



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. Halte

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), halte didefinisikan sebagai sebuah tempat perhentian untuk kereta api, trem, atau *bus*, yang biasanya memiliki ruang tunggu yang beratap, namun tidak lebih besar dari stasiun. Definisi lain juga dijelaskan dalam UU No. 22 Tahun 2009 tentang transportasi bahwa halte adalah tempat pemberhentian kendaraan bermotor umum untuk menaik dan menurunkan penumpang.

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa halte adalah sebuah tempat yang secara ukuran lebih kecil dari sebuah stasiun, namun memiliki fungsi sebagai tempat berhentinya kendaraan umum dan juga sebagai tempat naik turun penumpang kendaraan tersebut..

2.2. Wayfinding

Gibson (2009, h.14) dalam bukunya mengutip bahwa *wayfinding* adalah sebuah proses pembentukan gambaran mental dalam pikiran seseorang tentang lingkungan sekitarnya berdasarkan sensasi dan memori. *Wayfinding* memiliki tujuan akhir untuk mempermudah seseorang dalam mencegah disorientasi dengan lingkungan.

2.3. *Signage*

Signage sebagai bagian dari *wayfinding* merupakan sebuah instrumen yang diciptakan untuk membantu seseorang dalam memahami sebuah area atau destinasi, memberikan identitas dan pengalaman unik, serta mampu mengetahui lokasi dan melakukan navigasi sesuai dengan kebutuhan (Calori, 2015, h.6).

Dari penjelasan tersebut, *signage* dapat disimpulkan sebagai sebuah instrumen yang digunakan untuk menunjukkan arah atau informasi dari suatu destinasi, area, atau objek.

2.3.1. Fungsi *Signage*

Signage memiliki berbagai macam jenis yang dibagi berdasarkan fungsi informasi yang terdapat di dalamnya, namun tidak menutup kemungkinan bila sebuah *signage* merupakan penggabungan dari beberapa jenis fungsi *signage* (Calori, 2015, h.93).

Beberapa jenis *signage* yang ada meliputi :

- **Identifikasi**

Penunjuk yang memberikan informasi mengenai keberadaan pengunjung di suatu lokasi atau destinasi. Identifikasi dapat berupa penomoran atau penamaan lokasi yang memungkinkan juga untuk memiliki penunjuk direksional.

U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S
M
U
L
T
I
M
E
D
I
A
N
U
S
A
N
T
A
R
A



Gambar 2.1. *Signage* Identifikasi *Grand Ballroom*
 (<https://www.signsalacarte.com/id-signs.html>)

- **Direksional**

Merupakan penunjuk yang bertugas untuk mengarahkan seseorang menuju destinasi. Jenis ini menggunakan penunjuk arah seperti anak panah yang mengarahkan ke kiri, kanan, atau ke depan, berikut dengan nama destinasi yang ditunjuk. *Signage* direksional seringkali disebut sebagai *Wayfinding Signage* karena tugasnya dalam membantu seseorang dalam menemukan arah ke destinasi.



Gambar 2.2. Contoh *Signage* Direksional
 (<https://commons.wikimedia.org>)

- **Peringatan**

Signage peringatan berisi informasi waspada, dan umumnya berisi pesan yang menunjukkan bahaya. Bentuk paling umum dari penggunaan *signage* ini adalah seperti *signage* “Mudah terbakar” atau “Awas tegangan tinggi”, dan berbagai pesan yang memberikan pesan untuk waspada.



Gambar 2.3. Contoh *Signage* Peringatan pada Rawa-Rawa

(https://www.flickr.com/photos/rusty_clark/31236673105)

- **Regulasi dan Larangan**

Merupakan bentuk pesan yang berisi regulasi dan larangan pada suatu tempat, yang sifatnya memaksa orang-orang untuk mematuhi pesan tersebut. Pada umumnya, melanggar informasi yang ada pada *signage* ini dapat memberikan dampak negatif hingga fatal. Penggunaan yang umum seperti larangan merokok dan larangan membuang sampah sembarangan.

- **Operasional**

Signage yang memberikan informasi mengenai suatu lingkungan dan bagaimana menanggapi atau bertindak dalam lingkungan tersebut. Informasi yang disediakan biasanya cukup spesifik dan membutuhkan perhatian lebih untuk dimengerti. Tujuan dari *signage* ini adalah mempermudah penyampaian informasi mengenai teknis operasional.



Gambar 2.4. *Signage* Regulasi dan Operasional

(<https://www.infrastructure-ni.gov.uk/articles/use-bus-lanes>)

- **Honorifik**

Tujuan dari *signage* honorifik adalah untuk memberikan honor kepada orang-orang yang memiliki asosiasi dengan tempat tersebut. Biasanya berisi nama-nama pendiri, pemodal, atau yang terlibat dalam konstruksi dan pengembangan suatu tempat, atau orang-orang yang diingat atau dikenang.

- **Interpretatif**

Signage yang berisi informasi detail untuk menunjang interpretasi suatu tempat atau objek yang ditunjuk, dengan cara memberikan informasi yang membahas objek atau lokasi secara rinci mulai dari sejarah, jenis, geografis, hingga perkembangannya. Tipe ini sering dijumpai pada museum, aquarium, taman nasional, atau tempat-tempat bersejarah lainnya.



Gambar 2.5. Informasi pada Museum Huruf Jember

(<https://binaryupdate.org>)

2.3.2. Antropometri

Dalam perancangan *signage*, antropometri diperlukan agar sebuah *signage* dapat menyampaikan pesannya dengan baik kepada orang yang melihatnya.

Antropometri sendiri adalah ilmu yang mempelajari tentang karakteristik tubuh manusia, dan bagaimana manusia menggunakan tubuhnya untuk merespon dan mempersepsikan segala sesuatu. Dalam perancangan *signage*, yang akan dibahas adalah antropometri berupa cara manusia mempersepsikan atau membaca sebuah informasi.

Hal-hal yang berhubungan dengan antropometri yang dibutuhkan dalam perancangan sebuah *signage* adalah sebagai berikut :

- **Hirarki konten/informasi**

Hirarki adalah cara pengurutan bagaimana sebuah informasi disajikan dalam sebuah sistem *signage*. Hal ini dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas komunikasi dan penyampaian informasi. Hirarki juga dibutuhkan untuk mencegah terjadinya penumpukan informasi pada suatu *signage*, yang bisa menyebabkan kurangnya efektifitas informasi dan menyebabkan kekeliruan.



Gambar 2.6. Penempatan *Emergency* Sebagai Hirarki Paling Penting

(<https://www.lhsigns.com/wayfinding-signage.html>)

- **Lokasi penempatan**

Dengan mengikuti sirkulasi pergerakan manusia pada suatu destinasi atau area tertentu, serta menyesuaikan dengan antropometri manusia dalam menerima informasi, perancangan *signage* mengikuti hal-hal tersebut agar mudah dilihat serta proses penyampaian informasi berjalan dengan efektif.

Beberapa poin penting yang harus diperhatikan dalam penempatan adalah sebagai berikut (Calori, 2015, h.104):

- Jarak pengelihatan
- Sudut pandang pengelihatan
- Keterbatasan ruang pengelihatan dan ruang penempatan
- Penghalang keterlihatan
- Kondisi pencahayaan
- Kesempatan instalasi *signage*
- Objek lingkungan dengan kedudukan sejajar lainnya.



Gambar 2.7. Penempatan *Signage* Peringatan di Pagar Area Berbahaya

(Sumber : <https://safetysign.co.id>)

2.3.3. Elemen *signage*

Sebuah *signage* memiliki beberapa elemen pembentuk *signage* tersebut. Hal ini bersifat dasar dan krusial agar suatu *signage* mampu menyampaikan pesan dengan baik dan jelas.

2.3.3.1. Informasi

- ***Signage Interior dan Exterior***

Informasi yang disajikan dalam interior *signage* biasanya menggunakan kode atau acuan khusus yang bisa dimengerti oleh orang-orang yang berada di dalam area tersebut, dan biasanya penggunaannya bersifat privat.

Bila memang ada informasi-informasi yang bersifat umum biasanya menggunakan standard yang sudah ada, dengan melakukan asimilasi *design signage*. Hal yang bersifat umum meliputi *signage* untuk toilet, pemadam kebakaran, tangga darurat, lift, dan hal-hal umum lainnya.

Berbeda dengan *interior signage*, *exterior signage* kerap kali berisi informasi yang bersifat umum, dengan tujuan penggunaannya secara eksterior mampu menarik minat orang-orang dalam mengikuti *signage* tersebut. *Exterior signage* juga bisa digunakan dalam area lokal dalam hal pembagian zona dan tata kota. Sering juga digunakan untuk menyampaikan informasi dengan latar belakang komersil, seperti *signage* restoran, tempat rekreasi, *etc.*

- **Penggunaan ragam bahasa**

Informasi yang disediakan dalam sebuah *signage* tidak selalu hanya menggunakan satu bahasa yang dimengerti di suatu area itu saja, terkadang beberapa *signage* membutuhkan beberapa bahasa maupun petunjuk ekstra sesuai dengan target pembaca *signage* tersebut. Contoh paling mudah adalah di *airport*, sebagai sarana umum yang banyak turis dan orang asing, maka diperlukan bahasa yang lebih internasional yang lebih mudah dimengerti oleh khalayak banyak, dalam hal ini adalah bahasa Inggris.

Tidak menutup kemungkinan bila suatu informasi dalam *signage* disajikan menggunakan beberapa bahasa untuk mempermudah penyampaian informasi kepada target yang luas.



Gambar 2.8. Penggunaan 4 Bahasa pada *Signage* di Narita Airport

(<http://gaijingojapan.com>)

U
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

- **Kode lokal**

Beberapa tempat tentu memiliki beberapa istilah, nama, atau kode-kode yang sering digunakan, namun hanya digunakan dalam arena tertentu, misalnya penamaan ruangan di kantor dengan menggunakan alfabet, atau penggunaan nama bunga pada pemisahan kompleks perumahan.

Penggunaan kode-kode ini hanya bisa dipahami bila seseorang telah memahami area destinasi yang dituju, atau sudah melalui pengarahan sebelum membaca informasi tersebut. Kode lokal juga seringkali dilengkapi oleh ornamen-ornamen atau gaya yang disesuaikan dengan kebutuhan organisasi atau kebutuhan komersial tertentu.

2.3.3.2. Piktogram

Selain penggunaan informasi berbasis kata, informasi dalam *signage* juga bisa disampaikan dalam bentuk piktorial. Piktorial terdiri atas representasi konsep atau objek berupa gambar, yaitu simbol, dan diagram yang terdiri atas peta, grafik, jadwal, dan sebagainya.

- **Simbol**

Penggunaan simbol adalah untuk menggantikan penggunaan kata-kata dalam *signage*, namun oleh karena itu, penggunaan simbol haruslah efektif dan mudah dimengerti. Beberapa keunggulan dalam penggunaan simbol adalah memperkecil penggunaan ruang *signage*, dan informasi yang disajikan juga tidak terbatas pada pemahaman bahasa tertentu.

Penggunaan simbol bisa berdiri sendiri, atau juga bisa dilengkapi dengan kata atau teks komplementer. Terkadang penggunaan simbol saja juga bisa memberikan arahan dan pemahaman yang lebih jelas bila dibandingkan dengan penggunaan kata.

- **Diagram**

Sama seperti simbol, diagram juga memberikan informasi dengan menggunakan piktorial. Namun diagram biasanya digunakan untuk menyampaikan informasi yang lebih kompleks, seperti peta lokasi dan navigasi.

- **Arrow**

Arrow atau anak panah adalah sebuah elemen dalam *signage* yang memberikan petunjuk grafis berupa anak panah yang memiliki arah.

Penggunaan anak panah sudah cukup dikenal secara global, sehingga elemen ini dapat digunakan untuk menggantikan kata-kata arah, seperti kiri, kanan, lurus, maju/lurus, dan sebagainya.

2.4. Tipografi

Perancangan *signage* yang melibatkan informasi berbasis kata tentu melibatkan penggunaan *typeface* dalam perancangannya. Menurut Gibson (2009, h.82) ukuran yang baik serta penataan huruf yang baik adalah bagian utama dari perancangan *wayfinding* yang baik. Pemilihan jenis huruf yang tepat dapat membantu dalam penyampaian informasi berdasarkan situasi dan kondisi.



Gambar 2.9. Anatomi Huruf

(*Type Rules: The Designer's Guide to Professional Typography*, Ilene Strizver, 2013)

2.4.1 Kategori *Typeface*

Typeface bisa dikategorikan ke dalam beberapa jenis dasar (Gibson, 2009, h.80).

Pembagian paling dasar yang dapat ditemukan pada *typeface* umum adalah *serif* dan *sans serif*. Seiring dengan perkembangan zaman, kedua tipe umum tersebut juga mengalami pengembangan seperti *script*, dan *decorative*.



Serif
San Serif
Decorative
Script

Gambar 2.10. Contoh *Serif*, *Sans serif*, *Decorative*, dan *Script*
(<https://webmaster.kitchen/en/web-siteleriniz-icin-dogru-yazi-fontlari/>)

- ***Serif***

Serif merupakan jenis *typeface* yang memiliki tambahan garis pada ujung tarikan garis setiap hurufnya. Garis tersebut merupakan representasi penghormatan pada gaya *Calligraphic Brush* milik *Chisel Mark*.

- ***Sans serif***

Berbeda dengan *serif*, jenis ini menghilangkan tambahan garis pada ujung huruf. Gaya ini populer di era modern sebagai bentuk kontras terhadap tulisan tradisional.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

- ***Script***

Gaya *typeface* dengan mengadaptasi bentuk tulisan tangan, sehingga penampilan jenis ini menyerupai tulisan tangan.

- ***Decorative***

Decorative adalah bentuk huruf yang biasanya bersifat ilustratif dan kontemporer.

2.4.2. Pemilihan *Typeface*

Menurut Calori (2015, h.129), beberapa faktor yang bisa diperhatikan dalam pemilihan dan perancangan *signage* yang berhubungan dengan pemilihan jenis huruf adalah sebagai berikut :

- ***Kecocokan Typeface***

Kecocokan suatu *typeface* baik secara visual maupun gaya tulisan yang mampu bertahan seiring berjalannya waktu. Pada umumnya, untuk memberikan kesan tradisional digunakan *serif typeface*, sedangkan untuk kesan modern bisa menggunakan *sans serif* yang terlihat lebih kontemporer. Untuk bahasa yang tidak menggunakan huruf romawi, biasanya kesan tradisional ditunjukkan dengan menggunakan tarikan garis kaligrafis, dan menggunakan bentuk yang lebih rapih untuk tampilan modernnya.

- **Umur Huruf**

Dengan banyaknya muncul jenis *typeface* yang bersifat kontemporer, penggunaan huruf yang baik untuk proyek yang penggunaannya berjangka panjang atau permanen lebih baik menggunakan jenis huruf yang memiliki umur huruf panjang. Sedangkan untuk jenis huruf yang *stylistic* atau kontemporer, bisa digunakan untuk perancangan dengan jangka pendek.

- **Keterbacaan dan Kejelasan**

Tujuan utama dari perancangan sistem grafis atau *signage* adalah untuk mempermudah penyampaian informasi dan komunikasi, oleh sebab itu tipografi yang baik harus memiliki tingkat keterbacaan tinggi.

Walaupun tidak terbatas pada hal ini, ada beberapa hal dasar yang dapat menjadi acuan untuk menentukan sebuah tipografi yang baik :

- Memiliki bentuk huruf yang jelas serta mudah dikenali.
- Memiliki “x-height” yang besar
- Memiliki ketebalan huruf yang sedang, tidak terlalu tipis maupun terlalu tebal.
- Memiliki lebar huruf yang normal, dengan bentuk huruf yang tidak terlalu padat atau renggang.
- Penggunaan *serif* untuk tulisan yang kecil dan bertumpuk, seperti buku, koran, majalah, *etc.*

- Penggunaan *sans serif* untuk tulisan yang besar dan dibaca dengan jarak tertentu, seperti *signage* dan rambu lalu lintas.

- ***Typographic treatment***

Perlakuan khusus pada sebuah *typeface* dapat mempengaruhi tingkat kejelasan dan keterbacaan huruf tersebut, seperti penggunaan huruf besar/kecil, *spacing*, penggunaan *italic* dan *bold*, dan ukuran.

2.5. Warna

Warna adalah persepsi yang ditangkap oleh mata atas suatu pantulan cahaya dari benda yang menyerap beberapa dan memantulkan cahaya tersebut (Mollica, 2018, h.2). Pada dasarnya, warna terbentuk karena ada cahaya yang dipantulkan ke mata.

Calori (2015, h.157) menjelaskan bahwa ada 4 fungsi penggunaan warna dalam perancangan *signage*, yaitu :

- Agar lebih mudah dibedakan atau menyatu dengan lingkungan sekitar *signage*.
- Untuk mengaugmentasikan arti dari pesan pada *signage*.
- Untuk membedakan suatu informasi dengan informasi lainnya.
- Sebagai fungsi dekoratif.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Warna dapat dibagi menjadi 12 warna dasar yang di kategorikan menggunakan *color wheel* (roda warna). Roda tersebut terdiri dari tiga warna primer, merah, kuning, dan biru, tiga warna sekunder, dan enam warna tersier (Mollica, 2018, h.4).



Gambar 2.11. *Color Wheel*

(www.tahupedia.com)

- **Warna Primer** adalah warna dasar yang bukan merupakan penggabungan warna lainnya. Warna dasar terdiri atas tiga yaitu merah, kuning, dan biru.
- **Warna Sekunder** merupakan penggabungan dari dua warna primer. Posisi warna sekunder berada di tengah-tengah antar warna primer yang membentuknya. Yang termasuk dalam kategori warna ini adalah warna oranye, hijau, dan ungu.

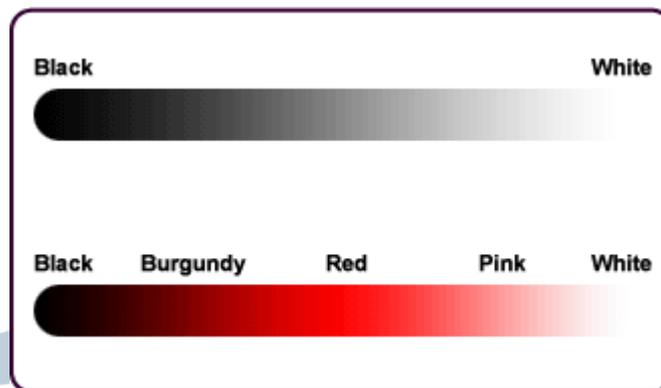
- **Warna Tersier** adalah warna yang didapat dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang bersebelahan dengan warna tersebut.

2.5.1. *Hue*

Hue adalah istilah untuk mengelompokkan warna. Seperti “merah” atau “biru” merupakan contoh kelompok *hue* dasar. Secara umum, penggunaan kata “warna” mengacu pada suatu kelompok *hue* tertentu (Mollica, 2018, h.8).

