



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.

PERANCANGAN *SIGNAGE*

TAMAN ISMAIL MARZUKI

Laporan Tugas Akhir

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Nama : Devi Rosalie
NIM : 13120210213
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Devi Rosalie

NIM : 13120210213

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir:

PERANCANGAN *SIGNAGE* TAMAN ISMAIL MARZUKI

PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS SENI & DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 25 Januari 2018



Devi Rosalie



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Perancangan *Signage* Taman Ismail Marzuki

Oleh

Nama : Devi Rosalie

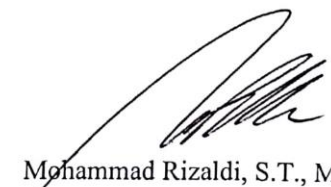
NIM : 13120210213

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 25 Januari 2018

Pembimbing




Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

Penguji

Ketua Sidang

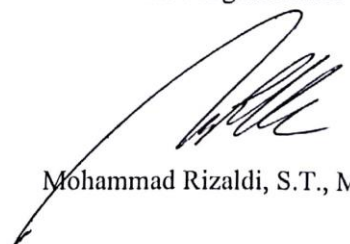


Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds.



Chara Susanti, M.Ds.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan tugas akhir dengan judul “*Perancangan Signage Taman Ismail Marzuki*” ini dapat selesai dengan lancar dan tepat waktu.

“*Malu bertanya tersesat di jalan,*” pepatah yang sering didengar ini menggambarkan apa yang penulis hadapi saat mengunjungi pusat kesenian dan kebudayaan Taman Ismail Marzuki yang sering disebut oleh masyarakat sekitar sebagai TIM. Di kawasan TIM terletak Institut Kesenian Jakarta dan Planetarium satu-satunya di Jakarta. TIM juga memiliki enam teater modern, balai pameran, galeri, gedung arsip atau perpustakaan umum, dan bioskop. Saat pertama kali penulis mengunjungi kawasan TIM dan tidak tahu menahu mengenai kawasan TIM ini sendiri. Setelah bertanya kepada petugas yang ada di depan Planetarium, ternyata kawasan TIM memiliki banyak tempat yang dapat dikunjungi untuk umum. Kemudian dari yang penulis observasi, *signage* yang sudah ada kurang efektif dalam penyampaian informasi. Berdasarkan masalah yang ada tersebut. Penulis memutuskan untuk mengangkat tema bagaimana merancang *signage* yang efektif dan informasi yang disampaikan tepat, sehingga para pengunjung yang mengunjungi kawasan TIM ini mendapat bantuan dan arahan ke tempat yang mereka ingin kunjungi. Perancangan Tugas Akhir ini memberi pengalaman bagaimana merancang *signage* yang efektif, ramah lingkungan, dan memberikan informasi dengan tepat.

Penulis berharap dengan tersusunnya laporan Tugas Akhir ini dapat berfungsi baik bagi Universitas maupun mahasiswa DKV yang hendak

melaksanakan proyek Tugas Akhir mengenai *signage*. Hasil yang telah tercapai ini merupakan berat bantuan banyak pihak, untuk itu penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Moh. Rizaldi S.T., M.Ds., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
2. Moh. Rizaldi S.T., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak arahan, dan motivasi yang luar biasa.
3. Pengelola Taman Ismail Marzuki dan orang dari Pemerintah yang sudah membantu dalam pemberian materi dan jalannya laporan Tugas Akhir ini.
4. Orang tua, kakak-adik dan keluarga yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil kepada penulis.
5. Fidyta Nadya, Devita Wijaya, Jessie Ruvita, Sylvia, Kintan, Clarissa, Derrick, Febrian, Heribertus Cakra, Martinus, dan Teman-teman bimbingan yang memberikan motivasi dan dukungan sepanjang pengerjaan laporan Tugas Akhir.
6. Amaliyah Sofura, Keika Ramadila, Lovin Nathaniel, Evi Juniati, Eva Juniati, Bella dan semua teman dekat penulis yang selalu memberikan semangat.

Tangerang, 15 January 2018



Devi Rosalie

ABSTRAKSI

Signage dan *wayfinding* adalah komunikasi visual yang berperan dalam mengarahkan orang-orang ke suatu tempat dan membantu mereka sampai ke tempat yang mereka inginkan. Berfungsi sebagai petunjuk bagi mereka yang membutuhkan dan memberikan informasi, *signage* pun harus mempunyai informasi yang jelas dan efisien. *Wayfinding* merupakan sekelompok *signage* yang digunakan sebagai petunjuk arah. *Signage* adalah segala bentuk grafis yang ditujukan untuk menyampaikan informasi atau pesan pada audiens tertentu. Taman Ismail Marzuki merupakan sebuah pusat kesenian dan kebudayaan. Kawasan TIM mempunyai berbagai tempat untuk pertunjukan seperti Institut Kesenian Jakarta, Planetarium, teater modern, balai pameran, galeri dan bioskop. Beberapa tempat pertunjukan ini berada di tempat yang berbeda-beda sehingga membuat para pengunjung harus mencari tahu di mana letak gedung yang mereka ingin kunjungi. Sebagai kawasan yang cukup besar, TMI sudah seharusnya mempunyai *wayfinding* untuk membantu pengunjung untuk menuju tempat dan tujuan secara tepat. Namun, berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis, *wayfinding* di TMI tidak didesain dengan baik dan kurang jelas bagi pengunjung. Bersama survei yang penulis lakukan kepada pengunjung TIM, sebagian besar masih merasa kesulitan dalam menemukan tujuan mereka. Maka dari itu, penulis mengambil kesempatan ini sebagai Tugas Akhir.

Kata kunci: *signage*, *wayfinding*, design

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Signage and wayfinding are visual communications which function is to guide people to a location that they desire. Besides from giving direction and information to those who need, signage must contain clear and efficient information. Wayfinding is a group of signage that is used for guide and signage is a form of graphic that is intended to give information or message to specific audience. Taman Ismail Marzuki is an art and culture center located in Jakarta, it has many facilities such as Institut Kesenian Jakarta, Planetarium, modern theater, showing room, gallery and movie theater. Some of these places located in different areas and buildings and so the visitor have to find out where the destination they desire is located. As a well known site with a big area, TMI should have a well designed wayfinding to help the visitors find their way properly. In contrary, what the writer found is that the wayfinding in TMI is poorly designed and most of them are unclear and confusing to the visitors. The result of a survey done by the writer to Taman Ismail Marzuki visitors shown that most of them found it difficult to find their way. Based on those reasons, the writer chose this problem as a topic for Final Project.

Keyword: Signage, Wayfinding, Design

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	II
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	IV
KATA PENGANTAR.....	V
ABSTRAKSI.....	VII
ABSTRACT	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Tugas Akhir	3
1.5. Manfaat Tugas Akhir	3
1.6. Skematika Perancangan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. <i>Signage</i> dan <i>Wayfinding</i>	6
2.1.1. Sejarah <i>Signage</i>	7
2.1.2. Fungsi <i>Signage</i>	8

2.1.3.	Syarat <i>Signage</i>	8
2.1.4.	Hirarki Informasi.....	8
2.1.5.	Jenis <i>Sign</i>	9
2.1.6.	Fungsional <i>Signage</i>	12
2.1.7.	Bentuk <i>Sign</i>	16
2.1.8.	<i>Sign Graphic Application</i>	19
2.1.9.	Bahan Material	21
2.2.	Semiotika	24
2.3.	Elemen Desain	26
2.4.	Prinsip Desain	31
2.5.	Tipografi.....	33
2.5.1.	Anatomi Huruf	35
2.5.2.	Pengukuran Huruf	37
BAB III	METODOLOGI	37
3.1.	Gambaran Umum.....	42
3.2.	Taman Ismail Marzuki	42
3.3.	Metodologi Pengumpulan Data.....	43
3.3.1.	Observasi.....	43
3.3.2.	<i>In-depth Interview</i>	47
3.3.3.	Kuisisioner.....	48
3.3.4.	Studi Visual.....	51
3.2.	Metodologi Perancangan	54
BAB IV	PERANCANGAN.....	56

4.1.	Pengembangan Konsep	56
4.1.1.	Riset Pendahuluan.....	56
4.1.2.	Sketsa	56
4.1.3.	Desain <i>Development</i>	61
4.1.4.	Warna	65
4.1.5.	<i>Pictogram</i>	68
4.1.6.	Tipografi.....	69
4.2.	Strategi Infomarsi.....	70
4.2.1.	Pictogram, Tipografi, dan Bahasa.....	70
4.2.2.	<i>Orientation Signs</i>	71
4.2.3.	<i>Directional Signs</i>	72
4.2.4.	<i>Identification Signs</i>	73
4.2.5.	<i>Regulation Signs</i>	74
4.3.	Proses Instalasi.....	75
4.3.1.	Ukuran.....	76
4.3.2.	Penerapan <i>Signage</i>	81
4.3.3.	<i>Media Plan</i>	83
BAB V	PENUTUP	86
5.1.	Kesimpulan	86
5.2.	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	XV

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tanda Identifikasi.....	9
Gambar 2.2. Tanda Penunjuk Arah.....	10
Gambar 2.3. Tanda Peringatan.....	11
Gambar 2.4. Tanda Larangan.....	11
Gambar 2.5. Tanda Orientasi.....	12
Gambar 2.6. <i>Overhead Zone</i>	13
Gambar 2.7. <i>Overhead Zone Directional Signs</i>	14
Gambar 2.8. Gabungan dari <i>Overhead Zone</i> dan <i>Eye-level Zone</i>	15
Gambar 2.9. <i>Horizontal View</i>	15
Gambar 2.10. <i>Vertical View</i>	16
Gambar 2.11. <i>Freestanding or Ground-Mounted</i>	17
Gambar 2.12. <i>Suspended Signs Form</i>	17
Gambar 2.13. <i>Projecting Signs Form</i>	18
Gambar 2.14. <i>Flush Signs Form</i>	18
Gambar 2.15. <i>Full-Color Digital Painting on Hanging Sign</i>	19
Gambar 2.16. Bahan <i>Vinyl</i> di Tanda Operasional.....	20
Gambar 2.17. <i>Screen Printing</i>	20
Gambar 2.18. Porselen.....	21
Gambar 2.19. Simbol.....	26
Gambar 2.20. Huruf <i>Sans Serif</i> dan <i>Serif</i>	35
Gambar 2.21. Anatomi Huruf.....	36
Gambar 2.22. Jenis Ukuran Tulisan Pada Panel.....	38

Gambar 2.23. Spasi	39
Gambar 2.24. Garis Spasi	39
Gambar 2.25. Simbol dan Panah.....	40
Gambar 2.26. Tulisan Pada Panel <i>Sign</i>	41
Gambar 3.1. Kondisi <i>Signage</i> TIM.....	44
Gambar 3.2. <i>Directional Sign</i> TIM.....	45
Gambar 3.3. <i>Identification Sign</i> TIM.....	46
Gambar 3.4. Tanda Larangan TIM	47
Gambar 3.5. Diagram 1	49
Gambar 3.6. Diagram 2.....	50
Gambar 3.7. Diagram 3.....	50
Gambar 3.8. <i>University of Kent Campus Signage</i>	51
Gambar 3.9. <i>Signage Tribeca Park</i>	53
Gambar 4.1. <i>Mindmapping 1</i>	58
Gambar 4.2. <i>Mindmapping 2</i>	58
Gambar 4.3. <i>Mindmapping 3</i>	59
Gambar 4.4. Sketsa <i>Signage</i>	60
Gambar 4.5. Digitalisasi Sketsa <i>Signage</i>	60
Gambar 4.6. Bentuk Visual.....	61
Gambar 4.7. Pilihan Bentuk.....	61
Gambar 4.8. Bentuk Eksplorasi	61
Gambar 4.9. Bentuk Ekstrim.....	63
Gambar 4.10. Bentuk <i>Signage</i>	63

Gambar 4.11. Bentuk <i>Signage</i> Terpilih	64
Gambar 4.12. Proses Pembentukan.....	65
Gambar 4.13. Logo Cipta Pada Website TIM.....	66
Gambar 4.14. Warna Pada <i>Signage</i>	66
Gambar 4.15. <i>Sitemap Color</i>	67
Gambar 4.16. Warna Teks Pada <i>Signage</i>	68
Gambar 4.17. <i>Pictogram</i>	69
Gambar 4.18. Jenis Huruf	70
Gambar 4.19. Contoh Penerapan <i>Pictogram</i>	71
Gambar 4.20. Penempatan Peta Pada <i>Orientation Sign</i>	73
Gambar 4.21. <i>Directional Sign</i>	73
Gambar 4.22. <i>Identification Sign</i>	74
Gambar 4.23. <i>Regulation Sign</i>	75
Gambar 4.24. Ukuran <i>Directional Sign</i>	76
Gambar 4.25. Ukuran <i>Identification Sign</i>	77
Gambar 4.26. Tinggi <i>Identification Car Sign</i>	78
Gambar 4.27. Pemasangan <i>Directional Sign</i>	78
Gambar 4.28. Ukuran <i>Orientation Sign</i>	79
Gambar 4.29. Ukuran <i>Regulation Sign</i> 1	80
Gambar 4.30. Ukuran <i>Regulation Sign</i> 2.....	80
Gambar 4.31. <i>Mock-up Directional Sign</i> 1.....	81
Gambar 4.32. <i>Mock-up Regulation Sign</i> 2	82
Gambar 4.33. <i>Mock-up Directional Sign</i> 3.....	83

Gambar 4.34. <i>Identification Sign Placement</i>	84
Gambar 4.35. <i>Directional Sign Placement</i>	84
Gambar 4.36. <i>Orientation Sign Placement</i>	85
Gambar 4.37. <i>Regulation Sign Placement</i>	85



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A: Kartu Bimbingan Konsultasi	xviii
Lampiran B: Surat Ijin Observasi dan wawancara.....	xxi
Lampiran C: <i>Mindmapping</i> and <i>Brainstorming</i>	xxii
Lampiran D: Sketsa Perancangan	xxiv

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA