



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. *Sign System*

Sistem tanda atau *sign system* pertama kali muncul diawali oleh ditemukannya tulisan. Menurut buku *reading the past, cuneiform* (Walker, 1987:7) Pada tahun 3000SM muncul tulisan pertama dengan nama *cuneiform*, *cuneiform* merupakan bentuk tulisan tertua di dunia, berasal dari peradaban Sumaria di selatan Irak pada sekitar 3400BC. Bentuk awalnya adalah *pictographic* sistem yang digunakan sebagai pencatatan keuangan atau *accounting system* yang telah digunakan di daerah Mesopotamia sejak 8000BC yang disebut sebagai *clay bullae*. *Pictographic* diturunkan dari kata dalam bahasa Inggris *pict* dan *graph*, *pict* merupakan kata dalam bahasa Latin yang berarti gambar dan *graph* dalam bahasa Yunani yang artinya tulisan. Munculnya tulisan karena pada waktu itu tidak ada manusia yang bisa menyampaikan cerita atau pesan kepada manusia lainnya yang tidak hidup di jaman tersebut. Dimana penyampaian cerita, konsep, ide pemikiran, kebudayaan, gaya hidup, hanya disampaikan melalui cerita verbal dari mulut ke mulut secara turun temurun. Cara verbal seperti ini tentunya akan memiliki tingkat keakuratan yang minim mengingat setiap individu yang menceritakan kembali akan memasukkan interpretasi pribadi, dan juga dipengaruhi oleh faktor kekuatan memori yang berbeda-beda dari setiap individu. Hasilnya akan ada pembatasan ketepatan penyampaian informasi yang dilakukan secara verbal.

Untuk itulah kemudian manusia berusaha menemukan sistem penulisan yang diawali melalui bahasa gambar atau *pictographs*, kemudian berkembang menjadi ideographs dan akhirnya huruf atau abjad.

Menurut buku *Signs: Lettering in the Environment* (Phil Baines, 2008:17) *sign system* adalah kumpulan dari tanda-tanda individual yang telah didesain untuk mengidentifikasi atau mengarahkan. Tanda-tanda yang dipakai di dalam sebuah *sign system* pada dasarnya mengungkapkan makna aturan-aturan yang merupakan standar internasional, sehingga akan mudah untuk dipahami oleh semua orang.

Kebutuhan akan suatu *sign system* berupa tanda petunjuk arah yang baik menjadi semakin berkembang, khususnya di mana kerumunan massa (masyarakat) membutuhkan informasi petunjuk arah yang singkat dan jelas tanpa harus berinteraksi seperti bertanya dengan orang di sekitarnya. Hal ini dikarenakan *sign system* mampu mengkomunikasikan informasi kepada masyarakat dengan cepat dan efektif.

Sedangkan tujuan digunakannya *sign system* atau sistem tanda petunjuk arah tersebut adalah untuk menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif. Keberadaannya mampu menggantikan sesuatu yang lain, dapat dipikirkan atau dibayangkan, sehingga *audience* dapat menentukan tujuan atau arah yang akan dilaluinya.

Kegunaan *sign system* menurut buku *signs: lettering in the environment* (Phil Baines, 2008:26), dapat dibagi ke dalam dua bagian, yaitu :

1. Tanda sebagai pemberi informasi

Tanda yang termasuk dalam kelompok ini biasanya untuk memberikan pengarah-pengarah dan informasi yang terkait. Informasi yang dimuat dalam sebuah *sign system* sebaiknya terbatas pada inti yang penting dan ditampilkan secara konsisten. Tanda tidak harus menjelaskan secara spesifik, tapi mampu menyampaikan maksud dan kegunaannya dengan jelas. Ukuran dan maksud dari *sign system* mempunyai dampak yang besar pada tampilannya.

2. Tanda sebagai pengontrol

Tanda di dalam kelompok ini lebih mengarah pada perilaku manusia, daripada tujuan yang hendak dicapai. Penggunaan ekstensif dari simbol-simbol atau piktogram telah diperdebatkan selama bertahun-tahun untuk membentuk suatu tanda internasional yang menyatukan perbedaan-perbedaan nasional.

2.2. *Wayfinding*

Didalam menciptakan suatu *sign system* atau *wayfinding* yang efektif menurut buku *Signs: Lettering in the Environment* (Phil Baines, 2008:24) diperlukan beberapa langkah mulai dari menetapkan tujuan menemukan jalan, menganalisa profil pengguna, meneliti tingkat kesulitan menemukan jalan, menganalisa kebutuhan desain, menyusun desain *sign system*, mengumpulkan detail informasi serta menyusunnya kedalam sistem grafis. Pengertian *wayfinding* itu sendiri adalah sebuah bentuk penyelesaian masalah yang muncul dari orang-orang atau pengguna informasi di area tertentu akan sebuah petunjuk jalan yang menjelaskan

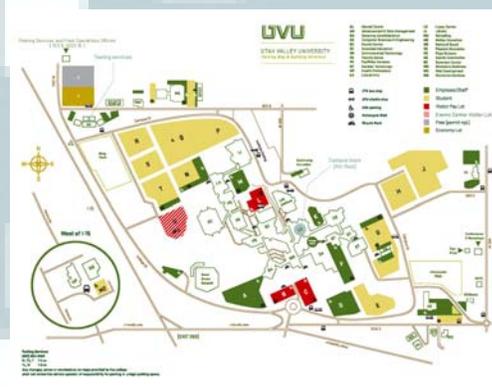
lokasi sebuah tempat yang ada di dalam ruangan atau di luar ruangan. Pengguna informasi atau pengunjung memerlukan sebuah informasi yang jelas tanpa harus bertanya. Informasi tersebut berupa gambar dan tulisan yang dibuat sederhana agar mudah di mengerti oleh pengguna informasi. Pada buku *Signs: Lettering in the Environment* (Phil Baines, 2008:26) menjelaskan *signs* atau petunjuk harus memenuhi kriteria sebagai berikut :

- a) Memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi antara teks dan latarbelakang petunjuk arah.
- b) Memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi antara *signs* dengan material yang di gunakan.
- c) Tingkat *glossy* atau *matte* pada material warna tidak lebih dari 15% untuk menghindari terjadinya ketidak terbacaan informasi karena pantulan dari sinar matahari atau lampu.
- d) Memastikan bahwa *signs* tersebut dapat terlihat dengan jelas dan menyala tanda munculnya kesilauan atau *glare*.
- e) Memposisikan tata letak huruf dan simbol secara konsisten agar informasi dapat di terima dan di mengerti oleh pengguna informasi atau pengunjung.
- f) Ukuran simbol dan huruf tergantung dari pada pengguna informasi seperti tinggi orang, *eye level* , dan kecepatan serta jarak baca.

Sign system atau *signage* memiliki 6 kategori yang berdasarkan fungsi dan tujuan dari pada *signage* itu sendiri, yakni :

1. *Orientalional Signage*, *signage* ini sangat dibutuhkan karena bersifat menglokasikan pengguna dalam sebuah lingkungan dan memberitahu tempat

keberadaan secara jelas. *Signage* tersebut berupa peta pemandangan secara keseluruhan .Dengan melihat dari fungsi dari *signage* ini, maka dapat dilihat betapa pentingnya pembuatan *basemap* atau map dasar transportasi yang menginformasikan jalur-jalur transportasi beserta koneksi dari transportasi yang satu dengan yang lainnya.



Gambar II.1. Orientational Signage
(sumber : <http://www.uvu.edu.com>)

2. *Informational Signage*, jenis *signage* ini digunakan untuk memberikan instruksi tentang apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan di dalam maupun diluar pada lokasi tertentu. Misalnya larangan-larangan yang berada di halte ataupun terminal.



Gambar II.2. Informational Signage
(sumber : <http://www.eglobegroup.com>)

3. *Directional signage*, alat navigasi yang paling penting. *Signage* ini bersifat menunjukkan secara harafiah, seperti contohnya ke kiri, kanan, atas atau bawah, dengan menggunakan simbol yang secara umum menunjukkan arah yakni anak panah. Penempatan *signage* ini di tempat yang benar akan sangat membantu dalam mengatur keteraturan, karena biasanya manusia tidak akan benar-benar yakin akan jalur yang dipilihnya tanpa penegasan dari *signage* yang berada disana.



Gambar II.3 *Directional Signage*
(sumber : <http://www.rohansandeep.com>)

4. *Identificational signage*, jenis *signage* ini sangat diperlukan dalam menginformasikan keberadaan atau indentifikasi suatu tempat atau lokasi, misalnya indentifikasi stasiun.



Gambar II.4 *Identificational Signage*
(sumber : <http://www.inps.ca>)

5. *Ornamental Signage* Tujuan utama pembuatan dan penempatan signage ini adalah untuk menambah keindahan / estetika dari sebuah bangunan atau tempat. Hal tersebut bisa menghasilkan efek yang mengesankan pada lingkungan. Dalam hal ini signage menggunakan elemen ornamantal yang simple dan universal, menyesuaikan dengan lingkungan dan karakteristik dari masyarakat itu sendiri.



Gambar II.5 Ornamental Signage
(sumber : <http://www.inps.ca>)

6. *Statutory Signage*, dipakai untuk memberitahu larangan khusus pada suatu tempat yang biasanya dikeluarkan secara khusus oleh pemilik atau pengelola tempat tersebut. *Signage* larangan ini dimaksudkan untuk melindungi orang dari bahaya, contohnya : tanda larangan berdiri melewati batas yang ditetapkan pada stasiun kereta api, dan sebagainya. *Signage* yang termasuk dalam kategori ini adalah peringatan hukum, peraturan keamanan, *traffic control devices*, pintu keluar darurat dan lain lain sebagainya.



Gambar II.6 Statutory Signage
(sumber : <http://www.inps.ca>)

Di dalam buku *the wayfinding handbook, information design for public places* (David Gibson,2009:47-55) *sign* di bagi dalam empat tipe, yakni *identification sign, directional sign, regulatory sign, dan orientation sign*.

