

**PERANCANGAN SIGN SYSTEM
MASJID AL MUJAHIDIN UNY**

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh
M Handum Tri Anggoro
NIM 13206241051

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2017**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul Perancangan Sign System Masjid Al
Mujahidin UNY ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan

Telah disetujui dan disahkan oleh:



Yogyakarta, 31 Juli 2017

Pembimbing I,



Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.sn.

NIP. 19660320 199412 1 001

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni yang berjudul Perancangan Sign System Masjid Al Mujahidin UNY ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 18 Agustus 2017

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. R. Kuncoro WD, M.Sn.	Ketua Penguji		28 Agustus 2017
Eni Puji Astuti, M.Sn.	Sekretaris Penguji		28 Agustus 2017
Dr. Hajar Pamadhi, M.A.Hons.	Penguji Utama		28 Agustus 2017

Yogyakarta, 28 Agustus 2017
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Widvastuti Purbani, M.A
NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **M. Handum Tri Anggoro**
NIM : 13206241051
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 31 Juli 2017

Penulis,



M. Handum Tri Anggoro

MOTTO

“Sampaikanlah Dariku Walau Satu Ayat”.

(HR. Al-Bukhari 3461)

PERSEMBAHAN

Sujud syukur ku persembahkan kepada yang maha kuasa atas segalanya, Allah Swt. Atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita yang lebih besar.

Terimakasih untukmu, kupersembahkan sebuah karya kecil ini untuk bapak dan ibuku tercinta, yang tiada pernah henti memberiku semangat, nasehat, doa, serta pengorbanan yang tak tergantikan, demi hidupku kalian ikhlas mengorbankan segala perasaan tanpa kenal lelah, dalam lapar berjuang separuh nyawa hingga segalanya.

Tak lupa kusampaikan rasa bangga dan terimakasih atas senyuman kakak dan adikku tersayang, yang selalu memberikan keceriaan dan kebahagiaan dalam setiap momen keluarga kecil kami.

Spesial buat sahabat-sahabatku yang menjadi tempat keluh kesah, selalu mengulurkan tangan di saat aku kesulitan, yang mengajarkanku mengeja kata “sukses”. Tanpamu teman aku tak pernah berarti, tanpamu teman, aku bukan siapa-siapa yang takkan jadi apa-apa.

Untuk ribuan tujuan yang harus dicapai, untuk jutaan mimpi yang harus dikejar, untuk sebuah pengharapan, agar hidup jauh lebih bermakna. Hidup tanpa mimpi ibarat arus sungai, mengalir tanpa tujuan. Teruslah belajar, berusaha, dan berdoa untuk menggapainya. Jatuh berdiri lagi, kalah mencoba lagi, gagal bangkit lagi, Never give up!, sampai Allah SWT berkata “waktunya pulang”.

Hanya sebuah karya kecil dan untaian kata-kata ini yang dapat kupersembahkan kepada kalian semua. Beribu terimakasih kuucapkan, atas segala kekhilafan salah dan kekuranganku, kurendahkan hati serta diri menjabat tangan meminta beribu kata maaf tercurah, karya ini kupersembahkan..

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat, Hidayah, dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih secara tulus kepada Rektor UNY, Dekan FBS UNY, dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya sampaikan kepada pembimbing saya, Drs. R. Kuncoro Wulan Dewojati, M.sn. dengan penuh kesabaran, dan kebijaksanaan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tiada henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

Terima kasih juga saya ucapkan kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan secara spiritual, moral, material, hingga saya dapat menyelesaikan studi dan Tugas Akhir Karya Seni ini dengan baik. Tidak lupa ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Mas Purwanto, S.pd. selaku kordinator kerumah tanggaan takmir masjid Al Mujahidin UNY yang telah bersedia memberikan kesempatan dan bantuan kepada penulis selama pengambilan data penelitian, dan teman-teman semua angkatan pendidikan seni rupa dan kerajinan Universitas Negeri Yogyakarta yang tidak dapat saya sebut satu persatu.

Semoga segala bantuan dan amal baik yang telah diberikan mendapat pahala dari Allah Swt. Besar harapan penulis semoga bermanfaat bagi pribadi khususnya dan pengembangan Jurusan Pendidikan Seni Rupa di UNY.

Yogyakarta, Juli 2017

Penulis,

M Handum Tri Anggoro

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
ABSTRAK	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Masalah	6
C. Tujuan Perancangan.....	6
D. Manfaat Perancangan	7
BAB II KAJIAN TEORI DAN METODE PERANCANGAN	8
A. Kaligrafi Arab/ <i>khat</i>	8
B. Macam-Macam Lengkung Masjid.....	18
C. Logo	20
D. Sign System	24
E. Desain Grafis	50
BAB III IDENTIFIKASI DATA DAN METODE PERANCANGAN.....	71
A. Identifikasi Objek Perancangan.....	71
B. Skema Perancangan	75

C. Metode Perancangan.....	76
BAB IV VISUALISASI KARYA	83
A. Perancangan Logo	83
B. Perancangan Sign System.....	86
C. Estimasi Biaya	154
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	163
A. Kesimpulan.....	163
B. Saran	164
DAFTAR PUSTAKA	165
LAMPIRAN.....	166

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Standar Ukuran Simbol Berdasarkan Jarak Pandang Pengamat	42
Tabel 2.2 Standar Tinggi Huruf Berdasarkan Jarak Pandang Pengamat	42
Tabel 2.3 Sifat Warna.....	64

