

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Mall*

Menurut Burhan (2020), *Mall* adalah sebuah pusat perbelanjaan yang berisikan tenant-tenant yang menyajikan semua kebutuhan dari masyarakat. Selain sebagai tempat berbelanja, mall juga sering menjadi tempat untuk berkumpul, bersantai, dan menghabiskan waktu bersama keluarga atau teman. *Mall* juga menjadi pusat kegiatan komunitas, seperti pameran, pertunjukan seni, dan acara sosial lainnya.

2.1.1 Jenis – Jenis *Mall*

Menurut Rahimi & Khazaei (2018), secara umum pusat perbelanjaan adalah tempat tertutup atau terbuka yang mencakup sejumlah toko ataupun tenant yang dapat terdiri dari satu atau beberapa jenis, yaitu:

1. *Airport center*

Airport Center adalah retailers, restoran ataupun layanan yang hanya difokusnya didalam bandara.



Gambar 2.1 *Airport center*

Sumber: <https://edition.cnn.com/2019/07/22/business/airport-malls/index.html>, (2019)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. *Arcade*

Arcade adalah jenis pusat perbelanjaan publik yang memiliki langit-langit yang terbuat dari kaca yang melengkung.



Gambar 2.2 Arcade

Sumber: <https://www.viator.com/blog/The-Most-Historic-Shopping-Arcades-in-Europe/193795>, (2021)

3. *Community center*

Community center adalah pusat perbelanjaan yang terdiri dari satu atau dua departemen, toko obat dan toko peralatan rumah tangga.



Gambar 2.3 Community Center

Sumber: <https://eidiproperties.com/2018/02/16/the-value-of-shopping-centers-in-communities/>, (2018)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

4. *Convenience center*

Convenience center adalah pusat perbelanjaan yang menyediakan kebutuhan sehari-hari masyarakat dengan kurang dari 6 toko saja.



Gambar 2.4 Convinince Center

Sumber: https://mcleskey.com/portfolio_page/newtown-convenience-center/, (2016)

5. *Enclosed mall*

Enclosed mall adalah pusat perbelanjaan yang sepenuhnya terletak di struktur tertutup.



Gambar 2.5 Enclosed Mall

Sumber: <https://www.landmarkcr.com/enclosed-shopping-malls-disappearing/>, (2018)

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

6. *Entertainment Complex*

Entertainment complex adalah pusat perbelanjaan yang mencakup fasilitas seperti bioskop, restoran, dan pusat hiburan.



Gambar 2.6 Entertainment Complex

Sumber: <https://www.factmagazines.com/things-to-do/a-brand-new-entertainment-complex-will-debut-in-dubai-this-month>, (2023)

7. *Fashion mall*

Fashion mall adalah pusat perbelanjaan yang mencakup toko-toko yang menawarkan pakaian dan fine product.



Gambar 2.7 Fashion Mall

Sumber: https://www.tripadvisor.co.id/LocationPhotoDirectLink-g303506-d2352208-i280558260-Fashion_Mall-Rio_de_Janeiro_State_of_Rio_de_Janeiro.html, (2017)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

8. *Festival market police*

Festival market police adalah pusat perbelanjaan perkotaan yang merupakan kombinasi antara restoran dan pusat hiburan.



Gambar 2.8 Festive Market Police

Sumber: <https://www.nrm.com/regional-chains/chicken-n-pickle-concept-readies-new-design-expansion-push>, (2022)

9. *Gallery*

Gallery adalah jenis toko atau toko yang memiliki halaman tempat galeri eropa dengan langit-langit yang terbuat dari lengkungan kaca.



Gambar 2.9 Gallery

Sumber: <https://www.regencyholidays.com/blog/riyadh-gallery-mall/>, (2024)

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

10. *Lifestyle Center*

Lifestyle center adalah pusat perbelanjaan terbuka yang ditempatkan dalam bentuk pusat gaya hidup, seperti toko fashion wanita, toko perhiasan, dan restoran yang di rancang dengan elegan untuk menarik konsumen yang kaya.



Gambar 2.10 Lifestyle Center

Sumber: <https://www.studiooutside.us/baybrook-mall-lifestyle-center>, (2021)

11. *Super regional center*

Super regional center adalah pusat perbelanjaan terbesar dan biasa diklasifikasikan berdasarkan kebutuhan. Super regional center biasanya memiliki lebih dari 100 toko yang mencakup beberapa chain stores.



Gambar 2.11 Super Regional Center

Sumber: <https://www.studiooutside.us/baybrook-mall-lifestyle-center>, (2021)

12. *Shopping center*

Shopping center adalah sebuah grup retail yang merancang sebuah pusat perbelanjaan.



Gambar 2.12 Shopping Center

Sumber: <https://id.hotels.com/go/canada/ca-best-shopping-malls-toronto>, (2023)

13. *Strip*

Strip adalah pusat perbelanjaan lingkungan kecil yang terletak di ruang terbuka dengan kurang dari tiga baris toko.



Gambar 2.13 Strip

Sumber: <https://www.lplegal.com/content/strip-malls-resilience-evolving-commercial-real-estate-market/>, (2023)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

14. *Village center*

Village center adalah pusat perbelanjaan terbuka yang sering memiliki beberapa jalur dan satu pusat lapangan.



Gambar 2.14 Village Center

Sumber: <http://www.hkm-arch.com/barrington-village-center.html/>, (2021)

15. *Regional center*

Regional center adalah pusat perbelanjaan yang biasanya mempunyai 40 sampai dengan 100 toko.



Gambar 2.15 Regional Center

Sumber: <https://www.britannica.com/topic/regional-shopping-center>, (2022)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

16. *In-Air*

In-Air adalah pusat perbelanjaan dimana toko dapat diakses langsung untuk umum.



Gambar 2.16 In-Air

Sumber: <https://www.britannica.com/topic/regional-shopping-center>, (2023)

17. *Neighborhood center*

Neighborhood center adalah pusat perbelanjaan yang tidak tertutup dan memiliki 3 hingga 15 lantai dengan *supermarket*.



Gambar 2.17 Neighborhood Center

Sumber: <https://www.yourmunicipal.com/projects/village-of-buffalo-grove-comprehensive-plan/ideas/create-business-districts-neighborhood-centers-that-enhance-community-identity>, (2020)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

18. *Mix-use Center*

Mix-use center adalah kompleks yang termasuk dengan rumah tinggal, kantor, restoran yang terhubung dengan retail.



Gambar 2.18 Mix-Use Center

Sumber: <https://www.gensler.com/df2021-mixed-use-retail>, (2021)

19. *Mall*

Mall adalah pusat perbelanjaan besar yang biasanya tertutup dan tempat parkir dibangun disekitarnya.



Gambar 2.19 Mall

Sumber: <https://www.agungsedayu.com/id/cluster/mall-of-indonesia>, (2021)

U
NIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

20. *Urban mall*

Urban mall adalah pusat perbelanjaan perkotaan dan dapat berdiri karena terdiri dari beberapa cerita dan memiliki akses ke tempat parkir.



Gambar 2.20 *Urban Mall*

Sumber: <https://awjdevelopments.com/en/projects/urban-mall/>, (2023)

2.2 *Foodcourt*

Menurut Sutedja (2006) *Foodcourt* adalah tempat yang menyediakan makanan dan minuman. Terdiri dari beberapa toko makanan yang menyajikan beragam makanan dari semua tingkatan yang diatur. Selain itu, pujasera juga kerap digunakan sebagai tempat bersosialiasi. *Foodcourt* memiliki fungsi sebagai penyedia makanan dan minuman bagi pengunjung yang berada di *mall* atau pun tempat lainnya.

2.2.1 Tujuan *Foodcourt*

Menurut Sutedja (2006) *Foodcourt* memiliki tujuan untuk menyediakan makanan dan minuman bagi pengunjung yang datang. Dengan berbagai pilihan kuliner yang tersedia, pengunjung dapat menikmati berbagai jenis hidangan yang sesuai dengan selera mereka. Selain fungsi utamanya sebagai tempat makan, *foodcourt* juga berperan sebagai tempat beristirahat bagi pengunjung yang telah berjalan-jalan dan membutuhkan waktu sejenak untuk melepas lelah. Di sini, pengunjung dapat duduk dengan nyaman sambil menikmati suasana yang biasanya ramai dan penuh dengan aktivitas.

2.2.2 Jenis – Jenis *Foodcourt*

Menurut Arcaya & Tan (2020) Terdapat jenis-jenis foodcourt dapat dibagi berdasarkan beberapa karakteristik utama. Berikut adalah klasifikasi jenis-jenis foodcourt, yaitu:

1. *Foodcourt Konvensional*

Foodcourt konvensional biasanya berlokasi di pusat perbelanjaan atau area komersial. Tempat-tempat ini dirancang untuk melayani banyak pelanggan yang membutuhkan makanan cepat selama aktivitas berbelanja atau bekerja, menawarkan efisiensi dan kepraktisan sebagai prioritas utama.

2. *Urban Foodcourt*

Urban foodcourt menampilkan desain yang modern dan menarik, dengan fokus khusus pada estetika dan kenyamanan. Dekorasi sering kali bertema khusus, menciptakan suasana yang mengundang pelanggan untuk bersosialisasi. Selain itu, urban foodcourts menawarkan pengalaman yang menekankan kenyamanan dan interaksi sosial, sering kali dilengkapi dengan fitur tambahan seperti live music, acara-acara khusus, dan area duduk yang nyaman untuk bersantai lebih lama.

2.3 *Signage dan Wayfinding*

Signage system dapat ditemui di berbagai tempat umum seperti taman, kantor, dan fasilitas. *Sign system* juga digunakan sebagai penunjuk arah, *signage* juga dapat membuat tempat menjadi unik. *Signage* juga dapat mengkomunikasikan jenis informasi, seperti informasi peringatan, operasional, dan interpretatif. (Calori & Eynden, 2015, hlm. 6)

2.3.1 *Definisi Signage*

Signage adalah tanda yang berisikan informasi yang dapat membantu orang untuk menemukan suatu tempat ataupun jalan. (Calori & Eynden, 2015, hlm. 6)

2.3.2 Definisi *Wayfinding*

Wayfinding merujuk pada keahlian seseorang dalam memetakan lokasi atau fasilitas dalam pikirannya. Dengan demikian, apabila sistem signage didesain dengan rapi, *wayfinding* dapat membantu individu menemukan lokasi dan fasilitas tanpa harus bergantung pada bantuan orang lain (Calori & Eynden, 2015, hlm. 6-7).

2.3.3 Jenis – Jenis *Signage*

Signage bertujuan untuk mengkomunikasikan informasi kepada orang-orang tentang lingkungan. Berbeda dengan benda yang sengaja ditempatkan di lingkungan seperti perlengkapan cahaya, dinding, lantai dan sebagainya, signage secara langsung mengkomunikasikan informasi yang berguna untuk orang-orang. Dengan tanda interaktif, orang dapat melihat dan membaca bagaimana informasi diberikan dan diterima. *Signage* terbagi menjadi beberapa jenis sesuai dengan konten yang ingin dikomunikasikan sebagai berikut. (Calori & Eynden, 2015, hlm. 90)

2.3.3.1 *Identification Sign*

Identification sign berfungsi untuk mengidentifikasi suatu lokasi, baik dengan menampilkan ikon. *Identification sign* biasanya dipasang di pintu masuk dan di pintu keluar, atau di penanda yang menghubungkan satu tempat ke tempat lainnya. Dengan adanya *identification sign* yang jelas dan informatif, pengalaman pengunjung dalam menavigasi suatu lokasi dapat menjadi lebih mudah dan nyaman.



Gambar 2.21 *Identification Sign* (Calori & Eynden, 2015)

2.3.3.2 Directional Sign

Directional Sign berbentuk arah panah dan terletak jauh dari lokasi tertentu dan berfungsi untuk mengarahkan langsung orang-orang ke berbagai tujuan disuatu area tersebut. Dengan informasi yang disampaikan melalui *directional sign*, pengunjung dapat dengan mudah menemukan destinasi yang mereka cari tanpa kesulitan. Keberadaan *directional sign* yang strategis sangat penting untuk memastikan pengalaman pengunjung yang lancar dan efisien dalam menavigasi area tersebut.



Gambar 2.22 *Directional Sign* (Calori & Eynden, 2015)

2.3.3.3 Warning Sign

Warning sign berfungsi untuk menginformasikan kepada orang-orang tentang bahaya atau prosedur keselamatan di area tersebut. Dengan adanya *warning sign*, pengunjung dapat meningkatkan kesadaran mereka terhadap risiko yang mungkin ada di sekitar mereka, sehingga dapat mengambil tindakan pencegahan yang tepat. Keberadaan *warning sign* juga membantu dalam menjaga keamanan dan kesejahteraan pengunjung serta meminimalkan kemungkinan terjadinya kecelakaan atau insiden yang tidak diinginkan.



Gambar 2.23 *Warning Sign* (Calori & Eynden, 2015)

2.3.3.4 *Regulatory and Prohibitory Sign*

Regulatory and Prohibitory Sign digunakan untuk mengontrol perilaku orang dan melarang kegiatan tertentu di suatu tempat. Dan pesan harus disampaikan dengan sopan agar tidak menyinggung pengunjung.



Gambar 2.24 *Regulatory and Prohibitory Sign* (Calori & Eynden, 2015)

2.3.3.5 *Orientation Sign*

Orientation Sign berfungsi untuk menunjukkan peta dan direktori di sekitar lokasi pengunjung. Visual yang biasanya digunakan berupa gambaran peta lokasi dengan penanda icon merah tempat kita berada.

Ukurannya harus besar sehingga banyak orang bisa melihatnya sekaligus. (Gibson, 2009, hlm.52)



5.29

Gambar 2.25 *Orientation Sign* (Gibson, 2009)

2.3.3.6 *Operational Sign*

Operational Sign berfungsi untuk memberikan informasi kepada pengunjung tentang fungsi dan kapan suatu tempat akan mulai beroperasi. *Operational sign* biasanya berisi hari dan jam beroperasionalnya suatu tempat.



4.12

Gambar 2.26 *Operational Sign* (Calori & Eynden, 2015)

2.3.3.7 *Honorific Sign*

Honorific sign berfungsi untuk memberikan tanda hormat kepada seseorang disuatu tempat. *Honorific sign* biasanya terdapat pada insitusi, lembaga hukum dan sebagainya.



Gambar 2.27 *Honorific Sign* (Calori & Eynden, 2015)

2.3.4 Metode Pemasangan Signage

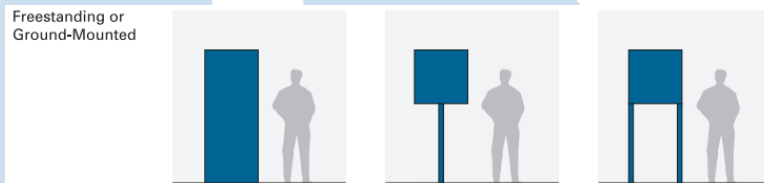
Menurut Calori & Eynden (2015, hlm. 193) terdapat 4 jenis dalam pemasangan signage.

2.3.4.1 *Freestanding or Ground-Mounted*

Bagian dasar sign system dipasangkan ke permukaan yang horizontal ataupun rata seperti lantai. Metode ini dibagi menjadi 3 jenis, yaitu:

- *Pylon or monolith*, Bagian bawah petunjuk arah dipasang di permukaan yang berorientasi horizontal lainnya.
- *Lollipop or "sign on a stick"*, Sebagian dari struktur *sign system* didukung oleh pipa atau tiang yang ditanamkan ke dalam permukaan yang berorientasi horizontal lainnya.

- *Multiple-posted*, sebagian badan *sign system*, didukung oleh sepasang pipa atau tiang di kedua sisi bagian bawah signage yang ditanamkan ke dalam permukaan yang berorientasi horizontal lainnya.

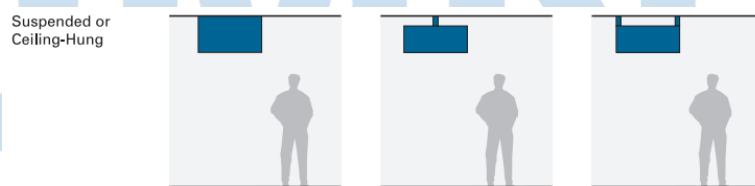


Gambar 2.28 *Freestanding or ground-mounted* (Calori & Eynden, 2015)

2.3.4.2 *Suspended or Ceiling-Hung*

Bagian sisi atas sign system dipasangkan ke menggantung pada langit-langit ruangan. Metode ini terbagi atas 3 jenis, yaitu:

- *Suspended monolith*, signage berada di posisi menggantung dengan permukaan atasnya tertempel pada ceiling ruangan.
- *Suspended pendant*, Signage tergantung dari langit-langit ruangan dengan menggunakan pengait yang terhubung ke pipa, tiang, atau silinder yang menempel pada ceiling
- *Suspended multiple-posted*, Signage tergantung menggunakan dua pipa, tongkat, atau silinder yang terhubung ke langit-langit ruangan.

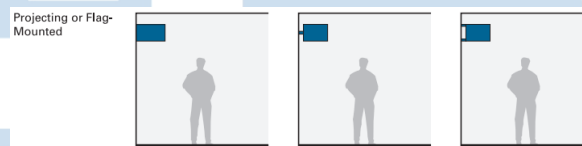


Gambar 2.29 *Suspended or ceiling-hung* (Calori & Eynden, 2015)

2.3.4.3 *Projecting or Flag-Mounted*

Bagian sisi samping signage dipasangkan menempel pada dinding. Metode ini terbagi atas 3 jenis, yaitu:

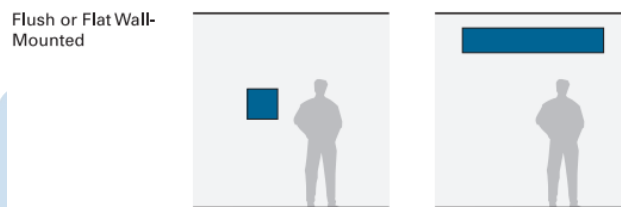
- *Projecting monolith*, posisi *signage* tergantung dimana satu sisi *signage* menempel pada permukaan vertikal lain.
- *Projecting lollipop*, posisi *sign system* ditentukan oleh pipa atau batang yang disambungkan pada sisi rambu yang ditempelkan pada permukaan vertikal lain.
- *Projecting multiple-posted*, posisi *sign system* digantungkan dari dua pipa atau batang yang menempel pada sisi tanda pada permukaan vertikal lain.



Gambar 2.30 *Projecting or Flag-Mounted* (Calori & Eynden, 2015)

2.3.4.4 *Flush or Flat Wall-Mounted*

Bagian sisi belakang *signage* dapat dipasang pada permukaan vertikal dan disebut juga dengan plakat dinding.



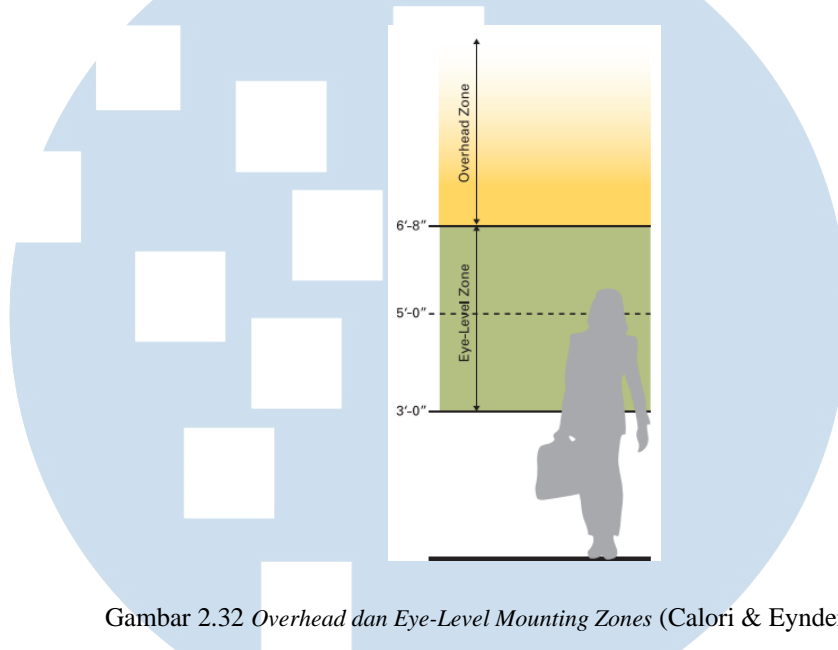
Gambar 2.31 *Flush or flat wall-mounted* (Calori & Eynden, 2015)

2.3.5 Penempatan *Signage*, Sudut dan Jarak Pandang

2.3.5.1 Penempatan *Signage*

Penempatan *signage* menjadi bagian yang sangat berpengaruh dalam visibilitas *signage*. Penempatan *signage* dibagi menjadi 2, yaitu overhead dan eye-level mounting zones.

Overhead adalah sign system terletak 202 cm diatas lantai. Dengan tingkat hirarki setinggi 26 tingkat. *Overhead sign* memiliki tujuan agar dihalangi oleh orang dan kendaraan yang melewati *signage*.

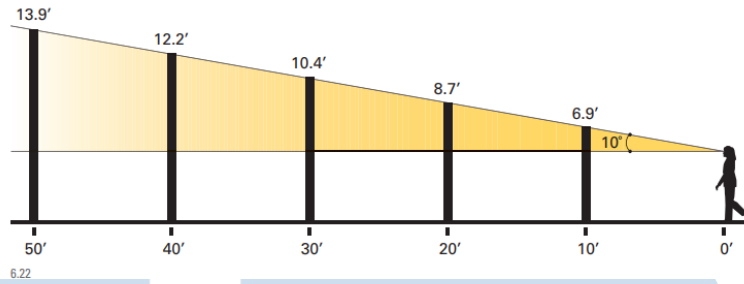


Gambar 2.32 *Overhead dan Eye-Level Mounting Zones* (Calori & Eynden, 2015)

Eye-Level Mounting Zones adalah sebuah sign system yang dipasangkan pada ketinggian 152cm di atas permukaan tanah. pada posisi *eye-level mounting zone* memiliki tingkat hierarki menengah atau bawah. Informasi pada posisi *eye-level mounting zones* biasanya berisikan informasi penjelas atau pelengkap.

2.3.5.2 Sudut dan Jarak Pandang

Menurut Calori & Eynden (2015) Sudut pandang horizontal yang manusia bisa lihat ke depan kurang lebih 20 derajat sampai dengan 30 derajat dari garis pandang vertikal dan sudut vertikal manusia kurang lebih 10 derajat sampai dengan 15 derajat dari garis pandang horizontal saat melihat ke depan.



Gambar 2.33 Sudut dan Jarak Pandang (Calori & Eynden, 2015)

Ukuran *signage system* yang akan dirancang akan dipengaruhi dengan sudut dan cara pandang manusia. Semakin penting informasi yang diberikan maka semakin besar ukurannya dan lebih tinggi dibanding informasi lainnya

2.3.6 Material

2.3.6.1 Logam

Bahan yang paling umum digunakan untuk membuat *signage* adalah logam, baik dalam bentuk struktural maupun lembaran. Selain itu, logam tertentu dapat dicairkan dan dibentuk menjadi bentuk yang kompleks. Logam juga digunakan sebagai dasar *signage*. Contoh logam yang dipakai untuk pembuatan *signage* adalah aluminium, baja, baja tahan karat, perunggu, tembaga dan kuningan (Calori & Eynden, 2015, hlm. 225)

2.3.6.2 Plastik

Plastik digunakan menjadi bahan pembuatan *signage* karena plastik memiliki sifat unik yang dapat dimanfaatkan seperti tembus cahaya, mudah dibentuk, tahan pecah, tahan lama. Plastik yang biasa digunakan untuk pembuatan sign adalah akrilik dan juga polikarbonat. Bahan plastik lainnya termasuk stirena, vinil, resin fenolik, dan fotopolimer. (Calori & Eynden, 2015, hlm. 226-229)

2.3.6.3 Kaca

Kaca bisa digunakan menjadi bahan pembuatan *sign system*. Kaca sangat cocok untuk *signage* yang memanfaatkan cahaya karena sifatnya tembus pandang. Kaca tersedia dalam berbagai warna dan tingkat transparansi. (Calori & Eynden, 2015, hlm. 229)

2.3.6.4 Kayu

Saat ini bahan kayu sudah jarang digunakan, karena sebagian besar sudah digantikan oleh bahan plastik baru. Namun, kayu seperti papan masih digunakan untuk papan nama tertentu. Kayu berkualitas rendah biasanya memiliki permukaan yang buruk sehingga kayu berkualitas tinggi dapat dilapisi untuk menutupi kekurangannya. (Calori & Eynden, 2015, hlm. 231)

2.3.6.5 Kain

Kain dapat digunakan menjadi bahan pembuatan *signage*. Kain memiliki sifat fleksibilitas yang unik, biasanya digunakan untuk papan nama eksterior seperti tenda, papan reklame, spanduk, dan juga bendera. (Calori & Eynden, 2015, hlm. 233)

2.3.6.6 Masonry

Masonry dapat digunakan menjadi bahan pembuatan *signage* tetapi jarang digunakan. *Masonry* biasanya terbuat dari batu. Contoh bahan *masonry* yang dapat digunakan adalah *marble*, *granit*, *slate*, *limestone*, *sanstone*, dan lain-lain. (Calori & Eynden, 2015, hlm. 233)

2.3.7 Pengaplikasian Sign System Graphic

Menurut Calori & Eynden (2015, hlm. 181) Secara umum, grafik pada *sign system* dapat diaplikasikan dengan salah satu dari tiga metode yaitu, *flat*, *raised*, atau *incised*.

2.3.7.1 Flat Graphics

1. Full-Color Digital Imaging

Full color digital imaging merupakan pencetakan format besar, umumnya menggunakan inkjet, pada berbagai substrat yang bisa buram atau tembus cahaya, fleksibel atau kaku, dengan bahan yang bervariasi dari kain hingga kertas, film vinil berperekat, dan panel kaku.

2. Vinyl Decals

Vinyl decal adalah sebuah stiker perekat yang berwarna integral dan buram. *Vinyl decal* memiliki sifat tembus cahaya, transparan atau pun reflektif yang di potong oleh komputer menjadi elemen grafis. *Vinyl decal* memiliki daya tahan yang baik.

3. Screen Printing

Screen printing adalah sebuah silkscreen yang diaplikasikan menggunakan tinta yang tebal dan buram. Ataupun dapat diproduksi secara fotografi.

4. Porcelain Enamel

Porcelain enamel adalah kaca yang memiliki lapisan coating dan biasanya diterapkan kebaja ataupun aluminium dengan silkscreening.

5. Handpainting

Teknik *handpanting* menggunakan cat sehingga kualitas produksi tergantung dengan keterampilan pelukis.

2.3.7.2 Raised Graphic

1. Cut Solid Graphics

Cut solid graphics merupakan bentuk huruf atau elemen grafis yang dipotong dari material logam, plastik, kayu, kaca ataupun batu dan dipasangkan di permukaan arsitektur.

2. *Fabricated Graphics*

Fabricated graphics merupakan hollow graphics yang berbentuk huruf dengan sisi di potong secara terpisah dan digabungkan kembali.

3. *Cast Metal Graphic*

Cast metal graphics merupakan bentuk huruf padat, semi hollow dan plakat. Logam yang digunakan akan dilebur dan dimasukkan kedalam cetakan yang telah di siapkan oleh pengrajin ataupun mesin.

4. *Cast Plastic Graphics*

Cast plastic graphics merupakan resin plastin cari yang dimasukkan delaman bentuk huruf dan plakat dengan cetakan yang buat oleh komputer.

5. *Photopolymer*

Photopolymer merupakan plakat dengan grafis yang terangkat dan terbuat dari lembaran plastik fotosensitif yang membentuk grafis terangkat.

6. *Raster*

Raster merupakan bola kecil yang terbuat dari logam ataupun plastik yang sebagian dibuat menjadi plakat tanda untuk membentuk karakter *braille*.

7. *3D Printing*

3D printing merupakan grafis yang dimunculkan dari latar belakang yang datar.

2.3.7.3 *Incised Graphics*

1. *Sandblasted Graphics*

Sandblasted graphics merupakan pasir yang di *compressed* menggunakan udara bertekanan melalui stensil untuk mengukir grafis ke permukaan sign system.

2. Acid Etched Graphics

Acid etched graphics terbatas pada logam dan kaca yang ditutupi dengan masker yang tahan asam dan kemudian bagian yang terkena asam akan digerosoti pada bahan dasar di area grafis.

3. Engraved or Routed Graphics

Engraved or routed graphics merupakan grafis terukir yang di potong ke permukaan sign system dengan router mekanis, waterjet, dan juga laser.

4. Hand Carving

Hand carving merupakan kayu atau batu yang diukir secara mekanik baik menggunakan tangan maupun mesin.

2.4 Desain Grafis

Menurut Landa (2011) dalam buku *Graphic Design Solutions 4th edition*, Desain grafis merupakan bentuk komunikasi dengan media visual yang digunakan untuk memberitau informasi kepada audiens. Tujuan desain grafis adalah untuk mempersuasi dan memberi tahu audiens tentang sesuatu.

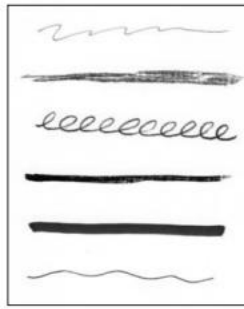
2.4.1 Elemen Desain

Menurut Landa (2011), terdapat 5 elemen desain yang digunakan dalam landasan teori, yaitu:

2.4.1.1 Garis

Titik adalah unit yang plaing kecil sebuah garis dan biasanya dikenali sebagai bentuk lingkaran. Garis termasuk dalam kategori elemen desain formal karena memiliki banyak fungsi dalam komposisi dan komunikasi. Oleh sebab itu, garis mempunyai kualitas dan arah yang bisa melengkung atau bersudut. (Landa, 2011, hlm. 16)

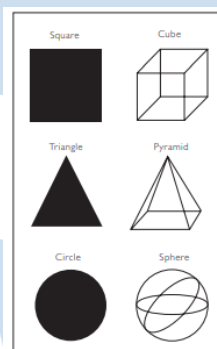
LINES MADE WITH A VARIETY
OF MEDIA AND TOOLS



Gambar 2.34 Garis (Landa, 2011)

2.4.1.2 Bentuk

Bentuk adalah garis besar bentuk pada dasar dua dimensi yang dibuat separuhnya ataupun seluruhnya berdasarkan warna, garis, nada, ataupun tekstur. Kubus, piramida, dan bola adalah tiga bentuk dasar. (Landa, 2011, hlm. 17)



Gambar 2.35 Bentuk (Landa, 2011)

2.4.1.3 *Figure/Ground*

Figure atau *ground* dikenal dengan ruang positif dan negatif. Prinsip dasar visualnya menggambarkan bagaimana bentuk berhubungan dengan ruang tanah di permukaan 2 dimensi.

2.4.1.4 Warna

Menurut Landa (2011, hlm.23), warna adalah elemen desain yang memprovokasi dan visual yang kuat. Suatu permukaan menerima warna ketika cahaya mengenainya. Refleksi warna adalah pantulan cahaya ke suatu bidang objek, dimana sebagian cahaya diserap dan sebagian lagi tidak. Setiap warna memiliki pigmen warna. Pigmen adalah zat kimia yang mengubah warna ketika berinteraksi dengan cahaya.

Jenis-jenis warna terdiri dari primer, sekunder, dan tersier. Warna primer tidak dapat dicampur seperti merah, hijau, dan biru karena primer adiktif akan menghasilkan cahaya putih ketika dicampur dengan palet warna lainnya. Sebaliknya, warna dasar, yaitu merah, kuning, dan biru, digunakan pada media berbasis layar. (Landa, 2011, hlm. 19)



Gambar 2.36 Warna (Landa, 2011)

2.4.1.5 Tekstur

Menurut Landa (2011, hlm.23) tekstur adalah permukaan yang bisa dirasakan secara fisik. Tekstur tekstil memiliki kualitas sentuhan yang sebenarnya dapat disentuh atau dirasakan secara fisik. Kemudian, menggunakan keterampilan yang mempelajari bidang seperti menggambar, melukis, dan fotografi untuk menciptakan ilusti tekstur yang sebenarnya.



Gambar 2.37 Tekstur (Landa, 2011)

2.4.2 Prinsip Desain

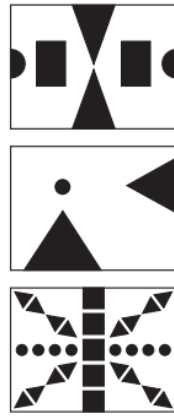
Menurut Landa (2011, hlm.24), prinsip desain dapat dibuat karena adanya keberadaan dari elemen desain. Pada dasarnya, prinsip desain mengulik elemen-elemen desain dalam hal Format, keseimbangan, hierarki visual, emphasis, irama dan kesatuan dalam karya.

2.4.2.1 Format

Format adalah batas yang jelas dan area yang melingkupi sebuah desain, atau tepi luarnya. Format juga dapat mengacu pada struktur atau area pada kertas, telepon genggam, billboard, dan lain-lain. (Landa, 2011, hlm. 24-25)

2.4.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan adalah bagian prinsip desain yang dapat menimbulkan stabilitas yang diciptakan oleh elemen-elemen desain. Keseimbangan dapat membuat suatu desain memiliki ciri khas dan karakter desain. (Landa, 2011, hlm. 25-28)



Gambar 2.38 Keseimbangan (Landa, 2011)

2.4.2.3 Hierarki Visual

Hierarki visual bertujuan untuk mengorganisir informasi dan memperjelas komunikasi. *Emphasis* adalah menempatkan beberapa elemen di atas yang lain, atau membuat beberapa elemen menjadi lebih dominan. (Landa, 2011, hlm. 28)

2.4.2.4 Irama

Irama merupakan elemen grafis visual yang berulang secara konsisten, dan pola dapat memberikan irama, yang penting dalam perancangan desain untuk membuat desain unik. (Landa, 2011, hlm. 30-31)



Gambar 2.39 Irama (Landa, 2011)

2.4.2.5 Kesatuan

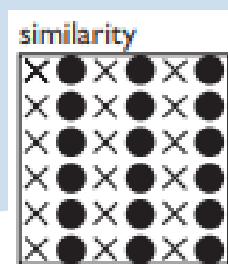
Kesatuan adalah keseluruhan elemen desain dalam perancangan desain saling berhubungan dan membentuk kesatuan. Dan ketika sudah disatukan akan menjadi komposisi yang pas. (Landa, 2011, hlm. 31)

2.4.2.6 Laws of Perceptual Organization

Laws of perceptual organization memiliki 6 hukum, yaitu:

1. *Similarity*

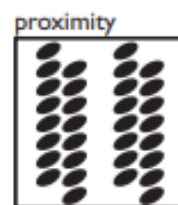
Similarity adalah elemen yang mempunyai karakteristik yang mirip. (Landa, 2011, hlm. 32)



Gambar 2.40 *Similarity* (Landa, 2011)

2. *Proximity*

Proximity adalah komponen dianggap berbagi karena berada di dekat satu sama lain. (Landa, 2011, hlm. 32)



Gambar 2.41 *Proximity* (Landa, 2011)

3. *Continuity*

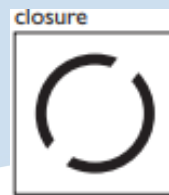
Continuity adalah elemen ini merupakan kelanjutan dari elemen sebelumnya dan memberikan kesan gerakan. (Landa, 2011, hlm. 32)



Gambar 2.42 *Continuity* (Landa, 2011)

4. *Closure*

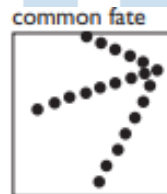
Closure adalah elemen individual yang menciptakan bentuk yang lengkap, unit atau pola. (Landa, 2011, hlm. 32)



Gambar 2.43 *Closure* (Landa, 2011)

5. *Common Fate*

Common Fate disangka sebagai kesatuan jika bergerak menuju ke arah yang sama. (Landa, 2011, hlm. 32)

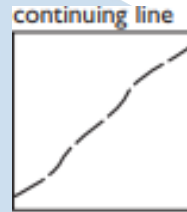


Gambar 2.44 *Common Fate* (Landa, 2011)

6. *Continuing Line*

Continuing Line adalah garis yang dianggap mengikuti jalur. Jika dua garis putus, audiens akan memlihat

gerakan dan disebut juga garis tersirat. (Landa, 2011, hlm. 32)



Gambar 2.45 *Continuing Line* (Landa, 2011)

2.4.3 Tipografi

Tipografi meliputi huruf kecil, huruf besar, nomor, *special character*, tanda baca, dan tanda diakritik. Tipografi adalah elemen yang penting dalam petunjuk arah. Dalam penyampaian informasi pada umumnya, kata-kata lebih banyak digunakan dari pada gambar ataupun simbol (Calori & Eynden, 2015, hlm. 127)



Gambar 2.46 Tipografi (Calori & Eynden, 2015)

2.4.4 Ikon dan Panah

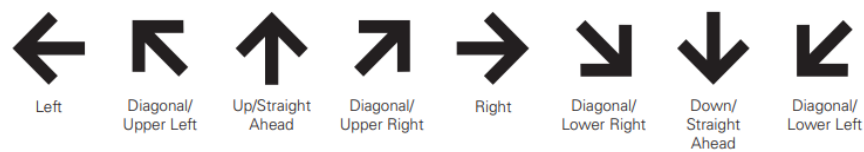
Ikon dan panah berfungsi sebagai pemberi informasi melalui bentuk atau gambar yang dapat dipahami oleh masyarakat. Ikon memiliki makna yang sama dengan *glyph*, *pictograph*, dan *pictogram*.





Gambar 2.47 Ikon (Calori & Eynden, 2015)

Penggunaannya menyesuaikan konsep yang dibuat dan Panah adalah simbol untuk memberitaukan arah, seperti kanan, kiri, dan sejenisnya (Calori & Eynden, 2015, hlm. 143)



Gambar 2.48 Panah (Calori & Eynden, 2015)

2.4.5 *Layout*

Layout mengekspresikan karakter visual dari sign system. *Layout* merupakan tahap menata segala bagian dari sign system yang menjadi latar yang mengundang perhatian dan nyaman dilihat. *Layout* juga berfungsi sebagai penyajian informasi agar dapat mudah dimengerti dan dipahami oleh audiens. (Calori & Eynden, 2015, hlm. 165)



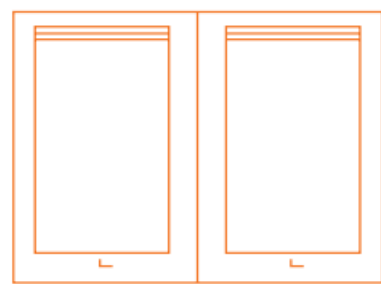
Gambar 2.49 Layout (Calori & Eynden, 2015)

2.4.6 Grid

Menurut Tondreau (2019), Grid adalah sistem yang mengatur ruang untuk mengatur material yang berbeda dan menjaga ketertiban untuk berbagai jenis komunikasi. Grid bukanlah penjara melainkan sebuah rencana.

2.4.6.1 *Single Column Grid*

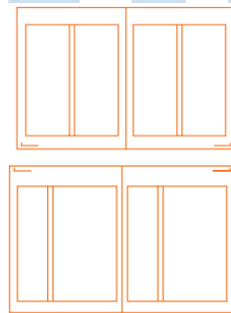
Single column grid memiliki fungsi untuk kalimat berulang, seperti laporan, buku, dan esai. Blok teks merupakan elemen utama pada halaman, spread, atau layar perangkat. (Tondreau, 2019, hlm.11)



Gambar 2.50 *Single Column Grid* (Tondreau, 2019)

2.4.6.2 *Two Column Grid*

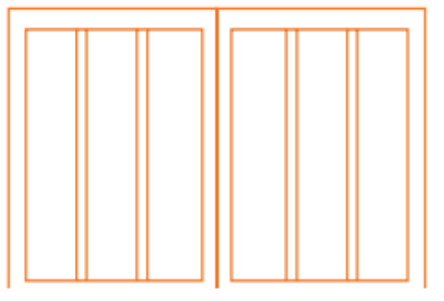
Two column grid berfungsi mengontrol kalimat yang panjang atau untuk memberikan informasi yang berbeda di kolom yang berbeda. Dalam perbandingan pas, jika terdapat satu kolom lebih lebar dari kolom lainnya, maka kolom yang lebih lebar menjadi dua kali lebar kolom yang sempit. (Tondreau, 2019, hlm.11)



Gambar 2.51 *Two Column Grid* (Tondreau, 2019)

2.4.6.3 *Multi-Column Grid*

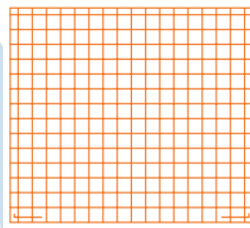
Multi column grid memiliki fungsi mengkombinasikan beberapa kolom lebar yang bervariasi, biasanya difungsikan untuk majalah dan website. *Multi column grid* juga memiliki fleksibilitas yang tinggi dibanding *single column grid*. (Tondreau, 2019, hlm.11)



Gambar 2.52 *Multi Column Grid* (Tondreau, 2019)

2.4.6.4 *Modular Grid*

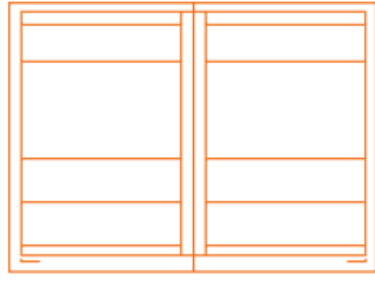
Grid modular berguna untuk mengatur informasi yang kompleks, seperti dalam koran, kalender, grafik, dan tabel. Dengan menggabungkan kolom vertikal dan horizontal, grid ini memecah struktur menjadi bagian-bagian yang lebih kecil. (Tondreau, 2019, hlm.11)



Gambar 2.53 *Modular Column Grid* (Tondreau, 2019)

2.4.6.5 *Hierarchical Grid*

Hierarchical grid berfungsi untuk membedakan halaman menjadi zona-zona. Kebanyakan *hierarchical grid* terdiri dari kolom horizontal. Majalah mengatur konten halaman secara horizontal untuk kemudahan dan efisiensi. (Tondreau, 2019, hlm.11)



Gambar 2.54 Hierarchical Grid (Tondreau, 2019)

2.4.7 Hirarki

Dalam *signage system*, konten diprioritaskan berdasarkan tingkat pentingnya. Informasi yang paling penting dibedakan dengan cara tertentu. (Calori & Eynden, 2015, hlm. 98)



Gambar 2.55 Hirarki (Calori & Eynden, 2015)

U M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA