

PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* SMK KRIAN 2 SIDOARJO

Gilang Benra Sugiyanto¹, Marsudi²

¹Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
gilang.18024@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
marsudi@unesa.ac.id

Abstrak

SMK Krian 2 Sidoarjo merupakan SMK Pusat Keunggulan (SMKPK), dan menjadi salah satu sekolah rujukan yang ada pada Sidoarjo. Sekolah ini memiliki media informasi berupa *sign system* yang belum memadai untuk membantu para civitas menemukan lokasi tempat yang akan dituju. Oleh karenanya SMK Krian 2 Sidoarjo perlu dilengkapi *sign system* yang komunikatif, sehingga para civitas terbantu untuk menemukan lokasi yang akan dituju. Selain itu dengan adanya *sign system* yang baik diharapkan dapat menaikkan citra SMK Krian 2 Sidoarjo. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan (1) mendeskripsikan konsep perancangan *sign system*, (2) proses perancangan *sign system*, (3) hasil visualisasi perancangan *sign system* di SMK Krian 2 Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, melalui observasi kondisi awal *sign system* yang ada di sekolah, wawancara dengan kepala sekolah, guru, serta orang tua siswa, serta melalui studi dokumentasi dan studi literatur. Selanjutnya data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan analisis 5W+1H (*what, why, where, when, who, dan how*). Hasil penelitian ini adalah desain *sign system* yang diterapkan di lingkungan sekolah meliputi ruang kelas, laboratorium, ruang guru dan kepala sekolah, serta fasilitas umum yang ada di sekolah.

Kata Kunci: *signage*, tanda, petunjuk, informasi,

Abstract

SMK Krian 2 Sidoarjo is a SMK Center of Excellence (SMKPK), and became one of the existing reference schools in Sidoarjo. This school has an information media in the form of a sign system that has not been equipped to help visitors find the location of the place to go. Therefore, SMK Krian 2 Sidoarjo needs to be equipped with a better sign system, so that visitors are helped to find the location to go to. In addition, the existence of a good sign system is expected to increase the image of SMK Krian 2 Sidoarjo. The purpose of this study is to describe (1) the concept of designing a sign system, (2) the process of designing a sign system, (3) the visual results of the sign system design at SMK Krian 2 Sidoarjo. This research uses qualitative methods, through observation of the initial conditions of the sign system in schools, interviews with principals, teachers, and parents of students, as well as through documentation studies and literature studies. Furthermore, the data that has been collected was analyzed using 5W + 1H analysis (what, why, where, when, who, and how). The result of this study is the design of a sign system that is applied in the school environment including classrooms, laboratories, teacher and principal rooms, as well as public facilities in the school.

Keywords: *signage, signs, hints, information,*

PENDAHULUAN

Media informasi merupakan hal yang sangat diperlukan bagi setiap orang melalui media informasi manusia mendapatkan berbagai macam pengetahuan (Ananda, 2021). Salah satu penerapan dari media informasi ialah *sign system*

yang merupakan bagian dari salah satu fasilitas publik. Seiring perkembangan zaman dan pertumbuhan pembangunan gedung-gedung yang bertingkat, tentunya memerlukan sebuah system penanda atau disebut *Sign System* sebagai media komunikasi untuk petunjuk arah pada ruang

publik. Pada ruang publik *Sign Sytem* berinteraksi dengan manusia secara visual yang dibentuk berupa rangkaian sebuah system dari penanda (Tinarbuko dalam Tamami, 2020)

Sekolah yang merupakan salah satu tempat umum harus dilengkapi dengan fasilitas-fasilitas umum yang memadai salah satunya adalah system penunjuk. Salah satu Sekolah Menengah Kejuruan sebagai SMK Pusat Keunggulan yang belum dilengkapi dengan *Sign System* yang baik adalah SMK Krian 2 Sidoarjo. Sekolah yang berdiri pada tahun 1999 ini merupakan sekolah yang terletak di Jalan Kyai Mojo tepatnya di Desa Katerungan, Kecamatan Krian, Kabupaten Sidoarjo. Sekolah yang berada di bawah naungan Yayasan Pembangunan Pendidikan ini telah menjadi Sekolah menengah Kejuruan Pusat Keunggulan (SMKPK. SMK Krian 2 Sidoarjo selalu mengalami perubahan baik sarana maupun prasarana. Visi sekolah ini adalah mewujudkan Lembaga yang unggul, berkarakter, serta berbudaya lingkungan, harapan yang diwujudkan dengan menciptakan layanan prima serta membangun kreatifitas dalam berpikir. Visi SMK Krian 2 Sidoarjo ini diterapkan dalam 5 bidang kompetensi keahlian yang ada antara lain yaitu: 1) Teknik Kendaraan Ringan, 2) Teknik dan Bisnis Sepeda Motor, 3) Teknik Elektronika, 4) Tata Kelola Perkantoran dan 5) Desain Komunikasi Visual.

Pada tahun pembelajaran 2021/2022 SMK Krian 2 Sidoarjo tercatat memiliki siswa kelas X (sepuluh) sebanyak 538, kelas XI (Sebelas) 490, kelas XII (dua belas) sebanyak 450 siswa, dengan keseluruhan sebanyak 1478 siswa yang ada pada sekolah tersebut. Sekolah SMK Krian 2 Sidoarjo memiliki sekitar 73 guru maupun karyawan yang beraktivitas dalam lembaga dan lingkungan tersebut.

Pada tahun 2021 SMK Krian Sidoarjo meraih penobatan menjadi SMK Pusat Keunggulan (SMK PK) yang merupakan salah satu program prioritas dari Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi (Ditjen Pendidikan Vokasi) Kemendikbud. Dengan penobatan sebagai Sekolah Pusat Keunggulan ini diharapkan SMK Krian 2 Sidoarjo menjadi sekolah rujukan serta menjadi pilihan utama di masyarakat. SMK Krian 2 Sidoarjo melakukan pengembangan infrastruktur secara masif yang diwujudkan

dengan bertambahnya bangunan serta ruangan yang ada. Hal demikian maka juga harus diimbangi dengan fasilitas informasi yang memadai untuk menunjang penyaluran informasi yang efektif. Salah satu media informasi yang menjadi fasilitas publik ialah *sign system*. Keberadaan *Sign system* begitu sangat dibutuhkan untuk memudahkan penyampaian informasi dalam ruang publik. Dengan demikian perkembangan insfrastruktur pada SMK Krian 2 Sidoarjo ini harus pula diimbangi dengan *sign system* yang memudahkan akses informasi kepada para civitas yang berada di SMK Krian 2 Sidoarjo.

Dalam perancangan sebuah *sign system*, perlunya melakukan pendekatan *simplicity* atau penyederhanaan dalam perancangan sebuah bentuk, mengurangi penggunaan unsur yang terlalu banyak yang mengakibatkan kebingungan pada audien yang melihat *sign system* tersebut. Adapun penempatan lokasi yang mempertimbangkan tingkat keterbacaan yang tinggi, penggunaan warna, huruf, tekstur bahkan material merupakan hal yang sangat mempengaruhi efektivitas dalam menyampaikan informasi (Tamami, 2020)

Berdasarkan observasi yang dilakukan mulai dari pintu masuk, halaman, ruang workshop kelas dan sebagainya telah terdapat beberapa fasilitas *sign system* namun jumlahnya sangat minim dan *wayfinding* yang tidak mengarahkan informasi ke tujuan menjadi permasalahan bagi beberapa civitas yang ada. Penepatan yang terlalu tinggi maupun terlalu rendah juga menjadi salah satu factor yang menyulitkan para civitas yang berada di sekolah ini, penggunaan warna yang tidak kontras, font yang memiliki keterbacaan yang rendah, mengakibatkan para civitas SMK Krian 2 Sidoarjo sulit mencari tempat maupun lokasi yang dituju di wilayah tersebut.

Perancangan sebelumnya terkait dengan sign system juga pernah dilakukan diantaranya: perancangan dengan judul “Media Komunikasi Visual Sign System Gedung Mojokerto Service City” yang dilakukan oleh Nizar Fachri Tamami yaitu mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Surabaya. Perancangan yang menggunakan metode kualitatif ini memiliki penerapan metode yang sama dan menjadi refrensi penelitian dalam perancangan ini.

Dari permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa media informasi atau petunjuk arah seperti *Sign System* di SMK Krian 2 Sidoarjo masih belum terlihat jelas serta belum memiliki karakter dari sekolah tersebut. Oleh karena itu diperlukan media *sign system* yang jelas dan efektif guna memberikan informasi yang jelas serta memperkuat nilai branding yang dimiliki oleh institusi pendidikan tersebut. Selain itu dengan dibuatnya perancangan *Sign System* yang memadai, selain dapat menjadi petunjuk arah yang baik diharapkan dapat meningkatkan citra SMK Krian 2 Sidoarjo sebagai SMK Pusat Keunggulan yang menjadi sekolah rujukan.

Tujuan penelitian ini (1) untuk mendeskripsikan konsep perancangan sign system, (2) mendeskripsikan proses perancangan sign system, (3) mendeskripsikan hasil visualisasi perancangan sign system di SMK Krian 2 Sidoarjo.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Krian 2 Sidoarjo yang merupakan objek perancangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode yang paling cocok digunakan untuk mengembangkan teori yang dibangun melalui data yang diperoleh dari lapangan (Hardani Ustiaty, 2017)

Untuk memperoleh data serta keterangan yang dijadikan sebagai bahan acuan peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan observasi secara langsung. Observasi adalah melakukan tinjauan secara langsung untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Peneliti melakukan observasi langsung ke lokasi SMK Krian 2 Sidoarjo guna mendapatkan data yang sebenarnya. Selain melakukan observasi, untuk mendapatkan data peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang humas beserta guru pengajar mengenai pemahaman *sign system* di lokasi tersebut. Pengumpulan data berikutnya dilakukan dengan penyebaran kuesioner kepada civitas yang berada di SMK Krian 2 Sidoarjo. Kuesioner merupakan pengumpulan data yang ditujukan dengan cara tertulis guna memperoleh informasi dari responden tentang diri pribadi maupun hal-hal

yang mereka ketahui. Tujuan kuesioner ialah mencari informasi terkait *sign system* yang ada pada lokasi tersebut untuk dijadikan data perancangan. Bersamaan melakukan observasi penulis melakukan studi dokumentasi dari berbagai arsip data sekolah, guna menunjang perancangan sign system.

Selanjutnya data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan analisis 5W+1H (*what, who, when, where, why* dan *how*) untuk mengetahui secara spesifik kebutuhan perancangan yang selanjutnya dideskripsikan dalam konsep perancangan desain *sign system*.

Design Process dalam perancangan *Sign System* di SMK Krian 2 ini menggunakan *Design process – The Wayfinding Handbook*, David Gibson yang dibukunya menuliskan tahapan desain sebagai berikut:

Planning stage 1. Research & Analysis 2. Strategy 3. Programming. Design Stage 1. Schematic Design 2. Design Development 3. Construction Documentation. Implementation Stage, 1. Bid Support 2. Construction Administration (David Gibson., 2009). Setelah semua tahapan selesai barulah dibuat kesimpulan bahwa karya desain yang dirancang merupakan hasil akhir, serta akan terus melewati berbagai tahapan guna memperbaiki kualitas desain yang lebih baik lagi dan bersifat original

KERANGKA TEORETIK

Keberadaan desain komunikasi visual merupakan hal yang lekat dengan kehidupan sehari-hari. Hal inipun tidak bisa dilepas dari sejarah manusia karena pada dasarnya merupakan salah satu dari usaha manusia untuk meningkatkan kualitas hidup yang dimiliki. Desain komunikasi Visual merupakan ilmu yang mempelajari tentang konsep berkomunikasi yang di aplikasikan kedalam media komunikasi visual dengan menggunakan elemen-elemen dalam desain (Tinarbuko, 2009 hal 23). Desain komunikasi visual merujuk kepada ilmu yang mempelajari konsep dengan ungkapan kreatif, tehnik dan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara visual dengan menggunakan unsur visual yang mencakup bentuk, gambar, huruf, warna, tataletak, sehingga pesan dapat mudah diterima oleh pembacanya

perancangan adalah desain atau rancangan yang banyak dipahami oleh banyak pihak merupakan suatu kegiatan yang patuh terhadap metoda, tata urutan perlakuan atau hierarki yang ketat aturan” (Purbasari & Shodiqin, 2020). Tahapan perancangan bertujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat memecahkan masalah-masalah yang di peroleh dari pilihan alternatif terbaik.

Media informasi merupakan hal yang sangat diperlukan, karena melalui media informasi manusia dapat berkomunikasi dengan dapat mendapatkan informasi yang sedang berkembang. Melalui media informasi manusia dapat membaca pesan yang disampaikan oleh si pembuat informasi, sehingga melalui media informasi manusia dapat pertukar pikiran. Media informasi merupakan salah satu komponen komunikasi pembawa pesan dari komunikator ke komunikan. Sedangkan informasi merupakan suatu gabungan data yang diolah menjadi bentuk lain yang lebih berguna (Batubara, 2011).

Sign memiliki arti yaitu tanda. *Sign* merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dituangkan dalam bentuk verbal dan visual. Dalam ilmu komunikasi visual *sign* merupakan sebuah rangkai representasi dalam bentuk visual yang bertujuan sebagai media interaksi manusia dengan sarana ruang public (Tinarbuko dalam Tamami, 2020) *Sign* sendiri merupakan keberadaan yang utama dalam *sign system*. *Sign system* memiliki keberadaan yang sangat mutlak. Dengan kata lain sangat berpengaruh kepada audien untuk dapat mudah mengerti maksud dari apa yang dimaksud oleh perancang grafis. Pada lingkungan yang ramai berupa fasilitas publik yang bersifat asing *sign* sangatlah berpengaruh, sehingga *sign system* sangat dibutuhkan

Sign system pada konteks desain komunikasi visual merupakan rangkaian representasi visual yang bersifat interaktif dengan para *audience* nya (Tinarbuko, 2015) Keberada *sign system* tidak dapat dilepaskan dengan kehidupan sehari hari manusia, karena *sign system* lah yang memudahkan informasi pada ruang publik. *Sign system* sendiri sering muncul dalam bentuk symbol yan bermaksud untuk menyampaikan pesan yang telah disetujui maknanya oleh sekumputan orang, kata symbol sendiri berasal

dari kata Yunani yaitu “simbolos” yang berarti memberitahukan sesuatu.

Penggunaan *sign system* pada sebuah lokasi berfungsi untuk memberikan tanda identitas pada lokasi tersebut yang nantinya akan mempermudah di dalam melakukan penelusuran yang lokasi yang akan dituju. *Sign system* yang baik pula dapat digunakan sebagai sarana informasi yang terarah dengan mempertimbangkan berbagai macam aspek seperti keselarasan arsitektur yang ditinjau dari segi warna, huruf, elemen grafis, ukuran hingga material yang akan digunakan sehingga dapat menghemat anggaran serta waktu. Pada buku *Graphic Design and Architecture, A 20th Century History* oleh Richard Poulin. Pada *Sign system* sedikit aspek memiliki fungsinya sendiri dalam menyampaikan informasi.

Kategori *Sign system* berdasarkan fungsinya dalam menyampaikan informasi: *Identificaton sign* yaitu tanda yang berfungsi sebagai representasi dari sebuah lokasi maupun layanan dalam berupa tanda. *Directional sign* disebut juga sebagai *wayfinding*, tanda ini pada umumnya di letakkan di bagian luar sebuah ruangan untuk mengarahkan *audience* kepada arah tujuannya, *Orientation sign* yaitu tanda yang bersifat menyampaikan informasi tentang pelayanan maupun fasilitas yang ada pada lokasi tersebut. *Regulatory sign* merupakan mengatur atau melarang sebuah kegiatan pada lingkup ruangan maupun lingkungan tertentu, *Traffic Sign*. *Sign* yang digunakan untuk kebutuhan lalu lintas yang biasanya dijumpai di jalanan. *Commercial Sign*. *Sign* yang bersifat memperkenalkan ke khalayak publik, seperti papan nama toko maupun lokasi. *Warning Sign* *Sign system* yang bersifat hiburan yang beresensi untuk nilai keamanan yang ada pada fasilitas publik (Calori & Vanden-Eynden, 2015).

Sign system sendiri terdiri dari beberapa tipe yaitu : *Banner signs*, dibuat dengan dengan material yang ringan dan fleksibel seperti kain, plastic, kertas. *Banner signs* biasanya memiliki durabilitas yang rendah karena sifat pemakaiannya yang sementara. *Canopy signs*, istilah yang mengacu pada tanda yang dipasang di Gedung yang berfungsi sebagai tenda, atau dipasang dikanopi atau tenda. *Roof signs*, biasanya didirikan diatas atap untuk menjelaskan sebuah nama lokasi. *Wall signs*, memiliki fungsi sebagai

exterior, maupun *Interior sign* pada umumnya terpasang parallel pada tembok bangunan, *Electronic message center*, sebuah pesan yang bisa dirubah dengan dinamis dan konten yang disediakan bersifat digital. Floor signs, merupakan tanda yang dipasang pada lantai. Diwujudkan berupa visual maupun verbal, keuntungan pada sign seperti ini yaitu memiliki daya Tarik untuk menentukan arah menuju sesuatu lokasi. *Free-standing signs* merupakan sign yang tidak terpasang pada dinding bangunan. Biasanya disangga dalam tiang (Calori & Vanden-Eynden, 2015).

Kriteria *Sign System* Sebagai media informasi yang baik *sign system* memiliki kriteria yang membuat sebuah media tersebut disebut *sign system* diantaranya: Mudah dilihat Penempatan *sign system* perlu dilakukan dengan tepat mudah dilihat serta mudah di akses semua orang. Mudah dibaca *Sign system* harus memiliki keterbacaan yang tinggi dari jarak yang ideal sehingga penggunaan unsur visual serta tipografi harus terbaca baik disiang maupun malam hari. Mudah dimenegerti Karena ditujukan kepada setiap kalangan maka penggunaan desain harus mudah dimengerti dari bermacam presepsi pengalaman dari setiap audience. Bersifat valid dapat dipercaya karena sifatnya yang merupakan media informasi sehingga ada informasi yang disampaikan dan bersifat valid dan dapat dipercaya (Tinarbuko, 2009).

Pada penerapannya penggunaan warna pada *sign system* memiliki pakemnya sendiri sesuai kebutuhannya, Misal warna merah digunakan dalam mengisyaratkan bahaya, jingga mengisyaratkan peringatan yang banyak dijumpai pada *safety sign*, kuning digunakan untuk *sign* yang bersifat memberikan kewaspadaan, Hijau terdapat pada *safety sign*, biru mengisyaratkan *notice* atau perhatian. Warna-warna tersebut merupakan warna yang disetujui oleh global dalam penerapan pada *sign system*. (Naftalia Inge, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1
Pintu Masuk SMK Krian 2 Sidoarjo
Sumber: dokumentasi Sugiyanto, 2022

Gambaran umum

SMK Krian 2 Sidoarjo yang merupakan sekolah menengah kejuruan swasta. Sekolah yang berdiri pada tahun 1999. Memiliki luas lokasi kurang lebih 1,2 Hektare. Memiliki 5 bidang kompetensi Keahlian yang antara lain yaitu Teknik Kendaraan Ringan, Teknik dan Bisnis Sepeda Motor, Teknik Elektronika, Tata Kelola Perkantoran dan Desain Komunikasi Visual. Dengan cita cita mewujudkan Lembaga yang SMK Krian 2 Sidoarjo selalu mengalami perubahan baik sarana maupun prasarananya dengan pertumbuhan infrastruktur yang masif seperti halnya workshop kompetensi, studio musik, aula pertemuan, kantin, kelas serta lainnya.

Objek Penelitian

Dengan banyaknya jumlah civitas pada SMK Krian 2 Sidoarjo mulai dari para siswa, Civitas akademi maupun orang yang memiliki kepentingan sekolah ini sangat terlihat padat. Bagi orang baru yang berkunjung lokasi SMK Krian 2 Sidoarjo akan merasa kebingungan untuk mencari tempat atau lokasi yang berada di sekolah tersebut dikarenakan *sign system* yang kurang jelas memberikan informasi secara sistematis.

Sebagai sekolah pusat keunggulan yang menjadi sekolah rujukan SMK Krian 2 masih belum diimbangi dengan sarana *sign system* yang jelas dan mudah dipahami. Berdasarkan observasi dilapangan jika terdapat para tamu baru akan merasa kesulitan untuk mencari tempat yang ada di sekolah tersebut. *Sign* yang ada sebagian hanya dibuat seadanya sehingga mengurangi kesan profesionalitas dari sebuah lembaga. Selain itu, kurang jelasnya *sign system* yang ada pada sekolah ini mempersulit civitas mencari tempat yang ada. Penggunaan *font* yang memiliki keterbacaan rendah dan penempatan *sign* yang terlalu rendah

atau terlalu tinggi mengakibatkan penyampaian informasi menjadi kurang efektif.

Keadaan Sign System di SMK Krian 2 Sidoarjo

Memiliki gedung modern dan infrastruktur yang lengkap, SMK Krian 2 Sidoarjo mempunyai banyak potensi di dalamnya. Penerapan *sign system* yang baik sangat diperlukan untuk menambah citra yang lebih baik. Melihat kondisi *sign system* yang sudah ada di SMK Krian 2 Sidoarjo saat ini kurang menciptakan kesan konsisten yang membentuk citra profesional yang dibutuhkan sebagai sekolah rujukan.



Gambar 2
Sign System ruang Aula SMK Krian 2 Sidoarjo
Sumber: dokumentasi Sugiyanto, 2022

Gambar 2 di atas merupakan *Sign system* yang ada di SMK Krian 2 Sidoarjo, terletak di depan ruangan aula lantai 2. Desain yang digunakan sangat kuno, tata letak yang tidak terlihat, serta kurang informatif.



Gambar 3
Regulatory Sign ruangan SMK Krian 2 Sidoarjo
Sumber: dokumentasi Sugiyanto, 2022

Sign system himbuan juga dibuat dengan gaya yang tidak konsisten serta media yang dibuat seadanya. Sehingga mengurangi kesan profesionalitas yang ada pada sekolah pusat keunggulan.



Gambar 4
Sign System Toilet SMK Krian 2 Sidoarjo
Sumber: dokumentasi Sugiyanto, 2022



Gambar 5
Sign System Toilet SMK Krian 2 Sidoarjo
Sumber: dokumentasi Sugiyanto, 2022

Gambar 5 di atas menunjukkan bahwa banyak *sign system* yang ada pada SMK Krian 2 Sidoarjo tidak memenuhi kriteria yang baik. Kondisi *sign system* yang rusak dan tidak terawat, gaya desain yang tidak konsisten serta tata letak yang membuat *sign* sulit terbaca. Hal ini membuat *sign system* tersebut tidak layak untuk ditempatkan di sekolah SMK Pusat keunggulan.



Gambar 6
Sign System Lab. Komputer SMK Krian 2
Sumber: dokumentasi Sugiyanto, 2022

Berdasarkan beberapa gambar di atas ditemukan *sign system* di sebagian tempat saja dan tidak jelas untuk dilihat. Selain dari faktor penempatannya yang kurang tepat, keterbacaan *sign system* rendah disebabkan faktor bahan yang dipakai serta pemakaian warna dan tipografi yang tidak tepat.

Selain *sign*, tidak adanya *wayfinding* membuat para civitas yang ada di tempat ini mengalami kesulitan dalam mencari lokasi yang akan dituju seperti: kantor, ruangan kelas, toilet, musholla dan tempat lainnya.

Hasil Kuesioner Civitas SMK Krian 2

Kuesioner berisikan beberapa pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan efektivitasan *Sign System* yang telah ada pada SMK Krian 2 Sidoarjo dengan hasil sebagai berikut, Pada Pertanyaan pemahaman tentang sign dari 101 responden terdapat 96% respon yang paham apa yang dimaksud *sign system*. Pertanyaan “Apakah Menurut anda ketika berada di SMK krian 2 Sidoarjo Melihat adanya *sign system* ?” pada 100 responden 83% menjawab Ya dan 17% menjawab tidak. Pada pertanyaan “Apakah Sign system pada SMK Krian 2 saat ini mencerminkan brand dari instansi tersebut” pada 101 responden menjawab 7,9% Ya, 67% Tidak, 24% Mungkin

Sehingga dari hasil kuisoner mengenai *Sign System* yang ada di SMK Krian 2 Sidoarjo dapat dilihat bahwa menurut para civitas yang ada merasa kesulitan mencari ruangan. Selain itu, penilaian mengenai penempatan *Sign System* yang kurang tepat dan tidak menunjukkan identitas dari SMK Krian 2 Sidoarjo. Sehingga perlunya perancangan ulang *Sign System* yang ada pada lokasi ini.

Analisa 5W+1H

Hasil analisis data berdasarkan data yang telah dikumpulkan, maka dapat dianalisa sebagai berikut

- What?** (Apa). Perancangan *Sign System* SMK Krian 2 Sidoarjo untuk mempermudah civitas mendapatkan informasi lokasi tertentu
- Why?** (Mengapa). Pentingnya perancangan *Sign system* guna membantu para civitas menuju lokasi tertentu serta menambah citra baik kepada instansi SMK Krian 2 Sidoarjo
- Where?** (Dimana). Perancangan ditempatkan di lokasi SMK Krian 2 Sidoarjo sesuai dengan tempat dan lokasi yang diinginkan seperti kelas, workshop, toilet, musholla, aula, studio dan lainnya.
- When?** (Kapan). *Sign system* akan berfungsi ketika saat audien berada di wilayah SMK Krian 2 Sidoarjo

e. **Who?** (Siapa). 1) Secara demografis, target utama adalah siswa dan civitas yang berada di sekolah yang beraktivitas di tempat tersebut, laki-laki maupun perempuan di Sidoarjo, usia 15-40 tahun dengan daya baca cukup atau tidak buta huruf. 2) Secara geografis, target utama berlokasi di Kabupaten Sidoarjo. 3) Secara *behavioral*, ditujukan kepada civitas akademi yang memiliki kebutuhan di dunia pendidikan, 4) secara Psikologis, target utama karakteristik ini memiliki kesan professional, modern, ramah dan berakademis.

f. **How** (Bagaimana). Merancang *sign system* dengan kaidah dan prinsip desain yang berlaku dengan gaya yang modern.

Konsep Perancangan

1. Strategi perancangan

Permasalahan yang ditemukan penulis setelah melakukan observasi perancangan adalah kurangnya perhatian instansi terhadap media informasi berupa *sign system* yang ditujukan kepada civitas SMK Krian 2 Sidoarjo. Sebagai pemecahan masalah tersebut penulis merancang sebuah media informasi berbentuk *sign system* yang di dalamnya terdapat berbagai informasi mengenai hal-hal atau fasilitas yang terdapat pada lokasi seperti: petunjuk, larangan, himbauan pada area stadion. Perancangan *sign system* dibuat lalu diharapkan mampu mempermudah para civitas dan dapat memberikan kenyamanan, keamanan dan meningkatkan citra SMK Krian 2 Sidoarjo.

2. Strategi Komunikasi

Dalam hal ini, penulis menggunakan strategi sederhana pada perancangan *sign system* yang bersifat sederhana dan mudah dimengerti yang membawa ciri khas instansi dan memiliki nilai estetika.

3. Strategi Kreatif

Dalam perancangan media informasi yang berbentuk *sign system* penulis menggunakan prinsip *simplicity* yang merupakan salah satu dari prinsip desain untuk memunculkan kesan modern yang selaras dengan bangunan SMK Krian 2 Sidoarjo. Pendekatan visual yang dilakukan dalam perancangannya adalah sebagai berikut:

- a. Pemakaian bentuk papan *sign system* yang sesuai dengan tempat/objek yang ada di SMK Krian 2 Sidoarjo menggunakan warna yang telah *exist* sebelumnya.
- b. Pemakaian huruf penunjang *sign system* yang memiliki keterbacaan tinggi dan bersifat modern guna mempermudah civitas memahami unsur visual yang ada.
- c. Penggunaan media aplikasi *sign system* yang disesuaikan dengan konsep bangunan SMK Krian 2 Sidoarjo.

Dalam perancangan media informasi berupa *sign system*, penulis merancang petunjuk-petunjuk mengenai fasilitas yang terdapat di SMK Krian 2 Sidoarjo dan himbauan keselamatan. Penyederhanaan bentuk visual *sign system* yang disesuaikan dengan konsep bangunan modern merupakan teknik yang digunakan penulis dalam perancangan media informasi. Tujuan perancangan media informasi *sign system* digunakan untuk:

- a. Memberikan informasi kepada civitas akademis mengenai informasi, fasilitas serta tempat-tempat yang ada di SMK Krian 2 Sidoarjo.
- b. Mempermudah serta memberikan kenyamanan kepada civitas akademis untuk menemukan tempat yang mereka tuju.
- c. Menjadikan SMK Krian 2 Sidoarjo memiliki fasilitas sarana dan prasana yang lengkap yang memperkuat citra instansi SMK Krian 2 Sidoarjo.

Konsep Visual

1. Layout

Layout merupakan hal yang paling mendasar dari sebuah *design*. Penyusunan unsur-unsur visual yang disatukan dan disusun sedemikian rupa menjadi nilai daya tarik dari sebuah *design*. *Layout* dari perancangan *sign system* SMK Krian 2 Sidoarjo ini menggabungkan antara unsur *pictogram* dan *typography* dilengkapi dan dipadukan dengan warna yang menjadi identitas instansi. Hal ini mengutamakan keterbacaan dan kejelasan yang tinggi. *Sign system* dirancang memiliki tata letak yang dibuat di lokasi yang ditentukan dan memiliki akses yang mudah guna mempermudah civitas akademi menuju lokasi yang dituju.



Gambar 7

Desain Layout

Sumber: dokumentasi Sugiyanto, 2022

2. Typography

Typography dalam desain merupakan hal yang penting dalam sebuah *design*, terlebih lagi dalam perancangan sebuah media informasi. *Typography* dalam perancangan ini menggunakan *font* dengan keterbacaan yang baik. Jenis *font* yang digunakan terdiri dari *font* primer dan *font* sekunder.

Primer Font :



Sekunder Font :



Gambar 8

Jenis-Jenis Font yang digunakan
Sumber: dokumentasi Sugiyanto, 2022

Font Sans Serif Family ini dipilih karena kriteria yang sesuai untuk *sign system* yang terdiri dari *font* utama Monsterrat dan *font* sekunder menggunakan Avenir LT. Kedua *font* ini merupakan *font* yang menjadi *Guidline design* yang ada di SMK Krian 2 Sidoarjo.

3. Warna

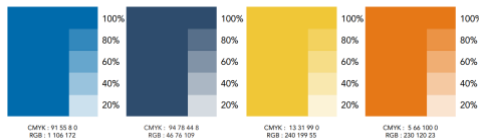
Dalam perancangan *sign system* SMK Krian 2 Sidoarjo menggunakan *guidline* sekolah ini yaitu warna biru dan kuning yang menjadi nilai brandingnya dengan makna sebagai berikut:

a) Biru

Biru pada umumnya menggambarkan ketenangan, kestabilan, produktif, keramahan hingga kesedihan. Warna ini memberi perasaan yang tenang, aman, dan damai. Biru juga sering dipandang sebagai tanda stabilitas (Dina Rahmawati, 2020). Warna biru juga banyak digunakan di perusahaan yang bersifat *hospitality* seperti halnya Tiket.com dan Traveloka. Sekolah SMK Krian 2 Sidoarjo juga menggunakan warna biru sebagai identitas dan seragam sekolah tersebut.

b) Kuning

Arti warna kuning pada umumnya menggambarkan kehangatan, kecerahan, perhatian, serta berenergi. Kuning sering dilambangkan dengan karakter yang ceria dan hangat (Rahmawati, 2020). Kuning merupakan warna yang sangat mencolok sehingga dapat menarik perhatian. Warna ini merupakan unsur *guidline* yang ada pada SMK Krian 2 yang eksis pada bangunan tersebut.



Gambar 9

Guidline color SMK Krian 2 Sidoarjo
Sumber: Aset SMK Krian 2

Warna tersebut juga dipadukan dengan warna *monochromatic* dari satu *tone* yang sama serta warna netral putih dan hitam dengan mengutamakan keterbacaan yang baik. Selain itu juga penggunaan warna *Sign* yang bersifat pakem yang terdapat dalam standar keamaan yang telah ditetapkan.



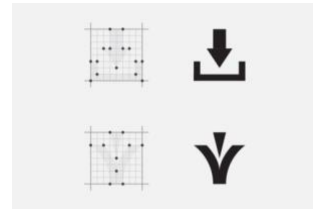
Gambar 10

Warna Standar Sistem Keamanan dan Keselamatan
Sumber: <https://safetysignindonesia.id/mengapa-rambu-k3-di-tempat-kerja-harus-sesuai-standar-nasional-dan-internasional/>

4. Pictogram

Pictogram merupakan sebuah elemen yang selalu ada pada *signage*. Dalam pengaplikasiannya *pictogram* memadukan bahasa visual dengan gambar untuk menyampaikan informasi kepada *audience*. Bahasa *pictogram* mudah dipahami segala usia mulai dari anak kecil hingga dewasa karena bentuknya yang merupakan penyederhanaan dari sebuah bentuk dan tidak hanya sekedar penyimbolan (Mori et al., 2009).

Pada perancangan ini *pictogram* dibuat dengan teknik *simplicity* sebuah objek yang berhubungan dengan lokasi SMK Krian 2 Sidoarjo. Pembuatan *pictogram* dirancang dengan *system grid* agar perancangannya presisi serta konsisten.



Gambar 11

Penerapan pictogram system grid

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/232639136974760238/>

Proses Desain

Tahapan yang dilakukan dalam memvisualisasikan desain sebagai berikut:

a) Tahap Sketsa

Tahapan sketsa merupakan awal pencarian bentuk visual yang nantinya menjadi dasar informasi. Proses sketsa mengacu pada objek gambar yang berasal dari objek yang bersangkutan untuk diubah kedalam bahasa komunikasi. Hal ini dipakai pada perancangan *sign system* di SMK Krian 2 Sidoarjo. Perancangan sketsa di lakukan dengan membuat beberapa alternatif yang nantinya dapat dipilih sebagai acuan.

b) Tahap Eksekusi Visual

Tahapan ini merupakan pengembangan dari tahapan sketsa, ini dilakukan sebagai penyempurnaan dari opsi alternatif sketsa yang sudah ada.

c) Tahap Perancangan

Tahapan merancang merupakan tahapan terakhir dari pilihan alternatif karya yang terpilih. Perancangan desain dibuat dengan mempertimbangkan media yang digunakan mulai dari ukuran, bahan, dan penempatan. Perancangan dibuat di lembar kerja terlebih dahulu dengan mencantumkan informasi yang detail mulai dari penggunaan tipografi, warna, bahan, ukuran, tata letak, *pictogram* dari data analisa yang dianalisis sesuai kebutuhan yang ada. Rancangan yang sudah dibuat diaplikasikan dalam bentuk model 3 dimensi.

Proses Perancangan Sygn System

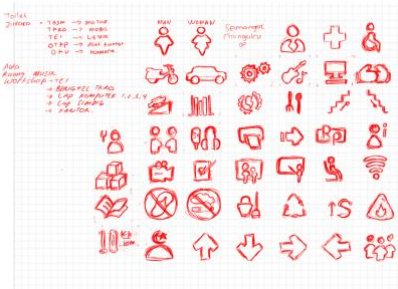
Perancangan dilakukan secara bertahap dari pembuatan sketsa hingga siap untuk di produksi.

1. Sketsa

Tahapan awal pada perancangan *sign system* pada SMK Krian 2 Sidoarjo.

a. Proses Sketsa Pictogram

Tahapan awal adalah membuat sketsa. Sketsa

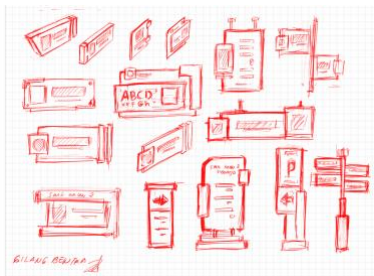


Gambar 12
Sketsa awal *pictogram*
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022

Rancangan ini adalah penyederhanaan dari objek informasi yang dibutuhkan. Kemudian dibuat sketsa dengan menggunakan *grid* agar lebih teratur.

b. Tahap sketsa layout sign

Rancangan *sign system* memerlukan *layout* yang efektif dan menarik dengan memadukan banyak unsur visual dan verbal.



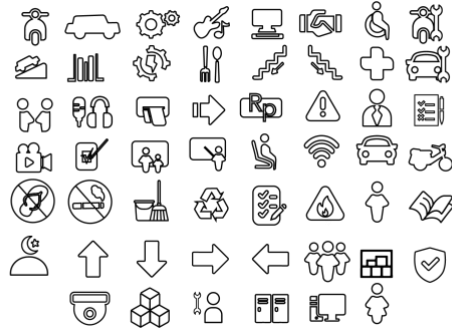
Gambar 13
Sketsa papan *Sign System*
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022

2. Tahap Eksekusi Visual

Sketsa yang telah ada disempurnakan dan diubah dalam bentuk digital dalam format *vector* agar dapat digunakan lebih lanjut. Pendigitalannya menggunakan software berbasis *vector*.

a. Digitalisasi Sketsa Pictogram

Sketsa yang ada digitalisasikan dengan teknik *vector* yang menggunakan bentuk *pictogram* yang ada.



Gambar 14
Hasil digitalisasi Sketsa *Pictogram*
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022

b. Digitalisasi Sketsa Layout Sign System

Layout Sign System dibuat dengan 7 alternatif yang diambil dari sketsa *layout sign* dibedakan antara letak dan fungsi kegunaannya. Unsur yang ada mengkombinasikan warna *typography* beserta unsur *pictogram* yang telah dirancang.



Gambar 15
Hasil digitalisasi Sketsa *layout Sign System*
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022

Desain yang telah didigitalkan diterapkan menjadi final 3D agar memudahkan saat mengaplikasikannya pada media yang sebenarnya.

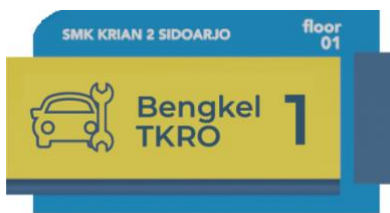
Identification Sign



Gambar 16

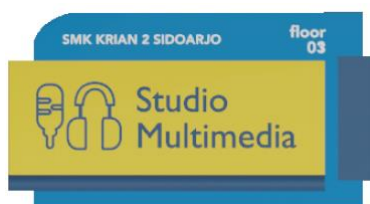
Sign system ruang Lab. Elektro
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022

Sign system ruang laboratorium didesain dengan konsep awal minimalis dan informatif. Memadukan warna yang sudah eksis di gedung SMK Krian 2 Sidoarjo yaitu warna biru serta kuning penggunaan unsur *pictogram* serta *typografi* menjadi unsur informasi utama. Terdapat *pictogram* kejutan listrik yang dipadukan dengan *typography* sanserif diharapkan dapat memudahkan dalam keterbacaannya dan meningkatkan kesan modern.



Gambar 17
Sign system ruang bengkel TKRO 1
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022

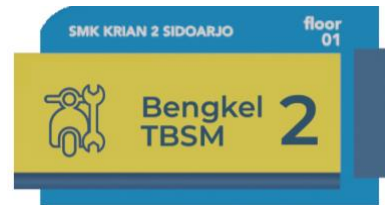
Sign system yang didesain simpel dengan konsep awal minimalis dan informatif dengan memadukan *guidline color* yang telah ada pada SMK Krian 2 Sidoarjo. Mepresentasikan ruang Bengkel TKRO 1 yang terletak di lantai 1, dengan memadukan unsur *typography* dan *pictogram* yang simpel dengan harapan mudah dibaca, sehingga dapat memudahkan penerimaan informasi.



Gambar 18
Sign system ruang Studio MM
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022

Studio multimedia merupakan ruangan yang digunakan untuk mengelola gambar dan suara. Ruangan ini terletak di lantai 3 bangunan SMK Krian 2 Sidoarjo. *Sign* ini didesain dengan kesan modern dan informatif yang dipadukan dengan warna biru dan kuning yaitu warna ciri khas dari SMK Krian 2 Sidoarjo, serta unsur visual dan

verbal yang mempresentasi fungsi dari lokasi tersebut.



Gambar 19
Sign system ruang bengkel TBSM 2
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022

Pada setiap ruangan *workshop* penulis mendesain *sign system* dengan warna yang mempresentasikan SMK Krian 2 Sidoarjo sehingga memiliki nilai orsinilitas dan tidak akan ditemui di berbagai tempat lainnya. *Sign system* diatas merupakan *sign* yang mepresentasikan ruangan Bengkel Teknik Bisnis Sepeda Motor yang merupakan salah satu jurusan yang ada. Didesain dengan simpel dan informatif .



Gambar 20
Sign system Toilet siswa
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022

Pada ruangan toilet memiliki *layout* serta bentuk papan *sign* yang berbeda. Hal ini ditujukan sebagai pembeda makna ruangan kelas dan ruangan fasilitas pendukung lainnya.



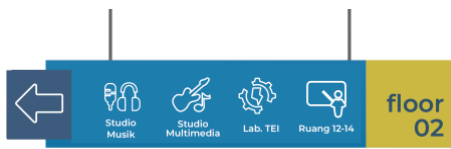
Gambar 21
Sign system ruang khusus
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022

Ruangan yang tidak ditujukan untuk umum memiliki bentuk papan Sign yang lebih kecil dan lebih simpel.

Directional sign



Gambar 22
Directional sign floor 1 A
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022

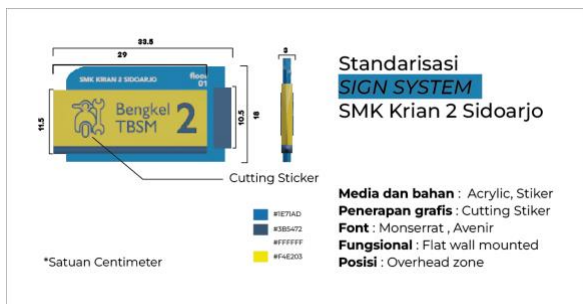


Gambar 23
Directional sign Floor 2 B
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022

Pada pengelompokan *directional sign* didesain untuk memudahkan civitas di lokasi tersebut mengetahui arah lokasi yang dituju dan memberikan informasi pada lantai berapa mereka berada. *Sign system* ini didesain dengan ikon yang mudah dipahami dan *font* yang diharapkan mempermudah para civitas dalam menerima informasi.

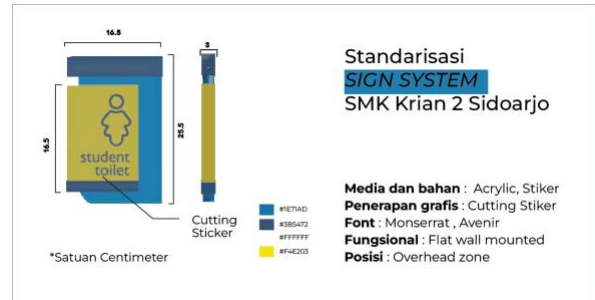
Sign ini berbeda dengan *sign* lainnya karena penempatannya yang menempel di dinding atas sehingga penempatan pandangan di atas kepala.

Standarisasi Sign System



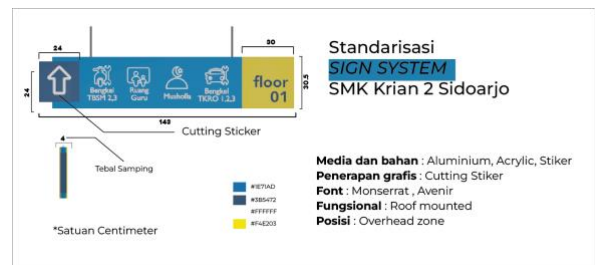
Gambar 24
Standarisasi Sign System
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022

Media dan bahan: *Acrylic*, stiker
Penerapan grafis: *Cutting stiker*
Font: Montserrat, Avenir
Fungsional: *Flat wall mounted*
Posisi: *Overhead zone*



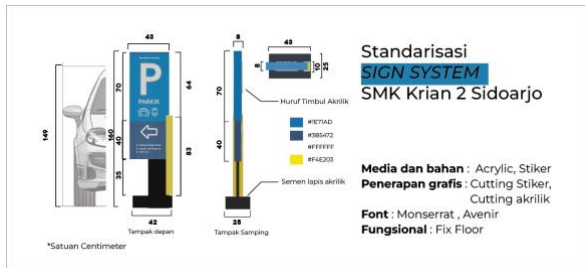
Gambar 25
Standarisasi Sign System
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022

Media dan bahan: *Acrylic*, stiker
Penerapan grafis: *Cutting stiker*
Font: Montserrat, Avenir
Fungsional: *Flat wall mounted*
Posisi: *Overhead zone*



Gambar 26
Standarisasi Sign System
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022

Media dan bahan: *Acrylic*, stiker
Penerapan grafis: *Cutting Stiker*
Font : Montserrat, Avenir
Fungsional: *Roof mounted*
Posisi: *Overhead zone*



Gambar 27
Standarisasi *Sign System*
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022

Media dan bahan: *Acrylic*, stiker
Penerapan grafis: *Cutting Stiker*
Font: *Montserrat, Avenir*
Fungsional: *Fixed Floor*

Setelah penerapan digital secara 2 dimensi dilanjutkan dengan penerapan desain secara 3 Dimensi guna mengetahui penampakan perancangan secara ril dari berbagai sudut pandang.



Gambar 28
Wayfinding tampak 3D
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022



Gambar 29
Wayfinding tampak 3D
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022



Gambar 30
Sign system toilet siswa tampak 3D
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022



Gambar 31
Sign system Ruangan SMK Krian 2 tampak 3D
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022

Contoh pengaplikasian desain

Pada bagian ini menunjukkan beberapa final desain untuk diaplikasikan secara 3D dengan maksud memudahkan pemahaman tata letak maupun pemasangan *sign system* ini.



Gambar 32
Pengaplikasian desain *Sign System* SMK Krian 2
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022



Gambar 33
Pengaplikasian desain *Sign System* SMK Krian 2
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022



Gambar 34
Pengaplikasian desain Sign System SMK Krian 2
Sumber: Karya Sugiyanto, 2022

Sign system diaplikasikan secara *mockup* untuk mengetahui peletakan yang tepat pada perancangan ini. Diletakkan sesuai tempat yang strategis untuk memberikan informasi yang mudah dibaca.

SIMPULAN DAN SARAN

Sign System merupakan tanda yang sering dijumpai pada sebuah sarana publik. *Sign system* digunakan untuk penanda sebuah tempat yang memberikan informasi kepada pembacanya. SMK Krian 2 Sidoarjo merupakan Sekolah Pusat Keunggulan namun masih banyak *sign system* yang kurang memadai dan kurang mempresentasikan branding yang dimiliki, mulai dari warna *sign system* maupun unsur-unsur yang dimiliki didalamnya. Pada perancangan ini, penulis merancang media informasi berupa *sign system* yang lebih representatif dalam penyampaian sebuah informasi kepada *audience* yang bertujuan memberikan informasi secara jelas kepada para civitas yang ada di SMK Krian 2 Sidoarjo.

Tahapan perancangan *sign system* meliputi:

a) Tahap pengumpulan data dengan melakukan metode kualitatif, b) Melakukan analisis data, c) Tahap pengonsepan desain perancangan, d) Tahap finalisasi desain. Dengan perancangan ini, media yang dirancang memberikan informasi kepada pembaca berupa penanda tempat maupun arah yang dituju pada lokasi tersebut. Selain itu dengan dibuatnya perancangan *sign system* tersebut diharapkan dapat meningkatkan citra SMK Krian 2 Sidoarjo sebagai SMK Pusat Keunggulan yang menjadi sekolah rujukan.

Tanggapan instansi dalam perancangan ini mengapresiasi dengan adanya perancangan ini kepala sekolah berharap sekolah ini dapat menjadi

lebih baik dan lebih menjadi sekolah yang bercitra unggul di kalangan masyarakat Sidoarjo

Saran bagi pimpinan SMK Krian 2 Sidoarjo bahwasannya *Sign System* bukan hanya bersifat tanda petunjuk saja, namun memiliki fungsi estetika, apabila dirancang dengan baik penanda dapat meningkatkan citra kredibilitas sekolah sebagai Sekolah Pusat Keunggulan. Saran bagi penulis, penulis sadar bahwasannya perancangan ini masih terdapat beberapa kekurangan dalam segi perancangan maupun penulisan dan jauh dari kata sempurna. Namun, dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat membantu perancangan yang serupa terkait perancangan *sign system*, semoga refrensi ini dapat menciptakan karya yang lebih baik dan dapat mengurangi celah kekurangan yang dimiliki.

REFERENSI

- Ananda. (2021). *Media Komunikasi: Fungsi, Jenis, Pengertian Menurut Para Ahli*. Gramedia Blog.
<https://www.gramedia.com/literasi/media-komunikasi/#:~:text=Pengertian Media Komunikasi 1 Harold Lasswell,yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari... More>
- Batubara, A. K. (2011). Diktat Media Komunikasi. *Medan*, 2–4, 5–7.
[http://repository.uinsu.ac.id/1803/1/Diktat Abd. Karim BB.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/1803/1/Diktat%20Abd.%20Karim%20BB.pdf)
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and wayfinding design: a complete guide to creating environmental graphic design systems*. John Wiley & Sons.
- David Gibson. (2009). The wayfinding handbook: information design for public places. In *Choice Reviews Online* (Vol. 46, Issue 11, pp. 46-5997-46-5997).
<https://doi.org/10.5860/choice.46-5997>
- Dina Rahmawati. (2020). *Arti Warna yang Anda Sukai Menurut Psikologi Warna*. SehatQ.
<https://www.sehatq.com/artikel/arti-warna-menurut-psikologi-warna>
- Hardani Ustiawaty, J. A. H. (2017). *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (Issue April).
- Mori, Y., Takasaki, T., & Ishida, T. (2009). *Patterns in pictogram communication*.

- Proceedings of the 2009 ACM SIGCHI International Workshop on Intercultural Collaboration, IWIC'09*, 277–280.
<https://doi.org/10.1145/1499224.1499276>
- Naftalia Inge. (2020). *Kenali 7 Warna Keselamatan Kerja Dalam Safety Sign*. Sooca Design.
<https://www.soocadesign.com/blog/mengenal-arti-warna-pada-safety-sign/>
- Purbasari, S., & Shodiqin, M. S. (2020). *PERANCANGAN SIGN SYSTEM DAN WAYFINDING DI STADION SI JALAK*. 03(01), 41–60.
- Tamami, N. F. (2020). *MEDIA KOMUNIKASI VISUAL SIGN SYSTEM*. 1(2).
- Tinarbuko, I. T. S. (2015). *DEKAVE: Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global*. CAPS.
- Tinarbuko, S. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual Yogyakarta: Jalasutra*. 13.