

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, desain grafis merupakan suatu cara berkomunikasi menggunakan huruf, ruang, dan ilustrasi. Desain grafis juga diartikan sebagai perangkat komunikasi visual yang menggabungkan berbagai elemen grafis, seperti tanda, simbol, serta pencitraan tulisan dan gambar sebagai deskripsi lisan (Sihombing, 2001). Dalam kebutuhan bisnis dan industri, desain grafis disebut seni komersil, di mana penciptaan karya seni diimplementasikan untuk keperluan periklanan, pemasaran produk, perancangan identitas visual suatu lingkungan atau lembaga, serta periklanan dan publikasi (Suyanto, 2004). Pernyataan-pernyataan tersebut memunculkan pengertian bahwa desain grafis melibatkan proses berpikir kreatif untuk menyampaikan sebuah gagasan atau ide melalui karya visual, dengan mempertimbangkan nilai fungsi dan estetika, untuk diaplikasikan ke berbagai jenis media informasi (Setiawan, 2020). Sebuah desain tersusun dari perpaduan beberapa elemen grafis yang kompleks, sehingga dalam proses perancangannya, diperlukan pemahaman yang mendalam. Sebab, hasil dari pemikiran tersebut harus mampu menciptakan kebaruan yang orisinal, bermanfaat, dan mudah diingat (Helfand, 2002). Oleh karena itu, seorang desainer grafis harus memiliki kognisi dasar yang kuat berdasarkan teknik dan prinsip desain agar dapat menciptakan karya desain yang tepat guna.

2.1.1 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual merupakan ilmu atau konsep yang mengkaji metode pengolahan informasi melalui perancangan strategi komunikasi dan perjalanan kreatif. Desain komunikasi visual mempelajari cara menata unsur-unsur desain grafis sesuai dengan prinsip desain untuk diaplikasikan ke berbagai media desain sebagai suatu upaya pemecahan masalah komunikasi yang dialami seseorang atau sekelompok orang.

Artinya, desain komunikasi visual memiliki keterikatan yang kuat terhadap sosial dan budaya yang penuh perubahan, sehingga proses kreatifnya perlu bersumber pada karakteristik target sasaran yang dituju (Tinarbuko, 2015). IDEO dalam bukunya menyebutkan bahwa istilah tersebut dikenal sebagai *Human-Centered Design (HCD)*, karena desain pada umumnya tidak terlepas dari 3 aspek, yaitu manusia, kehidupan, dan lingkungan (Safanayong, 2008). Dengan kata lain, desain yang berporos pada aspek kemanusiaan membuka peluang yang lebih besar terhadap penciptaan inovasi dan solusi yang melekat pada kebutuhan nyata masyarakat (Putra, 2022, hlm. 50).

Perwujudan desain komunikasi visual yang mengacu pada *HCD* dilandasi oleh 3 fungsi utama, yakni sarana informasi, identifikasi, dan persuasi. Merujuk pada judul penelitian ini, penulis membatasi pembahasan hanya pada fungsi desain sebagai sarana informasi. Cenadi (1999) menyatakan bahwa desain komunikasi visual sebagai sarana informasi berperan dalam memberikan pengetahuan dan instruksi (Sari, 2015). Sarana informasi yang dimaksud harus berorientasi terhadap kemudahan khalayak umum dalam menerjemahkan konten visual (Arifianto, 2021, hlm. 126). Penerapan desain sebagai sarana informasi sebenarnya seringkali dijumpai dalam aktivitas sosial di suatu tempat, seperti simbol-simbol petunjuk arah, peta lokasi, penanda fasilitas umum, hingga infografis. Dalam konteks ini, desain komunikasi visual menjadi sebuah profesi yang meninjau dan meneliti suatu rancangan desain menggunakan pendekatan-pendekatan komunikasi, tanda, media, atau nilai. Tolak ukur keberhasilan dalam menyampaikan informasi secara komunikatif adalah ketika informasi tersebut disalurkan pada target, waktu, dan tempat yang tepat, melalui penggambaran yang universal, serta dapat ditampilkan secara konstan dan masuk akal (Cenadi, 1999).

2.1.2 Environmental Graphic Design (EGD)

Environmental graphic design (EGD) merupakan salah satu cabang ilmu desain komunikasi visual yang secara spesifik membahas perancangan terkait *wayfinding*, sekaligus memberikan pengalaman bagi penggunanya ketika berada di sebuah tempat. *EGD* diartikan sebagai rancang bangun lingkungan yang menyediakan informasi, penghidupan suasana lokasi, serta kemudahan akses pengunjung di suatu daerah (Widodo, et al., 2012, hlm. 8). Dengan pengertian yang lebih sederhana, Calori Chris mendefinisikan *EGD* sebagai sarana komunikasi grafis yang ditemukan pada sebuah lingkungan (Hananto, et al., 2019, hlm. 180). Lingkup kerja *EGD* meliputi desain interior, arsitektur, dan desain grafis. Sehingga secara lebih mendalam, implementasi *EGD* dalam kehidupan sehari-hari adalah untuk memberikan petunjuk kepada masyarakat mengenai suatu arah atau jalan untuk meminimalisir interaksi verbal atau lisan antar individu di ruang terbuka, dan menghindari seseorang dari hilang atau tersesat (Niron, 2009, hlm. 4).

Saat ini, *EGD* sangat dibutuhkan di lingkungan dengan sirkulasi ruang yang padat dan kompleks. Alasan tersebut didasari oleh adanya kepentingan bersama yang menyangkut banyak orang, di mana kebutuhan akan informasi di ruang publik semakin banyak, hingga mempertahankan *public image* suatu instansi agar dapat menjadi tempat mobilitas yang layak dan tertanam di benak masyarakat dalam jangka waktu yang panjang (Christianna, 2016). Di samping itu, ruang publik memerlukan tanda grafis lingkungan berbasis pengalaman sebagai upaya membangun budaya atau norma yang dapat diakui penduduknya, sehingga segala aturan yang berlaku di ruang publik dapat dipahami dengan baik (Nisfullaily, 2019, hlm. 4).

2.2 Elemen Desain

Sebuah desain dirancang dan diciptakan dari susunan garis, bentuk, bidang, warna, tekstur, dan ruang, sehingga dapat diolah menjadi suatu karya yang memiliki konsep dan estetika. Adapun komponen desain yaitu:

2.2.1 Garis

Gabungan satu titik dengan titik lainnya akan membentuk sebuah garis secara vertikal, horizontal, lengkung, ataupun garis putus-putus. Dalam lingkup desain grafis, garis juga berperan untuk memisahkan ruang di antara berbagai elemen desain. Berikut merupakan jenis garis:

2.2.1.1 Garis Horizontal

Garis horizontal merupakan garis yang digambarkan lurus mendatar. Garis ini memberikan kesan stabil, tenang, dan seimbang. Umumnya, garis horizontal ditemukan pada *layout* sebuah halaman, tabel, serta penghubung suatu struktur informasi. Peran garis horizontal dalam desain grafis adalah sebagai fondasi utama yang memberikan kenyamanan konten visual bagi pengamat.



Gambar 2.1 Garis Horizontal

2.2.1.2 Garis Vertikal

Garis vertikal merupakan garis yang digambarkan lurus tegak ke atas. Garis ini memberikan kesan kokoh dan gagah. Garis vertikal seringkali digunakan pada desain yang ingin menyampaikan sebuah pesan akan ketinggian atau ukuran tertentu, dan diasosiasikan dengan suatu kemajuan dan kekuatan.



Gambar 2.2 Garis Vertikal

2.2.1.3 Garis Diagonal

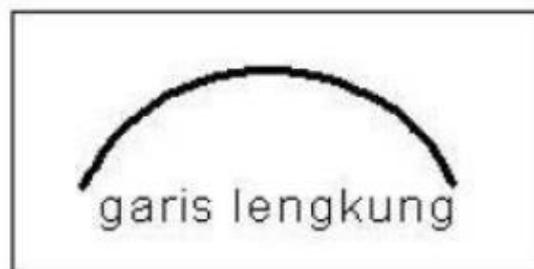
Garis diagonal merupakan garis yang digambarkan menyerong atau menyilang dari ujung titik pertama ke ujung titik kedua. Garis ini memberikan kesan adanya suatu pergerakan, cenderung tidak teratur, serta menunjukkan kecepatan (*speed*) yang memicu ketegangan. Selain itu, penggunaan garis diagonal pada desain juga membantu mengarahkan mata pengamat pada urutan-urutan struktur informasi dengan mudah.



Gambar 2.3 Garis Diagonal

2.2.1.4 Garis Kurva

Garis kurva merupakan garis yang digambarkan melingkar dan bukan datar seperti pada jenis garis lainnya. Garis ini identik dengan kesan yang *smooth*, fleksibel, dan organik. Secara visual, garis kurva umumnya digunakan untuk menggambarkan objek-objek non-geometri, seperti bentuk dedaunan.



Gambar 2.4 Garis Kurva

2.2.1.5 Garis Zig-Zag

Garis zig-zag merupakan garis yang digambarkan naik turun dan saling terhubung membentuk sudut siku yang tajam secara berulang-ulang. Garis ini memberikan kesan energetik,

mencolok, dan mencekam. Garis zig-zag pada desain terlihat bebas dan memiliki vibrasi visual untuk menarik penglihatan pengamat.



Gambar 2.5 Garis Zig-Zag

2.2.1.6 Garis Spiral

Garis spiral merupakan garis yang digambarkan melingkar dan berputar. Garis ini memberikan kesan fokus, mengalir, dan harmonis. Garis spiral biasanya digunakan untuk merepresentasikan suatu evolusi dan keseimbangan.



Gambar 2.6 Garis Spiral

2.2.2 Bentuk

Garis-garis yang terhubung membangun sebuah bidang datar atau bentuk dua dimensi, terdiri dari panjang dan lebar (Anggraini, 2014). Dalam desain komunikasi visual, bentuk terdiri atas bentuk geometris dan non-geometris. Pada bentuk-bentuk tertentu biasanya memiliki asosiasi dengan suatu budaya, sehingga memiliki konsep atau gagasan tersendiri.

2.2.3 Tekstur

Suatu bentuk dapat mempunyai tekstur tertentu. Tekstur adalah sesuatu yang dapat dilihat, diraba, dan dirasakan oleh pengamat, seperti

kasar, halus, bergelombang, dan lain-lain. Akan tetapi, terdapat pula tekstur semu, yaitu tekstur yang timbul atas susunan suatu bidang.

2.2.4 Ukuran

Komponen visual pada desain harus memiliki ukuran yang proporsional, sehingga mampu menonjolkan penekanan (*emphasis*) sebagai fokus utama yang ingin disampaikan pada pengamat.

2.3 Signage

Signage adalah suatu jenis visual grafis berisikan informasi yang ditujukan untuk target tertentu (Kusrianto, 2010, hlm. 23). Sejalan dengan pendapat tersebut, *signage* diartikan sebagai kesatuan tanda lingkungan hasil representasi visual dan grafik yang menghubungkan koneksi antara manusia dan ruang publik (Andrijanto, 2018, hlm. 225). Menurut Sumbo Tinarbuko, salah satu bagian intrinsik dari *EGD* adalah *signage* dan *wayfinding*. Sebenarnya, *wayfinding* terjadi bersamaan saat seseorang berinteraksi dengan *signage*, di mana *signage* dan *wayfinding* mengantarkan target ke suatu lokasi, menunjukkan informasi lokasi terakit, serta memberi label sebuah lokasi (Calori, 2015). Dari pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa *signage* merupakan alat atau tanda pengindikasi yang mampu membantu seseorang dalam meningkatkan kemampuan navigasinya (Noordyanto, 2021, hlm. 23).

2.3.1 Fungsi dan Jenis Signage

Secara umum, *signage* dibuat untuk membantu memberikan arahan kepada pengunjung untuk mengantar mereka tiba di tujuannya (Calori & Eyden, 2015). Pada konteks yang lebih luas, *signage* ditujukan untuk membentuk perilaku pengunjung di ruang publik. Gibson dalam buku *The Wayfinding Handbook* menyatakan bahwa *signage* dapat dikelompokkan berdasarkan penempatannya, baik di dalam ruangan (*indoor*) atau luar ruangan (*outdoor*). Selain itu, *signage* juga digolongkan berdasarkan fungsinya (Tamami, et al., 2020, hlm. 56). Sementara itu, Calori dan David Vanden-Eyden dalam buku *Signage and Wayfinding Design* membagi *signage* ke dalam 4 jenis, yaitu *identification signs*, *directional signs*,

regulatory signs, dan *orientational signs*. Adapun fungsi masing-masing *signage* tersebut:

2.3.1.1 *Identification Signs*

Identification signs berfungsi untuk mengenali suatu lokasi atau objek, seperti nama dan nomor ruangan, nama fasilitas, atau tingkatan lantai. Berdasarkan elemen grafis yang digunakan, *identification signs* memuat lebih banyak teks, seperti nama atau logo suatu perusahaan.



Gambar 2.7 Contoh *Identification Signs*
(Sumber: Google)

2.3.1.2 *Directional Signs*

Directional signs memberikan informasi untuk menuju suatu destinasi spesifik, serta membantu pengunjung melakukan orientasi di sebuah lingkungan yang asing. Berdasarkan elemen grafis yang digunakan, *directional signs* dibuat lebih *on point* dengan pengaplikasian tanda panah sebagai indikator utama, seperti arah kiri, kanan, atau lurus. *Directional signs* juga dapat dikenali melalui penempatannya yang diletakkan beberapa meter sebelum pengunjung sampai di tempat tujuan.



Gambar 2.8 Contoh *Directional Signs*
(Sumber: Google)

2.3.1.3 *Regulatory & Prohibitions Signs*

Regulatory & prohibitions signs berfungsi untuk mengatur perilaku pengunjung di suatu tempat dengan menampilkan ketentuan dan larangan yang berlaku, seperti jaga kebersihan, muatan *lift* maksimum, larangan membawa senjata tajam atau merokok, dan anjuran untuk menjaga jarak. Berdasarkan elemen grafis yang digunakan, *regulatory signs* dominan menggunakan *icon* disertai teks singkat di bawahnya dengan ukuran yang lebih kecil. Selain itu, *sign* jenis ini juga mudah dikenali melalui penggunaan warnanya, seperti warna merah yang mengindikasikan larangan dan warna kuning yang mengindikasikan peringatan.



Gambar 2.9 Contoh *Regulatory & Prohibitions Signs*
(Sumber: Google)

2.3.1.4 *Oriental Signs*

Oriental signs berfungsi untuk menginformasikan suatu titik di mana pengunjung berada. Umumnya, *orientational signs* ditampilkan dalam bentuk denah dan peta. Berdasarkan elemen grafis yang digunakan, *orientational signs* dominan menggunakan *icon* disertai teks singkat di bawahnya dengan ukuran yang lebih kecil. Selain itu, *sign* jenis ini juga mudah dikenali melalui penggunaan warnanya, seperti warna merah yang mengindikasikan larangan dan warna kuning yang mengindikasikan peringatan.



Gambar 2.10 Contoh *Oriental Signs*
(Sumber: Google)

2.3.2 Elemen-elemen Penyusun *Signage*

2.3.2.1 Tipografi

Sebagian besar *signage* memuat konten informasi dengan menggunakan kata-kata dibandingkan gambar (Calori & Eynden, 2015, hlm. 127). Lebih lanjut, tipografi diartikan sebagai metode seleksi jenis huruf dalam menyampaikan informasi pada sebuah media yang didasarkan pada *readability* dan *legibility* (Christie, et al., 2020, hlm. 592). Berdasarkan jenis dan fungsinya, tipografi dibagi menjadi dua:

- 1) Tipografi sebagai tampilan, tersusun atas judul dan sub-judul, di mana visualisasinya menonjolkan ukuran huruf yang lebih besar dan tebal.
- 2) Tipografi sebagai teks, tersusun atas sekumpulan paragraf singkat yang memaparkan informasi atau isi konten.

2.3.2.2 Jenis Tipografi

Berdasarkan Calori (2015), pemilihan tipografi umumnya disesuaikan oleh faktor *formal sustainability*, tergantung pada visualisasi bentuk proyek yang diciptakan. Jenis tipografi yang umum dikenali adalah *serif* dan *sans serif*. Pada jenis *serif*, ciri khasnya ada pada kait di ujung huruf dan menampilkan kesan yang lebih klasik. Sementara itu, *sans serif* tidak memiliki kait, terlihat modern, dan sangat mempertahankan ketebalan *stroke* sebagai garis pembangun huruf (Landa, 2010).

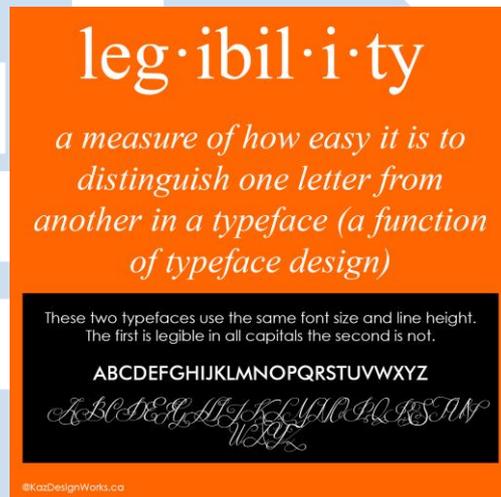


Gambar 2.11 Jenis Huruf Serif dan Sans Serif
(Sumber: Kompasiana)

Typeface merupakan satu rangkaian huruf yang dikombinasikan secara konsisten dari segi visualnya (Landa, 2011).

Typeface terdiri dari *letterform* (desain karakter), angka, dan simbol. Terdapat dua faktor dalam memilih *typeface*, yaitu *case* atau versi huruf, seperti huruf besar, huruf kecil, atau gabungan keduanya, serta *title case* untuk judul. Selain itu, perlu pertimbangan terhadap *letterspacing* atau *tracking* yang berfungsi untuk mengatur jarak antar karakter. Umumnya, preferensi pemilihan *typeface* pada

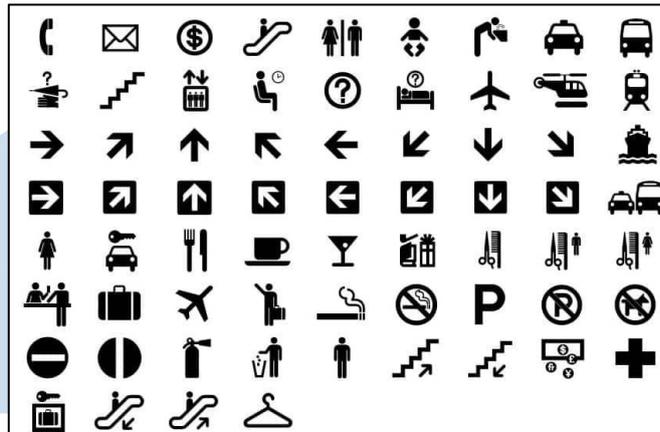
signage menggunakan *title case* dengan *tracking* sebesar 0 (normal) atau sedikit berjarak. Hal tersebut dilakukan untuk memperoleh *typeface* yang *legible* (Calori, 2015, hlm. 138-139).



Gambar 2.12 *Legible Typeface*
(Sumber: Kaz Desgin Work)

2.3.2.3 Piktogram dan Tanda Panah

Selain tipografi, *signage* juga dilengkapi dengan tanda visual. Piktogram adalah unsur tanda yang berfungsi untuk memperjelas informasi menggunakan gambar, sehingga pengunjung tidak perlu membaca teks. Menurut Abdullah dan Hubner (2006), tanda visual berpengaruh cukup besar terhadap manusia, di mana otak mencerna visual sebesar 80% diikuti dengan pendengaran sebesar 10%. Oleh karena itu, piktogram pada *signage* harus memiliki standar untuk mengatasi keterbatasan bahasa, sehingga mampu berguna bagi pengunjung dari daerah yang berbeda. Sementara itu, tanda panah merupakan simbol yang sangat fleksibel untuk menggantikan instruksi verbal, di mana bentuk panah yang universal membuatnya dapat digunakan berkali-kali (Clara, et al., 2017, hlm. 167-169).

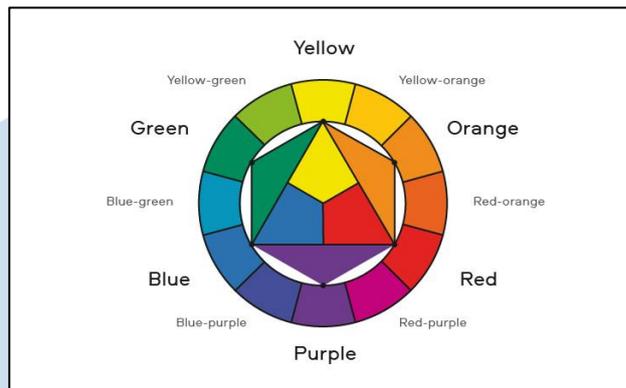


Gambar 2.13 Piktogram dan Tanda Panah
(Sumber: *The Velvet Principle*)

Berdasarkan gambar 2.7, piktogram selalu menampilkan elemen internal. Elemen tersebut dibutuhkan dalam proses konfigurasi sehingga memungkinkan piktogram untuk dikenali. Pada beberapa elemen juga membutuhkan tarikan garis ataupun bentuk yang lebih berkarakter karena mereka memainkan peran khusus. Sehingga, elemen khusus tersebut menentukan gagal atau tidaknya sebuah piktogram untuk diakui (Hassan, 2015).

2.3.2.4 Warna

Selain huruf dan tanda, elemen esensial untuk menyampaikan informasi dalam *signage* adalah warna. Secara umum, warna yang paling dikenali manusia adalah warna primer (merah, kuning, biru), dan warna sekunder (oranye dan hijau). Dependensi warna dan kolerasinya dengan kemampuan mengingat manusia menjadi faktor mengapa penggunaan warna pada *signage* dibuat sama hampir di seluruh negara. Hal ini disebabkan oleh kemampuan tiap individu yang berbeda-beda dalam mengenali suatu warna. Melalui warna yang terbatas, penggunaan warna yang tepat mampu mendorong suatu informasi secara kuat. Namun, perlu adanya pertimbangan ketika mengombinasikan warna-warna tersebut, termasuk proporsi warna agar terlihat kontras pada *signage* (Puspitasari & Darmawan, 2013, hlm. 482).



Gambar 2.14 *Color Wheel* oleh Johannes Itten
(Sumber: Google)

Sebagaimana diungkapkan Calori & Eynden (2015), warna memiliki peran dalam *signage*, antara lain:

- 1) Membuat *sign* terlihat mencolok dan menyatu dengan lingkungan.
- 2) Memperjelas pesan yang disampaikan dalam *signage*.
- 3) Membedakan satu informasi dengan informasi lainnya.
- 4) Sebagai dekorasi lingkungan.

2.3.3 Faktor-faktor Ergonomis

Abhinav (2014) mengungkapkan bahwa ada beberapa faktor ergonomis yang perlu diperhatikan dalam merancang *signage*, yaitu:

- 1) Visibilitas (*visibility*)

Signage harus bisa ditemukan dan terlihat dengan jelas dari sudut pandang pengamat pada titik kejauhan tertentu.

- 2) Keterlihatan (*noticeability*)

Signage harus mudah dikenali. Hal ini dapat dilakukan dengan cara memberi penekanan (*emphasis*) pada elemen grafisnya, seperti kontras warna, ketebalan garis, atau struktur bentuk.

- 3) Keterbacaan huruf (*legibility*)

Karakter huruf yang digunakan pada *signage* harus dapat dibedakan oleh mata. Contohnya adalah pembeda O dengan 0, I

dengan I, atau O dengan Q. *Legibility* umumnya bergantung pada *typeface* yang digunakan, serta jarak antar karakter maupun spasi antar paragraf.

4) Kemudahan membaca (*readability*)

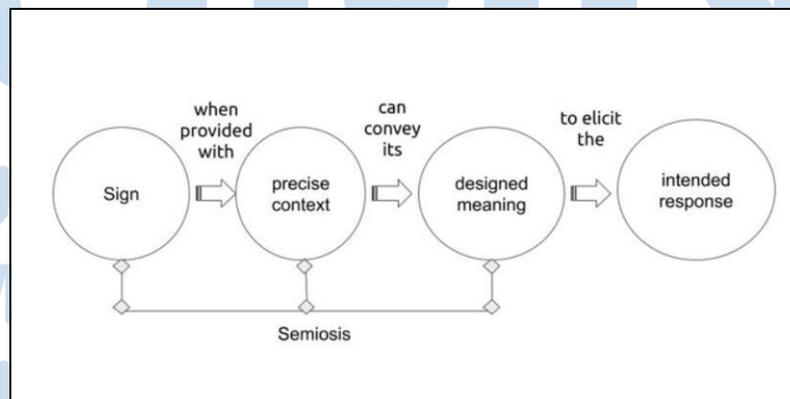
Kata atau kalimat yang terdapat dalam sebuah *signage* sebagai informasi utama harus mudah dibaca oleh pengunjung, termasuk jika menggunakan bahasa asing.

5) Bahan dasar (*material*)

1. Metal
2. Plastik
3. Kaca
4. Kayu
5. Kain
6. Pasangan bata

2.4 Semiotika

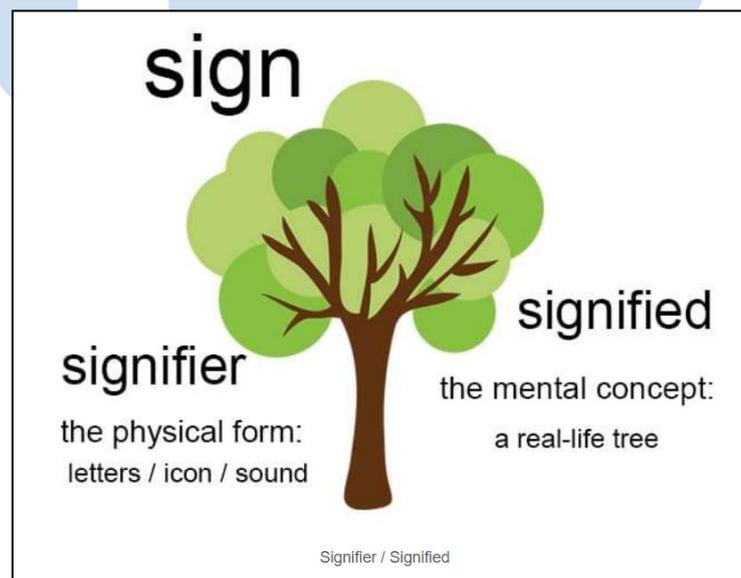
Semiotika merupakan ilmu yang mengkaji tentang tanda. Semiotika berasal dari bahasa Yunani *semion* yang berarti tanda. Pada teorinya, semiotika mempelajari bagaimana suatu sistem tanda berfungsi sebagai perantara berbagai makna dalam komunikasi yang meliputi bahasa verbal (tulisan atau kata-kata) dan kode non-verbal (gestur, gambar, dan lainnya yang tidak tertulis). Pada penelitian ini, semiotika yang dimaksud adalah piktogram pada *signage* sebagai satu bentuk tanda yang juga dipelajari dalam bidang semiotika.



Gambar 2.15 Model Teori Semiotika

Semiotika dan piktogram mempelajari cara menganalisis struktur terbentuknya suatu tanda, yakni hubungan antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*), sebagaimana dikemukakan oleh Ferdinand de Saussure. Selain itu, mengungkap makna semiotika menurut Roland Barthes akan memberikan makna eksplisit (denotasi) dan implisit (konotasi). Makna eksplisit berarti bahwa dalam memahami suatu tanda didasari oleh kenyataan yang ada, spontan, dan *to the point*. Sedangkan makna implisit merupakan cara memahami makna yang dikaitkan dengan banyak hal, di luar apa yang terlihat pada tanda aslinya. serta bagaimana piktogram sebagai suatu tanda dapat diinterpretasikan berbeda akibat adanya pengaruh kultural yang menghasilkan kesenjangan oleh karena terjadinya asumsi yang bersifat subjektif.

2.4.1 Teori Semiotika Ferdinand de Saussure

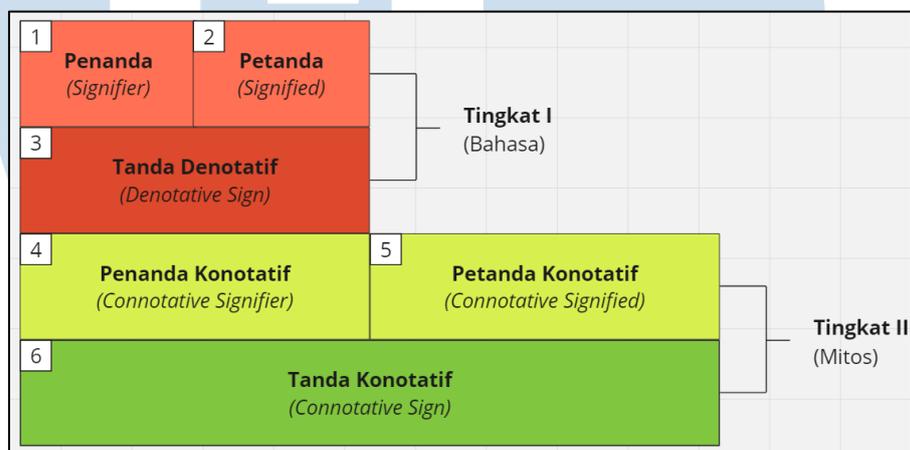


Gambar 2.16 Penanda-Petanda Saussure

Saussure dalam teorinya menyatakan bahwa bahasa merupakan sistem tanda yang tersusun atas simbol-simbol tertentu untuk menyampaikan pesan. Saussure berpendapat, suatu kata dan makna memiliki sifat arbitrer. Dengan kata lain, pada tanda tidak ada keterkaitan antara kata dan objek yang digunakan. Saussure membagi tanda sebagai *signifier* atau tanda linguistik dengan *signified* atau konsep tanda, sehingga didapatkan sebuah makna melalui relasi penanda dan petanda.

Penerapan teori tersebut dapat ditemukan dalam bahasa atau kata-kata yang digunakan manusia sehari-hari. Contohnya, kata “apel” dibedakan atas *signifier*-nya, yaitu huruf “a-p-e-l”. Sementara *signified*-nya adalah konsep dari buah apel yang berwarna merah, berukuran kecil, berbentuk bulat, memiliki aroma khas, dan *crunchy*. Sifat arbitrer dari penanda dan petanda ini dihasilkan dari tidak adanya hubungan yang logis terkait objek apel dengan penamaan “apel”.

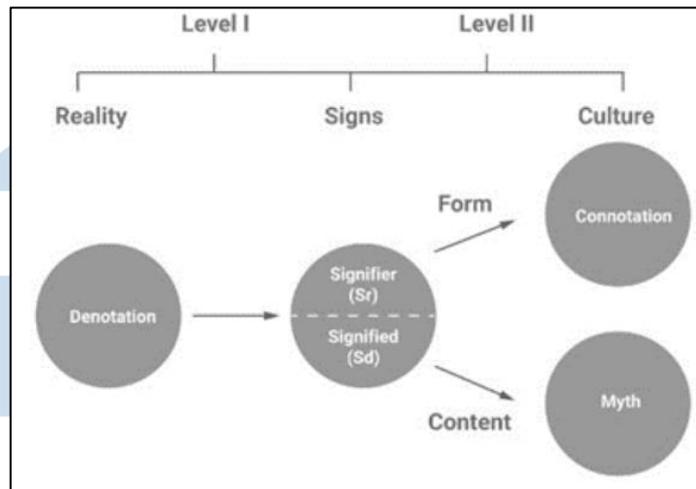
2.4.2 Teori Semiotika Roland Barthes



Gambar 2.17 Peta Tanda Barthes

Barthes dalam teorinya menyatakan bahwa penanda dan petanda adalah sistem signifikasi tingkat pertama (bahasa), yaitu tanda denotatif. Sifat denotasi memiliki makna tertutup dan apa adanya. Sedangkan konotatif atau mitos berada pada sistem signifikasi tingkat kedua, yang berperan untuk memberikan justifikasi terhadap eksistensi nilai atau norma dominan yang terjadi di satu waktu tertentu (Sobur, 2006 dalam Wibisono dan Sari, 2021). Selanjutnya, Barthes mengembangkan peta tanda tersebut untuk menjelaskan bagaimana makna pada suatu tanda terbentuk dalam budaya. Konsep tersebut dinamakan teori *Two Order of Significations* yang dijabarkan sebagai berikut:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.18 *Two Order of Significations*

Berdasarkan gambar 2.11, terlihat bahwa pada signifikasi tingkat pertama (I) terdapat realitas di dalamnya. Penanda adalah segala hal yang dapat dilihat dan didengar seperti visual pada sebuah gambar. Sedangkan petanda adalah konsep atau makna yang ada dibalik visual tersebut. Keduanya tidak terpisahkan karena itu adalah apa yang membuatnya menjadi satu rangkaian tanda. Selanjutnya, signifikasi tingkat kedua (II) memiliki keterkaitan dengan isi dan respons emosional, dan terjadi karena terbentuk oleh nilai-nilai historikal dan kultural di masyarakat sehingga bisa menjadi sebuah mitos untuk dipercaya.

Faktor pengalaman dan kultural memiliki pengaruh terhadap proses pemakaian tanda. Sebagai contoh, salah satu padanan kata bahasa Indonesia “angin” memiliki makna denotasi dan konotasi yang berbeda. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), angin didefinisikan sebagai gerakan udara dari daerah yang bertekanan tinggi ke daerah yang bertekanan rendah. Artinya, angin secara harafiah merupakan fenomena alam. Namun, jika ditinjau secara konotatif dapat memiliki ragam makna. Contohnya adalah “kabar angin”. Kata “angin” di sini sudah tidak lagi dimaknai sebagai gerakan udara, melainkan sebuah isu, gosip, atau berita bohong yang simpang siur. Di Indonesia, fenomena tersebut sering terjadi di masyarakat karena muncul komunikasi interpersonal yang kuat, di mana karakteristik warga Indonesia yang dipenuhi rasa penasaran untuk

mengakses suatu informasi, meskipun belum ada konfirmasi yang jelas apakah informasi tersebut bisa dibuktikan kebenarannya.

2.5 ISO 7001 (Simbol Grafis Informasi Terdaftar)

Mengutip dari situs *iso.org*, ISO 7001 adalah standar internasional yang mengatur penggunaan warna dan piktogram untuk informasi publik. Standar ini dikembangkan akibat meningkatnya kebutuhan informasi non-verbal di gedung-gedung dan berbagai tempat pelayanan publik. Saat pesan berupa tulisan atau kata-kata menghambat *user* dalam mencerna informasi, maka piktogram harus digunakan. Metode komunikasi ini dipertimbangkan atas dasar keberlanjutan perdagangan, perjalanan, dan pariwisata internasional untuk membantu pihak pengelola dan pengguna, termasuk penyandang disabilitas. Penggunaan piktogram informasi publik yang terstandarisasi memperhatikan kebutuhan *user* dalam melakukan *wayfinding*. Hal tersebut dapat menambah pengetahuan dan pemahaman *user* terhadap simbol informasi yang baru dan jarang digunakan. Dalam hal ini, Komite Teknis ISO yang bertugas mengembangkan simbol informasi publik harus memastikan bahwa hanya terdapat satu makna untuk satu simbol. Namun, tidak menutup kemungkinan akan adanya penyesuaian beberapa piktogram tergantung pada karakteristik budaya tertentu, selama tidak menghilangkan *key elements* dari desain simbol tersebut (ISO, 2007, hlm. 5).

Paul Alexander dalam situs *medium* menuturkan, bahwa sebuah piktogram yang dapat diterima dengan benar secara teknis sudah diatur dalam pedoman ISO 7001 yang menggunakan aturan 80/10. Aturan tersebut menyatakan bahwa piktogram yang berhasil adalah piktogram yang dapat diinterpretasikan dengan tepat oleh 80% orang, dan kurang dari 10% orang yang menginterpretasikannya secara terbalik atau salah (disinterpretasi). Jika syarat tersebut terpenuhi, maka konsistensi informasi di dalamnya dapat memberikan pemahaman yang kuat bagi masyarakat luas. Hal tersebut sangat berguna untuk memudahkan proses *wayfinding* seseorang di suatu

lokasi, sebab pictogram dapat dipahami secara intuitif. Sebaliknya, jika pengamat membutuhkan deskripsi atau teks pendukung, maka pictogram dianggap gagal dan menyebabkan kebingungan semantik (Paul Alexander, 2016).

2.5.1 Dasar-dasar Piktogram ISO

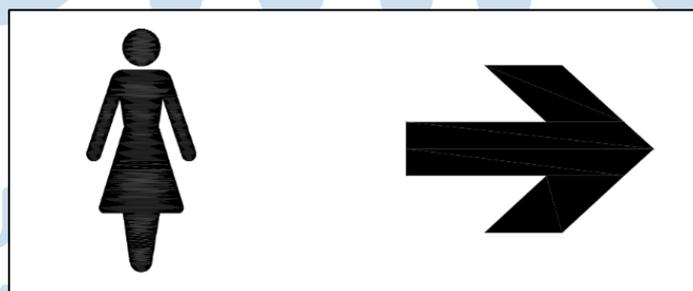
1) *Arrows*

The direction arrow shall be used to indicate direction of a person as shown in Figure 2.

	Progress to the right
	Progress to the left
	Progress forward from here Progress forward and through from here Progress forward and up from here
	Progress up to the right Progress forward and across to the right
	Progress down to the right
	Progress up to the left Progress forward and across to the left
	Progress down to the left
	Progress down from here

Gambar 2.19 Penggunaan Simbol Panah Menurut ISO
(Sumber: ISO 7001, 2007)

Gambar 2.19 menampilkan simbol panah dari berbagai arah. ISO menetapkan bahwa simbol tersebut hanya dapat digunakan sebagai penghubung pesan pada simbol lainnya, atau simbol dengan teks. Pada *sign system*, simbol ini harus mengantarkan seseorang kepada suatu hal yang dituju. Contoh pengaplikasian panah dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.20 Contoh Implementasi Panah pada *Signage*
(Sumber: ISO 7001, 2007)

Berdasarkan gambar 2.20, panah ditempatkan di sebelah kanan figur perempuan, menandakan bahwa untuk menuju fasilitas toilet wanita, pengguna harus berjalan ke arah kanan.

2) Bentuk Geometris, Warna, dan Kontras Warna

Table 1 — Geometric shapes, safety colours and contrast colours for safety signs

Geometric shape	Meaning	Safety colour	Contrast colour to the safety colour	Graphical symbol colour	Examples of use
 Circle with diagonal bar	Prohibition	Red	White ^a	Black	— No smoking — Not drinking water — Do not touch
 Circle	Mandatory action	Blue	White ^a	White ^a	— Wear eye protection — Wear protective clothing — Wash your hands
 Equilateral triangle with radiused outer corners	Warning	Yellow	Black	Black	— Warning: Hot surface — Warning: Biological hazard — Warning: Electricity
 Square	Safe condition	Green	White	White	— First aid — Emergency exit — Evacuation assembly point
 Square	Fire equipment	Red	White ^a	White	— Fire alarm call point — Collection of fire fighting equipment — Fire extinguisher

^a The colour white includes the colour for phosphorescent material under daylight conditions with properties as defined in ISO 3864-4.

Gambar 2.21 Aplikasi Bentuk Geometris dan Aturan Warna Menurut ISO (Sumber: ISO 3864-1, 2011)

Gambar 2.21 menunjukkan aturan penggunaan bentuk geometris dan warna untuk setiap fungsi *signage*. Secara umum, bentuk geometris lingkaran digunakan untuk *prohibition signs* dan *mandatory actions*, segitiga untuk *warning/regulatory signs*, dan persegi untuk *safety signs* dan *fire equipment*. Ditinjau dari warnanya, warna merah dipakai untuk larangan atau tanda bahaya, warna biru untuk perintah, kuning untuk waspada, dan hijau untuk keamanan.

Kemudian, agar *signage* menjadi lebih mudah dijangkau pengguna, terdapat aturan kombinasi warna. *Signage* berlatarbelakang merah harus dipasangkan dengan warna putih, *signage* berlatarbelakang biru harus dipasangkan dengan warna putih, *signage* berlatarbelakang kuning harus dipasangkan dengan warna hitam, dan *signage* berlatarbelakang hijau harus dipasangkan dengan warna putih.

Geometric shape	Meaning	Background colour	Contrast colour to background colour	Colour of supplementary safety information
 Rectangle	Supplementary information	White	Black	Any
		Safety colour of the safety sign	Black or white	

Gambar 2.22 Aplikasi Bentuk Geometris dan Warna untuk *Supplementary Signs* (Sumber: ISO 3864-1, 2011)

Berdasarkan gambar 2.22, terdapat aturan khusus untuk *signage* tambahan, secara khusus ditemukan pada *safety signs* seperti jalur evakuasi. Bentuk geometris yang diwajibkan adalah persegi/persegi panjang menggunakan warna *background* putih atau hijau dari *safety signs*. Kedua warna *background* dapat dipadukan dengan warna hitam (untuk latar belakang putih) dan hitam atau putih (untuk warna hijau).

2.5.2 Standar Piktogram PT KAI

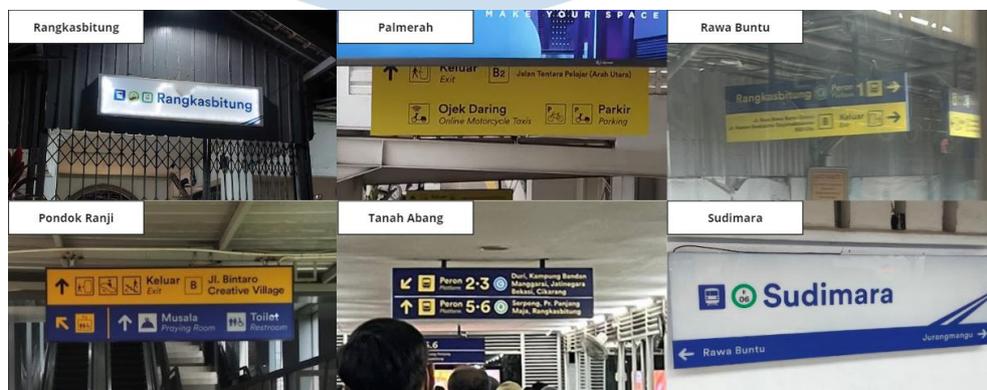
Sebagai upaya pembaruan *branding*, PT KAI menerapkan standar ISO 7001 tentang informasi publik yang mengatur penggunaan warna dan piktogram rambu evakuasi (dikutip dari situs *iso.org*, 2023) sejak September 2020. Adapun standar yang berlaku saat ini yaitu:



Gambar 2.23 Ikonografi Terbaru PT KAI (Sumber: Redigest/Presentasi KAI)

Desainer *signage* (*signager*) PT KAI, Adriansyah Yasin Sulaeman, mendefinisikan bahwa *signage* yang baik adalah *signage* yang memiliki

konsistensi di seluruh lingkup perusahaan. Lebih lanjut, ia menekankan bahwa *wayfinding* atau proses navigasi suatu lingkungan yang didasarkan pada penggunaan informasi terdiri dari tiga faktor utama, yaitu *journey* (perjalanan), *destination* (tujuan), dan *traveler* (pelaku perjalanan). Ketiga faktor ini masih mencakup beberapa aspek di dalamnya, seperti keamanan, kenyamanan, kemudahan, dan fungsi estetis. Sejalan dengan pernyataan tersebut, maka *signage* yang efektif harus memiliki sebuah standar, hierarki yang jelas, dan informasi yang tepat guna. Pemilihan lokasi sebagai objek penelitian dikarenakan di sepanjang rute *green line* KRL, hanya Stasiun Cisauk yang tidak menerapkan standar ISO 7001. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Kepala Stasiun Cisauk, tertundanya pembaruan *signage* disebabkan oleh tidak adanya komunikasi dengan Adriansyah selaku *signager*. Sehingga, selama periode tersebut, legibilitas *signage* belum diperhatikan oleh pihak Stasiun Cisauk. Sebagai perbandingan, berikut merupakan beberapa stasiun pada rute *green line* KRL yang sudah mengaplikasikan *signage* sesuai standar ISO 7001:



Gambar 2.24 Signage dengan ISO 7001 di Beberapa Stasiun Rute Green Line (Sumber: Internet dan Dokumentasi Pribadi)

Seperti yang ditampilkan pada gambar 2.24, ikonografi terbaru PT KAI didominasi warna biru (*hex code* #323A70) untuk *signage* utama dan warna kuning (*hex code* #F9D437) untuk *signage* keluar. Pada *signage* penunjuk arah, terdapat area sayap kiri dan kanan yang menunjukkan keberadaan lokasi atau fasilitas, meliputi arah serong, lurus, dan bawah. Selain itu, petunjuk nama stasiun di peron didominasi warna putih dan biru.

Standar tersebut diimplementasikan di stasiun kereta lokal – Stasiun KAI *Commuter*. Secara spesifik, fungsi setiap *signage* dapat dibedakan berdasarkan warna.



Gambar 2.25 *Signage* Sirkulasi Utama
(Sumber: *Guideline Signage* PT KAI 2020)

Gambar 2.25 menunjukkan *signage* sirkulasi utama yang berisi informasi prinsipal penunjuk arah penumpang untuk masuk menuju kereta atau peron. Standar warna yang diterapkan adalah kuning di atas biru. Warna kuning berperan sebagai petunjuk sirkulasi pergerakan penumpang, termasuk petunjuk pintu masuk, pintu keluar, naik/turun tangga, terowongan, keberangkatan serta kedatangan kereta.



Gambar 2.26 *Signage* Keluar
(Sumber: *Guideline Signage* PT KAI 2020)

Selanjutnya, gambar 2.26 menunjukkan *signage* yang memuat segala jenis *signage* penunjuk arah keluar dari stasiun menuju moda lanjutan. Standar warna yang diterapkan adalah hitam di atas kuning.



Gambar 2.27 *Signage* Menuju Fasilitas
(Sumber: *Guideline Signage* PT KAI 2020)

Terakhir, gambar 2.27 menunjukkan *signage* yang memberikan informasi penunjuk arah ke fasilitas stasiun. Standar warna yang

diterapkan adalah putih di atas biru. Warna putih berperan sebagai petunjuk fasilitas bagi penumpang, seperti arah menuju toilet, musholla, *charging center*, loket, *counter* informasi, dan lain-lain. Dengan adanya standar tersebut, akhir dari analisis ini juga akan menyimpulkan standar *signage* yang baik untuk diimplementasikan di Stasiun Cisauk.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA