



## **PERANCANGAN PETA LOKASI SEBAGAI BAGAIAN DARI SIGNAGE SYSTEM MONUMEN TUGU PAHLAWAN**

**KERJA PRAKTIK**



**Oleh:**

**BERTHIA MELLA ARTIJA**

**14420100047**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**INSTITUT BISNIS DA INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2018**

## ABSTRAK

Monumen Tugu Pahlawan adalah salah satu tempat wisata edukasi di wilayah Surabaya sekitar Jl. Pahlawan. Monumen tersebut berisikan sejarah kota Surabaya saat melawan para penjajah mulai dari Belanda, Jepang hingga Inggris. Didalam Monumen Tugu Pahlawan terdapat suatu tempat yang digunakan untuk memajang koleksi benda-benda bersejarah. Bangunan tersebut disebut Museum Sepuluh Nopember. Nama dari museum tersebut disesuaikan dengan waktu dimana saat arek-arek Suroboyo berhasil mengusir para penjajah dan sampai saat ini, peristiwa tersebut dinamakan sebagai hari pahlawan yang jatuh pada tanggal 10 Nopember 1945. Didalam museum tersebut terdapat benda-benda bersejarah seperti senjata tradisional, senjata rampasan, kostum para pejuang, peristiwa pembentukan badan pertahanan hingga terdapat ruang yang digunakan untuk memutar video pada saat Inggris membombardir Surabaya. Begitu banyak koleksi dari benda-benda bersejarah yang telah dimiliki oleh Monumen Tugu pahlawan sehingga terkadang membuat pengunjung bingung dimana letak posisinya sekarang dan dimana letak bukti sejarah yang ingin dilihat. Selain itu, para pengunjung juga masih kebingungan mencari letak toilet dan musholah. Dari permasalahan diatas maka dibuatlah peta Monumen Tugu Pahlawan lengkap dengan simbol-simbolnya yang bertujuan untuk memudahkan para pengunjung mengetahui lokasi keberadaannya dan lokasi koleksi yang dimiliki Monumen Tugu Pahlawan. Map tersebut diletakkan ditempat tertentu yang dijadikan sebagai tempat berkumpulnya orang seperti pintu masuk tugu pahlawan, didekat Tugu Pahlawan dan pintu masuk Museum Sepuluh Nopember.

*Kata kunci : peta, peta tematik, Monumen Tugu Pahlawan, signage System*

# DAFTAR ISI

LEMBAR MOTTO.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat .....	4
BAB II.....	5
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Latar Belakang Monumen Tugu Pahlawan.....	5
2.1.1 Pilar Replika Kenpetai .....	7
2.1.2 Monumen Tugu Pahlawan .....	8
2.1.3 Museum Sepuluh Nopember.....	9
2.1.4 Makam Pahlawan Tak Dikenal .....	10
2.2 Visi.....	11
2.3 Misi .....	11
2.4 Struktur Organisasi .....	11
2.4.1 Kepala Unit Pelaksanaan Teknis Dinas .....	12
2.4.2 Kepala Sub Bagian Tata Usaha.....	13
2.4.3 Kelompok Jabatan Fungsional .....	13

BAB III .....	15
LANDASAN TEORI.....	15
3.1    Pengertian Perancangan .....	15
3.2    Peta.....	15
3.2.1    Fungsi Peta.....	16
3.2.2    Klasifikasi Ilmu Kartografi .....	17
3.2.3    Jenis- Jenis Peta .....	17
3.2.4    Model Komposisi Peta Tematik.....	20
3.2.5    Komponen Peta Tematik.....	21
3.2.6    Tahapan Pemetaan .....	24
3.3    Komunikasi.....	25
3.3.1    Pengertian Komunikasi .....	25
3.3.2    Macam- Macam Komunikasi.....	25
3.3.3    Ilmu Semiotika.....	26
3.3.4    Prinsip Semiotik.....	27
3.4    Sign .....	27
3.4.1    Pengertian <i>Sign</i> .....	27
3.4.2 <i>Sign System</i> .....	27
3.4.3    Warna.....	29
3.4.4    Klasifikasi Warna.....	31
3.4.5    Memahami Kekuatan Warna .....	32
3.4.6    Teori Warna .....	33
3.5    Asas - Asas Desain.....	35
BAB IV .....	42
PEMBAHASAN .....	42
4.1    Analisa Sistem .....	42
4.2    Proses Pembuatan Peta Lokasi.....	42
4.3    Pra Produksi .....	43
4.3.1    Pembagian Brief.....	43
4.3.2    Penentuan Konsep Warna peta Monumen Tugu Pahlawan .....	44
4.3.3    Penentuan Simbol Kualitatif Pada Peta lokasi Tugu pahlawan .....	47
4.3.4    Penentuan Judul Peta .....	67
4.3.5    Penentuan Skala .....	67

4.3.6 Nama Pembuat Peta Tematik.....	67
4.3.7 Sumber Peta Tematik.....	68
4.4 Produksi .....	68
4.4.1 Hasil Digital Peta lokasi Monumen Tugu Pahlawan .....	68
4.4.2 Simbol Digital garis dan titik .....	69
4.4.3 Simbol Kualitatif Digital Pada Peta Monumen Tugu Pahlawan.....	70
4.4.4. Penyusunan Legenda PadaPeta Tematik.....	72
4.5 Implementasi karya .....	73
4.5.1 Tempat Implementasi Peta.....	74
BAB V .....	78
PENUTUP .....	78
5.1 Kesimpulan .....	78
5.2 Saran .....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN.....	83
BIODATA PENULIS.....	92



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Surabaya adalah salah satu wilayah di Jawa Timur yang dikenal sebagai kota pahlawan karena Surabaya memiliki banyak bangunan tua yang menjadi saksi bisu semangat membara *Arek- arek Suroboyo* melawan sekutu yaitu mulai dari penjajahan yang dilakukan oleh Belanda, Jepang dan yang terakhir adalah Inggris. . Dari peperangan yang terjadi dalam beberapa puluh tahun lalu, kini banyak dijumpai tempat- tempat bersejarah di Surabaya sebagai saksi bisu atas terjadinya berbagai macam perang yang telah dihadapi Arek- arek Suroboyo. Beberapa tempat sebagai saksi sejarah tersebut seperti gedung kesenian Cak Durasim, Siola, Balai Pemuda, Gedung Nasional Indonesia (GNI) dan lain- lain.

Salah satu tempat bersejarah yang kini dijadikan sebagai ikon kota pahlawan adalah Monumen Tugu Pahlawan. Monumen Tugu Pahlawan dahulu adalah sebuah bangunan tempat pemantapan yang dilakukan oleh tentara sekutu terhadap Arek- arek Suroboyo yang melawan mereka. Pada masa Belanda gedung tersebut bernama Raad Van Justitie yang berfungsi sebagai tempat peradilan. Sedangkan pada masa Jepang, gedung tersebut bernama Kenpeitai.

Saat ini, Monumen Tugu Pahlawan dikenal sebagai Destinasi Sejarah. Didalam lokasi tersebut, tidak hanya terdapat bangunan Tugu Pahlawan saja melainkan juga terdapat beberapa patung pahlawan, makam pahlawan yang tak dikenal dan beberapa benda peninggalan pada saat perang yang menjadi koleksi Museum Sepuluh Nopember.

Berdasarkan hasil pengamatan selama program kerja praktik yang dilaksanakan selama kurang lebih 1,5 bulan, pada area seluas 2,4 hektar menunjukkan bahwa masih kurang sarana informasi *Signage system*. Pembuatan *Signage system* dinilai sangatlah perlu mengingat banyaknya pengunjung yang beragam dan meningkatnya pengunjung tiap tahunnya. Berdasarkan sumber dari [www.surabaya.go.id](http://www.surabaya.go.id), Hasil wawancara yang dilakukan pada Kepala UPTD Monumen Tugu Pahlawan, Balai Pemuda dan THR, Neng Resti Sri Hartanti mengatakan bahwa Museum Sepuluh Nopember mengalami kenaikan jumlah pengunjung yang terhitung mulai bulan september 2015. Jumlah pengunjung mencapai 13.144 dengan perincian 12.969 adalah wisatawan domestik dan 145 wisatawan manca negara. Dari peningkatan jumlah pengunjung tersebut, beliau mengungkapkan bahwa Museum Tugu Pahlawan harus bisa menjadi rujukan para wisatawan. Berdasarkan keterangan dari pemandu wisata, Wardah mengatakan bahwa pengunjung mayoritas dari kalangan pelajar mulai dari PAUD hingga perguruan tinggi dengan rata-rata kunjungan per hari sekitar 200 -300 pengunjung.

Karena meningkatnya jumlah para pengunjung, maka sangatlah perlu dibuatkan *signage system* guna sebagai petunjuk bagi para pengunjung karena didalam lokasi tersebut tidak hanya terdapat Museum Sepuluh Nopember melainkan juga terdapat Tugu pahlawan, Makam pahlawan tak dikenal, lokasi patung para pejuang dan transportasi yang digunakan saat penjajahan.

Pembuatan peta Monumen Tugu Pahlawan tidak hanya ditujukan pada pengunjung Lokal saja melainkan juga pengunjung mancanegara. Selain itu berdasarkan keterangan yang didapat dari para pemandu dan penjaga Monumen

bahwa masih banyak para pengunjung yang belum mengetahui pintu keluar dan Toilet yang ada di sekitar lokasi Monumen Tugu Pahlawan. Dari bermacam-macam permasalahan di atas, maka sangat perlu dibuatkan peta yang berdasarkan *Signage System* bagi para pengunjung.

Makna dari *Signage System* sendiri adalah media komunikasi yang berbentuk visual guna mengarahkan pengunjung pada tempat yang ingin mereka tuju. Pembuatan *Signage System* dirancang semenarik dan seunik mungkin agar dapat menarik perhatian para pengunjung untuk melihat isi pada *Signage System* tersebut. Dalam signage akan dituangkan beberapa symbol yang dapat membantu para pengunjung memahami isi dan sebagai *Brand Awareness* dari Monumen Tugu Pahlawan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah “ Bagaimana membuat peta lokasi sebagai bagian dari *Signage System* Tugu Pahlawan?”

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada pembuatan peta sebagai bagian dari *Signage System* adalah membuat peta yang Simple, menarik dan mudah dipahami oleh pengunjung sehingga mereka dapat mencari informasi lebih mudah tentang area yang ada dalam Monumen Tugu Pahlawan.



### 1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja Praktik yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengaplikasikan desain Signage System sebagai panduan tanda yang dapat terbaca dengan jelas dan mudah dipahami oleh pengunjung Monumen Tugu Pahlawan.
2. Untuk membuat Desain peta lokasi yang mudah dipahami dan dimengerti oleh pengunjung.

### 1.5 Manfaat

1. Dapat dijadikan sebagai referensi bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual
2. Dapat merancang peta lokasi berdasarkan prinsip- prinsip pembuatan *Signage System*
3. Dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan penambahan wawasan dalam membuat *Signage*.

Manfaat Praktis :

1. Memberikan konsep baru pada tampilan desain peta yang lebih menarik dan kreatif serta menggambarkan fasilitas yang ada pada lokasi.
2. Dapat menarik perhatian para pengunjung untuk lebih mencermati isi dari peta tersebut.



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Latar Belakang Monumen Tugu Pahlawan

Monumen Tugu pahlawan adalah salah satu tempat bersejarah yang ada di Surabaya. Monumen tersebut berada di Jl. Pahlawan kota Surabaya. Pada masa penjajahan, ada sebuah gedung yang berada tepat diatas lokasi yang kini menjadi Monumen Tugu Pahlawan. Gedung tersebut bernama Raad Van Justitie pada masa penjajahan Belanda dan bernama gedung Kenpetai pada saat penjajahan Jepang. Pada saat itu gedung tersebut berfungsi sebagai tempat peradilan atau dikenal sebagai tempat pembantaian yang dilakukan oleh tentara sekutu pada *Arek- arek Suroboyo* yang melawan mereka. Pada suatu Ketika, *Arek- arek Suroboyo* melakukan perlawanan terhadap tentara sekutu dan berniat untuk membebaskan tawanan didalam gedung tersebut. Setelah mereka berhasil, *Areka arek Suroboyo* membombardir tempat tersebut sehingga rata dengan tanah. Akhirnya pada saat *Arek- arek Suroboyo* berhasil mengusir tentara sekutu, untuk memperingati peristiwa tersebut pemerintah Republik Indonesia Ir. Soekarno membangun replika pilar yang kini menjadi pintu keluar dan pintu masuk monumen untuk mengenang bangunan tersebut.

Awalnya pemerintah akan membangun gedung tersebut secara utuh kembali, namun karena keterbatasan dana yang banyak digunakan untuk keperluan perang, akhirnya pemerintah hanya dapat membanunkan replika yang berupa Pilar- pilar tersebut.

Selain itu, Ir. Soekarno juga meletakkan batu pertama sebagai tanda akan adanya pembangunan tugu yang saat ini tugu tersebut berhasil dibangun setinggi 41,15 meter dengan diameter terbesar sebesar 3 meter dan diameter terkecil sebesar 1 meter.

Saat ini area monumen tugu pahlawan telah diambil alih pengelolaan oleh pemerintah kota Surabaya. Selain terdapat Tugu Pahlawan, saat ini juga terdapat monumen untuk mengenang peperangan dimasa penjajahan. Monumen tersebut bernama Monumen Sepuluh Nopember.

Didalam Monumen Sepuluh Nopember terdapat beberapa koleksi barang-barang yang digunakan saat masa penjajahan, nama-nama gerakan, dan dapat menyaksikan runtutan peristiwa yang terjadi mulai dari Inggris membombardir Surabaya hingga Inggris menyerah kepada Arek-arek Suroboyo didalam *Movie Room* yang telah disediakan oleh pengelola. Museum tersebut diresmikan oleh presiden keempat Republik Indonesia bapak KH. Abdurrahman Wahid pada tahun 2000.

Karena Monumen Sepuluh Nopember dulunya adalah tempat berdirinya gedung yang digunakan untuk pembantaian, maka membutuhkan waktu sekitar delapan tahun untuk menggali dan memindahkan tulang belulang para korban eksekusi mulai dari zaman penjajahan Belanda hingga Jepang. Tulang belulang tersebut dimasukan kedalam tiga peti besar yang ditanam dibawa tiga patung yang bertuliskan makam pahlawan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa banyak tempat bersejarah yang ada di lokasi Monumen Tugu pahlawan, sehingga terkadang para pengunjung merasa kebingungan untuk menuju lokasi yang mereka inginkan

maka dari itu pembuatan map sangatlah penting agar memberikan petunjuk lokasi bagi para pengunjung.

### **2.1.1 Pilar Replika Kenpetai**

Pilar replika kenpetai adalah salah satu peninggalan sejarah yang ada di lokasi Monumen Tugu Pahlawan. Replika pilar tersebut adalah gambaran dari wujud gedung Kenpetai atau gedung Raad Van Justitie. Pada saat masa penjajahan, gedung tersebut berfungsi sebagai tempat pembantaian bagi siapapun yang melawan tentara sekutu. Karena sudah terlalu banyak korban yang berjatuhan, akhirnya Arek- arek Surabaya melakukan perlawanan terhadap tentara Jepang yang pada saat itu menjadi penguasa di wilayah Surabaya. Setelah mereka berhasil mengalahkan tentara Jepang, gedung tersebut dibombardir oleh Arek- arek Surabaya hingga rata dengan tanah. Awalnya presiden Ir. Soekarno ingin membangun kembali gedung tersebut secara utuh. Namun karena keterbatasan biaya, akhirnya beliau hanya membangun Pilar Kenpetai untuk mengenang peristiwa yang pernah terjadi di gedung tersebut. Saat ini pilar replika menjadi pintu masuk dan pintu keluar dari Monumen Tugu Pahlawan dan Kini wujud dari pilar replika kenpetai tersebut seperti pada gambar 2.1



*Gambar 2.1 Foto Pilar Replika Kenpetai  
Sumber : Hasil olahan penulis*

### 2.1.2 Monumen Tugu Pahlawan

Monumen Tugu Pahlawan didirikan oleh presiden pertama Indonesia Ir. Soekarno pada tanggal 10 Nopember 1951 di Surabaya dan diresmikan pada tanggal 10 Nopember 1952 dengan tujuan untuk mengenang peristiwa pertempuran antara Arek- arek Suroboyo dan tentara Inggris pada tanggal 10 Nopember 1945 di Surabaya. Monumen tersebut memiliki tinggi 41,15 meter dengan diameter terbesar 3,10 meter dan diameter terkecil adalah 1,30 meter. Bentuk monumen menyerupai paku yang terbalik. Lekukan berjumlah 10 buah dan 11 ruas yang dimiliki monumen menggambarkan tanggal 10 Nopember 1945. Kini tanggal tersebut dikenal sebagai hari pahlawan gambaran dari Monumen Tugu Pahlawan saat ini seperti pada gambar 2.2



*Gambar 2.2 Foto Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember  
Sumber : Hasil olahan penulis*

### 2.1.3 Museum Sepuluh Nopember

Museum Sepuluh Nopember diresmikan oleh presiden keempat Indonesia yaitu KH. Abdurrahman Wahid pada tanggal 19 Februari 2000. Museum terdiri dari dua lantai. Lantai pertama berisikan sejarah proklamasi dan pembentukan gerakan- gerakan seperti BKR, Polisi Istimewah dan lain sebagainya. selain itu terdapat beberapa koleksi benda yang ada pada masa penjajahan seperti koin, prangko dan pengunjung juga dapat menyaksikan peristiwa apa saja yang terjadi di Surabaya mulai dari datangnya Inggris hingga perginya Inggris dari Surabaya didalam *Movie room* yang telah disediakan oleh pihak pengelola.

Pada lantai dua dapat dijumpai replika beberapa peristiwa seperti diorama dapur umum yang dipelopori oleh bu Darmortir, perundingan antara AWS Mallaby dengan Ir. Soekarno, pembentukan Barisan Keamanan Rakyat, Perebutan pulau Nyamukan yang kini disebut dengan pulau bawean. Selain itu, juga dapat dijumpai beberapa koleksi senjata tradisional maupun senjata hasil rampas yang telah digunakan oleh Arek- arek Suroboyo untuk melawan Para Penjajah.

Gambaran luar dari Museum Sepuluh Nopember seperti pada gambar 2.3



*Gambar 2.3 Foto Museum Sepuluh Nopember  
Sumber : Hasil olahan penulis*

### 2.1.4 Makam Pahlawan Tak Dikenal

Makam tersebut adalah makam dari pahlawan yang tak dikenal. Pada saat penggalihan bekas gedung Kenpetai untuk pembangunan Museum Sepuluh Nopember, telah ditemukan beribu-ribu tulang manusia didalamnya. Akhirnya tulang-tulang tersebut dikumpulkan menjadi satu didalam tiga buah peti besar lalu ditaruh dibawah tiga patung yang bertuliskan Makam Pahlawan Tak Dikenal.



*Gambar 2.4 Foto Makam Para Pahlawan Tak Dikenal  
Sumber : Hasil olahan penulis*

Nama Instansi pemerintahan: Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh

Nopember Surabaya

Alamat : Jl. Pahlawan Surabaya

Kelurahan : Alun- alun Contong

Kecamatan : Bubutan

Kota : Surabaya

Kode Pos : 60174

Telepon Kantor : (031) 3571100

Nomor Fax : (031) 3571100

Email : museumsepuluhnopember@yahoo.com

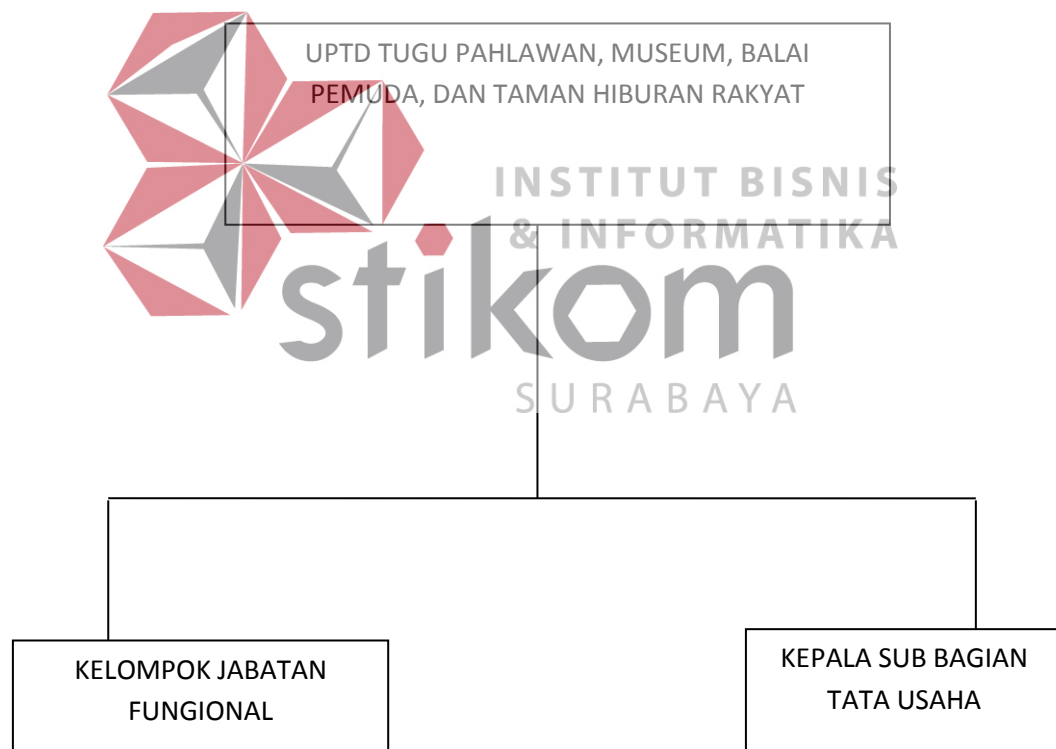
## 2.2 Visi

Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember sebagai tujuan wisata yang nyaman dan berbudaya.

## 2.3 Misi

1. Melestarikan sejarah dan budaya bangsa Indonesia
2. Meningkatkan daya tarik wisata dengan kreasi, inovasi dan insiasi
3. Mengembangkan sarana dan prasarana
4. Meningkatkan wisatawan domestik maupun internasional

## 2.4 Struktur Organisasi



*Gambar 2.5 Bagan Struktur organisasi  
Sumber : Dokumentasi Penulis*



### 2.4.1 Kepala Unit Pelaksanaan Teknis Dinas

Berdasarkan Peraturan Walikota Surabaya nomor 82 Tahun 2016 pasal 6, Kepala UPTD memiliki tugas sebagai berikut:

1. Pelaksanaan penyusunan rencana program
2. Pelaksanaan pengelolaan dan pemeliharaan Balai Pemuda, Gedung Nasional Indonesia, Tugu Pahlawan, Museum Sepuluh Nopember, dan Taman Hiburan Rakyat
3. Pelaksanaan fasilitasi dan pelayanan Balai Pemuda, Gedung Nasional Indonesia, Tugu Pahlawan, Museum Sepuluh Nopember, dan Taman Hiburan Rakyat
4. Pemrosesan administrasi perizinan/ rekomendasi terkait pemanfaatan sarana dan prasarana Balai Pemuda, Gedung Nasional Indonesia, Tugu Pahlawan, Museum Sepuluh Nopember, dan Taman Hiburan Rakyat
5. Pelaksanaan pemungutan retribusi dan pendapatan lain serta menyetorkan ke kas umum Daerah
6. Pelaksanaan urusan keuangan , kepegawaian, rumah tangga dan UPTD
7. Pelaksanaan ketatausahaan UPTD
8. Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan pelaksanaan tugas
9. Pelaksanaan tugas- tugas lain yang diberikan oleh kepala Dinas sesuai dengan tugas dan fungsinya

#### 2.4.2 Kepala Sub Bagian Tata Usaha

Berdasarkan Peraturan Walikota Surabaya nomor 82 Tahun 2016 Pasal 7, Kepala Sub Bagian Tata Usaha memiliki tugas sebagai berikut:

1. Menyusun perencanaan dan Kegiatan Operasional
2. Melakukan urusan administrasi umum, keuangan, rumah tangga, perlengkapan dan peralatan
3. Melaksanakan kebersihan, keamanan dan ketertiban
4. Melaksanakan administrasi kepegawaian
5. Melaksanakan pembinaan organisasi dan ketatalaksanaan
6. Melaksanakan koordinasi penyusunan laporan kegiatan
7. Melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh kepala UPTD sesuai dengan tugas dan fungsinya

#### 2.4.3 Kelompok Jabatan Fungsional

Berdasarkan Peraturan Walikota Surabaya nomor 82 Tahun 2016 Pasal 8, Kelompok jabatan fungsional adalah sebagai berikut:

1. Walikota berwenang untuk menetapkan kelompok jabatan fungsional pada UPTD sebagaimana dimaksud dalam pasal 4 ayat (1) huruf c
2. Kelompok jabatan fungsional sebagaimana dimaksud pada ayat (1), terdiri atas sejumlah tenaga dalam jabatan fungsional keahlian dan jabatan fungsional keterampilan

3. Jenis, Jenjang dan jumlah jabatan fungsional ditetapkan oleh walikota berdasarkan kebutuhan dan beban kerja, sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.



## **BAB III LANDASAN TEORI**

### **3.1 Pengertian Perancangan**

Definisi atau pengertian dari perancangan memiliki banyak arti. Bahkan setiap orang memiliki definisi yang berbeda-beda, namun pada intinya tetap memiliki maksud yang sama.

Perancangan adalah pembuatan desain berdasarkan hasil evaluasi dari kegiatan analisis. Analisis sendiri memiliki arti suatu kegiatan mengevaluasi suatu kasus atau permasalahan yang sedang maupun telah terjadi.

### **3.2 Peta**

Peta adalah gambaran dari bumi yang tertuangkan pada benda yg memiliki panjang dan lebar atau benda yang bervolume. Peta dibuat dengan tujuan agar memudahkan dalam mengetahui seluruh negara, teritorial dan lain-lain yang ada di bumi. Sehingga dengan adanya peta, masyarakat tidak perlu mengeluarkan banyak uang untuk mengetahui seluruh isi di bumi.

Ada berbagai macam pendapat mengenai peta yang telah bermunculan. Namun, secara umum, peta memiliki arti suatu kenampakan yang dimiliki oleh bumi atau benda-benda angkasa yang digambarkan pada bidang datar yang diperkecil dan diskalakan (ICA, 1973).

Pada umumnya peta menggambarkan fenomenal geografikal yang berwujud kecil dan memiliki kegunaan untuk kepentingan laporan, peragaan, analisis dan pemahaman dalam berinteraksi. Data-data yang terdapat pada peta biasanya bersifat kualitatif dan kuantitatif yang dapat digambarkan dalam bentuk diagram

atau simbol peta. Dalam pembuatan sebuah peta yang valid harus berpedoman dengan ilmu kartografi atau yang disebut dengan ilmu pembuatan peta.

Ilmu Kartografi adalah ilmu yang mempelajari tentang pembuatan peta, sekaligus mencakup studinya sebagai dokumen- dokumen ilmiah dan hasil karya seni (*International Carthography Association, 1973*). ICA telah menetapkan ruang lingkup kartografi yang meliputi pengumpulan data, klasifikasi, analisa data, reproduksi peta, evaluasi dan penafsiran pada peta (Sudiharjo, 1997, hal 1)

### 3.2.1 Fungsi Peta

Peta memiliki fungsi untuk penyimpanan dan tujuan pemantauan dalam ukuran berkala besar. Dalam dunia pendidikan fungsi peta sebagai media pembelajaran, alat peraga, catatan visual permanen, alat komunikasi dan alat analisis. Dalam bidang pertanahan, peta berfungsi sebagai sarana penyimpanan data, petunjuk posisi atau letak dan menunjukkan bentuk atau ukum dari bidang tanah.

Dalam uraian yang ada diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari peta adalah sebagai berikut:

1. Menunjukkan posisi atau lokasi relatif
2. Memperlihatkan ukuran
3. Memperlihatkan bentuk
4. Mengumpulkan dan menyeleksi data

### 3.2.2 Klasifikasi Ilmu Kartografi

Berikut adalah penjelasan mengenai klasifikasi ilmu kartografi.

#### a. Kartografi Dasar

Kartografi dasar adalah ilmu pemetaan yang memfokuskan pada pembuatan judul peta, skala peta, legenda dan sebagainya

#### b. Kartografi Topografi

Kartografi topografi adalah ilmu pemetaan yang memfokuskan pada pemetaan topografi dan biasanya untuk pembuatan peta berskala besar.

#### c. Kartografi Teknik

Kartografi teknik adalah ilmu pemetaan yang memfokuskan pada pembuatan *lettering* peta, cetak mencetak peta dan lain- lain

#### d. Kartografi Tematik

Kartografi tematik lebih memfokuskan pada peta tematik seperti pemetaan data sumber daya alam dan mineral, data penduduk dan lain- lain

### 3.2.3 Jenis- Jenis Peta

Klasifikasi peta menurut *Bos, Es, (1997)* dikelompokkan menjadi tiga golongan yaitu peta menurut isi peta, skala peta dan kegunaan peta yang akan dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. penggolongan peta berdasarkan isi

##### a. Peta umum atau peta topografi

peta topografi adalah peta yang menggambarkan bentangan alam secara umum di muka bumi dengan menggunakan skala tertentu. Contoh dari peta topografi adalah atlas, peta dunia dan peta geografis lainnya.

b. Peta Tematik

Peta tematik adalah peta yang memuat tentang informasi- informasi khusus yang bermanfaat dalam penelitian, ilmu pengetahuan, perencanaan hingga pariwisata

c. Peta Navigasi

Peta navigasi adalah peta yang dibuat khusus untuk membantu perjalanan navigator darat, laut maupun udara. Biasanya pada peta navigasi terdapat lokai beberapa kota, ketinggian daerah maupun kedalaman laut.

2. Berikut adalah jenis peta berdasarkan pada bentuk tampilannya yaitu:

a. Peta Analog

Peta analog dibagi menjadi dua bagian yaitu:

- Peta Planimetri

Peta planimetri adalah peta yang dibuat dalam bentuk datar dua dimensi atau disebut sebagai peta garis. Peta dibuat diatas permukaan datar atau bahan lainnya yang tidak bervolume. Untuk menggambarkan perbedaan bentuk muka bumi hanya dibedakan dalam pemberian warna pada masing- masing simbol sesuai dengan ketentuan yang disepakati

- Peta Stereometri

Peta stereometri adalah peta yang dibuat dalam bentuk timbul atau 3D karena peta disesuaikan dengan bentuk bumi yang sebenarnya. untuk mengamati peta dapat dilihat dari sisi manapun.

b. Peta Foto

Peta foto adalah peta yang berasal dari mozaik foto udara disertai garis kontour, nama dan keterangan.

c. Peta Digital

Peta digital adalah peta berbentuk angka yang tersimpan didalam komputer. Karena pembuatan peta menggunakan komputer, maka pembuatan peta lebih cepat dan lebih bagus. Selain itu untuk penyimpanannya tidak memerlukan tempat yang banyak sehingga dapat disimpulkan bahwa Peta digital adalah peta yang fleksibel untuk dibawa kemana- mana.

3. Selain terdapat jenis- jenis peta berdasarkan bentuk tampilannya, terdapat pula jenis- jenis peta berdasarkan skala yang dimiliki peta. Berikut adalah jenis- jenis peta berdasarkan skala.
  - a. Peta Kadaster/ Peta Teknik memiliki skala  $1 : 100 - 1 : 10.000$
  - b. Peta Skala Besar memiliki skala  $< 1 : 5.000 - 1 : 250.000$
  - c. Peta Skala Sedang memiliki skala  $< 1 : 250.000 - 1 : 500.000$
  - d. Peta Skala Kecil memiliki skala  $< 1 : 500.000 - 1 : 1.000.000$
4. Penggolongan peta menurut kegunaan adalah sebagai berikut :
  - a. Peta Pendidikan
  - b. Peta Ilmu Pengetahuan
  - c. Peta Navigasi
  - d. Peta Untuk Aplikasi Teknik
  - e. Peta Untuk Perencanaan



### 3.2.4 Model Komposisi Peta Tematik

Karena dalam peta tematik adalah peta yang menunjukkan berbagai informasi dibidang salah satunya adalah pada sektor pariwisata dan dalam masa kerja praktik penulis membuat peta lokasi tempat pariwisata Monumen Tugu Pahlawan, maka penulis berpedoman pada komposisi peta tematik dalam pembuatan peta Monumen Tugu Pahlawan. Berikut adalah langkah- langkah yang digunakan untuk pembuatan peta tematik (Juhadi, dkk, 2001).

#### 1. Penentuan model komposisi peta tematik

Ada tiga model komposisi peta tematik yang dapat dipilih untuk dijadikan acuan pembuatan peta yaitu :

##### a. Model komposisi dalam bingkai

- Informasi tepi peta dimasukkan dalam garis tepi peta
- Judul peta dapat diletakan diatas pada sisi tengah, rata kanan atau rata kiri
- Penempatan legenda berada di bawah (*center*) peta

##### b. Model komposisi berjajar dalam bingkai

- Informasi tepi peta dapat diletakan dibagian kanan atau kiri
- Terdapat garis pemisah antara kenampakan visual peta dengan keterangannya
- Membutuhkan kertas berbentuk persegi panjang
- Akan memanjang kesamping

##### c. Model Komposisi bersusun dalam bingkai

- Informasi tepi peta diletakan pada bagian bawah
- Akan memanjang kebawah

- Judul, skala dan orientasi peta terletak pada bagian atas

### 3.2.5 Komponen Peta Tematik

Peta tematik adalah peta yang memiliki tema khusus. Data- data yang ada didalam peta tematik berdasarkan data dari hasil survei secara langsung maupun dari data statistik.

Menurut *Bos, Es, (1973)* bahwa komponen pata peta tematik adalah sebagai berikut:

#### a. Judul peta tematik

Judul pada peta tematik harus sesuai dengan tema peta yang akan dibuat dengan posisi judul dapat diposisikan sesuai dengan komposisi yang tepat.

Judul pada peta tematik harus memuat tiga hal yaitu

- Tema peta
  - Diwakili pada satu macam tema yang dapat mewakili
  - Apabila terdapat dua tema, maka harus ditampilkan semua tema peta tersebut
- Nama lokasi wilayah yang dipetakan
  - Nama lokasi berupa nama wilayah administrasi maupun bukan
  - Gambaran dari wilayah yang dipetakan
  - Wilayah administrasi meliputi desa, kota dan lain- lain
- Tahun pembuatan peta
  - Tahun yang tercantum pada peta berdasarkan tahun pemetaan data
- Contoh judul dari peta tematik
  - Peta Lokasi desa Watutunggul
  - Peta Persebaran Industri di Kabupaten Purbalingga tahun 1995

➤ Peta kepadatan dan jumlah penduduk Kecamatan Rungkut tahun 2016

b. Skala peta tematik

Skala adalah perbandingan antara jarak peta yang dipetakan dengan jarak wilayah sesungguhnya. Berdasarkan bentuknya, terdapat dua jenis skala yaitu :

- Skala Angka

Skala angka adalah skala yang ditampilkan dalam wujud angka seperti skala 1 : 25.000 yang artinya 1cm pada peta sama dengan 0,25 km di lapangan

- Skala garis

Skala garis adalah skala yang ditampilkan dalam bentuk garis seperti berikut: skala 1: 100.000 menjadi



c. Garis Tepi Peta Tematik

Garis tepi peta tematik adalah garis yang membatasi antara informasi peta dengan gambaran peta dengan ketebalan garis sekitar 0-55mm. Biasanya garis tepi peta terdiri dari empat buah. Apabila garis- garis tersebut saling digabungkan, maka akan terbentuk sudut  $90^\circ$

d. Nama pembuat peta tematik

Pada nama pembuatan peta diletakan diluar garis tepi peta yang disertai dengan tahun pembuatan peta. Dalam pembuatan peta harus dicantumkan cara pembuatan peta seperti menyalin, menyusun, menggambar dan lain- lain.

Contoh penulisan nama pembuat peta adalah sebagai berikut:

- Disalin oleh : Nadia Pujiastuti, 1989
- Digambar oleh : Mujiono, 1999
- Dibuat oleh : Siregar Agus, 2007

e. Koordinat peta tematik

Koordinat peta tematik biasanya digambarkan dengan satu titik dimensi saja seperti lokasi titik M adalah pada  $67^{\circ}35'38''$  BB dan  $5^{\circ}10'16''$ BB. Untuk dua titik dimensi digambarkan seperti wilayah B terletak pada  $65^{\circ}38'86''$  BB sampai  $35^{\circ}4'43''$  BB dan  $17^{\circ}5'55''$  LU sampai  $12^{\circ}25'30''$  LU.

f. Sumber Peta

Sumber yang digunakan dalam pembuatan peta harus dicantumkan pada peta. Sumber yang digunakan harus valid. Peletakan sumber peta pada peta tematik diletakan di sebelah bawah pojok kanan, pojok kiri atau tengah bawah pada peta. contoh penulisan sumber peta adalah sebagai berikut :

- Sumber : Peta Jaringan Jalan, skala 1 : 250.000
- Sumber : Peta Topografi Sheet XL-A, skala 1 : 50.000

g. Legenda peta tematik

Legenda pada peta merupakan kunci untuk dapat mengetahui isi dari peta karena legenda berisikan seperti simbol- simbol, tanda atau singkatan yang digunakan pada peta penempatan pada simbol seharusnya dikelompokkan berdasarkan simbol garis, luasan dan titik agar mudah untuk dipahami.

#### h. Inset Peta Tematik

Terdapat dua jenis macam inset peta tematik yaitu :

- Inset perbesaran peta

Inset perbesaran peta banyak dijumpai pada atlas yang berfungsi untuk memperjelas obyek yang terlihat kecil dengan cara memperbesar skala dengan catatan koordinat mutlak harus tetap dicantumkan.

- Inset lokasi wilayah

Kegunaan dari inset lokasi wilayah adalah untuk mengetahui seberapa besar apabila dilihat dari tingkatan luas yang lebih tinggi. Contoh kasus dari inset lokasi wilayah adalah pembuatan peta kota Surabaya untuk mengetahui perbandingan antara luas wilayah kecamatan Rungkut dengan kota

#### 3.2.6 Tahapan Pemetaan

Untuk menyajikan data pada sebuah peta harus didasari dengan perancangan yang baik dan benar agar informasi yang disampaikan melalui peta dapat tersampaikan pada pengamat peta tersebut. Menurut Juhadi (2001) tahapan pemetaan yang sistematis adalah sebagai berikut:

1. Menentukan daerah dan tempat peta yang akan dibuat
2. Menentukan data yang akan digunakan
3. Mendesain simbol- simbol data dan simbol- simbol peta
4. Membuat peta dasar
5. Mendesain komposisi peta atau *Map layout* termasuk unsur- unsur pada peta
6. *Lettering* atau penulisan

## 7. *Reviewing, editing dan finishing*

### 3.3 Komunikasi

#### 3.3.1 Pengertian Komunikasi

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan dari komunikator untuk komunikasi dengan tujuan merubah sikap, pandangan, atau perilaku secara langsung maupun tidak. Kusrianto (2007).

#### 3.3.2 Macam- Macam Komunikasi

Berdasarkan jenisnya, komunikasi dibagi menjadi dua yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non verbal.

- Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan simbol suara, *Body language*, dan lain- lain yang dapat dipahami antara komunikaror dan komunikan.

- Komunikasi Non Verbal

Komunikasi non verbal adalah komunikasi yang disampaikan melald Dei wujud visual seperti gambar dan kata- kata. Penerjemahan komunikasi non verbal biasanya berdasarkan dari pengalaman dan ilmu pengetahuan.

Dalam pembuatan peta lokasi Monumen Tugu Pahlawan, penulis menggunakan bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara non verbal melalui beberapa simbol yang sangat erat kaitannya dengan ilmu semiotika.

### 3.3.3 Ilmu Semiotika

Dalam bahasa Yunani, semiotika memiliki arti tanda. Tanda tersebut dikaji berdasarkan wacana sosial sebagai fenomena bahasa. Dalam ilmu semiotika, bahasa menjadi model dalam wacana sosial sehingga dapat dianggap sebagai fenomena bahasa (Piliang, 1998-262).

Menurut Berger, semiotika memiliki dua tokoh yaitu *Ferdinand de Saussure* (1857-1913) dan *Charles Sander Pierce* (1893-1914). Kedua tokoh mengembangkan ilmu semiotika secara berbeda. Saussure berlatar belakang linguistik di Benua Eropa dan Piercekan berdasar Ilmu filsafat di Benua Amerika.

Berdasarkan pemikiran *Pierce*, penalaran manusia berdasarkan tanda. Dalam pemikirannya, logika sama dengan semiotika yang dapat diterapkan pada segala macam tanda (2000: 11-22).

Menurut pendapat Saussure, tanda adalah kesatuan dari dua bidang yang tidak dapat dipisahkan seperti hanya selembar kertas. Tanda tersebut biasanya berupa kata atau gambar.

Penanda terletak pada Level of Expression yang memiliki wujud fisik seperti bunyi, uruf, kata, gambar, warna, obyek dan lain- lain. Tanda adalah sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain dalam batas- bata tertentu (Eco, 1979 :15). Tanda dalam hubungan dengan acuannya dibedakan menjadi tanda yang dikenal dengan ikon, indeks dan simbol.

Ikon adalah tanda yang memiliki hubungan kemiripan dan biasa disebut metafora. Sedangkan indeks adalah tanda yang muncul dari persepsi subyek dimana subyek tersebut mengartikan indeks tersebut berdasarkan dengan pengamatan seperti awan gelap adalah tanda akan adanya hujan.

### 3.3.4 Prinsip Semiotik

Semiology adalah ilmu tentang tanda- tanda atau simbol. Oleh karena itu semiotik dapat disebut sebagai ilmu untuk memahami perilaku di masyarakat yang telah dipelajari dan dikembangkan sejak beberapa abad yang lalu. pembahasan yang berkaitan dengan ilmu semiotik adalah :

- Tata Bahasa
- Logika
- Kecakapan berbicara

## 3.4 Sign

### 3.4.1 Pengertian Sign

Sign adalah komunikasi yang berbentuk verbal dan visual. Keberadaan tanda menjadi suatu kepentingan bagi masyarakat agar dapat menyampaikan suatu informasi. Menurut Piliang dalam kata pengantarnya pada buku Semiotika Komunikasi Visual (Tinarbuka, 2009). *Sign* sangat identik dengan pertanda dimana pertanda tersebut berisikan isi atau gagasan dari penanda tersebut. Dari kedua hal tersebut akan melahirkan suatu makna (Tinarbuko, 2009:91).

### 3.4.2 Sign System

Dalam ruang lingkup Desain Komunikasi Visual, *sign system* merupakan rangkaian representasi visual yang memiliki tujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang publik ( Tinarbuka, 2009:12). *Sign system* tergolong menjadi empat bagian yaitu :



a. *Traffic Sign*

*Traffic sign* adalah *sign system* yang berada di jalan guna memberikan informasi kepada pengguna jalan yang berupa peringatan dan himbauan rambu-rambu lalu lintas

b. *Commercial Sign*

*Commercial Sign* adalah *sign system* yang berkaitan dengan komersial atau perusahaan

c. *Wayfinding Sign*

*Wayfinding* adalah *sign system* yang berfungsi sebagai petunjuk arah atau petunjuk jalan. *Wayfinding* banyak ditemui di segala tempat mulai dari di jalan, di mall hingga di sekolah.

d. *Safety Sign*

*Safety sign* adalah *sign system* yang berfungsi sebagai tanda himbauan guna mengingatkan pengguna yang berkaitan dengan sistem keamanan.

Informasi yang disampaikan didalam *sign system* pada umumnya bersifat deskriptif karena target dari setiap *Sign System* tersebut berbeda-beda. pengelompokan tempat atau ruang sangatlah penting guna mengetahui kebutuhan informasi yang dibutuhkan target sehingga informasi yang dikandung sudah terpilah-pilah berdasarkan lokasi (Passini, 1984) dalam Tanuwidjaja (2012:15).

Dalam pembuatan signage system harus diperhatikan pula hal-hal yang harus dihindari seperti penggunaan tanda terlalu banyak, peletakan dan tingkat keterbacaan yang kurang efisien, terlalu rumit dan penggunaan material, warna,

tekstur yang harus diperhatikan agar signage system tersebut dapat berguna bagi masyarakat .

### 3.4.3 Warna

Warna adalah salah satu unsur yang berperan dalam menyampaikan komunikasi karena warna tidak hanya terdiri dari satu warna saja melainkan macam- macam warna yang beragam. Dalam setiap warna memiliki arti masing- masing. dan walaupun warna tersebut semacam, namun disetiap ruang, warna tersebut berbeda makna seperti apabila di india, wanita memakai baju warna putih, mereka adalah wanita yang telah ditinggal mati suaminya. Namun, di negara barat, baju putih umumnya dikenakan oleh wanita yang sedang melangsungkan pernikahannya. Maka dari itu, apabila akan memberi makna dari suatu warna, harus diperhatikan lebih detail lagi mengenai pemaknaan warna yang sesuai untuk tuang tersebut.

Namun menurut Mudjiono (2008 : 19) pengertian warna adalah salah satu unsur seni yang berpengaruh pada kehidupan. Oleh karena itu, warna memiliki kesan yang universal. Penggunaan warna telah digunan dalam kehidupan manusia baik kehidupan praktis dan non praktis seperti penggunaan warna pada busana, peralatan, industri, rumah sakit dan lain- lain. Selain itu, warna juga dapat digunakan sebagai media pengungkap gagasan berbentuk visual sehingga dapat mempengaruhi jiwa manusia.

Berdasarkan penelitian, telah ditemukan dua jenis warna yaitu :

- Warna cahaya

Warna cahaya ditemukan oleh Issac Newton saat melakukan pemantulan cahaya pada prisma yang menghasilkan warna dari hasil pembiasan. Warnatersebut adalah :

- Merah



- Jingga



- Kuning



- Ungu

- Hijau



- Biru



- Nila



- Warna pigmen

J.W. Van Goethe telah melakukan penyelidikan warna dan pengalamannya terhadap warna. Berdasarkan hasil penelitiannya, penggolongan warna adalah sebagai berikut:

a. Merah



b. Biru



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA

#### 3.4.4 Klasifikasi Warna

Menurut Mujiono (2008: 23) klasifikasi warna terbagi menjadi tiga golongan yaitu:

- Warna kualitas atau sifat

karena warna terdiri dari berbagai macam dan tiap warna telah memiliki arti yang berbeda, maka

warna tersebut harus bisa dibedakan dengan warna lain. Seperti contoh warna biru muda seharusnya memiliki ciri- ciri warna biru yang cerah. Biasanya dalam membuat warna biru, harus dicampur dahulu dengan cat warna putih agar tampak lebih muda. Cat putih yang

berfungsi sebagai bahan campuran haruslah berada pada takaran yang benar agar hasil dari warna biru muda sesuai dengan standat warna yang ada. Sehingga dapat menghindari kecelakaan warna entah warna menjadi lebih muda atau lebih tua.

- Nada warna

dalam nada warna, yang diamati adalah proses perubahan warna yang sejenis dimana warna akan berbeda walaupun masih satu jenis. Karena pada nada warna akan mengetahui perpindahan warna dari yang muda menuju warna yang gelap atau warna tua

- Intensitas





Didalam intensitas akan ditunjukkan kekuatan warna yang diukur dengan banyak sedikitnya pigmen warna. Desain yang ditimbulkan pada umumnya merupakan perbedaan banyak sedikitnya obyek dalam warna yang sama









INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
stikom

### 3.4.5 Memahami Kekuatan Warna SURABAYA

Secara visual, warna mampu mempengaruhi psikologi seseorang. Molly E. Holzschlag seorang pakar warna membuat daftar respon psikologi terhadap warna sebagai berikut pada tabel 3.1 :

WARNA	RESPON PSIKOLOGI YANG TIMBUL
Merah 	Kekuatan, kehangatan, cinta, nafsu, bahaya,
Biru 	Kepercayaan, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah
Hijau 	Alami, kesehatan, pandangan yang enak, pembaruan
Kuning 	Optimis, harapan, filosofi, kecurangan, penghianatan

Ungu		Spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, arogan
Orange		Energi, keseimbangan, kehangatan
Cokelat		Bumi, dapat diperaya, nyaman dan bertahan
Abu –abu		Intelek, futuristik, modis, merusak
Putih		Suci, bersih, kenikmatan, steril, kematian
Hitam		Kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidak bahagiaan


*Tabel 3.1 Respon psikologi warna  
Sumber: Buku Creating Colos Sheme*

### 3.4.6 Teori Warna

Dalam seni rupa, warna merupakan alat yang dapat dijadikan untuk mengungkapkan rasa emosi jiwa. Apabila membahas mengenai warna, biasanya sangat berkaitan dengan pembahasan teori warna. Berikut adalah teori warna yang dapat dipelajari yaitu:

- Teori Sir Issac Newton

Dalam teori Issac Newton telah disimpulkan bahwa warna adalah hasil pantulan cahaya yang mengenai prisma sehingga membiaskan warna :

Merah	
Jingga	
Kuning	
Ungu	

Hijau 

Biru 

- Teori kesehatan

Didalam teori kesehatan bahwa warna yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan adalah warna pokok

- Teori Brewster

Didalam teori Brewster telah diungkapkan bahwa warna pokok adalah warna yang dapat berdiri sendiri dan bukan dari hasil pencampuran dengan warna lain. Selain itu, hasil dari pencampuran dua warna disebut warna sekunder.

Warna pokok adalah :

Merah 

Biru 

Kuning 

warna sekunder adalah :

Hijau 

Orange 

Ungu 

- Teori Munsell

Dalam penelitiannya, pada tahun 1858 Munsell telah menyelidiki bahwa warna pokok meliputi :

Merah 



Kuning 


Hijau 


Biru 

Jingga. 

Warna sekunder terdiri dari warna:

Jingga 

Hijau mudah 

Hijau Tua 

Biru Tua 

Nila. 



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA

### 3.5 Asas - Asas Desain

Menurut Mudjiono (2008 : 36) bahwa asas desain berfungsi sebagai aturan dasar dalam menyusun unsur- unsur rupa untuk menciptakan suatu desain. Desain dari hasil olahan manusia dengan unsur yang dimiliki seni rupa telah mengikuti beberapa asas desain sebagai berikut:

- Kesatuan

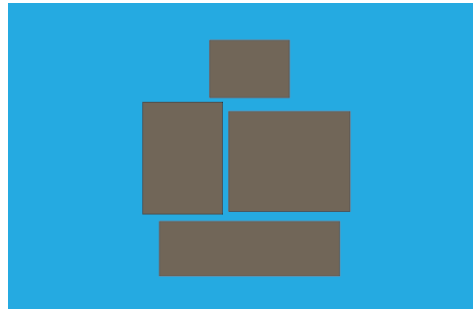
Dalam sebuah karya senia, pada umumnya memiliki kesatuan komposisi yang didasari oleh syarat- syarat essential sebagai cara untuk mengungkapkan sebuah desain yaitu:

a) Kontras

Kontras memiliki makna bersilangan yaitu apabila ada beberapa garis yang saling kontras berarti garis tersebut saling bersilangan



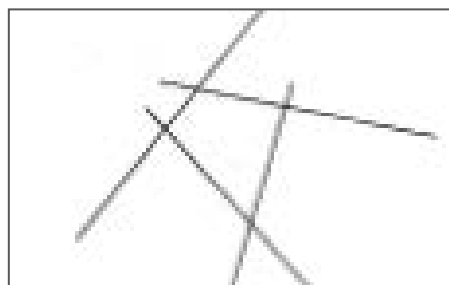
Didalam suatu karya seni, unsur kesatuan adalah sebuah keterkaitan antara satu dengan yang lain dari unsur-unsurnya dan tidak terlepas dari yang lain sehingga dapat menjadi suatu kesatuan yang utuh. Walaupun dalam penggambarannya tidak tersemabung, tetapi secara pengelihatannya utuh elemen-elemen tersebut terlihat menyatu.



Gambar 3.1 Contoh warna kontras

Sumber: Dokumentasi penulis

Pada gambar diatas adalah contoh wujud karya menggunakan warna yang berbeda untuk menunjukkan kekontrasan. Penjelasan kontras pada contoh diatas adalah adanya dua warna yang berbeda yaitu biru muda dan abu- abu. Walaupun kedua warna berbeda, namun tetap terlihat adanya suatu kesatuan dikarenakan ukuran dari balok- balok tersebut tidak sama dan tersusun secara seimbang sehingga tidak ada warna yang dominan antara warna biru muda dan abu-abu.



Gambar 3.2 contoh penyusunan garis yang kontras

Sumber: Dokumentasi penulis

Pada gambar diatas terdapat beberapa garis yang disusun secara tidak teratur posisinya. Hal ini bertujuan untuk mengurangi kebosanan. Sehingga ketika visual tersebut dinikmati, maka tidak lagi membosankan dan kesatuan penyusunan garis-garis tersebut terlihat nyaman untuk dilihat

b) Variasi

Dalam seni, variasi sangatlah penting agar dapat menghindari kebosanan. Jila suatu desain hanya terdapat lingkaran dengan ukuran yang sama maka akan menimbulkan kebosanan sehingga untuk menghindari kebosanan tersebut, ukuran lingkaran dapat diperbesar dan diperkecil bahkan bisa juga ditambahkan dengan bentuk-bentuk selain lingkaran seperti oval, segitiga dan lain- lain



*Gambar 3.3 Gambar lingkaran dengan ukuran berbeda  
Sumber: Dokumentasi penulis*

Gambar 3.3. menunjukkan bahwa perlu adanya suatu variasi dalam pengkaryaan agar tidak membosankan. Pada contoh diatas, lingkaran tersebut memiliki ukuran yang berbeda namun masih terlihat kesatuannya.



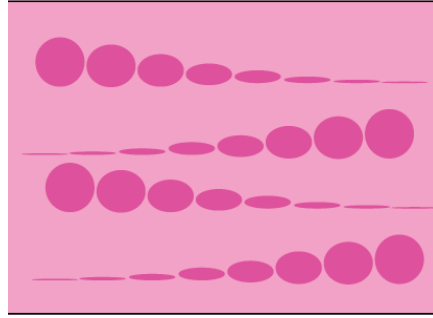
*Gambar 3.4 Contoh variasi bentuk yang berbeda  
Sumber: Dokumentasi penulis*

Variasi diatas ditunjukkan dengan adanya perbedaan bentuk bidang datar. Walaupun berbeda, bidang datar tersebut masih terlihat kesatuannya. Hal tersebut dikarenakan selain bermain dengan bentuk yang berbeda, ukuran dan peletakaan bentuk tersebut juga harus dipertimbangkan

c) Transisi

Dalam menggambarkan suatu pergerakan, seharusnya terdapat transisi yaitu pergerakan yang menunjukkan perpindahan gerakan agar karya dapat dinikmati. Seperti proses manusia yang masih menjadi embrio hingga manusia dewasa. hal tersebut adalah fenomena alam yang dapat dijadikan acuan dalam proses transisi.

Dari pengertian diatas, transisi memiliki fungsi menjadikan suatu pergerakan sehingga tercipta irama yang memberikan nilai artistik. Sehingga karya terhindar dari kekontrasan.



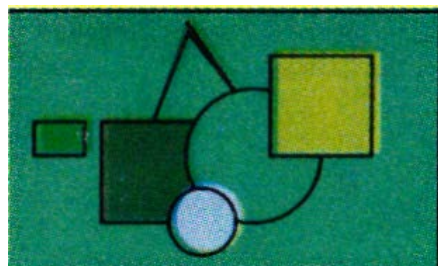
*Gambar 3.5 Contoh transisi bentuk lingkaran  
Sumber Dokumentasi penulis*

Gambar diatas menunjukkan wujud dari transisi bidang datar lingkaran utuh hingga menjad bentuk yang bukan lingkaran. Pada gambar tersebut memperlihatkan irama dari perpindahan bentuk lingkaran.

d) Dominan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai pustaka,1989, dominan adalah sesuatu yang mempunyai pengaruh kuat dalam sebuah komposisi, bersifat sangat menentukan karena kekuasaan, pengaruh dan lain-lain

Dalam komposisi yang monoton akan terkesan hambar sehingga dibutuhkan medium dominan agar terhindar dari kebosanan. Pada umumnya, sesuatu yang dominan ditemui tekanan-tekanan yang berfungsi untuk menarik perhatian. Seperti pada gambar 3.6 berikut ini

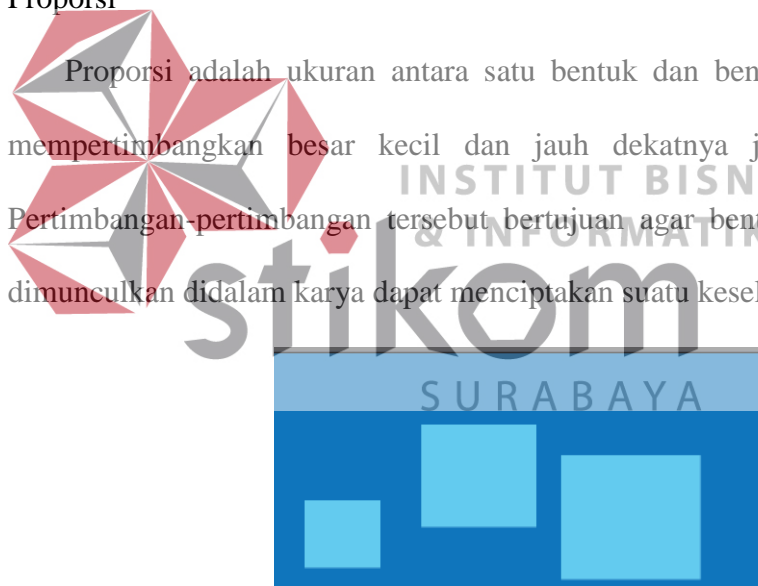


*Gambar 3.6 Contoh bentuk dominan  
Sumber: Dokumentasi Penulis*

Gambar diatas memiliki banyak jenis bangunan datar mulai dari lingkaran, kubus dan segitiga. Beberapa bangun datar tersebut juga memiliki ukuran yang berbeda. Namun, dari beberapa bangun datar tersebut terdapat satu bangun datar sebagai pusat perhatian yaitu bentuk lingkaran dengan ukuran terkecil. Lingkaran kecil tersebut menjadi pusat perhatian karena memiliki warna paling cerah dibandingkan dengan warna bidang datar lainnya yang lebih mengarah ke warna gelap. Sehingga dengan adanya warna biru terang tersebut, maka gambar tidak lagi terkesan monoton.

- Proporsi

Proporsi adalah ukuran antara satu bentuk dan bentuk lain dengan mempertimbangkan besar kecil dan jauh dekatnya jarak bangunan. Pertimbangan-pertimbangan tersebut bertujuan agar bentuk-bentuk yang dimunculkan didalam karya dapat menciptakan suatu keselarasan

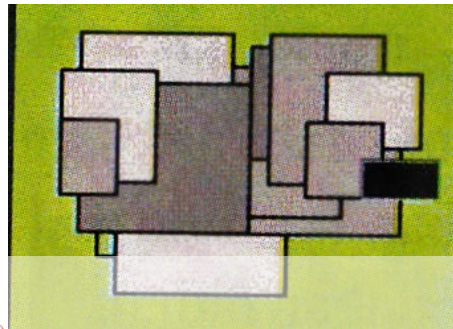


*Gambar 3.7 Contoh bangun datar proporsi  
Sumber: Dokumentasi Penulis*

Pada gambar tersebut, antara kubus yang satu dan yang lain memiliki perbedaan jarak. Perbedaan tersebut disesuaikan dengan ukuran kubus agar menghasilkan komposisi yang proporsi

- Keseimbangan

Keseimbangan adalah kaidah- kaidah pemikiran tentang cara mengungkapkan keselarasan dan harmonisasi yang diadopsi dari alam. Didalam kehidupan, keseimbangan biasanya disebut dengan stabil. Didalam sebuah karya, keseimbangan dibutuhkan agar tidak ada penonjolan satu sisi.



*Gambar 3.8 susunan bangun datar menurut asaa Keseimbangan  
Dokumentasi penulis*

Pada gambar diatas terdapat banyak kubus dengan ukuran berbeda. Namun persegi-persegi tersebut tersusun secara seimbang. Tidak ada susunan yang lebih condong ke sisi kanan ataupun sisi kiri sehingga terlihat rapi.

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **4.1 Analisa Sistem**

Kerja Praktik telah dilaksanakan oleh penulis kurang lebih 1,5 bulan yang dimulai dari tanggal 03 Juli 2017 dan berakhir pada tanggal 12 Agustus 2017 di :

Nama perusahaan : Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh  
Nopember

Tempat : Jl. Pahlawan, Bubutan, Surabaya

Berikut adalah alokasi perminggu seperti dibawah ini:

Senin- Kamis : Pukul 07.30- 16.00

Jum'at : Pukul 07.30- 15.00

Sabtu-Minggu : Pukul 07.00- 15.00

(dengan ketentuan istirahat pukul 12.00- 13.00)

Pada saat pelaksanaan kerja praktik penulis diberi tugas atau pekerjaan dalam hal *Wayfinding*. Selama masa kerja praktik, penulis berkesempatan untuk membuat peta lokasi Monumen Tugu Pahlawan sebagai bagian dari *Signage System*.

#### **4.2 Proses Pembuatan Peta Lokasi**

Dalam proses pembuatan peta lokasi Monumen Tugu Pahlawan, proses yang dilakukan harus dengan persiapan yang benar-benar matang dan terperinci. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya, proses produksi pembuatan peta lokasi memiliki standart operasional yang harus dilakukan. Standart operasional tersebut dilakukan untuk membantu dalam proses pembuatan peta lokasi agar lebih baik

dan terperinci sehingga meminimalisir terjadinya kesalahan dalam berproses. Secara umum, standar operasional dibagi dalam tiga tahap yaitu

- a. pra produksi
- b. produksi
- c. pasca produksi

Berikut adalah penjelasan dari tiap-tiap tahapan pembuatan peta yang sesuai dengan standar operasional

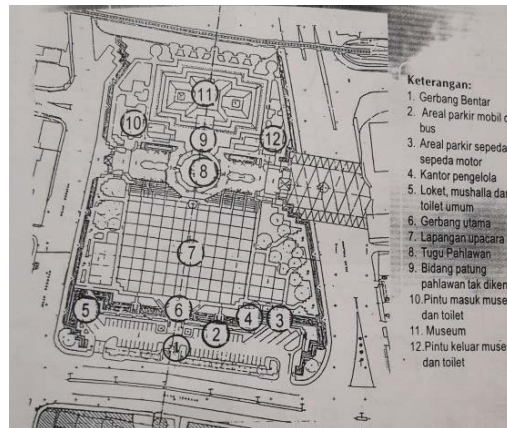
### **4.3 Pra Produksi**

Pra produksi adalah suatu tahapan awal sebelum menuju pada proses produksi. Tahapan ini merupakan tahapan awal dari proses pembuatan peta lokasi Monumen Tugu Pahlawan. Pada tahap ini, semua perencanaan harus disusun secara rapi dan terperinci untuk menghindari beberapa kesalahan minor ataupun mayor pada saat pengambilan brief hingga proses finishing yang berupa ilustrasi 2 D. Beberapa tahapan yang dilakukan pada proses pra produksi ini adalah sebagai berikut:

#### **4.3.1 Pembagian Brief**

Sebelum membuat peta, penulis melakukan serah terima dan pembahasan brief dengan pihak Tugu Pahlawan. Brief tersebut adalah gambaran peta Lokasi Monumen Tugu Pahlawan yang berwarna Hitam Putih dan keterangan seperti pada beberapa gambar dibawah ini





*Gambar 4.3 Peta Tugu Pahlawan  
Sumber Dokumentasi Penulis*

Pada gambar diatas adalah gambar peta lokasi Monumen Tugu pahlawan yang lengkap dengan keterangan beberapa lokasi patung dan tempat bersejarah lainnya seperti Tugu Pahlawan, Museum Sepuluh Nopember dan Makam Pahlawan tak dikenal.

Karena peta lokasi Monumen Tugu Pahlawan termasuk dalam peta tematik, maka proses pra produksi harus sesuai dengan unsur-unsur peta tematik dengan penjelasan tiap unsur seperti penjelasan dibawah ini:

#### **4.3.2 Penentuan Konsep Warna peta Monumen Tugu Pahlawan**

Setelah penyerahan brief dari pihak Tugu Pahlawan, antara penulis dan Pihak Tugu Pahlawan membuat beberapa konsep yaitu:

Menurut Internationa Cartographig Association (1973), bagian dari simbol pada peta tematik haruslah memiliki sifat berikut :

- Sederhana

Sederhana dalam pembuatan peta tematik adalah tidak menggunakan simbol dengan bentuk yang rumit agar tidak menimbulkan kejenuhan. Semakin rumit suatu simbol, maka simbol

tersebut tidak bisa menjadi *Point Of Interest* setelah visual peta yang telah diperkecil skalanya.

- Mudah Dimengerti

Makna yang terkandung pada peta dituntut untuk bisa diinformasikan pada simbol-simbol yang ada di peta sehingga pembuatan simbol pada peta dituntut untuk sederhana namun mudah dimengerti

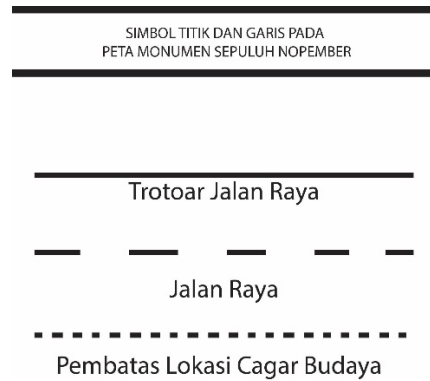
- Bersifat Umum

Simbol yang dituangkan pada peta, walaupun sederhana haruslah bersifat umum agar masyarakat cepat dan mudah untuk mengetahui makna dari simbol tersebut karena pemaknaan suatu simbol yang dilihat oleh indra pengelihat adalah pemaknaan yang berdasarkan pada pengalaman apa saja yang pernah dilihatnya.

Simbol pada peta dibagi menjadi dua bagian yaitu simbol yang menginformasikan suatu obyek dimana biasanya sudah ada ketetapan mengenai bentuk simbol pada umumnya seperti:

- Simbol garis: menunjukkan sungai, jalan, batas wilayah
- Simbol titik : menunjukkan kota, gunung, perkotaan
- Simbol aliran: menunjukkan pergerakan fenomena





Ketiga simbol tersebut banyak digunakan oleh penulis karena simbol tersebut sangat cocok untuk digunakan pada peta lokasi Monumen Tugu Pahlawan. Pada Gambar 4.4 adalah sketsa simbol manual penulis yang berkaitan dengan simbol garis, titik dan aliran.




*Gambar 4.4. Simbol garis, titik dan aliran dalam peta Tugu pahlawan  
Sumber : Hasil dari Penulis*

Sket diatas menunjukkan rancangan simbol yang ditujukan pada jalan trotoar, jalan raya, batas parkir, rel kereta api, jalan setapak pada lokasi Tugu Pahlawan dan perbatasan antara obyek yang satu dengan yang lain. Simbol tersebut adalah rancangan sketsa dan sekaligus sketsa yang telah disetujui oleh pihak Tugu Pahlawan karena penggunaannya yang umum digunakan pada peta.

Selain itu terdapat simbol warna. Pada peta tematik, pemberian warna pada peta tematik bebas sesuai yang diinginkan oleh pembuat peta. Namun, ada beberapa warna sebagai simbol secara umum yang dapat digunakan seperti:

- Hitam  menunjukkan Hasil budaya, tumbuhan karang, tapal batas
- Biru  menunjukkan sungai, danau, laut, kolam
- Cokelat  Menunjukkan jalan, lahan kosong
- Merah  Menunjukkan jalan raya umum, rel kereta api

- Hijau   
Menunjukkan adanya tumbuhan  
(Sumber : Kartografi,1989)

Warna-warna diatas menjadi pedoman bagi penulis karena warna tersebut menjadi aturan warna tetap yang digunakan pada peta. Berikut adalah sket warna pada peta Tugu pahlawan yang terdapat pada Gambar 4.5



Gambar 4.5 Sketsa warna pada lokasi Tugu Pahlawan:  
Sumber: Hasil dari penulis

#### 4.3.3 Penentuan Simbol Kualitatif Pada Peta lokasi Tugu pahlawan

Menurut E.S Boss (1977) simbol Kualitatif adalah simbol yang digunakan untuk membedakan persebaran jenis hutan, jenis tanah, penduduk, dan fasilitas pendidikan. Pada umumnya, simbol kualitatif tidak terfokus pada nilai dari pengukuran tiap objek namun lebih terfokus dalam penyebaran obyek didalam peta. Penulis mengacuh pada penentuan simbol kualitatif karena penulis membuat peta kolasi salah satu sarana pendidikan yaitu Monumen Tugu pahlawan.

Dalam pembuatan bentuk dari simbol kualitatif tidak ada aturan yang mengikat seperti aturan simbol warna karena pembentukan simbol lebih diserahkan pada kreatifitas pembuat peta. Berikut adalah simbol-simbol kualitatif yang ada pada peta tugu pahlawan:

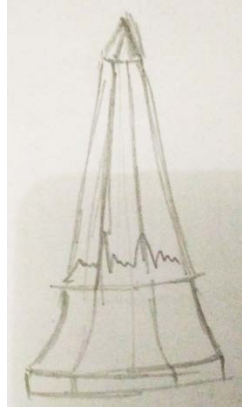
#### 1. Simbol Tugu Pahlawan

Pada tahap perancangan desain simbol Tugu Pahlawan, penulis telah melakukan pembuatan beberapa sketsa desain alternatif seperti berikut :



*Gambar 4.6 desain alternatif 1 simbol Tugu Pahawan  
Sumber: Hasil dokumentasi pribadi*

Pada desain alternatif satu digambarkan bentuk Tugu Pahlawan seperti paku terbalik dengan sudut kemiringan  $180^\circ$  dan dilengkapi dengan gerigi pada ruas-ruas yang melambangkan tanggal 10 Nopember 1945.



*Gambar 4.7 Desain alternatif 2 simbol Tugu Pahlawan  
Sumber : Dokumentasi penulis*

Pada desain alternatif dua, Tugu pahlawan digambarkan seperti paku terbalik namun pada sketsa hanya terdapat tiga ruas yang melambangkan jumlah peti dari mayat-mayat para pejuang yang telah ditemuka

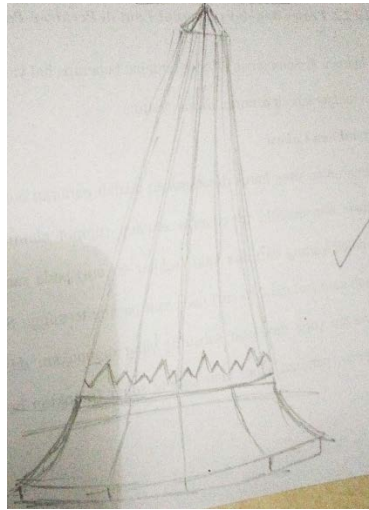


*Gambar 4.8 Desain alternatif 3 simbol Tugu Pahawan  
Sumber: Dokumentasi penulis*

Desain alternatif tiga, tugu pahlawan digambarkan seperti paku terbalik namun tanpa corak. Hal ini menyimbolkan bahwa pejuang dahulu awalnya hanya menggunakan senjata yang sederhana.

Setelah pembuatan beberapa sketsa, akhirnya terdapat satu simbol yang telah disetujui untuk dijadikan simbol Tugu Pahlawan karena dinilai simbol

tersebut telah memiliki ciri-ciri Tugu Pahlawan. Berikut adalah hasil sketch yang disetujui seperti pada Gambar 4.9 berikut.



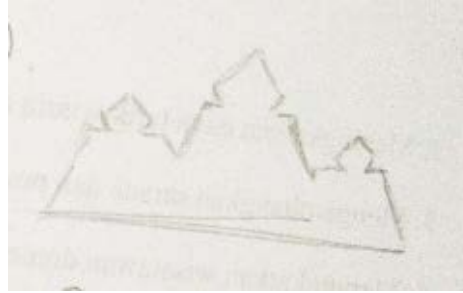
*Gambar 4.9 Final Sketch Tugu Pahlawan  
Sumber : Hasil dokumentasi penulis.*

Sketsa yang terpilih adalah sketsa satu. Sketsa tersebut dipilih karena simbol-simbol didalamnya telah mencerminkan hari pahlawan yaitu tepatnya pada tanggal 10 Nopember 1945

## 2. Simbol Museum Sepuluh Nopember

Bentuk asli dari Museum Sepuluh Nopember adalah limas berjumlah tiga buah yang terdiri dari dua buah limas kecil dan satu limas besar. Limas kecil

keduanya difungsikan sebagai tempat untuk pemutaran film penyerangan Inggris di bagian lantai satu. Dan lantai dua difungsikan sebagai tempat diorama statis I dan diorama statis II. Berikut adalah beberapa desain alternatif Museum Sepuluh Nopember



*Gambar 4.10 Desain alternatif 1 Museum Sepuluh Nopember  
Sumber: Dokumentasi penulis*

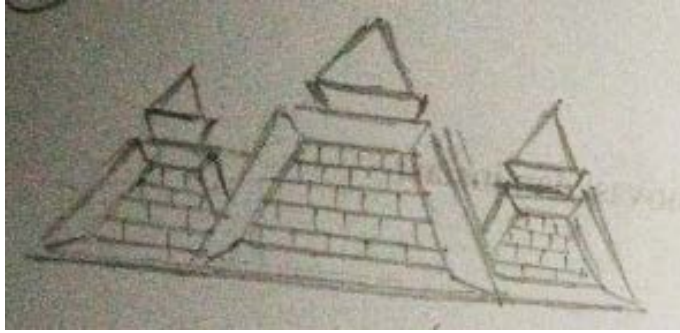
Sketsa desain alternatif satu menggambarkan layout dari Museum Sepuluh Nopember yang terdiri dari tiga limas. Limas-limas tersebut menggambarkan jumlah dari penjajah yang telah menduduki Surabaya yaitu Belanda, Jepang dan Inggris.



*Gambar 4.11 Desain alternatif 2 Museum Sepuluh Nopember  
Sumber : Dokumentasi Penulis*

Pada desain alternatif dua terlihat tiga limas dengan ukuran yang berbeda. Limas yang tengah melambungkan saat penjajahan Jepang yang terkenal dengan masa jajahan yang rendah namun menelan paling banyak korban jiwa jika dibandingkan dengan jajahan Inggris dan Belanda.



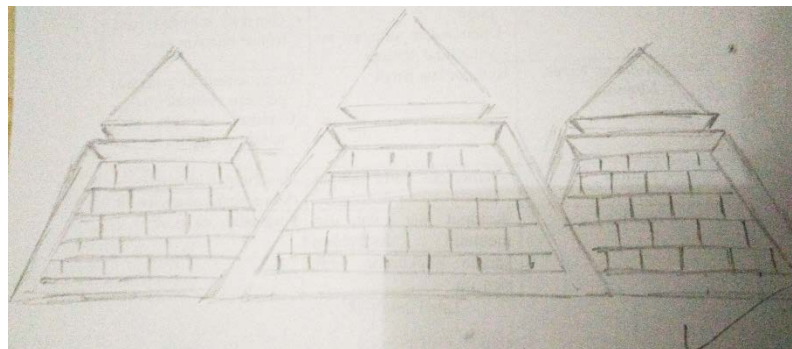


*Gambar 4.12 Desain alternatif 3 Museum Sepuluh Nopember  
Sumber: Dokumentasi penulis*

Desain alternatif tiga terdiri dari tiga buah limas dimana limas yang paling tenah lebih terlihat dari pada dua limas yang lain. Hal ini menggambarkan saat perjuangan, masa paling sulit adalah saat penjajahan Jepang. Selain menumpahkan banyak darah, masyarakat juga banyak kehilangan sumber pangan mereka.

Pada ujung ketiga limas terdapat seperti bendera yang menyimbolkan bahwa setelah menghadapi masa peperangan, rakyat mendapatkan kebebasan.

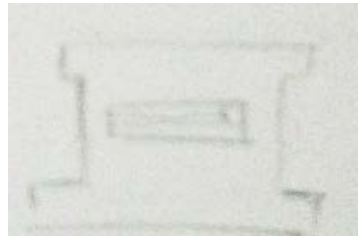
Desain alternatif yang disetujui adalah desain alternatif ke tiga arena filosofi mendekati dengan isi dari koleksi- koleksi yang ada di museum



*Gambar 4.13 Final Sketch Museum Sepuluh Nopember  
Sumber: Dari dokumentasi penulis*

### 3. Simbol Patung

Pembuatan simbol patung untuk memberi tahu kepada para pengunjung mengenai enam patung yang ada di lokasi Minumen Tugu Pahlawan. sama seperti penjelasan sebelumnya bahwa akan ditunjukkan beberapa sketsa patung para pahlawan hingga menemukan satu desain terpilih



*Gambar 4.14 Alternatif desain 1 patung*  
*Sumber: Dokumentasi penulis*

alternatif desain satu menggambarkan sebuah podium yang digunakan masyarakat untuk berorasi. Begitu pula para pejuang yang selalu berorasi untuk menyemangati arek-arek Suroboyo agar tetap berjuang



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA



*Gambar 4.15 Alternatif desain 2 patung*  
*Sumber: Dokumentasi penulis*

Pada gambar 4.15 terlihat seperti orang yang sedang berada diatas podium. Didalah rapat ataupun kegiatan musyawarah, siapapun yang berada diatas podium pasti mendapatkan perhatian dari para peserta. Hal tersebut melambangkan bahwa seorang pemimpin juang yang berhasil menyemangati

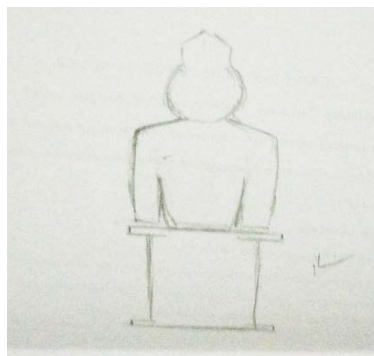
hati masyarakatnya untuk bertempur mengusir para penjajah. dan rata-rata setiap pertataan dari pemimpin selalu diperhatikan seperti pidato bung tomo yang berhasil membuat arek-arek suroboyo menang melawan penjajah dengan pidatonya yang menggebu-gebu.



*Gambar 4.16 alternatif desain 3 patung  
Sumber : Dokumentasi penulis*

Gambar diatas menunjukkan sebuah lencana yang biasanya didapatkan oleh para pahlawan yang berhasil menyelesaikan misinya.

Hasil yang terpilih dari ketiga alternatif desain tersebut adalah alternatif desain ke dua dikarenakan simbol tersebut lebih menunjukkan bahwa seorang pejuang akan menciptakan suatu keberhasilan melalui salah satu caranya yaitu dengan berorasi. berikut adalah gambar dari final sketch yang terpilih



*Gambar 4.17 Final Sketch Simbol patung pahlawan  
Sumber : Dari dokumentasi penulis*

#### 4. Simbol Gerbang Bentar

Gerbang bentar adalah gerbang yang menunjukkan sikap symbol gotong royong dari arek- arek Suroboyo disaat penjajahan. Maka dari itu penulis membuat symbol yang dapat menggambarkan beberapa symbol dari gerbang tersebut. Proses pembuatan sama seperti sebelumnya yaitu ada pembuatan beberapa sketsa awal hingga dipilih satu sketsa yang dapat mewakili dari gerbang tersebut yaitu pada Final Sketch. Berikut adalah gambar dari pembuatan sketsa awal Gerbang bentar pada Gambar 4.18.



*Gambar 4.18 Sketsa awal simbol gedung bentar  
Sumber: Dari dokumentasi penulis.*

Setelah proses sket awal, pada tahap selanjutnya yaitu Final Sketch dimana didalam final sketch, konsep penulis adalah konsep simplify sehingga bentuk yang rumit dari gerbang bentar dapat disederhanakan sesederhana mungkin. Berikut adalah hasil dari simplifikasi Final Sketch yang ada pada Gambar 4.19



*Gambar 4.19 Final sketch symbol gerbang bentar  
Sumber: Dokumentasi penulis*

#### 5. Pilar Replika Kenpetai

Pilar replika adalah pilar yang mewakili gedung pembantaian. Gedung tersebut dikenal dengan nama gedung Kenpetai atau Raad Van Justitie.

Berikut adalah beberapa sket awal dari simbol pilar replika



*Gambar 4.20 Alternatif desain 1 Pilar Kenpetai  
Sumber : Dokumentasi penulis*

Pada gambar 4.20 terdapat bangunan yang sangat kokoh namun memiliki jalan keluar yang begitu besar dengan tiga anak tangga. Bangunan yang kokoh tersebut melambangkan bangunan Kenpetai yang berfungsi sebagai tempat pembantaian dan penjara bagi rakyat Surabaya yang ditahan didalamnya. Tiga anak tangga melambangkan bahwa Surabaya kedatangan tiga negara penjajah. Jalan yang luas melambangkan ketika runtunya gedung

Kenpetai tersebut bukti- bukti sejarah telah didapat dan masyarakat yang tertahan dapat bebas



*Gambar 4.21 Alternatif desain 2 Pilar Kenpetai  
Sumber : Dokumentasi Penulis*

Dari pilar- pilar tersebut terdapat dua patung. Mereka adalah Ir. Soekarno dan Moch. Hatta. Mereka yang mendirikan ulang Pilar Kenpetai yang telah runtuh akibat serangan bom dari arek-arek Suroboyo



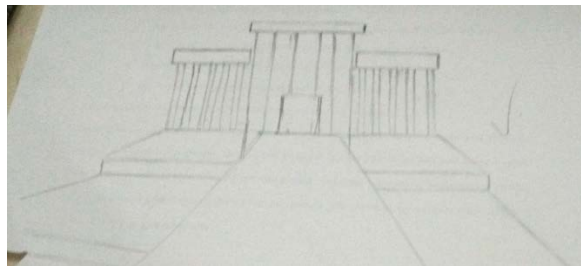
Gambar 4.22 Alternatif desain 3 Pilar Kenpetai

Sumber: Dokumentasi Penulis

Pada gambar diatas terlihat patung Ir. Soekarno dan Moch. Hatta separuh badan dimana dibelakang mereka terdapat Pilar Kenpetai. Hal tersebut menggambarkan bahwa hasil kerja mereka untuk membangun kembali pilar kenpetai hanya separuh yaitu bagian pilarnya saja karena kurangnya dana. Sehingga untuk mengenang bangunan Kenpetai, beliau hanya bias membangun hingga pilarnya saja.

Berdasarkan perundingan, alternative desain yang dipilih adalah alternative desain yang pertama karena filosofi yang ada pada sketsa mendekati kesempurnaan.

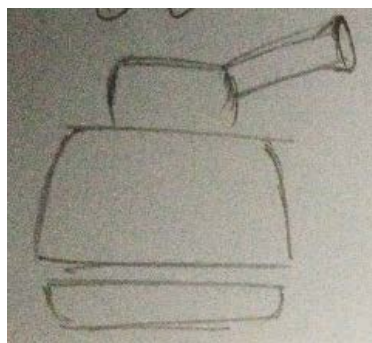
Final Sketch. Dari hasil perundingan tersebut seperti Pada Gambar 4.23



*Gambar 4.23 Final Sketch Simbol Pilar Replika Kenpetai  
Sumber: Dokumentasi penulis.*

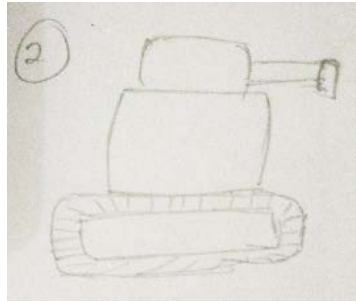
#### 6. Simbol Meriam

Meriam pada peta adalah replika meriam yang telah digunakan saat perang melawan senjata. Konsep yang diusung adalah konsep Simplifikasi dimana symbol akan dibuat sesederhana mungkin berikut adalah alternative desain symbol meriam.



*Gambar 4.24 Alternatif desain 1 Simbol meriam  
Sumber : Dokumentasi penulis*

Simbol meriam diatas adalah meriam yang tampak dari samping dengan bentuk yang simple lengkap dengan senjata diluar tank



*Gambar 4.25 Alternatif desain 2 simbol meriam  
Sumber: dokumentasi penulis*

Symbol meriam pada desain alternative yang kedua berbentuk sangat sederhana seperti alternative desain pertama namun berbedaannya terdapat pada roda meriam yang bercorak



*Gambar 4.26 Alternatif desain 3 simbol meriam  
Sumber : Dokumentasi penulis*

Gambar diatas menunjukkan meriam dari sisi depan yang menjadikan ujung dari senjata seperti pusat perhatian. Hal tersebut menggambarkan bahwa dengan adanya senjata rampasan, arek-arek Suroboyo dapat mengusir para penjajah karena itu salah satu media pendukung dalam peperangan.

Setelah proses pengajuan sketsa awal, akhirnya telah terpilih final sketch seperti pada Gambar 4.26 karena bentuknya yang lebih simple .





*Gambar 4.26 Final Sketch Simbol*  
*Sumber : Dokumentasi Penulis*

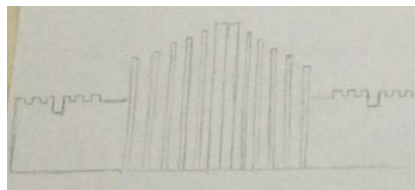
## 7. Pintu Masuk Monumen Tugu Pahlawan

Berikut adalah sketsa awal pintu masuk Monumen Tugu Pahlawan seperti pada Gambar 4.27 berikut.



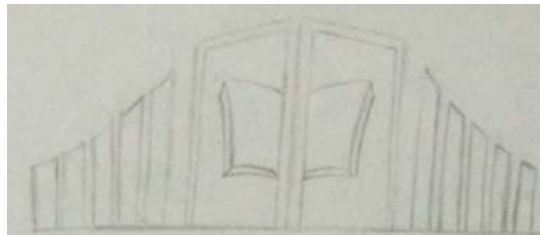
*Gambar 4.27 Alternatif desain 1 pintu masuk Monumen Tugu Pahlawan*  
*Sumber : Dokumentasi Penulis*

Pada gambar diatas terdapat sebuah sketsa pintu masuk seperti pada saat Indonesia menggunakan system kerajaan. Desain tersebut dibuat karena sangat cocok dengan Monumen Tugu Pahlawan sebagai tempat wisata edukasi sejarah.



*Gambar 4.28 Alternatif desain 2 pintu masuk Monumen Tugu Pahlawan*  
*Sumber : Dokumentasi Penulis*

Pintu masuk pada gambar diatas terdiri dari pilar- pilar seeperti kerajaan di inggris yang menggambarkan bahwa benteng penjajah terakhir yang menduduki Surabaya berasal dari negara Inggris. Sedangkan pada pintu terdapat besi runcing berjumlah sepuluh buah yang menggambarkan senjata yang digunakan oleh para pejuang dan tanggal yang ditetapkan sebagai hari pahlawan.



*Gambar 4.29 Alternatif desain 3 pintu masuk Monumen Tugu Pahlawan  
Sumber: Dokumentasi Penulis*

Pada gambar diatas, didalam pintu gerbang terdapat bentuk buku. Buku pada umumnya berisi tentang ilmu. Sebagai wisata edukasi, didalam Monumen Tugu Pahlawan mempunyai ilmu pengetahuan yang harus dipelajari. Ilmu pengetahuan tersebut dilambangkan dengan buku. Selain itu, terdapat pula besi yang menyerupai bambu runcing sebagai imbol senjata tradisional arek- arek Surabaya.

Dari beberapa desain alternated diatas, yang cocok digunakan untuk symbol pintu masuk adalah alternative desain yang ke tiga dikarenakan fungsi monument sudah tercakup didalam symbol buku dan terdapat puluh contoh senjata tradisional yang digunakan.saa perang. Berikut adalah alternative desain yang terpilih



*Gambar 4.29 Final desain pintu masuk Monumen Tugu Pahlawan  
Sumber: Dokumentasi Penulis*

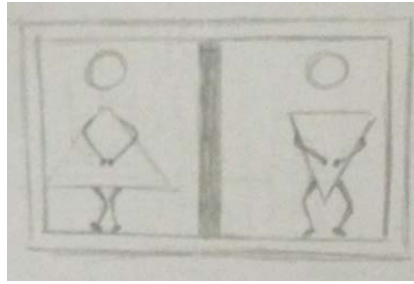
#### 8. Simbol Toilet

Pembuatan symbol toilet berproses sama seperti symbol- symbol sebelumnya. simbol toilet juga menggunakan prinsip gestaltif yaitu simplify atau disebut dengan penyederhanaan. Berikut adalah beberapa desain alternative symbol toilet



*Gambar 4.30 Alternatif desain symbol toilet  
Sumber : Dokumentasi Penulis*

Gambar diatas adalah simbol dari toilet. Didalam gambar tersebut terdapat simbol WC duduk sebagai symbol toilet, seorang perempuan yang bercirikan ada rok yang dikenakan dan seorang pria. Simbol wanita dan pria memiliki tubuh bervolume seperti anak-anak



Gambar 4.31 Alternatif desain 2 simbol toilet  
Sumber :Dokumentasi Penulis

Pada gambar diatas, terdapat symbol pria yang digambarkan seperti segitiga terbalik dan perempuan disimbolkan seperti segitiga sama sisi. Perempuan disimbolkan seperti itu dikarenakan perempuan memiliki pantat yang besar. Sedangkan pria disimbolkan seperti segitiga terbalik dikarenakan mereka memiliki dada yang budang. Untuk mewakili kata toilet, digambarkan melalui ekspresi yang tidak bisa menahan buang air kecil.

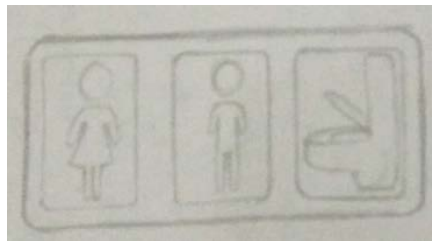


Gambar 4.32 Alternatif desain 3 simbol toilet  
Sumber : Doumentasi penulis

Untuk memisahkan antara toilet perempuan dan toilet laki- laki, salah satu caranya dapat diberikan simbol seperti wajah perempuan dan wajah laki-lagi agar terhindar dari kekeliruan. Simbol diatas menggambarkan sangat jelas antara laki-laki dan perempuan.

Dari beberapa desain diatas, desain yang dipilih menjadi simbol toilet adalah desain alternatif yang pertama. Hal ini dikarenakan bahwa desain

sudah bisa membedakan antara laki- laki dan pemrempuan. Desain lebih condong ke anak- anak karena memiliki tubuh bervolume adalah ciri anak- anak. Selain itu diperjelas dengan adanya visual dari WC duduk. Berikut adalah desain yang terpilih sebagai symbol toilet



Gambar 4.33 Final design symbol toilet  
Sumber : Dokumentasi Penulis

#### 9. Simbol kantin

Penulis memilih mendesain kantin dengan menggunakan symbol sendok dan garpu yang dapat mengidentifikasi tempat makan. Penulis tetap menggunakan teori gestalt yaitu simplifikasi dengan wujud sketsa awal seperti berikut



Gambar 4.34 Alternatif desain simbol kantin  
Sumber: Dokumentasi Penulis

Terdapat gambar gelas yang diartikan sebagai minuman dan piring diartikan sebagai makanan jadi, apabila digabungkan dapat diartikan sebagai kantin karena kantin adalah tempat untuk makan dan minum.



*Gambar 4.35 Alternatif desain 2 simbol kantin  
Sumber: Dokumentasi penulis*

Pada gambar diatas terdapat jam yang menunjukkan pukul 12.00 . jam 12.00 identik dengan istirahat siang dan biasanya pada saat istirahat, waktu tersebut digunakan untuk makan. Dibawah jam tersebut terdapat tulisan kantin. Sehingga pada gambar diatas bisa diartikan tempat makan



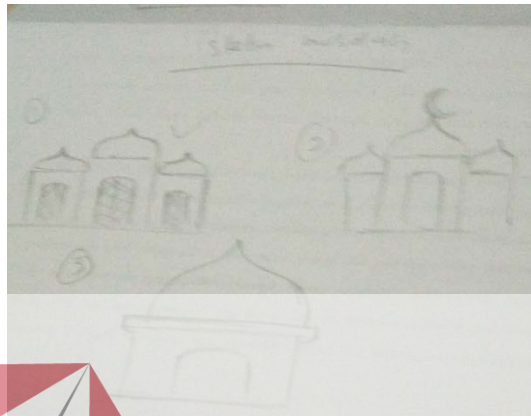
*Gambar 4.36 Alternatif desain 3 simbol kantin  
Sumber : Dokumentasi penulis*

garpu dan sendok adalah alat yang digunakan untuk makan. Selain itu garpu dan sendok adalah lambang makanan biasanya terdapat pada warung- warung makan.

Berdasarkan perundingan, maka desain alternatif yang bisa digunakan adalah yang ke tiga karena desannya simple dan mudah untuk diingat.berikut adalah *final design* simbol kantin

## 10. Simbol Musolah

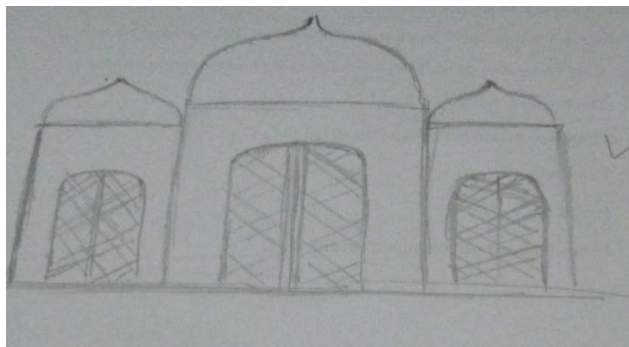
Penulis memilih mendesain musolah dengan menggunakan symbol kubah dan dinding yang dapat mengidentifikasi tempat untuk beribadah umat muslim. Penulis tetap menggunakan teori gestalt yaitu simplifikasi dengan wujud sketsa awal



*Gambar 4.37 Sketsa awal simbol Musolah*

*Sumber : Dokumentasi Penulis*

Setelah proses sketsa awal, maka dilanjutkan dengan perundingan untuk memilih desain sebagai Final Sketch. Dari hasil perundingan tersebut, telah didapatkan final sketch pada Gambar 4.25 dibawah ini



*4.38 Final Sketch simbol musolah*

*Sumber : Dokumentasi penulis*

Menurut E.S Boss (1973) langkah-langkah dalam membuat peta adalah sebagai berikut:

#### **4.3.4 Penentuan Judul Peta**

Karena peta yang telah dibuat peneliti termasuk dalam peta tematik, maka dalam pemberian judul peta harus sesuai dengan unsur yang dimiliki peta tematik. Destinasi wisata yang dipetakan adalah Monumen Tugu Pahlawan. Tahun pemetaan diambil dari tahun penulis saat pemetaan yaitu pada tahun 2017. Jadi, judul peta yang diangkat adalah Peta Lokasi Monumen Tugu Pahlawan 2018.

#### **4.3.5 Penentuan Skala**

pada saat pemberian brief, dalam brief tersebut telah terdapat skala peta dari pelaksana pemetaan terdahulu. Sehingga skala tersebut digunakan menjadi pedoman oleh peneliti saat ini. Besaran skala yang telah ditetapkan dari peneliti terdahulu adalah 1: 1000. Peta dengan besar skala 1 :1000 dapat disebut sebagai peta kadaster karena batasan skala yang dimiliki peta berada diantara skala 1:100 – 1: 10.000.

#### **4.3.6 Nama Pembuat Peta Tematik**

Berdasarkan aturan pemberian nama pembuatan peta, maka peta Monumen Tugu Pahlawan menjadi :

Disalin oleh : Berthia Mella Artija, 2017



#### 4.3.7 Sumber Peta Tematik

Karena sumber referensi yang diberikan dan dimiliki pihak Monumen Tugu Pahlawan dan peneliti hanya brief seperti diatas, maka penulisan sumber referensi dapat ditulis seperti berikut :

Sumber : Peta Situasi Areal Tugu Pahlawan, 2004

Setelah semua persiapan pra produksi sudah matang, masuk pada tahapan selanjutnya yaitu tahap produksi yang akan dijelaskan lebih rinci di bawah ini.

#### 4.4 Produksi

Tahap produksi merupakan tahapan untuk merealisasikan semua langkah yang ada pada tahap pra produksi. Adapun tahapan- tahapan yang dilakukan pada proses produksi adalah mendigitalkan Final Sketch yang terpilih dan penataan komposisi- komposisi pada peta secara digital.

##### 4.4.1 Hasil Digital Peta lokasi Monumen Tugu Pahlawan

Hasil digital dari peta Monumen Tugu Pahlawan dapat dilihat pada Gambar 4.39 berikut



*Gambar 4.39 Hasil pewarnaan digital pada peta Monumen Tugu Pahlawan  
Sumber : Dokumentasi penulis*

Dari hasil digital diatas terdapat bermacam warna yang digunakan sebagai simbol warna untuk menjelaskan lokasi tersebut. Penjelasan makna dari tiap warna dapat dilihat pada Gambar 4.40

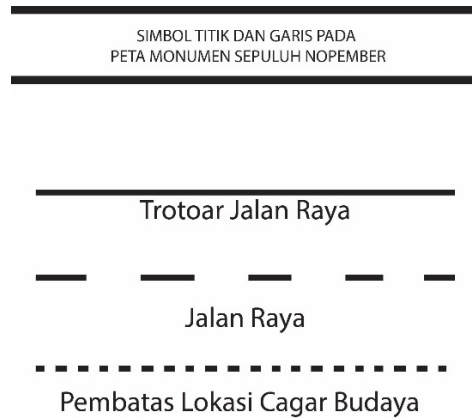
SIMBOL WARNA PADA PETA MONUMEN SEPULUH NOPEMBER	
	= Jalan raya dan jalan menuju parkir
	= Pembatas jalan raya
	= lapangan upacara
	= Jalan Setapak
	= Taman sekitar lapangan upacara
	= Taman bertingkat
	= Area Tugu Pahlawan
	= Area Museum Sepuluh Nopember
	= Area Kolam Ikan

*Gambar 4.40 Arti simbol warna pada peta Monumen Tugu Pahlawan  
Sumber : Dokumentasi penulis*

Pemilihan beberapa warna tersebut berdasarkan aturan warna peta pada umumnya. Namun karena peta yang dibuat oleh penulis termasuk peta tematik dimana dalam pewarnaan tidak harus berpedoman pada pedoman warna peta secara umum, maka ada beberapa warna yang tidak mengikuti aturan pewarnaan pada peta dengan alasan keseimbangan komposisi warna.

#### 4.4.2 Simbol Digital garis dan titik

Didalam peta yang berbentuk digital tersebut terdapat tanda garis dan titik. Namun karena resolusi yang sangat kecil, maka symbol tersebut tidak terlalu Nampak. Untuk melihat rupa dari simbol titik dan garis secara digital dapat dilihat pada Gambar 4.41



*Gambar 4.41 Arti penggunaan simbol titik dan garis pada  
peta Monumen Tugu Pahlawan  
Sumber: Dokumentasi pribadi*

#### 4.4.3 Simbol Kualitatif Digital Pada Peta Monumen Tugu Pahlawan

Simbol kualitatif adalah simbol yang berfungsi untuk mengetahui penyebaran obyek. Pada peta lokasi Monumen Tugu Pahlawan, penulis memfokuskan penyebaran simbol kualitatif di area monumen. Pada pembahasan sebelumnya sudah dijelaskan secara terperinci mengenai simbol-kualitatif apa saja yang telah digunakan mulai dari sket awal, Final sketch hingga alasan mengapa menggunakan simbol tersebut.

Berikut adalah bentuk digital simbol yang sudah dibahas, disetujui dan telah diterapkan pada peta lokasi monumen tugu pahlawan sesuai pada Tabel 4.1

NO	SIMBOL	KETERANGAN
1.		Pintu Masuk Monumen Tugu Pahlawan
2.		Kantor Monumen Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember

3.		Pintu keluar masuk kendaraan pengunjung dan pegawai Monumen Tugu Pahlawan
4.		Musholah
5.		Patung para pahlawan
6.		Gerbang bentar
7.		Kantin
8.		Pilar Replika gedung kenpetai
9.		Parkir sepeda
10.		Parkir mobil
11.		Meriam
12.		Museum Sepuluh Nopember
13..		Tugu Pahlawan
14		Toilet

Tabel 4.1 Daftar simbol kualitatif berbasis digital  
Sumber : Dokumentasi penulis

#### 4.4.4. Penyusunan Legenda PadaPeta Tematik

Menurut Juhadi, dkk, 2001 terdapat tiga model komposisi pada peta tematik yaitu model komposisi dalam bingkai, model komposisi berjajar dalam bingkai dan model komposisi bersusun dalam bingkai. Dari ketiga model komposisi tersebut, penulis memilih model komposisi dengan ciri- ciri sebagai berikut :

- Informasi tepi peta dimasukkan dalam garis tepi peta
- Judul peta dapat diletakan dibagian atas rata kanan dan rata kiri
- Penempatan legenda berada dibawah center

Penulis memilih model komposisi dalam bingkai karena bentuk peta yang proporsi. Bentuk peta tidak ada yang terlalu kekanan maupun kekiri sehingga dapat disebut bahwa peta Monumen Tugu Pahlawan letaknya tepat berada ditengah.

Didalam legenda peta, terdapat beberapa komponen peta yang harus ditampilkan seperti Judul peta, skala, simbol kualitatif peta, simbol warna, pembuat peta terbaru, refrensi peta terdahulu dan lain- lain. Penyusunan legenda tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.42 dibawah ini.

### PETA LOKASI MONUMEN TUGU PAHLAWAN 2018

#### GAMBAR PETA

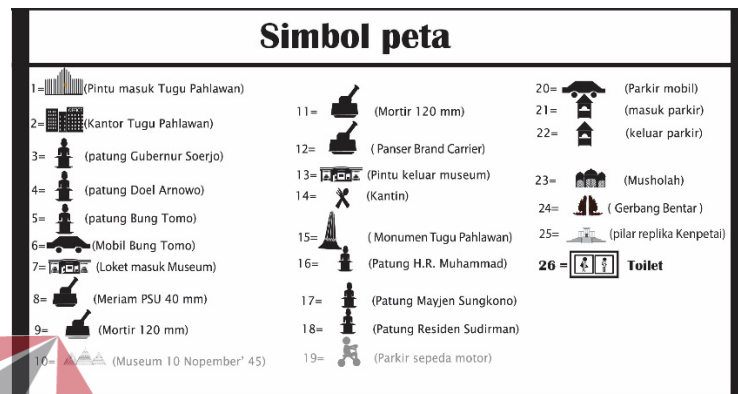
SKALA 1 : 1000

Disaini oleh: Berthia Mella artija, 2017  
Sumber : Peta Situasi Areal Tugu Pahlawan 2004

SIMBOL, WARNA, BENTUK PETA MONUMEN TUGU PAHLAWAN	SIMBOL, TITIK, DAN GARIS PETA MONUMEN TUGU PAHLAWAN	Simbol peta
<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="display: inline-block; width: 15px; height: 10px; background-color: red; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> = Jalan raya dan jalan menuju parkir</li> <li><span style="display: inline-block; width: 15px; height: 10px; background-color: white; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> = Pembatas jalan raya</li> <li><span style="display: inline-block; width: 15px; height: 10px; background-color: yellow; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> = Lapangan upacara</li> <li><span style="display: inline-block; width: 15px; height: 10px; background-color: green; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> = Jalan Setapak</li> <li><span style="display: inline-block; width: 15px; height: 10px; background-color: lightgreen; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> = Taman sekitar lapangan upacara</li> <li><span style="display: inline-block; width: 15px; height: 10px; background-color: darkgreen; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> = Taman bertingkat</li> <li><span style="display: inline-block; width: 15px; height: 10px; background-color: lightgrey; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> = Area Tugu Pahlawan</li> <li><span style="display: inline-block; width: 15px; height: 10px; background-color: brown; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> = Area Museum Seribu Nopember</li> <li><span style="display: inline-block; width: 15px; height: 10px; background-color: orange; border: 1px solid black; margin-right: 5px;"></span> = Area Kolam Ikan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><span style="display: inline-block; width: 100px; border-bottom: 2px solid black; margin-right: 5px;"></span> Trotoar Jalan Raya</li> <li><span style="display: inline-block; width: 100px; border-bottom: 1px dashed black; margin-right: 5px;"></span> Jalan Raya</li> <li><span style="display: inline-block; width: 100px; border-bottom: 1px dotted black; margin-right: 5px;"></span> Pembatas Lokasi Cagar Budaya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1-10 Monumen Tugu Pahlawan</li> <li>1-11 Kantor Tugu Pahlawan</li> <li>1-12 Patung Gubernur Soerjo</li> <li>1-13 Patung Djal Anasud</li> <li>1-14 Patung Rung Tamol</li> <li>1-15 Mobil Bang Tono</li> <li>1-16 Lubok masuk Museum</li> <li>1-17 Meriam PSL 40 mm</li> <li>1-18 Meriam 120 mm</li> <li>1-19 Museum 10 Nopember 45</li> <li>1-20 Patung masuk Tugu Pahlawan</li> <li>1-21 Patung Brand Center</li> <li>1-22 Patung seluar museum (Kardus)</li> <li>1-23 Monumen Tugu Pahlawan</li> <li>1-24 Patung H.S. Moehawan</li> <li>1-25 Patung Masjid Sangkono</li> <li>1-26 Patung Residen Soedhomo</li> <li>1-27 Patuk mobil</li> <li>1-28 Patuk parkir</li> <li>1-29 Patuk toilet</li> <li>1-30 Patuk mobil</li> <li>1-31 Patuk parkir</li> <li>1-32 Patuk toilet</li> <li>1-33 Patuk mobil</li> <li>1-34 Patuk parkir</li> <li>1-35 Patuk toilet</li> <li>1-36 Patuk mobil</li> <li>1-37 Patuk parkir</li> <li>1-38 Patuk toilet</li> <li>1-39 Patuk mobil</li> <li>1-40 Patuk parkir</li> <li>1-41 Patuk toilet</li> <li>1-42 Patuk mobil</li> <li>1-43 Patuk parkir</li> <li>1-44 Patuk toilet</li> <li>1-45 Patuk mobil</li> <li>1-46 Patuk parkir</li> <li>1-47 Patuk toilet</li> <li>1-48 Patuk mobil</li> <li>1-49 Patuk parkir</li> <li>1-50 Patuk toilet</li> </ul>

Gambar 4.42 Peletakan Legenda Pada Peta  
Sumber: Dokumentasi penulis

Dari gambar diatas dapat dilihat mulai dari judul, hingga simbol peta. Pada penjelasan awal telah ditampilkan simbol peta pada umumnya. Namun pada gambar 4.28, simbol peta suda tersebar sesuai dengan nomor yang mewakilinya didalam peta. Berikut adalah simbol peta yang sesuai dengan penyebaran pada peta lengkap dengan nomornya dapat dilihat pada Gambar 4.43



Gambar 4.43 Simbol Peta Dalam Penyebarannya.  
Sumber : Dokumentasi Penulis

#### 4.5 Implementasi karya

Setelah melalui beberapa tahapan seperti tahapan Pra produksi dan produksi, kini saatnya tiba pada proses implementasi karya. Pada implementasi karya, gambaran peta Monumen Tugu Pahlawan secara utuh seperti pada Gambar 4.44



*Gambar 4.44 Peta Lokasi Monumen Tugu Pahlawan  
 Sumber : Dokumentasi penulis*

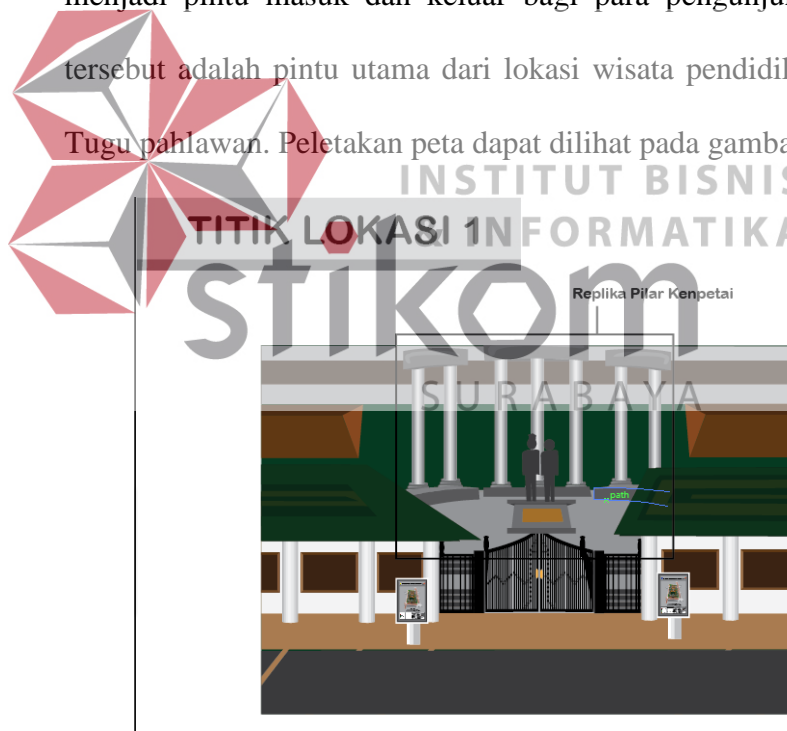
#### 4.5.1 Tempat Implementasi Peta.

Peta diatas merupakan karya yang matang dan siap untuk diletakan agar dapat berfungsi lebih optimal untuk wayfinding. Ada beberapa titik yag berfungsi sebagai tempat peletakan peta pada lokasi Monumen Tugu Pahlawan.

Beberapa titik peletakan peta lokasi adalah lokasi depan Replika Pilar Kenpetai, depan Tugu Pahlawan dan pintu masuk Museum Sepuluh nopember. Peta diletakan pada tiga lokasi tersebut karena ketiga lokasi tersebut adalah inti dari kunjungan para pengunjung. Peta yang diletakan disana akan diberi simbol berwarna merah yang menunjukkan para pengunjung sedang berada di wilayah bersimbol merah. Untuk lebih jelas mengenai peletakan peta, akan dijelaskan dibawah ini,

a) Lokasi depan replika pilar kenpetai

Peletakan didepan replika pilar kenpetai karena lokasi tersebut menjadi pintu masuk dan keluar bagi para pengunjung dan lokasi tersebut adalah pintu utama dari lokasi wisata pendidikan Monumen Tugu pahlawan. Peletakan peta dapat dilihat pada gambar 4.45



4.45 Titik Lokasi 1 Peletakan Peta  
Sumber : Dokumentasi Penulis



b) Lokasi Depan Pintu Masuk Museum Sepuluh Nopember

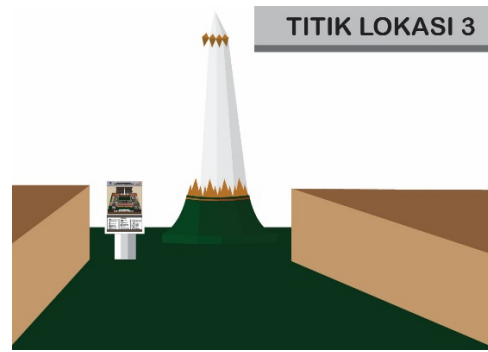
Peletakan peta didepan pintu masuk museum agar mereka tau tempat mereka berada. Selain itu, juga dapat menjadi panutan para pengunjung untuk mengetahui apa saja tempat- tempat sejarah yang akan dilalui setelah keluar museum. peletakan peta pada lokasi II dapat dilihat pada Gambar 4.46



Gambar 4.46 Titik Lokasi II Peletakan Peta  
Sumber : Dokumen Penulis

c) Lokasi depan Tugu Pahlawan yang Menghadap ke Pintu keluar Museum

Peletakan didepan ke tugu pahlawang yang menghadap ke pintu keluar museum dikarenakan lokasi tersebut berdekatan dengan makam pahlawan yang tak dikenal sehingga apabila diletakan disitu, pengunjung tidak terarah hanya pada tugu pahlawan melainkan juga pada tempat makam pahlawan tak dikenal. Gambaran dari peletakan peta lokasi III pada Gambar 4.47



*Gambar 4.47 Titik lokasi III peletakan peta  
Sumber : Dokumentasi Penulis*



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari Perancangan Peta Lokasi Sebagai Bagian Dari *Signage System* Monumen Tugu Pahlawan adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan Rumusan masalah, bahwa pihak pengurus Monumen Tugu Pahlawan membutuhkan peta lokasi untuk Wayfinding sebagai bagian dari Signage System karena dibuktikan dengan data para pengunjung yang tiap tahunnya mengalami peningkatan. Pengunjung tidak hanya turis domestik saja melainkan juga turis mancanegara dimana permasalahan yang sering ditemukan oleh peneliti saat magang yaitu masih banyak para pengunjung yang belum mengetahui tempat cagar budaya yang ada di lokasi Monumen Tugu Pahlawan, belum mengetahui letak toilet dan belum mengetahui pintu masuk Museum Sepuluh Nopember.
2. Desain dibuat lebih menarik, Komunikatif, dan simple yang sesuai dengan karakter tempat wisata sejarah Monumen Tugu Pahlawan.
3. Menggunakan simbol warna yang sesuai dengan aturan pembuatan peta pada umumnya
4. Menggunakan simbol- simbol yang simple sehingga dapat menerangkan atau memberi informasi kepada para pengunjung secara jelas.

## 5.2 Saran

Berdasarkan dari laporan kerja praktik yang telah penulis paparkan, maka penulis menyarankan dan memberi rekomendasi terkait kerja praktik ditempat wisata sejarah Monumen Tugu Pahlawan adalah sebagai berikut:

1. Desain harus berkonsep dengan tetap memekankan unsur sejarah untuk menyesuaikan karakter Monumen Tugu Pahlawa.
2. Lebih disempurnakan lagi dalam penulisan laporan dan penetapan beberapa point dalam desain agar tidak menyimpang dari karakter Monumen Tugu Pahlawan.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

Barthes, Roland. 1974. *S/Z*. penerjemah Richard Miler. New York : Hill and Wang, buku asli diterbitkan tahun 1970

Bos E.S. 1973. *Cartographic Principles in Thematic Mapping*. Netherland : ITC

Juhadi, dkk. 2001. *Desain dan Komposisi Peta Tematik*. Semarang : Indoprint

Mudjiono. 2008. *Buku Ajar Nirmana*. Surabaya : Universitas Petra Fakultas Seni dan Desain

Prihandito, Aryono. 1989. *Kartografi*. Yogyakarta : PT Mitra Gama Widya

Subagio. 2002. *Pengetahuan Peta*. Bandung : ITB Bandung

Subroto, Tullus. 2014. *Kartografi*. Yogyakarta : Sekolah Tinggi Pertanian Nasional

Sudiharjo, Basuki. 1997. *Prinsip Dasar Pembuatan Peta Tematik*. Yogyakarta : Fakultas Geografi, Universitas Gadjamadah

Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Jalasutra

**Dokumen pemerintah**

PERATURAN WALIKOTA SURABAYA NOMOR 82 TAHUN 2016  
TENTANG PEMBENTUKAN DAN SUSUNAN ORGANISASI UNIT  
PELAKSANA TEKNIS DINAS TUGU PAHLAWAN, MUSEUM, BALAI  
PEMUDA DAN TAMAN HIBURAN RAKYAT PADA DINAS  
KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KOTA SURABAYA



**Website**

<https://www.surabaya.go.id/berita/8503-museum-10-november-surabaya-raih-penghargaan-tingkat-nasional> [diakses 12 November 2017]

