PERANCANGAN DESAIN SIGN SYSTEM PERPUSTAKAAN STIKOM SURABAYA SEBAGAI UPAYA MEMAKSIMALKAN KENYAMANAN PENGUNJUNG SAAT MELAKUKAN VISITASI

KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS Dinamika

Oleh:

GIANLUCA LANCANA INDONESIA

13420100042

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2017

PERANCANGAN DESAIN SIGN SYSTEM PERPUSTAKAAN STIKOM SURABAYA SEBAGAI UPAYA MEMAKSIMALKAN KENYAMANAN PENGUNJUNG SAAT MELAKUKAN VISITASI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Desain Komunikasi Visual

UNIVERSITAS Dinamika

Disusun Oleh :

Nama	**:**	**Gianluca Lancana Indonesia**
NIM	**:**	**13.42010.0042**
Program	**:**	**S1 (Strata Satu)**
Sarjana	**:**	**Desain Komunikasi Visual**

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2016

UNIVERSITAS Dinamika

“Meski langkah terseok, bersama dengan doa dan harapan, cahaya akan menampakkan eloknya”

UNIVERSITAS
Dinamika

Kupersembahkan kepada kedua orang tua khususnya kepada ibu yang telah menjadi motivator terbesar dalam segalanya. Serta semua pihak yang telah membantu menyelesaikan laporan ini terima kasih banyak

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN DESAIN SIGN SYSTEM PERPUSTAKAAN STIKOM SURABAYA SEBAGAI UPAYA MEMAKSIMALKAN KENYAMANAN PENGUNJUNG SAAT MELAKUKAN VISITASI

Laporan Kerja Praktik oleh
Gianluca Lancana Indonesia
NIM : 13.42010.0042
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, Desember 2016

Disetujui :

Pembimbing	Penyelia
Siswo Martono, S.Kom., M.M.	**Deasy Kumalawati**
NIDN. 0726027101	**NIK. 050530**

Mengetahui,
Kepala Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual

Siswo Martono, S.Kom., M.M.
NIDN. 0726027101

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Gianluca Lancana Indonesia

NIM : 1420100042

Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik

Judul Karya : **PERANCANGAN DESAIN SIGN SYSTEM PERPUSTAKAAN STIKOM SURABAYA SEBAGAI UPAYA MEMAKSIMALKAN KENYAMANAN PENGUNJUNG SAAT MELAKUKAN VISITASI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right)* atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data *(database)* untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 14 Desember 2016

Yang menyatakan

Materai

Gianluca Lancana Indonesia
NIM : 13420100042

UNIVERSITAS Dinamika

ABSTRAK

Perpustakaan Stikom Surabaya telah berdiri sejak Stikom Surabaya dibangun guna mendukung proses belajar mahasiswa. Perkembangan yang dialami oleh Perpustakaan Stikom Surabaya dari tahun ke tahun cukup terasa khususnya di bidang informasi onlinenya. Informasi yang berhubungan dengan dunia digital sangat diperhatikan mengingat Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya sendiri berbasis IT. Kendati demikian, sistem penanda atau sign system yang digunakan di dalamnya masih dirancang tanpa konsep yang jelas. Penanda hanya dibuat seadanya sebagai prasyarat memberikan informasi sehingga informasi yang diberikan tidak maksimal tersampaikan kepada pengunjung.

Perancangan sistem penanda atau sign system tidak bisa hanya sekedar memberikan informasi ala kadarnya. Diperlukan adanya konsep yang jelas sehingga perpustakaan memiliki identitas dan sistem informasi yang terstruktur. Setelah menemukan konsep, barulah sign system didesain sesuai kebutuhan dengan desain yang atraktif dan informatif. Selain menambah nilai estetika, desain yang menarik akan menambah kenyamanan pengunjung dalam memenuhi kebutuhannya di dalam perpustakaan.

Kata Kunci : *Perpustakaan, Perancangan Desain, Sign System,*

UNIVERSITAS Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji Syukur panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan rahmat, karunia, serta hidayah-nya penulis dapat menyelesaikan makalah mengenai "Perancangan Signage System Perpustakaan Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya" ini dapat diselesaikan.

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi S1Desain Komunikasi Visual Stikom Surabaya.

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini, terutama kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor
2. Bapak Siswo Martono, S.Kom., M.M. selaku Dosen Pembimbing I
3. Ibu Deasy Kumalawati selaku Kabag. Perpustakaan Stikom Surabaya sekaligus penyelia
4. Staf dan Karyawan Perpustakaan Stikom Surabaya
5. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungan, doa dan motivasi kepada penulis
6. Dan Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moral dan materiil dalam proses penyelesaian laporan.

UNIVERSITAS Dinamika

Penulis sadar bahwa laporan kerja praktik ini tidaklah sempurna. Oleh karena itu, adanya kritik dan saran akan sangat membantu dalam penelitian dengan tema yang sama selanjutnya. Semoga laporan kerja praktik ini dapat berguna bagi penulis sendiri dan bagi siapapun yang membacanya. Terima kasih.

Surabaya, Desember 2016

Penulis

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR ISI

Halaman

MOTTO ..... **ii**

PERSEMBAHAN ..... **iii**

PENGESAHAN ..... **iv**

PERNYATAAN ..... **v**

ABSTRAK ..... **vi**

KATA PENGANTAR ..... **vii**

DAFTAR ISI ..... **ix**

DAFTAR GAMBAR ..... **xii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan 1

1.2 Rumusan Masalah 5

1.3 Batasan Masalah 5

1.4 Tujuan 5

1.5 Manfaat 6

1.5.1 Manfaat Teoritis 6

1.5.2 Manfaat Praktis 6

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Umum Perusahaan 7

2.2 Sejarah Perusahaan 7

2.3 Overview Perusahaan 10

2.4 Visi 14

UNIVERSITAS Dinamika

2.5 Misi 14

2.6 Struktur Perusahaan 15

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

3.1 *Sign* (Tanda) 18

3.1.1 Sejarah *Sign* 19

3.1.2 Tujuan dan Fungsi *Sign* 20

3.1.3 Jenis *Sign* Menurut Cara Penempatan dan Fungsinya 21

3.1.4 Jenis *Sign* Menurut Jenis Pesan yang Ingin Disampaikan 24

3.1.5 Penyampaian Informasi Melalui *Sign* 25

3.2 Sistem 26

3.3 *Sign System* 27

3.4 Garis 30

3.4.1 Macam-Macam Garis 31

3.4.2 Makna Garis 31

3.5 Warna 34

3.5.1 Kelompok Warna 35

3.5.2 Psikologi Warna 37

3.6 Tipografi 39

3.7 Semiotika 41

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Analisis Sistem 44

4.2 Metodologi Penelitian 45

4.3 Observasi dan Pengumpulan Data 45

UNIVERSITAS Dinamika

4.4 Perancangan Konsep 46

4.4.1 Konsep Warna 47

4.4.2 Konsep Desain 48

4.5 Proses Desain 50

4.6 Final Desain 52

4.6.1 Peringatan (*Statutory Regulatory Sign*) 53

4.6.2 Identifikasi (*Identification Sign*) 61

4.6.3 Informasi (*Information Sign*) 68

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan 79

5.2 Saran 80

DAFTAR PUSTAKA 82

LAMPIRAN 84

BIODATA PENULIS 91

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1.1 *Sign* Koleksi Prosiding Dengan Desain Seadanya 3

Gambar 1.2 Spot Untuk Print dan Scan Tanpa Sign yang Permanen 3

Gambar 4.1: Contoh Desain *Sign* yang Tidak Mencolok 46

Gambar 4.2: Contoh *Corner* yang Belum Memiliki *Sign* 46

Gambar 4.3: Warna Pilihan 47

Gambar 4.4: Sketsa Tatanan Desain *Sign* pada Rak Buku 50

Gambar 4.5: Sketsa Ilustrasi Simbol 51

Gambar 4.6: Adobe Illustrator CS6 51

Gambar 4.7: Kenampakan Digital Alternatif Desain 52

Gambar 4.8: Desain Template *Regulatory Sign* 53

Gambar 4.9: Desain *Regulatory Sign* Dilarang Berisik 55

Gambar 4.10: Desain *Regulatory* Sign Dilarang Berpacaran 56

Gambar 4.11: Desain *Regulatory Sign* Masuklah Satu per Satu 58

Gambar 4.12: Desain *Regulatory Sign Staff Only* 59

Gambar 4.13: Desain *Regulatory Sign* Batas Antri 60

Gambar 4.14: Desain *Identification Sign* Macam-Macam Ruang 62

Gambar 4.15: Desain *Identification Sign* Printer dan Scanner 63

Gambar 4.16: Desain *Identification Sign* Layanan Informasi 63

Gambar 4.17: Desain *Identification Sign* Sirkulasi 64

Gambar 4.18: Desain *Identification Sign* Pusat Rehabilitasi Buku 64

Gambar 4.19: Desain *Identification Sign* Multimedia Collection 65

Gambar 4.20: Desain *Identification Sign* Area ILT 65

UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 4.21: Desain *Identification Sign* Periodicals 66

Gambar 4.22: Desain *Identification Sign* Informasi Perpustakaan 66

Gambar 4.23: Desain *Identification Sign* Buku Referensial 67

Gambar 4.24: Desain *Information Sign* Koleksi Baru 67

Gambar 4.25: Desain *Information Sign* Peminjaman Kunci 69

Gambar 4.26: Desain *Information Sign* Sirkulasi Buku 70

Gambar 4.27: Desain *Information Sign* Taruh Buku Disini 71

Gambar 4.28: Desain *Information Sign* Rak LKP dan TA 72

Gambar 4.29: Desain *Information Sign* Informasi Jurusan di Rak TA dan LKP (Menggantung) 73

Gambar 4.30: Desain *Information Sign* Informasi Jurusan di Rak TA dan LKP (Menempel di rak) 74

Gambar 4.31: Desain *Information Sign* Informasi Buku di Rak (Depan) 76

Gambar 4.32: Desain *Information Sign* Informasi Buku di Rak (Samping) 77

Gambar 4.33: Desain *Information Sign Open Hour* 78

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Surat Keterangan Kerja Praktik 84

Lampiran 2 Form KP-5 (Halaman 1) 85

Lampiran 3 Form KP-5 (Halaman 2) 86

Lampiran 4 Form KP-6 (Halaman 1) 87

Lampiran 5 Form KP-6 (halaman 2) 88

Lampiran 6 Form KP-7 89

Lampiran 7 Kartu Bimbingan 90

Lampiran 8 Biodata Penulis 91

UNIVERSITAS Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya (Stikom Surabaya) yang berlokasi di Jl. Raya Kedung Baruk no. 98, Surabaya, merupakan kampus swasta berbasis IT terbaik se-Surabaya. Berawal dari akademi kecil berbasis IT, Stikom telah berhasil membangun tempat di benak masyarakat sebagai kampus berbasis IT. Stikom sendiri merupakan singkatan dari Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Teknik Komputer. Walau sudah bertransformasi menjadi sebuah institut, penggunaan nama Stikom Surabaya memang sengaja tetap digunakan agar tidak mengubah dan tidak perlu membangun imej di masyarakat dari awal lagi.

Dalam mengemban pendidikan, ilmu yang dicari tidak hanya terpaut pada pelajaran yang diajarkan secara teoritik dalam ruang kelas. Ilmu bisa didapat dari mana saja dan kapan saja. Oleh karena itu, bersamaan dengan berdirinya kampus Stikom Surabaya, guna menunjang proses pendidikan terutama bagi warga kampus Stikom Surabaya, didirikanlah Perpustakaan **Stikom Surabaya**. Dalam struktur organisasi Stikom Surabaya, kedudukan Perpustakaan Stikom Surabaya adalah sebagai suatu bagian atau departemen yang berada dibawah lembaga induknya, yaitu Stikom Surabaya (library.stikom.edu).

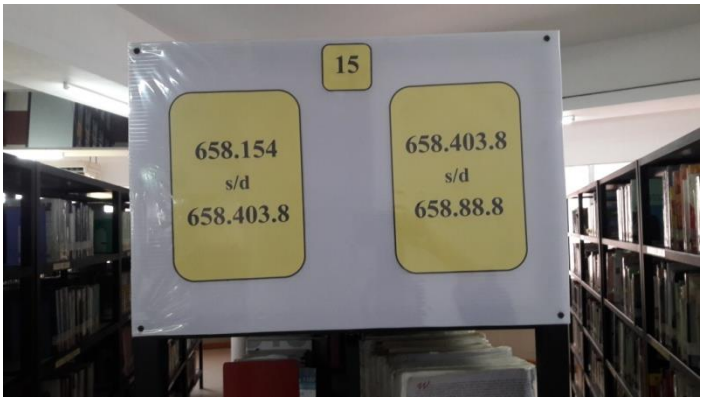
UNIVERSITAS Dinamika

Perpustakaan Stikom Surabaya semula bertempat di Jl. Ketintang Baru XIV/2 Surabaya. Kemudian pindah lokasi dan menempati gedung di SIER, Jl. Rungkut Industri I/1 Surabaya. Sekitar Maret 1999, bersamaan dengan perpindahan ke kampus baru, maka perpustakaan Stikom Surabaya juga ikut pindah ke kampus baru, di Jl. Raya Kedung Baruk 98, gedung biru lalu pindah ke gedung merah saat gedung merah telah selesai dibangun. Kini, Perpustakaan Stikom Surabaya terletak di lantai 8 hingga lantai 10.

Perpustakaan Stikom Surabaya selalu berupaya dalam menyediakan koleksi baik berupa buku-buku, majalah, karya ilmiah yang *up-to-date* sehingga mahasiswa tidak ketinggalan zaman dalam memperkaya wawasan literaturnya. Saat ini koleksi perpustakaan yang aktif mencapai 49.925 koleksi dengan rincian 24.902 buku, 7.610 majalah, 9.990 CD/AV, dan 7.423 karya ilmiah. Tidak hanya secara fisik, informasi secara *online* pun juga selalu diperbaharui guna memudahkan pengunjung dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Penggunaan *sign system* yang seharusnya menunjang kenyamanan pengunjung dalam mencari informasi secara nyata di lapangan juga sudah diterapkan.

Namun dalam pelaksanaannya, *sign system* yang digunakan pada Perpustakaan Stikom Surabaya masih bersifat seadanya tanpa ada konsep yang jelas. Walau per kategori telah memiliki tandanya masing-masing namun kenampakannya tidak terlihat menonjol. Desain tercetak minimalis, hanya berupa tulisan dengan warna polos dan kurang mencolok sehingga *sign* terkesan hanya sebagai syarat ada.

UNIVERSITAS Dinamika



Gambar 1.1 *Sign* Depan Rak Buku Dengan Desain Seadanya

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Peletakkan beberapa *sign* pun masih terbilang berantakan meski sudah diletakkan pada satu tempat. Bahkan ada beberapa yang tidak terlihat sehingga *sign* menjadi kurang informatif. Seperti contohnya *sign* yang ditujukan untuk komputer khusus *print* dan *scan*. *Sign* tidak diletakkan di tempat yang permanen dan terlihat. Posisi bisa dipindah-pindah oleh tangan jahil sehingga *sign* seakan tidak berguna. Selain itu, ada tempat yang masih belum memiliki *sign* seperti pada koleksi novel dan majalah berkala meskipun tempatnya berada di tengah-tengah area.

Gambar 1.2 Spot Untuk Print dan Scan Tanpa Sign yang Permanen

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Sumbo Tinarbuko (2008, h.14) berpendapat bahwa: Dalam merancang desain untuk *sign system* harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut ini:

1. Memahami institusi dan lingkungannya serta mengetahui kegiatan utama institusi tersebut.
2. Mengidentifikasi fasilitas yang akan dipersentasikan serta *sign* harus mengidentifikasikan fasilitas apa saja yang ada di institusi tersebut.
3. Menentukan lokasi penempatan serta lokasi harus mudah dilihat dan mudah di akses oleh semua orang.
4. Selain desain, penerapan *sign system* kita juga harus memperhatikan material dalam pembuatan *sign*. Sekarang ini, desain menarik dan informasi yang benar tidaklah cukup.

Pierce dalam Sign In Use, (seperti dikutip Septianto, 2010) menyatakan bahwa *sign* adalah tanda berbentuk simbol yang dapat mengartikan suatu pesan atau istilah, *sign* dibuat untuk menjadi pembeda atau pembanding dengan tanda-tanda yang lain. Raymond Boudon dalam Sign In Use mengatakan, (seperti dikutip Septianto, 2010) Sistem adalah suatu cara untuk melaksanakan sebuah perencanaan yang telah ada, sistem juga dapat diartikan menjadi sebuah siasat atau cara untuk dapat menyampaikan sesuatu dengan baik dan mudah. Sehingga sebuah *sign system* hendaknya menjadi tanda pembeda yang tersampaikan dengan baik dan benar satu dengan yang lain.

Berdasarkan latar belakang di atas, perancangan desain *sign system* di Perpustakaan Stikom Surabaya perlu dilakukan agar dapat memudahkan pengunjung yang datang ke perpustakaan dalam mencari koleksi perpustakaan

UNIVERSITAS Dinamika

dan informasi terkait perpustakaan yang diperlukan. Pengunjung tidak perlu berulang kali bertanya ke layanan informasi apabila redesain direalisasikan dengan efektif dan efisien dalam membawakan informasi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut : "Bagaimana mendesain *sign system* Perpustakaan Stikom Surabaya sebagai upaya memberikan kenyamanan kepada pengunjung yang melakukan visitasi?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan laporan, perlu adanya batasan-batasan topik yang ditetapkan. Ini bertujuan agar pembahasan juga akan fokus pada satu titik dan tidak melebar ke ranah yang tidak seharusnya dibahas. Batasan masalah dalam laporan ini meliputi:

a. Perancangan desain s*ign system*
b. Wilayah kerja adalah Perpustakaan Stikom Surabaya

1.4 Tujuan

Tujuan dibuatnya laporan ini adalah:

1. Dapat menciptakan s*ign system* yang mendukung kenyamanan pengunjung Perpustakaan Stikom Surabaya
2. Sebagai bahan pertimbangan pihak Perpustakaan Stikom Surabaya dalam upaya meningkatkan pelayanan kepada pengunjung

UNIVERSITAS Dinamika

1.5 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dari pembuatan laporan ini adalah:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menambah wawasan tentang pentingnya konsep dalam perancangan sebuah *sign system*

1.5.2 Manfaat Praktis

Diharapkan dapat menjadi acuan dalam mengembangkan *sign system* yang ada khususnya untuk Perpustakaan Stikom Surabaya

UNIVERSITAS Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Umum Perusahaan

Nama Perusahaan	:	Perpustakaan Stikom Surabaya
Alamat	:	Jl. Kedung Baruk 98, Surabaya
Telepon	:	031-8721731
Email	:	perpus@stikom.edu
Website	:	www.library.stikom.edu
Hari Kerja	:	Senin s.d Sabtu
Jam Kerja	:	Senin s.d Jumat : 07:00 - 19:00 WIB
		Sabtu : 07:00 - 12:00 WIB

UNIVERSITAS Dinamika

2.2 Sejarah Perusahaan

Saat pertama kali dibuka, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya (Stikom Surabaya) menggunakan nama Akademi Komputer dan Informatika Surabaya (AKIS). AKIS diresmikan pada tanggal 30 April 1983 berdasarkan SK Yayasan Putra Bhakti No. 01/KPT/PB/III/1983 sebagai akademi Komputer pertama di Jawa Timur. Kemudian berdasarkan rapat BKLPTS tanggal 2-3 Maret 1984 kepanjangan AKIS dirubah menjadi Akademi Manajemen Informatika & Komputer Surabaya. Selang 2 bulan, berdasarkan surat keputusan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi (Dikti) nomor: 0274/O/1984 dan kepanjangan AKIS berubah lagi menjadi Akademi Manajemen Informatika & Teknik Komputer

Surabaya**.** Pada tanggal 20 Maret 1986 nama AKIS berubah menjadi STIKOM SURABAYA, singkatan dari Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya berdasarkan SK Yayasan Putra Bhakti nomor: 07/KPT/PB/03/86. Hingga akhirnya, berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 378/E/O/2014 tanggal 4 September 2014 maka STIKOM Surabaya resmi berubah bentuk menjadi Institut dengan nama Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya (Stikom Surabaya).

Bersamaan dengan dibukanya AKIS hingga menjadi Stikom Surabaya, didirikanlah perpustakaan yang diberi nama sesuai dengan lembaga induknya hingga saat ini yaitu Perpustakaan Stikom Surabaya. Perpustakaan Stikom Surabaya bertujuan untuk menunjang proses pendidikan dan memberikan layanan informasi pada masyarakat,. Dalam struktur organisasi Stikom Surabaya, kedudukan Perpustakaan Stikom Surabaya adalah sebagai suatu bagian atau departemen yang berada dibawah lembaga induknya, yaitu Stikom Surabaya.

Perpustakaan Stikom pertama kali bertempat di Jl. Ketintang Baru XIV/2 Surabaya. Setelah itu, pindah lokasi dan menempati gedung di SIER, Jl. Rungkut Industri I/1 Surabaya. Sekitar Maret 1999, bersamaan dengan perpindahan ke kampus baru, maka perpustakaan Stikom juga ikut pindah ke kampus baru, di Jl. Raya Kedung Baruk 98, di lantai 1 gedung biru. Pada bulan Agustus 2006, dengan selesainya beberapa lantai gedung merah, maka perpustakaan Stikom pindah & menempati lantai pertama gedung merah dengan luas total 906 m2 dan memiliki dua belas (12) orang karyawan yang terdiri dari 8 pria dan 4 wanita.

UNIVERSITAS Dinamika

Pada tanggal 17 Februari 2014 Perpustakaan Stikom Surabaya dipindah lagi guna pengembangan lebih lanjut dalam rangka memenuhi kebutuhan proses pembelajaran di lingkungan akademik Stikom Surabaya. Terhitung dari tanggal tersebut hingga saat ini, Perpustakaan Stikom Surabaya menempati 3 lantai di gedung yang sama dengan luas masing-masing 906 m^2 dan berada di lantai 8, lantai 9 dan lantai 10.

Sebagai salah satu penunjang sumber informasi dan pencarian literatur, perpustakaan Stikom berusaha terus berusaha untuk memberikan yang terbaik bagi masyarakat dan khususnya sivitas akademik Stikom Surabaya. Hal ini dibuktikan dengan melanggannya jurnal IEEE (Computer) pada tahun 1998 hingga sekarang. Sekitar tahun 2007, Perpustakaan Stikom Surabaya juga melanggan jurnal ACM, sebagai salah satu cara untuk melengkapi kebutuhan akan referensi penelitian.

Selain itu, pada tahun 2001 juga sudah mulai menjadi anggota dari Microsoft Campus Agreement. Kepengurusan Microsoft Campus Agreement diberikan ke perpustakaan dikarenakan memang koleksi-koleksi ini akan diolah dan dijadikan sebagai koleksi Perpustakaan Stikom. Dengan bergabung pada Campus Agreement, secara otomatis semua komputer di Stikom Surabaya akan menggunakan software asli dari Microsoft. Kerjasama ini terus diperbarui hingga sekarang dan akan terus berlanjut ke tahun-tahun berikutnya. Pada tahun 2007 juga, perpustakaan Stikom mempunyai fasilitas baru yaitu e-Resources Center, yang mana berisi koleksi-koleksi dalam bentuk digital yang bisa didownload khusus untuk sivitas akademika Stikom Surabaya. Selain itu, perpustakaan Stikom juga dilengkapi dengan komputer-komputer yang terhubung dengan internet.

UNIVERSITAS Dinamika

Sejak lokasi perpustakaan Stikom berada di kampus baru, ruangan perpustakaan sudah dilengkapi dengan akses hotspot yang bisa diakses melalui laptop (notebook) atau mobile devices yang lain. Pada bulan september 2008, perpustakaan Stikom juga mendapat tambahan komputer sebanyak 20 buah yang nantinya berfungsi sebagai komputer untuk mengerjakan tugas kuliah, akses internet, ataupun untuk pelatihan perpustakaan (www.library.stikom.edu)

2.3 Overview Perusahaan

Perpustakaan Stikom Surabaya merupakan perpustakaan milik Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Berlokasi di lantai 8 hingga lantai 10 gedung merah, Perpustakaan Stikom Surabaya menyajikan berbagai macam literatur yang diharapkan dapat menunjang keperluan mahasiswa terkait dengan keilmuannya di bidang masing-masing. Literatur yang disajikan pun beraneka macam genrenya. Ada buku yang memang dikhususkan untuk keperluan perkuliahan, ada majalah bulanan, jurnal keilmuan, buku wawasan umum, koleksi laporan kerja praktik dan tugas akhir mahasiswa, koran, hingga novel sebagai hiburan.

Perpustakaan Stikom Surabaya memiliki jadwal yang terbilang sama seperti jadwal kerja pada umumnya. Normalnya, Perpustakaan Stikom Surabaya buka setiap hari Senin sampai Jumat pukul 07:00 hingga 19:00. Untuk hari Sabtu, Perpustakaan buka pada pukul 07:00 hingga 12:00. Perpustakaan akan tutup pada hari Minggu dan hari libur nasional. Perpustakaan juga akan tutup bila sedang stok opname koleksi.

UNIVERSITAS Dinamika

Perpustakaan Stikom Surabaya sendiri memiliki tujuan tertentu dalam pengembangannya. Diantaranya adalah:

1. Meningkatkan koleksi perpustakaan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terkini sehingga dapat memberikan manfaat bagi sivitas akademik
2. Memanfaatkan fungsi ruang di perpustakaan secara maksimal untuk memenuhi kebutuhan pemustaka dan memberikan atmosfer yang nyaman dengan penyediaan ruang sebagai tempat belajar, melakukan penelitian, dan rekreasi
3. Meningkatkan pelayanan prima, memberikan kemudahan, kecepatan dan ketepatan dalam melakukan akses informasi
4. Meningkatkan pemanfaatan dan pelestarian koleksi digital
5. Meningkatkan kemampuan, keterampilan, dan kualitas SDM Perpustakaan agar dapat berkarya secara profesional

Tidak hanya menyediakan buku-buku dan jurnal, Perpustakaan Stikom Surabaya juga memiliki beberapa fasilitas untuk menunjang pembelajaran warga kampus. Di antaranya sebagai berikut:

1. Komputer Katalog

   Berfungsi untuk mencari seluruh koleksi yang ada di Perpustakaan Stikom Surabaya. Disertai dengan informasi mengenai detil buku, pemesanan, denah lokasi buku, usulan pembelian buku, informasi buku baru, serta informasi peminjam dan tanggal pengembalian jika koleksi tersebut dalam

kondisi terpinjam. Akses katalog juga bisa dilakukan secara *online*, dengan menuju Online Catalog.

2. Informasi Koleksi Baru, meliputi:
   a. Fisik Koleksi ; dipasang pada papan koleksi baru yang terletak di depan Perpustakaan Stikom Surabaya.
   b. Database Koleksi ; dapat diakses melalui komputer Katalog atau melalui Online Catalog.
   c. Informasi Koleksi Baru ; diterbitkan setiap akhir bulan oleh Perpustakaan Stikom Surabaya. Dapat diakses di ruang dosen dan bagian sirkulasi. Koleksi baru ditampilkan hanya bentuk covernya di *document keeper*.
3. Layanan Loker

   Sebelum masuk ke area Perpustakaan Stikom Surabaya, baik sivitas atau non-sivitas akademika Stikom Surabaya wajib untuk menitipkan barang bawaannya di tempat penitipan yang sudah disediakan. Bagi sivitas atau non-sivitas bisa menyerahkan tanda pengenal seperti KTP atau SIM.
4. *e-Resources Center*

   Fasilitas ini adalah pengembangan dari website sebelumnya (yang terbatas hanya untuk intranet) yang memungkinkan pengguna bisa mencari dan mengakses koleksi dalam format digital dengan cepat. Dokumen yang disertakan dalam *e-Resources Center* adalah dokumen yang sudah ter-format digital dan atau dokumen cetak yang di-digitasi ke format digital.

UNIVERSITAS Dinamika

5. Hotspot Wi-Fi (*Wireless Fidelity*)

   Perpustakaan Stikom Surabaya menyediakan akses internet gratis menggunakan Wi-Fi yang bisa diakses melalui perangkat *mobile* seperti laptop, PDA, atau PC yang dilengkapi dengan teknologi Wi-Fi. Fasilitas ini disediakan agar pengguna dapat melakukan pencarian sumber informasi tidak hanya di intranet, tetapi juga di internet.

6. ILT (*Integrated Learning Terminal*)

   Bertujuan untuk belajar mandiri pengguna. Fasilitas ini berupa komputer dengan instalan software umum dan beberapa yang digunakan saat perkuliahan sehingga pengunjung bisa langsung mempraktekan apa yang telah disampaikan di kelas. Komputer ILT juga terkoneksi langsung dengan *website* perpustakaan, digilib, *e-resources,* dan *website Dream Spark*. Komputer ILT tersedia sebanyak 12 unit. Untuk menggunakannya, pengguna wajib melakukan pendaftaran untuk mendapatkan *username* dan *password* di bagian Sirkulasi.

7. Printer dan Scanner

   Perpustakaan Stikom Surabaya menyediakan printer dan scanner bagi warga kampus yang ingin mencetak dokumen atau menyalin dokumen fisik ke bentuk digital. Namun, ukuran lembar yang diterima hanya sebesar ukuran dokumen atau A4.

Selain itu, Perpustakaan Stikom Surabaya juga menyediakan software-software dari DreamSpark. Ini dikarenakan Stikom Surabaya telah menjalin kerjasama dengan Microsoft karena tingginya intensitas kebutuhan Stikom terhadap software yang dibesut oleh Microsoft untuk kepentingan pembelajaran.

UNIVERSITAS Dinamika

Mahasiswa dapat dengan mudah mendapatkan software yang ada pada DreamSpark melalui Perpustakaan Stikom Surabaya.

Di dalam Perpustakaan Stikom Surabaya terdapat, beberapa corner dan ruang untuk kepentingan yang beragam. Diantaranya yaitu:

1. Movie Room
2. English Room
3. Research Learning Room
4. Discussion Room
5. Area Lesehan
6. Corner Layanan Informasi
7. Corner Administrasi Umum (peminjaman kunci loker, peminjaman dan pengembalian buku, dll)
8. Ruang Baca / Public Area

UNIVERSITAS Dinamika

2.4 Visi Perusahaan

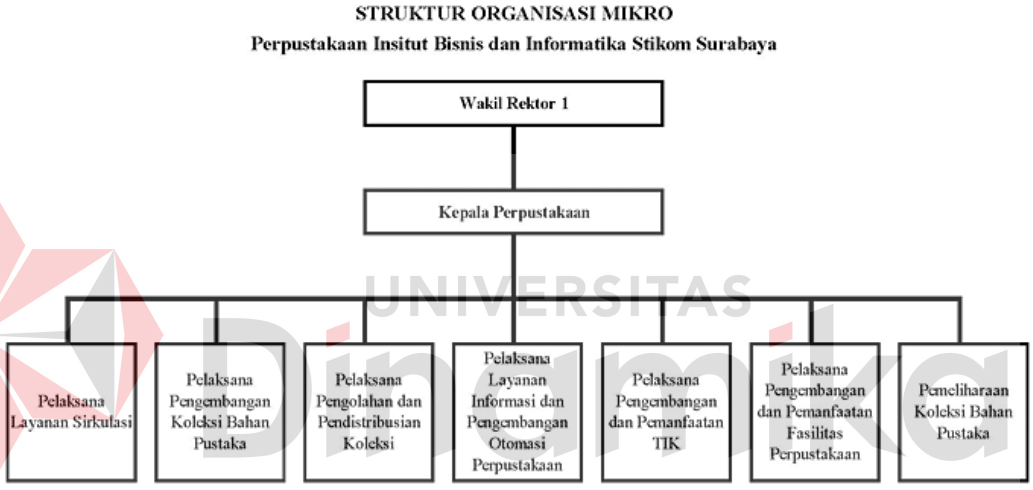
Terwujudnya perpustakaan sebagai learning commons dan pusat informasi yang unggul dan berkualitas. (www.library.stikom.edu)

2.5 Misi Perusahaan

1. Menyelenggarakan proses pengadaan, pengolahan, dan pelestarian bahan pustaka dan sumber belajar lain sesuai dengan kebutuhan kurikulum
2. Menyediakan ruang, sarana dan prasarana bagi sivitas akademik untuk mendukung pelaksanaan kegiatan belajar, penelitian, dan rekreasi
3. Mengembangkan dan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam rangka memberikan kemudahan layanan tanpa batas

4. Melakukan promosi perpustakaan dengan menyediakan tempat dan fasilitas serta menyelenggarakan kegiatan di perpustakaan
5. Melaksanakan pengembangan profesional SDM Perpustakaan dalam rangka membentuk SDM yang professional, unggul dan berkompetensi (www.library.stikom.edu)

2.6 Struktur Perusahaan



Tugas dan Wewenang :

1. Kepala Bagian Perpustakaan (Kabag. Perpustakaan)

   Merencanakan, mengkoordinasikan serta mengendalikan seluruh aktivitas perpustakaan. Kabag Perpustakaan juga melakukan kerjasama dengan instansi lain serta melakukan evaluasi terhadap kegiatan perpustakaan demi kelancaran dan pengembangan perpustakaan.

2. Pelaksana Layanan Sirkulasi

   Memastikan proses peminjaman, perpanjangan dan pemesanan koleksi perpustakaan terlayani dengan baik dan koleksi termanfaatkan maksimal. Selain itu, Pelaksana Layanan Sirkulasi juga harus melakukan cek koleksi pada koleksi yang akan dipinjam, memberikan informasi berkenaan dengan koleksi yang dipesan serta membuat laporan harian terkait sirkulasi koleksi perpustakaan.

3. Pelaksana Pengembangan Koleksi Bahan Pustaka

   Meningkatkan koleksi pustaka sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terkini. Kegiatan yang dilakukan meliputi survei kebutuhan dan ketersediaan koleksi baik dari dosen, pegawai, toko buku, website maupun mahasiswa terkait pembelajaran, merealisasikan rekap kebutuhan koleksi tersebut, mengajukan anggaran sesuai dengan rekap, membuat laporan arus dana, dan lain-lain.

4. Pelaksana Pengolahan dan Pendistribusian Koleksi

   Melaksanakan proses pengolahan koleksi buku seperti melengkapi data koleksi, mengklasifikasi koleksi dan membuat laporan koleksi serta memastikan koleksi baru yang tersedia siap untuk didistribusikan, mudah diakses dan dimanfaatkan.

5. Pelaksana Layanan Informasi dan Pengembangan Otomasi Perpustakaan

   Meningkatkan layanan, memberikan kemudahan, kecepatan, dan ketepatan dalam melakukan akses informasi. Pelaksana Layanan Informasi juga melakukan promosi dan memberikan layanan tanya jawab serta

UNIVERSITAS Dinamika

bekerjasama dengan bagian Pelaksana Pengembangan dan Pemanfaatan TIK untuk *maintenance* layanan *online* perpustakaan.

6. Pelaksana Pengembangan dan Pemanfaatan TIK

   Mengembangkan dan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam rangka memberikan kemudahan layanan tanpa batas. Kegiatan yang dilaksanakan mayoritas berkutat di ranah digital seperti melakukan *maintenance software*, *backup* data dan pendistribusian koleksi digital.

7. Pelaksana Pengembangan dan Pemanfaatan Fasilitas Perpustakaan

   Memastikan fasilitas perpustakaan termanfaatkan secara maksimal. Kegiatan meliputi menyelenggarakan kegiatan yang mendukung, memastikan fungsi ruang perpustakaan, membuat laporan kegiatan, dan lain-lain.

8. Pemeliharaan Koleksi Bahan Pustaka

   Memastikan koleksi bahan pustaka terjaga kerapian fisiknya serta berada pada raknya. Kegiata meliputi perbaikan dan perawatan koleksi, mengelola kebutuhan peminjaman serta menyiapkan ruang untuk kegiata yang diadakan di perpustakaan.

UNIVERSITAS Dinamika

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang teori-teori dan konsep dasar terkait dengan penelitian yang diusung. Referensi data bersumber dari literatur dan internet. Adanya data seputar teori dasar ini bertujuan untuk menjadi acuan dasar dalam memecahkan masalah dalam perancangan desain *sign system* Perpustakaan Stikom Surabaya.

3.1 *Sign* (Tanda)

Sign (Tanda) atau *Signage* adalah segala sesuatu yang memiliki dan mewakili sesuatu dalm eksistensinya. Tanda bisa muncul dari berbagai macam hal dengan membawa pengertian yang berbeda-beda. Contohnya, seperti awan mendung. Gumpalan awan tebal berwarna gelap itu menjadi tanda akan turunnya hujan. Atau lampu merah di perempatan jalan menjadi tanda bahwa para pengendara harus berhenti. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, tanda memiliki pengertian yang menjadi alamat atau yang menyatakan sesuatu; gejala; bukti; pengenal; lambang; petunjuk.

Sesuai dengan tujuannya, tanda-tanda bisa bersifat komunikatif atau juga representatif. Tergantung dari kebutuhan suatu hal tersebut apakah hanya semata-mata menunjuk pada sesuatu (contoh: arah jarum jam yang menunjukan pukul berapa sekarang) ataukah menggantikan hal lain yang ditandakan oleh hal tersebut

UNIVERSITAS Dinamika

(contoh: bersemainya tumbuhan di halaman rumah serta cairnya salju menandakan musim semi segera tiba).

Tanda memiliki arti penting bagi kehidupan sosial manusia. Kehidupan sosial manusia yaitu berinteraksi dengan sesama melalui bahasa verbal, gerak tubuh, intonasi nada hingga ke hal-hal pasif seperti gaya berpakaian yang dapat mempengaruhi psikologi individu saat berinteraksi. Itu semua merupakan bagian tanda. Tanpa adanya mereka, tidak akan terjadi suatu komunikasi, tidak akan ada bahasa pokok dan bahkan tidak akan timbul suatu kebudayaan.

3.1.1 Sejarah *Sign*

Sebelum ditemukannya tulisan pada tahun 10.000-5.000 SM, manusia telah mengenal tanda dan simbol sebagai bentuk komunikasi pertama paling efektif. Manusia mulai membuat obyek-obyek abstrak seperti ornamen, perhiasan, potongan-potongan tulang dan batu yang didekorasi. Benda-benda ini diberi tanda seperti garis dan titik yang berirama dan diatur dalam urutan dan ukuran tertentu.

Cara lain peradaban awal mula manusia dalam berkomunikasi yaitu menggunakan bahasa tubuh. Bahasa tubuh menjadi lebih teratur dan berkembang menjadi tanda karena sifatnya yang lebih akrab dengan kemanusiaan. Bentuk tubuh mampu menspesifikasikkan apa yang ingin disampaikan seseorang. Bahasa tubuh juga dirasa efektif karena tak perlu ada kata-kata dalam penyampaiannya dan bahkan dapat menggantikan kata-kata. Di dunia modern seperti sekarang ini, bahasa tubuh telah direvisi dan eksklusif

UNIVERSITAS Dinamika

menjadi cara berkomunikasi para penyandang tuna rungu dan tuna wicara yang menggunakan jari dan tangan dalam penggunaannya.

Seiring perkembangan jaman, tanda dan simbol menjadi semakin teratur dan mempunyai kegunaan yang beragam. Meskipun cara berkomunikasi telah maju, tidak dapat dipungkiri bahwa *sign* masih menjadi penyampai informasi yang penting dan menjadi bagian yang tidak bisa dipisahkan dari masyarakat modern.. Tanda-tanda visual modern ini kemudian dikenal sebagai *sign system*.

Perkembangan teknologi saat ini tidak hanya memperhatikan kegunaan suatu produk secara sederhana. Kebutuhan visual sangat diperhatikan untuk menambah nilai suatu produk. Termasuk pada *sign*. *Sign* berada diantara sisi artistik dan sisi teknologi. Meskipun masih banyak desainer dan pembuat desain yang menggunakan gaya klasik namun pengaruh teknologi terhadap tren yang berjalan sangat terasa.

3.1.2 Tujuan dan Fungsi *Sign*

Tujuan adanya *Sign* diciptakan adalah untuk memberikan informasi secara jelas dan benar kepada audiens sehingga audiens mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Secara umum, seseorang membutuhkan informasi pada tempat yang bercabang jalannya, tempat masuk dan keluar suatu area, sepanjang koridor, persimpangan jalan, di tangga, lift, dan sebagainya. Selain itu, *sign* akan bekerja dengan maksimal apabila diletakkan secara berulang di tempat yang berbeda dalam rentang tertentu. Audiens tidak akan kehilangan

UNIVERSITAS Dinamika

petunjuk dan merasa yakin bahwa mereka telah mendapatkan informasi yang benar. Beberapa fungsi dari *sign* yaitu:

1. Sebagai alat untuk membantu manusia dengan cara mengarahkan, mengidentifikasi ruang atau struktur dan memberi informasi manusia dalam memlakukan kegiatan dalam suatu ruang
2. Memperkuat kualitas lingkungan secara visual
3. Melindungi kepentingan umum

3.1.3 Jenis *Sign* Menurut Cara Penempatan dan Fungsinya

Sign dapat dibedakan menjadi beberapa jenis menurut cara penempatan dan fungsinya, antara lain:

1. *Ground Sign*

   Adalah kategori *sign* yang letaknya rendah atau tiang yang berdiri secara bebas. *Sign* disini banyak yang menggunakan listrik untuk menerangi huruf-huruf dari *bent-glass* yang diisi dengan neon, huruf-huruf dari *channel* plastic yang mendapat tenaga dari neon ataupun sumber cahaya lain. Ada juga jenis lain yang tidak menyala namun menggunakan sorotan cahaya atau lampu sorot. Sebagian besar *ground sign* mengkombinasikan material dan teknik, seperti teknik lukisan dengan *vinyl,* ukiran batu, susunan plang kayu, dan lain-lain.

2. *Projecting Sign dan Hanging Sign*

   Merupakan kategori *sign* terbesar diantara jenis-jenis yang lain karena umumya memang ditujukan sebagai *sign* utama. Para desainer dan pembuat *sign* juga sering mengkombinasikan material dan teknik yang

UNIVERSITAS Dinamika

diproduksi secara manual ataupun digital. Jenis *sign* ini memiliki dua tujuan yang harus dipenuhi yaitu mengidentifikasi jenis usaha yang diwakilinya serta dapat menyatu secara halus dengan arsitektur dari gedung dimana *sign* ditempatkan.

3. *Pole-Mounted dan Post-Mounted Sign*

   Biasanya *sign* jenis ini berada di persimpangan jalan atau tempat parkir. Pada umumnya, *sign* jenis ini digunakan untuk mengidentifikasikan perusahaan pemasangnya dari jarak yang lebih jauh disbanding dengan *ground sign, hanging*, ataupun *projecting sign. Sign* yang termasuk kategori ini mirip dengan *ground sign*, yaitu berdiri secara mandiri menggunakan tiang.

4. *Sign System*

   Pusat perbelanjaan, perusahaan retail yang berskala besar, dan tempat parkir umum sering mencari kesatuan tujuan melalui penggunaan *sign* dengan prinsip-prinsip desain yang sama. Keseluruhan *sign* merefleksikan persamaan untuk seluruh wilayah tempat yang ada. Kategori ini dikenal dengan sebutan *sign system* oleh industri *sign*, dan *environmental graphic wayfinding system* oleh komunitas desain grafis. *Sign* ini mengadaptasi keseluruhan *sign* lain, seperti *hanging* dan *projecting, wall-mounted, ground*, serta *post-mounted* untuk mencapai kesatuan prinsip seperti yang diinginkan.

5. *Wall-Mounted Sign*

   Seperti *hanging* atau *projecting sign, wall-munted* harus dapat menarik perhatian kepada gedung yang diwakilinya dalam keadaan menempel

UNIVERSITAS Dinamika

di dinding. Tantangan dalam pembuatan *wall-mounted sign* adalah bagaimana *sign* dapat ditempatkan dengan pas antara keterbatasan ruang dan material dari dinding. *Sign* dalam kategori ini terdiri dari *sign* komersial (non-elektrik) dan *sign* elektrik.

6. *Specialty Sign*

   Dalam kategori ini, *sign* berupa penulisan huruf pada jendela, tanda pada kaca etalase, mural atau karya grafis pada tembok, penunjuk wilayah yang bersifat sementara dan monumen petunjuk jala masuk. Semua jenis *specialty sign* memiliki kesan berbeda-beda tergantung konsep yang digunakan. Seperti penempelan huruf pada kaca memberikan kesan penampilan klasik, mural atau karya grafis di tembok membangkitkan kesan sejarah tertentu menggunakan jenis-jenis gaya desain yang merujuk pada suatu era, dan sebagainya.

Dewasa ini, sign system memiliki sebuah konsep baru dimana pengelompokkan sangat diperlukan agar tidak terjadi kerancuan pada fungsi dan teknisnya. Walaupun pada hakikatnya, tujuan utamanya ialah tetap menjadi petunjuk yang dapat mempermudah seseorang dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Pengelompokkan sign yang terjadi ini, bukan berarti tiap kelompok memiliki konsepnya sendiri. Namun, semua masih menjadi satu sistem yang berkesinambungan.

UNIVERSITAS Dinamika

3.1.4 Jenis *Sign* Menurut Jenis Pesan yang Ingin Disampaikan

Selain menurut fungsi dan cara penempatannya, *sign* juga diklasifikasikan menurut pesan atau informasi yang dibawa sebagai berikut :

1. Pemberi Orientasi (*Orientational Sign*)

   Berfungsi untuk memberitahu kedudukan atau posisi audiens yang sedang melihat *sign* ini agar mereka tahu arah selanjutnya yang mereka cari. Biasanya berupa peta dengan tulisan "Anda Disini"

2. Pemberi Informasi (*Information Sign*)

   Berisi informasi mengenai segala sesuatu di lingkungan tempat *sign* berada, misalnya plakat yang tertempel di rak dengan tulisan "Kumpulan Dongeng Anak"

3. Pemberi Identitas (*Identificational Sign*)

   Berfungsi mengenalkan identitas suatu tempat atau ruang di suatu area agar audiens dapat membedakan tempat tersebut dengan tempat lainnya. Contohnya adalah "Ruang Kelas XI IPA-2"

4. Penunjuk Arah (*Directional Sign*)

   Berfungsi untuk memberi arah dan navigasi kepada audiens secara jelas terlepas dari kendaraan obyek yang dituju. Biasanya dikenal sebagai *Traffic Control Signs.* Contohnya yaitu rambu lalu lintas.

5. Pemberi Peringatan (*Statutory Regulatory Sign*)

   Berfungsi untuk memberitahukan peraturan-peraturan mengenai aktifitas baik yang diperbolehkan maupun yang dilarang di area tersebut. Contohnya adalah *sign* bertuliskan "*Don't Litter*"

UNIVERSITAS Dinamika

6. Pemberi Dekorasi (*Ornamental Sign*)

   Berfungsi untuk memperindah atau meningkatkan penampilan suatu bangunan baik secara umum atau khusus. Contohnya adalah bendera, spanduk, dan lainnya.

3.1.5 Penyampaian Informasi Melalui *Sign*

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menyampaikan informasi melalui *sign*, yaitu:

1. Image Piktografik/Piktogram

   Merupakan bentuk gambar yang mewakili suatu image tertentu disebut sebagai image piktografi atau piktogram. Image yang dibawa bisa berupa image positif maupun negatif. Sebuah pictogram belum dapat dikatakan sebagai simbol karena memiliki makna lebih dari sebuah bentuk yang menggambarkan sebuah benda. Gambar pictogram kurang memiliki konteks grafis yang dapat membuatnya menjadi sebuah simbol.

2. Simbol

   Gambar pictogram yang telah memiliki konteks grafis yang memperjelas maknanya dapat disebut sebagai simbol. Konteks grafis adalah kemampuan untuk membuat sebuah image piktografik memiliki tujuan yang berbeda.

UNIVERSITAS Dinamika

3. Simbol dengan Teks

   Di suatu waktu, keberadaan simbol saja kurang dapat menyampaikan pesan yang dibawa. Disinilah, penambahan teks di sekitar simbol dirasa perlu untuk memperjelas suatu pesan yang hendak disampaikan.

4. Teks

   Ada pula *sign* yang tidak menggunakan simbol sehingga hanya menggunakan teks saja. Salah satu alasan yang mendasari penggunaan *sign* berupa teks saja adalah tidak adanya unsur visual yang bisa mewakili pesan dari *sign* tersebut. Meskipun tidak ada simbol yang digunakan, terkadang kode warna digunakan untuk mendukung isi pesan, misalnya merah untuk larangan, kuning untuk peringatan, dan biru untuk keterangan fasilitas umum.

UNIVERSITAS Dinamika

3.2 Sistem

Sistem adalah sekumpulan rangkaian yang tercipta menjadi satu kesatuan untuk suatu tujuan tertentu. Kamus Webster menyebutkan bahwa sistem merupakan satu kesatuan (unity) yang kompleks yang dibentuk oleh bagian-bagian yang berbeda-beda (diserve) yang masing-masing terikat pada rencana yang sama atau berkontribusi untuk mencapai tujuan yang sama.

Sementara Ryans (1981:5) berpendapat bahwa sistem merupakan sebagai gabungan dari elemen-elemen (objek, manusia, informasi dan sebagainya) yang saling dihubungkan oleh suatu proses atau struktur, dan berfungsi sebagai kesatuan organisatoris dalam usaha menghasilkan sesuatu.

Suatu sistem harus berjalan sebagaimana yang telah ditetapkan. Tiap komponen di dalam sistem memiliki andil dalam mencapai suatu keberhasilan sistem. Satu komponen yang berjalan tidak maksimal akan mempengaruhi kinerja suatu sistem secara keseluruhan bahkan bisa menghambat proses yang lebih luas dari sistem itu sendiri.

3.3 *Sign System*

Sign System adalah rangkaian representasi visual dan simbol grafik yang bertujuan sebagai media interaksi manusia dengan ruang publik. *Sign system* sendiri adalah bagian dari perealisasian bidang desain sehingga tak bisa terlepas dari unsur dan prinsip yang mengusung sebuah desain.

Sumbo Tinarbuko (2008, h.14) berpendapat bahwa: Dalam merancang desain untuk *sign system* harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut ini:

5. Memahami institusi dan lingkungannya serta mengetahui kegiatan utama institusi tersebut.
6. Mengidentifikasi fasilitas yang akan dipersentasikan serta *sign* harus mengidentifikasikan fasilitas apa saja yang ada di institusi tersebut.
7. Menentukan lokasi penempatan serta lokasi harus mudah dilihat dan mudah di akses oleh semua orang.

Perancangan desain s*ign system* yang akan dibuat ditujukan untuk Perpustakaan Stikom Surabaya yang berarti *sign interior* atau *sign* dalam ruangan. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merancang *sign interior* yakni:

1. Karakteristik arsitektur ruangan

   Perpustakaan Stikom Surabaya memiliki desain yang terbuka dan luas dengan beberapa daerah yang ditandai dengan beberapa rak buku. Pengunjung cukup mudah melihat wilayah perpustakaan. Warna cat yang digunakan juga tergolong netral dan polos sehingga penggunaan *sign* dengan warna mencolok akan memudahkan pengunjung untuk mencari petunjuk yang dibutuhkan

2. Fungsi ruangan

   Ada beberapa counter terbuka yang terdapat pada perpustakaan. *Sign* untuk daerah seperti ini akan cocok bila diletakkan menggantung dan terlihat dari kejauhan. Untuk beberapa ruangan tersendiri seperti Learning Room, Movie Room, dll, *sign* akan pas diletakkan di depan pintu atau di sebelahnya dengan jarak pandang yang terlihat.

3. Halangan/rintangan

   Pada Perpustakaan Stikom Surabaya halangan yang terlihat adalah pilar yang cukup besar di tengah-tengah ruangan, tangga menuju lantai berbeda, serta rak-rak buku itu sendiri. Namun, semua itu tidak terlalu mengganggu karena sifat wilayah perpustakaannya yang luas dan terbuka sehingga ada sudut pandang bebas yang bisa dimanfaatkan untuk penempatan *sign.*

4. Sudut pandang

   Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, sudut pandang dalam Perpustakaan Stikom Surabaya terbilang bebas karena wilayahnya yang luas. Pilihan area untuk meletakkan *sign* pun jadi lebih banyak.

UNIVERSITAS Dinamika

5. Hubungan dengan rambu lain

   Dimaksudkan disini ialah penempatan tiap *sign* harus benar-benar tepat sehingga pesan yang dibawa bisa tersampaikan dengan baik. Penempatan tiap *sign* harus memperhatikan jarak dan tempat sehingga tidak saling berpadu atau saling mengganggu.

Selain desain, penerapan *sign system* kita juga harus memperhatikan material dalam pembuatan *sign*. Sekarang ini, desain menarik dan informasi yang benar tidaklah cukup. Media pakai yang menjadi penampung informasi tersebut dapat mempengaruhi pandangan audiens dalam memproses informasi yang ia terima. Berikut beberapa jenis bahan yang biasa dipergunakan untuk membuat *sign interior*:

1. Kayu

   Biasanya material ini digunakan untuk membuat *sign* dengan cara diukir, dipotong sesuai keperluan, ditempeli potongan huruf, serta pewarnaannya yang menggunakan cat atau disepuh. Contohnya datang dari kayu jati, mahogany, pinus, dan sebagainya.

2. Triplek

   Digunakan untuk membuat *sign* yang berbentuk panel atau potongan huruf dan diberi warna dengan dicat. Contohnya adalah triplek dari kayu birch atau pinus putih.

3. Tripleks berlapis papan fiber

   Digunakan untuk *sign* yang berbentuk panel dan diwarni dengan cat. Contohnya adalah tripleks merek Duraply.

UNIVERSITAS Dinamika

4. Laminasi dengan tekanan tinggi

   Bahan seperti formica, micarta, textolite, dan sebagainya, digunakan sebagai pelapis triplek.

5. Logam

   Logam seperti aluminium, tembaga dan kuningan digunakan untuk membuat huruf-huruf atau tanda peringatan yang berupa cetakan, buatan atau potongan. Besi *stainless* sebagai pendukung (tiang atau rangka).

6. Plastik

   Plastik seperti akrilik digunakan untuk huruf-huruf buatan, panel-panel, dan item lainnya. Sedangkan vinil digunakan untuk potongan huruf, bentuk-bentuk khusus, bingkai, atau sebagai tutup pelindung.

7. Laminasi plastik

   Contohnya laminasi plastik dua warna sebagai tanda yang terdiri dari dua lapisan dimana lapisan tersebut dapat terlihat melalui lapisan pertama.

8. Kaca

   Biasanya digunakan untuk *sign* yang transparan.

3.4 Garis

Garis merupakan perpaduan sejumlah titik-titik yang sejajar dan sama besar. Garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus, dan lain-lain. Hal inilah yang menjadi ukuran garis. Garis tidak ditandai dengan sentimeter, akan tetapi dengan ukuran yang bersifat nisbi, yakni ukuran yang berupa panjang-pendek, tinggi,rendah,

besar-kecil, dan tebal-tipis. Sedangkan arah garis hanya ada tiga: horizontal, vertical, dan diagonal, meskipun garis bisa melengkung, bergerigi, ataupun acak. Garis sangat dominan sebagai unsur karya seni dan fungsinya dapat disejajarkan dengan peranan warna maupun tekstur. Garis dapat pula membentuk berbagai karakter dan watak pembuatnya.

3.4.1 Macam-Macam Garis

Secara garis besar garis hanya terdiri atas dua macam garis, yaitu garis lurus dan garis lengkung. Namun jika dirinci, garis memiliki empat macam jenis garis yaitu:

1. Garis lurus yang terdiri dari garis horizontal, diagonal, dan vertikal
2. Garis lengkung yang terdiri dari garis lengkung kubah, garis lengkung kubah, garis lengkung busur, dan lengkung mengapung
3. Garis majemuk yang terdiri dari garis zig-zag, dan garis berombak/ lengkung S. Garis zig-zag sebenarnya merupakan garis-garis lurus berbeda arah yang bersambung, dan garis berombak/ lengkung S adalah garis-gasir lengkung yang bersambung
4. Garis gabungan, yaitu garis hasil gabungan antara garis lurus, garis lengkung, dan garis majemuk

3.4.2 Makna Garis

Dalam bidang seni dan desain, garis merupakan unsur yang memiliki peranan paling besar dan terpenting, karena garis memiliki peran ganda, yaitu sebagai goresan nyata yang dapat menghasilkan nilai tersendiri, dan sebagai

UNIVERSITAS Dinamika

garis semu yang dapat membantu membentuk keindahan suatu karya seni. Semua garis tersebut memiliki karakter-karakter tertentu. Garis nyata maupun garis semu memiliki arti masing-masing.

1. Arti Garis Nyata
    a. Mengekspresikan gerak massa objek tertentu
    b. Mempunyai nilai ekspresi pribadi
    c. Mempunyai kemampuan membentuk tekstur kasar yang bersifat semu maupun nyata
    d. Memberikan sugesti dalam memberi batas
    e. Mempunyai kemampuan membuat gelap terang (value)
    f. Mempunyai kemampuan menciptakan alat komunikasi seperti kode-kode, huruf-huruf, gambar grafik, gambar teknik, lambang-lambang, dan lain-lain
2. Arti Garis Semu
    a. Garis semu terjadi dari batas limit suatu benda/ objek (kubus, balok, silinder, dan lain-lain), batas ruang, batas warna, dan benda/ objek-objek lain apa saja yang seolah dibatasi garis
    b. Garis semu dari bentuk massa suatu benda/ objek seperti kawat, tali, galah, tiang listrik, dan semacamnya yang dapat dibayangkan sebagai garis
    c. Garis semu yang terjadi dari rangkaian massa sangat penting dalam seni rupa, karena garis semacam ini dapat membantu menciptakan keindahan

UNIVERSITAS Dinamika

Karakter garis merupakan bahasa rupa dari unsur garis, baik untuk garis nyata maupun garis semu. Bahasa garis ini sangat penting dalam penciptaan karya seni/ desain untuk menciptakan karakter yang diinginkan. Karakter garis antara lain:

1. Garis Horizontal

   Garis horizontal memberi karakter tenang, damai, pasif, kaku. Garis ini melambangkan ketenangan, kedamaian, dan kemantapan. Susunan dari garis horizontal akan menghasilkan kesan tenang, damai, tetapi pasif.

2. Garis Vertikal

   Garis vertikal mengesankan keadaan tak bergerak sesuatu yang melesat menusuk langit, mengesankan agung, jujur, tegas, cerah, cita-cita/ pengharapan. Garis vertical memberikan karakter seimbang (stabil), megah, kuat, tetapi statis dan kaku. Garis ini melambangkan kestabilan/keseimbangan, kemegahan, kekuatan, kekokohan, kejujuran, dan kemasyuran.

3. Garis Diagonal

   Garis diagonal memberikan karakter gerakan (movement), gerak lari/meluncur, dinamis, tak seimbang, gerak gesit, lincah, kenes, dan menggetarkan. Garis diagonal melambangkan kedinamisan, kegesitan, kelincahan, dan kekenesan.

UNIVERSITAS Dinamika

4. Garis Lengkung

   Mengesankan gaya mengapung (buoyancy), ringan dan dinamis. Garis ini memberi karakter ringan, dinamis, kuat, dan melambangkan kemegahan, kekuatan, dan kedinamisan

5. Garis Lengkung S

   Garis ini merupakan garis terindah dari semua bentuk garis. Garis lengkung S memberi karakter indah, dinamis, luwes, melambangkan keindahan, kedinamisan, dan keluwesan.

6. Garis Zig-zag

   Garis zig-zag memberi karakter gairah (excited), semangat, bahaya, dan kengerian. Karena dibuat dengan tikungan-tikungan tajam dan mendadak maka mengesankan nervous, kalau irama seperti rock, metal, dan semacamnya. Garis ini melambangkan gerak semangat, kegairahan, dan bahaya.

UNIVERSITAS Dinamika

3.5 Warna

Warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur–unsur visual yang lain (Sulasmi Darma Prawira, 1989: 4). Oleh karenanya, dalam dunia desain, penggunaan warna memang menjadi salah satu kebutuhan utama yang tidak bisa diganggu gugat. Perpaduan warna yang pas dan menarik akan sangat mudah menarik perhatian audiens.

3.5.1 Kelompok Warna

Pada tahun 1831, Brewster (Ali Nugraha, 2008: 35) mengemukakan teori tentang pengelompokan warna. Teori Brewster membagi warna–warna yang ada di alam menjadi empat kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan netral. Kelompok warna mengacu pada lingkaran warna teori Brewster dipaparkan sebagai berikut:

1. Warna Primer

   Warna primer adalah warna dasar yang tidak berasal dari campuran dari warna–warna lain. Menurut teori warna pigmen dari Brewster, warna primer adalah warna–warna dasar (Ali Nugraha, 2008: 37). Warna–warna lain terbentuk dari kombinasi warna–warna primer. Menurut Prang, warna primer tersusun atas warna merah, kuning, dan hijau (Ali Nugraha, 2008: 37, Sulasmi Darma Prawira, 1989: 21). Akan tetapi, penelitian lebih lanjut menyatakan tiga warna primer yang masih dipakai sampai saat ini, yaitu merah seperti darah, biru seperti langit/laut, dan kuning seperti kuning telur. Ketiga warna tersebut dikenal sebagai warna pigmen primer yang dipakai dalam seni rupa.

2. Warna Sekunder

   Warna sekunder merupakan hasil campuran dua warna primer dengan proporsi 1:1. Teori Blon (Sulasmi Darma Prawira, 1989: 18) membuktikan bahwa campuran warna–warna primer menghasilkan warna–warna sekunder. Warna jingga merupakan hasil campuran

UNIVERSITAS Dinamika

warna merah dengan kuning. Warna hijau adalah campuran biru dan kuning. Warna ungu adalah campuran merah dan biru.

3. Warna Tersier

Warna tersier merupakan campuran satu warna primer dengan satu warna sekunder. Contoh, warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna primer kuning dan warna sekunder jingga. Istilah warna tersier awalnya merujuk pada warna–warna netral yang dibuat dengan mencampur tiga warna primer dalam sebuah ruang warna. Pengertian tersebut masih umum dalam tulisan–tulisan teknis.

4. Warna Netral

Warna netral adalah hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Campuran menghasilkan warna putih atau kelabu dalam sistem warna cahaya aditif, sedangkan dalam sistem warna subtraktif pada pigmen atau cat akan menghasilkan coklat, kelabu, atau hitam. Warna netral sering muncul sebagai penyeimbang warna–warna kontras di alam.

Menurut penelitian secara umum, warna panas merangsang anak-anak, orang primitif, sederhana, dan bersifat ekstrovert. Warna dingin bersifat tenang, introvert, dewasa, matang. Kesimpulan ini mungkin terlalu empiris dan luas, karena reaksi emosional tidak terlalu mudah diukur, namun kesimpulan ini untuk sementara dapat dipegang.

UNIVERSITAS Dinamika

Sementara menurut Hideaki Chijawa dalam bukunya Color Harmony membuat klasifikasi lain warna-warna, ia pun mengambil dasar dari karakteristiknya yaitu :

1. Warna hangat : merah, kuning, coklat, jingga. Dalam lingkaran warna terutama warna-warna yang berada dari merah ke kuning.
2. Warna sejuk : dalam lingkaran warna terletak dari hijau ke ungu melalui biru.
3. Warna tegas : warna biru, merah, kuning, putih, hitam.
4. Warna tua/gelap : warna-warna tua yang mendekati warna hitam (coklat tua, biru tua, dsb).
5. Warna muda/terang : warna-warna yang mendekati warna putih.
6. Warna tenggelam : semua warna yang diberi campuran abu-abu.

3.5.2 Psikologi Warna

Keragaman warna yang ada selalu dikaitkan dengan preferensi berbeda tiap orang. Karena beda individu maka beda pula warna yang disukai. Perbedaan pilihan warna tiap individu inilah yang mengakibatkan munculnya pandangan tentang arti warna terkait dengan psikologi tiap individu. Lalu kemudian muncullah teori-teori tentang arti warna yang dikaitkan dengan rangsangan perasaan individu tersebut. Leatrice Eisman, seorang konsultan warna dan penulis buku *More Alive With Color*, memberi arti pada beberapa warna sebagai berikut:

UNIVERSITAS Dinamika

1. Biru

   Arti**:** kesetiaan, ketenangan, sensitif dan bisa diandalkan. “Biru memiliki arti stabil karena itu adalah warna langit,” kata Eisman. Meski langit kelabu dan akan hujan, kita tahu di atas awan-awan itu warna langit tetaplah biru.

2. Keabu-abuan

   Arti**:** Serius, bisa diandalkan dan stabil. Warna abu-abu adalah warna alam. Di luar sana warna abu-abu merupakan warna yang permanen, misalnya batu atau karang. Selain itu, abu-abu adalah warna yang kuat dan praktikal. Kesan yang ditimbulkan warna ini adalah bertanggung jawab.

3. Merah muda

   Arti**:** Cinta, kasih sayang, kelembutan, feminine. Warna yang disukai banyak wanita ini menyiratkan sesuatu yang lembut dan menenangkan, tapi kurang bersemangat dan membuat energi melemah.

4. Merah

   Arti**:** Kuat, berani, percaya diri, gairah. Merah adalah warna yang punya banyak arti, mulai dari cinta yang menggairahkan hingga kekerasan perang. Warna ini tak cuma memengaruhi psikologi tapi juga fisik. Penelitian menunjukkan menatap warna merah bisa meningkatkan detak jantung dan membuat kita bernapas lebih cepat. Ini adalah warna yang dinamis dan dramatis. Bila dipakai dalam dunia profesional memiliki kesan yang sangat kuat.

UNIVERSITAS Dinamika

5. Kuning

   Arti**:** Muda, gembira, imajinasi. Warna kuning akan meningkatkan konsentrasi, itu sebabnya warna ini dipakai untuk kertas legal atau post it. Kuning juga merupakan warna persahabatan.

6. Hitam

   Arti**:** Elegan, kuat, dan canggih. Hitam punya reputasi buruk. Warna ini dipakai oleh para penjahat di komik atau film. Hitam juga melambangkan duka dan murung. Tapi, hitam juga punya sisi lain, misalnya saja untuk menyatakan sesuatu yang abadi, klasik, dan secara universal dianggap sebagai warna yang melangsingkan.

7. Hijau

   Arti**:** Kesejukan, keberuntungan, dan kesehatan. Hijau melambangkan alam, kehidupan, dan simbol fertilitas. Para pengantin di abad 15 menggunakan gaun pengantin berwarna hijau.

UNIVERSITAS Dinamika

3.6 Tipografi

Tipografi adalah suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Menurut (Kusrianto, 2010) “Tipografi adalah seni dan teknik dalam merancang maupun menata aksara dalam kaitannya untuk menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak”.

Menurut Sudiana, gambar adalah elemen grafis yang paling mudah dibaca. Tetapi melalui kata-kata yang terdiri dari huruf oleh huruflah memandu pemahaman pembaca pesan atau ide. Jadi yang dimaksud disini adalah walaupun gambar merupakan penarik perhatian utama, tanpa adanya dukungan tulisan di sekitar, maka gambar itu akan menjadi tidak informatif dan rancu. Apalagi desain membutuhkan kesinambungan antar unsur sehingga tipografi akan berperan penting dalam menyampaikan informasi suatu desain.

Di dalam tipografi, jenis huruf yang biasanya digunakan disebut dengan font. Font memiliki gaya seperti miring, tebal, miring tebal. Font memiliki dua jenis, yaitu Serif dan Sans Serif. Serif jenis huruf yang memiliki garis-garis kecil yang berdiri horizontal pada badan huruf. Garis-garis kecil ini disebut counterstroke atau Serif Bracketed. Ciri-ciri utama jenis huruf serif yaitu:

1. Kurva poros yang miring ke kiri
2. Lengkungan Serif/counterstroke
3. Ada kontras antara tebal dan tipis garis font
4. Ada palang/garis horizontal pada font

Sans Serif adalah jenis huruf yang memiliki garis-garis kecil dan bersifat solid. Jenis huruf sans serif lebih tegas, bersifat fungsional dan lebih modern. Ciri-ciri utama jenis huruf san serif yaitu:

1. Garis melengkung berbentuk square/persegi
2. Ada perbedaan kontras yang halus
3. Bentuk mendekati penekanan kea rah garis vertical.

Dalam realisasinya, pemilihan font harus memperhatikan tema, konsep serta gaya ilustrasi yang dibawakan. Memang terlihat sepele, namun penerapan bentuk dan jenis font akan berpengaruh terhadap estetika desain secara keseluruhan. Ada beberapa faktor yang harus diperhatikan untuk sistem keterbacaan yang mempengaruhi tipografi, yaitu:

1. Legibility : Huruf yang dipilih jelas bentuknya

2. Readibility : Huruf yang dipilih mudah dibaca

3. Visibility : Huruf yang dipilih mudah terlihat

4. Clearity : Huruf harus memperlihatkan kejelasan

Dalam menggunakan jenis font (typeface) untuk diaplikasikan ke sebuah desain sangat disarankan untuk menggunakan tidak terlalu banyak varian. Hal ini untuk mencegah kerancuan dan menjaga keutuhan desain. Gunakanlah maksimal dua typeface family, atau selebih-lebihnya tiga typeface. (Timothy Samara, 2007:15), Pemilihan jenis font juga tidak bisa sembarangan. Perbedaan jenis font harus tetap melihat pada konsep yang diusung dan selaras satu sama lain.

3.7 Semiotika

Istilah semiotika berasal dari kata Yunani *"semeion"* yang berarti tanda. Winfried Noth (1993) menguraikan asal-usul kata semiotika; secara etimologi semiotika dihubungkan dengan kata Yunani *sign* = *sign* dan *signal* = *signal*, *sign*. Tanda terdapat dimana-mana : 'kata' adalah tanda, demikian pula gerak isyarat, lampu lalu lintas, bendera dan sebagainya. Segala sesuatu dapat menjadi tanda. Charles Sanders Peirce menegaskan bahwa manusia hanya dapat berfikir dengan

UNIVERSITAS Dinamika

sarana tanda. Tanpa tanda manusia tidak dapat berkomunikasi. Para pakar mempunyai pengertian masing-masing dalam menjelaskan semiotika. John Fiske (2007) berpandangan bahwa semiotika adalah studi tentang tanda dan cara tanda itu bekerja.

Menurut Peirce, tanda ialah sesuatu yang dapat mewakili sesuatu yang lain dalam batas-batas tertentu (Eco, 1979:15). Ia juga berpendapat bahwa dasar semiotika konsep tentang tanda: tak hanya bahasa dan sistem komunikasi yang tersusun oleh tanda-tanda, melainkan dunia sendiri pun, sejauh terkait dengan pikiran manusia-seluruhnya terdiri atas tanda-tanda karena, jika tidak begitu, manusia tidak akan bisa menjalin hubungannya dengan realitas.

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda (sign), berfungsinya tanda dan produksi makna. Tanda adalah sesuatu yang memiliki arti di mata orang lain. Tanda tidaklah terbatas pada benda. Sebuah bendera kecil, sebuah isyarat tangan, sebuah kata, suatu keheningan, suatu kebiasaan makan, sebuah gejala mode, suatu gerak syaraf, peristiwa memerahnya wajah, suatu kesukaan tertentu, letak bintang tertentu, suatu sikap, setangkai bunga, rambut uban, sikap diam membisu, gagap, berbicara cepat, berjalan sempoyongan, menatap, api, putih, bentuk, bersudut tajam, kecepatan, kesabaran, kegilaan, kekhawatiran, kelengahan, semua itu dianggap sebagai tanda (Zoest, 1993:18).

Lebih lanjut, John Fiske menjelaskan semiotika membahas tiga pokok bahasan penting, antara lain:

1. Tanda itu sendiri. Hal ini terdiri atas studi tentang berbagai tanda yang berbeda, cara tanda-tanda yang berbeda itu dalam menyampaikan makna,

dan cara tanda-tanda itu terkait dengan manusia yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami dalam artian manusia yang menggunakannya.

2. Kode atau sistem yang mengorganisasikan tanda. Studi ini mencakup cara berbagai kode dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya atau untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.
3. Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja. Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri.

UNIVERSITAS Dinamika

BAB IV

IMPLEMENTASI KARYA

Bab ini berisi tentang segala proses yang ditempuh penulis dalam mengimplementasi karya mulai dari perancangan konsep, sketsa dasar, hingga tahap digitalisasi desain.

4.1 Analisis Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan Penulis di :

Nama perusahaan : Perpustakaan Stikom Surabaya

Tempat : Jl. Kedung Baruk 98, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

UNIVERSITAS Dinamika

Kerja Praktik ini dilaksanakan oleh penyusun selama satu bulan, dimulai pada tanggal 1 Agustus 2016 dan berakhir pada tanggal 30 Agustus 2016, dengan alokasi perminggu sebagai berikut :

a) Senin - Jum'at : Pukul 08.00 – 17.00 WIB

b) Sabtu – Minggu : Libur

(dengan ketentuan Istirahat pukul 12.00 – 13.00)

Pada pelaksanaan kerja praktik ini, penulis diberi tugas atau pekerjaan berkenaan dengan lingkup program studi Desain Komunikasi Visual. Lebih jelasnya, penulis melakukan tugas terkait dengan sistem pertandaan (*sign system*) Perpustakaan Stikom Surabaya.

4.2 Metodologi Desain

Dalam proses perancangan desain *sign system* tersebut, digunakan metodologi desain sebagai berikut :

1. Observasi dan Pengumpulan Data
2. Merancang Konsep
3. Proses Desain
4. Final Desain

4.3 Observasi dan Pengumpulan Data

Observasi dan pengumpulan data dilakukan di minggu pertama saat pelaksanaan kerja praktik dimulai. Ini diperlukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam proses perancangan ulang desain *sign system* milik Perpustakaan Stikom Surabaya. Pengamatan secara langsung dilakukan di lantai 8, lantai 9 dan lantai 10, 3 lantai milik Perpustakaan Stikom Surabaya secara bertahap. Bertujuan untuk melihat daerah mana saja yang belum memiliki *sign* tegas sehingga perlu dirancang ulang dan daerah mana yang memang perlu adanya *sign* namun belum disediakan oleh pihak perpustakaan.

Data selanjutnya didapat dari hasil wawancara dengan karyawan Perpustakaan Stikom Surabaya. Seperti apa yang menjadi kendala selama ini, apa yang belum ada dan apa yang seharusnya dirubah terkait dengan *sign* perpustakaan. Data juga diperoleh dari hasil tanya jawab kepada para pengunjung Perpustakaan Stikom Surabaya. Selain itu, studi literatur terkait dengan *sign system* juga dilakukan di sini.

UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 4.1: Contoh Desain *Sign* yang Tidak Mencolok

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Gambar 4.2: Contoh *Corner* yang Belum Memiliki *Sign*

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

4.4 Perancangan Konsep

Setelah data-data yang diperlukan telah selesai didapat, data kemudian di*break down* menjadi beberapa kata kunci yang akan dipadupadankan hingga memperoleh suatu konsep sebagai landasan dasar dalam merancang desain.

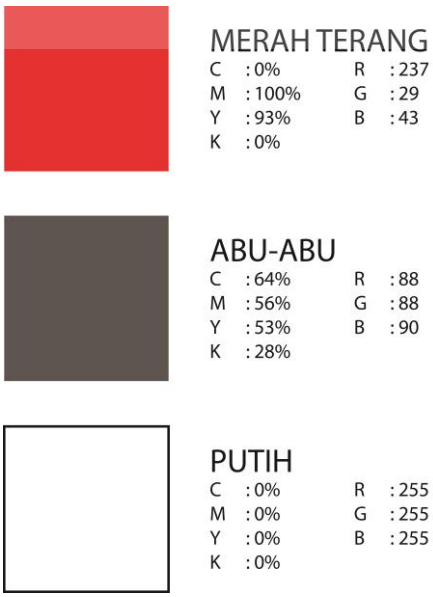
Disini, penulis mendapati bahwa Perpustakaan Stikom Surabaya adalah milik Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya (Stikom Surabaya). Perpustakaan Stikom Surabaya tidak bergerak sendiri dan masih dalam naungan

Stikom Surabaya. Tidak etis apabila Perpustakaan Stikom Surabaya memiliki konsep sendiri dalam pemberdayaannya. Sehingga penulis berkesimpulan untuk mengusung konsep serupa dengan yang telah diusung oleh Stikom Surabaya.

4.4.1 Konsep Warna

Stikom Surabaya memiliki konsep desain yang tegas, berani, futuristik dan *simple.* Itu bisa dilihat dari warna-warna yang digunakan dalam desain identitas perusahaannya. Warna yang dominan digunakan oleh Stikom Surabaya yaitu warna merah, abu-abu dan putih. Terkadang ada warna hitam namun tidak terlalu dominan. Sehingga disini penulis akan menggunakan kurang lebih warna yang serupa dengan yang diusung oleh Stikom Surabaya. Untuk lebih jelasnya, berikut ulasan mengenai warna-warna yang akan menjadi landasan dasar perancangan desain *sign system* Perpustakaan Stikom Surabaya.

UNIVERSITAS Dinamika



Gambar 4.3: Warna Pilihan

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Seperti yang sudah tertera di bab 2, warna merah melambangkan kekuatan dan keberanian. Desain *sign system* yang menggunakan warna merah akan terlihat kokoh dan membangkitkan semangat bagi audiens yang melihatnya. Merah juga merupakan warna yang mencolok dan mudah ditengarahi sehingga memudahkan para pengunjung yang membutuhkan informasi tertentu.

Warna abu-abu memberikan kesan elegan, terpercaya dan serius. Sangat cocok dengan karakter perpustakaan yang menjadi tempat rujukan mahasiswa dalam mencari literatur. Abu-abu juga pas bila ditempatkan pada area yang memang membutuhkan ketenangan karena warnanya yang stabil dan berbaur terhadap lingkungan. Abu-abu akan menjadi penyeimbang warna merah yang sangat terlihat mencolok.

Sedangkan warna putih memiliki sifat yang damai dan netral. Putih adalah warna sederhana yang mudah dikombinasikan dengan warna lain. Menggambarkan perpustakaan yang dapat menampung berbagai kalangan studi. Selain itu, disini putih akan menyeimbangkan perpaduan warna merah dan abu-abu dalam realisasi rancang desain.

4.4.2 Konsep Desain

Sign system yang akan dirancang disini terbagi dalam beberapa kategori seperti Peringatan (*Statutory Regulatory Sign*), Informasi (*Information Sign*), dan Identitas (*Identificational Sign*). Setiap *sign* akan memiliki rancang desainnya masing-masing sebagai pembeda tiap klasifikasi. Namun, konsep yang digunakan tetap sama. Penggunaan warna juga sama

UNIVERSITAS Dinamika

seperti yang telah digagas diatas namun dalam intensitas yang berbeda tergantung dari kegunaan *sign* tersebut. Adapun warna lain yang tiba-tiba ada bukan berarti tidak ada maksud. Karena bukan warna dasar, warna tersebut tidak akan dibahas dan berfungsi hanya sebagai penyeimbang dan memperkaya nilai estetis.

Aplikasi visual berupa simbol juga digunakan pada *regulatory signs* dan beberapa pada *information signs.* Adanya representasi simbol pada *sign* bertujuan untuk mempermudah audiens dalam memproses makna yang terkandung dalam *sign* tersebut. Unsur visual juga membantu audiens dalam menghafal pesan yang terkandung. Untuk *identification signs* yang mencakup tanda pengenal sebuah ruangan, sengaja tidak menampilkan unsur visual dikarenakan pesan yang disampaikan sudah sangat jelas. Penambahan unsur visual pada kategori ini dirasa tidak penting, dikhawatirkan akan mengganggu pesan asli dari tanda tersebut dan dikhawatirkan menambah persepsi lain pada *sign* tersebut. Pembahasan lebih lanjut akan diletakkan di tiap kategori di sub-bab-sub bab.

Untuk media yang digunakan untuk membuat *sign* perpustakaan ini, penulis menyarankan untuk menjadikannya seperti label pada kunci loker untuk penitipan barang-barang pengunjung. Untuk media tulisan bisa dicetak di kertas *art paper* atau jenis kertas lain yang kuat dan tahan lama sehingga warnanya bisa tetap tegas seperti pertama kali dicetak. Kemudian kertas tersebut dilapisi bahan kaca akrilik atau sejenisnya. Seperti kaca tapi tidak mudah pecah, namun ringan seperti plastik serta berwarna transparan. Kaca akrilik ini nantinya akan ditempel pada kedua sisi kertas *sign* sehingga

UNIVERSITAS Dinamika

menjadi papan *sign.* Pertimbangan media yang digunakan yaitu karena desain akan terlihat minimalis namun terkesan *classy*, dan terlihat pas dengan suasana perpustakaan. Media ini juga sifatnya umum sehingga bisa diaplikasikan kepada seluruh kategori *sign* perpustakaan.

4.5 Proses Desain

Setelah ditemukan *keywords* dan konsep yang pas, proses desain dimulai dari pembuatan sketsa. Sketsa tidak hanya dilakukan pada simbol-simbol yang memang mengilustrasikan sesuatu, namun sketsa tentang bagaimana tatanan desain *sign* tersebut dalam satu plakat juga digambarkan disini.

Gambar 4.4: Sketsa Tatanan Desain *Sign* pada Rak Buku

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 4.5: Sketsa Ilustrasi Simbol

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

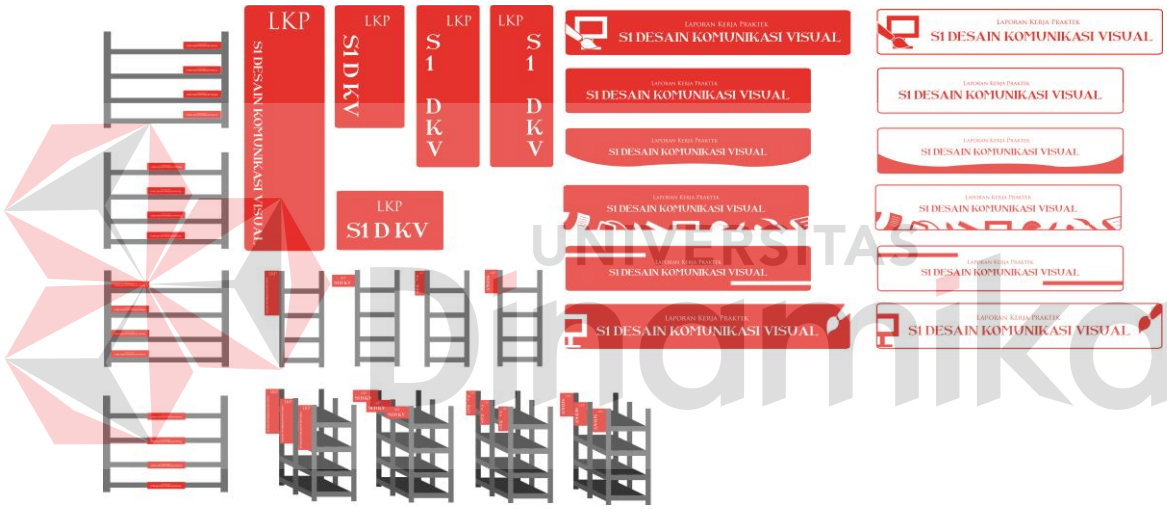
Setelah ditemukan beberapa alternatif desain, kemudian sketsa tersebut dikonstruksi ke bentuk digital. *Software* yang digunakan untuk digitalisasi sketsa desain disini adalah Adobe Illustrator CS6 yang merupakan *software* untuk karya berupa *digital vector*.

Gambar 4.6: Adobe Illustrator CS6

(Sumber: www.google.com)

UNIVERSITAS Dinamika

Semua alternatif desain yang telah dibuat, dikonstruksi ke bentuk digital. Tidak hanya desainnya saja, ilustrasi bagaimana desain tersebut terpampang pun juga ikut dibuat. Ini bertujuan untuk mempermudah penyelia membayangkan bagaimana desain tersebut bila nantinya benar direalisasikan. Setelah semua selesai, digital desain kemudian diajukan kepada penyelia sebagai bahan pertimbangan untuk ke depannya. Penyelia juga memberikan kritik dan saran kepada alternatif desain yang telah dibuat agar didapat hasil yang maksimal di akhir.



Gambar 4.7: Kenampakan Digital Alternatif Desain

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

4.6 Final Desain

Setelah dilakukan beberapa revisi, sampailah pada finalisasi desan terpilih. Disini desain sudah merupakan hasil akhir yang dapat menjadi pertimbangan untuk *sign system* milik Perpustakaan Stikom Surabaya. Berikut adalah hasil digital desain menurut klasifikasinya.

4.6.1 Peringatan (*Statutory Regulatory Sign*)

Merupakan kategori *sign* yang berisi tentang larangan dan peringatan yang harus diperhatikan saat berkunjung ke perpustakaan. Spesifik desain template yang digunakan disini adalah *sign* berbentuk persegi panjang memanjang secara vertikal dengan ukuran yang variatif sesuai kebutuhan. Desain yang digunakan hanya menggunakan warna merah dan putih.

Gambar 4.8: Desain Template *Regulatory Sign*

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Adanya penggunaan warna merah sebagai warna dominan dengan warna putih sebagai latar dalam kategori ini untuk mempertegas pesan yang akan disampaikan. Ilustrasi simbol akan berwarna merah dan diletakkan di latar berwarna putih. Hal ini akan langsung menarik perhatian pengunjung yang melihatnya dan mau tidak mau, pengunjung akan memproses sampai tahap menghafal ilustrasi simbol tersebut di dalam pikiran mereka masing-masing.

UNIVERSITAS Dinamika

Desain simbol sengaja diilustrasikan secara implisit atau tidak menjelaskan gambar tersebut secara terang-terangan sebagai upaya untuk meningkatkan atensi pengunjung untuk berlama-lama melihat *sign* tersebut. Secara langsung, simbol telah membantu *sign* dalam menanamkan pesannya kepada pengunjung. Selain itu, simbol implisit yang telah terpecahkan maknanya akan sangat melekat di benak pengunjung.

Berikut beberapa *sign* peringatan yang setidaknya saat ini diperlukan oleh Perpustakaan Stikom Surabaya:

1. Dilarang Berisik

   Sudah sewajarnya bahwa tempat yang membutuhkan konsentrasi penuh dikondisikan dalam keadaan diam dan sepi. Suasana yang ramai akan berpengaruh pada konsentrasi pengunjung. Namun disini, Perpustakaan Stikom Surabaya memiliki kebijakan khusus karena tidak semua lantai memerlukan ketenangan yang mutlak. Lantai 10 yang menyediakan kumpulan laporan TA dan laporan KP memang sangat membutuhkan ketenangan mutlak. Namun, lantai 8 dan 9 tidak terlalu memerlukan ketenangan yang absolut. Selama masih dalam batas tolerir, suara yang bersaut-sautan disana masih akan dibiarkan. Tapi perlu diingat, Perpustakaan Stikom Surabaya memiliki arsitektural terbuka tanpa sekat yang bisa membatasi suara sehingga suara di lantai 8 pun bisa terdengar sampai lantai 10 dalam intensitas tertentu. Sehingga sedikit peringatan akan sangat membantu dalam meminimalisir suara yang akan dihasilkan oleh pengunjung.

UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 4.9: Desain *Regulatory Sign* Dilarang Berisik

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Digambarkan dengan simbol *speaker* yang merepresentasi dari volume atau suara secara keseluruhan. Ada lambang silang di ujung, menandakan bahwa tidak boleh adanya suara yang mengusik ketenangan di perpustakaan. Lambang silang tersebut diilustrasikan dengan dua warna yang melambangkan suara yang dihasilkan oleh pengunjung baik suara asli maupun suara yang dihasilkan karena aktifitasnya tidak boleh sampai mengganggu di dalam perpustakaan.

Sign ini nantinya bisa diletakkan di daerah-daerah rawan suara keras seperti di ruang baca yang bersifat umum dan di area-area dimana pengunjung dapat bersantai dengan leluasa. Biasanya bila pembicaraan sudah mulai seru, tanpa sadar mereka akan berbicara dengan intensitas suara yang cukup mengganggu. Atau ada juga yang sengaja memutar

UNIVERSITAS Dinamika

lagu pada *gadget* mereka dengan tingkat suara yang cukup keras. Ukuran media diperkirakan sekitar 20 cm x 30 cm.

2. Dilarang Berpacaran

   Dari hasil wawancara dengan beberapa karyawan di tempat, ada sebuah kasus menarik yang sepertinya tidak bisa luput dari perbincangan. Beberapa kali kerap ditemui sepasang mahasiswa yang terlihat mesra di dalam perpustakaan tertangkap kamera CCTV. Tempat yang mereka duduki juga sangat memojok dan hampir tidak terekam kamera. Disinilah awal permulaan mengapa *sign* berisi larangan berpacaran dibuat. Tujuannya agar perpustakaan tidak disalahgunakan dan mereka, para sepasang kekasih, bisa sadar terhadap lingkungan.

UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 4.10: Desain *Regulatory* Sign Dilarang Berpacaran

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Gambar diatas merupakan kenampakan desain dilarang berpacaran. Dilambangkan dengan ilustrasi hati (bermakna cinta) yang terbelah menjadi dua bagian yang menggambarkan bahwa kedua pasang kekasih tidak boleh memadu cinta dalam perpustakaan. Ilustrasi belahan hati tersebut juga merepresentasikan simbol *pause* yang berarti berhenti sementara. Melambangkan bahwa saat dalam perpustakaan aktifitas cinta harus diberhentikan dulu mengingat suasana yang dibangun oleh perpustakaan tidak mendukung hal tersebut.

Sign dilarang berpacaran ini dapat diletakkan di tempat yang rawan akan kejadian. Tempat-tempat yang sifatnya ke dalam, memojok dan tidak terjamah kamera CCTV juga menjadi tempat strategis untuk pemasangan *sign.*

3. Masuklah Satu per Satu

Perpustakaan Stikom Surabaya telah menerapkan sistem RFID dimana pengunjung yang hendak masuk ke dalam perpustakaan harus menempelkan kartu khusus sebagai syarat terbukanya portal masuk. Untuk warga Stikom Surabaya sendiri telah memiliki kartu pengenal seperti Kartu Mahasiswa dan Kartu Karyawan yang telah dilengkapi sistem pendukung sehingga dapat mengakses perpustakaan dengan mudah. Untuk pengunjung non-warga Stikom harus terlebih dahulu konfirmasi kepada layanan perpustakaan atau dapat segera mengurus kartu keanggotaan perpustakaan. Akses untuk masuk hanya ada dua jalur dan itu sudah termasuk akses masuk dan keluar. Minimnya akses

UNIVERSITAS Dinamika

tersebut terkadang menyebabkan antrian yang cukup panjang sehingga pengunjung berdesakan hingga melewati batas tunggu. Padahal apabila melewati batas tunggu, sensor sistem akan meresponnya dengan alarm yang cukup keras sebagai peringatan. Disinilah, peran sebuah tanda peringatan agar pengunjung bisa antri dengan tertib diperlukan.

Gambar 4.11: Desain *Regulatory Sign* Masuklah Satu per Satu
(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Masih serupa dengan template sebelumnya, desain untuk *sign* masuklah satu per satu menggunakan ilustrasi visual dan tulisan sebagai penjelas. Gambar diilustrasikan dengan bentuk telapak tangan yang tengah menyodorkan kartu dengan jari telunjuk. Menggambarkan tentang situasi yang sedang terjadi saat audiens sedang melihatnya. Kemudian gambar jari-jari dengan bulatan diatasnya melambangkan

antrian para pengunjung sehingga diharapkan pengunjung bisa berbaris rapi saat menunggu giliran seperti yang telah digambarkan.

Sign secara eksklusif hanya akan ditempel didaerah akses keluar masuk perpustakaan. Atau bila mungkin, *sign* dapat diletakkan diatas mesin pendeteksi identitas saat keluar masuk untuk memudahkan pengunjung melihatnya. Ukuran media diperkirakan sekitar 14 cm x 25 cm.

4. *Staff Only*

Ada beberapa ruangan khusus yang tidak semua orang bisa memasukinya sebagai contoh adalah gudang. Penempatan *sign* berupa peringatan "Khusus Karyawan (*Staff Only*)" di depan pintu ruangan akan mempermudah pengunjung dalam mengidentifikasi ruangan tersebut. Pengunjung tidak perlu bertanya dan bisa menghindari ruangan tersebut.

Gambar 4.12: Desain *Regulatory Sign Staff Only*

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Ilustrasi telapak tangan yang terlihat secara jelas sudah bukan rahasia umum lagi bahwa gambar tersebut melambangkan *Stop* atau berhenti. Pengunjung dapat langsung paham bahwa ruangan tersebut memang tidakboleh dimasuki apalagi ada kalimat penjelas di bawahnya. Ada ilustrasi dasi dan sekaligus secara implicit membentuk lubang kunci di telapak tangan tersebut melambangkan hanya karyawan perpustakaan yang memiliki akses untuk memasuki ruangan tersebut. Ukuran media ditaksir sekitar 23,55 cm x 30 cm.

5. Batas Antri

Portal bersistem RFID yang menjadi akses untuk keluar masuk pengunjung perpustakaan memang memiliki batas area untuk menunggu sampai portal benar-benar terbuka. Namun kenyataannya, batas tersebut hanya dimiliki oleh sistem tersebut. Tidak ada batas nyata yang terlihat sehingga pengunjung bisa tahu sampai mana batas tunggu yang benar ketika menunggu portal terbuka. Oleh karenanya, realisasi batas tunggu pengunjung saat hendak melakukan visitasi dirasa perlu adanya. *Sign* ini juga berperan sebagai pendukung dari tanda peringatan "Masuk Satu per Satu" ke dalam perpustakaan.

Gambar 4.13: Desain *Regulatory Sign* Batas Antri

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Dalam kategori ini, *sign* inilah yang paling unik dan berbeda penerapan desainnya. Desainnya hanya berupa garis-garis dan titik yang sebenarnya adalah sandi morse yang bila diartikan terbaca S-T-O-P yang berarti berhenti. Hal ini dikarenakan *sign* ini nantinya akan menjadi penengarah batas tunggu antrian saat hendak masuk ke perpustakaan. *Sign* sengaja dibuat sederhana karena nantinya akan diaplikasikan ke dalam bentuk stiker yang ditempel di lantai. Secara langsung *sign* ini akan menjadi pembatas bagi pengunjung. Ukuran media menyesuaikan dengan lebar portal RFID.

4.6.2 Identifikasi (*Identification Signs*)

Merupakan kategori *sign* yang berisi tentang identitas suatu ruangan atau area sebagai pembeda antara area satu dengan area yang lain. *Sign* ini akan memiliki desain template berbentuk persegi panjang yang memanjang secara horizontal karena hanya akan memuat tulisan saja. Tidak adanya unsur visual dalam realisasinya dikarenakan pesan yang akan disampaikan sudah jelas sehingga unsur visual dirasa tidak perlu. Warna yang digunakan hanya menggunakan warna merah sebagai latar dan warna putih untuk penulisan keterangannya. Ini bertujuan agar *sign* yang dipasang terlihat mencolok dan mudah ditengarahi. Font yang digunakan bersifat Sans-Serif yang tebal untuk mempermudah pengunjung saat melihatnya.

1. Macam-Macam Ruang

   Ruangan seperti Movie Room, Research Learning Room dan English Room memang sudah memiliki *sign* yang jelas di depan pintu ruangan.

Namun, tidak ada salahnya bila rancangan desain diubah dan disamakan dengan konsep *sign system* yang ingin dibangun. Untuk lebar ukuran media bisa bervariatif tergantung panjang pendeknya kata yang digunakan. Tetapi, ukuran tinggi dipastikan sekitar 10 cm.

Gambar 4.14: Desain *Identification Sign* Macam-Macam Ruang

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

2. Printer dan Scanner

Sign untuk menandakan printer dan scan memang sudah direalisasikan namun desain yang digunakan masih hanya mengandalkan nilai estetika tanpa memperhatikan kesatuan konsep. Selain itu, *sign* yang ada juga tidak menempel kokoh pada tempat yang seharusnya

sehingga bisa dipindahkan ke tempat lain yang tidak terlihat. Untuk alternatif, *sign* bisa ditempel diatas layar monitor untuk keperluan print atau ditempel permanen pada meja untuk print tersebut dalam keadaan berdiri. Ukuran media diperkirakan 26 cm x 10 cm.

Gambar 4.15: Desain *Identification Sign* Printer dan Scanner

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

3. Layanan Informasi

Aplikasi untuk *sign* ini sebenarnya sudah bagus. Dengan tulisan capital dan tebal serta digantung di atas, akan memudahkan pengunjung yang membutuhkannya. Namun, warna yang digunakan belum terlihat *standout* sehingga dari beberapa sudut *sign* tersebut tidak terlalu terlihat. Penggunaan warna yang berani dan mencolok akan sangat membantu dalam identifikasinya. Ukuran berkisar 99 cm x 32,5 cm.

Gambar 4.16: Desain *Identification Sign* Layanan Informasi

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

UNIVERSITAS Dinamika

4. Sirkulasi

Sama halnya dengan *sign* untuk Layanan Informasi, *sign* untuk Sirkulasi tidak menggunakan warna yang menyala sehingga kurang terlihat dari beberapa sudut. *Sign* akan diletakkan menggantung diatas konter dan dapat terbaca dari 2 sisi. Ukuran media ditaksir sekitar 99 cm x 20 cm.

Gambar 4.17: Desain *Identification Sign* Sirkulasi

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

5. Pusat Rehabilitasi Buku

Salah satu area yang belum memiliki *sign* sebagai identitas. Walaupun fungsinya yang tidak bersifat umum atau tidak dibutuhkan pengunjung secara langsung, adanya *sign* disini cukup perlu agar pengunjung tahu area apa ini sebenarnya. Karena yang terlihat d lapangan, area ini terlihat tidak terlalu jelas fungsinya. *Sign* akan ditempel di atas konter atau menggantung. Ukuran media sekitar 51 cm x 20 cm.

Gambar 4.18: Desain *Identification Sign* Pusat Rehabilitasi Buku

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

UNIVERSITAS Dinamika

6. Multimedia Collection

Area ini juga sudah memiliki *signnya* sendiri. Karena ditempatkan di lantai 10 yang tidak ramai pengunjung dengan jarak pandang yang luas dan lebar, *sign* ini sudah terlihat sangat jelas apalagi tempatnya yang berada di pojokan dan berbeda dari tatanan kursi pada umumnya di lantai 10. Kendati demikian, kesatuan konsep dalam *sign system* itu sangat perlu. Ukuran media ditaksir sekitar 99 cm x 31 cm.

Gambar 4.19: Desain *Identification Sign* Multimedia Collection

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

7. Area ILT

Merupakan area yang terlihat berbeda sendiri karena fungsi dan tatanannya. Walau penempatan *sign* untuk area ini dikatakan tidak terlalu penting, namun kejelasan suatu identitas tetap harus direalisasikan. *Sign* bisa diletakkan menggantung di atas area ILT. Ukurn media sekitar 57 cm x 31 cm.

Gambar 4.20: Desain *Identification Sign* Area ILT

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

8. Periodicals

Sign yang dipasang disini memiliki warna yang menyatu dengan sekitarnya dengan tulisan yang tidak seberapa terlihat sehingga susah bagi pengunjung untuk mengidentifikasi *sign* tersebut. Selain itu, sedikit penjelasan mengenai apa itu Periodicals juga akan membantu pengunjung yang tidak awam akan istilah tersebut. *Sign* diletakkan di tempat yang sama seperti *sign* sebelumnya yaitu di atas rak buku. Ukuran media sekitar 69,5 cm x 20 cm.

Gambar 4.21: Desain *Identification Sign* Periodicals

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

9. Informasi Perpustakaan

Sign biasanya ditempel di mading yang berisi informasi seputar perpustakaan. Bisa berupa event, pengumuman, atau jadwal "nonton bareng" di Movie Room. Ukuran media sekitar 2 cm x 10 cm.

Gambar 4.22: Desain *Identification Sign* Informasi Perpustakaan

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

10. Buku Referensial

UNIVERSITAS Dinamika

Sign yang satu ini bersifat *seasonal* karena tidak selamanya dipasang. *Sign* dipasang saat event sedang berlangsung. Bertujuan untuk memberitahu bahwa ada buku-buku yang direkomendasikan oleh pihak perpustakaan. Ukuran media sekitar 25 cm x 10 cm.

Gambar 4.23: Desain *Identification Sign* Buku Referensial

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

11. Koleksi Baru

Perpustakaan memiliki satu tempat sendiri berisi koleksi yang baru saja perpustakaan miliki. Pengunjung dapat melihatnya dengan mudah karena ditempatkan di area-area strategis. *Sign* yang digunakan pun juga sudah terlihat jelas. Namun, disini akan direvisi guna penyetaraan dengan konsep yang ada. Ukuran media sekitar 23 cm x 10 cm.

Gambar 4.24: Desain *Information Sign* Koleksi Baru

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

UNIVERSITAS Dinamika

4.6.3 Informasi (*Information Signs*)

Merupakan kategori *sign* yang berisi tentang informasi dan penjelasan suatu obyek. Kategori untuk *sign* ini memuat berbagai macam jenis informasi sehingga memiliki desain template yang variatif sesuai dengan kebutuhannya. Untuk bentuk dasar tetap menggunakan model persegi panjang. Beberapa bagian ada yang hanya menggunakan teks saja karena informasi yang dimuat sudah cukup jelas dan ada yang menggunakan ilustrasi visual sebagai pendukung informasi. Warna yang dipakai menggunakan warna merah, putih dan ada warna abu-abu sebagai pendukung dan pembeda sub kategori *sign* tertentu. Font yang digunakan kurang lebih sama yaitu Sans-Serif tebal dengan desain yang semi formal untuk mempermudah pengunjung saat melihatnya.

1. Peminjaman Kunci

   Konter untuk peminjaman kunci sebenarnya sudah terlihat jelas karena bersamaan dengan tempat pelayanan sirkulasi di depan pintu masuk. Pengunjung yang awam bisa langsung menanyakan pada karyawan yang sedang bertugas. Adanya realisasi *sign* akan semakin memudahkan pengunjung baru yang hendak meminjam kunci.

UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 4.25: Desain *Information Sign* Peminjaman Kunci

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Sign terdiri dari unsur visual dan tulisan penjelas di bawahnya. Perpaduan warna semakin beragam untuk menonjolkan visual serta menjadi pembeda dengan kategori *sign* yang lain. Gambar berupa kunci yang melambangkan kunci sebenarnya. Namun, bagian pegangan kunci dibentuk sedemikian rupa menjadi sebuah tas yang melambangkan tas dan barang bawaan pengunjung. Sehingga secara keseluruhan simbol berarti kunci untuk membuka loker guna untuk menyimpan barang bawaan pengunjung. Ukuran media diperkirakan sekitar 15 cm x 19 cm.

2. Sirkulasi Buku

Sign milik sirkulasi buku ini bersifat sangat opsional karena sudah ada *sign* untuk konter sendiri terpampang menggantung di atas konter. Kendati demikian, adanya *sign* spesifik yang mengarah pada konter

UNIVERSITAS Dinamika

bagian mana yang memang digunakan untuk proses sirkulasi akan membantu pengunjung.

Gambar 4.26: Desain *Information Sign* Sirkulasi Buku

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

UNIVERSITAS Dinamika

Masih dengan template desain yang sama dengan *sign* peminjaman kunci, *sign* untuk sirkulasi buku juga terdiri dari unsur visual dan petunjuk tulisan di bawah gambar. Diilustrasikan dengan gambar buku yang melambangkan buku itu sendiri. Arah panah melambangkan prose sirkulasi yang terjadi. Panah yang mengarah ke kanan memiliki arti buku sedang dipinjam oleh pengunjung. Diletakkan di konter yang menghadap tangga dekat monitor untuk peminjaman. Sementara panah ke arah kiri melambangkan buku sedang dalam proses pengembalian ke perpustakaan. Diletakkan di sebelah area peminjaman kunci yang menghadap ke pintu masuk. Ukuran media diperkirakan sekitar 15 cm x 19 cm.

3. Taruh Buku Disini

Buku yang telah dibaca oleh pengunjung dalam perpustakaan sebenarnya tidak perlu diletakkan kembali ke dalam raknya semula karena nantinya buku akan diproses keaktifannya. Namun, masih banyak pengunjung yang belum tahu akan hal tersebut. Sehingga area khusus dengan *sign* akan membantu pengunjung dalam bertindak. Area berupa meja kecil kosong bisa dijadikan tempat untuk meletakkan buku yang telah dibaca oleh pengunjung. Meja bisa diletakkan di pojokan atau di antara meja yang digunakan untuk membaca dan mudah dilihat. *Sign*nya sendiri bisa diletakkan dan di tempel diatas meja dengan posisi di tengah-tengah meja. Ukuran media diperkirakan sekitar 15 cm x 19 cm.

Gambar 4.27: Desain *Information Sign* Taruh Buku Disini

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

UNIVERSITAS Dinamika

4. Rak LKP dan TA (Depan)

Sign yang membawa informasi tentang LKP dan TA di bagian depan rak ini masih terbilang seadanya dan belum dirancang dengan benar. Sehingga perlu direvisi agar terlihat menarik dan mudah dicermati oleh pengunjung.

Gambar 4.28: Desain *Information Sign* Rak LKP dan TA

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

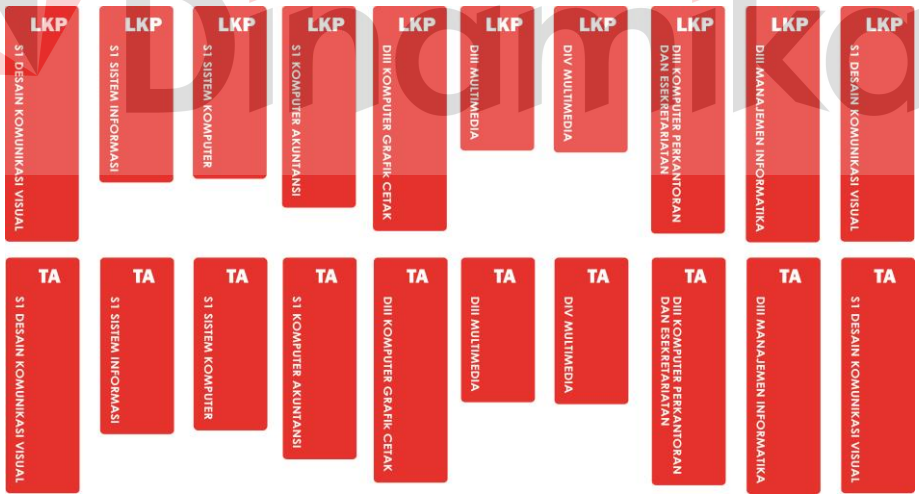
Desain dibuat simpel namun menarik. Dengan perpaduan warna yang pas, desain dibuat *eye-catching* sehingga memanjakan pengunjung yang melihat. Adanya ilustrasi prodi di sebelah tulisan akan membantu

UNIVERSITAS Dinamika

identifikasi prodi yang dimaksud dan menambah nilai atraktif dari *sign* tersebut. Pengunjung tidak akan cepat bosan dan menjelajahi rak tersebut akan menjadi lebih menyenangkan. Ada bidang memanjang seperti tabung di belakang tulisan prodi menjadi penekanan pada tulisan agar mata pengunjung segera melihat informasi yang dibutuhkan.

5. Informasi Jurusan di Rak TA dan LKP (Samping)

   Selain ada petunjuk di depan rak, petunjuk di samping rak juga sangat perlu untuk identifikasi tiap jurusan. Karena satu rak besar memanjang ada yang terdiri dari laporan TA dan LKP beberapa prodi. Selama ini, identitas yang ditonjolkan hanya berupa tulisan kecil seadanya yang ditempel di rak tersebut.



Gambar 4.29: Desain *Information Sign*

Informasi Jurusan di Rak TA dan LKP (Menggantung)

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

UNIVERSITAS Dinamika

Gambar 4.30: Desain *Information Sign*

Informasi Jurusan di Rak TA dan LKP (Menempel di rak)

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Di atas merupakan contoh desain template untuk *sign* yang berisi informasi tentang laporan TA atau LKP milik suatu jurusan. Terdapat 2 bentuk *sign* yang nantinya akan diletakkan di tempat yang berbeda. Bentuk pertama berupa persegi panjang dan memanjang ke bawah. Nama prodi ditulis lengkap sehingga identitas yang ditonjolkan semakin jelas. Tulisan dibuat miring 90^{o} menghadap kanan untuk memudahkan membaca. Ukuran lebar diperkirakan 10 cm namun tinggi bisa relatif tergantung seberapa panjang kosakata yang digunakan.

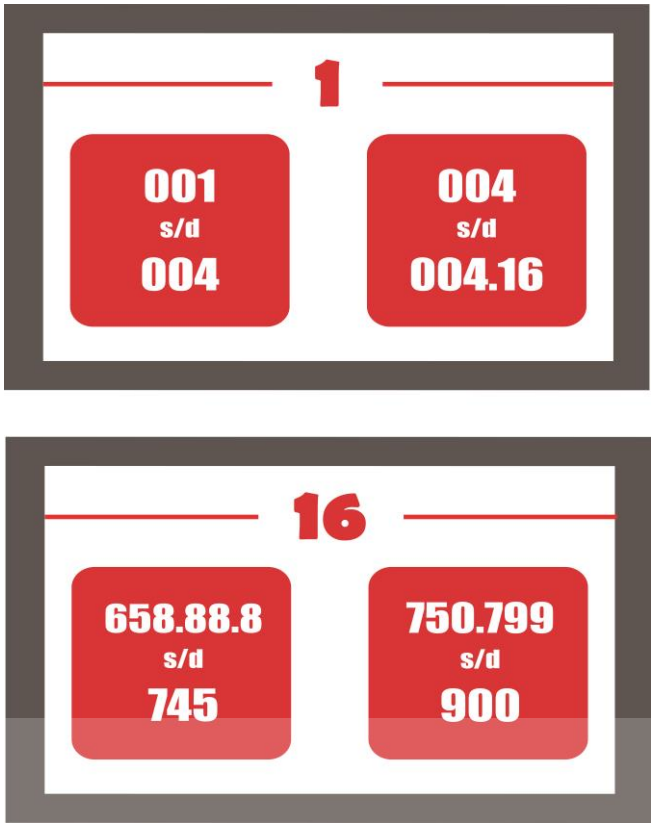
Bentuk kedua berupa tulisan kecil dengan bentuk persegi panjang memanjang horizontal. Ada kotak kecil dengan warna berbeda sebagai kode pembeda laporan tersebut olahan tiap angkatan. Bentuk kedua ditempel di bawah kumpulan laporan. Warna yang digunakan hanya warna merah polos agar *sign* mudah terlihat dari kejauhan. *Sign* akan

ditempel di pinggir-pinggir rak yang memiliki nama prodi tersebut. Ukuran lebar saat realisasi bisa bervariatif tergantung rentang kata yang digunakan . Namun, ukuran tingginya bisa diperkirakan sekitar 3,5 cm

6. Informasi Buku di Rak (Depan)

   Sign yang mengidentifikasi buku-buku di lantai 8 juga masih terbilang sederhana dan seadanya. Walau hanya menunjukkan kode angka buku, desain tetap harus diperhatikan agar pengunjung yang melihat bisa menikmatinya. Desain yang akan dibuat masih akan menggunakan dasar yang sama yaitu berupa kode angka buku. Karena setelah dipertimbangkan, memberikan informasi tentang kategori buku apa saja yang ada di rak belakangnya dirasa tidak mungkin karena ada beberapa rak yang memiliki kategori beragam. Bila tetap ingin terpampang, maka akan terlihat banyak tulisan di depan rak dan khawatir tidak menjadi informatif. Terlebih lagi karena ada pertimbangan bahwa di katalog *online* sudah disebutkan dengan jelas mengenai informasi suatu buku sehingga tidak perlu lagi merealisasikannya.

UNIVERSITAS Dinamika



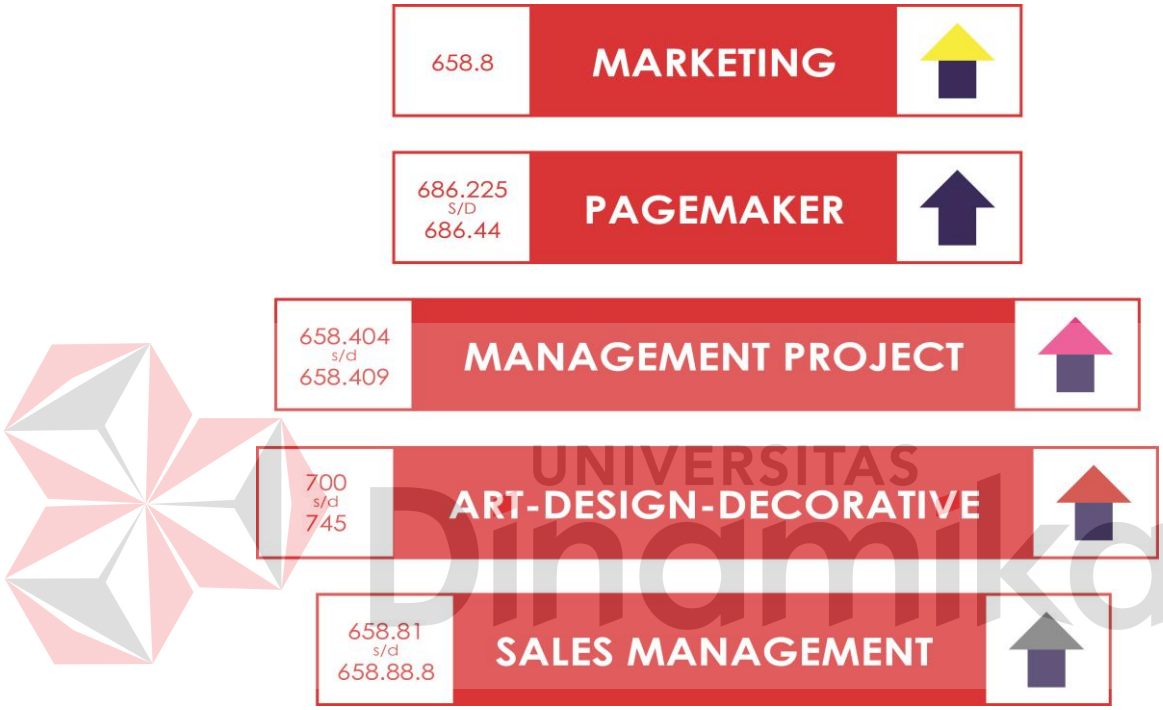
Gambar 4.31: Desain *Information Sign* Informasi Buku di Rak (Depan) (Sumber: Hasil Olahan Penulis)

UNIVERSITAS Dinamika

7. Informasi Buku di Rak (Samping)

   Permasalahan yang dihadapi disini juga sama dengan yang terjadi pada *sign* kategori prodi di rak laporan TA dan LKP. *Sign* hanya berupa cetakan tulisan biasa dan dibuat seadanya. Namun realisasinya akan dibuat berbeda. Karena kategori buku di rak buku lantai 8 sangat beragam, maka *sign* akan dibuat kecil dengan ukuran yang kurang lebih sama dengan yang diaplikasikan dulu namun ada revisi di bagian warna latar dan font. Konsep warna dan font akan disamakan namun ada kotak kecil berlatar putih di samping kanan sebagai tempat

identitas buku. Karena disini, tiap kategori memiliki kode warna tersendiri yang bertujuan untuk memudahkan pengelompokkan buku. Ukuran lebar saat realisasi bisa bervariatif tergantung rentang kata yang digunakan . Namun, ukuran tingginya bisa diperkirakan sekitar 3,5 cm.



Gambar 4.32: Desain *Information Sign*

Informasi Buku di Rak (Samping)

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

8. Open Hour

Perpustakaan Stikom Surabaya memiliki jadwal operasionalnya sendiri terlepas dari jadwal operasional Stikom Surabaya. Realisasi jadwal dalam bentuk *sign* yang diletakkan di depan perpustakaan akan

memudahkan pengunjung untuk mengetahui kapan pengunjung bisa mulai mengunjungi dan kapan jam kunjungan berakhir.

Gambar 4.33: Desain *Information Sign Open Hour*

(Sumber: Hasil Olahan Penulis)

Desain dibuat sederhana dengan penekanan pada warna informasi yang ingin disampaikan. Sehingga pengunjung yang melihat dapat dengan mudah memahami informasi yang terkandung dalam *sign* tersebut. Informasi tentang hari tutup perpustakaan juga dijelaskan di bawah. Logo StikomSurabaya menjadi lambing identitas perpustakaan. Ukuran saat realisasi ditaksir kurang lebih 25 cm x 22,6 cm.

UNIVERSITAS Dinamika

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kerja praktik yang dilaksanakan penulis di Perpustakaan Stikom Surabaya memberikan beberapa pengalaman yang cukup menarik. Penulis jadi mengerti berbagai macam karakter, bagaimana struktur perpustakaan, fungsi dan kegunaan perangkat perpustakaan dan bisa mengaplikasikan pelajaran yang selama ini didapatkan dikampus.

Sign yang dimiliki oleh Perpustakaan Stikom Surabaya sebenarnya sudah ada. Area-area penting yang memang memerlukan penjelas identitas sudah terealisasi. Kendati demikian, *sign system* yang ada, masih terbilang sederhana dan seadanya tanpa memperhatikan konsep desain tertentu. Beberapa *sign* terlihat "yang penting ada" dan kurang memperhatikan kenyamanan pengunjung.

Terlepas dari setuju atau tidaknya nanti dalam perealisasiannya, disini penulis memberikan alternatif pada Perpustakaan Stikom Surabaya bagaimana desain *sign system* yang layak dibuat. Dengan memperhatikan beberapa faktor, desain dibuat agar memberikan kenyamanan pada pengunjung saat melakukan visitasi.

UNIVERSITAS Dinamika

5.2 Saran

Dari laporan kerja praktik yang penulis paparkan, maka penulis menyarankan dan memberi rekomendasi terkait kerja praktik di Perpustakaan Stikom Surabaya sebagai berikut:

1. Area untuk meletakkan buku yang telah terbaca pengunjung sebaiknya segera direalisasikan dan disosialisasikan mengingat banyaknya pengunjung yang masih tidak paham dengan aturan tersebut. Selain memudahkan petugas dalam memilah mana buku yang sudah terbaca mana yang tidak, realisasi area tersebut bisa menambah kenyamanan pandangan karena selama ini beberapa buku yang sudah terbaca oleh pengunjung yang tidak peduli terlihat berantakan dan mengganggu keindahan perpustakaan.

   Realisasi cukup disediakannya meja kecil namun lebar dan kosong yang paling tidak mampu menahan beban buku dalam rentang tertentu. Kemudian diatasnya diberi *sign* untuk memudahkan pembaca dalam identifikasi tempat tersebut.
2. Pilar yang ada dalam perpustakaan sebaiknya ditanyakan kembali perihal dilarangnya pilar untuk ditempeli. Karena beberapa *sign* dapat termanfaatkan dengan maksimal bila ditempel disana seperti contoh adalah area Printer dan Scanner. Saat ditempel sebaiknya menggunakan perekat yang tidak bersifat merusak dan mudah dihilangkan.
3. Penataan tempat di lantai 10 masih terbilang kurang maksimal. Rak terlihat berdiri sendiri, catalog jauh dari tempat seharusnya, dan meja

UNIVERSITAS Dinamika

kursi diletakkan begitu saja. Sebaiknya rak-rak dibuat renggang dengan jarak yang cukup lebar. Diantara jarak itu diberi kursi dan meja agar pengunjung yang butuh referensi banyak tidak perlu berjalan jauh sambil berulang kali membawa literatur yang mereka perlukan. Pengkategorian antara rak yang berisi laporan TA sendiri dan laporan KP sendiri juga akan memudahkan pengunjung dalam mencari yang mereka perlukan. Seperti misal di kiri ruang kabag perpustakaan diisi rak laporan KP dan di kanan ruang kabag perpustakaan diisi rak laporan TA. Ini juga akan memanfaatkan lahan yang ada

Untuk catalog, bila memang tempatnya tidak bisa dirubah, maka kumpulan raknyalah yang harus dipindah. Selama ini, catalog di lantai 10 kurang terlihat maksimal dan lebih sering mati sehingga rugi bila tidak digunakan.

4. Seperti yang telah terpapar sebelumnya, untuk media dalam mengaplikasikan *sign* perpustakaan, disarankan untuk menjadikannya seperti label pada kunci loker untuk penitipan barang-barang pengunjung. Untuk media tulisan bisa dicetak di kertas *art paper* atau jenis kertas lain yang kuat dan tahan lama sehingga warnanya bisa tetap tegas seperti pertama kali dicetak. Kemudian kertas tersebut dilapisi bahan kaca akrilik atau sejenisnya. Seperti kaca tapi tidak mudah pecah, namun ringan seperti plastik serta berwarna transparan. Kaca akrilik ini nantinya akan ditempel pada kedua sisi kertas *sign* sehingga menjadi papan *sign.*

UNIVERSITAS Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Adityawan, Arief.2010.*Tinjauan Desain Grafis.*Jakarta:PT Concept Media.

Arthur, Paul dan Dave Hammer.2005.*Wayfinding:Pictografics Systems Nonverbal Universe.*Singapore:Page One.

Calori, Chris.2007.*Signage and Wayfinding Design.*Canada:John Wiley & Sons, Inc.

Nugroho, Sarwo.2015.*Manajemen Warna dan Desain.*Yogyakarta:Andi.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi, 2010, Nirmana, Elemen-Elemen Seni Dan Desain, Yogyakarta: Jalasutra.

Sudiana, Dendi.2001.*Pengantar Tipografi*.Jakarta:Elex Media Komputindo

Tinarbuko, Sumbo.2009.*Semiotika Komunikasi Visual*.Yogyakarta:Jalasutra.

Literatur Lain

Fatimah, Zain.2012.*Hubungan Persepsi Signage dengan Disiplin Kerja Karyawan di PT Perusahaan Listrik Negara (PLN) Persero Area Malang.* Undergraduate Thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Djuliansyah, Irpan.2013.*Perancangan Sign System Stasiun Televisi TVRI Jawa Barat.*Undergraduate Thesis, Universitas Komunikasi Indonesia.

Triwibowo, Fitroh.2011.*Perancangan Signage Green Campus Universitas Mercu Buana.*Skripsi:Universitas Mercu Buana.

UNIVERSITAS Dinamika

Internet

Batosai, I. J. M.2009.*Glossory Sistem, Pendekatan Sistem : Ala Irvan Jaya Musrida Batosai*.Diambil dari: https://van88.wordpress.com/tag/teori-sistem/ (diakses pada 29 November 2016)

Kids, Flh.2010.*Teori Semiotika.*Diambil dari: https://www.scribd.com/doc/52617825/TEORI-SEMIOTIKA (diakses pada 3 November 2016)

Nugroho, Amin.2016.*Pengertian Semiotika.*Diambil dari: http://www.academicindonesia.com/pengertian-semiotika/ (diakses pada 3 November 2016)

Kurniawan, Aris.2013.Pengertian Tipografi Menurut Para Ahli Beserta Contohnya Lengkap. Diambil dari: http://www.gurupendidikan.com/pengertian-tipografi-menurut-para-ahli-beserta-contohnya-lengkap/ (diakses pada 29 November 2016)

Perpustakaan, Stikom Surabaya.2014.*Kilas Sejarah.*Diambil dari: http://library.stikom.edu/kilas-sejarah.html (diakses pada 3 November 2016)

Syamsuddin.2014.*Psikologi Warna.*Diambil dari: https://sites.google.com/site/psikologiwarna/ (diakses pada 19 November 2016)

Wijaya, Adi.2012.Cara Mengetahui Karakter Seseorang Berdasarkan Warna Favoritnya.http://permathic.blogspot.co.id/2012/02/cara-mengetahui-karakter-seseorang.html (diakses pada 19 November 2016)

UNIVERSITAS Dinamika