

BAB II

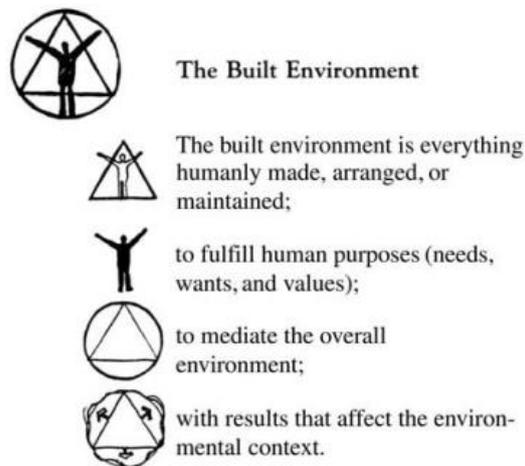
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Environmental Graphic Design*

Sebuah arahan petunjuk maupun tanda, yang ada di lingkungan sekitar kita, seperti papan informasi atau rambu lalu lintas pada jalan merupakan bagian dari media *environmental graphic design* (EGD), yaitu sebuah desain yang digunakan untuk menjadi sebuah alat komunikasi visual secara grafis yang dapat membantu orang untuk menemukan atau mengarahkan ke suatu tempat/lingkungan (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 2). Dengan seiring perjalanannya waktu, kini media *environmental graphic design* (EGD) lebih dikenal oleh masyarakat sebagai alat bantu komunikasi di suatu ruang melalui sebuah visual, seperti tanda petunjuk, tempat area *brand* tertentu/*branded spaces*, karya pameran, hingga pada instalasi karya seni di tempat umum (Gibson, 2009, h. 14-15). Penataan struktur di suatu lingkungan, memiliki suatu ciri khas karakteristik tersendiri, sehingga suatu pemahaman terhadap setiap lingkungan, memiliki sifat pemahaman yang berbeda dan dikatakan dapat bersifat lebih luas (McClure & Bartuska, 2007).

2.1.1 Karakteristik *Built Environment*

Menurut McClure & Bartuska (2007) dalam menerapkan pemahaman karakteristik di suatu lingkungan, tidak bisa dipahami dengan menggunakan pemahaman secara sederhana dikarenakan bersifat lebih kompleks terhadap suatu dampak dan aspek tertentu. Meskipun hal tersebut terjadi, terdapat sebuah beberapa langkah dalam memahami suatu karakteristik desain yang diterapkan pada suatu lingkungan (h. 5-6).



Gambar 2. 1 *The Built Environment*
 Sumber: McClure dan Bartuska (2007)

1) Ruang lingkup luas

Penerapan *built environment* pada lingkungan sekitar, memiliki ruang lingkup yang sangat luas dengan hampir meliputi aspek keseluruhan dari kehidupan manusia. Keberadaan *built environment* menjadi sebuah dasar dari sebuah tempat yang digunakan untuk berbagai aktivitas manusia. Seluruh lingkungan tersebut telah memenuhi seluruh elemen yang telah dirancang, mulai dari sistem modifikasi, dan dibangun oleh manusia sebagai kepentingan hidup.

2) Hasil pemikiran manusia

Perancangan *built environment* tidak terjadi atau tercipta secara alami, melainkan dirancang sesuai dengan tujuan dan pemikiran dari manusia untuk memenuhi berbagai nilai, seperti seluruh nilai preferensi dan kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari.

3) Adaptasi lingkungan

Dalam perancangan *built environment* terdapat berbagai elemen tertentu yang dirancang untuk menyesuaikan kondisi dari setiap lingkungan, dengan tujuan membuat suatu kenyamanan dalam seluruh aktivitas manusia satu dengan lainnya.

4) Pengaruh keadaan sekitar

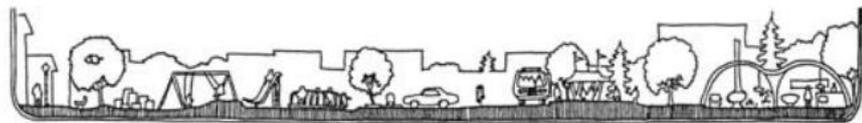
Keberadaan *built environment* pada seluruh lingkungan, dipengaruhi oleh kondisi di sekitar lingkungannya, sehingga dapat memberikan suatu dampak positif maupun negatif terhadap lingkungan, maupun dapat bersifat secara alami dan perbuatan dari seluruh aktivitas manusia tersendiri.

2.1.2 Elemen *Built Environment*

Penerapan *built environment* pada suatu lingkungan, memiliki jangkauan yang sangat luas dalam berbagai komponen yang terbagi menjadi tujuh komponen utama (McClure & Bartuska, 2007, h.6). Tujuh komponen tersebut dapat terbagi menjadi sebuah *product*, *interiors*, *structures*, *landscapes*, *cities*, *regions*, dan *earth*.

2.1.2.1 *Products*

Dalam penerapan komponen produk, jenis barang seperti material yang dipakai pada pembentukan suatu lingkungan umumnya digunakan untuk kebutuhan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Material tersebut dibuat dan diciptakan oleh manusia untuk memenuhi aktivitas dan kebutuhan tertentu.

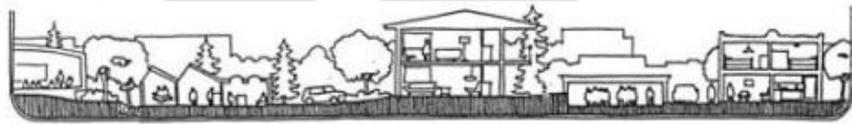


Gambar 2. 2 *Illustration Products*
Sumber: McClure dan Bartuska (2007)

Seluruh produk yang dirancang oleh manusia meliputi beberapa jenis, seperti pembuatan huruf *alphabet* yang dijadikan sebagai elemen grafis utama dalam penanda *signage*. Selain hal tersebut, terdapat sebuah jenis material barang yang sering dipakai seperti bahan konstruksi baja, besi, kayu, dan beton. Pembuatan produk juga dibantu dengan penggunaan teknologi seperti sebuah perangkat elektronik melalui sebuah ponsel, radio, televisi dan alat elektronik lainnya.

2.1.2.2 Interiors

Suatu interior di sebuah bangunan, tentunya ditata dengan berbagai produk dan berada dalam suatu bangun ruang tertentu. Suatu tata atau interior juga dapat mendukung seluruh kegiatan manusia dan mencegah terganggunya kegiatan lainnya yang bersifat eksternal dari manusia lain. Selain faktor eksternal dari manusia lain, interior juga dapat melindungi manusia dari faktor iklim atau cuaca.

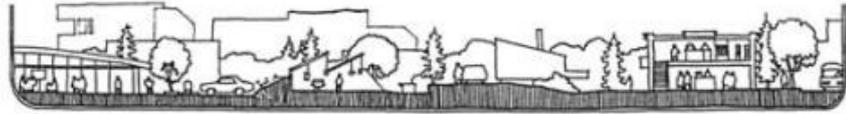


Gambar 2. 3 *Illustration Interiors*
Sumber: McClure dan Bartuska (2007)

Melalui seluruh pernyataan tersebut, pembuatan interior pada bangunan tertentu merupakan hal yang sangat penting bagi kegunaan dari setiap tempat dalam meningkatkan suatu kenyamanan pada manusia. Kegunaan tersebut dapat mempengaruhi faktor kegiatan eksternal yang dilakukan oleh manusia lainnya. Seluruh kegiatan eksternal tersebut dapat mencakup seperti, kegiatan titik aula pertemuan umum, stadion dan aktivitas lainnya, sehingga perancangan suatu interior pada lingkungan menjadi hal penting dalam perlindungan aktivitas dari setiap manusia.

2.1.2.3 Structures

Suatu pengumpulan pada suatu ruangan, yang dibentuk dan dibangun dengan menggunakan berbagai gabungan dari sebuah produk dapat membentuk sebuah struktur di ruang lingkungan tersebut. Pembentukan suatu struktur tersebut, juga didasarkan oleh penggunaan material yang disesuaikan dengan berbagai kegiatan hingga menciptakan fungsi tertentu oleh masyarakat. Berbagai gabungan aktivitas dapat membentuk suatu struktur yang lebih besar, seperti jalan raya, perumahan, jembatan, pabrik, dan lainnya.

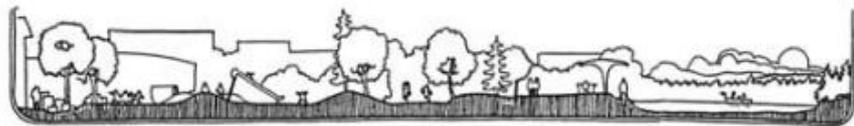


Gambar 2. 4 *Illustration Structures*
Sumber: McClure dan Bartuska (2007)

Seluruh aktivitas tersebut, umumnya terdapat di sebuah lingkungan melalui sebuah struktur ruang dan terdapat sebuah bentuk yang bersifat fisik pada bagian luar ruang. Pada penempatan struktur, terdapat, dua elemen penempatan utama yang sering ditempatkan atau menjadi penempatan umum. Kedua elemen tersebut yaitu penempatan struktur secara eksternal dan internal.

2.1.2.4 *Landscapes*

Penerapan *landscape* merupakan suatu area pada luar ruang yang memiliki tujuan utama dalam kumpulan suatu aktivitas di dalam suatu struktur lingkungan yang sudah direncanakan. Penataan lanskap memiliki fungsi penting sebagai alas untuk berbagai penataan seperti ruang terbuka atau bangunan gedung. Penataan lingkungan tersebut, dapat meliputi berbagai tempat contoh seperti taman, kebun, taman nasional, hutan, dan berbagai tempat lingkungan terbuka lainnya.

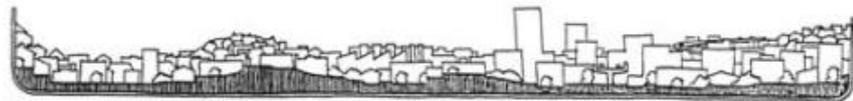


Gambar 2. 5 *Illustration Landscapes*
Sumber: McClure dan Bartuska (2007)

Pada umumnya, penggunaan struktur *landscape* di sebuah tempat menggabungkan dua konsep dengan lingkungan fisik buatan manusia dan konsep penggunaan alam. Pergabungan dari dua konsep tersebut dapat menciptakan suatu keharmonisan dari setiap lingkungan hingga menciptakan suatu kesatuan. Perpaduan lingkungan buatan yang diciptakan manusia dengan lingkungan asli atau alam tersebut yang menciptakan suatu pembentukan lanskap yang baru.

2.1.2.5 *Cities*

Suatu pembentukan kota di suatu area, merupakan hasil dari gabungan penerapan struktur dan *landscape* dengan berbagai ukuran yang bersifat lebih kompleks. Pada umumnya sebuah perkotaan dapat terbentuk dengan berbagai skala ukuran, berdasarkan tingkat faktor sosial, ekonomi, budaya, maupun lingkungan. Perkotaan juga dibentuk dengan suatu tujuan untuk membangun suatu kelompok atau komunitas masyarakat yang memiliki prinsip yang relevan. Pembentukan wilayah tersebut dapat ditempatkan dengan cara berdekatan satu dengan lain melalui area sebuah bangunan gedung.



Gambar 2. 6 *Illustration Cities*
Sumber: McClure dan Bartuska (2007)

Berdasarkan faktor pembentukan tersebut, perkotaan dapat membentuk suatu kelompok tersendiri di beberapa wilayah, seperti pembentukan perumahan, distrik perkotaan, kota kecil, dan kota besar. Suatu wilayah daerah tersebut, juga memiliki pengaruh terhadap kondisi ekonomi dari suatu wilayah kelompok yang berbeda. Melalui hal tersebut, perkotaan merupakan suatu barang atau wujud fisik dari suatu interaksi pada bangunan, lingkungan, manusia, alam dengan cakupan atau skala yang sangat besar.

2.1.2.6 *Regions*

Suatu wilayah terbentuk dari sebuah gabungan daerah perkotaan dan tata ruang *landscapes* dengan berbagai ukuran yang berbeda yang memiliki sifat kompleks berbeda. Dalam suatu wilayah terdapat beberapa karakteristik yang memiliki kesatuan yang sama, mulai dari politik, budaya, sosial, dan ekonomi. Suatu wilayah juga dapat berdiri atau terbentuk dari penggabungan lanskap dan pendirian bangunan atau struktur perkotaan.



Gambar 2. 7 *Illustrations Regions*
Sumber: McClure dan Bartuska (2007)

Beberapa karakteristik tersebut dapat membentuk sebuah pembagian pada suatu wilayah, seperti provinsi, kota, kabupaten, benua, maupun membentuk sebuah negara. Pembentukan tersebut menunjukkan beberapa antar unit tersebut dapat tergabung dengan membentuk suatu wilayah dari lanskap dan kota, menjadi suatu kesatuan yang dapat mencakup secara lebih besar dan luas.

2.1.2.7 Earth

Pada penerapan seluruh elemen tersebut, bumi menyatukan seluruh elemen tersebut sehingga terdapat sebuah beberapa benua dan negara yang memiliki berbagai ciri khas lingkungan yang berbeda. Dari seluruh elemen tersebut, elemen bumi merupakan tingkatan elemen yang paling tinggi. Elemen bumi mencakup seluruh elemen yang menggabung menjadi satu kesatuan hingga membentuk suatu kehidupan.



Gambar 2. 8 *Illustration Earth*
Sumber: McClure dan Bartuska (2007)

Seluruh perkembangan pada setiap elemen yang tercipta di dalam bumi, dapat memengaruhi pikiran manusia dalam melakukan suatu aktivitas, sehingga dengan mengikuti perkembangan waktu manusia dengan lingkungan juga akan terus melakukan perubahan. Perubahan tersebut dapat memengaruhi kondisi dari setiap wilayah, negara maupun kondisi dari suatu perkotaan yang berkembang dengan seiring perjalanannya waktu. Perkembangan dan perubahan pada kondisi

wilayah juga dipengaruhi oleh perkembangan kemampuan dari setiap individu manusia di setiap wilayah tertentu.

Pengenalan terhadap suatu aspek lingkungan, merupakan hal yang penting terkait mengenali struktur dari sebuah bangunan ataupun lingkungan yang terdapat pada suatu area. Melalui teori *environmental*, penulis melakukan pengenalan terhadap suatu lingkungan nyata untuk melihat seluruh struktur, luas, permukaan, keadaan daerah secara langsung terhadap tempat yang dituju.

