

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Sistem penanda (*sign system*) adalah sebuah hal yang sangat penting untuk mengetahui informasi di dalam suatu tempat yang dikunjungi oleh orang banyak. Dapat dilihat di berbagai tempat umum seperti perpustakaan, universitas, sekolah, kebun binatang dan tempat lain yang dikunjungi oleh masyarakat.

Sign system di dalam sebuah lokasi biasanya berisi informasi yang memudahkan pengunjung untuk menemukan suatu fasilitas, sarana dan prasarana yang tersedia, serta menunjukkan arah ke suatu tempat. Dalam merancang sebuah *sign system* harus memenuhi syarat-syarat di dalam Desain Komunikasi Visual (DKV), yaitu komunikatif dan mudah dimengerti oleh pembaca atau pengguna. Penerapan *sign system* dapat berupa simbol maupun tulisan yang mewakili informasi yang akan disampaikan.

Ketika perupa mendatangi Museum NuArt *Sculpture Park* Bandung, di sana perupa menemukan kemudahan dan manfaat yang diperoleh dari adanya *sign system* yang diterapkan. Dari museum itulah perupa terinspirasi untuk membuat sebuah *sign system* dan menerapkannya di Universitas Negeri Jakarta.

Dikarenakan *sign system* di Universitas Negeri Jakarta masih tergolong menggunakan desain yang sangat umum layaknya di jalan raya dan belum mewakili identitas dari Universitas Negeri Jakarta. Oleh karena itu, perlu adanya pembaharuan desain yang lebih menarik, mudah terlihat dan memiliki identitas.

Sebuah *sign system* sangat dibutuhkan dalam suatu lokasi sebagai penunjuk arah dan menampilkan informasi lokal seputar tempat tersebut. Namun, *sign system* ini tidak kita temukan di Universitas Negeri Jakarta. Hal ini dapat menghambat kegiatan yang ada di dalam kampus, terlebih bagi para tamu yang baru pertama kali lingkungan Universitas Negeri Jakarta.

Selain tamu-tamu yang datang dari luar UNJ, calon mahasiswa yang pertama kali mengunjungi UNJ akan kebingungan tanpa adanya penunjuk arah, untuk mengetahui suatu tempat di dalam universitas harus menggunakan cara lama yaitu dengan bertanya kepada orang di sekitar lokasi atau teman yang terlebih dahulu mengetahuinya. Hal ini pernah perupa alami ketika pertama kali mengunjungi UNJ dalam rangka ujian SBMPTN pada tahun 2015.

Sign sytem ini merupakan sebuah jawaban dari masalah yang ada. *Sign system* yang komunikatif, informatif dan menarik merupakan *sign system* yang cocok untuk diterapkan di dalam Universitas. Di mana lebih banyak berisi mahasiswa dan mahasiswi aktif yang berumur 18-30 tahun. Penerapan *sign system* ini dapat diterapkan secara menyeluruh, baik luar-ruang (*outdoor*) maupun dalam-ruang (*indoor*).

Sign system luar ruang dapat berupa informasi terintegrasi yang berupa informasi tempat dan petunjuk arah ke berbagai gedung, seperti rektorat, fakultas, maupun UPT yang ada di dalam Universitas Negeri Jakarta. Sedangkan untuk di dalam gedung, dapat diterapkan *sign system* yang menunjukkan arah dan fungsi ruangan, toilet, musholla, tangga darurat dan informasi lantai.

Perupa telah meninjau ke beberapa universitas yang berada di Jakarta dan sekitarnya. Universitas negeri dan swasta banyak yang belum menerapkan *sign system* di kampusnya, bahkan beberapa yang memiliki Program Studi Desain Komunikasi Visual pun belum sadar akan pentingnya penerapan *sign system* di kampus mereka. Satu-satunya Universitas yang perupa temukan telah menerapkan *sign system* luar-ruang dengan baik adalah Universitas Indonesia yang berlokasi di Kota Depok, Jawa Barat.