2.5.2. *Value*

Value adalah pengembangan dari *hue* warna tersebut, yang mencakup *range* paling gelap dari sebuah *hue* atau disebut area *dark shades* hingga ke bagian paling terang yang disebut area *light tints*.



Gambar 2.12. Contoh *Value* pada Warna Merah
(https://archive.artsmia.org/artists_toolkit/encyc_colorvalue.html)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.5.3. Saturation

Saturation atau sering disebut dengan istilah *chroma* adalah tingkat “kemurnian” atau kecerahan warna tersebut. Warna murni akan memiliki tingkat *saturation* maksimum, dan pada tingkat itu warna berada pada kondisi paling pekat dan cerah.

Pencampuran warna putih, hitam, atau warna lainnya tentu akan menurunkan *saturation* dari sebuah warna, karena warna tersebut sudah tidak murni/ tercampur dengan warna lain.

2.5.4. Skema Warna

Skema warna adalah penggabungan beberapa warna yang terdapat pada *color wheel* yang bisa memberikan kesan-kesan tertentu bila digunakan, termasuk *value* dan *saturation* dari warna tersebut (Mollica, 2018, h.15)..

- **Analogous** merupakan skema warna yang hanya menggunakan *hue* bersebelahan dalam *color wheel*. Biasanya satu warna berperan sebagai warna dominan, dan satu warna lain sebagai warna sekunder.
- **Complementary** adalah skema warna yang menggabungkan dua warna yang berseberangan satu sama lain dalam *color wheel*. Penggunaan skema ini biasanya menggunakan salah satu warna sebagai warna utama, dan menggunakan tingkat *saturation* yang berbeda antar warna.
- **Triadic** menggunakan tiga warna yang jaraknya sama satu dengan lainnya dalam *color wheel* dalam pembentukan skema warna nya. Contohnya, penggunaan ketiga warna primer, merah, kuning, dan biru.

- ***Split-Complementary*** adalah skema warna yang menggunakan satu warna dan 2 warna yang bersebelahan dengan warna komplementernya.
- ***Analogus-Complementary*** merupakan skema yang menggabungkan satu *hue* dengan *hue* komplementernya, berikut dengan warna tersiernya.
- ***Tetrad*** menggabungkan dua *hue* yang dipisahkan oleh satu warna pada *color wheel*, serta menggunakan warna komplementernya dari kedua *hue* tersebut, yang bertotalkan penggunaan empat warna
- ***Monochromatic*** merupakan skema warna yang hanya terdiri atas satu *hue*, namun menggunakan variasi seluruh *value* dan *saturation* dari warna tersebut.

2.5.5. Kontras

Pemilihan kombinasi warna juga mempengaruhi tingkat kemudahan dalam melihat warna tersebut. Schultz (2007) dalam kutipannya mengatakan bahwa untuk menghindari kekeliruan, maka penggunaan warna yang mirip harus dihindari. Harus ada kontras warna yang baik antara objek dengan lingkungan sekitar, sehingga penyampaian informasi dapat terlaksana tanpa adanya gangguan.

Tingkat kontras kombinasi sebuah warna dapat diukur berdasarkan tabel yang terdapat pada gambar 2.13. Semakin tinggi angka pada kombinasi warna tersebut, maka semakin kontras kombinasi tersebut. Sebaliknya tingkat kontras akan berkurang pada angka rendah.



Gambar 2.13. Kontras Warna

(<https://www.designworkplan.com/read/signage-and-color-contrast>)

2.6. Layout

Layout merupakan sebuah proses penting yang diperlukan dalam perancangan *signage*, dimana proses ini melibatkan penentuan ukuran dan penempatan dari seluruh elemen *signage* menjadi sebuah *signage* yang utuh (Calori, 2015, h.166).

