BAB II. TEORI VISUAL, TEORI PERILAKU MANUSIA DAN SISTEM MARKA JALAN

Penelitian yang dilakukan terhadap marka penyeberangan bertemakan permainan ular tangga yang terdapat di Jalan Merdeka Kota Bandung, memerlukan beberapa teori untuk membedah sebuah analisis peneliti. Secara inti penelitian, diperlukan teori visual untuk menganalisis gambar yang terdapat pada *zebra cross* tematik tersebut. Bukan hanya itu, tapi juga diperlukannya pembahasan menurut aturan yang dibuat oleh Kementerian Perhubungan mengenai marka penyeberangan jalan. Secara sosial, adapun pihak yang terlibat dalam *zebra cross* tematik ini, yakni para penyeberang jalan yang menunjukan perilaku yang berbeda ketika menyeberang marka tersebut.

II.1 Visual

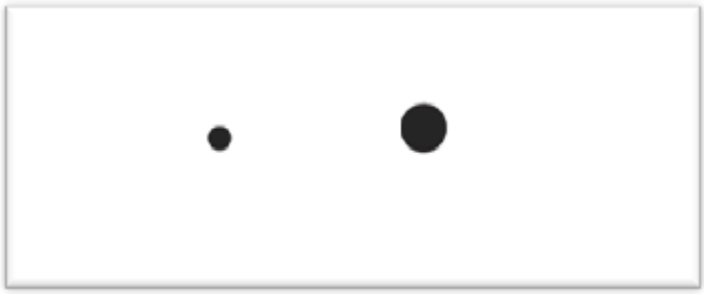
Sebuah kata dari bahasa latin *Videre* yang memiliki arti melihat, lalu menjadi sebuah kata serapan ke bahasa Indonesia menjadi sebuah kata yaitu Visual. Secara gambaran umum kata visual memiliki arti, yaitu yang dapat dilihat dan bersifat kasat mata. Melalui visual, perancang dan audiens berkomunikasi dengan tulisan, tanda atau simbol, warna, maupun foto.

Proses yang harus dilalui oleh seorang perancang adalah menentukan unsur-unsur visual yang akan digunakan. Agar pada akhirnya yang melihat desain tersebut merasa terpukau dan paham dengan maksud perancang, walaupun yang melihatnya tidak memahami desain. Unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah tampilan visual adalah titik, garis, bidang, ruang, tekstur, dan warna (Kusrianto, 2007).

II.1.1 Titik

Makna dari sebuah titik akan berubah menjadi sebuah bidang, jika karakter tampilannya tidak kecil. Selain itu, memiliki sifat kepadatan yang sesuai dengan

seharusnya. Titik terkadang menampilkan dalam bentuk kelompok dengan variasi susunan dan jumlahnya (Kusrianto, 2007).



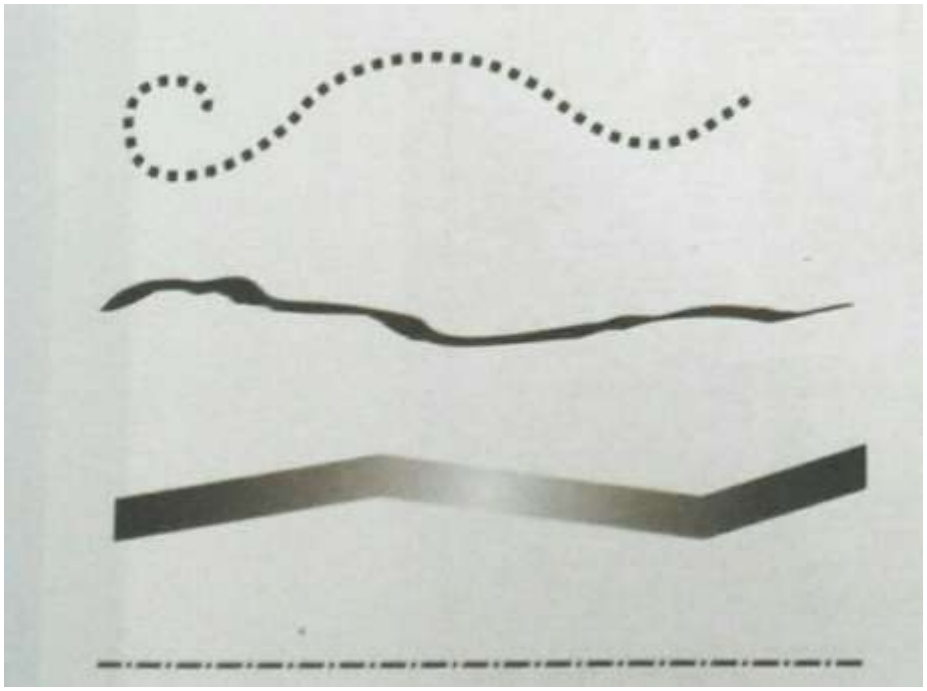
Gambar II. 1 Titik
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Gambar diatas menunjukkan ukuran yang berbeda, guna memperlihatkan secara jelas bagaimana wujud sebuah titik jika dilihat lebih dekat. Titik yang ditampilkan pada gambar diatas yakni, ukuran 72pt dan 144pt. Secara penggunaan sebuah titik, harus berhati-hati karena jika tidak dilengkapi dengan sebuah kata maupun kalimat, titik tersebut akan menjadi sebuah bidang.

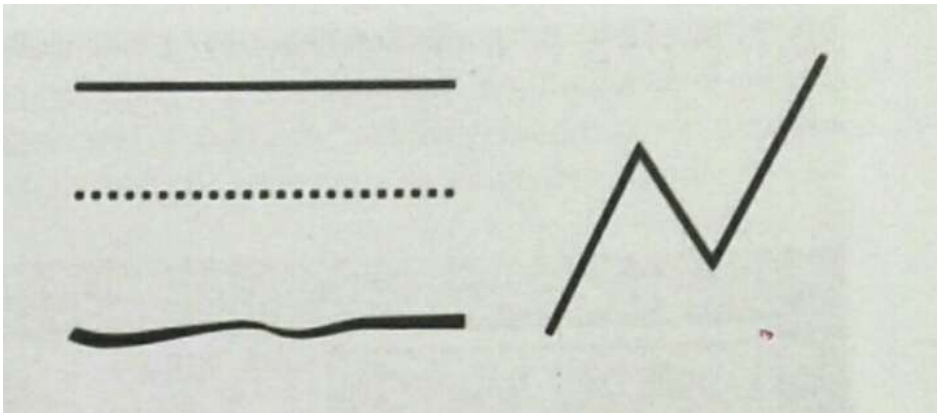
II.1.2 Garis

Garis bisa menjadi sebuah batas suatu bidang atau warna, namun garis juga dikenal hanya sebagai goresan atau coretan. Garis memiliki jenis yang bermacam dan digunakan sesuai kesan yang akan disampaikan, yaitu garis lengkung, gelombang, zigzag, dan lainnya. Selain berbagai jenisnya, garis juga memiliki kualitas dan karakter yang tercipta berdasarkan individu yang membuatnya. Selain itu, faktor lainnya seperti bidang dasar maupun alat sebagai medianya (Kusrianto, 2007). Garis digunakan sebagai pertegas luar objek gambar, dapat juga digunakan hanya sebagai ornamen atau hiasan sebuah rancangan desain.

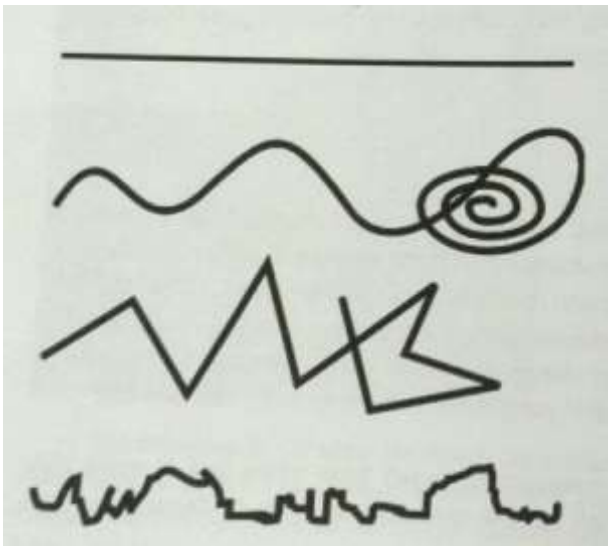
Berikut jenis-jenis garis biasa digunakan dalam unsur sebuah desain:



Gambar II. 2 Jenis Garis
Sumber: Buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (Kusrianto, 2007)



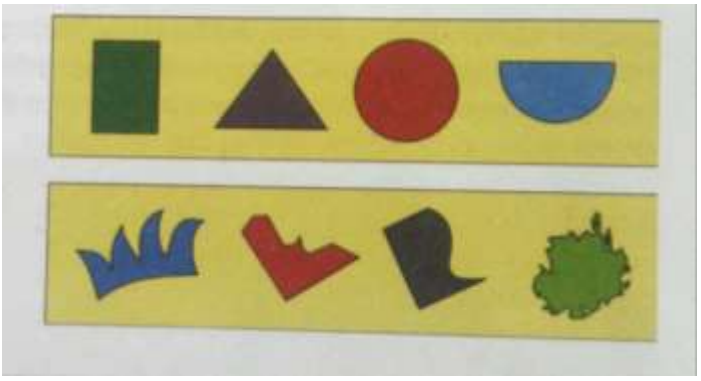
Gambar II. 3 Jenis Garis
Sumber: Buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (Kusrianto, 2007)



Gambar II. 4 Jenis Garis
Sumber: Buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (Kusrianto, 2007)

II.1.3 Bidang

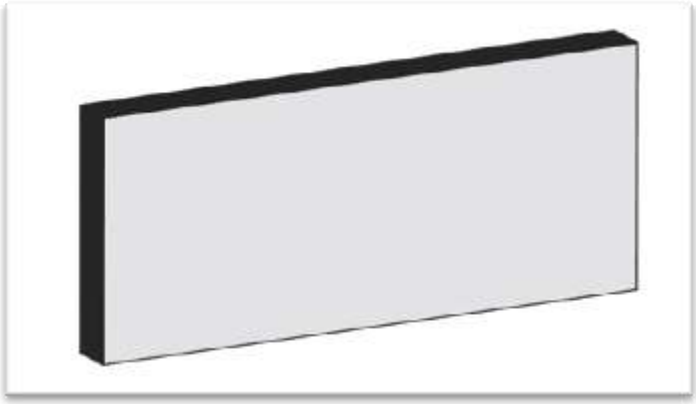
Susunan garis dan titik dapat membentuk menjadi sebuah bidang namun bergantung dengan kepadatan objek tersebut. Dapat juga tersusun dengan cara menyambungkan potongan satu garis atau lebih. Dimensi bidang memiliki bentuk panjang maupun lebar. Secara pengelompokkannya, bidang terbagi menurut mudah atau sukar diukur keluasannya. Jika bidang tersebut mudah diukur keluasannya, maka bidang tersebut dinamakan bidang geometri. Sementara itu, jika sukar diukur keluasannya maka dinamakan bidang non-geometri (Kusrianto, 2007).



Gambar II. 5 Jenis Bidang
Sumber: Buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (Kusrianto, 2007)

II.1.4 Ruang

Unsur yang membentuk ruang adalah titik yang disambungkan dengan garis, dilengkapi warna sebagai karakter kedalaman, dan juga bidang sebagai komponen utamanya. Dengan menggunakan unsur ruang, seorang perancang akan menciptakan kontras atau sangat penting, penting, dan tidak penting. Meskipun begitu, perwujudan tiga dimensi dapat tercipta melalui ruang yang dibentuknya (Kusrianto, 2007).

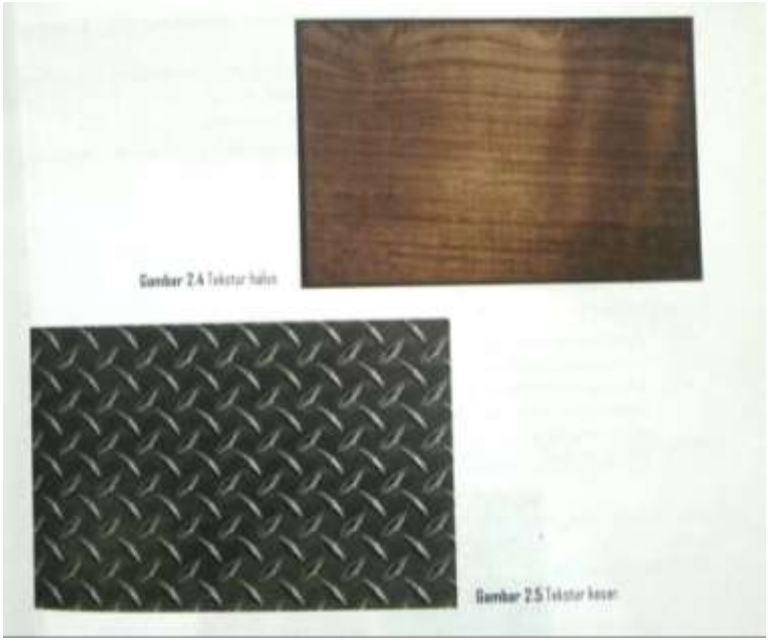


Gambar II. 6 Jenis Ruang
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

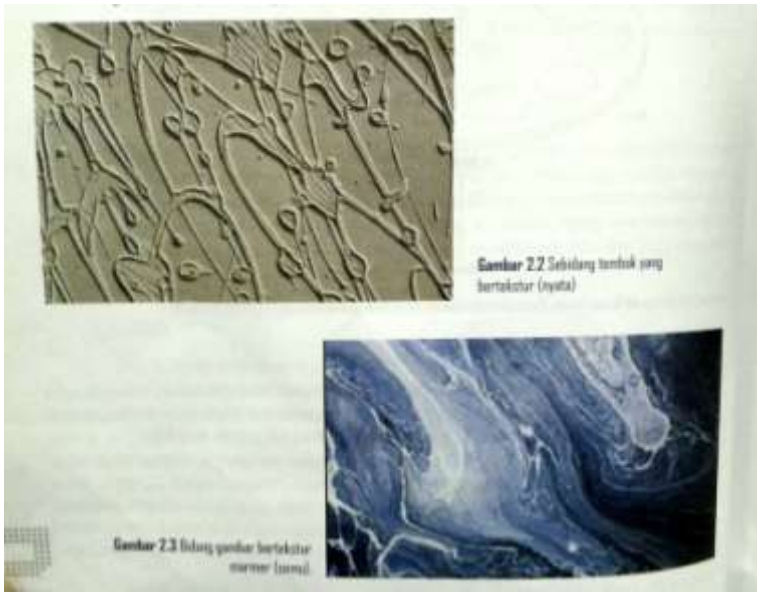
II.1.5 Tekstur

Nilai raba dari suatu permukaan agar diketahui kasar atau halusnya, dengan kesan pantul mengkilat dan kusam sebagai fungsi tekstur itu sendiri. Tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan semu. Jika ada kesamaan antara hasil raba dan penglihatan, dapat dinamakan bahwa hal tersebut adalah tekstur nyata. Sementara itu, perbedaan antara hasil penglihatan dan perabaan dinamakan dengan tekstur semu. Namun pada saat penggunaannya, tekstur sangat

berpengaruh jika unsur visual lainnya, seperti kepadatan titik, ketajaman garis, panjang dan lebarnya bidang maupun ruang, dan kecerahan warna yang digunakan (Kusrianto, 2007).



Gambar II. 7 Jenis Tekstur
Sumber: Buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (Kusrianto, 2007)

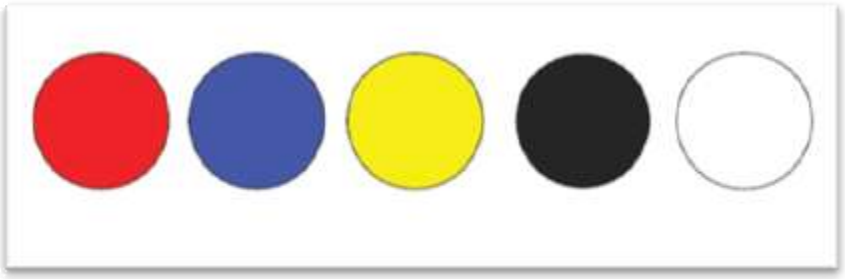


Gambar II. 8 Jenis Tekstur

Sumber: Buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (Kusrianto, 2007)

II.1.6 Warna

Elemen pada visualisasi yang dapat mematik indra penglihatan, adalah warna. Jenis pigmen warna sangat menentukan kesan yang akan diterima oleh mata penikmat visual, karena warna merupakan bagian penting dalam desain dan memiliki karakter dengan sifat yang berbeda. Beberapa permasalahan yang mendasar pada warna dan mempengaruhi karakter yang tercipta, yaitu *saturation* berupa kepekatan warna yang bisa menghasilkan karakter yang berbeda ketika digunakan, *lightness* berupa nilai cahaya yang mempengaruhi gelap maupun terangnya warna, dan *hue* berupa spektrum warna yang digunakan (Kusrianto, 2007).



Gambar II. 9 Warna Primer
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018

Makna warna pada setiap negara bisa berbeda-beda, namun berdasarkan lingkup yang universal. Berikut respon warna secara psikologis yang dapat dijelaskan (Anggraini - Nathalia, 2018):

- Warna Kuning, sebuah warna yang dapat meningkatkan konsentrasi, sebagai simbol persahabatan, menampilkan sisi positif, dan sebagai warna eksentrik.

- Warna Hitam, memberikan kesan yang kuat dan penuh percaya diri, penuh perlindungan, cenderung menampakan karakter pria yang maskulin dan elegan.
- Warna Putih, kesan yang ditampilkan berupa keadaan tak bersalah, kemurnian, segar, gampang, bersih.

II.2 Perilaku Manusia

Perilaku merupakan kata yang sering disebut dalam sehari – hari. Persepsi perilaku kerap kali berbeda pada tiap individunya. Perilaku memiliki makna berupa tingkah laku yang ditampilkan seseorang dengan orang lain dan lingkungan sekitarnya, ketika sedang melakukan aktivitas. Perilaku dapat juga berarti seesuatu yang dibatasi sebagai keadaan berpendapat, berpikir, bersikap, sebagai suatu respon terhadap situasi diluar subjek (Notoatmojo, 2003). Dalam Jurnal K3 FKM UI Vol. 13. No.8, sebuah perilaku dapat terbentuk dengan dua sebab, yaitu perilaku yang dipelajari, sehingga perilaku ini timbul karena seseorang telah belajar baik itu dari pengalaman ataupun memang dikhususkan untuk belajar. Sehubungan dengan itu, perilaku pada tiap individu yang tidak dipelajari, dikarenakan perilaku dapat terbentuk dari naluri dan tumbuh sesuai dengan tahap kematangan pada individu tersebut (Sjaaf, 2008).

Perilaku kemungkinan akan mengalami perubahan yang disebabkan oleh tiga faktor. Diantaranya perubahan alamiah yang sebagian besar perubahan yang disebabkan karena kejadian alamiah. Adapun perubahan terencana, yaitu perubahan yang terjadi karena memang direncanakan sendiri. Tambahan pula, kesediaan untuk berubah yaitu perubahan yang terjadi karena adanya perkembangan zaman dan sebagian orang sangat cepat untuk menerima hal tersebut dan berubah perilakunya (Notoatmodjo, 2003).

II.3 Interaksi – Simbolik

Dapat dikatakan bahwa teori Interaksi – Simbolik adalah perspektif teori yang baru muncul, pemilik teori ini adalah seorang cendekiawan asal amerika yang

bernama Herbert George Blumer (seperti dikutip Pasya, 2013). Interaksi dan simbolik memiliki hubungan yang berkesinambungan. Kemampuan individu menggunakan simbol-simbol sebagai sebuah respon dari fenomena yang terjadi, kemudian difikirkan dalam benak individu tersebut dan menghasilkan sebuah makna. Pertukaran informasi atau pesan melalui interaksi dan penggunaan simbol-simbol yang telah disepakati, akan memiliki kesamaan makna yang digunakan sebagai pola awal ketika berkomunikasi.

Dalam interaksi simbolik memiliki proses yang bernama *self-indication*, bermakna bahwa individu yang sedang melakukan komunikasi memiliki sebuah proses. Proses yang terjadi adalah stimulus memberikan pesan bahwa ada sesuatu yang diketahui, lalu menilainya dengan pengalaman sebelumnya, dan terjadilah pemaknaan yang telah ditanggapi oleh otak. Pada akhirnya individu tersebut melakukan tindakan yang sesuai pemaknaan sebelumnya (Pasya, 2013).

II.5 Sistem Marka Jalan

Sistem marka jalan dikenal juga dengan sebutan *sign system.* Definisi dari marka jalan adalah sebuah simbol atau tanda yang ditempatkan pada permukaan jalan, yang juga meliputi garis membujur, serong, melintang yang memiliki fungsi sebagai arahan ketika hilir mudik di jalan pada kesehariannya (Peraturan Menteri Perhubungan RI Nomor PM 34, 2014). Makna lainnya dari sistem marka jalan adalah sebuah tanda yang merupakan sistem berkomunikasi, secara visual dengan bentuk yang sudah dibuat dalam kesepakatan sebelumnya. Diperuntukannya sistem tanda ini adalah untuk masyarakat secara umum maupun kelompok tertentu, agar sebuah informasi dapat tersampaikan melalui tanda yang dibuat. Sebuah sistem marka jalan dapat berupa gambar maupun tulisan yang akan diterima oleh indera penglihatan sebagai penanda dan petanda (Djuliansyah, 2012).

Tanda yang terdapat pada sistem marka jalan memiliki fungsi sebagai petanda dan penanda, yaitu petanda yang menjadi gagasan utama informasi yang akan disampaikan. Petanda didukung oleh penanda yang berupa wujud fisik dengan

unsur gambar, warna, kata atau objek. Maka dapat disimpulkan bahwa dari petanda dan penanda memiliki hubungan yang akan memberikan sebuah makna dan digunakan berdasarkan keperluan (Tinarbuko, 2009).

Seorang pakar yang bernama Sumbo Tinarbuko (seperti dikutip Djuliansyah, 2013) menyebutkan bahwa, konteks sistem marka jalan pada desain komunikasi visual yaitu berupa sebuah representasi visual yang bertujuan sebagai wadah berkomunikasi manusia ketika berada di ruang publik. Dalam sistem marka jalan memiliki beberapa bagian yang terdapat pada ruang publik, yaitu:

- *Commercial sign* yaitu sistem tanda yang memiliki sifat komersil.
- *Traffic sign* yang terdapat di jalan untuk berlalu lintas yang berguna sebagai petunjuk arah, maupun peringatan dan larangan yang bersifat memberikan informasi kepada pengguna jalan.
- *Safety sign* yaitu sebagai tanda kemanan maupun keselamatan, yang memiliki sifat pesan berupa himbauan, peringatan maupun larangan kepada audiens.
- *Wayfinding sign* sistem tanda ini memiliki fungsi sebagai mengarahkan atau petunjuk arah jalan untuk mencapai sebuah lokasi.

II.6 Peraturan Menteri Perhubungan RI Nomor PM 34

Peraturan yang dikeluarkan oleh Menteri Perhubungan mengenai marka jalan yang ditetapkan pada tahun 2014. Guna dari dibuatnya peraturan ini adalah menjadi sebuah panduan untuk Dinas Perhubungan mengenai lalu lintas angkutan jalan maupun pihak lainnya yang terkait. Pengaturan mengenai ruang lingkup yang terdapat dalam peraturan ini, yakni spesifikasi teknis, penyelenggaraan hingga pembuatan marka jalan. Dibahas pula mengenai spesifikasi teknis marka jalan yang memiliki fungsi sebagai pengatur lalu lintas bagi pengguna jalan melalui tanda ataupun peralatan.

Marka jalan memiliki spesifikasi warna yang berupa warna putih, kuning, merah, hijau dan cokelat. Warna tersebut memiliki makna berupa perintah yang berbeda-beda, yaitu warna putih memiliki makna yang menyatakan bagi pengendara dan pejalan kaki wajib mengikuti perintah atau larangan yang sesuai dengan simbol atau tanda yang sesuai dengan bentuknya. Warna kuning yang berperintah bahwa dilarangnya berhenti bagi pengguna jalan. Warna merah yang terdapat pada marka yang menyatakan tanda khusus maupun keperluan. Bagi marka yang menggunakan warna hijau dan cokelat, dinyatakan sebagai daerah kepentingan khusus.

Disebutkan pula penjelasan marka penyeberangan bagi pejalan kaki maupun pesepeda yang biasa dikenal dengan *zebra cross* pada pasal 40 dan beberapa pasal lainnya. Pada penggunaannya, penyeberangan jalan berwarna putih dan berupa garis yang membujur melintang secara utuh tanpa alat pemberi isyarat lalu lintas bagi para penyeberang. Bila jumlah pejalan kaki cukup tinggi, disarankan untuk melengkapi marka penyeberangan dengan alat pemberi isyarat lalu lintas bagi para penyeberang. Ukuran panjang penyeberangan dengan minimal 2,5 m dan 30 cm. Pemberian jarak di dalam zona *zebra cross* pada penggunaan garis utuh membujur dengan minimal dan tidak lebih dari dua kali lebar garis tersebut. Sementara itu, pada penggunaan garis utuh melintang mempunyai paling sedikit antar jaraknya adalah 2,5 m dengan garis yang melintang 30 cm. Dapat juga penggunaan marka penyeberangan jalan menggunakan marka kotak kuning, setidaknya memiliki lebar minimum 10 cm.