

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK PALCOMTECH**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* DI DESA WONOSARI  
KECAMATAN PULAU RIMAU**



**Diajukan oleh:**

- 1. ADE EVA SURYANI 1/061180037**
- 2. SUSANTI 2/061180038**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat  
Mencapai Gelar Ahli Madya**

**PALEMBANG**

**2021**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK PALCOMTECH**

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* DI DESA WONOSARI  
KECAMATAN PULAU RIMAU**



**Diajukan oleh:**

- 1. ADE EVA SURYANI 1/061180037**
- 2. SUSANTI 2/061180038**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat  
Mencapai Gelar Ahli Madya**

**PALEMBANG**

**2021**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**POLITEKNIK PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR**

**NAMA/NPM** : 1. ADE EVA SURYANI / 061180037  
2. SUSANTI / 061180038

**PROGRAM STUDI** : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**JENJANG PENDIDIKAN** : DIPLOMA TIGA (D3)

**JUDUL** : PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* DI DESA  
WONOSARI KECAMATAN PULAU RIMAU

**Tanggal: 19 Juli 2021**  
**Pembimbing**

**Mengetahui,**  
**Direktur**

**Yasermi Svahrul, S.Pd., M.Sn.**  
**NIDN: 0208058801**

**Benedictus Effendi, S.T.,M.T.**  
**NIP: 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
POLITEKNIK PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR**

**NAMA/NPM** : 1. ADE EVA SURYANI / 061180037  
2. SUSANTI / 061180038

**PROGRAM STUDI** : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

**JENJANG PENDIDIKAN** : DIPLOMA TIGA (D3)

**JUDUL** : PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* DI DESA  
WONOSARI KECAMATAN PULAU RIMAU

**Tanggal: 4 Agustus 2021**  
**Penguji 1**

**Tanggal: 4 Agustus 2021**  
**Penguji 2**

**Hendra Hadiwijaya, S.E., M.Si.**  
**NIDN: 0229108302**

**Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.**  
**NIDN: 0224048203**

**Menyetujui,**  
**Direktur**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP: 09.PCT.13**

**MOTTO :**

*Aturan lama sedang runtuh dan tidak ada yang tahu apa aturan baru itu. Jadi buat aturanmu sendiri.*

*(Neil Gaiman)*

*Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.*

*(Evelyn Underhill)*

**Kupersembahkan kepada :**

- *Ayahanda dan Ibunda Tercinta*
- *Saudara-saudariku tersayang*
- *Bapak Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn.*
- *Para pendidik yang kuhormati*
- *Sahabat dan rekan seperjuangan*

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis ungkapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan kuasa-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “ **Perancangan *Sign System* di Desa Wonosari Kecamatan Pulau Rimau**”. Laporan Tugas Akhir ini dibuat untuk melengkapi kurikulum program studi D3 Desain Komunikasi Visual dan untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar Ahli Madya.

Adapun selama penulisan dan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak bimbingan, dan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi Penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada Direktur Politeknik PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Bapak Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom., kepada Dosen pembimbing Laporan Tugas Akhir Bapak Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn., Kepada kedua Orang Tua saya dan semua teman-teman serta semua sahabat yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran penulis bahwa penulisan Laporan Tugas Akhir masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

**Palembang, 4 Agustus 2021**

**Penulis**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
ABSTRAK .....	xv

### BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Umum.....	4
1.4.2 Manfaat Praktis.....	4
1.4.3 Manfaat Akademik .....	4
1.5 Sistematika Penulisan .....	5

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori .....	6
2.1.1 <i>Sign System</i> .....	6
2.1.2 <i>Ideogram</i> .....	6
2.1.3 <i>Wayfinding</i> .....	7

2.1.4 Infografis .....	7
2.1.5 Tipografi.....	8
2.1.6 Warna .....	8
2.1.7 Perancangan Desain .....	9
2.2 Hasil Penelitian Terdahulu .....	11
2.3 Kerangka Pemikiran .....	13

### **BAB III      METODE PENELITIAN**

3.1 Objek dan Waktu Penelitian .....	14
3.1.1 Objek .....	14
3.1.2 Waktu Penelitian .....	14
3.2 Jenis Data .....	15
3.2.1 Data Primer .....	15
3.2.1.1 Observasi .....	15
3.2.1.1 Wawancara .....	16
3.2.2 Data Sekunder .....	18
3.2.2.1 Studi Pustaka .....	18
3.3 Teknik Perancangan .....	18
3.3.1 <i>Orientation</i> .....	18
3.3.2 <i>Analysis</i> .....	19
3.3.3 <i>Concepts</i> .....	19
3.3.3.1 Konsep Visual .....	19
3.3.3.2 Konsep Huruf .....	27
3.3.3.3 Konsep Warna .....	30
3.3.4 <i>Design Development</i> .....	32

3.3.5	<i>Implementation</i>	32
3.4	Ruang Lingkup Penelitian	33
3.5	Alat dan Bahan	33
3.5.1	Alat	33
3.5.2	Bahan	34
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1	Hasil	35
4.1.1	Hasil <i>Orientation</i>	35
4.1.2	Hasil <i>Analysis</i>	36
4.1.3	Hasil <i>Concepts</i>	42
4.1.4	Hasil <i>Design Development</i>	47
4.1.5	Hasil <i>Implementation</i>	56
4.2	Pembahasan	66
4.2.1	Pembahasan Hasil	66
4.2.2	Pembahasan Perencanaan	72
4.3	Media Pendukung	73
<b>BAB V</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1	Kesimpulan	77
5.2	Saran	77
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		<b>xvii</b>
<b>HALAMAN LAMPIRAN</b>		<b>xix</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Gambar Gapura Desa Wonosari.....	16
Gambar 3.2 Gambar Wawancara.....	17
Gambar 3.3 Gambar Sketsa <i>sign system</i> .....	20
Gambar 3.4 Gambar Sketsa <i>sign system</i> dengan besi hollo .....	21
Gambar 3.5 Gambar Sketsa besi hollo .....	22
Gambar 3.6 Gambar Sketsa <i>sign system</i> icon masjid.....	22
Gambar 3.7 Gambar Sketsa <i>sign system</i> icon anak sekolah.....	23
Gambar 3.8 Gambar Sketsa <i>wayfinding</i> .....	24
Gambar 3.9 Gambar Sketsa icon <i>wayfinding</i> .....	25
Gambar 3.10 Gambar Sketsa besi hollo <i>wayfinding</i> .....	26
Gambar 3.11 Gambar Sketsa infografis .....	27
Gambar 3.12 Gambar Jenis huruf <i>Franklin Gothic Heavy</i> .....	28
Gambar 3.13 Gambar Jenis huruf <i>Century Gothic Italic</i> .....	28
Gambar 3.14 Gambar Jenis huruf <i>Dutch Croquettes</i> .....	29
Gambar 3.15 Gambar Warna primer dan sekunder .....	30
Gambar 3.16 Gambar Warna kuning, biru, hijau dan merah .....	31
Gambar 4.1 Gambar Hasil Wawancara.....	35
Gambar 4.2 Gambar Jalur/Lorong di Desa .....	36
Gambar 4.3 Gambar Sekolah SDN 12 Pulau Rimau .....	37
Gambar 4.4 Gambar Sekolah SMP Negeri 3 Pulau Rimau .....	38

Gambar 4.5 Gambar Jalur/Lorong Musholla .....	39
Gambar 4.6 Gambar Jalur/Lorong Masjid .....	40
Gambar 4.7 Gambar Komplek Kantor Desa .....	41
Gambar 4.8 Gambar Gapura Desa .....	42
Gambar 4.9 Gambar Konsep desain <i>sign system</i> .....	43
Gambar 4.10 Gambar Konsep icon masjid .....	43
Gambar 4.11 Gambar Konsep icon sekolah.....	44
Gambar 4.12 Gambar Konsep desain <i>wayfinding</i> .....	44
Gambar 4.13 Gambar Konsep icon <i>wayfinding</i> .....	45
Gambar 4.14 Gambar Konsep desain infografis .....	46
Gambar 4.15 Gambar Desain icon untuk <i>sign system</i> .....	47
Gambar 4.16 Gambar Desain icon untuk <i>wayfinding</i> .....	48
Gambar 4.17 Gambar Desain untuk <i>sign system</i> .....	48
Gambar 4.18 Gambar Desain untuk <i>wayfinding</i> .....	49
Gambar 4.19 Gambar Desain untuk infografis .....	49
Gambar 4.20 Gambar Warna icon pada <i>sign system</i> .....	50
Gambar 4.21 Gambar Warna icon pada <i>wayfinding</i> .....	51
Gambar 4.22 Gambar Warna pada <i>sign system</i> .....	52
Gambar 4.23 Gambar Warna pada <i>wayfinding</i> .....	52
Gambar 4.24 Gambar Warna pada infografis .....	53
Gambar 4.25 Gambar <i>Sign system</i> untuk sekolah.....	54
Gambar 4.26 Gambar <i>Sign system</i> untuk masjid .....	54

Gambar 4.27 Gambar <i>Sign system</i> untuk jalur/lorong .....	55
Gambar 4.28 Gambar <i>Wayfinding</i> .....	55
Gambar 4.29 Gambar Infografis .....	56
Gambar 4.30 Gambar Hasil akhir desain <i>sign system</i> .....	57
Gambar 4.31 Gambar Hasil akhir tampak depan <i>sign system</i> .....	57
Gambar 4.32 Gambar Hasil akhir tampak samping <i>sign system</i> .....	58
Gambar 4.33 Gambar Hasil akhir desain <i>sign system</i> dengan hollo besi .....	59
Gambar 4.34 Gambar Hasil akhir desain <i>sign system</i> masjid dan musholla.....	60
Gambar 4.35 Gambar Hasil akhir desain <i>sign system</i> sekolah .....	60
Gambar 4.36 Gambar Hasil akhir desain <i>wayfinding</i> .....	61
Gambar 4.37 Gambar Hasil akhir tampak samping <i>wayfinding</i> .....	62
Gambar 4.38 Gambar Hasil akhir desain infografis dengan hollo besi .....	63
Gambar 4.39 Gambar Hasil akhir tampak samping infografis .....	63
Gambar 4.40 Gambar Holo besi 2 meter untuk infografis dan <i>wayfinding</i> .....	64
Gambar 4.41 Gambar Holo besi 1,5 meter untuk <i>sign system</i> .....	65
Gambar 4.42 Gambar Holo besi 1,5 dan 2 meter.....	65
Gambar 4.43 Gambar <i>Sign system</i> 21 jalur/lorong .....	66
Gambar 4.44 Gambar <i>Sign system</i> sekolah.....	67
Gambar 4.45 Gambar <i>Sign system</i> masjid dan musholla .....	68
Gambar 4.46 Gambar <i>Wayfinding</i> .....	69
Gambar 4.47 Gambar Infografis .....	71
Gambar 4.48 Gambar Baju .....	73

Gambar 4.49 Gambar Pin..... 74

Gambar 4.50 Gambar Stiker ..... 75

Gambar 4.51 Gambar Mug ..... 75

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu .....	11
Tabel 3.1 Tabel Jadwal Penelitian .....	14

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan Riset (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)

## **ABSTRACT**

ADE EVA SURYANI AND SUSANTI. *Designing A Sign System In Wonosari Village Rimau Island District.*

*Wonosari Village is one of the areas in South Sumatra which is located in Rimau Island District, Banyuasin Regency. The background of this research problem is the lack of a sign system as a means of information on directions or addresses in Wonosari Village, Rimau Island District, with the formulation of the problem how to design an informative and communicative sign system so that it can be understood by the community and visitors in Wonosari Village. This study aims to produce a sign system that contains information about naming and marking in Wonosari Village, Rimau Island District so that it is expected to be a guide for the local community or visitors. The research method used is a qualitative method which is a data collection technique in the form of observation, interviews and literature study. In the results of the observations, the authors get information by visiting the village and finding problems in each route and the facilities do not have instructions and for the results of the interviews the authors get information directly from the village head in the village of Wonosari. There are five design stages in the design of the sign system, namely orientation, analysis, concepts, design development, and implementation, then from these five stages the final design is produced. This design produces several designs, namely sign systems, wayfinding, and infographics that have different functions and are placed in Wonosari Village according to the needs of the community and visitors in Wonosari Village, Rimau Island District.*

***Keywords: Sign System, Wayfinding, Infographics, Wonosari***

## ABSTRAK

ADE EVA SURYANI DAN SUSANTI. Perancangan *Sign System* Di Desa Wonosari Kecamatan Pulau Rimau.

Desa Wonosari merupakan salah satu wilayah di Sumatera Selatan yang terletak di Kecamatan Pulau Rimau Kabupaten Banyuasin. Latar belakang masalah penelitian ini adalah kurangnya *sign system* sebagai sarana informasi petunjuk jalan atau alamat di Desa Wonosari Kecamatan Pulau Rimau, dengan rumusan masalah bagaimana merancang *sign system* yang informatif dan komunikatif agar bisa dipahami oleh masyarakat dan pengunjung di Desa Wonosari. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu *sign system* yang memuat informasi mengenai penamaan dan penandaan di Desa Wonosari Kecamatan Pulau Rimau sehingga diharapkan dapat menjadi petunjuk jalan bagi masyarakat setempat ataupun pengunjung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif yang merupakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan studi pustaka. Pada hasil observasi penulis mendapatkan informasi dengan berkunjung ke desa dan menemukan masalah di setiap jalur dan fasilitas tidak memiliki petunjuk dan untuk hasil wawancara penulis mendapatkan informasi langsung dari kepala desa di desa wonosari. Terdapat lima tahap perancangan dalam desain *sign system* yaitu *orientation, analysis, concepts, desain development, and implementation*, kemudian dari lima tahapan tersebut maka dihasilkan desain final. Perancangan ini menghasilkan beberapa desain yaitu *sign system, wayfinding*, dan infografis yang memiliki fungsi yang berbeda dan ditempatkan di Desa Wonosari sesuai kebutuhan masyarakat dan pengunjung di Desa Wonosari Kecamatan Pulau Rimau.

**Kata kunci:** *Sign System, Wayfinding, Infografis, Wonosari*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Desain Komunikasi Visual menurut (Setiawan 2016:106) adalah aktifitas motorik yang melibatkan panca indera penglihatan dalam merangsang unsur-unsur visual sehingga terbentuk interaksi yang menekankan pada bahasa visual sebagai kekuatan utama. Persepsi-persepsi visual yang dibangun setidaknya dapat memberikan dampak positif, tidak hanya berdampak pada perilaku konsumtif saja. Komunikasi visual berkaitan dengan komunikasi kepada audiens melalui tanda.

Salah satunya adalah *sign system* yang memberikan informasi kepada masyarakat sebagai suatu tanda yang memberikan petunjuk di dalam suatu ruang lingkup publik seperti di sekolah, masjid, perkantoran, lorong perumahan dan lain-lain. Hubungan antara unsur komunikasi ini tidak akan terjadi bila tidak diinformasikan. Menurut (Halimi and Patria 2015:95) *Sign system* adalah alat bantu publik untuk berinteraksi dengan ruang. Selain itu *sign system* juga berfungsi sebagai penunjuk dan pemberi informasi dan juga sebagai perangkat keselamatan publik.

Menurut (Andjani and Setiadarma 2017:142) *Sign System* atau sistem tanda adalah perangkat unsur yang secara teratur saling berkaitan sehingga membentuk suatu totalitas petunjuk yang mengatur alur informasi tertentu dan

*sign system* menjadi media informasi yang sangat mutlak diruang publik. Dengan adanya *sign system* ini akan bermanfaat bagi masyarakat atau pendatang sebagai suatu informasi yang bisa memberikan kemudahan kepada masyarakat yang sedang berjalan atau berkendara. Masih banyak lokasi atau fasilitas umum yang tidak dilengkapi dengan *sign system*, maka hal tersebut akan menyebabkan masyarakat kesulitan untuk menemukan lokasi dengan efisien. Melalui *sign system* ini masyarakat tidak akan kesulitan menemukan tempat atau informasi yang ada di Desa Wonosari.

Desa Wonosari merupakan salah satu wilayah di Sumatera Selatan yang terletak di Kecamatan Pulau Rimau Kabupaten Banyuasin 30759. Bapak Usman Novriadi selaku Kepala Desa di Desa Wonosari menerangkan bahwa Desa Wonosari memiliki luas wilayah  $\pm 1.424$  Hektar dengan jumlah penduduk  $\pm 1.332$  jiwa dari 343 KK, jumlah lorong atau yang biasa disebut jalur oleh masyarakat setempat sejumlah 21 jalur dan beberapa fasilitas umum lainnya, karena tidak adanya *sign system* sebagai kebutuhan di Desa Wonosari yang digunakan sebagai petunjuk jalur dan informasi mengenai fasilitas di Desa Wonosari.

Berdasarkan hasil wawancara kepada Bapak Usman Novriadi selaku Kepala Desa di Desa Wonosari dan penulis mendapatkan data yang menjelaskan bahwa Desa Wonosari mengalami kesulitan terutama masyarakat diluar desa karena tidak adanya *sign system* sebagai informasi petunjuk jalan. Sehingga masyarakat di luar desa kesulitan mencari alamat. Dengan adanya

*sign system* di Desa Wonosari sebagai salah satunya informasi tentang penamaan jalur yang belum pernah ada di setiap lorong atau jalurnya, maka sangat diperlukan untuk melakukan perancangan *sign system* yang menjadi sarana informasi petunjuk alamat agar lebih tepat dan mudah mencari alamat di Desa Wonosari Kecamatan Pulau Rimau.

Menurut penelitian terdahulu (Soedewi et al. 2020:170) fungsi dari *sign system* adalah memberikan informasi berupa tanda petunjuk (rambu) untuk memudahkan pengunjung pada suatu tempat atau kawasan untuk menuju ke tempat yang ingin dituju. Sedangkan menurut (Andrijanto 2018:226) *signage* berfungsi sebagai salah satu media untuk memberi informasi mengenai suatu petunjuk, peringatan, ataupun larangan.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik untuk mengangkat judul laporan tugas akhir **“Perancangan *Sign System* di Desa Wonosari Kecamatan Pulau Rimau”** dengan penelitian ini bisa bermanfaat bagi masyarakat dan pengunjung yang ingin berkunjung ke Desa Wonosari Kecamatan Pulau Rimau.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari uraian-uraian diatas maka didapatkan masalah yang harus didapatkan yaitu bagaimana merancang *sign system* yang informatif dan komunikatif agar bisa dipahami oleh masyarakat dan pengunjung di Desa Wonosari.

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukannya penelitian oleh penulis yaitu menghasilkan suatu *sign system* yang memuat informasi mengenai penamaan dan penandaan di Desa Wonosari Kecamatan Pulau Rimau sehingga diharapkan dapat menjadi petunjuk jalan bagi masyarakat setempat maupun pengunjung.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1. Manfaat Umum**

Manfaat umum dari penelitian ini dijadikan sebagai media informasi visual dalam bentuk *sign system* yang informatif dan komunikatif di dalam suatu wilayah sebagai petunjuk untuk membantu mengarahkan suatu lokasi dengan tepat.

#### **1.4.2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dalam penelitian ini dijadikan sebagai media referensi oleh pihak Desa Wonosari sehingga nantinya dapat dijadikan acuan sebagai pengetahuan mengenai penerapan *sign system* untuk membantu mengarahkan suatu lokasi dengan tepat.

#### **1.4.3. Manfaat Akademik**

Manfaat akademik dalam penelitian ini dijadikan sebagai bahan referensi dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya tentang perancangan *sign system*.

## **1.5. Sistematik Penulisan**

Penulis menggunakan sistematika penulisan sesuai ketentuan yang telah ditetapkan, untuk mewujudkan suatu hasil laporan dengan penyusunan yang baik dan benar.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini memuat uraian mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini memuat uraian mengenai landasan teori, hasil penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan mengenai objek penelitian dan waktu penelitian, jenis data, teknik perancangan, ruang lingkup, alat dan bahan serta tahapan pengerjaan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang hasil analisis visual, analisis huruf dan analisis warna, perancangan, dan hasil pembahasan.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini memuat mengenai kesimpulan dan saran penulis terkait laporan tugas akhir ini, yang diharapkan akan berguna dalam penelitian yang akan datang.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Landasan Teori**

##### **2.1.1. *Sign System***

Menurut Sumbo dalam (Andjani and Setiadarma 2017:142) *Sign system* dalam konteks desain komunikasi visual merupakan rangkaian representasi visual yang memiliki tujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang publik.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa *Sign System* adalah sebuah simbol atau penanda yang berfungsi sebagai sarana informasi tentang suatu tempat agar memudahkan masyarakat mendapatkan tempat yang mereka tuju secara akurat.

##### **2.1.2. *Ideogram***

Menurut Rustan dalam (Cahyadi 2016:105) *Ideogram* adalah symbol yang menerangkan pemikiran/gagasan abstrak. Menurut (Yuwono and Antonio 2015:8) *Ideogram* adalah simbol yang merepresentasikan ide abstrak. Menurut (Sihombing 2015:42) merupakan tanda tunggal yang mewakili makna sebuah kata atau sebuah gagasan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa *Ideogram* adalah tanda atau simbol grafis yang bentuknya mewakili sebuah ide.

### **2.1.3. Wayfinding**

Menurut (Andjani and Setiadarma 2017:142) *Wayfinding* adalah sistem penanda yang berfungsi mengarahkan kepada suatu tempat yang dituju dan menjadi penunjuk jalan. Tanda-tanda yang mencangkup arah panah yang mampu mengarahkan objek sasaran menuju suatu tempat, seperti ruangan, jalan, lokasi ataupun fasilitas lainnya

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa *Wayfinding* merupakan informasi yang berguna sebagai penanda ke suatu tempat atau lokasi.

### **2.1.4. Infografis**

Menurut (Pramesti and Nabillah 2021:2) Infografis dapat diartikan sebagai visualisasi data, gagasan informasi atau pengetahuan melalui bagan grafis, jadwal dan lainnya sehingga data memiliki dampak visual yang cukup kuat dan lebih menarik. Infografis menghubungkan data yang kompleks dengan desain menjadi satu sehingga memungkinkan *audience* untuk dapat mengingat informasi dengan lebih baik dan mudah.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa Infografis adalah media yang menginformasikan bentuk visual data dengan grafis secara jelas dan cepat.

#### **2.1.5. Tipografi**

Menurut (Ramdani 2019:44) Tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang huruf, atau ilmu susun huruf. Sedangkan menurut (Maria Fitriah 2018:31) Tipografi adalah seni menyusun huruf-huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain. Tipografi digunakan sebagai metode untuk menerjemahkan kata-kata (lisan) ke dalam bentuk tulisan (visual).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa tipografi adalah seni untuk memilih dan menata huruf dengan menciptakan unsur keindahan yang mudah dibaca dalam jarak jauh maupun jarak dekat sehingga apa yang dimaksud dari tulisan dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca.

#### **2.1.6. Warna**

Menurut Ali dalam (Saputra, Rosita, and Sureni 2018:237) Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenai cahaya tersebut. Sedangkan menurut Ambrose dan Harris dalam (Nadya and Saputra 2018:1100) Warna adalah elemen kunci dari desain grafis, sebuah alat yang dapat digunakan untuk menarik perhatian, mengarahkan pandangan, dan

memberitahu *audience* tentang reaksi yang terjadi saat informasi diberikan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa warna adalah suatu cahaya sempurna yang memberikan kesan pada mata dan merupakan unsur penting dalam lingkup seni rupa ataupun desain.

#### **2.1.7. Perancangan Desain**

Menurut Robin dalam (Hananto et al. 2018:97) yang terdiri dari 5 tahap yaitu *orientation, analysis, concepts, design development and implementation*.

- a. *Orientation* di mana tujuan dari tahapan ini adalah untuk mengenal permasalahan desain grafis yang nantinya akan dikerjakan lebih lanjut.
- b. *Analysis* adalah tahapan untuk memahami aspek-aspek yang ditemukan selama proses riset mengenai permasalahan desain yang ada. Hal ini diharapkan dapat memunculkan arahan-arahan dalam pendekatan desain nantinya.
- c. *Concepts* pada tahap ini, desainer mulai menggagas visual yang akan dibuat. Seperti menentukan *typeface* apa yang dapat berfungsi dalam permasalahan desain, atau warna-warna apa yang dapat membantu merepresentasikan nilai-nilai yang ada, atau gambar apa yang perlu digunakan untuk memperjelas pesan komunikasi.

- d. Pilihan-pilihan tersebut akhirnya direalisasikan dalam tahapan keempat, *design development*.
- e. *Implementation* di mana desain diproduksi dan ditempatkan pada situasi di mana dia harus berfungsi, seperti dicetak, atau diunggah secara online, ataupun ditempatkan di situs sebagai sebuah *environmental graphic design*.

## 2.2. Hasil Penelitian Terdahulu

Penulis memperoleh beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian yang penulis ambil. Berikut penelitian terdahulu yang penulis gunakan sebagai acuan penelitian ini.

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

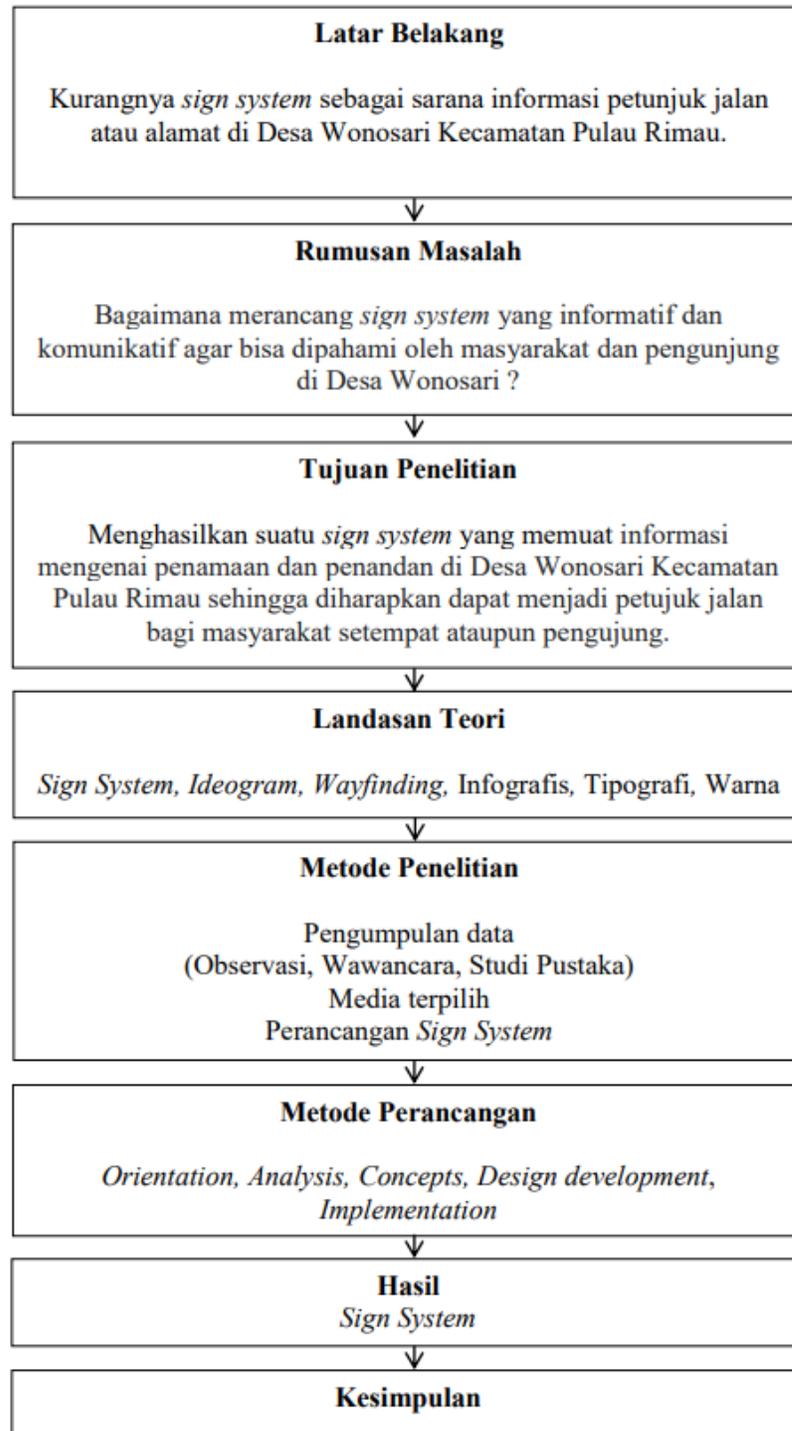
NO.	Nama Peneliti (Tahun)	Judul Peneliti	Jurnal	Hasil
1.	Akhmad Nasikhul Halimi, Asidigisianti Surya Patria, ST., M.Pd (2015)	Perancangan <i>Sign System</i> Kawasan Wisata Besuki Kediri	Jurnal Pendidikan Seni Rupa Vol.03 No. 02 Tahun 2015 hal 95-100	Hasil penelitian yang diambil penulis adalah memberikan kemudahan kepada pengunjung untuk menunjukan tempat wahana-wahana yang terdapat di Kawasan Wisata Besuki Kendiri.
2.	Mohamad Farid Rizqullah, Wirania Swasty (2019)	Perancangan Media Informasi Kota Tua Jakarta Utara Melalui <i>Sign System</i> yang Terintegrasi Website	Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia Vol. 05 No. 02 Agustus 2019	Hasil penelitian yang diambil penulis yaitu sebuah desain grafis lingkungan yang menginformasikan mengenai fasilitas yang terdapat Kota Tua Jakarta Utara.

Penulis menggunakan beberapa jurnal sebagai acuan, yang pertama adalah jurnal penelitian (Halimi and Patria 2015) dengan judul Perancangan *Sign System* Kawasan Wisata Besuki Kediri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kawasan Besuki memiliki area yang luas dapat dibayangkan sulitnya suatu

wilayah yang memiliki beberapa lokasi yang tidak dilengkapi *sign system*, maka hal tersebut menyebabkan orang-orang atau pengunjung kesulitan untuk menentukan arah tujuannya.

Jurnal kedua adalah jurnal penelitian (Rizqullah and Swasty 2019) dengan judul Perancangan Media Informasi Kota Tua Jakarta Utara Melalui *Sign System* yang Terintegrasi Website. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kota Tua saat ini mengalami perkembangan dan meningkatnya jumlah penduduk yang cukup signifikan. Kesulitan ini ditemui oleh para wisatawan lokal hingga asing saat berkunjung ke kawasan Kota Tua beragam yang kurangnya informasi, hingga sulit mencari fasilitas umum seperti tempat ibadah atau musholla, toilet umum, dan *money changer*. *Sign system* ini ditujukan untuk pengunjung agar tidak tersesat dan dapat dengan mudah mencari tempat yang ingin dituju.

### 2.3. Kerangka Pemikiran



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Objek dan Waktu Penelitian

##### 3.1.1. Objek

Objek penelitian dilakukan di Desa Wonosari Kecamatan Pulau Rimau Kabupaten Banyuasin Provinsi Sumatera Selatan.

##### 3.1.2. Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menyusun segala kegiatan dalam jadwal penelitian yang berlangsung kurang lebih 4 bulan, terhitung sejak bulan Maret 2021 sampai dengan bulan Juli 2021 dengan rincian dalam tabel 3.1 sebagai berikut.

**Tabel 3.1 Jadwal Penelitian**

No.	Jenis Kegiatan	Tahun 2021																													
		Bulan																													
		Maret					April					Mei					Juni					Juli					Agustus				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1.	Observasi	■	■	■	■																										
2.	Izin Riset																														
3.	Wawancara																														
4.	Studi Pustaka																														
5.	Pengerjaan Proposal																														
6.	Ujian Proposal																														
7.	<i>Orientation</i> (Tahap 1)																														
8.	<i>Analysis</i> (Tahap 2)																														
9.	<i>Concepts</i> (Tahap 3)																														
10.	<i>Design/Development</i> (Tahap 4)																														
11.	<i>Implementation</i> (Tahap 5)																														
12.	Pengerjaan Laporan Tugas Akhir																														
13.	Ujian Tugas Akhir																														
14.	Pameran																														

## **3.2. Jenis Data**

### **3.2.1. Data Primer**

Data primer adalah data yang diperoleh melalui pengukuran langsung oleh peneliti yang bukan berasal dari data yang telah ada. Data primer yang penulis gunakan meliputi observasi dan wawancara.

#### **3.2.1.1 Observasi**

Menurut (Tersiana 2018:12) Observasi merupakan penelitian dengan melakukan pengamatan menyeluruh pada sebuah kondisi tertentu. Tujuan penelitian ini untuk mengamati dan memahami perilaku kelompok maupun individu pada keadaan tertentu.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa observasi adalah suatu proses pengumpulan data berdasarkan pengamatan terhadap suatu objek yang dilihat atau diamati secara nyata. Penulis melakukan pengamatan secara langsung di Desa Wonosari untuk melakukan pengumpulan data berupa informasi tentang kebutuhan *sign system* di Desa Wonosari.



**Gambar 3.1** Gapura Desa Wonosari

(Sumber: Ade Eva Suryani, 2021)

Berikut adalah gambar gapura di Desa Wonosari pada saat melakukan pengamatan langsung ke Desa untuk mendapatkan informasi secara langsung.

### **3.2.1.2 Wawancara**

Menurut (Tersiana 2018:12) Wawancara merupakan salah satu penelitian yang merupakan proses untuk memperoleh informasi dengan cara tanya jawab antara peneliti dengan subjek yang diteliti.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa wawancara adalah suatu proses pengumpulan data informasi dengan tanya jawab antara dua orang atau lebih secara lisan ataupun tertulis kepada narasumber, agar

mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara jelas. Penulis melakukan wawancara secara langsung kepada Bapak Usman Novriadi selaku Kepala Desa di Desa Wonosari dan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai kurangnya *sign system* di Desa Wonosari sebagai kebutuhan informasi tentang penamaan di setiap lorong atau jalurnya.



**Gambar 3.2 Wawancara**

(Sumber: Ade Eva Suryani dan Susanti, 2021)

Berikut adalah gambar wawancara dengan Bapak Usman Novriadi pada saat mengumpulkan data informasi mengenai kebutuhan *sign system* di Desa Wonosari.

### **3.2.2. Data Sekunder**

Data sekunder adalah data yang di kumpulkan oleh pihak lain dan telah di dokumentasikan sehingga dapat digunakan oleh pihak lain (peneliti). Data sekunder yang digunakan penulis adalah berupa studi pustaka.

#### **3.2.2.1 Studi Pustaka**

Menurut Sugiyono dalam (Ramanda, Akbar, and Wirasti 2019:124) Studi pustaka adalah berkaitan dengan kajian teoritis dan beberapa referensi yang tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah.

Penulis melakukan studi pustaka terhadap penelitian terdahulu yang membantu penulis dalam penelitian dengan informasi dan teori jurnal yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

### **3.3. Teknik Perancangan**

Teknik perancangan desain ini memiliki lima tahapan yang terdiri beberapa proses pembuatan sebagai acuan dalam desain yang akan dibuat diantaranya sebagai berikut.

#### **3.3.1 Orientation**

Pada tahap pertama penulis bertemu dengan Bapak Usman Novriadi selaku Kepala Desa di Desa Wonosari. Bapak Usman Novriadi menjelaskan mengenai kondisi di Desa Wonosari yang mengalami kesulitan akan sebuah *sign system* sebagai petunjuk jalur dan

informasi mengenai fasilitas di Desa Wonosari Kecamatan Pulau Rimau.

### **3.3.2. *Analysis***

Pada tahap kedua penulis mencari informasi mengenai kondisi di Desa Wonosari pada proses *orientation* dengan berkunjung ke Desa Wonosari dan penulis menemukan masalah di setiap jalur dan fasilitas di Desa yang tidak memiliki petunjuk atau penanda jalan.

### **3.3.3. *Concepts***

Pada tahap ketiga penulis akan menentukan *concepts* perancangan *sign system* yang memiliki beberapa konsep perancangan agar dapat menjadi acuan dalam desain yang akan dibuat, diantaranya konsep visual, konsep huruf dan konsep warna.

#### **3.3.3.1 Konsep Visual**

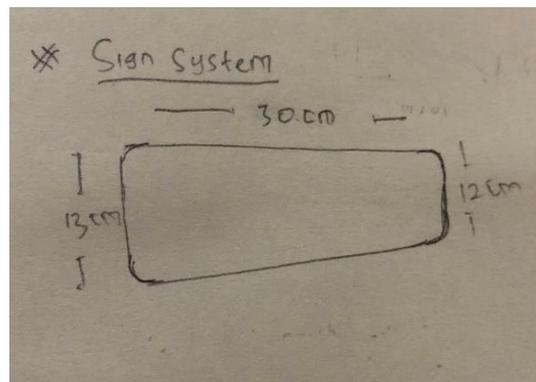
Konsep visual yang dirancang adalah sebagai media informasi mengenai penamaan dan penandaan di Desa Wonosari Kecamatan Pulau Rimau, sehingga diharapkan dapat menjadi petunjuk jalan bagi masyarakat setempat maupun pengunjung di Desa Wonosari.

##### **1. *Sign System***

Penulis merancang *sign system* dengan bahan dasar akrilik bening dengan ukuran lebar 30 cm x tinggi 13 cm sebanyak 26 buah yang terdiri dari 21 untuk jalur/lorong, 2 untuk masjid, 1

untuk musholla dan 2 untuk sekolah terdiri dari *ideogram* antara lain.

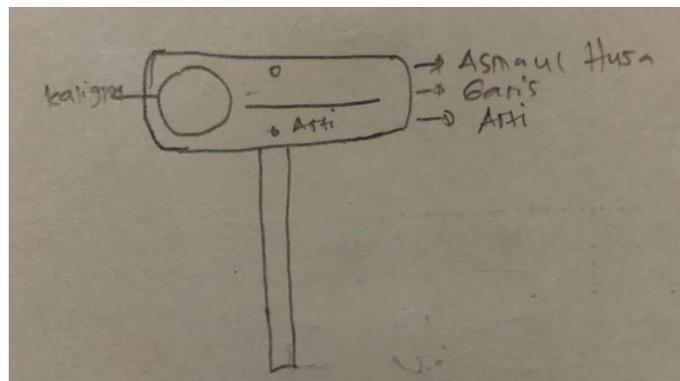
- a. Dalam perancangan 21 jalur penulis menggunakan konsep visual yang memiliki bentuk desain yang diambil dari pelepah pohon sawit yang dipotong dan disederhanakan.



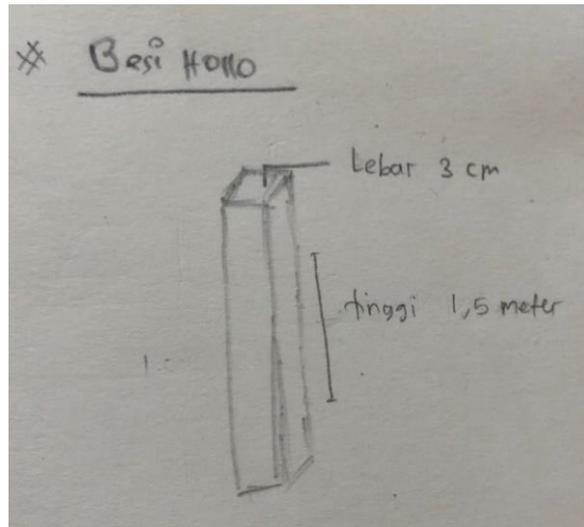
**Gambar 3.3 Sketsa *sign system***

Sisi sudut dipotong secara melengkung dan menggunakan bahan dasar akrilik bening dengan ketebalan 5 mm yang ditempel menggunakan stiker ritrama *laminating* yang telah dicetak. Desain berisi tulisan/teks ASMAUL HUSNA, dimana Asmaul Husna dalam Islam adalah nama-nama baik Allah SWT, yaitu Ar Rahman, Al Malik, Al Quddus, Al Mu`min, Al Aziz, Al Jabbar, Al Baari, Al Haliim, Al Ghaffaar, Al Qahhaar, Al Wahhaab, Al Fattaah, Al `Aliim, As Samii, Al Bashiir, Al `Aliy, Al Hasiib, Al Kariim, Al Muhshii, Al Wahid, Al Jamii`. *Background* dalam desain

menggunakan warna biru, kemudian untuk penulisan asmaul husna menggunakan tulisan latin dan kaligrafi arab beserta artinya yang berwarna kuning. Dalam penulisan nama menggunakan font *Franklin Gothic Heavy* dengan ukuran tulisan asmaul husna 76 pt, kemudian untuk artinya menggunakan font berukuran 36 pt. Pada penulisan kaligrafi arab di *trace* menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2015* dan diberi bingkai dengan ukuran diameter 9 cm.



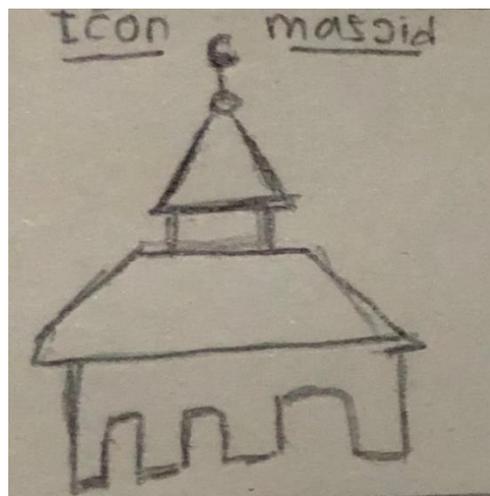
**Gambar 3.4** Sketsa *sign system* dengan besi hollo



**Gambar 3.5 Sketsa besi holo**

*Sign system* diletakan pada setiap depan jalur lorong sebelah kiri.

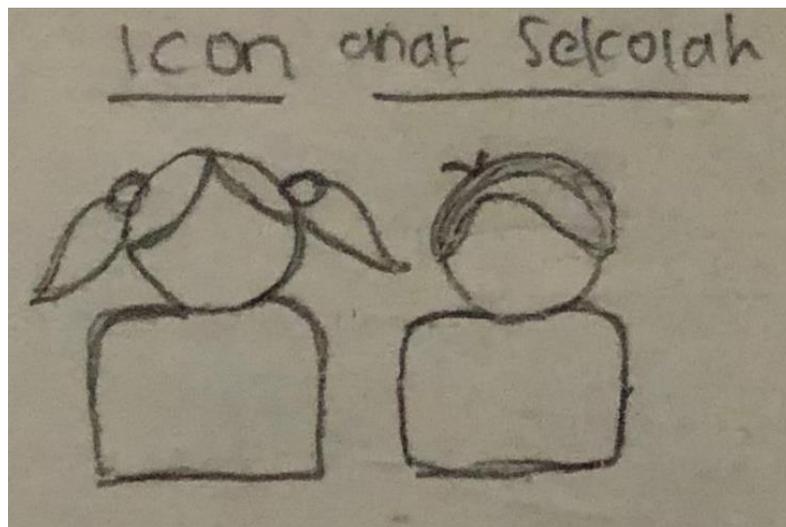
- b. Dalam perancangan untuk 2 masjid dan 1 musholla penulis menggunakan icon masjid yang disederhanakan dari salah satu foto masjid yang ada di Desa Wonosari.



**Gambar 3.6 Sketsa sign system icon masjid**

Bentuk desain yang digunakan sama seperti perancangan 21 jalur, *sign system* yang digunakan pada masjid menggunakan bahan dasar akrilik bening dan stiker ritrama *laminating*. Dalam desain icon masjid dibuat menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2015*. Kemudian akrilik dipasang dalam satu hollo besi 3x3 cm *sign system* asmaul husna di setiap jalur/lorong yang terdapat masjid, untuk *sign system* masjid dipasang mengarah ke dalam jalur/lorong diletakan tepat di bawah nama asmaul husna.

- c. Dalam perancangan 2 sekolah penulis menggunakan icon sekolah yang disederhanakan dari dua anak sekolah.



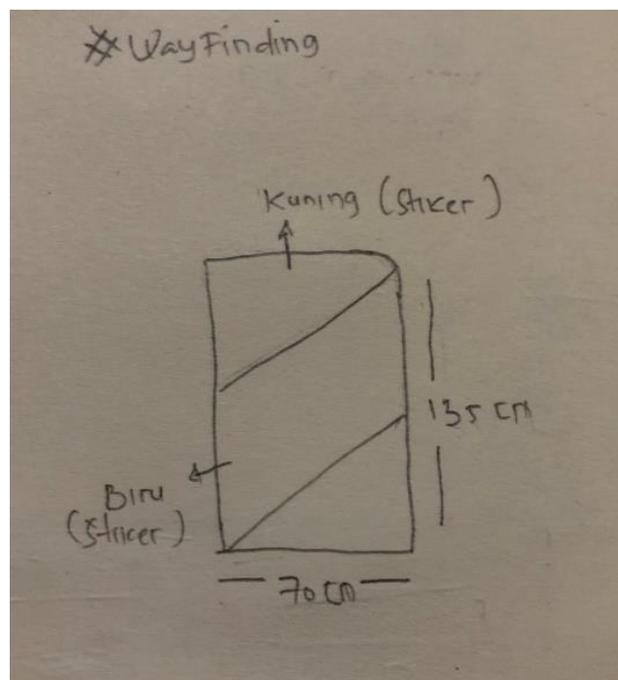
**Gambar 3.7** Sketsa *sign system* icon anak sekolah

Pada desain ini menggunakan bentuk desain yang sama seperti perancangan 21 jalur , 2 masjid dan 1 musholla, *sign*

*system* yang digunakan pada sekolah menggunakan bahan dasar akrilik bening dan stiker ritrama *laminating*. Dalam desain icon sekolah dibuat menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2015*. Kemudian akrilik dipasang menggunakan baut pada hollo besi 3x3 cm dengan tinggi 1,5 meter, *sign system* sekolah ditempatkan pada depan jalan menuju sekolah di sebelah kanan.

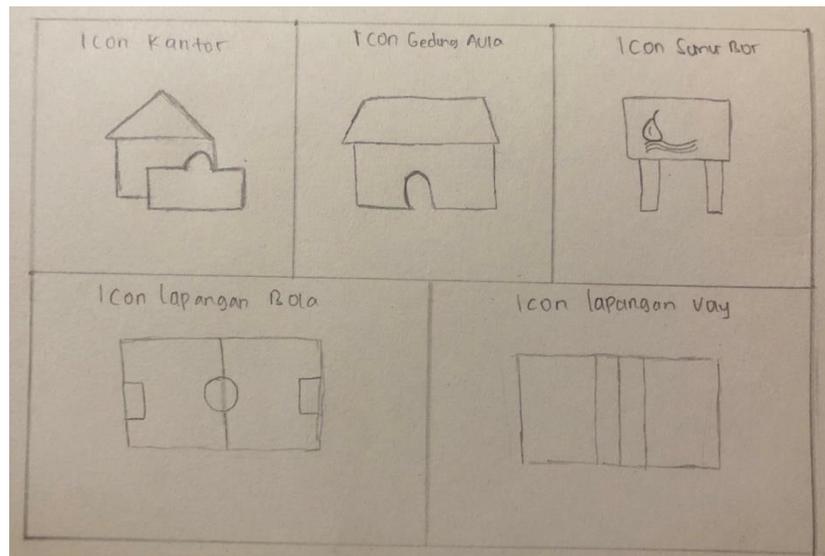
## 2. Wayfinding

Penulis merancang 1 buah *wayfinding* dengan bahan dasar menggunakan akrilik bening tebal 5 mm dan ditempel stiker ritrama *laminating* yang telah dicetak.



**Gambar 3.8 Sketsa wayfinding**

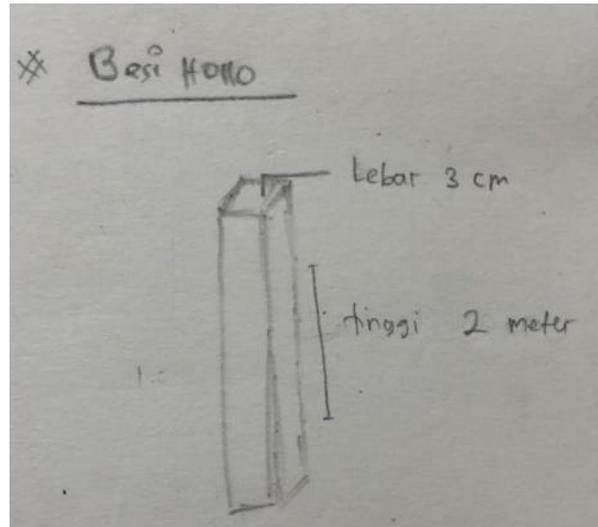
Pada desain dibuat menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2015*. Desain dibuat dengan dua warna yaitu biru dan kuning, kemudian dalam desain terdapat logo Kota Banyuasin dan nama fasilitas umum yang ada di kompleks perkantoran seperti kantor desa, gedung aula, lapangan bola kaki, dan lapangan voly yang diberi panah mengarah ke sebelah kanan sedangkan sumur bor, paud dan TK diberi panah mengarah ke sebelah kiri.



**Gambar 3.9** Sketsa icon *wayfinding*

Setiap nama fasilitas diberi icon dan diletakan sejajar dengan tulisan pada nama fasilitas. Dalam penulisan nama fasilitas terdapat dua bahasa yaitu bahasa Indonesia terletak diatas dan bahasa Inggris terletak dibawah dengan dibatasi garis *horizontal*. Penulisan dalam bahasa Indonesia menggunakan font *Franklin*

*Gothic Heavy* berukuran 120 pt dan bahasa Inggris menggunakan font *Century Gothic Italic* berukuran 95 pt.

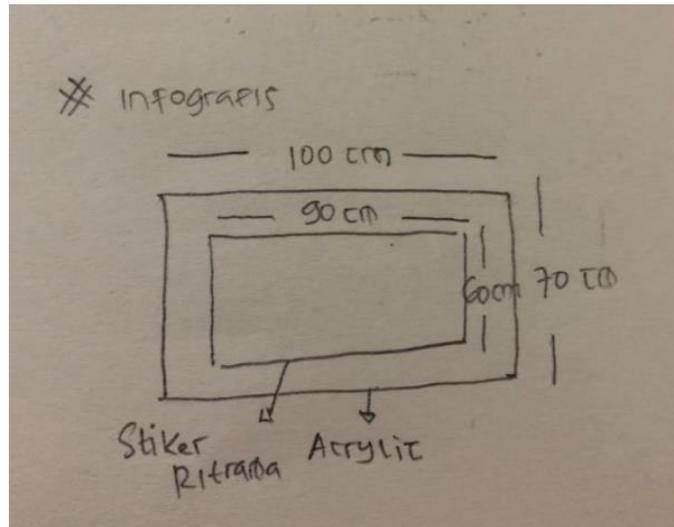


**Gambar 3.10** Sketsa besi hollo *wayfinding*

*Wayfinding* ditempatkan pada komplek kantor desa bagian depan.

### 3. Infografis

Penulis merancang 1 buah infografis berisi informasi denah Desa Wonosari beserta fasilitas-fasilitas umum yang terdapat di desa tersebut.



**Gambar 3.11 Sketsa infografis**

Infografis di desain menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2015*, desain denah dibuat sesuai data yang didapat dan di cetak pada stiker ritrama *laminating* dan infografis yang diletakan di depan sebelah kiri gapura Desa Wonosari.

### **3.3.3.2. Konsep Huruf**

Konsep huruf yang digunakan penulis pada perancangan ini adalah bentuk huruf *Sans Serif*.



**Gambar 3.12** Jenis huruf *Franklin Gothic Heavy*

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/382243087130304537/>, diakses

29 April 2021)

*Century Gothic Font Italic Style*

A a B b C c D d E e F f G g  
 H h I i J j K k L l M m N n  
 O o P p Q q R r S s T t U u  
 V v W w X x Y y Z z  
 ! ? ! " £ \$ % ^  
 & \* ( ) \_ - = + [ ] { }  
 ; : ' @ # ~ , < . > / ?  
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

**Gambar 3.13** Jenis huruf *Century Gothic Italic*

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/132996995235970075/>, diakses

08 Juni 2021)

12 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 1234567890  
18 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 1234567890  
24 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 1234567890  
30 THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 1234567890  
**THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 123456789**  
**THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG. 123456789**  
**THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DO**  
**THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE**

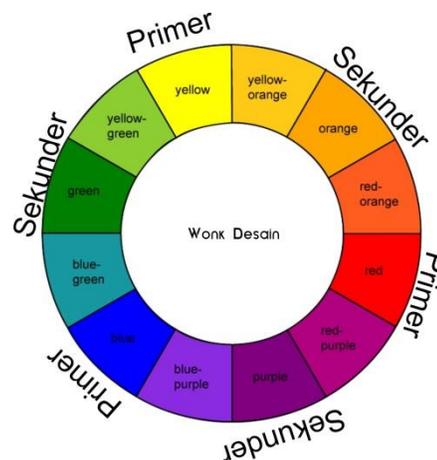
**Gambar 3.14 Jenis huruf *Dutch Croquettes***

(Sumber: <https://fonts2u.com/dutch-croquettes.font> ,diakses 11 Juli 2021)

Menurut (Ramdani 2019:52) *Sans serif* adalah huruf tanpa serif (kaitan di ujung). Sedangkan menurut (Lia Anggraini and Kirana Nathalia 2018:60) *Sans serif* diartikan tanpa sirip/ *serif* , jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. *Sans serif* melambangkan kesederhanaan, lugas, “masa kini,” dan futuristic. Jenis font ini memiliki sifat yang tegas sehingga menjadi pilihan yang tepat untuk diaplikasikan ke dalam perancangan *sign system*. Alasan memilih *Franklin Gothic Heavy*, *Century Gothic Italic* dan *Dutch Croquettes* adalah karena font berbentuk lebih sederhana yang memiliki karakteristik *modern*, jelas, dan mudah dibaca sehingga diharapkan dapat dipahami dan dimengerti oleh masyarakat dan pengunjung.

### 3.3.3.3. Konsep Warna

Warna merupakan pelengkap gambar yang mampu menyentuh kepekaan penglihatan, sehingga merangsang mata yang dapat menarik perhatian masyarakat. Konsep warna yang digunakan penulis pada perancangan ini adalah warna primer dan warna sekunder.

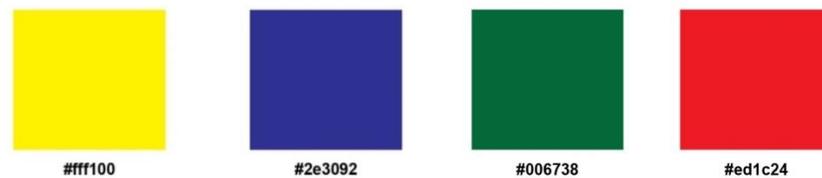


**Gambar 3.15 Warna Primer dan sekunder**

(Sumber: <https://www.roqibus.com/2017/12/macam-macam-jenis-warna-primer-secunder.html>, diakses 9 Juli 2021)

Menurut (Ramdani 2019:25) Warna primer adalah warna dasar, sumber dari segala warna yaitu merah, kuning, dan biru. Sedangkan menurut (Lia Anggraini and Kirana Nathalia 2018:39) Warna primer merupakan warna dasar yang bukan campuran dari warna-warna lain. Menurut (Ramdani 2019:25) Warna sekunder merupakan percampuran antara warna primer. Warna yang penulis gunakan

adalah warna biru, kuning, merah dan hijau. Warna biru dan kuning diterapkan pada desain *sign system* dan *wayfinding*, sedangkan untuk warna hijau, merah, kuning, dan biru diterapkan pada perancangan desain infografis.



**Gambar 3.16 Warna kuning, biru, hijau, dan merah**

Warna ini memiliki keserasian kontras yang dipadukan dengan warna biru, kuning, merah dan hijau sehingga memiliki tingkat keterbacaan yang jelas yang membuat masyarakat dapat langsung mengetahui dan memahami informasi yang terdapat pada *sign system*. Desa Wonosari memiliki lingkungan yang masih banyak pepohonan berwarna hijau. Alasan penulis memilih warna biru dan kuning agar tingkat kepekaan penglihatan masyarakat terhadap warna tersebut lebih tinggi, sehingga masyarakat dapat langsung mengetahui dan memahami informasi yang terdapat pada *sign system*.

### 3.3.4. *Design Development*

Pada tahap ini penulis mengembangkan desain *sign system* kedalam beberapa tahapan yang dibuat dalam desain visual sebagai berikut.

#### 1. Tahap Pertama

Pada tahap pertama penulis membuat desain vektor dengan konsep yang akan dibuat. Pada pembuatan desain vektor ini penulis menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2015*.

#### 2. Tahap Kedua

Pada tahap kedua penulis memberikan warna pada desain yang telah digabungkan dalam bentuk *sign system*, *wayfinding* dan infografis. Warna yang akan penulis gunakan adalah warna biru dan kuning dan penulis menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2015*.

#### 3. Tahap Ketiga

Pada tahap ketiga penulis menggabungkan penamaan/teks dan keterangan, *ideogram* dalam bentuk *sign system*, *wayfinding* dan infografis.

### 3.3.5. *Implementation*

Pada tahap terakhir ini penulis melakukan proses pencetakan desain yang telah dibuat dan dilanjutkan dengan pembuatan *sign system* dengan bahan akrilik bening sebagai bahan dasar. Setelah

selesai penulis akan menempatkan *sign system* di Desa Wonosari Kecamatan Pulau Rimau.

### **3.4. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup yang ditentukan penulis yaitu menciptakan *Sign System* di Desa Wonosari Kecamatan Pulau Rimau berupa desain grafis untuk kebutuhan informasi tentang penamaan di setiap lorong dan fasilitas umum di Desa Wonosari.

### **3.5. Alat dan Bahan**

Pada perancangan *sign system* di Desa Wonosari ini penulis menggunakan alat dan bahan sebagai berikut:

#### **3.5.1. Alat**

Peralatan yang digunakan penulis dalam perancangan *sign system* ini antara lain:

1. Alat
  - a. Pensil
  - b. Penghapus
  - c. Mistar
  - d. *Sketchbook*
  - e. Roll Meteran
  - f. Mesin Bor Listrik

2. Perangkat Keras
  - a. Laptop
  - b. Handphone
3. Perangkat Lunak yang digunakan adalah *Adobe Illustrator CC* 2015.

### **3.5.2. Bahan**

Bahan yang digunakan penulis dalam perancangan *sign system* ini antara lain:

1. Akrilik
2. Hollo besi 3x3 cm
3. Stiker ritrama *laminating*
4. Baut

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Hasil

Pada perancangan *sign system* ini menghasilkan 26 buah *sign system*, 1 buah *wayfinding* dan 1 buah infografis sebagai media informasi mengenai penamaan dan penandaan di Desa Wonosari Kecamatan Pulau Rimau. Pada perancangan desain ini menggunakan lima tahapan yang terdiri beberapa proses pembuatan sebagai berikut.

##### 4.1.1. Hasil Orientation

Pada tahap pertama penulis mendapatkan hasil wawancara dari Bapak Usman Novriadi selaku kepala desa di Desa Wonosari mengenai dibutuhkannya *sign system* sebagai penanda jalan di desa tersebut.

DAFTAR PERTANYAAN DAN JAWABAN WAWANCARA

Berikut ini adalah daftar pertanyaan dan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan Bapak Usman Novriadi selaku Kepala Desa di Desa Wonosari.

Hari, Tanggal : Senin, 26 April 2021

Tempat : Desa Wonosari Kecamatan Pulau Rimau Kabupaten Banyuwangi Provinsi Sumatra Selatan.

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1.	Apakah kesulitan yang dialami masyarakat di Desa Wonosari?	Jalan yang masih tanah liat sehingga masyarakat sulit untuk mengeluarkan hasil panen baik itu padi maupun kelapa sawit.
2.	Bagaimana kondisi masyarakat pada saat tidak memiliki penanda jalan di Desa Wonosari?	Iya sangat kesulitan, terutama masyarakat diluar Desa yang mencari alamat di Desa Wonosari.
3.	Menurut Pak Usman, Apakah penanda jalan ini bermanfaat untuk masyarakat di Desa Wonosari?	Iya tentunya sangat bermanfaat, karena itu adalah salah satu petunjuk jalan yang dapat digunakan masyarakat luar desa.
4.	Berapakah luas wilayah dan jumlah penduduk di Desa?	Luas wilayah Desa 1.424 hektar dengan jumlah penduduk 1.332 jiwa dari 343 KK.

5. Berapa banyak jalur atau lorong di Desa Wonosari?	Ada, kurang lebih 21 jalur/lorong di desa.
6. Berapa banyak fasilitas umum di Desa?	Total kurang lebih 18 fasilitas umum, terdiri dari musollah, masjid, sekolah, posyadu, kantor dan lapangan bola.
7. Berapa banyak penanda jalan yang dibutuhkan Desa Wonosari?	Terutama yang sangat dibutuhkan itu 21 jalur/lorong dan beberapa fasilitas umum yang dibutuhkan.

Peneliti 1, Peneliti 2,

  
 ( Ade Eva Suryani )

  
 ( Susanti )

  
 Kepala Desa Wonosari (Novriadi)

**Gambar 4.1 Hasil Wawancara**

(Sumber: Ade Eva Suryani dan Susanti, 2021)

Pada gambar 4.1 adalah hasil wawancara penulis dengan Bapak Usman Novriadi selaku kepala desa di Desa Wonosari dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai situasi di desa tersebut.

#### 4.1.2. Hasil *Analysis*

Pada tahap kedua penulis mendapatkan informasi dari hasil observasi ke Desa Wonosari dengan berkunjung ke desa dan penulis menemukan masalah di setiap jalur dan fasilitas tidak memiliki petunjuk atau penanda jalan.



**Gambar 4.2 Jalur/Lorong di Desa**

(Sumber: Ade Eva Suryani dan Susanti, 2021)

Pada gambar 4.2 adalah salah satu jalur/ lorong belum memiliki informasi mengenai *sign system* sebagai penanda atau penamaan jalan.

Sehingga sangat diperlukan *sign system* sebagai informasi dari masing-masing jalur/lorong di Desa Wonosari agar masyarakat atau pengunjung luar desa tidak mengalami kesulitan mencari alamat. Dalam perancangan ini penulis mendesain *sign system* yang berisi tulisan/teks ASMAUL HUSNA sebanyak 21 nama yaitu Ar Rahman, Al Malik, Al Quddus, Al Mu`min, Al Aziz, Al Jabbar, Al Baari, Al Haliim, Al Ghaffaar, Al Qahhaar, Al Wahhaab, Al Fattaah, Al `Aliim, As Samii, Al Bashiiir, Al `Aliy, Al Hasiib, Al Kariim, Al Muhshii, Al Wahid, Al Jami`.



**Gambar 4.3 Sekolah SDN 12 Pulau Rimau**

(Sumber: Ade Eva Suryani dan Susanti, 2021)

Pada gambar 4.3 adalah sekolah SD Negeri 12 yang ada di Desa Wonosari yang belum memiliki *sign system*. Sekolah ini hanya mempunyai penanda secara tertulis sehingga dibutuhkan tambahan *sign system* agar lebih efektif dan mempermudah pengunjung di luar desa dalam mencari sekolah tersebut. Dalam perancangan *sign system* ini menggunakan icon sekolah yang disederhanakan dari dua anak sekolah.



**Gambar 4.4 Sekolah SMP Negeri 3 Pulau Rimau**

(Sumber: Ade Eva Suryani dan Susanti, 2021)

Pada gambar 4.4 adalah sekolah SMP Negeri 3 yang ada di Desa Wonosari yang belum memiliki *sign system* sebagai penanda jalan. Sekolah ini hanya mempunyai penanda secara tertulis di depan lorongnya sehingga dibutuhkan tambahan visual icon anak sekolah yang

lebih efektif dan mempermudah pengunjung di luar desa dalam mencari sekolah tersebut. Dalam perancangan *sign system* ini menggunakan icon sekolah yang disederhanakan dari dua anak sekolah.



**Gambar 4.5 Jalur/Lorong Musholla**

(Sumber: Ade Eva Suryani dan Susanti, 2021)

Pada gambar 4.5 adalah jalur/lorong didalamnya terdapat musholla yang belum memiliki *sign system* sebagai informasi bahwa di dalam jalur/lorong terdapat musholla. Sehingga penulis merancang *sign system* sebagai petunjuk bahwa di jalur/lorong terdapat musholla agar pengunjung luar desa tidak kesulitan. Dalam perancangan desain ini penulis menggunakan icon masjid yang disederhanakan dari salah satu foto masjid yang ada di desa.



**Gambar 4.6 Jalur/Lorong Masjid**

(Sumber: Ade Eva Suryani dan Susanti, 2021)

Pada gambar 4.6 adalah jalur/lorong didalamnya terdapat masjid yang belum memiliki *sign system* sebagai informasi bahwa di dalam jalur/lorong terdapat masjid. Sehingga penulis merancang *sign system* sebagai petunjuk bahwa di jalur/lorong terdapat masjid agar pengunjung luar desa tidak kesulitan. Dalam perancangan desain ini penulis menggunakan icon masjid yang disederhanakan dari salah satu foto masjid yang ada di desa.



**Gambar 4.7 Komplek Kantor Desa**

(Sumber: Ade Eva Suryani dan Susanti, 2021)

Pada gambar 4.7 adalah kompleks kantor yang memiliki beberapa fasilitas umum yang belum memiliki informasi mengenai fasilitas-fasilitas umum yang ada di kompleks kantor desa. Sehingga diperlukan *wayfinding* sebagai informasi untuk mempermudah pengunjung luar desa untuk mencari informasi fasilitas seperti kantor desa, gedung aula, lapangan bola kaki, lapangan voley, sumur bor, paud dan TK. Dalam perancangan *wayfinding* penulis membuat icon dari masing-masing fasilitas dan menambahkan logo Kota Banyuwangi serta untuk penulisan nama fasilitas menggunakan 2 bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.



**Gambar 4.8 Gapura Desa**

(Sumber: Ade Eva Suryani dan Susanti, 2021)

Pada gambar 4.8 adalah gapura desa yang belum memiliki informasi denah beserta fasilitas-fasilitas yang terdapat di dalam desa. Sehingga diperlukan sebuah infografis yang berisi informasi mengenai tempat dan fasilitas yang ada di Desa Wonosari.

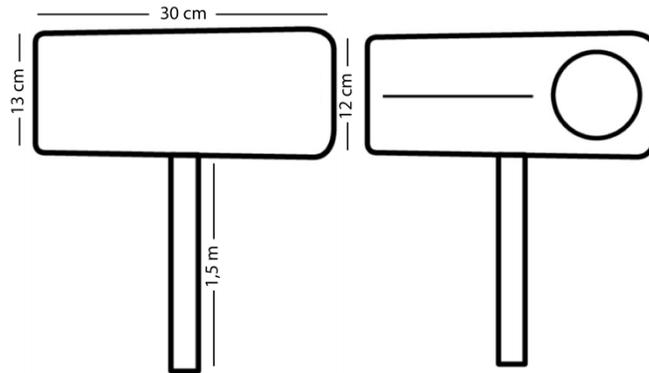
#### **4.1.3. Hasil *Concepts***

Pada tahap ini penulis menghasilkan konsep yang telah dihasilkan, diantaranya konsep desain *sign system*, *wayfinding* dan infografis.

##### **a. *Sign System***

Penulis menghasilkan konsep *sign system* yang menggunakan bahan akrilik bening sebanyak 26 buah yang terdiri dari 21 buah

*sign system* jalur/lorong, 2 buah *sign system* masjid, 1 buah *sign system* musholla dan 2 buah *sign system* sekolah.



**Gambar 4.9 Konsep desain *sign system***

Pada gambar 4.9 penulis menghasilkan konsep *sign system* dengan ukuran 30 x 13 cm, menggunakan bahan akrilik bening dengan ketebalan 5 mm, kemudian ditempel dengan stiker stiker ritrama *laminating* dan dipasang pada hollo besi setinggi 1,5 meter.



**Gambar 4.10 Konsep icon masjid**

Pada gambar 4.10 penulis menghasilkan konsep icon masjid yang diaplikasikan pada desain *sign system* masjid dan musholla.

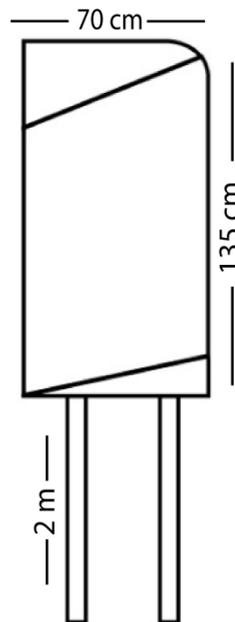


**Gambar 4.11 Konsep icon sekolah**

Pada gambar 4.11 penulis menghasilkan konsep icon sekolah yang diaplikasikan kedalam desain *sign system*.

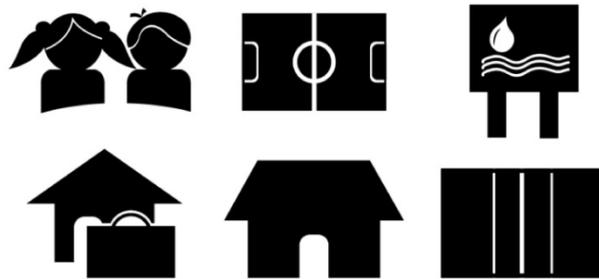
b. *Wayfinding*

Penulis menghasilkan konsep *wayfinding* yang menggunakan bahan akrilik bening sebanyak 1 buah.



**Gambar 4.12 Konsep desain *wayfinding***

Pada gambar 4.12 penulis menghasilkan konsep desain *wayfinding* dengan menggunakan bahan akrilik bening dengan ketebalan 5 mm, kemudian ditempel dengan stiker ritrama *laminating* dan dipasang pada hollo besi setinggi 2 meter.

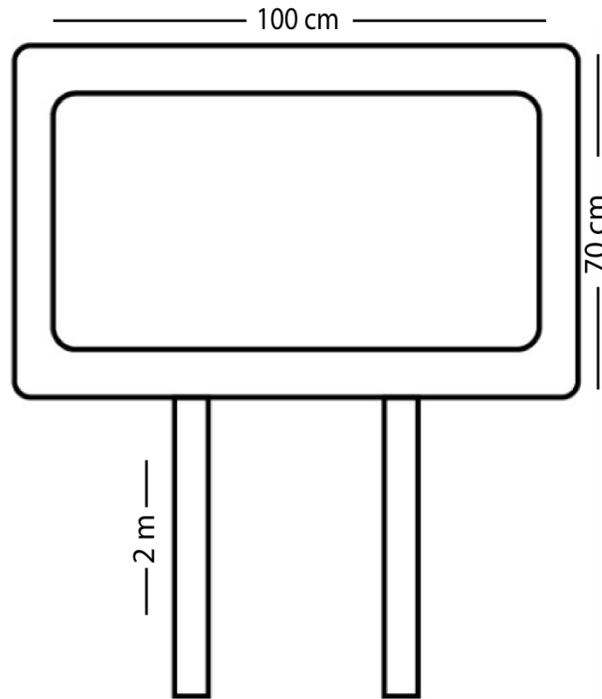


**Gambar 4.13 Konsep icon *wayfinding***

Pada gambar 4.13 penulis menghasilkan konsep desain icon untuk diaplikasikan pada desain *wayfinding*.

c. Infografis

Penulis menghasilkan konsep infografis yang menggunakan bahan akrilik bening sebanyak 1 buah.



**Gambar 4.14 Konsep desain infografis**

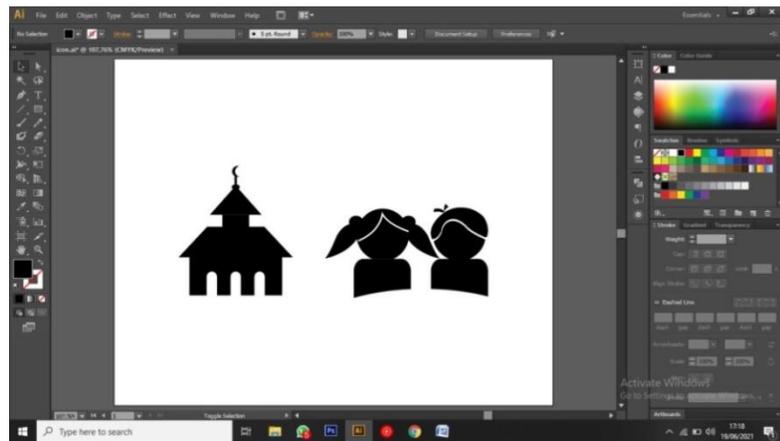
Pada gambar 4.14 penulis menghasilkan 1 buah infografis dengan ukuran 100 x 70 cm dengan menggunakan bahan akrilik bening yang di tempel dengan stiker ritrama *laminating* dan dipasang pada hollo besi setinggi 2 meter.

#### **4.1.4. Hasil *Desain Development***

Pada tahap *desain development* penulis mengembangkan desain *sign system*, *wayfinding*, dan infografis kedalam beberapa tahapan yang dibuat dalam desain visual sebagai berikut.

## 1. Tahap Pertama

Pada tahap pertama penulis membuat desain vektor icon sekolah, lapangan bola kaki, sumur bor, kantor desa, gedung serbaguna dan lapangan voli untuk di aplikasikan ke *sign system* dan *wayfinding*, selanjutnya penulis membuat desain bentuk vektor *sign system*, *wayfinding* dan infografis dengan menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2015*.



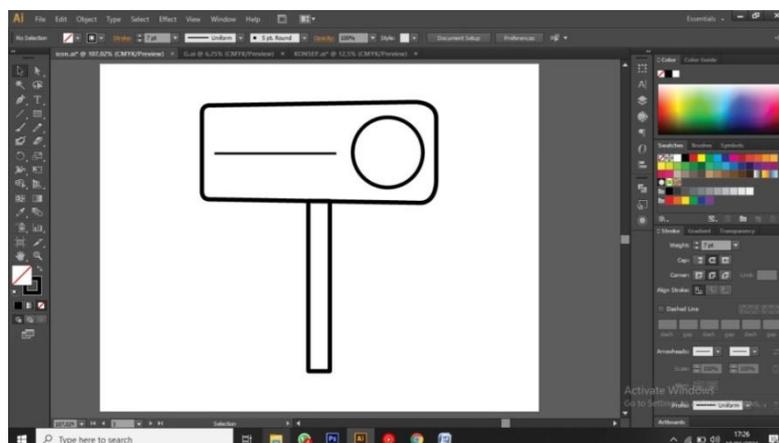
**Gambar 4.15** Desain icon untuk *sign system*

Pada gambar 4.15 penulis membuat desain vektor icon untuk masjid dan sekolah dengan menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2015* dan diaplikasikan kedalam desain *sign system*.



**Gambar 4.16** Desain icon untuk *wayfinding*

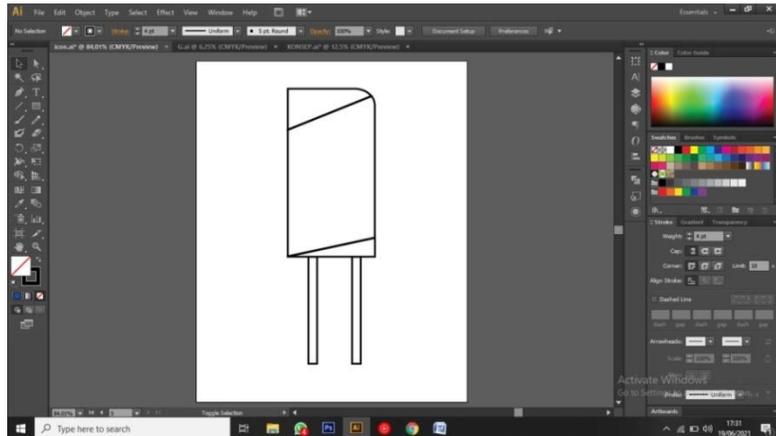
Pada gambar 4.16 penulis membuat desain icon vektor untuk *wayfinding* dengan menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2015* yang terdiri dari icon sekolah, lapangan bola kaki, sumur bor, kantor desa, gedung serbaguna dan lapangan voli, kemudian icon ini di aplikasikan pada desain *wayfinding*.



**Gambar 4.17** Desain untuk *sign system*

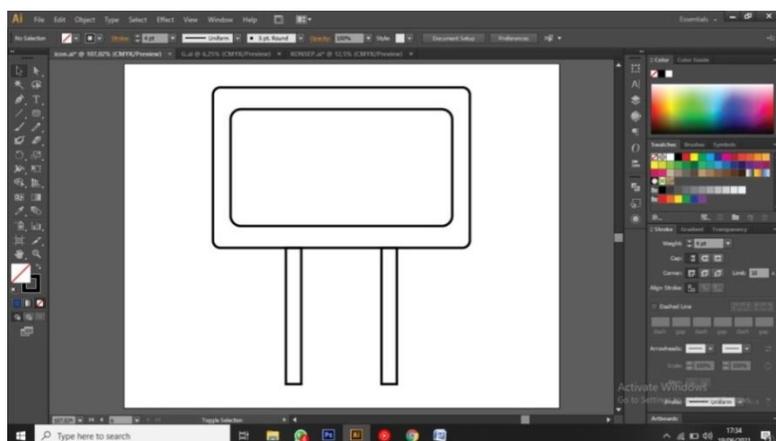
Pada gambar 4.17 penulis membuat desain *sign system* dalam bentuk vektor dengan menggunakan *Software Adobe Illustrator CC*

2015 untuk setiap jalur/lorong di Desa Wonosari dengan konsep yang sudah dibuat.



**Gambar 4.18** Desain untuk *wayfinding*

Pada gambar 4.18 penulis membuat desain *wayfinding* dalam bentuk vektor dengan menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2015*, selanjutnya diaplikasikan dengan icon, nama fasilitas umum, dan di dalam desain terdapat logo Kota Banyuwasin.



**Gambar 4.19** Desain untuk infografis

Pada gambar 4.19 penulis membuat desain vektor untuk infografis dengan menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2015* dengan bentuk yang sudah ditentukan, kemudian diaplikasikan dengan data denah sesuai data yang didapat.

## 2. Tahap Kedua

Pada tahap kedua penulis memberikan warna pada desain vektor icon sekolah, lapangan bola kaki, sumur bor, kantor desa, gedung serbaguna dan lapangan voli untuk di aplikasikan ke *sign system* dan *wayfinding*, selanjutnya penulis memberikan warna dalam desain bentuk vektor *sign system*, *wayfinding* dan infografis dengan menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2015*. Warna yang penulis gunakan adalah warna biru dan kuning.



**Gambar 4.20** Warna icon pada *sign system*

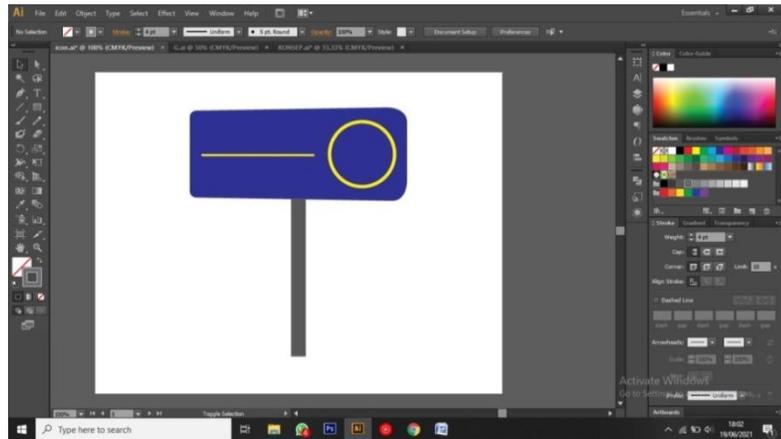
Pada gambar 4.20 penulis memberikan warna pada icon masjid dan sekolah. Warna yang digunakan adalah warna biru, selanjutnya

icon untuk *sign system* masjid, musholla dan sekolah diaplikasikan kedalam desain *sign system* dengan menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2015*.



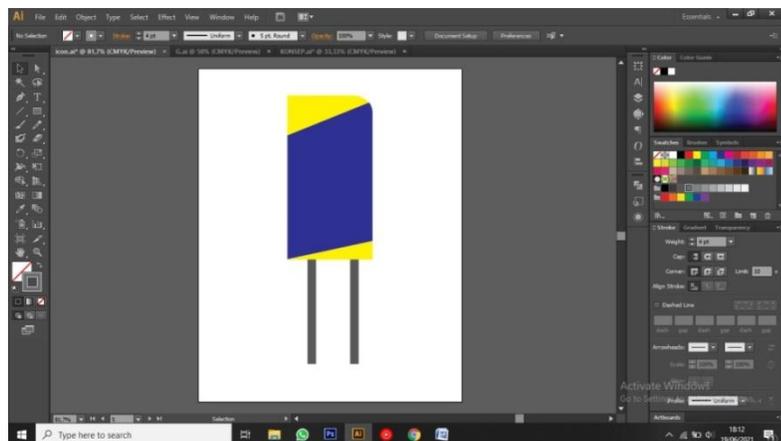
**Gambar 4.21** Warna icon pada *wayfinding*

Pada gambar 4.21 penulis memberikan warna icon sekolah, lapangan bola kaki, sumur bor, kantor desa, gedung serbaguna, dan lapangan bola voli dengan menggunakan warna kuning, kemudian icon ini diaplikasikan pada desain *wayfinding* dengan menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2015*.



**Gambar 4.22** Warna pada *sign system*

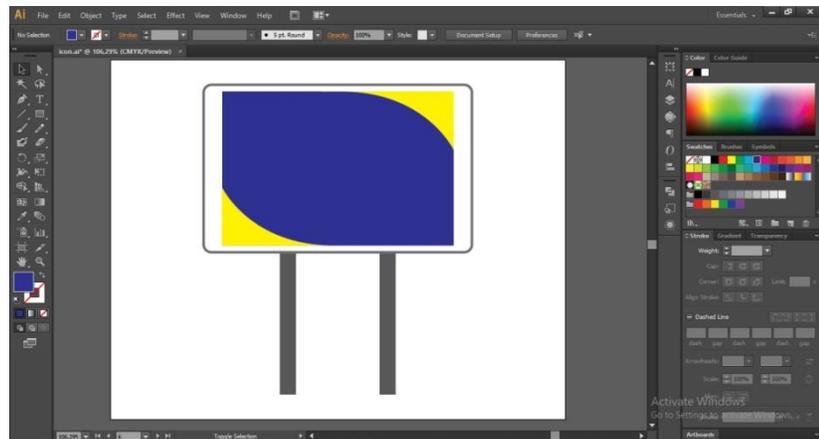
Pada gambar 4.22 penulis memberikan warna ke dalam desain *sign system*. Warna yang digunakan adalah warna biru dan kuning. Warna biru di aplikasikan di bagian *background* dan warna kuning di aplikasikan di garis horizontal dan bingkai untuk kaligrafi arab dengan menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2015*.



**Gambar 4.23** Warna pada *wayfinding*

Pada gambar 4.23 penulis memberikan warna pada desain *wayfinding* yaitu warna biru dan kuning, kemudian diaplikasikan

dengan icon, nama fasilitas umum, dan di dalam desain terdapat logo Kota Banyuasin dengan menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2015*.

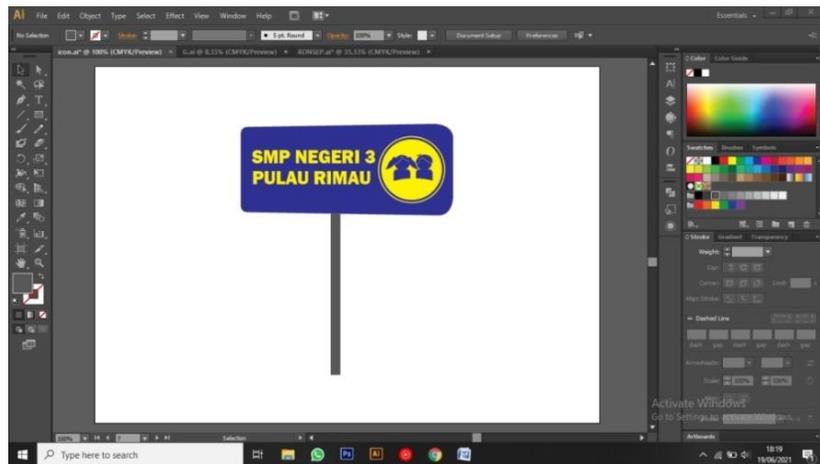


**Gambar 4.24 Warna pada infografis**

Pada gambar 4.24 penulis memberikan warna biru dan kuning pada desain infografis dan diaplikasikan dengan data denah sesuai data yang didapat.

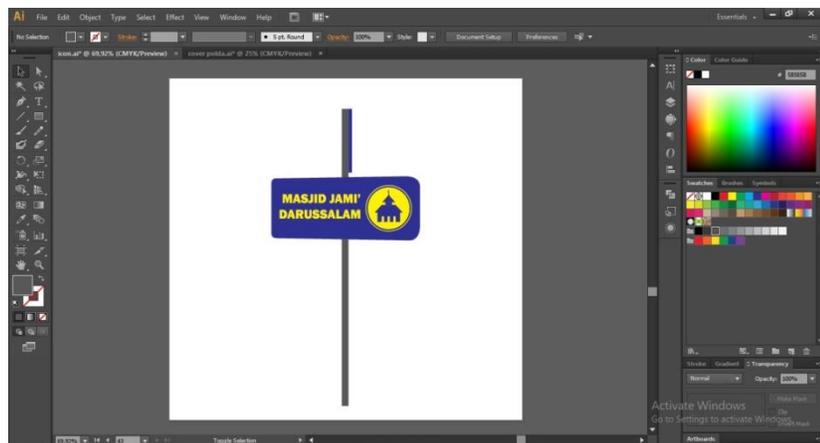
### 3. Tahap Ketiga

Pada tahap ketiga penulis menggabungkan penamaan/teks, icon dan keterangan, dalam bentuk desain *sign system*, *wayfinding* dan infografis.



**Gambar 4.25 Sign system untuk sekolah**

Pada gambar 4.25 penulis menggabungkan nama sekolah dan icon ke dalam desain *sign system* untuk sekolah dengan menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2015*.



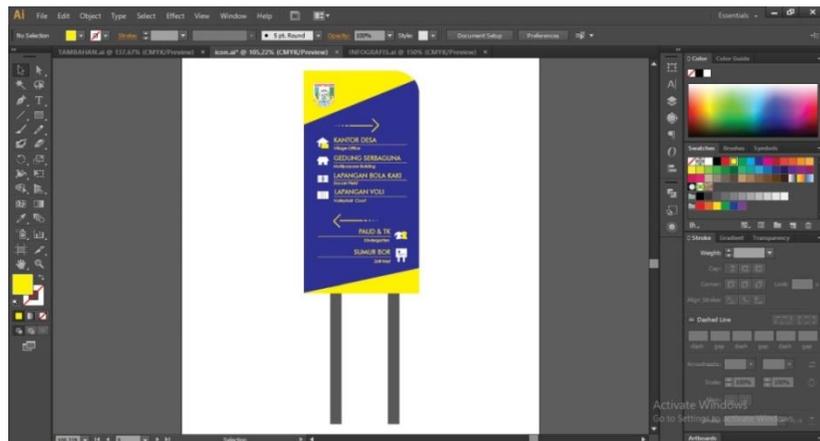
**Gambar 4.26 Sign system untuk masjid**

Pada gambar 4.26 penulis menggabungkan nama masjid dan icon ke dalam desain *sign system* untuk masjid dengan menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2015*.



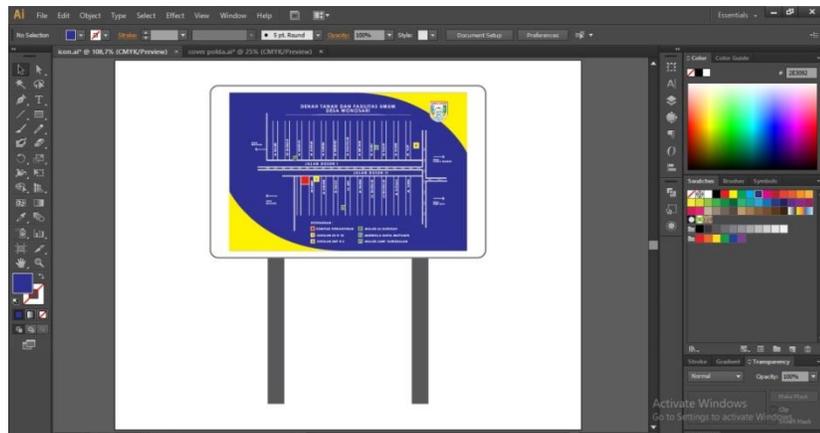
**Gambar 4.27 Sign system untuk Jalur/lorong**

Pada gambar 4.27 penulis menggabungkan nama asmaul husna, tulisan/teks, kaligrafi arab kedalam desain *sign system* untuk jalur/lorong dengan menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2015*.



**Gambar 4.28 Wayfinding**

Pada gambar 4.28 penulis menggabungkan nama fasilitas umum dan icon, tulisan/teks kedalam desain *wayfinding* dengan menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2015*.



**Gambar 4.29 Infografis**

Pada gambar 4.29 penulis menggabungkan tulisan/teks dan desain denah yang dibuat sesuai data kedalam desain infografis dengan menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2015*.

#### **4.1.5. Hasil Implementation**

Pada tahap terakhir penulis melakukan proses pencetakan desain yang telah dibuat, kemudian menghasilkan desain hasil akhir dan ditempel dengan stiker ritrama *laminating* serta dipasang pada hollo besi.



**Gambar 4.30 Hasil akhir desain *sign system***

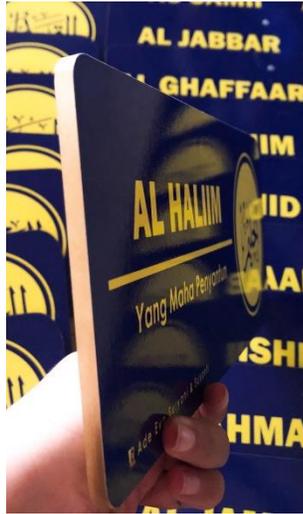
Pada gambar 4.30 adalah hasil akhir pengaplikasian desain *sign system* pada bahan akrilik bening dengan menggunakan warna biru dan kuning, kemudian penulisan pada desain ini menggunakan font *Franklin Gothic Heavy*.



**Gambar 4.31 Hasil akhir tampak depan *sign system***

Pada gambar 4.31 adalah hasil akhir tampak depan *sign system* pada bahan akrilik bening dengan menggunakan warna biru dan kuning,

kemudian penulisan pada desain ini menggunakan font *Franklin Gothic Heavy*.



**Gambar 4.32 Hasil akhir tampak samping *sign system***

Pada gambar 4.32 adalah hasil akhir tampak samping *sign system* pada bahan akrilik bening dengan ketebalan 5 mm. Warna yang digunakan ialah warna biru dan kuning, kemudian penulisan pada desain ini menggunakan font *Franklin Gothic Heavy*.



**Gambar 4.33 Hasil akhir desain *sign system* dengan hollo besi**

Pada gambar 4.33 adalah hasil akhir pengaplikasian desain *sign system* pada hollo besi setinggi 1.5 meter dengan bahan akrilik bening serta menggunakan warna biru dan kuning, kemudian penulisan pada desain ini menggunakan font *Franklin Gothic Heavy*.



**Gambar 4.34 Hasil akhir desain *sign system* masjid dan musholla**

Pada gambar 4.34 adalah hasil akhir pengaplikasian desain *sign system* masjid dan musholla pada bahan akrilik bening dengan menggunakan warna biru dan kuning, kemudian penulisan pada desain ini menggunakan font *Franklin Gothic Heavy*.



**Gambar 4.35 Hasil akhir desain *sign system* sekolah**

Pada gambar 4.35 adalah hasil akhir pengaplikasian desain *sign system* sekolah pada bahan akrilik bening dengan menggunakan warna biru dan kuning, kemudian penulisan pada desain ini menggunakan font *Franklin Gothic Heavy*.



**Gambar 4.36 Hasil akhir desain wayfinding**

Pada gambar 4.36 adalah hasil akhir pengaplikasian desain *wayfinding* yang menggunakan warna biru dan kuning dengan bahan akrilik bening, kemudian penulisan pada desain ini menggunakan font *Franklin Gothic Heavy* dan *Century Gothic Italic*



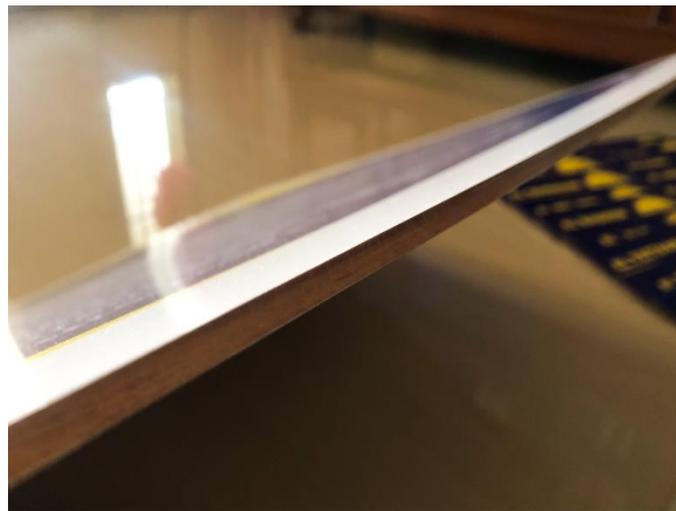
**Gambar 4.37 Hasil akhir tampak samping *wayfinding***

Pada gambar 4.37 adalah hasil akhir tampak samping *wayfinding* yang menggunakan warna biru dan kuning dengan bahan akrilik bening 5 mm, kemudian penulisan pada desain ini menggunakan font *Franklin Gothic Heavy* dan *Century Gothic Italic*.



**Gambar 4.38 Hasil akhir desain infografis dengan hollo besi**

Pada gambar 4.38 adalah hasil akhir pengaplikasian desain infografis yang menggunakan warna biru, kuning, hijau dan merah dengan bahan akrilik bening, kemudian penulisan pada desain ini menggunakan font *Century Gothic Bold*.



**Gambar 4.39 Hasil akhir tampak samping infografis**

Pada gambar 4.39 adalah hasil akhir tampak samping infografis yang menggunakan warna biru, kuning, hijau dan merah dengan bahan akrilik bening 5 mm, kemudian penulisan pada desain ini menggunakan font *Century Gothic Bold*.



**Gambar 4.40 Holo besi 2 meter untuk infografis dan *wayfinding***

Pada gambar 4.40 adalah hollo besi setinggi 2 meter yang sudah di cat dengan cat minyak berwarna hitam, kemudian dipasang baut dan akrilik bening untuk infografis dan *wayfinding*.



**Gambar 4.41** Holo besi 1,5 meter untuk *sign system*

Pada gambar 4.41 adalah holo besi setinggi 1,5 meter yang sudah di cat dengan cat minyak berwarna hitam, kemudian dipasang baut dan akrilik bening untuk *sign system*.



**Gambar 4.42** Holo besi 1,5 dan 2 meter

Pada gambar 4.42 adalah hollo besi setinggi 1,5 dan 2 meter sebelum dan sesudah di cat minyak berwarna hitam, kemudian dipasang baut dan akrilik bening untuk *sign system*, *wayfinding* dan infografis.

## 4.2. Pembahasan

### 4.2.1. Pembahasan Hasil

Pada pembahasan hasil ini penulis membahas tentang bahan, ukuran bahan, typografi, warna, visualisasi serta lokasi penempatan sebagai berikut.

#### a. *Sign System*



Gambar 4.43 *Sign system* 21 jalur/lorong

Bahan : Akrilik bening 5 mm  
 Stiker ritrama *laminating*, dan besi hollo

Ukuran : Lebar 30 cm x tinggi 13 cm

Typografi : *Franklin Gothic Heavy*

Warna : Biru dan kuning

Visualisasi : *Software Adobe Illustrator CC 2015*

Lokasi Pemasangan: Di depan jalur/lorong

Desain *sign system* diatas menggunakan bahan dan ukuran yang sudah sesuai dengan konsep yang telah dibuat.



**Gambar 4.44** *Sign system* sekolah

Bahan : Akrilik bening 5 mm  
 Stiker ritrama *laminating*, dan besi hollo

Ukuran : Lebar 30 cm x tinggi 13 cm

Typografi : *Franklin Gothic Heavy*

Warna : Biru dan kuning

Visualisasi : *Software Adobe Illustrator CC 2015*

Lokasi Pemasangan: Depan jalan menuju sekolah di sebelah kanan

Desain *sign system* diatas menggunakan bahan dan ukuran yang sudah sesuai dengan konsep yang telah dibuat.



**Gambar 4.45** *Sign system* masjid dan musholla

Bahan : Akrilik bening 5 mm

Stiker ritrama *laminating*, dan besi hollo

Ukuran : Lebar 30 cm x tinggi 13 cm

Typografi : *Franklin Gothic Heavy*

Warna : Biru dan kuning

Visualisasi : *Software Adobe Illustrator CC 2015*

Lokasi Pemasangan: Di depan jalur lorong yang terdapat tempat ibadah

Desain *sign system* diatas menggunakan bahan dan ukuran yang sudah sesuai dengan konsep yang telah dibuat, selanjutnya untuk pemasangan *sign system* masjid dan musholla menggunakan satu tiang dengan *sign system* jalur lorong yang terdapat masjid, yaitu *sign system* masjid jami' darussalam dengan *sign system* jalur lorong Al Jamii', *sign system* musholla baitul muttaqin dengan *sign system* jalur lorong Al Aziz dan *sign system* masjid Al Barokah dengan *sign system* jalur lorong Al Quddus.

b. *Wayfinding*



**Gambar 4.46** *Wayfinding*

Bahan : Akrilik bening 5 mm  
Stiker ritrama *laminating*, dan besi hollo

Ukuran : Lebar 70 cm x tinggi 135 cm

Typografi : *Franklin Gothic Heavy* dan *Century Gothic Italic*

Warna : Biru dan kuning

Visualisasi : *Software Adobe Illustrator CC 2015*

Lokasi Pemasangan: Di komplek kantor desa bagian depan

Desain *wayfinding* diatas menggunakan bahan dan ukuran yang sudah sesuai dengan konsep yang telah dibuat. Bahan utama yang digunakan adalah akrilik bening yang memiliki ketebalan 5 mm lalu ditempel menggunakan stiker ritrama *laminating*, kemudian dipasang pada hollo besi 3 x 3 cm setinggi 2 meter. Dalam penulisan nama fasilitas terdapat dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dan untuk bahasa Indonesia menggunakan font *Franklin Gothic Heavy* dan bahasa Inggris menggunakan font *Century Gothic Italic*.

## c. Infografis



Gambar 4.47 Infografis

- Bahan : Akrilik bening 5 mm  
Stiker ritrama *laminating*, dan besi hollo
- Ukuran : Lebar 100 cm x tinggi 70 cm
- Typografi : *Century Gothic Bold*
- Warna : Biru, kuning, merah dan hijau
- Visualisasi : *Software Adobe Illustrator CC 2015*
- Lokasi Pemasangan: Di depan gapura Desa Wonosari

Desain infografis diatas menggunakan bahan dan ukuran yang sudah sesuai dengan konsep yang telah dibuat. Bahan utama yang digunakan ialah akrilik bening yang memiliki ketebalan 5 mm lalu ditempel menggunakan stiker ritrama *laminating*, kemudian dipasang

pada hollo besi 3 x 3 cm setinggi 2 meter. Penulis menggunakan font *Century Gothic Bold* dengan ukuran pada judul 50 pt, nama lorong 27 pt, jalan dusun 36 pt, keterangan 30 pt, parit 10 pt dan desa lain 18 pt.

#### **4.2.2. Pembahasan Perencanaan**

Dalam proses perencanaan pembuatan *sign system* ini sudah sesuai dengan konsep yang telah dibuat, selanjutnya untuk proses perencanaan pengaplikasian *sign system* terdapat kendala yang dihadapi penulis, seperti proses pengaplikasian *sign system* yang telah dicetak tidak bisa secara langsung dipasang di Desa Wonosari Kecamatan Pulau Rimau, dikarenakan masa pandemi Covid-19 dan penerapan PPKM di Palembang dan di Desa Wonosari sehingga penulis tidak dapat melampirkan hasil dokumentasi pemasangan *sign system* di Desa Wonosari dalam waktu dekat ini (selama masa pandemi).

### 4.3. Media Pendukung

#### a. Baju



**Gambar 4.48 Baju**

Pada gambar 4.48 yaitu baju yang penulis pilih adalah warna kuning karena sesuai dengan media lainnya dan berbahan *cotton combed 30s premium*. Penulis merancang gambar peta pulau rimau dan tulisan teks *I love wonosari* yang di sablon pada kaos dan menggunakan font *dutch croquettes*. Fungsi dari pembuatan media pendukung berbentuk baju ini agar menarik perhatian pengunjung.

## b. Pin



**Gambar 4.49 Pin**

Pada gambar 4.49 adalah pin yang berfungsi sebagai media pendukung dari perancangan *sign system* di desa wonosari kecamatan pulau rimau, dibuat dengan menggunakan bahan pin dengan ukuran 5,8 cm. penulis menggunakan warna kuning dan biru pada pin karena sesuai dengan media lainnya.

## a. Stiker

**Gambar 4.50 Stiker**

Pada gambar 4.50 adalah media pendukung berupa stiker dibuat dengan menggunakan bahan *quantac* dengan ukuran 5cm x 7cm. Penulis menggunakan warna yang sesuai dengan media pendukung lainnya.

## d. Mug

**Gambar 4.51 Mug**

Pada gambar 4.51 adalah media pendukung berupa mug yang terbuat dari bahan keramik dan disablon. Mug disablon dengan gambar peta pulau rimau dan tulisan/teks *I love wonosari*.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Simpulan dari hasil Perancangan *Sign System* di Desa Wonosari adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses penelitian ini kami melakukan proses wawancara dan observasi secara langsung di Desa Wonosari dan mendapat hasil bahwa desa wonosari membutuhkan *sign system* sebagai penanda jalan.
2. Media komunikasi visual dalam perancangan *sign system* menampilkan hasil visual tulisan/teks dan kaligrafi arab yang menggunakan penamaan asmaul husna sebanyak 21 nama, sehingga masyarakat lebih mudah mengingat nama jalur-jalur tersebut.
3. *Sign system* ini dapat bermanfaat sebagai penanda jalan untuk masyarakat dan pendatang di luar desa wonosari.

#### **5.2 Saran**

Adapun saran dari penulis yang dapat bermanfaat bagi Desa Wonosari terkait adanya *sign system* sebagai penanda jalan di desa. Penulis berharap Desa Wonosari dapat terus berkembang dan dengan adanya *sign system* ini dapat memberikan dampak baik dan bermanfaat bagi kenyamanan pengunjung di luar desa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andjani, Laras Nur Aishah, and Wayan Setiadarma. 2017. “*Perancangan Sign System Cv . Alam Hijau Selaras.*” *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* 05(1):141–48.
- Andrijanto, M. S. 2018. “*Perancangan Alternatif Sign System Sebagai Di Pasar Legi Kota Gede Sign System Alternative Designing As Sales Information Sales Terdapat Permintaan Dan Penawaran Begitupun Dengan Yogyakarta Yang Legi Kotagede Yogyakarta . Pasar Legi Abad 16 . Pasar Ini Ju.*” *JurnaPerancangan Alternatif Sign System Sebagai Di Pasar Legi Kota Gede Sign System Alternative Designing As Sales Information Sales Terdapat Permintaan Dan Penawaran Begitupun Dengan Yogyakarta Yang Legi Kotagede Yogyakarta . Pasar Legi Abad 16 . Pasar I Vol. 05 No:223–34.*
- Cahyadi, Dian. 2016. “*Perancangan Typeface Aksara Latin Berdasarkan Aksara Lontara Bugis-Makassar.*” *Indonesian Journal of Fundamental Sciences* 2(2):103–9.
- Halimi, Akhmad Nasikhul, and Asidigisianti Surya Patria. 2015. “*Perancangan Sign System Kawasan Wisata Besuki Kediri.*” *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* 03(02):95–100.
- Hananto, Brian alvin, Alfiansyah Zulkarnain, Kartika Magdalena Suwanto, and Eldad Timothy. 2018. “*Perancangan Directory Sign Pasar Santa.*” *Seminar Nasional Desain Sosial (February 2019):95–106.*
- Lia Anggraini, and Kirana Nathalia. 2018. *Desain Komunikasi Visual*. v. Bandung: nuansa cendekia.
- Maria Fitriah. 2018. *Komunikasi Pemasaran Melalui Desain Visual*. pertama ju. Yogyakarta: CV. Budi Utama.

- Nadya, and Hadi Saputra. 2018. “*Tinjauan Visual Pada Permainan Digital Indonesia Berjudul ‘Dreadout.’*” *National Conference of Creative Industry* (September):1098–1118. doi: 10.30813/ncci.v0i0.1317.
- Pramesti, Ni Putu Dhea, and Trisha Aulia Nabillah. 2021. “*Infografis Sebagai Media Promosi Bali Safari Di Masa Pandemi Covid-19 ( Infographics as Promotion Media for Bali Safari during the Covid-19 Pandemic ).*” *Seminar Nasional Desain\_SANDI 2021* 1:1–7.
- Ramanda, Riskha, Zarina Akbar, and R. A. Murti Kusuma Wirasti. 2019. “*Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Body Image Bagi Perkembangan Remaja.*” *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling* 5(2):120–35. doi: 10.22373/je.v5i2.5019.
- Ramdani, Guruh. 2019. *Desain Grafis*. BOGOR: IPB Press.
- Rizqullah, Mohamad Farid, and Wirania Swasty. 2019. “*Perancangan Media Informasi Kota Tua Jakarta Utara Melalui Sign System Yang Terintegrasi Website.*” *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 5(02):210–25. doi: 10.33633/andharupa.v5i2.1957.
- Saputra, Galang Baru, Ani Rosita, and Ike Sureni. 2018. “*Perancangan Desain KIB (Kartu Identitas Berobat) Di UPT Puskesmas Ngebel Kabupaten Ponorogo.*” *Global Health Science* 3(3):230–40.
- Setiawan, Agus. 2016. “*Pencapaian Sense of Design Dalam Perancangan Desain Komunikasi Visual.*” *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 2(02):105–15. doi: 10.33633/andharupa.v2i02.1211.
- Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi Dalam Desain Grafis*. Diperbarui. jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Soedewi, Sri, Djoko Murdowo, Ratri Wulandari, Annisa Aditsania, Putu Harry

Gunawan, Bhanu Prabasworo, Athaya Fatharani Adrin, and Arnanti Primiana Yuniati. 2020. “*Perancangan Signage Lapangan Gasmin Kota Bandung.*” *Visualita Jurnal Online Desain Komunikasi Visual* 9(1):169–80. doi: 10.34010/visualita.v9i1.3335.

Tersiana, Andra. 2018. *Metode Penelitian*. 1st ed. Yogyakarta.

Yuwono, Elizabeth Irenne, and Tony Antonio. 2015. “*Studi Format Audio Dan Teks Untuk Modul Speech to Text.*” *Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi* 1(1):1–10.

