



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

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sejarah Museum

Secara etimologis, kata “Museum” diambil dari bahasa Yunani Klasik, yaitu: “Muze” kumpulan sembilan dewi yang berarti lambang ilmu dan kesenian. Museum adalah lembaga yang diperuntukan bagi masyarakat umum. Museum berfungsi mengumpulkan, merawat dan menyajikan serta melestarikan warisan budaya masyarakat untuk tujuan studi, penelitian dan kesenangan atau hiburan (Ayo Kita Mengenal Museum, 2009, hlm 25)

2.1.1. Fungsi Museum

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 1995: (Pedoman Museum Indonesia, 2008) museum memiliki tugas menyimpan, merawat, mengamankan dan memanfaatkan koleksi museum berupa benda cagar budaya. Dengan demikian museum memiliki dua fungsi besar yaitu :

1. Sebagai tempat pelestarian, museum harus melaksanakan kegiatan sebagai berikut:
 - A. Penyimpanan yang meliputi pengumpulan benda untuk menjadi koleksi, pencatatan koleksi, sistem penomoran dan penataan koleksi.
 - B. Perawatan, yang meliputi kegiatan mencegah dan menanggulangi kerusakan koleksi.

- C. Pengamanan, yang meliputi kegiatan perlindungan untuk menjaga koleksi dari gangguan atau kerusakan oleh faktor alam dan ulah manusia.
2. Sebagai sumber informasi, museum melaksanakan kegiatan pemanfaatan melalui penelitian dan penyajian.
- A. Penelitian dilakukan untuk mengembangkan kebudayaan nasional, ilmu pengetahuan dan teknologi.
 - B. Penyajian harus tetap memperhatikan aspek pelestarian dan pengamanannya.

2.1.2. Jenis Museum

Museum yang terdapat di Indonesia dapat dibedakan melalui beberapa jenis klasifikasi, yaitu sebagai berikut: (Ayo Kita Menenal Museum, 2009, hlm 30)

- 1. Jenis museum berdasarkan koleksi yang dimiliki, yaitu terdapat dua jenis:
 - A. Museum Umum, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material manusia dan atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu dan teknologi.
 - B. Museum Khusus, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan bukti material dengan satu cabang seni, satu cabang ilmu atau satu cabang teknologi.
- 2. Jenis museum berdasarkan kedudukannya, terdapat tiga jenis:
 - A. Museum Nasional, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berklaitan dengan bukti material

manusia atau lingkungannya dari seluruh wilayah di Indonesia yang bernilai nasional

B. Museum Propinsi, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungan dari wilayah propinsi dimana museum berada.

C. Museum Lokal, museum yang koleksinya terdiri dari kumpulan benda yang berasal, mewakili dan berkaitan dengan bukti material manusia dan atau lingkungan dari wilayah kabupaten atau kotamadya dimana museum tersebut berada.

2.2. Teori Wayfinding

Wayfinding adalah metodologi yang mengatur indikator untuk membimbing orang untuk sampai ke tempat yang ingin dituju. Tanda adalah alat bantu dalam *Wayfinding*. Indikator arsitekturnya seperti cahaya, warna, bahan, dan jalur juga berperan besar dalam suatu *wayfinding*. *Wayfinding* itu sendiri khusus untuk tempat umum yang ramai pengunjung seperti museum dan public service. Tanda itu sendiri berfungsi untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima berdasarkan kode tertentu, yang di mediasi oleh media tertentu.

(*Wayfinding and Signage in Library Design*, 2003, hlm 4)

2.2.1. Prinsip Wayfinding

Orang-orang cenderung menggunakan petunjuk dipintu masuk dan jalan untuk membantu mencari jalan di area publik yang ingin dituju. Sebagian tempat telah

memiliki direction yang dirancang dengan informasi yang jelas. Tetapi ada juga tempat yang tidak memiliki denah yang tidak jelas atau membingungkan, Prinsip-prinsip berikut dapat membantu pengunjung dalam mencari tempat yang dituju: (*Wayfinding and Signage in Library Design*, 2003, hlm 4)

1. *Site Logic*

Logika yang jelas tentang bagaimana bangunan atau ruang diatur untuk mempengaruhi kemampuan pengguna untuk memahami dan berorientasi pada lingkungan. Dominasi Visual di pintu masuk, definisi ruang publik dari ruang pribadi dan kemampuan visual untuk memisahkan satu zona fungsional dari yang lain, semua berperan penting dalam menavigasi ruang.