Mengingat Universitas Negeri Jakarta merupakan satu-satunya universitas keguruan negeri yang berada di Jakarta. Tersedianya *sign system* yang dapat menunjukkan informasi yang jelas terhadap para pengunjung yang mayoritasnya adalah para guru yang ingin meneruskan studi atau melakukan sertifikasi merupakan sebuah keunggulan bagi Universitas Negeri Jakarta yang tidak dimiliki kampus lain di Jakarta.

Di Universitas Negeri Jakarta hanya tersedia informasi arah berwarna hijau seperti petunjuk arah yang ada di jalan raya. Penempatannya dan ukurannya kurang tepat dan kurang menarik untuk struktur bangunan yang ada di Universitas Negeri Jakarta. Sehingga dibutuhkan sebuah terobosan baru dalam mendesain sebuah petunjuk arah luar-ruang yang informatif, terintegrasi dan memiliki desain yang menarik saat dilihat.

Desain *sign system* yang menarik dapat diangkat dari ornamen yang ada pada kebudayaan lokal di mana tempat tersebut berada. Sehingga dapat mengangkat ciri khas visual yang dimiliki oleh kebudayaan setempat, mengingat Universitas Negeri Jakarta

berdiri di tengah Kota Jakarta. Di dalam desain *sign system* dapat diterapkan elemen visual yang diangkat dari suku asli yang berasal dari Jakarta, yaitu Suku Betawi.

Setiap suku di Indonesia memiliki berbagai macam ornamen tradisional yang memiliki ciri khas masing-masing, tak terkecuali dengan Suku Betawi. Suku Betawi memiliki ornamen tradisional yang dapat diterapkan di dalam *sign system* luar ruang dengan melalui proses deformasi bentuk visual terlebih dahulu. Sehingga desainnya dapat diseimbangkan dengan gaya desain yang paling mutakhir dan dapat diterima oleh kalangan pengguna yang dituju.

Permasalahan yang dihadapi yaitu menerapkan *sign system* di Universitas Negeri Jakarta yang di mana sedikit sulit untuk mendapatkan *support* secara materil dalam proses pengadaan *sign system* di dalam UNJ. Walaupun nantinya merupakan sebuah kebutuhan yang penting di dalam UNJ itu sendiri sebagai sebuah sarana penunjang dalam kelancaran aktivitas di UNJ.

Sebagai solusi dari permasalahan tersebut, perupa akan berkoordinasi dengan dosen pembimbing dengan mengumpulkan dukungan dari rekan-rekan mahasiswa dan mengumpulkan suara untuk pengadaan *sign system* ini, karena menurut perupa *sign system* ini penting diterapkan. Sehingga tidak banyak masyarakat UNJ yang kebingungan di tempat mereka beraktivitas. Perupa juga akan mengumpulkan dukungan dan rekomendasi dari jurusan untuk dapat menerapkan ini dan mendapatkan dukungan materil dari UNJ, karena nantinya *sign system* yang perupa buat akan diterapkan di UNJ.

B. Perkembangan Ide Penciptaan

Perkembangan ide penciptaan di dalam skripsi penciptaan ini dimulai pada saat mata kuliah Studio Desain. Perupa lebih menguasai Desain Komunikasi Visual dibandingkan dengan cabang seni desain lainnya seperti ilustrasi, maupun fotografi. Saat bimbingan awal di dalam mata kuliah studio desain, perupa diberikan kebebasan untuk memilih karya studio yang akan dibuat.

Setelah melewati proses bimbingan, diputuskan untuk mendesain *sign system* di Universitas Negeri Jakarta, ide ini berawal dari pembahasan perupa terhadap dosen mata kuliah studio desain tentang kasus yang dapat diangkat dalam hal desain dengan lingkup yang paling dekat dengan perupa, yaitu di Universitas Negeri Jakarta.

Hal ini dikarenakan perupa mengingat saat pertama kali masuk Universitas Negeri Jakarta tidak ada petunjuk arah yang terlihat. Mulai dari ide penciptaan ini perupa memutuskan untuk membuat desain *sign system* untuk di Universitas Negeri Jakarta secara keseluruhan, seperti luar-ruang dan dalam-ruang.

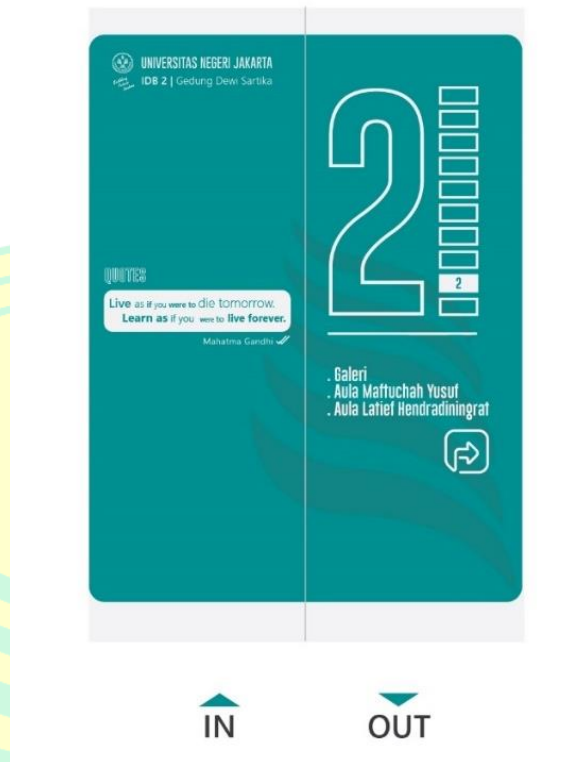
Secara konseptual, desain ini menyampaikan kesan formal dan elegan dengan pedoman identitas warna yang dimiliki oleh Universitas Negeri Jakarta namun dengan pemilihan tipe *font* sans serif yang bersifat semi-formal, paduan warna putih dan hitam menjadi pilihan untuk menggabungkan warna identitas UNJ, karena warna yang hitam dan putih bersifat netral. Di samping itu secara konseptual warna hitam dan putih yang dipadukan dengan warna identitas UNJ memiliki filosofi lingkungan kampus sebagai institusi yang bersikap netral dalam dunia perpolitikan.

Secara visual, desain ini memiliki dua sisi yang memiliki dua fungsi berbeda. Sisi pertama menampilkan petunjuk arah dan sisi kedua menampilkan denah Universitas Negeri Jakarta. Dari segi operasional, desain ini menggunakan akrilik yang menggunakan rangka besi di dalamnya, dengan desain yang dicetak di atas stiker.



Gambar 1. Desain Petunjuk Arah Luar-Ruang Untuk Universitas Negeri Jakarta Saat Mata Kuliah Studio Desain (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Selain desain *sign system* luar-ruang, perupa juga mendesain *sign system* dalam-ruang yang berada di dalam Gedung Raden Dewi Sartika, media yang akan diaplikasikan desainnya yaitu pintu *lift*. Pintu *lift* menjadi media untuk pengaplikasian desain karena posisinya yang strategis dan dilalui oleh mahasiswa yang ingin naik ke lantai 2 hingga lantai 10 atau sebaliknya. Desain masih mengusung konsep formal dan elegan namun mengarah ke gaya futuristis. Secara operasional desain ini akan diaplikasikan menggunakan desain yang dicetak menggunakan stiker vinil yang dilaminasi *doff*.



Gambar 2. Desain Pintu Lift Dalam-Ruang Untuk Universitas Negeri Jakarta Saat Mata Kuliah Studio Desain (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Perkembangan ide selanjutnya yaitu untuk penerapan desainnya ke Universitas Negeri Jakarta, setelah desain telah disetujui, desain tidak diaplikasikan secara langsung ke lokasi yang dituju, namun menggunakan sebuah maket dengan skala 1:25 yang dijadikan sebagai media untuk mengilustrasikan penempatan desain di lokasi sebenarnya. Secara segi operasional, media utama yang digunakan untuk membuat maket adalah *hardboard* yang dibentuk menggunakan pola sehingga membentuk sebuah lingkungan yang menggambarkan lingkungan di Universitas Negeri Jakarta. Bentuk lingkungan diperkuat menggunakan tekstur 2 dimensi seperti *paving block*, rumput, lantai dan kayu. Setelah bentuk *hardboard* terlihat, *hardboard* kemudian ditempel desain yang telah dicetak di stiker vinil.



Gambar 3. Desain *Signage* Parkir Motor dan Larangan Masuk Untuk Motor Di Universitas Negeri Jakarta Saat Mata Kuliah Studio Desain (Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4. Desain Pintu Lift Lantai 2 Gd. Dewi Sartika Untuk Universitas Negeri Jakarta Saat Mata Kuliah Studio Desain (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Sebelum mengambil mata kuliah Seminar Skripsi Penciptaan Karya Seni perupa mengajukan judul “Rancangan Desain *Sign System* di Universitas Negeri Jakarta”, judul ini pertama kali diajukan pada mata kuliah Metodologi Penelitian. Seiring bimbingan Seminar Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa berlangsung, judul

berubah menjadi “Desain *Sign system* Luar-Ruang Bertema Ornamen Tradisional Betawi di Universitas Negeri Jakarta”. Hal ini dilakukan agar topik pembahasan dipersempit sehingga menjadi lebih spesifik dan terfokus. Penambahan topik ornamen Betawi ditujukan agar unsur kebudayaan lokal di mana Universitas Negeri Jakarta berada dapat diangkat ke dalam karya perupa.

Ornamen Betawi menarik untuk diterapkan ke dalam desain *sign system* yang bernuansa modern dan minimalis tanpa harus melupakan unsur-unsur visual yang berasal dari budaya lokal yang dimiliki oleh Jakarta. Perancangan *sign system* di UNJ juga dapat mendukung visi dari UNJ yaitu “Menjadi Universitas yang Bereputasi di Kawasan Asia.”. Selain mendukung Visi UNJ, *sign system* dapat menjadikan wajah kampus lebih baik dengan adanya informasi yang sistematis dan desain yang bertaraf Internasional. *Sign system* tidak hanya diterapkan di kampus-kampus besar di Asia. Namun *sign system* juga diterapkan di kampus-kampus besar yang berada di benua Australia, Eropa dan Amerika, yang membedakan desain *sign system* yang diterapkan di UNJ yaitu memiliki ornamen tradisional Betawi yang dideformasi menjadi bentuk yang lebih minimalis dan modern. Hal ini menjadikan UNJ menjadi kampus yang dapat dicontoh oleh kampus-kampus lain di Indonesia bahkan di Asia.

Pada Seminar Penciptaan Karya Seni Rupa yang lalu, perupa membuat *mockup* desain dengan skala 1:5. Material utama yang digunakan yaitu akrilik dengan ketebalan 1,5mm dan dapat menyala dengan menambahkan LED putih di dalam *mockup sign system*.

Pada karya Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa, perupa menerapkan desain *sign system luar-ruang* di dalam Universitas Negeri Jakarta dengan mengilustrasikan pengaplikasiannya menggunakan media animasi 3D. Hal ini dijadikan pertimbangan setelah melakukan proses bimbingan bersama dosen pembimbing karena pameran yang akan dilaksanakan secara virtual menggunakan Artsteps. Pameran dilaksanakan secara virtual karena sedang adanya pandemi COVID-19 di seluruh dunia.

C. Fokus Penciptaan

Berikut ini adalah fokus masalah dari latar belakang yang telah dijelaskan:

1. Aspek Konseptual

- a. Desain *sign system* untuk memperbaharui petunjuk informasi dan kurang efektifnya petunjuk arah yang sudah ada di Universitas Negeri Jakarta.
- b. Ornamen tradisional Betawi sebagai identitas dari Universitas Negeri Jakarta yang berlokasi di Jakarta.
- c. Desain dengan warna yang kontras menjadi pilihan agar informasi mudah tersampaikan kepada pengguna.

2. Aspek Operasional

- a. Mengasah kemampuan desain dalam membuat *sign system* dengan hiasan ornamen tradisional Betawi pada setiap desainnya.
- b. Bahan material yang digunakan untuk membuat *sign system* adalah besi *hollow* dengan ketebalan 3 mm, pipa *hollow* 3 mm, plat besi 10 mm, baut model *countersink* dan akrilik 5 mm.

- c. Proses ini didesain menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CC 2015 dan diilustrasikan penerapan *sign system* di UNJ dalam bentuk animasi 3D menggunakan Blender 3D 2.8. Dalam proses mendesain dibutuhkan pengukuran dan gambar kerja yang akurat sehingga saat pembuatan dengan skala 1:1 dapat dibuat dengan presisi.
- d. Bahan dan alat yang digunakan untuk membuat animasi 3D desain *sign system* yaitu meliputi laptop dengan spesifikasi yang memadai untuk aplikasi Blender 3D, *mouse* dan keyboard.

3. Aspek Visual

- a. Pembuatan animasi 3D *sign system* Universitas Negeri Jakarta bertema ornamen tradisional Betawi dirender pada resolusi 1920 x 1080 pixel.
- b. Ornamen diterapkan di semua jenis *signage*, penerapannya dengan menggunakan teknik *laser cutting* pada bahan akrilik yang dipotong sesuai pola ornamen, lalu diaplikasikan pada *sign system* sehingga ornamen terlihat timbul.

D. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan dari penciptaan karya ini adalah:

1. Konseptual

- a. Sebagai pembaharuan petunjuk arah dan informasi yang sudah ada di Universitas Negeri Jakarta dengan mengangkat ornamen tradisional Betawi sebagai identitas.

- b. Meningkatkan kemampuan dalam membuat desain *sign system* Universitas Negeri Jakarta yang menarik dan terkonsep.
- c. Menciptakan desain *sign system* yang mudah dipahami oleh semua kalangan, menarik, mudah terlihat dan mudah diterima oleh masyarakat.

2. Operasional

- a. Akrilik dipilih sebagai material yang digunakan karena memiliki ketahanan terhadap cuaca, mudah dibentuk sesuai keinginan dan dapat dipotong sesuai desain pola menggunakan *laser cutting*.
- b. Adobe Illustrator CC 2015 dipilih sebagai aplikasi yang digunakan untuk mendesain *sign system* di Universitas Negeri Jakarta. Hal ini karena Adobe Illustrator CC 2015 mudah dioperasikan dan file Adobe Illustrator mempermudah dalam proses mencetak desain yang telah dibuat karena sudah banyak percetakan yang menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dibandingkan dengan CorelDraw.
- c. Blender 3D dipilih sebagai aplikasi yang digunakan untuk *modelling* 3 dimensi dan pembuatan animasi. Hal ini dikarenakan software Blender 3D merupakan aplikasi pembuat model 3 dimensi dengan lisensi gratis dan terbuka. Walaupun gratis, Blender 3D memiliki fitur yang lengkap dan sudah banyak studio animasi yang memilih untuk menggunakan aplikasi Blender 3D dibandingkan aplikasi 3D lain.

3. Visual

Sebagai bentuk apresiasi terhadap budaya lokal di Jakarta dengan mengangkat ornamen tradisional Betawi sebagai tema yang diterapkan di dalam

desain *sign system* di Universitas Negeri Jakarta. Di samping itu ornamen tradisional Betawi dapat dijadikan identitas dari Universitas Negeri Jakarta yang berlokasi di Jakarta.

E. Manfaat Penciptaan

Manfaat dari karya ini yaitu mengembangkan kemampuan perupa dalam merubah bentuk ornamen tradisional Betawi menjadi ornamen yang lebih modern tanpa harus menghilangkan nilai budaya asli yang terkandung di dalamnya dan dapat diterima oleh masyarakat. Jika desain *sign system* luar-ruang bertema ornamen tradisional Betawi ini terealisasi dan diaplikasikan, tentu dapat membantu mahasiswa, dosen dan yang paling penting yaitu pengunjung dari luar Universitas Negeri Jakarta untuk melihat informasi, arah dan tujuan dari lokasi serta gedung-gedung yang ada di dalam Universitas Negeri Jakarta. Manfaat lain dari karya ini yaitu dapat melengkapi nilai estetika di lingkungan Universitas Negeri Jakarta, sehingga keindahan dan informasi sebuah gedung menjadi terpenuhi.