Proses ini merupakan proses terakhir yang dilakukan setelah seluruh elemen *signage* selesai dirancang dan ditentukan. Hal utama yang perlu diperhatikan dalam proses melakukan *layout* adalah memaksimalkan tingkat keterbacaan dan penyampaian informasi. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan *layout* adalah ukuran, proporsi, posisi, serta *spacing* setiap dan antar elemen.

2.6.1. Ukuran tipografi

Ukuran dari sebuah tipografi adalah faktor penentu utama dalam meningkatkan keterbacaan karena hal ini terkait dengan jarak pandang seseorang terhadap *signage* itu sendiri. Selain itu, ukuran tipografi juga mempengaruhi tingkat hirarki sebuah pesan. Pada umumnya, informasi yang lebih penting dalam *signage* memiliki ukuran huruf yang lebih besar dibanding informasi lainnya.

Istilah yang sering digunakan dalam perhitungan ini adalah istilah *cap height*, yang diukur berdasarkan huruf A (kapital) atau I (kapital), sehingga memudahkan dalam perbandingan skala antar elemen.

2.6.2. Proporsi Piktogram Terhadap Tipografi

Perbandingan yang proporsional antara simbol dengan tipografi biasanya dicapai dengan penggunaan ukuran piktogram dan tipografi yang sesuai dengan kegunaan dari *signage* tersebut. Sebagai contoh, *signage* direksional pada umumnya akan lebih efektif bila menggunakan ukuran *arrow* yang lebih besar daripada tipografinya untuk memperjelas arah.

Perbandingan proporsi menggunakan perbandingan lebar atau tinggi dari sebuah piktogram terhadap *cap height* tipografi tersebut. Penggunaan proporsi yang sesuai biasanya dijaga dan digunakan dalam seluruh proses perancangan.

2.6.3. Posisi Piktogram Terhadap Tipografi

Selain proporsi, posisi antara piktogram dan tipografi juga perlu diperhitungkan. Posisi umum yang digunakan biasanya berupa posisi sejajar (*side-by-side positioning*) atau posisi bertumpuk (*stacked positioning*).



Gambar 2.14. Piktogram *Side-by-side* Tipografi dan *Stacked* terhadap Info Lain (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jarak_dari_stasiun_Surabaya_Gubeng.JPG)

2.6.4. Ruang Sekitar dan Antar Elemen

Jarak dan ruang antar elemen juga mempengaruhi proporsi dan *layout signage*. *Background area* sebagai *layout* penuh dari sebuah *signage* terbentuk atas 2 ruang, yaitu ruang hidup (*live space*) dan ruang mati (*dead space*). Ruang yang digunakan untuk menampilkan informasi adalah *live space*, dan sisanya merupakan *dead space*.

