

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Signage

Berdasarkan buku *Signage and Wayfinding Design*, Calori dan David Vandendynden (2015) mengungkapkan bahwa media penyampaian informasi berupa *Environmental Graphic Design* (EGD) sudah ada bahkan sejak sebelum manusia menemukan kertas dan layar elektronik. Pada jaman dahulu, manusia mengkomunikasikan informasi secara visual hanya dengan menggambar atau memahat di dinding gua.



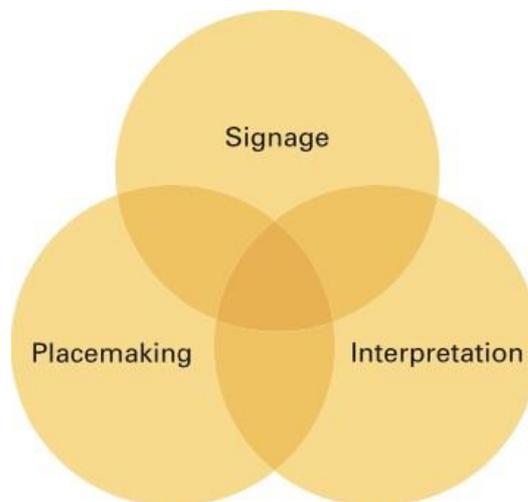
Gambar 2.1. Lukisan Gua yang Ditemukan di Lascaux, Perancis

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 3)

Namun seiring meningkatnya pertumbuhan dan mobilitas, kebutuhan atas informasi mengenai pemahaman dan navigasi suatu lingkungan menjadi lebih kompleks. *Environmental Graphic Design* (EGD) tidak hanya memuat unsur

informasi, melainkan juga melibatkan pengembangan secara sistematis, informasi yang kohesif, dan visual yang berkaitan dengan lingkungan. Oleh karena itu, terdapat tiga komponen penting dalam EGD yang saling berkesinambungan yakni,

- a. *Signage* dan *Wayfinding*, berfungsi mengarahkan pengunjung untuk menavigasikan suatu lingkungan.
- b. *Interpretation*, berfungsi menyampaikan informasi mengenai latar belakang atau sejarah suatu lingkungan.
- c. *Placemaking*, berfungsi memberikan gambaran khusus kepada pengunjung mengenai suatu lingkungan.



Gambar 2.2. Tiga Komponen Utama dalam EGD

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 5)

### 2.1.1. Kategori Signage

Menurut Calori dan David Vanden-Eynden (2015), terdapat beberapa kategori *signage* diantaranya:

#### a. Identification Signage

Berfungsi untuk menyampaikan informasi atau mengidentifikasi keberadaan pengunjung di suatu tempat atau ruangan dengan memuat identitas seperti nama tempat dan sistem penomoran dalam suatu lingkungan.



Gambar 2.3. Contoh *Identification Signage*

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 93)

#### b. Directional Signage

Berfungsi sebagai alat navigasi pengunjung yang memuat informasi mengenai arah menuju suatu tempat. *Directional Signage* biasanya diletakkan jauh dari tempat tujuan. Tanda arah ini selalu dilengkapi

dengan panah untuk menunjukkan jalur tertentu seperti kiri, kanan, atau lurus.



Gambar 2.4. Contoh *Directional Signage*

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 94)

c. *Warning Signage*

Berfungsi untuk menampilkan informasi mengenai prosedur keselamatan atau peringatan bahaya dalam suatu lingkungan.



Gambar 2.5. Contoh *Warning Signage*

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 95)

d. *Regulatory dan Prohibitory Signage*

Berfungsi untuk menyampaikan informasi mengenai peraturan yang berlaku di suatu lingkungan. Contoh dari *Regulatory Signage* adalah larangan untuk merokok, atau yang lebih kompleks berupa peraturan mengenai hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh pengunjung.



Gambar 2.6. Contoh *Regulatory dan Prohibitory Signage*

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 96)

e. *Operational Signage*

Berfungsi untuk memberikan informasi mengenai prosedur dan operasional suatu lingkungan yang dimuat secara detail sehingga pengunjung kadang memerlukan waktu untuk menyerap informasi tersebut.



Gambar 2.7. Contoh *Operational Signage*

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 98)

*f. Honorific Signage*

Berfungsi sebagai tanda penghormatan kepada orang-orang yang telah berjasa atau berkontribusi pada suatu lingkungan. Contoh umum dari *honorific signs* adalah papan nama pemberi dana dari suatu situs atau fasilitas.



Gambar 2.8. Contoh *Honorific Signage*

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 99)

g. *Interpretive Signage*

Berfungsi sebagai media informasi yang memuat data mengenai sejarah, latar belakang, geografis, penduduk, dan artefak secara rinci agar pengunjung dapat dengan mudah menafsirkan makna suatu lingkungan.



Gambar 2.9. Contoh *Interpretive Signage*

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 99)

**2.1.2. *Graphic System* pada *Signage***

Menurut Calori dan David Vanden-Eynden, sistem grafis berfungsi memberikan struktur, bentuk, dan gaya pada informasi yang dimuat dalam *signage*. Berikut sistem grafis yang digunakan dalam *signage*.

1. Tipografi

Tipografi berasal dari bahasa Latin "*typographia*" yang merujuk pada gaya, susunan, dan tampilan jenis huruf. Tipografi memiliki peranan penting karena sebagian besar konten informasi dalam *signage* dimuat dalam bentuk tulisan.

Penulisan bahasa di berbagai belahan dunia terdiri dari sekumpulan karakter. Terdapat 245 karakter yang diantaranya terdiri dari huruf kapital (*uppercase letter*), huruf kecil (*lowercase letter*), angka (*numerical*), karakter khusus (*special characters*), tanda baca (*punctuation*), dan tanda diakritik (*diacritical marks*) dalam bahasa yang penulisannya berupa alfabet atau mengacu pada bahasa Latin. Sedangkan pada bahasa non-alfabet (bahasa Mandarin, Jepang, dan Korea), terdapat lebih dari 2.000 karakter yang dapat membentuk penulisannya.

Seluruh karakter dalam setiap bahasa dapat diekspresikan bentuk dan gayanya dengan istilah *typeface*. Terdapat beberapa varian dalam *typeface* diantaranya, huruf cetak (*straight*), huruf miring (*oblique/italic*), huruf berdasarkan ketebalannya (*light* dan *bold*), serta huruf berdasarkan jarak karakternya (*condensed* dan *extended*). Khusus pada bahasa yang penulisannya berupa alfabet, tipografi memiliki anatominya sendiri. Pada perancangan sebuah *signage*, seorang desainer biasanya menggunakan *typeface* yang sudah ada dibandingkan membuat jenis *typeface* yang baru karena sudah terbukti tingkat legibilitasnya melalui pemakaian pada *signage* lain.



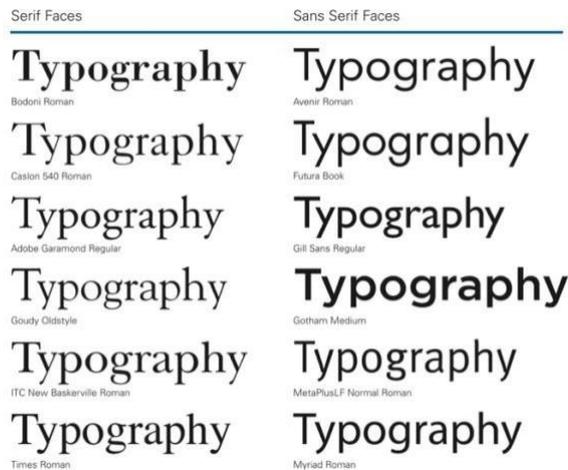
Gambar 2.10. Anatomi pada Tipografi

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 128)

Pemilihan jenis *typeface* merupakan salah satu proses penting dalam perancangan *signage*. Terdapat beberapa faktor dalam pemilihan *typeface*, diantaranya:

a. Kesesuaian Formal (*Formal Suitability*)

Pemilihan *typeface* harus sesuai dengan lingkungan tempat *signage* berada. Terdapat dua jenis huruf pada tipografi yaitu *serif* dan *sans serif*. Keduanya memiliki perbedaan bentuk huruf khususnya pada ujung atas dan bawah karakter. *Serif* memiliki kait atau goresan kecil secara horizontal yang membuat huruf ini memiliki makna yang indah dan elegan. Sedangkan *sans serif* tidak memiliki kait apapun sehingga huruf ini terlihat lebih sederhana dan modern dibandingkan *serif*. Huruf *serif* seringkali digunakan apabila *signage* yang dibuat mengarah pada gaya yang bersifat tradisional dan berlaku sebaliknya pada huruf *sans serif*. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa huruf *sans serif* juga dapat digunakan pada *signage* yang bergaya tradisional.



Gambar 2.11. Huruf Serif dan Sans Serif

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 131)

b. Daya Umur Gaya Huruf (*Stylistic Longevity*)

*Signage* adalah media yang dipasang pada suatu lingkungan selama bertahun-tahun bahkan permanen. Hal ini menyebabkan pemilihan huruf dengan gaya yang dapat bertahan lama dan tidak mudah lekang oleh waktu merupakan salah satu faktor sangat penting.

c. Keterbacaan (*Legibility*)

Salah satu fungsi utama dari perancangan *signage* adalah untuk mengkomunikasikan informasi secara mudah dan jelas kepada audiens. Hal ini membuat pemilihan jenis *typeface* dengan tingkat legibilitas yang tinggi sangat penting karena mudah dibaca dan dipahami oleh audiens. Terdapat beberapa karakteristik dari *typeface* dengan tingkat legibilitas yang tinggi diantaranya, memiliki huruf yang jelas dan mudah dikenali, memiliki ukuran *x-height* yang besar, memiliki ketebalan yang tidak terlalu tebal

ataupun tipis, serta memiliki jarak antar karakter yang tidak terlalu lebar ataupun sempit.

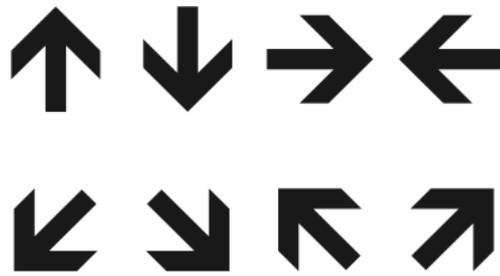


Gambar 2.12. Karakteristik Huruf dengan Tingkat Legibilitas

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 134)

## 2. Simbol dan Tanda Panah

Simbol dan tanda panah adalah sistem grafis yang mengkomunikasikan informasi secara gambar (*pictorial*) yang melambangkan suatu pesan tertentu. Penggunaan simbol dalam *signage* seringkali ditemukan pada beberapa tempat dengan audiens multibahasa seperti rumah sakit, bandara, tempat rekreasi, dan tempat wisata. Gambar yang digunakan dalam simbol biasanya terlihat sederhana dan bersifat universal sehingga dapat dipahami secara internasional, misalnya gambar pesawat terbang yang merepresentasikan kata bandara. Sedangkan tanda panah merupakan bagian dari simbol yang digunakan secara universal sebagai alat bantu untuk mengarahkan audiens menuju suatu tempat. Pada umumnya penggunaan simbol dan tanda panah mengacu pada kosakata simbol, salah satunya AIGA/DOT Symbol System yang dikembangkan oleh American Institute of Graphic Arts bersama U.S. Department of Transportation.



Gambar 2.13. Contoh Tanda Panah berdasarkan AIGA/DOT Symbol System

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 149)



Gambar 2.14. Contoh Simbol untuk Ruang Transportasi berdasarkan AIGA/DOT

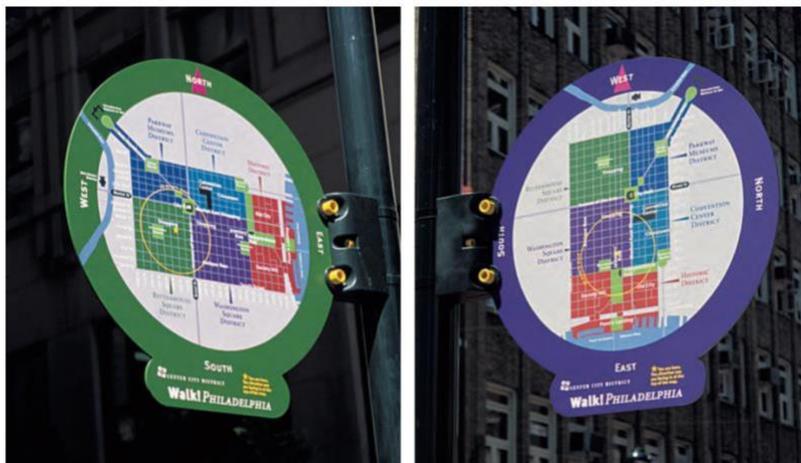
*Symbol System*

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 145)

### 3. Diagram

Diagram atau yang yang lebih dikenal sebagai peta pada *signage* perlu dirancang secara khusus agar dapat mudah dipahami oleh audiens. Oleh sebab itu, peta yang sudah tersedia seperti denah lantai (*floor plan*) dan peta pada Google Maps jarang digunakan secara langsung pada *signage* karena dinilai kurang kompatibel. Terdapat beragam variasi desain peta pada *signage*, dari yang realistik dan akurat

hingga diagramatis dan abstrak. Penggunaan variasi tersebut disesuaikan dengan gaya pada *signage*. Berdasarkan tampilannya, peta pada *signage* perlu diorientasikan sesuai dengan penglihatan audiens. Misalnya, objek yang berada di sebelah kanan peta, harus benar-benar berada di sebelah kanan audiens. Begitu pula apabila objek berada di bagian bawah peta, maka objek tersebut harus benar-benar berada di belakang audiens. Selain itu, penambahan legenda dan tanda yang mencolok juga diperlukan untuk memberikan informasi yang menunjukkan di mana lokasi audiens pada peta. Tanda ini biasanya berupa panah atau segitiga dengan tulisan "Anda Berada Disini".



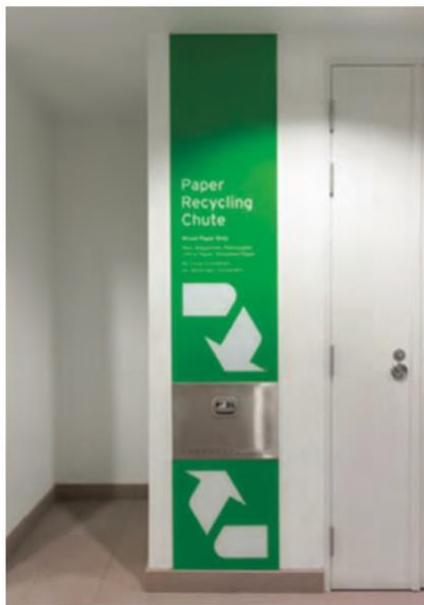
Gambar 2.15. Contoh Signage Walk! Piladelphia di Pennsylvania

(Sumber: Signage and Wayfinding Design, hlm. 269)

#### 4. Warna (*Color*)

Warna memiliki peran penting dalam perancangan *signage* diantaranya, meningkatkan kesesuaian gaya *signage* dengan lingkungan, memberikan makna khusus pada pesan, membedakan pesan satu sama lain, serta sebagai fungsi dekoratif. Pada umumnya, warna yang digunakan dalam *signage* sudah diatur

secara resmi seperti pada penggunaan warna merah untuk pesan atau tanda yang bersifat peringatan atau darurat. Selain itu, penggunaan warna pada *signage* biasanya ditentukan berdasarkan standar warna pada panduan identitas merek dengan memperhatikan rasio kontras pada *figure* (elemen grafis seperti tipografi dan simbol) dan *ground* (latar belakang elemen grafis).



Gambar 2.16. Penggunaan Warna untuk Memberikan Makna Khusus

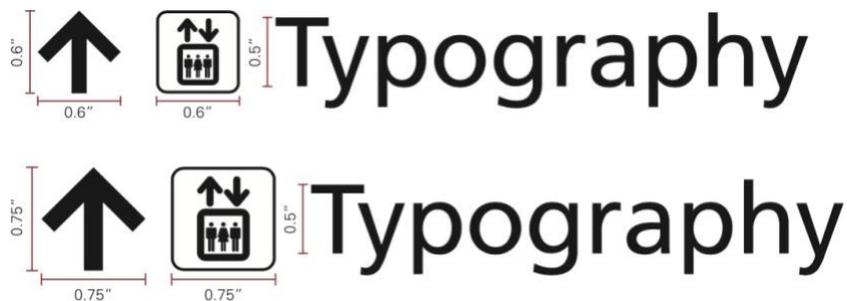
(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 162)

##### 5. Tata Letak (*Layout*)

Tata letak adalah sebuah proses menyusun seluruh elemen grafis menjadi satu kesatuan visual sehingga lebih mudah dan nyaman ketika dibaca oleh audiens. Tugas utama dari pengaturan tata letak adalah menentukan ukuran grafis dalam *signage* dengan memperhatikan jarak pandang audiens. Selain memperhatikan jarak pandang, penentuan tata letak (*layout*) juga perlu memperhatikan beberapa faktor seperti:

a. Proporsi Simbol dan Tanda Panah terhadap Tipografi

Ukuran simbol dan tanda panah harus cukup besar apabila dibandingkan dengan tipografi agar keduanya terlihat jelas. Pada umumnya, tanda panah yang memiliki bentuk yang relatif jelas biasanya berukuran setinggi tipografi. Namun, beberapa simbol seringkali memiliki visual yang lebih kompleks sehingga ukurannya harus lebih besar daripada tipografi. Simbol dapat berukuran 20-50 persen lebih besar daripada tipografi, oleh sebab itu, tanda panah harus menyesuaikan ukuran tersebut agar terlihat proposional. Ukuran proporsi yang telah ditentukan harus diterapkan secara konsisten pada seluruh *signage*.



Gambar 2.17. Proporsi Ukuran Simbol dan Tanda Panah terhadap Tipografi

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 170)

b. Posisi Simbol dan Tanda Panah terhadap Tipografi

Penerapan posisi simbol dan tanda panah terhadap tipografi dapat terbagi menjadi dua metode yaitu, sejajar (*side-by-side position*) dan bertumpuk (*stacked position*). Peletakkan simbol dan tanda panah pada umumnya dari kiri ke kanan karena mengingat mayoritas bahasa di dunia dibaca dari kiri ke kanan.



Gambar 2.18. Posisi Simbol dan Tanda Panah yang Sejajar terhadap Tipografi

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 171)



Gambar 2.19. Posisi Simbol dan Tanda Panah yang Bertumpuk terhadap  
Tipografi

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 171)

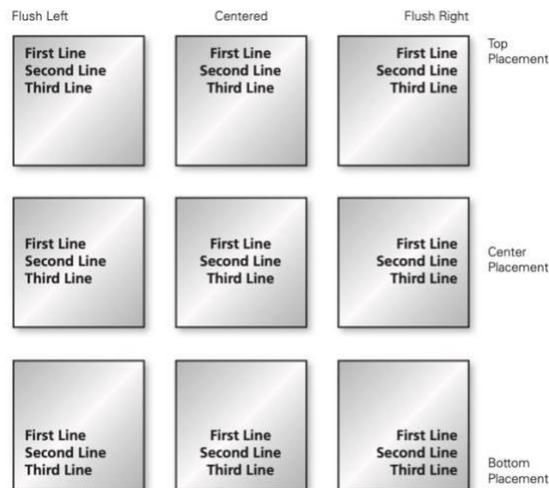
c. Jarak Antar Elemen Grafis

Terdapat dua ruang di dalam tampilan *signage* yaitu, ruang hidup (*live space*) yang terdiri dari konten utama (*figure*) berupa elemen grafik dan ruang kosong (*dead space*) yang merupakan latar belakang (*ground*). Ruang hidup mengkonsumsi kurang dari 100 persen dari luas tampilan *signage* sehingga sisanya merupakan ruang kosong. Ruang kosong sangat diperlukan untuk meningkatkan keterbacaan dan kejelasan karena susunan sistem grafis di dalamnya menjadi lebih terorganisir.

d. Format Proporsi Tata Letak

Berdasarkan peletakkan kontennya, proporsi tata letak dapat dibagi menjadi tiga format yaitu peletakkan konten di bagian atas (*top placement*), tengah

(*center placement*), dan bawah (*bottom placement*). Urutan konten dalam *signage* pada umumnya dapat diatur berdasarkan urutan abjad, lokasi yang paling dekat, dan lokasi yang berada dalam satu jalan yang lurus.



Gambar 2.20. Peletakkan Konten pada *Signage* secara Umum

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 177)

### 2.1.3. Perangkat Keras pada *Signage*

#### 1. Bentuk *Signage* Berdasarkan Cara Pemasangannya

Bentuk perangkat keras (*hardware system*) dalam *signage* dapat memberikan kesan kesatuan secara visual atau kekhasan dalam bentuk tiga dimensi. *Signage* tidak dapat berdiri sendiri tanpa dipasang pada media lain baik secara horizontal maupun secara vertikal, oleh karena itu *signage* terbagi menjadi beberapa bentuk berdasarkan pada empat dasar cara pemasangan *signage*, diantaranya:

- a. *Freestanding or ground-mounted* : bagian bawah *signage* terpasang pada permukaan horizontal seperti lantai. Pada cara pemasangan ini, bentuk

*signage* terbagi menjadi *pylon* atau *monolith* (keseluruhan badan *signage* terpasang pada permukaan), *lollipop* (*signage* dengan satu tiang), dan *multiple-posted* (*signage* dengan beberapa tiang).



Gambar 2.21. *Freestanding or Ground-Mounted Signage*

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 193)

- b. *Suspended or ceiling-hung* : bagian atas *signage* terpasang pada permukaan yang horizontal seperti langit-langit ruangan atau plafon. Pada cara pemasangan ini, bentuk *signage* terbagi menjadi *suspended monolith* (keseluruhan badan *signage* terpasang pada plafon), *suspended pendant* (*signage* dengan satu tiang), dan *suspended multiple-posted* (*signage* dengan beberapa tiang).



Gambar 2.22. *Suspended or Ceiling-Hung Signage*

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 193)

- c. *Projecting or flag-mounted* : bagian samping *signage* terpasang pada permukaan vertikal seperti dinding. Pada cara pemasangan ini, bentuk *signage* terbagi menjadi *projecting monolith* (keseluruhan badan *signage* terpasang pada dinding), *projecting lollipop* (*signage* dengan satu tiang), dan *projecting multiple-posted* (*signage* dengan beberapa tiang).



Gambar 2.23. *Projecting or Flag-Mounted Signage*

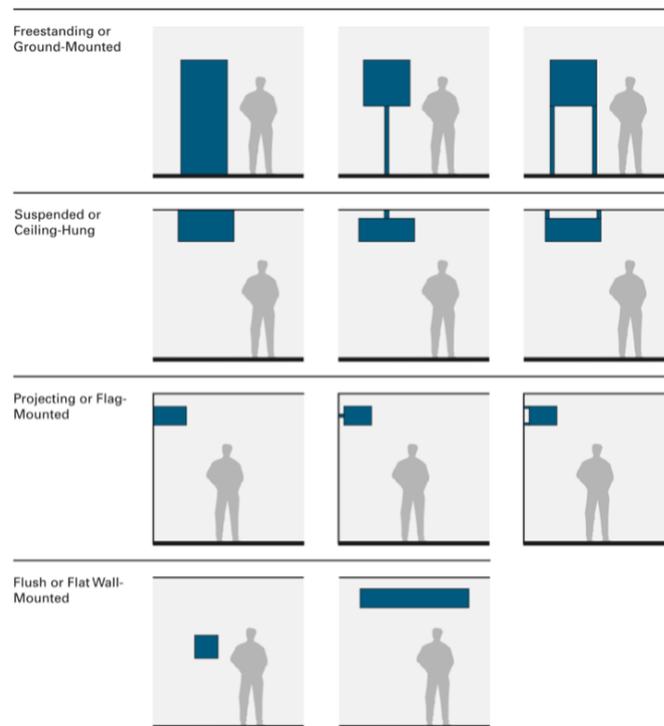
(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 194)

- d. *Flush or flat wall-mounted* : bagian belakang *signage* terpasang pada permukaan vertikal seperti dinding.



Gambar 2.24. *Flush or Flag-Mounted Signage*

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 194)



Gambar 2.25. Variasi Bentuk *Signage* Berdasarkan Cara Pemasangannya

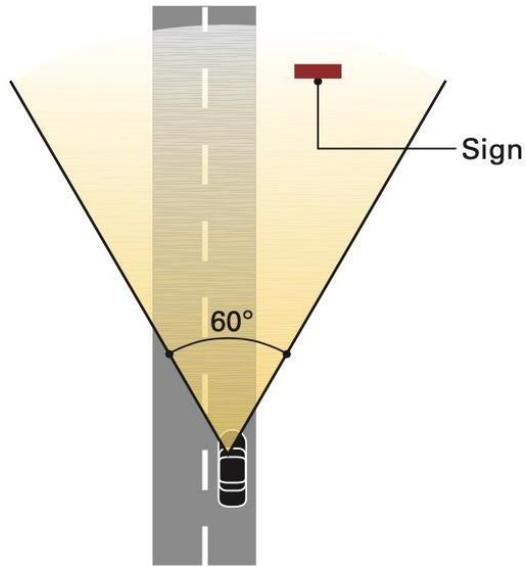
(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 195)

## 2. Dasar Pertimbangan Cara Pemasangan *Signage*

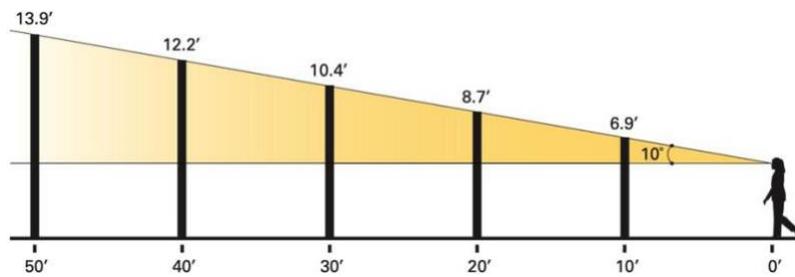
Cara pemasangan *signage* dipertimbangkan berdasarkan dua faktor yakni, zona pemasangan serta keadaan lokasi pemasangan *signage* secara arsitektural.

a. Zona Pemasangan

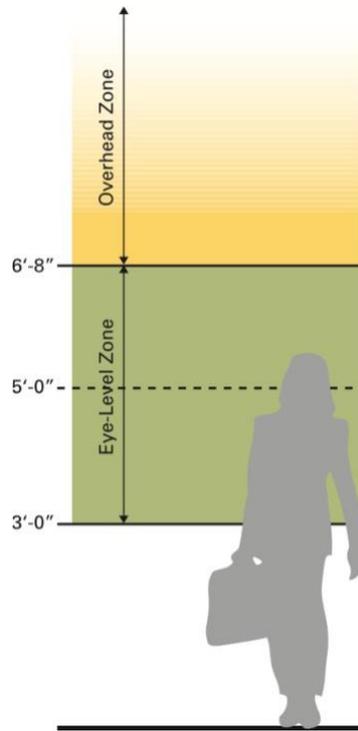
Lokasi *signage*, jarak pandang, dan hierarki dapat membantu dalam menentukan cara pemasangan *signage*. Pada dasarnya, terdapat dua zona peletakkan *signage* yaitu *overhead zone* dan *eye-level zone*. *Eye-level zone* memuat informasi secara detail yang perlu dibaca dan dicerna terlebih dahulu oleh audiens. Zona ini terletak diantara 3 kaki sampai dengan 6,8 kaki (0,9 meter - 2,1 meter) di atas permukaan lantai. Sedangkan *overhead zone* memuat informasi utama yang perlu dilihat oleh audiens dari kejauhan serta terletak lebih dari 6,8 kaki (2,1 meter) di atas permukaan lantai. Faktor lain yang perlu diperhatikan adalah jarak pandang. Manusia memiliki jarak sudut pandang yang terbatas yaitu 40-60 derajat secara horizontal dari garis tengah vertikal mata pada saat melihat lurus ke depan. Sedangkan secara vertikal, sudut penglihatan manusia adalah sebesar 10-15 derajat ke atas dan ke bawah dari garis tengah horizontal mata. Apabila *signage* diletakkan lebih dari luas sudut pandang tersebut, manusia perlu menggerakkan kepala (ke atas atau ke samping) untuk melihat informasi secara jelas.



Gambar 2.26. Sudut Jarak Pandang Manusia secara Horizontal  
 (Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 206)



Gambar 2.27. Sudut Jarak Pandang Manusia secara Vertikal  
 (Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 207)



Gambar 2.28. Zona Pemasangan *Signage*

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 204)

b. Keadaan Lokasi *Signage* secara Arsitektural

Faktor penting lainnya yang perlu diperhatikan dalam menentukan cara pemasangan *signage* adalah mencari tahu keadaan lokasi secara arsitektural. Contohnya adalah apabila lokasi pemasangan *signage* memiliki ketinggian plafon yang rendah, maka opsi *ceiling-suspended* adalah hal yang perlu dihindari.

3. Material pada *Signage*

Setiap material dasar pada *signage* memiliki kualitasnya masing-masing, seperti material kaca yang transparan, material kain yang fleksibel, atau material besi yang mengkilap. Dalam penerapannya, *signage* tidak hanya dibuat dari satu material

melainkan dapat berupa kombinasi. Namun, kombinasi ini perlu memperhatikan kesatuan materi secara visual. Berikut adalah material dasar yang digunakan dalam pembuatan *signage*:

a. Logam (*Metals*)

Bahan logam merupakan bahan yang paling sering digunakan dalam pembuatan *signage* karena mudah dilebur dan dicetak menjadi bentuk lain yang lebih kompleks. Material logam ditemukan pada aluminium, *carbon steel*, *stainless steel*, dan *bronze brass copper*.



Gambar 2.29. Contoh Penggunaan Material Logam pada *Signage*

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 225)

b. Plastik (*Plastics*)

Material plastik memiliki sifat yang mudah dibentuk, tahan pecah, dan berbobot rendah. Selain itu, bahan ini juga seringkali dipilih karena memiliki efek transparan sehingga dapat menggantikan material kaca yang mudah pecah. Bahan plastik juga sudah tidak memerlukan proses pelapisan dengan lapisan pelindung. Terdapat dua jenis plastik yang pada umumnya digunakan sebagai material *signage* yaitu, akrilik dan *polycarbonate* (atau

yang sering disebut sebagai *polycarb*). Material plastik akrilik secara khusus tersedia dalam berbagai warna dan tekstur, mulai dari yang memberikan efek transparan hingga yang memiliki efek buram (*opaque*). Salah satu kelemahan material plastik dalam penggunaan *signage* adalah mudah tergores.



Gambar 2.30. Contoh Penggunaan Material Plastik pada *Signage*

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 225)

c. Kaca (*Glass*)

Material kaca merupakan bahan yang memiliki efek transparan dan berwarna sedikit hijau. Kaca memiliki bentuk yang padat dan bersifat anti-gores, namun kaca juga mudah pecah apabila terkena benturan yang cukup keras. Karakteristik dari material kaca diantaranya adalah memiliki tampilan yang indah, memiliki daya tahan yang baik, serta tidak memerlukan lapisan pelindung. Namun untuk menjaga transparansi, material ini harus sering dibersihkan secara berkala.



Gambar 2.31. Contoh Penggunaan Material Kaca pada *Signage*

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 230)

d. Kayu (*Wood*)

Material kayu saat ini sudah jarang digunakan dan digantikan oleh penggunaan material plastik. Terdapat dua jenis kayu yang digunakan sebagai material *signage* yaitu, papan serat dengan kepadatan sedang (*medium-density fiberboard* atau MDF) dan bahan kayu keras. Bahan kayu MDF biasanya digunakan hanya sebagai panel penghubung yang kemudian ditutup dengan cat dan grafik. Sedangkan bahan kayu keras biasanya baru digunakan sebagai bahan dasar *signage*. Material kayu perlu dilapisi dengan bahan pelindung seperti *veneer* agar kualitas dan tampilannya semakin menarik.



Gambar 2.32. Contoh Penggunaan Material Kayu pada *Signage*

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 232)

e. Kain (*Fabric*)

Material kain bersifat fleksibel dan seringkali digunakan sebagai *signage* eksterior seperti atap kain (*awning*), papan iklan (*billboard*), spanduk (*banner*), dan bendera (*flag*). Pada atap kain (*awning*) dan papan iklan (*billboard*), material kain biasanya dipasang melebar menggunakan bingkai yang kaku. Sedangkan pada spanduk dan bendera, material kain biasanya dibiarkan tertiuip angin sehingga memberikan efek yang meriah. Kelemahan dari material kain adalah memiliki daya tahan yang cukup rendah.

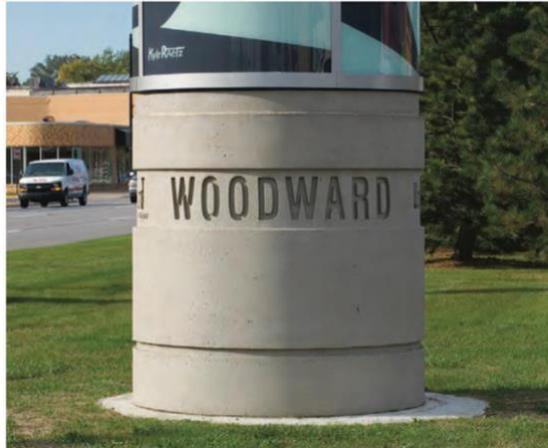


Gambar 2.33. Contoh Penggunaan Material Kain pada *Signage*

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 233)

f. Konstruksi Batu (*Masonry*)

Material konstruksi batu adalah bahan yang paling jarang digunakan untuk membuat *signage*. Konstruksi batu terdiri dari bebatuan, bata, dan beton yang seringkali ditemukan sebagai material untuk membuat bangunan. Material konstruksi batu bersifat padat, keras, dan memiliki daya tahan paling kuat sehingga cocok untuk membuat bangunan monumen.



Gambar 2.34. Contoh Penggunaan Material Konstruksi Batu pada *Signage*

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*, hlm. 234)

g. Perekat dan Pengencang (*Adhesive and Fastener*)

Bahan perekat dan pengencang biasanya digunakan untuk menyatukan seluruh perangkat keras *signage* menjadi satu kesatuan. Bahan perekat untuk perancangan *signage* terdiri dari lem, gel atau plester yang memiliki daya menempel permanen. Bahan ini biasanya didistribusikan dari industri pesawat terbang sehingga memiliki kualitas menempel yang sangat kuat karena bahan tersebut biasanya digunakan untuk merekatkan badan pesawat. Sedangkan pengencang terdiri dari mur dan baut yang terbuat dari logam dan dapat dibongkar-pasang.

## **2.2. Museum**

Kata “Museum” secara etimologis diambil dari bahasa Yunani Klasik, yaitu “Muze” yang merupakan kumpulan dari sembilan dewi yang berarti lambang ilmu dan kesenian. Dikutip dari International Council of Museum (2007), museum adalah “lembaga permanen nirlaba yang melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengakuisisi, melestarikan, meneliti, mengomunikasikan, dan memamerkan warisan kemanusiaan dan lingkungan yang berwujud dan tidak berwujud untuk tujuan pendidikan, belajar, dan bersenang-senang. Menurut Suraya et al. (2014), museum juga merupakan sarana sebagai wahana yang bertujuan untuk menguatkan identitas masyarakat termasuk masyarakat yang ada di sekitarnya.

### **2.2.1. Fungsi Museum**

Dikutip dari kebijaksanaan pengembangan permuseuman Indonesia yang berpegang pada ICOM (2013), “museum memiliki 9 fungsi yaitu “(1) mengumpulkan dan pengamanan warisan alam dan budaya, (2) Dokumentasi dan penelitian ilmiah, (3) Konservasi dan preparasi, (4) Penyebaran dan pemerataan ilmu untuk umum, (5) Pengenalan dan penghayatan kesenian, (6) Pengenalan kebudayaan antardaerah dan bangsa, (7) Visualisasi warisan alam dan budaya, (8) Cermin pertumbuhan peradaban umat manusia, (9) Pembangkit rasa bertakwa dan bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.”

### **2.2.2. Jenis-Jenis Museum**

Museum dengan berbagai macam koleksi di dalamnya berfungsi memberikan informasi kepada masyarakat berdasarkan pengelompokkan ilmu yang dipelajari.

Oleh sebab itu, dilansir dari situs Encyclopedia Britannica, museum terdiri dari beberapa jenis diantaranya:

1. Museum Umum

Museum besar yang mewakili suatu daerah atau kota dan memiliki berbagai koleksi yang berasal dari beberapa kategori atau subjek. Jenis museum umum yang dapat ditemukan di Indonesia diantaranya adalah Museum Fatahillah Jakarta dan Museum Kota Bandung.



Gambar 2.35. Museum Fatahillah Jakarta

(Sumber: commons.m.wikipedia.org)

2. Museum Sejarah & Ilmu Pengetahuan Alam

Museum yang berfokus pada koleksi yang berhubungan dengan makhluk hidup, baik manusia dan kehidupan sosialnya, hewan, tumbuhan, bahkan bebatuan dan fosil. Contoh museum sejarah dan ilmu pengetahuan alam yang dapat ditemukan di Indonesia adalah Museum Nasional di Jakarta.



Gambar 2.36. Museum Nasional Indonesia

(Sumber: commons.m.wikipedia.org)

### 3. Museum Ilmu Pengetahuan & Teknologi

Museum yang berfokus pada koleksi yang berhubungan dengan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti teknologi industri maupun transportasi. Museum Angkut yang terletak di Malang dan Puspa Iptek Sundial di Bandung merupakan museum ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat ditemukan di Indonesia.



Gambar 2.37. Museum Angkut Malang

(Sumber: commons.m.wikipedia.org)

### 4. Museum Sejarah

Museum yang berfokus pada penyampaian koleksi yang berdasarkan pada kronologi peristiwa yang telah terjadi di masa lampau. Beberapa museum sejarah yang dapat ditemukan di Indonesia diantaranya,

Museum MH Thamrin, Museum Perumusan Naskah Proklamasi, dan Museum Sumpah Pemuda di Jakarta.



Gambar 2.38. Museum Perumusan Naskah Proklamasi

(Sumber: commons.m.wikipedia.org)

#### 5. Museum Seni

Museum yang sering disebut juga sebagai galeri seni, berfokus pada koleksi objek seni yang mengandung nilai estetika seperti lukisan, pahatan, atau seni dekoratif. Museum seni yang dapat ditemukan di Indonesia diantaranya, Museum Tekstil Jakarta, Museum Wayang, Galeri Nasional Indonesia, Museum Seni Rupa dan Keramik, dan NuArt Sculpture Park.

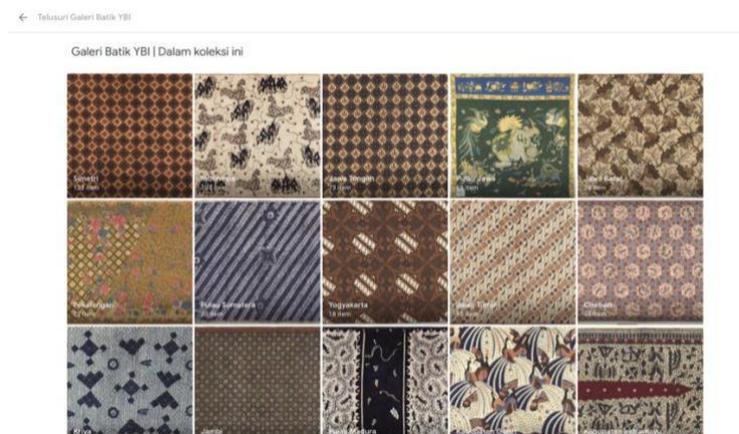


Gambar 2.39. Museum Tekstil Jakarta

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 6. Museum Virtual

Museum yang menyimpan koleksi yang terekam secara digital, seperti foto, rekaman suara, dokumen teks, maupun data hasil penelitian yang dapat diakses secara digital dengan media elektronik. Koleksi dalam museum ini biasanya dapat diakses melalui bantuan internet. Salah satu museum virtual di Indonesia adalah Galeri Batik YBI yang dapat diakses melalui situs Google Arts and Culture.



Gambar 2.40. Virtual Galeri Batik YBI

(Sumber: Google Arts & Culture)