1. *Identification signs* berguna untuk memberikan kesan pertama kepada pengunjung yang melihat *sign* tersebut dan memberitahukan nama dan fungsi dari pada tempat tersebut. Berikut ini merupakan contoh-contoh foto dari pada *Identification Sign* :



Gambar II.7 identification signs di bandara Internasional Incheon, Korea.
(sumber : Gibson,David.2009. *the wayfinding handbook, information design for public places*)



Gambar II.8 *identification signs* di Melbourne, Australia.
(sumber : Gibson,David.2009. *the wayfinding handbook, information design for public places*)

2. *Directional Signs* merupakan sistem sirkulasi dari pada program *wayfinding* karena menghasilkan suatu kebutuhan isyarat kepada pengguna untuk terus berjalan ketika memasuki sebuah tempat. *Sign* ini berupa rute yang di tujukan kepada pejalan kaki atau pengguna kendaraan dalam memasuki sebuah tempat yang terdapat pintu masuk, titik utama sebuah tempat, tujuan, dan pintu keluar yang di presentasikan melalui visual berupa tipografi, simbol, dan arah panah. Proses penentuan desain di dalam pembuatan *directional sign* juga harus di perhatikan, seperti harmonis dengan lingkungan atau bangunan sekitarnya. Berikut ini merupakan contoh *directional sign* :



Gambar II.9 directional signs di Melbourne, Australia.

(sumber : Gibson,David.2009. *the wayfinding handbook, information design for public places*)



Gambar II.10 directional signs di Shea Stadium, New York.

(sumber : Gibson,David.2009. *the wayfinding handbook, information design for public places*)

3. *Orientation Signs* adalah *signs* yang berfungsi untuk mengurangi kebingungan pengunjung terhadap area yang luas karena di dalam *orientation signs* tersebut berisikan informasi singkat mengenai lokasi di sekitar area tersebut dan di sertai peta dan rute nya.

Berikut ini merupakan contoh *orientation signs* :



Gambar II.11 *Orientation signs* di information kiosk Toronto, Canada.
(sumber : Gibson,David.2009. *the wayfinding handbook, information design for public places*)



Gambar II. 12 *Orientation signs* di exhibition hall directories di Yokohama, Japan
(sumber : Gibson,David.2009. *the wayfinding handbook, information design for public places*)

4. *Regulatory signs* adalah *signage* yang bersifat larangan yang boleh dan tidak boleh di lakukan. Selain bersifat larangan, *regulatory signs* ini juga sebaiknya tidak mengganggu orang-orang di sekitarnya dan untuk meningkatkan

komunikasi mengenai larangan berbahaya di area yang besar atau tempat umum. Berikut ini merupakan contoh dari *regulatory signs* :



Gambar II.13 *Regulatory signs* di Long island city, NewYork
(sumber : Gibson,David.2009. *the wayfinding handbook, information design for public places*)



Gambar II. 14 *Regulatory signs* di Diemerpark Ijburg Amsterdam, Netherlands
(sumber : Gibson,David.2009. *the wayfinding handbook, information design for public places*)

Menurut buku *graphic design as a communication* (Malcolm Barnard,2005:20), dijelaskan bahwa proses komunikasi dapat terbentuk menjadi sebuah *visual* yang berawal dari pada informasi mentah yang di dapat dari data-data di lapangan yang di proses menjadi sebuah sinyal yang sesuai di dalam sebuah saluran komunikasi kemudian di bentuklah sebuah *visual* yang di

dalamnya terdapat sebuah informasi yang bertujuan untuk di komunikasikan dalam bentuk *visual*.

Dalam bentuk komunikasi *visual*, tanda mengalami perkembangan berdasarkan fungsinya antara lain yang pertama adalah tanda petunjuk dan informasi. Tanda ini berfungsi mengarahkan dan menginformasikan dimana benda/lokasi berada. Kedua, tanda penunjuk arah, yang mencakup tanda-tanda yang mengarahkan untuk menuju suatu tempat seperti ruangan, toilet,dan sebagainya. Ketiga, tanda pengenal, merupakan tanda yang digunakan untuk membedakan objek yang satu dengan lainnya misalnya identitas ruangan, kantor, dan gedung. Kemudian yang terakhir adalah tanda larangan dan peringatan. Tanda ini bertujuan menginformasikan hal-hal yang boleh dilakukan, berhati-hati maupun yang dilarang.

Selain memperhatikan desain, *sign system* dalam perancangannya juga harus memperhatikan dari segi material pembuatannya agar satu kesatuan dengan desain yang sudah ada sehingga menjadikan *sign system* menarik perhatian banyak orang. Adapun material yang dapat di gunakan dalam pembuatan *sign system*, yakni : Batu (granit,marmer,sedimen), Kayu, Gelas, Almunium dan besi, Akrilik, Vinyl, Kain dan Media Digital.

Di dalam buku *Information Design Handbook* (O'Grady,2008:72), di jelaskan bahwa dalam proses pembuatan sign system harus memenuhi 4 kriteria sebagai berikut :

1. Mudah dilihat

Penempatan sign system sangat berpengaruh terhadap fungsinya sebagai alat membantu dan menyampaikan informasi, jika penempatannya salah maka informasi tidak akan tersampaikan dan sign system menjadi tidak efektif. Penempatan sign system yang baik yaitu di tempat yang mudah diakses oleh banyak orang.

2. Mudah dibaca

Bentuk huruf atau tipografi dan shape harus mudah dimengerti dan dibaca dalam keadaan cuaca apapun baik siang maupun malam.

3. Mudah dimengerti

Komposisi atau layout serta bentuk penulisan yang tertera pada sign harus mudah dipahami oleh banyak orang dari berbagai usia maupun kalangan. Isi dari informasi di dalam sign harus singkat dan jelas.

4. Dapat dipercaya

Kebenaran informasi yang tertera di dalam sign system harus terbukti kebenarannya dan dapat dibuktikan sehingga fungsi sign menjadi efektif bagi banyak orang.

2.3. *Hierarki di dalam sign system*

2.3.1 *Susunan (layout)*

2.3.1.1. *Grid*

Di dalam buku *The Information Design Handbook* (O'Grady, 2008 : 98), penggunaan grid oleh desainer berfungsi untuk mengatur isi konten dan mengelola

kejelasan dari sebuah pesan. Salah satu awal dari pembelajaran pendidikan desain adalah belajar untuk mengatur isi konten dan membuat hirarki dengan menggunakan sistem *grid*. Setelah pengembangan konseptual kreatif, tata letak *grid* –rasio, jumlah kolom, lebar *gutter* dan *margin*, hubungan horizontal dan vertikal– adalah hal yang sering menjadi usaha estetika pertama dan akan sangat mempengaruhi tampilan akhir, rasa, dan kegunaan dari sebuah desain itu sendiri. Sistem *grid* memungkinkan desainer untuk menciptakan kejelasan visual melalui organisasi, pergerakan, dan pengelompokan.

Grid juga di jelaskan di dalam buku *LAYOUT, Dasar & Penerapannya* (Rustan, 2009: 68) di mana *grid* berfungsi untuk memudahkan menentukan dimana harus meletakkan elemen *layout* dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout* terlebih untuk karya desain yang mempunyai banyak halaman.

O’Grady (2008 : 100) mengatakan, struktur *grid* yang mendasar meliputi *margin*, kolom, dan *gutter*. Penambahan garis horizontal memberikan kontinuitas visual tambahan. Pencantuman horizontal yang paling umum adalah “*hanging line*” (menggantung baris) atau “*flow line*” (garis yang mengalir). *Grid* mengizinkan desainer untuk menggambarkan segmen *layout* untuk konten yang spesifik. *Alignment* langsung dan tersirat pada grid menyediakan link antara set informasi dan memindahkan mata pembaca melalui isi halaman. Tergantung pada kompleksitas *layout*, gerakan dalam grid dapat mempengaruhi berapa lama pembaca tetap bertahan menikmati sebuah desain.

2.3.1.2. Hierarki

Di dalam konteks desain grafis yang di jelaskan dalam buku *The Information Design Handbook* (O'Grady, 2008 : 105) hierarki lebih mengacu pada penyusunan tipografi dan *pictorial* sebuah informasi sehingga bagi pembaca atau yang melihatnya dapat cepat mengerti informasi yang di sampaikan. Proses pembentukan hierarki melalui 2 proses, yakni : Quick Grab, berfungsi untuk memperoleh informasi dasar dan perhatian rata-rata yang di peroleh dari informasi. Penggunaan warna, anomali, kontras dramatis, dan *positioning* dapat mempengaruhi *focal point* sebuah potongan desain. *Focal point* adalah hal pertama yang sangat menarik. Lalu yang kedua adalah konsumsi lebih rinci dari pada konten.

2.4. Legibility sign system berdasarkan elemen desain

2.4.1 Warna (color)

Dalam buku *The Information Design Handbook* (O'Grady, 2008 : 108-109) Sebagian besar desainer adalah penggemar warna. Pastinya, beberapa tongkat pilihan tepat dengan tema modernis putih, hitam, dan merah dalam pekerjaan mereka, atau memegang dipaksa setia kepada keterbatasan gaya manual korporat palet -namun masuk ke studio dan rumah, dan anda mungkin akan menemukan hiruk-pikuk warna. Bagaimanapun, jika desain informasi itu untuk fokus pada kebutuhan pengguna terakhir, pemahaman yang mendalam atas persepsi *audiece* terhadap warna juga dibutuhkan. Fisik, lingkungan, dan pengaruh budaya mempengaruhi cara kita melihat dan menerjemahkan warna.

Setiap warna memiliki banyak arti, di bawah ini merupakan warna-warna yang memiliki pengertian secara universal di seluruh dunia.



Merah memiliki arti yang memperingatkan bahaya,berhenti.

Penerapannya pada peralatan pemadam kebakaran dan rambu-rambu lalu lintas.



Oranye memiliki arti untuk peringatan. Penerapannya ada pada peralatan mesin, komponen elektrik.



Kuning memiliki arti hati-hati. Penerapannya ada pada peralatan konstruksi bangunan dan rambu-rambu lalu lintas.



Hijau memiliki arti aman. Penerapannya ada pada peralatan rumah sakit seperti obat-obatan dan rambu-rambu lalu lintas.



Biru memiliki arti yang bersifat informasi. Penerapannya ada pada papan informasi, papan buletin dan rambu-rambu lalu lintas.



Hitam putih atau bergaris memiliki arti batas. Penerapannya ada pada marka jalan dan rambu-rambu lalu lintas.



Ungu memiliki arti radiasi atau adanya radiasi. Penerapannya ada pada *alpha,beta,gamma,neutron,sinar x-ray*.

Warna dapat didefinisikan secara obyektif sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan di dalam buku *dasar-dasar seni dan desain* (Sadjiman, 2006: 11). Adapun sebagai kesan yang diterima oleh mata, lebih ditentukan oleh cahaya. Salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca adalah warna. Akan tetapi, jika pemakaian warna kurang tepat maka dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan bahkan dapat menghilangkan gairah baca. Dalam seni rupa warna dibagi menjadi tiga dimensi yaitu *hue*, pembagian warna berdasarkan nama-nama warna, seperti merah, biru, kuning, dan seterusnya. Kedua, *value* yaitu gelap terangnya warna dan yang ketiga *intensity* yaitu tingkat kemurnian dan kejernihan warna. Menurut buku *warna : teori dan kreativitas penggunaannya* (Darmaprawira, 2002: 35), banyak orang memiliki reaksi yang sama tentang arti warna yaitu :

- a) Merah : Dari semua warna yang ada merah memiliki kroma yang paling kuat dan memiliki daya atraksi tertinggi. Merah adalah positif, agresif dan menarik. Selain itu merah adalah warna yang paling populer terutama bagi wanita.
- b) Biru : warna biru memiliki karakter dingin, segar, pasif, dan terang.
- c) Hijau: warna hijau memiliki beberapa kesamaan dengan warna biru. Dibandingkan dengan warna-warna lain, warna hijau lebih netral dalam pengaruh emosi, cenderung lebih pasif. Oleh karena itu, warna hijau dianggap sebagai warna yang paling penuh ketenangan dibandingkan dengan warna-warna lain.
- d) Kuning : warna kuning merupakan warna yang paling terang dan bercahaya dari semua warna yang ada. Warna kuning dengan *tone* yang lebih gelap kurang populer dibandingkan dengan warna-warna yang lain.
- e) Ungu : memberi kesan kaya, impresif, megah, mulia, dan angkuh.

- f) Putih : memberi kesan positif, penuh stimulasi, dan bersih. Juga bercahaya, segar, ringan, gembira, lembut, dan suci.
- g) Hitam : warna hitam memberi kesan khidmat, menaklukkan, tertekan, dan dalam.
- h) Kelabu (abu-abu) : Kelabu mengambil campuran dari hitam dan putih. Warna kelabu memiliki kesan lunak lebih dalam dari pada putih. Sebaliknya tidak terlalu kuat seperti warna hitam.

2.4.2 Tipografi

Tipografi di dalam pembuatan atau perancangan *sign system* sangat berperan besar, ini di jelaskan di dalam buku *the wayfinding handbook, information design for public places* (David Gibson,2009:74), selain mewakili identitas dari pada sebuah tempat, tipografi juga harus memiliki fungsi utama, yaitu keterbacaan atau *legibility*, karena dengan tidak ada nya fungsi tersebut maka *sign system* menjadi tidak berguna dan hanya menjadi dekorasi dari pada sebuah lingkungan. Tipografi memiliki sifat yang dinamis, selalu berkembang seiring perkembangan jaman dan lingkungan di sekitarnya. Pada pertama kali Tipografi muncul diawali di temukannya tulisan, *Hieroglyps*, oleh bangsa Mesir.

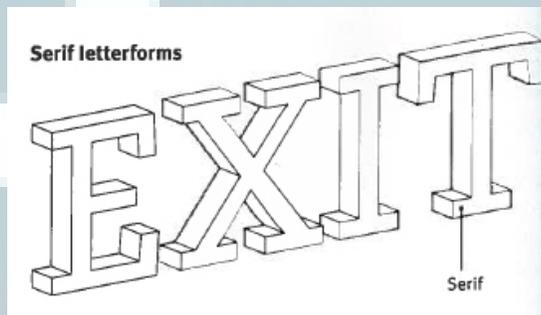


Gambar II.15 *Egyptian Hieroglyphics*

(sumber : Gibson,David.2009. *the wayfinding handbook, information design for public places*)

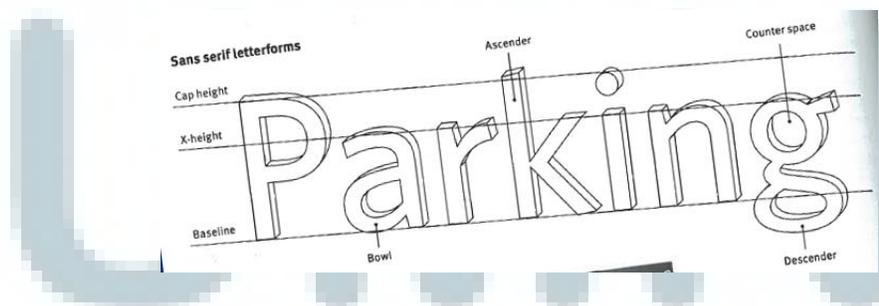
Masing-masing huruf memiliki bentuk dasar pada *wayfinding* dan kesamaan. Sebelum mendiskusikan atau memilih bentuk tipografi untuk *wayfinding* ada baiknya melakukan identifikasi elemen-elemen dasar pada huruf.

Serif Letterforms atau huruf berjenis *serif*. Pada jenis ini struktur huruf dan bentuk nya memiliki buntut di bagian sudut struktur huruf, contoh :



Gambar II.16 *Serif Letterforms*
(sumber : Gibson,David.2009. *the wayfinding handbook, information design for public places*)

Sans serif Letterforms atau huruf berjenis *sans serif* tidak memiliki buntut di bagian sudut struktur huruf atau kebalikannya dengan *serif letterforms*, contoh :



Gambar II.17 *Sans Serif Letterforms*
(sumber : Gibson,David.2009. *the wayfinding handbook, information design for public places*)

Selain memiliki *Letterforms*, tipografi juga memiliki kategori *typeface*, *typeface* adalah satu kesatuan dari pada *letterforms* yang di bentuk, berikut ini merupakan berbagai jenis *typeface*, yakni :



Gambar II.18 *Categories of Typeface*

(sumber : Gibson,David.2009. *the wayfinding handbook, information design for public places*)

Masing-masing jenis *typeface* memiliki masalah keterbacaan jika penempatan pada *sign system* tidak sesuai dengan masyarakat atau pengunjung di



Gambar II.19 *Legibility Issues*

(sumber : Gibson,David.2009. *the wayfinding handbook, information design for public places*)

sekitarnya. *Sign system* harus terbaca dari jarak yang sudah di atur dari kecepatan pejalan kaki atau pengguna kendaraan agar *sign system* sesuai dengan fungsi utamanya.

Tipografi selain membahas huruf juga membahas mengenai angka, ini di jelaskan dalam buku *the wayfinding handbook, information design for public places* (David Gibson,2009:81), ada dua jenis dasar angka, *aligning* dan *old style*, jenis *aligning* merupakan jenis yang paling mendasar dan sejajar. jenis *old style* merupakan jenis yang mengikuti alur dari pada desain. Berikut ini merupakan contoh dari pada *aligning* dan *old style* :



Gambar II.20 *The Numerals*

(sumber : Gibson,David.2009. *the wayfinding handbook, information design for public places*)

2.5. Faktor-faktor fungsional *sign system*

2.5.1. *Outdoor signage*

2.5.1.1. Ukuran dan bentuk

Ukuran untuk petunjuk atau tanda di luar ruangan biasanya berbeda dari ukuran untuk petunjuk atau tanda di dalam ruangan. Ukuran petunjuk atau tanda di luar ruangan di pengaruhi oleh besar lokasi, material yang di gunakan, pengguna informasi atau petunjuk atau tanda, dan posisi penempatan.

Informasi atau pesan di dalam sebuah *outdoor signage* dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu :

- a) Seberapa panjang pesan yang disampaikan
- b) Seberapa jauh pesan tersebut harus dapat terbaca

Beberapa *outdoor signage* harus dapat terbaca dari jarak jauh atau jarak ideal, tergantung dari pada kecepatan audience melalui area tersebut dan karakteristik serta ukuran area di sekitar *signage*. Harus dibutuhkan riset atau observasi secara langsung agar memperoleh ukuran dan jarak yang ideal, sehingga memudahkan *audience* menangkap pesan. Selain ukuran informasi pada *signage*, *layout* atau tata letak juga harus di perhatikan yang nantinya akan menjadi hierarki informasi yang mendeskripsikan jarak lokasi dengan *signage*.

2.5.1.2. Lokasi

Lokasi peletakan *sign system* harus sudah ditentukan sebelum perencanaan. Pemilihan lokasi yang tepat tersebut ditentukan berdasarkan analisa dan observasi mendalam mengenai situasi dan kondisi lingkungan, serta kebutuhan yang muncul. Akan sangat membantu apabila sebelum menentukan lokasi yang tepat dilakukan survey lokasi dan mendokumentasikan dengan foto. Hal-hal mendasar lain yang perlu diperhatikan dalam penempatan *sign system* :

- a) Manfaat internal mendasar dari bangunan-bangunan atau proyek.
- b) Pergerakan kendaraan bermotor dan pengguna jalan di dalam area yang bersangkutan. *Sign system* harus diletakkan secara efektif dan efisien.
- c) Karakter fisik dari bangunan, seperti kolom, kanopi-kanopi dan hal-hal lain yang berhubungan dengan perencanaan peletakan *sign*.
- d) Penghalang pandangan mata yang bersifat sementara.

- e) Hubungan antara bermacam-macam *sign*, baik yang sudah ada maupun yang akan direncanakan.
- f) Jumlah penunjuk arah dari mana suatu *sign* perlu dilihat. Apabila tanda tersebut diletakkan di persimpangan jalan, maka diperlukan dua, tiga atau empat sisi untuk menyampaikan informasi.
- g) Sudut visual dari mana sebuah tanda dilihat secara normal.
Ukuran sudut pandang pengamat dengan *sign* harus tidak kurang dari 60' agar *sign* tersebut mudah dibaca.
- h) Lokasi dan ketinggian yang diperlukan.

Dalam perancangan *sign system*, harus memperhatikan ketentuan atau standarisasi perancangan sebuah *sign system* dari segi ukuran dan tinggi huruf, yaitu sebagai berikut :

- a) Standar pengukuran besar atau kecil ukuran simbol menurut jarak pandang dapat dilihat pada tabel berikut :

Jarak Pandang	Ukuran Simbol
Dibawah 7 meter	60mm x 60mm
7 – 18 meter	100mm x 100mm
Diatas 18 meter	200mm x 200mm – 450mm x 450mm

Tabel 2.1. Ukuran Simbol *Sign System*
(Sumber : *Public Works Department, 1995*)

b) Sedangkan untuk pengukuran tinggi huruf pada sebuah *sign system* dapat dilihat pada tabel berikut :

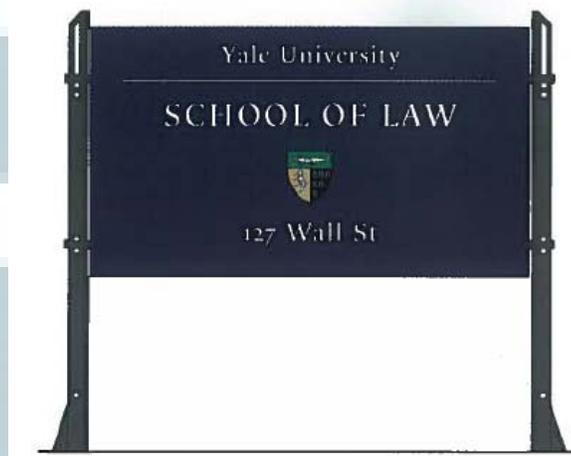
Jarak Pandang	Tinggi Huruf Minimum
2m	6mm
3m	12mm
6m	20mm
8m	25mm
12m	40mm
15m	50mm
25m	80mm
35m	100mm
40m	130mm
50m	150mm

Tabel 2.2. Ukuran tinggi huruf *Sign System*
(Sumber : *Public Works Department, 1995*)

2.6. Bentuk dan perancangan *sign system*

Penempatan dan isi dari pada *signs system* harus lah di ketahui dan di pelajari lebih dulu, menurut buku *the wayfinding handbook, information design for public places* (David Gibson,2009:56), di jelaskan bahwa untuk mengetahui penempatan dan isi dari pada *Signs System* yang akan di buat, harus di lakukan penilitan terhadap masyarakat atau pengunjung suatu tempat dan lokasi. Penelitian yang di lakukan bertujuan untuk mengetahui sirkulasi pengunjung di dalam sebuah tempat, maka dari itu penempatan *signs* akan lebih mudah dan efektif, lalu yang kedua melakukan penelitian terhadap lokasi untuk mengetahui pola pengunjung

dalam berkunjung ke suatu tempat dan memperoleh informasi mengenai bangunan atau fasilitas yang sedang aktif maupun tidak aktif. Penempatan dan isi *Signs System* harus saling berhubungan, karena penempatan sign harus sesuai dengan lokasi dan informasi yang ada di dalam atau isi sign system tersebut.



Gambar II. 21 *Yale University Building Identification*

(sumber : Gibson,David.2009. *the wayfinding handbook, information design for public places*)

Perancangan sebuah *sign system* hendaknya disesuaikan dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini merupakan salah satu pendekatan yang harus dilakukan untuk merancang sebuah *sign system*. *Sign system* yang baik harus memiliki nilai fungsional untuk mengkomunikasikan informasi, maka dari itu tanda-tanda yang ada di sekitarnya harus benar-benar diperhatikan. Pendekatan lain yang bisa dilakukan adalah menonjolkan fungsi identitasnya. Dalam pendekatan ini, semua elemen yang ada harus diseragamkan, baik dalam bentuk, material, warna dan detail. Pendekatan ini biasanya menghasilkan suatu *sign system* yang kontras dengan lingkungan sekitarnya.

Walaupun dibutuhkan variasi dalam pembuatan suatu *sign system*, perlu juga diperhatikan agar variasi tersebut tidak menimbulkan kekacauan visual. Untuk menghindari hal tersebut, dapat dilakukan pengelompokan *sign* ke dalam suatu keluarga atau kelompok yang termasuk semua tipe-tipe tanda. Menghubungkan *sign* dengan menyamakan bentuk, merupakan salah satu cara menciptakan keluarga *sign*. Selain itu keseragaman elemen desain juga dapat membantu memperkuat suatu keluarga *sign*. Misalnya, penggunaan *letterstyle* atau warna dan material yang sama dalam perancangan sebuah *sign system*.

Waktu, tempat dan perkembangan jaman (teknologi) sangat berpengaruh besar dalam menentukan bentuk, material dan media yang seperti apakah yang akan di pilih untuk membuat *signs system*. Hal yang berpengaruh besar juga di hadapkan pada penyesuaian dengan pengunjung akan ketertarikan *signs system*, maka dari itu perlu perbandingan pemilihan media, bentuk dan material *signs system* yang sudah ada.

Agar sebuah *signs system* tidak monoton dan membuat bosan maka berpikirlah di luar bentuk-bentuk yang sudah ada, terutama bentuk 2 dimensi atau *flat*. Hal ini akan menjadi ketertarikan tersendiri bagi yang melihatnya, dan secara tidak langsung akan teringat, begitu juga dengan isi pesan di dalam *signs system* tersebut.



Gambar II. 22 Beacon Court identification pylon
 (sumber : Gibson,David.2009. *the wayfinding handbook, information design for public places*)

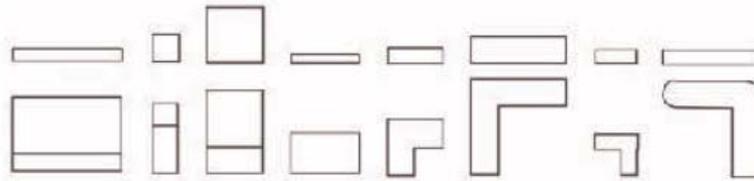
Proses mengeksplorasi bentuk untuk merancang sebuah *signs system* memerlukan sebuah keputusan tentang tanda-tanda atau *signs* secara umum yang meliputi bentuk dan elemen *signs* tersebut, untuk mengetahui maksud desain, pesan dan penonton. Setelah itu, desainer juga harus di tuntut harus mengembangkan unsur-unsur secara terpisah selama proses mengeksplorasi ini, kemudian melakukan proses untuk menggabungkan unsur-unsur tersebut secara satu kesatuan dan baru.



Gambar II. 23 Four schematic designs for the same sign type
 (sumber : Gibson,David.2009. *the wayfinding handbook, information design for public places*)

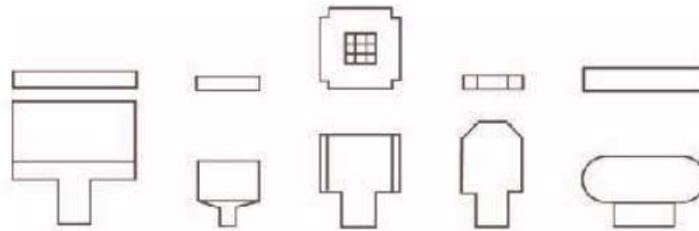
Berikut merupakan bentuk-bentuk *sign system* yang biasanya digunakan dalam pembuatan *exterior sign*, yaitu :

1. *Basic free standing sign* yang dominan dipakai untuk *exterior sign*



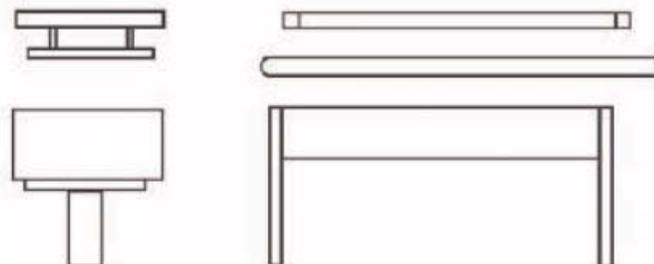
Gambar II. 24 *Basic Free Standing Sign* Yang Dominan Dipakai Untuk *Exterior Sign*
(sumber: buku *Architectural signing and graphics* hal 38-39)

2. *Basic free standing sign, pedestal bases*



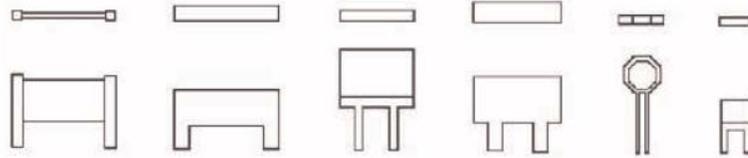
Gambar II.25 *Basic Free Standing Sign, Pedestal Bases*
(sumber: buku *Architectural signing and graphics* hal 38-39)

3. *Large free standing signs*



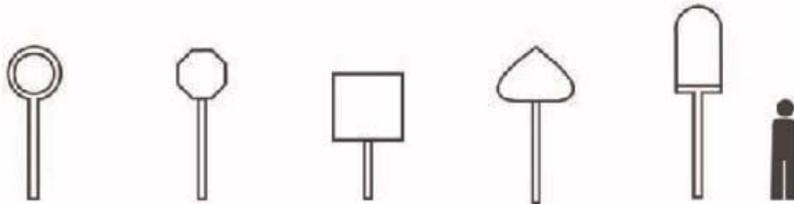
Gambar II.26 *Large Free Standing Signs*
(sumber: buku *Architectural signing and graphics* hal 38-39)

4. *Free standing signs* dengan penyangga *double* atau dua



Gambar II.27 *Free Standing Signs* Dengan Penyangga *Double*
(sumber: buku *Architectural signing and graphics* hal 38-39)

5. *Free standing signs* dengan penyangga *single* atau satu



Gambar II.28 *Free Standing Signs* Dengan Penyangga *Single*
(sumber: buku *Architectural signing and graphics* hal 38-39)

UMMN