

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

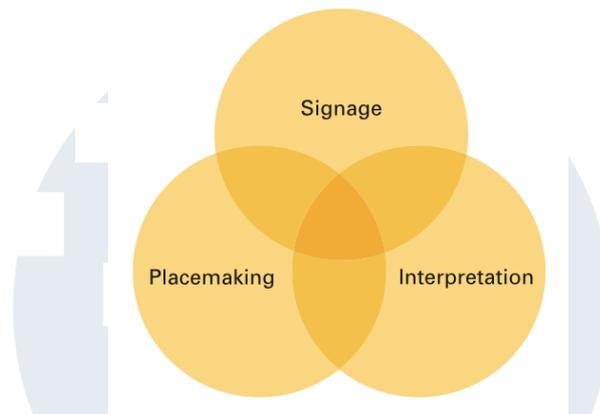
2.1 *Signage*

Signage merupakan bagian dari *environmental graphic design*, yang berfungsi sebagai media komunikasi visual dalam suatu struktur bangunan. Desain grafis lingkungan sendiri mengarah pada penerapan elemen visual, seperti tanda dan objek di sekitar, yang bertujuan memberikan informasi yang mudah dipahami oleh audiens. Seiring dengan perkembangan zaman, struktur bangunan menjadi semakin kompleks, sehingga audiens membutuhkan sistem navigasi yang jelas untuk membantu mereka memahami dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Seiring berkembangnya teknologi dalam meningkatkan akurasi elemen grafis, seperti tipografi dan simbol pada *signage*, sehingga memungkinkan interpretasi yang lebih cepat dan tepat dalam skala besar. Oleh karena itu, perancangan *signage* dan *wayfinding* yang terstruktur, sistematis, serta memiliki identitas visual yang jelas dan terintegrasi menjadi semakin penting. Selain sebagai media komunikasi visual, *environmental graphic design* juga berperan dalam menyampaikan informasi melalui teks, simbol, diagram, dan ilustrasi.

Selain itu, *signage* dan *wayfinding* kini diterapkan serta diakui sebagai elemen krusial dalam menjaga keamanan serta kenyamanan di berbagai lingkungan, terutama di area dengan tingkat stres tinggi, seperti bandara, rumah sakit, dan kawasan perkotaan. (Calori & Vanden, 2015, h. 5) Semakin kompleksnya struktur bangunan dan ruang lingkup akan berdampak terhadap meningkatnya kebutuhan akan navigasi yang jelas, maka perancangan *signage* dan *wayfinding* yang terstruktur, sistematis, serta memiliki identitas visual yang jelas menjadi sebuah kebutuhan yang sifatnya primer dalam sebuah ruang lingkup. Dalam praktiknya, desain grafis lingkungan dikategorikan ke dalam tiga bagian utama yaitu,

1. *Signage* dan *Wayfinding*

Signage dan *wayfinding* sering diekspresikan melalui sekumpulan tanda kesatuan yang secara informasi dan visual mempunyai keterkaitan satu sama lain. Walaupun *signage* dan *wayfinding* selalu dikaitkan dengan satu sama lain, namun ada perbedaan yang signifikan di antara keduanya.



Gambar 2. 1 Spektrum *Environmental Graphic Design*

Objektif utama dari *signage* adalah untuk membantu dan memberi arahan kepada orang yang menelusuri sebuah lingkungan khususnya dalam identifikasi sebuah ruang, sementara objektif *wayfinding* lebih dari sebuah perangkat melainkan *wayfinding* adalah sebuah proses aktif yang membutuhkan interaksi psikologis dan perhatian pada lingkungan yang ditelusuri (Calori & Vanden, 2015, h. 6). *Signage* dan *wayfinding* merupakan kesatuan element yang dibutuhkan dalam menyampaikan sebuah informasi, arah, lokasi, namun tiap element nya mempunyai fokus yang berbeda, *signage* mempunyai sifat yang spesifik sementara *wayfinding* mempunyai sifat yang lebih general.

2. *Interpretation*

Interpretation menceritakan mengenai arti dari sebuah konsep atau tema yang hadir di ruang lingkup tersebut. *Interpretation* mencakup penggunaan elemen-elemen visual seperti *signage*, peta, dan media digital yang dirancang untuk memberikan pemahaman terhadap suatu tempat, sejarah, atau fungsi tertentu. (Calori & Vanden, 2015, h. 8).

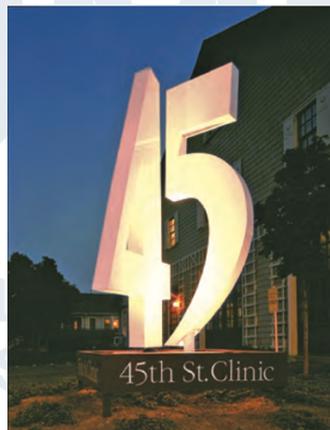


Gambar 2. 2 *Interpretation Sign*

Interpretation dapat membentuk pemahaman yang intuitif terhadap individu yang hadir dalam sebuah ruang lingkup, kecenderungan dalam mengidentifikasi sebuah tempat dengan tema tertentu akan dapat dengan mudah dipahami.

3. *Placemaking*

Placemaking merupakan sebuah instalasi bangunan yang dapat menciptakan identitas tersendiri untuk sebuah tempat, dan bisa diterapkan dalam berbagai cara. dalam penerapannya *placemaking* dapat membentuk rasa dari sebuah tempat, seperti *gateway*, *portals*, titik berkumpul dan *landmarks*.



Gambar 2. 3 *Placemaking Sign*

Yang membedakan *placemaking* dalam hal *environmental graphic design*, adalah bagaimana komunikasi informasi yang gamblang melalui kedua hal berikut yaitu statis dan digital dalam konteks informatif. Tanpa komunikasi

gambang (Calori & Vanden, 2015, h. 8). *Placemaking* dapat berfungsi sebagai acuan dalam mengidentifikasi suatu kawasan karena mampu menciptakan karakter dan suasana yang khas pada suatu ruang. dengan mengkombinasi elemen-elemen seperti desain arsitektur, tata ruang, *signage*, pencahayaan, *placemaking* membantu membentuk persepsi masyarakat terhadap suatu tempat.

2.1.1 Jenis Konten Informasi *Signage*

Sistem informasi dalam *signage* berperan penting dalam menyampaikan berbagai jenis konten yang terkait kebutuhan pengguna. Konten yang hadir berupa petunjuk arah, peringatan keselamatan, identifikasi lokasi, hingga informasi tambahan yang mendukung experience pengguna dalam suatu ruang lingkup. jenis konten dapat di kelompokkan agar dapat dengan mudah dipahami dan diakses, sehingga meningkatkan komunikasi sebuah *signage* dalam menyampaikan sebuah informasi, berikut pengelompokannya.

a) *Identificational*

tanda identifikasi merupakan signage yang dapat dengan mudah menuntun individu dalam mengenali suatu lokasi atau area tanpa perlu petunjuk arah tambahan. *Signage* ini berperan penting dalam memberikan kepastian bahwa seseorang telah tiba di tempat yang dituju.



Gambar 2. 4 *Identification Sign Panel*

Selain itu, beberapa tanda identifikasi yang berkaitan dengan unsur keselamatan dan peringatan harus mudah di lihat agar dapat mudah di pahami (Calori & Vanden, 2015, h. 93). Hadirnya tanda identifikasi dalam suatu ruang lingkup memudahkan individu untuk mengetahui lokasi mereka saat ini, sehingga mengurangi kebingungan dan potensi tersesat. Dengan adanya tanda ini, seseorang dapat dengan cepat mengenali area di sekitarnya tanpa harus mencari petunjuk tambahan.

b) *Directional*

Dengan hadirnya *directional signage*, individu dapat dengan mudah menemukan jalur yang tepat menuju tujuan mereka dalam suatu ruang lingkup.



Gambar 2. 5 *Directional Sign*

Signage ini tidak hanya berfungsi sebagai alat navigasi tetapi juga meningkatkan efisiensi pergerakan, dengan menggunakan tanda serta simbol di harapkan dapat mengurangi potensi kebingungan (Calori & Vanden 2015, h. 94), tanda petunjuk arah yang efektif harus ditempatkan dengan strategis dan memenuhi ketentuan pihak berwenang agar dapat memberikan informasi yang jelas dan dapat di percaya bagi setiap individu yang hadir dalam ruang lingkup tersebut.

c) *Warning*

Tanda peringatan merupakan sebuah prosuder keselamatan yang hadir dalam ruang lingkup sebuah area, dengan tujuan memperingati sekaligus menandai area-area yang perlu di waspadai (Calori & Vanden, 2015, h. 95).



Gambar 2. 6 *Warning Sign*

Signage peringatan dalam suatu lingkungan berfungsi untuk mengurangi potensi bahaya yang mungkin terjadi. aturan yang diterapkan melalui *signage* ini bertujuan untuk memperjelas serta menegaskan peraturan yang berlaku di area tersebut, sehingga dapat meningkatkan kesadaran dan ketertiban pada tiap individu.

d) *Regulatory dan Prohibitory*

Tanda aturan dan larang merupakan sebuah regulasi aturan dan larangan yang hadir dalam sebuah ruang lingkup, dengan menekankan unsur larangan serta arahan bertujuan untuk menertipkan sebuah area ruang lingkup (Calori & Vanden, 2015, h. 95). Dengan adanya *signage Regulatory dan Prohibitory*, diharapkan pengguna ruang dapat memahami dan mematuhi aturan yang ditetapkan, sehingga menciptakan lingkungan yang lebih tertib, aman, dan sesuai dengan fungsi ruang tersebut.

Selain itu, *signage* ini juga dapat membantu mengurangi potensi pelanggaran.



Gambar 2. 7 *Regulatory/prohibitory Sign*

e) Operasional

Tanda oprasional bertujuan untuk menekan kan batasan batsan yang hadir dalam sebuah ruang lingkup dengan sekala yang jauh lebih kecil, berfokus terhadap aturan yang berlaku di ruang lingkup tertentu (Calori & Vanden, 2015, h. 96).



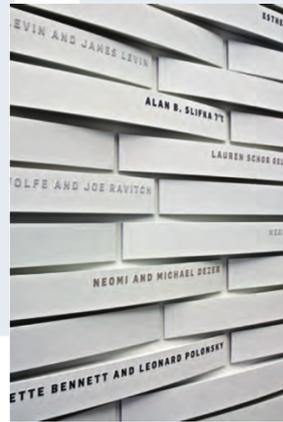
Gambar 2. 8 *Operational Signage*

Dengan hadirnya *signage* operasional dalam suatu ruang lingkup tertentu, perannya menjadi sangat penting dalam menyampaikan informasi secara lebih spesifik dan terperinci mengenai aturan,

anjuran yang berlaku di area tersebut. *Signage* ini berfungsi sebagai alat komunikasi yang membantu pengguna ruang untuk memahami regulasi yang harus dipatuhi, sehingga menciptakan keteraturan dan kenyamanan dalam penggunaan fasilitas yang tersedia.

f) *Honorific*

Tanda petunjuk iklan tidak hanya berfungsi untuk memberikan arahan dan batasan, tetapi juga lebih berfokus pada promosi suatu organisasi atau lembaga non-profit (Calori & Vanden, 2015, h. 97).



Gambar 2. 9 *Honorific Signage*

Signage jenis *honorific* tidak hanya berfungsi sebagai penanda arah, tetapi juga memiliki peran strategis sebagai media promosi bagi suatu lembaga atau organisasi, terutama yang bersifat non-profit. *Signage* ini dirancang untuk meningkatkan kesadaran publik terhadap suatu inisiatif, kampanye sosial, atau keberadaan institusi tertentu di suatu lokasi.

2.1.2 Hirarki Konten *Signage*

Konten yang hadir dalam setiap program *signage* harus menyampaikan pesan yang signifikan, dengan penerapan hierarki yang terstruktur untuk menentukan prioritas informasi dalam suatu ruang lingkup. Hierarki terdiri dari tiga tingkatan utama: *Primary*, *Secondary*, dan *Tertiary* (Calori & Vanden, 2015, h. 98). Dalam kehidupan sehari-hari, penerapan hierarki *signage* dapat ditemukan di berbagai lingkungan, seperti pusat perbelanjaan modern. Misalnya, toilet *primary* ditujukan bagi pelanggan umum, *secondary* diperuntukkan bagi karyawan, dan *tertiary* difokuskan pada toilet yang dirancang khusus untuk penyandang disabilitas (Calori & Vanden, 2015, h. 99).

Penerapan hirarki *signage* berperan penting dalam membantu perancang menentukan prioritas informasi dalam suatu ruang. Hal ini terutama berguna dalam desain *signage* untuk museum, yang memiliki berbagai area dengan tingkat akses berbeda, seperti ruang dengan sifat konfidensial serta zona koleksi yang terbagi antara area publik dan non-publik. Dengan adanya hierarki *signage*, pemetaan ruang dapat dengan mudah dipahami individu yang berada dalam lingkup tersebut.

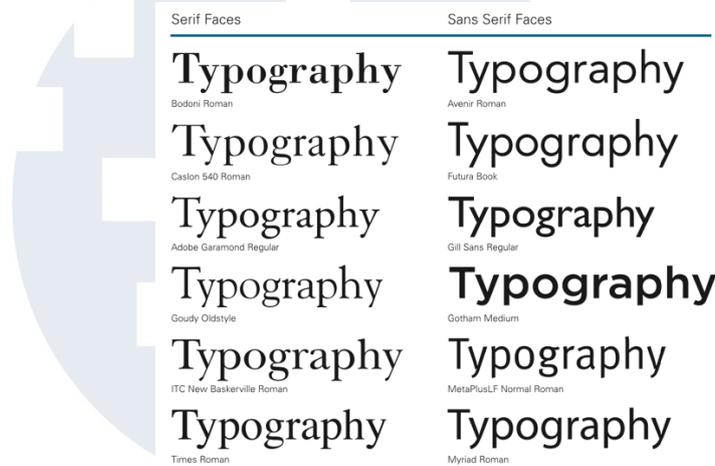
2.1.3 Sistem Grafis *Signage*

Sistem *graphic signage* mempunyai tiga element dasar yang menjadi acuan yaitu, penulisan, grafis dan komunikasi. 3 Element dasar tersebut berevolusi seiring perkembangan manusia. Sistem grafis *signage* membuat sebuah informasi menjadi terpercaya dalam menginformasikan sebuah petunjuk (Calori & Vanden, 2015, h. 126). Berikut merupakan komponen yang hadir dalam sebuah *signage*.

a) Tipografi

Tipografi merupakan sebuah element utama dalam perancangan sebuah *signage*, dan dalam penerapannya tipografi merupakan komponen literatur yang berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara audience dengan sebuah *signage*. pada tiap

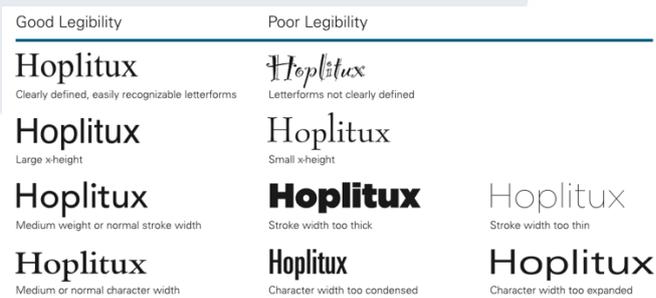
negara tipografi yang terdapat dalam *signage* pun mempunyai diksi yang berbeda sebauai dengan bahasanya yang digunakan di ruang lingkup tersebut (Calori & Vanden, 2015, h. 125). Pemilihan sebuah tipografi dalam sebuah *signage* mempunyai beberapa acuan diantaranya penggunaan *typeface* berdasarkan ADA/SAD *guideline*, penggunaan *typeface* jangka panjang, legalitas sebuah *typeface* dan penyesuaian formal (Calori & Vanden, 2015, h. 129).



Gambar 2. 10 Pemilihan Jenis Tipografi

Sebuah tipografi juga harus memiliki keterbacaan yang jelas, karena dalam sebuah *signage* tipografi digunakan juga untuk membantu menyampaikan sekaligus memperjelas sebuah gagasan dan pesan yang ingin di sampaikan. terdapat dua jenis tipografi yaitu, serif dan sans serif. Penggunaan serif mencerminkan tradisional atau kemewahan karena memiliki unsur sejarah dan intergeritas, lalu sans serif memiliki kesan modern dan seragam sehingga cocok dengan tujuan yang fungsional. (Coates & Ellison, 2014, h. 88). Secara umum penggunaan *font serif* digunakan dalam sebuah *signage* karena terebacaan nya dianggap lebih mudah dan jelas, namun tidak jarang juga sebuah *signage* menggunakan font sans serif, secara khusus *font* Verdana, *font* tersebut digunakana karena memiliki keterbacaan yang lebih jelas serta karakter tiap huruf nya mudah di bedakan khususnya bagi penyandang disleksia. (Coates & Ellison,

2014, h. 80). Keterbacaan sebuah tipografi mengacu pada tiap bentuk huruf tersebut. Kombinasi huruf kapital dan huruf kecil serta penggunaan huruf yang menjulang tinggi (*Ascender*) dan huruf yang memanjang kebawah (*Descender*) menghasilkan tipografi yang mudah di pahami (Coates & Ellison, 2014, h. 85). Menentukan sebuah ukuran tsipografi dalam *signage* mengacu pada penempatan signege tersebut hadir dan dibaca, diantara nya (*reading letters*) mempunyai ukuran kecil digunakan dalam media cetak dengan sekala ukur kecil, lalu (*walking letters*) memiliki ukuran medium digunakan sebagai petunjuk arah kota atau ruangan, (*driving letters*) memiliki ukuran besar di tujukan agar terlihat jelas oleh pengemudi dalam melihat sebuah petunjuk. (Coates & Ellison, 2014, h. 86).



Gambar 2. 11 Pemilihan Jenis Tipografi

Dalam perancangan *signage* dan *wayfinding*, tipografi mempunyai peran yang sangat penting sebagai jembatan antara audience dan informasi yang disampaikan. Desain *signage* harus mempertimbangkan target audiens serta konteks lingkungan tempatnya digunakan, termasuk dalam pemilihan elemen tipografi. Jika aspek ini tidak diperhatikan, maka *signage* tidak akan berfungsi secara optimal dalam menyampaikan informasi dan gagasan yang ingin di ampaikan. Pemilihan jenis tipografi, baik *serif* maupun sans serif, mengacu pada karakteristik target pembaca. Secara umum, serif lebih sering digunakan karena memiliki unsur sejarah dan integritas yang sesuai dengan sifat *signage* dan *wayfinding*. Namun, tidak berarti *signage* harus selalu menggunakan serif. Sans serif juga

dapat menjadipilihan, terutama karena kesan modern dan kemampuannya menyesuaikan fungsi *signage* secara lebih kontekstual. Contohnya, font Verdana sering digunakan karena memiliki keterbacaan tinggi dan karakter huruf yang jelas, sehingga lebih mudah dibaca oleh penyandang disleksia.

b) Simbol

Simbol merupakan sebuah komponen pelengkap maupun pengganti sebuah *typeface* dalam berkomunikasi, simbol berfungsi untuk menyampaikan pesan tertentu. Penerapan simbol juga harus di perhatikan sebab penggunaan simbol di tiap negara dan budaya mempunyai perbedaan interpretasi (Calori & Vanden, 2015, h. 143) yang di dasari lingkungan dan budaya yang berlaku di ruang lingkup tersebut.

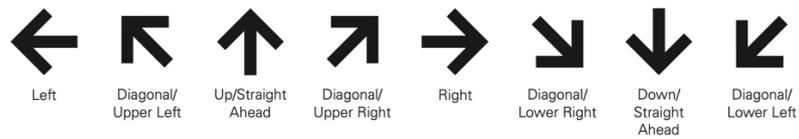


Gambar 2. 12 Simbol Dalam *Signage*

Maka dari itu perancangan sebuah simbol mempunyai sifat yang sama dengan typografi, dimana perancangannya berdasarkan karakteristik *target audience*, budaya serta lingkungan sekitar.

c) Panah

Panah adalah simbol khusus dalam *signage* yang terdiri dari dua elemen dasar, yaitu garis dan sudut. Kedua elemen ini harus selalu ada untuk memastikan kejelasan simbol panah.



Gambar 2. 13 Simbol Panah Dalam *Signage*

Selain itu, terdapat ketentuan bahwa panah harus memiliki ketebalan yang konsisten agar tetap terlihat jelas dan mudah dikenali (Calori & Vanden, 2015, h. 149). Panah merupakan elemen yang efektif dalam memberikan petunjuk arah. Oleh karena itu, elemen dasar panah, yaitu garis dan sudut, harus memiliki ketebalan yang konsisten serta bentuk yang jelas, karena hal ini berperan dalam memastikan panah dapat dikenali dan dipahami dengan mudah oleh individu yang hadir dalam sebuah ruang lingkup.

d) Diagram

Diagram merupakan sebuah pemaparan visual yang melibatkan warna, objek dan tipografi dan dalam penerapannya diagram digunakan sebagai landasan pembuatan peta.



Gambar 2. 14 Penerapan Sistem Diagram Pada *Signage*

Peta merupakan bagian dari *signage* bertujuan sebagai petunjuk alur navigasi, adapun aturan yang ditetapkan sebagai acuan pembuatan peta yaitu proporsinya yang wajib memiliki 4 rotasi mata angin serta mengharuskan tiap rotasinya yang memiliki simbol wajib untuk rotasi tersebut agar rasio proporsinya tetap memiliki keterbacaan yang baik (Calori & Vanden, 2015, h. 150). Kejelasan dan keterbacaan diagram dalam *signage* berperan penting dalam menentukan efektivitas peta sebagai petunjuk arah. maka dari itu, peta harus dirancang dengan aturan dan proporsi yang tepat,

termasuk penerapan 4 rotasi mata angin serta penyesuaian elemen di dalamnya, sehingga dapat meningkatkan pemahaman audiens.

e) Warna

Warna dalam *signage* memiliki peran yang cukup penting, tidak hanya sebagai element dekoratif, warna juga memiliki peran diantaranya sebagai pembeda pesan dengan pesan yang lain, penekanan warna yang di tuju sebagai pembeda makna pesan antara yang paling penting untuk menonjolkan *signage* atau bahkan dapat disesuaikan agar menyatu dengan lingkungan (Calori & Vanden, 2015, h. 157).



Gambar 2. 15 Penggunaan Warna Dalam Penerapan *Signage*

Dalam pemilihan sebuah warna adapun ketentuan terkait hal tersebut, dimana element yang hadir dalam sebuah *signage* terkait warna di luar hitam putih wajib memiliki rasio kontras 70 persen antara teks dengan gambar maupun latar belakang sebuah teks, lalu untuk warna hitam putih memiliki rasio 100 persen antara teks dengan gambar maupun latar belakang (Calori & Vanden, 2015, h. 161). Penggunaan warna berdasarkan alur navigasi mengacu pada kedekatan sebuah warna yang hadir dalam sebuah colorwheel, kontras yang hadir dalam sebuah colorwheel berdasarkan tingkatannya, satu sampai dua tingkatan warna yang terdapat dalam sebuah colorwheel dapat meningkatkan sebuah kontras dan keterbacaan serta memudahkan pembaca dalam membedakannya (Coates & Ellison, 2014, h. 83). Warna merupakan element yang mempunyai

kontribusi sepadan dengan element lain yang hadir dalam sebuah *signage* dan *wayfinding*, warna tidak serta merta dapat di tetapkan hanya dengan aspek estetika, namun warna dalam penetapan nya mempunyai beberapa faktor sebagai landasan pemilihan nya, diantaranya nya hirarki informasi yang ingin di sampaikan serta penerapan nya secara teknis yang memeiliki rasio kontras tertentu dan pemilihan warna berdasarkan tutunan warnan primer yang terdapat dalam collor wheel. faktor faktor tersebut dapat mempengaruhi efektifitas dan penggunaan warna dalam sebuah *signage* dan *wayfinding* .

e) *Layout*

Layout merupakan salah satu aspek penyeimbang antara tipografi dan element yang hadir dalam sebuah *signage*, rasio antara tipografi, gambar dan latar belakang sangat di pertimbangkan dan memiliki kalkulasi tertentu. (Calori & Vanden, 2015, h. 165). Tata letak *signage* mencerminkan karakter visual dari sistem grafis sebuah *signage*. penerapan tata letak dari sebuah pesan informasi dalam *signage* bisa fleksibel, namun sebuah tampilan grafis tetap harus mempertimbang kan rasio yang hadir antara komposisi dan proporsi. Komposisi dan proporsi bisa mempengaruhi sebuah keterbacaan *signage*, dalam proses tata letak, hal yang utama yang harus di pertimbangkan adalah menentukan ukuran grafis berdasarkan jarak pandang. jarak pandang sebuah *signage* yaitu 50 kaki dari titik *signage* lalu penggunaan karakter dengan ukuran 1 inch di ukur berdasarkan huruf kapital tanpa lengkung dan untuk jarak 500 kaki ukuran karakter yang ditetapkan 10 inch. penggunaan kapital dalam *signage* juga mempunyai aturan terkait ukuran, tipografi dengan size yang jauh lebih besar mempunyai peruntukan primer lalu terkait huruf kapital tertentu di tunjukan untuk pesan tertentu.



Gambar 2. 16 Sistem Layout Pada *Signage*

Faktor Lain yang mempengaruhi tata letak sebuah *signage* adalah proporsi simbol dan panah terhadap tipografi, Posisi simbol dan panah terhadap tipografi, jarak antara element grafis dan Proporsi format tata letak (Calori & Vanden, 2015, h. 166). konsistensi *signage* dapat di atur melalui pengukuran sebuah objek persegi maupun lingkaran yang digunakan sebagai elemen grafis ukurannya 1.2 atau 1.5 kali dari ukuran huruf kapital, pengukuran sebuah objek juga berlaku terhadap pengukuran anak panah. (Calori & Vanden, 2015, h. 170). Tata letak juga mengatur peran petunjuk arah dalam navigasi, penempatan sebuah petunjuk arah dapat di sesuaikan berdasarkan beberapa aspek seperti kondisi geografis dan budaya yang berlaku, umumnya petunjuk arah di letakan di samping kiri sebuah teks, hal tersebut di sebabkan cara baca masyarakat secara umum, namun untuk di beberapa negara maupun kebudayaan juga dapat berbeda (Calori & Vanden, 2015, h. 172). Dalam sebuah *layout signage* terdapat konsep yang berpengaruh terhadap proporsi yaitu *figure and ground*. *Figure* merupakan area utama yang berisi element yang di sajikan dalam sebuah *signage* seperti tipografi dan grafis atau yang di sebut juga *live space*, lalu *ground* berisi latar belakang dan ruang kosong yang hadir dalam *signage* disebut juga *dead space* (Calori & Vanden, 2015, h. 173). Penyusunan sebuah *signage* mempunyai variasi dalam penyampaian secara layout diantaranya berdasarkan sebuah *signage* jarak menjadi acuan sebuah komposisi *layout*, beberapa aspek yang kerap berpengaruh

terhadap jarak *signage* antara lain tipografi, grafis dan latar belakang. Tata letak *signage* berperan penting dalam menjaga keseimbangan elemen grafis pada *signage* serta meningkatkan keterbacaan dan efektivitas komunikasi visual.

