

Pengembangan Custom Made Signage sebagai Sarana Informasi dalam Struktur Desain Sistem Tanda di Pasar Jarakah Semarang

Abi Senoprabowo

Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual
Universitas Dian Nuswantoro Semarang
abiseno.p@gmail.com

Muh. Ariffudin Islam

Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual Jurusan
Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya
muhariffudin@gmail.com

Abstrak. *Recently, the Government of Semarang City has been providing public facilities for society seriously. One of public facilities that is improved namely market of Jarakah. Jarakah market is one of traditional markets in Semarang which is finished renovated for the interest of society. Visually, the development concept of Jarakah market already looks good. The problem arises when the seriousness of government in developing of public facilities only focus on physical building. Detail of facilities and infrastructures on Jarakah market is not considered seriously. One of problem which visible is the absence of good sign system as information facility for visitors, especially buyers. The Sign system which is not communicative can make them be confused. This research is carried out to understand effectiveness of the existing sign system, and to propose the design of new sign system which more communicative than ones before on Jarakah market. To solve that problem, the sign system design method which will be used is Yongki Safanayong's ones, that is begun from breakdowning backgrounds, identifying problem, analyzing, choosing strategy, executing, and until finishing. The result of this research is design proposal of sign system which can be applied on Jarakah market.*

Keywords: *Developing, Jarakah, Public facility, Sign system, Traditional market.*

Relevance to Visual Communication Design Practice: *The research of this sign system is part of visual communication which applied on public facilities for lower middle class society, that has important role to control their activities.*

1. PENDAHULUAN

Sebagai salah satu kota besar di Indonesia, Semarang memiliki potensi untuk terus berkembang dan maju. Keseriusan Pemerintah Kota Semarang dalam menyediakan fasilitas terhadap masyarakat dalam beberapa waktu terakhir, memang harus mendapat apresiasi. Walaupun belum sepenuhnya sempurna, namun upaya yang telah dilakukan telah memberikan sinyal positif bahwa ada upaya yang serius untuk memberikan warna kota yang lebih teratur dan menarik. Sebagai contoh, saat ini sedang dikembangkan Bus Rapi Transit (BRT) sebagai transportasi massa yang mudah dan

mudah, yang membuka jalur transportasi ke seluruh penjuru Kota Semarang. Selain itu, saat ini juga sedang dibangun taman kota di beberapa titik untuk ruang terbuka hijau yang memberikan kesan asri, indah, dan tertib.

Selain pada transportasi dan sarana rekreasi kota, pemerintah Kota Semarang juga serius untuk membangun fasilitas pusat belanja tradisional di beberapa tempat di Kota Semarang. Dengan mengetengahkan konsep modern-tradisional, beberapa pasar di Semarang dibangun sangat megah. Tentunya, konsep modern ini dimaksudkan untuk menghilangkan citra negatif yang sudah melekat pada pasar tradisional, yaitu kotor

dan kumuh. Diharapkan seluruh masyarakat, baik penjual maupun pembeli akan merasa aman, dan nyaman saat melakukan aktivitas di pasar tradisional.

Pasar Jarakah merupakan salah satu pasar tradisional yang berada di Kota Semarang. Pasar yang baru selesai dibangun ini merupakan fasilitas umum yang disediakan pemerintah untuk menunjang kebutuhan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Pasar Jarakah yang baru ini menggantikan pasar lama yang berada di lokasi yang sama sebagai wujud renovasi. Secara fisik, renovasi ini menambahkan jumlah lantai, yang semula hanya berlantai 2 (dua), kini menjadi 3 (tiga) lantai. Selain bentuk bangunannya yang lebih modern, bangunan baru Pasar Jarakah memiliki jumlah blok yang lebih banyak, sehingga memberi peluang yang lebih banyak kepada penjual maupun pembeli untuk menjual atau membeli sesuatu.

Secara visual, konsep pembangunan di Pasar Jarakah sudah terlihat sangat bagus. Akan tetapi, permasalahan terjadi ketika keseriusan pemerintah dalam membangun fasilitas publik tidak didukung dengan detail prasarana yang ada didalamnya. Bangunan fisik sebagai sarana utama yang sudah berdiri megah, tidak didukung dengan prasarana informasi yang memadai. Dalam hal ini, Pasar Jarakah belum memiliki signage system yang memadai, sehingga dikhawatirkan akan membingungkan para pengunjung. Sebagai contoh, seseorang yang kesulitan untuk mencari toilet ketika berada di tengah-tengah pusat perbelanjaan, yang disebabkan tidak ada prasarana petunjuk lokasi yang memadai. Hal ini bila dibiarkan, akan menjadikan kesan negatif masyarakat terhadap tempat tersebut. Adapun *sign system* yang dimaksud adalah

suatu rambu atau tanda yang memiliki fungsi sebagai informasi petunjuk arah bagi pengunjung yang ingin menuju suatu lokasi atau tempat.

Ketika berbicara tentang sign system, maka tidak akan terlepas dari istilah *infographics* atau infografis. Wiria (2013:15) berpendapat bahwa Infografis merupakan bagian dari ilmu desain grafis yang menampilkan secara visual, baik berupa informasi, data, atau pengetahuan, sehingga terlihat sederhana, singkat, dan mudah dimengerti. Selanjutnya disebutkan bahwa tampilan visual yang digambarkan dalam infografis berupa gambar grafis, motif, ataupun elemen desain yang diatur sedemikian rupa, sehingga lebih mudah dipahami dibandingkan dengan tampilan dalam bentuk kalimat atau teks yang banyak. Sehubungan dengan hal tersebut, infografis dapat digunakan sebagai elemen dasar atau acuan pembuatan *sign system*.

Sebagai bangunan baru, tentu saja Pasar Jarakah sangat membutuhkan desain *sign system* yang terorganisir dengan baik. Penempatan dan pemilihan desain yang baik, akan mampu mengurangi ketidakteraturan di pasar tradisional. Selain itu, penyusunan *sign system* yang baik, dapat meningkatkan citra dan *image* masyarakat terhadap pasar-pasar tradisional pada umumnya. Ketika tidak terdapat *sign system* di Pasar Jarakah, maka akan menimbulkan kebingungan, baik pedagang maupun pembeli. Terlebih di sini, kebingungan akan nampak bagi para pengunjung yang baru pertama kali datang ke tempat tersebut. Pengunjung atau pembeli dapat tersesat dan salah tempat, sehingga tidak dapat menemukan tempat tujuan yang dimaksud.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut di atas, maka dibutuhkan sebuah konsep perancangan *sign system* yang dapat diaplikasikan di berbagai area Pasar Jarakah. Hal ini dianggap sebagai cara yang efektif untuk menyampaikan informasi di Pasar Jarakah Semarang. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam penyusunan aplikasi *sign system* yang komunikatif untuk pasar-pasar yang lain di Semarang.

2. METODE DAN PEMBAHASAN

Sign System

Signage (rambu-rambu) diartikan sebagai salah satu jenis produk komunikasi visual yang berfungsi sebagai petunjuk arah, penunjuk tempat/lokasi, larangan-larangan, dan aturan-aturan lain pada lokasi tertentu (jalan, kawasan, didalam gedung maupun di luar gedung). Rustan (2009:86) menyebutkan bahwa penerapan identitas meliputi; pedoman identitas, *stationery*, *marketing*, *websites*, humas dan internal, *facilities sign*, *product packaging*, kendaraan, seragam, dan *gifts*. *Facilities sign* meliputi exterior (dinding toko/gedung/pintu masuk), dan interior (petunjuk arah). Dalam hal ini, *sign system* yang juga berperan sebagai petunjuk arah, menjadi bagian dari *facilities sign*. Lebih lanjut disebutkan bahwa *Signage* bisa berupa gambar, tulisan, atau komposisi diantara keduanya, yang dikondisikan sedemikian sehingga mudah ditangkap oleh masyarakat. Di dalam *signage*, *pictogram* adalah gambar yang dipakai untuk menyampaikan pesan. Untuk menghindari kesalahan komunikasi sehubungan dengan *signage* ini, terdapat tanda yang disepakati sebagai standart internasional yaitu *Standard Signage*. Rambu-

rambu standart ini diatur dalam warna, ukuran, proporsi, bentuk border *outline*, serta gambar-gambar yang sama di negara manapun. Hal ini tidak menutup peluang bahwa masih terdapat batasan-batasan lain yang diatur oleh masing-masing area. Di eropa misalnya, menyangkut proporsi, lebar dari tanda gambar *pictogram* tersebut tidak lebih dari 80% tinggi bidang cetaknya.

Pada buku pedoman *Transportation Research Board* (1996:3) disebutkan bahwa *Signage* sistem adalah seperangkat grafis standar yang akan memastikan kepatuhan terhadap pedoman dasar, lokasi yang menyalin gaya dan ukuran karakter, standar terminologi, dikenali dan diterima secara meluas simbol; seragam warna dan bentuk untuk standar fungsi; dan konsisten penempatan tanda-tanda di seluruh aspek lingkungan. Dalam hal ini, agar berfungsi dengan baik, *piktogram* haruslah mudah dikenali dan dimengerti oleh masyarakat. Oleh karena itu, konsistensi gambar harus terjaga dan tidak boleh berubah-ubah bentuk, ukuran, warna, maupun proporsinya. Meskipun kadang *signage* dihadirkan tanpa tulisan-tulisan, *piktogram* diharapkan dengan mudah dapat diasosiasikan dengan pesan yang yang dimaksud. Selanjutnya, dalam buku pedoman tersebut, juga disebutkan bahwa fasilitas dan sistem *signage* harus dirancang secara menyeluruh, dengan menciptakan serangkaian pesan nonverbal yang informatif, sehingga pesan-tanda tersebut dapat dimengerti oleh pengunjung yang sedang membutuhkan/memanfaatkan system (*Transportation Research Board*, 1996:4).

