

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Referensi Perancangan

2.1.1 Tinjauan Penelitian

2.1.1.1 Perancangan *Sign System* Taman Satwa Taru Jurug

Dalam menyusun tugas akhir ini, penulis menggali beberapa penelitian terdahulu yang memiliki tema atau topik yang sama sebagai bahan perbandingan. Fiki Aristantie dari Universitas Sebelas Maret Surakarta dalam tugas akhirnya yang berjudul Perancangan *Sign System* Taman Satwa Taru Jurug [6], membuat rancangan desain *sign system* untuk taman satwa Taru Jurug. Dengan target sasaran para pengunjung taman satwa dari segala umur ini, Fiki Aristantie merancang desain *sign system* menggunakan teknik ilustrasi bernuansa ceria dengan mengadaptasi hewan-hewan yang ada di Taman Satwa Taru Jurug. Fiki Aristantie menempatkan ilustrasinya ke dalam beberapa objek yang memang memerlukan media *sign system*, seperti kandang hewan, toilet, masjid, tempat makan dan lain sebagainya. Media yang dipilih dalam perancangan ini adalah *allucom* (Aluminium Composite) dan sticker *frontlite*.

Penelitian di atas memiliki topik dan tema tujuan yang sama dengan penelitian yang sedang penulis lakukan. Namun terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dimana penelitian yang sedang penulis lakukan sekarang menggunakan media kayu, akrilik dan kain yang akan ditempel di dinding. Selain itu untuk infografis akan ditambahkan media cetak berupa *leaflet* agar bisa dibawa oleh pengguna.

2.1.1.2 Kajian Desain *Environmental Graphic Design* Umeda Hospital

Brian Alvin Hananto, Eldad Timothy, Rafi Krisananda, Togu Stefanus dari Universitas Pelita Harapan dalam tugas yang berjudul Kajian Desain *Environmental Graphic Design* Umeda Hospital [7]. Penelitian ini mengkaji sebuah *signage* di Umeda Hospital. Umeda Hospital yang memiliki target sasaran pasien ibu hamil ini, dibuatkan sebuah desain *signage* yang bernuansa sederhana dan bersahabat. Umeda Hospital memiliki tiga jenis bentuk dasar. Pertama,

menggunakan papan kayu vertikal yang bersudut tumpul dan bercabang seperti pohon. Kedua, menggunakan papan vertikal berbentuk seperti bantal dengan sarung putih yang ditempel pada dinding untuk mengidentifikasi ruangan. Ketiga, menggunakan kain yang berbentuk seperti kaus kaki yang berfungsi sebagai penanda toilet, lantai, pusat informasi dan lain sebagainya.

Topik dan tema tujuan diatas memiliki material yang sama dengan penelitian yang sedang penulis lakukan. Persamaan materialnya adalah kayu dan kain. Namun, penulis juga menggunakan bahan yang tidak dipakai didalam penelitian diatas, yaitu akrilik. Selain itu, untuk infografis akan ditambahkan media cetak berupa *leaflet* agar bisa dibawa oleh pengguna.

2.1.1.3 Konsep Visual Sistem Sarana Isyarat Penunjuk (*Sign System*) Di Kampus Syahdan Binus University

Rina Kartika dari Universitas Bina Nusantara dalam tugas akhir berjudul Konsep Visual Sistem Sarana Isyarat Penunjuk (*Sign System*) Di Kampus Syahdan Binus University [8], membuat rancangan *sign system* untuk Kampus Syahdan Binus University. Dengan sasaran mahasiswa dan pengguna kampus Bina Nusantara, Rina Kartika merancang *sign system* secara *modern* dan tetap membawa identitas kampus melalui *pattern* yang dipakai dalam desain *sign system*-nya. Perancangan ini terdiri dari tiga bagian yaitu, *Main Lobby*, *Upper Floor Sign*, dan *Temporary / Urgent Need Sign*. Terdapat perbedaan material, dimana perancangan ini tidak hanya menggunakan material kayu, namun juga menggunakan kombinasi aluminium supaya memiliki ketahanan terhadap panas dan hujan. Untuk bagian dalam ruangan menggunakan material kayu supaya memberikan kesan yang hangat dan ramah. Dan untuk *sign system* jenis *Temporary / Urgent Need Sign* menggunakan material stiker *vinyl* atau kain.

Penelitian diatas memiliki topik atau tema tujuan yang sama dengan yang akan penulis lakukan. Penelitian diatas juga memiliki beberapa persamaan dan juga perbedaan seperti penggunaan material yang akan digunakan dalam perancangan *sign system* dan infografis.

2.1.2 Tinjauan Karya Terdahulu

2.1.2.1 CIL (*Comissioners of Irish Lights*)

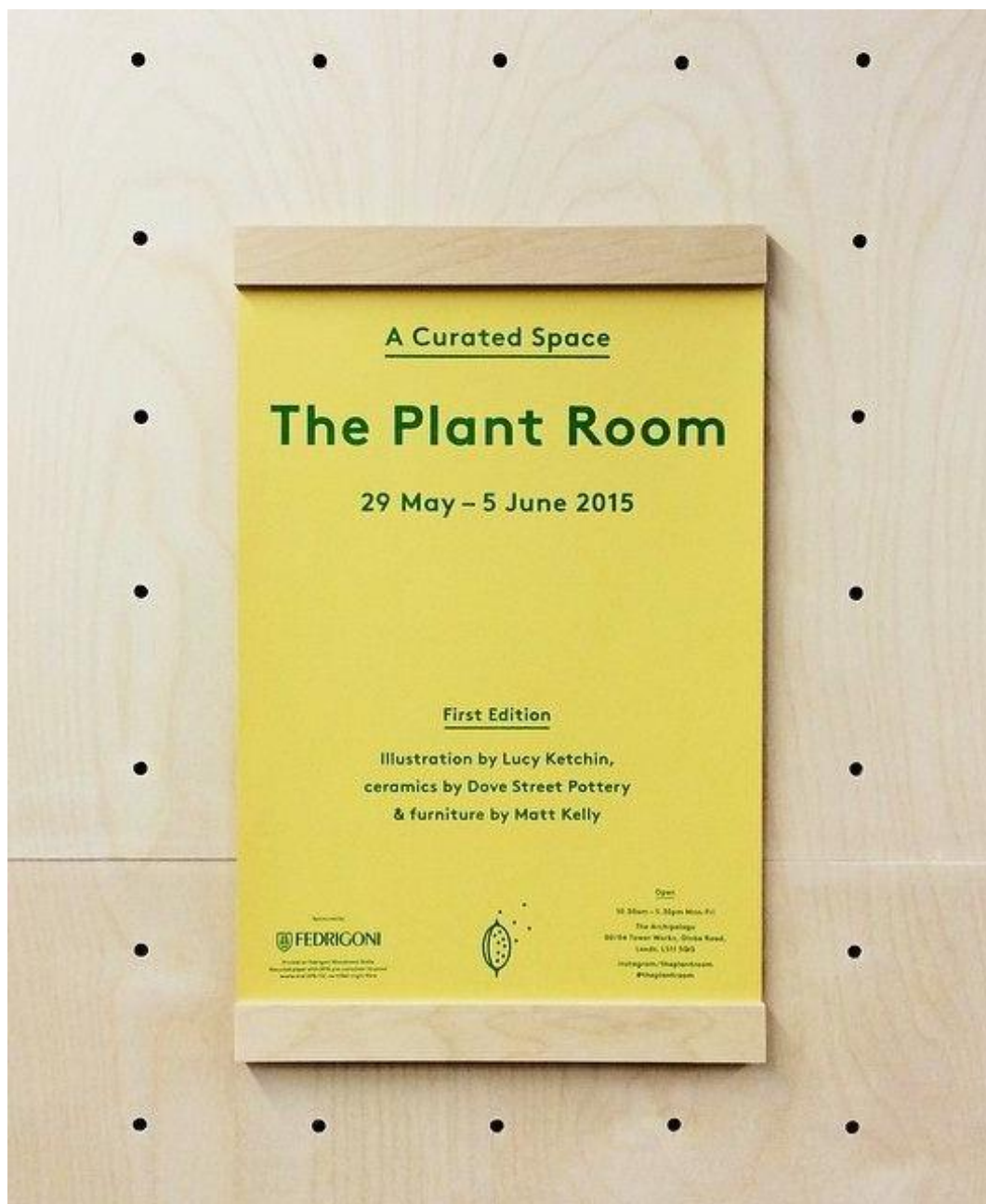
Perancangan infografis dan *sign system* dari CIL (*Comissioners of Irish Lights*) [9] ini bisa menjadi acuan dalam perancangan ini. Penulis menjadikan acuan di *sign system outdoor*. Selain bisa menjadi sarana penyampaian informasi yang informatif dan menarik, perancangan ini juga bisa menciptakan infografis dan *sign system* yang informatif, karena dengan desain seperti dibawah melubangi atau membuat frame di infografis bisa menjadi properti untuk berfoto ria.



Gambar 2.1 CIL (*Comissioners of Irish Lights*)

2.1.2.2 The Archipelago

Perancangan infografis dan *sign system* dari The Archipelago [10] ini bisa menjadi acuan dalam perancangan pada *sign system* kedua yang akan dipasang dibagian depan pintu. Penulis menjadikan acuan pada pemanfaatan dinding sebagai media pendukung dari untuk infografis *indoor* dan *signage* untuk ruangan, toilet, tangga dan lainnya.



Gambar 2.2 The Archipelago

2.1.2.3 Ilha Comprida

Perancangan infografis dan *sign system* dari Ilha Comprida [11] ini bisa menjadi acuan dalam perancangan ini. Penulis menjadikan acuan dikarenakan di dalam perancangan tersebut memiliki suatu ciri khas dari perusahaannya, dan itu bisa diterapkan dalam perancangan ini untuk memberi suatu ciri khas atau identitas didalam infografis dan *sign system* yang akan dirancang.



Gambar 2.3 Ilha Comprida

2.1.2.4 ZCOOL

Perancangan infografis dan *sign system* dari ZCOOL [12] ini bisa menjadi acuan dalam perancangan ini. Hal tersebut dikarenakan hasil perancangan dari ZCOOL ini memiliki bentuk dan bahan yang unik dengan penggunaan bahan kain pada perancangannya. Hal tersebut bisa menjadi acuan dalam perancangan ini dalam merancang *signage* untuk di depan ruangan, toilet, tangga dan lainnya.



Gambar 2.4 ZCOOL

2.1.2.5 Vadrot

Perancangan infografis dan *sign system* dari Vadrot [13] ini bisa menjadi acuan dalam perancangan ini. Penulis menjadikan acuan dikarenakan hasil perancangan dari Vadrot ini memiliki bentuk yang unik menggunakan kemiringan untuk memberi kemudahan dalam membaca informasinya. Hal tersebut bisa menjadi acuan dalam merancang bentuk infografis dalam ruangan.



Gambar 2.5 Vadrot

2.2 Landasan Teori

2.2.1 *Sign System*

Sign system adalah suatu bentuk tanda yang berfungsi sebagai sarana komunikasi dalam penyampaian informasi yang efektif. *Sign system* ini muncul dalam bentuk simbol - simbol yang mewakili suatu pesan atau makna tertentu yang telah disepakati oleh sekumpulan orang atau pihak tertentu. Hal ini yang akhirnya membentuk suatu kebudayaan manusia, yang akhirnya manusia juga disebut sebagai makhluk budaya.

Dalam konteks desain komunikasi visual, menurut Sumbo Tinarbuko, *sign system* merupakan suatu bentuk rangkaian representasi visual yang memiliki tujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang public [2]. Keberadaan serta kebutuhan *sign system* di dalam ruang publik yang semakin berkembang ini membuat perannya menjadi sangat dibutuhkan dalam membantu tersampainya sebuah informasi dengan efektif.

Menurut Follins & Hammer, *sign system* tidak lagi menjadi pemisah, namun malah menjadi bagian dari kesatuan lingkungan atau ruang publik tersebut [14]. Sehingga untuk bisa membuat *sign system* yang efektif, diperlukan elemen - elemen yang saling berhubungan dan dirancang dalam waktu yang bersamaan, supaya *sign system* mampu untuk mengkomunikasikan pesan atau makna di dalamnya dengan baik kepada *audience*-nya.

Sign system mengalami perkembangan dan memiliki lima macam dasar yang mudah diingat. Jenis - jenis tersebut antara lain:

1. *Sign* Petunjuk dan Informasi

Sign ini berfungsi untuk menginformasikan letak dimana suatu lokasi berada, di kantor atau toko yang sedang buka atau tutup.

2. *Sign* Pengenal

Sign ini berfungsi untuk menginformasikan suatu identitas seperti sebuah kantor, toko, gedung ataupun fasilitas.

3. *Sign* Penunjuk Arah

Sign ini berfungsi untuk menginformasikan suatu arah kepada

audiensnya dalam mencari tempat tujuannya.

4. *Sign* Larangan dan Peringatan

Sign ini berfungsi untuk menginformasikan mengenai apa yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan dilakukan di suatu tempat tertentu. *Sign* ini juga dapat menginformasikan tentang kehati-hatian.

5. *Sign* Pemberitahuan Resmi

Sign ini berfungsi untuk menginformasikan tentang pemberitahuan resmi agar tidak dikacaukan dengan tanda-tanda petunjuk.

2.2.2 Infografis

Infografis yang berasal dari kata *infographic* ini merupakan singkatan dari *information* dan *graphics*. *Infographic* ini di dalam bahasa Indonesia diterjemahkan menjadi infografis, adapun banyak kekeliruan di dalam penulisannya, kekeliruan penulisan infografis ini biasa ditulis dengan akhiran “K” bukanlah “S” akhirnya jadilah tulisan yang keliru yaitu “infografik”.

Infografis menurut *House of Infographics* adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan suatu informasi kompleks kepada *audience*-nya agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat [15]. Di dalam buku *Infografis: Kedahsyatan Bercerita Visual*, infografis ini ada sejak zaman purba dengan ditemukannya lukisan pada dinding gua. Hal tersebut membuktikan bahwa infografis merupakan suatu bentuk media penyampaian informasi yang sederhana dan mudah untuk dicerna oleh pengguna.

Infografis memiliki banyak manfaat dalam penyampaian suatu informasi. Di dalam suatu era informasi sangat banyak dan mudah untuk ditemukan. Seorang perancang informasi tersebut tentu perlu suatu cara khusus untuk bisa menembus banyaknya gangguan atau distraksi. Infografis dengan kekuatan visualnya yang menarik akan bisa menembus perhatian dari penggunanya untuk membaca infografis tersebut.

Terdapat penggolongan jenis dari infografis itu sendiri, infografis ini terbagi menjadi tiga jenis [16]. Jenis-jenis tersebut antara lain:

1. Infografis Statis

Infografis ini merupakan infografis yang sederhana tanpa menggunakan audio dan animasi bergerak. Bentuk visual dari infografis statis ini hanya berupa tampilan suatu gambar atau ilustrasi yang dapat menjelaskan suatu konten atau topik. Pada perancangan ini penulis akan menggunakan jenis infografis statis supaya lebih mudah dalam pengaplikasiannya dan tidak memakan biaya yang terlalu banyak.

2. Infografis Animasi

Lebih ribet dibandingkan infografis statis, infografis animasi ini menggunakan beberapa elemen penting seperti audio dan visual yang bergerak. Jenis animasi ini juga masih terbagi menjadi dua yaitu animasi 2d dan animasi 3d.

3. Infografis Interaktif

Merupakan jenis infografis yang lebih kompleks dibandingkan dengan statis dan animasi. Infografis interaktif ini memiliki perbedaan mendasar yang terletak pada sasaran informasinya, dimana dapat dilakukan interaksi langsung kepada data yang telah tersaji. Pada infografis interaktif ini harus mengerti juga bahasa pemrograman ataupun bisa juga dengan bekerja sama dengan programme.

2.2.3 Ikon

Ikon adalah suatu simbol atau tanda yang dibuat untuk merepresentasikan suatu benda berciri fisik ke dalam suatu gambar yang sederhana dan menarik. Ikon ini diciptakan atau didesain sedemikian rupa dengan tujuan untuk memudahkan suatu proses komunikasi dalam bentuk simbol atau tanda. Selain itu adanya ikon membuat pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih menarik, cepat dan mudah juga untuk dipahami oleh banyak penggunanya.

Ikon ini memiliki dua jenis penggambaran visual yaitu penggambaran langsung (piktogram) dan penggambaran tidak langsung (ideogram). Ikon ini juga memiliki banyak sekali gaya desain seperti *line*, *solid/glyph*, *flat*, *filled line* dan lain sebagainya. Bahkan ketika seorang desainer mampu untuk menciptakan suatu ciri khas atau jenis gaya baru maka mereka diperbolehkan untuk memberinya nama.

Gaya desain dalam ikon ini sendiri biasanya didesain sesuai dengan

kebutuhan untuk bisa menyampaikan pesannya secara baik. Selain itu ikon ini juga berkaitan dengan rupa yang meliputi dimensi, *guides* dan *grid*. Dimensi pada ikon ini berpengaruh pada bentuk atau isi dalam ikon, dimensi yang umum dipakai adalah 16, 22, 24, 25, 29, 32, 48, 64, 128 dan 512 *pixel* dengan ratio 1:1. Semakin kecil dimensi ikon maka semakin minim pula isi atau ornamen dalam ikon yang ada, dan semakin besar dimensi ikon maka kesempatan untuk menambah isi atau ornamen juga semakin banyak. Dan dalam mendesain ikon ini perlu juga menggunakan *guides & grid* guna membantu dalam mendesain agar menghasilkan ikon yang kohesif atau terpadu [17].

2.2.4 Indeks

Indeks yang memiliki terjemahan secara literal sebagai *some sensory feature* (sesuatu yang dapat dilihat, didengar atau mudah tercium baunya) [18]. Indeks seringkali dipahami berdasarkan frekuensi kemunculannya, hal tersebut memiliki arti memahami tanda - tanda tersebut, perlu paparan berulang, terutama bagi manusia. Manusia belajar dari alam mengenai tanda - tanda alam sehingga semakin sering suatu tanda itu muncul dan diikuti oleh suatu peristiwa maka akan semakin hafal manusia terhadap tanda - tanda atau indeks tersebut.

2.2.5 Simbol

Simbol adalah penggunaan karakter, bentuk, warna, gambar atau benda sehari-hari yang ada di sekitar kita yang digambarkan dan berfungsi untuk menyampaikan sebuah gagasan [19]. Terkadang menyampaikan pesan lewat sebuah pesan teks atau tulisan terasa rumit dan justru membuat arti yang ambigu. Dengan adanya simbol ini justru akan mempermudah dalam menyampaikan pesan tersebut. Di dalam dunia desain, seorang desainer juga biasa menggunakan simbol untuk menyampaikan sebuah ide yang rumit yang susah untuk diungkapkan dengan kata - kata.

2.2.6 Minimalis

Desain minimalis adalah tentang memprioritaskan yang esensial, desain minimalis ditandai dengan *simplicity* atau kesederhanaan [20]. Minimalis menggambarkan gerakan dalam berbagai bentuk seni dan desain, terutama seni visual dan musik, di mana karya tersebut ditetapkan untuk mengekspos esensi,

esensi atau identitas subjek dengan menghilangkan semua bentuk, fitur, atau konsep yang tidak esensial.

Karakteristik dari sebuah desain minimalis [21] adalah berfokus pada fungsionalitas, garis-garis yang bersih dan sederhana, kurangnya ornamen dan dekorasi yang berlebihan. Monokromatik atau penggunaan palet warna yang terbatas sebagai kesan atau aksen untuk menciptakan lingkungan yang menenangkan. Menggunakan bahan yang terbatas namun dipilih dengan baik seperti beton, baja, kaca dan kayu.