2. *System*

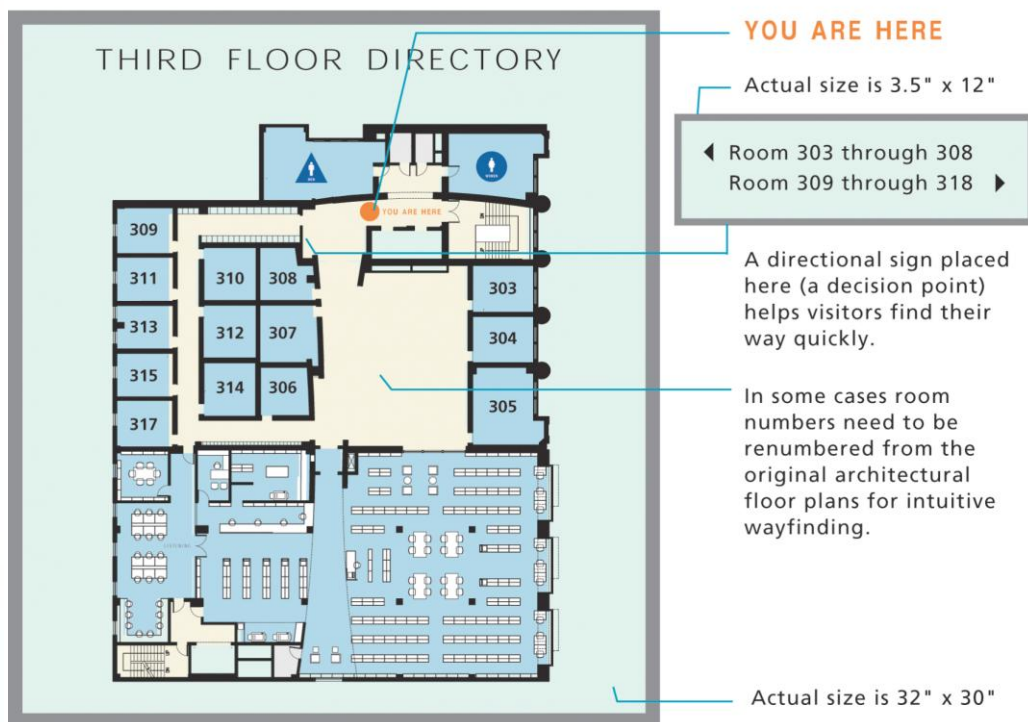
Sistem yang terorganisasi adalah komponen kunci dari *wayfinding*. Penamaan, penomoran bagian-bagian dari bangunan penting sebagai aspek rencana pembuatan *wayfinding*. Geografis area, bangunan dan penomoran di tiap lantai, pemberian nama yang bersifat peringatan berbanding dengan nama-nama umum, nama departemen, penomoran ruang harus dipertimbangkan dengan cermat, Jelas, dan logis yang harus ada untuk membantu pengguna untuk mengingat dan menggunakan sistem tersebut. Sistem klasifikasi harus dijelaskan dalam beberapa bentuk di dekat pintu masuk ke area yang telah diatur. Dengan sistem ini akan lebih mengefisienkan penggunaan staff di area.

3. *Orientation*

Peta penunjuk (biasa disebut "You Are Here" pada lokasi peta) yang menunjukkan lokasi yang sangat berguna untuk pengunjung, yang memungkinkan

pengunjung untuk mencari tempat yang hendak dituju tanpa diperlukan bantuan. Petunjuk arah yang baik adalah, petunjuk yang menunjukkan detail setiap area untuk mempermudah pengunjung menemukan tempat yang akan dituju. Cukup dicetak dengan full color dan perbarui petunjuk setiap ada perubahan tempat jika diperlukan. Peletakan petunjuk arah harus memudahkan pembaca. Artinya denah tampak harus sesuai dengan denah aslinya dan denah harus terlihat jelas seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1 .

Figure 1 DIRECTIONAL SIGNAGE: FLOOR DIRECTORY AND ROOM NUMBERS



Gambar 2.1. *Directional Signage: Floor Directory and room numbers*
(*Wayfinding and Signage in Library Design*. 2003, hlm 5)

4. Sign Elements

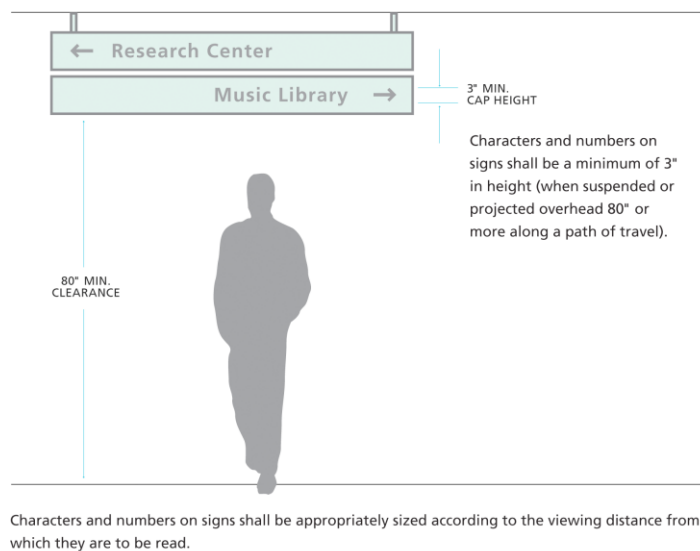
Yang jelas, elemen sign yang teratur dapat menjadi solusi paling efektif untuk terbentuknya wayfinding di suatu area. Perangkat grafis yang tersedia seperti

