

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dipaparkan tinjauan pustaka yang akan digunakan sebagai referensi dan acuan dalam membuat penelitian *sign system*. Terdapat beberapa hal yang akan dibahas untuk mendukung proses penelitian, mulai dari studi pustaka, referensi karya, dan dasar teori.

2.1 Studi Pustaka

1) Penelitian yang berjudul “Perancangan *Sign System* Cafe Rumah Bako Payakumbuh”

Jurnal yang penulis ambil ini ditulis oleh Maharian Agung dari Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas bahasa dan seni Universitas Negeri Padang. Cafe Rumah Bako Payakumbuh termasuk ke dalam wisata kuliner atau *Cafe* yang terletak di Payakumbuh, rumah Bako Payakumbuh sangat direkomendasikan sebagai tempat *hangout* bagi masyarakat. Perancangan *sign system* pada *Cafe* Rumah Bako Payakumbuh bertujuan untuk membuat desain *sign system* yang sesuai dengan konsep dari *Cafe* Rumah Bako Payakumbuh itu sendiri. *Sign system* ini bukan hanya digunakan untuk penunjuk arah saja, akan tetapi untuk memberikan informasi terkait *Cafe* Rumah Bako Payakumbuh kepada masyarakat dan *sign system* ini juga dirancang untuk menunjukkan lokasi tempat yang ada di *cafe* rumah Bako Payakumbuh [7]. Oleh karena itu, Maharian Agung selaku penulis dari jurnal ini akhirnya menciptakan alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan merancang *sign system* yang informatif dan sesuai dengan konsep yang sudah dibuat oleh *Cafe* Rumah Bako Payakumbuh. Konsep ide dalam pembuatan *sign system* diambil dari bentuk Kuil Shri Mariamman yang merupakan ikon kampung Madras tersebut.

Persamaan dari perancangan di atas, metode perancangan yang dipakai dalam perancangan *sign system* ini dimulai dari pengumpulan data, wawancara dan observasi. Sehingga masalah yang terjadi dapat diketahui, serta dari identifikasi masalah tersebut dianalisis dengan menggunakan metode SWOT. Dengan menggunakan metode SWOT, penulis dapat mengetahui keunggulan dan kelemahan yang dimiliki rumah makan Kopi Keprok dan dapat memperoleh konsep *Sign System* yang dapat memberitahukan sekaligus meningkatkan informasi tentang Kopi Keprok sehingga dapat diingat dan diketahui oleh pengunjung.

Kemudian untuk perbedaannya adalah, konsep desain yang digunakan pada perancangan *sign system* *Cafe* Rumah Bako Payakumbuh ini menggunakan desain *sign*

system yang simpel dan modern. Sedangkan konsep yang saya gunakan yaitu desain yang terkesan tradisional sehingga *sign system* tersebut menjadi indah sebagaimana dapat dilihat pada hiasan kain batik, sampul buku, piagam, tempat bunga, dan sebagainya.

2) Penelitian yang berjudul “Perancangan *Sign System* Kankin Space”

Penelitian sejenis yang penulis ambil berjudul “Perancangan *Sign System* Kankin Space” yang ditulis oleh Larasati Puspaningtyas dari Program Studi Desain Grafis. KanKin space adalah *food hall* modern yang mempunyai arsitektur modern industrial yang kemudian dikombinasikan dengan konsep kebun yang mempunyai suasana sejuk karena memanfaatkan konsep terbuka (*open space*). Permasalahannya, *sign system* di KanKin space masih sangat minim, ada beberapa tempat dan ruangan yang tidak memiliki petunjuk arah atau *sign system*. Padahal tempat atau area yang ada di Kankin Space cukup luas dan sudah ada beberapa fasilitas yang lengkap, sehingga menjadikan keberadaan *sign system* sangat dibutuhkan di KanKin space [6]. Alasan memilih penelitian ini sebagai acuan saya dalam membuat perancangan *sign system* yaitu karena menggunakan objek yang sama yaitu rumah makan yang membutuhkan *sign system* yang jelas sebagai informasi bagi para pengunjung.

Persamaan dari penelitian diatas, sama-sama bertujuan untuk membantu para pengunjung dalam mencari ruangan yang ingin dikunjungi dan dapat memanfaatkan fasilitas dengan semaksimal mungkin. Sedangkan perbedaannya adalah, Larasati Puspaningtyas menggunakan konsep kebun yang mempunyai suasana sejuk karena memanfaatkan konsep terbuka (*open space*), sedangkan konsep yang penulis gunakan yaitu tradisional dengan memanfaatkan suasana tradisional yang ada di rumah makan Kopi Keprok.

3) Penelitian yang berjudul “Perancangan *Sign System* Cafe Deli Langkat Coffee dan Eatery di PT. Tujuhtera Indonesia”

Untuk jurnal yang penulis ambil ini ditulis oleh Sandy Faturohman dari Prodi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain. Deli Langkat Cofee & Eatery Merupakan Kedai Kopi dan Restoran yang sangat memerlukan *Sign System*. Karena memiliki area yang tingkat aksesibilitas cukup tinggi, sehingga banyak sekali pengunjung yang beraktivitas. Seperti memperoleh informasi tempat parkir, toilet, nomor meja, dan lain sebagainya. Semua aktivitas yang ada pada kedai tersebut sangat memerlukan *Sign System* supaya masyarakat bisa percaya diri dan terarah dalam mengakses letak lokasi

yang dimiliki oleh kedai tersebut. Oleh karena itu Sandy Faturrohman tertarik untuk merancang *sign system* di Cafe Deli Langkat Coffee & Eatery [8].

Persamaan dari perancangan diatas, sama-sama bertujuan membuat *sign system* yang bisa memberikan informasi yang efektif dan komunikatif akan tetapi masih tetap mempertahankan nilai estetik yang tinggi supaya bisa menarik perhatian pembacanya. Untuk perbedaanya terletak pada metode perancangan, metode perancangan yang digunakan pada perancangan *sign system* Cafe Deli Langkat Coffee & Eatery ini yaitu menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan dibantu oleh riset dan data faktual lapangan yang sudah dilaksanakan dengan melalui pendekatan ATUMICS (*Artefact, Technique, Utility, Material, Icon, Concept, dan Shape*) [8], sedangkan perancangan yang penulis pakai yaitu menggunakan metode perancangan melalui pendekatan kualitatif yang berarti mendapatkan data seperti studi literatur, observasi, wawancara dan dokumentasi, yang dimana metode ini dianalisa secara deskriptif dengan memakai teknik analisa SWOT dan USP sehingga menciptakan sebuah konsep desain *sign system* yang tepat dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

2.2 Referensi Karya

Sebelum membuat perancangan *sign system* yang akan dibuat, pencarian referensi visual berguna untuk membantu dalam perancangan *sign system* nanti. Referensi visual yang telah didapatkan di antaranya yaitu:

1) Referensi Visual “CLA Programacao Visual”



Gambar 2. 1: Desain *sign system* Karya CLA Programacao Visual

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/83668505569336394/>



Gambar 2. 2: Desain *sign system* yang diunggah oleh Salah

Sumber: <https://www.pinterest.dk/pin/779967229219438930/>

Alasan memilih gambar tersebut untuk dijadikan referensi dalam membuat perancangan *sign system* nanti yaitu, karena media yang akan penulis gunakan dalam merancang *sign system* adalah kayu dengan pola dan motif seperti yang ada digambar. Jadi, penulis akan menggunakan pola dan motif batik Khantil. Motif Khantil merupakan motif ukir berupa tumbuhan yang menjalar dengan untaian daun yang disatukan dengan hewan lebah. Motif Khantil termasuk dalam salah satu dari motif batik [9]. Alasan penulis menggunakan motif Khantil pada *sign system* yaitu, agar *sign system* bisa tampak tradisional, terkesan lebih indah, dan mempunyai nilai estetika.

2) Referensi Visual “Berugo Cottage”



Gambar 2. 3: NUSAE – *Berugo Cottage*

Sumber: <https://www.nusae.co/work/berugo-cottage/>

NUSAE merupakan studio desain grafis yang memfokuskan pada design dan *environmental graphic* berbasis di Kota Bandung. NUSAE sudah menjalin kerjasama

dengan beberapa studio *architects* diantaranya *Urbane* Indonesia, *Andramatin*, Labo, Basio Studio, Studio karya Malaysia, DFORM dan Nusae juga aktif sebagai member dari ADGI, NETVVORK.

Alasan memilih gambar tersebut untuk dijadikan referensi dalam membuat perancangan *sign system* nanti yaitu, karena konsep yang akan penulis gunakan dalam perancangan *sign system* adalah tradisional akan tetapi masih menerapkan unsur modern. Dengan adanya referensi gambar tersebut, penulis mendapatkan gambaran dalam menentukan ukuran dan penempatan *sign system* agar tidak terlalu besar ataupun kecil jika dilihat dengan mata. Selain itu, penulis juga mendapatkan gambaran dalam merancang *sign system* khususnya adalah media yang digunakan, jadi penulis akan menggunakan kayu dalam pembuatan *sign system* Kopi Keprok ini.

3) Referensi Visual “Perancangan *Sign System* pada Area Perusahaan *Komerce* Desa Karangmoncol



Gambar 2. 4: Ikon *Sign System Komerce*

Sumber: Perancangan *Sign System* Pada Area Perusahaan *Komerce* Desa Karang Moncol

Untuk perancangan *Sign System* Pada Area Perusahaan *Komerce* Desa Karang Moncol, Unggul Eka Yudha selaku penulis merancang *sign system* dengan konsep desain yang simple dan minimalis dengan tujuan untuk menambah citra *komerce* dan agar lebih terlihat modern. Oleh sebab itu, pada konsep *Icon sign system* Unggul Eka Yudha tidak mengganti citra dari *komerce*, label *Icon* didapat dari logo *komerce* itu sendiri [10]. Persamaan antara perancangan ini dengan perancangan yang akan saya buat yaitu sama-sama menggunakan desain yang simpel dan minimalis, sedangkan perbedaannya pada konsep nya. Pada perancangan ini, konsep yang digunakan lebih ke arah modern sedangkan konsep yang saya gunakan yaitu tradisional.

2.3 Dasar Teori

Dasar teori merupakan sekumpulan teori yang dapat membantu peneliti untuk menyelesaikan permasalahan dalam sebuah penelitian. Teori ini dapat berasal dari literatur ilmiah yang berkaitan dengan penelitian yang dibuat seperti artikel jurnal, tesis, dan TA lain. Dasar teori yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. *Sign System*

Sign merupakan arti dari tanda. *Sign* adalah sebuah komunikasi yang berbentuk visual dan *system* yang berarti aturan. Jadi *sign system* dapat diartikan sebagai komunikasi dalam bentuk visual yang bertujuan untuk memberikan informasi yang berupa arahan atau himbauan kepada masyarakat dalam lokasi tertentu [2]. Keadaan *sign system* pasti dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Karena *sign system* lah yang memudahkan informasi dalam ruang publik. Dalam perancangan *sign system* ini, Elemen-elemen yang digunakan dalam membuat *sign system* rumah makan Kopi Keprok di antaranya adalah:

1) *Icon*

Menurut Zainal Afandi, *Icon* merupakan ekspresi dalam suatu gambar atau objek yang mengidentifikasi fungsi dari objek itu sendiri. Oleh karena itu, *Icon* berfungsi sebagai memudahkan masyarakat dalam mengakses objek yang ingin dituju. Hal tersebut diakibatkan karena adanya bantuan visual yang familiar di mata masyarakat terhadap objek *Icon* tersebut [11]. Pada perancangan yang akan penulis buat, penulis akan menggunakan *Icon* yang berkaitan dengan budaya lokal seperti rumah adat ataupun pakaian adat.

2) Simbol

Menurut Mircea Eliade, simbol adalah sarana atau pembawa buah pikiran atau makna. Simbol mengandung suatu pengertian yang tidak mengandung informasi langsung [12]. Oleh karena itu, simbol berfungsi untuk memudahkan komunikasi antar individu atau kelompok yang memiliki bahasa atau budaya yang berbeda. Simbol dapat membantu orang untuk memahami pesan atau informasi tanpa harus menggunakan bahasa lisan. Pada perancangan yang akan penulis buat, penulis akan menggunakan *Icon* yang berkaitan dengan budaya lokal seperti rumah adat ataupun pakaian adat.

3) Grafis

Menurut Wardhani, media grafis merupakan media visual yang menyuguhkan gagasan atau kejadian melintasi gabungan pengungkapan kata,

fakta, kalimat, angka, gambar, maupun simbol visual yang lain. Media grafis lebih memprioritaskan indera penglihatan dengan mengucurkan simbol komunikasi visual dan simbol pesan yang perlu diketahui [13]. Jadi, dengan penerapan grafis yang baik pada *sign system* maka bisa berfungsi sebagai petunjuk arah yang jelas dan membuat *sign system* menjadi mudah dipahami oleh pengunjung.

4) *Spatial Design*

Menurut Suda Nurjani, kata *spatial* berasal dari kata *space* yang jika diartikan memiliki arti sebagai ruang. Konsep ruang atau *spatial* memiliki beberapa unsur, yaitu bentuk, ukuran, jarak, dan lokasi [14]. Jadi, dengan adanya *spatial design* penulis dapat menentukan desain yang cocok dan menentukan lokasi yang sekiranya diperlukan untuk menerapkan *sign system* dan juga dapat membuat ukuran *sign system* yang mudah terlihat oleh pandangan mata.

5) Warna

Warna adalah unsur cahaya yang dipantulkan oleh suatu benda yang kemudian diinterpretasikan melalui mata [15]. Secara keseluruhan, warna yang dipakai pada perancangan *sign system* rumah makan Kopi Keprak adalah warna coklat dan warna kuning. Alasan penulis menggunakan warna coklat karena warna tersebut sangat mendukung untuk konsep desain yang tradisional. Untuk warna kuning digunakan untuk warna pada *font* dan *Icon* agar terlihat tampak cerah dan bercahaya. Selain itu warna kuning merupakan warna *font* yang identik dari identitas visual rumah makan Kopi Keprak.

6) Tipografi

Tipografi merupakan seni dan teknik dalam membuat dan menentukan huruf pada kawasan yang tersedia, sehingga dapat membentuk kesan tertentu dan mendapatkan kenyamanan membaca dengan maksimal. Menurut Yudha, tipografi merupakan seni dalam menyusun dan membuat huruf-huruf yang bisa dibaca akan tetapi masih memiliki nilai desain. Tipografi dipakai untuk mengartikan kata-kata ke dalam bentuk tulisan [10]. Sedangkan menurut Wijaya, tipografi jika dilihat dalam DKV dapat dikatakan sebagai *visual language*, yang berarti bahasa yang bisa dilihat [16].

Salah satu jenis *font* yang akan saya gunakan yaitu *script*. *Script* merupakan *font* yang berbentuk seperti tulisan tegak bersambung. Alasan penulis menggunakan jenis *font* ini karena huruf *script* ini merupakan jenis *font* yang digunakan oleh identitas visual Kopi Keprak, jadi dengan menggunakan *font script* itu akan

membantu memperkuat identitas visual Kopi Keprak dan memiliki suatu kesan yang elegan dan natural.

B. *Wayfinding*

Menurut Rianty yang dikutip dari jurnal Mega, *wayfinding* adalah suatu proses manusia bernavigasi dan mengorientasikan diri dalam ruang fisik [17]. Sedangkan menurut Gibson, *wayfinding* merupakan sistem yang mendasari perancangan *sign system* [18]. Proses tersebut mencakup usaha manusia memperoleh, menetapkan, dan menemukan serangkaian jalur yang akan dilalui untuk berangkat dari satu tempat menuju tempat lain.

Wayfinding bertujuan untuk membantu masyarakat dalam membentuk *mental map* pada suatu kawasan atau tempat tertentu, sehingga masyarakat bisa melihat tata letak fisik pada suatu kawasan atau tempat dengan semakin jelas [5]. *Wayfinding* merupakan salah satu alat komunikatif yang sangat dibutuhkan sehingga masyarakat mudah dalam melakukan aktivitasnya. Berdasarkan buku *The Wayfinding Handbook* yang dibuat dan disusun oleh David Gibson [18], tanda terbagi menjadi 3 jenis:

1) Tanda Identifikasi

Tanda identifikasi adalah tanda visual yang menetapkan nama dan fungsi pada sebuah ruang ataupun tempat. Tanda pada rumah makan Kopi Keprak berguna untuk memberikan petunjuk dalam membedakan suatu tempat, karena di Kopi Keprak ada banyak tempat yang belum diketahui oleh para pengunjung.

2) Tanda Direksional

Tanda tersebut berfungsi untuk mengatur sistem sirkulasi pada sebuah *sign system* karena untuk memberikan petunjuk yang dibutuhkan, sehingga pengunjung bisa terus bergerak setelah memasuki sebuah tempat. Di rumah makan Kopi Keprak ada banyak sekali tempat dan ruangan yang masih minim sekali penanda sebagai petunjuk tempat, sehingga tandai ini sangat dibutuhkan untuk memudahkan para pengunjung dalam berkeliling di area Kopi Keprak.

3) Tanda Peringatan

Tanda peringatan merupakan tanda yang bertujuan untuk menjelaskan mengenai sesuatu yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan atau dilarang. Selain itu, tanda ini juga bertujuan untuk menginformasikan kepada pengunjung agar lebih berhati-hati.