

BAB II. SIGN SYSTEM DI UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

II.1 Sign System

Sign System adalah sebuah bentuk komunikasi yang berbentuk verbal dan visual. Keberadaan tanda sangat dibutuhkan untuk menjadi penyampai media informasi akan sesuatu. Fungsi dari sebuah tanda adalah menyampaikan informasi dari pengirim pesan kepada penerima, dengan memberikan kode agar bisa dimengerti oleh penerima. Penanda adalah sesuatu yang dibuat secara fisik seperti warna, gambar, huruf, kata atau objek sementara petanda biasa disebut isi atau gagasan dari apa yang sebuah penanda ungkap. Suatu hal yang sudah disepakati sebelumnya dinamakan kode. *sign system* terdapat dalam 4 bagian:

a. Tanda Lalu Lintas

Tanda yang berada di lalu lintas yang memberikan informasi kepada pengguna jalan raya seperti larangan, penunjuk arah dan peringatan.



Gambar II.1 Contoh *Traffic Sign*

Sumber: <https://www.bukalapak.com/p/industrial/safety/safety-lainnya/1a4wkmc-jual-ready-stock-rambu-rambu-lalu-lintas-dilarang-masuk>
(Di Akses 1/11/2019)

b. Tanda Komersial

Tanda yang digunakan oleh nama toko dan tempat usaha (komersial).



Gambar II.2 Contoh *Commercial Sign*
Sumber: <https://sinergimedia.co.id/plang-nama-toko/>
(Di Akses 1/11/2019)

c. Tanda Petunjuk Arah

Tanda yang digunakan untuk pemandu arah di berbagai gedung atau ruang publik.



Gambar II.3 Contoh *Wayfinding Sign*
Sumber: <https://sungimusi.wordpress.com/2010/03/09/penunjuk-arah-lokasi/>
(Di Akses 1/11/2019)

d. Tanda Keselamatan

Tanda yang berguna sebagai himbauan, larangan, maupun peringatan untuk mengingatkan pengguna mengenai suatu sistem keamanan.



Gambar II.4 Contoh *Safety Sign*

Sumber: <http://mediakatiga.pekku.com/pages/id/pembuatan-rambu-k3>
(Di Akses 1/11/2019)

Sumbo Tinarbuko (2009) menjelaskan sebuah *sign system* memiliki 4 kriteria dalam pembuatannya yaitu :

1. Mudah dilihat
2. Mudah dibaca
3. Mudah dimengerti
4. Dipercaya

Sumbo Tinarbuko (2009) menjelaskan beberapa tahapan awal dari pembuatan *sign system* berupa *wayfinding* yang efektif dengan memperhatikan :

- Memahami tujuan pembuatan dalam institusi dan habit dari tempat tersebut
- Memilih tempat apa saja yang akan diberi *sign system*
- Menentukan area yang akan ditempatkan agar mudah dilihat
- Pemilihan material agar lebih terlihat nyaman

Menurut Follins & Hammer (1979, h.7) menjelaskan “*sign system* merupakan keseimbangan dalam sebuah area itu sendiri”. Elemen kejelasan yang penting untuk sebuah *sign system* adalah sebagai berikut:

a. Elemen Orientasi

Suatu tanda yang digunakan untuk memperlihatkan sedang berada dimana, arah lain, atau rute terbaik. Divisualkan berupa peta, denah dan gedung.

b. Elemen Informasi Arah

Tanda - tanda panah yang memberikan arah rute untuk sampai pada lokasi yang dituju.

c. Elemen Identifikasi

Penanda ini ada pada sebuah ruangan yang berfungsi sebagai pembeda antar tempat di area tersebut.

d. Elemen Situasi dan Identitas

Berfungsi sebagai informasi untuk suatu kondisi dalam sebuah lingkungan. Sebuah tanda harus memenuhi 5 kriteria berikut untuk memenuhi kebutuhan penggunaanya :

- Mudah dilihat.
- Mudah dibaca
- Mudah dimengerti
- Singkat, padat, dan jelas
- Informasi yang benar

II.1.1 Fungsi *Sign System*

Dalam bentuk komunikasinya tanda mengalami perkembangan berdasarkan fungsinya antara lain:

1. Tanda Informasi

Menginformasikan sedang ada dimana atau nama tempat.

2. Tanda Petunjuk

Mengarahkan pada suatu tempat yang dicari.

3. Tanda Pengenal

Pembeda antar informasi sebuah ruangan.

4. Tanda larangan dan peringatan.

Memberikan himbauan berupa larangan dan peringatan. (Baines & Dixon, 2003, h.12)

Sign system menurut Hunter (2010) sebuah sign system merupakan hal yang sangat penting karena dipergunakan didalam ruang publik yang akan memberikan dampak positif kepada penggunaannya berupa mengurangi kebingungan pengunjung, menghemat waktu dan meminimalisir kecelakaan. Bentuk desain, *layout*, arsitektur, dan tanda pengenal adalah 4 komponen penting dalam *wayfinding* (Hunter, 2010, h.2).

II.1.2 Jenis – Jenis *Sign System*

Menurut Gibson (2009) dalam buku *The Wayfinding Handbook* bahwa *sign system* dibagi menjadi beberapa kategori, diantaranya yaitu :

- *Regulation* (Larangan, peringatan) Bertujuan untuk menginformasikan peraturan-peraturan mengenai sesuatu yang tidak boleh dilakukan atau dilarang. Selain itu, *regulation sign* menginformasikan peringatan supaya tetap berhati-hati.



Gambar II.5 Contoh *Regulation*

Sumber: <https://smadasite.wordpress.com/2016/09/24/rambu-rambu-lalu-lintas/>
(Di Akses 1/11/2019)

- *Direction* (Penunjuk arah) *Sign* ini adalah yang mencakup tanda-tanda yang bertujuan untuk menunjukkan arah atau mengarahkan ke suatu tempat atau fasilitas.



Gambar II.6 Contoh *Direction*

Sumber: <https://kupalima.wordpress.com/2008/02/25/atm-dan-petunjuk-arrah-jalan-sama-pentingnya/>
(Di Akses 1/11/2019)

- *Identification* (Identitas) adalah tanda yang mengenalkan identitas suatu tempat atau fasilitas sehingga pengguna dapat membedakan antara tempat atau fasilitas yang satu dengan yang lainnya.



Gambar II.7 Contoh *Identification*

Sumber: <http://pendidikan-ekonomi.fkip.serambimekkah.ac.id/galeri-kampus-usm/ruang-dosen/>
(Di Akses 3/11/2019)

- *Orientation* (Orientasi) Tanda ini digunakan untuk mengarahkan pengguna ke tempat yang ingin dituju atau informasi sedang berada dimana.



Gambar II.8 Contoh *Orientation*

Sumber: <http://ghifarel.blogspot.com/2017/04/taman-safari-cisarua-bogor-wisata-seru.html>
(Di Akses 3/11/2019)

II.2.1 Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM)

Universitas Komputer Indonesia diresmikan pada hari selasa, 8 Agustus 2000 berdasarkan SK Menteri Pendidikan Nasional nomor 126/D/0/2000. Awalnya bernama Lembaga Pendidikan Komputer Indonesia Jerman pada juli 1994 mempunyai program AK Aplikasi Bisnis, AK Keuangan & Perbankan, AKr Akuntansi & Perpajakan, AK Manajemen & Pemasaran dan Sekretaris Eksekutif. Di tahun 1995 dibuka program Komputer Teknik Informatik, Komputer Manajemen Informatika dan Sekretaris Eksekutif lalu menambah ruangan kelas dan lab. Tahun 1996 UNIKOM melakukan pemindahan tempat pusat administrasi dan perkantoran menambah Ruangan Dosen, Ruangan Kemahasiswaan, Ruangan Kuliah dan laboratorium komputer di Jln, Dipati Ukur No 116. Tahun 1998 sampai agustus 1999 dimulai transisi pembangunan kampus baru yang menjadikan tanggal 24 desember 1998 terbentuk Yayasan Science dan Teknologi yang diajukan kepada DIKTI. Lalu pada 8 Agustus 2000 terjadi keputusan dari MENDIKNAS no. 126/D/O/2000 atas Universitas Komputer Indonesia yang disingkat dengan nama UNIKOM.

II.2.2 Visi, Misi dan Tujuan

Visi dan misi dari Universitas Komputer Indonesia ditunjukan dari pemilihan pandangan dan yang dilakukan oleh kampus dengan upaya sebagai berikut :

- Visi
Menjadi Universitas terdepan dibidang Teknologi Informasi & Komputer, berwawasan *Global* dan menjadi pusat unggulan dibidang ilmu pengetahuan teknologi dan seni yang mendukung pembangunan nasional serta berorientasi pada kepentingan masyarakat, bangsa dan Negara.
- Misi
Menyelenggarakan pendidikan tinggi kearah masyarakat industri maju dengan sistem pendidikan yang kondusif, tenaga pengajar berkualitas dan program-program studi berbasis pada teknologi informasi & komputer dengan mengoptimalkan sumber daya yang ada, kualitas dan manajemen mutu berdasarkan prinsip *Quality Is Our Tradition*.
- Tujuan

Menghasilkan ilmuwan dan berpikiran tinggi maju dibidangnya masing-masing, mahir menggunakan teknologi informasi & komputer dalam bekerja serta beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

II.2.3 Motto Universitas Komputer Indonesia

Universitas Komputer Indonesia mengambil motto “*Quality Is Our Tradition*” yang mengartikan bahwa kualitas merupakan tradisi dari Universitas Komputer Indonesia.

II.2.4 Logo Universitas Komputer Indonesia

Universitas Komputer Indonesia memiliki logo atau lambang perguruan tinggi yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar II.9 Logo Universitas Komputer Indonesia
Sumber: Data Pribadi(2020)

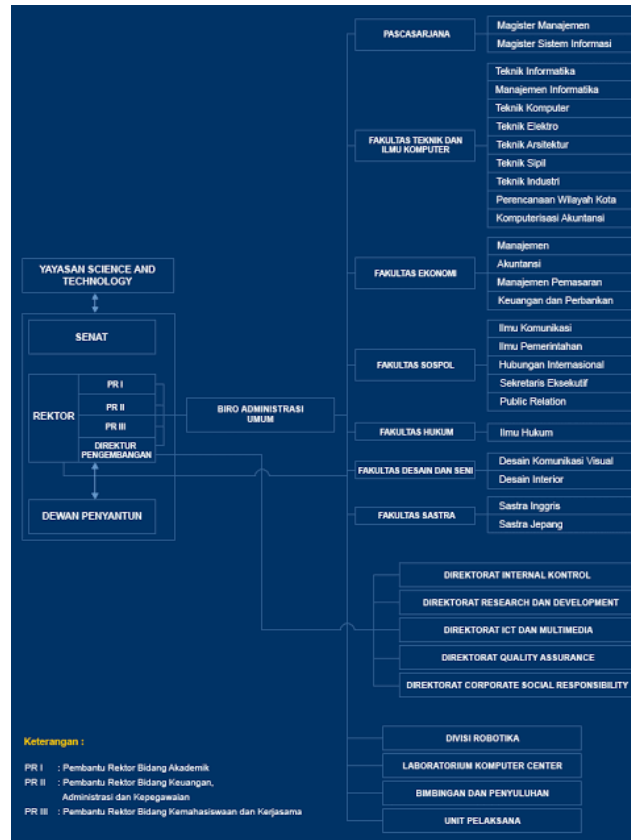
Makna Logo :

- Bingkai Segi Lima
Melambangkan UNIKOM berlandaskan falsafah negara yakni Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.
- Lingkaran Dalam Segi Lima Tempat Tulisan Berwarna Kuning
Melambangkan motto UNIKOM menuju kejayaan yakni *Quality Is Our Tradition*.

- **Bulatan Dalam Berwarna Biru**
Melambangkan UNIKOM bertujuan menghasilkan ilmuwan unggul dan berpikiran maju yang Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- **Komputer**
Melambangkan ciri utama UNIKOM yang memberikan pendidikan Teknologi Informasi dan Komputasi pada seluruh Jurusan yang ada dilingkungan Universitas Komputer Indonesia, menjadi Universitas Terdepan dibidang Teknologi Informasi dan Komputer serta sebagai Universitas komputer pertama di Indonesia.
- **Stasiun *Relay***
Melambangkan UNIKOM menyelenggarakan Pendidikan Tinggi kearah masyarakat industri maju dengan sistem pendidikan yang kondusif dan tenaga pengajar berkualitas untuk menghasilkan lulusan-lulusan terbaik.
- **Satelit**
Melambangkan UNIKOM berwawasan *Global* dan menjadi pusat unggulan dibidang IPTEK & seni yang mendukung Pembangunan Nasional serta berorientasi pada kepentingan masyarakat, bangsa dan negara.
- **Cakrawala**
Melambangkan indahny menggapai cita-cita dan mengejar ilmu setinggi Langit.
- **Buku**
Melambangkan sumber ilmu yang tiada habis-habisnya.

II.2.5 Struktur Organisasi

Susunan organisasi yang ada pada Universitas Komputer Indonesia memiliki struktur organisasi yang sederhana, adapun sebagai berikut :



Gambar II.10 Struktur Organisasi Universitas

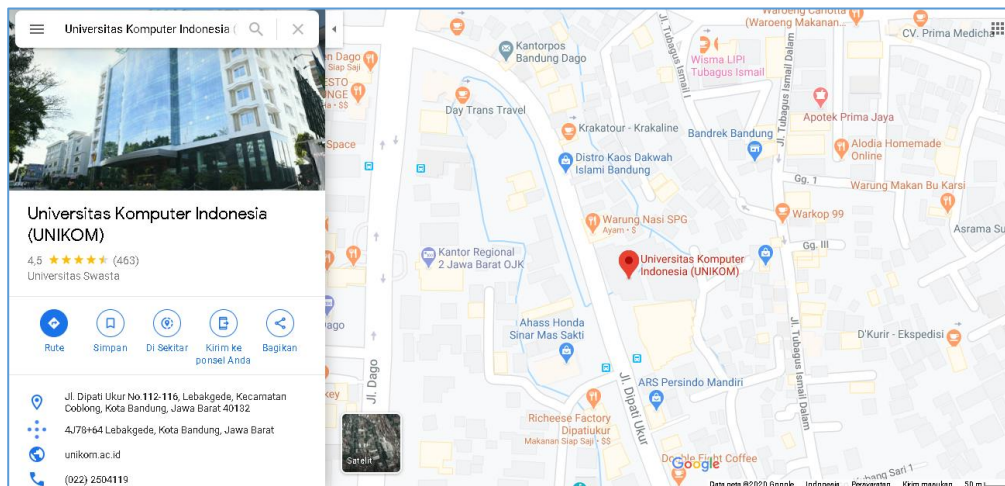
Sumber: <https://docplayer.info/42616465-Bab-iii-objek-penelitian-3-1-sejarah-universitas-komputer-indonesia-unikom.html>
(Di Akses 15/12/2019)

Seperti yang telah ditampilkan dalam struktur organisasi diatas, dapat dilihat bahwa Universitas Komputer Indonesia dipimpin oleh seorang Rektor. Rektor memimpin Pimpinan lainnya yaitu Pembantu Rektor 1 (Bidang Akademik), Pembantu Rektor 2 (Bidang Keuangan, Administrasi, Kepegawaian), Pembantu Rektor 3 (Bidang Kemahasiswaan), Staf Ahli Pengembangan, Satuan Penjamin Mutu, Satuan Pengawas Internal. Rektor mengawasi Pembantu Rektor 2 (Bidang Keuangan, Administrasi, Kepegawaian) yang menjadi pemimpin pada Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Dekan Fakultas Ekonomi, Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Dekan Fakultas Hukum, Dekan Fakultas Desain dan Seni, Dekan

Fakultas Sastra, dan Pimpinan Pasca Sarjana. Tiap dekan Fakultas akan mengepalai setiap Ketua Jurusan dari tiap jurusan yang ada di Universitas Komputer Indonesia.

II.2.6 Bangunan Universitas Komputer Indonesia

Universitas Komputer Indonesia memiliki alamat utama yaitu di Jalan Dipati Ukur Lebakgede, Kec Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat pada nomor 112-116. Universitas Komputer Indonesia saat ini memiliki 3 area kampus yang diperuntukan untuk kegiatan perguruan dan bukan perguruan yang dilakukan oleh setiap fakultasnya. Setiap kampus diberi nama untuk membedakan antara satu tempat dengan lainnya dan mempermudah pencarian ruangan dengan nama Kampus Dago, Kampus *Miracle*, dan Kampus *Smart* Unikom.



Gambar II.11 Letak Universitas Komputer Indonesia
Sumber: <https://goo.gl/maps/Wy4DteBKdgbFyAV28>
(Di Akses 11/04/2020)

II.2.6.1 Kampus *Miracle*

Kampus *Miracle* merupakan kawasan kampus pertama yang diresmikan pada tahun 2013. Dimana gedung ini merupakan salah satu gedung yang memiliki aktivitas akademik yang paling ramai di antara gedung lainnya dikarenakan masih banyak ruangan yang menjadi ruangan utama dari fakultasnya dan menjadi pusat akademik di Universitas Komputer Indonesia. Gedung *Miracle* ini memiliki 7 lantai yang terpisah akan tetapi masih pada satu area dan saling berdekatan antar ruangnya.



Gambar II.12 Gedung Kampus *Miracle*
Sumber: Data Pribadi (2020)

Gedung Kampus *Miracle* memiliki berbagai fasilitas akan tetapi lebih banyak diisi oleh ruangan kelas, berikut beberapa fasilitas yang terdapat di Gedung Kampus *Miracle* :

- Ruang *Front Office*

Gambar di bawah adalah ruangan pertama yang dilihat oleh setiap mahasiswa maupun pengunjung yang akan memasuki Gedung Kampus *Miracle*, berupa tempat administrasi dari Kampus Unikom dan staff yang berada di Gedung Kampus *Miracle*.



Gambar II.13 Ruang *Front Office*
Sumber: Data Pribadi (2020)

- Ruang Kelas



Gambar II.14 Ruang Kelas
Sumber: Data Pribadi (2020)

Ruang kelas yaitu ruang yang digunakan sebagai aktivitas pembelajaran oleh mahasiswa. Ruangan ini terdapat dari lantai 1 – 7 Gedung Kampus *Miracle* di tiap-tiap fakultas.

- Laboratorium Komputer



Gambar II.15 Laboratorium Komputer
Sumber: Data Pribadi (2020)

Di dalam Gedung Kampus *Miracle* terdapat beberapa laboratorium komputer yang terdapat di lantai 4, 5, 6 dan 7 berada di Fakultas Teknik Informatika dan Fakultas Desain.

- Ruang Himpunan Mahasiswa



Gambar II.16 Ruang Himpunan Mahasiswa
Sumber: Data Pribadi (2020)

Gambar diatas adalah ruangan himpunan mahasiswa atau yang biasa di sebut hima, ruangan yang biasa digunakan oleh mahasiswa sebagai tempat berorganisasi di dalam kampus Unikom.

- Aula Auditorium *Miracle*



Gambar II.17 Aula Auditorium *Miracle*
Sumber: Data Pribadi (2020)

Aula auditorium adalah ruangan yang digunakan kampus sebagai tempat melakukan aktivitas seperti seminar. Ruangan ini memiliki kapasitas yang cukup besar dan tempat yang luas untuk melakukan aktivitas massal.

- Ruang Studio 3D Animasi



Gambar II.18 UNIKOM Animasi Studio
Sumber: Data Pribadi (2020)

Unikom memiliki sebuah ruangan khusus untuk mahasiswa yang menyukai 2D/3D *Animation* dimana ruangan ini bernama *Unikom Animation Studio*. Ruangan ini berada di lantai 5 Gedung *Miracle*.

- Musholla Gedung *Miracle*



Gambar II.19 Musholla Gedung *Miracle*
Sumber: Data Pribadi (2020)

Musholla adalah salah satu fasilitas tambahan yang biasa ditempatkan di dalam sebuah gedung, musholla di Gedung *Miracle* berada di lantai 7 dengan pembagian setengah untuk laki-laki dan setengahnya untuk perempuan.

II.2.6.2 Kampus Dago

Kawasan kampus yang kedua yang diresmikan pada tahun 2013. Gedung di kampus dago adalah gedung yang dikhususkan untuk pascasarjana dan program magister dimana dalam penempatannya ada diseberang jalan gedung *miracle* membuat kampus dago terasa terpisah dari area kampus unikom.



Gambar II.20 Kampus Dago
Sumber: Data Pribadi (2020)

Gedung Kampus *Dago* memiliki berbagai fasilitas akan tetapi lebih banyak diisi oleh ruangan kelas, berikut beberapa fasilitas yang terdapat di Gedung Kampus Dago :

- Gedung Pasca Sarjana



Gambar II.21 Gedung Pasca Sarjana
Sumber: Data Pribadi (2020)

Gambar di atas adalah bangunan dari gedung Pasca Sarjana dimana gedung ini memiliki 12 ruangan yang dipergunakan sebagai tempat kegiatan belajar bagi mahasiswa S2 di Gedung Kampus Dago.

- Ruang Kelas



Gambar II.22 Ruang Kelas
Sumber: Data Pribadi (2020)

Dalam Gedung Kampus Dago memiliki ruang kelas dipergunakan sebagai tempat aktivitas pembelajaran oleh mahasiswa pascasarjana. Ruangan ini terdapat dari lantai 1 – 2 Gedung Kampus Dago.

- Hits Unikom



Gambar II.23 Hits Unikom
Sumber: Data Pribadi (2020)

Pada tahun 2018 Universitas Komputer Indonesia membangun sebuah radio di area kampus dago, fasilitas ini bisa digunakan sebagai suatu informasi mengenai unikom maupun sebagai tempat pembelajaran bagi mahasiswa.

- Toilet



Gambar II.24 Toilet
Sumber: Data Pribadi (2020)

Gambar di atas adalah salah satu toilet yang berada di Kampus Dago, Kampus Dago memiliki 2 area toilet yang terpisah yang digunakan oleh mahasiswa dan dosen.

- Unikom *Mart*



Gambar II.25 Unikom *Mart*
Sumber: Data Pribadi (2020)

Fasilitas lainnya yang terdapat di Kampus Dago yaitu Unikom *Mart* berupa tempat perbelanjaan mini mirip dengan kantin. Unikom *Mart* digunakan sebagai tempat mahasiswa untuk istirahat dan berkumpul.

- Area Parkir



Gambar II.26 Area Parkir
Sumber: Data Pribadi (2020)

Kampus Dago memiliki area parkir sendiri yang digunakan sebagai tempat parkir mahasiswa pascasarjana dan staf UNIKOM. Area parkir ini bisa berisi mobil atau motor.

II.2.6.3 Kampus *Smart* Unikom

Kampus *Smart* Unikom adalah area gedung kampus UNIKOM (kawasan kampus ketiga) yang paling baru diresmikan oleh Gubernur Ahmad Heriyawan di tahun Agustus 2016. Gedung ini memiliki 15 lantai yang terdiri 12 lantai gedung utama dan 3 lantai basement.



Gambar II.27 Gedung Kampus *Smart* Unikom
Sumber: Data Pribadi (2020)

Fasilitas yang baik bagi sebuah universitas adalah suatu yang wajib dimiliki, semakin baik fasilitasnya membuat mahasiswa dan dosen akan merasa nyaman ketika menggunakan fasilitas dalam gedung tersebut.

Dibawah ini adalah beberapa gambar dari ruangan serta gambar keadaan gedung dan beberapa bentuk fasilitas yang dimiliki kampus *Smart* unikom :



Gambar II.28 Pintu Masuk Gedung *Smart* Unikom
Sumber: Data Pribadi (2020)

Gambar diatas merupakan area kampus *Smart* unikom yang pertama kali terlihat yaitu setelah pintu masuk gedung.



Gambar II.29 Ruang Kelas Fakultas
Sumber:Dokumen Pribadi (2020)

Gambar diatas merupakan suasana ruangan belajar mengajar di ruangan kelas area gedung kampus *Smart* unikom.



Gambar II.30 *Library* Unikom
Sumber: <https://lib.unikom.ac.id/home>
(Di Akses 4/11/2020)

Gambar diatas merupakan tempat perpustakaan area gedung kampus *Smart* unikom dimana setiap buku, jurnal, thesis dan skripsi mahasiswa maupun dosen berada di dalam sana.



Gambar II.31 Lorong Gedung
Sumber: Data Pribadi (2020)

Gambar diatas merupakan kondisi lorong kampus gedung *Smart* unikom yang terlihat sepi dikarenakan belum mulainya aktivitas perkuliahan .



Gambar II.32 Aula UNIKOM

Sumber:https://www.unikom.ac.id/img_artikel/upaya-unikom-ciptakan-karya-tulis-ilmiah-berkualitas-di-kalangan-mahasiswa.JPG
(Di Akses 4/11/2020)

Gambar diatas merupakan kondisi aula kampus gedung *Smart* unikom yang berada di lantai 11 dimana sedang digunakan untuk acara seminar karya tulis ilmiah.

II.3 Analisis

Dalam perancangan ini dilakukan dengan memakai analisis metode observasi dan kuisisioner yang dilakukan di area kampus Universitas Komputer Indonesia.

II.3.1 Observasi

- Desain *Sign System* Gedung *Miracle*

1. Tanda Identifikasi (*identification sign*)

Tanda identifikasi adalah tanda yang akan menjadi pengenal suatu tempat, di gedung *Miracle* tanda petunjuk berupa teks dan angka yang memberikan penamaan tempat dan ruangan pada lantai. Warna biru digunakan sebagai warna *background* ataupun menjadi warna teks sebagai ciri warna tanda identifikasi. Gambar II 25 adalah salah satu contoh Tanda Identifikasi yang berada di Gedung *Miracle*



Gambar II.33 Tanda Identifikasi Gedung *Miracle*
Sumber: Data Pribadi (2020)

2. Tanda Petunjuk arah (*directional sign*)

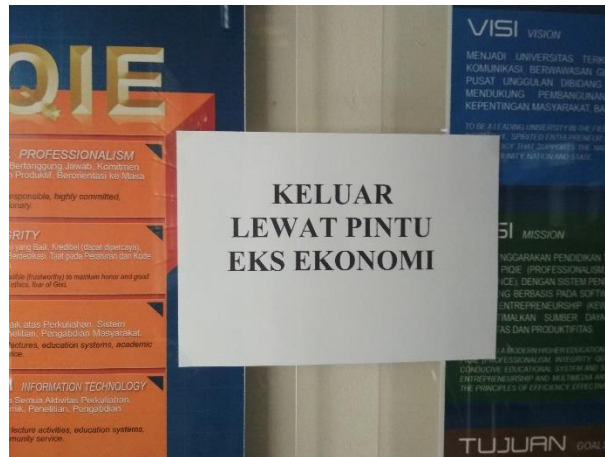
Dengan ruangan yang banyak pengguna bangunan juga membutuhkan sebuah petunjuk arah bagi kemudahan dalam berinteraksi di ruang publik. Tanda petunjuk di Gedung *Miracle* menggunakan teks dan ikon yang terletak dalam satu tempat dengan *background* warna hijau. Gambar dibawah adalah contoh tanda petunjuk arah yang terdapat di Gedung *Miracle*. Dalam observasi ini peneliti menemukan tanda petunjuk lain yaitu jalur evakuasi.



Gambar II.34 Petunjuk Arah Gedung *Miracle*
Sumber: Data Pribadi (2020)

3. Tanda Regulasi (*Regulation sign*)

Tanda lain yang tidak kalah penting adalah tanda regulasi, disetiap gedung memiliki tanda regulasi sangat dibutuhkan demi menjaga keamanan dalam gedung. Tanda regulasi di Gedung *Miracle* berbeda dengan tanda-tanda sebelumnya dimana menggunakan *background* dan ikon. Gambar II 27 dibawah adalah contoh tanda regulasi terbaru yang berada di Gedung *Miracle*.



Gambar II.35 Tanda Regulasi Gedung *Miracle*
Sumber: Data Pribadi (2020)

- Desain *Sign System* Gedung Dago

1. Tanda Identifikasi (*identification sign*)

Tanda identifikasi yang ada di Gedung Dago sangat sedikit dikarenakan ruangan yang tidak terlalu banyak akan tetapi tanda identifikasi ini ditempatkan di ruangan-ruangan yang penting membuat terlihat jelas. Tanda identifikasi di Gedung Dago mirip dengan tanda identifikasi yang berada di Gedung *Miracle* tetapi menggunakan tata letak yang berbeda. Gambar di bawah adalah contoh tanda identifikasi Gedung Dago :



Gambar II.36 Tanda Informasi Gedung Dago
Sumber: Data Pribadi (2020)

2. Tanda Petunjuk arah (*directional sign*)

Di Gedung Dago tanda petunjuk arah hanya terdapat di lahan parkir berupa tanda titik kumpul yang dipergunakan jika ada evakuasi. Belum adanya tanda petunjuk yang dipergunakan sebagai petunjuk arah tempat, warna tanda petunjuk arah ini adalah hijau. Gambar II 29 dibawah adalah contoh tanda petunjuk arah yang berada di Gedung Dago.

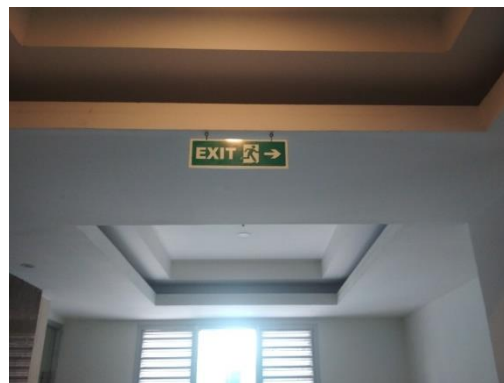


Gambar II.37 Petunjuk Arah Gedung Dago
Sumber: Data Pribadi (2020)

- Desain *Sign System* Gedung *Smart* Unikom

1. Tanda Petunjuk (*directional sign*)

Dengan memiliki 15 lantai gedung dan ruangan yang banyak, kampus *Smart* unikom tentu harus memiliki sebuah sistem petunjuk arah yang akan memudahkan mahasiswa atau dosen dalam mencapai berbagai tempat yang ada, berikut adalah tanda petunjuk yang ada di kampus *Smart* Unikom :



Gambar II.38 Petunjuk Arah Gedung *Smart* Unikom
Sumber: Data Pribadi (2020)

Gambar di atas adalah satu-satunya petunjuk arah di area kampus *Smart* Unikom namun hanya berupa petunjuk untuk keluar jika ada dalam bahaya tidak adanya petunjuk mengenai arah menuju suatu ruangan dalam lantai tersebut adalah salah satu kekurangan di *sign system* petunjuk arah pada kampus *Smart* Unikom.

2. Tanda Identifikasi (*identification sign*)

Dengan banyaknya ruangan di gedung *Smart* Unikom tentunya diperlukan sebuah tanda identitas agar mahasiswa atau dosen mengetahui apa nama tempat tersebut. Didalam gedung *Smart* Unikom sudah banyak yang memiliki tanda identifikasi namun hanya sebatas tulisan saja tanpa ada gambar atau visual tentang fasilitas tersebut. Tanda identifikasi akan sangat baik jika memiliki sebuah visual yang akan memudahkan pengguna untuk mengidentifikasi ruangan tersebut.



Gambar II.39 Tanda Identifikasi Ruang Dosen DKV Gedung *Smart* Unikom
Sumber: Data Pribadi (2020)

Gambar di atas merupakan contoh penggunaan tanda identifikasi pada ruang dosen desain komunikasi visual yang berada di lantai 6 gedung kampus *Smart* Unikom.

3. Tanda Regulasi (*Regulation sign*)

Di area gedung kampus *Smart* Unikom dapat di temukan tanda regulasi seperti tanda larangan atau pun himbauan, akan tetapi warna yang digunakan pada tanda larangan malah sama dengan tanda identifikasi sehingga pengguna akan merasa bingung. Oleh karena itu penting bagi gedung *Smart* Unikom memiliki tanda

regulasi yang baik dan benar agar pengguna dapat mengetahui tata tertib di area gedung ini.

- Warna tanda regulasi



Gambar II.40 Tanda Regulasi di Toilet Gedung *Smart* Unikom
Sumber: Data Pribadi (2020)

Gambar di atas merupakan contoh tanda regulasi pada wastafel di toilet dimana warna yang digunakan adalah warna yang sama dengan tanda identifikasi yang akan membuat kebingungan pengguna bahwa ini adalah himbauan atau identifikasi.

- Tanda regulasi yang belum memenuhi standar

Gambar di bawah merupakan contoh tanda regulasi ketika akan menggunakan lift bertuliskan “kapasitas maksimal 10 orang, harap diperhatikan demi keselamatan bersama”, dalam informasi memang jelas tapi tidak memberikan tanda bahwa itu adalah sebuah bahaya karena tidak adanya warna regulasi pada tanda tersebut.

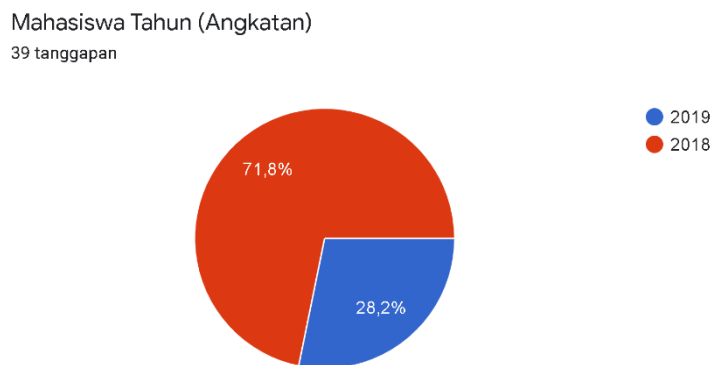


Gambar II.41 Tanda Regulasi pada lift Gedung *Smart* Unikom
Sumber: Data Pribadi (2020)

II.3.2 Hasil Kuisisioner

Kuisisioner ini dibagikan kepada para mahasiswa baru di Universitas Komputer Indonesia pada tanggal 25 – 28 juni 2020 untuk mengetahui persepsi responden tentang media informasi yang ada di area kampus gedung Universitas Komputer Indonesia, penulis mendapatkan 39 responden yang memberikan hasil sebagai berikut :

1. Diagram mahasiswa tahun (angkatan)

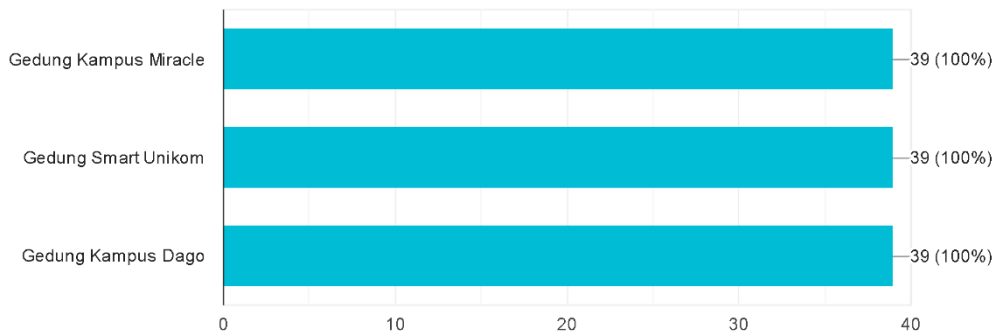


Gambar II.42 Diagram Pertanyaan Pertama
Sumber: Data Pribadi (2020)

Pertanyaan pertama yang ada didalam kuisisioner adalah menanyakan tahun angkatan mahasiswa dengan pilihan 2018 dan 2019 dengan hasil responden yang didapat yaitu mahasiswa 2018 yang merespon kuisisioner adalah 71,8% dan mahasiswa 2019 yang merespon kuisisioner adalah 28,2 %. Dengan hasil ini akan memberikan informasi yang cukup dengan pengalaman dari mahasiswa.

2. Diagram Dimanakah gedung yang sering menjadi tempat beraktivitas kamu?

Dimanakah gedung yang sering menjadi tempat beraktivitas kamu?
39 tanggapan



Gambar II.43 Diagram Pertanyaan Kedua
Sumber: Data Pribadi (2020)

Hasil data responden yang didapat yaitu semua gedung yang berada di Universitas Komputer Indonesia sering menjadi tempat beraktivitas mereka dengan hasil 100% pada setiap gedung.

3. Diagram Apakah kamu mengetahui *sign system*?

Apakah kamu mengetahui Sign system?
39 tanggapan

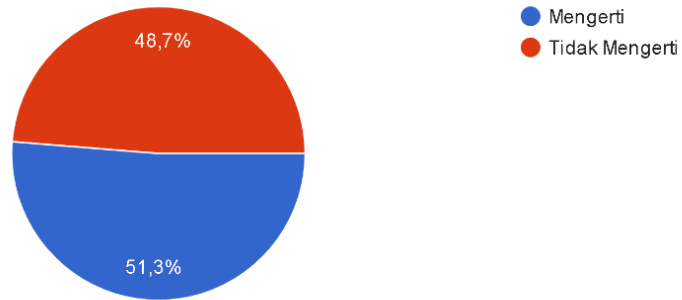


Gambar II.44 Diagram Pertanyaan Ketiga
Sumber: Data Pribadi (2020)

Dan hasil responden yaitu mengetahui apa itu *sign system* dengan persentase 100% yang membuat *sign system* ini sudah menjadi hal umum yang harus diketahui pengguna suatu tempat.

4. Diagram Apakah kamu mengerti dengan *sign system* yang ada di gedung tersebut?

Apakah kamu mengerti dengan Sign system yang ada di gedung tersebut?
39 tanggapan



Gambar II.45 Diagram Pertanyaan Keempat
Sumber: Data Pribadi (2020)

Hasil dari data responden yaitu mahasiswa yang mengerti dengan *sign system* 51,3% dan mahasiswa yang tidak mengerti dengan *sign system* yang sudah ada yaitu 48,7%. Dengan hasil yang cukup seimbang ini.

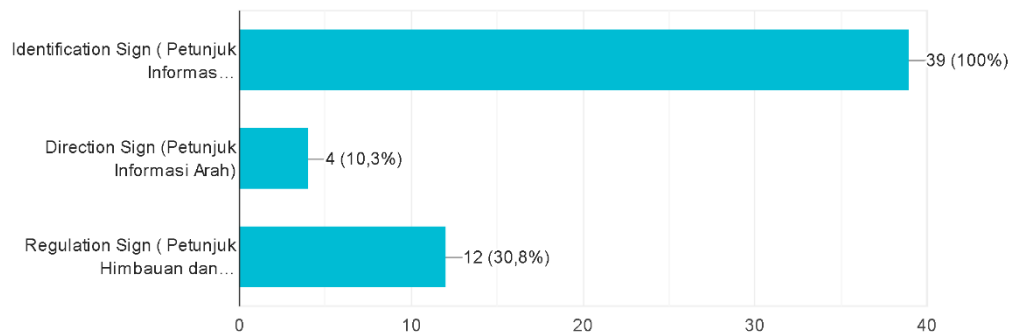
5. Diagram Apa *sign system* yang sering kamu lihat di gedung tersebut?



Gambar II.46 *Visual* Pertanyaan Kelima
Sumber: Data Pribadi (2020)

Apa Sign system yang sering kamu lihat di gedung tersebut?

39 tanggapan



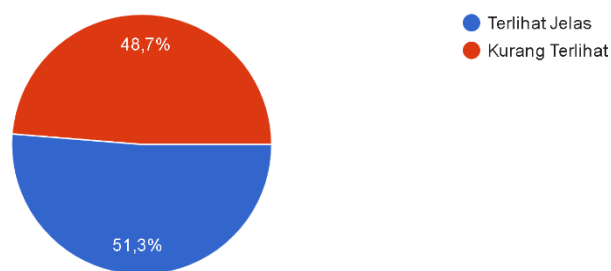
Gambar II.47 Diagram Pertanyaan Kelima
Sumber: Data Pribadi (2020)

Pertanyaan selanjutnya mengenai *sign system* yang sering kamu lihat di gedung tersebut dan hasil responden didominasi oleh *identification sign* dengan 39 vote lalu *regulation sign* dengan 12 responden dan *direction sign* dengan 4 vote. Hasil ini membuat tidak seimbangnya media informasi *sign system* yang ada di gedung.

6. Diagram Bagaimana kejelasan atau keterlihatan dari penempatan *sign system*?

Bagaimana kejelasan atau keterlihatan dari penempatan sign system ?

39 tanggapan

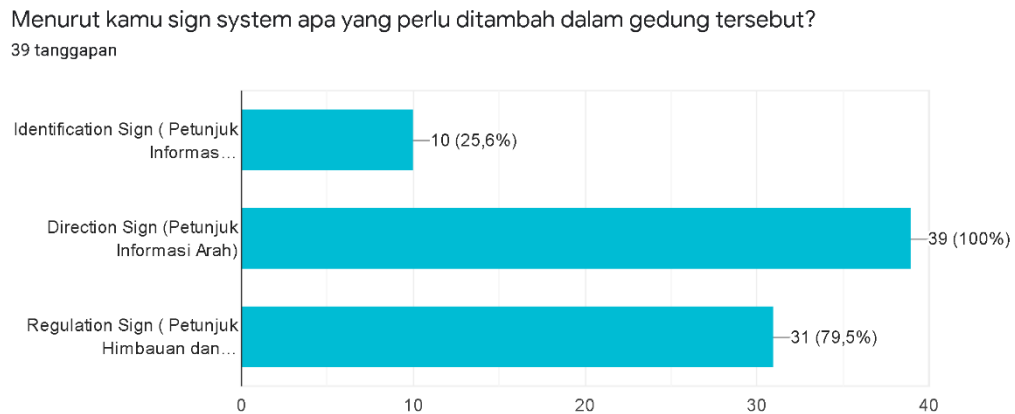


Gambar II.48 Diagram Pertanyaan Keenam
Sumber: Data Pribadi (2020)

Hasil data responden yang memilih kejelasan dan keterlihatan dari penempatan sign system adalah 51,3% dengan memilih terlihat jelas dan kurang terlihat dengan 48,7% responden. Dengan jawaban seperti ini keberadaan sign system harus

diperbaiki kembali demi mempermudah pemberian informasi kepada pengguna fasilitas.

7. Diagram Menurut kamu *sign system* apa yang perlu ditambah dalam gedung tersebut?



Gambar II.49 Diagram Pertanyaan Ketujuh
Sumber: Data Pribadi (2020)

Pertanyaan terakhir untuk kuisioner yaitu mengenai penambahan *sign system* apa yang perlu ditambah dalam gedung. Responden memilih *identification sign* dengan 10 responden, *direction sign* dengan 39 responden dan *regulation sign* dengan 31 responden. Data ini memberikan masukan mengenai media informasi *direction sign* (petunjuk arah) dan *regulation sign* (tanda larangan) sangat perlu ditambah dalam gedung tersebut.

II. 4 Resume

Penelitian ini dibuat untuk menyelesaikan sebuah permasalahan yang dimiliki gedung *Smart Unikom*. Permasalahan tersebut adalah kurangnya *sign system* yang terdapat di area gedung *Smart Unikom* yang menyebabkan mahasiswa dan dosen kekurangan informasi tentang petunjuk arah maupun tata tertib didalamnya. *Sign system* memiliki 4 jenis yaitu *main directory* atau *orientation*, *identification*, *direction*, dan *regulation*. Saat ini di bangunan universitas komputer indonesia hanya terdapat 3 jenis yaitu *identification*, *direction*, dan *regulation* tetapi dalam hal media informasi nya belum lengkap yaitu belum adanya *main directory*, memiliki *direction* tapi hanya terdapat satu yaitu petunjuk *exit* yang dimana itu pun

hanya terdapat di area tangga darurat, tidak ada petunjuk untuk menuju suatu ruangan lalu dalam segi penyampaian informasinya kurang seperti tanda identifikasi yang tidak dalam satu tata letak membuat kebingungan dalam membaca ruangan karena kurangnya visual pada *identification* membuat kebingungan dalam memverifikasi suatu ruangan, belum ada pembaruan larangan atau himbauan dan belum adanya infografis yang memberikan makna – makna setiap tanda, larangan atau himbauan mengenai tata tertib di area gedung Kampus *Smart* Unikom. Dalam segi desain dari tipografi, warna dan ikon *sign system* pada gedung *Smart* Unikom belum memiliki identitas dan konsistensi yang baik, lalu dengan hasil dari kuisioner yang telah diteliti meskipun mahasiswa mengerti mengenai media informasi tersebut tetapi banyak yang mendukung untuk perubahan dan penambahan media informasi baru.

II. 5 Solusi Perancangan

Dari permasalahan tersebut media visual yang dapat dijadikan sebuah solusi adalah perancangan *sign system* karena ini sangat diperlukan untuk informasi dan juga dengan adanya pembaruan yang lebih baik dari sebelumnya membuat pengguna mendapatkan informasi dengan lebih jelas dan pengguna diharapkan dapat mendapatkan kemudahan saat menggunakan fasilitas dalam gedung kampus *Smart* Unikom. Sebelum mengerjakan sebuah desain perancangan, penulis harus memperbanyak referensi desain *sign system* yang akan dijadikan inspirasi untuk desain yang akan dibuat. Data yang dikumpulkan harus sebanyak mungkin agar pada saat merancang sebuah *sign system* untuk area gedung kampus *Smart* Unikom akan memberikan estetika yang baik karena kecocokan dengan tempatnya.