



### **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. Desain Komunikasi Visual**

Desain komunikasi visual adalah disiplin yang mempelajari konsep dalam berkomunikasi melalui berbagai media secara kreatif yang bertujuan menyampaikan pesan secara visual dengan pertimbangan komposisi huruf, layout serta warna . Pada akhirnya akan menghasilkan pesan yang bisa diterima dengan baik sesuai tujuan penerima pesan (Yongki Safanayong: 2005, h.8).

Desain Komunikasi visual juga perlu mempertimbangkan tentang teori gestalt yang terdiri atas *Similarity, Proximity, Closure, Continuity* dan *Figure Ground* Selain itu Desain komunikasi visual memiliki ruang lingkup media beberapa diantaranya *corporate identity, photography, advertising* dan *enviromental graphic*. Dalam *enviromental graphics* mencakup juga *sign System*

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

Menurut buku Aplikasi Desain Grafis untuk periklanan (Suyanto, 2004) ada beberapa elemen-elemen desain yaitu, garis, bentuk, warna, tekstur, dan format. Elemen-elemen desain ini akan digunakan oleh penulis dalam perancangan *sign system* kompleks Quadrant

### 2.1.2. Tipografi

Tipografi ada untuk menghormati kontennya, Robert Bringhurst (2009). Dalam perancangan suatu sistem tipografi, kita harus memperhatikan aspek-aspek berkaitan dengan kontennya. Didalam *sign system*, kita perlu memperhatikan bentuk dan bagaimana media yang akan dipakai.

Menurut Craig M. Berger (Wayfinding, 2005) jenis font yang dibutuhkan dalam suatu *sign system* adalah jenis font sans-serif yang memiliki tingkat keterbacaan baik.

Tipografi dalam *sign system* juga akan didukung dengan adanya cahaya. Walaupun kurang disukai, namun pencahayaan seluruh lingkungan menjadi paling efektif untuk mendukung tingkat keterbacaan.

### 2.1.3. Warna

Warna dalam *sign system* yang paling utama adalah memiliki kontras yang tinggi. Dimana harus dapat dibedakan dengan mudah antara background, teks dan simbol ,setidaknya 60% dari warna background. Kontras warna yang baik akan meningkatkan legibilitas sign.( Craig M. Berger, 2005). Selain itu kontras juga ditujukan agar orang-orang yang memiliki penyakit buta warna dapat dengan jelas menangkap bagian-bagian penting dari sign yang ada.

Warna dalam *sign system* memiliki basic warna yang menjadi standar dalam dunia internasional yaitu merah untuk berhenti, hijau untuk jalan, dan kuning untuk berhati-hati. (David Gibson, hal.88)

#### **2.1.4. Layout**

*Negative Space* yang besar menjadikan content yang ada lebih mudah dibaca dan dipahami. Dalam *sign system*, perlu juga adanya aturan yang mengatur berkaitan dengan proporsi pengaturan konten. Hal ini bertujuan agar *sign system* yang dibuat memiliki benang merah atau kesamaan secara penglihatan

### **2.2. Sign system**

*Signage* dalam konteks desain komunikasi visual merupakan rangkaian representasi visual yang mempunyai tujuan sebagai media interaksi bagi manusia dalam ruang publik (Sumbo Tinarbuko: 2012, h.12).

*Signage* merupakan bentuk media komunikasi yang efektif dalam era modern ini. Kota besar dengan segala kesemerawatannya memerlukan *signage* yang baik agar berdampak baik pula terhadap keteraturan kota. Contoh dari *signage* dalam kehidupan sehari-hari adalah papan penunjuk arah. Tanpa penunjuk arah maka bisa dibayangkan banyak orang akan mengalami kebingungan mencari arah.

*Sign system* mampu mengkomunikasikan informasi kepada masyarakat dengan efektif. *Signage* akan dianggap baik apabila *signage* mampu mengkomunikasikan informasi penting yang terkandung didalamnya

#### **2.2.1. Jenis Sign system**

David Gibson, *the wayfinding book* (2019, h 45) membagi *sign system* ke dalam empat kategori :

### 1. *Identification Signs*

*Sign system* yang biasanya digunakan sebagai kesan pertama. Dimana tanda-tanda ini berfungsi sebagai nama dari ruang atau tempat

### 2. *Directional Sign*

*Sign system* yang berfungsi untuk pengguna agar dapat berpindah tempat setelah memasuki suatu ruang. Tanda ini biasa digunakan sebagai penunjuk arah.

### 3. *Orientation Signs*

*Sign system* yang menyediakan informasi yang luas, seperti peta, petunjuk-petunjuk dan juga menghubungkannya dengan *Sign system* lainnya. *Orientation Signs* membuat *Sign system* dapat bekerja sama dengan baik, yang kemudian menjadikan pengunjung dapat berpindah tempat dengan mudah dalam ruang lingkup sign sytem

### 4. *Regulatory Sign*

*Sign system* yang berfungsi sebagai tanda larangan untuk suatu keamanan

### **2.2.2. Fungsi *Sign system***

*Sign system* berguna karena menjadi akses untuk fasilitas umum, meminimalisir kekurangan dari ruang publik, mengatasi kebingungan bagi pengunjung, menghemat waktu dan meminimalisir kecelakaan dan kesalahan (Hunter: 2010, h.1).

### 2.3. Semiotika

Pola pikir berkembang menghasilkan bentuk pemahaman yang merujuk pada suatu makna. Ilmu semiotika membantu akan memahami makna dari suatu tanda atau *sign system* yang diberikan

Semiotik adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda. Menurut Pierce ada sekitar 66 tanda yang dapat didefinisikan, 3 jenis diantaranya adalah dasar yang paling sering digunakan

1. Ikon  
Tanda yang mengalami replikasi, simulasi atau imitasi yang dapat dilihat dan didengar
2. Simbol  
Tanda yang memiliki objek yang telah disepakati secara spesifik
3. Indeks  
Tanda yang memiliki acuan pada tanda itu sendiri atau mengarah atau menghubungkan ke hal lain

### 2.4. Interior dan Eksterior

Dalam perancangan *sign system*, bentuk yang dihasilkan harus harmonis dengan arsitektur yang dimiliki oleh obyek yang akan dibuat *sign system*. Perancangan tanpa melihat dari ilmu arsitektur ini akan menghasilkan *sign system* yang memiliki perbedaan karakter dengan obyeknya.

## 2.5. Ilmu bahan

Dalam perancangan *sign system* ada beberapa dasar material yang sering digunakan (David Gibson: 2009, h.114)

**Metal :** Metal merupakan material paling dasar dalam pembuatan *sign system*. Teknik yang digunakan dapat meliputi *etched*, *carved*, dan *painted*. Metal tahan lama dan fleksibel, contohnya adalah alumunim, stainless steel, bronze, dan brazz

**Glass :** *Glass* sering digunakan untuk *interior* dan *exterior signage*, *glass* paling mudah jika membuat *signage* yang bercahaya karena sifatnya yang transparan. *Painted*, *ecthing*, *carving* dan *sandblasting* adalah teknik dasar mengolah desain kedalam *signage* Contohnya adalah float, low emissivity, borosilicate, fritted, tempered dan laminated

**Wood:** Kayu merupakan material yang tidak tahan lama. Kayu dapat menjadi semakin gelap seiring berjalannnya waktu. *Ecthed* adalah teknik yang paling sering digunakan untuk kayu. Kayu yang dianggap bersifat sustainable dapat menjadi pilihan. Contohnya adalah Oak, Cedar, Pine, Mahogany, Cherry dan Poplar

**Stone:** Stone dapat digunakan sebagai dasar dari *signage* karena sifatnya yang kokoh. *Carving* dan *Sanblasting* sering diterapkan jika menggunakan material batu. Contohnya adalah Granite, Limestone, Marble, Sandstone dan Slate