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:

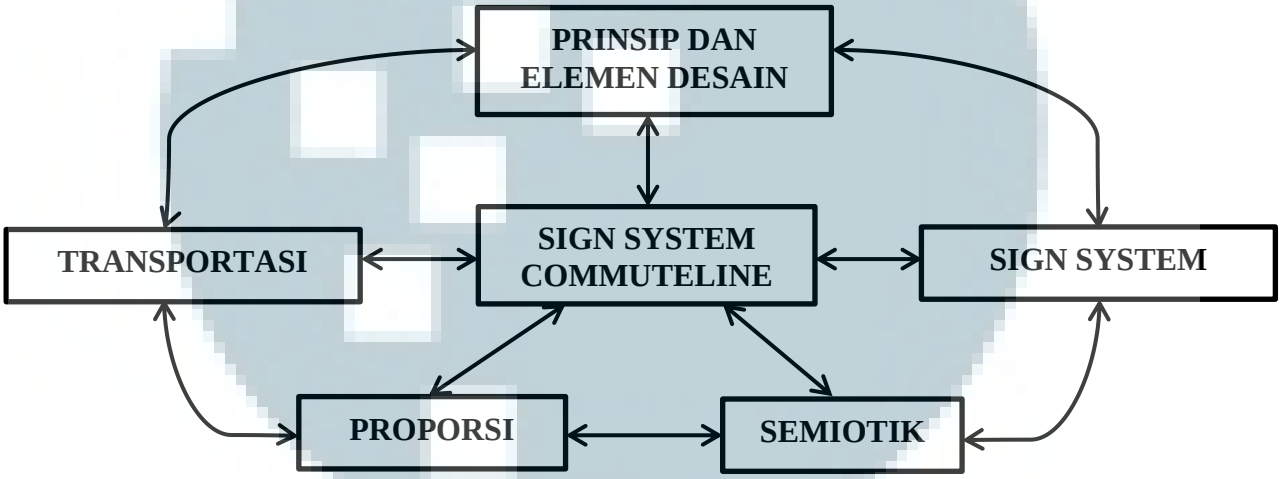
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

Perancangan signage system Commuterline Jabodetabek akan dibahas berdasarkan teori yang berhubungan dengan desain *signage system*. Pembahasan teori akan sesuai dengan pemaparan kerangka teori sebagai berikut.



Bagan 2. 1 Skema Kerangka Teori

Kerangka teori diatas akan digunakan untuk memahami pembahasan perancangan *signage system* Commuterline Jabodetabek. Bahasan diatas akan dibahas lebih mendalam. Pembahasan mengenai transportasi akan membahas tentang pentingnya *signage system* dalam dunia transportasi, tidak hanya kereta saja yang membutuhkan namun juga transportasi jenis lain. Transportasi menjadi bagian dari kehidupan sebuah kota dan menjadi satu dengan masyarakat sendiri.

Perancangan Signage ..., Dionisius Yan Prasadhana, FSD UMN, 2014

2.1 Signage System

Desain peta merupakan subjek yang penting dalam sejarah terbentuknya *system wayfinding*. *Wayfinding* mulai terbentuk sejak munculnya bahasa, peta menggambarkan sebuah perjalanan semua bentuk pencapaian manusia baik dibidang budaya, intelektual, ekonomi dan politik (Gibson,2009, hal. 15). Salah satu contoh yang paling ikonik dari *wayfinding map* adalah *railway networks* dan *subways* atau kereta bawah tanah. Desain simbol sama pentingnya dengan *wayfinding*, simbol menyediakan jalan pintas untuk sekumpulan orang yang bahkan tidak memiliki bahasa yang sama, namun dapat berkomunikasi melalui simbol tersebut. Seiring berjalannya waktu simbol dan *wayfinding* digunakan di berbagai transportasi dan tempat publik. (Gibson, 2009, hal.16).

Sistem *wayfinding* menghubungkan banyak orang dengan satu sistem bahasa komunikasi. Setiap tanda dalam sebuah system memiliki isi yaitu sebuah pesan atau informasi verbal maupun nonverbal yang berupa graphic simbol, gambar dan kata-kata. *Signage system* dibedakan melalui jenis informasi yang disampaikan dalam tanda. Terdapat empat jenis *signage system* yang meliputi *Identification signs, directional signs, orientation signs,* dan *regulatory signs.*

2.1.1 Identification Signs

Identification sign menyediakan kesan pertama dari sebuah tempat, tanda ini merupakan gambaran visual yang menandakan nama atau fungsi sebuah tempat. *Identification sign* juga bisa menandakan sebuah tempat yang berbeda. Kegunaan fungsional tidak terlalu dipentingkan untuk identification signs, melainkan

Perancangan Signage ..., Dionisius Yan Prasadhana, FSD UMN, 2014

identification signs menggambarkan kepribadian, karakter sampai sejarah sebuah tempat. (Gibson, 2009, hal 48).

Gambar 2. 1 Contoh Identification Signs
The Wayfinding Handbook/David Gibson, 2009

2.1.2 Directional Signs

Directional sign termasuk dalam sirkulasi dalam sistem *wayfinding* yang mennyediakan petunjuk bagi pengguna saat berada di suatu ruang. *Directional sign* harus jelas dan dapat dikenali, informasi yang disampaikan dalam *directional sign* harus mudah dicerna dan mudah dimengerti arah tujuannya. Dalam hal perancangan diperlukan juga konsep directional sign yang sesuai dengan keadaan atau lingkungan sekitarnya. (Gibson, 2009, hal.49.).

Perancangan Signage ..., Dionisius Yan Prasadhana, FSD UMN, 2014

Gambar 2. 2 Contoh Directional Signs
The Wayfinding Handbook/David Gibson, 2009

2.1.3 Orientation Signs

Orientation signs lebih mengarah kepada koordinasi dari directional signs dan identification signs yang menjadi satu bentuk peta atau denah suatu tempat. Adanya identitas sistem dalam pembuatan *identification*, *directional*, dan *orientation signs* akan memudahkan orang untuk mengenali dan memahaminya. (Gibson, 2009. Hal.50). Pada umumnya *orientation sign* berukuran besar, dapat dilihat oleh banyak orang secara bersamaan dan letaknya strategis di dalam suatu kompleks yang memiliki kesinambungan antara *signage system*. *Orientation sign* juga dapat dilengkapi dengan arah diluar kawasan jangkauan *signage system* tersebut.

Perancangan Signage ..., Dionisius Yan Prasadhana, FSD UMN, 2014

Gambar 2. 3 Contoh Orientation Signs
The Wayfinding Handbook/David Gibson, 2009

2.1.4 Regulatory Signs

Regulatory sign berisikan informasi perintah, seperti larangan atau aturan yang berlaku dalam area tertentu. *Regulatory sign* harus dapat mengkomunikasikan peraturan secara jelas dan tegas, juga diusahakan tidak menganggu lingkungan disekitarnya dengan tanda larangan yang berlebihan. *Regulatory sign* sebaiknya juga terintegrasi dengan *signage system* yang lain agar memberikan kesan unity dalam *signage system* area tertentu.

Gambar 2. 4 Contoh Regulatory Signs
The Wayfinding Handbook/David Gibson, 2009

2.2 Elemen Desain

Elemen desain merupakan segala sesuatu yang dapat menghasilkan sebuah desain. Dalam perancangan *signage system* ini, terdapat elemen desain berupa titik, line, *shape, color,* dan *typography*.

2.2.1 Titik

Titik merupakan unit terkecil dari sebuah garis, biasanya dikenali dengan bentuknya yang bulat. Titik yang terdapat di media screen berupa point, sedangkan di media digital titik digambarkan berupa *pixel* cahaya. (Landa,2011, hal.16).

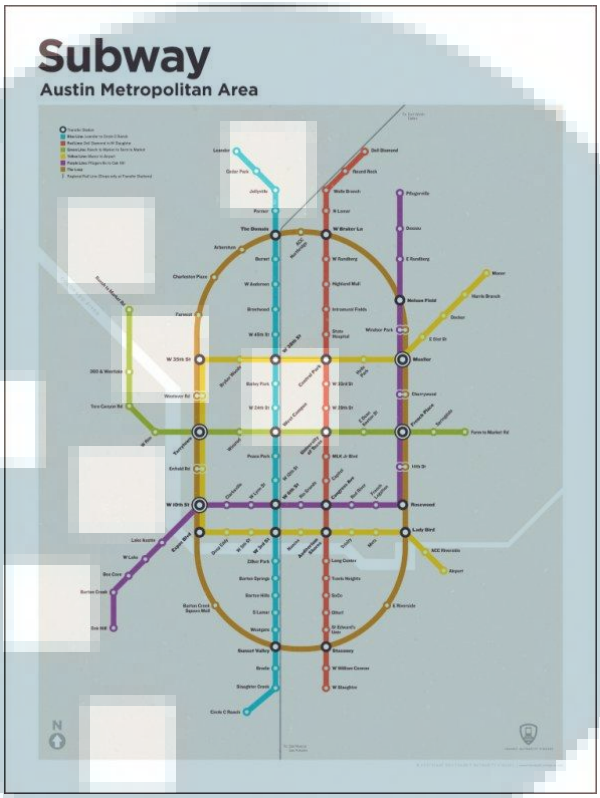
2.2.2 Garis/Line

Line atau garis merupakan kepanjangan dari sebuah titik atau point, garis juga tanda yang terbentuk dari alat gambar yang digoreskan di sebuah media. (Landa, 2011, hal.16). Garis memiliki banyak peran dalam komposisi dan komunikasi. Beberapa kategori dari garis adalah *solid line, implied line, edges,* dan *line of vision.*

1. *Solid line*: sebuah tanda yang digambar di sebuah permukaan
2. *Implied line*: garis tidak bersambung yang terlihat seperti menyambung.
3. *Edges*: titik pertemuan atau batas garis antara sebuah bidang.
4. *Line of vision*: pergerakan mata yang melihat sebuah komposisi atau disebut directional line.

Perancangan Signage ..., Dionisius Yan Prasadhana, FSD UMN, 2014

Fungsi garis dapat dilihat dari gambar dibawah ini yang menunjukan sebuah wayfinding/ peta sebuah tempat.



Gambar 2. 5 Line Berperan Penting dalam Map
http://www.austinmonthly.com/Austin-Amplified/May-2009/Could-Austin-Get-a-Subway-System/, 2011

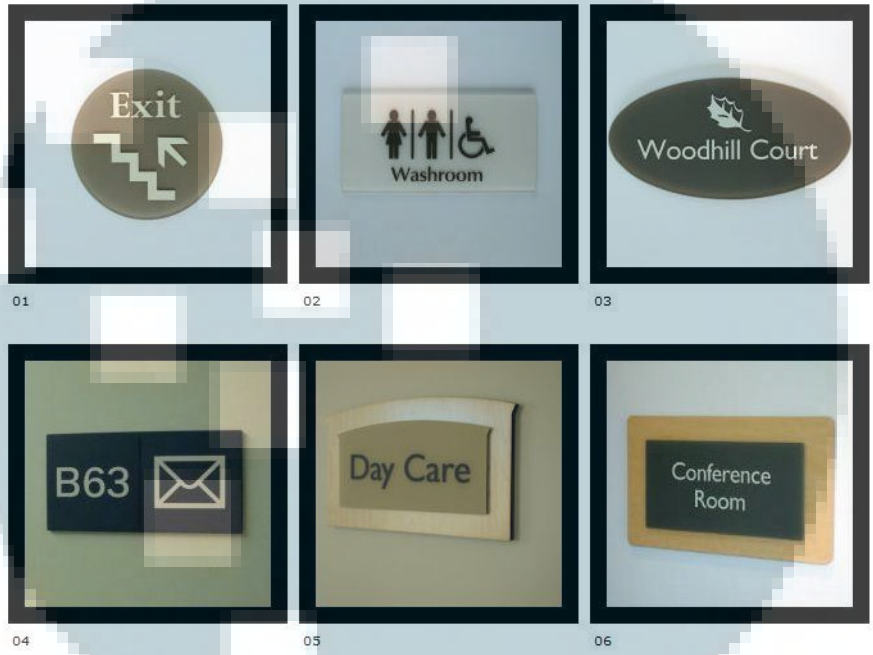
Melihat gambar diatas, peran garis terhadap perancangan *signage system* dan *wayfinding* sangat berpengaruh terhadap hasil akhir yang diberikan.

2.2.3 Shape/Bentuk

Shape merupakan elemen visual yang terbentuk di sebuah area bidang datar dari titik dan garis yang membentuk sebuah bidang tertutup. (Landa, 2011, hal.17). *Shape* biasanya rata berbentuk dua dimensi memiliki panjang dan lebar. Semua *shape* awalnya terbentuk dari 3 dasar, yaitu kotak, segitiga, dan lingkaran.

Perancangan Signage ..., Dionisius Yan Prasadhana, FSD UMN, 2014

Masing-masing dari ketiga bentuk dasar tersebut berhubungan dengan bentuk ruang atau volume yaitu, kubus, kerucut, dan bola. Shape berpengaruh dalam pembuatan signage system seperti pada contoh gambar.



Gambar 2. 6 Shape dalam Signage
http://www.wmwhiteley.com/shapesignage.htm, 2014

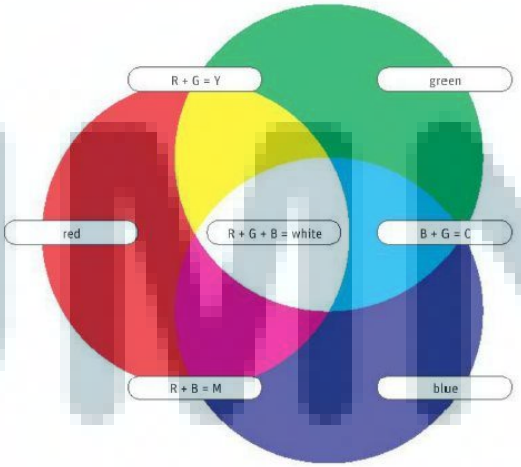
2.2.4 Color

Warna merupakan bagian penting dalam kehidupan sehari-hari yang dapat mempengaruhi pengalaman, tanpa warna tidak memungkinkan terjadinya persepsi visual. (Gibson, 2009, hal.87). Warna mengkomunikasikan makna subjektif tanpa memerlukan sebuah tulisan atau gambar, seperti contohnya warna merah di asosiasikan dengan api, darah, dan kemarahan, sedangkan warna biru diasosiasikan dengan es, laut dan langit. Beragam system klasifikasi warna telah dikembangkan untuk bermacam penerapan visual. (Poulin, 2011, hal.62).

Perancangan Signage ..., Dionisius Yan Prasadhana, FSD UMN, 2014

Gambar 2. 7 Warna Mengkomunikasikan Makna Subjektive
Color Design Workbook, Adams Morioka, 2006

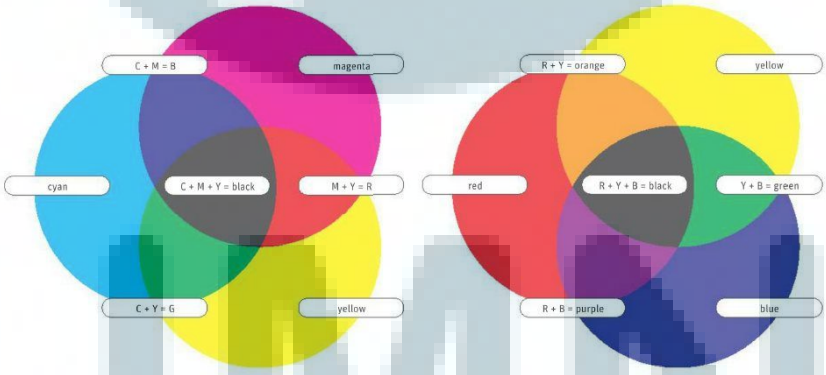
Pada mata kita terdapat tiga jenis sel *color receptor* yaitu, merah, hijau, dan biru. Semua warna yang masuk ke mata dibagi menjadi ketiga warna tersebut, semua warna yang terlihat dihasilkan oleh gabungan tiga warna tersebut. Studi warna merupakan pertemuan antara seni dan ilmu pengetahuan, oleh karena itu warna sulit untuk dimengerti, untuk mengerti sifat warna munculah pengertian warna primer. (Morioka, 2006, hal.10-11).



Gambar 2. 8 Warna Additive seperti pada Reseptor Mata
Color Design Workbook, Adams Morioka, 2006

Ada dua jenis warna primer yaitu *additive* dan *subtractive*. RGB merupakan warna primer yang disebut dengan warna additive, dari cahaya murni seperti yang terdapat pada *color receptors* di mata yaitu *red, green,* dan *blue*. Ketiga warna tersebut, jika disatukan menghasilkan warna putih, oleh karena itu warna ini disebut warna *additive*. RGB menggambarkan penglihatan color receptors pada manusia. (Morioka, 2006, hal 12)

Warna *subtractive* merupakan warna yang terbentuk dari pantulan cahaya. Warna subtractive dibagi lagi menjadi dua jenis yaitu *printer's primary* yang terdiri dari warna *cyan, magenta,* dan *yellow* (CMY), dan *artist's primaries,* yang terdiri dari warna *red, yellow,* dan *blue* (RYB). Semua benda memiliki sifat fisik yang membuat benda tersebut menyerap gelombang warna dan memantulkannya. (Morioka, 2006, hal 12-13).



Gambar 2. 9 Warna Subtractive CMY (kiri) dan RYB (kanan)
Color Design Workbook, Adams Morioka, 2006

Warna menjadi syarat penting dari sebuah *system wayfinding* pada awal abad 20, ketika seorang insinyur lalulintas di Amerika mengembangkan standar sinyal warna untuk mengatasi kekacauan lalulintas. Warna dasar seperti merah,

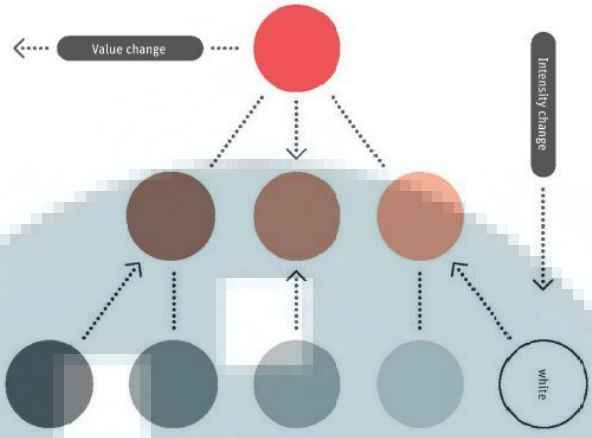
Perancangan Signage ..., Dionisius Yan Prasadhana, FSD UMN, 2014

kuning, dan hijau sekarang digunakan diseluruh dunia sebagai lampu lalulintas. Secara universal dipahami dan diterapkan sebagai standar untuk *American traffic signage system*. (Gibson, 2009, hal.88)

Gambar 2. 10 Warna Sebagai Kesepakatan Bersama
http://www.pengadprinting.com/content/color-theory-part-i-primer-1, 2012

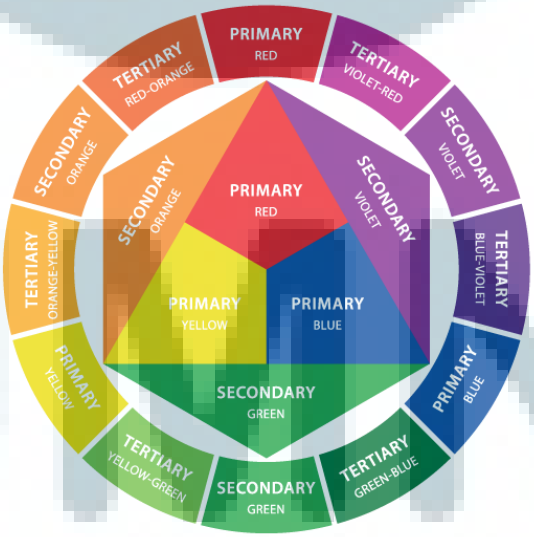
Warna dibedakan juga melalui tiga sifat yaitu *hue, intensity* dan *value*. *Hue* mengarah ke variasi warna seperti kemerahan atau kehijauan. *Intensity* merupakan saturasi atau kepadatan sebuah warna. *Value* mengarah kepada hubungannya dengan terang dan gelap dari sebuah warna. Tiga sifat tersebut perlu dimengerti agar dapat menentukan palet warna yang diinginkan. Dalam sebuah signage, menentukan kontras itensistas sebuah warna dapat dibedakan untuk tiap-tiap jenis tipe. Ada baiknya dalam mendesain sebuah *signage*, seorang desainer harus memilih warna yang sesuai atau menggambarkan lingkungan, bangunan sekitarnya sesuai dengan fungsi dan konteks.

Perancangan Signage ..., Dionisius Yan Prasadhana, FSD UMN, 2014



Gambar 2. 11 Intensitas dan Value Warna
Color Design Workbook, Adams Morioka, 2006

Salah satu cara untuk memilih penggunaan warna adalah dengan mengetahui pasangan dari palet warna/spectrum warna, yaitu warna primer, sekunder, dan tersier. Berikut ini adalah gambar yang menjelaskan pasangan-pasangan warna primer, sekunder, dan tersier.(Gibson, 2009, hal.90-91)

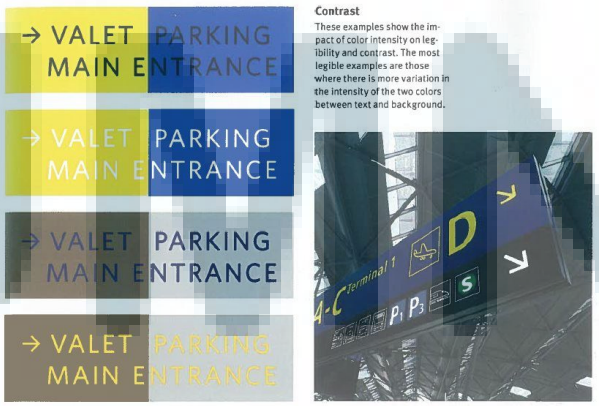


Gambar 2. 12 Spectrum Warna Primer, Sekunder, dan Tersier (Color Wheel)
http://www.pengadprinting.com/content/color-theory-part-i-primer-1, 2012

Intensitas warna pada *signage system* mempengaruhi *legibility* atau keterbacaan, desainer harus dapat membedakan kontras intensitas warna antara type/tulisan dan panel/background.. Pemilihan *hue* atau warna biasanya mempengaruhi hasil dari sebuah signage system. Desainer harus mengetahui cara memanipulasi warna seperti pada kasus gambar dibawah ini, pada gambar sebelah kiri *legibility* dengan

Gambar 2. 13 Pemilihan Manipulasi Warna
The Wayfinding Handbook/David Gibson, 2009

Pemilihan warna tersebut memudahkan keterbacaan tulisan, dibandingkan dengan pemilihan intensitas warna di sebelah kanan. Gambar disebelah kanan lebih menitik beratkan warna pada bagian atas, sehingga tulisan lainnya tidak jelas.



Gambar 2. 14 Contrast Warna
The Wayfinding Handbook/David Gibson, 2009

Selain itu dengan mengerti pemilihan warna primer, sekunder, dan tersier kita bisa menentukan kontras sebuah *signage*. Gambar diatas menunjukan pemilihan color intensity dan contrast yang meningkatkan *legibility* atau keterbacaan sebuah *signage*. Bagian yang paling mudah terbaca adalah yang menggunakan intensitas dua warna yang kontras sesuai dengan pasangan warna primer, yaitu biru dan kuning.

2.2.5 Font dan Typography

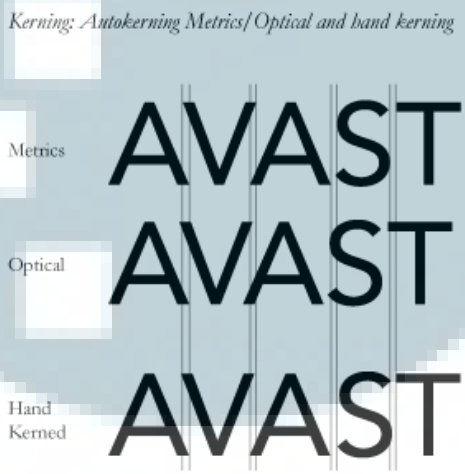
Perancangan sebuah *signage system* tidak lepas dari font dan *typography*. Informasi yang diberikan bisa berupa sebuah simbol gambar saja, atau dapat berupa tulisan *typeface*. (Gibson,2009,hal.74). Font memiliki semua informasi yang dibutuhkan untuk memposisikan dan menggambarkan sebuah karakter. Font juga memiliki tipe family tersendiri, dimana font yang standart biasa disebut *regular* atau *roman-text weight*. Sebuah font regular memiliki daftar ukuran yang memungkinkan program dalam computer untuk membentuk font tersebut menjadi family *italic, bold,* dan *bold italic*. Font juga memiliki daftar *kerning* atau jarak

Gambar 2. 15 Family Type
http://www.dxdstudio.com/thoughts/2010/09/24/kerning-tracking-letterforms-for-logos-the-definitive-thesis-or-why-i-obsess-over-typography.html,2010

Perancangan Signage ..., Dionisius Yan Prasadhana, FSD UMN, 2014

antar huruf yang membuat tiap font memiliki karakteristik berbeda dengan yang lain. Selain itu kerning juga menentukan jarak keterbacaan font. (Felici, 2012, hal.51).

Dari sebuah font terbentuklah family-family *typeface* yang memiliki karakteristik tersendiri. Dalam pemilihan font untuk peracangan sebuah *signage system* kita perlu memperhatikan karakteristik yang akan diangkat, keterbacaan di lingkungan, dan penerapannya.(Gibson, 2009, hal.77).



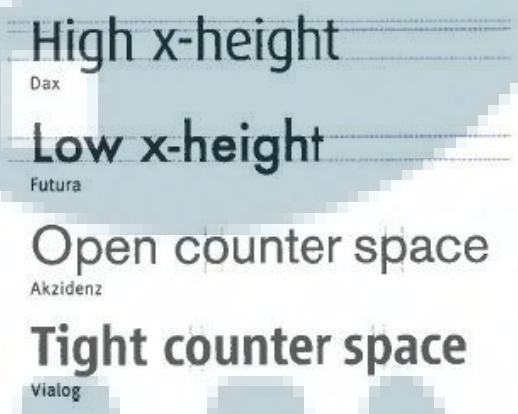
Gambar 2. 16 Kerning pada Type
http://www.dxdstudio.com/thoughts/2010/09/24/kerning-tracking-letterforms-for-logos-the-definitive-thesis-or-why-i-obsess-over-typography.html,2010

Perancangan Signage ..., Dionisius Yan Prasadhana, FSD UMN, 2014

Dalam menrancang sebuah signage system perlu diketahui elemen dari huruf itu sendiri yang akan digunakan pada sebuah system.

a. *Legibility*/Keterbacaan

Kejelasan visual dari sebuah teks yang didasari dari ukuran, *typeface*, *contrast*, dan *spacing* yang digunakan dalam sebuah karakter. (Lidwell, 2010, hal. 148). *Signage* harus dapat dibaca dari jarak tertentu dengan cepat dalam keadaan statis maupun bergerak. *Letterform legibility*/ keterbacaan sebuah font melihat pada karakteristik ukuran letterform pada ketinggian atau x-height , counter space harus diperhatikan seperti gambar berikut ini.(Gibson, 2009, hal.81).



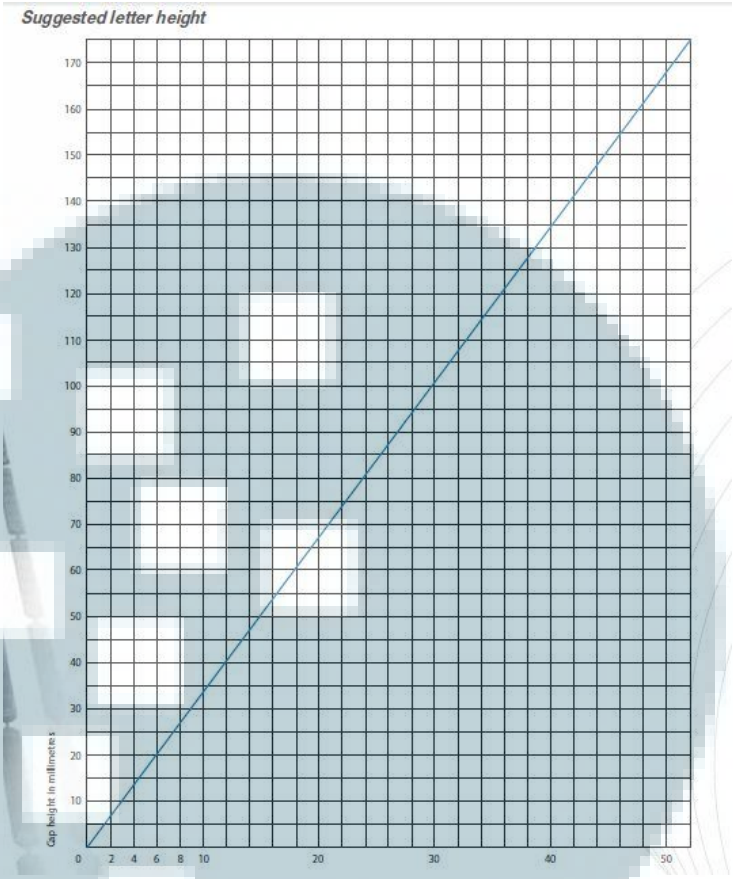
Gambar 2. 17 Legibility dari Jenis Widht dan X-height
The Wayfinding Handbook/David Gibson, 2009

Perancangan Signage ..., Dionisius Yan Prasadhana, FSD UMN, 2014

b. Size

Menentukan skala dan ukuran yang tepat untuk sebuah kata adalah kunci dalam pembuatan *signage system*. Tugas seorang desainer adalah untuk membuat signage yang mudah dibaca dan cukup fleksibel dalam memuat beberapa informasi tanpa harus terlihat membingungkan dan kesulitan (Gibson,2009, hal.82). Pemilihan ukuran huruf amatlah penting dalam membuat signage, terdapat empat kategori dalam menentukan ukuran yaitu membaca (*reading*), berjalan (*walking*), mengendarai (*driving*), dan lingkungan (*environtment*) (Gibson, 2009, hal.83). Ukuran reading letters dapat digunakan sebagai teks, caption pada orientation map atau paragraph narasi pada *interpretive sign*. Ukuran *walking letters* dapat digunakan untuk directional sign yang menuntun pengguna pada tempat-tempat public, begitu juga ukuran *driving letters* untuk pengguna dengan kendaraan atau berjalan lebih cepat. Ukuran *environtment letter* digunakan pada tempat-tempat umum sebagai *identification sign* atau pada tempat-tempat ramai.

Perancangan Signage ..., Dionisius Yan Prasadhana, FSD UMN, 2014



Gambar 2. 18 Perbandingan Ukuran di tiap Jenis Penerapan
The Wayfinding Handbook/David Gibson, 2009

c. Family Type

Memilih jenis family type merupakan hal penting dalam perancangan signage system. Banyaknya tipe variasi *family type* mulai dari *slant*, *weight*, dan *width*. Perbedaan ukuran dan skala dalam tiap *signage system* dapat dibedakan juga dengan menggunakan family yang sama namun dengan jenis yg berbeda. (Gibson, 2009, hal.81)

Gambar 2. 19 Contoh Family Type
The Wayfinding Handbook/David Gibson, 2009

2.3 Prinsip Desain

Dalam membuat komposisi dengan elemen-elemen desain perlu ditambahkan pengetahuan pengembangan konsep, integrasi antara tulisan dan gambar. Prinsip desain diterapkan dalam proses tersebut yang meliputi *balance, unity, emphasis,* dan *rhytm*. Empat prinsip desain tersebut sangatlah *independent,* dapat berdiri sendiri. (Landa,2011, hal.25)

Perancangan Signage ..., Dionisius Yan Prasadhana, FSD UMN, 2014

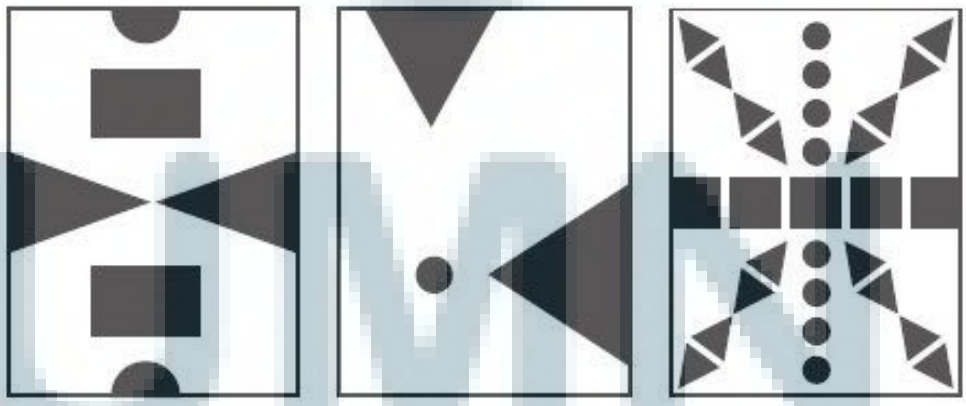
2.3.1 Balance

Balance merupakan stability atau equilibrium yang terbentuk dari distribusi yang seimbang dalam berat secara visual di titik pusat. Dalam desain dua dimensi, berat tidak diartikan secara literal namun mengarah kepada visual attraction, titik perhatian atau emphasis. Prinsip *Balance* memiliki tiga jenis prinsip yaitu simetris, asimetris, dan radial.

a. Simetris, memiliki mirror/lawan dari elemen, distribusinya seimbang secara visual.

b. Asimetris, memiliki distribusi yang seimbang dalam visual, namun tidak dengan menambahkan mirror pada elemen.

c. Radial, merupakan simetris yang terbentuk dari kombinasi elemen secara horizontal dan vertical. Semua elemen memiliki titik pusat membentuk lingkaran.



Gambar 2. 20 Simetris, Asimetris, dan Radial Simetris
Graphic Design Solutions, Robin Landa, 2011

Perancangan Signage ..., Dionisius Yan Prasadhana, FSD UMN, 2014

2.3.2 Emphasis

Ada beberapa cara untuk menghasilkan sebuah *emphasis* dalam sebuah desain menurut Landa dalam bukunya Graphic Design Solutions (2011, hal.29) yaitu,

a. Emphasis by Isolation
b. Emphasis by Placement
c. Emphasis through Scale
d. Emphasis through Contrast
e. Emphasis through Direction and Pointers
f. Emphasis through Diagrammatic Structure

2.3.3 Rhythm

Pengulangan, *pattern* dari sebuah elemen dapat dimembentuk sebuah rhythm seperti dalam sebuah musik. *Rhythm* sebuah sequence dari elemen visual yang terdapat interval di bermacam penerapan. (Landa, 2011, hal.30). Faktor-faktor yang dapat menghasilkan sebuah rhythm adalah warna, tekstur, figure dan ground, emphasis, dan balance.

2.3.4 Unity

Layout yang ideal dalam sebuah desain dapat dilihat sebagai satu bagian komposisi dari berbagai elemen. *Unity* menyangkut dan berdasar pada teori gestalt yang berarti sebuah bentuk, bagaimana sebuah elemen dapat diartikan menjadi satukesatuan.

Perancangan Signage ..., Dionisius Yan Prasadhana, FSD UMN, 2014

2.4 Skala dan Proporsi

Skala merupakan ukuran sebuah elemen dibandingkan dengan elemen yang lain dalam satu bentuk atau format. Skala secara tradisional ditunjukan dengan menunjukan ukuran manusia dengan sebuah illustrasi bangunan didalam bidang arsitektural. Namun, secara umum kita dapat mengerti skala dengan cara membandingkan ukuran visual elemen dan hubungannya dengan visual elemen yang lain. (Landa, 2011, hal.34). Skala harus dapat dimengerti oleh seorang desainer karena tiga alasan berikut ini yang diutarakan oleh Landa (2011, hal.34)

1. Memanipulasi skala dapat menghasilkan variasi komposisi dalam sebuah desain.
2. Skala menambahkan kontras, dan hubungan dinamis antara elemen dan bentuk.
3. Memanipulasi skala dapat menghasilkan ilusi dari bentuk tiga dimensi

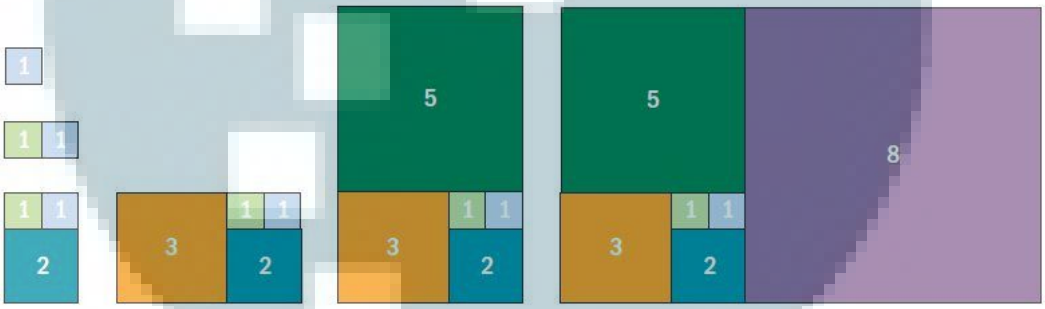
Proporsi masih berhubungan dengan skala, namun proporsi sendiri adalah perbandingan sebuah bagian dari elemen atau benda terhadap keseluruhan benda tersebut. Elemen yang menjadi perbandingan berupa ketinggian, ukuran, dan/ jumlah. (Landa, 2011, hal.35.). Proporsi dalam bentuk visual berkenaan dengan hubungan antara bagian-bagian suatu bentuk. Lebar dan tinggi dapat dibandingkan untuk menentukan proporsi dalam bentuk dua dimensi.(Safanayong, 2006, hal.38).

Perancangan Signage ..., Dionisius Yan Prasadhana, FSD UMN, 2014

2.4.1 Fibonacci Number

Fibonacci number adalah nama seorang ahli matematika italia, Leonardo of Pisa, yang dikenal dengan nama Fibonacci. Angka tersebut merupakan serial angka yang dimulai dari 0 dan 1. Setiap urutan angka ditambahkan dengan dua angka sebelumnya, menjadi 1,1,2,3,5,8,13,21, dst. (Landa, 2011. Hal.35).

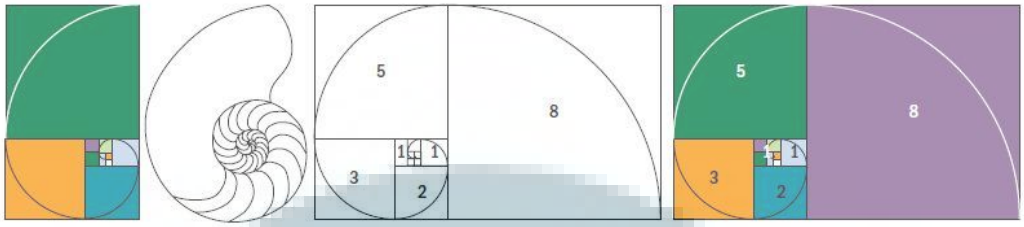
Fibonacci squares memiliki sisi dengan panjang yang berurutan sesuai dengan Fibonacci number. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 2. 21 Fibonacci Squares
Graphic Design Solutions, Robin Landa, 2011

Dari Fibonacci square dapat dibentuk sebuah Fibonacci spiral yang didapat melalui menarik garis lingkaran lewat rangkaian Fibonacci squares. Dengan menghubungkan bagian luar sudut kotak dapat membentuk spiral seperti yang ditemui ditanaman atau kerang laut. (Landa, 2011. hal.36). Angka rasio yang didapat dari rangkaian urutan Fibonacci mendekati 5/3, 8/5, 13/8 atau mendekati angka 1,6 yang lebih tepatnya yaitu 1.618 seperti yang dikatakan Landa dalam bukunya Graphic Design Solution. (2011, hal. 36).

Perancangan Signage ..., Dionisius Yan Prasadhana, FSD UMN, 2014



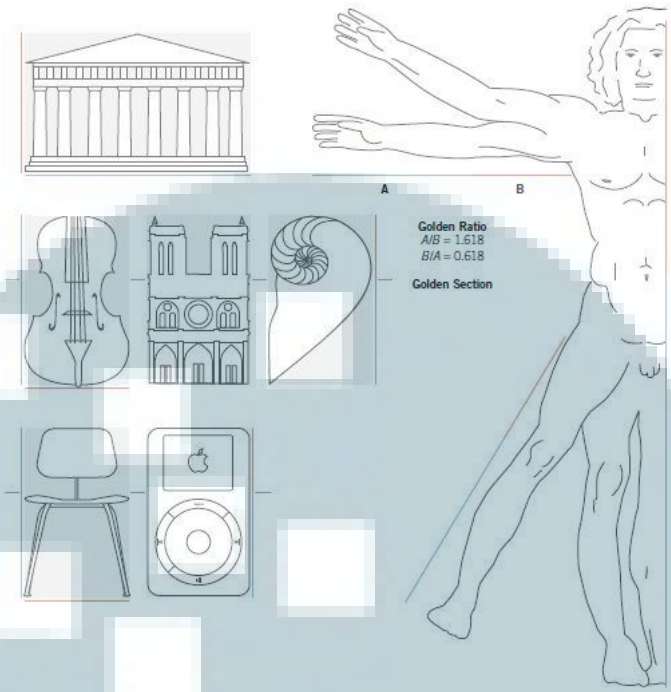
Gambar 2. 22 Fibonacci Spiral
Graphic Design Solutions, Robin Landa, 2011

2.4.2 Golden Ratio

Golden ratio merupakan perbandingan antara dua bagian segmen. Seperti yang dijelaskan pada buku Universal Principles of Design oleh Lidwell, Golden ration memiliki ukuran segmen (bc) lebih kecil dari segmen (ab) yang merupakan jumlah dua segmen (ac), atau bc/ab=ab/ac=0.618.

Gambar 2. 23 Golden Mean dari Perbandingan AB/AC
Universal Principles of Design, William Lidwell, 2011

Lebih jelas lagi dijelaskan oleh Landa dalam bukunya Graphic Design Solutions (2011, hal. 36) dengan rumus (a+b)/a=a/b=1.618. Jika dibalik a/(a+b)=b/a=0.618. Golden ration mengacu kepada golden mean, golden number, atau divine proportion. Golden ration ditemukan diseluruh alam, seni, dan bidang arsitekural. Dalam pembuatan signage juga perlu diperhatikan proporsional bentuk sesuai dengan golden ratio.



Gambar 2. 24 Contoh Penerapan Golden Ratio
Graphic Design Solutions, Robin Landa, 2011

2.5 Semiotik

Perancangan sebuah signage system memerlukan beberapa pendekatan desain, salah satunya adalah pendekatan unsur semiotik. (Safanayong, 2006, hal.56). Visual Semiotik merupakan cabang ilmu yang berhubungan dengan perancangan tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda seperti yang dikatakan oleh Safanayong di bukunya yang berjudul Desain Komunikasi Visual Terpadu.

Unsur-unsur pemaknaan tanda dijelaskan oleh seorang filsuf yang bernama Charles Sanders Pierce, yang di kenal dengan sebutan Pierce menyebutkan bahwa manusia hanya berpikir dalam tanda. Tanda dibedakan menjadi tiga jenis berdasarkan sifatnya dasarnya menurut Pierce, yaitu icon, indek dan simbol,. (Safanayong, 2006, hal. 48).

Perancangan Signage ..., Dionisius Yan Prasadhana, FSD UMN, 2014

2.5.1 Icon

Ikon merupakan tanda yang memiliki kemiripan visual sehingga tanda tersebut mudah dikenali oleh pengguna. Dalam ikon hubungan antara objek dengan representamen terwujud sebagai kesamaan. Sebagai sebuah contoh Pierce menyebutkan sebagian besar rambu lalu lintas merupakan tanda yang ikonik karena menggambarkan bentuk yang memiliki kesamaan dengan objek yang sebenarnya.

2.5.2 Indeks

Tanda yang memiliki keterkaitan fenomenal antara representamen dan objeknya adalah sebuah indeks. Hubungannya antara objek dengan tanda bersifat konkret, actual. Contoh sebuah jejak kaki diatas permukaan tanah merupakan indeks dari seseoran atau benda hidup yang lewat di tanah tersebut.

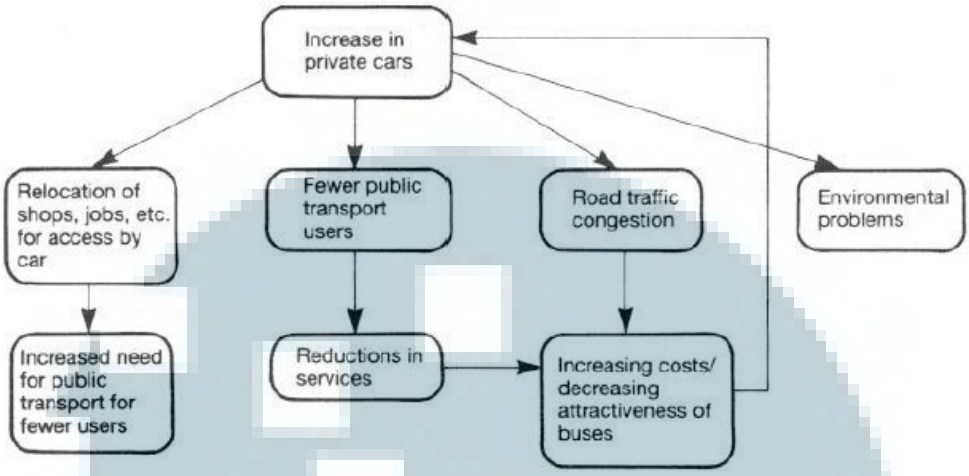
2.5.3 Simbol

Jenis Tanda yang bersifat arbiter dan konvensional sesuai dengan kesepakatan bersama atau konvensi sejumlah orang. Tanda bahasa pada umumnya merupakan sebuah simbol-simbol. Contohnya adalah rambu-rambu lalu lintas yang telah menjadi kesepakatan bersama.

2.6 Transportasi (Commuterline)

Masalah transportasi yang terjadi tidak hanya saja di Jakarta namun secara umum dapat dijelaskan melalui bagan berikut ini. Permasalahan yang timbul dari banyaknya kendaraan pribadi di jalanan. Masalah yang ditimbulkan antara lain

Perancangan Signage ..., Dionisius Yan Prasadhana, FSD UMN, 2014



Bagan 2. 2 Skema Masalah Transportasi
Urban Public Transport Today, Barr Simpson, 2001

adalah sedikitnya pengguna transportasi publik, kepadatan jalan, dan masalah lingkungan. Sedikitnya pengguna transportasi publik menyebabkan berkurangnya pelayanan yang diberikan, kemudian menyebabkan peningkatan biaya dari transportasi publik. (Simpson, 2003, hal.2).

Banyak transportasi publik yang tersedia di Jakarta, mulai dari angkutan kota, bis, busway transjakarta, dan kereta api commuter. Pengguna harus melihat transportasi public sebagai keuntungan akses jalan dari padatnya lalu lintas dijalan, dimana transportasi public dapat mengangkut jumlah penumpang yang lebih banyak dengan menggunakan sedikit bagian dari jalan untuk bus. Kereta api bahkan memiliki jalan sendiri sebuah rel yang dapat mengangku lebih banyak lagi jumlah penumpang dibandingkan bis dan lebih-lebih transportasi pribadi. Alasan yang tepat mengapa transportasi publik sangat cocok untuk kota besar. (Simpson, 2003, hal.38).

Perancangan Signage ..., Dionisius Yan Prasadhana, FSD UMN, 2014

Kereta api commuter secara umum tidak hanya lebih baik dari bus, atau kendaraan lain dilihat dari segi kapasitas penumpang, menambahkan dari segi kecepatan, kenyamanan, biaya dan lingkungan. Kereta api tentu saja lebih cepat dari jenis transportasi yang lain, dan juga lebih diutamakan jika melewati perlintasa. Kereta api commuter menggunakan listrik sehingga ramah lingkungan, berbeda dengan bus yang menyebabkan polusi dijalan. Biaya yang dikeluarkan untuk menggunakan kereta api juga lebih murah dalam jarak dekat, antar daerah antar kota. (Simpson, 2003, hal.45).

Kereta api commuter di Jakarta dikelola oleh PT. Kereta Api Commuter Jabodetabek, dahulu bernama PT. Kereta Api Divisi Angkutan Perkotaan Jabodetabek sebelum berganti perusahaan pada tahun 2009. PT.KCJ melayani perjalanan commuter diseluruh daerah Jakarta, Bogor,Depok, Tangerang dan Bekasi, dengan jumlah 63 stasiun yang ada di divisi Jabodetabek.(krl.co.id, 2013) Sejak tahun 2009, PT.KCJ meningkatkan pelayanan dan fasilitasnya dalam melayani pengguna commuter, dengan menambah jumlah armada commuter sebanyak 48 rangkaian atau sebanyak 384 unit dan 57 unit cadangan. PT. KCJ memiliki visi mewujudkan jasa angkutan kereta api komuter sebagai pilihan utama dan terbaik di wilayah Jakarta dan sekitarnya, dan misi menyelenggarakan jasa angkutan kereta api komuter yang mengutamakan keselamatan, pelayanan, kenyamanan dan ketepatan waktu, serta yang berwawasan lingkungan. (PT.KCJ,2014).

Perancangan Signage ..., Dionisius Yan Prasadhana, FSD UMN, 2014