Standard signage diciptakan dalam aturan-aturan bentuk *outline border* yang

spesifik. Bentuk outline border ini mewakili fungsi-fungsi pesan yang berbeda. Berikut ini beberapa bentuk border outline yang dikenal :

1. *Kotak*; dipakai untuk menggambarkan bahwa tanda didalamnya adalah sebuah informasi kepada khalayak. Bentuk kotak banyak ditemui pada tanda-tanda keamanan, informasi publik, dan penanda alat-alat kebakaran. Tanda-tanda ini biasanya merupakan penanda : dimana suatu tempat berada, jenis dan karakter tempat, dan informasi sejenisnya.
2. *Lingkaran*; dipakai untuk menggambarkan bahwa tanda didalamnya tidak boleh diabaikan atau harus diikuti.
3. *Segitiga*; dipakai untuk menggambarkan peringatan keras, menunjukkan bahaya dan ancaman, dan mengharuskan khalayak untuk berhati-hati ketika mereka menjumpai tanda-tanda tersebut.

Dalam kasus-kasus tertentu dikenal juga *Custom Made Signage*, yang karakteristiknya tetap saja merupakan petunjuk arah, penanda tempat, peringatan-peringatan, dan lain-lain, tetapi diterapkan pada satu area tertentu (gedung-gedung pemerintahan, umum, area wisata, mall, dan lain-lain). Biasanya pengelola lebih punya kebebasan membuat sign-system yang disesuaikan dengan citra area / kawasan tersebut. *Custom Made Signage* mempunyai area disain yang lebih bervariasi, meskipun dalam tanda-tanda tertentu (tanda larangan misalnya) diharapkan tetap mengikuti aturan standar dalam informasi-informasi yang bersifat universal. Sesuai dengan pengertian tersebut, Binggeli (2012:6) menyebutkan bahwa

Interior Sign dan *Graphics* dapat dikategorikan menjadi 6 (enam) jenis: *Brand/Identity Sign dan Graphics, Informational (Operational) Signs, Directional Signs, Identification Signs, Regulatory Signs, Warning Graphics*. Beberapa kategori tersebut, dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *Brand/identity sign dan graphics* yang di dalamnya termasuk logo, warna, pola, dan identitas grafis
2. *Informational (operational) signs*, yang didalamnya termasuk petunjuk lokasi peta
3. *Directional signs*, sebagai penunjuk arah lokasi keberadaan lantai,
4. *Identification signs*, sebagai tanda yang mampu membedakan antara objek satu dengan yang lain,
5. *Regulatory signs*, sebagai tanda larangan maupun anjuran, dan
6. *Warning graphics*, sebagai tanda peringatan.

Pendapat Binggeli tersebut dapat menjadi landasan bahwa tanda yang berupa petunjuk arah, lokasi, karakter, larangan dan anjuran, serta peringatan, dapat berperan sebagai *signage system*.

Tahapan Penelitian



Gambar 1 Diagram Tahapan Penelitian

Tahapan pada penelitian ini dibagi menjadi enam tahap sebagai berikut:

Tahap 1: Pengumpulan Data. Pengumpulan data merupakan tahap awal dalam penelitian ini untuk melihat gambaran kondisi Pasar Jrasah meliputi: bangunan fisik, pengunjung, pengelola, dan *sign system* yang sudah ada. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan observasi / pengamatan, wawancara, dokumentasi, dan menyebarkan angket. Pada tahap ini mahasiswa dilibatkan sebagai pembantu dalam melakukan observasi / pengamatan, wawancara, dokumentasi, dan menyebarkan angket. Target luaran dari tahap ini adalah mendapatkan data primer tentang permasalahan *sign system* yang ada saat ini dan mendapatkan hal-hal yang dibutuhkan untuk pengembangan *sign system* yang sudah ada.

Tahap 2: Identifikasi Masalah. Tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah yang

ada pada *sign system* Pasar Jrasah. Permasalahan yang diidentifikasi meliputi perilaku dan latar belakang pengunjung, bentuk visual *sign system* yang sudah ada, serta ketersediaan jumlah *sign system* bagi pengunjung. Luaran yang dihasilkan pada tahap ini berupa deskripsi masalah yang jelas tentang *sign system* Pasar Jrasah dan usulan solusi pemecahannya.

Tahap 3: Analisis Data. Pada tahap ini dilakukan analisis data yang sudah ada untuk mencari solusi yang paling tepat dengan permasalahan *sign system* yang ada. Metode yang digunakan untuk menganalisis data yang adalah dengan menggunakan analisis *brainstorming*, *syntectics*, dan *cost-benefit*. Hasil analisis tersebut akan menghasilkan fungsi *signage* yang akan dibuat, klasifikasi jenis *sign*, semiotik *sign*, dan sasaran target audien dari *sign system* yang akan dibuat.

Tahap 4: Strategi & Konsep Sign System. Pada tahap ini dirancang strategi dan konsep *sign system* yang akan dibuat sesuai hasil identifikasi masalah dan analisis data. Strategi dan konsep *sign system* ini mencakup bahasa visual, komunikasi visual, psikologi persepsi visual, dan perilaku target audiens. Luaran dari tahap ini adalah berupa strategi generator bentuk agar mudah dipahami oleh target audiens dan konsep visual *sign system* baik untuk *sign* maupun bentuk border, serta konsep kreatif untuk tipografi.

Tahap 5: Perancangan Visualisasi Desain. Perancangan visualisasi desain *sign system* yang akan dilakukan adalah menerjemahkan hasil strategi dan konsep yang ada pada tahap sebelumnya menjadi bentuk visual. Penerjemahan menggunakan teori penyederhaan bentuk (*simplifikasi*) dari bentuk nyata menjadi bentuk sederhana yang

mudah dipahami target audiens. Tahap ini akan menghasilkan luaran berupa sketsa dasar, tracing hasil sketsa dasar dari manual ke digital, serta pewarnaan menggunakan *software* desain berbasis Vector.

Tahap 6: Finishing. Tahap finishing adalah tahap dimana hasil perancangan yang dilakukan pada tahap sebelumnya dibuat dalam satu buku pedoman penerapan *sign system* Pasar Jarakah. Buku Pedoman ini merupakan petunjuk bagi pihak pengelola pasar dalam membuat *sign system* yang berisi *sign system* apa saja yang harus ada, peletakan *sign system* agar mudah dilihat target audiens, bahan yang digunakan dalam membuat *sign system*.

Metode Analisis Data

Ada beberapa metode analisis yang akan dipakai untuk mengeksplorasi persoalan-persoalan dalam pemecahan masalah desain. Pilihan metode yang akan kita pakai tergantung dari skala persoalan yang dihadapi. Pada kasus-kasus tertentu dimungkinkan juga penggunaan beberapa metode secara bersamaan untuk lebih mempertajam analisa. Berdasarkan Sarwono dan Lubis (2007: 17-21), metode analisis dalam penelitian ini menggunakan *brainstorming*. Untuk melaksanakan *brainstorming* ditempuh langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Memilih sekelompok individu yang dianggap berkompeten dan menguasai masalah.
- b. Menetapkan aturan bahwa tidak diizinkan mengkritik gagasan yang dikemukakan orang lain, dan gagasan yang paling ekstrem pun bisa diterima.

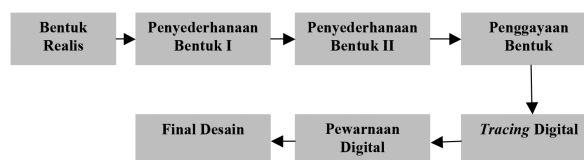
c. Secara kuantitas gagasan dibuat sebanyak mungkin dan kemudian seluruh anggota tim diarahkan agar berusaha menggabungkan gagasanyang layak.

d. Seluruh gagasan dirangkum untuk dijadikan kesimpulan

Metode *brainstorming* bisa diaplikasikan pada tahapan identifikasi masalah dan analisa data untuk mendapatkan kesimpulan yang digunakan untuk tahap selanjutnya.

Tahapan Pengembangan Desain

Tahapan pengembangan desain dikembangkan dengan model Proses Desain *Signage System* (Safanayong, 2007). Tahap yang dilakukan dalam pengembangan desain dilakukan dengan teori penyederhanaan. Adapun tahapan pengembangan desain dapat dijabarkan sebagai berikut :



Gambar 2 Diagram Tahapan Penelitian

Tahapan ini digunakan untuk menyederhanakan bentuk dari bentuk yang realis atau nyata menjadi gambar ikonik yang mudah dipahami. Setelah tahap penyederhanaan selesai maka dilanjutkan dengan proses digitalisasi atau merubahnya dalam bentuk digital menggunakan *software* desain berbasis *vector*.

Data Kuantitatif

3. Data Pertanyaan Kategori Pertama

Pengambilan data yang pertama dilakukan menggunakan angket. Angket ini dibagi menjadi 2 kategori. Kategori pertama yaitu

pertanyaan mengenai pendapat pengunjung seputar fungsi *sign system* yang ada di Pasar Jarakah. Berikut hasil tabulasi angket kategori pertama,

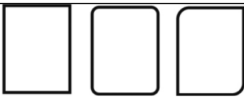


Tabel 1 Hasil Tabulasi Kategori Pertama

No	Pertanyaan	Jawaban		Simpulan Terbanyak	Presentase
		A (Ya)	B (Tidak)		
1	Apakah anda memperhatikan tanda petunjuk/ informasi/ larangan yang ada di pasar Jarakah ini?	81	19	81 dari 100 responden memperhatikan <i>sign system</i> yang ada di pasar Jarakah.	81%
2	Apakah anda cukup terbantu dengan informasi dari tanda petunjuk/ informasi/ larangan yang ada di Pasar Jarakah ini?	36	64	64 dari 100 responden tidak terbantu dengan adanya informasi dari system tanda di area Pasar Jarakah.	64%
3	Apakah perlu dilakukan perubahan atau penambahan / perbaikan <i>sign system</i> / rambu-rambu yang lebih informatif pada area Pasar Jarakah?	74	26	74 dari 100 responden merasa perlu perubahan atau penambahan / perbaikan <i>sign system</i> yang lebih detail pada area Pasar Jarakah	74%

4. Data Pertanyaan Kategori Kedua

Pertanyaan kedua berisi tentang pertanyaan-pertanyaan seputar pendapat pengunjung mengenai *sign system* yang sudah ada di Pasar Jarakah. Pertanyaan yang disusun untuk mengetahui pendapat pengunjung tentang bagaimanakah *sign system* yang dianggap cocok untuk diaplikasikan di area Pasar Jarakah. Berikut hasil tabulasi angket kategori kedua,

Tabel 2 Hasil Tabulasi Kategori kedua

No	Pertanyaan	Jawaban			Simpulan Terbanyak	Presentase
		A	B	C		
1		11	35	54	(C) 54 dari 100 responden memilih border/bingkai campuran dikarenakan tampilannya yang tidak hanya dinamis, namun juga tegas, selain itu juga berbeda dari rambu-rambu yang sering mereka lihat.	54%
2		31	57	12	(B) 57 dari 100 responden memilih karakter system tanda yang rounded atau tumpul dikarenakan tampilannya yang tidak kaku, dan dinamis.	57%
3		49	11	40	(A) 49 dari 100 responden lebih menyukai perpaduan 3 warna yaitu biru, hitam, dan putih. Tulisan TOILET dengan warna background putih memperjelas hurufnya. Warna biru pada background arah panah (sebagai icon) membuat lebih enak dilihat dan mengundang mata untuk melihat sign system tersebut. Warna putih pada icon cocok dipadukan dengan warna biru.	49%
4	a. San Serif (contoh) b. Serif (contoh) c. Dekoratif (contoh)	39	23	38	(A) 39 dari 100 responden lebih memilih jenis huruf Adobe Fan Heiti Std B, karena lebih tebal dari ke 2 jenis huruf yang lainnya, hal inilah yang membuat jenis huruf ini cocok digunakan pada sign system, karena huruf yang tebal mempermudah orang untuk membaca sign system.	39%

Data Kualitatif

5. Hasil Dokumentasi Dan Observasi Sign System Pasar Jrahah

Data kualitatif yang ambil pertama kali adalah observasi dan dokumentasi mengenai *sign system* yang sudah ada Pasar Jrahah. Sebagian besar dari pengunjung yang datang di areal Pasar Jrahah mencari informasi mengenai denah lokasi maupun mengetahui larangan dan himbauan dengan memahami *sign system* sederhana yang dibuat oleh pengelola. Setelah

melakukan observasi, hanya sedikit pengunjung yang terbantu dengan *sign system* yang telah diterapkan. Banyak pengunjung yang belum terbantu dengan *sign system* yang sudah ada. *Sign system* yang terdapat di Pasar Jrahah masih sedikit dan hanya berupa teks atau tipografi. Hal ini yang menyebabkan pengunjung Pasar Jrahah kurang dapat memahami informasi karena memahami teks lebih lama dibandingkan memahami gambar atau gambar dan teks. Selain itu, *sign system*

di Pasar Jrahak tidak memiliki standar desain yang sama. *Sign system* yang ada dibuat seadanya dan terkesan asal-asalan. *Sign system* yang dibuat berupa tulisan yang ditulis di tembok atau tulisan yang dicetak di kertas lalu ditempelkan di dinding. *Sign system* yang berbeda-beda membuat pengunjung susah membedakan mana yang *sign system* dan mana yang bukan *sign system*. Salah satu ciri *sign system* yang baik adalah *sign system* yang terintegrasi menjadi satu kesatuan aturan dan desain.



Gambar 3 Dokumentasi *sign system* yang sudah ada di Pasar Jrahak
(Sumber : dokumentasi penulis)

6. Dokumentasi Area Yang Dirujuk Untuk Rencana Sign System Yang Dibutuhkan

Data kualitatif yang diambil kedua adalah observasi dan dokumentasi mengenai area atau lokasi atau fasilitas atau aktivitas yang berhubungan dengan pengunjung Pasar Jrahak. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan data yang dirujuk sehubungan dengan rencana pembuatan *sign system* yang berupa petunjuk atau larangan atau himbauan atau informasi yang dibutuhkan oleh pengunjung ketika berada di Pasar Jrahak.

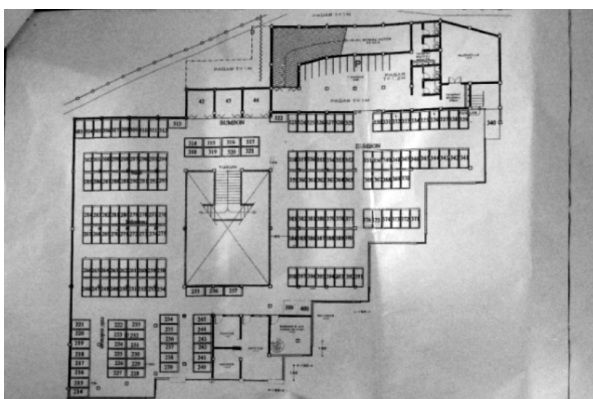
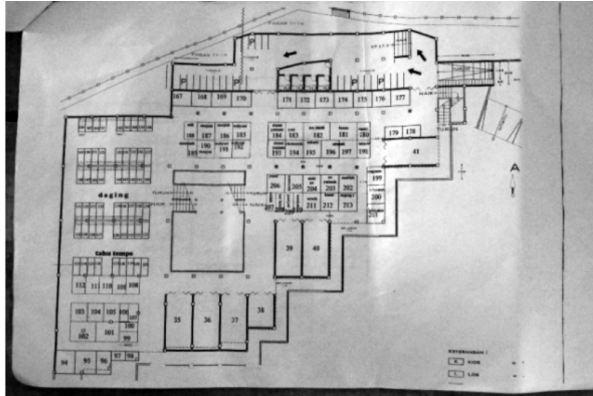


Gambar 4 Dokumentasi area yang ada di Pasar Jrahak
(Sumber: dokumentasi penulis)

Pasar Jrahak merupakan salah satu pasar tradisional yang ada di Semarang, sedang pasar sendiri merupakan tempat transaksi jual beli antara pedagang dan pembeli. Pengunjung yang berniat untuk berbelanja atau melakukan aktivitas jual beli akan menuju ke tempat atau lapak pedagang yang dituju sesuai dengan barang yang diinginkannya. Dengan luasnya Pasar Jrahak dan banyaknya pedagang yang berjualan berbagai macam dagangan, masih banyak tempat atau area yang belum memiliki *sign system*. Padahal sebuah *sign system* akan membantu para calon pembeli dalam mencari lapak-lapak dagangan pedagang yang ingin dituju. Masih banyak juga fasilitas-fasilitas yang ada di Pasar Jrahak yang belum memiliki *sign system* seperti tempat sampah, area merokok, gudang, kantor pengelola, dan lain sebagainya. Selain itu, masih banyak tanda larangan juga tidak tersedia, seperti larangan merokok, awas licin, awas atap rendah, jagalah kebersihan, dan lain sebagainya.

7. DENAH PASAR JRAKAH

Pasar Jraakah terdiri dari bangunan tiga lantai. Berikut ini adalah denah Pasar Jraakah digunakan sebagai acuan untuk meletakkan *sign system* yang akan dibuat,



Gambar 5 Denah Pasar Jraakah (Sumber: dokumentasi penulis)

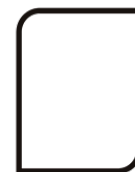
Hasil Analisis *Brainstroming*

1. Desain *sign system*

Berdasarkan data yang sudah diperoleh baik dari pilihan pengunjung maupun observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan, maka proses yang dilakukan adalah dengan melakukan proses analisis *brainstroming*. Proses *brainstroming* dilakukan dengan carfa mengumpulkan anggota kelompok untuk memberikan pendapat atas data yang tersaji dengan kemudian diambil kesimpulan mengenai data tersebut. Kesimpulan tersebut akan digunakan sebagai dasar perancangan *sign system* Pasar Jraakah ini. Adapun hasil *brainstroming* adalah sebagai berikut:

a. bingkai

Pada pernyataan ini, 54% responden memilih border atau bingkai campuran dari sudut tumpul dan lancip. Hal ini mungkin didasari tampilannya yang dinamis, namun juga tegas. Selain itu juga border yang *custom* dapat menjadi ciri khas Pasar Jraakah. Untuk jawaban yang lain tidak dipertimbangkan karena persentasenya sedikit.



b. karakter

Untuk karakter bentuk visual objek dalam *signage* dipilih pilihan B (57%) yang memiliki cirri bentuk *rounded* atau tidak tumpul. Responden memilih ini dikarenakan tampilannya yang tidak kaku dan dinamis. Untuk jawaban yang lain tidak dipertimbangkan karena persentasenya sedikit.



c. warna

Untuk paduan warna yang paling banyak dipilih adalah paduan warna jawaban A (49%). Pada pertanyaan ini, sebenarnya jawaban A (49%) dan B (40%) hampir sama jumlah responden yang menjawab. Dengan mempertimbangkan paduan warna yang sesuai dengan prinsip desain, maka dipilih paduan warna jawaban A.



d. jenis huruf

Untuk pemilihan jenis huruf, sebenarnya ada dua jawaban responden yang jumlahnya hampir sama, yaitu San Serif (39%) dan Dekoratif (38%). Dalam proses *brainstorming*, dipilih San Serif karena mempertimbangkan tingkat keterbacaan huruf apabila dibaca dalam jangka waktu yang cepat. Huruf San Serif juga lebih mudah dibaca dari jarak jauh dibanding jenis huruf yang lain.

DIN 1451 Engschrift

2. *Sign system* yang akan dibuat

Berikut ini adalah daftar hasil observasi *sign system* yang sudah ada dan yang belum ada di area Pasar Jrasah,

Tabel 3 Daftar *sign system* yang ada dan belum ada di Pasar Jrasah






a. Signage Yang Sudah Tersedia		
Parkir motor	Toilet	Tempat Konveksi
Arah keluar	Mushola	
b. Signage Yang Belum Tersedia		
• Himbauan dan larangan		
Dilarang Merokok	Sedang dalam Perbaikan	Perhatikan Barang Bawaan
Alas Kaki Dilepas	Awas Atap	Awas Listrik
Hati-hati Licin	Awas Licin	Jagalah Kebersihan
• Petunjuk Arah		
Arah keluar	Arah ke Tangga	Arah ke Toilet
Arah ke Mushola	Arah ke Tempat Parkir Motor	Arah ke Tempat Parkir Mobil
Arah ke Pintu Masuk		
• Fasilitas		
Parkir Mobil	Lantai 1	Pedagang Bumbon
Parkir Motor	Lantai 2	Pedagang Buah
Pos Parkir	Lantai 3	Pedagang Daging
Pos Pasar	Gudang	Pedagang Ikan
Kantor Pengelola	Selasar	Pedagang Kelontong
Ruang Kepala Pasar	Tangga	Pedagang Kompos
Ruang Staff	Papan Informasi	Pedagang Roti
Ruang Tunggu	Saklar Listrik	Pedagang Sayur
Pintu Masuk	Uang Kas Kebersihan	Pedagang Tahu dan Tempe
Mushola	Tempat Wudhlu	Pedagang Telur
Warung Makan	Tempat Pembuangan Sampah	

Hasil *Custom Made Sign System* Pasar Jrasah

1. *Signage* yang sudah ada

Berikut ini adalah hasil *redesign signage* yang sudah ada di area Pasar Jrasah setelah melewati proses *brainstorming*,

Tabel 4 Hasil *redesign signage* yang sudah ada di Pasar Jarakah


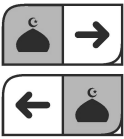

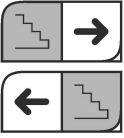
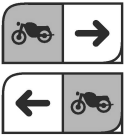

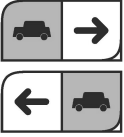












 <p>PARKIR RODA DUA</p>	 <p>ARAH KELUAR</p>	 <p>TOILET UMUM / TOILET PRIA / TOILET WANITA</p>
 <p>MUSHOLLA</p>	 <p>TEMPAT KONVEKSI</p>	





















2. Signage yang belum ada

Berikut ini adalah hasil *design signage* yang perlu ditambahkan di area Pasar Jarakah setelah melewati proses *brainstroming*,

Tabel 5 Hasil *design signage* yang perlu ditambahkan di Pasar Jarakah

Himbauan dan larangan		
 <p>DILARANG MEROKOK</p>	 <p>ALAS KAKI DILEPAS</p>	 <p>HATI-HATI LICIN</p>
 <p>SEDANG DALAM PERBAIKAN</p>	 <p>AWAS ATAP / HATI-HATI KEPALA / AWAS KEPALA</p>	 <p>AWAS LICIN</p>
 <p>PERHATIKAN BARANG BAWAAN</p>	 <p>AWAS LISTRIK</p>	 <p>JAGALAH KEBERSIHAN</p>
Petunjuk Arah		

 <p>ARAH KELUAR</p>	 <p>ARAH KE MUSHOLLA</p>	 <p>ARAH KE PINTU MASUK</p>
 <p>ARAH KE TANGGA</p>	 <p>ARAH KE TEMPAT PARKIR MOTOR</p>	 <p>ARAH KE TOILET</p>
 <p>ARAH KE TEMPAT PARKIR MOBIL</p>		
Fasilitas		
 <p>PARKIR MOBIL</p>	 <p>PARKIR RODA DUA</p>	 <p>POS PARKIR</p>
 <p>POS PASAR</p> <p>POS PASAR</p>	 <p>PENGELOLA</p> <p>KANTOR PENGELOLA</p>	 <p>KEPALA PASAR</p> <p>RUANG KEPALA PASAR</p>
 <p>RUANG STAFF</p> <p>RUANG STAFF</p>	 <p>RUANG TUNGGU</p> <p>RUANG TUNGGU</p>	 <p>PINTU MASUK</p> <p>PINTU MASUK</p>
 <p>MUSHOLLA</p>	 <p>WARUNG MAKAN</p> <p>WARUNG MAKAN</p>	 <p>LANTAI 1</p> <p>LANTAI 1</p>

 <p>LANTAI 2</p>	 <p>LANTAI 3</p>	 <p>GUDANG</p>
 <p>SELASAR</p>	 <p>TANGGA</p>	 <p>PAPAN INFORMASI</p>
 <p>SAKLAR LISTRIK</p>	 <p>UANG KAS KEBERSIHAN</p>	 <p>TEMPAT WUDHU</p>
 <p>TEMPAT PENGUANGAN SAMPAH</p>	 <p>PEDAGANG BUMBON</p>	 <p>PEDAGANG BUAH</p>
 <p>PEDAGANG DAGING</p>	 <p>PEDAGANG IKAN</p>	 <p>PEDAGANG KELONTONG</p>
 <p>PEDAGANG KOMPOS</p>	 <p>PEDAGANG ROTI</p>	 <p>PEDAGANG SAYUR</p>
 <p>PEDAGANG TAHU DAN TEMPE</p>	 <p>PEDAGANG TELUR</p>	

3. KESIMPULAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini didapatkan bahwa Pemerintah Kota Semarang mulai memberikan yang terbaik dalam menyediakan fasilitas terhadap masyarakat. Salah satu fasilitas umum yang pemerintah Kota Semarang serius bangun adalah pasar tradisional di beberapa tempat di Kota Semarang. Pasar tersebut dibangun dengan konsep modern-tradisional dan dibangun dengan megah. Akan tetapi, permasalahan terjadi ketika keseriusan pemerintah dalam membangun fasilitas publik tidak didukung dengan detail prasarana yang ada didalamnya, salah satunya mengenai *sign system*. Setelah melakukan penelitian di Pasar Jragung didapatkan bahwa *sign system* masih belum memadai sehingga membuat pengunjung bingung untuk mencapai tempat yang diinginkan. Desain yang peneliti buat dapat membantu apa yang dibutuhkan pengunjung Pasar Jragung.

Saran

Untuk penelitian berikutnya diharapkan dapat sampai tahap pembuatan *sign system* yang sudah dirancang pada penelitian ini. Penelitian berikutnya dapat memperkirakan material apa yang cocok untuk *sign system* Pasar Jragung, letak penempatan *sign system*, serta estimasi biaya yang dibutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Binggeli, Corky. 2012. *Interior graphic standards 2nd ed.* New Jersey: Published by John Wiley & Sons, Inc.
- [2] Budiman, Kris. 2011. *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas.* Yogyakarta: Jalasutra.
- [3] Cenadi, Christine S. 1999. *Jurnal Nirmana: Elemen-elemen dalam Desain Komunikasi Visual.* Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- [4] Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual.* Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [5] Rustan, Suriyanto. 2009. *Mendesain Logo.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [6] Safanayong, Yongky. 2006. *Desain Komunikasi Visual Terpadu.* Jakarta: Arte Intermedia.
- [7] Sarwono, Jonathan & Lubis, Hary. 2007. *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual.* Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [8] Sutopo, A. H. 2002. *Analisis dan Desain Berorientasi Obyek.* Yogyakarta: J & J Learning.
- [9] Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual. Metode Analisis Tanda dan Makna Pada Karya Desain Komunikasi Visual.* Yogyakarta: Jalasutra.
- [10] Transportation Research Board, 1996. *Guidelines for Transit Facility Signing and Graphics.* Washington D.C: Published by Transit Cooperative Research Program.
- [11] Wiria, Roslyn N. 2013. *Pemanfaatan Infografis Pada Desain Kemasan. FGD Magz.* Jakarta: R&W Publishing.