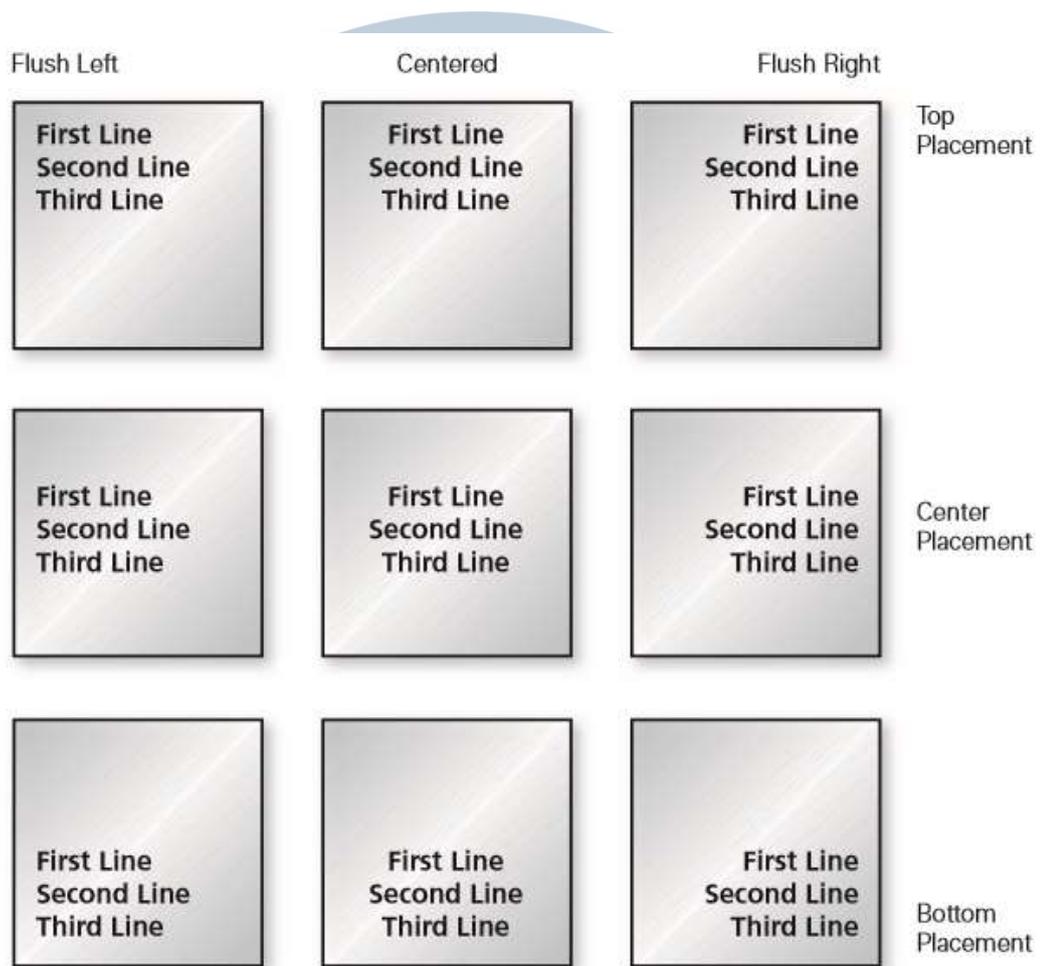
Dead space sangat penting guna untuk meningkatkan kejelasan, keterbacaan, dan memberikan kesan terorganisir. *Dead space* terdiri atas ruangan yang berada di sekitar *live space*, dan juga hadir dalam bentuk ruangan tepi (*margin space*). Penggunaan *margin* tidak boleh membuat *live space* terlihat terlalu kecil maupun terlalu besar. Menurut Calori (2015, h.173) *dead space* mencakup :

- Ruang *margin* di sekitar *layout*.
- *Spacing* horizontal di sekitar huruf dan antar kata (tipografi).
- *Spacing* vertikal di sekitar huruf dan antar kata (tipografi).
- *Spacing* horizontal (*side-by-side*) dan vertikal (*stacked*) antar elemen *signage*.
- Proporsi dan posisi elemen pada bidang *layout*.

2.6.5. *Grid*

Grid adalah jaring-jaring yang digunakan sebagai patokan atau alat ukur dalam meletakkan suatu objek dalam sebuah *design* (Calori, 2015, h.177). Penggunaan *grid* berguna untuk menentukan dimana sebuah objek diletakkan sesuai dengan tingkat informasi, hirarki, serta wujud visual dari objek tersebut.

Dalam perancangan *grid*, terdapat 2 istilah yang paling sering digunakan, yaitu *row* (Baris) dan *coloumn* (kolom), dimana baris membagi sebuah bidang secara horizontal, dan kolom membagi sebuah bidang secara vertikal. Hal ini juga menjadi dasar dalam penerapan rata tulisan / gambar.



Gambar 2.15. Penerapan *Grid* secara Vertikal dan Horizontal dalam Penempatan Tulisan

(*Signage and Wayfinding Design*, Chris Calori, 2015, h.177)

UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA