

PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* SEBAGAI MEDIA INFORMASI PROGRAM UNGGULAN KELURAHAN GAYUNGAN KOTA SURABAYA

Kemas Fariz Syauqiadli Fitri¹, Kanya Catya²

¹Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: kemasfariz20020@mhs.unesa.ac.id

²Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: kanyacatya@unesa.ac.id

Abstrak

Sebagai salah satu Kelurahan Terbaik se-Jawa Timur, Kelurahan Gayungan memiliki banyak program unggulan yang menjadi potensi daerah. Namun, potensi tersebut masih belum dikelola dan didukung dengan maksimal sehingga tidak banyak diketahui. Oleh karena itu, perancangan *sign system* sebagai media informasi sekaligus identitas visual dari program unggulan Kelurahan Gayungan. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi serta studi literatur. *Sign system* dirancang dengan metode *EGD Design Process* oleh Chris Calori & Vanden-Eyden. Konsep visual yang dirancang yaitu sederhana, unik, dan informatif. Hasil dari perancangan ini berupa konsep desain *sign system* yang terdiri dari tanda orientasi, tanda petunjuk arah, dan tanda identifikasi. Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli media dan ahli materi *sign system* ini sangat layak untuk digunakan.

Kata Kunci: *Sign system*, Kelurahan Gayungan, Program Unggulan

Abstract

As one of the best sub-districts in East Java, Gayungan Sub-district has many flagship programs that represent the area's potential. However, these potentials have not been managed and supported optimally, so they are not widely known. Therefore, a sign system is needed as an information medium and a visual identity for the flagship programs of the Gayungan Sub-district. The method used is qualitative, with data collection through observation, interviews, questionnaires, and documentation, as well as literature studies. The sign system is designed using the EGD Design Process method by Chris Calori & Vanden-Eyden. The visual concept designed is simple, unique, and informative. The result of this design is a sign system concept consisting of orientation signs, directional signs, and identification signs. Based on the validation test results by media experts and material experts, this sign system is very suitable for use.

Keywords: *Sign system*, Gayungan Sub-District, Flagship Programs

PENDAHULUAN

Informasi sangat penting keberadaannya dalam kehidupan masyarakat masa kini. Pada prosesnya, kita pasti akan membutuhkan suatu media untuk bertukar informasi yang disebut sebagai media informasi. Media informasi adalah sarana yang digunakan untuk menghimpun dan menyebarluaskan sebuah informasi. Sehingga

informasi tersebut dapat tersampaikan dengan baik dan bermanfaat bagi penerima (komunikan).

Pemanfaatan media informasi dapat menambah wawasan masyarakat serta memicu terjadinya interaksi antara individu satu dengan yang lain dalam suatu lingkungan masyarakat (Sasmita, 2015). Salah satu contoh media informasi yang sering dimanfaatkan menjadi

sarana komunikasi pada lingkungan masyarakat adalah *sign system*.

Melalui pemanfaatan *sign system* secara efektif, dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dan memfasilitasi interaksi masyarakat. Permasalahan tidak adanya *sign system* sebagai media informasi publik terjadi di Kelurahan Gayungan. Kelurahan ini memiliki program-program unggulan pembangunan dan pemberdayaan masyarakat yang diselenggarakan dalam rangka meningkatkan potensi, minat, dan kesejahteraan warga.

Di sisi lain, potensi-potensi yang dimiliki Kelurahan Gayungan belum dikelola dan didukung dengan maksimal. Berdasarkan observasi lapangan secara langsung, Kelurahan ini belum memiliki identitas visual serta belum terdapat *sign system* sebagai media informasi publik yang baik. Minimnya media informasi ini membuat masyarakat kurang menyadari dan mengetahui potensi yang ada di sana.

Identitas visual adalah perwujudan dari citra yang ingin ditampilkan sehingga menjadi pembeda dari brand lainnya. Perwujudan dari citra tersebut melalui nama, logo, warna, bentuk, tanda, elemen grafis, tipografi, *tagline*, hingga *sign system* yang terangkai dalam satu kesatuan. *Sign system* merupakan alat untuk mempermudah interaksi manusia dengan ruang atau lingkungan sekitarnya (Mujabfaqni & Kusumandyoko, 2016).

Sign system yang baik memiliki tujuan utama sebagai pemberi informasi, regulasi, dan pembentuk identitas. Kehadiran *sign system* yang baik akan membentuk identitas suatu daerah sehingga membantu meningkatkan *awareness* masyarakat terhadap potensi Kelurahan Gayungan. Dengan adanya *sign system* yang baik diharapkan dapat menjadi faktor penunjang kebutuhan dan membantu promosi potensi daerah serta menjadi pembeda dari kelurahan lain.

Tujuan penelitian ini yaitu guna menyusun konsep perancangan, mendeskripsikan hasil perancangan, dan menghasilkan produk berupa konsep visual produk perancangan *sign system* sebagai media informasi program unggulan Kelurahan Gayungan Kota Surabaya. Pemilihan perancangan ini berdasarkan kebutuhan identitas visual dan *sign system* yang konsisten dan terintegrasi serta dapat mencerminkan citra Kelurahan Gayungan.

Perancangan *sign system* ini tentu saja bukan merupakan penelitian yang baru. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang sudah pernah dilakukan sebelumnya mengenai perancangan *sign system*. Penelitian yang pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Melin Ambarwati pada tahun 2022 dengan judul “Perancangan Media Komunikasi Visual *Sign System* pada Kawasan dan Gedung *Creative Center* Kota Bekasi”. Hasil dari perancangan ini yaitu *sign system* berupa tanda arah, tanda identifikasi, tanda orientasi, dan tanda aturan dan larangan.

Penelitian yang kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dian Listiyana Ulva pada tahun 2020 dengan judul “Perancangan *Environmental Graphic Design* (EGD) guna Memperkuat Citra Kampung Sanan sebagai Kampung Tematik Ekonomi Kota Malang”. Hasil dari perancangan ini yaitu *sign system* berupa tanda selamat datang, tanda identifikasi, tanda arah, tanda aturan dan larangan, dan media pendukungnya.

Penelitian yang ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nizar Fachri Tamami pada tahun 2020 yang berjudul “Media Komunikasi Visual *Sign System* Gedung Graha Mojokerto Service City”. Hasil dari perancangan ini yaitu *sign system* berupa tanda identifikasi, tanda arah, tanda aturan dan larangan, serta tanda orientasi.

Penelitian yang keempat yaitu penelitian yang dilakukan oleh Reno Bahelwan Miazaki pada tahun 2019 dengan judul “Perancangan Desain Grafis Lingkungan Museum Maritim Surabaya North Quay di Pelabuhan Tanjung Perak Surabaya”. Hasil dari perancangan ini yaitu berupa konsep desain eksibisi dan identitas visual yang diaplikasikan pada *sign system* yang terdiri dari panel topik, panel informasi, panel objek, dan panel grafis dinding.

Penelitian yang kelima yaitu penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Al Ghiffari Hidayattullah pada tahun 2023 dengan judul “Perancangan *Sign System* Pasar Bawah Kota Pekanbaru”. Hasil dari perancangan ini yaitu berupa identitas visual dan *sign system* yang terdiri dari tanda identifikasi, tanda arah, dan tanda operasional serta media pendukung promosi.

Persamaan dari kelima penelitian di atas adalah pada metode penelitian yang menggunakan metode kualitatif yang menggunakan teknik

pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi literatur sebagai data sekunder. Kelima penelitian tersebut juga memiliki tujuan utama untuk merancang *sign system* guna memudahkan pengunjung untuk mendapatkan informasi yang tersedia disana secara efektif dan tepat guna. Selain itu, kelima penelitian ini juga menghasilkan *sign system* sebagai penerapan dari identitas visual.

Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada objek penelitian yang berupa institusi pemerintahan yaitu kelurahan. Perbedaan lainnya terdapat pada metode perancangan yang menggunakan teori perancangan *EGD Design Process* oleh Chris Calori dengan tiga tahapan yaitu *pre-design*, *design*, dan *post-design*. Selain itu, hasil akhir yang berupa *sign system*, tetapi fokus utama terdapat pada pemetaan dan navigasi program unggulan Kelurahan Gayungan.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian berlandaskan paradigma konstruktif yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah (Sugiyono, 2013). Alasan pemilihan metode ini adalah untuk mengetahui dan memahami permasalahan yang terjadi sehingga dapat merancang solusi berdasarkan data yang telah terkumpul.

Sumber Data

Pada penelitian ini, data yang terkumpul dibagi menjadi dua jenis yaitu data primer dan data sekunder. Data primer didapatkan melalui beberapa metode pengumpulan data yaitu, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan data sekunder didapatkan melalui studi literatur serta uji validasi kelayakan melalui kuesioner.

Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi pada penelitian ini berjenis observasi partisipatif yang dilakukan secara langsung di Kelurahan Gayungan untuk mengamati dan memahami kondisi dan

permasalahan internal maupun eksternal yang ada di lingkungan tersebut pada kesehariannya.

2. Wawancara

Wawancara mendalam dilakukan secara langsung dengan Ibu Pramudita Yustiani sebagai informan selaku Lurah Kelurahan Gayungan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan melalui pengumpulan gambar, video, brosur, dan arsip lainnya baik secara langsung maupun tidak langsung.

4. Kuesioner

Uji validasi media akan dilakukan oleh desainer dan *project manager* guna meninjau perancangan *sign system* dari segi visual dan fungsional. Sedangkan untuk uji validasi materi akan dilakukan oleh Lurah Gayungan guna meninjau kesesuaian materi yang dimuat dalam *sign system*.

5. Studi Literatur

Studi literatur didapatkan dari berbagai sumber seperti jurnal, dokumen, peraturan daerah, buku, dan perancangan terdahulu.

Metode Analisis Data

1. Analisis STP (*Segmentation, Targeting, Positioning*)

Teknik analisis ini digunakan untuk menentukan strategi yang efektif dalam penyampaian pesan kepada audiens dan merancang desain yang berpusat pada kebutuhan pengguna. Selain itu, juga membangun brand value bagi audiens. Menurut Kotler & Armstrong, (2018) dalam bukunya, untuk menemukan strategi yang optimal, kita perlu memilih segmen yang paling cocok dan merancang strategi yang sesuai dengan segmen tersebut.

2. Analisis SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*)

Teknik SWOT ini digunakan untuk mengetahui potensi yang dimiliki dan kondisi lingkungan sekitar. Selain itu, penggunaan metode ini juga untuk mendapatkan gambaran secara umum yang digunakan sebagai bahan evaluasi. Menurut Fajar Nur'aini Dwi, (2020), dalam bukunya, analisis ini menjadi salah satu analisis yang populer karena dilakukan dengan mempertimbangkan banyak sudut pandang dari berbagai segi.

Metode Perancangan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode EGD *Design Process* sebagai metode perancangan. Metode ini digunakan untuk mendapatkan perspektif lain mengenai permasalahan yang terjadi guna mendapatkan ide-ide yang kreatif dan solutif. Namun, disesuaikan dengan kebutuhan desain grafis lingkungan yang memiliki spektrum yang lebih luas. Menurut Calori & Vanden-Eyden (2015) pada bukunya, *EGD Design Process* memiliki tiga fase, yaitu *pre-design*, *design*, *post-design*.

1. Pre-design

Pre-design adalah fase pertama dalam proses desain EGD. Pada tahap ini terdapat tahapan *data collection and analysis* (pengumpulan dan analisis data).

2. Design

Design adalah fase kedua dalam proses desain EGD. Pada tahap ini terdapat tiga tahapan yaitu, *schematic design*, *design development*, dan *documentation*.

3. Post-design

Post-design adalah fase ketiga dalam proses desain EGD. Pada tahap ini terdapat tiga tahapan yaitu, *bidding*, *fabrication/installation observation*, dan *postinstallation evaluation*.

KERANGKA TEORETIK

Elemen-Elemen Sign System dan Penerapannya sebagai Media Informasi Publik

1. Definisi Sign System

Sign system atau sistem tanda adalah alat untuk mempermudah interaksi kita dengan ruang, baik itu ruang publik, bangunan gedung, sekolah, dan sebagainya (Mujabfaqni & Kusumandyoko, 2016). Sistem tanda yang digunakan harus bisa merepresentasikan *brand* dan dirancang sesuai dengan kebutuhan dan kebiasaan pengguna di lingkungan tersebut. *Sign system* yang baik haruslah memenuhi kemudahan akan empat aspek utama yaitu, visibilitas, keterbacaan, efektivitas komunikasi, dan reliabilitas (Tinarbuko, 2003).

2. Peran Sign System sebagai Media Informasi Publik

Sign system sebagai media informasi yang berfungsi setiap saat dalam menunjang tujuan identifikasi, informasi, dan promosi. Penggunaan sistem tanda yang baik dapat mempermudah identifikasi tempat dan lingkungan institusi.

Selain itu, juga memudahkan navigasi dan membantu pembentukan citra melalui visual dan karakter yang direpresentasikan. Sehingga memperkuat kepercayaan pengunjung yang datang akan kualitas, kenyamanan, dan pelayanan institusi tersebut (Wrona, 2015).

3. Jenis-Jenis Sign System

Calori & Vanden-Eyden, (2015) dalam bukunya membagi *sign system* berdasarkan isi informasinya kedalam beberapa jenis, diantaranya:

a. Tanda Identifikasi

Tanda yang digunakan untuk menandai suatu tempat atau lingkungan

b. Tanda Petunjuk Arah

Tanda yang digunakan untuk mengarahkan audiens menuju suatu destinasi.

c. Tanda Peringatan

Tanda yang digunakan untuk memperingatkan bahaya atau prosedur keselamatan dalam suatu lingkungan.

d. Tanda Aturan dan Larangan

Tanda yang digunakan untuk meregulasi perilaku audiens dalam suatu lingkungan.

e. Tanda Operasional

Tanda yang digunakan untuk menginformasikan cara suatu lingkungan beroperasi atau bekerja.

f. Tanda Penghormatan

Tanda yang digunakan untuk memberikan suatu penghormatan kepada seseorang yang terkait dengan lingkungan tersebut.

g. Tanda Interpretatif

Tanda yang digunakan untuk membantu audiens memahami makna suatu lingkungan.

4. Elemen-Elemen Sign System

Menurut Calori & Vanden-Eyden, (2015) dalam bukunya menyatakan bahwa sebuah *sign system* terdiri dari desain tiga elemen yang saling terkait sebagai berikut:

a. Sistem Konten Informasi

Sistem Konten Informasi adalah fungsi intisari dari *sign system*. Sistem ini mengandung konten informasi yang akan ditampilkan, cara penyampaian informasi, lokasi peletakan tanda, dan pengaturan

pesan-pesan dan lokasi dari berbagai tanda dalam *sign system* agar berhubungan satu sama lain dalam satu kesatuan informasi yang konsisten (Calori & Vanden-Eyden, 2015). Sistem ini mengatur konten, hirarki, lokasi, pesan, navigasi, hingga piktogram.

b. Sistem Grafis

Sistem grafis adalah alat visual dua dimensi yang menerjemahkan dan menampilkan informasi menjadi konten visual (Calori & Vanden-Eyden, 2015). Sistem ini mengatur pengaplikasian grafis pada *sign system* misalnya elemen grafis seperti tipografi, simbol, arah panah, dan warna untuk menerjemahkan informasi. Selain itu juga mengatur susunan dan tata letak informasi konten untuk membuat penekanan pada pesan dan identitas visual yang menarik.

c. Sistem Perangkat Keras

Sistem Perangkat Keras adalah objek tanda dalam bentuk tiga dimensi. Sistem ini berfungsi sebagai media untuk menampilkan informasi yang dikodekan oleh sistem grafis (Calori & Vanden-Eyden, 2015). Sistem ini juga berisi tentang bentuk tiga dimensi, ukuran media, cara instalasi pada lingkungan, bahan, lapisan, *finishing*, dan teknik pencahayaan yang digunakan.

5. Peran Elemen *Sign System*

Ketiga elemen sistem dalam *sign system* memiliki peran dan andilnya masing-masing dalam pengembangan *sign system*. Namun, masing-masing elemen ini tidak bisa berdiri sendiri sehingga saling berinteraksi satu sama lain untuk dapat bermanfaat secara maksimal. Ibarat suatu piramida, sistem konten informasi merupakan pondasi yang menopang *sign system*. Kemudian untuk bisa berkomunikasi dengan audiens akan, dibantu oleh sistem grafis dan perangkat keras.

6. Penerapan *Sign System* pada Kelurahan Gayungan

Pada umumnya, *sign system* digunakan pada kelurahan untuk membantu navigasi, regulasi, dan informasi. Namun penggunaannya cukup terbatas dan bersifat individu tanpa integrasi antara satu tanda dengan tanda lainnya. Kelurahan Gayungan, seperti kelurahan pada umumnya yang masih minim sistem tanda yang saling terintegrasi satu sama lainnya. Beberapa tanda yang dapat ditemui

di Gayungan seperti tanda nama jalan, tanda identifikasi pada beberapa institusi, dan tanda aturan regulasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pre-design

1. *Data Collection and Analysis*

Pada tahap *data collection and analysis* ini, dibagi menjadi dua proses utama yaitu pengumpulan dan analisis data yang terdiri dari empat metode tahap pengumpulan data. Keempat metode tersebut yaitu, observasi, wawancara, dokumentasi dan studi literatur.

Observasi dilakukan melalui observasi partisipatif dengan terlibat dalam aktivitas sehari-hari masyarakat Gayungan. Wawancara dilakukan melalui wawancara mendalam secara langsung dengan Ibu Pramudita Yustiani sebagai informan selaku Lurah Kelurahan Gayungan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan mengenai program unggulan Kelurahan Gayungan. Dokumentasi dilakukan melalui pengumpulan gambar, video, brosur, dan arsip lainnya baik secara langsung maupun tidak langsung.

Berdasarkan hasil wawancara bersama Ibu Pramudita Yustiani selaku Lurah Gayungan, didapatkan data berupa peta destinasi program unggulan Kelurahan Gayungan yang sebelumnya telah dibuat. Kemudian berdasarkan observasi secara langsung di Kelurahan Gayungan, didapatkan data berupa kondisi dan lingkungan Kelurahan Gayungan. Sedangkan berdasarkan dokumentasi pengumpulan foto, video, dan arsip dari berbagai media, Kelurahan Gayungan telah memiliki beberapa brosur dan buku tentang program unggulan mereka.

Analisis STP *sign system* program unggulan Kelurahan Gayungan sebagai berikut:

a. *Segmentation*

Terdapat tiga segmentasi audiens yang memiliki kesamaan mulai dari demografis, geografis, hingga psikografis. Segmentasi pertama yaitu Pejabat yang memiliki persamaan aspek demografis. Lalu segmentasi Alfa memiliki persamaan pada aspek psikografis. Kemudian segmentasi Warlok memiliki persamaan pada aspek geografis.

b. *Targeting*

Menggunakan metode *Market Specialization*, Kelurahan Gayungan fokus menyediakan program-program unggulan di beberapa aspek seperti ekonomi, kemasyarakatan, lingkungan, sosial, budaya, dan agama. Sehingga target golongan yang beririsan dengan aspek tersebut membutuhkan *sign system* program unggulan ini karena segmentasi tersebut membutuhkan informasi seputar program unggulan.

c. *Positioning*

Kelurahan Gayungan menggunakan strategi *brand positioning* yang berusaha menonjolkan keunikan dan ciri khas Kelurahan Gayungan atau biasa dikenal dengan *Unique Selling Proposition*. Strategi ini berbasis pada kualitas yang dimiliki. Sehingga membuat target audiens lebih mudah untuk mengenal dan mengingat Kelurahan Gayungan berkat prestasi dan keunikannya.

Analisis SWOT *sign system* program unggulan Kelurahan Gayungan sebagai berikut:

a. *Strengths*

Kelurahan Gayungan merupakan salah satu kelurahan terbaik se-Jawa Timur yang memiliki banyak potensi program unggulan pada keempat aspek yang menjadi fokus perhatian dan telah berprestasi dan telah mendapatkan penghargaan pada keempat aspek utama.

b. *Weaknesses*

Masih belum adanya media promosi dan informasi mengenai program unggulan Kelurahan Gayungan sehingga program unggulan ini masih belum dikenal dan diketahui masyarakat luas.

c. *Opportunities*

Belum banyak kelurahan lain yang memiliki program-program unggulan seperti Kelurahan Gayungan. Sehingga Kelurahan Gayungan menjadi perintis sekaligus percontohan bagi kelurahan lain. Selain itu, juga berpotensi untuk mendapatkan bantuan dan eksposur dari pemerintah dan pihak swasta.

d. *Threats*

Munculnya kelurahan lain dengan konsep program unggulan yang sama dengan

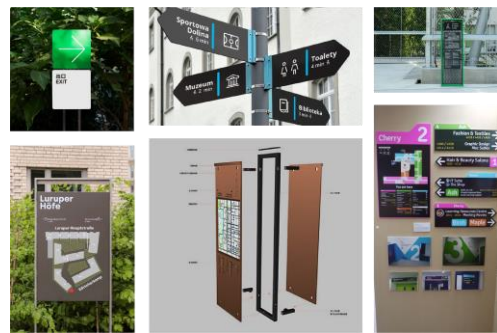
Kelurahan Gayungan serta munculnya kelurahan lain yang memiliki keunggulan tersendiri dengan aspek yang tidak dimiliki Kelurahan Gayungan.

Design

1. *Schematic Design*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan *moodboard* visual yang ingin dibuat, kemudian melakukan *brainstorming* guna mendapatkan visual sesuai konsep dan strategi kreatif sebanyak mungkin.

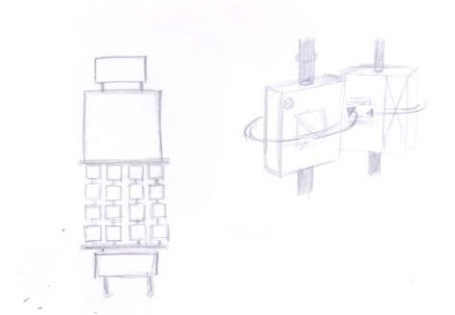
a. Referensi Visual



Gambar 1. Referensi Visual Sign System
(Sumber: Fitri, 2024)

Pada perancangan *sign system* program unggulan Kelurahan Gayungan ini, penulis menggunakan beberapa studi literatur seperti perancangan terdahulu, jurnal, dokumen, peraturan daerah, buku, dan internet. Salah satunya adalah perancangan dengan topik *sign system*, *wayfinding*, dan *signage*.

b. Ide Awal



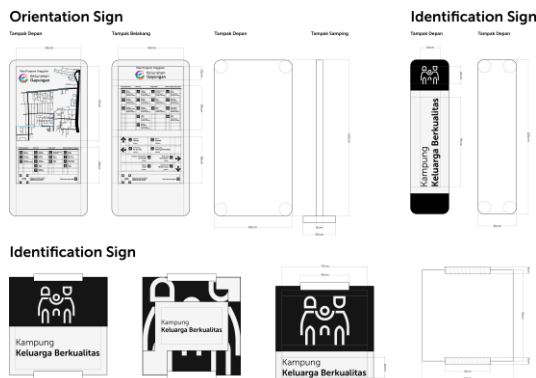
Gambar 2. Sketsa Awal Sign System
(Sumber: Fitri, 2024)

Ide awal untuk perancangan *sign system* ini adalah merancang tanda yang sederhana, unik, dan informatif. Konten informasi

yang dimuat dalam *sign system* menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan konsisten. Selain itu menggunakan pengkodean warna sesuai dengan empat aspek yang ada pada program unggulan Kelurahan Gayungan agar lebih mudah dipahami dan diingat oleh audiens.

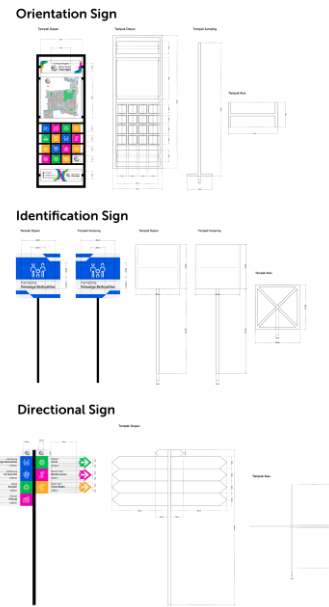
c. Alternatif

Setelah melakukan *brainstorming*, muncul beberapa alternatif desain *sign system* untuk program unggulan Kelurahan Gayungan.



Gambar 3. Alternatif Desain *Sign System*
(Sumber: Fitri, 2024)

Alternatif pertama desain *sign system* yang minimalis, modern dan informatif. Alternatif ini merupakan hasil perancangan untuk konsep awal yang sederhana dan informatif sehingga menghasilkan visual bentuk dan rupa yang modern. Sesuai dengan gaya desain saat ini yang berorientasi pada kelengkapan informasi dan kemudahan audiens.



Gambar 4. Alternatif Desain *Sign System*
(Sumber: Fitri, 2024)

Kemudian konsep kedua muncul dengan visual yang lebih kompleks dan interaktif. Bentuk dan rupa yang khas dan sederhana agar lebih menyatu padu dengan lingkungan sekitar di Kelurahan Gayungan. Berorientasi pada kemudahan perawatan dan keberlanjutan *sign system* yang bisa dikelola oleh masyarakat setempat.

d. Konsep Terpilih

Mengusung tema utama sederhana pada bentuk, material, dan aplikasi. Oleh karena itu, *sign system* menggunakan bahan, bentuk, dan pengaplikasian yang mudah untuk didapat dan dilakukan. Aspek visual menjadi fokus utama. Walaupun sederhana, tetapi secara estetika tetap memiliki keunikan yang menjadi ciri khas Kelurahan Gayungan. Aspek fungsionalitas juga sangat penting. Sebagai media informasi, *sign system* yang baik adalah yang mudah untuk dipahami oleh audiens, dengan tetap memperhatikan aspek visibilitas, keterbacaan, efektivitas komunikasi, dan reliabilitas.

Terpilihlah tiga jenis *sign system* yang bisa membantu dan memenuhi kebutuhan media informasi program unggulan Kelurahan Gayungan. Ketiga jenis *sign system* tersebut yaitu:

- 1) Tanda Orientasi
- 2) Tanda Petunjuk Arah

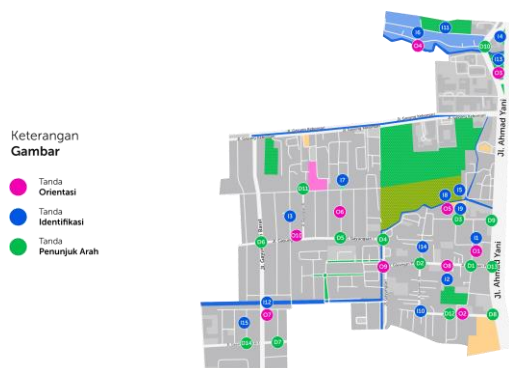
3) Tanda Identifikasi

2. Design Development

Pada tahap ini dilakukan eksplorasi ide yang kemudian mendata tanda yang akan dibutuhkan agar memudahkan proses pengembangan.

a. Lokasi Peletakan Tanda

Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah mengumpulkan data *sign system* yang rinci. Salah satu bagian penting dalam perencanaan ini adalah menentukan titik-titik lokasi peletakan tanda. Data yang dikumpulkan yaitu berupa analisis rute sirkulasi pengunjung dan titik-titik pengambilan keputusan, jenis tanda yang diperlukan, material, pelapisan, dan *finishing*, dan lokasi peletakan tanda, serta cara instalasinya.



Gambar 5. Lokasi Peletakan *Sign System*
(Sumber: Fitri, 2024)

b. Sistem Grafis

Sistem grafis adalah keseluruhan sistem yang mengatur pengaplikasian grafis pada *sign system* misalnya elemen grafis seperti tipografi, piktogram, dan warna untuk menerjemahkan informasi. Selain itu juga mengatur susunan dan tata letak informasi konten untuk membuat penekanan pada pesan dan identitas visual yang menarik.

c. Sistem Perangkat Keras

Sistem perangkat keras adalah keseluruhan sistem yang mengatur bentuk dan rupa tiga dimensi, ukuran media, cara instalasi pada lingkungan, bahan, lapisan, *finishing*, dan teknik pencahayaan yang digunakan.

3. Documentation

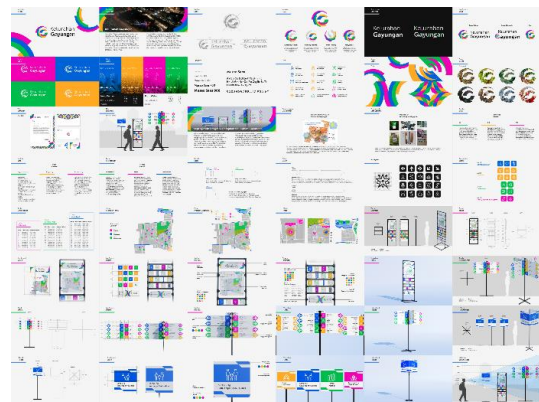
Pada tahap ini dilakukan penyempurnaan desain melalui finalisasi dan aplikasi desain guna menghasilkan visualisasi konsep akhir, sistem konten informasi, sistem grafis, dan sistem perangkat keras serta spesifikasinya.

a. Finalisasi

Setelah melewati beberapa tahapan perancangan, mulai dari konsep, grafis, dan perangkat keras, didapatkan hasil visualisasi konsep akhir *sign system* program unggulan Kelurahan Gayungan.

Post-design

1. Penyajian Hasil Rancangan



Gambar 6. Penyajian Hasil Rancangan *Sign System*
(Sumber: Fitri, 2024)

Semua proses dan tahapan yang sebelumnya telah dilakukan hingga hasil perancangan dijelaskan dalam satu dokumen. Dokumen ini berisi konsep kreatif, tujuan kreatif, dan program kreatif dari perancangan *sign system* program unggulan Kelurahan Gayungan. Setelah lengkap, selanjutnya dokumen ini disajikan kepada ahli materi dan ahli media untuk dilakukan uji validasi dan kelayakannya.

2. Uji Validasi

Pada tahap ini dokumen hasil perancangan tadi akan dinilai dan diuji kelayakannya melalui instrumen kuesioner yang sebelumnya dibuat. Uji validasi ini terdiri dari dua pengujian yang melibatkan Antonius Prayudiaska, Creative Director Kanoo Studio selaku ahli media dan Pramudita Yustiani, Lurah Gayungan selaku ahli materi.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Penilaian				
	1	2	3	4	5
Visibilitas				✓	
Keterbacaan					✓
Efektivitas Komunikasi			✓		
Reliabilitas					✓
Konsep Kreatif				✓	
Hasil Uji Validasi	$P = \frac{f}{N} \times 100\% = 83,2\%$				
Kualifikasi	Sangat Layak				

Keterangan: P=Presentase Kelayakan; f=Jumlah Skor yang Diperoleh; N=Jumlah Skor Ideal

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

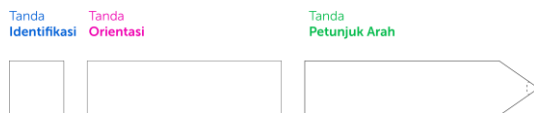
Aspek yang Dinilai	Penilaian				
	1	2	3	4	5
Visual					✓
Konten Informasi					✓
Efektivitas Komunikasi					✓
Aksesibilitas					✓
Hasil Uji Validasi	$P = \frac{f}{N} \times 100\% = 100\%$				
Kualifikasi	Sangat Layak				

Keterangan: P=Presentase Kelayakan; f=Jumlah Skor yang Diperoleh; N=Jumlah Skor Ideal

3. Evaluasi

Setelah melewati tahapan evaluasi dan revisi sesuai saran ahli media, didapatkan hasil visualisasi konsep akhir *sign system* program unggulan Kelurahan Gayungan sebagai berikut:

a. Bentuk dan Rupa



Gambar 7. Bentuk Dasar Panel Tanda
(Sumber: Fitri, 2024)

Bentuk dasar dari panel *sign system* program unggulan Kelurahan Gayungan adalah persegi. Karena tema besarnya adalah sederhana tetapi tetap unik, dan informatif serta ingin menampilkan kesan modern. Bentuk ini juga memberikan permukaan yang lebih luas

sehingga dapat memuat informasi secara maksimal.



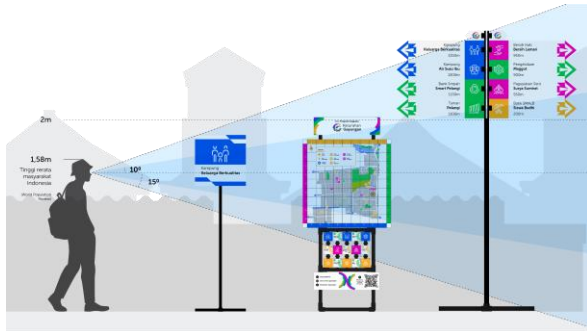
Gambar 8. Rupa Tanda
(Sumber: Fitri, 2024)

b. Cara Instalasi

Sign system program unggulan Kelurahan Gayungan menggunakan jenis instalasi *freestanding*. Tanda-tanda yang

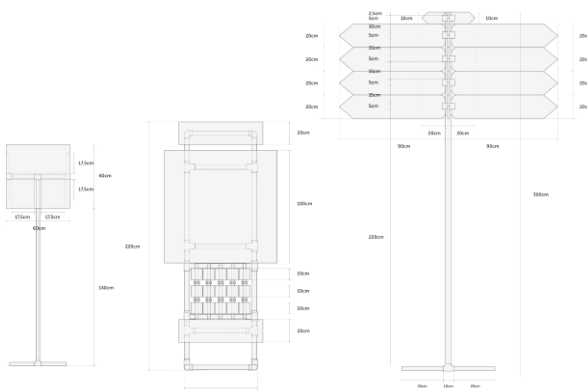
ada dipasang berdiri bebas atau dipasang di atas tanah, sehingga bagian bawah tanda dipasang pada permukaan horizontal.

c. Peletakan dan Ukuran



Gambar 9. Peletakan Tanda
(Sumber: Fitri, 2024)

Peletakan tanda orientasi dan identifikasi berada pada zona mata normal (*eye level zone*), yaitu pada zona vertikal 0-2,03m. Sedangkan untuk tanda petunjuk arah berada pada zona di atas kepala, yaitu lebih dari ketinggian 2,03m.



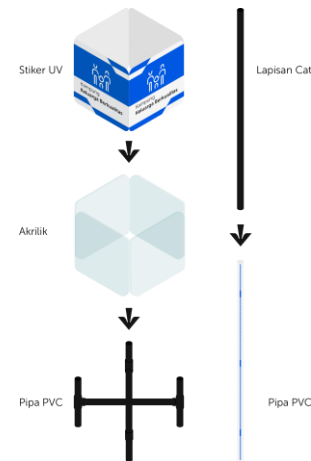
Gambar 10. Ukuran Tanda
(Sumber: Fitri, 2024)

Sedangkan untuk ukuran masing-masing tanda berbeda. Tanda orientasi berukuran 220x70cm. Sedangkan untuk tanda identitas berukuran 200x60cm. Serta tanda petunjuk arah berukuran 300x190cm.

d. Pencahayaan

Jenis pencahayaan yang *sign system* ini gunakan adalah tanpa pencahayaan. Jadi, pencahayaan yang digunakan merupakan cahaya alami dari lingkungan sekitarnya.

e. Bahan



Gambar 11. Bahan dan Lapisan Finishing
(Sumber: Fitri, 2024)

Bahan yang digunakan pada sign system ini ada dua, yaitu untuk plat dan rangka penyangga. Plat menggunakan bahan akrilik, sedangkan rangka menggunakan pipa *Polyvinyl Chloride* (PVC). Bahan ini dipilih karena ketersediaannya dan fungsionalnya yang tahan cocok untuk di luar ruangan.

f. Lapisan dan Finishing

Lapisan dan finishing yang digunakan pada sign system ini adalah cat dan stiker UV. Untuk pipa PVC yang menjadi rangka penyangga dilapisi dengan cat berwarna hitam. Sedangkan panel akrilik akan dilapisi dengan stiker UV.

g. Tipografi

Museo Sans 100

Museo Sans 300

Museo Sans 500

Museo Sans 700

Museo Sans 900

Museo Sans

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz

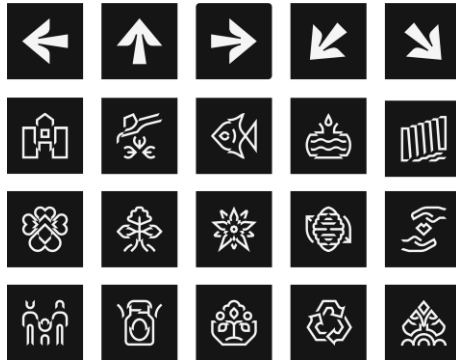
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 , . ! @ # \$ % & *

Gambar 12. Typeface Museo Sans
(Sumber: Fitri, 2024)

Museo Sans dipilih sebagai tipografi *sign system* ini. Museo Sans merupakan *typeface* berjenis *sans serif* yang memiliki keterbacaan tinggi. *Typeface* ini memiliki banyak variasi ketebalan dan ukuran. Sedangkan untuk perlakuan pada tipografinya menggunakan *Title Case*

untuk menambah tingkat keterbacaan tipografi.

h. Piktogram



Gambar 13. *Typeface* Museo Sans
(Sumber: Fitri, 2024)

Piktogram terdiri dari simbol, indeks, ataupun ikon yang mewakili suatu objek atau hal lainnya. Pada perancangan ini, piktogram dirancang memiliki lebar dan tinggi yang sama. Sehingga menciptakan kesan seimbang dan adil.

i. Peta

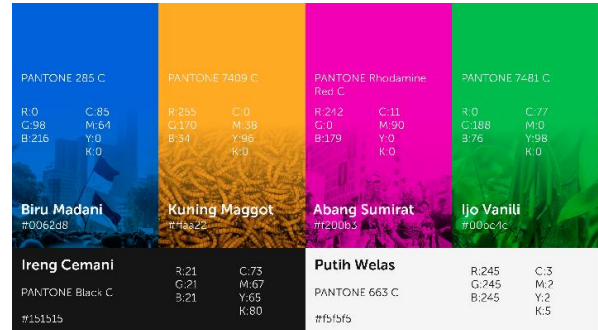


Gambar 14. Peta Program Unggulan Kelurahan Gayungan
(Sumber: Fitri, 2024)

Peta program unggulan Kelurahan Gayungan dirancang khusus untuk proyek *sign system* kali ini. Gaya visualnya mengadopsi visual peta pada gawai kita sehari-hari guna memudahkan pemahaman audiens, karena sudah familiar dengan visual tersebut. Peta ini

berorientasi utara dengan sedikit penyesuaian bentuk peta pada tanda.

j. Warna



Gambar 15. Palet Warna Kelurahan Gayungan
(Sumber: Fitri, 2024)

Warna berperan penting pada dalam sistem grafis *sign system*. Terdapat dua fungsi penggunaan warna yaitu sebagai aksesoris estetika dan dekoratif. Pada perancangan ini, warna yang digunakan sama karena menyesuaikan dengan identitas visual Kelurahan Gayungan untuk menampilkan ciri khas Gayungan.

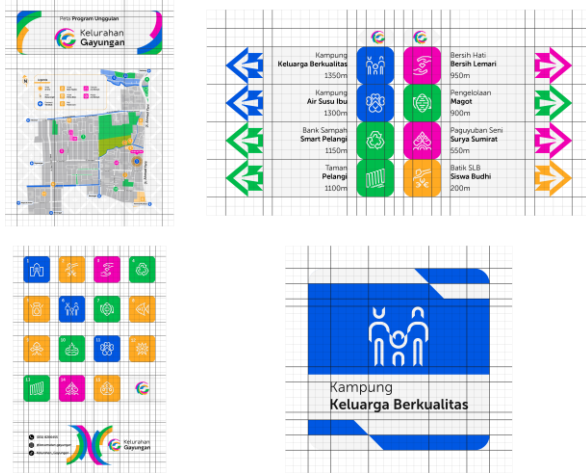


Gambar 16. Pengkodean Warna *Sign System*
(Sumber: Fitri, 2024)

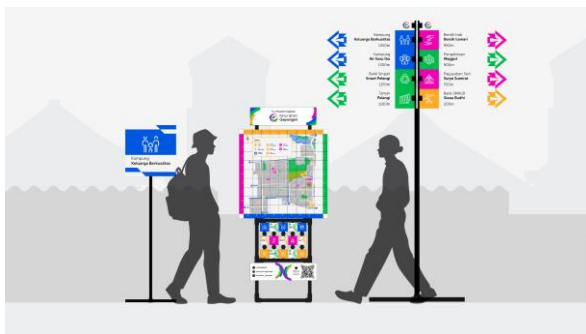
k. Tata Letak

Pada pengaturan ukuran tipografi menggunakan ketebalan atau ukuran huruf yang berbeda untuk memberikan penekanan pada informasi dan peringkat hirarkis pesan. Lalu pada proporsi elemen grafis dengan menetapkan ukuran elemen grafis visual seperti tanda dan piktogram dibanding tipografi karena

kompleksitas yang berbeda. Selain itu, juga bisa mempermudah audiens memahami pesan *sign system*.

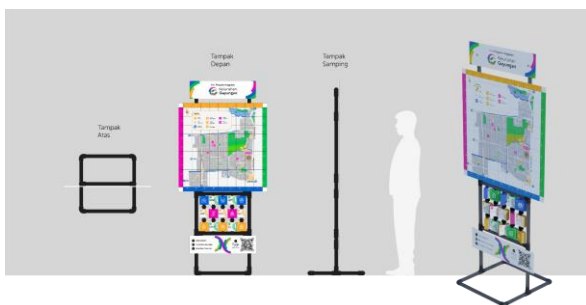


Gambar 17. Tata Letak Elemen Grafis
(Sumber: Fitri, 2024)



Gambar 18. Sign System Program Unggulan Kelurahan Gayungan
(Sumber: Fitri, 2024)

1) Tanda Orientasi

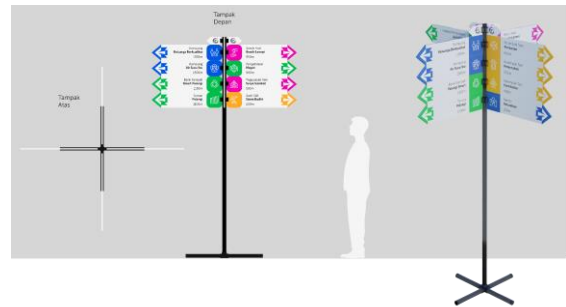


Gambar 19. Tanda Orientasi
(Sumber: Fitri, 2024)

Media dan Bahan: Akrilik dan Pipa PVC

Ukuran: 220cm x 70 cm (tinggi x lebar)
Lapisan dan *Finishing*: Stiker UV/ Cat
Tipografi: Museo Sans
Warna: Merah, Kuning, Hijau, Biru, Putih, dan Hitam
Fungsional: Luar Ruangan
Cara Instalasi : *Freestanding*

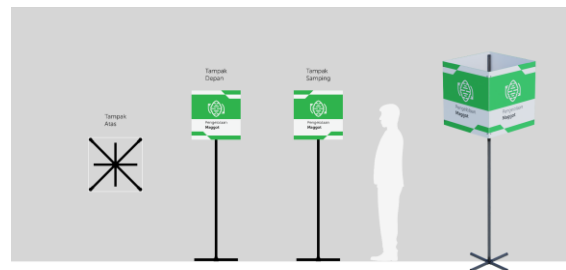
2) Tanda Petunjuk Arah



Gambar 20. Tanda Petunjuk Arah
(Sumber: Fitri, 2024)

Media dan Bahan: Akrilik dan Pipa PVC
Ukuran: 300cm x 190 cm (tinggi x lebar)
Lapisan dan *Finishing*: Stiker UV/ Cat
Tipografi: Museo Sans
Warna: Merah, Kuning, Hijau, Biru, Putih, dan Hitam
Fungsional: Luar Ruangan
Cara Instalasi : *Freestanding*

3) Tanda Identifikasi



Gambar 21. Tanda Petunjuk Arah
(Sumber: Fitri, 2024)

Media dan Bahan: Akrilik dan Pipa PVC
Ukuran: 200cm x 60 cm (tinggi x lebar)
Lapisan dan *Finishing*: Stiker UV/ Cat
Tipografi: Museo Sans
Warna: Merah, Kuning, Hijau, Biru, Putih, dan Hitam
Fungsional: Luar Ruangan
Cara Instalasi : *Freestanding*

- 4) Aplikasi
Aplikasi *sign system* program unggulan Kelurahan Gayungan sebagai berikut:



Gambar 22. Pengaplikasian Tanda Orientasi
(Sumber: Fitri, 2024)



Gambar 23. Pengaplikasian Tanda Petunjuk Arah
(Sumber: Fitri, 2024)



Gambar 24. Pengaplikasian Tanda Identifikasi
(Sumber: Fitri, 2024)

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Kelurahan Gayungan memiliki potensi melalui program-program unggulannya. Untuk membantu navigasi audiens dan memberikan pengalaman berkunjung yang lebih baik, perancangan *sign system* ini bertujuan untuk menunjang potensi unggulan Kelurahan Gayungan. Perancangan ini menggunakan metode *EGD Design Process* yang terdiri dari tiga fase: *pre-design*, *design*, dan *post-design*. Hasilnya adalah *sign system* yang terdiri dari tiga tanda: tanda orientasi, tanda petunjuk arah, dan tanda identifikasi.

Saran

Saran yang dapat digunakan untuk penelitian atau perancangan selanjutnya, yaitu perlu dilakukan penelitian mengenai perbaikan dan penyempurnaan desain *sign system* secara menyeluruh sesuai dengan kebutuhan di masa mendatang. Serta perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektifitas *sign system* baik secara konsep, visual, dan fungsional ditinjau dari kebutuhan dan karakter program unggulan Kelurahan Gayungan.

REFERENSI

- Calori, C., & Vanden-Eyden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design* (Second Edi). John Wiley & Sons, Inc.
- Fajar Nur'aini Dwi, F. (2020). Teknik Analisis SWOT. In *Anak Hebat Indonesia*. <https://books.google.co.id/books?id=CRL2DwAAQBAJ>
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2018). *Principles of Marketing*, Seventeenth Edition. In *Pearson*.
- Mujabfaqni, A., & Kusumandyoko, T. C. (2016). Perancangan Sign System Taman Flora Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 04, 381–387.
- Sasmita, G. G. (2015). Rancang Bangun Media Informasi Bis Umum Di Terminal Purwokerto Berbasis Android (a Design of Media Information of Bus in Purwokerto Bus Station Android Based). *Media Informasi, Multimedia*, 3–8.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian*

Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In
Alfabeta. Alfabeta.

Tinarbuko, S. (2003). Semiotika Analisis
Tanda Pada Karya Desain Komunikasi
Visual. *Nirmana*, 5(1), 31–47.

Wrona, K. (2015). Visual Identity and
Rebranding. *Marketing of Scientific and
Research Organisations*, 16(2), 91–119.