Komposisi, proporsi, dan jarak pandang menjadi faktor utama dalam penyusunan *signage*, yang dipengaruhi oleh elemen seperti tipografi, simbol, panah, dan latar belakang. Selain itu, faktor geografis dan budaya juga menentukan bagaimana audiens memahami informasi yang disampaikan. Penyusunan *signage* juga bergantung pada metode penyampaian informasi, seperti penggunaan anak panah untuk menunjukkan lokasi dan fasilitas, pengurutan alfabetis berdasarkan huruf, *proximity* untuk mengelompokkan elemen berdasarkan kedekatan lokasi, serta *importance* untuk menekankan informasi yang lebih prioritas. Dengan mempertimbangkan aspek-aspek ini, *signage* dapat berfungsi secara optimal dalam mendukung navigasi dan membantu audiens memahami informasi dengan lebih jelas dan efisien.

2.1.4 Bentuk *Signage*

Bentuk *signage* merupakan sebuah tanda berbentuk fisik yang terdiri dari beberapa aspek, diantaranya struktur, bahan pelapis, pemasangan, dan pencahayaan. Aspek tersebut dielaborasi menjadi sebuah bentuk 3D yang dirancang dengan tujuan sebagai tanda, yang bisa dilihat, disentuh dan aspek tersebut mengarah terhadap desain industri. bentuk sebuah *signage* juga mengacu pada lingkungan sekitar dalam proses perancangan meliputi pemilihan material serta peletakan nya (Calori & Vanden, 2015, h. 193). *Signage* adalah petunjuk yang dirancang untuk menanggapi lingkungan dengan menyampaikan informasi secara visual. Melalui elemen-elemen dua dimensi, *signage* dikembangkan agar dapat beradaptasi dengan lingkungan sekitar, sehingga dapat dilihat, disentuh, dan diubah menjadi objek tiga dimensi. Perubahan bentuk dari media 2D menjadi media 3D terjadi melalui perpaduan

berbagai elemen serta penggunaan material fisik yang mendukung agar *signage* dapat dikenali dan dipahami oleh audiens.

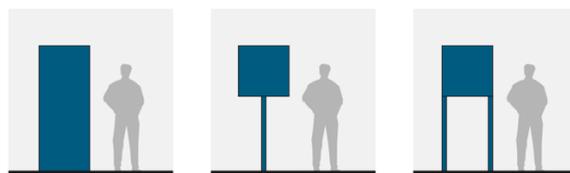
2.1.4.1 Bentuk Dasar *Signage* Berdasarkan Pemasangan

Peletakan sebuah *signage* mengacu pada pemasangan *signage* tersebut. umumnya pemasangan sebuah *signage* terdapat di media *horizontal* seperti lantai dan langit-langit, namun pemasangan sebuah *signage* secara vertikal juga kerap digunakan di media seperti dinding, kedua hal tersebut mengacu pada jenis jenis pemasangan *signage* (Calori & Vanden, 2015, h. 193). *Signage* berfungsi sebagai panduan bagi audiens dalam suatu lingkungan, dengan pemasangannya yang disesuaikan dengan kebiasaan serta budaya yang berlaku di area tersebut. Penempatan dan pemasangan *signage* memiliki peran penting dalam menentukan alur navigasi serta memengaruhi bagaimana informasi dapat diterima dan dipahami oleh audiens.

a. *Freestanding or ground-mounted*

Signage tersebut di tempatkan pada media horizontal seperti lantai, dengan pasat yang mempunyai titik tumpu pada lantai maupun permukaan datar lainnya, namun karena peletakan nya di permukaan lantai, *signage* tersebut berpotensi menghambat alur navigasi dari sudut pandang yang berbeda *signage* dengan peletakan di lantai mempunyai perhatian yang lebih intuitif, muatan di konten yang hadir jauh lebih terperinci (Calori & Vanden, 2015, h. 193).

Freestanding or
Ground-Mounted



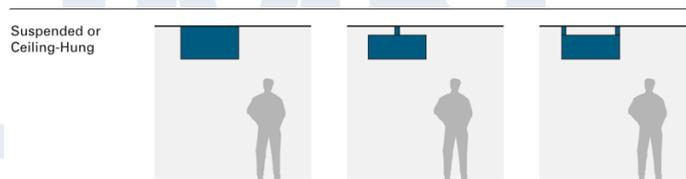
Gambar 2. 17 Penerapan *Signage Freestanding* Atau *Ground-Mounted*

Signage dengan pemasangan *freestanding* dan *ground-mounted* memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi, memungkinkan sebuah muatan konten secara lebih rinci dan

mendetail mengenai elemen yang terdapat dalam ruang lingkup tersebut, namun jenis pemasangan *signage* tersebut harus memperhatikan luasan ruang yang hadir, karena jika luasan yang hadir terbatas, maka hadir nya *signage* dengan jenis tersebut akan mengganggu alur navigasi.

b. Suspended or ceiling-hung

Signage jenis *suspended or ceiling-hung* di tempatkan pada media horisontal namun fokus pemasangan pasatnya terdapat di langit-langit, *signage* yang terpasang di langit-langit mempunyai keterbatasan keterbacaan maupun perhatian namun jika dilihat dari sudut pandang lain *signage* dengan jenis ini mempunyai jalur navigasi yang lebih luas tidak menghalangi jalur navigasi dan dapat dilihat bersama. (Calori & Vanden, 2015, h. 193). *Signage* dengan pemasangan *suspended atau ceiling-hung* memiliki teknis instalasi yang kompleks karena posisinya yang melayang, sehingga titik gravitasi menjadi lebih tinggi. dalam pemasangan *signage* tersebut, diperlukan pemahaman terhadap struktur langit-langit tempat pemasangan.

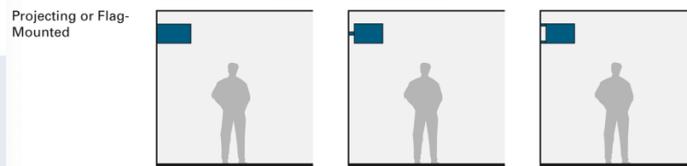


Gambar 2. 18 Penerapan *Signage Suspended Atau Ceiling-Hung*

Selain itu, bobot *signage* harus diperhitungkan dengan memilih material yang ringan agar tidak membahayakan audiens dalam menavigasi ruang. Jika tidak dipertimbangkan dengan baik, faktor ini dapat berdampak pada keselamatan *audience*.

c. *Projecting or flag-mounted*

Signage dengan jenis tersebut di tempat kan padq media vertikal dengan pemasang pasat yang mengantung seperti bendera umumnya jenis *signage* seperti ini menarik intuitif audiance dan lebih fleksibel dalam pemasangan nya tidak bergantung pada tinggi langit langit dan tidak bergantung pada luasan lantai dasar. Calori & Vanden, 2015, h. 193).



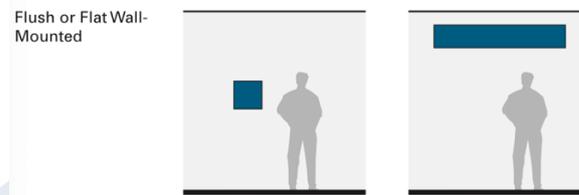
Gambar 2. 19 Penerapan *Signage Projecting* Atau *Flag-Mounted*

Signage dengan pemasangan *projecting* atau *flag-mounted* umumnya memberikan kesan intuitif bagi audiens. jenis pemasangan tersebut mempunyai beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan, seperti pemilihan material yang ringan dan bentuk yang aman agar tidak mengganggu alur navigasi. Elemen seperti sudut tajam pada *signage* sering kali diabaikan karena fokus pada estetika, jika tidak di pertimbangkan dapat berisiko bagi audiens. Selain itu, penggunaan elemen visual yang jelas dan mudah diidentifikasi, seperti desain yang sederhana serta minim dekorasi, juga menjadi aspek penting dalam memastikan *signage* efektif dan fungsional.penting dalam memastikan *signage* efektif dan fungsional.

d. *Flush or flat wall-mounted*

Signage dengan jenis tersebut di tempak kan pada media vertikal dengan pemasangan sejajar dengan dinding eksisting, umumnya *signage* dengan jenis seperti ini peruntukan nya memuat jauh lebih banyak informasi terkait lingkungan di sekitar nya, kelebihan nya diantara lain tidak menghalangi jalur navigasi namun

pemasangannya membutuhkan media vertikal dengan lusan yang cukup agar *signage* tersebut dapat terpasang dengan tepat. Calori & Vanden, 2015, h. 193).



Gambar 2. 20 Penerapan *Signage Flush* Atau *Flat Wall-Mounted*

Signage flush atau *flat wall-mounted* cocok untuk menyampaikan informasi dengan muatan konten informasi yang terperinci dan jelas. Namun, visibilitasnya sering kurang diperhatikan oleh audiens. maka dari itu ketebalannya perlu diperhitungkan dengan baik, di sisi lain jika terlalu tebal, bisa mengganggu dan tersenggol oleh orang yang lewat, sedangkan jika terlalu tipis, bisa sulit terlihat dan dibaca.

2.1.4.2 Pertimbangan Pemasangan *Signage*

Dalam pemasangan sebuah *signage* beberap aspek perlu dipertimbangkan seperti sebuah *signage* berada di lingkungan seperti apa dan target *audience* dengan usia berapa yang hadir dalam ruang lingkup tersebut, maka dari itu aspek pertimbangan tersebut di bedah dalam beberapa jenis (Calori & Vanden, 2015, h. 203). Ketinggian *signage* berpengaruh terhadap keterbacaan dan pemahaman audiens dalam mengidentifikasinya. Penentuan tinggi *signage* harus disesuaikan dengan rata-rata tinggi dan usia target audiens di setiap zonanya. Jika ketinggian *signage* tidak mempertimbangkan faktor tersebut, efektivitasnya dalam menyampaikan informasi bisa berkurang.

a. *Overhead and eye-level mounting zones*

Lokasi serta jarak pandang sebuah *signage* sangat berpengaruh terhadap tinggi rendah serta pemasangan sebuah *signage*, maka dari itu terdapat dua zona ketinggian diantara nya

peletakan diatas kepala dan peletakan sejajar dengan mata. kedua zona tersebut umumnya di terapkan untuk ruangan interior, zona diatas kepala memuat informasi primer yang sifatnya prioritas tujuan utamanya agar tidak terhalang tanaman dan objek objek lain serta dapat di lihat bersama, sedangkan eye level zone mempunyai muatan informasi sekunder jauh lebih informatif serta terperinci. (Calori & Vanden, 2015, h. 203). Zona *Overhead dan Eye-Level Mounting* memiliki fungsi dan muatan informasi yang berbeda. Dalam ruang interior, zona overhead memudahkan audiens untuk mengidentifikasi *signage* tanpa terhalang oleh objek lain seperti tanaman atau elemen dekoratif seperti *furniture*. Sementara itu, dalam lingkungan eksterior, zona overhead memiliki tujuan yang sama, yaitu memastikan visibilitas *signage* meskipun terdapat gangguan seperti kendaraan atau pepohonan. beberapa faktor lain yang mempengaruhi *signage* eksterior, seperti risiko vandalisme, kondisi iklim, serta alur pergerakan pejalan kaki dan pengendara, faktor tersebut perlu dipertimbangkan dalam perancangan *signage* khususnya eksterior.

b. Architectural and site factors affecting mounting

Dalam pemasangan sekaligus penempatan sebuah *signage*, pertimbangan terkait lahan yang memadai serta area lingkup yang hadir sangat menentukan keputusan sebuah *signage*. Media yang memadai juga sangat berpengaruh terhadap cara pemasangan sebuah *signage*, seperti media dasar yang jika dalam pemasangan material tersebut tidak mempunyai toleransi berat yang kurang memadai sabagai pijakan sebuah *signage*, akan menimbulkan distribusi beban yang tidak menyeluruh berdampak pada *durability* dan *sustainability* sebuah *signage*. (Calori & Vanden, 2015, h. 207).



Gambar 2. 21 *Architectural And Site Factors Affecting Mounting*
(Sumber: Sinergi Media)

Lingkungan di sekitar lokasi pemasangan *signage* merupakan faktor penting yang harus dipertimbangkan, terutama dalam pemilihan material. Media horizontal seperti tanah, ubin, beton cor, dan parket secara umum sering menjadi media eksisting sebuah bangunan. tetapi kekuatan dan daya tahan media tersebut harus diperhitungkan agar distribusi beban *signage* tetap seimbang. Jika tidak, kestabilan dan keberlanjutan *signage* dalam ruang tersebut bisa terpengaruh, sehingga mengurangi efektivitas serta ketahanannya dalam jangka panjang.

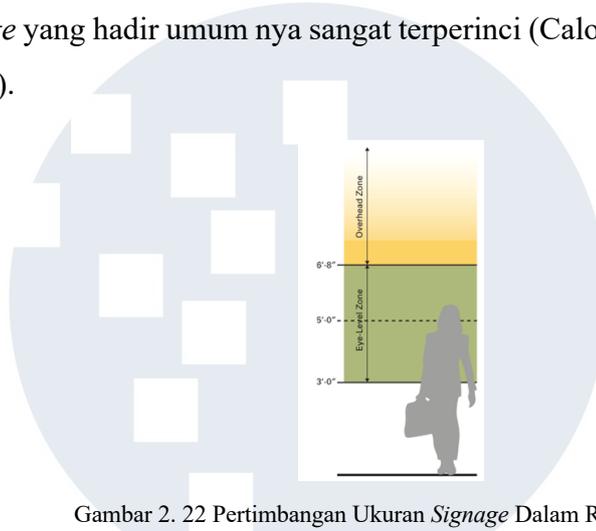
2.1.4.3 Pertimbangan Ukuran *Signage*

Ukuran sebuah *signage* sangat berpengaruh dalam sudut pandang ramah lingkungan, dalam pembuatan sebuah *signage* salah satu pertimbangannya adalah limbah proses pembuatannya, semakin banyak proses pengolahan material semakin tinggi jumlah limbah yang ada. Ukuran sebuah *signage* mempunyai beberapa parameter yang mempengaruhi ukurannya. Berdasarkan penempatannya *signage* terbagi menjadi dua interior dan exterior, interior terdapat di ruangan dalam sebuah bangunan serta exterior terdapat di luar sebuah bangunan (Calori & Vanden, 2015, h. 209). Maka dari itu pemilihan material *signage* harus

memperhatikan keseimbangan antara daya tahan, keberlanjutan, dan dampak terhadap lingkungan.

1. Interior

Fokus perancangan sebuah *signage* dalam ruang lingkup tersebut mengacu pada kapasitas serta alur navigasi yang hadir, maka dari itu *signage* yang hadir umumnya sangat terperinci (Calori & Vanden, 2015, h. 204).

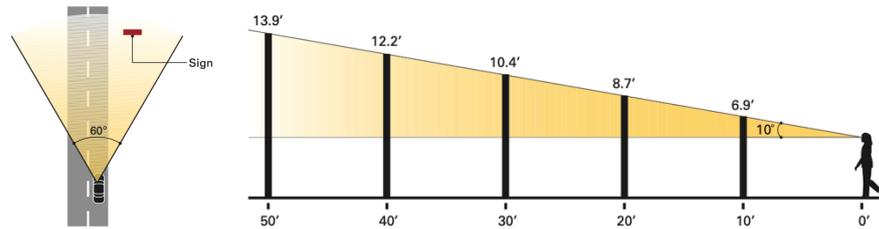


Gambar 2. 22 Pertimbangan Ukuran *Signage* Dalam Ruang Interior

Dalam interior dua zona ketinggian diantaranya eye level dengan minimum ketinggian 3' -0" (91,44 cm), maksimal ketinggian 6' -8" (203,2 cm) dan over head dengan minimum kerendahan 6' -8" (203,2 cm) (Calori & Vanden, 2015, h. 204). Perancangan *signage* interior harus mempertimbangkan kapasitas ruang dan alur navigasi agar informasi dapat tersampaikan secara efektif. Penentuan ketinggian *signage* memiliki standar tertentu untuk memastikan keterbacaan dan fungsinya dalam ruang.

2. Eksterior

Fokus perancangan *signage* yang berada di luar ruangan seperti di sisi jalan mempunyai acuan yang cukup berbeda dengan perancangan *signage* interior, diantaranya terkait kecepatan pengemudi arus sibuk berkendara serta potensi terjadinya vandalisme, beberapa aspek tersebut menjadi acuan perancangan *signage* eksterior (Calori & Vanden, 2015, h. 209).

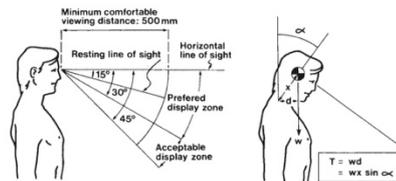


Gambar 2. 23 Pertimbangan Ukuran *Signage* Dalam Ruang Eksterior

Sudut pandang rambu eksterior memiliki pengelihatian 20-30 derajat horizontal dan secara vertikal 40-60 derajat (Calori & Vanden, 2015, h. 206), namun jika dalam berkendara hadir variabel kecepatan berpengaruh terhadap *reaction time*, jarak pandang, ketinggian (Calori & Vanden, 2015, h. 209). Perancangan *signage* eksterior harus mempertimbangkan berbagai faktor, seperti arus kendaraan dan potensi vandalisme, yang dapat mempengaruhi efektivitas dan daya tahannya. Selain itu, terdapat regulasi yang mengatur pemanfaatan lahan publik, termasuk area bebas pemukiman dan jalan umum, (Undang-Undang Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang). Peraturan ini berperan penting dalam menentukan lokasi pemasangan *signage* agar sesuai dengan ketentuan yang berlaku serta tidak mengganggu lingkungan sekitar.

3. Ergonomis

Ergonomis adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana manusia melakukan keseharian pekerjaannya dan aktifitasnya. Ergonomi juga dapat dilihat dari alat apa yang digunakan, lingkungan di mana pekerjaan itu berlangsung, serta bagaimana kondisi psikologis seseorang saat bekerja. Kata “ergonomi” sendiri berasal dari bahasa Yunani yang berarti aturan atau hukum alam tentang pekerjaan (Pheasant, 2003, h. 5). Maka dari itu penulis menyimpulkan bahwa ergonomi merupakan tools yang di gunakan untuk memastikan kalau produk atau lingkungan kerja dibuat sesuai dengan kemampuan fisik dan mental penggunaanya agar pekerjaan jadi lebih mudah, nyaman, dan aman.



Gambar 4. 1 Jarak Taktis Signage

Dalam proses perancangan *signage* di Museum Basoeki Abdullah, penulis merepakan unsur ergonomis, dengan tujuan untuk mempermudah proses rotasi ruang pameran yang hadir dalam museum tersebut serta merancang nya dengan mempertimbangkan jarak taktis mata berdasarkan tinggi badan rata-rata remaja akhir 154 - 166 cm (*World Population Review*). Desain *signage* yang dirancang menggunakan pemasangan *freestanding* setinggi 170 cm, merupakan ukuran yang tepat berdasarkan jarak pandang taktis 15 derajat ke arah atas dan 45 derajat ke arah bawah diterapkannya aspek ergonomi tersebut sangat membantu penulis dalam menentukan ukuran berdasarkan kebutuhan yang hadir.

2.1.4.4 Material dan Proses

Dalam mempertimbangkan material dasar serta pelapis *signage*, banyak sekali material yang dapat digunakan termasuk alternatif material seperti pengganti bahan kaca bisa menggunakan material akrilik atau plastik dengan gramasi tebal, hal tersebut di terapkan umumnya terkait lingkungan yang hadir di area *signage* tersebut berada, selain itu penekanan dari segi anggaran dapat memungkinkan bila menggunakan material alternatif yang lebih ekonomis tanpa menghilangkan unsur estetika dan fungsi .(Calori & Vanden, 2015, h. 220)

1. *Bio-Plastic*

Bioplastik dirancang untuk lebih ramah lingkungan karena dapat terurai secara alami dalam kondisi tertentu. Bioplastik terbagi menjadi dua jenis utama yaitu *biodegradable bioplastics*, yaitu plastik yang dapat terurai oleh mikro-organisme dalam jangka waktu tertentu dan tidak meninggalkan residu berbahaya di lingkungan.



Gambar 2. 24 Material *Bio-Plastic*
(Sumber: <https://pbpc.com/diverse-uses-of-bioplastics/>)

Contoh materialnya termasuk polylactic acid (PLA) yang biasanya dibuat dari pati jagung. Jenis bio-plastik yang kedua adalah *bio-based plastics*, yaitu plastik yang berasal dari bahan alami tetapi tidak selalu bersifat *biodegradable*. Proses pembuatan bioplastik melibatkan pengolahan bahan organik menjadi monomer, yang kemudian diproses lebih lanjut menjadi polimer untuk membentuk material plastik. Karakteristik bioplastik dapat bervariasi tergantung pada bahan dasarnya dan metode produksinya. Beberapa di antaranya memiliki kekuatan dan daya tahan yang setara dengan plastik konvensional, sementara yang lain lebih rapuh dan mudah terurai.

Keunggulan bioplastik terletak pada kemampuannya untuk mengurangi ketergantungan terhadap bahan bakar fosil dan dampak negatif terhadap lingkungan. Namun, bioplastik juga memiliki sejumlah tantangan, seperti kebutuhan lahan pertanian

untuk bahan baku, biaya produksi yang cenderung lebih tinggi, serta kondisi khusus yang diperlukan untuk proses penguraian.

2. Aluminium

Aluminium adalah logam ringan yang memiliki warna keperakan dan dikenal karena ketahanannya terhadap korosi, kekuatan yang baik, serta bobotnya yang ringan. Material ini merupakan salah satu unsur paling melimpah di kerak bumi dan banyak digunakan dalam berbagai industri, mulai dari konstruksi, transportasi, hingga kemasan makanan.

Salah satu karakter utama aluminium adalah ketahanannya terhadap korosi. Hal ini terjadi karena ketika terpapar udara, aluminium membentuk lapisan oksida tipis yang melindungi permukaannya dari kerusakan lebih lanjut. Selain itu, aluminium memiliki rasio kekuatan terhadap berat yang tinggi, menjadikannya pilihan ideal untuk aplikasi yang memerlukan material kuat namun ringan, seperti pesawat terbang, kendaraan, dan struktur bangunan. Dari sisi proses produksi, aluminium bisa dengan mudah dibentuk melalui proses ekstrusi, pengecoran, atau penempaan, sehingga memudahkan dalam pembuatan produk dengan desain kompleks.



Gambar 2. 25 Material Aluminium
(Sumber: Industrial Metal Service)

Proses daur ulang aluminium memerlukan energi yang jauh lebih sedikit dibandingkan produksi dari bahan mentah, sehingga lebih

ramah lingkungan dan ekonomis. Namun, dalam penggunaannya, aluminium juga memiliki serangkaian tantangan, seperti tingkat kekerasan yang lebih rendah dibandingkan baja, sehingga terkadang memerlukan perlakuan khusus untuk meningkatkan daya tahannya. Dengan kelebihanannya, aluminium menjadi material yang sangat penting dalam berbagai sektor industri modern.

2.1.5 Treatment Material Signage

Dalam penerapan *signage*, pemilihan material berperan penting dalam membentuk tampilan serta keseluruhan sistem grafis yang dihasilkan. Grafis pada *signage* dapat diaplikasikan dengan tiga metode utama, yaitu datar (*flat*), timbul (*raised*), dan terukir (*incised*). Selain aspek estetika dan fungsionalitas, perancangan *signage* juga harus mempertimbangkan dampaknya terhadap lingkungan, termasuk efisiensi penggunaan sumber daya dan energi, emisi zat pelarut, potensi penggunaan bahan berbahaya, serta pengelolaan limbah yang dihasilkan.

1. Grafis Datar (*Flat Graphics*)

Grafis datar merupakan elemen yang hadir dalam permukaan sebuah *signage* secara 2 dimensi seperti penggunaan warna serta element pelapis warna beberapa hal tersebut berkaitan dengan penerapan yang dilakukan terhadap *signage* dalam konteks material.

a. Pencetakan Digital *Full-Color*

Dalam percetakan *signage* penerapan warna yang digunakan serta material juga lapisan akhir sangat berkesinambungan satu sama lain, dimana umumnya penggunaan warna dalam *signage* menggunakan format CMYK dengan menggunakan mesin *offset*. Mesin tersebut digunakan untuk mencapai konsistensi warna yang sempurna dan dalam melakukan variasi warna seperti gradasi, mesin *offset* merupakan alat yang tepat maka dari itu pembuatan sebuah *signage* menggunakan

mesin cetak *offset* dan dalam konteks percetakan *signage* terdapat beberapa warna tambahan seperti putih buram, perak metalik serta lapisan akhir berupa varnis gloss maupun matte. aplikasi sebuah warna juga sangat berpengaruh terhadap material dasar yang digunakan, untuk menjaga konsistensi warna serta ketahannya di *outdoor* area saling berkesinambungan dalam mencapai hasil yang konsisten.

b. Stiker Vinyl

Stiker vinyl merupakan material yang umumnya digunakan sebagai bahan pelapis teks dan grafis yang hadir dalam *signage* dengan beberapa tujuan diantaranya sebagai pelapis reflektif, metalik serta dapat menimbulkan tekstur dan dapat meningkatkan daya tahan sebuah *signage* di *outdoor*.



Gambar 2. 26 Stiker vinyl
(Sumber: Derflex Wide Format Printing Area)

Adapun ketersediaan warna yang hadir untuk menerapkan langsung stiker vinil namun perlu diketahui terkait ketersediaan warna yang hadir sangat terbatas, maka dari itu penggunaannya kerap dijadikan sebagai pelapis saja.

c. Sablon

Sablon merupakan teknik cetak yang umumnya diterapkan pada media sutra dan kain, namun dalam *signage* penggunaan

sablon juga digunakan sebagai media cetak yang dalam proses mempunyai efisiensi waktu yang baik dan penggunaannya secara berulang lebih banyak daripada teknik lain yang dimiliki sablon adalah variasi warna yang beragam serta konsistensi warnanya yang pekat.



Gambar 2. 27 Teknik cetak sablon
(Sumber: <https://maxipro.co.id/sejarah-cetak-sablon/>)

d. Enamel Porselen

Enamel porselen merupakan salah satu teknik pembuatan grafis dasar secara teknis enamel porselen tidak jauh berbeda dengan teknis sablon yang membedakan terdapat di tahapan proses pengeringan.



Gambar 2. 28 Mesin Kiln Pada Proses Pembuatan
(Sumber: <https://kilnfrog.com/blogs/frogblog/best-at-home-kilns>)

Dalam tahapan tersebut pengeringan dilakukan menggunakan oven atau *kiln* dengan tujuan cat yang diaplikasikan pada media dapat menyerap ke permukaan media dasar serta dapat menghasilkan efek *glossy* yang secara keseluruhan bertujuan untuk memperkuat sekaligus melapisi *signage* yang dikhususkan untuk penggunaan *outdoor*.

2. Grafis Timbul

Grafis timbul merupakan grafis tiga dimensi, dalam penerapannya grafis timbul memiliki peran dalam memperjelas sekaligus memperkuat sebuah informasi yang tertera dalam *signage*, seperti *signage* dengan konten huruf braille diwajibkan untuk menggunakan media tiga dimensi, lalu prioritas dalam sebuah *signage* dapat di perjelas melalui element tiga dimensi.(Calori & Vanden, 2015, h. 185).

a. Grafis Potong Solid

Grafis potong solid merupakan teknik yang digunakan dalam penerapan sebuah *signage*. secara teknis grafis potong solid menggunakan bahan dasar plastik, kaca, batu logam dan kayu. bahan tersebut di potong untuk membuat media *signage* lebih flksibel dalam perancangannya.

b. Grafis Fabrikasi

Grafis fabrikasi merupakan teknik yang digunakan dalam pembuatan *signage* sekala besar, fleksibilitas yang menjadi landasan sebuah grafis pabrikan, dengan sekala besar *signage* yang hadir dapat jauh lebih fleksibel dalam pengaplikasian dan penginstalannya, maka dari itu grafis fabrikasi sangat efektif jika digunakan untuk event besar yang sifatnya sementara agar dalam penerapan dan penginstalnya jauh lebih evesian.

c. Grafis Logam

Grafis logam merupakan sebuah teknik yang tujuannya mengacu pada ketahanan *signage*, dengan material logam yang di cetak selain membuat *signage* mempunyai ketahanan serta kekuatan lebih grafis logam memungkinkan untuk mencetak bentuk yang jauh lebih dinamis dan variatif.

c. Grafis Plastik

Grafis plastik merupakan sebuah teknik cetak yang sama dengan grafis logam, namun penggunaan material resin cair serta fleksibilitas grafis plastik menjadi salah satu teknik yang digunakan dalam penggunaan *signage* karan memungkinkan nilai produksinya jauh lebih rendah di banding grafis logam.

3. Grafis Ukir

Grafis timbul merupakan element yang hadir dalam perancangan sebuah *signage*, dengan teknik dimensional yang membentuk grafis maupun huruf timbul, grafis ukir mempunyai sifat dasar tiga dimensi.

a. *Sandblasted graphics*

Sandblasted grafis merupakan teknik perwarnaan yang di terapkan pada sebuah *signage* tidak mempunyai batasan media dasar *sandblasting* juga mempunyai kombinasi warna yang jauh lebih variatif.

b. *Engraved or routed graphics*

Engraved or routed graphics merupakan teknik potong dengan menggunakan water jet atau lesar, penggunaan laser dan water jet umumnya digunakan pada media logam serta besi padat dengan tujuan memotong serta mengukir bahan tersebut.

2.2 Prinsip Desain

Dalam merancang sebuah desain, terdapat berbagai elemen dan prinsip yang berfungsi sebagai fundamental dalam pembuatan sebuah visual. Prinsip-prinsip ini juga berperan dalam menciptakan keseimbangan antara elemen-elemen yang digunakan. Beberapa prinsip tersebut terdiri dari :

2.2.1 Format

Format merupakan sebuah prinsip design yang erat kaitannya dengan media output yang ingin di hadirkan, dalam sebuah *signage* prinsip tersebut juga digunakan dalam perancangannya, pembuatan papan penunjuk arah dengan ukuran *signage* tertentu memerlukan sebuah format dalam

perancangan sebuah grafis yang nanti akan di aplikasikan pada papan petunjuk arah tersebut. secara umum format mempunyai dua jenis utama dalam grafis, diantaranya:

a. Format Tunggal

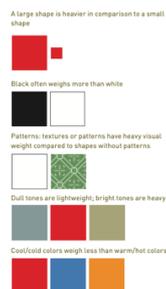
Format tunggal mengacu pada perancangan grafis yang terfokus pada satu tapak, unit, tampilan, dalam perancangannya format tersebut memerlukan visual yang kuat dalam satu tampilan agar informasi yang hadir dalam format tunggal tersampaikan, contoh beberapa format tunggal seperti poster, iklan satu halaman, papan reklame outdoor, kartu nama, kop surat, sampul buku.

b. Format Multi Halaman

Format multi halaman mengacu pada perancangan grafis yang keberlanjutan satu dengan yang lain menjadi pertimbangan utama, umumnya terdapat cerita untuk membangun emosional dalam format multi halaman, beberapa contoh format multi halaman diantaranya website, katalog produk, brosur, majalah, dan koran. format multi halaman sangat mengutamakan kesinambungan visual agar dapat mudah dipahami di navigasi.

2.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip yang mengacu pada stabilitas anatara titik satu dengan yang lain hal tersebut bertujuan agar menimbulkan sebuah harmoni dalam sebuah visual, hal tersebut umumnya dapat di pahami secara intuitif, dalam sebuah keseimbangan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi bobot visual yang hadir, antara lain ukuran, warna, dan *texture*.



Gambar 2. 29 Contoh Keseimbangan Dalam Prinsip Desain

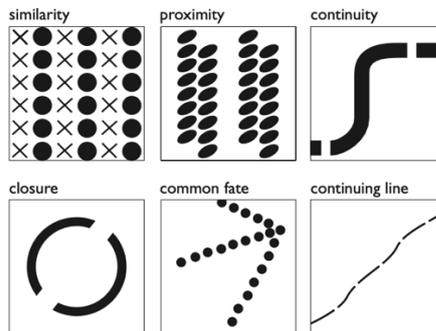
2.2.3 Hirarki Visual

Hirarki visual merupakan sebuah prinsip yang bertujuan menuntun navigasi pembaca dalam menyerap sebuah informasi, dengan menggunakan hirarki visual, sebuah informasi dapat terorganisir dengan baik diantaranya pengelompokan informasi primer dan sekunder dengan menyusunnya menggunakan element yang terdapat dalam sebuah prinsip hirarki visual, konten informasi yang di sampaikan akan tertuju dengan jelas.

Dalam menentukan urutan hirarki visual terdapat element yang di jadikan sebuah parameter dalam menentukan alur navigasi pembaca, diantaranya penekanan melalui sebuah objek, dalam hal tersebut objek di letakan dalam rasio tertentu agar pembaca cenderung menjadikan objek tersebut sebagai *focal point* dalam sebuah informasi, penekanan melalui *layout* dalam hal ini pembaca umumnya memiliki kecenderungan melihat dari beberap sudut titik sebuah layout seperti pojok kiri atas, hal tersebut dapat di terapkan dalam sebuah hirarki visual untuk menyampaikan prioritas sebuah informasi dan dapat menentukan alur navigasi pembaca dalam menelaah sebuah informasi, penekanan melalui skala, dalam element ini pembaca di tuntun berdasarkan ukuran sebuah objek dan gambar yang lebih mendominasi dari element yang hadir dalam sebuah visual, objek besar umumnya sangat menarik bagi para pembaca, namun objek kecil jika di tempat kan di kontras tertentu juga dapat mendominasi.

2.2.4 Kesatuan

Kesatuan merupakan sebuah prinsip yang terbangun dari cara berfikir pembaca berdasarkan keseharian pola pikir manusia menciptakan keteraturan, keselarasan dengan cara mengelompokan berdasarkan bentuk dan warna, dengan hal tersebut sebuah kesatuan mempunyai pengaruh dalam perancangan sebuah hirarki visual.



Gambar 2. 30 Contoh Kesatuan Dalam Prinsip Desain

2.2.5 Korespondensi

Korespondensi merupakan sebuah cara mengolah sebuah element design untuk menciptakan kesinambungan dan ketertarikan agar dapat menghasilkan kesan ketertarikan dalam sebuah komposisi, dalam proses sebuah perancangan design hadir berbagai inspirasi yang di jadikan acuan dalam membuat sebuah perancangan, terkhusus pada design grafis, pemetaan sebuah objek yang sifat nya refensial lalu di elaborasi menjadi objek yang baru yang sesuai dengan sebuah perancangan merupakan sebuah cara agar desain yang hadir memiliki kedekatan emosial terhadap apa yang menajdi konsumsi visual target tersebut.

2.2.6 Tipografi

Tipografi merupakan kesatuan dari sebuah symbol serta tanda baca, yang mana turunan diantaranya merupakan font, yaitu satu kesatuan dari konsistensi property dalam sebuah grafis. Pernannya dalam menyampaikan sebuah informasi dengan lugas, merupakan kelebihan yang di miliki tipografi

2.2.7 Warna

Warna merupakan sebuah alternatif penyampaian Bahasa yang mempunyai interpretasi dan arti di tiap tununan warna nya berbeda beda. Dalam penerapan nya untuk menyampaikana pesan yang berbeda dengan context grafis yang serupa diantaranya nya shape, warna dapat digunakan dalam menekankan tiap fungsi grafis yang hadir, seperti rambu lalu lintas yang menggunakan tiga elemen warna, merah yang berarti stop, kuning yang berarti

hati-hati, hijau yang mempunyai arti jalan. Sistem yang hadir terkait psikologi warna dan peraturan yang berlaku merupakan kesepakatan yang diakui oleh masyarakat secara tidak langsung, hal tersebut terjadi karena adanya *color psychology* yang melekat pada diri manusia.

2.2.8 Hue

Hue merupakan sebuah tools yang dapat digunakan untuk melakukan beberapa penekanan pada sebuah skema warna yang hadir dalam sebuah grafis, untuk mencapai keseimbangan dan harmony dalam satu kesatuan grafis. Hue dapat meredakan beberapa aspek seperti contrast yang berlebih, high saturation color, dengan penerapan hue pada sebuah grafis, emphasis yang ingin disampaikan seperti informasi akan terlihat lebih lugas dalam sebuah grafis.

2.2.9 Komplementer

Komplementer merupakan warna yang hadir bersebrangan dengan warna yang hadir dalam sebuah color wheel, atau dalam diagram color wheel komplementer dapat dilihat dari kontras tiap warna yang berdasarkan warna primer sudah bersebrangan hitam, putih, merah, biru, kuning, dari basic color primer tersebut turunan yang hadir pun jika ditarik dari garis yang sejajar dengan warna yang dipilih berdasarkan color wheel, akan tetap menghasilkan skema warna komplementer

2.3 Museum

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 2015, museum adalah sebuah lembaga yang berperan dalam melayani masyarakat melalui upaya pelestarian dan penelitian, baik terhadap objek berwujud maupun tak berwujud. Museum bersifat terbuka dengan tujuan mendukung keberagaman serta keberlanjutan sejarah.



Gambar 2. 31 Salah Satu Museum Di Indonesia
(Sumber: Dokumentasi [Kompas Travel](#))

itu, museum mengedepankan komunikasi yang etis dan profesional dengan melibatkan komunitas di dalamnya. Museum juga bertujuan untuk menyajikan pengalaman edukatif, hiburan, serta berbagai wawasan pengetahuan kepada pengunjung.

2.3.1 Jenis Museum

Museum dapat dikategorikan berdasarkan fungsi dan tujuannya. Museum khusus adalah museum yang berfokus pada tokoh atau adat tertentu dan didirikan oleh pemerintah. Sementara itu, museum umum memiliki cakupan yang lebih luas, mencakup berbagai jenis pameran seperti pameran temporer dan tunggal. Museum umum ini dikelola oleh pihak swasta, dengan seluruh anggaran pembangunan serta pengelolaannya bersifat mandiri atau pribadi (Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 2015).

2.4 Efektifitas *Signage* dalam Museum

Perancangan sebuah *signage* yang efektif dalam museum merupakan salah satu peran seorang *graphic designer*. *Signage* yang hadir dalam sebuah museum bertujuan sebagai media yang berkomunikasi dengan beberapa acuan diantaranya tanda serta simbol yang bertujuan menyampaikan serta mengidentifikasi sebuah informasi (Konsep Penyajian Museum, h.76). Dalam hal tersebut peran seorang desainer grafis dalam memetakan komunikasi dalam konteks visual sangat mempunyai peran yang strategis dalam perancangan sebuah *signage*. Jika sebuah *signage* di rancang hanya sebatas kebutuhan pelengkap ruang atau bahkan di

rancang dengan tidak mempertimbangkan element grafis visual, seperti hirarki visual dan aspek visual lain, hal tersebut akan secara tidak langsung berdampak pada pengunjung dalam mengidentifikiasi tiap ruang dan fasilitas yang hadir dalam ruang lingkup tersebut, yang pada akhirnya mempengaruhi kualitas kunjungan dan pemahaman terhadap konsep penyajian museum tersebut.

Desainer grafis juga memiliki tanggung jawab dalam menyampaikan sebuah narasi serta informasi yang hadir dalam museum tersebut, dengan menerjemahkannya kedalam sebuah *system* grafis, hal tersebut terdiri dari pemilihan element Typografi, warna, *sizeing* serta penempatan juga pemasangan dengan tujuan agar *signage* mudah diidentifikasi secara visual dan fungsional oleh pengunjung. Oleh karena itu, Perancangan sebuah *signage* dalam museum merupakan sebuah bagian yang tidak bisa diabaikan dalam tahapan perancangannya, *signage* yang di rancang harus dapat menyampaikan informasi serta memperkuat narasi museum agar pengunjung dapat memiliki kesan kunjungan yang informatif, edukatif dan terpercaya yang berdampak pada kepuasan pengalaman pengunjung museum.

2.5 Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian dan temuan sebelumnya, kebaruan dalam proses perancangan yang penulis buat terletak pada bagaimana *signage* dapat menyampaikan informasi melalui tanda dan simbol yang sesuai dengan prinsip pembuatan *signage*. Selain itu, penelitian ini juga memperlihatkan bagaimana audiens dapat memahami alur navigasi yang diterapkan di Museum Basoeki Abdullah serta bagaimana *signage* berfungsi sebagai media komunikasi.

Penelitian ini berfokus pada Museum Basoeki Abdullah, yang dikategorikan sebagai museum khusus yang berkaitan dengan tokoh dan budaya. Dalam hal ini, penting untuk menambahkan elemen *storytelling navigation*, sehingga audiens tidak hanya memahami alur navigasi secara objektif, tetapi juga dapat merasakan perjalanan sejarah Basoeki Abdullah sebagai seorang pelukis Indonesia.

Melalui penggunaan tanda dan simbol yang jelas serta mudah diidentifikasi, diharapkan navigasi dalam museum menjadi lebih intuitif dan informatif bagi pengunjung. Berdasarkan penelitian relevan yang telah penulis baca, studi sebelumnya berfokus pada efektivitas, rasa aman, serta pembeda antar ruang yang hanya mengandalkan elemen warna.

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Sign System dan <i>Wayfinding</i> Pada Museum tsunami Aceh	Risa Nursabila Tri Chayo Kusumandyoko	Penggunaan <i>system wayfinding</i> dirancang dengan tepat dan strategis dapat meningkatkan visibilitas dalam mengidentifikasi sebuah <i>signage</i>	Perancangan <i>signage & wayfinding</i> yang penulis rancang, berfokus pada penekanan keberlanjutan sebuah <i>signage</i> , tidak hanya sebagai element directional namun dapat meningkatkan nilai historical navigation.
	Perancangan <i>Signage</i> Museum Tekstil Jakarta	Erica Surya Tantio Erwin Alfian	Penggunaan <i>system wayfinding</i> dirancang untuk memberikan rasa aman & nyaman bagi	Perancangan <i>signage & wayfinding</i> yang dikembangkan

			<p>pengunjung terutama pada ruang yang asing pada sebuah museum</p>	<p>oleh penulis tidak hanya bertujuan memberikan rasa aman dan nyaman bagi pengunjung, tetapi juga dirancang agar terintegrasi dengan baik satu sama lain sehingga dapat diandalkan dalam menjalankan fungsinya sebagai penunjuk arah.</p>
<p><i>Wayfinding Signage</i> Pada Ruang Pameran Tetap di Museum Nasional Indonesia - Jakarta</p>	<p>Heru Budi Kusuma</p>	<p>Perancangan <i>system wayfinding</i> bertujuan untuk membedakan setiap lokasi dan ruang dalam sebuah pameran, yang terbagi menjadi dua jenis, yaitu pameran tetap dan pameran</p>	<p>Perancangan <i>signage</i> dan <i>wayfinding</i> yang disusun oleh penulis tidak hanya berfokus pada diferensiasi warna dalam</p>	

			<p>sementara. Kedua jenis pameran tersebut harus dapat diidentifikasi melalui <i>signage</i>, sehingga diterapkan penggunaan elemen warna pada <i>signage</i> untuk membedakannya.</p>	<p>proses identifikasi, tetapi juga menerapkan element modularitas yang bersifat fleksibel dalam penerapannya. Dalam konteks pameran tetap dan sementara, <i>signage</i> yang dirancang dapat beradaptasi dengan mudah sesuai kebutuhan informasi di setiap ruangan.</p>
--	--	--	--	--

Dalam perancangan *Sign System dan Wayfinding* pada Museum Tsunami Aceh oleh Risa Nursabila dan Tri Chayo Kusumandyoko, di antara nya, penekanan diberikan pada bagaimana sistem *wayfinding* yang dirancang secara strategis mampu meningkatkan visibilitas dan mempermudah pengunjung dalam mengidentifikasi arah dan ruang. Kebaruan yang diberikan dalam perancangan *Signage* dan *wayfinding* di museum Basoeki Abdullah adalah *signage* yang akan hadir dalam perancangan ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen penunjuk arah, tetapi juga mengandung nilai historis yang diharapkan dapat memperkaya pengalaman navigasi dengan konteks narasi perjalanan Basoeki Abdullah.

Kemudian pada pendekatan dalam perancangan *signage* Museum Tekstil Jakarta oleh Erica Surya Tantio dan Erwin Alfian, yang menekankan pentingnya rasa aman dan nyaman bagi pengunjung, terutama ketika memasuki ruang-ruang yang asing atau belum dikenali. Dalam proyek perancangan *signage* dan *wayfinding* di museum Basoeki Abdullah adalah dengan merancang sistem *wayfinding* yang saling terhubung secara harmonis, membentuk alur navigasi yang intuitif dan dapat diandalkan.

Dalam pendekatan *wayfinding signage* pada ruang pameran tetap di Museum Nasional Indonesia yang dirancang oleh Heru Budi Kusuma, pada perancangannya *signage* yang hadir terfokus pada pentingnya pembedaan ruang antara pameran tetap dan sementara, kemudian penggunaan *color code* juga diterapkan sebagai solusi perancangan tersebut, dan untuk kebaruan yang hadir dalam perancangan *signage* dan *wayfinding* di museum Basoeki Abdullah adalah, dengan penggunaan warna sebagai elemen pembeda, serta mengembangkan sistem *signage* yang modular dan fleksibel. Pendekatan ini memungkinkan *signage* beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan fungsi ruang atau konten pameran. Dari ketiga studi relevan tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain *signage* dan *wayfinding* dalam konteks museum tidak hanya bertujuan memudahkan navigasi, tapi juga berperan penting dalam membentuk pengalaman ruang, memperkuat narasi, serta meningkatkan kenyamanan dan orientasi pengunjung di dalam museum.