

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sumatera Barat adalah sebuah provinsi di Indonesia yang terletak di Pulau Sumatera dengan Kota Padang sebagai ibu kotanya. Provinsi Sumatera Barat terletak sepanjang pesisir barat Sumatra bagian tengah, dataran tinggi Bukit Barisan di sebelah timur, dan sejumlah pulau di lepas pantainya seperti Kepulauan Mentawai. Sumatera Barat adalah rumah bagi etnis Minangkabau, walaupun wilayah adat Minangkabau sendiri lebih luas dari wilayah administratif Provinsi Sumatra Barat saat ini. Adapun Kota di Sumatera Barat ini yaitu Kota Padang Pariaman, yang memiliki banyak keindahan alam yang beragam. Salah satu keindahan alam yang terdapat di Kota Padang Pariaman yaitu Gunung Tandikat.

Gunung Tandikat adalah gunung berapi yang terletak di Dataran Tinggi Minangkabau, 7,5 km dari kota Padang Panjang, Provinsi Sumatra Barat, Indonesia. Gunung ini membentang ke arah selatan. Sebelah barat berbatasan dengan Danau Maninjau, sisi utara berdampingan dengan Gunung Singgalang, sementara di sebelah timur terdapat gugusan pegunungan vulkanik tersier tua. Gunung bertipe stratovolcano ini disebut *Tandikek* dalam bahasa Minangkabau.

Gunung Tandikat memiliki beberapa tempat yang dapat dijadikan objek tujuan wisata Seperti Air terjun dan juga Flora dan fauna yang dapat memanjakan mata kita. Keadaan puncaknya yang banyak ditumbuhi oleh pohon dan semak semak, dalam beberapa waktu akan memutuskan akses perjalanan sehingga kegiatan merintis jalan menuju puncak harus terus dilakukan. Selain itu pengunjung bisa menuruni Kawah Gunung, Di dasar kawah terdapat beberapa lubang kepundan kecil yang mengeluarkan asap belerang serta bunyi menderu. Dasar kawah ini cukup luas dan bisa untuk mendirikan tenda. Disamping itu juga terdapat telaga kecil yang airnya memiliki rasa belerang.

Disekitar Gunung Tandikat pun terdapat banyak air terjun, baik yang bersifat musiman maupun permanen. Sungai-sungai memiliki air yang jernih, nyaris tidak terdapat lumpur di dalamnya. Kawasan hutan lindungnya merupakan tempat hidup bagi banyak jenis Flora dan Fauna. Salah satunya antara lain adalah Burung rangkong,

Simpai, Siamang dan juga Bunga Raflesia akan dengan mudah di temui di jalur pendakian Gunung Tandikat dari arah Lembah Anai Resort.

Untuk mendaki gunung ini dibutuhkan alat dan kemampuan navigasi yang memadai. Jalan setapak tidak memiliki jalur yang jelas, beberapa hilang atau terputus serta hutan dengan pepohonan rapat dan kondisi lembap. Pada ketinggian 650—1.700 mdpl, dijumpai banyak sekali Lintah di sekitar jalan setapaknya. Jalur pendakian Tandikat memiliki banyak sekali medan yang beragam, medan yang akan dilalui antara lain 5 buah jalur curam dan beberapa jalur landai. Jalur Tandikat juga memiliki jalur licin yang disebabkan oleh aliran dari mata air yang sampai ke jalur pendakian yang di lalui para pendaki, sehingga membuat jalur tersebut basah atau licin.

Pada bagian Grafis lingkungan yang telah ada di jalur pendakian Gunung Tandikat sesuai dengan apa yang telah penulis lihat dilapangan, sangat tidak siap untuk dipergunakan oleh para pendaki di jalur pendakian Gunung Tandikat via Malibo, hal itu dikarenakan Tanda atau *Signage* yang digunakan para pendaki untuk menemukan jalur pendakian selanjutnya adalah dengan tanda potongan di kayu yang memungkinkan tidak dapat terlihat ketika malam hari. Selain itu juga tanda-tanda yang menginformasikan ketinggian para pendaki berapa sudah banyak yang tidak terlihat lagi angka atau informasi yang ada di tanda tersebut, yang menyebabkan informasi tersebut tidak tersampaikan.



Gambar 1.1

Sign Age yang Sudah Rusak dan Juga Susah Digunakan
(Dokumentasi, Ahmed Miftah B, 2023)

Tandikek sangat dibutuhkan petunjuk jalan atau Grafis lingkungan yang memadai dan siap pada saat siang maupun malam hari agar para pendaki tidak tersesat dan kesusahan menemukan jalan pasti menuju puncak Gunung Tandikat.

Di Jalur pendakian tersebut pun direncanakan pada awal tahun 2023 akan diadakan acara “Festival Tandikek” yang bertujuan mempromosikan wisata di Gunung Tandikat tersebut sebagai salah satu wisata yang menjadi prospek di Sumatera Barat.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang Grafis lingkungan yang tepat, kreatif dan inovatif untuk mempersingkat jalan menuju ke puncak dan mendapatkan informasi yang lengkap tentang peringatan, anjuran dan juga petunjuk jalan dan mendapatkan informasi yang lengkap perihal Flora dan Fauna yang terdapat di sepanjang jalur pendakian Gunung Tandikat?

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penciptaan karya ini yaitu untuk mempersingkat jalan menuju ke puncak dan mendapatkan informasi yang lengkap tentang peringatan, anjuran dan juga petunjuk jalan dan mendapatkan informasi yang lengkap perihal Flora dan Fauna yang terdapat di sepanjang jalur pendakian Gunung Tandikat.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penciptaan karya ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua kalangan diantaranya dapat dikategorikan:

a) Bagi Penulis

- 1) Penciptaan karya ini dapat menjadi salah satu media aplikasi ilmu-ilmu dan metode bidang keilmuan Desain Komunikasi Visual yang selama ini telah dipelajari khususnya dalam Perancangan Grafis lingkungan Di jalur pendakian Gunung Tandikat via Malibo sebagai salah satu bidang keilmuan Desain Komunikasi

Visual yang didapat baik langsung dikampus ataupun secara otodidak.

- 2) Terasahnya ilmu kembali ilmu yang telah dipelajari selama ini.
- 3) Lebih diperdalamnya pemahaman penulis mengenai apa itu media informasi.
- 4) Terujinya mental penulis dalam melakukan pengumpulan data langsung kelapangan dalam memecahkan masalah yang sedang diangkat.
- 5) Terbentuknya pola pikir kritis dalam menyikapi dan memahami sesuatu khususnya kaitannya dengan permasalahan yang sedang diangkat.

b) Lembaga atau *institute*

- 1) Bagi lembaga (Jurusan Seni Rupa, Minat Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Padangpanjang, menjadi media perancangan akademik khususnya pada media informasi).
- 2) Bertambahnya arsip dan dokumentasi jurusan Desain Komunikasi Visual yang berkonsep media informasi.

c) Masyarakat

- 1) Agar Wisatawan Lokal maupun Mancanegara dapat mempersingkat jalan menuju ke Puncak Gunung Tandikat tersebut.
- 2) Bertambahnya pengetahuan Wisatawan Lokal maupun Mancanegara tentang Flora dan Faunan yang terdapat di sepanjang jalur pendakian Gunung Tandikat.

D. TINJAUAN KARYA

Sebelum kita merancang infografis agar bisa menciptakan atau menemukan perbedaan serta nilai kebaruan dalam karya yang ingin diciptakan. Oleh sebab itu, perlu hendaknya kita melakukan perbandingan karya yang akan kita garap dengan karya yang telah ada. Berikut ini beberapa karya yang akan dijadikan sebagai karya pembanding.

Ada 3 karya infografis yang akan menjadi perbandingan grafis lingkungan jalur pendakian gunung tandikat via malibo diantaranya Perancangan informasi jalur pendakian di Gunung Galunggung melalui media *Sign System*, perancangan *sign system* kawasan wisata Besuki Kediri, Perancangan informasi jalur pendakian Garung Baru Gunung Sumbing melalui *system tanda*.

1. PERANCANGAN INFORMASI JALUR PENDAKIAN DI GUNUNG GALUNGGUNG MELALUI MEDIA SIGN SYSTEM

Konsep visual yang digunakan dalam perancangan *sign system* di kawasan Gunung Galunggung diambil dari bentuk gunung. Lengkungan dari bentuk *sign system* yang telah dirancang merupakan bentuk sederhana dari lengkungan gunung itu sendiri yang telah di kembangkan dan di proses sekreatif dan semenarik mungkin.

Visualisasi yang digunakan dalam perancangan ini menggunakan teknik vektor. Hal ini dikarenakan teknik desain vektor sangat cocok untuk pembuatan objek geometris. Pengertian dari teknik desain vektor itu sendiri yaitu objek gambar yang 46 menggunakan titik-titik koordinat dan rumus-rumus tertentu yang tersusun dari garis dan kurva (Fardhen, 2010). Dengan menggunakan teknik vektor dan dibantu dengan aplikasi adobe *illustrator*, perancang yakin mampu memberikan suatu rancangan terbaik untuk diberikan kepada khalayak sasaran.

Dalam bagian ini, akan dijelaskan tentang format desain, tata letak, tipografi, ilustrasi, dan warna dari perancangan *sign system* tersebut.



Gambar 1.1

Sign System Jalur Pendakian di Gunung Galunggung

(Sumber : UNIKOM_Dedin%20Ahmad%20Fawaid_11.%20BAB%20III.pdf ,2023)

Infografis dan *sign system* yang akan penulis rancang tidak akan jauh berbeda dari konsep infografis kawasan Jalur Pendakian Gunung Galunggung, sama-sama mengambil bentuk atau shape dari objek yang menonjol di Kawasan Jalur pendakian Gunung Tandikat sebagai ide landmark, yaitu Raflesia dan Burung Rangkong, Bebatuan dan Gunung Sebagai ide bentuk dari *Sign System*.

2. INFOGRAFIS DAN SIGN SYSTEM PADA KAWASAN WISATA BESUKI KEDIRI

Konsep desain dari Kawasan wisata kediri mengusung konsep natural dengan tidak meninggalkan prinsip desain dan syarat perancangan *sign system* yang baik. Kawasan Wisata Besuki mempunyai wilayah yang dibagi menjadi dua zona, zona pertama yakni kawasan air terjun Irenggolo, dan zona kedua yakni kawasan air terjun Dolo.

Dengan jarak yang cukup jauh yakni dari pintu gerbang utama ke zona satu 1 km, dan dari zona satu ke zona dua berjarak 5 km, maka penempatan *sign system* yang tepat merupakan hal sangat penting, yakni dengan mempertimbangkan kemungkinan jalan yang sering dilewati oleh para pengunjung

Selain itu penempatan *signage* yang tepat akan membuat *sign system* lebih terlihat dan dapat memberikan fungsinya dengan maksimal



Gambar 1.2

Infografis dan sign system Kawasan wisata besuki kediri

(sumber : <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/,2023>)

Infografis dan sign system yang akan penulis rancang tidak akan jauh berbeda dari konsep infografis kawasan wisata Kediri sama-sama menekankan konsep natural dan melakukan teknik penempatan yang sama seperti di tempat tempat yang akan sering dilalui pendaki atau pengunjung.

3. PERANCANGAN INFORMASI GARUNG BARU GUNUNG SUMBING MELALUI SYSTEM TANDA

Perancangan media utama informasi jalur Garung Baru yaitu menggunakan sistem tanda, dikarenakan kondisi jalur Garung Baru yang dimana pada lokasi tersebut masih terdapat beberapa kekurangan dari segi informasi, maka dari itu dibutuhkan sebuah informasi berupa sistem tanda yang dapat menginformasikan mengenai jarak, waktu tempuh, titik lokasi bercabang serta segala hal yang terdapat di sekitar jalur. Tujuannya untuk memudahkan pendaki dalam melakukan pendakian melalui jalur Garung Baru yang diharapkan dapat mengurangi kekeliruan pendaki dalam mengambil sebuah keputusan.



Gambar 1.2

Infografis dan sign system Kawasan wisata besuki kediri

(sumber : <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/2023>)

Dari proses perancangan diatas, penulis juga ingin membuat tanda atau pictogram yang dapat dengan jelas menyampaikan maksud dari visual dengan mudah dan cepat kepada para pendaki ataupun wisawatawan.

Berdasarkan Skripsi Penelitian diatas, dapat penulis simpulkan bahwasanya *SignAge* tersebut sangat dibutuhkan dilingkungan Outdoor sebagai acuan para pendaki untuk melanjutkan perjalanan ke tempat selanjutnya, dan juga bagi tempat *Outdoor* yang belum Penandanya atau Signagenya.

E. LANDASAN TEORI

1. Grafis Lingkungan

Grafis lingkungan atau dengan istilah lain yaitu *Environmental Graphic Design* (EGD) adalah Segala bentuk grafis yang ada di lingkungan mencakup *signage*, *wayfinding system*, *information design*, *pictogram*, ornamen grafis pada sebuah bangun serta tulisan pada objek dua dimensi atau tiga dimensi (*Concept*). Logo pada grafis lingkungan dapat memberikan citra visual sebagai identitas suatu wilayah. Selain itu salah satu media penerapan lain yang terdapat pada grafis lingkungan ialah *sign system* atau sistem penanda. Sign dalam Bahasa Indonesia berarti tanda, menurut Pierce dalam buku semiotika komunikasi visual (Tinarbuko, Semiotika Komunikasi Visual) menyatakan bahwa tanda adalah sesuatu yang dapat mewakili sesuatu yang lain dalam batas-batas tertentu.

Sementara menurut Saussure dalam buku semiotika komunikasi visual, tanda adalah kesatuan dari dua bidang yang tidak dapat dipisahkan, sebuah tanda (berwujud kata atau gambar) mempunyai dua aspek yang ditangkap oleh indra kita yang disebut dengan *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) merupakan konsep atau makna apa yang direpresentasikan oleh aspek pertama yaitu penanda (Tinarbuko, Semiotika Komunikasi Visual). *Sign system* merupakan seperangkat sistem media informasi yang terdiri

dari sign informasi, sign petunjuk arah, dan sign himbauan. Penyisipan unsur visual yang sesuai dengan karakteristik *target audience* dan karakteristik Jalur pendakian Gunung Tandikat via Malibo menjadi pembeda serta ciri khas daripada grafis lingkungan pada umumnya guna memberikan kemudahan, kenyamanan kepada audience dalam menemukan informasi tentang Jalur pendakian tersebut maupun Flora dan Fauna yang ada di Jalur tersebut.

Perjalanan Menuju ke jalur pendakian via Malibo bisa dituju dengan menggunakan kendaraan pribadi, Pintu masuk jalur pendakian tersebut adalah tembok di pinggir jalan di sebelah kiri jika kita menuju kesana dari padangpanjang 500 meter sebelum Café Ibumi yang terletak di malibo. Jika kita sudah masuk ke dalam jalur tersebut, kita akan langsung menemui Posko atau Shelter pertama jalur pendakian Gunung Tandikat via Malibo, biasanya para pendaki mempersiapkan peralatan dan mental di Shelter tersebut.

Mengawali perjalanan ke puncak gunung tandikat dari posko pertama bisa di tempuh dengan perjalanan satu hari penuh yang dikarenakan medan yang beragam dan juga cuaca yang kadang tidak menentu, tetapi para pendaki dapat beristirahat di posko-posko yang telah disediakan, Posko pada jalur pendakian via Malibo ini terdapat tiga buah posko inti dan banyak tempat yang proper untuk dijadikan tempat beristirahat sehingga para pendaki dapat mendaki dengan santai menuju ke puncak.

2. Landmark

Landmark dapat dipahami sebagai penanda sebuah kawasan atau tempat. Fungsi landmark pada sebuah kota atau kawasan sangatlah penting sebagai elemen pembentuk sebuah kota/kawasan yang memberikan citra bagi kota/kawasan tersebut. landmark mempunyai nilai identitas bagi sebuah kota/kawasan dan akan lebih baik jika memiliki bentuk yang jelas dan unik dalam lingkungannya serta skala yang sesuai. landmark adalah sebagai sarana informasi, penentu orientasi lingkungan agar mudah

dikenali dengan kata lain sebagai penanda bagi pengamat terhadap eksistensi lingkungan/ kawasan tersebut. Sedangkan, landmark adalah elemen penting dari suatu kota/kawasan karena membantu pengamat mengenali suatu kota, daerah atau kawasan.

3. *Gestalt*

Gestalt merupakan salah satu teori dalam membedah karya desain komunikasi visual. *Gestalt* adalah sebuah istilah yang berarti ‘kesatuan yang utuh’. Teori *gestalt* menjelaskan proses penyatuan komponen-komponen yang berbeda sehingga membentuk visual atau pola yang memiliki unsur kemiripan dan menjadi kesatuan yang utuh. Teori *gestalt* mengacu pada teori persepsi visual yang dikembangkan oleh psikolog dari Jerman tahun 1920.

Teori *gestalt* digunakan untuk memprediksi reaksi pengamat dalam merespon sebuah karya seni dan desain karena banyak menjelaskan bagaimana persepsi visual bisa terbentuk. Mata sebagai indera pengamatan (visual) erat kaitannya dengan pembentukan persepsi manusia. Dengan hanya melihat sesuatu hal maka otak akan merespon dan menterjemahkan dalam bentuk interpretasi. Otak mempersepsikan objek visual dengan cara mengorganisasikan komponen-komponen sensasi yang memiliki hubungan, pola, ataupun kemiripan menjadi kesatuan. Hal seperti itulah yang disebut persepsi visual.

Teori *gestalt* mengembangkan lima hukum persepsi yang mengendap sebagai kecenderungan pemahaman manusia terhadap visual benda yang dilihatnya keenam hukum persepsi tersebut antara lain :

- a) Kedekatan posisi (*proximity*). Elemen-elemen yang saling berdekatan akan dipersepsikan sebagai obyek yang sama dalam satu kelompok.

Prinsip Gestalt : Proximity



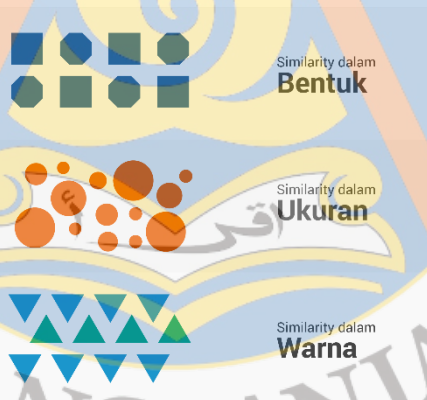
Gambar 1.3

Contoh Teori Gestalt “Proximity”

(sumber : Ahmed Miftah B, 2023)

- b) Kesamaan bentuk (similarity). Elemen-elemen yang tampak sama akan dipahami sebagai bagian dari sebuah bentuk.

Prinsip Gestalt : Similarity



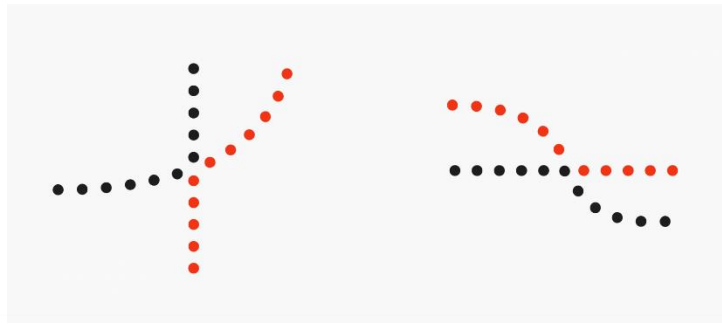
Gambar 1.4

Contoh Teori Gestalt “Similarity”

(sumber : Ahmed Miftah B, 2023)

- c) Kesenambungan pola (*continuity*). Elemen-elemen yang disusun secara berkesinambungan akan dipahami sebagai bentuk baru yang memiliki alur. Alur tersebut sebagai penghantar jalannya visual dalam melihat karya.

Prinsip Gestalt : Continuation



Gambar 1.5

Contoh Teori Gestalt “Continuity”

(sumber : Ahmed Miftah B, 2023)

- d) Penutupan bentuk (*closure*). Pengamat cenderung menghubungkan atau meneruskan alur menjadi sebuah bentuk dan melupakan space yang terputus. Jadi garis atau elemen yang terputus seakan-akan menyambung dan tidak diperhatikan lagi karena tertutupi oleh sebuah bentuk yang dituntun oleh alur.

Prinsip Gestalt : Closure



Gambar 1.6

Contoh Teori Gestalt “Closure”

(sumber : Ahmed Miftah B, 2023)

- e) Gambar dan latar belakang (*Figure and Ground*). Kecenderungan dalam melihat karya adalah adanya obyek atau figure dan latar belakangnya atau background. Dalam beberapa karya desain figure sekaligus ground

ataupun sebaliknya. Inti dari teori gestalt ini yaitu elemen yang dipadupadankan sedemikian rupa bisa membentuk persepsi baru yang mungkin bisa saja berbeda dari elemen awalnya. Persepsi ini muncul berbeda-beda tergantung dari tingkat pengalaman visual orang yang melihat karya tersebut.

Prinsip Gestalt : Figure/Ground



Gambar 1.7

Contoh Teori Gestalt “Figure/Ground”

(sumber : Ahmed Miftah B, 2023)

4. **Pictogram**

Suatu *ideogram* yang menyampaikan suatu makna melalui penampakan gambar yang menyerupai/meniru keadaan fisik objek yang sebenarnya dan juga Suatu gambar yang mewakili suatu objek tertentu untuk menyampaikan makna tertentu.

Pictogram juga memiliki arti Tanda atau gambar yang termasuk *piktogram* disebut *piktograf*. Contoh suatu *piktograf* meliputi gambar-gambar kuno dan lukisan prasejarah yang ditemukan dalam dinding gua. *Piktograf* juga digunakan dalam menulis dan sistem grafis.

5. **SignAge**

Signage adalah suatu bentuk komunikasi yang diperlukan dalam cara modern ini sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif, sehingga

mempermudah Wisatawan mendapatkan informasi jalan menuju ke puncak Gunung Tandikat. Sehingga berdampak kepada kenaikan ekonomi masyarakat yang dikarenakan banyaknya Wisatawan yang datang ke Gunung Tandikat untuk mendaki. Menurut Tinarbuko bagian esensial dari *environment graphic design* salah satunya adalah *signage*. Dimana signage merupakan rangkaian representasi visual dan simbolik grafik, dengan bertujuan sebagai media interaksi antara manusia dengan ruang publik.

Contoh nyata yang menggambarkan pentingnya keberadaan suatu tanda adalah rambu-rambu lalu lintas. Keberadaan tanda-tanda tersebut tidak hanya di jalan saja. Sarana publik dan bangunan penting seperti rumah sakit, tempat wisata, gedung perkantoran dan kampung adat juga membutuhkan adanya tanda. Kebutuhan akan suatu signage/sistem informasi berupa tanda petunjuk arah yang baik semakin berkembang, khususnya bagi kerumunan massa (masyarakat) yang membutuhkan informasi petunjuk arah.

Informasi yang disampaikan dalam signage sendiri bersifat deskriptif karena memang ditujukan untuk membedakan orang dan tempat secara khusus dan jelas. Jadi dengan adanya media informasi orang yang berkunjung dapat memiliki suatu citra tersendiri. Gambaran yang ada dibenak kita tentang suatu hal merupakan suatu citra atau image. Dimana citra merupakan akumulasi dari pengetahuan, pengalaman dan keterpaparan (*exposure*) terhadap obyek yang berupa orang, benda, peristiwa ataupun tempat. Tempat-tempat yang kurang dikenal karena tempat kecil, daya tarik yang terbatas, atau tidak diiklannya maka terjadinya citra yang lemah. (Yananda dan Salamah)

6. Fungsi dan Tujuan SignAge

Tujuan *signage* adalah untuk menghadirkan informasi secara konsisten sehingga individu akan belajar untuk melihat pada beberapa tempat tertentu, untuk mengenalinya dengan mudah dan mengiktinya dengan rasa percaya diri. Secara umum, seseorang membutuhkan informasi pada pada

tempat yang bercabang, persimpangan, tangga, lift, dan tempat lainnya. Selain itu juga merupakan hal yang sangat membantu bila sebuah informasi dipasang secara berulang di tempat yang berbeda untuk benar-benar meyakinkan seseorang menangani kebenaran informasi atau pilihan yang ditempuh atau dengan kata lain individu tersebut berada dalam jalur yang benar.

Signage memiliki beberapa fungsi penting bagi manusia, yaitu diantaranya:

- a) Sebagai alat untuk membantu manusia dengan cara mengarahkan, mengidentifikasi ruang atau struktur dan memberi informasi manusia dalam melakukan kegiatan dalam suatu ruang.
- b) Memperkuat kualitas lingkungan secara visual.
- c) Melindungi kepentingan umum.

Penggunaan signage sebagai alat' untuk menyampaikan informasi kepada orang lain harus mempertimbangkan berbagai aspek yang membuat keberadaannya dapat disadari dan dapat berfungsi dengan baik. Oleh karena itu, aspek-aspek yang sudah seharusnya menjadi syarat signage yang baik adalah Pertama, tingkat kemudahan bagaimana signage dapat dilihat oleh manusia. Hal-hal yang mendukung antara lain penempatan, penggunaan warna dan material, bentuk, pemasangan, peletakan kumpulan sign yang teratur dan sebagainya yang berkaitan dengan signage secara keseluruhan.

Kedua, informasi yang ditunjukkan oleh signage tersebut dapat dimengerti. Hal ini tergantung dari konstruksi kalimat signage dapat dimengerti atau tidak, dan isi kalimat tersebut. Ketiga, dapat dibaca secara jelas seperti kemampuan sebuah kata utama muncul dan mencolok atau menarik perhatian dibandingkan backgroundnya. Hal ini tergantung pada format penyampaian informasinya, seperti *typeface* (karakter huruf) atau jenis font yang berbeda- beda dalam penulisannya, dan lain sebagainya.

Berdasarkan jenis isi atau informasi yang disampaikan, signage secara umum dapat dikategorikan menjadi:

a) Pemberi Orientasi (*Orientational Sign*)

Berfungsi untuk memberikan tahu kedudukan atau posisi tepat seseorang dalam suatu kawasan agar manusia tahu arah selanjutnya untuk menuju tempat yang diinginkan.

b) Pemberi Informasi (*Information Sign*)

Berisi informasi mengenai segala sesuatu di lingkungan tempat signage berada, misalnya keterangan rute pejalan kaki di suatu perusahaan.

c) Pemberi Identitas (*Identificational Sign*)

Berfungsi mengenalkan Identitas suatu tempat atau ruang di suatu kawasan agar masyarakat dapat membedakan tempat tersebut dengan tempat-tempat lainnya, juga menunjukkan secara langsung kepemilikan, seperti sign bertuliskan "HR Office" untuk melambangkan kantor HR.

d) Penunju Arah (*Directional Sign*)

Berfungsi untuk memberi arah atau navigasi kepada pengguna secara eksplisit, untuk pengguna jalan ataupun kendaraan. Biasa dikenal dengan nama Traffic Control Signs. Contohnya, rambu-rambu lalu lintas.

e) Pemberi Peringatan (*Statutory Regulatory Sign*)

Berfungsi untuk memberitahukan peraturan-peraturan mengenai kegiatan yang boleh atau tidak boleh dilakukan di daerah tersebut, biasa diberikan oleh pihak yang berwenang di kawasan itu. Contohnya adalah pemberian tulisan berupa "No Smoking Area"

f) Pemberi Dekorasi (*Ornamental Sign*)

Berfungsi untuk memperindah atau meningkatkan penampilan suatu bangunan baik secara umum atau khusus. Contohnya adalah bendera, spanduk, dan lainnya.

Kategori-kategori di atas dengan sendirinya menjadi fungsi signage sebagai elemen yang berfungsi untuk mempermudah manusia dalam bernavigasi dan menunjukkan bahwa signage berperan dalam menciptakan dekorasi dan estetika pada lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas bahwasannya pengertian dari persepsi signage adalah merupakan suatu proses dengan stimuli yang di stimulus kemudian dipilih,diorganisir dan diinformasikan menjadi informasi yang bermakna pada segala hal berupa kata,bentuk atau simbol yang berisi informasi untuk membantu karyawan memahami keadaan sekitarnya, dan menimbulkan respon pada karyawan itu sendiri.

7. Faktor-Faktor Fungsional Sign System

Menurut Follis (dalam Fiki) faktor fungsional terdapat dua yaitu:

a) *Outdoor Sign*

1) Ukuran dan bentuk

Ukuran dari *outdoor sign* biasanya disesuaikan dengan ukuran dari copynya. Ukuran copy pesan dipengaruhi oleh dua seberapa panjang pesan yang disampaikan dan sampai seberapa jauh pesan tersebut harus dapat terbaca. Selain copy, layout pesan juga harus diperhatikan. Menurut Calori Chris “Shape, or form, is probably the most obvious expression of a sign program’s

hardware system. The shapes used in a signage program give the program its visual unity and distinctiveness in three-dimensional form. Shapes are virtually limitless for the sign hardware system, and basic shapes can be combined and synthesized into even more distinctive shapes. This section looks at the vocabularies of basic sign shapes the EG designer can manipulate in hardware system design”.

Dengan terjemahannya: Bentuk yang digunakan signage dapat memberikan visual yang menyatu serta ciri khas dalam bentuk tiga dimensi. Bentuk yang digunakan untuk membuat signage tidak terbatas dan bentuk dasar dapat dikombinasikan menjadi bentuk yang khas.

2) Lokasi

Lokasi peletakan sign system harus sudah ditentukan sebelum perencanaan. Pemilihan lokasi yang tepat tersebut ditentukan berdasarkan analisa mendalam mengenai situasi dan kondisi lingkungan, serta kebutuhan yang muncul. Akan sangat membantu apabila sebelum menentukan lokasi yang tepat dilakukan survey lokasi dan mendokumentasikan dengan kamera. Hal-hal mendasar lain yang perlu dipertimbangkan.

3) Bahan/ material

Bahan-bahan dasar yang biasa digunakan untuk outdoor sign terbatas karena efek matahari dan cuaca yang dapat merusak bahan. Material yang biasa digunakan untuk outdoor sign yaitu lembaran metal, *steel structural shapes*, kayu, *exterior grade plywood*, *acrylic plastic*, tembaga, alumunium, batu, *concrete*, *fiberglass*.

b) Interior Sign

1) Lokasi

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan lokasi yaitu karakteristik lingkungan, fungsi area yang bersangkutan, halangan-halangan, sudut pandang dan hubungan dengan sign yang lain.

2) Pendukung

Biasanya disarankan untuk menggunakan dua pendukung untuk setiap panel sign untuk menghindari perubahan letak, sehingga mengakibatkan kecacauan dalam menunjukkan arah.

3) Tanda *freestanding* dan *portable*

Beberapa interior sign membutuhkan tanda portable. Tanda tersebut dibuat seringan mungkin dan biasanya terpasang pada soket yang dapat dibongkar pasang. Biasanya tanda seperti ini digunakan untuk memperingati lantai yang basah, elevator yang rusak, dan lain-lain.

4) Material

Bahan-bahan yang bisa digunakan untuk *indoor sign* antara lain kayu, plywood, papan fiber, laminasi tekanan tinggi, tembaga, alumunium, *stainless steel*, *acrylic*, *vinyl*, *fiberglass*, *polycarbonate*, *plastic laminate*, kaca.

5) Perawatan

Perawatan yang dilakukan biasanya hanya membersihkan dalam jangka waktu tertentu.

8. Visual

a) Warna

Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Dengan warna anda dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Baik dalam menyampaikan pesan atau membedakan

sifat secara jelas. Warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan mood, menggambarkan citra sebuah perusahaan, dan lainnya.

b) *Layout*

Menyusun *layout* iklan adalah pekerjaan yang sangat menentukan. Sebuah ide, *copywrite*, ataupun elemen-elemen iklan yang bagus akan bagus bila disusun dan disajikan dengan layout yang kurang tepat. Oleh karena itu, kenallilah beberapa model layout iklan cetak yang masih dianut/diikuti hingga sekarang. Prinsip-prinsip layout menurut Tom Lincy dalam (*design principle for desktop publishing*) adalah proporsi, keseimbangan, kontras, irama dan kesatuan.

7. **Tipografi**

Tipografi adalah seni merancang, menyusun, dan mengatur tata letak huruf serta jenisnya dengan pengaturan dan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk menghasilkan kesan tertentu, sehingga akan membantu pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin, baik dari segi keterbacaan maupun estetika.

Akan tetapi tipografi juga banyak digunakan di bidang lain seperti sastra dan seni murni. Sastra menggunakan tipografi puisi untuk memperindah tulisannya, sementara seni murni dapat mengisolasi huruf dari fungsinya untuk diubah menjadi salah satu unsur estetis maupun membantu ungkapan atau pesan yang ingin disampaikan.

Tipografi dilakukan dengan memilih Typeface (font) yang tepat, merekayasa gaya atau stylenya, hingga ke pengaturan susunan kata, paragraf dan tata letaknya secara keseluruhan.

a) Anatomi Huruf

Huruf terdiri dari banyak unsur-unsur pembentuknya. Huruf yang baik akan memiliki anatomi utuh. Berbagai unsur anatomi tersebut mengikuti prinsip fundamental untuk merancang huruf. Mempelajari anatomi huruf sangat penting jika kita hendak merancang typeface, untuk memastikan legabilitas dan keterbacaannya.

b) *Parameter Typeface*

1) *Typeface*

Type face adalah kumpulan huruf yang memiliki desain dan tampilan visual yang sama. Meskipun setiap huruf memiliki wujud yang berbeda (A-Z), dalam satu typeface semua huruf dapat memiliki kemiripan bentuk dan gaya yang serupa. Contoh macam-macam typeface adalah: Times New Roman, Arial, Verdana.

Type face adalah desain dari satu set bentuk huruf, angka, tanda baca, yang memiliki satu sifat visual yang standar dan konsisten. Sifat tersebut membentuk karakter yang tetap meski rupa dan bentuk dimodifikasi.

2) *Font*

Font adalah satu set bentuk huruf dalam rupa, ukuran, dan gaya khusus berdasarkan desain typeface yang sama. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, istilah ini sering tertukar dengan typeface. Sekedar mengingatkan kembali, contoh typeface adalah Arial, sementara contoh font adalah Arial Condensed, Arial Black, dsb.

c) Kategori *Typeface*

Terdapat banyak sekali typeface yang dapat kita pilih. Namun dari pilihan yang banyak itu ada beberapa typeface yang memiliki karakteristik yang mirip satu sama lain. Sehingga typeface-typeface tersebut dapat dikategorisasikan. Hal ini sangat berguna untuk mempermudah pemilihan typeface yang sesuai dengan kebutuhan kita. Kategori-kategori tersebut adalah:

- 1) *Serif*; Kategori serif memiliki sirip/ kaki/ serif yang berbentuk lancip pada ujungnya, memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Serif memberikan kesan: klasik, anggun, lemah gemulai. Serif juga dapat dikategorikan lagi dengan berbagai varian serifnya.
- 2) *Sans Serif*; Sans serif tidak memiliki kaki/serif/sirip, bertangkai tebal, sederhana dan memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Kesan yang dihasilkan: kokoh, kuat, kekar, stabil.
- 3) *Script*; typeface kategori Script menyerupai tulisan tangan, biasanya bergaya seperti huruf sambung. Script memberikan kesan dekoratif, keindahan dan elegan.
- 4) *Monospace*; Monospace adalah typeface yang setiap hurufnya memiliki dimensi horizontal (lebar) yang sama persis. Typeface ini bermanfaat ketika kita membutuhkan konsistensi lebih pada desain yang kita buat. Monospace menghasilkan kesan yang konsisten dan seragam.
- 5) *Display*; Kategori typeface ini dioptimalkan untuk digunakan sebagai heading atau judul suatu paragraf. Keterbacaan judul sangatlah penting, sehingga banyak perancang typeface yang mendedikasikan karyanya untuk judul. Display dapat digunakan untuk memperindah judul tanpa mengurangi keterbacaannya.

d) *Typestyle*

Typestyle adalah berbagai parameter yang dapat digunakan untuk memodifikasi gaya tampilan dari suatu typeface. Terdapat beberapa parameter yang dapat dieksplorasi untuk disesuaikan dengan desain yang kita rancang. Setiap pemilihan varian yang kita lakukan berpengaruh terhadap keterbacaan dan keindahan tipografi yang disusun.

Prinsip-prinsip seni dan desain juga dapat kita terapkan untuk menjadi salah satu panduan kebenaran agar mendapatkan tipografi yang estetik. Berikut ini adalah beberapa parameter *typestyle* yang dapat dimodifikasi:

1) *Weight*

Weight adalah tingkat ketebalan garis yang membentuk huruf. Biasanya suatu font memiliki *weight* yang berbeda-beda seperti: *light* (tipis), *regular* (biasa), *medium* (sedang) dan *bold* (tebal).

Gunakan *weight bold* untuk judul dan *weight biasa* untuk teks isi. Atau justru sebaliknya: gunakan font tipis untuk judul, dan *medium* untuk teks isi. Yang perlu diperhatikan adalah kontrasnya, agar tipografi tampak lebih dinamis.

2) *Width*

Width adalah lebar dari huruf. Jika lebar ruang untuk tulisan pada desain yang kita buat terbatas, sebaiknya gunakan typeface dengan *width* yang *ramping* (*condensed*). Beberapa typeface memiliki varian font dengan lebar yang lebih *ramping*, misalnya typeface *Open Sans* memiliki varian font *Open Sans Condensed*.

3) *Angle*

Terdapat dua opsi pada angle, yaitu Italic (huruf miring) atau oblique (lurus). Dalam PUEBI atau panduan umum ejaan bahasa Indonesia, huruf miring dipakai untuk menegaskan atau mengkhususkan huruf, bagian kata, kata, atau kelompok kata dalam suatu kalimat.

e) *Formatting*

Selain merekayasa gaya dari typeface, tipografi juga dilakukan dengan mengatur format huruf. Formatting sering menjadi hal yang terlewatkan padahal dampaknya sangat besar. Baik terhadap keterbacaan teks maupun keindahannya. Berikut adalah beberapa parameter formatting:

1) *Letter spacing*

Spasi huruf adalah jarak samping antara huruf yang membentuk suatu kata. Memberikan jarak lebih pada huruf ukuran kecil akan membantu keterbacaan. Selain itu huruf kecil dengan spasi yang lebih besar akan tampak lebih rapi dan elegan.

Sebaliknya, huruf berukuran besar (judul) jika menggunakan spasi yang lebih dekat akan meningkatkan keterbacaannya. Penggunaan spasi yang lebih mendempet pada huruf judul juga akan menghemat lebih banyak ruang, menimbang ukuran huruf pada judul relatif besar dan menyita banyak ruang.

2) *Line Height*

Line height adalah jarak antar kalimat dalam suatu paragraf (jarak atas-bawah). Ada alasan mengapa kebanyakan standarisasi penulisan karya ilmiah mewajibkan penyusunnya untuk menggunakan setidaknya line height 1.5 hingga 2,

karena akan meningkatkan keterbacaannya. Sebaliknya, mengurangi line height pada huruf berukuran besar dapat menghemat ruang dan meningkatkan keterbacaannya.

Line height adalah jarak antar kalimat dalam suatu paragraf (jarak atas-bawah). Ada alasan mengapa kebanyakan standarisasi penulisan karya ilmiah mewajibkan penyusunnya untuk menggunakan setidaknya line height 1.5 hingga 2, karena akan meningkatkan keterbacaannya. Sebaliknya, mengurangi line height pada huruf berukuran besar dapat menghemat ruang dan meningkatkan keterbacaannya.

f) Prinsip-prinsip Tipografi

Sebagai acuan awal dalam prinsip-prinsip kebenaran untuk menghasilkan karya tipografi yang maksimal, Prinsip yang telah diakui oleh banyak pakar tipografi ini terbagi menjadi dua prinsip besar, yaitu prinsip keterbacaan tipografi, dan prinsip estetis tipografi. Berikut adalah prinsip-prinsip tipografi:

1) Prinsip Keterbacaan Tipografi

- a) Huruf kecil cenderung lebih baik tingkat keterbacaannya jika dibandingkan dengan huruf besar/kapital. Kemungkinan karena huruf kecil bentuknya jauh lebih kontras satu sama lain.
- b) Huruf lurus (standar) jauh lebih mudah dibaca jika dibandingkan dengan huruf miring (italic), namun jika kata huruf miring di apit oleh huruf reguler, justru tingkat keterbacaannya meningkat.
- c) Warna kontras cenderung membantu tingkat keterbacaan, namun jika terlalu kontras akan membuat mata cepat lelah. Maka dari itu kebanyakan website hari

ini tidak menggunakan warna hitam murni, tetapi menggunakan abu gelap di atas putih.

- d) Teks gelap di atas background terang lebih mudah dibaca dibandingkan dengan teks terang di atas background gelap.
- e) Warna abu tua di atas krem adalah kombinasi warna memiliki keterbacaan paling baik sekaligus nyaman.

2) Prinsip Estetis Tipografi

- a) Batasi penggunaan typeface dalam satu halaman/desain. Dua jenis typeface biasanya sudah cukup, satu untuk judul dan satu untuk isi.
- b) Batasi penggunaan warna, satu untuk judul dan satu untuk isi.
- c) Gunakan minimal tiga ukuran dan atau weight yang berbeda untuk memaksimalkan kontras dan keindahan tipografi.

6) Semiotika

a. Pengertian Semiotika

Semiotika ialah suatu metode analisis yang digunakan untuk menggali makna yang terdapat dalam sebuah tanda. Menurut Susanne Langer “menilai simbol atau tanda merupakan sesuatu yang penting, kehidupan binatang diperantarai melalui perasaan (feeling), tetapi perasaan manusia diperantarai oleh sejumlah konsep, simbol, dan bahasa.” Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari cara untuk memberikan makna pada suatu tanda. Semiotika dapat diartikan juga sebagai konsep pengajaran pada manusia untuk memaknai tanda yang ada pada suatu objek tertentu.

Tanda juga menunjukkan pada suatu hal lainnya, sesuatu yang tersembunyi dibalik dari tanda itu sendiri. Seperti contohnya asap

maka tanda dibaliknya merujuk pada api. Semiotika sendiri berasal dari bahasa Yunani, *semion* yang berarti tanda. Tanda dapat mewakili suatu hal lainnya yang masih berkaitan dengan objek tertentu. Objek – objek inilah yang membawa informasi dan mengkomunikasikannya dalam bentuk tanda. Menurut Komaruddin Hidayat, “kajian semiologi ialah bidang yang mempelajari tentang fungsi teks.

Teks berperan menuntun pembacanya agar bisa memahami pesan yang terdapat didalamnya. Pembaca ibarat pemburu harta karun yang membawa peta, untuk memahami sandi yang terdapat dalam tanda – tanda yang menunjukkan makna sebenarnya.” Tetapi semiologi tidak hanya terbatas pada teks. Kajian tentang semiologi dapat berupa tanda dan makna dalam bahasa yang terdapat pada seni, media massa, musik dan segala hal yang diproduksi untuk ditunjukkan kepada orang lain.

b. Macam-macam *Semiotika*

1) *Semiotik analitik*

Semiotika analitik, yakni semiotika yang menganalisis sistem tanda. Peirce menyatakan bahwa semiotika berobjekkan tanda dan menganalisisnya menjadi ide, objek, dan makna. Ide dapat dikatakan sebagai lambang, sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu kepada objek tertentu.

2) *Semiotik Deskriptif*

Semiotika deskriptif, yakni semiotika yang memperhatikan sistem tanda yang dapat kita alami sekarang, meskipun ada tanda yang sejak dulu tetap seperti yang disaksikan sekarang. Misalnya, langit yang mendung menandakan bahwa hujan tidak lama lagi akan turun, dari

dahulu hingga sekarang tetap saja seperti itu. Namun, dengan majunya ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, telah banyak tanda yang diciptakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhannya.

3) *Semiotik Faunal*

Semiotika faunal (*zoosemiotic*), yakni semiotika yang khusus memperhatikan sistem tanda yang dihasilkan oleh hewan. Hewan biasanya menghasilkan tanda 17 untuk berkomunikasi antara sesamanya, tetapi juga sering menghasilkan tanda yang dapat ditafsirkan oleh manusia.

4) *Semiotik Sosial*

Semiotika sosial, yakni semiotika yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh manusia yang berwujud lambang, baik lambang berwujud kata maupun lambang berwujud kata dalam satuan yang disebut kalimat.

5) *Semiotik Natural*

Semiotika natural, yakni semiotika yang khusus menelaah sistem tanda yang dihasilkan oleh alam. Air sungai keruh menandakan di hulu telah turun hujan, dan daun pohon-pohonan yang menguning lalu gugur.

c. Teori Semiotika Perspektif Roland Barthes

Roland Barthes adalah penerus pemikiran Saussure. Selain Pierce dan Saussure masih terdapat beberapa nama tokoh lain yang telah memberikan kontribusi bagi perkembangan analisis semiotika, salah satu diantaranya adalah Roland Barthes. Pemikiran Barthes tentang semiotika dipengaruhi oleh Saussure. Kalau Saussure

mengintrodusir istilah signifier dan signified berkenaan dengan lambang-lambang atau teks dalam suatu paket pesan maka Barthes menggunakan istilah denotasi dan konotasi untuk menunjuk tingkatan-tingkatan makna.

Berdasarkan semiotika yang dikembangkan Saussure, Barthes mengembangkan dua sistem penanda bertingkat yang disebutnya sistem denotasi dan sistem konotasi. Sistem denotasi adalah sistem pertanda tingkat pertama, yang terdiri dari rantai penanda dan petanda, yakni hubungan materialitas. Pada sistem konotasi atau sistem penanda tingkat kedua rantai penanda atau petanda pada sistem denotasi menjadi penanda, dan seterusnya berkaitan dengan petanda yang lain pada rantai pertandaan yang lebih tinggi.

Makna denotasi adalah makna tingkat pertama yang bersifat objektif (first order) yang dapat diberikan terhadap lambang-lambang, yakni dengan mengaitkan secara langsung antara lambang dengan realitas atau gejala yang ditunjuk. Kemudian makna konotasi adalah makna-makna yang dapat diberikan pada lambang-lambang dengan mengacu pada nilai-nilai budaya yang karenanya berada pada tingkatan kedua (second order).

Roland Barthes meneruskan pemikirannya dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya. Gagasan Barthes ini dikenal dengan “two order of signification”, mencakup denotasi (makna sebenarnya sesuai kamus) dan konotasi.

Makna denotasi bersifat langsung, yaitu makna khusus yang terdapat dalam suatu tanda, dan pada intinya dapat disebut juga

sebagai gambaran sebuah petanda.¹² Dalam pengertian umum, makna denotasi adalah makna yang sebenarnya. Denotasi biasanya mengacu pada penggunaan bahasa dengan arti yang sesuai dengan makna apa yang terucap. Dasar dari semiotika adalah konsep tentang tanda, tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda, melainkan dunia itu sendiri, sejauh terkait dengan pikiran manusia, seluruhnya terdiri atas tanda-tanda karena jika tidak begitu manusia tidak akan bisa menjalin hubungannya dengan realitas. Semiotikasebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial yang memahami dunia sebagai sistem hubungan yang memiliki unit dasar yang disebut dengan “tanda”. Dengan demikian semiotikamempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain.

Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes menunjukkan signifikasi terhadap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaan. Konotasi mempunyai makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif. Dengan kata lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek, sedangkan makna konotasi adalah bagaimana cara menggambarkannya. Konotasi bekerja dalam tingkat subjektif sehingga kehadirannya tidak disadari. Pembaca mudah sekali membaca makna konotatif sebagai makna denotative. Karena itu, salah satu tujuan analisis semiotika adalah untuk menyediakan metode analisis dan kerangka berpikir dan mengatasi terjadinya salah baca atau salah dalam mengartikan makna suatu tanda.

7) Estetika

Estetika adalah cabang ilmu yang mendalami tentang nilai, terutama nilai keindahan. Dalam konteks desain komunikasi visual, istilah estetika ini berada dalam lingkup yang lebih sempit, terkait dengan ranah filsafat seni (Braembussche, 2006). Berbagai wilayah ilmu yang bersinggungan, mendukung, atau menjadi bagian dari estetika diantaranya seni dan estetika.

a) Estetika Dengan Seni

Estetika dengan seni lebih memperhatikan karya seni ketimbang alam. Hal ini menunjukkan hubungan erat antara estetika dengan seni. Jhon Lechte menyatakan, “Estetika, atau estetis, pada umumnya dipakai sebagai sinonim seni”.

Dalam estetika bentuk seni dibahas secara rinci seperti struktur seni rupa yang dibagi dalam unsur desain, prinsip desain, dan asas desain. Dalam perancangan grafis lingkungan di kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang terlebih dahulu dilakukan pendekatan estetika dengan cara mempertimbangkan elemen-elemen seni rupa untuk mempelajari mengenai apa saja yang menarik dan mampu dijadikan sebagai sumber ide dalam perancangan grafis lingkungan di kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang.

b) Estetika Dengan Semiotika

Semiotika berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti tanda. Semiotika banyak menekankan pada proses kerja tanda dalam kesadaran manusia. Untuk itu, semiotika juga didefinisikan sebagai ilmu untuk menganalisa tanda atau kajian tentang sistem penandaan. Adapun proses penandaan atau proses penerimaan suatu tanda oleh interpreter disebut semiosis.

Hubungan antara estetika dengan semiotika terlihat pada penggunaan istilah “estetis” (proses estetis) yang merupakan adaptasi dari istilah “semiosis”. Dengan kata lain, estetika meminjam kerangka analisis

semiotika untuk cara kerjanya. Secara khusus, kajian estetika yang memanfaatkan kerangka analisis semiotika disebut “estetika semiotis”.

c) Morfologi Estetik

Munro memberi nama “morfologi estetis” (*aesthetic psychology*) bagi estetika yang berhubungan dengan aktivitas, perilaku, dan pengalaman manusia. Morfologi estetis merupakan kajian mengenai struktur bentuk suatu objek, dimana bentuk dideskripsikan secara teknis melalui unsur seni dan prinsip desain. Morfologi estetik selalu berhubungan dengan perihal bentuk, juga membahas ekspresi yang dihasilkan dari bentuk dan unsur-unsur pembentuk sebuah objek.

Tujuan pendekatan dengan menggunakan morfologi estetik pada kajian ini adalah untuk memudahkan dalam mendeskripsikan secara lebih jelas mengenai bentuk visual, gaya (style), dan ekspresi pada karya seni, berbagai macam bentuk dari alam maupun buatan manusia. Segala sesuatu yang tampak dari benda (visual) memiliki elemen unsur garis, bentuk, dan warna.

Perancangan grafis lingkungan di kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang menggunakan morfologi bentuk untuk perancangan piktogram. Dimana dalam perancangan ini perubahan terjadi dalam perubahan bentuk deformasi. Deformasi yaitu perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau sebenarnya, sehingga hal ini dapat memunculkan figur/karakter baru yang lain dari sebelumnya. Adapun cara mengubah bentuk antara lain dengan cara: simplifikasi (penyederhanaan), distorsi (pembiasan), distruksi (perusakan), stilisasi (penggayaan) atau kombinasi di antara semua susunan bentuk (mix).

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

a) *Brainstorming*

Berupa eksplorasi ide-ide yang terlintas dalam pikiran yang berhubungan dengan topik dari hasil sharing beberapa orang. Ide tersebut berupa daftar kata-kata, konsep, ide, gambar, warna, simbol, scenario, atau ide cerita apa saja yang terlintas dalam benak tentang Perancangan Signage pada jalur pendakian Gunung Tandikat tersebut.

Brainstorming juga dilakukan saat penulis mendaki di Gunung Tandikat melalui Jalur pendakian via Malibo, dengan melihat medan dan keadaan sekitar untuk menyesuaikan Grafis lingkungan apa yang cocok untuk lingkungan tersebut.

b) *Tight tissue*

Berupa draft yang telah dirancang dan berupa sketsa kasar diatas kertas atau media lainnya, dilakukan dengan mensketsa Grafis lingkungan seperti apa yang cocok untuk daerah tersebut yang dibantu dengan referensi referensi yang telah penulis kumpulkan, untuk kemudian di gabungkan dan dijadikan satu kesatuan ide yang baru.

c) *Final design*

Merupakan tahap akhir dari perancangan data visual baik desain maupun konsep yang sudah menjadi satu kesatuan yang siap dipresentasikan, Final design tersebut sudah bisa dibilang design yang layak untuk di presentasikan kepada penguji sebagai inti dari solusi permasalahan yang telah penulis dapatkan.

d) *Analisis SWOT*

1) *Strength* (Kelebihan)

Jalur Pendakian Gunung Tandikat memiliki keindahan Flora dan Fauna yang membuat orang tertarik untuk melihatnya.

2) *Weakness* (Kelemahan)

Jalur Pendakian Gunung Tandikat masih belum memiliki Signage yang proper untuk digunakan oleh para pendaki Gunung Tandikat sehingga banyak pendaki yang kesusahan dalam menemukan jalan menuju ke puncak dan juga menemukan Pos-Pos pendakian yang telah disediakan.

3) *Oppurtunity* (Peluang)

Peluang yang tersedia di Jalur Pendakian Gunung Tandikat adalah tersedianya penarik perhatian penggiat kegiatan yang berhubungan dengan alam dikarenakan tersedianya keindahan Flora dan Fauna yang ada disepanjang Jalur pendakian Gunung Tandikat.

4) *Threat* (Ancaman)

Ancaman yang ada adalah jika tidak disediakan Signage yang proper pada jalur pendakian Gunung Tandikat adalah kesusahannya pendaki dalam menemukan jalan menuju ke puncak dan juga tidak adanya informasi pasti Flora dan Fauna apa saja yang ada di jalur pendakian maupun Gunung Tandikat tersebut.

e) Ruang Lingkup Perancangan

1) Geografis

Batas geografis perancangan grafis lingkungan jalur pendakian gunung tandikat via malibo yaitu bagi masyarakat sekitar maupun luar Sumatera barat yang mendatangi Jalur pendakian tandikat via malibo, lebih terkhusus terhadap masyarakat Padang Pariaman agar dapat mendaki dengan waktu yang singkat dan juga dapat mencapai tujuan yang dituju dengan tepat dan selamat.

2) .Demografis

Perancangan akan ditujukan kepada *audience* untuk kalangan remaja dan dewasa dengan kisaran 17-40 tahun. Dikarenakan kalangan umur ini baik dari kalangan umum lebih sering dan biasa mendaki di gunung-gunung yang ada di Sumatera Barat dan utamanya gunung Tandikat melalui jalur pendakian gunung Tandikat via Malibo.

3) Psikografis

Secara psikografis, perancangan ditujukan kepada khalayak yang mempunyai ketertarikan untuk mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan sistem tanda. Dikarenakan masyarakat yang datang ke Jalur pendakian gunung Tandikat via Malibo ini mencari tujuan yang akan di tuju serta ingin mempersingkat waktu dalam tujuan yang ingin di cari.

2. Perancangan

Perancangan atau desain berasal dari bahasa Inggris yaitu berasal dari kata *designing* yang artinya pembuatan rancangan atau pembuatan desain atau pendesainan (Sanyoto). Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada kawasan Jalur Pendakian Gunung Tandikat via Malibo, perancangan sign system ini sangat diperlukan untuk menginformasikan Para pendaki dan wisatawan mengenai lokasi serta area yang rawan bahaya dalam pendakian. Selain itu, sign system juga bermanfaat sebagai panduan untuk lebih memudahkan wisatawan serta berhati-hati dalam perjalanannya. Oleh karena itu Perancang akan merancang beberapa Sign system yang sangat diperlukan di jalur pendakian tersebut, yaitu:

a) *Directional Sign*

Directional sign dibutuhkan di jalur pendakian tersebut karena guna dari directional sign sendiri adalah menunjukkan arah dari jalur yang telah

dibuat,atau dijadikan patokan untuk para pendaki atau wisatawan untuk ke tujuan selanjutnya.

b) *Information Sign*

Information sign dibutuhkan di jalur pendakian tersebut karena guna dari directional sign sendiri adalah memberikan informasi dari objek objek yang telah ada baik menggunakan gambar maupun tulisan,sehingga para pendaki dapat menerima informasi dari apa saja objek yang ada di sepanjang jalur pendakian Gunung Tandikat via Malibo tersebut.

c) *Statutory Regulatory Sign*

Statutory regulatory sign dibutuhkan di jalur pendakian tersebut karena guna dari Statutory Regulatory Sign sendiri adalah memberikan peringatan kepada para pendaki akan hal-hal yang tidak boleh dilakukan di sepanjang jalur pendakian tersebut,sehingga para pendaki tidak merusak keasrian dari objek-objek di sepanjang jalur pendakian tersebut.

3. Perwujudan

Proses perancangan desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika dan berbagai macam aspek lainnya, untuk menghasilkan suatu rancangan karya desain yang estetis tentunya banyak hal yang harus dipertimbangkan, mulai dari unsur-unsur desain hingga kaidah atau prinsip-prinsip dasar desain. Perwujudan yang akan di rancang oleh perancang sendiri adalah sebuah Sign system yang dapat berguna ketika siang hari maupun malam hari dikarenakan permasalahan pribadi yang perancang alami ketika di jalur pendakian tersebut saat malam hari adalah, tidak dapat melihat tanda ataupun sign system itu sendiri ketika malam hari karena sign system itu hanya berguna ketika siang hari. Oleh karena itu perancang akan merancang Sign system yang terbuat dari acrylic yang sifatnya tahan lama ataupun aluminium sebagai dasarnya,dan informasi Sign systemnya yang dibuat dari Stiker

Scotlight yang merupakan stiker yang dapat memantulkan cahaya yang di *Cutting* untuk keperluan sign system itu sendiri.

4. Penyajian Karya

Karya Sign System atau Media Informasi yang nantinya akan dipamerkan, nantinya akan disajikan dalam bentuk 1:1 yang dikarenakan ukuran asli dari karya tersebut perancang yakini tidak akan muat untuk di letakkan di wilayah pameran yang nantinya akan disediakan oleh panitia, dan juga area pameran tersebut akan di Setting sebagaimana pendaki ketika di dalam hutan dalam keadaan malam, sehingga para pengunjung dapat langsung merasakan dan menemukan solusi jika terjadi hal-hal yang tidak diinginkan seperti tersesat ketika malam hari dan juga dengan disediakan senter di lokasi pameran, para pengunjung dapat langsung merasakan solusi yang telah Perancang berikan nantinya pada bagian Directional Sign. Dan juga perancang akan membuat contoh dari beberapa objek wisata yang ada di jalur pendakian tersebut seperti contohnya Bunga Raflesia, sehingga para pengunjung pameran dapat menerima informasi yang berguna perihal Bunga Raflesia tersebut.