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. *Sign System*

Menurut Calori (2007, hlm. 5), istilah *signage* dan *wayfinding*, keduanya memiliki makna yang saling berkaitan yang membuat keduanya menjadi bentuk visual yang menyampaikan informasi pada suatu tempat. *Signage* mengacu pada bentuk dari pengaplikasian media dan berperan sebagai pemberi informasi tersebut, sedangkan *wayfinding* merupakan sistem terpadu yang memberikan informasi tersebut dalam bentuk visual. Sehingga, *sign system* memiliki arti rangkaian representasi visual dan simbol grafis yang bertujuan sebagai media interaksi manusia dengan ruang publik.

2.1.1. Sejarah *Sign System*

Dimulai dari jaman dimana manusia belum menemukan kertas di muka bumi ini. Pada awalnya manusia menciptakan tanda pada suatu obyek tertentu seperti pada dindin gua, batu, dan media di sekeliling lainnya yang ada pada jaman itu. Dari situlah, manusia menciptakan komunikasi yang memberikan informasi dalam bentuk visual dan memiliki arti tertentu hingga menjadi kultur bahasa yang dikomunikasikan pada jaman itu. Media penyampaian komunikasi berkembang seiring dengan perkembangan jaman namun tak menghilangkan esensinya, yaitu informasi. Seiring dengan bertumbuhnya kehidupan dan perkotaan serta tingkat mobilitas manusia pada jaman ini, kebutuhan informasi menjadi semakin

Perancangan Sign..., Ryan Stevan, DKV UMN, 2017

kompleks. Manusia membutuhkan informasi dimanapun dan kapanpun yang dapat dimengerti dan ada di sekitar mereka.

Dalam kondisi tertentu, media informasi bermunculan diiringi dengan media petunjuk arah dan lokasi serta informasi lainnya yang ada di suatu ruang publik. Media informasi tersebut dikenal dengan istilah *Environmental Graphic Design* (EGD). Pada mulanya kehadiran media informasi tersebut dikerjakan oleh arsitektur dan prinsip ilmu sejenis dan semakin berkembang serta dirancang oleh prinsip ilmu desain grafis karena terkait dengan penggunaan unsur-unsur visual, simbol, dan ada kaitannya dengan prinsip desain.

2.1.2. Fungsi *Sign System*

Menurut Gregory (2000, hlm. 116), Petunjuk arah (*wayfinding*) merupakan studi yang meliputi berbagai macam keahlian dari segi desain, perancangan visual 3 dimensi dengan teknologi komputer dan arsitektur hingga keahlian dari hal lain yang dapat berperan sesuai dengan kebutuhannya. Fungsi dari *sign system* itu sendiri tidaklah hanya sebatas memahami tanda (simbol) yang terdapat pada *signage*, namun berperan penting ketika kita tersesat, biasanya kita menjadi tahu letak dan ke arah mana kita akan pergi. Kesimpulannya adalah bagaimana kita bisa sampai ke suatu tempat secara tepat dan efektif melalui suatu sistem terpadu. *Sign system* hadir sebagai media informasi yang efektif melalui suatu sistem yang terdiri dari visual, tanda, suara, *signage*, dan suatu sinyal lainnya.

Perancangan Sign..., Ryan Stevan, DKV UMN, 2017

2.1.3. Syarat *Sign System*

Menurut Calori (2007, hlm. 4) suatu *signage* dapat dikategorikan sebagai *sign system* adalah dengan memenuhi tiga kriteria, antara lain:

1. Keberadaan *signage* dapat membantu dan mengarahkan masyarakat selama berada di suatu lokasi (kondisi tertentu) untuk sampai ke suatu tempat lain.
2. Dapat memberikan interpretasi atau bahkan dapat memberikan informasi secara menarik dan informatif.
3. Penempatan *signage* berperan penting dalam suatu tempat dan memberi kesan tertentu disesuaikan dengan keberadaannya.

2.1.4. Kategori *Sign System*

Menurut Calori (2007, hlm. 71), kategori *sign system* terdiri dari 7, yaitu:

1. *Identification Signage*

   Sebagai pemberi informasi tentang identitas dari suatu lokasi tersebut atau fasilitas yang ada di suatu area yang menjadi unsur pembeda dari tiap fasilitas yang tersedia. Kategori *signage* ini juga berfungsi sebagai penanda letak posisi pengunjung berada dan area secara luas.

2. *Directional Signage*

   Sebagai pemberi informasi terkait petunjuk arah yang terpadu, tersusun menjadi sebuah sistem arah. Biasanya dalam bentuk visual dan simbol.

Perancangan Sign..., Ryan Stevan, DKV UMN, 2017

3. *Warning Signage*

Berisi tanda keamanan dan prosedur keselamatan dalam suatu ruang publik. Contoh: Listrik bertegangan tinggi, alat pemadam kebakaran, penggunaan tangga darurat dalam keadaan tertentu.

4. *Regulatory Signage*

Penyampaian informasi terkait ketentuan dan larangan pengunjung dalam hal bersikap selama berada pada area tersebut atau kondisi tertentu.

5. *Operational Signage*

Penyampaian informasi terkait penggunaan operasi suatu area atau fasilitas. Dalam hal ini menyampaikan informasi tentang waktu kunjungan, jam operasional suatu tempat, dan sebagainya.

6. *Honorific Signage*

Media informasi yang berisi nama orang-orang yang memberikan kontribusi pada area tersebut. Media ini menampilkan nama ataupun informasi yang bersifat sebagai penghargaan kepada orang-orang tersebut.

7. *Interpretive Signage*

Media ini membantu pengunjung untuk dapat memahami atau memberikan pemahaman terkait pesan dan sejarah pada suatu tempat. Biasanya berisi sejarah, geografis, penemuan, artefak, dan lain-lain. Media ini biasanya terletak

Perancangan Sign..., Ryan Stevan, DKV UMN, 2017

di museum atau tempat lain yang menyimpan dan memajang barang bersejarah.

2.1.5. Bentuk

Berikut ini macam-macam bentuk dari *signage*, antara lain:

Gambar 2.1. *Identification Signage*
(Sumber: *https://inspirationfeeed.files.wordpress.com*)

Gambar 2.2. *Directional Signage*
(Sumber: *https://s-media-cache-ak0.pinimg.com*)

Perancangan Sign..., Ryan Stevan, DKV UMN, 2017

Gambar 2.3. *Regulatory Signage*

(Sumber: *http://stockfresh.com*)

Gambar 2.4. *Warning Signage*

(Sumber: *https://www.signs.com*)

Gambar 2.5. *Honorific Signage*

(Sumber: *https://mir-s3-cdn-cf.behance.net*)

Gambar 2.6. *Interpretive Signage*

(Sumber: *http://www.aletal.com.au*)

2.1.6. Hirarki Informasi

Signage yang baik adalah *signage* yang berfungsi sebagai media penyampai informasi yang berperan secara terstruktur, dari elemen-elemen yang paling utama, kedua, ketiga, dan seterusnya dalam suatu *signage.* Dalam pengaplikasiannya, informasi-informasi tersebut dipengaruhi oleh ukuran teks yang tertera dalam suatu *signage* sehingga memberikan interpretasi berdasarkan kepentingan setiap informasi yang disampaikan melalui unsur *visual*. Menurut Calori (2007, hlm. 75), ada 2 hal penting dan yang diperlukan dalam penyampaian informasi pada *signage*, antara lain:

1. Informasi yang disampaikan jelas agar memberikan komunikasi yang efektif sehingga informasi yang disampaikan tidak bertele-tele.
2. Pembatasan ketersediaan ruang desain pada suatu *signage* mengakibatkan konten informasi yang ingin disampaikan haruslah sesuai dan relevan.

2.1.7. Antropometri

Sign system dapat menjadi media yang efektif apabila didukung oleh pengukuran sistematis yang meliputi beberapa faktor, salah satunya antropometri. Menurut Pheasant (2003, hlm. 6), Antropometri merupakan cabang keilmuan yang mempelajari tentang tubuh manusia terutama pada pengukuran ukuran tubuh, bentuk, kekuatan, dan kapasitas kerja dari tubuh. Hal ini sangat berperan penting karena dapat menjadi panduan untuk mendesain *signage* maupun *sign system* yang relevan sehingga dapat menghadirkan informasi yang informatif dan tepat sasaran. Dalam hal ini antropometri disesuaikan dengan target sasaran

Perancangan Sign..., Ryan Stevan, DKV UMN, 2017

perancangan dan penggunaan segala jenis ukuran yang akan diaplikasikan pada *signage* dari mulai tahap perancangan awal (desain), produksi, dan peletakkan media tersebut. Untuk perhitungan menggunakan teori antropometri, penulis menggunakan perhitungan persentil. Persentil menunjukkan suatu nilai persentase tertentu dari struktur tubuh seseorang yang memiliki ukuran-ukuran tertentu. Variasi-variasi tersebut ditentukan sesuai dengan ukuran sebenarnya sehingga sesuatu yang dirancang tersebut dapat sesuai dengan kondisi penggunanya. Pada perancangan ini, penulis merancang *signage* dengan menggunakan perhitungan persentil sesuai dengan tinggi badan anak-anak usia 9-12 tahun yaitu persentil 5 dengan ukuran tinggi anak-anak laki-laki yaitu 129,3 cm dan ukuran tinggi anak-anak perempuan 129,5 cm. Perhitungan dengan persentil 5 penulis rumuskan berdasarkan hasil observasi dari Kandank Jurank Doank. Kemudian, untuk bagian perhitungan daerah visual dalam bidang vertikal, seseorang mampu melakukan garis pandang ke atas pada sudut maksimal 50 derajat dan garis pandang ke bawah dengan sudut maksimal 70 derajat. Perhitungan ini penulis lakukan sebagai acuan dasar dari perancangan *signage* untuk wisata edukasi sekolah alam Kandank Jurank Doank.

2.2. Destinasi Wisata Edukasi

Menurut Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia No. 14 Tahun 2016 tentang Pedoman Destinasi Pariwisata Berkelanjutan, yang dimaksud dengan destinasi wisata merupakan daerah tujuan pariwisata yang terdiri dari kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang didalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata,

Perancangan Sign..., Ryan Stevan, DKV UMN, 2017

aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan. Destinasi wisata yang bersifat edukasi adalah destinasi wisata yang telah dimaksudkan tersebut dan disertai dengan nilai-nilai edukasi di dalamnya. Kandank Jurank Doank merupakan destinasi wisata edukasi.

2.3. Komunikasi

2.3.1. Teori Komunikasi

Menurut Safanayong (2006, hlm. 10), komunikasi adalah suatu proses pengiriman dan penerimaan pesan yang terjadi antara dua pihak untuk mendapatkan pengertian yang sama mengenai hal yang sama. Komunikasi juga adalah penyampaian dan pertukaran informasi, ide, sikap, pikiran atau pendapat. Komunikasi terjadi melalui sistem tanda, simbol, isyarat, dan perilaku yang lazim. Terdapat 3 pendekatan pemikiran dalam teori komunikasi, yaitu:

1. Proses

   Bentuk dari penyaluran pesan-pesan yang tersampaikan melalui suatu pesan. Dalam hal ini, proses komunikasi menciptakan efek-efek tertentu sesuai dengan kemampuan penerima untuk menerima pesan tersebut. Pesan yang telah tersampaikan dapat berbeda dengan apa yang dimaksud oleh pengirim dan dalam hal ini terjadi salah interpretasi sehingga menimbulkan kesalahan sistem.

2. Semiotik

Perancangan Sign..., Ryan Stevan, DKV UMN, 2017

Pesan yang ditransmisikan menjadi rangkaian simbol atau tanda-tanda yang menghasilkan suatu arti tertentu. Menurut Safanayong (2006, hlm. 14), suatu tanda yang dikomunikasikan menjadi tidak stabil saat persepsi khalayak sasaran bergantung pada kebudayaan dan konteks.

3. Pemasaran

   Dalam komunikasi pemasaran dibutuhkan kemampuan berpikir yang kreatif dan strategis; kemampuan berkomunikasi; serta kemampuan berpikir yang kreatif dan strategis dalam berkomunikasi.

2.3.2. Media Komunikasi

Media komunikasi meliputi *signage*, poster, brosur, media iklan, TV, surat kabar, majalah, katalog, kendaraan, *direct mail*, *interactive commercial media* (internet), stiker, telepon genggam, dan media-media tradisional maupun konvensional lainnya.

2.3.3. Proses Komunikasi

Menurut Safanayong (2006, hlm. 12), bagian-bagian dari proses komunikasi secara umum adalah sebagai berikut:

1. Pengirim (E*ncoder / Sender*)
2. Pesan (M*essage*)
3. *Medium*
4. Penerima (R*eceiver / Decoder*)

Perancangan Sign..., Ryan Stevan, DKV UMN, 2017

5. Umpan balik (F*eedback*)

Salah satu dari proses tersebut tidak dapat hilang atau diabaikan karena akan menyebabkan komunikasi menjadi tidak dimengerti atau gagal. Variabel-variabel yang mempengaruhi proses komunikasi antara lain:

1. Persepsi, berarti sebuah pemahaman yang tidak selalu benar dan sesuai dengan yang sebenarnya. Persepsi terbentuk karena adanya pandangan dari dalam diri sendiri yang diciptakan melalui segenap indera rasa dan perasaan.
2. Motivasi, merupakan dorongan untuk memuaskan kebutuhan tertentu. Motivasi terjadi melalui alam bawah sadar dan mempengaruhi tiap-tiap orang dalam kondisi tertentu.
3. Sikap, terdapat 3 komponen dalam hal ini, yaitu *cognitive*, *affective*, dan *conative*. Unsur *cognative* merupakan pengetahuan tentang sesuatu yang dimiliki oleh seseorang. Unsur *affective* merupakan suatu perasaan yang timbul secara positif dan negatif yang berasosiasi dan terpadu. Unsur *conative* adalah keinginan untuk bertindak.
4. Pengaruh kelompok, perilaku manusia terbentuk karena banyak faktor, pengaruh terbesar adalah dari kelompok melalui kultural, religius, gaya hidup dan mempengaruhi pola tingkah laku seseorang tersebut.

2.4. Semiotika

Menurut Hall (2012, hlm. 7), semiotika merupakan studi yang mempelajari tentang makna yang berkaitan dengan manusia dan kehidupan. Pemaknaan yang

Perancangan Sign..., Ryan Stevan, DKV UMN, 2017

ada dalam setiap unsur kehidupan memiliki proses dan tahapan bagaimana makna itu dapat dimaknai dan tanda sebagai suatu sistem yang kompleks namun dapat menyampaikan informasi dengan tepat. Dalam perancangan *sign system*, unsur-unsur tanda dan simbol yang diaplikasikan ke dalam suatu *signage* memiliki fungsi tertentu agar informasi dapat dipahami oleh manusia.

2.4.1. Ikon, Indeks, Simbol

Ikon, indeks, dan simbol merupakan unsur yang terdapat dalam semiotika. Setiap dari hal itu memiliki makna yang berbeda, antara lain:

1. Ikon

   Menurut Hall (2012, hlm. 28), ikon merupakan tiruan dari sesuatu yang sesungguhnya. Ikon memiliki peranan sebagai pengganti dari suatu hal menjadi hal lain namun memiliki makna yang sama.

2. Indeks

   Menurut Hall (2012, hlm. 30), indeks merupakan pemaknaan terhadap sesuatu yang terjadi akibat sebab dan akibat. Contoh: Ketika kita melihat asap, berarti ada api yang menyebabkan asap itu ada.

3. Simbol

   Menurut Hall (2012, hlm. 32), simbol merupakan representasi dari suatu hal yang memiliki konotasi berdekatan maknanya dengan simbol tersebut dan tidak saling berkaitan antara suatu hal dan hal lainnya. Contoh: simbol dari

Perancangan Sign..., Ryan Stevan, DKV UMN, 2017

bentuk mobil berkonotasi tempt parkir mobil dan simbol dari salib yang berarti pengorbanan. Pemaknaan itu terjadi karena adanya sistem yang telah disetujui dan disepakati oleh khalayak sehingga dapat memiliki makna yang sama antara seseorang dengan lainnya. Menurut Calori (2007, hlm. 98), penggunaan simbol pada *signage* sangat penting karena penempatan simbol tidak membuat *signage* menjadi penuh yang dapat berakibat keterbacaan *signage* menjadi terganggu dan simbol dapat memberikan informasi lebih jelas dibandingkan kata-kata ataupun tanda panah.

2.5. Elemen & Prinsip Desain

Desain tidak terbentuk berdasarkan kesenangan semata, namun desain memiliki prinsip-prinsip yang menjadi koridor utama dalam melakukan komposisi suatu desain agar dapat menghasilkan desain yang sesuai dan tepat.

Berikut ini prinsip-prinsip desain yang dapat mendukung dalam perancangan tugas akhir, antara lain:

2.5.1. Tipografi

Huruf merupakan bagian penting dalam perancangan sebuah *signage*. Menurut Calori (2007, hlm. 103), Tipografi adalah pondasi dari suatu kesatuan sistem tanda. Tipografi merupakan konten terpadu yang terdapat dalam sistem informasi. Huruf memberikan informasi yang lebih kuat dibandingkan dengan piktogram. Setiap huruf-huruf yang diatur menjadi satu kesatuan makna dapat menjadi suatu bahasa tertentu. Huruf yang memiliki jenis-jenis dan karakteristik tertentu disebut sebagai *typeface*. Pemilihan jenis huruf adalah kunci dari karakteristik *sign system*

Perancangan Sign..., Ryan Stevan, DKV UMN, 2017

yang terbentuk dan membuat *sign system* tersebut menjadi lebih berkarakter dan sesuai. Menurut Calori (2007, hlm. 105), ada tiga faktor penting dalam memilih jenis huruf dalam perancangan suatu *sign system*, antara lain:

1. *Formal Suitability*

   Pemilihan jenis huruf harus disesuaikan dengan kondisi tertentu. Dalam hal ini, perancang tidak dapat memilih jenis huruf hanya sebatas dari nilai estetika semata, namun harus sesuai dengan fungsi dan koridor huruf tersebut berada. Pada dasarnya jenis huruf hanya terbagi menjadi dua, yaitu jenis huruf *serif* dan *sans serif*. Kedua jenis tersebut berbeda konotasinya dalam setiap penggunaannya. Jadi, pemilihan jenis huruf harus disesuaikan dengan kebutuhan, karakter, dan tingkat efektifitasnya.

2. *Stylistic Longevity*

   Tidak sekedar indah dan trendi, penggunaan jenis huruf dalam suatu *signage* harus kuat dan bukan karena akibat perkembangan jaman. Jenis huruf yang trendi biasanya hanya bertahan selama fase tertentu, sedangkan jenis huruf yang baik dan sesuai dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama (tidak mengikuti perkembangan jaman, justru dapat mengikuti kebutuhan jaman).

3. *Legibility*

   Keterbacaan suatu *sign system* didasari oleh penggunaan jenis huruf yang sesuai dan yang tidak sesuai. *Legibility* merupakan faktor krusial karena, penggunaan jenis huruf yang baik akan berpengaruh pada kejelasan informasi

Perancangan Sign..., Ryan Stevan, DKV UMN, 2017

yang disajikan melalui media *signage.* Untuk itu, informasi yang disajikan harus mengutamakan keterbacaan informasi melalui jenis huruf yang relevan dan tidak menimbulkan ambigu pada pengunjung selama berada di area.

2.5.2. Warna

Warna merupakan spektrum tertentu yang terdapat dalam cahaya. Warna-warna yang ada dihasilkan dari panjang gelombang cahaya tersebut. Menurut Drew & Meyer (2005, hlm. 9), Warna bukan hanya meliputi pencampuran pigmen ataupun kreasi dengan menggunakan media elektronik (perangkat lunak) tetapi, warna berbicara tentang bagaimana seseorang dapat menginterpretasikan suatu warna melalui efek psikis dan persepsi mereka. Warna memiliki peranan unsur visual yang sangat penting dan memiliki beragam pesan di dalamnya.

Warna memiliki relativitas persepsi yang berbeda-beda. Menurut Arntson (2003, hlm. 179), ketika kita melihat suatu warna dengan perbandingan warna lainnya, otak kita bekerja secara otomatis dan menginterpretasikan warna tersebut menjadi warna yang lebih kuat dibandingkan dengan warna yang lainnya. Hal ini disebut sebagai *simultaneous contrast*.

Simultaneous contrast yang berarti suatu warna menjadi lebih terlihat dibandingkan dengan warna di sekelilingnya. Dalam warna terdapat istilah *color wheel* yang berfungsi sebagai panduan penggunaan warna dan efek dari penggabungan setiap pigmen hingga menghasilkan suatu warna lain. Warna memiliki tiga kategori yang berbeda dan sesuai dengan penerapannya, antara lain:

Perancangan Sign..., Ryan Stevan, DKV UMN, 2017

1. RGB (*Red, Green, Blue*)

   Kategori warna ini ada dihasilkan melalui pencahayaan pada layar elektonik yang bersifat *additive*, seperti pada gambar di layar media elektronik seperti komputer, telepon genggam, dan lain-lain.

2. CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*)

   Kategori warna ini dihasilkan melalui pencampuran warna-warna cetak yang bersifat *subtractive*.

3. HSL (*Hue, Saturation, Lightness*)

   Kategori warna ini biasanya digunakan dalam proses memanipulasi suatu gambar dengan menambahkan atau menurunkan intensitas cahaya dari sebuah gambar yang hasilnya akan membuat warna gambar menjadi lebih putih (terang) atau semakin hitam (gelap).

2.5.3. Layout

Menurut Samara (2002, hlm. 22), seluruh karya desain merupakan solusi dari berbagai macam masalah yang berbentuk visual dan terorganisir secara terstruktur. Gambar, simbol, huruf, data-data pendukung, semuanya ini disusun menjadi satu kesatuan yang dapat memberikan informasi secara komunikatif. Unsur-unsur tersebut disusun ke dalam suatu sistem peletakkan yang disebut dengan *layout*. Dalam *sign system*, istilah *layout* berfungsi sebagai pengaturan penyajian informasi agar dapat dengan mudah dimengerti dan dipahami oleh orang lain.

Perancangan Sign..., Ryan Stevan, DKV UMN, 2017

Pengaturan tata letak ini berkaitan dengan keterbacaan informasi pada *signage* yang telah dirancang. Menurut Calori (2007, hlm. 131), *layout* merupakan proses pembagian dari komponen-komponen grafis yang diatur menjadi suatu sistem agar dapat dikenali dan memiliki kejelasan informasi serta gaya desain yang diterapkan. *Layout* pada *sign system* membuat *sign system* menjadi lebih komunikatif sesuai dengan karakter visual dari konsep keseluruhan *sign system*.

2.5.4. Piktogram

Pada *sign system* terdapat unsur yang memberikan informasi melalui bentuk visual dan diinterpretasikan dengan makna tertentu, yaitu piktogram. Menurut Landa (2011, hlm. 107), Piktogram merupakan elemen visual yang telah diketahui dan dipahami oleh khalayak umum, bersifat sebuah objek, aktifitas, tempat, atau orang. Piktogram biasanya terdiri dari gambar yang telah disepakati dan dipahami secara bersama-sama dengan satu kesatuan makna oleh manusia. Elemen visual ini berperan penting dalam suatu *signage* untuk memberikan informasi yang disesuaikan dengan informasi yang ingin disampaikan.

2.6. Prinsip Desain

Prinsip desain berperan penting sebagai panduan desainer selama merancang suatu karya visual agar dapat dipahami oleh audiens. Penulis menggunakan prinsip-prinsip desain menurut teori *Gestalt*, antara lain:

1. *Proximity* (kedekatan posisi)

   Elemen-elemen desain yang berdekatan memiliki persepsi yang sama dan menjadi satu kesatuan yang utuh. Prinsip ini merupakan salah satu dari teori

Perancangan Sign..., Ryan Stevan, DKV UMN, 2017

Gestalt. Teori *Gestalt* merupakan teori yang mempelajari persepsi secara visual. Menurut Lidwell (2003, hlm. 196), *proximity* berkaitan dengan elemen-elemen yang saling berdekatan dan memiliki kesatuan makna sesuai dengan penempatannya (saling terhubung dan mendukung). Pengelompokkan tersebut terjadi akibat adanya keterkaitan antar elemen. Hal itulah yang menyebabkan adanya perbedaan makna yang disesuaikan dengan kedekatan dari setiap elemen yang ada.

2. *Similarity* (kesamaan bentuk)

   Menurut Lidwell (2003, hlm. 226), elemen-elemen desain yang memiliki kesamaan bentuk dalam suatu bidang memiliki persepsi yang sama dan dapat diartikan sebagai satu kesatuan. Elemen-elemen tersebut dapat terdiri dari unsur visual garis, warna, dan sebagainya. *Similarity* berperan untuk memberikan persepsi kepada audiens untuk dapat menginterpretasikan elemen-elemen desain menjadi bermakna.

3. *Closure* (penutupan bentuk)

   Menurut Lidwell (2003, hlm. 44), kecenderungan ketika melihat bentuk-bentuk visual menjadi bentuk yang terhubung. Ketika manusia diberikan pola yang berdekatan namun tidak saling terhubung, secara otomatis persepsi mereka menghubungkan bentuk-bentuk tersebut menjadi satu kesatuan. Persepsi visual ini menghasilkan visual yang sederhana namun kompleks.

4. *Continuity* (kesinambungan pola)

   Persepsi visual yang terjadi akibat adanya perulangan (repetisi) dari elemen visual yang ada dan membentuk suatu pola. Pola-pola ini terjadi akibat adanya

Perancangan Sign..., Ryan Stevan, DKV UMN, 2017

konsistensi yang ada pada suatu desain. Menurut Lidwell (2003, hlm. 56), ada 4 jenis konsistensi dalam kesinambungan pola, antara lain estetika, fungsional, internal, dan eksternal.

5. *Figure-Ground*

Menurut Lidwell (2003, hlm. 96), prinsip desain ini terjadi akibat adanya perbedaan latar belakang (background) dan latar depan (foreground) sehingga menimbulkan persepsi yang berbeda jika dilihat dan dipahami dengan menggunakan perspektif yang berbeda. Elemen-elemen yang ada didefinisikan sesuai dengan letak elemen tersebut ada. Pada tahap persepsi ini, ada elemen yang dianggap sebagai fokus utama dan yang tidak.

2.7. Media Perancangan

2.7.1. Material

Material dari *signage* yang penulis rancang terbuat dari bahan mentah seperti besi baja, yang diproduksi dengan melalui tahapan galvanisasi. Galvanisasi adalah proses pemberian lapisan seng pelindung untuk besi dan baja yang bertujuan untuk melindunginya dari karat. Proses tersebut diharapkan dapat membuat *signage* menjadi lebih awet, kuat dan tahan dalam paparan sinar matahari yang kuat maupun dalam kondisi cuaca lainnya. Pemilihan material ditentukan oleh desainer *signage* dan ahli material ketika akan melakukan produksi *signage*. Mereka bertugas sebagai perancang material-material tersebut menjadi bentuk tiga dimensional yang berperan sebagai subyek penyampai informasi. Proses pengolahan material biasanya dikerjakan dengan menggunakan alat-alat perkakas

Perancangan Sign..., Ryan Stevan, DKV UMN, 2017

dan dengan metode penggerjaan tertentu seperti teknik *bending*, *laser cut*, dan proses pengelasan material.

2.7.2. Pemasangan

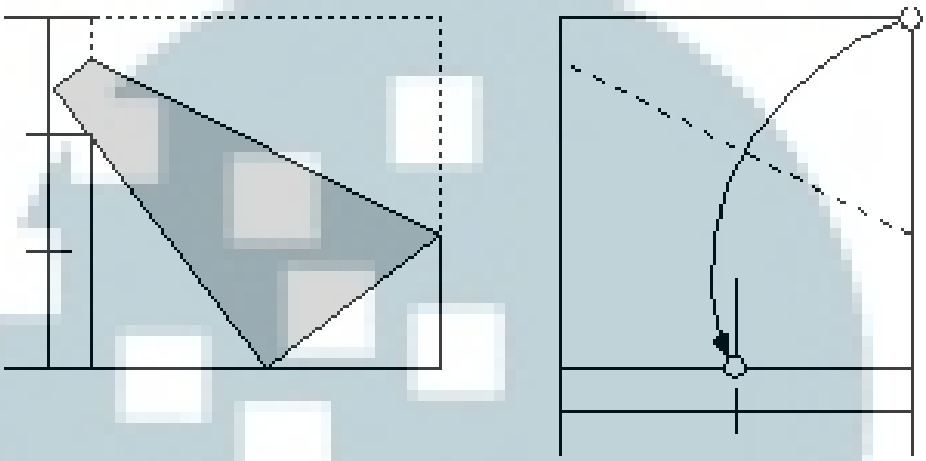
Komponen-komponen *signage* yang telah tersusun dapat diletakkan sesuai pada perencanaan peletakkan perancangan tugas akhir. Peletakkan *signage* tertentu didasari pada tingkat efektifitas dan fungsi dari *signage* itu sendiri. Pemasangan dilakukan dengan berbagai metode disesuaikan dengan lingkungan *signage* itu sendiri. Detil perihal pemasangan dan lokasi peletakannya terdapat pada *Signage Design Manual* dari perancangan ini.

2.8. Origami

Origami adalah seni melipat kertas yang tidak hanya sekedar melipat, namun memiliki perhitungan secara matematis yang diterapkan pada suatu media, yaitu kertas. *Origami* berasal dari Jepang dan sangat populer di negara tersebut. Sejarah *Origami* tidak diketahui secara pasti asal-usulnya, namun seiring dengan berjalannya waktu, *Origami* menjadi semakin berkembang. *Origami* pada awalnya bersifat lipatan dan tempelan, namun pada *Origami* modern ini *Origami* tidak diperkenankan untuk dipotong, melainkan hanya dilipat. *Origami* ini diperkenalkan oleh Akira Yozhizawa. *Origami* berasal dari kata '*oru*' yang memiliki arti melipat dan '*kami*' yang berarti kertas. Pada metode-metode *Origami* terdapat berbagai macam metode dalam teknik lipatannya, salah satunya teori *Haga*. Menurut Haga (2008, hlm. 131), *Haga's Theorem* adalah teknik

Perancangan Sign..., Ryan Stevan, DKV UMN, 2017

melipat kertas yang menggunakan media kertas yang ada di sekeliling kita dan dengan menggunakan perhitungan ratio 1:$\sqrt{2}^2$.



Gambar 2.7. Contoh Metode *Haga's Theorem*

(Sumber: *www.google.com*)

Perancangan Sign..., Ryan Stevan, DKV UMN, 2017