

## **BAB II**

### **TINJUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Desain Komunikasi Visual**

Desain grafis merupakan salah satu cara untuk berkomunikasi dengan berusaha untuk menyampaikan suatu informasi dalam bentuk visual. Desain grafis juga dapat diartikan sebagai rancangan ide yang telah disusun menjadi satu kesatuan visual. Landa (2014) menyebutkan bahwa desain dapat berfungsi sebagai salah satu metode untuk mengatasi masalah dengan cara mengenali, menciptakan identitas merek, menyediakan informasi, dan memengaruhi tingkah laku penggunanya.

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

Elemen desain merupakan suatu komponen dasar dalam desain grafis. Menurut Landa (2014) untuk menyampaikan informasi dengan lebih efektif, diperlukan pembuatan elemen visual seperti garis, bentuk, ruang, *figure and ground*, tekstur, dan warna.

##### **1. Titik**

Titik adalah salah satu aspek dari desain grafis yang paling mendasar. Titik memiliki arti tersendiri pada sebuah desain, baik itu sendiri maupun berkelompok. Kegunaan titik pada suatu desain meliputi;

###### **a. Membentuk suatu Makna**

Satu buah titik dapat diartikan sebagai simbol selesai, sedangkan titik yang berkelompok memiliki arti kesatuan dan kebersamaan.

###### **b. Mengungkapkan suatu Emosi**

Sebuah titik tunggal bisa diinterpretasikan sebagai sesuatu yang memiliki nilai absolut atau sebagai simbol kemantapan dan penekanan yang tuntas.

### c. Sebagai Elemen Desain

Dalam suatu desain, titik berperan untuk memberikan sebuah aksent dan juga bisa menjadi elemen dekoratif, emosim dan elemen tambahan pada suatu gambar.



Gambar 2.1. Titik

Sumber: <https://t.ly/y8YPN>

### 1. Garis

Menurut Landa (2014) Garis adalah rangkaian titik yang berurutan dan terhubung. Dalam desain grafis, garis memainkan peran penting sebagai salah satu elemen visual yang membentuk komposisi. Garis memiliki beragam bentuk, seperti melengkung, lurus, tebal, atau tipis. Beberapa fungsi garis meliputi;

1. Sebagai garis tepi, bentuk, huruf, dan pola,
2. Sebagai batas pada suatu kesatuan komposisi,
3. Untuk mengekspresikan emosi dan Gerakan pada suatu desain,
4. Ikut berperan dalam membuat presepsi visual.



Gambar 2.2. Garis

Sumber : <https://shorturl.at/EMP06>

## 2. Bentuk

Bentuk adalah kombinasi dari titik, garis, pola, dan tekstur yang membentuk bidang dua dimensi. Tiga bentuk dasar terdiri dari kotak, lingkaran, dan segitiga. Bentuk dasar ini kemudian berkembang menjadi bentuk yang bervolume, sehingga membentuk kubus, bola, silinder, dan *pyramid*. Selain itu, bentuk juga terbagi menjadi beberapa jenis seperti *representative*, geometris, abstrak, *organic*, *enclosed*, dan *nonobjective*.



Gambar 2.3. Bentuk

Sumber: [https://t.ly/TJi\\_d](https://t.ly/TJi_d)

## 3. Warna

Landa (2014) mengatakan bahwa warna adalah komponen desain yang terbentuk dari pantulan cahaya, sehingga warna dapat diartikan sebagai energi cahaya yang dipancarkan atau terpantulkan oleh suatu objek. Dalam menentukan warna konsep analisis dan strategi yang ditetapkan sangatlah penting. Warna memiliki potensi sebagai elemen desain yang kuat demi menciptakan suasana dan karakter pada suatu desain yang masih dalam perancangan. Selain itu, warna juga memiliki kemampuan untuk memberi nilai gelap dan terang pada suatu objek, serta dapat memberikan kesan volume, berat, ringan, komposisi dan keseimbangan pada suatu desain.

Surround Shape	Arti	Geometric Shape	Arti	Contoh Penggunaan
	Hazard alerting (Peringatan bahaya)		Warning (Peringatan)	Warning: Hot surface Warning: Electricity
	Mandatory action (Perintah keselamatan)		Mandatory action (Perintah keselamatan)	Personal Protective Equipment (PPE) atau Alat Pelindung Diri (APD)
	Prohibition (Larangan)		Prohibition (Larangan)	No Smoking Do not touch
	Safe condition (Kondisi aman)		Safe condition (Kondisi aman)	First aid Emergency exit Evacuation assembly point
	Fire safety (Keselamatan kebakaran)		Fire equipment (Peralatan pemadam kebakaran)	Fire alarm call point Fire extinguisher
			Supplementary information (Informasi tambahan)	

Gambar 2.4. Warna

Sumber: <https://rb.gy/rgorir>

#### 4. Tekstur

Tekstur adalah komponen elemen desain yang menggambarkan kualitas, simulasi, representasi, serta karakteristik permukaan. Tekstur terbagi menjadi dua jenis utama yakni; tekstur taktil dan tekstur visual. Jenis tekstur yang dapat dirasakan melalui sentuhan, baik secara langsung maupun dengan bantuan alat, disebut tekstur taktil. Sedangkan tekstur visual adalah jenis tekstur yang hanya bisa dirasakan dengan pengelihatannya, tekstur visual ini menciptakan semacam ilusi visual saat dilihat, tapi tidak memiliki dimensi fisik yang dapat dirasakan melalui sentuhan.



Gambar 2.5. Tekstur

Sumber: <https://rb.gy/7eu8wv>

## 2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip dasar desain yang saling berkaitan sangat diperlukan untuk menghasilkan karya desain yang harmonis, menurut Landa (2011) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions* (hlm. 25).

### 1. *Balance*

Landa (2011) menyebutkan bahwa *balance* atau keseimbangan dapat menciptakan satu kesatuan visual yang menarik bila elemen – elemen yang ada disusun secara merata. Oleh karena itu, Ketika suatu desain dapat mencapai keseimbangan yang optimal, hasil akhirnya akan dapat menyatu dengan harmonis.



Gambar 2.6. *Balance*

Sumber: <https://shorturl.at/bdkD8>

### 2. *Emphasis*

Penekanan, atau *emphasis*, didefinisikan oleh Landa (2011) sebagai penempatan suatu visual yang dapat membuat visual tersebut terlihat lebih menonjol dari komponen pendukung lainnya. Terdapat 6 cara untuk melakukan *emphasis* atau penekanan ini yaitu; isolasi, penempatan, skala, kontras, struktur diagram, dan arah. *Emphasis* juga dapat berguna untuk meningkatkan penerimaan informasi penggunaannya.

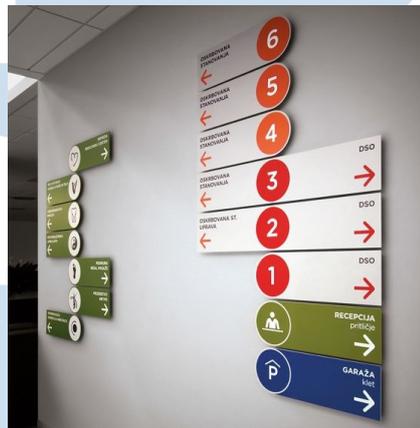


Gambar 2.7. *Emphasis*

Sumber: <https://shorturl.at/puNX9>

### 3. *Rithem*

Irama, juga disebut rithem, adalah pengulangan berulang dari suatu ensemble visual, menurut Landa (2011). Warna, tekstur, bentuk, penekanan, dan keseimbangan adalah enam komponen yang dapat mempengaruhi rithem atau irama.



Gambar 2.8. *Rhythm*

Sumber: <https://www.evetry.com/prinsip-prinsip-dasar-desain-grafis/>

### 4. *Unity*

Unity atau Kesatuan, adalah keseimbangan yang tepat dari semua elemen visual, didefinisikan oleh Landa (2011) sebagai cara untuk menghasilkan desain dengan hasil akhir yang harmonis dan menarik. Pada proses perancangan *signage*, *unity* sangat diperlukan untuk memperhatikan tiap – tiap elemen visual yang ada supaya desain yang dihasilkan senada dan harmonis.



Gambar 2.9. *Unity*

Sumber: <https://shorturl.at/kFOVW>

### 2.1.3 Tipografi

Memilih jenis huruf yang tepat saat merancang *signage* dapat memengaruhi kesan visual dari konsep *signage* di suatu tempat atau bangunan. Dua kategori huruf adalah serif dan sans serif. Serif memiliki kaki kecil horizontal di bagian atas dan bawah goresan, sementara sans serif tidak memiliki kaki kecil horizontal di bagian atas dan bawah goresan..

**Serif**

**Sans-Serif**

Abc Abc

Gambar 2.10. Perbedaan jenis *font Serif* dan *san serif*

Sumber: <https://newenglandrepro.com/serif-vs-sans-serif-typeface/>

Calori dan Eynden (2015, hlm. 129-134) mengklasifikasikan pemilihan tipografi dalam perancangan *signage* berdasarkan empat faktor.

1. *Formal Suitability*, yaitu faktor yang membahas bagaimana tipografi dalam *signage* sesuai dengan lingkungan tempatnya sehingga menciptakan kesatuan visual.
2. *Stylistic Longevity* adalah faktor yang menggambarkan kecocokan jenis huruf dalam tipografi dengan tren modern saat

ini. Dalam konteks perancangan *signage*, penting untuk mempertimbangkan pemilihan jenis huruf yang tepat agar desainnya tetap relevan dalam jangka waktu yang panjang dan tidak terpaku pada tren tertentu saja.

3. *Legibility* adalah faktor yang menjelaskan tentang bagaimana pemilihan jenis huruf yang tepat dalam merancang *signage* untuk memudahkan pengguna dalam membaca dan memahami informasi yang disampaikan, terutama dalam navigasi ke suatu lokasi. Jenis huruf yang memiliki tingkat keterbacaan yang baik memiliki empat karakteristik penting yaitu:

A. Mudah dibaca dan jelas terlihat.

B. Memiliki x-height yang besar.

C. Memiliki ketebalan goresan yang sesuai.

D. Memiliki lebar karakter yang ideal dengan bentuk huruf yang tidak terlalu sempit maupun terlalu lebar.

4. *ADA/SAD Guidelines*, menguraikan faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan saat memilih jenis tipografi untuk memastikan aksesibilitas bagi individu dengan keterbatasan fisik, seperti penglihatan. Di Indonesia, prinsip yang serupa diterapkan terhadap pemilihan jenis huruf, yang menekankan bahwa huruf tidak boleh timbul (*tactile/raised*) saat digunakan untuk aksesibilitas, namun diperbolehkan untuk penggunaan dalam konten grafis dua dimensi.

## 2.2 *Environmental Graphic Design*

Dalam buku "Signage and Wayfinding Design" (2015), Calori dan Eyeden mendefinisikan Environmental Graphic Design (EGD) sebagai cabang desain tertua di dunia dan merupakan bentuk komunikasi grafis yang didasarkan pada lingkungan yang diciptakan. Di zaman sekarang, banyak informasi dikomunikasikan melalui tanda-tanda dan objek-objek di sekitar kita. Ini meskipun sebagian besar orang mungkin menganggap komunikasi grafis sebagai

media seperti kertas dan layar elektronik (hlm. 2). Calori juga menemukan tiga jenis EGD: *Signage and Wayfinding*, Interpretasi, dan *Placemaking*.

### **2.3 *Signage and Wayfinding***

Dalam bukunya yang berjudul "*Signage and Wayfinding Design*" (2015), Calori dan Eynden menyatakan bahwa, dalam membimbing seseorang menuju tujuan mereka, *signage dan wayfinding* saling terkait. *Signage* membantu *wayfinding* dengan memberikan informasi, identifikasi, dan peraturan. Buku "*Guidelines for Wayfinding Design*" yang dibuat oleh pemerintah Queensland (2010) menjelaskan konsep *wayfinding* sebagai sebuah sistem yang dimaksudkan untuk membantu orang menemukan lokasi yang dituju, terutama dalam situasi yang kompleks atau di tempat yang baru. Informasi cetak, arsitektur yang terarah, tanda permanen, landmark, dan interaksi manusia dapat membantu manusia dalam menemukan lokasi.

Menurut David Gibson (2009) dari buku "*The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Place*", *wayfinding*, atau pencarian jalan, berkaitan dengan bagaimana orang membuat gambaran mental tentang lingkungan sekitarnya berdasarkan sensasi dan ingatan yang mereka alami. Perkembangan *wayfinding* sangat dipengaruhi oleh desain peta. karena peta menjadi representasi visual dari perjalanan manusia dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk aspek budaya, intelektual, ekonomi, dan politik. Dengan demikian, *wayfinding* tidak hanya merupakan aspek praktis dalam navigasi sehari-hari, tetapi juga memiliki akar dalam sejarah dan pengembangan manusia sebagai makhluk sosial dan berpikir.

#### **2.3.1 Kategori *Signage***

*Signage* dapat membantu manusia dengan menyediakan sistem komunikasi yang sederhana dan mudah dimengerti. Dalam hal ini, Gibson (2009) mengategorikan *signage* berdasarkan jenis informasi yang mereka sampaikan menjadi empat kategori utama.

## 1. *Identificational Signage*

Sesuai dengan Namanya, *identificational signage* Merupakan tanda untuk memberikan kesan pertama pada suatu tempat, tampak visual yang *iconic* pada suatu tempat dapat diidentifikasi dengan adanya *identificational signage* ini.



Gambar 2.11 Contoh *Identificational Signage*

Sumber: <https://www.primesignprogram.com/main-identification.php>

## 2. *Directional Signage*

*Directional Sign* adalah jenis signage yang terkait erat dengan konsep *wayfinding* karena memberikan petunjuk arah yang penting bagi pengguna untuk menemukan jalan dan tujuan yang diinginkan. Desain *signage* dengan jenis ini perlu disesuaikan dengan karakteristik arsitektural bangunan secara keseluruhan agar dapat dikenali dengan mudah. Pesan yang disampaikan perlu disederhanakan seoptimal mungkin untuk menciptakan kesan yang simpel dan dapat dengan mudah dipahami oleh semua orang.

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 2.12 Contoh *Directional Signage*  
 Sumber: <https://blazingvisuals.com/product/signs/directional-signs/>

### 3. *Orientation Signage*

*Orientation Sign* adalah jenis tanda yang bertujuan untuk membantu masyarakat dalam menemukan lokasi tujuan dengan menyediakan peta untuk memberikan informasi yang jelas tentang lokasi secara keseluruhan dari area yang kompleks. Desain *Orientation Signage* harus terkoordinasi dan terintegrasi dengan *Directional Signage* yang telah ada. Umumnya, *Orientation Signage* berbentuk papan tanda yang berdiri sendiri dan berukuran besar agar mudah ditemukan dan dibaca oleh banyak orang sekaligus.



Gambar 2.13 Contoh *Orientation Signage*  
 Sumber: <https://rb.gy/ef0a8c>

#### 4. *Regulatory Signage*

*Regulatory Signage* adalah jenis *signage* yang memberikan informasi berupa peraturan yang harus di patuhi oleh masyarakat di suatu tempat. informasi yang diberikan berisi tentang hal - hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan seperti contohnya larangan merokok, membawa hewan peliharaan, dan lainnya.



Gambar 2.14 Contoh *Regulatory Signage*  
Sumber: <https://rb.gy/cab1t4>

#### 2.3.2 Cara pemasangan *Signage*

Calori dan Eynden (2015) mengelompokkan *signage* menjadi 4 cara pemasangan yang berbeda yakni :

##### 1. *Freestanding/ground-mounted*

*Freestanding/ground-mounted* adalah *signage* yang dipasang dengan bagian tiang yang menancap pada permukaan horizontal (hlm. 153).

##### 2. *Suspended/ceiling - hung*

*Suspended/ceiling - hung* adalah jenis *signage* yang cara pemasangannya menancapkan bagian tiang *signage* pada langit – langit sebuah bangunan sehingga *signage* terkesan seperti melayang (hlm. 153).

### 3. *Projecting/flag - mounted*

*Projecting/flag-mounted*, adalah metode pemasangan *signage* yang bagian sisinya menempel pada tembok, sehingga tidak diperlukan tiang untuk jenis pemasangan *signage* ini (hlm 153).

### 4. *Flush/flat – wall – mounted*

Merupakan jenis *signage* yang metode pemasangannya dengan menempelkan bagian sisi belakang *signage* pada tembok. Sama seperti *projecting/flag – mounted*, *signage* ini juga tidak memerlukan tiang untuk pemasangannya (hlm 153).



Gambar 2.15. Beberapa Contoh Jenis Posisi Pemasangan *Signage*  
Sumber: <https://rb.gy/0359rs>

### 2.3.3 Bahan Material *Signage*

Pada perancangan dan pemasangan *Signage* pemilihan bahan material yang akan dipakai merupakan hal terpenting, hal ini bertujuan agar perancangan *signage* dapat sesuai dengan medan tempat pemasangannya. Menurut Gibson (2009) material yang dapat digunakan untuk *signage* terbagi menjadi 4 jenis :

#### 1. **Metal**

Bahan metal adalah salah satu material yang sering dipilih untuk perancangan *signage*. Metal memiliki citra yang kuat dan dapat

digunakan di berbagai medan serta kondisi. Beberapa jenis metal yang umum digunakan meliputi *aluminium, stainless steel, bronze,* dan *brass* (Landa, 2011, hlm. 114).

## **2. Kaca**

Kaca adalah salah satu material yang sering digunakan dalam pembuatan *signage*, baik itu untuk keperluan indoor maupun outdoor. Beberapa jenis kaca yang umum digunakan meliputi kaca *float*, kaca *tempered*, dan kaca *laminated* (Landa, 2011, hlm. 114).

## **3. Kayu**

Kayu merupakan jenis bahan yang digunakan untuk pembuatan *signage* di tempat *indoor* dan *outdoor*, tapi penggunaan bahan kayu memiliki kekurangan terutama bila ditempatkan di *outdoor*. Hal ini bisa terjadi karena bila *signage* berbahan kayu ditempatkan di *outdoor* bisa terkena hujan sehingga lama kelamaan dapat menyebabkan kayu yang digunakan menjadi lapuk. Bahan kayu yang biasanya digunakan untuk *signage* meliputi ; *Oak, Cedar, Pine, Mahogany, Cherry* dan *Poplar*. (hlm. 114).

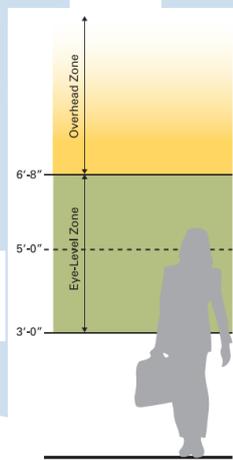
## **4. Plastik**

Plastik adalah jenis bahan material sintetis yang sering digunakan dalam pembuatan *signage*. Bahan ini dapat digunakan baik untuk keperluan indoor maupun outdoor dengan tingkat ketahanan yang cukup kuat. Berbagai macam plastic yang bisa digunakan untuk bahan pembuatan *signage* adalah ; akrilik, *lexan, cast resin, sintra,* dan *photopolymer*. (hlm. 115).

### **2.3.4 Zona Penempatan**

Calori dan Eynden (2015) mengemukakan tentang 2 zona dasar dalam menentukan posisi *signage*, yaitu *Overhead Zone* dan *Eye-Level Zone*. *Overhead Zone* merujuk pada penempatan *signage* di ketinggian lebih dari 203,2 cm dari permukaan tanah atau lantai. *Sign* pada area ini

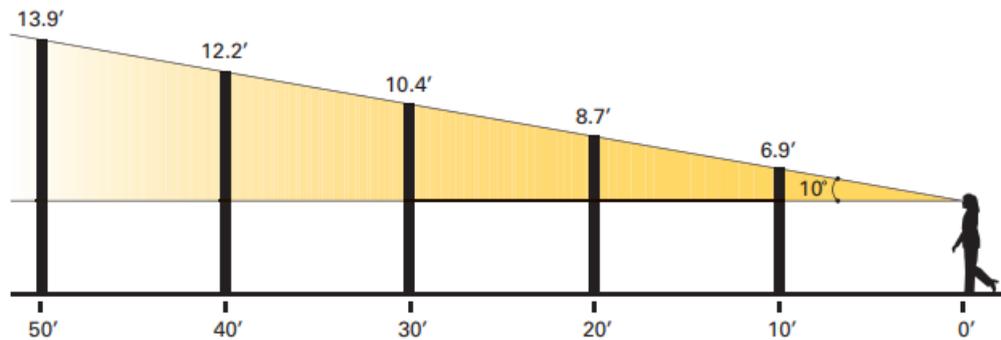
berisi tentang informasi utama yang harus di *highlight* sehingga harus diusahakan agar informasi yang ada tidak terhalang oleh orang – orang yang berlalu Lalang, maupun dengan barang – barang yang ada. Sedangkan untuk *Eye – level Zone* adalah Teknik penempatan *signage* di area kurang lebih 91,4 sampai 203,2 cm dari dasar permukaan tanah. *Signage* yang ditempatkan menggunakan Teknik ini biasanya berisi informasi tambahan secara rinci yang bisa dibaca oleh orang – orang secara lebih jelas (hlm. 204).



Gambar 2.16. *Eye-Level* dan *overhead viewing*

Sumber: *Signage and Wayfinding Design*/C.Calori & D. Vanden-Eynden, 2015

Calori & Eynden juga menyatakan bahwa terdapat faktor penting lainnya yaitu penempatan *signage* sesuai dengan jangkauan pandangan manusia pada umumnya. *Signage* lebih baik ditempatkan pada posisi yang dapat dijangkau dengan mudah oleh mata manusia saat melihat ke depan. Secara ideal, sudut pandang manusia adalah sekitar 20 hingga 30 derajat secara horizontal, dan 10 hingga 15 derajat secara vertikal (Landa, 2011, hlm. 202-207).



Gambar 2.17. Penempatan *signage* berdasarkan jangkauan pandangan mata manusia

Sumber: *Signage and Wayfinding Design*/C.Calori & D. Vanden-Eynden, 2015

## 2.4 Tanda Pada Desain

Hall (2012) menyebutkan bahwa dalam perancangan suatu desain, terdapat beberapa komponen yang terdiri dari;

### 1. Ikon

Hall (2012) menyebutkan bahwa ikon adalah representasi visual dari suatu objek yang menyerupai bentuk aslinya. Dalam konteks *signage*, contohnya adalah larangan membawa hewan peliharaan, ikon peliharaan digambarkan dengan dicoret. Penting untuk diketahui bahwa penggambaran ikon tidak selalu harus realistis (ilustratif), tetapi juga dapat disederhanakan menjadi bentuk diagramatik (hlm. 28).

### 2. Indeks

Menurut Hall (2012), indeks adalah tanda yang menghubungkan objek dengan tanda atau *signage* yang diberikan. Ini dapat dianggap sebagai hubungan sebab akibat. Dalam konteks *signage*, contohnya adalah gambar tengkorak yang identik dengan racun (hlm. 30).

### 3. Simbol

Menurut Hall (2012), simbol adalah tanda yang tidak memiliki hubungan langsung antara *sign* (tanda) dengan maknanya, tetapi memiliki makna yang tersirat dalam bentuk visualnya, yang dipahami oleh masyarakat. Simbol biasanya dibentuk melalui kesepakatan bersama dan dapat menjadi hukum. Dalam konteks *signage*, contohnya adalah simbol lingkaran yang digabungkan dengan garis diagonal di tengahnya, yang pada umumnya dipahami sebagai tanda larangan (hlm. 32).