang membedakan antara Masjid Negara, Masjid Nasional, Masjid Raya, Masjid Agung, Masjid Besar, dan Masjid Jami'. Setiap tingkatan ini memiliki cakupan wilayah pelayanan dan standar pengelolaan yang berbeda (Keputusan Direktur Jenderal Bimbingan Masyarakat Islam Nomor DJ.II/802 Tahun 2014). Klasifikasi lain bisa didasarkan pada denah ruang utamanya, misalnya masjid dengan denah sentral (berpusat pada kubah) atau masjid berdenah hipostil (memiliki banyak kolom penyangga) (Hillenbrand, 1994). Analisis tipologi membantu dalam memahami perkembangan dan adaptasi arsitektur masjid terhadap konteks sosial-budaya yang berbeda (Akbar, 2011).

Masjid Besar Kaum Ujungberung sebuah masjid yang berada di kecamatan Ujungberung, kota Bandung, tepatnya di sebelah alun-alun Ujungberung. Tahun didirikannya masih belum terbukti nyata karena banyaknya perbedaan informasi dari berbagai sumber, dan pihak pengurus MBKU tidak memiliki catatan lisan maupun tulisan, satu sumber berspekulasi berdirinya MBKU pada rentang tahun 1800 hingga 1810, argumentasi yang disuguhkan berasal dari kaitannya dengan pembangunan Jalan Raya Pos (*Groote Postweg*) oleh Gubernur Jenderal Herman Willem Daendels pada 1808-1811. Pembangunan jalan ini memicu pembentukan pusat-pusat pemerintahan dan permukiman baru, termasuk di Ujungberung. Pola umum pada masa itu adalah pendirian alun-alun, pendopo kabupaten, dan masjid sebagai satu kesatuan pusat kekuasaan (konsep "catur sagatra"). Masjid didirikan sebagai fasilitas ibadah bagi bupati, aparat pemerintahan, dan masyarakat sekitar, sumber ini berasal dari pustaka Haryoto, Kunto. (1986), "Wajah Bandoeng Tempo Doeloe" (Nina, 2003). Kemudian tahun 1813 merupakan spekulasi yang sering dicantumkan di beberapa media sekunder hasil wawancara dengan Dewan Kemakmuran Masjid (DKM) hingga tokoh masyarakat, dan tahun 1870, bukan sebagai tahun didirikannya, melainkan tahun dilakukannya renovasi atau pembangunan kembali yang signifikan. Pada pertengahan hingga akhir abad ke-19, banyak masjid tua di Jawa yang dibangun ulang dengan struktur yang lebih permanen (dari kayu menjadi tembok) seiring dengan meningkatnya kemakmuran dan populasi. Informasi mengenai renovasi bangunan publik seperti masjid terkadang dapat ditemukan dalam laporan tahunan (*koloniale verslag*) atau surat kabar Hindia Belanda (*Javasche Courant, De Preanger-bode*).

Environmental Graphic Design (EGD) adalah disiplin desain multidisiplin yang menggabungkan desain grafis, arsitektur, desain interior, desain lansekap, dan desain industri untuk menciptakan pengalaman dalam ruang (Gibson, 2009). EGD bertujuan untuk membentuk rasa ruang (*sense of place*) dengan mengkomunikasikan identitas dan informasi kepada pengguna di lingkungan binaan (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Disiplin ini mencakup semua elemen grafis dalam sebuah lingkungan, mulai dari sistem penunjuk arah (*wayfinding*), elemen identifikasi, hingga instalasi visual yang komunikatif (Mijksenaar & Westendorp, 2005). Tujuan utama EGD adalah untuk membantu orang menemukan jalan mereka, memahami suatu tempat, dan meningkatkan pengalaman mereka saat berinteraksi dengan lingkungan tersebut (Poulin, 2012). Dengan kata lain, EGD menerjemahkan merek dan informasi menjadi pengalaman spasial yang terintegrasi dan bermakna bagi penggunanya (Twohill, 2013).

Signage atau papan penanda adalah elemen desain grafis yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada audiens melalui penggunaan teks dan simbol (Fletcher, 2001). Dalam konteks EGD, signage merupakan komponen fisik utama yang digunakan untuk identifikasi, pengarahan, informasi, dan regulasi di dalam suatu ruang (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Perancangan signage yang efektif harus memperhatikan aspek keterbacaan (*legibility*), visibilitas, dan pemahaman universal (Mollerup, 2005). Menurut Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia Nomor PM 13 Tahun 2014 tentang Rambu Lalu Lintas, penanda (meskipun dalam konteks lalu lintas) harus jelas dan mudah terlihat baik siang maupun malam hari agar fungsinya dapat tercapai secara optimal. Kualitas sebuah sistem signage tidak hanya terletak pada kejelasan visualnya, tetapi juga pada konsistensinya dalam menggunakan tipografi, warna, dan simbol di seluruh lingkungan (Gibson, 2009).

Tipografi merupakan tulang punggung dari sistem grafis dalam sebuah program *signage*, karena sebagian besar konten informasi disampaikan melalui kata-kata daripada elemen piktorial (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Sistem grafis ini, yang mencakup tipografi, berfungsi untuk memberikan struktur, bentuk, dan gaya pada informasi yang dikomunikasikan pada penanda (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Dalam praktiknya, desainer EGD lebih sering menggunakan typeface yang sudah ada dan terbukti efektif daripada merancang yang baru, mengingat banyaknya pilihan yang sudah teruji keterbacaannya dan adanya kebutuhan akan konsistensi merek yang seringkali menentukan *typeface* yang harus digunakan (Calori & Vanden-Eynden, 2015).

Pemilihan *typeface* yang tepat dipandu oleh beberapa faktor krusial, di antaranya adalah kesesuaian formal dan daya tahan gaya (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Kesesuaian formal seringkali dimulai dengan keputusan mendasar antara gaya *serif* dan *sans serif*. *Typeface serif*, dengan ciri khas "kaki" di ujung goresannya, cenderung memberikan konotasi tradisional, sedangkan *sans serif* yang tidak memiliki "kaki" dan goresannya lebih seragam, memberikan kesan kontemporer (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Mengingat *signage* dirancang untuk penggunaan jangka panjang, daya tahan gaya menjadi sangat penting; *typeface* yang sedang tren atau bersifat *novelty* (unik) cenderung dihindari karena dapat membuat sistem penanda terlihat cepat usang (Calori & Vanden-Eynden, 2015).

Faktor terpenting dalam pemilihan typeface untuk signage adalah keterbacaan (*legibility*), yang memastikan informasi dapat dibaca dan dipahami dengan mudah (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Karakteristik *typeface* yang terbaca dengan baik meliputi bentuk huruf yang jelas, x-height (tinggi huruf kecil) yang besar, serta bobot dan lebar karakter yang medium (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Selain itu, kepatuhan terhadap regulasi seperti *Americans with Disabilities Act* (ADA) di Amerika Serikat juga sangat memengaruhi pilihan, di mana regulasi tersebut memiliki persyaratan spesifik, misalnya melarang penggunaan *typeface serif* untuk karakter taktil (timbul) (Calori & Vanden-Eynden, 2015).

Di luar pemilihan *typeface*, perlakuan tipografi (*typographic treatment*) seperti penggunaan huruf kapital (*case*) dan penjarakan huruf (*letterspacing*) juga memainkan peran vital. Untuk *signage*, penggunaan *Title Case* (huruf kapital di awal kata) dianggap lebih terbaca daripada menggunakan semua huruf kapital (*all caps*), karena bentuk huruf kecil yang bervariasi menciptakan "jejak kata" (*word footprint*) yang lebih mudah dikenali oleh mata (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Sementara itu, penjarakan antar huruf harus diatur secara normal atau sedikit terbuka (positif) untuk memaksimalkan keterbacaan, karena spasi yang terlalu rapat dapat mengganggu proses membaca (Calori & Vanden-Eynden, 2015).

Pertimbangan khusus juga harus diberikan untuk tipografi yang dirancang untuk dibaca melalui sentuhan oleh penyandang tunanetra. Regulasi ADA mengharuskan penanda identifikasi ruangan permanen menggunakan tipografi taktil (timbul) yang disertai *Braille* (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Untuk keperluan ini, aturannya sangat spesifik: *typeface* harus *sans serif*, menggunakan semua huruf kapital, dan tidak boleh bergaya miring, skrip, atau dekoratif (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Batasan ini diberlakukan karena bentuk huruf yang sederhana dan seragam lebih mudah diidentifikasi melalui sentuhan dibandingkan bentuk huruf kecil atau serif yang lebih kompleks (Calori & Vanden-Eynden, 2015).

Wayfinding adalah proses kognitif dan perilaku yang digunakan manusia untuk menavigasi diri mereka sendiri dari satu tempat ke tempat lain dalam lingkungan fisik (Passini, 1984).

Proses ini melibatkan empat tahapan utama: orientasi, pemilihan rute, pemantauan rute, dan pengenalan tujuan (Arthur & Passini, 1992). *Wayfinding* yang sukses bergantung pada tata ruang yang logis dan sistem isyarat lingkungan yang jelas, termasuk arsitektur, pencahayaan, dan elemen grafis seperti *signage* (Carpman & Grant, 2016). Kegagalan dalam sistem *wayfinding* dapat menyebabkan stres, kebingungan, dan disorientasi bagi pengguna suatu ruang (Zimring, 1990). Oleh karena itu, perancangan sistem *wayfinding* yang baik bersifat holistik, mengintegrasikan informasi arsitektural dan grafis untuk menciptakan perjalanan yang intuitif dan lancar bagi pengguna (Mijksenaar & Westendorp, 2005).

Placemaking adalah sebuah pendekatan multifaset dalam perencanaan, desain, dan manajemen ruang publik yang bertujuan untuk menciptakan ruang publik yang mempromosikan kesehatan, kebahagiaan, dan kesejahteraan masyarakat (Project for Public Spaces, 2007). Konsep ini berfokus pada penguatan hubungan antara manusia dan tempat-tempat yang mereka tinggali (Wyckoff, 2014). Berbeda dengan sekadar membangun sebuah proyek, *placemaking* memfasilitasi proses kolaboratif untuk membentuk kembali ruang publik guna memaksimalkan nilai bersama (Silberberg et al., 2013). Keberhasilan *placemaking* diukur dari sejauh mana sebuah ruang mampu menarik orang untuk berkegiatan, bersosialisasi, dan merasa memiliki tempat tersebut (Whyte, 1980). Proses ini mengubah ruang (*space*) yang tidak bermakna menjadi tempat (*place*) yang memiliki identitas dan makna unik bagi komunitasnya (Tuan, 1977).

Identitas visual adalah manifestasi visual dari sebuah merek atau entitas, yang mencakup semua elemen desain seperti logo, tipografi, palet warna, dan citra yang digunakan untuk mengkomunikasikan citra merek tersebut (Wheeler, 2017). Identitas visual berfungsi sebagai "wajah" dari sebuah organisasi, membuatnya dapat dikenali dan dibedakan dari yang lain (Aaker, 2009). Konsistensi dalam penerapan identitas visual di berbagai media sangat penting untuk membangun pengenalan merek dan kepercayaan publik (Landa, 2006). Sebuah identitas visual yang kuat tidak hanya bersifat estetik, tetapi juga harus mampu merefleksikan nilai-nilai, kepribadian, dan esensi dari entitas yang diwakilinya (Neumeier, 2006). Identitas visual merupakan bagian dari strategi branding yang lebih luas untuk membentuk persepsi dan membangun hubungan emosional dengan audiens (Healey, 2008).

2. METHODS

Data diperoleh melalui studi pustaka dari berbagai sumber seperti jurnal ilmiah, laporan resmi pemerintah, peraturan perundang-undangan, artikel berita, serta publikasi jurnal DKV. Literatur ini digunakan untuk memahami landasan teori, konteks kebijakan, dan sebagai perbandingan terhadap kondisi eksisting.

Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan petugas masjid bidang idarah dengan Bpk. Iyus Lusmana, lalu 5 jemaah Masjid Besar Kaum Ujungberung yang dilakukan secara anonim. Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi langsung mengenai tantangan dari pihak petugas MBKU dan testimoni jemaah terhadap arus rambu-rambu di MBKU.

Observasi dilakukan secara langsung, untuk menilai secara subjektif serta mendata rambu-rambu yang ada di MBKU.

3. RESULTS AND DISCUSSION

Berdasarkan hasil wawancara, Bpk. Iyus Lusmana selaku Ketua Bidang Idarah di Masjid Besar Kaum Ujungberung (MBKU) menyatakan bahwa penyampaian regulasi kepada jemaah belum cukup efektif. Hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya pelanggaran yang terjadi, seperti jemaah yang tidur hingga mengganggu (posisi, mendengkur, durasi), telepon genggam yang masih berdering saat pelaksanaan salat, adanya jemaah pria yang beristirahat atau berwudu di area khusus wanita, hingga aktivitas merokok di kawasan masjid.

Dari sisi jemaah, tingkat kesadaran terhadap regulasi yang ada cukup bervariasi. Beberapa jemaah, yang mayoritas merupakan pengunjung tidak tetap, mengaku tidak mengetahui adanya regulasi spesifik dan hanya berpedoman pada etika umum di masjid. Sebagian lainnya mengetahui beberapa peraturan, seperti larangan mengaktifkan nada dering telepon genggam, larangan tidur di dalam masjid, dan penanda area khusus wanita. Keluhan yang muncul dari jemaah pun selaras dengan pernyataan Bpk. Iyus. Beberapa jemaah wanita mengungkapkan keheranan dan ketidaknyamanan mereka terhadap jemaah pria yang beristirahat di kawasan khusus wanita, yang mengonfirmasi bahwa pelanggaran tersebut memang terjadi dan dirasakan langsung oleh jemaah lain.

Berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan di kawasan MBKU, dengan menelusuri rambu-rambu regulasi yang ada di kawasan tersebut, berikut beberapa regulasi yang ada di kawasan MBKU:

Rambu larangan merokok ini lebih berfungsi sebagai poster informatif daripada sebuah rambu regulasi yang efektif. Ditinjau dari landasan teori, rambu ini memuat informasi berlebihan yang tidak esensial untuk fungsi utamanya, seperti detail Peraturan Daerah dan berbagai kontak aduan. Hal ini bertentangan dengan prinsip signage yang efektif, di mana informasi harus disampaikan secara ringkas dan jelas agar mudah dipahami oleh audiens. Kepadatan informasi ini pada akhirnya mengganggu keterbacaan (*legibility*) dan visibilitas pesan inti, yaitu "KAWASAN TANPA ROKOK". Selain itu, penggunaan material kertas *artpaper* yang tidak tahan lama untuk rambu di ruang publik menunjukkan inkonsistensi dan kegagalan dalam membangun identitas visual yang kuat dan terkelola dengan baik untuk masjid.



Figure 1. Signage Larangan Merokok

Dari sudut pandang *Environmental Graphic Design* (EGD), rambu imbauan untuk menjaga ketenangan ini gagal menerapkan prinsip hierarki visual yang fundamental. Desainnya terlalu ramai dengan elemen grafis dekoratif yang justru menutupi piktogram sebagai penanda utama pesan. Teori EGD menyatakan bahwa elemen grafis harus diatur secara strategis untuk membantu pengguna memahami informasi secara cepat dan intuitif. Ketika visual pendukung lebih dominan daripada pesan inti, efektivitas komunikasi menurun drastis. Desain yang menyerupai poster ini juga menciptakan inkonsistensi visual di seluruh lingkungan masjid, sehingga melemahkan upaya pembentukan identitas visual yang seragam dan mudah dikenali.



Figure 2. Signage Himbauan untuk Mengecilkan Suara

Kondisi rambu batas suci ini secara jelas menggambarkan masalah durabilitas material dan kurangnya pemeliharaan, yang secara langsung berdampak pada fungsionalitasnya. Warna dan tulisan yang telah memudar membuat rambu ini sulit untuk dilihat dan dibaca, sehingga gagal memenuhi fungsinya secara optimal. Hal ini tidak sejalan dengan standar yang diamanatkan, di mana sebuah rambu harus jelas dan mudah terlihat agar fungsinya tercapai. Kondisi yang tidak terpelihara ini mengindikasikan ketiadaan sistem pengelolaan rambu yang baik dan pada akhirnya mengurangi kualitas pengalaman pengguna (*user experience*).



Figure 3. Signage Himbauan untuk Membuka Alas Kaki di Batas Suci

Rambu ini merupakan contoh nyata kegagalan dalam menerapkan prinsip dasar keterbacaan (*legibility*) dalam desain komunikasi visual. Penggunaan warna teks yang memiliki kontras rendah dengan latar belakangnya membuat pesan "HP HARAP DI SILENT!!" menjadi sulit terbaca, terutama dari jarak jauh. Padahal, keterbacaan adalah faktor terpenting yang memastikan sebuah signage dapat menyampaikan pesannya dengan efektif. Lebih

lanjut, pemilihan material berupa kertas HVS ukuran A4 menunjukkan sifat temporer dan inkonsistensi yang parah, yang gagal menciptakan sense of place yang profesional dan terawat, salah satu tujuan utama dari disiplin EGD.



Figure 4. *Signage* Himbauan untuk Mematikan Notifikasi Telepon Seluler

Efektivitas rambu area khusus wanita ini terhambat oleh dua kelemahan utama: *copywriting* yang kurang tegas dan ketiadaan elemen piktorial. Penggunaan kata "maaf" dalam sebuah rambu regulasi dinilai mengurangi ketegasan pesan yang seharusnya berfungsi sebagai pembatas akses yang jelas. Di sisi lain, absennya piktogram atau simbol wanita membuat rambu ini tidak inklusif dan berpotensi tidak dapat dipahami oleh jemaah dengan keterbatasan visual, seperti buta huruf atau penglihatan yang menurun, serta pengunjung yang mungkin tidak fasih berbahasa Indonesia. Signage yang dirancang dengan baik harus mempertimbangkan pemahaman universal untuk dapat melayani audiens yang beragam.



Figure 5. *Signage* Himbauan Area Khusus Jemaah Wanita

Dibandingkan dengan rambu lainnya, rambu larangan tidur ini menunjukkan kualitas yang lebih baik dari segi material dan keterbacaan. Penggunaan bahan yang lebih tahan lama serta typeface yang tebal dan tegas berhasil menyampaikan pesan dengan lebih efektif dan jelas. Hal ini sejalan dengan prinsip dasar bahwa signage harus dirancang untuk dapat bertahan dalam jangka panjang. Meskipun demikian, rambu ini masih berdiri sendiri secara visual dan belum menjadi bagian dari sebuah sistem yang terpadu. Untuk dapat secara efektif memperkuat identitas visual masjid, desainnya perlu diselaraskan dengan rambu-rambu lainnya melalui sebuah panduan standar grafis atau Graphic Standard Manual (GSM).



Figure 6. Signage Larangan Tidur di Dalam Masjid

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sistem rambu regulasi di Masjid Besar Kaum Ujungberung (MBKU) belum berfungsi secara optimal dan memerlukan perbaikan yang komprehensif. Kelemahan utama terletak pada inkonsistensi desain dan material, di mana rambu-rambu yang ada tidak memiliki standar visual yang seragam dan seringkali menggunakan material yang tidak tahan lama seperti kertas HVS atau artpaper. Kondisi ini menciptakan "kebisingan visual" dan gagal memperkuat citra institusi MBKU. Dari segi keterbacaan, banyak rambu yang gagal berfungsi akibat desain yang terlalu ramai, kontras warna yang buruk antara teks dan latar belakang, serta ketiadaan piktoграм yang esensial. Akibatnya, fungsionalitas sistem rambu menjadi tidak efektif, yang terbukti dari masih tingginya angka pelanggaran aturan oleh jemaah, seperti penggunaan telepon genggam saat salat dan masuknya jemaah pria ke area khusus wanita, sebagaimana dikonfirmasi oleh pihak pengelola. Secara keseluruhan, keragaman rupa dan kondisi rambu yang ada gagal membentuk dan memperkuat identitas visual MBKU sebagai sebuah institusi yang terkelola dengan baik. Oleh karena itu, direkomendasikan perancangan ulang sistem rambu secara terpadu melalui pengembangan Graphic Standard Manual (GSM) untuk menjamin konsistensi, fungsionalitas, dan keterbacaan, sehingga dapat meningkatkan pengalaman jemaah serta memperkuat citra masjid.

Hasil penelitian ini secara gamblang menunjukkan adanya kesenjangan signifikan antara tujuan regulasi di Masjid Besar Kaum Ujungberung (MBKU) dengan efektivitas komunikasi visual yang ada saat ini. Temuan dari wawancara dengan pengelola masjid, Bapak Iyus Lusmana, yang mengkonfirmasi maraknya pelanggaran seperti penggunaan telepon genggam saat salat, jemaah pria di area wanita, hingga merokok di kawasan masjid, berbanding lurus dengan hasil observasi lapangan terhadap kondisi rambu-rambu regulasi. Ini mengindikasikan bahwa masalah kepatuhan jemaah berakar pada kelemahan sistem *signage* yang ada.

Ditinjau dari disiplin *Environmental Graphic Design* (EGD), sistem rambu di MBKU belum memenuhi prinsip-prinsip fundamental. Hasil observasi menyimpulkan bahwa rambu-rambu yang ada memiliki berbagai macam rupa, material yang tidak tahan lama (kertas HVS/artpaper), dan pemeliharaan yang kurang memadai. Kondisi ini bertentangan dengan prinsip konsistensi yang merupakan kunci dalam membangun identitas visual yang kuat dan sistem komunikasi yang mudah dikenali. Penggunaan material dan desain yang beragam menciptakan "kebisingan visual" dan gagal memperkuat citra MBKU.

Dari aspek fungsionalitas dan keterbacaan (*legibility*), banyak rambu yang gagal menyampaikan pesan secara efektif. Sebagai contoh:

- *Signage* himbuan mengecilkan suara memiliki visual yang terlalu ramai sehingga hierarki pictogram menjadi tidak jelas.
- *Signage* himbuan mematikan notifikasi telepon seluler menggunakan warna teks yang hampir menyatu dengan latar belakang, membuatnya tidak terbaca dari kejauhan.
- *Signage* area khusus wanita dinilai kurang tegas dalam penggunaan *copywriting* dan tidak dilengkapi pictogram, sehingga berpotensi tidak terbaca oleh jemaah dengan keterbatasan visual.
- Kondisi *signage* batas suci yang sudah memudar menunjukkan kurangnya pemeliharaan dan daya tahan material.

Kegagalan ini tidak hanya melanggar praktik terbaik dalam desain komunikasi visual, tetapi juga berpotensi mengabaikan standar yang diamanatkan oleh regulasi pemerintah, seperti yang tersirat dalam Peraturan Menteri Perhubungan tentang kejelasan rambu. Akibatnya, proses *wayfinding* kognitif jemaah untuk memahami aturan ruang menjadi terhambat, yang kemudian menimbulkan ketidaknyamanan seperti yang diungkapkan oleh jemaah wanita dan pada akhirnya mengurangi kualitas pengalaman pengguna (*user experience*) secara keseluruhan.

4. CONCLUSION

Berdasarkan analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa fungsionalitas dan keterbacaan sistem rambu regulasi di Masjid Besar Kaum Ujungberung (MBKU) belum optimal dan memerlukan perbaikan komprehensif. Penelitian ini berhasil mengidentifikasi kelemahan-kelemahan sistematis yang ada, yaitu:

- **Inkonsistensi Desain dan Material:** Rambu-rambu yang ada tidak memiliki standar visual yang seragam, menggunakan material yang beragam dan tidak tahan lama seperti kertas HVS dan artpaper, serta kurang terpelihara.
- **Keterbacaan yang Rendah:** Banyak rambu memiliki masalah keterbacaan akibat desain visual yang ramai, kontras warna yang buruk, ketiadaan pictogram, dan *copywriting* yang kurang tegas.
- **Fungsionalitas Tidak Efektif:** Sistem rambu yang ada terbukti gagal dalam mengkomunikasikan regulasi secara efektif, yang dikonfirmasi oleh tingginya angka pelanggaran aturan oleh jemaah.
- **Minimnya Integrasi Identitas Visual:** Keragaman rupa rambu gagal membentuk dan memperkuat identitas visual serta citra MBKU sebagai sebuah institusi.

Sebagai tindak lanjut, penelitian ini merekomendasikan perlunya perancangan ulang sistem rambu regulasi secara terpadu. Rekomendasi strategis mencakup pengembangan *Graphic Standard Manual* (GSM) untuk menjamin konsistensi, serta mendesain rambu yang tidak hanya fungsional dan mudah terbaca, tetapi juga kontekstual dan terintegrasi dengan identitas visual masjid. Implementasi rekomendasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kepatuhan jemaah terhadap regulasi, yang pada akhirnya akan meningkatkan ketertiban, kenyamanan, dan kualitas pengalaman beribadah di lingkungan Masjid Besar Kaum Ujungberung.

5. AUTHORS' NOTE

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak Iyus Lusmana selaku Ketua Bidang *Idarah* serta seluruh jemaah Masjid Besar Kaum Ujungberung yang telah berpartisipasi sebagai responden. Wawasan dan data berharga yang diberikan sangat membantu dalam penyelesaian penelitian mengenai fungsionalitas dan keterbacaan rambu-rambu regulasi ini.

Apresiasi juga ditujukan kepada Dewan Kemakmuran Masjid (DKM) Masjid Besar Kaum Ujungberung yang telah memberikan izin dan memfasilitasi penelitian. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu, khususnya dalam bidang *Environmental Graphic Design* (EGD), serta memberikan rekomendasi yang aplikatif untuk meningkatkan kualitas pengalaman seluruh jemaah di lingkungan masjid.

6. REFERENCES

- Aaker, D. A. (2009). *Managing Brand Equity*. The Free Press.
- Abdullah, T. (2018). *Studi Islam: Konsep, Pendekatan dan Corak*. UIN Raden Intan Lampung.
- Akbar, Z. (2011). Tipologi dan Morfologi Arsitektur Masjid. *Jurnal Arsitektur dan Perencanaan*, 4(2), 89-102.
- Arthur, P., & Passini, R. (1992). *Wayfinding: People, Signs, and Architecture*. McGraw-Hill Ryerson Press.
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. John Wiley & Sons.
- Carpman, J. R., & Grant, M. A. (2016). *Design that Cares: Planning Health Facilities for Patients and Visitors*. John Wiley & Sons.
- Fletcher, A. (2001). *The Art of Looking Sideways*. Phaidon Press.
- Frishman, M., & Khan, H.-U. (2004). *The Mosque: History, Architectural Development & Regional Diversity*. Thames & Hudson.
- Gibson, D. (2009). *The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Places*. Princeton Architectural Press.
- Hakim, R. (2015). *Eksistensi Masjid di Ruang Publik*. UIN-Maliki Press.
- Healey, M. (2008). *What is Branding?*. RotoVision.
- Hillenbrand, R. (1994). *Islamic Architecture: Form, Function, and Meaning*. Edinburgh University Press.
- Ismail, A. S. (2008). Mosque Typology in Malaysia. *Journal of the Malaysian Institute of Planners*, 5, 23-42.

Landa, R. (2006). *Designing Brand Experiences: Creating Powerful Integrated Brand Solutions*. Thomson Delmar Learning.

Lubis, N. H., Universitas Negeri Padjadjaran Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Kebudayaan, & Masyarakat Sejarawan Indonesia Cabang Jawa Barat. (2003). *Sejarah tatar Sunda (Cet. 1)*. Satya Historika.

Mijksenaar, P., & Westendorp, P. (2005). *Open Here: The Art of Instructional Design*. BIS Publishers.

Mollerup, P. (2005). *Wayshowing: A Guide to Environmental Signage Principles & Practices*. Lars Müller Publishers.

Nasr, S. H. (1987). *Islamic Art and Spirituality*. State University of New York Press.

Neumeier, M. (2006). *The Brand Gap: How to Bridge the Distance Between Business Strategy and Design*. New Riders.

Passini, R. (1984). *Wayfinding in Architecture*. Van Nostrand Reinhold.

Kepdirjen Bimas Islam No. DJ.II/802 Tahun 2014 *Tipologi Masjid*.

Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia Nomor PM 13 Tahun 2014 tentang Rambu Lalu Lintas.

Poulin, R. (2012). *Graphic Design and Architecture, A 20th Century History: A Guide to Type, Image, Symbol, and Visual Storytelling in the Modern World*. Rockport Publishers.

Prijotomo, J. (2006). *Arsitektur Nusantara: Menuju Sebuah Teori Arsitektur Indonesia*. Wastu Lanas Grafika.

Project for Public Spaces. (2007). *What is Placemaking?*.

Silberberg, S., et al. (2013). *Placemaking and the Future of Cities*. Massachusetts Institute of Technology, Department of Urban Studies and Planning.

Thaharah, S. (2017). *Manajemen Masjid*. Deepublish.

Tuan, Y.-F. (1977). *Space and Place: The Perspective of Experience*. University of Minnesota Press.

Twohill, E. (2013). *Making a Splash: Graphics that Bring Architecture to Life*. Images Publishing.

Wheeler, A. (2017). *Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team*. John Wiley & Sons.

Whyte, W. H. (1980). *The Social Life of Small Urban Spaces*. Conservation Foundation.

Wyckoff, M. A. (2014). *Definition of Placemaking: Four Different Types*. Michigan State University Extension.

Zimring, C. (1990). The Costs of Confusion: Non-Monetary and Monetary Costs of Sub-Optimal Wayfinding. In R.I. Selby, et al. (Eds.), EDRA 21: Coming of Age. Environmental Design Research Association.