2.2 Signage Wayfinding

Wayfinding merupakan sebuah teknik metode komunikasi yang menggunakan gabungan dari berbagai elemen, yaitu desain grafis, arsitek, pendengaran, dan tekstur dengan tujuan sebagai arah bantu panduan dan navigasi di suatu tempat lingkungan (Apelt R et al., 2007, h. 4). Sistem *wayfinding* mendeskripsikan bagaimana cara pada setiap individu dapat memahami hingga dapat berinteraksi dengan suatu ruang atau tempat, melalui setiap tanda memiliki fungsi dan tujuan dalam menyampaikan sebuah pesan melalui gambar, simbol, dan teks (Gibson, 2009). Meskipun *signage* dan *wayfinding* memiliki identik yang sama, kedua media tersebut memiliki kepentingan yang berbeda, *signage* fokus dalam sistem pengarah navigasi melalui sebuah gambar tanda, sedangkan *wayfinding* memakai berbagai bantuan elemen lebih dari sekedar penanda gambar tanda, seperti peta map, pemandu jalur jalan, dan bantuan teknologi untuk mempermudah pengarah jalan seperti teknologi perangkat GPS (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 6).

2.2.1 Prinsip Wayfinding

Dalam merancang *wayfinding* di sebuah lingkungan terdapat sebuah beberapa penerapan prinsip dalam perancangan setiap medianya untuk dapat menata struktur lingkungan dapat disusun secara terstruktur dengan beberapa berbagai penempatan informasi ruang yang berbeda, sehingga membuat para pengguna dapat ternavigasi secara mudah (Apelt R et al., 2007).

1. Analisis akses bangunan

Melakukan sebuah evaluasi secara mendalam terhadap seluruh jalur masuk maupun keluar dalam sebuah akses di setiap lingkungan untuk dapat memastikan setiap akses memiliki jalur yang efektif sebagai informasi navigasi kepada setiap pengguna.

2. Pembagian skala ruang

Melakukan pembagian terhadap area ruang yang bersifat luas, menjadi sebuah beberapa tempat area ruang yang memiliki fungsional yang berbeda dengan menjaga konektivitas terhadap antar satu ruang dengan ruang lainnya.

3. Penyusunan fungsi ruang

Melakukan penataan dan penyusunan pada setiap pembagian tempat ruang yang bersifat secara sederhana, dengan tujuan dapat membantu pemahaman dari pengguna makna dari ruang yang dirancang.

4. Konsistensi petunjuk arah

Menyediakan beberapa petunjuk arah di titik tempat yang strategis, terutama pada titik lokasi yang menjadi sebuah titik pengambilan keputusan dari para pengguna untuk menuju sebuah tempat.

5. Titik pengambilan keputusan

Dalam menerapkan petunjuk arah, pastikan dibuat pada tempat seperti jalur penyimpangan jalan dengan tujuan dapat mudah dibaca dan dipahami oleh pengguna sehingga dapat mengambil keputusan secara tepat dalam memilih jalur yang ingin ditujui.

6. Sistem penamaan fleksibel

Menentukan jenis atau penggunaan kalimat dan penulisan terhadap sebuah simbol pada setiap petunjuk yang menyesuaikan budaya dari seluruh pengguna, dengan tujuan dapat mempermudah para pengguna dari antar budaya dapat memahami makna atau konteks dari simbol maupun grafis yang terhadap pada petunjuk arah jalan.

7. Penamaan kawasan umum

Menentukan seluruh jenis penamaan pada gedung atau tempat yang sudah dikenal secara umum, dengan bersifat konsisten yang memiliki bentuk seragam dengan tempat umum lainnya, seperti konsistensi penamaan pada tempat Sekolah, Rumah Sakit, dan beberapa tempat umum lainnya.

Melalui prinsip tersebut, penulis akan melakukan observasi secara menyeluruh dengan menganalisis struktur pada sistem lingkungan *venue home* hingga mengetahui seluruh fasilitas atau area yang terdapat pada lingkungan secara menyeluruh, untuk menemukan seluruh permasalahan secara lapangan dan penempatan pada titik *wayfinding signage* yang diperlukan pada lingkungan *venue home* dengan bentuk secara nyata.

2.2.2 Kategori *Signage*

Menurut Calori & Vanden-Eynden (2015), media *signage* dibagi menjadi tujuh macam yang memiliki tujuan berbeda dalam memberikan informasi untuk berinteraksi di suatu ruang. Media tersebut meliputi *Identification, Directional, Warning, Regulatory and Prohibitory, Operational, Honorific, dan Interpretive* (h. 92-98).

2.2.2.1 *Identification Signage*

Pada jenis *signage* tersebut, umumnya digunakan sebagai alat bantu komunikasi terhadap orang yang telah mencapai titik poin tujuan, dengan adanya maupun tidak informasi penanda arah sebelumnya. Tanda *signage* tersebut, dapat memberi informasi seperti penomoran pada sebuah ruangan atau tempat atau penamaan sebuah tempat. Dalam penggunaan jenis *signage* tersebut sering digunakan dan ditemukan untuk mengidentifikasi suatu kawasan atau tempat kepada para pengguna.



Gambar 2. 9 *Example of Identification Signs*
Sumber: Calori da Vanden-Eynden (2015)

Melalui gambar tersebut, merupakan salah satu contoh dari jenis *identification signage* yang mengidentifikasi tempat atau lantai yang sedang dilalui oleh pengguna. Pada dasarnya, jenis *signage* tersebut dapat dirancang oleh klien tertentu, namun dapat dibuat oleh seorang desainer ahli *environmental graphic* (EG). Desainer *environmental graphic* (EG) biasanya hanya menentukan titik lokasi pada sebuah *identification signage*, namun informasi mengenai aksesibilitas dan keselamatan sering lebih ditempatkan dengan menyesuaikan regulasi peraturan yang sudah ditetapkan oleh pihak yang berwenang.

2.2.2.2 Directional Signage

Pada umumnya, jenis petunjuk arah *signage* tersebut diletakkan pada tempat lokasi yang tidak berdekatan dari tempat tujuan tertentu. Penempatan pada jenis *signage* tersebut, ditentukan dengan menyesuaikan arah jalan yang ingin dituju oleh pengguna. Cara atau penempatan tersebut dilakukan, sebagai bentuk alat bantu komunikasi dalam memandu setiap orang dapat menuju berbagai lokasi tempat yang terdapat di dalam suatu lingkungan.



Gambar 2. 10 *Directional Sign Drivers Guide*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Pada jenis media *signage* tersebut, sering kali ditemukan dengan penampilan bentuk panah yang memiliki arah kanan, kiri, dan depan. Jenis *directional signage*, umumnya menampilkan sebuah informasi pesan seperti nama tujuan yang ingin ditujui melalui informasi arah yang sudah dirancang. *Directional Signage* umumnya dirancang oleh seorang ahli desainer *environmental graphic* (EG).

2.2.2.3 *Warning Signage*

Pada jenis media *signage* tersebut, sering kali ditemukan pada suatu tempat sebagai tanda peringatan kepada orang mengenai prosedur keselamatan atau tanda bahaya keselamatan di dalam suatu lingkungan tempat. Lingkungan tersebut dapat ditemukan, seperti pada lokasi atau tempat tangga darurat yang berada di sebuah gedung. Pada lokasi tangga darurat umumnya memiliki sebuah tanda peringatan yang memiliki sebuah tulisan “Gunakan Tangga, Hanya untuk Keadaan Darurat”.



Gambar 2. 11 *Example of Warning Sign*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Pembuatan media *warning signage* tetap menyesuaikan seluruh regulasi peraturan yang sudah ditetapkan oleh pihak berwenang. Regulasi atau peraturan tersebut juga harus disesuaikan oleh setiap desainer EG untuk dapat merancang setiap jenis *warning sign* dengan menetapkan peraturan yang berlaku. Melalui hal tersebut, pemasangan jenis media *signage* harus ditempatkan pada lokasi titik yang tepat sebagai panduan arah untuk pencegahan terjadinya sebuah insiden tertentu.

2.2.2.4 Regulatory and Prohibitory Signage

Pada jenis media *signage* tersebut, dirancang dengan tujuan sebagai tanda pelarangan kepada orang untuk melakukan aktivitas tertentu di suatu area lingkungan. Selain hal tersebut, penempatan atau peletakan untuk jenis *regulatory signage* umumnya diletakan pada kawasan atau fasilitas umum, seperti monumen, museum, dan lainnya. Penggunaan teks pada setiap penulisan atau pesan yang sering kali dibuat di dalam suatu ruang, yaitu “Dilarang Merokok” dan “*Staff Only*”.



Gambar 2. 12 *Regulatory Sign at National Mall, Washington DC*

Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Pada jenis *regulatory signage*, umumnya menggunakan sebuah bantuan obyek gambar, sebagai alat bantu untuk mengkomunikasikan isi pesan. Seluruh perancangan media *signage* tersebut dapat dirancang oleh seorang ahli desainer *environmental design* (EG), yaitu dapat merancang isi pesan informasi maupun penempatan pada titik lokasi tempat di suatu tempat dengan menyesuaikan regulasi peraturan oleh pihak berwenang.

2.2.2.6 Operational Signage

Pada umumnya, jenis media *signage* tersebut digunakan untuk memberikan informasi penerapan atau suatu aktivitas di suatu tempat lingkungan. Pesan informasi tersebut, umumnya membutuhkan sedikit waktu untuk memahami lebih dalam oleh para pengunjung. Penulisan pesan umumnya dikhususkan kepada orang ataupun staf yang memiliki hubungan terkait pelaksanaan operasional kerja pada lingkungan tertentu.



Gambar 2. 13 *Operational Sign Security Procedures*
 Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Pembuatan media *operational signage* dapat ditemukan di beberapa tempat khususnya pada sebuah lokasi tempat penyewaan yang dilengkapi sebuah informasi tanda jam kerja operasional maupun sebuah peta, seperti pada toko tempat ritel dan tempat gedung sewa seperti sebuah bangunan ruko dan apartemen.

2.2.2.7 *Honorific Signage*

Pada jenis media *signage* tersebut, umumnya ditemukan untuk menampilkan informasi terhadap orang atau penanggung jawab yang pernah melakukan suatu kontribusi tertentu sebagai bentuk sebuah apresiasi lebih di suatu tempat lingkungan. Jenis *signage* tersebut dapat ditemukan berupa tanda donatur, dengan informasi nama penyumbang dana untuk suatu fasilitas yang memiliki informasi seperti arsitek, waktu tahun pembangunan, maupun orang atau tokoh penanggung jawab.



Gambar 2. 14 *Donor Recognition Wall Honoring*
 Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Beberapa lokasi tempat ruang seperti ruang area publik dan institusi, dan fasilitas umum menjadi tempat untuk penggunaan media *honorific signage* tersebut, dengan tujuan dapat menjangkau seluruh pengunjung dapat mengetahui jasa atau kontribusi dari tokoh tersebut. Seluruh penulisan informasi pesan, umumnya dirancang langsung oleh seorang desainer *environmental graphic* (EG) hingga menentukan lokasi maupun tempat yang ingin dijadikan sebagai rancangan *signage* tersebut.

2.2.2.8 *Interpretive Signage*

Pada umumnya, jenis media *signage* tersebut digunakan untuk membantu seluruh pengunjung dapat memahami suatu informasi yang disediakan di suatu lingkungan tertentu. *Interpretive signage* sering kali dijumpai di berbagai lokasi tempat rekreasi dan edukasi, seperti kebun binatang, akuarium, dan museum sejarah.



Gambar 2. 15 *Interpretive Signage* at Temaikun Bioparke

Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Pembuatan media *interpretive signage* membutuhkan data riset secara lebih mendalam, dengan melakukan sebuah pendekatan yang bersifat akademis secara mendetail. Seluruh penelitian dan penentuan pembuatan tanda tersebut dapat dilakukan oleh seorang ahli desainer *environmental graphic* (EG) dan dapat dibantu oleh seorang ahli yang memiliki sebuah keahlian di bidang tertentu.

Dalam penentuan jenis *signage* tersebut, *identification* dan *directional* akan menjadi informasi utama dalam mengarahkan para pengunjung dapat menuju area *venue home* secara langsung dengan cepat. Penggunaan jenis *signage* yang lainnya, seperti *operation signage*, *regulatory signage*, dan *warning signage* juga diperlukan sebagai penambahan informasi pengarahan untuk menciptakan kenyamanan lingkungan dengan secara lebih.

2.2.3 Hierarki Signage

Dalam penerapan sistem *signage*, hierarki informasi dibutuhkan dalam menyampaikan sebuah pesan dengan mengelompokkan setiap *signage*, dikarenakan beberapa media *signage* memiliki tingkat prioritas yang berbeda dalam menyampaikan sebuah pesan, seperti primer, sekunder, atau tersier hingga menjadi tingkatan yang tidak terlalu penting (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 98-99). Seluruh peringkat tersebut dapat memengaruhi pada pembuatan desain grafis, besar ukuran, dan keterjelasan dalam keterbacaan, sehingga informasi utama yang ingin disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh pengunjung.

Hierarki yang terdapat pada media *signage* tidak hanya dapat mencegah terjadinya kelebihan informasi yang dapat membuat para pengguna menjadi kebingungan, namun juga dapat meningkatkan efektivitas pada komunikasi kepada para pengguna, terutama di daerah area lingkungan yang memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi seperti di bandara, sehingga dapat melakukan penempatan pada setiap titik dan melakukan pengukuran dengan mempertimbangkan keterbatasan area pada setiap tanda, supaya isi informasi dapat tersampaikan secara mudah, jelas, dan membantu pengarahan kepada setiap pengguna secara efisien (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 100). Dalam tahap memulai penyusunan pembuatan hierarki *signage*, suatu hal kepentingan dari kebutuhan pengguna harus dimulai dengan menganalisis tujuan dalam lokasi area proyek yang ingin dibuat, kemudian seluruh masukan klien harus dipertimbangkan dengan menyertai sebuah data yang bersifat faktual seperti *trip generation data*, sementara data yang menunjukkan tujuan memiliki

prioritas rendah tetap dapat ditetapkan melalui sebuah brosur maupun peta, atau navigasi aplikasi agar informasi dapat tersampaikan secara jelas dan tidak menyebabkan suatu informasi yang berlebih pada media *signage* (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 112).

Penentuan hierarki pada informasi pada *signage* yang ingin dirancang, merupakan suatu hal yang penting, untuk mencegah terjadinya suatu kebingungan saat mengakses informasi. Melalui hal tersebut, penulis harus mengutamakan perbedaan penggunaan hierarki informasi di setiap penyampaian pesan pada *signage* yang akan dirancang.

