



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. *Environmental Graphic Design*

Calori dan Eyeden dalam bukunya yang berjudul *Signage and Wayfinding Design* (2015) mendefinisikan *environmental graphic design (EGD)* sebagai informasi komunikasi grafis berdasarkan lingkungan yang diciptakan, dimana *EGD* menjadi salah satu bidang desain tertua di dunia. Sejak ditemukannya kertas dan layar elektronik, kebanyakan orang berpikir bahwa komunikasi grafis terjadi terutama di kedua media tersebut. Pada era modern ini, sejumlah besar informasi dikomunikasikan pada tanda-tanda (*signs*) dan benda-benda lain (*objects*) yang ada pada lingkungan tersebut (hlm.2). Calori juga membagi *EGD* menjadi tiga jenis, yaitu: *Signage and Wayfinding*, *Interpretation*, dan *Placemaking*.

2.2. *Signage and Wayfinding*

Menurut Calori dan Eynden (2015), *Signage and Wayfinding* adalah informasi yang terprogram untuk mengarahkan manusia pada sebuah tempat dan membantunya untuk mencapai tempat tersebut dengan lebih jelas dan mudah. Calori dan Eynden juga berpendapat bahwa faktanya, banyak orang yang memahami informasi yang diberikan kepada mereka secara lisan sehingga mereka akan bertanya kepada seseorang bagaimana untuk pergi dari titik A menuju titik B dari pada mengikuti tanda-tanda atau membaca peta. Maka dari itu, *signage* dan visual dari *wayfinding*

membantu orang-orang untuk menavigasi mereka ketika tidak ada orang disekitar mereka untuk ditanya (hlm.7).

2.2.1. Kategori *Signage*

Signage mempermudah kehidupan manusia dengan adanya satu sistem bahasa komunikasi yang mudah dipahami. Dalam penerapannya, Gibson (2009) mengelompokkan *signage* berdasarkan informasi yang disampaikan menjadi empat yang meliputi:

1. *Identification Sign*

Identification Sign adalah tanda yang dapat memberi kesan pertama pada tempat yang dituju. *Sign* ini menunjukkan nama dan fungsi dari sebuah tempat. *Sign* ini lebih menunjukkan penggambaran karakter identitas, hingga sejarah dari sebuah tempat (hlm.48).



Gambar 2.1. Contoh Gambar *Identification Sign SB3 Industrial Park 1540*

(<http://www.primesignprogram.com/main-identification.php>)

2. *Directional Sign*

Directional Sign merupakan sistem yang mempunyai kaitan dengan *wayfinding*. Ini dikarenakan adanya penunjuk arah yang dibutuhkan oleh masyarakat untuk menentukan arah dan tujuan. Pembuatan desain dari *signage* ini harus disesuaikan dengan konsep arsitektural keseluruhan bangunan sehingga dapat dengan mudah dikenali. Pesan yang disampaikan dibuat sesederhana mungkin untuk memberi kesan navigasi yang mudah dipahami khalayak (hlm.50).



Gambar 2.2. Contoh Gambar *Directional Sign*

(<http://blazingvisuals.com/product/signs/directional-signs/>)

3. *Orientation Sign*

Orientation Sign adalah *sign* yang mempunyai fungsi untuk memudahkan masyarakat dalam mencari suatu tempat tujuan dalam bentuk peta dengan tujuan memperjelas pemberian informasi lokasi secara keseluruhan dari tempat yang rumit. Desain dari *Orientation Sign* ini harus sesuai dan terintegrasi dengan *Directional Sign* yang sudah ada. Biasanya *Orientation Sign* ini berbentuk *freestanding sign* yang besar agar dapat dengan mudah dilihat dan dibaca oleh banyak orang sekaligus (hlm.52).



Gambar 2.3. Contoh Gambar *Orientation Sign Little Chequers*

(<https://sophieadamsinformationdesign.wordpress.com/2015/02/18/types-ofsigns/>)

4. *Regulatory Sign*

Regulatory Sign merupakan *sign* yang berfungsi untuk memberi informasi dalam bentuk peraturan yang harus dipahami masyarakat di suatu tempat. Informasinya mencakup hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan seperti larangan untuk merokok hingga peraturan kompleks lainnya (hlm.54).



Gambar 2.4. Contoh Gambar Regulatory Sign Long Beach, California
(<https://www.tripsavvy.com/beaches-in-long-beach-1586596>)

2.2.2. Jenis Pemasangan *Sign*

Calori dan Eynden (2015) mengategorikan *sign* berdasarkan jenis pemasangannya menjadi empat model, yaitu :

1. *Freestanding* atau *ground-mounted*, merupakan pemasangan *sign* yang bagian penopangnya menancap pada permukaan yang horisontal (hlm.153).

2. *Suspended* atau *ceiling-hung*, merupakan pemasangan *sign* yang bagian atasnya menancap pada bagian langit-langit atau permukaan yang horisontal (hlm.153).
3. *Projecting* atau *flag-mounted*, merupakan pemasangan *sign* yang bagian sisinya menempel pada permukaan vertikal, seperti tembok (hlm.153).
4. *Flush* atau *flat-wall-mounted*, merupakan pemasangan *sign* yang bagian belakangnya menempel pada permukaan vertikal seperti tembok (hlm.153).



Gambar 2.5. Beberapa Macam Posisi Pemasangan *Sign*
<http://designworkplan.com/wayfinding/introduction.htm>

2.2.3. Jenis Material Sign

Perancangan *signage* membutuhkan pertimbangan jenis material yang akan digunakan agar hasil rancangan tersebut dapat efektif jika diaplikasikan atau ditempatkan pada lokasi yang menjadi sasaran. Pemilihan material yang tepat dapat

berpengaruh pada usia ketahanan material hingga kesesuaian pada konsep desain.

Terdapat beberapa jenis material signage menurut Gibson (2009):

1. Metal

Metal merupakan jenis material yang sering digunakan untuk merancang *signage*. Bahannya yang kuat dapat digunakan di berbagai tempat dan kondisi. Berbagai jenis metal yang digunakan mencakup: aluminium, stainless steel, bronze, dan brass (hlm. 114).

2. Kaca

Kaca merupakan material yang sering digunakan menjadi bahan pembuatan *signage*, baik untuk interior atau eksterior. Beberapa jenis kaca yang digunakan mencakup: *float*, *tempered*, dan *laminated* (hlm. 114).

3. Kayu

Kayu juga merupakan material yang dapat digunakan untuk interior maupun eksterior, namun kayu memiliki tingkat ketahanan bahan yang kurang dan warnanya dapat berubah menjadi gelap dalam penggunaan yang cukup lama. Beberapa jenis kayu yang digunakan mencakup: oak, cedar, pine, mahogany, cherry, dan poplar (hlm. 114).

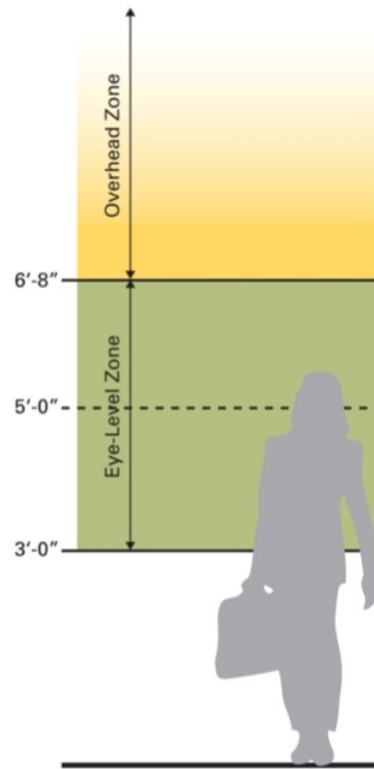
4. Plastik

Plastik merupakan material yang masuk dalam kategori sintetis yang juga sering dipilih dalam pembuatan *signage*. Bahannya yang cukup kuat dapat

digunakan untuk interior maupun eksterior. Berbagai jenis plastik yang digunakan mencakup: akrilik, lexan, cat resin, sintra, dan photopolymer (hlm. 115).

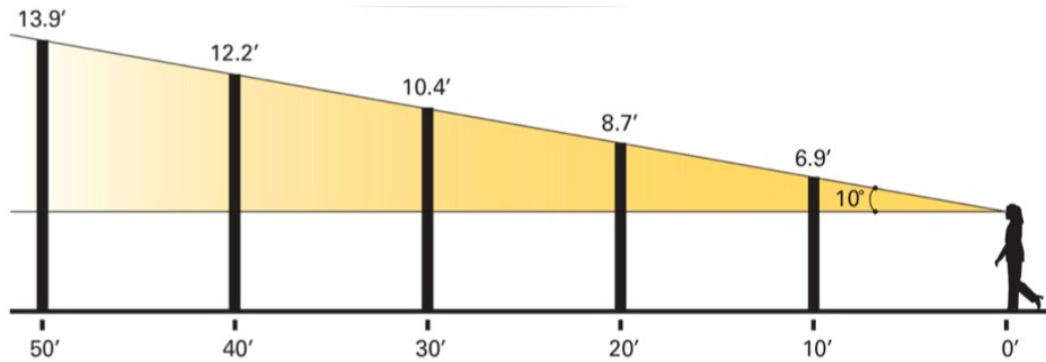
2.3. Zona Penempatan

Calori dan Eynden (2015) menjelaskan mengenai dua zona dasar dalam penentuan posisi *signage* yaitu *Overhead* dan *Eye-level Zone*. *Overhead Zone* adalah peletakan *sign* pada area di atas ketinggian 203,2 cm dari permukaan tanah atau lantai. *Sign* pada area ini berisi mengenai informasi utama dan tujuannya adalah agar informasi tidak terhalang oleh orang-orang sekitar, kendaraan, dan pepohonan. *Eye-level Zone* adalah peletakan *sign* pada area kurang lebih 91,4 sampai 203,2 cm dari permukaan tanah atau lantai. *Sign* pada area ini berisi mengenai informasi detail yang dapat dibaca oleh pengguna secara lebih jelas (hlm.204).



Gambar 2.6. Area *Overhead* dan area *Eye-level*
(Signage and Wayfinding Design, 2015)

Calori dan Eynden juga menambahkan adanya faktor penting lain berupa penempatan *signage* yang berkaitan dengan keterbatasan sudut pandang manusia. Karena itu, sebuah *signage* harus diletakkan pada jangkauan mata manusia ketika melihat ke depan. Normalnya, sudut pandang manusia secara horizontal adalah 20 sampai 30 derajat dan secara vertikal adalah 10 sampai 15 derajat keatas atau kebawah (hlm.202-207).



Gambar 2.7. *Signage* pada Sudut Pengelihatan 10 derajat
(Signage and Wayfinding Design, 2015)

2.4. Tipografi

Dalam perancangan *signage*, pemilihan tipografi yang tepat dapat berpengaruh pada kesan dari tampilan konsep *signage* pada suatu tempat atau bangunan. Huruf diklasifikasikan menjadi dua, yaitu serif dan san serif. Serif adalah jenis huruf yang memiliki kaki kecil horizontal pada bagian atas dan bawah akhir goresan. San serif adalah jenis huruf tanpa kaki kecil horizontal pada bagian atas dan bawah akhir goresan.

I am sans.
I am serif.

Gambar 2.8. Contoh Bentuk San Serif dan Serif

(<https://www.kompasiana.com/opraywinter/5c5be460677ffb1bf94d8bd3/perbedaan-font-serif-dengan-sans-serif>)

Menurut Calori dan Eynden (2015, hlm.129-134), pemilihan tipografi dalam perancangan *signage* terbagi dalam empat faktor yaitu:

1. *Formal Suitability*, faktor yang menjelaskan tentang kesesuaian tipografi dalam sebuah *signage* terhadap suatu lokasi sehingga *signage* tersebut memiliki kesatuan dengan lingkungannya.
2. *Stylistic Longevity*, faktor yang menjelaskan tentang kesesuaian *typeface* dalam tipografi di tren era modern. Dalam hal merancang *signage*, diperlukan pertimbangan dalam pemilihan *typeface* yang sesuai agar umur dari desain tersebut dapat bertahan lama sehingga tidak hanya spesifik dalam suatu tren tertentu.
3. *Legibility*, faktor yang menjelaskan tentang bagaimana pemilihan *typeface* yang tepat dalam hal merancang *signage* untuk mempermudah pengguna dalam membaca dan mengerti akan sebuah informasi dalam menavigasi ke suatu lokasi. *Typeface* yang dengan tingkat keterbacaan yang baik memiliki empat karakter berikut:
 - a. Mudah dibaca dan jelas dipandang,
 - b. Mempunyai *x-height* yang besar,
 - c. Mempunyai ketebalan goresan yang pas,
 - d. Mempunyai lebar karakter yang sedang dengan bentuk huruf yang tidak terlalu sempit dan terlalu luas.

4. *ADA/SAD Guidelines*, faktor yang menjelaskan tentang bagaimana pemilihan tipografi yang sesuai dengan *ADA (Americans with Disabilities)* atau warga Amerika yang memiliki keterbatasan fisik. Di Indonesia juga diberlakukan pertimbangan yang serupa dengan *ADA* pada *typeface*, yaitu tidak boleh diaplikasikan secara timbul (*tactile/raiced*) namun diperbolehkan untuk grafis dua dimensi.

2.5. Tanda Dalam Desain

2.5.1. Ikon

Menurut Hall (2012), ikon merupakan tiruan dari suatu hal dimana ikon tersebut memiliki kemiripan rupa dengan objek aslinya. Dalam hal *signage*, salah satu contohnya adalah ikon rokok yang dicoret, ikon rokok tersebut tetap menyerupai bentuk rokok aslinya. Penggambaran ikon tidak harus selalu realis (ilustratif), tetapi juga dapat digambarkan dalam bentuk penyederhanaan (diagramatik) (hlm.28).

2.5.2. Indeks

Hall (2012) menjelaskan bahwa indeks adalah tanda yang memberi hubungan antara objek dengan *sign* (menunjukkan petunjuk). Dapat dikatakan sebagai suatu hubungan sebab akibat. Dalam hal *signage*, salah satu contohnya adalah gambar awan mendung yang menandakan kalau akan segera turun hujan (hlm.30).

2.5.3. Simbol

Hall (2012) juga menjelaskan bahwa simbol merupakan tanda yang tidak memiliki hubungan antara *sign* dengan maknanya, namun memiliki bentuk visual berisikan makna didalamnya yang disampaikan kepada masyarakat. Simbol tercipta dari hasil kesepakatan bersama dan hukum. Dalam hal *signage*, salah satu contohnya adalah simbol lingkaran dan digabung dengan garis diagonal ditengahnya yang memiliki arti larangan (hlm.32).

2.6. Prinsip Desain

Landa (2011) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Desain Solutions* menyatakan mengenai dibutuhkannya prinsip dasar desain yang saling berkesinambungan untuk menghasilkan karya desain yang harmonis (hlm.25).

2.6.1. Balance

Menurut Landa (2011), *balance*/keseimbangan menggambarkan distribusi elemen visual yang disusun untuk menciptakan efek visual dalam desain yang menyenangkan untuk dilihat. Keseimbangan dapat memberikan pengaruh psikologi pada manusia. Keseimbangan terbagi menjadi tiga jenis yaitu: simetris (pendistribusian elemen visual yang seimbang dengan cara berlawanan/ "*mirror*"), asimetris (pendistribusian elemen visual yang seimbang yang bukan dengan cara berlawanan/ "*mirror*"), dan radial (pendistribusian elemen visual dengan seimbang yang terbentuk dari kombinasi elemen secara horisontal dan vertikal dengan semua elemen yang memiliki titik pusat membentuk lingkaran)(hlm.25-

28). Dalam merancang *signage*, *balance* berpengaruh pada tingkat kenyamanan user dalam membacanya.

2.6.2. *Emphasis*

Menurut Landa (2011), *emphasis*/penekanan merujuk pada penempatan sebuah visual yang menjadikan visual tersebut mempunyai titik berat lebih dari elemen visual yang lainnya. Penekanan dapat dilakukan melalui enam cara, yaitu: isolasi, penempatan, skala, kontras, struktur diagram, dan arah melalui *pointers*. Dalam merancang *signage*, penekanan dapat membantu meningkatkan kejelasan informasi bagi user.

2.6.3. *Rithem*

Menurut Landa (2011), *rithem*/irama dihasilkan dari sebuah pola/pengulangan yang konsisten dari sebuah elemen. Ada enam faktor yang dapat mempengaruhi irama yaitu: warna, tekstur, bentuk, penekanan, keseimbangan dan *ground relationship*. Dalam merancang *signage*, irama berfungsi untuk memperindah dan memperjelas visual dan informasi dalam *signage*.

2.6.4. *Unity*

Menurut Landa (2011) *unity*/kesatuan adalah keseimbangan yang tepat dari semua elemen dalam sebuah desain sehingga menghasilkan desain dengan citra yang harmonis. Desain dapat dipindahkan dan dimanipulasi untuk menciptakan kombinasi elemen yang menarik dan fungsional. Dalam merancang *signage*, *unity* dibutuhkan untuk memperindah dan memperjelas visual dan informasi dalam *signage*.

2.7. Warna

Menurut Gibson (2009), warna merupakan bagian penting dan memberi pengaruh yang besar dalam kehidupan manusia. Tanpa warna, manusia sulit untuk membayangkan persepsi visual dari berbagai macam hal. Dalam hal *signage*, warna berperan penting untuk membantu masyarakat dalam navigasi arah dengan mengikuti warna dalam desain *wayfinding* (hlm.87).

Dalam bidang *wayfinding*, warna menjadi bagian yang sangat penting, berawal dari abad ke-20, ketika para insinyur lalu lintas memutuskan untuk membuat standarisasi tanda menggunakan warna untuk mengatasi kekacauan lalu lintas. Warna memiliki tiga sifat yaitu: *Hue* (mengacu pada keberagaman warna), *Intensity* (merupakan tingkat keterbacaan dan kontras dari sebuah sign), dan *Value* (merupakan tingkat kecerahan dan/atau kegelapan dari suatu warna) (hlm.88).

Menurut Calori dan Eynden (2015, hlm.157), warna memiliki beberapa peran penting dalam hal signage seperti:

1. Warna memberi kesan mencolok atau memblenda dengan lingkungan *sign*.
2. Warna menambah informasi dari pesan yang dimaksudkan oleh *sign*.
3. Warna membedakan informasi satu sama lain.
4. Warna memberikan efek dekoratif pada *sign*.

2.7.1. Psikologi Warna

Evans dan Thomas (2013) dalam bukunya yang berjudul *Exploring the Elements of Design* menjelaskan tentang besarnya pengaruh warna terhadap psikologi

manusia. Warna mengandung unsur simbolis dan budaya yang dapat mempengaruhi perasaan manusia. Kekuatan dari warna lebih mempengaruhi tingkat emosional dan subjektifitas manusia dibanding dengan tingkat intelektual dan objektifitas manusia (hlm.147), Sehingga dalam merancang *signage*, warna yang akan dipilih haruslah mendukung konsep desain yang dibawakan.

2.8. Ruang Terbuka Hijau

Menurut Fandeli, Kaharuddin, dan Mukhlison (2004), ruang terbuka hijau merupakan salah satu bagian dari tata ruang kota yang berfungsi sebagai paru-paru wilayah (hlm.11). Berdasarkan dari Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 05/PRT/M/2008 tentang Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan, ruang terbuka hijau merupakan area memanjang atau mengelompok yang penggunaannya bersifat terbuka, tempat tanaman tumbuh, baik secara alami maupun sengaja ditanam (hlm.2).

Tujuan adanya ruang terbuka hijau adalah untuk menjaga ketersediaan kawasan resapan air, menciptakan aspek planologis perkotaan melalui keseimbangan antara alam dengan bangunan, serta meningkatkan keserasian lingkungan untuk menciptakan kota yang aman, nyaman, segar, indah dan bersih (hlm.5).

2.8.1. Fungsi

RTH atau Ruang Terbuka Hijau memiliki beberapa fungsi, antara lain:

1. Fungsi Ekologis

- a. RTH menjadi dari sistem sirkulasi udara dan paru-paru kota,
- b. RTH menjaga iklim agar sistem sirkulasi udara dan air lancar,
- c. RTH berfungsi sebagai peneduh,
- d. RTH memproduksi oksigen,
- e. RTH membantu penyerapan air hujan,
- f. RTH menyediakan habitat bagi satwa,
- g. RTH membantu penyerapan polusi udara, air dan tanah,
- h. RTH membantu menahan angin.

2. Fungsi sosial dan budaya

- a. RTH memperlihatkan budaya lokal warga asing,
- b. RTH menjadi sarana interaksi masyarakat,
- c. RTH berfungsi sebagai tempat rekreasi,
- d. RTH menjadi wadah dan objek pendidikan, penelitian, serta pelatihan dalam mempelajari alam.

3. Fungsi ekonomi

- a. RTH meningkatkan kenyamanan dan keindahan lingkungan,
- b. RTH mengembangkan kreatifitas dan produktifitas masyarakat,
- c. RTH membentuk faktor keindahan arsitektural.

4. Fungsi estetika

- a. RTH meningkatkan kenyamanan dan keindahan lingkungan,
- b. TRH mengembangkan kreatifitas dan produktifitas masyarakat,
- c. RTH membantu faktor keindahan arsitektural,

- d. RTH menciptakan suasana serasi dan seimbang antara area terbangun dan tidak terbangun (hlm.5-6).

Ada dua kategori manfaat dari ruang terbuka hijau yang berupa manfaat langsung dan tidak langsung. Manfaat langsung dari RTH adalah membentuk keindahan dan kenyamanan lingkungan, serta mendapatkan bahan-bahan dari alam untuk dijual seperti kayu, tanaman, bunga, dan buah. Sementara manfaat tidak langsung dari RTH yaitu sebagai pembersih udara, menjaga kesediaan air tanah, dan pelestarian lingkungan beserta flora dan fauna yang ada (hlm.15).

2.9. Hutan Kota 2 BSD

2.9.1. Sejarah

Berdasarkan wawancara dengan Pak Fatul selaku Kepala Dinas Unit Pelayanan Teknik (UPT) Bina Marga Wilayah 2, di kawasan BSD terdapat dua Ruang Terbuka Hijau. Pada awalnya, kawasan BSD yang sedang berkembang banyak memanfaatkan wilayahnya untuk dijadikan perumahan. Untuk menyeimbangkan pembangunan BSD menjadi sebuah kota yang padat penduduk, pemerintah membangun dua ruang terbuka hijau (RTH) tersebut untuk dijadikan sumber oksigen sekaligus pengurangan kadar polusi ditengah BSD yang akan menjadi kota padat penduduk.

Salah satu RTH yang terletak di Jl. Letnan Soetopo, Ciater, Serpong, dengan nama Taman Kota 2 BSD CITY diresmikan pada 12 Juni 2006 oleh Menteri Negara Lingkungan Hidup, Ir. Rachmad Witoelar.

Setelah lima tahun dibuka, pada 3 Juli 2011 wali kota Tangerang Selatan, Airin Rachmi Diany meningkatkan kapasitas Taman Kota 2 BSD CITY menjadi Hutan Kota BSD City. Pada Tahun 2016, Pihak pengelola BSD menghibahkan pengelolaan beserta fasilitas sosial dan fasilitas umum-nya kepada Pemerintah Daerah Tangerang Selatan. Selanjutnya, Pemerintah Daerah Tangerang Selatan kemudian menggunakan Dinas Pekerjaan Umum (Dinas PU) Kota Tangerang Selatan untuk melakukan pengelolaan pembangunan di Hutan Kota 2 dan Dinas Bangunan dan Penataan Ruang Kota Tangerang Selatan untuk mengelola di bagian tata guna lahan dari Hutan Kota 2.

Dalam pengelolaannya, Pemerintah Daerah Tangerang Selatan membuat suatu program sebagai solusi dari masalah banjir yang disebabkan karena meluapnya Sungai Jaletreng yang berada dalam wilayah Hutan Kota 2 saat musim hujan. Program itu berupa pelebaran sungai dan sekaligus dengan beautifikasinya (meningkatkan nilai kegunaannya agar dapat dimanfaatkan juga sebagai tempat wisata). Tempat itu sekarang diberi nama Jaletreng Riverpark. Jaletreng Riverpark sendiri masih masuk dalam wilayah Hutan Kota 2.

2.9.2. Fasilitas

Berdasarkan data dari *sitemap* yang didapat dari Dinas PU kota Tangerang Selatan, fasilitas Hutan Kota 2 dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

1. Fasilitas Pokok *Outdoor*

Fasilitas pokok *outdoor* terdiri dari lapangan parkir, *jogging track*, taman bermain, *outdoor theater*, *outdoor fitness*, perahu bebek, *skate park*, lapangan *gateball*, dan jembatan.

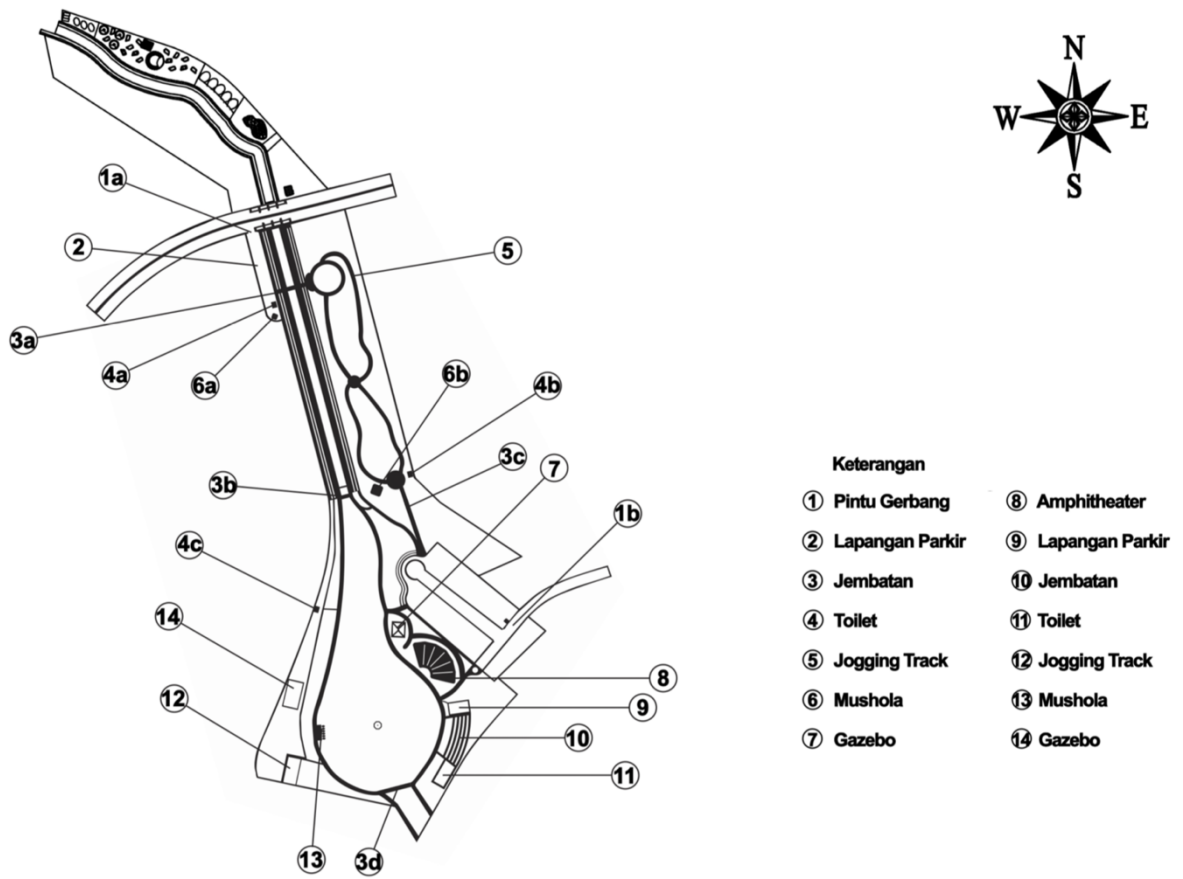
2. Fasilitas Pokok Semi *Indoor*

Fasilitas pokok semi *indoor* terdiri dari mushola, *toilet*, gazebo, dan *amphitheater*.

3. Fasilitas Khusus

Fasilitas khusus berupa penyewaan lahan untuk tempat jualan berbagai macam makanan, minuman, tempat penyewaan sepeda serta kendaraan untuk anak-anak. Fasilitas khusus ini disediakan bagi masyarakat kecil yang tinggal di sekitar Hutan Kota 2.

2.9.3. Denah



Gambar 2. 9 Denah Hutan Kota 2 (Arsip Dinas PU)