

## **BAB II**

### **DATA & PRINSIP PERANCANGAN**

#### **2.1 Tinjauan Data Perancangan**

Sekarang *User Interface* (UI) dianggap sebagai komponen yang penting dalam pembangunan sebuah produk *digital* seperti aplikasi. Selain memberikan tampilan yang menarik, dengan diterapkannya UI pada suatu aplikasi memberikan kemudahan bagi pengguna untuk menggunakan aplikasi tersebut.

Perancangan tugas akhir yang penulis kerjakan akan diimplementasikan dalam bentuk *prototyping*. Perancangan ini menggambarkan penjelasan sederhana tentang *user interface digital signage* di bidang desain komunikasi visual melalui sebuah katalog *digital*.

Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis melakukan pengumpulan data-data dengan beberapa cara antara lain observasi, dan wawancara.

##### **2.1.1 Wawancara**

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang berada di lokasi *brand* untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan projek.

##### **2.1.2 Observasi**

Penulis mengumpulkan data dengan observasi langsung dengan cara mengamati tingkah laku target *audience*, dan kondisi geografis tempat target *audience*. Sehingga dengan ini strategi *branding* yang akan dilakukan mampu menjawab keinginan target *audience*.

#### **2.2 Teori dan Prinsip Perancangan**

##### **2.2.1 User Interface**

###### **a. Pengertian User Interface**

*User Interface* (UI) atau antarmuka adalah bagian visual desain yang fokus pada tampilan untuk mewakili fungsi sebuah sistem yang bisa pengguna lihat. Dengan kata lain, *User Interface* sering disebut sebagai suatu hal yang bisa dilihat oleh pengguna ketika mereka berinteraksi dengan aplikasi atau produk digital lainnya. Secara umum, UI atau antarmuka

biasanya melibatkan elemen visual seperti palet warna, animasi, tipografi, layout dan komposisinya, gambar, ikon, dan elemen UI desain material lainnya. Ibaratnya *user interface* adalah kesan pertama yang akan user dapatkan dari hasil penggunaan sistem.

*User Interface* adalah bagian dari sistem computer interaktif yang berkomunikasi langsung dengan pengguna. UI sendiri sudah semakin berkembang dengan porsi atau bagian yang lebih besar dari perangkat lunak pada *system computer* karena semakin pesatnya orang yang menggunakan *computer*. (A. Ralston, E. Reilly and D. Hemmendinger, 2000).

Contoh penerapan UI dapat dilihat pada perangkat seperti *mouse* komputer, *remote control*, *automated teller machine (ATM)*. Dengan demikian, UI berfungsi sebagai penghubung atau penerjemah informasi antar pengguna dengan sistem informasi sehingga komputer dapat digunakan. Pada intinya, UI terdiri dari dua komponen input dan output. Input adalah ketika seseorang menyampaikan perintah kepada komputer melalui perangkat seperti *keyboard* dan *mouse*, sedangkan *output* adalah cara komputer menyatakan respon berupa hasil dari perhitungan dan kebutuhan sesuai dengan perintah pengguna (Galitz, 2002).

Dari semua pernyataan di atas, dapat disimpulkan *User Interface* (UI) adalah tampilan visual dalam sebuah aplikasi sebagai media untuk menghubungkan antara sistem komputer interaktif dengan user atau pengguna. Tampilan UI dapat berupa bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin. UI pada sebuah produk baik aplikasi maupun website menjadi sangat penting karena dengan UI pengguna bisa berinteraksi dengan produk tersebut. Tampilan UI yang baik pastinya akan memudahkan interaksi pengguna dengan produk. Jika interaksi pengguna berjalan baik, kebutuhan dan tujuan pengguna menggunakan produk dapat terpenuhi.

#### **b. Prinsip User Interface**

Untuk merancang dan mengimplementasikan antarmuka yang efektif memerlukan beberapa prinsip umum dalam sebuah *interface*, prinsip

berikut adalah kompilasi dari beberapa prinsip yang dikemukakan oleh, Galitz (1992), IBM (1991, 2001), Mayhew (1992), Microsoft (1992, 1995, 2001), *Open Software Foundation* (1993), dan Verplank (1988) dalam *The Essential Guide to User Interface Design* (Wilbert O. Galitz, 2002: 41).

Perancangan antarmuka memiliki prinsip-prinsip yang harus dipenuhi dalam pembangunannya, terdapat 17 prinsip umum yang melatarbelakangi perancangan *user interface*, yaitu sebagai berikut :

1. Kompatibilitas Pengguna (*User Compatibility*)

Seorang perancang sistem harus benar-benar paham tentang pengetahuan, cara berpikir dan cara menerima informasi dari pengguna (*user*) sehingga sistem yang nantinya akan digunakan dapat membuat lebih produktif. Dan yang harus diperhatikan juga adalah bahwa perancang (*designer*) atau *developer* tidak sama dengan pengguna (*user*).

2. Kompatibilitas Produk (*Product Compatibility*)

Selalu memperhatikan dan mempertahankan kompatibilitas antar produk, misalnya mampu mengorbankan *User Interface* yang memungkinkan sistem lebih kompatibel.

3. Kompatibilitas Tugas (*Task Compatibility*)

Rancanglah *interface* sistem sesuai dengan tugas dari pengguna (*user*), jangan sama tetapi pengguna (*user*) kesulitan untuk menggunakannya, karena hal ini dapat menyebabkan aplikasi yang kita buat tidak akan terpakai dan akhirnya tidak dapat membantu pekerjaan / tugas pengguna (*user*).

4. Kompatibilitas Alur Kerja (*Workflow Compatibility*)

Selalu mengorganisasikan setiap fungsinya sesuai dengan kategori fungsinya sehingga dapat memfasilitasi segala perubahan tugas pengguna (*user*).

5. Konsistensi (*Consistency*)

Konsistensi membuat pengguna berfikir dengan menganalogikan dan memprediksi bagaimana melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Prinsip ini sudah jelas, bahwa sistem

harus konsisten terhadap fungsionalitas/kegunaan dari sistem tersebut. Contoh sederhananya adalah ketika pengguna (*user*) menekan tombol “*save*” maka proses yang terjadi adalah penyimpanan bukan hapus data.

6. Keakraban (*Familiarity*)

Gunakanlah konsep, terminologi dan pengaturannya yang mudah dipahami oleh pengguna (*user*). Seperti ikon atau gambar “*Recycle Bin*” pada sistem operasi windows, ini membuktikan bahwa fokus pengguna (*user*) terhadap gambar tersebut adalah *file-file* yang sudah dihapus sebelumnya.

7. Kesederhanaan (*Simplicity*)

Kompleksitas suatu aplikasi akan menimbulkan frustrasi pada pengguna (*user*) itu sendiri, maka dari itu gunakan *system default* pada aplikasi yang dirancang. Maksudnya adalah sediakan dan utamakanlah fungsi-fungsi yang benar-benar sesuai dengan tugas dari pengguna (*user*). Usahakan agar tidak menampilkan semua fungsionalitasnya. Kesalahan umum yang terjadi pada perancangan antarmuka adalah berusaha untuk menyediakan semua fungsionalitas.

8. Manipulasi langsung (*Direct Manipulation*)

Pengguna secara langsung dapat melihat aksinya pada objek yang terlihat. Maksud dari prinsip ini adalah pengguna (*user*) dapat langsung menyaksikan aksi sistem pada suatu objek. Contoh sederhana, pada saat kita menekan mengetikkan huruf “A” maka di layar akan langsung muncul huruf “A”.

9. Kontrol (*Control*)

Dapat membuat frustrasi dan demolarisasi bagi pengguna, jika merasa dikontrol oleh mesin. Contohnya penggunaan tombol *next* yang terlalu banyak.

10. *What You See Is What You Get* (WYSIWYG)

Adanya korespondensi satu ke satu antara informasi di layar dengan informasi di *printer-output* atau *file*. Contoh, pada saat kita membuat laporan menggunakan *microsoft office* lalu mencetaknya (*print out*) laporan

tersebut, maka hasil *print out* harus sama dengan yang ada pada lembar kerja *microsoft office*.

11. Keluwesan (*Flexibility*)

Mengizinkan semakin banyak kontrol pengguna dan mengakomodir keterampilan pengguna yang bervariasi. Prinsip ini merupakan prinsip yang sangat penting bagi pengguna (*user*) dengan keterbatasan fisik. Ini berarti mengizinkan banyak kontrol dari pengguna (*user*) yang mendukung untuk menggunakan aplikasi yang kita rancang dan mampu mengakomodir kemampuan pengguna (*user*) yang lain. Seperti aplikasi yang dapat didukung oleh perangkat lain (*mouse, keyboard, joystick, trackball*).

12. Tanggap (*Responsiveness*)

Komputer harus selalu merespon dengan segera setiap input dari pengguna. Seperti menampilkan *Progress Bar*.

13. Teknologi tak terlihat (*Invisible Technology*)

Pengguna sebaiknya mengetahui sedikit mungkin detail teknis bagaimana sistem diimplementasikan. Contohnya pengguna tidak perlu tau atau bingung mengenai proses *download*.

14. Kekokohan (*Robustness*)

Sistem sebaiknya mentolelir kesalahan manusia yang umum dan tidak dapat dihindari, seperti lupa. Crash system harus diminimalisir, menyediakan *recovery* yang mudah dipahami jika terjadi *crash*.

15. Perlindungan (*Protection*)

Pengguna seharusnya memproteksi dari hasil-hasil yang menyebabkan “bencana” karena kesalahan umum manusia (pelupa). Contohnya pengguna lupa password maka seharusnya sistem memproteksinya dengan fasilitas *forgot password* sehingga kemungkinan kecil orang lain tidak dapat mengakses.

16. Mudah dipelajari (*Easy of Learning*)

Sistem mudah dipelajari bagi pengguna yang masih pemula. Hal ini akan memberikan motivasi kepada pengguna (*user*) tersebut untuk menggunakannya.

17. Mudah digunakan (*Easy of Use*)

Buatlah sistem yang mudah digunakan untuk *expert user*. Sehingga sistem yang kita bangun tidak hanya dipakai untuk *novice user* tetapi bisa juga dipakai untuk pengguna (*user*) yang sudah ahli (berpengalaman).

**c. Jenis-Jenis User Interface**

Terdapat dua kategori utama *user interface* yakni *Graphical User Interface* (GUI) dan *Text-Based atau Command Line Interface* (CLI). GUI menggunakan unsur-unsur multimedia (seperti gambar, suara, video) untuk berinteraksi dengan pengguna. Sedangkan CLI menggunakan syntax atau rumus yang sudah ditentukan untuk memberikan perintah (Chen dan Zhang, 2007).

Menurut (Capes, 2011) terdapat lima tipe interaksi pada *user interface* yaitu:

1. *Direct manipulation* yakni pengoperasian secara langsung atau interaksi langsung dengan objek pada layar. Misalnya *delete file* dengan memasukkannya ke trash.
2. *Menu selection* yakni pilihan berbentuk menu yang memilih perintah dari daftar yang disediakan. Misalnya saat *click* kanan dan memilih aksi yang dikehendaki. Menu dianggap lambat oleh *expert user disbanding command language*.
3. *Form fill-in* yakni pengisian area-area pada form. Contohnya pengisian *stock control*. Proses ini memiliki masukan data yang sederhana namun memerlukan banyak tempat di layar.
4. *Command language* yakni perintah tertulis dengan cara menuliskan perintah yang sudah ditentukan pada program. Contohnya yaitu *command* di *operating system* seperti BIOS, CentOS, maupun Debian.
5. *Natural language* yakni perintah dengan bahasa alami yang menggunakan jenis bahasa tersebut untuk mendapatkan hasil. Contohnya berupa *search engine* di internet.

**d. Elemen pada User Interface**

1. *Allignment*

Ketika suatu *page* memiliki komponen berupa *image*, *title*, *subtitle* dan *description*, maka yang perlu pertama kali dilakukan adalah mengambil satu elemen terpenting atau elemen utama dari beberapa elemen tersebut.

Suatu *page* yang terdiri dari hanya dua elemen yaitu *icon* dan *text* maka *icon* harus memiliki ruang sendiri dibagian kiri halaman. Kemudian *text* deskripsi juga diletakkan diruang sendiri yaitu berada disisi kanan *icon* pendampingnya, *text* ini juga harus rata pada sisi kiri atau segaris lurus disisi kiri (kanan *icon*). Hal ini bertujuan untuk membuat halaman terlihat rapi (tidak tercampur antar elemen) serta memiliki konsistensi yang baik pada sisi *design*.

## 2. *Size & Contrast*

UI *Designer* juga harus mampu mengelompokkan tingkat kepentingan elemen atau konten. Contoh sederhana adalah pada *title* suatu konten, *title* ini harus ditonjolkan karena menjadi *point-of-view* konten. *Title* dapat ditonjolkan dengan memberikan *size text* yang lebih besar dari *text* yang lain serta dicetak bold agar terlihat semakin jelas.

*Contrast* pada aplikasi biasanya diterapkan dengan memberikan warna yang berbeda yang lebih mencolok contohnya pada button utama yang mewakili suatu action. *User* dapat dengan mudah memahami bahwa button tersebut merupakan perwakilan dari suatu action dengan melihat kontras yang diterapkan.

## 3. *Space*

*Space* adalah aspek yang diperlukan pada *visual language* dari *design* selain warna, *text*, dan *icon*. *Space* akan membantu UI *Designer* membuat “*breathing room*” untuk mata *user* dan kemudian membuat *user* nyaman untuk menghadap kepada suatu *page* dalam waktu cukup lama. *Space* juga dapat membantu *user* untuk memahami *function* pada produk digital serta membuat *user* dapat berfokus pada konten-konten yang penting.

## 4. *Proximity*

*Proximity* adalah salah satu kaidah *design* dari *Gestalt Theory in UI/UX design*. Kaidah dari *proximity* ini didasarkan pada elemen atau objek yang menyerupai satu sama lain pada suatu halaman yang berhubungan dengan elemen atau objek lainnya. Contoh *proximity* ini adalah *icon notification* atau *inbox* yang

diletakkan berdekatan dengan *icon chat*. Pada umumnya mereka diletakkan pada ujung kanan atas suatu halaman aplikasi.

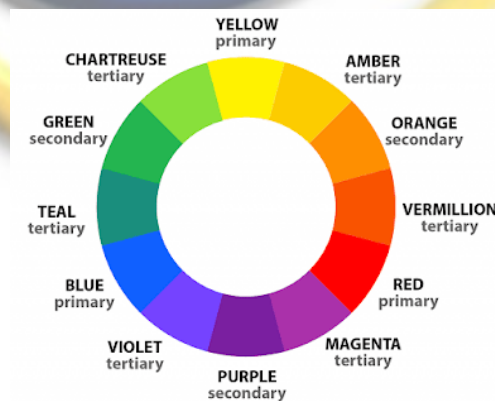
#### 5. *Negative Space* atau *White Space*

Penerapan *white space* pada *UI Design* dapat membantu memisahkan elemen satu dengan elemen lain sehingga user dapat fokus pada suatu elemen dan dapat memahami elemen secara lebih mudah. Contoh yang sering kita jumpai adalah *white space* pada halaman *login* dan *white space* pada halaman *Home*. Pada halaman *login* pada umumnya tidak memiliki banyak konten sehingga kita dapat memberikan *white space* lebih banyak. Pemberian *white space* yang banyak disekitar konten atau *login* memudahkan user untuk fokus pada *login* aplikasi.

#### 6. *Color Theory*

##### a. *Color Wheel*

*Color wheel* digunakan dengan tujuan untuk membedakan warna satu sama lain dan mengkombinasikan warna-warna tersebut. *Color cycle* ini biasanya digunakan untuk mengambil 3 warna yaitu warna *primary*, *secondary* dan *tertiary*. *Color cycle* ditemukan pada tahun 1966 oleh Isaac Newton dengan cara sistematis dan semenjak itu terdapat banyak transformasi namun tetap berpacu pada *main tool* dari *color combination*.



Gambar 2.1 [*Color*

*Wheel*]

(Sumber: [color-meanings.com](http://color-meanings.com))

##### b. *Color Models*

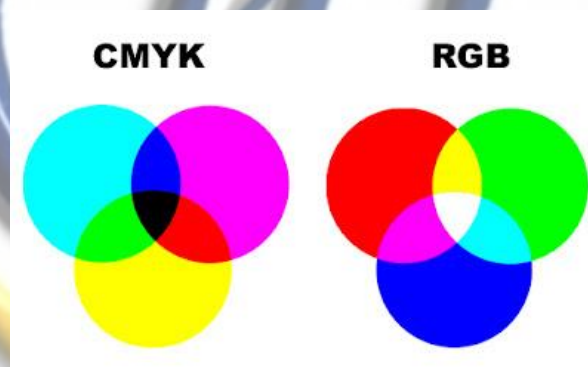
Warna memiliki dua sifat yang berbeda yaitu *real color* yang ada dipermukaan objek dan warna yang dihasilkan dari cahaya seperti televisi atau laptop. Dua jenis warna tersebut membentuk model warna dengan *color cycle* yaitu:

1. *Additive color*

*Additive color* menganggap warna merah, biru dan hijau sebagai warna primer. Tiga warna ini dikenal sebagai *system* warna RGB.

2. *Subtractive Color*

Model ini terdiri dari dua sistem pewarnaan, yang pertama adalah *Red, Yellow* dan *Blue* (RYB). RYB adalah dasar untuk *color theory* ilmiah modern yang menentukan bahwa CMY adalah set warna yang paling efektif dari tiga warna untuk dikombinasikan. CMY banyak digunakan dalam media cetak, warna yang digunakan termasuk warna tinta hitam sehingga selanjutnya sistem pewarnaan ini dinamai dengan *Cyan, Magenta, Yellow* dan *Black* (CMYK).



Gambar 2.2 [Color Models]

(Sumber: [officexpress.co.uk](http://officexpress.co.uk))

c. *Color Harmony*

*Color harmony* adalah penyusunan warna pada desain dengan cara yang efektif sesuai dengan persepsi *user*. Ketika warna dikombinasikan atau diaplikasikan pada produk digital *user* akan merasa senang dan tenang melihatnya. Color harmoni sangat penting dalam mendesain karena user dapat terkesan dari aplikasi berdasarkan *first-looknya*.

7. *Typography*

Roy Brewer (1971) dalam buku “Pengantar Tipografi” “Tipografi dapat memiliki arti luas, yang meliputi penataan dan pola halaman, atau cetakan atau

dalam arti yang lebih sempit hanya mencakup pemilihan, pengaturan, dan berbagai hal yang berkaitan dengan pengaturan jalur pengaturan huruf (set), tidak termasuk ilustrasi dan elemen lainnya, bukan surat di halaman dicetak “. (Sudiana, 2001: 2).

*Typography* adalah bagian utama dari suatu *Graphical User Interface* (GUI). *User interface* desain yang baik tergantung pada bagaimana *type face* bekerja sebagai sistem visual. Menurut Anggraini (2014), tipografi merupakan suatu ilmu yang menata huruf cetak. Hal ini dikarenakan “*typos*” yang berarti tulisan dan “*graphe*” yang berarti bentuk. Dalam mendesain sebuah *page*, *typography* dapat berfungsi sebagai *decorative element*.

Berikut beberapa prinsip untuk merancang tipografi menurut Sihombing (2003):

1. Sintaksis tipografi

Pengertian sintaksis dalam tipografi merupakan proses penyusunan elemen-elemen visual menjadi kesatuan yang kohesif (Sihombing, 2003). Hal ini ditunjukkan melalui elemen terkecil yaitu huruf, kata, garis, kolom, & margin.

2. Persepsi visual

Prinsip ini merupakan kunci utama seorang desainer untuk menciptakan visual

yang dapat dipahami oleh audiens dengan mudah. Dalam prinsip ini, teori Gestalt menjadi acuan utama dalam penerapannya. Gestalt dibagi menjadi dua bagian yaitu *figure* dan *ground* atau biasa disebut juga dengan ruang positif dan negatif. *Figure-ground* merupakan sebuah kaidah dimana mata manusia untuk memisahkan sebuah objek dengan latar belakangnya. Berdasarkan ruang negatif yang terdapat pada huruf, Sihombing (2003) membagi menjadi tiga bagian, yaitu ruang negatif bersudut lengkung, persegi-empat, dan segitiga.

3. *Focal point*

Sihombing (2003) mengatakan bahwa *focal point* merupakan cara menarik perhatian audiens dengan cara membuat rancangan visual yang dapat merangsang penglihatan audiens melalui penekanan pada suatu pola tertentu. Namun, tidak semua desain dikatakan berhasil bila menggunakan

*focal point*. *Focal point* akan berhasil apabila suatu pola atau elemen visual tersebut terpisah dengan elemen lainnya.

#### 4. *Grid system*

Grid merupakan sebuah solusi permasalahan terhadap penataan elemen-elemen visual dalam suatu bidang atau ruang. Grid system merupakan perangkat yang digunakan untuk membantu dalam menyusun elemen-elemen visual. Hal ini membantu desainer grafis dalam menjaga konsistensi dan sistematika dalam sebuah desain

##### a. *Typeface*

Visual atau desain berbentuk huruf merupakan sebuah *typeface* (Lupton, 2010). Ambrose & Harris (2011) dalam bukunya *The Fundamentals of Typography* menambahkan bahwa kumpulan karakter, huruf, simbol, angka, dan tanda baca merupakan bagian dari sebuah *typeface*. Setiap *typeface* memiliki karakteristik yang kuat dan konsisten.

##### b. Anatomi Huruf

Layaknya tubuh manusia, huruf juga mempunyai istilah yang berbeda untuk setiap bagiannya (Ambrose & Harris, 2011). Berikut merupakan bagian dari anatomi huruf tersebut:

###### 1. *Baseline*

Garis horizontal imajiner yang menjadi garis dasar untuk huruf berada. Garis ini juga digunakan untuk menjaga kontinuitas seluruh halaman dalam desain.

###### 2. *Cap height*

Garis batas imajiner teratas untuk huruf kapital. Bagian *ascender* umumnya dirancang sedikit lebih tinggi dari garis *cap height*.

###### 3. *Meanline*

Merupakan garis batas imajiner teratas dari baseline untuk huruf kecil.

###### 4. *X-height*

Merupakan tinggi utama badan huruf kecil. Jarak diukur dari *baseline* ke *meanline* tanpa *ascender* dan *descender*. Huruf “x” umumnya menjadi acuan utama untuk mengukur *x-height*.

###### 5. *Ascender*

Bagian dari huruf yang lebih tinggi dari *meanline* dan diatas *x-height*.

6. *Descender*

Bagian dari huruf yang mengarah ke bagian bawah atau di bawah *baseline*.

7. *Apex*

Pertemuan antara garis kanan dan kiri pada huruf di bagian ujung atas seperti pada huruf A.

8. *Arms*

Garis horizontal seperti pada huruf T, E, dan F yang terputus. *Arm* juga terdapat pada huruf K dan Y yang ditunjukkan pada garis mengarah ke atas.

9. *Bowl*

Bagian dari huruf yang menutupi area terutama pada huruf yang melingkar. *Bowl* tidak selalu tertutup, tetapi ada juga bagian yang terbuka.

10. *Bracket*

Bentuk transisi yang menghubungkan bagian stem dan serif pada huruf.

11. *Crossbar*

Bagian yang berbentuk garis memotong pada bagian tengah huruf.

12. *Ear*

Sebuah garis kecil memanjang keluar yang dapat ditemukan pada bagian kanan atas huruf g dan r.

13. *Leg*

Garis diagonal bawah pada huruf, terdapat pada huruf K, k, dan R.

14. *Ligature*

Bagian *arm* yang memanjang untuk menggabungkan dua huruf menjadi satu.

15. *Link*

Garis yang menghubungkan dua bagian huruf seperti *bowl* dan *loop* pada huruf g.

16. *Loop*

Bagian huruf yang menutup area negatif dari huruf tersebut seperti pada bagian bawah huruf g.

17. *Serif*

Garis kecil pada ujung garis huruf utama. Serif memiliki arah tersendiri mengikuti bentuk dari huruf tersebut.

18. *Shoulder*

Garis melengkung yang menghubungkan stem dengan bagian lain dari huruf seperti bagian *leg*.

19. *Spine*

Bagian garis yang melengkung dari kiri ke kanan pada huruf S.

20. *Spur*

Bagian ujung huruf yang memiliki bentuk seperti serif namun lebih kecil. Spur terdapat pada bagian ujung huruf seperti pada huruf b dan G.

21. *Stem*

Garis utama pada huruf yang berbentuk horizontal ataupun diagonal.

22. *Tail*

Merupakan garis melengkung dari sebuah huruf yang menyerupai bentuk ekor. Tail terdapat pada huruf R, K, dan Q.

23. *Terminal*

Bagian ujung garis huruf, garis ini bisa tidak memiliki ujung, menyambung, ataupun tidak memiliki serif.

### 2.2.2 Digital Signage

a. Pengertian *Signage*

Kata *signage* berasal dari kata *sign* yang dapat diartikan sebagai tanda atau lambang. *Sign* merupakan sebuah komunikasi yang dapat berbentuk verbal dan visual. Secara istilah umum *signage* adalah tampilan grafik dimaksudkan untuk menyampaikan informasi kepada orang lain. *Signage* juga dapat diartikan juga sebagai suatu rancangan atau penggunaan lambang-lambang dan simbol-simbol untuk mengkomunikasikan suatu pesan atau informasi kepada kelompok *audience* tertentu. *Signage* biasa digunakan untuk tujuan pemasaran ataupun jenis promosi lainnya. *Signage* bisa berupa tulisan, gambar, ataupun kombinasi keduanya.

*Signage* adalah suatu bentuk komunikasi yang diperlukan dalam cara modern ini sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif, sehingga

membantu mengatur kelancaran kehidupan masyarakat. Menurut Tinarbuko bagian esensial dari *environment graphic design* salah satunya adalah *signage*. Dimana *signage* merupakan rangkaian representasi visual dan simbolik grafik, dengan bertujuan sebagai media interaksi antara manusia dengan ruang publik. (MS. Andrijanto, 2018, hlm. 225).

*Signage* dibagi dalam beberapa jenis, antara lain *Identification Sign*, *Directional Sign*, *Regulatory Sign*, *Interpretative Sign*, *Warning Sign* dan *Operational Sign*. Gibson (2009:13) mengemukakan bahwa *sign system* harus merangkai suatu tempat baik komersil, publik, maupun pribadi, supaya dapat ditelusuri dengan teratur pada saat keramaian sekalipun. *Signage* yang baik menyajikan tanda eksplisit, informasi, beserta simbol yang jelas yang keseluruhannya mampu berkomunikasi secara cepat dan efektif.

Dari teori yang telah dijabarkan di atas, disimpulkan bahwa *signage* adalah suatu rancangan berupa kumpulan tanda atau lambang yang divisualisasikan berupa tulisan, gambar, sebagai sarana penyampaian informasi kepada kelompok *audience* tertentu.

#### b. Fungsi dan Peranan *Signage*

Menurut *SEGD (US Society of environmental Graphic Designer)* fungsi sign adalah:

1. Sebagai alat untuk membantu manusia dengan cara mengarahkan, mengidentifikasi ruang atau struktur dan memberi informasi manusia dalam melakukan kegiatan dalam suatu ruang.
2. Memperkuat kualitas lingkungan secara visual.
3. Membuat manusia lebih merasakan ruang di sekitarnya dan memberi ciri tersendiri agar ruang atau lingkungan tersebut mudah diingat oleh manusia, dengan begitu orang tersebut akan lebih mudah saat ingin kembali ke tempat tersebut.

#### c. Komponen *Signage*

Menurut Calori & Eynden (2015), terdapat tiga komponen yang saling terkait satu sama lain:

1. *The Information Content System*

Sistem ini menjadi dasar munculnya *signage*. Sama seperti *software*, *system* ini tidak dapat dilihat atau dipegang, namun tanpa adanya *software*, suatu program tidak dapat berjalan. Sebaliknya, *software* membutuhkan *hardware* agar informasinya dapat dilihat dan disampaikan (hlm. 82).

Sistem ini meliputi:

- Konten informasi yang dipaparkan pada *sign*.
- Bagaimana suatu informasi dituliskan.
- Penempatan atau letak informasi yang ingin disampaikan.
- Bagaimana suatu pesan dan lokasi dapat saling berelasi dan menjadisatu kesatuan.

### 2. *The Graphic System*

Sistem ini berwujud dua dimensi yang menggambarkan cara penyampaian informasi (hlm. 82), sistem ini meliputi:

- Elemen grafis dua dimensi: tipografi, simbol, panah/ *arrows*, dan warna.
- Bagaimana elemen grafis tersebut disusun menjadi layout dengan informasi yang teratur, dapat menekankan suatu pesan, dan menciptakan identitas visual.
- Bagaimana elemen tersebut diterapkan pada *signs*.

### 3. *The Hardware System*

Sistem ini berbentuk tiga dimensi, obyek-obyek berbentuk fisik yang menampilkan informasi melalui elemen grafis (hlm. 82). Sistem ini meliputi:

- Bentuk tiga dimensi suatu *sign*.
- Ukuran *sign*.

#### d. Jenis-jenis Signage

Berikut adalah jenis-jenis signage:

##### 1. *Identification Signs*

Berdasarkan Gibson (2009), *identification sign* berfungsi untuk mengidentifikasi suatu destinasi, tempat, atau area disuatu lingkungan. Sign ini memperlihatkan nama dan fungsi suatu area serta membedakan satu area dengan area lainnya.

##### 2. *Directional Signs*

*Sign* ini membantu pengunjung menemukan jalan atau arah ke destinasi yang ingin dituju. *Directional sign* haruslah menonjol dan mudah ditemui dengan pesan konten yang simpel. Didukung dengan tipografi, simbol, dan tanda panah untuk mempermudah pengunjung bernavigasi (Gibson, 2009, hlm. 50).

### 3. *Orientation Signs*

*Orientation sign* memperlihatkan lingkungan tempat pengunjung berada dalam bentuk peta dan direktori. *Sign* ini berfungsi untuk menunjukkan letak pengunjung di dalam area (Gibson, 2009, hlm. 52).

### 4. *Regulatory Signs*

*Sign* ini bertujuan untuk mengatur tingkah laku pengunjung atau melarang pengunjung melakukan sesuatu di area tertentu. Contoh yang paling sering ditemukan adalah tanda *No Smoking* (Gibson, 2009, hlm. 54).

### 5. *Operational Signs*

Menurut Calori & Eynden (2015), *sign* ini berfungsi untuk memberitahu pengunjung mengenai fungsi dan kapan suatu tempat beroperasi. Biasanya *operational signs* berisi jam operasional dan daftar area atau toko yang ada disuatu mal yang biasa disertai dengan peta (hlm. 96).

### 6. *Honorific Signs*

*Sign* ini memberikan tanda kehormatan kepada seseorang di suatu tempat. Biasanya *honorific signs* terdapat di situs kelembagaan dan kewarganegaraan (Calori & Eynden, 2015, hlm.97).

### 7. *Interpretive Signs*

*Interpretive signs* membantu pengunjung menginterpretasikan arti dari suatu lingkungan, area, berupa informasi mengenai sejarah tempat tersebut. Contohnya seperti monumen yang biasanya ditemukan di tempat bersejarah (Calori & Eynden, 2015, hlm.98).

### e. *Digital Signage*

*Digital* dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai bentuk teknologi. Sedangkan untuk kata *signage* sendiri dinyatakan sebagai papan informasi. Seiring waktu papan informasi atau *signage* ini dikembangkan secara digital yang saat ini disebut dengan *Digital Signage*. *Digital signage* adalah bentuk penyampaian

informasi melalui media *display* elektronik yang dilakukan secara dinamis dan menarik. Dengan memanfaatkan teknologi LCD, LED dan plasma. *Digital Signage* dapat menyampaikan informasi secara satu maupun dua arah menggunakan teknologi interaktif.

*Digital Signage* atau papan informasi digital adalah sebuah layanan informasi berbasis digital satu arah. Efektifitas *digital signage* sangat dipengaruhi oleh strategi penyampaian pesan layanan ini biasanya digunakan di beberapa tempat strategis dan dimana kerumunan orang berada. *Digital signage* adalah media yang penyampaian pesanya terarah (*narrowcast*), yang berbeda dari media televisi, yang penyampaian pesannya secara meluas (*broascast*). Konsep *narrowcast* inilah yang pada akhirnya akan mempengaruhi bagaimana strategi penyampaian pesan diterapkan pada *digital signage*. *Digital signage* ini memanfaatkan teknologi layer datar LCD, LED, atau plasma yang diproyeksikan untuk menampilkan konten multimedia.

*Digital signage* pada umumnya digunakan untuk menampilkan program televisi, informasi, layanan iklan, ataupun sebuah pesan. Teknologi *digital signage* dapat dijumpai di tempat-tempat umum atau fasilitas swasta (perusahaan, hotel, rumah makan, maupun pemerintahan). *Digital signage* digunakan untuk berbagai tujuan dan dapat digunakan di banyak bidang, dibawah ini terdapat contoh jenis-jenis penggunaan secara umum *Digital signage*:

1. *Public Information*

Jenis penggunaan aplikasi *digital signage* paling umum, dalam penggunaanya ditujukan dan dapat diakses oleh semua orang dan biasanya memberikan informasi-informasi seputar keadaan lingkungan sekitar. Contoh: berita harian, ramalan cuaca, info suhu, *tourism information*, dsb.

2. *Advertising*

Jenis aplikasi *digital signage* yang bersifat komersial, dalam penggunaanya ditujukan dan dapat diakses oleh semua orang dan biasanya memberikan informasi-informasi persuasif yang bertujuan untuk mengiklankan atau mempromosikan sebuah produk, jasa, perusahaan, maupun perorangan. Contoh: *space* iklan.

3. *IT Support*

Digunakan untuk salah satu keperluan yang bersifat fungsionaliti dalam sebuah organisasi perusahaan, penggunaanya ditujukan pada orang-orang yang memiliki kebutuhan tertentu. Informasi yang ditampilkan biasanya dalam bentuk informasi yang disesuaikan dengan kebutuhan. Contoh: informasi tutorial penggunaan sebuah benda, informasi nomor antrian pada bank/rumah sakit, dan bidang pendidikan.

### 2.3 Referensi Visual



*Gambar 2.3 [Digital Signage untuk retail]  
(Sumber: [www.sentuh.id](http://www.sentuh.id))*



*Gambar 2.4 [Digital Signage McDonald's]  
(Sumber: [www.menusifu.com](http://www.menusifu.com))*



*Gambar 2.5 [Digital Signage Catalog Product Pijak Bumi]  
(Sumber: Pijak Bumi)*