2.2.4 Sistem Penempatan *Signage*

Penentuan titik lokasi pada sebuah media petunjuk arah *signage* harus memiliki pemahaman yang mendalam, dikarenakan keberadaan media tersebut sangat berpengaruh dalam tingkat efektivitas penyampaian navigasi kepada para pengunjung (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 101). Pada setiap pemasangan tanda *signage* di sebuah titik lokasi ditentukan dengan melakukan observasi pada lingkungan secara langsung, seperti daerah jalur maupun jalan apa yang sering dilewati pengunjung dan titik lokasi apa yang membuat para pengunjung dapat memutuskan untuk melakukan jalan atau mengubah arah jalan pada sebuah jalur. Menurut Calori & Vanden-Eynden (2015) terdapat beberapa cara untuk menentukan titik lokasi yang tepat untuk menempatkan media *signage* di dalam suatu area lingkungan (h. 103).

- a. Menempatkan setiap media *signage* yang berdiri secara tegak dan lurus terhadap jalur pandangan pengguna dan jalur pergerakan pada jalan, dikarenakan tanda *signage* yang dibuat sejajar dengan jalur gerak dapat tidak terlihat secara jelas tanpa memalingkan pandangan sedikit pun, sehingga dapat menimbulkan suatu bahaya kepada para pengguna yang sedang berkendara.
- b. Dalam menempatkan media *directional signage*, harus ditempatkan pada lokasi yang menjadi titik pengambilan suatu keputusan oleh para

pengguna secara berulang, dengan tujuan dapat memastikan para pengguna sedang berada di jalur yang benar, terutama pada bagian jalanan yang panjang.

- c. Dapat memberikan penjelasan informasi pada sebuah *signage* secara lengkap di sebuah titik, dengan tujuan membantu para pengguna dapat menentukan keputusan untuk mengambil arah jalur yang tepat dengan waktu yang cepat dan tepat, sesuai dengan destinasi yang mereka tuju, seperti sebuah tanda informasi di sebuah bandara yang bertuliskan “Jalur Keberangkatan” dan “Jalur Kedatangan”.
- d. Dalam memastikan para pengguna sudah berada di tempat yang mereka tuju, harus melakukan sebuah penempatan *identification sign* terhadap setiap lokasi dan tempat tersebut sebagai identitas.

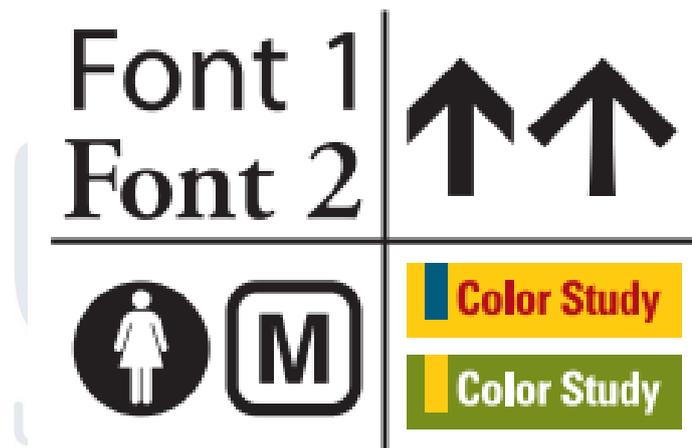
Selain menerapkan beberapa langkah dalam menempatkan *signage*, terdapat beberapa faktor penting lainnya yang harus diperhatikan dalam melakukan penempatan pada setiap titik terhadap media *signage* (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 104). Beberapa faktor penting tersebut, yaitu:

- a. Pandangan terhadap suatu jarak.
- b. Sudut terhadap suatu pandang.
- c. Suatu batasan secara material setiap pada tanda, ukuran dan jarak ketinggian dari pemasangan, seperti atap langit pada koridor.
- d. Suatu benda maupun sesuatu yang dapat menghalangi sebuah pandangan, seperti pohon, tiang, dan kendaraan.
- e. Kondisi terhadap pencahayaan yang terjadi.
- f. Pemasangan material tenda.
- g. Jenis permukaan yang terdapat pada lingkungan, seperti kondisi permukaan tanah, material, dan tekstur.

Dalam menempatkan suatu *signage* yang ingin ditampilkan pada bentuk struktur lingkungan secara nyata, penulis harus memperhatikan segala bentuk aspek, seperti keadaan bentuk luas lingkungan *venue home*, bentuk lingkungan secara menyeluruh pada *venue home* dari luar maupun dalam lingkungan, seperti batas ketinggian atau pandangan di suatu tempat.

2.2.5 Sistem Desain Grafis *Signage*

Dalam penerapan dunia desain grafis pada media *signage*, merupakan sebuah budaya warisan penting dari penerapan desain komunikasi visual (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 126). Sistem penerapan tersebut memiliki tujuan dengan dapat menyampaikan seluruh informasi menjadi lebih efektif, melalui penggambaran pada sebuah tanda dan mengkomunikasikan kepada para pengguna melalui tanda tersebut, sehingga dapat memberikan sebuah nilai estetika secara lebih dari bentuk dan struktur dalam penyampaian informasi melalui media *signage* yang dirancang.



Gambar 2. 16 *The Graphic System*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Dalam menerapkan sistem tersebut, tentunya dilakukan dengan bantuan seorang ahli desainer *environmental graphic* (EG), dengan tujuan dapat mengembangkan sistem desain grafis dalam media *signage*, melalui penerapan elemen komunikasi visual, seperti penggunaan simbol, tipografi, diagram, warna, dan berbagai elemen grafis lainnya, seperti pembentukan geometris

dengan bentuk persegi, lingkaran, adapun elemen ilustratif lainnya (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 126-127). Berdasarkan penerapan tersebut, desainer *environmental graphic* dapat merancang penyusunan tata letak dan strategi penyampaian informasi pesan pada perancangan *signage* dengan menggunakan bantuan elemen grafis tersebut.

2.2.5.1 Tipografi

Elemen tipografi merupakan sebuah elemen utama yang diterapkan dalam dunia grafis pada sebuah media *signage*, dikarenakan sebagian besar informasi dari media *signage* menggunakan sebuah penulisan kata-kata dari sebuah kalimat, tidak dengan menggunakan grafis gambar (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 127).



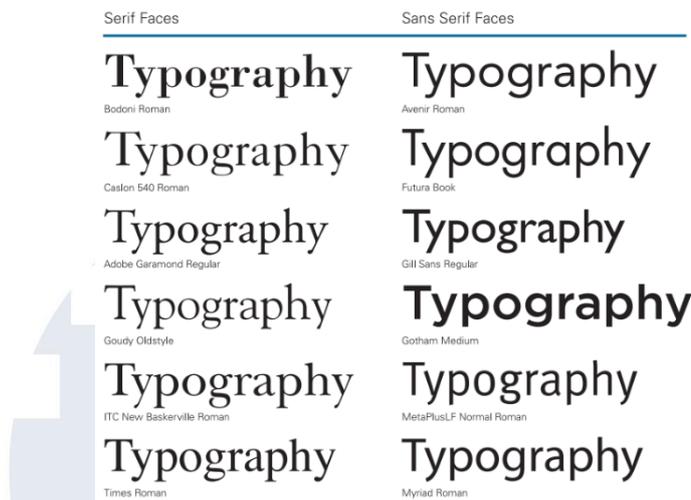
Gambar 2. 17 *Anatomy of Type*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Penentuan pada *typeface* di sebuah penulis, dapat menjadi sebuah faktor penting dalam penampilan sistem grafis dalam media *signage*, dikarenakan penggunaan tipografi merupakan elemen dari desain grafis utama dalam menyampaikan pesan informasi pada sebuah tanda. Dalam penerapan tipografi di dalam media *signage*, terdapat empat faktor penting dalam membantu menentukan seluruh jenis huruf *typeface* untuk media *signage* (Calori & Vanden-Eynden, 2015).

1. *Formal Suitability*

Kesesuaian dalam sebuah penulisan *typeface* berkaitan terhadap penggunaan visual pada dunia desain grafis pada suatu lingkungan tertentu juga. Selain hal tersebut, terdapat dua jenis *typeface* yang dipakai untuk melihat sebuah kesesuaian dalam

penggunaan di suatu lingkungan, yaitu kedua jenis *typeface serif* dan *san serif typeface*.



Gambar 2. 18 Examples of Serif and San Serif Typefaces
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Melalui gambar tersebut, dapat dilihat terdapat sebuah perbedaan terhadap kedua jenis *typefaces* tersebut, yaitu jenis *serif* memiliki sebuah tanda seperti bentuk garis kecil kaki dalam setiap penulisan hurufnya dengan memiliki variasi ketebalan yang berbeda dalam setiap satu karakter. Jenis *san serif* memiliki bentuk karakteristik yang lebih sederhana tanpa memiliki bentuk garis dan variasi ketebalan, melainkan memiliki ketebalan yang konsisten pada setiap karakter huruf. Pada jenis penulisan *san serif* lebih sering digunakan dalam perancangan media *signage* yang bersifat kontemporer atau bersifat pada waktu sementara, sedangkan pada jenis *serif*, digunakan dalam media *signage* yang memiliki sentuhan yang lebih tradisional.

2. Stylistic Longevity

Penerapan *stylistic longevity* dalam suatu penggunaan *typefaces* merupakan salah satu faktor penting dalam menerapkan di suatu media seperti media *signage* yang bersifat permanen (Calori Vanden-Eynden, 2015, h. 132). Suatu penerapan

typefaces yang sering bergantung terhadap perkembangan tren, pada umumnya dapat lebih cepat mengalami ketinggalan zaman, yang dapat memperlihatkan sebuah media *signage* akan terlihat tua atau kuno sebelum waktunya.



Gambar 2. 19 *Examples of Novelty Typefaces*.
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

3. *Legibility*

Seluruh penggunaan *typeface* dalam media *signage*, keterbacaan merupakan hal yang sangat penting dalam kesesuaian sebuah bentuk dan desain. Seluruh pemakaian *typeface* yang jelas dan sederhana dapat membantu penyampaian informasi menjadi lebih mudah dipahami oleh pengguna. Melalui hal tersebut, penggunaan *typeface* secara sederhana diperlukan untuk penyampaian informasi secara efektif. Dalam penggunaan berbagai jenis huruf yang memiliki jenis *typeface* dengan karakter secara bentuk gaya desain yang bervariasi, memiliki penyesuaian yang kurang atau tidak sesuai untuk diterapkan pada media *signage* dikarenakan dapat menyulitkan para pengguna saat membaca informasi tersebut.



Gambar 2. 20 *Characteristic Typefaces*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Dalam menerapkan jenis *typeface* untuk kejelasan keterbacaan, terdapat beberapa faktor penting yang harus diterapkan dengan tujuan untuk membantu setiap huruf dapat mudah dibaca dan dimengerti oleh para penggunanya (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 133).

- a. Menggunakan bentuk huruf secara jelas mudah dikenali.
- b. Penerapan tinggi pada besar setiap huruf kecil (*x-height*).
- c. Menggunakan ketebalan sedang.
- d. Menggunakan lebar huruf yang tidak merapat.

4. *ADA Conformance*

Suatu peraturan ketentuan *Americans with Disabilities Act* (ADA) dalam penerapan *typefaces*, dapat memengaruhi keputusan dalam mengambil sebuah jenis huruf dalam media *signage*. Seorang ahli desainer *environment graphic* (EG) harus memiliki standar pemahaman yang baik dalam menggunakan *typefaces* sesuai dengan standar yang dinamakan *Standards for Accesible Design* (SAD) dalam suatu penggunaan visual maupun penggunaan karakter dalam *signage*. Melalui standar tersebut, terdapat sebuah batasan penggunaan *typefaces* untuk sebuah media *signage* (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 142).

- a. Dalam ketentuan (*Character Proportions* dalam SAD), penggunaan lebar pada sebuah karakter *typefaces* harus menyesuaikan rasio lebar dan tinggi yang sudah ditetapkan dengan tidak mengubah proporsi menjadi lebih sempit maupun lebih lebar pada sebuah *typefaces*.
- b. Dalam ketentuan (*Stroke Thickness* dalam SAD), penggunaan ketebalan harus menyesuaikan aturan terhadap batas rasio terhadap ketebalan setiap huruf dengan tidak mengganti ketebalan menjadi tipis atau menambah ketebalan pada tinggi huruf.
- c. Penggunaan gaya setiap *typefaces*, hanya digunakan dalam jenis huruf *sans serif*. Pada penerapan bentuk huruf *sans serif* yang bersifat miring atau dinamakan *italic*, bersifat condong *oblique*, bersifat penulisan tangan *script*, dan bentuk variasi dan penggunaan dekoratif lainnya tidak diperbolehkan dalam penggunaan *signage*.
- d. Penggunaan huruf besar kapital, digunakan dalam semua bentuk huruf besar atau dinamakan dengan *all caps*.

2.2.5.2 Simbol dan Tanda Panah

Penggunaan gambar simbol pada media *signage* dapat melengkapi isi pesan dalam menyampaikan sebuah informasi yang ingin dituju, seperti penggunaan gambar simbol dengan gambar pesawat bisa diterapkan sebagai identitas tempat ataupun penjelasan pada kata "bandara," atau sebuah penggunaan gambar simbol kursi roda di dalam sebuah jalur, dapat diartikan jalur tersebut hanya dapat diakses oleh seseorang yang memiliki kebutuhan khusus/difabel (Calori & Vandendynden, 2015, h. 143). Penggunaan teknik tersebut sangat membantu pengarahan pada berbagai tempat umum dalam melakukan komunikasi

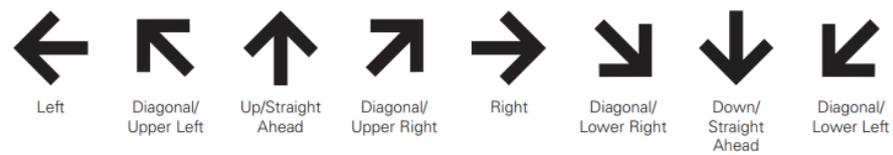
kepada para pengguna, seperti rumah sakit, taman hiburan, bandara dan tempat umum lainnya.

Pada awalnya, penerapan sistem gambar simbol sering digunakan oleh Amerika Serikat, dengan menggunakan sebuah sistem AIGA/DOT untuk diterapkan fasilitas transportasi. Pada tahun 1970-an, sistem AIGA/DOT mulai berjalan dan dirancang oleh American *Institute of Graphic Arts* bersama dengan Departemen Transportasi AS. Seluruh tahap pengembangan sistem tersebut, merupakan sebuah proyek besar yang dikerjakan dengan menggunakan beberapa orang ahli peneliti dan beberapa bantuan tim desainer grafis ternama dan terkenal (Calori & Vanden-Eynden, 2015)



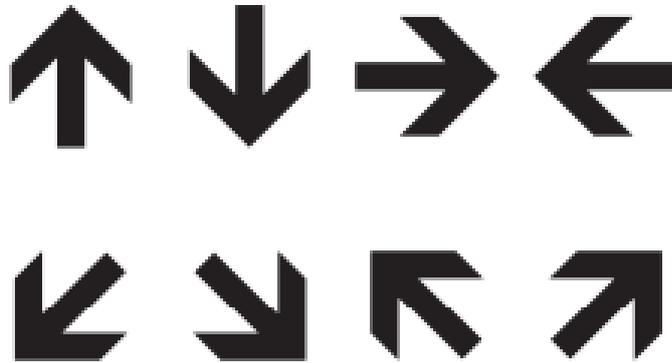
Gambar 2. 21 *Symbol Vocabulary by AIGA/DOT*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Penerapan simbol arah panah, digunakan secara lebih intensif dan luas, dikarenakan dapat dipahami secara mudah di berbagai kawasan daerah maupun negara seperti bentuk tanda arah panah yang menunjukkan gambar arah panah ke kiri dapat mengartikan sebuah informasi untuk mengambil keputusan dalam bertindak untuk "belok kiri". Melalui hal tersebut dalam perancangan *signage* arah panah digunakan untuk menggantikan informasi penyampaian pesan yang menggunakan kalimat secara teks.



Gambar 2. 22 *Arrow Directions*
 Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Perancangan simbol arah panah bersifat sangat sederhana tetapi dalam menyampaikan informasi, namun dapat bersifat lebih spesifik dalam menyampaikan pesan. Bentuk yang digunakan terbentuk dari setiap ujung bagian batang dan bersifat tajam.



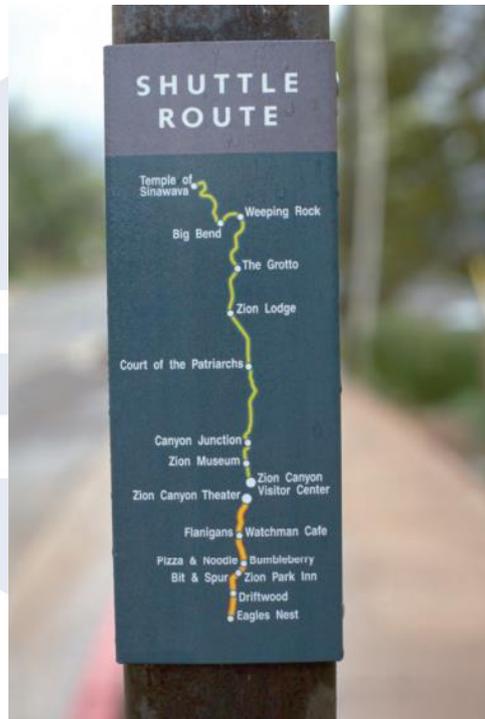
Gambar 2. 23 *Arrow Vocabulary AIGA/DOT*
 Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Penerapan sistem AIGA/DOT juga terdapat pada simbol arah panah yang memiliki berbagai macam petunjuk panah dengan beberapa jenis gaya visual yang disediakan untuk visualisasi simbol dari bentuk arah panah tersebut.

2.2.5.3 Diagram

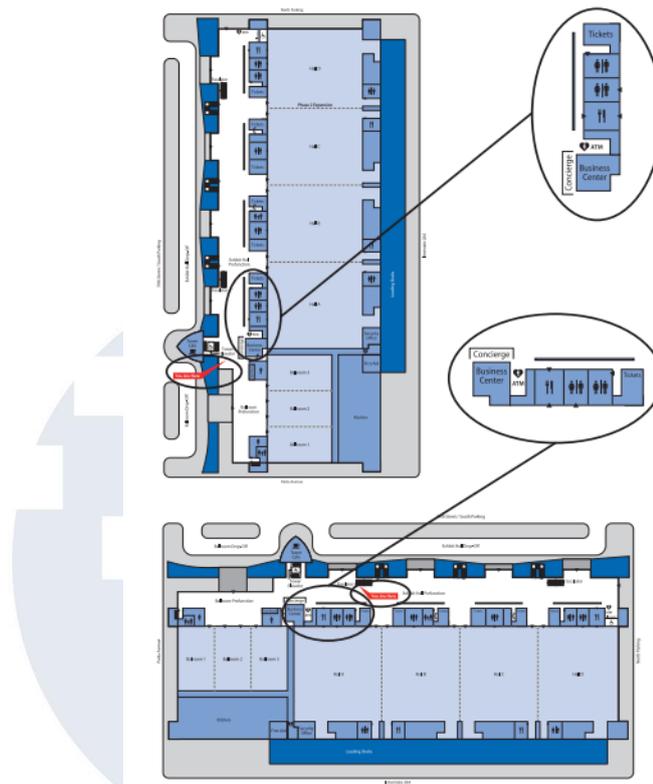
Perancangan sebuah pembentukan diagram pada sebuah peta merupakan salah satu faktor penting dalam sistem *signage* melalui sisten desain grafis, dikarenakan peta memiliki sifat akurat terhadap suatu titik di sebuah lokasi dan melakukan menyesuaikan secara langsung pada daerah tertentu dengan menggunakan seorang ahli kartografer maupun ahli desainer *environment graphic* (EG) (Calori & Vanden-Eynden, 2015,

h. 150). Melalui hal tersebut, ahli desain *environment graphic* (EG) sering menganggap perancangan desain pada sebuah peta menggunakan sebuah bantuan bentuk diagram untuk dijadikan sebagai elemen tambahan dalam perancangan media *signage*..



Gambar 2. 24 Route Map at Zion National Park
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Perancangan sebuah orientasi peta, merupakan hal yang sangat penting dalam media *signage*. Penerapan sistem pandangan yang dipandang secara atas sejajar dengan pengguna dinamakan orientasi *heads-up*, yang biasanya dirancang untuk dapat membantu para pengguna dapat ternavigasi secara efektif, dikarenakan tata letak yang disesuaikan dengan lingkungan asli pada sekitarnya.



Gambar 2. 25 *View of Orientation Map*
 Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Selain menggunakan sudut pandang dari atas terhadap sistem pandangan orientasi *heads-up* pada sebuah map, terdapat suatu elemen penting lainnya yaitu dalam menaruh sebuah penanda lokasi di suatu titik. Penanda lokasi tersebut menjadi faktor penting terhadap pemahaman suatu area kepada pengguna untuk menandakan seorang pengguna telah berada di lokasi dalam kawasan lingkungan melalui sebuah orientasi map (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 156). Pada umumnya penanda lokasi dirancang dengan menggunakan sebuah gambar simbol yang berbentuk sebuah panah atau bentuk segitiga sebagai arahan terhadap para pengguna dan dilengkapi menggunakan sebuah teks yang bertuliskan “*You Are Here*”, seperti pada contoh penggambaran orientasi map dengan menggunakan bantuan penandaan tambahan dengan menggunakan warna merah untuk membantu para pengguna dapat mengetahui keberadaannya di suatu lingkungan tertentu.

2.2.5.4 Warna

Penggunaan warna merupakan salah satu elemen penting dari dunia grafis yang diterapkan pada media *signage*. Dalam program media *signage*, penggunaan warna memiliki sebuah peran utama dalam menambah kejelasan pada penyampaian informasi dengan dijalankan secara bersamaan maupun dapat terpisah. (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 157).

- a. Dapat memperkuat identitas *signage*.
- b. Menguatkan makna dari pesan yang diinformasikan.
- c. Memisahkan penyampaian satu pesan dengan pesan lainnya.
- d. Dapat memiliki peran dalam unsur dekoratif.



Gambar 2. 26 Color Green Recycling
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Penggunaan warna pada sebuah *signage*, dapat menguatkan makna atau pesan yang disampaikan untuk membedakan antar satu pesan lainnya. Melalui hal tersebut, jenis pewarnaan yang sering dipakai seperti

warna merah yang menandakan sebuah peringatan bahaya atau sebuah keadaan darurat tertentu, warna kuning yang menandakan peringatan untuk waspada terhadap lingkungan tertentu, seperti area konstruksi (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 162).

2.2.5.5 Layout

Penyusunan struktur tata letak pada visualisasi media *signage* dapat mencerminkan suatu identitas visual pada media *signage* yang dirancang (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 165-166). Penyusunan struktur tata letak pada setiap desain dapat bersifat minimalis dan modern, namun harus dibuat secara detail. Melalui hal tersebut, tampilan media *signage* perlu melakukan penyesuaian terhadap sistem perangkat keras, dikarenakan kedua elemen memiliki pengaruh satu dan lainnya, pada penentuan ukuran dan keseimbangan permukaan media *signage*.



Gambar 2. 27 Directional Sign Ohio University

Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Dalam meningkatkan efektivitas pada penyampaian informasi, sebuah media *signage* harus memiliki sistem grafis dengan menggunakan skala ukuran yang besar untuk dapat lebih mudah dipahami dan dibaca oleh para pengguna (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 166). Dalam menerapkan seluruh penggunaan ukuran tipografi pada *signage*, terdapat sebuah peraturan seperti pedoman *Americans with Disabilities Act* (ADA) menjadi nilai penting dalam penerapan struktur tata letak desain pada

signage. Selain hal tersebut, terdapat beberapa aspek lain, yang dapat memengaruhi sebuah hasil perancangan desain akhir dan keseluruhan penentuan pada besar ukuran keseluruhan pada media *signage* (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 169-177).

1. Proporsi grafis *signage*

Dalam menentukan ukuran simbol dan panah tidak memiliki sebuah batasan atau sebuah ukuran seperti penggunaan tipografi pada *signage*, namun kedua elemen tersebut harus memiliki ukuran yang besar, sehingga media *signage* tersebut dapat lebih dipahami oleh pengguna. Pada umumnya, media *signage* menyesuaikan seluruh tinggi dan lebar pada tinggi huruf kapital dalam sebuah tulisan.



Gambar 2. 28 *Sizing Symbols and Typography*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)



Gambar 2. 29 *Upsizing Arrows and Symbol*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

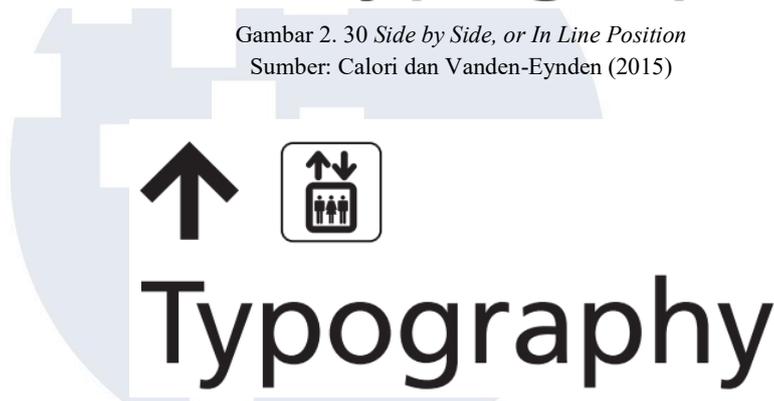
Penggunaan simbol yang bersifat rumit dapat terlihat secara lebih kecil jika menyamakan tinggi dari huruf kapital. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan simbol dapat lebih diperbesar menjadi 1,2 atau 1,5 kali tinggi dari penyesuaian tinggi huruf kapital dan menambah ukuran sebanyak 20% atau 50% (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 170). Setelah menetapkan proporsi pada simbol, keseluruhan *signage* harus memiliki ukuran secara konsisten.

2. Posisi grafis *signage*

Seperti dalam menerapkan proporsi pada simbol dan tanda panah si sebuah *signage*, terdapat beberapa cara dalam memilih letak atau posisi pada sebuah elemen grafis dari penulisan tipografi dan simbol dari *signage*.



Gambar 2. 30 *Side by Side, or In Line Position*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)



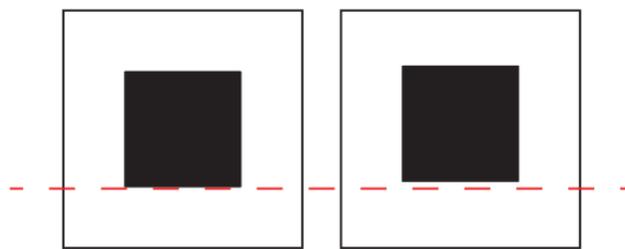
Gambar 2. 31 *Position Aboved or Stacked Position*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Beberapa peletakan yang dapat diterapkan pada media *signage*, yaitu *Side by Side/Inline Position* dan *Position Aboved/Stacked Position*. *Side by Side/Inline Position* atau dapat diartikan sebagai penempatan secara berdampingan, merupakan gaya penempatan yang melakukan simbol dan tanda panah ditempatkan secara lurus dan sejajar. Sedangkan *Position Aboved/Stacked Position* atau diartikan dengan penumpukan, merupakan gaya penempatan pada simbol dan tanda parah dengan posisi atas dan bawah.

3. Jarak grafis *signage*

Pemilihan jarak pada sebuah ruang kosong dapat dinamakan dengan sebuah *margin*, yang dapat mencakup keseluruhan dari sebuah sisi kiri, kanan, atas, dan bawah. Dalam

menentukan ukuran dalam sebuah *margin*, tidak terdapat sebuah peraturan dalam penerapannya, namun penggunaan *margin* yang sangat kecil dapat membuat simbol grafis menjadi berdekatan dengan sisi samping tepi. Sedangkan, penggunaan jarak margin yang terlalu besar, dapat mengubah pandangan dapat dipandang menjadi kecil. Dalam menjadi sebuah panduan awal, jarak *margin* dapat menyamakan tinggi pada setiap huruf kapital dalam tulisan, seperti, jarak tipografi memiliki margin 1 inci dengan tinggi sebuah huruf kapital 1 inci. Penentuan ukuran *margin* dapat diubah menjadi besar ataupun kecil, seperti jarak pada *margin* memiliki 1,2 inci lebih besar atau *margin* memiliki 0,8 kali inci besar lebih kecil.



Gambar 2. 32 *Visual Balance on Horizontal Centered Layouts*
 Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Penggunaan jarak secara horizontal pada setiap penggunaan elemen grafis juga dibutuhkan, seperti dalam pemisahan *gutter* antar ruang simbol, panah, dan tulisan tipografi. Penggunaan *gutter* dalam dunia desain grafis, mengarah pada ruang jarak pada antar kolom teks penulisan.



Gambar 2. 33 *Gutter Spacing*
 Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

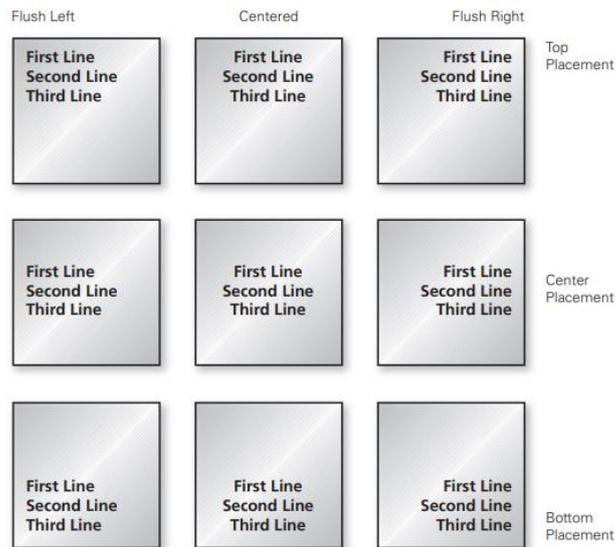
Dalam penerapan *gutter* di dalam *signage* dapat berlaku untuk pemakaian terhadap antar simbol, panah, dan tipografi. Dalam sistem pemakaiannya, *gutter* dapat dibuat dengan mengatur jarak sejauh setengah dari tinggi pada tulisan huruf kapital. Pemakaian *gutter* juga dapat berlaku untuk jarak horizontal pada simbol dan panah di baris akhir tipografi. Pemakaian jarak harus digunakan secara rapat dengan tujuan menghemat ruang dan terhubung, namun tidak digunakan pada jarak yang sangat sempit, dikarenakan dapat terlihat sesak pada jarak antar ruang simbol, panah, dan tipografi.

4. Proporsi struktur tata letak

Perancangan struktur tata letak memiliki hubungan dengan sebuah batas dalam permukaan di sebuah *signage*. Sistem tersebut dapat memilih segala bentuk dan ukuran panel *signage* dalam sebuah perangkat keras yang dipakai. Penggunaan tata letak harus dipertimbangkan oleh batas penyampaian informasi yang akan ditampilkan dengan pengaruh kondisi lingkungan dan keputusan seorang ahli desainer *environmental graphic* (EG).



Gambar 2. 34 *Direction Sign Message*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)



Gambar 2. 35 Alignment for Sign Graphics
 Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Penerapan struktur tata letak, dapat diterapkan seperti pada bagian atas langit media *signage* yang dirancang segara gantung harus dibentuk dengan secara horizontal dengan tujuan dapat dibaca secara jelas kepada pengguna. Seluruh format struktur tata letak tetap ditetapkan oleh keputusan desainer *environment graphic* (EG), sehingga hampir seluruh media *signage* dirancang dengan bentuk persegi dalam menjalankan programnya (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 176).

Melalui sistem dari penerapan desain grafis pada media *signage*, seluruh aspek harus diperhatikan, terutama pada penggunaan jenis tipografi yang dapat menentukan efektivitas dari penyampaian pesan sebuah *signage*. Seluruh perancangan *wayfinding system* untuk *venue home*, harus memerhatikan penggunaan jenis *typeface* yang akan digunakan, terutama pada penentuan bentuk, peletakan teknik *layout* juga memengaruhi kejelasan dari setiap penyampaian pesan dari *signage* yang akan dirancang.

2.2.6 Teknik Cetak *Signage*

Dalam melakukan proses pencetakan media *signage*, terdapat beberapa proses percetakan yang dilakukan berdasarkan jenis media *signage*

yang ingin dirancang dari lingkungan sekitar. Dalam penerapan proses percetakan terdapat tiga jenis percetakan *signage* (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 181-190). Teknik pertama dinamakan *flat graphics* atau dapat diartikan sebagai teknik cetak dengan permukaan alas yang datar. Teknik kedua yaitu *raised graphics* atau diartikan sebagai teknik cetak yang bersifat timbul. Teknik ketiga dinamakan *incised graphics* atau teknik cetak yang menggunakan sebuah gambaran berupa ukiran.

2.2.6.1 Flat Graphics

Teknik percetakan permukaan datar atau *flat graphics* menerapkan sifat percetakan yang tidak memiliki penambahan tekstur atau bersifat menonjol. Dalam menerapkan teknik cetak tersebut, terdapat sebuah lima cara umum dalam menerapkan grafis visual pada setiap media *signage*.

1. Full-color digital imaging

Pada teknik percetakan tersebut, sering digunakan dalam format besar dengan memalai sebuah *inkjet* di beberapa material, seperti kain dan kertas. Pada penggunaan material yang bersifat kaki, menggunakan *direct imaging* tanpa dengan bantuan penerapan film *vinyl*.



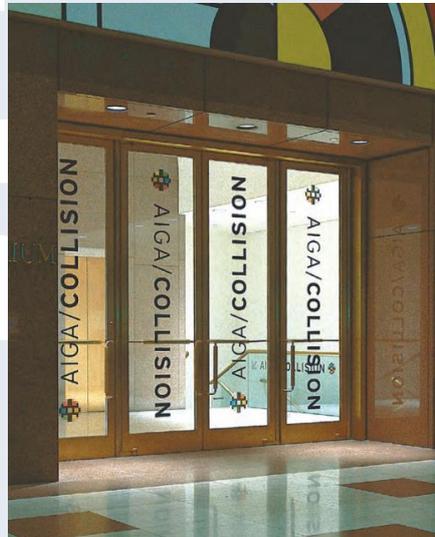
Gambar 2. 36 Banner Sign Library
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Dalam menerapkan media *signage*, format sistem pewarnaan menggunakan sistem kode CMYK. Dalam menentukan kualitas pada percetakan, harus menggunakan

resolusi digital yang tinggi untuk dapat memiliki daya tahan yang baik dengan penambahan lapisan pelindung dan memiliki biaya yang bersifat rendah dan menengah.

2. *Vinyl decals*

Pada jenis cetakan berikut, lebih melekat pada varian jenis warna, seperti jenis warna buram, warna transparan dan warna reflektif (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 182). Jenis cetak *vinyl* juga menyediakan beberapa jenis kualitas lainnya untuk dipakai dalam kebutuhan tertentu dengan menghadirkan sebuah produk seperti warna metalik, suatu penggunaan tekstur dan tingkatan variasi warna berkilap.



Gambar 2. 37 *Vinyl Graphics Sign*

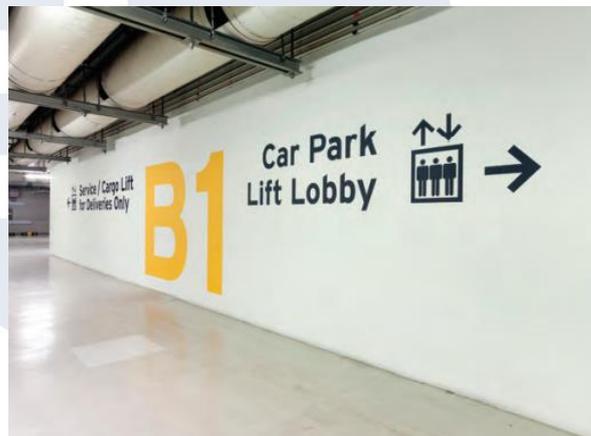
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Pada jenis *vinyl* dengan warna putih atau warna yang bersifat transparan, merupakan bahan yang umum dan sering dipakai, sehingga pemilihan jenis warna tersebut sering dicetak dalam penerapan media *signage*.

3. *Screen printing*

Dalam jenis teknik *screen printing*, menggunakan sebuah tinta yang bersifat tebal dan pewarnaan buram yang

diterapkan pada teknik penyablonan, sehingga menggunakan sebuah stensil khusus yang dibuat secara fotografis maupun dipotong dengan bantuan mesin, kemudian diaplikasikan pada kain jenis *mesh* yang ditegangkan pada permukaan atas sebuah bingkai tertentu. Penggunaan sablon dapat diterapkan dengan menggunakan sebuah perekat pada setiap visual dengan lapisan emas. Melalui penggunaan lapisan tersebut dapat menghasilkan suatu keunggulan yaitu pada gaya tahan secara baik dan tinggi, pemilihan warna yang tidak terbatas, dan reproduksi yang baik.



Gambar 2. 38 *Frisket Painting Wall*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Penggunaan teknik *frisket painting* merupakan suatu teknik yang menggunakan stensil yang berbahan dasar *vinyl* dapat dipasang, dilepas, dan dipotong dengan menggunakan bantuan teknologi mesin dengan tidak menggunakan bantuan teknik penyablonan. Jenis teknik tersebut dapat diletakkan secara langsung pada permukaan tembok di sebuah gedung.

4. *Porcelain enamel.*

Pada jenis cetak berikut, lapisan kaca menjadi sebuah bahan dasar pembuatan yang diletakkan pada permukaan aluminium atau baja untuk membuat penyablonan.



Gambar 2. 39 *Porcelain Enamel Sign*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Pada jenis teknik cetak tersebut, umumnya memiliki karakteristik sangat baik. Salah satu keuntungannya yaitu memiliki sebuah ketahanan yang kuat yang sulit untuk dihancurkan, namun memiliki sebuah keterbatasan dalam pemilihan warna dengan biaya yang relevan cukup tinggi.

5. *Handpainting*

Melalui teknik tersebut, penandaan dilakukan dengan secara manual tanpa menggunakan mesin ataupun sebuah mesin tertentu, yaitu dengan menggunakan sebuah alat kuas, sehingga tingkatan kualitas yang dihasilkan bergantung pada keahlian dari seorang pelukis.

2.2.6.2 *Raised Graphics*

Pada jenis percetakan tersebut memiliki efek sebuah timbulan pada sebuah alas permukaan yang bersifat arsitektural (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 185). Terdapat beberapa penerapan teknik dalam merancang jenis cetak timbul pada sebuah media *signage*.

1. *Cut solid graphics*

Pada teknik percetakan tersebut, seluruh elemen terbuat dari bahan plastik, kayu, logam, batu, atau kaca, kemudian dapat diterapkan pada alas permukaan sebuah bangunan. Seluruh

pemotongan cetakan dapat dilakukan dengan teknologi mesin *waterjet*, laser, dan *router* mekanik.



Gambar 2. 40 *ABC Broadcasting Logo*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

2. *Fabricated graphics*

Penerapan pada jenis grafis berikut, dibuat dengan memiliki sebuah bentuk yang berongga, umumnya menggunakan bentuk sebuah huruf. Dalam pembuatan jenis cetak tersebut, terdapat sebuah bahan yang sering digunakan yaitu plastik dan logam, yang dapat dipakai secara bersamaan dan terpisah.



Gambar 2. 41 *Shanghai AZIA LED Sign*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Penerapan bahan tersebut, seperti pembuatan visual huruf dengan menggunakan logam, namun pada bagian depan menggunakan bahan plastik. Penggunaan jenis grafis cetak tersebut diaplikasikan pada permukaan sebuah bangunan dan lebih sesuai dengan sifat desain yang lebih tebal dan besar.

3. *Cast metal graphics*

Pada jenis grafis cetak berikut, memiliki bentuk menyerupai sebuah plakat, seperti sebuah benda medali yang memiliki bentuk padat dan dapat memiliki bentuk yang setengah berongga. Grafis cetak tersebut dibuat dengan cara melelehkan sebuah logam, kemudian menuangkannya logam tersebut ke dalam suatu cetakan.



Gambar 2. 42 *Boston Bronze Medallion*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Seluruh pembuatan jenis cetak tersebut, umumnya dibuat oleh seorang ahli pengrajin, dibuat secara buatan tangan/manual maupun dengan bantuan alat mesin digital. Hasil akhir dari sebuah kualitas pada jenis grafis cetak tersebut juga dipengaruhi oleh keahlian alat mesin digital dan keahlian dari ahli pengrajin yang dimiliki.

4. *Cast plastic graphics*

Jenis grafis cetak ini dibuat dengan menuangkan sebuah cairan resin plastik ke dalam wadah suatu cetakan yang memiliki sebuah bentuk plakat ataupun huruf.



Gambar 2. 43 *Men Toilet Sign*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Percetakan tersebut dapat dibuat dengan menggunakan bantuan alat mesin dan dirancang secara manual. Pemilihan bahan plastik untuk sebuah cetakan dapat menggunakan jenis yang bervariasi hingga transparan dan buram. Seluruh kualitas dari hasil akhir cetakan juga berpengaruh pada proses alat mesin saat membuat sebuah cetakan.

5. *Photopolymer*

Pada jenis grafis cetak berikut, memiliki bentuk sebuah plakat yang bersifat timbul melalui pembuatan lembaran plastik *photosensitive*. Setelah melalui proses pencahayaan, kemudian melanjutkan proses dengan memakai bahan kimia hingga dapat menjadi suatu grafis timbul seperti huruf Braille.



Gambar 2. 44 *Painted Plaque Sign*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Bentuk plakat pada percetakan tersebut, memiliki kualitas secara baik dalam sistem reproduksi dan ketahanan yang baik, namun biaya pengeluaran dalam membuat bentuk cetak tersebut memiliki biaya rendah hingga menuju menengah. Penggunaan warna lembar *photopolymer* dapat bersifat buram dikarenakan adanya pengaruh dari penggunaan suatu jenis cat yang ingin digunakan.

6. *Rasters*

Pemakaian jenis grafis cetak berikut, terbuat dari benda secara plastik maupun logam. Penggambaran penggunaan bahan yang digunakan pada jenis cetak tersebut memiliki penggunaan bahan yang dipakai pada teknik percetakan pada media plakat pada jenis sebelumnya.



Gambar 2. 45 *Stanford University Metal Sign*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Pada jenis percetakan grafis berikut, dapat menghasilkan kualitas reproduksi dengan baik dan ketahanan yang sangat tinggi. Penggunaan warna pada jenis grafis ini memiliki sebuah keterbatasan, namun dapat menggunakan variatif warna dengan menggunakan warna teknik cat.

7. *3D Printing*

Pada jenis percetakan 3D, diterapkan pada media *signage* untuk menghasilkan sebuah grafis yang dapat timbul dari sebuah alas permukaan yang dipakai. Percetakan 3D dapat membuat suatu seni tiga dimensi yang dibuat dengan memakai plastik yang dilelehkan menggunakan bantuan mesin digital. Penerapan percetakan tiga dimensi belum diterapkan oleh beberapa perusahaan yang menerapkan media *signage*, namun dapat memberikan sebuah peluang unik dalam menciptakan kreativitas pada media *signage*.

2.2.6.3 *Incised Graphics*

Pada jenis percetakan grafis ukuran terdapat sebuah bentuk dimensi yang diterapkan pada sebuah alas permukaan. Dalam

menggunakan teknik grafis ukir terdapat beberapa teknik yang dapat membuat grafis ukir (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 188).

1. *Sandblasted graphics*

Penerapan teknik percetakan berikut, dibuat dengan menggunakan sebuah pasir dengan sifat korosif yang disalurkan melalui sebuah tekanan udara dari karet stensil khusus yang terbuat dari logam, batu, atau kaca.

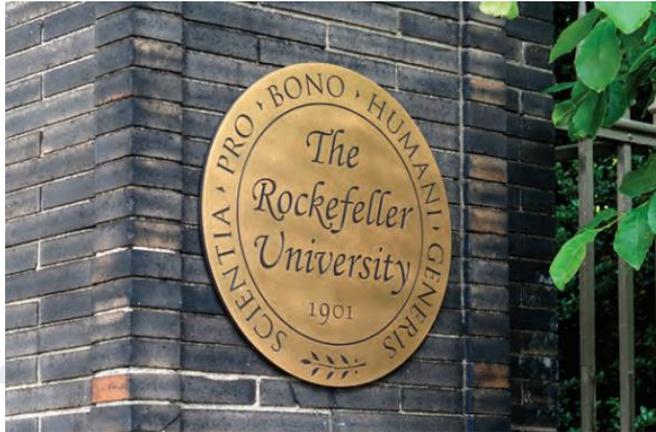


Gambar 2. 46 *The Names of Donors*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Penggunaan alat mesin teknologi yang dipakai dapat menghasilkan baik atau buruknya dari jenis percetakan pasir tersebut, namun terdapat sebuah kelebihan yaitu ketahanan yang bersifat tinggi dan dapat menggunakan berbagai warna yang variatif dengan tak terbatas.

2. *Acid etched graphics*

Pada jenis percetakan berikut, dibentuk melalui sebuah bahan kaca dan logam untuk melapisi area luar grafis. Pelapisan area tersebut dilakukan dengan memakai sebuah masker khusus yang dapat menahan asam yang dikeluarkan, namun pada area grafisnya dapat terpengaruh oleh asam tersebut yang dapat mengupas alas permukaan.

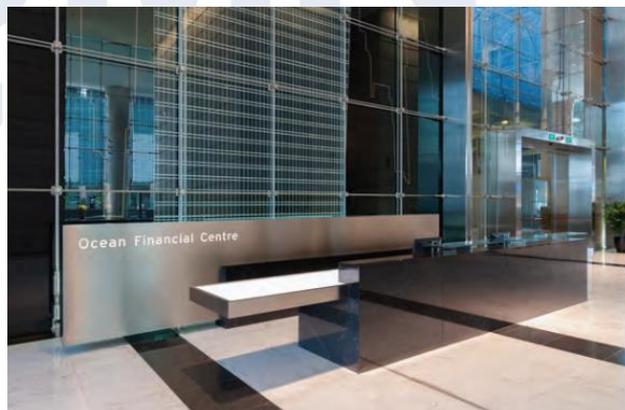


Gambar 2. 47 *Bronze Medallion Rockefeller University*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Penggunaan teknik percetakan berikut, dapat menghasilkan kualitas reproduksi yang baik dengan ketahanan yang tinggi. Pada penggunaan warna juga dapat diterapkan secara fleksibel, namun membutuhkan biaya yang relatif cukup tinggi dalam menggunakan *signage* pada jenis percetakan tersebut.

3. *Engraved graphics*

Penggunaan teknik percetakan berikut, dibuat dengan menggunakan bantuan teknologi mesin seperti laser, *waterjet*, atau *router*. Penerapan grafis ukiran pada jenis teknik cetak tersebut, dapat menembus seluruh maupun sebagian pada alas permukaan *signage*.

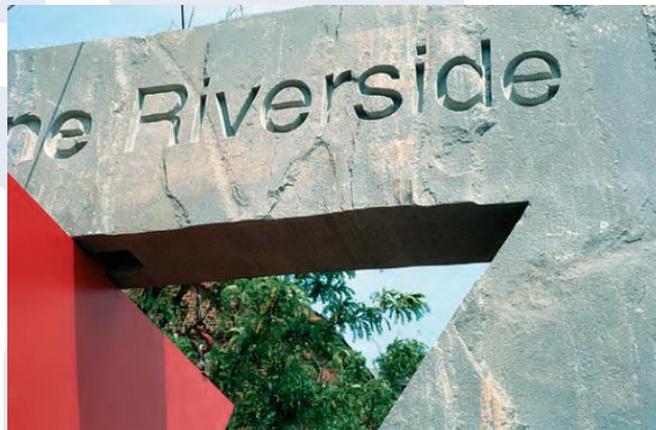


Gambar 2. 48 *Laser Cut Sign Ocean Financial Centre*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Penerapan ukiran tersebut dapat dibantu dengan pencahayaan untuk menghasilkan kualitas yang baik. Sisi ketahanan pada jenis cetak tersebut memiliki daya tahan yang kuat dan penggunaan warna dapat digunakan dengan menghasilkan kualitas yang berbeda melalui pengaruh penggunaan teknologi mesin dipakai.

4. *Hand carving*

Pada teknik cetak berikut, dibantu dengan menggunakan bantuan secara manual maupun teknologi mesin. Kualitas yang diperlihatkan memiliki pengaruh keahlian dari seorang pengukir dan kualitas teknologi mesin yang dipakai.



Gambar 2. 49 *Graphics Hand Carved*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Kelebihan dari teknik ukiran tersebut, memiliki ketahanan yang kuat dan dapat menggunakan warna yang bervariasi, sehingga biaya yang diperlukan untuk membuat jenis cetak relatif tinggi.

Melalui teknik cetak pada sebuah *signage*, juga memerlukan suatu perhatian pada kondisi atau lingkungan, terkait efektivitas dari penggunaan teknik cetak pada suatu *signage*. Dari seluruh jenis teknik cetak tersebut, penulis memilih teknik secara *full color* dan *vinyl*, yang digunakan dalam perancangan *signage*, sebagai bentuk konsiderasi terhadap lingkungan *venue*

home dan pemasangan atau instalasi yang tidak membutuhkan biaya secara lebih atau bantuan ahli, seperti bantuan pengrajin desain.

2.2.7 Sistem Perangkat Keras Signage

Pemilihan jenis perangkat keras pada media *signage* berpengaruh terhadap seluruh elemen fisik yang dapat dikenali, disentuh, dan dirasakan oleh para pengguna secara langsung (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 192). Selain hal tersebut, penerapan sistem ini melibatkan beberapa aspek lain, seperti struktur, material, bentuk, lapisan, pencahayaan dan cara pemasangannya. Seorang ahli desainer *environment graphic* (EG) menggunakan seluruh aspek elemen tersebut dalam pembuatan media *signage* hingga menciptakan suatu kesatuan dalam penggunaannya.

2.2.7.1 Pemilihan Bentuk

Pemilihan bentuk merupakan aspek paling penting dalam sistem perangkat keras yang diterapkan dalam sebuah *signage* (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Dalam penggunaan seluruh bentuk pada *signage* tidak memiliki sebuah batasan dengan dapat menggabungkan seluruh pembentukan satu dengan lainnya, sehingga dapat menghasilkan suatu kreativitas baru dalam merancang sebuah *signage*. Dalam sistem pemilihan dan pemasangan bentuknya, terdapat sebuah empat cara dalam memasang bentuk dalam sebuah *signage*.

1. *Freestanding or ground-mounted*

Pemasangan pada tanda *signage*, dipasangkan secara horizontal pada bagian bawah permukaan tanah.



Gambar 2. 50 *Wheelock Place Identification Sign*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Penempatan jenis *signage* tersebut dapat dipasangkan, dengan menggunakan sebuah penahan sebagai penyangga alas permukaan untuk jenis *signage* tersebut.

2. *Suspended or ceiling-hung*

Pemasangan pada tanda *signage*, dipasangkan pada bagian atas permukaan, seperti sebuah atap pada setiap bangunan.



Gambar 2. 51 *Ceiling-Hung Sign in Airport*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Pada bagian atas permukaan, jenis *signage* tersebut juga memiliki sebuah bentuk tambahan sebagai penahan yang dipasangkan secara menggantung dari atas permukaan.

3. *Projecting or flag-mounted*

Pemasangan pada tanda *signage*, dilakukan dengan cara memasang tanda pada bagian samping permukaan, seperti dinding dan dipasangkan secara tegak lurus pada permukaan.



Gambar 2. 52 *Flag-Mounted Toilet Sign*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Pemasangan pada jenis *signage* tersebut, juga membutuhkan penahan atau penyangga pada bentuk *signage*, sebagai bentuk tambahan untuk menahan posisi *signage* yang dipasangkan secara menyamping dari samping alas permukaan.

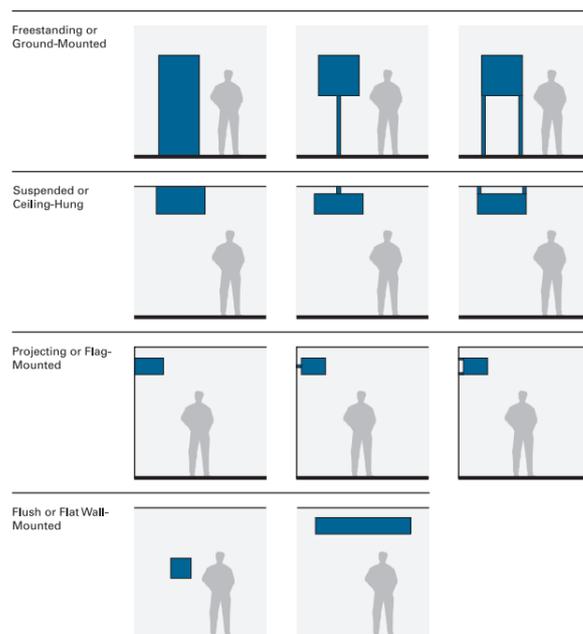
4. *Flush or flat wall-mounted*

Dalam pemasangan media *signage*, diaplikasikan secara vertikal dengan menempel pada permukaan sebuah dinding.



Gambar 2. 53 *Flat Wall-Mounted Sign in Library*
 Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Seluruh struktur pemasangan dalam setiap jenis pemasangan *signage* tersebut dapat dipasang secara terlihat maupun tidak terlihat oleh kepada para pengguna (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 194).



Gambar 2. 54 *Sign Form Variations*
 Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Dalam penerapan beberapa jenis pemasangan terdapat sebuah beberapa variasi cara lain yang dibuat untuk seluruh jenis pemasangan *signage* (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 195-196).

1. *Freestanding sign forms*

- a. *Pylon* atau *Monolith*, yaitu teknik pemasangan secara lurus dengan berdiri tegak menyentuh sebuah tanah.
- b. *Lollipop Panel*, dilakukan dengan memasang tanda *signage* pada sebuah tiang yang menyentuh tanah.
- c. *Multiple-Posted*, diterapkan melalui pemasangan *signage* dengan membutuhkan dua atau lebihnya tiang yang menyentuh tanah.

2. *Suspended sign forms*

- b. *Suspended Monolith*, pembuatan *signage* ditempatkan secara menggantung dari atas permukaan seperti langit pada atap sebuah bangunan.
- c. *Suspended Pendant*, pemasangan *signage* secara menggantung dengan menggunakan satu tiang secara terpasang pada atas permukaan langit atap bangunan.
- d. *Suspended Multiple-Posted*, membutuhkan bantuan sebuah tiang sebanyak dua atau lebih untuk pemasangan *signage*, pada atap langit bangunan.

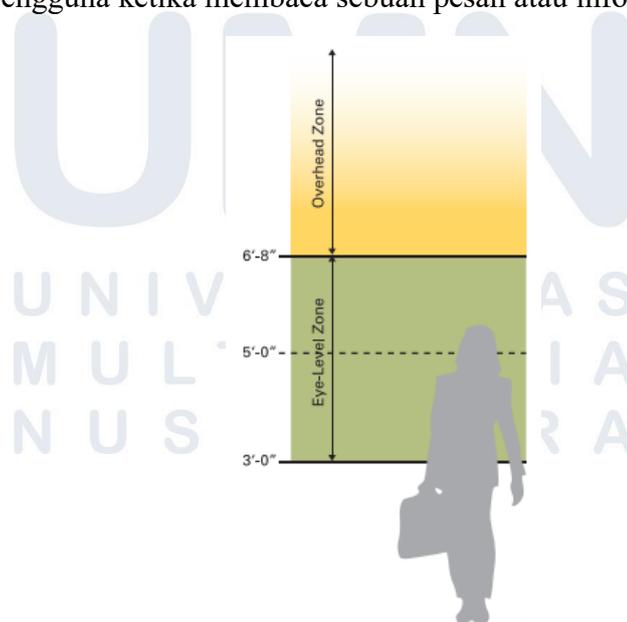
3. *Projecting sign forms*

- a. *Projecting Monolith*, perancangan setiap *signage* dipasangkan secara langsung dengan menyamping dan tampak menonjol, kemudian menyentuh permukaan tegak vertikal, seperti tembok gedung.

- b. *Projecting Lollipop*, membutuhkan bantuan satu tiang dalam pemasangan *signage* secara menyamping dengan menyentuh alas permukaan tembok gedung.
 - c. *Projecting Multiple-Posted*, pemasangan *signage* yang menyentuh dinding secara menyamping pada alas permukaan tembok, menggunakan bantuan sebanyak dua atau lebih dari sebuah tiang.
4. *Flush-mounted sign forms*
- a. *Wall Plaque*, pembuatan *signage* ditempatkan dengan cara menempelkan pada bagian belakang secara langsung pada alas permukaan vertikal, seperti dinding.

2.2.7.2 **Konsiderasi Pemasangan Signage**

Penerapan pemasangan *signage* pada setiap titik merupakan faktor penting dalam menerapkan sebuah bentuk yang ingin dirancang, sehingga membutuhkan suatu pemahaman sebagai bahan pertimbangan dalam memasang setiap media *signage* untuk dapat mudah dipahami oleh para pengguna ketika membaca sebuah pesan atau informasi.



Gambar 2. 55 *Two Sides Viewing*
 Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

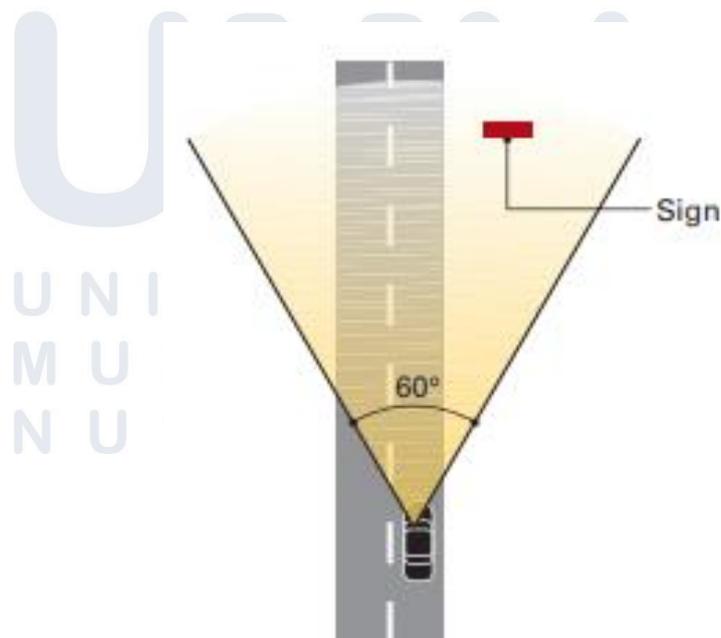
Dalam menerapkan pertimbangan pemasangannya, terdapat sebuah cara dalam memilih penempatan, yaitu pada zona pemasangan atas kepala (*overhead*) dengan sebuah ketinggian lebih dari 6,8 dari kaki atau zona pemasangan sejajar pada pandangan mata (*eye-level*) dengan ketinggian 3 sampai 6,8 kaki (Calori & Vanden-Eynden, 2015).

1. Zona pemasangan *overhead*

Pada penggunaan pemasangan zona berikut, lebih sering diterapkan melalui informasi utama yang ingin disampaikan, seperti pemasangan *directional signage* pada lingkungan bandara secara tinggi sehingga dapat dilihat secara jelas dan tidak ada gangguan objek lainnya.

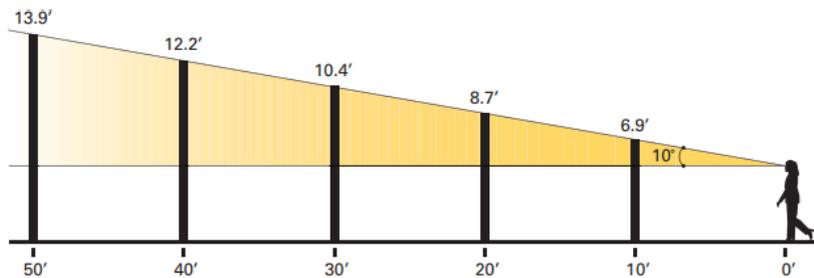
2. Zona pemasangan *eye-level*

Media yang sering menerapkan pemasangan secara *eye-level*, lebih sering berupa informasi sekunder dengan tujuan dapat terlihat secara dekat seperti pembuatan *identification sign* pada sebuah nama bandara, kantor, nama museum, dan fasilitas dari tempat umum lainnya.



Gambar 2. 56 60-Degree Horizontal Vision of Roadway

Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)



Gambar 2. 57 10-Degree Vertical Field of Vision
 Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Dalam pandangan secara horizontal, manusia memiliki keterbatasan penglihatan yang berada pada pandangan 20 sampai 30 derajat dalam kiri dan pada dari garis kanan tengah vertikal mata, memiliki jarak penglihatan sebesar 40 hingga 60 derajat. Dalam pengarahannya secara vertikal, penglihatan dapat mencapai 10 hingga 15 derajat melihat atas dan bawah, dari panduan garis hitam horizontal pada gambar. Seluruh pemasangan pada media *signage* yang bersifat terlalu rendah, dapat terganggu oleh halangan dari benda atau objek lain, sedangkan pemasangan *signage* yang terlalu tinggi dapat membuat pengguna dapat kesulitan membaca tanpa melihat ke atas kepala. Melalui hal tersebut, seluruh media *signage* harus meletakkan pada titik yang strategis, seperti informasi pengarahannya jalan pada jalan tol, harus memakai sistem penempatan pada atas kepala, sehingga dapat terlihat dari kejauhan dengan penerapan teks yang besar untuk dapat terbaca secara jelas oleh pengguna.

2.2.7.3 **Konsiderasi Ukuran *Signage***

Penyampaian pesan pada sebuah *signage* memiliki pengaruh terhadap pertimbangan pemilihan sebuah ukuran yang ingin ditetapkan. Seluruh ukuran yang ditetapkan juga mengikuti peraturan dan regulasi dari area lingkungan tersebut, dari lokasi tanah, luas area permukaan, dan ketinggian yang ditetapkan dari permukaan (Calori & Vanden-Eynden,

2015, h. 210). Dalam mempertimbangkan pemilihan suatu ukuran *signage*, terdapat dua nilai utama yang harus diperhatikan, yaitu pada kedalaman (*depth*) dan proporsi skala (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 211-212).

Lane Quantity	Vehicular Speed (MPH)	Reaction Time (Seconds)	Distance Traveled During Reaction (Feet)	Letter Height (Inches)	Total Area of Sign (Square Feet)	
					Commercial	Industrial Site
2	15	8	176	4	8	6
	30		352	7	25	18
	45		528	10	50	35
	55		704	14	100	70
4	15	10	220	4	8	6
	30		440	9	40	28
	45		660	13	90	64
	55		880	17	150	106
6	15	11	242	5	13	10
	30		484	9	40	28
	45		726	14	100	70
	55		968	19	190	134
Freeway	55	12	1,056	21	230	162

Gambar 2. 58 Letter Heights and Panel Sizes for Vehicular Signs

Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

1. *Depth* kedalaman

Menentukan kedalaman ukuran pada media *signage* merupakan sebuah nilai yang penting, yang dapat berbentuk plakat. Pemilihan ketebalan dapat bervariasi pada lapisan kedalaman yang dibuat dengan tipis hingga lebih tipis, namun juga melihat dari ukuran panjang dan lebar dari *signage* yang ingin dibuat. Melalui penerapan kedalaman tersebut, terdapat beberapa nilai faktor yang menentukan kedalaman pada sebuah sistem *signage*.

- a. Penentuan kedalaman terhadap struktur pemasangan yang diperlukan dengan tujuan dapat memastikan media *signage* dapat ditempatkan secara kuat.
- b. *Signage* yang memiliki informasi yang membutuhkan satu atau dua sisi dalam dibuatkan secara kedalaman yang tipis, sedangkan penyampaian informasi yang membutuhkan lebih dari dua hingga tiga sisi memerlukan kedalaman

secara lebih untuk mendapatkan tampilan secara cukup pada ruang area.

- c. Sebuah peraturan regulasi yang dibuat oleh *Americans with Disabilities Act* atau ADA, seluruh pembuatan *signage* pada jalur keselamatan dibuatkan dengan sebuah bentuk secara menonjol di jalan pejalan kaki.
- d. Terpengaruhi oleh penerapan efek grafis visual, umumnya dirancang oleh seorang ahli desainer *environment graphic* (EG).

2. Proporsi dan Skala

Penerapan proporsi dan skala memiliki peran penting dalam penentuan besar ukuran pada sebuah *signage*. Penerapan tahap dasarnya merupakan memakai dasar pemikiran secara logis, seperti jika pemasangan media *signage* memiliki kedalaman tipis, tidak akan bertahan lama dan tidak dapat berdiri secara stabil tanpa sebuah fondasi pendukung tambahan. Dalam menentukan keseimbangan proporsi, harus memiliki pemahaman pada seluruh sisi tampilan *signage* dengan dapat menyesuaikan skala pada lingkungan tempat tersebut. Sebuah perancangan *signage* dengan ukuran kecil dapat menampilkan sebuah visualisasi secara minimalis dan elegan, namun tetap memerhatikan penggunaan tulisan agar dapat dibaca dan dipahami secara mudah.

2.2.7.4 Pencahayaan *Signage*

Penggunaan tambahan pencahayaan di sebuah *signage* dapat membuat suatu daya tarik tersendiri dengan menciptakan sebuah efek visual dan kejelasan visibilitas pada *signage* pada malam hari, dikarenakan penerapan pencahayaan merupakan sebuah objek fisik sehingga menjadi salah satu bagian dari penggunaan sistem perangkat

keras media *signage* (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 212). Dalam menerapkan pencahayaan pada media *signage*, umumnya terdapat tiga pilihan cara, yaitu secara internal atau *internal illumination*, eksternal atau *external illumination*, dan tanpa penggunaan pencahayaan atau *nonillumination* (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 214-218).

1. *Internal illumination*

Pada jenis pencahayaan berikut, umumnya diterapkan pada *signage* dalam dan luar area lingkungan. Dalam penggunaan pencahayaan internal, dapat diterapkan melalui beberapa bentuk pada media *signage*.



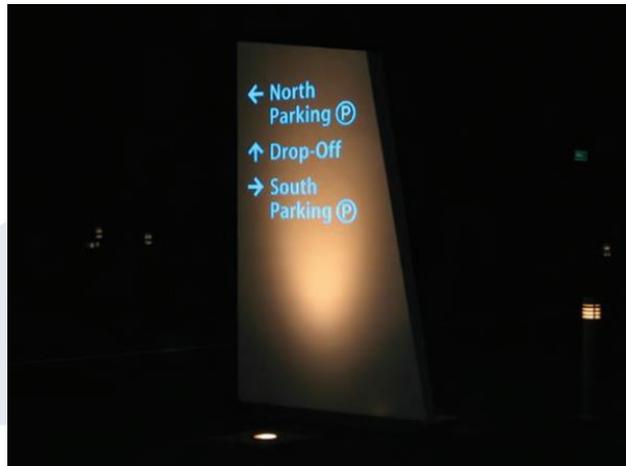
Gambar 2. 59 Identification AMTRAK Sign
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Dalam penerapan bentuk pencahayaan terdapat sebuah bentuk yang sering dipakai dan ditemui, yaitu dengan memakai jenis bentuk persegi panjang dan memakai bahan plastik yang bersifat tembus cahaya atau menerangi dari sisi belakang *signage*, dengan menggunakan penerangan lampu LED yang memiliki pewarnaan secara warna putih.

2. *External illumination*

Sistem pencahayaan pada jenis berikut, umumnya berasal pada area luar *signage*, namun dapat mengarahkan pencahayaan pada media *signage* melalui sebuah teknik khusus. Pada sistem pencahayaan juga tergolong berdiri dengan sendiri

dan bukan memasuki golongan pencahayaan sekitar untuk menerangi jalan atau ruangan.



Gambar 2. 60 *External Lights for Directional Signs*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Pencahayaan jenis eksternal dibuat secara memantulkan cahaya ke alas permukaan *signage* dengan menggunakan sebuah lampu dengan sistem sorot yang diarahkan secara langsung pada grafis visual tertentu atau dapat mengarah seluruh permukaan *signage*. Melalui hal tersebut, jenis pencahayaan sering digunakan pada media *signage* yang terdapat pada area luar ruangan, namun dapat membuat efek visual menarik pada *signage* yang dirancang pada bagian dalam ruang.

3. *Nonillumination*

Pada jenis pencahayaan berikut, diterapkan pada media *signage* yang ditempatkan pada lingkungan yang memiliki pendukung pencahayaan dengan tingkat cahaya yang cukup baik, sehingga dapat menjadi suatu bentuk pilihan untuk diterapkan pada media *signage* tertentu.

2.2.7.5 *Material Signage*

Penggunaan material merupakan nilai yang paling utama dalam pembuatan *signage* dengan menggunakan berbagai bahan, sehingga dapat memiliki pengaruh besar terhadap tampilan grafis visual pada

pemilihan perangkat keras *signage* (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 218). Dalam penggunaan bahan dasar material, terdapat beberapa jenis bahan material yang dipakai untuk luar maupun dalam area lingkungan *signage* (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h).

1. Logam

- a. Aluminium, Jenis logam berikut digunakan pada permukaan lapis ataupun plakat pada sebuah jenis *signage*.



Gambar 2. 61 Aluminum Base in Signage Program
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Material aluminium memiliki warna abu lebih cerah, berbeda dengan warna abu pada baja tahan karat, memiliki karakteristik warna abu lebih gelap. Aluminium memiliki ketahanan yang kuat, lebih ringan namun memiliki harga biaya yang relatif tinggi

- b. Baja karbon, sering ditempatkan pada struktur *signage* secara tersembunyi dengan berat yang tidak teralu ringan. Karakteristik dari penggunaan material berikut, memiliki ketahanan yang kuat dengan keberatan yang tinggi, namun

harus memerlukan sebuah pelapisan dengan menggunakan cat anti karat sebagai pencegahan reaksi dari sifat korosif.

- c. Baja tahan karat /*stainless steel*, sering diterapkan pada permukaan *signage*, namun jarang diaplikasikan pada perancangan media *signage*, dikarenakan biaya yang diperlukan sangat tinggi.



Gambar 2. 62 *Honorific Steel Sign*
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Penggunaan jenis material logam berikut, sangat jarang memakai bantuan cat warna, memiliki ketahanan kuat dan memiliki sifat anti karat.

- d. Perunggu, kuningan, dan tembaga: jenis campuran logam berikut sering disebut logam kuning atau merah. Pada umumnya, jenis campuran logam berikut, diterapkan untuk permukaan plakat, dan *signage*.



Gambar 2. 63 Rockefeller University Bronze Plaque
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Dalam penerapan material logam berikut, sangat jarang ditemukan pada penggunaannya di struktur *signage*, dikarenakan biaya yang sangat tinggi, namun bersifat anti korosif. Jenis campuran logam berikut juga memiliki pencahayaan metalik sehingga membutuhkan suatu lapisan pelindung

2. Plastik

Beberapa karakteristik unik terdapat pada material plastik dapat diterapkan pada pembuatan *signage*, seperti ketahanan pada keretakan/tidak mudah pecah, transparansi, dan bersifat ringan. Melalui hal tersebut, material plastik menjadi salah satu material yang sering diterapkan, sebagai elemen tampilan pada area luar.



Gambar 2. 64 Entrance Plastic Sign Buenos Aires Subway
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Pada pemakaian jenis plastik, dapat menahan sebuah pencahayaan hingga tidak mudah pecah, sehingga sering digunakan pada permukaan *signage* dengan memakai pencahayaan dari dalam atau internal.

3. Kaca

Penerapan material Kaca, sering digunakan menjadi sebuah lapisan pelindung pada bentuk *signage*. Selain hal tersebut, penggunaan kaca sudah diterapkan pada penerapan pencahayaan sisi tepi dengan menggunakan tabung yang memiliki sebuah gas neon untuk *signage*.



Gambar 2. 65 Three Laminated Glass Panels
Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

4. Kayu

Dalam penerapan sebagai bahan material untuk *signage*, kayu jarang digunakan pada masa sekarang, dikarenakan sebuah industri tertentu sudah menggunakan bahan material lainnya, seperti menggunakan bahan material plastik, namun seluruh jenis kayu masih dapat digunakan menjadi bahan utama dalam pembuatan *signage*, termasuk jenis plakat.



Gambar 2. 66 *Wood Sign Panels Zimmerli Art Museum*
 Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

5. Kain atau Tekstil

Penggunaan material kain memiliki sebuah keunikan dengan memiliki sifat fleksibilitas yang tinggi. Melalui hal tersebut kain umumnya digunakan pada *signage* di area luar ruang seperti spanduk, bendera, dan kanopi.



Gambar 2. 67 *Fabric bannersin Manhattan*
 Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Pada pembuatan kanopi dengan menggunakan sebuah kain dibentangkan dan diletakan pada atas sebuah rangka dengan secara kaku, sedangkan pada media bendera dan spanduk dapat memiliki pergerakan secara bebas yang dipengaruhi oleh sebuah

angin, sehingga lebih berkesan atau lebih menampak secara meriah pada lokasi lingkungan tersebut.

6. Konstruksi Batu

Penggunaan material konstruksi batu tidak umum digunakan dalam perancangan *signage* seperti material lainnya, namun sifat dari material tersebut memiliki ketangguhan yang kuat secara monumental, sehingga dapat memberikan sebuah penampilan yang berkesan. Pemilihan jenis batu bara yang dipakai berupa sebuah batu bata merah, batu beton pra cetak, dan penggunaan batu alam.



Gambar 2. 68 Logotype Sign at ABC Broadcasting's

Sumber: Calori dan Vanden-Eynden (2015)

Seluruh jenis batu tersebut sering dipakai oleh arsitek dalam merancang suatu benda maupun bangunan tertentu. Pembuatan *signage* dari batu tersebut, dapat dibentuk menjadi sebuah plakat atau dapat dibentuk dengan bantuan baja pada bagian dalam bentuk media *signage*.

7. Perekat dan Pengikat

Pada jenis material berikut, memiliki fungsi yang sangat penting dalam merekatkan perangkat keras pada *signage*, hingga dapat terpasang dan menempel pada alas permukaan. Jenis perekat yang digunakan, dibuat dengan teknologi lebih canggih dari perekat biasanya, dengan berbentuk sebuah gel, pita dan cair. Jenis perekat tersebut, dapat merekat tanpa menembus dan merusak permukaan materialnya. Selain diterapkan pada penggunaan *signage*, jenis perekat tersebut juga sering dipakai oleh industri penerbangan untuk menyatukan berbagai rangkaian yang terdapat untuk merekatkan salah satu dari bagian pesawat.

Melalui pemilihan bentuk sebagai konsiderasi pemasangan pada setiap jenis *signage*, harus ditentukan dengan memperhatikan struktur lingkungan dan kegunaannya dalam mengarahkan setiap penggunaannya. Pemilihan dan penggunaan bentuk *signage* dari seluruh jenis tersebut, akan disesuaikan oleh penulis, sebagai bentuk konsiderasi terhadap pemasangan setiap jenis *signage* pada *venue home* Tangerang Hawks Basketball.

2.3 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual merupakan sebuah cara atau teknik dalam menerapkan proses kreativitas pada sebuah karya seni, melalui menggunakan bantuan teknologi dalam mengembangkan suatu pemikiran ide (Putra, 2020, h. 6). Seluruh kreativitas yang diterapkan melalui bentuk visual memiliki sebuah nilai penting, namun penyampaian pesan tetap sesuai dengan fondasi agar dapat tersampaikan kepada para target konsumen secara optimal (Yusa et al., 2023, h. 4). Ruang lingkup pada dunia desain komunikasi visual, memiliki ragam variasi dengan membentuk suatu keahlian lainnya, seperti desainer grafis, desainer *environmental graphic*, *visual marketing*, dan multimedia (Hilmi, 2022, h. 2).

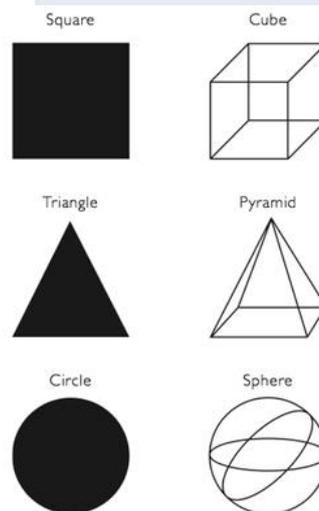
2.3.1 Elemen Dasar Desain

Menurut Landa (2019) dari bukunya dengan judul *Graphic Design Solution*, menjelaskan penerapan elemen desain yang terdiri secara dua

dimensional desain pada garis, bentuk, warna, dan tekstur (h. 19-22). Seluruh elemen tersebut dibuat untuk merancang sebuah gambar, pola, bentuk huruf, diagram, animasi, dan hubungan desain untuk penyampaian ide dan konsep perancangan desain secara visual (Landa, 2019, h. 19).

2.3.1.1 Bentuk

Pembentukan dari gabungan sebuah garis, merupakan istilah sebuah bentuk. Bentuk memiliki area yang dibuat secara tertutup pada permukaan dengan sifat dua dimensi bentuknya,

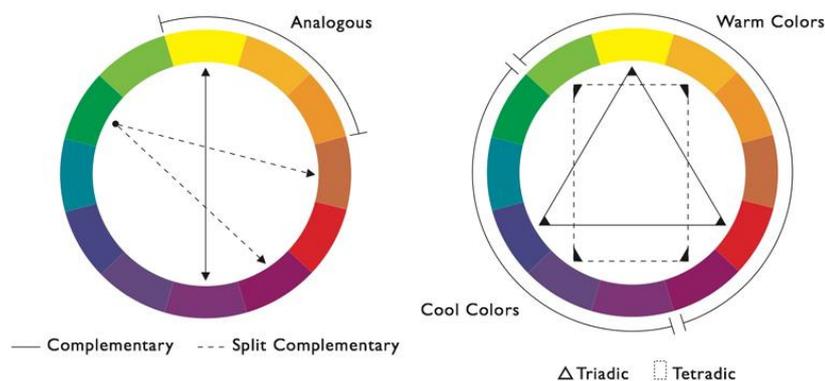


Gambar 2. 69 Dasar pada Bentuk
Sumber: Landa (2019)

Bentuk dua dimensi tersebut, dapat berupa perancangan sebagian atau seluruhnya dengan menggunakan bantuan sebuah garis dan dapat diisi dengan sebuah penggunaan warna, tekstur, atau nada

2.3.1.2 Warna

Pengertian dalam sebuah warna memiliki hubungan dengan penerapan budaya, dan negara yang berbeda di wilayah tertentu. Seorang ahli desainer merancang palet warna secara unik dengan memahami jenis pewarnaan pada *Olive Dab color* untuk dapat berkomunikasi pada sebuah bentuk simbol, merek, dan pada level yang mendalam (Landa, 2019, h. 124).



Gambar 2. 70 *Fundamental Application Color*
 Sumber: Landa (2019)

Penggunaan warna dapat bersifat dua jenis secara analogus dan komplementer, yaitu analogus dengan jenis warna secara berdekatan pada roda warna, dan komplementer sebagai jenis warna yang berlawanan dari roda warna.

Melalui pernyataan teori dari Robin Landa tersebut, dalam merancang suatu desain tentunya harus didasari dengan penggunaan teori dasar dari desain komunikasi visual, salah satunya yaitu menetapkan struktur bangunan bentuk dan warna secara jelas, yang disesuaikan dengan perancangan desain yang ingin dikerjakan. Melalui perancangan *wayfinding signage*, penulis harus menetapkan seluruh struktur bentuk *signage* dengan bentuk bangunan yang geometris dan penggunaan jenis warna yang disesuaikan oleh lingkungan dan identitas dari Tangerang Hawks.

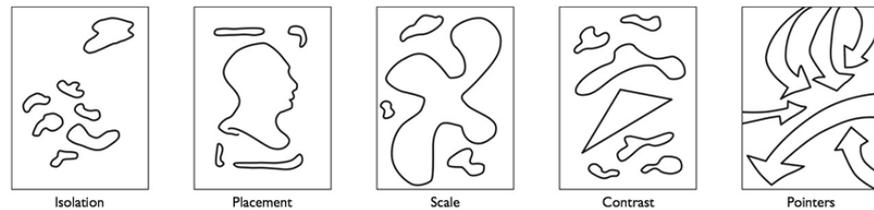
2.3.2 Prinsip Dasar Desain

Menurut Landa (2019), terdapat sebuah empat prinsip desain penting yang harus dipakai pada saat ingin merancang sebuah grafis visual (h. 25). Keempat prinsip tersebut merupakan HAUS, yaitu sebuah singkatan dari *hierarchy, alignment, unity, dan space*.

2.3.2.1 Hierarchy

Penempatan pada seluruh penggunaan elemen grafis pada ruang di antaranya akan menyediakan sebuah hierarki visual, dengan

mengarahkan seluruh komunikasi melalui sistem penyesuaian seluruh elemen grafis dengan penekanan tertentu. Menerapkan gramasi kontras yang berbeda dalam setiap ukuran, bentuk, warna, tekstur dapat mendukung penggunaan hierarki, dikarenakan beberapa dari orang ingin melihat perbedaan pada elemen grafis (Landa, 2019, h. 25-26).



Gambar 2. 71 *Emphasis*
Sumber: Landa (2019)

2.3.2.2 *Alignment*

Sebuah dasar dari pemahaman arsitektur berada pada penerapan keselarasan, yaitu bagaimana dapat membuat elemen secara seimbang atau bagaimana mengatur orientasinya secara baik (Landa, 2019, h. 26).



Gambar 2. 72 *The Neversink Library*
Sumber: Landa (2019)

Melalui hal tersebut dapat berpengaruh terhadap pemilihan visual grafis dan penyampaian informasi dalam suatu tata letak. Untuk

menciptakan komposisi yang serasi, elemen grafis harus memiliki pengaruh secara baik dan terstruktur.

2.3.2.3 Unity

Penciptaan pada sebuah lagu, merupakan cara penerapan yang memiliki sifat yang sama dengan bagian solusi desainer grafis, dengan bekerja sama terhadap seluruh elemen hingga membentuk suatu keharmonisan dalam tujuan komunikasi visual (Landa, 2019). Pada saat seluruh elemen desain disatukan, akan menampak sebuah hubungan visual yang jelas dan tidak terlihat seperti kecanggungan.

2.3.2.4 Space

Dari semua nilai, terdapat salah satu nilai menarik dalam menjadi seorang desainer grafis, yaitu dapat menciptakan suatu area ruang grafis pada permukaan dua dimensi, sehingga ruang grafis dapat terlihat lebih alami, memiliki lapisan, surealis, fantastis, atau dapat secara lebih (Landa, 2019).

Melalui teori desain komunikasi terhadap elemen dasar desain, penulis akan menggunakan seluruh teori dasar desain dari seluruh visualisasi pada *wayfinding signage*, seperti penggunaan jenis pewarnaan dan bentuk *layout* dengan dasar pemahaman teknis dari seluruh teori *wayfinding signage*.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penulis telah meriset dengan menemukan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki topik perancangan relevan dengan topik yang dibahas oleh penulis. Berikut merupakan penjabaran dari beberapa penelitian relevan terdahulu.

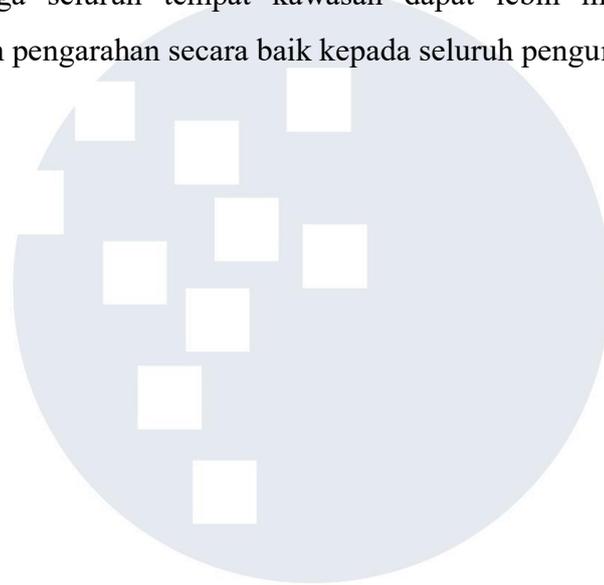
Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan <i>Sign System</i> dan <i>Wayfinding</i> Pada Museum Tsunami Aceh	Nursabila & Kusumandyoko (2022)	Penerapan <i>sign system</i> dalam sebuah tempat wisata sangat diperlukan untuk memandu seluruh pengunjung dapat menuju area atau tempat fasilitas namun dengan memerhatikan menghindari penggunaan visual logo yang berlebihan dan penempatan area yang tidak strategis	Memberikan pengarahannya <i>sign system</i> dengan menerapkan di beberapa penempatan yang strategis dan penggunaan visualisasi logo secara tepat, untuk dapat mengarahkan pengunjung di suatu tempat wisata secara efektif.
2.	Perancangan <i>Sign System</i> dan <i>Wayfinding</i> Di Stadion Si Jalak Harupat Kabupaten Bandung	Purbasari & Shodiqin (2020)	Penerapan <i>sign system</i> dalam pengarahannya dan regulasi menjadi prioritas terbelakang oleh beberapa stadion sepak bola Indonesia, sehingga seluruh regulasi peraturan selalu tidak dijalankan secara baik oleh para <i>supporter</i> .	Memberi pengarahannya dan informasi peraturan dengan merancang sebuah <i>sign system</i> kepada para <i>supporter</i> sebagai bentuk standarisasi yang baik mengenai kejelasan sistem pengarahannya dan

				regulasi kepada para <i>supporter</i> , sehingga menjadi sebuah wadah baru dalam memprioritaskan penerapan <i>signage</i> yang dapat diterapkan oleh beberapa stadion lainnya.
3.	Analisis Desain Grafis Lingkungan dalam Interior Klinik Anak Rumah Sakit Pondok Indah	Aziz, Iskandar (2023)	Penerapan ilmu EGD dapat memiliki kontribusi yang penting dalam mempercepat pemulihan pasien, terutama pada seluruh anak-anak dalam menciptakan lingkungan yang nyaman dan mempermudah jalur akses informasi secara cepat dalam menemukan arah untuk rumah sakit	Melakukan perancangan EGD untuk menciptakan lingkungan nyaman kepada para pasien, sehingga dapat memiliki jalur yang cepat dan aman ketika terjadinya suatu kondisi <i>emergency</i> tertentu

Melalui seluruh penelitian tersebut, dapat dikatakan penerapan *sign system* tidak hanya berjalan untuk mengarahkan suatu pengunjung untuk dapat mengunjungi ke suatu tempat secara mudah, penggunaan *sign system* dengan

struktur atau sistem secara baik di suatu kawasan, fasilitas, atau tempat umum lainnya dapat menciptakan suatu kenyamanan terhadap seluruh pengunjung, sehingga seluruh pengunjung dapat merasa aman dan nyaman pada suatu tempat tertentu. Selain hal tersebut, penggunaan *sign system* juga dapat menjadi sebuah fondasi atau bentuk standarisasi terkait regulasi kepada kawasan dan tempat lainnya, sehingga seluruh tempat kawasan dapat lebih menciptakan sistem kenyamanan dan pengarahan secara baik kepada seluruh pengunjungnya.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA