



### **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 Desain Grafis**

Menurut Landa (2014, hlm 1), Desain grafis adalah sebuah bentuk komunikasi visual yang dipergunakan sebagai pesan atau informasi untuk target audiens. Desain grafis membentuk gambaran visual berdasarkan ide yang telah dipikirkan untuk membentuk satu kesatuan elemen visual. Desain grafis digunakan untuk mempersuasi dan menginformasikan kepada audiens mengenai suatu merek.

##### **2.1.1 Elemen Desain**

Menurut Landa (2014, hlm 19), Elemen desain digunakan untuk mengeksplor potensial dan bagaimana menghasilkan desain yang efektif untuk berkomunikasi dan berekspresi. Elemen desain terdiri dari 4 yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur.

##### **2.1.1.1 Garis**

Garis adalah satuan ukuran terkecil dari titik. Garis dapat menjadi lurus, bengkok ataupun miring. Garis berperan untuk menggambarkan suatu komposisi membentuk gambar, huruf, dan motif. Garis berfungsi untuk mendefinisikan suatu bentuk, sudut, gambar, huruf dan pola. Garis juga berfungsi sebagai pencipta batas untuk membantu memvisualisasikan komposisi (hlm. 19 & 20).

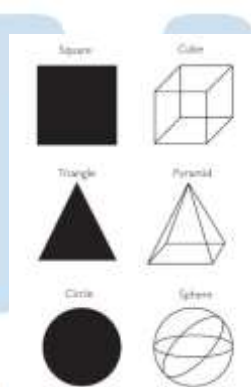
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.1 Garis  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.1.2 Bentuk

Bentuk adalah elemen desain yang terbentuk dari kombinasi bentuk 2 dimensional yang berupa garis dan warna. Sebuah bentuk biasanya bersifat datar dan dapat diukur dari ketinggian dan lebarnya. Segala jenis bentuk berasal dari 3 bentuk dasar yaitu persegi, segitiga dan bulat. Jika ketiga bentuk dasar tersebut memiliki volume atau ruang maka persegi akan menjadi kubus, segitiga akan menjadi limas, dan bulat akan menjadi bola. (hlm. 20 & 21)



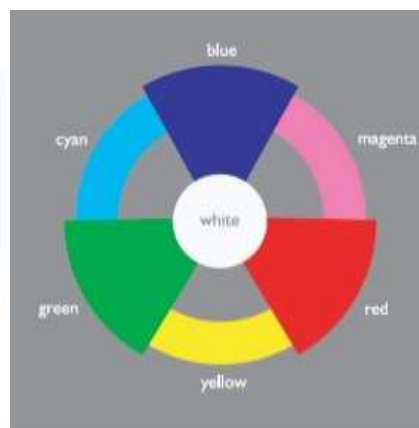
Gambar 2.2 Bentuk Dasar  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.1.3 Warna

Warna adalah elemen desain yang sangat berpengaruh. Warna dapat kita lihat karena adanya cahaya. Terangnya cahaya berpengaruh pada hasil akhir sebuah warna. *Reflected color* adalah warna yang kita lihat di permukaan objek di lingkungan kita. Sedangkan warna yang kita lihat pada media digital disebut dengan *additive colors*. (hlm. 23)

Dalam warna, terdapat warna dasar yang disebut warna utama. Warna utama tersebut adalah Red, Green, and Blue (RGB). Warna ini disebut dengan *additive primaries* karena ketika digabungkan dengan jumlah yang sama akan menghasilkan cahaya putih. Ketika bekerja dalam komputer, warna ini dapat dicampur menjadi jutaan warna.

Berbeda dengan digital, dalam percetakan *offset* warna menggunakan hasil pergabungan warna utama menjadi *subtractive primary colors* yaitu Cyan, Magenta, Yellow dan Black (CMYK) (hlm. 24)



Gambar 2.3 Sstem Warna  
Sumber: Landa (2014)

#### 2.1.1.4 Tekstur

Tekstur adalah elemen desain yang mempresentasikan sentuhan dari permukaan sebuah desain. Tekstur dibedakan menjadi 2 jenis yaitu *Tactile Textures* dan *Visual Textures*. Tekstur taktil adalah tekstur yang memiliki kualitas taktil asli dan dapat disentuh dan dirasakan secara fisik. Tekstur taktil juga bisa dikatakan menjadi tekstur yang asli. Tekstur visual adalah ilusi dari tekstur asli yang dibuat oleh tangan, melewati proses *scan* dari tekstur asli, ataupun dari hasil fotografi. Tekstur visual ini dapat dilakukan dengan metode gambar, cat, fotografi ataupun gambar melalui digital. (hlm. 28).



Gambar 2.4 Tekstur taktil dan visual  
Sumber: Landa (2014)

#### 2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Landa (2014), prinsip desain adalah pendukung sebuah proyek desain menjadi suatu konsep kesatuan yang meliputi format, keseimbangan, hirarki visual, ritme, kesatuan dan *Laws of Perceptual Organization*. Dalam setiap prinsip-prinsip ini perlu dilatih terus menerus dan secara alami akan dikuasai (hlm. 29).

#### **2.1.2.1.Format**

Format merupakan ruang atau wilayah yang digunakan desainer dalam pengerjaan desain grafis. Format berfungsi untuk mendeskripsikan juga tipe proyek apa yang akan dikerjakan seperti poster, desain cover cd, iklan di HP, dan masih banyak lagi (hlm. 29).

#### **2.1.2.2. Keseimbangan**

Keseimbangan merupakan suatu kestabilan yang terbentuk dari hasil visual yang memiliki komposisi sama rata dalam peletakkannya. Suatu karya desain yang seimbang dapat mempengaruhi efektivitas pembaca (hlm. 30-31).

#### **2.1.2.3. Hirarki Visual**

Hirarki visual merupakan prinsip desain yang digunakan untuk mengorganisir informasi mana yang harus diprioritaskan untuk dibaca atau dilihat terlebih dahulu (hlm. 33).

#### **2.1.2.4. Ritme**

Ritme merupakan prinsip yang mengatur suatu pola elemen desain yang mengakibatkan mata pembaca bergerak sesuai alur dari satu halaman ke halaman yang lainnya. Banyak sekali faktor yang mempengaruhi ritme yaitu warna, tekstur, latar, penekanan dan keseimbangan (hlm. 35).

#### **2.1.2.5. Kesatuan**

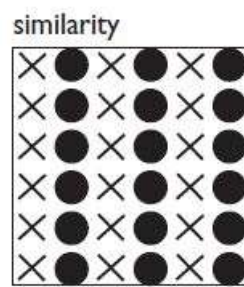
Kesatuan merupakan pengabungan elemen grafik dengan elemen grafik lainnya yang menyebabkan semua elemen grafik tersebut saling berhubungan. Ketika terjadinya kesatuan, pembaca akan lebih mudah mengerti dan mengingat (hlm. 36).

#### **2.1.2.6. Laws of Perceptual Organization**

*Laws of Perceptual Organization* terdiri dari 6 bagian: (hlm. 36).

### 1. *Similarity*

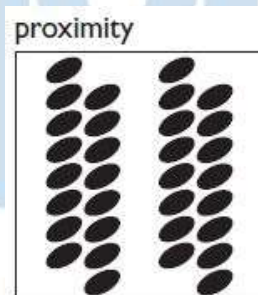
*Similarity* adalah elemen yang memiliki karakteristik yang serupa sehingga dikatakan sama dan saling memiliki. Elemen desain dapat dikatakan sama dalam bentuk, tekstur, warna atau arah.



Gambar 2.5 *Similarity*  
Sumber: Landa (2014)

### 2. *Proximity*

*Proximity* adalah elemen yang dekat dengan satu sama lain dan dapat dikatakan saling memiliki.

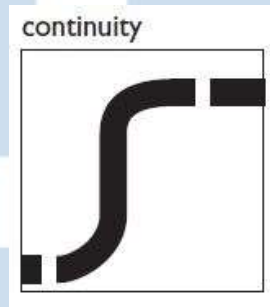


Gambar 2.6 *Proximity*  
Sumber: Landa (2014)

### 3. *Continuity*



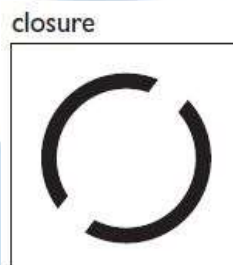
*Continuity* adalah elemen yang muncul sebagai penghubung untuk elemen sebelumnya untuk menciptakan gerakan



Gambar 2.7 *Continuity*  
Sumber: Landa (2014)

#### 4. *Closure*

*Closure* adalah elemen yang digunakan untuk menghubungkan suatu elemen untuk membuat format yang lengkap, satuan atau pola.

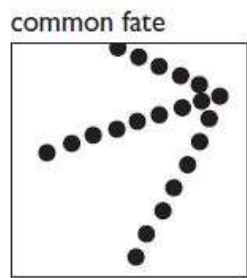


Gambar 2.8 *Closure*  
Sumber: Landa (2014)

#### 5. *Common fate*

*Common fate* adalah elemen yang dapat dikatakan sama jika elemen lain bergerak dalam arah yang sama

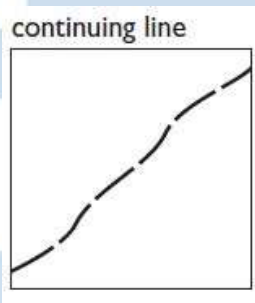




Gambar 2.9 *Common fate*  
Sumber: Landa (2014)

## 6. *Continuing line*

*Continuing line* adalah garis selalu dikatakan sebagai jalur yang simpel. Jika ada garis putus putus, pembaca akan lebih melihat adanya gerakan daripada garis yang putus.



Gambar 2.10 *Continuing line*  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.3 Tipografi

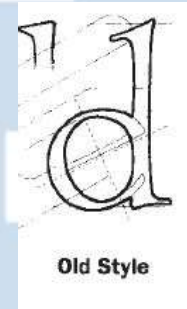
Menurut Landa (2014) Tipografi adalah susunan dari huruf dalam dua dimensi. Dalam tipografi, ada banyak sekali jenis *Typeface* atau yang biasa disebut jenis huruf. *Typeface* adalah satu set huruf yang disatukan menjadi properti visual yang konsisten. *Typeface* biasanya memiliki huruf, angka, simbol, tanda, dan tanda baca (hlm. 44).

#### 2.1.3.1. Klasifikasi Huruf

Menurut Landa (2014) ada 8 tipe klasifikasi huruf (hlm. 47) :

**1. *Old Style***

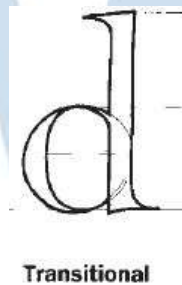
Jenis huruf ini diperkenalkan saat abad ke -15. Karakteristik dari typeface ini adalah serif yang lancip.



Gambar 2.11 *Old style*  
Sumber: Landa (2014)

**2. *Transitional***

Jenis huruf ini merupakan masa transisi dari *old style* menjadi *modern*. Karakteristik dari huruf ini merupakan pergabungan dari 2 klasifikasi huruf tersebut.



Gambar 2.12 *Transitional*  
Sumber: Landa (2014)

**3. *Modern***

Jenis huruf ini memiliki bentuk yang geometris dan jenis huruf kontras.



Gambar 2.13 *Modern*  
Sumber: Landa (2014)

#### 4. *Slab Serif*

Jenis huruf ini memiliki karakteristik yang berat karena ketebalannya *serif*-nya yang menyerupai balok.

SLAB SERIF



Gambar 2.14 *Slab Serif*  
Sumber: Landa (2014)

#### 5. *Sans Serif*

Jenis huruf tidak memiliki *serif*. Sebagian bentuk hurufnya memiliki huruf yang tebal dan tipis.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

SANS SERIF



Gambar 2.15 *Sans Serif*  
Sumber: Landa (2014)

### 6. *Blackletter*

Jenis huruf ini biasa disebut *gothic*. Karakteristik huruf ini memiliki huruf yang tebal dan lebar yang ramping dengan sedikit lengkungan.

BLACKLETTER



Gambar 2.16 *Blackletter*  
Sumber: Landa (2014)

### 7. *Script*

Mayoritas jenis huruf ini menyerupai tulisan tangan. Jenis huruf ini biasanya memiliki bentuk yang miring dan bersambung. Jenis huruf ini meniru tulisan yang menggunakan pen, pensil ataupun kuas.

SCRIPT



Gambar 2.17 *Script*  
Sumber: Landa (2014)

## 8. *Display*

Mayoritas jenis huruf ini sering dibuat untuk digunakan pada judul atau pokok berita. Jenis huruf ini akan sulit dibaca jika menjadi teks deskripsi. Jenis teks ini biasanya lebih rumit, dihiasi, dan lebih disoroti dari jenis huruf lainnya.



Gambar 2.18 *Display*  
Sumber: Landa (2014)

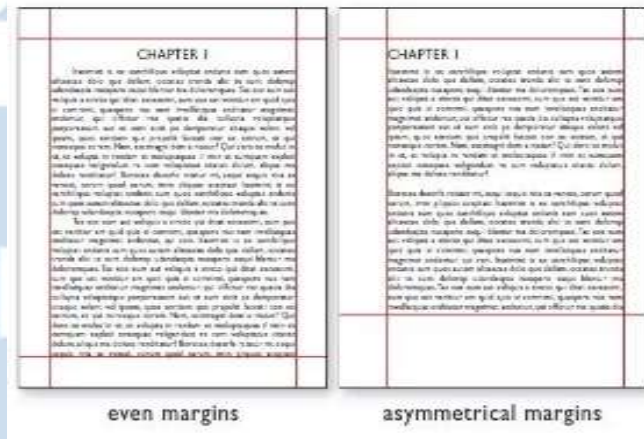
### 2.1.4 *Grid*

Menurut Landa (2014) *Grid* adalah sebuah panduan yang terbuat dari garis vertikal dan horizontal yang membagi format desain menjadi kolom-kolom dan batasan. *Grid* berfungsi untuk mengorganisir tulisan dan gambar dalam bentuk cetak maupun digital. *Grid* akan membuat struktur yang dapat memudahkan pembaca untuk membaca banyaknya informasi. *Grid* memiliki jenis yaitu (hlm. 174) :

#### 2.1.4.1. *Single-Column Grid*

*Grid* ini merupakan struktur *Grid* yang paling mendasar. Strukturnya memiliki satu kolom atau kumpulan teks yang dibatasi oleh *margins* yang terdapat ruang kosong pada bagian kiri, kanan, atas atau bawah pada tepian halaman cetak ataupun format digital. *Grid* ini berfungsi untuk mengatur halaman agar struktur konten visual dan

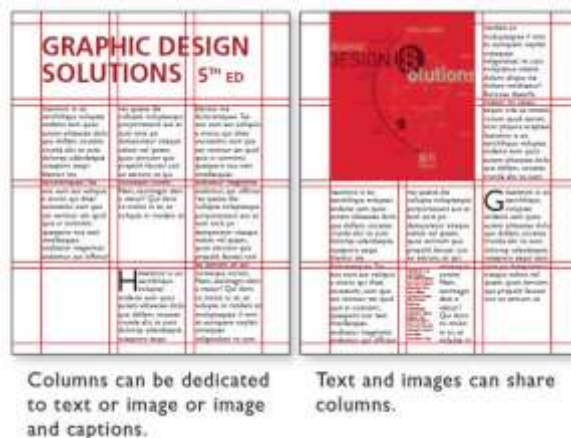
tipografi menjadi proporsional. *Grid* ini juga berfungsi untuk memastikan konten dalam jangkauan format yang aman untuk dibaca (hlm. 175).



Gambar 2.19 *Single-Column Grid*  
Sumber: Landa (2014)

### 2.1.4.2. *Multicolumn Grids*

*Grid* ini merupakan struktur yang mengikuti ukuran dan proporsi format konten. Struktur kolomnya berjumlah lebih dari satu, dapat berjumlah genap atau ganjil tergantung konten dan fungsinya (hlm. 179).



Gambar 2.20 *Multicolumn Grid*  
Sumber: Landa (2014)

## 2.2 Signage dan Wayfinding

Menurut Calori dan Eynden (2015) *signage* dan *wayfinding* adalah bentuk tanda yang secara informasi dan visual menunjukkan lokasi. Selain dalam perannya sebagai petunjuk suatu lokasi, *signage* juga bisa mengkomunikasikan informasi seperti peringatan, operasional, dan informasi interpretatif (hlm. 6).

### 2.2.1 Jenis Signage

Menurut Calori dan Eynden (2015) ada berbagai jenis konten *signage*:

#### 1) Identification

Jenis konten *signage* ini digunakan untuk mengidentifikasi suatu destinasi dan lokasi di suatu tempat. Konten *signage* ini dapat berisikan nama tempat dan penomoran (hlm. 93).

#### 2) Directional

Jenis konten *signage* ini terletak jauh dari tempat destinasi. *Signage* juga sering disebut dengan sebutan *wayfinding signage* karena membantu pengunjung untuk sampai ke destinasinya. *Signage* ini hampir selalu menunjukkan arah panah untuk menunjukkan jalur tertentu (hlm. 94).





Gambar 2.21 *Identification & Directoinal*  
Sumber: Calori dan Eynden (2015)

### 3) *Warning*

Jenis konten *signage* ini digunakan untuk memberi peringatan kepada pengunjung akan adanya bahaya atau prosuder keamanan di suatu tempat. Contohnya konten *warning* dapat berupa bahaya tegangan listrik tinggi dan jika terjadi kebakaran gunakan tangga (hlm. 95).



Gambar 2.22 *Warning*  
Sumber: Calori dan Eynden (2015)

### 4) *Regulatory dan Prohibitory*

Jenis konten *signage* ini digunakan mengatur perilaku orang atau melarang beberapa aktivitas yang ada di tempat. Contoh umum dari *signage* ini adalah *signage* “dilarang merokok” dan “khusus pegawai” (hlm. 95).



Gambar 2.23 *Regulatory dan Prohibitory*  
Sumber: Calori dan Eynden (2015)

#### 5) *Operational*

Jenis konten *signage* ini digunakan untuk menginformasikan sistem operasional dari suatu tempat. *Signage operational* memiliki karakteristik konten yang sangat detail sehingga perlu waktu untuk membaca dan memahaminya. Contoh dari *signage* ini adalah daftar hari dan jam operasional suatu toko. (hlm. 95).



Gambar 2.24 *Operational*

Sumber: Calori dan Eynden (2015)

#### 6) *Honorific*

Jenis konten *signage* ini digunakan sebagai bentuk penghormatan terhadap orang-orang yang berjasa bagi tempat tersebut. Contohnya adalah *signage* yang menampilkan nama dari donatur suatu tempat atau fasilitas (hlm. 97).



Gambar 2.25 *Honorific*  
Sumber: Calori dan Eynden (2015)

#### 7) *Interpretive*

Jenis konten *signage* ini digunakan untuk menafsirkan sebuah tempat dengan memberikan informasi berupa sejarah, geografi, penduduk, benda bersejarah dan selengkapannya. Contoh dari *signage* ini adalah *signage* yang menampilkan informasi binatang-binatang yang ada di kebun binatang atau akuarium (hlm. 98).



Gambar 2.26 *Interpretive*  
Sumber: Calori dan Eynden (2015)

## 2.2.2 Elemen grafis dalam *signage*

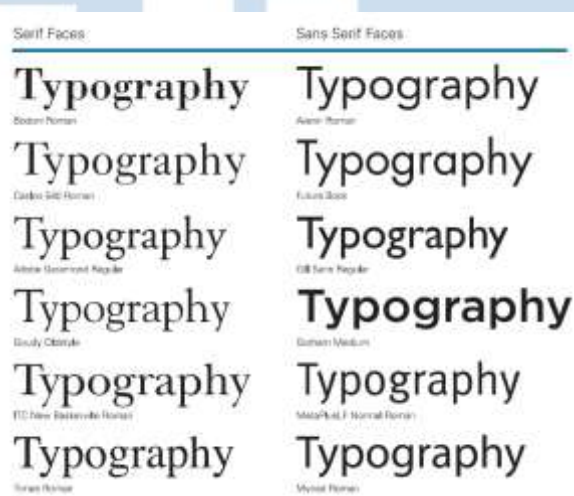
Menurut Calori dan Eynden (2015) ada berbagai elemen grafis meliputi:

### 2.2.2.1 Tipografi

Tipografi memiliki arti gaya, susunan dan tampilan dari sebuah kata. Pada masing-masing bahasa terdapat satu set karakter yang merepresentasikan suatu huruf yang terdapat pada bahasa itu sendiri. Set karakter tersebut meliputi huruf besar, huruf kecil, angka, karakter khusus, tanda baca, tanda diakritik. Bahasa apapun itu, set karakter tersebut dinyatakan dalam *typeface* yang membedakan 1 set karakter dengan set karakter lainnya. Pada dasarnya, perancang *signage* menggunakan *typeface* yang sudah ada daripada merancang yang baru. Hal ini dikarenakan banyak *typeface* yang sudah ada memiliki tingkat keterbacaan yang baik dan sudah terbukti pada pengaplikasian *signage*. Beberapa proyek *signage* juga biasanya harus mengikuti *typeface* berdasarkan standar grafis agar konsisten. Maka dari itu pemilihan *typeface* perlu diperhatikan. Pemilihan *typeface* adalah kunci dari tampilan visual pada *signage*. Ada faktor-faktor yang mendasari dalam pemilihan *signage* yaitu:

### 1) *Formal suitability*

Pemilihan *typeface* pada *signage* harus cocok dengan lingkungan yang dituju. Dalam tipografi, ada 2 gaya dasar yaitu *serif* dan *sans serif*. *Serif* secara umum lebih baik digunakan pada *signage* yang perlu gaya tradisional. Sebaliknya *sans serif* lebih baik digunakan pada *signage* yang perlu gaya modern.



Gambar 2.27 *Serif dan Sans Serif*  
Sumber: Calori dan Eynden (2015)

### 2) *Stylistic longevity*

Pemilihan gaya *typeface* perlu menggunakan gaya yang dapat bertahan lama selama bertahun-tahun. *Typeface* yang sedang ngetren seperti *novelty typeface* sering kali cepat ketinggalan zaman. Maka dari itu penting kita memilih *typeface* yang tidak lekang oleh waktu seperti *serif* dan *sans serif* yang sudah bertahan berabad-abad.



*Typography*  
**Typography**  
 Typography  
**Typography**  
**Typography**

Gambar 2.28 Contoh dari novelty typeface  
 Sumber: Calori dan Eynden (2015)

### 3) *Legibility*

Dalam pemilihan *typeface* tingkat keterbacaan merupakan hal yang krusial dalam *signage*. Cara ter gampang dalam pemilihan *typeface* adalah menggunakan *typeface* yang gampang dibaca sehingga mudah dimengerti. Ciri-ciri *typeface* yang gampang terbaca adalah huruf yang mudah dikenali, memiliki "x-height" yang luas, memiliki ketebalan yang sedang, dan huruf yang lebar.

Good Legibility	Poor Legibility	
<b>Hoplitux</b> Clearly defined, easily recognizable letterforms	<i>Hoplitux</i> Letterforms not clearly defined	
<b>Hoplitux</b> Large x-height	<b>Hoplitux</b> Small x-height	
<b>Hoplitux</b> Medium weight or normal stroke width	<b>Hoplitux</b> Stroke width too thick	<b>Hoplitux</b> Stroke width too thin
<b>Hoplitux</b> Medium or normal character width	<b>Hoplitux</b> Character width too condensed	<b>Hoplitux</b> Character width too expanded

Gambar 2.29 Contoh Tingkat keterbacaan yang baik dan buuruk  
 Sumber: Calori dan Eynden (2015)

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

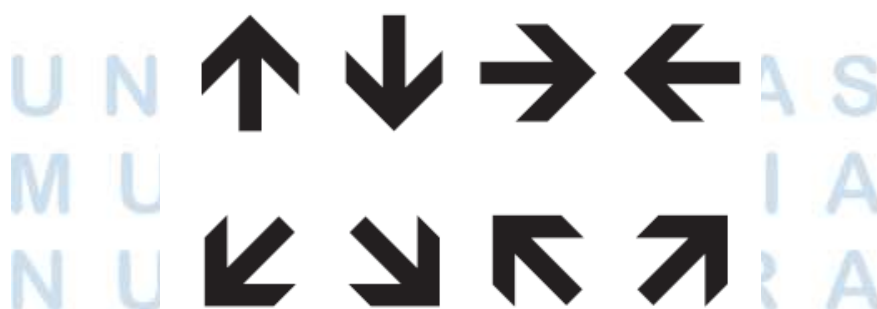
### 2.2.2.2 Simbol dan panah

Simbol adalah simbol grafis untuk mengkomunikasikan informasi dengan gambar atau simbol tanpa menggunakan kata-kata atau tulisan. Contohnya simbol pesawat dapat menunjukkan tempat tersebut adalah bandara atau simbol kursi roda menandakan bahwa terdapat jalan yang diperuntukkan kursi roda untuk diakses sampai ke tujuan. (hlm. 143)



Gambar 2.30 Simbol  
Sumber: Calori dan Eynden (2015)

Sedangkan panah adalah simbol yang sangat dikenal secara mendunia sebagai alat penunjuk arah untuk menggantikan komunikasi verbal yang panjang. Contohnya adalah panah yang menunjuk kiri dengan sangat jelas berarti belok ke arah kiri. Sehingga kata “belok ke arah kiri” dapat kita singkat menjadi arah panah kiri. (hlm. 144)

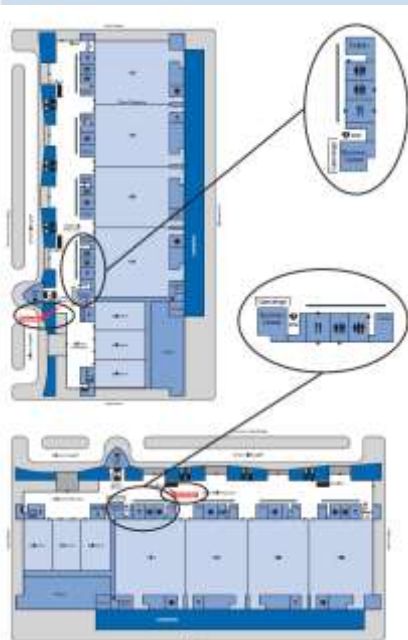




Gambar 2.31 Panah  
Sumber: Calori dan Eynden (2015)

### 2.2.2.3 Diagram

Diagram atau yang biasa disebut peta perlu dirancang secara spesifik agar informasi lebih gampang tersampaikan. Orientasi peta sangat penting untuk diperhatikan. Orientasi peta harus disesuaikan dengan perspektif audiens. Di mana audiens berhadapan, peta harus menunjukkan arah tersebut. Hal yang perlu dilengkapi adalah penambahan grafis pada *signage* untuk menunjukkan di mana pengunjung berada.



Gambar 2.32 Orientasi Peta  
Sumber: Calori dan Eynden (2015)

### 2.2.2.4 Other Graphic Elements

Dalam penyampaian informasi *signage*, ada beberapa elemen grafis yang dapat membantu mengorganisir atau hanya sebatas dekorasi pada *signage*. Grafis tersebut dapat berupa garis, kolom, kotak, bulat, pola atau ornamen simpel.



Gambar 2.33 Penggunaan garis, bentuk dan pola sebagai pengorganisir dan dekoratif  
Sumber: Calori dan Eynden (2015)

#### 2.2.2.5 Warna

Pemilihan warna dalam *signage* memiliki peranan yang sama pentingnya dengan pemilihan material yang akan digunakan untuk *signage*. Pemilihan warna memegang peranan penting dalam *signage* yaitu untuk tampak menonjol ataupun berbaur dengan lingkungannya, menambah makna dari pesan yang ingin disampaikan, sebagai pembeda dari satu pesan ke pesan lainnya dan juga sebagai dekorasi semata. Warna merah untuk peringatan atau darurat, kuning untuk digunakan untuk mendapat perhatian pengunjung,

#### 2.2.2.6 Tata letak

Tata letak menjadi bagian penting dalam *signage*. Tata letak berguna untuk menyusun seluruh elemen grafis yang ada pada *signage* meliputi tipografi, simbol, arah panah, warna dan lain.

Ada beberapa faktor dalam penentuan tata letak.

##### 1) Proporsi elemen grafis

Proporsi elemen grafis utama meliputi simbol, panah dan tipografi. Ukuran simbol dan panah seharusnya cukup besar

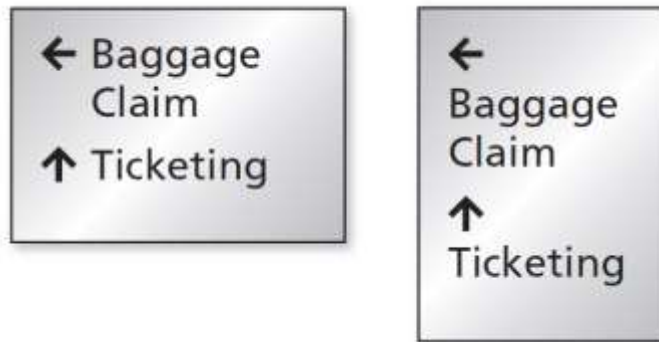
jika disandingkan dengan tipografi agar tampak jelas di *signage*. Ukuran simbol harus lebih besar 20 atau 50 persen dari tipografi karena secara visual lebih rumit. Sedangkan panah bisa menyesuaikan dengan proporsi simbol karena arah panah memiliki bentuk yang lebih simpel. Ketika proporsional seluruh elemen grafis tercapai, proporsional tersebut harus dijaga secara konsisten pada *signage*.



Gambar 2.34 Proporsi Elemen Grafis  
Sumber: Calori dan Eynden (2015)

## 2) Posisi elemen grafis

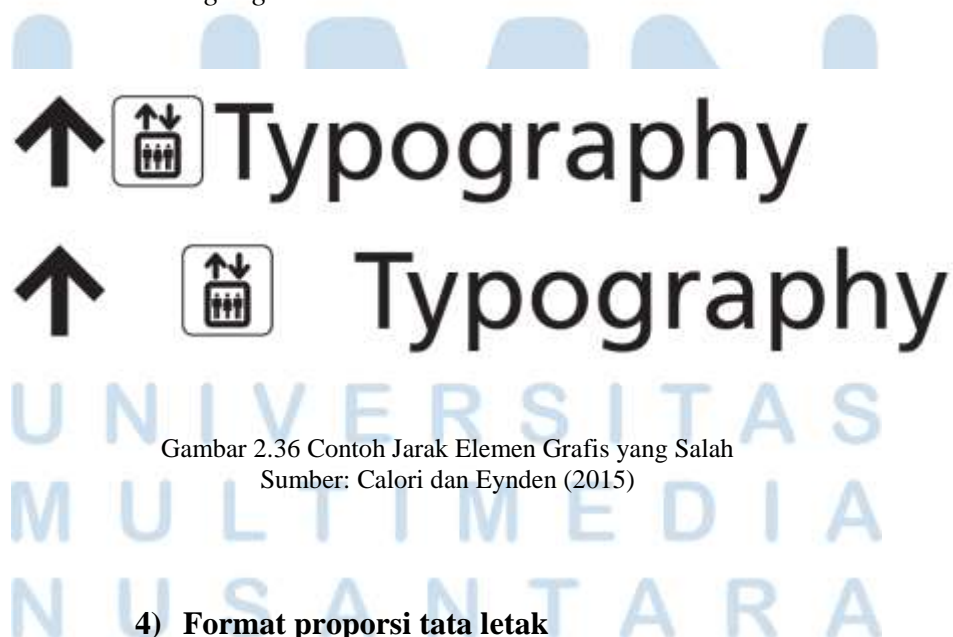
Ada 2 macam peletakkan elemen grafis yaitu *Side-by-side positioning* yang simbol dan panah diposisikan sejajar dengan tipografi. Sedangkan untuk *Stacked positioning* simbol dan panah diposisikan di atas atau di bawah tipografi. Peletakkan simbol dan panah bisa ditaruh di kiri, kanan ataupun di tengah tipografi. Namun dikarenakan kebanyakan bahasa menganut sistem pembacaan dari kiri ke kanan, akan lebih baik jika panah tersebut diposisikan di kiri. Panah juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Contohnya jika *signage* ingin mengarah ke arah kanan, panah bisa diposisikan di sebelah kanan tipografi.



Gambar 2.35 *Side-By-Side Or Stacked Positioning*  
 Sumber: Calori dan Eynden (2015)

### 3) Jarak elemen grafis

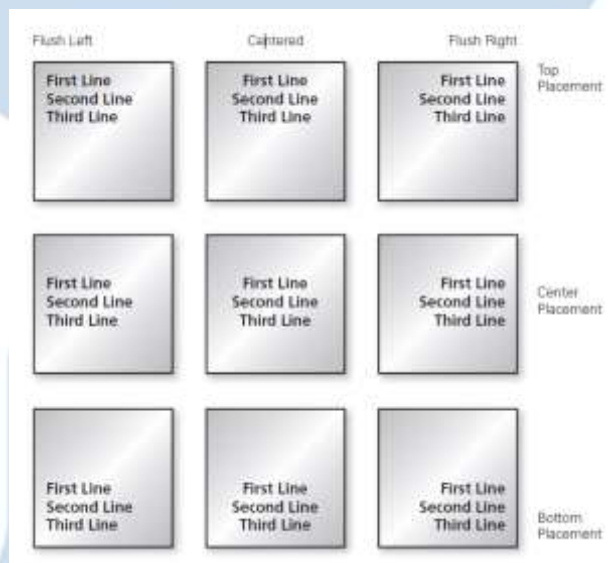
Jarak antar elemen grafis juga berpengaruh pada proporsi tata letak dan ukuran. Di dalam *signage*, terdapat namanya ruang utama dan ruang kosong. Ruang utama adalah ruangan yang berisikan elemen grafis. Sedangkan ruang kosong sisa dari ruang yang telah dipakai oleh ruang hidup. Ruang kosong sangat penting diperhatikan agar tingkat keterbacaan lebih jelas dan mengorganisir tampilan elemen grafis pada *signage*.



Gambar 2.36 Contoh Jarak Elemen Grafis yang Salah  
 Sumber: Calori dan Eynden (2015)

### 4) Format proporsi tata letak

Format proporsi tata letak dapat ditetapkan sesuai dengan kondisi tempat tersebut. Contohnya jika kondisi tempat memiliki langit-langit yang rendah memerlukan format horizontal dengan signage *overhead* untuk dapat menyesuaikan pesan yang disampaikan. Ketika format telah ditentukan, perancang dapat menemukan banyak cara untuk meletakkan tipografi dan elemen grafis yang lain. secara horizontal dan vertikal dengan format. Secara peletakkan horizontal, elemen grafis dapat diletakkan di rata kiri, rata tengah, atau rata kanan. Sedangkan untuk peletakkan vertikal, elemen grafis dapat diletakkan di atas, di tengah dan di bawah (hlm. 176).



Gambar 2.37 Contoh Format Peletakkan untuk Elemen Grafis *Signage*  
 Sumber: Calori dan Eynden (2015)

### 2.2.3 *The Hardware System dalam signage*

Menurut Calori dan Eynden (2015) sistem perangkat keras yang ada di *signage* adalah perwujudan fisik yang menampilkan informasi melalui tanda secara grafis. Perangkat keras dalam *signage* terdiri dari komponen yang bersifat 3 dimensi yang nyata dan dapat disentuh.

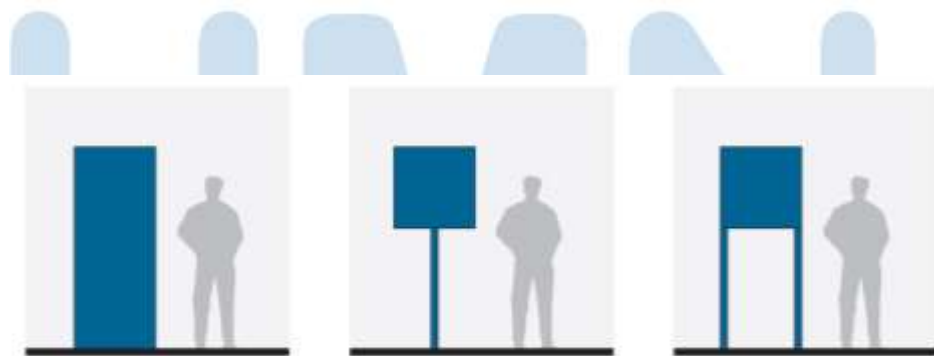
Terdapat hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemasangan perangkat keras *signage* yaitu:

### 2.3.3.1 Bentuk *signage* berdasarkan pemasangan

#### 1) *Freestanding or ground-mounted*

Pemasangan *signage* ini dipasang pada permukaan horizontal seperti pada lantai. Ada 3 macam bentuk pemasangannya yaitu:

- a. *Pylon* atau *monolith*, keseluruhan bagian bawah *signage* berdiri atau tertanam di lantai atau tanah sebagai tumpuan.
- b. *Lollipop* atau “*sign on a stick*”, pemasangan *signage* dengan menggunakan 1 tiang sebagai tumpuan di lantai atau tanah.
- c. *Multiple-posted*, pemasangan *signage* dengan menggunakan 2 tiang atau lebih sebagai tumpuan di lantai atau tanah.



Gambar 2.38 *Freestanding (Pylon – Lollipop – Multiple-posted)*  
Sumber: Calori dan Eynden (2015)

#### 2) *Suspended or ceiling-hung*



Pemasangan *signage* ini dipasang atau tergantung di bagian atas ruangan atau langit-langit. Ada 3 macam bentuk pemasangannya yaitu:

a. *Suspended monolith*

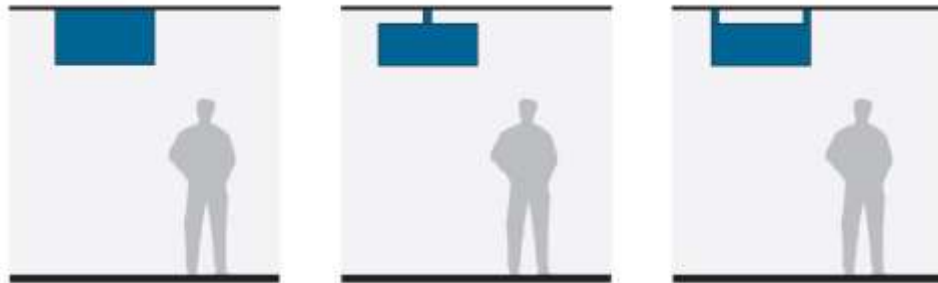
keseluruhan bagian atas *signage* tertanam di atas ruangan atau langit-langit sebagai tumpuan.

b. *Suspended pendant*

pemasangan *signage* dengan menggunakan 1 tiang menggantung di atas ruangan atau langit-langit sebagai tumpuan.

c. *Suspended multiple-posted*

pemasangan *signage* dengan menggunakan 2 tiang atau lebih menggantung di bagian atas ruangan atau langit-langit sebagai tumpuan.



Gambar 2.39 *Suspended (Monolith – Pendant – Multiple-posted)*  
Sumber: Calori dan Eynden (2015)

3) *Projecting or flag-mounted*

Pemasangan *signage* ini dipasang atau tergantung pada permukaan vertikal seperti dinding. Ada 3 macam bentuk pemasangannya yaitu:

a. *Projecting monolith*



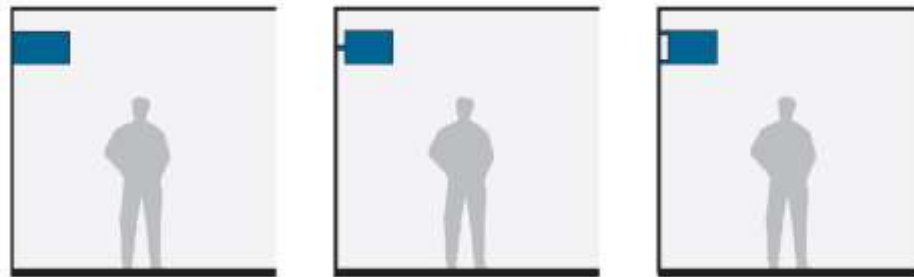
keseluruhan bagian samping *signage* tertanam di dinding atau di permukaan vertikal lainnya sebagai tumpuan.

b. *Projecting lollipop*

pemasangan *signage* dengan menggunakan 1 tiang menggantung di dinding atau di permukaan vertikal lainnya sebagai tumpuan.

c. *Projecting multiple-posted*

pemasangan *signage* dengan menggunakan 2 tiang atau lebih menggantung di dinding atau dipermukaan vertikal lainnya sebagai tumpuan.



Gambar 2.40 *Projecting (Monolith – Lollipop – Multiple-posted)*  
Sumber: Calori dan Eynden (2015)

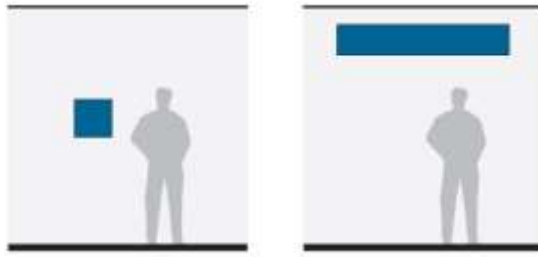
4) *Flush or flat wall-mounted*

Pemasangan *signage* ini menggunakan bagian belakang *signage* yang menempel pada dinding atau permukaan vertikal lainnya.

a. *Wall plaque*

keseluruhan bagian belakang *signage* yang tertanam di dinding atau permukaan vertikal.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



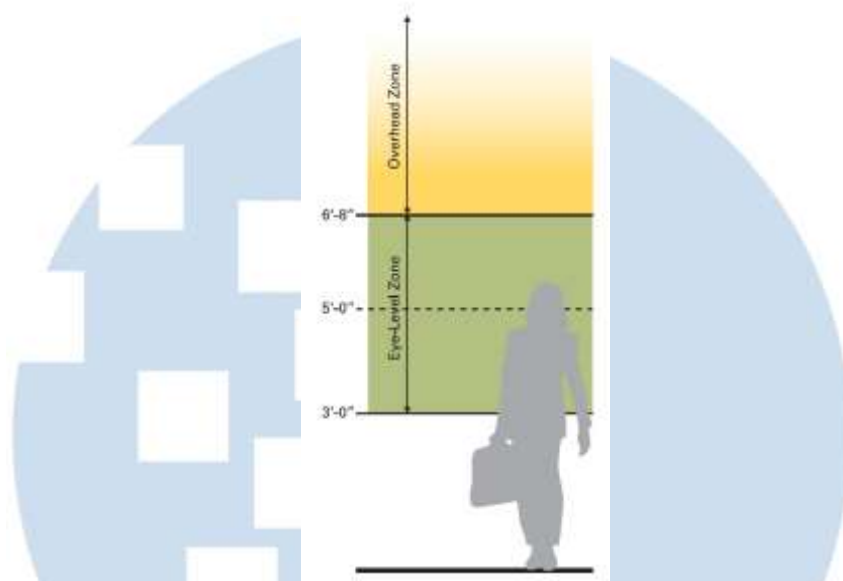
Gambar 2.41 *Wall Plaque*  
Sumber: Calori dan Eynden (2015)

### 2.3.3.2 Pertimbangan dalam pemasangan *signage*

#### 1) *Zona Overhead and Eye-Level* dalam pemasangan *signage*

Dalam pemasangan *signage* perlu memperhatikan lokasi, jarak pandang dan hirarki untuk mengetahui tinggi dan metode yang tepat untuk memasang *signage*. Secara umum dalam lingkungan interior, *signage* yang menampilkan konten utama menggunakan *signage* dengan penempatan di zona *overhead*. Ini dikarenakan informasi utama perlu diletakkan cukup tinggi agar *signage* tersebut tidak tertutupi oleh pengunjung atau benda yang ada di lingkungan tersebut. Sedangkan untuk informasi yang detail dan prioritas hirarkinya lebih kecil ditempatkan pada zona *eye-level*. Ini disebabkan agar pengunjung dapat mempelajarinya informasi yang ada dengan detail. Zona untuk *eye-level* berada pada ketinggian 91,44 - 162.56 cm di atas lantai. Sedangkan untuk zona *overhead* berada pada ketinggian lebih dari 162,56 cm.

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 2.42 Zona Overhead and Eye-Level  
 Sumber: Calori dan Eynden (2015)

2) **Pengaruh arsitektual dalam pemasangan *signage***

Lokasi dan keadaan tempat perlu dipertimbangkan dalam pemasangan *signage*. Di keadaan tertentu, ruangan yang rendah tidak cocok untuk *signage* yang menggantung di langit-langit. Faktor lain yang perlu dipertimbangkan adalah apakah tempat tersebut menyediakan kesempatan yang mencukupi untuk dipasang pada struktur tempat yang ada. Contoh tempatnya dapat berupa dinding, langit-langit atau tiang. Namun jika situasi tidak mendukung, pemasangan *Freestanding signage* dapat menjadi solusi.

2.3.3.3 **Material pada *signage***

1) **Logam**

Logam merupakan material yang paling sering digunakan dalam media *signage*. Logam juga merupakan material yang

gampang dibentuk dengan melelehkannya menjadi bentuk yang kompleks. Jenis logam yang biasa dipakai oleh *signage* adalah aluminium, baja karbon, baja nirkarat dan perunggu.

**2) Plastik**

Plastik merupakan material yang transparan, mudah dibentuk, tidak mudah pecah dan lebih ringan dibandingkan material *signage* yang lain. Plastik

**3) Kaca**

Kaca sudah lama digunakan sebagai material dalam *signage*. Biasanya kaca dikhususkan penggunaannya untuk lensa pelindung pada *signage*. Karakteristik kaca memiliki tampilan yang baik, daya tahan yang kuat, tidak perlu lapisan pelindung namun perlu dibersihkan secara berkala untuk menjaga transparasinya.

**4) Kayu**

Sebagai material *signage*, kayu sudah jarang digunakan pada *signage* karena sudah tergantikan oleh plastik. Karakteristik material kayu pun bermacam-macam, memiliki tampilan yang buruk sampai bagus sekali, memiliki berat ringan sampai sedang, dan harga yang rendah sampai tinggi. Penggunaan kayu khususnya pada bagian eksterior harus dijaga dengan cat.

**5) Kain**

Kain merupakan material fleksibel yang biasanya digunakan pada eksterior seperti papan reklame, spanduk kain, dan bendera. Kebanyakan *signage* yang menggunakan kain memiliki tampilan yang menarik, daya tahan yang rendah sampai medium, ringan dan harganya cukup murah.

**6) Batu**

Batu merupakan material yang tidak umum digunakan dalam *signage*. Material ini bisa digunakan di dalam ruangan ataupun luar ruangan. Karakteristik material ini memiliki tampilan yang menarik dan daya tahan yang kuat sehingga cocok untuk *signage* dengan gaya monumen.

## **2.3 Museum**

Berdasarkan *International Council of Museum (ICOM)*, museum adalah sebuah institut yang tidak berfokus mencari laba, bertugas untuk memberikan pelayanan untuk masyarakat serta pengembangannya, terbuka untuk publik, bertugas mengoleksi, merawat barang, dan memaparkannya untuk kebutuhan edukasi, studi dan wisata atau hiburan (icom.museum, 2017).

### **2.3.1. Fungsi Museum**

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 66 tahun 2015 pasal 1, Museum memiliki fungsi untuk melindungi dan memanfaatkan berbagai aneka koleksi yang ada di museum untuk dikomunikasikan kepada masyarakat.

### **2.3.2. Jenis - Jenis Museum**

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 66 tahun 2015 pasal 3 ayat 4, museum terdiri menjadi 2 jenis yaitu Museum umum dan Museum Khusus. Museum Umum adalah museum yang menunjukkan cabang seni, peristiwa, ilmu dan teknologi yang terkumpul oleh manusia dan lingkungannya. Contohnya adalah Museum Nasional, Museum Provinsi dan Museum Kabupaten dan Museum Kota. Museum Khusus adalah museum yang menunjukkan sejarah hidup suatu tokoh, seni, ilmu, teknologi yang terdiri dari kelompok manusia dan lingkungannya. Contohnya adalah Museum Kebangkitan Nasional, Museum Geologi Bandung, dan Museum Kepresidenan di Istana Presiden Bogor