dinding dan lantai, penempatan yang strategis, infrastruktur seni, dan informasi yang terkomputerisasi adalah elemen yang sangat potensial dalam kesuksesan sebuah wayfinding.

5. Visitor's Abilities

Pengunjung yang menggunakan penunjuk arah secara tidak sengaja akan memunculkan ingatan mereka, keterbatasan, dan pengalaman tentang petunjuk arah, yang harus ditampung dan diamati ketika ingin membuat wayfinding. Jumlah pengunjung yang datang, pengamatan dan keterbatasan mobilitas dan apakah fasilitas tersebut harus diperbaru atau direnovasi harus diperhitungkan ketika mengembuat wayfinding.

FIGURE 3: TYPICAL OVERHEAD SIGNAGE



Gambar 2.2 Typical Overhead Signage

(*Wayfinding and Signage in Library Design*. 2003, hlm 7)

6. Consistency

A. *Public information*

Semua informasi publik seperti brosur menjadi bagian dari informasi tentang cara menggunakan petunjuk. Semua bentuk informasi publik harus konsisten dalam mewakili setiap fasilitas agar komunikasi menjadi jelas ; seperti peta yang diterbitkan harus sama dengan peta di petunjuk.

B. *Directional Information*

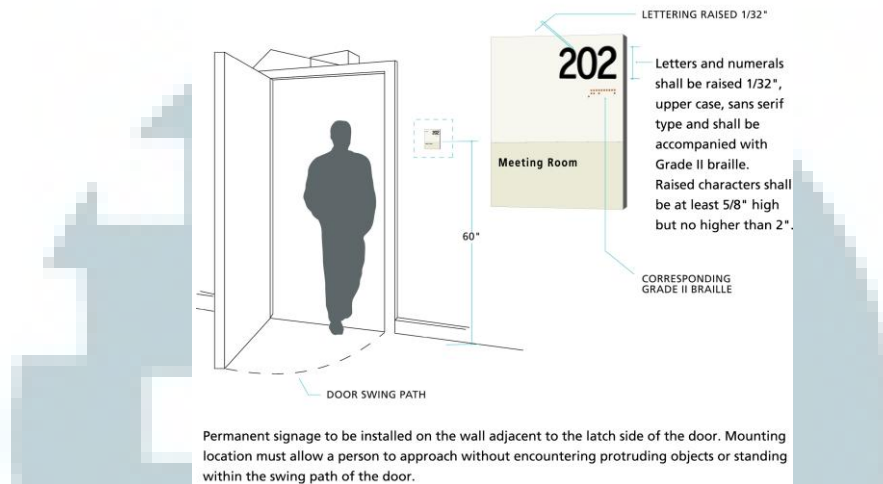
Arahan yang diberikan oleh staf merupakan bagian penting dari penggunaan *wayfinding* untuk pengunjung. Penjelasan tentang bagaimana tanda dan perangkat *wayfinding* lainnya dimaksud dapat bekerja dan membantu Staf memberikan arah yang lebih jelas.

C. *Current Usage*

Istilah yang digunakan dalam sistem *wayfinding* harus dikenali sama seperti yang penggunaan gunakan sehari-hari. Istilah-istilah ini harus dimengerti oleh orang yang tidak tahu dengan Fungsi dari setiap tanda.

Apakah itu adalah nama dari sebuah bangunan, nama fungsi atau deskripsi proses, ketika sebuah kata digunakan di dalam sistem , artinya harus persis sama .

FIGURE 4: ROOM SIGNAGE



Gambar 2.3 Room Signage

(*Wayfinding and Signage in Library Design*. 2003, hlm 8)

2.2.2. Pengertian *Wayfinding*

Dalam pembuatan sebuah *Wayfinding* yang baik, diperlukan tahapan-tahapan yang harus dilakukan. Tahapan yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

(Gibson, 2009, hlm 34)

A. Riset dan Analisis.

Mengadakan pertemuan, mengadakan wawancara dengan pengguna untuk membicarakan *wayfinding* seperti apa yang dibutuhkan.

B. Strategi

Berdasarkan hasil dari penelitian dan fase analisis, pembuat *wayfinding* harus mampu menjelaskan bagaimana *wayfinding* akan memberikan informasi dan petunjuk bagi pengunjung.

C. Pemrograman

Tahap dimana pembuat *wayfinding* memperkirakan dimana meletakkan poin-poin dan lokasi penting lainnya untuk peletakan *signage* tersebut dan menentukan berapa anggaran biaya yang akan dikeluarkan.

Dalam proses pembuatan *Design Sign System*: (Gibson, 2009, hlm 35)

A. Skematik *Design*

Menentukan tanda kunci dan mengeksplorasi alternatif desain, berbagai bentuk, bahan, warna, tipografi, dan konten. Semua pilihan harus sesuai dengan *wayfinding* yang ingin dibuat tetapi melalui pendekatan yang berbeda untuk konten dan kosa kata visual.

B. Pengembangan Desain

Mengembangkan skema desain yang telah disetujui oleh semua pihak untuk menyelesaikan detail pada tipografi, warna, bahan, dan pemasangan untuk program *wayfinding*. Finalisasi desain untuk setiap jenis tanda harus mendapatkan persetujuan klien.

C. Konstruksi Dokumentasi

Membuat desain gambar yang telah disetujui. Membuat layout akhir tanda, ketinggian, dan detail pembuatan untuk menentukan maksud dari desain. menulis tanda spesifikasi untuk menggambarkan standar desain dan semua syarat-syarat yang diperlukan.

Dalam *Wayfinding* terdapat beberapa kategori tanda yang terbagi menjadi 4 yaitu:

(Gibson, 2009, hlm 8)

A. *Identification Signs.*

Memberikan kesan pertama tempat yang hendak di tuju. Tanda ini adalah penanda visual yang menampilkan nama dan fungsi dari tempat atau ruang, apakah itu ruangan, bangunan, atau Pintu masuk.



Gambar 2.4 *Identification Sign* pada *Minnesota Children's Museum*
(*Wayfinding Handbook*. 2009)

B. *Directional Signs.*

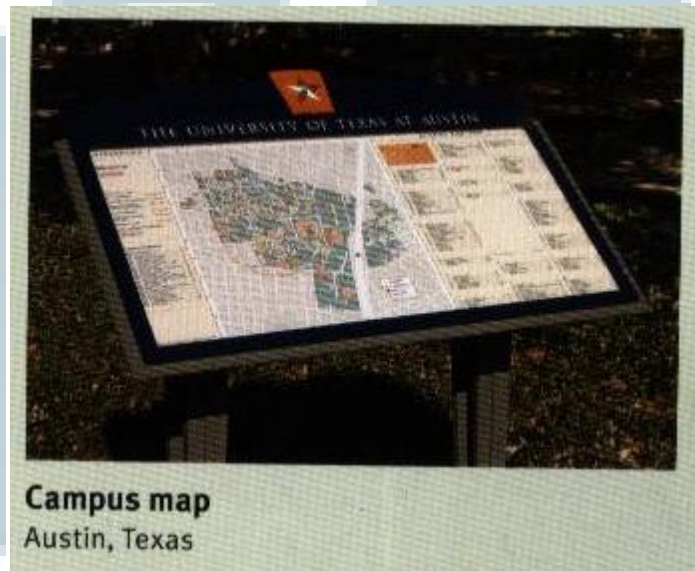
Merupakan sebuah tanda yang membuat pembaca arah harus terus berjalan mengikuti kemana petunjuk itu mengarah.



Gambar 2.5 *Directional Sign* pada *Melbourn Docklands*
(*Wayfinding Handbook*. 2009)

C. *Orientation Signs*

Untuk tempat yang rumit dalam arti memiliki banyak ruangan, orientasi tanda menawarkan pengunjung gambaran dari lingkungan dalam bentuk peta situs yang lebih lengkap. Desain tanda-tanda dalam orientasi tanda harus berkoordinasi dengan identifikasi lain dan terarah.



Gambar 2.6 *Orientation Sign* pada *Campus map*
(*Wayfinding Handbook*. 2009)

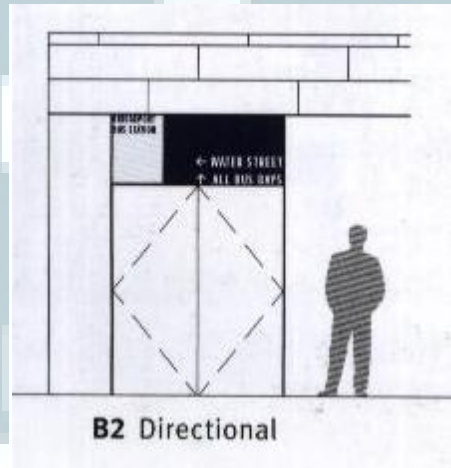
D. *Regulatory Signs*

Tanda peraturan yang menggambarkan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan dari area. Sebagai contoh sederhana tanda dilarang merokok, dilarang buang sampah sembarangan, dan sebagainya.

Daftar berikut termasuk jenis tanda umum menurut pemasangan yang sering ditemukan: (*Wayfinding and Signing Guidelines for Airport Terminals and Landside*, 2011, hlm 73)

A. *Overhead Suspended*

Biasanya berlaku untuk tingkat yang lebih rendah seperti kondisi tepi jalan, tanda ini diletakan dari langit-langit menggunakan kabel sebagai sistem pengancing.



Gambar 2.7 *Overhead Mount*
(*Wayfinding Handbook*. 2009)

B. *Soffit mount*

Tanda-tanda yang terletak di sebuah arsitektur dinding, dan dipasang di belakang tanda dinding menggunakan sistem pengikat.

C. *Ceiling mount*

Tanda yang digunakan dalam skala besar, biasanya digunakan untuk penunjuk arah. Biasanya menggantung di atas atap, memberikan arah direksi untuk beberapa tujuan.



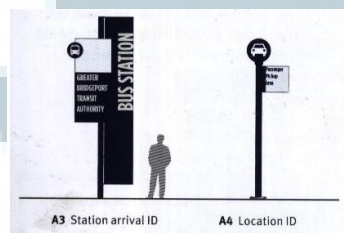
Gambar 2.8 *Ceiling Mount*
(*Wayfinding Handbook*. 2009)

D. *Flag Mount*

Tanda yang dipasang tegak lurus yang menempel di permukaan , biasanya pada dinding atau tiang.

E. *Post Mount*

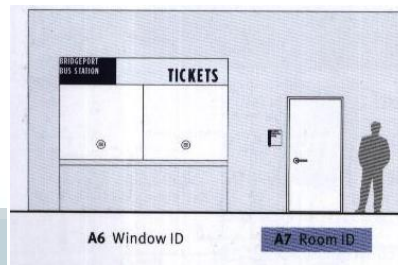
tanda yang dipasang di tanah dengan menggunakan satu atau dua tiang yang di tanamkan di tanah.



Gambar 2.9 *Post Mount*
(*Wayfinding Handbook*. 2009)

F. *Wall Mount*

Tanda yang dipasang dengan bagian belakang tanda menghadap ke dinding.



Gambar 2.10 Wall Mount
(Wayfinding Handbook. 2009)

G. Free Sign

Tanda yang digunakan di dalam maupun di luar ruangan. Bila diletakan di luar ruangan biasanya di peruntukan untuk pejalan kaki dan orang yang melihat dari dalam kendaraan.

2.2.3. Material

Macam-macam kategori material untuk keperluan pembuatan *sign system* menurut Gibson (2009, hlm 114)

A. Metals

Logam adalah bahan yang paling sering digunakan dalam pembuatan *sign system*. Dengan sifat yang fleksibel dan tahan lama. Biasa digunakan dipermukaan. Dengan warna pada umumnya adalah silver hingga kuning dan tahap finishing menggunakan metode polished, brused atau satin. Tampilan grafisnya dapat di tempel, dan di ukir. Terdapat 4 jenis logam yaitu:

1. Aluminium
2. Stainless steel
3. Bronze

4. Brass

B. Glass

Kaca biasa digunakan di luar atau di dalam ruangan, bisa juga digunakan untuk memberikan dimensi pada *sign system*, melukis secara langsung, di ukir juga biasa dilakukan pada material jenis ini.

Terdapat 6 jenis kaca yaitu:

1. Float
2. Low-emissivity
3. Borosilicate
4. Fritted
5. Tempered
6. Laminated

C. Wood

kayu kurang tahan lama untuk dijadikan bahan dalam *signage* dibandingkan bahan lain dan dapat melapuk untuk jangka waktu yang lama, baik di dalam maupun di luar ruangan. Terdapat 6 jenis kayu, yaitu:

1. Oak
2. Cedar
3. Pine
4. Mahogany
5. Cherry
6. Popular

D. Stone

Batu dapat digunakan sebagai bahan sign system, yang dapat memberikan stabilitas dan terintegrasi dengan lanskap atau pengaturan arsitektur.

Terdapat 5 jenis batu, yaitu:

1. Granite
2. LimeStone
3. Marble
4. Sandstone
5. Slate

Terdapat juga material yang terbuat dari bahan sintetis, yaitu

E. Banners

Spanduk terbuat dari bahan kain , plastik , atau bahan yang tidak kaku lainnya dan dipasang pada bagian atas dan bawahnya. Spanduk dapat dicetak secara digital. Terdapat 5 jenis spanduk, yaitu:

1. Vinyl
2. Nylon
3. Tyvek
4. Poplin
5. Dacron

F. Plastic

Plastik merupakan kategori yang luas dari bahan sintetis. Untuk signage, pelastik biasanya dipotong menjadi selebaran dengan

ketebalan yang bervariasi. Lembaran dapat berwarna atau berwarna dan ditambahkan menambahkan lampu sebagai penerang *signage*.

Terdapat 5 jenis pelastik, yaitu:

1. Acrylic
2. Lexan
3. Cast
4. Sintra
5. Photopolymer

G. Composites

Kategori ini mempunyai jangkauan material yang luas yang dihasilkan dari beberapa gabungan bahan kimia. terdapat 3 jenis bahan composite, yaitu:

1. Phenolic resin lamiates
2. Alucobond
3. Fiberglass

2.2.4. Proses Pembentukan Material

Proses pembentukan dibagi menjadi 2 yaitu: (Gibson, 2009, hlm 116)

A. Cutting

Pemotongan Diperlukan untuk berbagai jenis bahan *sign system*. Mulai dari pembentukan panel, bentuk hingga huruf yang memiliki dimensi. Terdapat beberapa cara pemotongan yaitu:

1. Laser cut
2. Water-jet cut

3. Router cut

4. Die cut

B. Creating forms

Huruf tiga dimensi dan symbol sangat umum untuk diterapkan di dalam sign. Metode ini dapat dipadukan dengan proses desain lainnya yang telah dijelaskan dalam tabel sebelumnya.

1. Casting

2. Fabricating

2.2.5. Proses Penempatan Pada Material *Sign System*

Proses penempatan pada material dibagi 2 yaitu: (Gibson, 2009, hlm 116)

A. *Etching*

Proses *Etching* adalah proses yang dilakukan untuk menciptakan grafis dan pesan. Proses etching pada permukaan bahan yang menciptakan grafis dengan mempertahankan background aslinya. macam-macam

Proses penempatan dengan etching terbagi menjadi 5, yaitu:

1. *Acid etched*

2. *Photo etched*

3. *Engraving*

4. *Sandblasted*

5. *Craved*

B. *Printing*

Printing dapat diterapkan untuk tulisan, gambar dan grafis pada suatu bahan. Terdapat macam-macam *printing* yaitu:

1. *Silk screen*
2. *Vinyl applique*
3. *Digital printing*

2.2.6. Proses Pemasangan Pada Sign System

terdapat 2 cara pemasangan pada *sign system* yaitu: (Gibson, 2009, hlm 117)

A. *Attachments*

Attachments adalah perangkat yang digunakan untuk menempatkan tanda-tanda pada struktur. Metode lampiran harus dirancang baik untuk keamanan dan untuk memenuhi kriteria estetika. Terdapat 4 macam *attachments* yaitu:

1. *Mechanical fastening*
2. *Blind fastening*
3. *Pin mounting*
4. *Very high-bond tape*

B. *Footers*

Signage yang terletak di luar ruangan membutuhkan tanah yang aman.

Dengan sebuah tanda *freestanding* tertanam di beton atau pondasi.

Terdapat 5 cara pemasangan dengan *footers* yaitu:

1. *Direct embed into footer*
2. *Adhesive anchors into sidewalk*
3. *Break-away foundation*
4. *J-bolts into footers*
5. *Tube sleeve*

2.2.7. Proses *Finishing* Pada *Sign System*

Proses *finishing* menentukan hasil akhir, warna, pola, dan kualitas untuk semua aspek tanda. Terdapat 9 cara proses *finishing* yaitu: (Gibson, 2009, hlm 117)

1. *Clear coat*
2. *Powder*
3. *Baked enamel*
4. *Porcelain enamel*
5. *Anodizing*
6. *Ixidizing*
7. *Chrome plating*
8. *Brushed metal*
9. *Flame polish*

kreasi yang dihasilkan tidak hanya dari segi keindahan, tetapi juga dari segi fungsinya. (Wong, 1972, hlm 5)

2.3. Teori Warna

Menurut (Dameria, 2007, hlm 10) warna adalah fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu Cahaya, Objek dan Observer (yang berupa mata kita ataupun alat ukur). Warna dibagi dalam lingkaran warna (Color wheel).

Warna-warna itu dibagi dalam tiga bagian yaitu:

1. Warna Primer, terdiri dari warna merah, kuning, dan biru. Warna sekunder merupakan warna dasar dalam lingkaran warna.

2. Warna Sekunder, terdiri dari orange, hijau, dan ungu. Warna Sekunder merupakan pencampuran dua warna primer dengan perbandingan yang sama.
3. Warna tersier merupakan pencampuran antara warna primer dengan warna sekunder disebelahnya dengan perbandingan yang sama. Contohnya warna hijau limau (*lime green*) dihasilkan dari campuran warna hijau kuning.

Setiap warna memiliki karakteristiknya sendiri. Sifat warna secara garis besar terbagi kedalam dua golongan menurut (Darmaprawira W.A, 2022, hlm 40), yaitu warna panas dan warna dingin.

- Warna hangat: merah, kuning, coklat, jingga.
- Warna Sejuk: dalam lingkaran warna terletak dari hijau ke ungu melalui biru.
- Warna tegas: warna biru, merah, kuning putih, hitam.
- Warna tua/gelap: warna warna tua yang mendekati warna hitam.
- Warna muda/terang: warna yang mendekati warna putih.
- Warna tenggelam: semua warna yang diberi campuran abu-abu.

Sedangkan dalam mendesain, warna memiliki beberapa fungsi yang penting seperti:

1. Fungsi Praktis, yaitu memberi instruksi, mengarahkan ke suatu jurusan, memperingatkan, yang pada dasarnya ditujukan untuk kepentingan umum.
2. Fungsi Artistik, yaitu untuk memenuhi kebutuhan estetis.

3. Fungsi simbolik, berdasarkan kebudayaan dan kesenian setiap daerah memiliki arti untuk setiap warna.

Warna yang akan digunakan pada *sign system* adalah warna hangat. Menurut (Suprayoga, 2005, hlm 37) warna hangat adalah kelompok warna yang secara psikologis menumbuhkan nuansa aktif, seru atau bersemangat terhadap orang yang melihatnya. Warna ini menimbulkan nuansa agresif, tegas, berani, lincah, hangat dan bersemangat. Warna hangat cocok digunakan untuk memberikan penegasan pada suatu desain dan bisa juga digunakan untuk menarik perhatian atau mengajak audiens untuk memfokuskan perhatian pada suatu hal.

2.4. Teori Tipografi

Tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebaran pada ruang ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca (Tipografi dalam desain grafis.2011). Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menentukan sebuah tipografi, seperti yang tertera dibawah ini:

- A. Keterbacaan, dengan memilih huruf yang mudah dibaca (legibility dan readability). Dipengaruhi oleh: bentuk huruf, panjang garis, spasi, dan susunan paragraf.
- B. Keselarasan, dengan memilih huruf yang dapat mewakili karakter dari museum satria mandala tersebut sehingga dapat saling mendukung antara gambar dan tulisan sehingga dapat menghasilkan desain yang baik.
- C. Keharmonisan, dengan memilih dua jenis huruf atau lebih dengan baik sehingga lebih menarik untuk dilihat.

- D. Penekanan pada kepandaian dalam merangkai huruf sehingga hal yang ditekankan oleh komunikator dapat ditangkap oleh masyarakat.

Awal dari proses desain adalah mencari tahu jenis keluarga dan jenis huruf yang tepat untuk memenuhi kebutuhan *sign system*. Ketika memilih tipografi, perancang harus mempertimbangkan bagaimana akan digunakan: akan tampak pada saat diukir, huruf yang berdimensi, pada papan menyala, atau pada peta? Pengalaman desainer dalam memahami tipografi dan memilih font yang baik akan menentukan sesuai dan komunikatifkah *sign system* tersebut. (Gibson, 2009, hlm 77).

2.4.1. Legibility Issues

Karena signage harus mudah dibaca pada jarak tertentu oleh pejalan kaki yang berjalan keterbacaan tulisan sangat penting untuk keberhasilan wayfinding. Dua karakteristik penting dari tulisan mempengaruhi keterbacaan tulisan, yaitu Ketinggian dari tulisan, dan jarak spasi pada tulisan.

2.4.2. Ukuran Font

Menentukan skala yang benar dan susunan huruf adalah kunci untuk desain wayfinding yang baik. Tujuannya desainer adalah untuk membuat wayfinding yang baik adalah yang terbaca dan cukup fleksibel untuk menyampaikan serangkaian pesan tanpa terlihat membingungkan. Setelah memilih *typeface*, desainer kemudian harus menentukan ukuran dan bobot tulisan. Keterkaitan antar tulisan sangat penting dalam menentukan jenis ukuran untuk signage.

Standar ini memberikan suatu pemahaman tentang ukuran yang relatif tulisan dan bagaimana penggunaannya, yaitu: untuk dibaca di tempat, dibaca saat sedang berjalan, dibaca saat sedang berkendara dan tulisan untuk lingkungan. Membaca tulisan yang cukup kecil biasa digunakan untuk orientation map atau paragraf naratif dan sign interpretive. Tulisan untuk pejalan kaki menggunakan font yang sesuai dengan directional messages yang membantu pejalan kaki atau untuk keperluan indoor. Tulisan untuk pengemudi menggunakan tulisan yang cukup besar untuk dilihat oleh pengemudi yang memerlukan arah dan informasi. Tulisan untuk pengemudi memerlukan beberapa aspek pendukung dalam pembuatannya seperti jarak pandang dan mengenai kecepatan pengemudi. Sedangkan tulisan untuk lingkungan adalah tulisan dengan ukuran maksimal yang digunakan di jalan besar atau tol. Berdasarkan penjelasan yang telah penulis jelaskan di atas penulis menentukan ukuran huruf seperti yang sudah ditentukan oleh buku tersebut, yaitu:

- A. Tulisan untuk dibaca di tempat: $\frac{1}{2}$ "
- B. Tulisan untuk pejalan kaki: 2-3"
- C. Tulisan untuk pengemudi: 4-5"
- D. Tulisan untuk lingkungan terbuka: >12"

2.4.3. Spacing

Memilih jarak yang tepat antara huruf sangat penting untuk memaksimalkan keterbacaan pesan. Umumnya, huruf dan kata spasi jauh terpisah untuk diaplikasikan pada signage dari pada di media cetak. Tujuannya untuk dibaca dengan mudah dalam kondisi ekstrim atau saat bergerak .

2.4.4. Symbols and Arrows

Pesan dalam tipografi yang sering menggabungkan baik simbol atau panah untuk memperjelas wayfinding. Penting untuk membangun hubungan yang baik antara elemen skala untuk memastikan bahwa tanda grafis dan tipe dapat dibaca dan menyampaikan pesan yang dimaksudkan.

2.5. Teori Semiotika

Kata semiotik berasal dari kata semeion (bahasa Yunani) yang mempunyai arti tanda, maka kata semiotika berarti ilmu yang mempelajari tentang tanda. Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda. Seperti sistem tanda dan proses yang berlaku bagi pengguna tanda.

Semua yang berhubungan dengan teori semiotika atau semiologi mempertegas cara menata susunan tanda dan bagaimana orang menciptakan makna dari susunan tanda. Semua tanda adalah segala sesuatu yang diambil dari kaidah sosial untuk mewakili sesuatu yang berbeda. Selalu terdapat makna yang berbeda untuk satu tanda. Komunikasi selalu melibatkan penafsiran. Semiotik adalah teknik untuk mengetahui kemungkinan bagaimana tanda itu ditafsirkan. Semiotik terdiri atas dua bagian aliran utama, yaitu:

- A. Yang bergabung dengan Pierce dan tidak mengambil contoh dari ilmu bahasa.
- B. Yang bergabung dengan Saussure dan menganggap ilmu bahasa sebagai pemandu, pengajar. (Safanayong, 2011, hlm 46)

Pierce membedakan tiga macam tanda menurut sifat penghubung tanda dan objek:

- a. Icon (tanda-tanda visual): gambar, ilustrasi, foto dan film.
- b. Index (indikasi): memberi kesan sebab akibat atau koneksi lain, sesuatu hal yang kita pikirkan.
- c. Symbol (lambang)

Berdasarkan teori-teori tersebut penulis akan membuat sebuah sign yang mengandung simbol sesuai dengan ilmu semiotika yang ada sehingga sign system yang dihasilkan dapat mengkomunikasikan informasi dengan jelas dan tepat ke para pengunjung (Safanayong, 2011, hlm 47).

2.6. Teori Komunikasi

Komunikasi berasal dari bahasa latin yaitu communis dan dalam bahasa inggris yaitu common. Komunikasi adalah suatu proses yang dilakukan oleh sistem yang mempengaruhi sistem lainya melalui signal yang disampaikan. Tujuan dari komunikasi adalah penyampaian pesan kepada orang lain. Jadi, pesan komunikasi berhasil apabila sasaran dapat menangkap maksud dari si pemberi pesan. (Desain Komunikasi Visual Terpadu, 2006)

Komunikasi dan perananya dapat disampaikan melalui 4 tahapan, yaitu:

A. Ketidaksadaran

Tahap komunikasi ini digunakan untuk membentuk kesadaran mengenai keberadaan atau eksistensi.

B. Kesadaran

Tahap ini digunakan untuk membentuk kesadaran akan sesuatu.

C. Pemahaman

Tahap komunikasi ini digunakan untuk memberitahu atau mendidik (target audience).

D. Keyakinan

Tahap komunikasi ini digunakan untuk membina persepsi tertentu atau memperbaiki persepsi yang keliru.

E. Tindakan

Tahap komunikasi ini digunakan untuk membangkitkan respon dan mendorong atau mengambil keputusan untuk mencoba.



U
M
N