BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP

III.1 Khalayak sasaran

Dalam konteks komunikasi khalayak dapat di artikan sebagai sekumpulan orang atau kelompok. McQuail & Windhal (Evelina : 2013) mendefinisikan khalayak sasaran sebagai sekumpulan orang yang pengetahuan, sikap dan perilakunya akan diubah melalui sebuah kegiatan. Jadi dapat di simpulkan bahwa khalayak sasaran adalah sekumpulan orang yang menjadi tujuan media yang ingin disampaikan. Untuk dapat menentukan khalayak sasaran dengan baik, khalayak sasaran dikelompokan ke dalam jenis segmentasi pasar. Segmentasi pasar adalah pengelompokan sebuah pasar ke dalam kelompok-kelompok pembeli yang berbeda (Amstrong : 1997). Secara garis besar segmentasi pasar merupakan pembagian kelompok pembeli yang memiliki perbedaan kebutuhan, karakteristik, ataupun perilaku yang berbeda di dalam suatu pasar tertentu. Berikut adalah pengelompokan segmentasi pasar untuk khalayak sasaran dalam penelitian ini :

Primer :

Pada jenis segmentasi ini khalayak sasaran yang dimaksudkan adalah khalayak sasaran utama yang menjadi target pasar.

- Demografis :

  Pada segmentasi ini pasar dibagi menjadi kelompok-kelompok dengan dasar pembagian usia, jenis kelamin, tingkat ekonomi, tingkat pendidikan dan agama.

  - Usia : 12 – 15 thn

  Usia ini dipilih dikarenakan menjadi usia anak SMP pada umumnya

  - Pedidikan : SMP

  Karena khalayak sasaran yang dituju adalah siswa SMP Al-Ma’soem

  Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan

  Dalam hal ini khalayak sasaran dimaksudkan kepada seluruh siswa SMP

  - Agama : Islam

Agama ini dipilih karena sekolah SMP Al-Ma'soem adalah sekolah berbasis syariat Islam.

- Geografis

  Pada segmentasi ini pasar dibagi ke dalam beberapa bagian geografis seperti negara, wilayah, kota, dan desa.

  - Wilayah : Jatinangor (Yayasan Pendidikan Al-Ma'soem)

  Wilayah ini dipilih karena tempat berdirinya SMP Al-Ma'soem

- Psikografis

  Segmentasi psikografis mempelajari bagaimana konsumen dengan segmen demografis tertentu merespon suatu stimuli pemasaran.

  - Kelas sosial : menengah ke atas

  Kelas ini dipilih karena biaya pendaftaran SMP Al-Ma'soem yang tidak murah

Sekunder :

Pada jenis segmentasi ini khalayak sasaran yang dimaksudkan adalah khalayak sasaran ke dua setelah primer, maksudnya adalah khalayak sasaran yang lebih luas sehingga dapat menjangkau berbagai sasaran dalam target pasar.

- Demografis

  Dalam hal ini khalayak sasaran dimaksudkan kepada orang tua siswa SMP dan pengunjung.

  Usia : Dewasa ke atas

  Usia ini dipilih sebagai usia orang tua siswa atau pengunjung

  Pendidikan : SMA ke atas

  Pendidikan ini dipilih sebagai pendidikan orang tua siswa dan pengunjung pada umunya.

- Geografis

  Pada segmentasi ini pasar dibagi ke dalam beberapa bagian geografis seperti negara, wilayah, kota, dan desa.

  - Wilayah : Jatinangor (Yayasan Pendidikan Al-Ma'soem)

  Wilayah ini dipilih karena tempat berdirinya SMP Al-Ma'soem

- Psikografis

  Segmentasi psikografis mempelajari bagaimana konsumen dengan segmen demografis tertentu merespon suatu stimuli pemasaran.

  - Kelas sosial : semua kalangan

  Kelas ini dipilih sebagai kelas orang tua siswa atau pengunjung

Usia siswa SMP berkisar antara 13 sampai dengan 15 tahun dan masuk pada kelompok masa remaja awal, seperti yang dijelaskan oleh Rumini & Sundari (2004) dalam jurnal Elizabeth Pamela & Fidelis Waruwu (2006). Rumini dan Sundari menyatakan bahwa masa remaja adalah peralihan dari masa anak menuju masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/ fungsi untuk memasuki masa dewasa. Menurut Santrock (1998) dalam Desmita (2014) menyebutkan terdapat sejumlah karakteristik penting perkembangan konsep diri pada masa remaja, salah satunya adalah munculnya kemampuan remaja untuk mengkonstruksikan diri ideal, disamping diri yang sebenarnya merupakan sesuatu yang membingungkan remaja. Dalam hal ini pesan yang disampaikan dalam media diharapkan dapat membimbing remaja untuk mengkonstruksikan diri ideal, sehingga tidak membingungkan remaja.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan terdiri dari dua kata, yaitu 'strategi' dan 'perancangan'. Secara umum strategi adalah proses penentuan rencana yang berfokus pada tujuan jangka panjang, disertai penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat dicapai. Dalam perkembangannya, konsep strategi telah digunakan dalam berbagi situasi, termasuk situasi pendidikan. Sedangkan pengertian perancangan menurut Ladjamudin (2005), perancangan adalah tahapan perancangan (*design*) yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang

dapat menyelesaikan masalah-masalah perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik. Perancangan menurut Kusrini (2007), perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi sistem baru berdasarkan hasil rekomendasi analisis sistem.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru. Dalam strategi perancangan, media yang akan dibentuk berdasarkan pada permasalahan yang ada sehingga dapat menjadi solusi dalam pemecahan permasalahan tersebut. Media yang dibuat juga diharapkan dapat menjadi nilai tambah baik itu melalui visual yang baru ataupun melalui media itu sendiri. Perancangan media nantinya akan dibagi menjadi tiga bagian yang sistematis, artinya saling terhubung satu sama lain yang diharapkan mampu menjadi media informasi yang dapat membantu khalayak sasaran.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Komunikasi pada dasarnya adalah sebuah proses penyampaian pesan dari satu orang ke orang lainnya. Dalam proses komunikasi pihak yang menyampaikan pesan disebut komunikator sedangkan pihak yang menerima pesan disebut komunikan. Terdapat beberapa poin dari tujuan komunikasi, yaitu :

- Agar pesan yang disampaikan komunikator dapat dimengerti oleh komunikan.
- Agar dapat memahami orang lain. Dengan melakukan komunikasi, setiap individu dapat memahami individu yang lain.
- Agar pendapat yang disampaikan dapat diterima orang lain. Komunikasi dan pendekatan persuasif merupakan cara agar gagasan yang di sampaikan dapat diterima oleh orang lain.
- Menggerakkan orang lain untuk melakukan sesuatu. Komunikasi dan pendekatan persuasif yang disampaikan mampu membangun persamaan presepsi kemudian menggerakkannya secara sadar maupun tidak.

Tujuan komunikasi pada perancangan *sign system* itu sendiri adalah untuk memberikan informasi mengenai tempat atau ruangan yang ada di SMP Al-

Ma’soem, dalam kata lain *sign system* dapat tersampaikan dengan baik karena mudah dimengerti dan dipahami. Selain itu perancangan *sign system* juga diharapkan dapat membantu para siswa untuk memudahkan mencari tempat atau ruangan yang ingin dituju, dengan *visualisasi* yang jelas sehingga dapat diterima oleh siswa dan menggerakan para siswa ke tujuan yang benar, dengan begitu dapat disadari bahwa penggunaan *sign system* sangatlah penting.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan Komunikasi di bagi menjadi dua kata, yaitu pendekatan dan komunikasi. Pendekatan adalah proses, perbuatan, atau cara mendekati (KBBI, 1995). Dikatakan pula bahwa pendekatan merupakan sikap atau pandangan tentang sesuatu, yang biasanya berupa asumsi atau seperangkat asumsi yang paling berkaitan. Sedangkan komunikasi sebagaimana yang telah dijelaskan adalah proses penyampaian pesan, dalam hal ini pesan yang ingin disampaikan adalah informasi tentang ruangan-ruangan atau tempat yang ada di SMP Al-Ma’soem. Untuk menyampaikan pesan tersebut digunakanlah media informasi berupa *sign system* yang dibuat menjadi tiga bagian, yaitu *Identification* untuk menandakan ruangan atau tempat tersebut, *Direction* untuk menunjukan arah ke ruangan atau tempat tersebut, dan *Regulation* untuk menginformasikan aturan di SMP Al-Ma’soem.

A. Pendekatan Visual

Pendekatan adalah sebuah cara atau tekhnik untuk mendekati. Sedangkan visual adalah sesuatu yang dapat dilihat oleh indra (mata). Sebuah kelompok telah merancang beberapa pendekatan yang dapat membantu menjelaskan bagaimana visual diproses, sehingga dapat mengartikan visual itu sendiri dan memahami seperti apa pendekatan visual yang dilakukan. Ada empat teori yang dibagi menjadi dua kelompok dasar visual: sensual (*gestalt* dan konstruksitivisme) dan perseptual (semiotika dan kognitif). Dalam memahami pendekatan visual, ada baiknya terlebih dahulu mengetahui perbedaan antara sensasi visual dan persepsi visual agar dapat memahami dengan benar apa itu pendekatan visual. Sensasi visual merupakan rangsangan dari dunia luar yang mengaktifkan sel-sel saraf dalam organ indra. Ketika rangsangan mencapai otak, hal ini dapat menghasilkan

arti dari semua masukan sensual. Sedangkan persepsi visual adalah kesimpulan yang dibuat dengan menggabungkan semua informasi yang dikumpulkan oleh organ sensual. Persepsi visual juga dapat disebutkan sebagai makna setelah rangsangan visual yang diterima. Dalam hal ini sensual dan perseptual yang dimaksud dapat berarti teori gestalt dan semiotika.

- Sensual (*Gestalt*)

  Gestalt adalah sebuah teori yang menjelaskan proses persepsi melalui pengorganisasian komponen-komponen sensasi yang memiliki hubungan, pola, ataupun kemiripan menjadi kesatuan.
- Perseptual (Semiotika)

  Semiotika (disebut *semiology* di Eropa) adalah studi atau ilmu tanda. Siluet sederhana menggambarkan seorang laki-laki di atas pintu kamar pria adalah sebuah tanda. Sebuah tanda hanyalah sesuatu yang berdiri untuk sesuatu yang lain. Tanda akan disebut sebagai "tanda" jika sebuah tanda memiliki makna di luar obyek itu sendiri. Akibatnya, makna di balik tanda-tanda harus dipelajari. Dengan kata lain, agar sesuatu menjadi tanda, para penyimak harus memahami maknanya. Kata semiotika berasal dari "*Semeion*" artinya adalah tanda dalam bahasa Yunani. Dalam pengertian tanda ada dua prinsip, yaitu penanda (*signifier*) atau yang menandai yang merupakan bentuk tanda, dan petanda (*signified*) atau yang ditandai yang merupakan arti tanda. Menurut teori Pierce, maka tanda-tanda dalam gambar dapat dilihat dari jenis tanda yang digolongkan dalam semiotik. Di antaranya: ikon, indeks dan simbol. Ikon adalah tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. Dapat pula dikatakan, tanda yang memiliki ciri-ciri sama dengan apa yang dimaksudkan. Indeks merupakan tanda yang memiliki hubungan sebab akibat dengan apa yang diwakilinya atau disebut juga tanda sebagai bukti. Simbol merupakan tanda berdasarkan konvensi, peraturan, atau perjanjian yang disepakati bersama. Simbol baru dapat dipahami jika seseorang sudah mengerti arti yang telah disepakati sebelumnya.

Komunikasi visual merupakan sebuah rangkaian proses penyampaian kehendak atau maksud tertentu kepada pihak lain dengan penggunaan media penggambaran

yang hanya terbaca oleh indera penglihatan. Pedekatan visual adalah bagaimana cara untuk mendekati untuk penyampaian maksud tertentu terhadap pihak lain dalam hal ini khalayak sasaran melalui media penggambaran atau visual. Dalam teori yang merujuk pada pembagian dasar visual, visual yang dirancang akan menggunakan teori perseptual yaitu bagaimana penerapan semiotika terhadap ruangan atau tempat sehingga dapat mengkomunikasikan secara *visual* fungsi dari ruangan atau tempat tersebut. *Visual* yang ditampilkan pada media adalah berupa simbol agar mudah dipahami dan dimengerti oleh khalayak sasaran sebagaimana yang telah dijelaskan dalam teori perseptual bahwa simbol adalah tanda yang sudah disepakati sebelumnya.

B. Pendekatan Verbal

Komunikasi verbal adalah bentuk komunikasi yang disampaikan komunikator kepada komunikan dengan cara tertulis atau lisan. Komunikasi yang disampaikan dalam pembuatan media informasi ini dimaksudkan untuk memperjelas maksud dari media itu sendiri. Komunikasi pesan disampaikan secara tertulis yang ditampilkan dalam media informasi yang akan dibuat. Penyampaian pesan yang dibuat dalam media informasi ini juga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa sehari-hari, untuk melakukan pendekatan verbal terhadap khalayak sasaran yaitu siswa/i SMP Al-Ma'soem. Bahasa Indonesia juga digunakan karena khalayak sasaran yang masih berada di negara Indonesia agar mudah dipahami.

III.2.3 *Mandatory*

Mandatory adalah pihak-pihak yang bertanggung jawab terkait pelaksanaan pembuatan media informasi. Pelaksanaan pembuatan media informasi *sign system* memerlukan pihak-pihak yang berwenang sehingga media dapat ditujukan kepada khalayak sasaran, yaitu para siswa tanpa kendala. SMP Al-Ma'soem adalah pihak yang berperan sebagai penyelenggara media karena media ditujukan kepada para siswa SMP Al-Ma'soem. Tentu saja hal ini tidak lepas dari Yayasan Pendidikan Al-Ma'soem sebagai ketua dari lembaga pendidikan SMP Al-Ma'soem yang dapat mengizinkan perancangan media informasi ini berlangsung.

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang ingin disampaikan adalah untuk menginformasikan ruangan atau tempat dan memberikan arahan yang benar menuju ke ruangan atau tempat tersebut dengan benar di SMP Al-Ma'soem, juga memberikan informasi tentang aturan yang ada di SMP Al-Ma'soem. Selain itu pesan yang disampaikan juga terkait dengan informasi tentang ruangan tersebut.

Adapun materi pesan yang akan di informasikan adalah :

1. Informasi tentang ruangan atau tempat yang menjadi atau membantu proses kegiatan belajar mengajar di SMP Al-Ma'soem.
2. Aturan yang belaku bagi para siswa di SMP Al-Ma'soem.
3. Petunjuk mengenai jalur ke ruangan atau tempat di SMP Al-Ma'soem.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa adalah cara bagaimana menyampaikan suatu isi pesan yang ditulis dengan penggunaan kata yang khas sehingga menimbulkan kesan tertentu terhadap pembaca. Perancangan *sign system* sendiri menggunakan gaya bahasa bermakna denotatif. Makna denotatif adalah makna sebenarnya atau makna yang memang sesuai dengan pengertian yang dikandung oleh kata tersebut. Contoh kata makan artinya memasukkan sesuatu ke dalam mulut, dikunyah, dan ditelan. Arti kata makan tersebut adalah makna denotatif. Makna denotatif dipilih karena pada penulisan kalimat *sign system* berfungsi sebagai penjelasan terhadap *sign system* tersebut, sehingga dibutuhkan kalimat yang memiliki gaya bahasa bermakna yang sebenarnya, agar lebih mudah dipahami oleh khalayak sasaran.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif terdiri dari dua kata yaitu strategi dan kreatif. Strategi sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa strategi adalah proses penentuan rencana yang berfokus pada tujuan jangka panjang, disertai penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat dicapai. Sedangkan kreatif adalah kemampuan manusia dalam berpikir untuk menyelesaikan sebuah

permasalahan sehingga memunculkan ide atau gagasan baru. Menurut Anderos (1961) arti kreatif adalah suatu proses pemikiran yang membantu mencetuskan berbagai gagasan baru yang merupakan salah satu sifat manusia yang dibentuk dari proses pengalaman sehingga menyebabkan orang tersebut bisa terus memperbaiki dan mengembangkan dirinya. Melalui pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa strategi kreatif adalah penentuan rencana untuk menciptakan hal baru yang bermanfaat dan dapat memecahkan masalah. Sesuai dengan permasalahan yang dibahas pada penelitian ini, peneliti membuat media yang sesuai yaitu *sign system*. Untuk menghasilkan *sign system* yang baik maka pembuatan visualisasi dan penulisan (*copy*) disesuaikan dengan khalayak sasaran.

Visualisasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) visualisasi adalah pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan (kata dan angka), peta, grafik, dan sebagainya. Arti dari visualisasi sendiri adalah rekayasa dalam pembuatan gambar, diagram atau animasi untuk penampilan suatu informasi. Secara umum, visualisasi dalam bentuk gambar baik yang bersifat abstrak maupun nyata telah dikenal sejak awal dari peradaban manusia. Contoh dari hal ini meliputi lukisan di dinding-dinding gua dari manusia purba, bentuk huruf *hieroglif* Mesir, sistem geometri Yunani, dan teknik pelukisan dari Leonardo da Vinci untuk tujuan rekayasa dan ilmiah. Pada saat ini visualisasi telah berkembang dan banyak dipakai untuk keperluan ilmu pengetahuan, rekayasa, visualisasi desain produk, pendidikan, multimedia interaktif, kedokteran dan lain-lain. Pemakaian dari grafika komputer merupakan perkembangan penting dalam dunia visualisasi, setelah ditemukannya teknik garis perspektif pada zaman Renaissance.

Visualisasi yang dirancang pada media menggunakan elemen grafis yang sederhana namun jelas dan mudah dipahami. Visualisasi pada media informasi di bangun dengan tujuan untuk menyampaikan informasi sehingga digunakan gambar yang sederhana yaitu seperti penggunaan simbol dan piktogram. Piktogram adalah gambar yang mewakili gagasan, disampaikan melalui perumpamaan bentuk fisik obyek aslinya. Piktogram pertama kali digunakan

secara resmi pada Olimpiade di Inggris pada tahun 1948, dan mulai rutin digunakan sejak Olimpiade di Jepang pada tahun 1964. Sejarah Piktogram diawali oleh lukisan-lukisan pra sejarah. Kebudayaan Mesir, China, dan Sumeria sudah menggunakannya sejak hampir 5000 tahun silam. Penggunaan piktogram dikarenakan bentuk visual yang mudah dipahami, bentuknya berupaya menyederhanakan, dan tidak sekedar menyimbolkan. Sedangkan simbol dalam model interaksi simbolik diasumsikan bahwa objek orang, situasi dan peristiwa tidak memiliki pengertian sendiri, sebaliknya pengertian itu diberikan kepada orang yang melihat. Pengertian yang diberikan orang pada pengalaman dan proses penafsirannya bersifat esensial serta menentukan. Esensi dari interaksi simbolik yakni adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia yaitu komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna (Mulyana : 2003). Penggunaan simbol sendiri dimaksudkan sebagai visual yang cepat dimengerti karena makna dari simbol sendiri yang sudah dikenal secara umum. Jadi visual yang diterapkan dalam pembuatan media menggunakan piktogram yang ditambahkan dengan simbol agar memudahkan penafsiran visual untuk khalayak sasaran.

Copywriting

Dalam perancangan desain *sign system* dan *infotaiment map,* penggunaan *copy* disesuaikan dengan khalayak sasaran yaitu menggunakan bahasa Indonesia sehari-hari yang digunakan oleh masyarakat Indonesia pada umunya. Penggunaan kata-kata juga sesingkat mungkin namun cukup mudah untuk dipahami, artinya penggunaan kalimat sebagai pendekatan verbal yang dimaksudkan untuk memperjelas gambar pada media membutuhkan kalimat yang pendek tetapi jelas dalam pengartiannya. Penggunaan teks seperti ini dikarenakan agar memudahkan pemahaman pada setiap siswa, tidak terikat dengan daerah atau hal lainnya.

III.2.7 Strategi Media

Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa strategi adalah proses perencanaan untuk mencapai tujuan yang memiliki sifat jangka panjang, strategi media merujuk pada perencanaan media yang ingin disampaikan. Media adalah suatu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada khalayak

sasaran. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "Medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan (Heinich, dkk dalam Hermawan : 2007). Kata media dalam bahasa Arab adalah "*wasaai"* yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad : 2002). Secara umum media adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan kepada penerima. Dalam hal ini strategi media yang dirancang adalah bagaimana menyampaikan pesan kepada khalayak sasaran dengan baik dan tepat sehingga informasi pesan dapat tercapai.

Media Utama

Media Utama adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak sasaran. Media yang akan dirancang adalah media informasi berupa *sign system.*

Perancangan Media Informasi *Sign System* meliputi :

- *Direction*

  Sign system yang menunjukan arah kepada para siswa (khalayak sasaran)
- *Identification*

  Sign system yang menunjukan informasi tempat atau ruangan di SMP Al-Ma'soem
- *Regulation*

  Sign system yang menunjukan informasi tentang aturan yang harus dipenuhi di SMP Al-Ma'soem

Media Pendukung

Media Pendukung adalah media tambahan yang dibuat untuk menguatkan isi pesan yang disampaikan oleh media utama kepada khalayak sasaran. Terkait dengan hal itu maka media pendukung yang dibuat adalah Peta kreatif/Infotaiment map Interaktif.

Media ini dimaksudkan sebagai panduan untuk mengetahui tata letak ruangan – ruangan atau tempat yang ada di SMP Al-Ma'soem. Secara umum media dapat dikelompokkan menjadi media cetak, media elektronik, media luar ruang dan media lini bawah.

- **Media Cetak**

Adalah media yang statis dan mengutamakan isi pesan dengan sejumlah kata, gambar atau foto baik yang bewarna maupun hitam putih. Jenis media cetak terdiri dari surat kabar, brosur, majalah dan lain-lain.

- **Media Elektronik**

Media elektronik adalah media dengan teknologi elektronik dan dapat digunakan jika terdapat jasa transmisi siaran. Jenis media elektronik yaitu televisi, radio, dan komputer (internet).

- **Media Luar Ruang**

Media luar ruang adalah media berukuran besar yang dipasang di tempat-tempat terbuka seperti di pinggir jalan, pusat keramaian atau tempat-tempat khusus lainnya seperti dalam bis kota, dipapan dan tembok bangunan dan sebagainya. Jenis media luar ruang meliputi *billboard*, poster, spanduk.

- **Media Lini Bawah**

Media lini bawah adalah media-media minor yang digunakan untuk mengiklankan produk. Umumnya ada empat macam media yang digunakan dalam media bawah (Khasali : 1992), yaitu pameran, *direct mail, point of purchase, merchandise* dan kalender.

- *Merchandise*

  Merchandise adalah segala bentuk produk yang ditujukan sebagai hadiah. Dalam hal ini merchandise diberikan kepada para siswa secara gratis setelah periode pemasangan media utama.

  - Stiker

  Media berupa stiker menggambarkan *sign system* SMP Al-Ma'soem yang diharapkan dapat menguatkan pesan pada media utama.

  - *Guide Book Sign System*

  Media berupa buku yang menjelaskan pengertian *sign system* secara ringkas dan jenis *sign system* yang dibuat.

  -*Notebook* (buku catatan)

  Sebagai peralatan tulis/ATK khalayak sasaran (siswa) yang mengingatkan terhadap media utama.

  -Penggaris

Sebagai peralatan tulis/ATK khalayak sasaran (siswa) yang mengingatkan terhadap media utama melalui visual berupa piktogram.

-*Pin*

Sebagai aksesoris para siswa SMP yang menguatkan pesan media utama, juga menunjukan perbedaan gender, karena dalam aturan Islam hak lawan jenis sangat diperhatikan.

- Pulpen

Sebagai peralatan tulis/ATK khalayak sasaran (siswa) yang mengingatkan terhadap media utama.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi untuk *sign system* sendiri akan di berikan kepada pihak sekolah yang tentunya menangani segala keperluan siswa di sekolah. Media informasi *sign system* akan dijual kepada pihak sekolah dikarenakan pembuatan media itu sendiri memerlukan biaya yang tidak sedikit. Sedangkan untuk media pendukung akan dibagikan secara gratis kepada para siswa SMP Al-Ma'soem yang diharapkan dapat menarik perhatian para siswa SMP atau khalayak sasaran.

Waktu

Tabel III.1 Waktu pelaksanaan penggunaan media *Sign system*
Sumber : Dokumen Pribadi
(16/05/2017)

Strategi Distribusi

Media	Mei				Juni				Juli			
	Minggu I	Minggu II	Minggu III	Minggu IV	Minggu I	Minggu II	Minggu III	Minggu IV	Minggu I	Minggu II	Minggu III	Minggu IV
Buku Guide												
Infotainment map												
Pin												
Penggaris												
Buku catatan												
Pulpen												
Stiker												
Sign System												

Pelaksanaan distribusi media

Pada tanggal 21 Mei sampai dengan 17 Juni 2017 akan dibagikan *guide book* tentang *sign system* yang bertujuan untuk mempromosikan media utama. Waktu pembuatan dan pemasangan media utama yaitu *sign system* dilaksanakan oleh pihak sekolah pada tanggal 17 Juni sampai 16 Juli 2017, dikarenakan waktu pelaksanaan pemasangan media berselang dengan tahun ajaran baru sehingga adanya media utama dapat dirasakan oleh para siswa tahun ajaran baru, begitu juga dengan pemasangan *infotainment map*.

Media pendukung baru akan dibagikan kepada siswa secara gratis pada akhir bulan juli yang dilakukan pada saat awal kegiatan pembelajaran tahun ajaran baru. Sedangkan buku *guide* akan di sebar lagi pada pertengahan bulan Juli sampai akhir bulan Juli sebagai media promosi *sign system*. Pembagian media utama dan pendukung bertempat di SMP Al-Ma'soem.

III.3 Konsep Visual

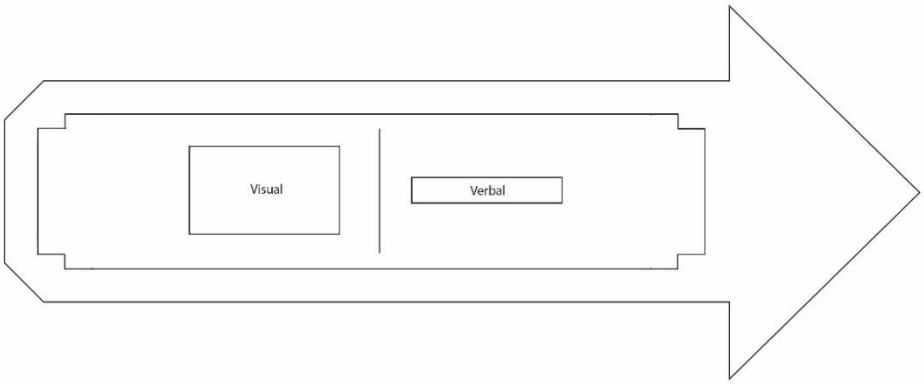
Kata Konsep berasal dari bahasa latin *conceptum* yang berarti sesuatu yang dipahami. Secara garis besar konsep adalah suatu hal umum yang menjelaskan atau menyusun suatu peristiwa, objek, situasi, ide, atau akal pikiran dengan tujuan untuk memudahkan komunikasi. Sedangkan visual berarti sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan atau berdasarkan penglihatan. Perancangan *sign system* memiliki konsep visual yang telah diatur sedemikian rupa sehingga media ini diharapkan mampu menyampaikan pesan kepada khalayak sasaran dengan baik.

III.3.1 Format Desain

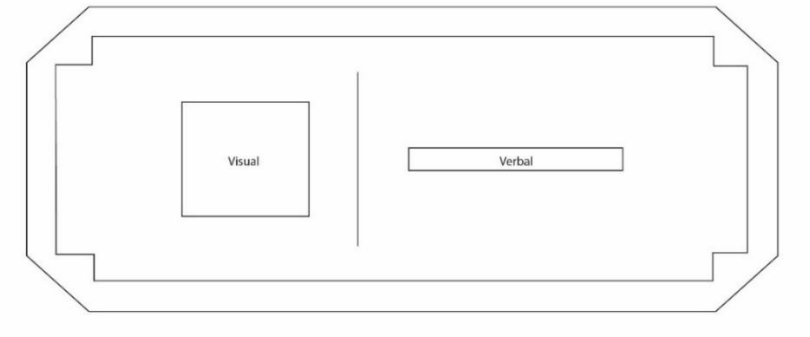
Desain yang akan dibuat dalam perancangan *sign system* menggunakan format *landscape* untuk *Identification* dan *Direction*, sedangkan format *potrait* digunakan pada *Regulation*. Penggunaan format yang berbeda untuk mengatur antara elemen grafis dan *text* pada *sign system* agar terlihat seimbang dan nyaman untuk dilihat. Selain itu juga untuk membedakan antara tiap jenis *sign system* yang dibuat. Pada perancangan *sign system* terdapat gambar yang berupa tanda, *background* dengan warna yang sesuai dan *text* untuk penjelasan.

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

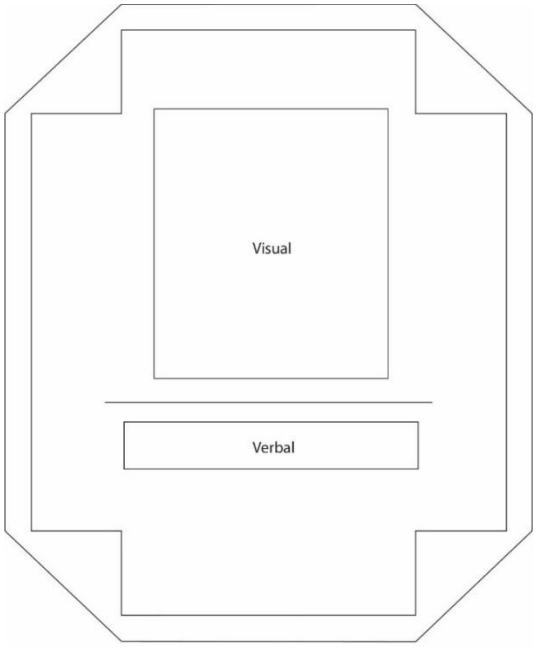
Tata letak atau *layout* merupakan sekumpulan elemen grafis dalam sebuah media yang disusun sebaik mungkin agar menghasilkan desain yang baik. Tujuan dari tata letak atau *layout* adalah untuk menampilkan elemen – elemen grafis tersebut agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan khalayak sasaran menerima isi pesan yang disampaikan. Dalam perancangan *sign system, layout* yang digunakan pada elemen grafis adalah rata tengah, hal ini dimaksudkan untuk kemudahan alur membaca dan melihat gambar dengan lebih mudah karena penempatan teks dan gambar yang lebih mengarah ke tengah bidang. Selain itu penggunaan *layout* di tengah dapat membantu khalayak sasaran untuk memahami isi pesan pada *sign system* karena gambar dan teks memiliki keseimbangan yang simetris. Susunan tata letak tiap elemen grafis dalam perancangan *sign system identification* dan *direction* yaitu gambar (visual) diletakkan di sebelah kiri dan tulisan (verbal) di sebelah kanan lalu terdapat garis pemisah diantara gambar dan tulisan. Sedangkan pada *sign system regulation* gambar berada dibagian atas dan tulisan berada dibagian bawah serta terdapat garis pemisah diantara gambar dan tulisan.



Gambar III.1 *Layout Sign System Direction*
Sumber : Dokumen Pribadi
(11/06/2017)



Gambar III.2 *Layout Sign System Identification*
Sumber : Dokumen Pribadi
(11/06/2017)

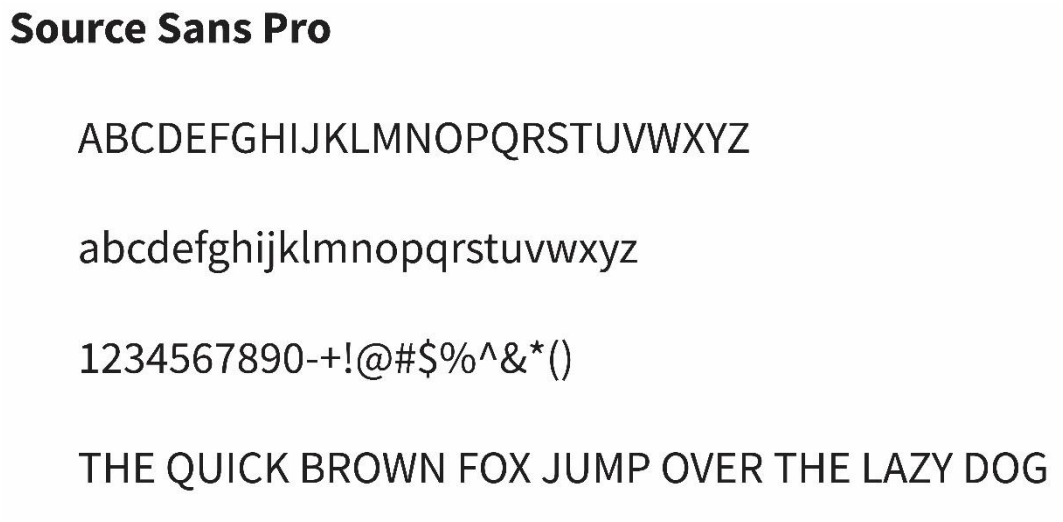


Gambar III.3 *Layout Sign System Regulation*
Sumber : Dokumen Pribadi
(11/06/2017)

III.3.3 Tipografi

Pengertian Tipografi (*Typography*) adalah tata huruf yang merupakan suatu tehnik manipulasi huruf dengan mengatur penyebarannya pada suatu bidang yang tersedia untuk membuat kesan tertentu dengan tujuan kenyamanan pada saat membacanya baik dalam jarak dekat maupun jarak jauh sehingga maksud dan arti dari tulisan dapat tersampaikan dengan sangat baik secara visual kepada khalayak sasaran. Tipografi menurut Brewer (Wibowo : 2016) memiliki pengertian sangat

luas yang mencakup penyusunan dan bentuk halaman, atau setiap barang cetak, tipografi dapat juga diartikan pemilihan, penataan dan berbagai hal yang berhubungan dengan pengaturan baris-baris serta susunan huruf (*typeset*), tidak termasuk didalamnya bentuk ilustrasi dan unsur-unsur lain yang bukan susunan huruf pada halaman cetak. Huruf yang digunakan pada perancangan *sign system* adalah huruf yang bersifat tegas dan memiliki kesan modern, maka dari itu *font type* dari media ini menggunakan jenis *san serif* karena mudah untuk dibaca. Penggunaan *font san serif* juga sesuai dengan ukuran *headline* (ukuran besar) sehingga jelas terlihat dalam media informasi *sign system* yang menjadikan tulisan sebagai penjelasan gambar. Dalam perancangan *sign system* ini *font* yang terpilih adalah :



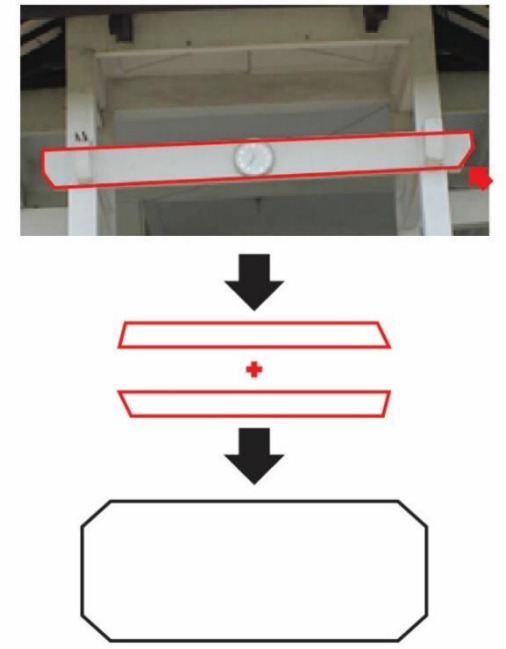
Gambar III.4 Tipografi pada *Sign System*
Sumber : Dokumen Pribadi
(01/07/2017)

Menurut Danton Sihombing (2001) susunan pada tiap huruf memiliki pengaruh yang besar terhadap pembaca, jika terlalu rapat bentuk dari huruf akan sulit terlihat, jika terlalu renggang huruf akan sulit dibaca (h.61). Jenis *font type* ini dipilih karena pada *font* ini jarak antar huruf tidak terlalu dekat sehingga dapat memudahkan mata siswa untuk membaca dalam ukuran yang cukup besar. Garis pada *font* ini juga lurus tidak memiliki ekor pada hurufnya seperti *serif* sehingga

dalam tulisan yang dimaksudkan sebagai penjelasan gambar terhadap ruang sehingga dapat terlihat jelas.

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa latin "*ilustrare"* yang artinya penampakan, kemuliaan, cahaya, penerangan dan penggambaran secara hidup-hidup. Ilustrasi merupakan seni membuat gambar yang berfungsi memperjelas dan menerangkan naskah. Dalam rangka untuk memperjelas perancangan *sign system*, penggunaan ilustrasi dalam desain *sign system* mengacu pada sebuah arsitektur bangunan SMP Al-Ma'soem yang memiliki kesan berbeda dari bangunan pada umumnya. Kemudian bentuk bangunan tersebut di sederhanakan menjadi gambar *vector* yang merupakan sebuah desain gambar yang dibuat menggunakan poligon (rangkaian titik) untuk membuat visual pada grafis komputer, dan menjadi *frame* (bingkai) pada perancangan *sign system* di SMP Al-Ma'soem, seperti berikut :

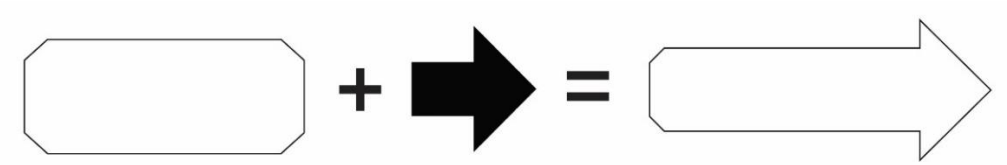


Gambar III.5 Penyederhanaan visual *sign system identification*
Sumber : Dokumen Pribadi
(11/06/2017)

Penyederhanaan dilakukan pada bagian sudut tiang penyangga bangunan yang membentuk garis diagonal. Pada perancangan ilustrasi *frame* dibuat dua bagian

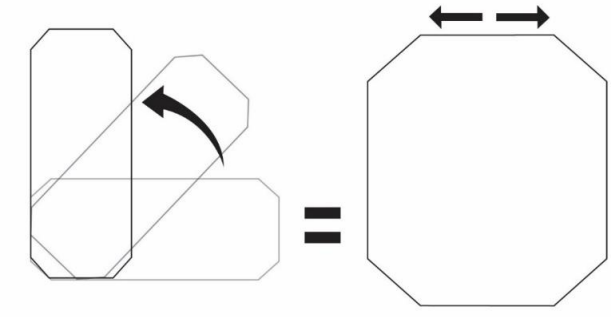
yang saling berhadapan lalu disatukan dengan garis vertikal. Setelah selesai *frame* tersebut akan digunakan pada *sign system identification*.

Untuk perancangan *sign system direction* ditambahkan elemen panah sebagai penunjuk arah pada *frame direction*, sehingga fungsi pada *sign* itu dapat tersampaikan. Arah panah sebagai penunjuk pada *frame sign direction* dapat disesuaikan dengan arah lokasi yang benar.



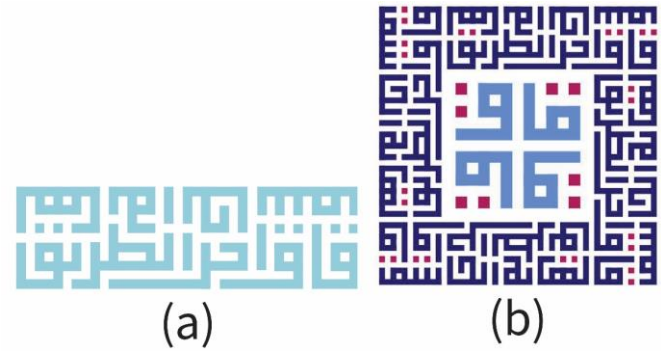
Gambar III.6 Perancangan *sign system direction*
Sumber : Dokumen Pribadi
(20/07/2017)

Sedangkan untuk perancangan *frame* pada *sign system regulation* tidak jauh berbeda dengan *sign system identification*. Perancangan *frame* memiliki bentuk yang sama, hanya pada *sign system regulation frame* dimiringkan 90 derajat sehingga *frame* berdiri secara vertikal lalu dilebarkan ke arah samping. Tujuan perancangan *frame sign regulation* adalah untuk memperingatkan kembali terhadap tata aturan kepada siswa/i SMP Al-Ma'soem maka dari itu *frame* sengaja dibuat lebih lebar agar bidang pada *sign* ini terlihat lebih besar sehingga penekanan pada tata aturan yang menjadi pesan dalam *sign regulation* dapat tersampaikan.



Gambar III.7 Perancangan *sign system regulation*
Sumber : Dokumen Pribadi
(20/07/2017)

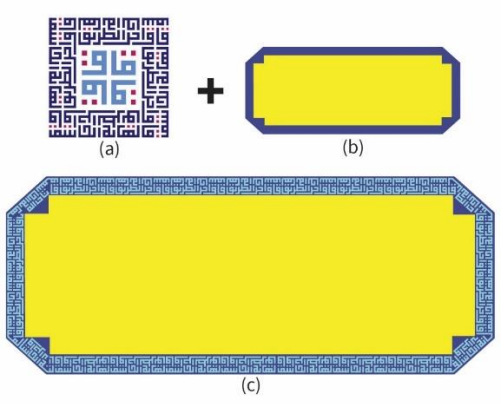
Perancangan ornamen di sisi *frame* mengacu pada kaligrafi Islam modern, mengingat SMP Al-Ma'soem adalah SMP yang berbasis Islam. Kata ornamen berasal dari bahasa Latin "*ornare"*, yang berarti menghiasi. Menurut Gustami (Misbah : 2014) ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Sedangkan kaligrafi adalah ilmu seni menulis indah, dalam bahasa Arab disebut *al-khoth*, yang berarti guratan garis atau tulisan. Menurut Syamsuddin Al-Ahfani pengertian *khath* (kaligrafi) adalah ilmu yang mempelajari bermacam bentuk huruf tunggal, pisah dan tataletaknya serta metode cara merangkainya menjadi susunan kata atau cara penulisannya di atas kertas dan sebagainya atau apa-apa yang ditulis di atas garis-garis, bagaimana cara menulisnya dan menentukan mana yang tidak perlu ditulis, mengubah ejaan yang perlu diubah dan menentukan cara bagaimana untuk mengubahnya. (Samawa : 2013). Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa, kaligrafi Islam merupakan seni menulis huruf Arab dengan indah, merangkai susunan huruf-huruf tunggal, letak-letaknya dan cara-cara merangkai menjadi sebuah kalimat tersusun, yang isinya mengenai ayat-ayat Al-qur'an atau hadis. Pengambilan referensi kaligrafi Islam modern dikarenakan fasilitas berbasis teknologi di SMP Al-Ma'soem yang sudah berkembang.



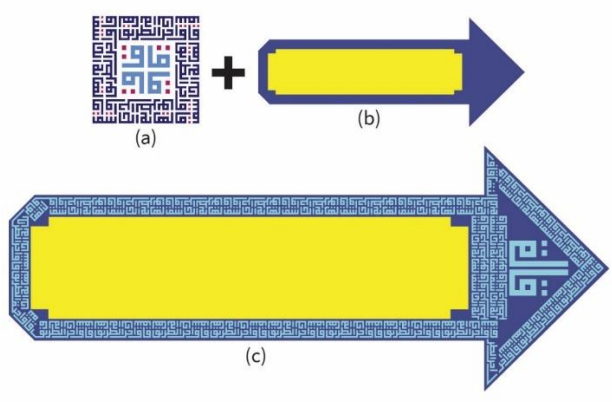
Gambar III.8 (a) Ornamen pada *Sign System* (b) Referensi Ornamen
Sumber : (a) Dokumen Pribadi (b) design.tutsplus.com/tutorials/creative-arabic-calligraphy-square-kufic--cms-23012
(11/06/2017)

Kaligrafi yang dipilih memiliki gaya *"kufi"* yang berkembang dari kota Kufah lalu menyebar ke seluruh jazirah Arab. Kaligrafi tersebut dibuat oleh seniman kaligrafi asal Lebanon yaitu Joumana Medlej, sedangkan tulisannya sendiri adalah

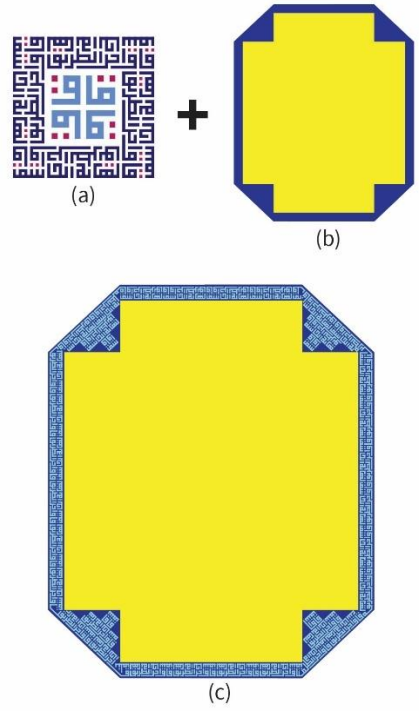
sebuah bait pada puisi karangan Samir Sayegh yang juga seorang seniman asal Lebanon yang berbunyi *"Qaf akhar altariq; Qaf nihayat aleashiq"* artinya *"Qâf is the end of the road [tarîq]; Qâf is the end of the lover ['âshiq]".* Perancangan *frame sign system* yang di isi oleh elemen grafis kaligrafi Islam modern ini ditempatkan pada semua jenis *sign system* yang dibuat, pada penempatannya kaligrafi sendiri menyesuaikan dengan bentuk pada masing-masing *frame sign system.* Dengan begitu diharapkan pemasangan ornamen yang berbentuk kaligrafi ini dapat memberikan kesan islam pada desain *sign system* yang akan dibuat sehingga sesuai dengan pendidikan SMP Al-Ma'soem yang berbasis syariat islam.



Gambar III.9 Perancangan frame *sign identification*
Sumber : (a) design.tutsplus.com/tutorials/creative-arabic-calligraphy-square-kufic--cms-23012; (b) Dokumen Pribadi;
(c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)

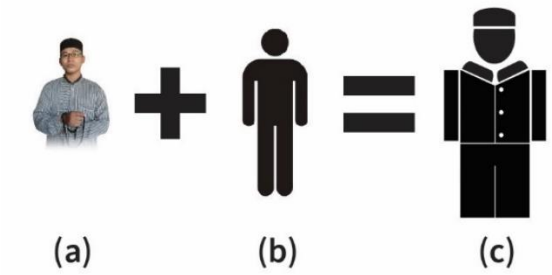


Gambar III.10 Perancangan frame *sign direction*
Sumber : (a) design.tutsplus.com/tutorials/creative-arabic-calligraphy-square-kufic--cms-23012; (b) Dokumen Pribadi;
(c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)

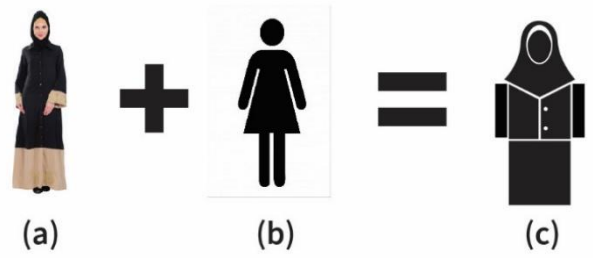


Gambar III.11 Perancangan frame *sign regulation*
Sumber : (a) design.tutsplus.com/tutorials/creative-arabic-calligraphy-square-kufic--cms-23012; (b) Dokumen Pribadi;
(c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)

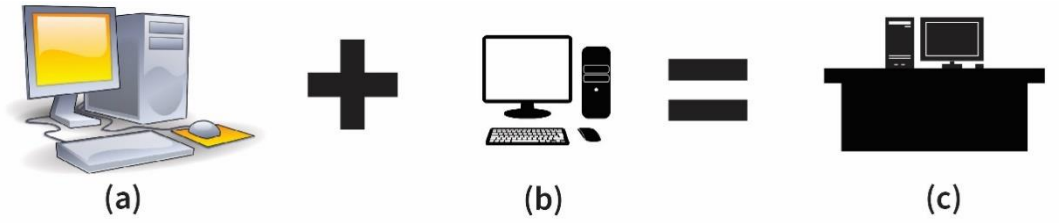
Pada perancangan elemen visual *sign system* sebagaimana yang telah dijelaskan pada sub bab strategi kreatif, *sign system* akan menggunakan gaya visual piktogram. Referensi yang diambil dalam pembuatan visual *sign system* memadukan antara gambar piktogram secara umum dengan representasi visual benda atau hal-hal yang dapat mewakili objek secara keseluruhan.



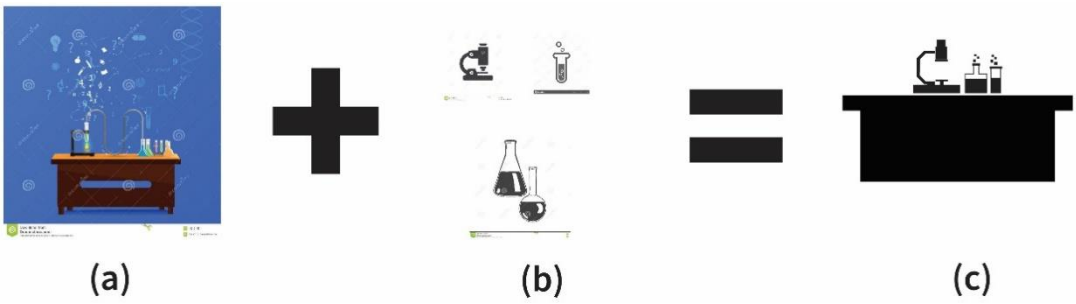
Gambar III.12 Perancangan visual siswa atau laki-laki
Sumber : (a) http://www.pernapasantenagadalam.com/images/ajib-ilmu-membuka-batin.jpg; (b) https://yt3.ggpht.com/-uT5-gnzXbRo/AAAAAAAAAAI/AAAAAAAAAAA/X5lCs7PEgJo/s900-c-k-no-mo-rj-c0xffffff/photo.jpg; (c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)



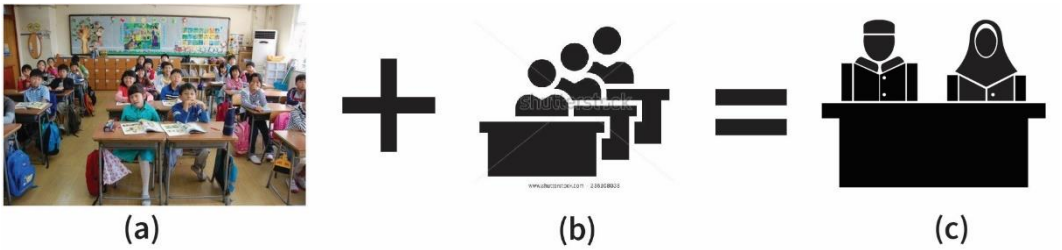
Gambar III.13 Perancangan visual siswi atau perempuan
Sumber : (a) http://www.eastessence.com/AJ8815-Jilbab-thumbnail.jpg; (b) https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/dd/9b/71/dd9b713d32d90a51c705890fd6924762.jpg; (c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)



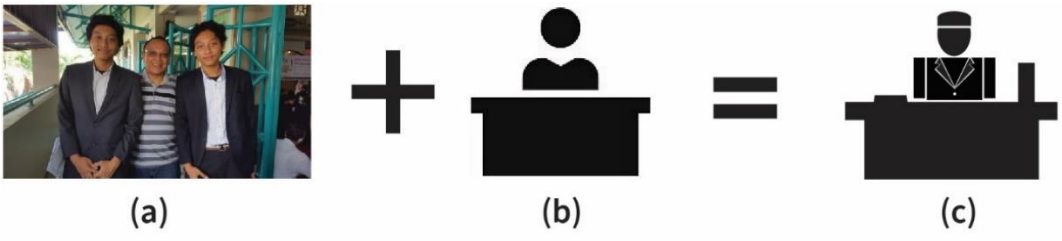
Gambar III.14 Perancangan visual Laboraturium komputer
Sumber : (a) http://humanisti.sk/storage/201211081704_pocitac.png; (b) http://weebreak.org/wp-content/uploads/2014/06/Computer-Created-by-Sherrinford-from-the-Noun-Project-519x450.png; (c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)



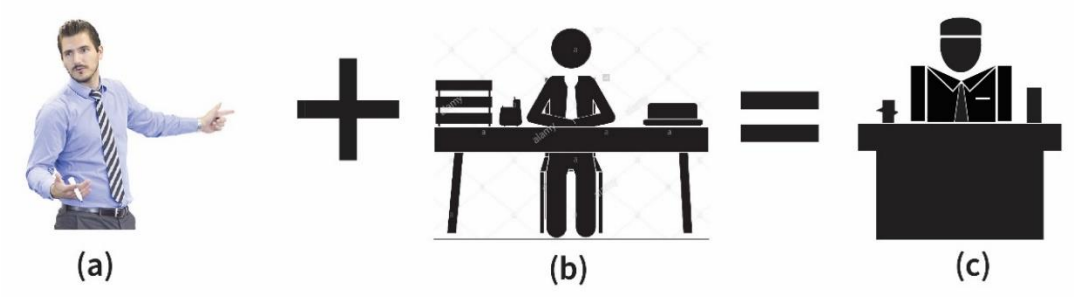
Gambar III.15 Perancangan visual Laboraturium IPA
Sumber : (a) https://thumbs.dreamstime.com/z/desk-chemical-tubes-infographic-blue-background-49213465.jpg; (b) https://thumbs.dreamstime.com/z/chemistry-icon-laboratory-equipment-symbol-vector-illustration-isolated-75193164.jpg; (c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)



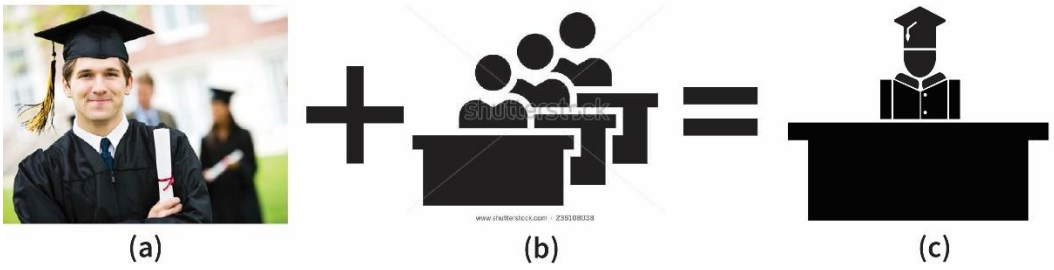
Gambar III.16 Perancangan visual Ruang kelas
Sumber : (a) https://usercontent2.hubstatic.com/3360125_f520.jpg; (b) http://m2.img.sdmy168.com/img/aHR0cDovL2ltZzQuaW1ndG4uYmRpbWcuY29tL2l0L3U9MzExNjk0NDMzMCwzNjg3Mzg4MiZmbT0yMyZncD0wLmpwZw==.jpg; (c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)



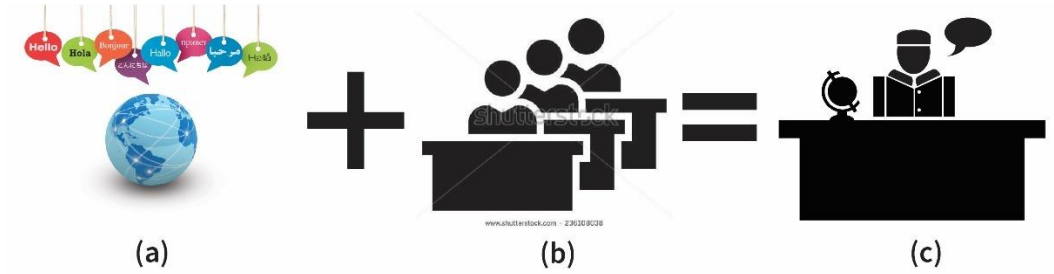
Gambar III.17 Perancangan visual Ruang kepala sekolah
Sumber : (a) https://twitter.com/narsudin/media?lang=en; (b) https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/83/95/f5/8395f5264791bb4dee8fee6fd9191124.jpg; (c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)



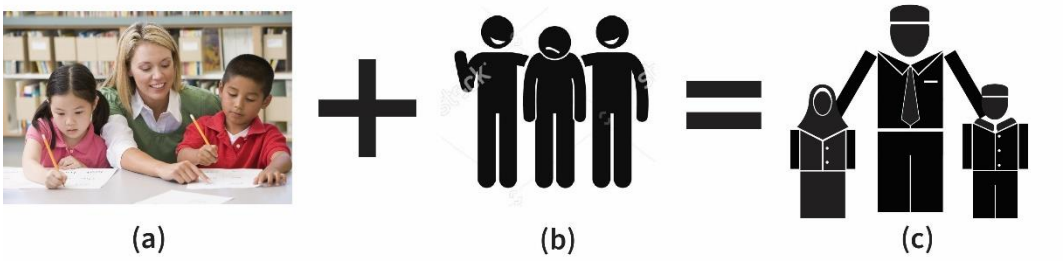
Gambar III.18 Perancangan visual Ruang guru
Sumber : (a) http://dacademyedu.com/wp-content/uploads/2014/04/teacher1...-500x370.png; (b) http://c8.alamy.com/comp/H89Y14/businessman-and-desk-pictogram-icon-image-vector-illustration-design-H89Y14.jpg; (c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)



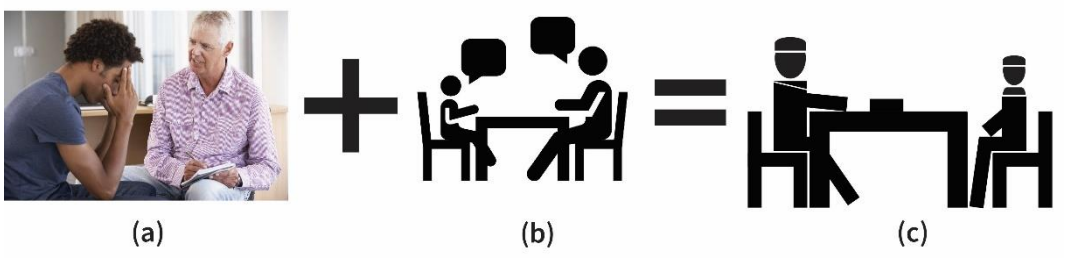
Gambar III.19 Perancangan visual Ruang kelas aksel
Sumber : (a) http://www.ceccartulcea.ro/userfiles/ACCES%202.JPG; (b) http://m2.img.sdmy168.com/img/aHR0cDovL2ltZzQuaW1ndG4uYmRpbWcuY29tL2l0L3U9MzExNjk0NDMzMCwzNjg3Mzg4MiZmbT0yMyZncD0wLmpwZw==.jpg; (c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)



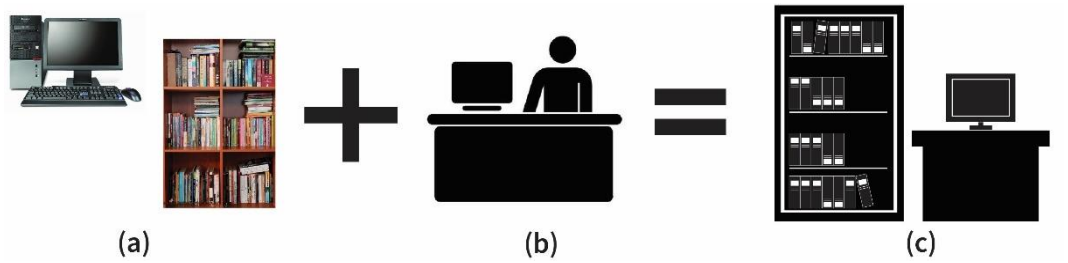
Gambar III.20 Perancangan visual Ruang kelas super
Sumber : (a) https://pbs.twimg.com/media/DDhbI2RXYAAou3m.png; (b) http://m2.img.sdmy168.com/img/aHR0cDovL2ltZzQuaW1ndG4uYmRpbWcuY29tL2l0L3U9MzExNjk0NDMzMCwzNjg3Mzg4MiZmbT0yMyZncD0wLmpwZw==.jpg; (c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)



Gambar III.21 Perancangan visual Ruang kesiswaan
Sumber : (a) http://content.ll-0.com/southpointhyundai/canstockphoto1891531.jpg?i=083013162637; (b) https://www.shutterstock.com/image-vector/marriage-family-problem-couple-husband-wife-311178893; (c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)



Gambar III.22 Perancangan visual Ruang konseling
Sumber : (a) https://www.alcoholrehabguide.org/app/uploads/2015/09/Alcohol-Counseling.jpg; (b) http://www.lacarovanacoop.com/wp-content/uploads/2014/02/sportelli1.png; (c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)



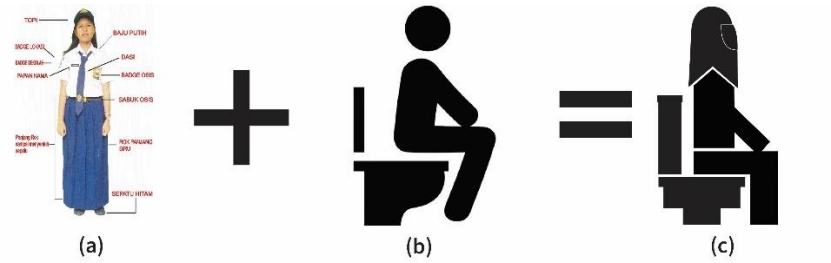
Gambar III.23 Perancangan visual Ruang multimedia & perpustakaan
Sumber : (a) http://octavianinurhasanah.net/blog/wp-content/uploads/2013/09/IMG_3814edit.jpg; (b) http://s3.amazonaws.com/libapps/accounts/25655/images/noun_51347.jpg; (c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)



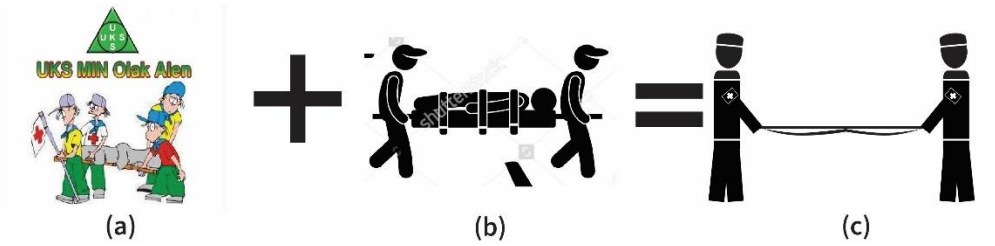
Gambar III.24 Perancangan visual Ruang tata usaha (TU)
Sumber : (a) https://smpksanmarkdr.files.wordpress.com/2009/04/dsc00984.jpg; (b) https://www.shutterstock.com/image-vector/support-working-on-computer-icons-set-193466054?src=p5HSZynEX_87geMMHUYWYw-2-64; (c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)



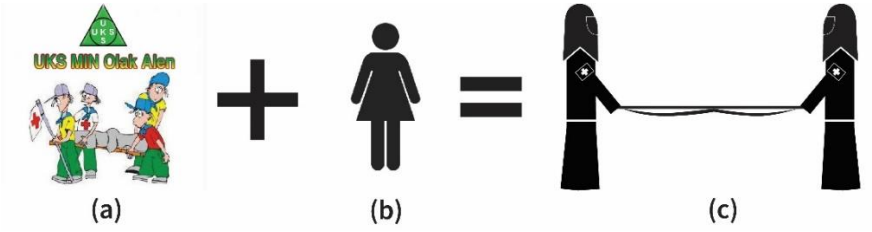
Gambar III.25 Perancangan visual Toilet putra
Sumber : (a) http://3.bp.blogspot.com/_vd7uLvvWGds/THvECMPxM1I/AAAAAAAABgE/RMeRwAGhOcI/s320/Kontes+Anak+SMP+Di+Batalkan.JPG; (b) https://tse2.mm.bing.net/th?id=OIP._aj89emJ4HdpAjvtNbgqtgDxEC&pid=15.1; (c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)



Gambar III.26 Perancangan visual Toilet putri
Sumber : (a) http://4.bp.blogspot.com/_LlZyH2tq1F0/TUD7Yb0oYVI/AAAAAAAAA48/SfdqXzqyXNw/s1600/seragam%2Bsmp.jpg; (b) https://pbs.twimg.com/media/C89myZVU0AAOi4T.jpg; (c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)



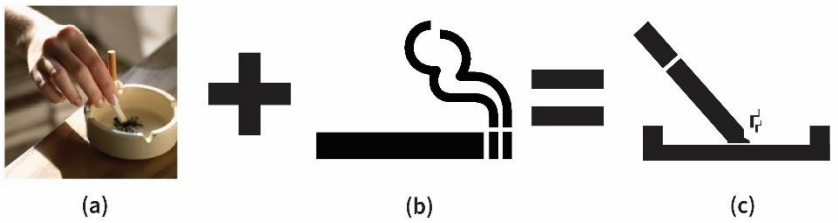
Gambar III.27 Perancangan visual Ruang UKS putra
Sumber : (a) http://3.bp.blogspot.com/-vYl9uALNE5k/TjomYQiOF5I/AAAAAAAAAXc/naCFISUwjz4/w1200-h630-p-k-no-nu/10+Kegiatan+UKS0004.jpg; (b) https://image.shutterstock.com/z/stock-vector-emergency-rescue-team-stick-figure-pictogram-icons-289004276.jpg; (c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)



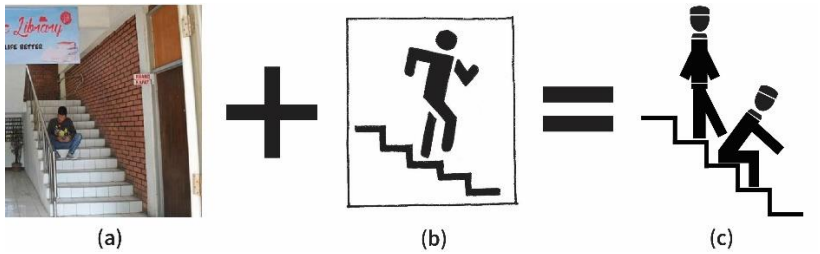
Gambar III.28 Perancangan visual Ruang UKS putri
Sumber : (a) http://3.bp.blogspot.com/-vYl9uALNE5k/TjomYQiOF5I/AAAAAAAAAXc/naCFISUwjz4/w1200-h630-p-k-no-nu/10+Kegiatan+UKS0004.jpg; (b) https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/dd/9b/71/dd9b713d32d90a51c705890fd6924762.jpg; (c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)



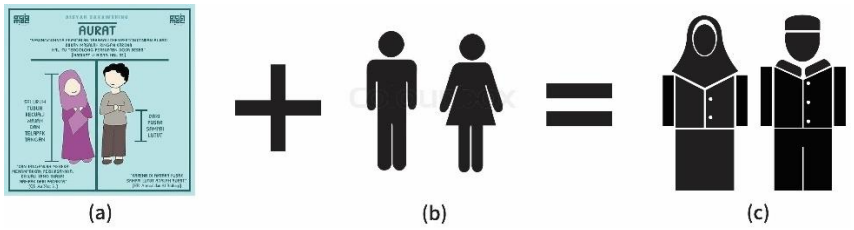
Gambar III.29 Perancangan visual Buanglah sampah pada tempatnya
Sumber : (a) http://rs1193.pbsrc.com/albums/aa346/lozzakbar/buangsampah.jpg~c200; (b)https://s3.amazonaws.com/s3.timetoast.com/public/uploads/photos/1401812/dont_litter.jpg?1473582329; (c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)



Gambar III.30 Perancangan visual Mohon untuk tidak merokok
Sumber : (a) https://www.familienplanung.de/fileadmin/_processed_/csm_ID4145_01_Fruehgeburt_CORBIS_BXP64633_887b5928e3.jpg; (b) http://www.vectorportal.com/img_novi/smoking_6789.jpg; (c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)



Gambar III.31 Perancangan visual Mohon untuk tidak duduk di tangga
Sumber : (a) http://cdn1-a.production.liputan6.static6.com/medias/1012002/big/075180900_1444126773-kampus-1.jpg; (b) http://www.duden.de/_media_/full/P/Piktogramm-201020441118.jpg; (c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)



Gambar III.32 Perancangan visual Mohon untuk berpakaian sopan
Sumber : (a) https://pbs.twimg.com/media/CryyjgDUEAEjkwJ.jpg; (b) https://www.colourbox.de/preview/8257513-pictogram-black-woman-and-man.jpg; (c) Dokumen Pribadi.
(20/07/2017)

III.3.5 Warna

Warna (dalam cahaya) adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (warna putih). Pengertian warna dalam seni rupa memiliki berbagai arti, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat dipermukaan benda. Warna yang akan digunakan dalam perancangan *sign system* ini yaitu warna yang sesuai dengan logo SMP Al-Ma'soem, baik itu *direction*, *regulation* maupun *identification* yaitu biru, kuning dan biru muda, sedangkan untuk elemen visual dan teks menggunakan warna hitam karena menyesuaikan dengan warna pada *background* yaitu kuning.



Gambar III.33 Perancangan warna *sign system*
Sumber : Dokumen Pribadi
(11/06/2017)

Ke empat warna tersebut digunakan pada perancangan *sign system* karena sesuai dengan logo SMP Al-Ma'soem. Pewarnaan tersebut bertujuan untuk menguatkan identitas SMP Al-Ma'soem karena perancangan media ditujukan kepada SMP Al-Ma'soem. Mode yang digunakan pada warna adalah CMYK karena CMYK merupakan standar warna berbasis *pigment-based*, artinya rancangan media yang menggunakan mode warna CMYK dapat menyesuaikan dengan standar percetakan. Warna CMYK (*Cyan* (biru kehijauan), *Magenta* (pink tua), *Yellow* (Kuning) dan *Black* (Hitam)) adalah warna yang berdasar pada pigmen warna (zat warna) yang umumnya dipakai dalam teknologi pencetakan. Berbeda dengan RGB yang mengabaikan warna hitam, maka dalam CMYK mengabaikan warna putih (karena dianggap warna putih adalah warna bidang cetakan/kertas).

III.3.6 *Sign System*

Sign (tanda) adalah makna yang mengemukakan sesuatu, sebagai representasi. Sedangkan *system* (sistem) adalah sekelompok komponen dan elemen yang digabungkan menjadi satu untuk mencapai tujuan tertentu. *Sign System* adalah rangkaian representasi visual dan simbol grafik yang bertujuan sebagai media interaksi manusia dengan ruang publik. Dalam pengertian lainnya, *sign system* juga sebagai petunjuk bagi yang membutuhkannya. *Sign system* berhubungan erat dengan ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah bentuk tanda yang menyerupai bentuk yang diwakilinya, yang mengambil ciri-ciri yang sama dari bentuk aslinya.

Indeks adalah tanda yang mempunyai hubungan sebab akibat atau bukti dari apa yang diwakilinya. Sementara simbol berarti tanda yang terbentuk karena adanya peraturan atau kesepakatan bersama. Dalam pembuatan *sign system* informasi yang disampaikan bersifat deskriptif, artinya informasi yang diberikan menggunakan gambar dan tulisan yang langsung berhubungan dengan objek sebenarnya karena ditujukan untuk membedakan ruangan atau tempat secara khusus dan jelas. Hal ini dilakukan dengan mengelompokkan ruangan atau tempat dengan memberikan nama pada ruangan atau tempat tersebut.

Sejarah *Sign System*

Menurut Formigari dan Gambarara (1995) dalam makalah Djuliansyah (2012) perkembangan dari *sign system* dimulai setelah perang dunia ke 2. Paris pada tahun 1909, mengadakan konvensi bagi pengguna kendaraan bermotor international yang akhirnya menghasilkan *sign system* atau sistem tanda untuk lalu lintas yang menunjukan kondisi jalan yang berlubang, persimpangan jalan, jalan yang berliku, dan persimpangan jalur rel kereta api. Sistem ini pada awalnya hanya diterapkan oleh beberapa negara di Eropa namun akhirnya dipakai oleh beberapa negara di dunia.

Jenis *Sign System*

Sign system mengalami perkembangan berdasarkan fungsinya, sehingga *sign system* dapat dibagi menjadi 3 yaitu :

- ***Direction*** (tanda arah)
  Yaitu tanda yang digunakan sebagai penunjuk arah.
- ***Identification*** (tanda pengenal)
  Yaitu tanda yang berfungsi untuk menunjukan identitas ruangan atau tempat
- ***Regulation*** (tanda larangan)
  Yaitu tanda yang menginformasikan aturan atau larangan pada area tertentu.

Dalam pembuatan *sign system*, penggunaan *sign* juga perlu diperhatikan, terlalu banyak *sign* akan membuat kesulitan bagi orang-orang yang melihat *sign* itu. Pembuatan *sign system* yang baik menurut Sumbo Tinarbuko (2008) adalah harus memenuhi beberapa kriteria, yaitu mudah dilihat, mudah dibaca dan mudah dimengerti. *Sign system* merupakan rangkaian representasi visual yang memiliki tujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang publik (Sumbo Tinarbuko: 2012). Terdapat empat bagian dari sign system antara lain:

- *Traffic Sign* yaitu *sign system* yang berada di jalan yang berguna untuk memberikan informasi kepada pengguna jalan seperti penunjuk arah, peringatan, dan larangan.
- *Commercial Sign* yaitu *sign system* yang berfungsi komersil.
- *Way finding* Sign yaitu *sign system* yang bersifat mengarahkan dan menjadi penunjuk jalan.
- *Safety Sign* yaitu *sign system* yang berfungsi untuk menginformasikan pesan yang bersifat peringatan, larangan maupun himbauan guna mengingatkan pengguna mengenai tata aturan di area tersebut.

Dilihat dari permasalahan yang ada dan tujuan perancangan media yaitu untuk menciptakan *sign system* yang berfungsi sebagai penunjuk jalan serta penyampaian informasi terhadap ruangan dan tempat yang ada, maka perancangan *sign system* disini lebih mengarah kepada *way finding sign*.