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Khat Farisi.....	9
Gambar 2.2a : Contoh Penulisan Khat Farisi.....	10
Gambar 2.2b : Contoh Penulisan Khat Raihani	10
Gambar 2.3 : Contoh Penulisan Khat Diwani	11
Gambar 2.4 : Kaedah Penulisan Khat Diwani	11
Gambar 2.5 : Penggunaan <i>Khat Diwani Jali</i> Pada Kaligrafi	12
Gambar 2.6 : Penggunaan <i>Khat Tsuluts</i> Pada Kaligrafi Digital	12
Gambar 2.7 : Penggunaan <i>Khat Tsuluts</i> Pada Lafadz <i>Al Muslimu</i>	13
Gambar 2.8 : Contoh Penggunaan Khat Riq'ah.....	14
Gambar 2.9 : <i>Khat Naskhi</i>	15
Gambar 2.10 : Mushaf Qur'an Surat Yasin Ditulis Dengan Khat Naskhi.....	15
Gambar 2.11 : Khat Kufi.....	16
Gambar 2.12 : Kaligraf <i>Kufi Murabba</i> Pada Bangunan Masjid.....	17
Gambar 2.13 : Kaligraf Kufi Murabba Dari Kuburan Wilayah Isfaha Iran.....	17
Gambar 2.14 : Lafal <i>Kun Fayakun</i> Yang Dilengkapi Dengan <i>Grid</i>	18
Gambar 2.14b: Arcade	18
Gambar 2.14c: Arcade	19
Gambar 2.14d: Mihrab Olay, Isfahan Iran dan Mihrab Mashhad Iran.....	19
Gambar 2.14e: Mihrab Tashun Pasha, turki dan Ben Youssef Madrasa,	19
Gambar 2.14f: Mihrab Muhammad Nasr,Mamluk-Arab dan Khanaqah.....	20
Gambar 2.15 : Logo Coca-Cola	22
Gambar 2.16 : Logo MacDonald	23

Gambar 2.17 : Logo Apple.....	23
Gambar 2.18 : Logo Nike.....	23
Gambar 2.19 : Logo DreamWorks.....	24
Gambar 2.20 : <i>Orientational Sign</i>	28
Gambar 2.21 : <i>Informational sign</i>	28
Gambar 2.22 : <i>Identificational Sign</i>	29
Gambar 2.23 : <i>Directional sign</i>	29
Gambar 2.24 : <i>Statutory regulatory Sign</i>	30
Gambar 2.25 : <i>Ornamental Sign</i>	30
Gambar 2.26 : <i>free-standing sign</i>	31
Gambar 2.27 : <i>Wall sign</i>	32
Gambar 2.28 : <i>Awning and canopy signs</i>	32
Gambar 2.29 : <i>Projecting Sign</i>	33
Gambar 2.30 : <i>Hanging Sign</i>	33
Gambar 2.31 : <i>Sticker Sign</i>	34
Gambar 2.32 : <i>Ceiling Supported Sign</i>	35
Gambar 2.33 : <i>Wall Mounted</i>	35
Gambar 2.34 : <i>Messages And Directory Sign</i>	35
Gambar 2.35 : <i>Temporary And Portable Sign</i>	36
Gambar 2.36 : Tiga Bentuk Dasar Geometris.....	44
Gambar 2.37 : Simbol Konsep “ Dilarang Merokok “.....	45
Gambar 2.38 : Simbol Konsep “ Wajib Menggunakan Masker ”	46
Gambar 2.39 : Simbol konsep “ Awas Tegangan Tinggi “.....	46
Gambar 2.40 : Simbol Konsep “ Berbahaya”.....	47

Gambar 2.41	: Simbol Konsep “ Emergency Alarm ”	47
Gambar 2.42	: Simbol Konsep “Isotype”	48
Gambar 2.43	: Simbol konsep “ <i>Pictorial</i> ”	49
Gambar 2.44	: Contoh Huruf <i>Oldstyle</i>	59
Gambar 2.45	: Contoh Huruf <i>Modern</i>	60
Gambar 2.46	: Contoh Huruf <i>Sans Serif</i>	60
Gambar 2.47	: Contoh Huruf <i>Slab Serif</i>	61
Gambar 2.48	: Contoh Huruf <i>Script</i>	61
Gambar 2.49	: Contoh Huruf <i>Decorative</i>	62
Gambar 3.1	: Struktur Organisasi Masjid Al Mujahidin UNY 2017	71
Gambar 3.2	: Masjid Al Mujahidin Bangunan Lama	72
Gambar 3.3	: Masjid Al Mujahidin Bangunan Baru	72
Gambar 3.4	: Interior Masjid Al Mujahidin UNY	72
Gambar 3.5	: Masjid Al Mujahidin	72
Gambar 3.6	: <i>Identification Sign</i>	73
Gambar 3.7	: <i>Orientation Sign</i>	73
Gambar 3.8	: <i>Directional Sign</i>	73
Gambar 3.9	: <i>Orientation Sign</i>	73
Gambar 3.10	: Batas Suci	73
Gambar 3.11	: Wudhu Putra	73
Gambar 3.12	: Menjaga Kebersihan	74
Gambar 3.13	: Toilet Pria	74
Gambar 3.14	: Memakai Sandal	74
Gambar 3.15	: Baris Shaf	74

Gambar 3.16	: Waspada Pencuri.....	74
Gambar 3.17	: Dilarang Tiduran.....	74
Gambar 4.1	: <i>Rough Layout</i> Logo.....	80
Gambar 4.2	: <i>Comprehensive Layout</i> Logo.....	80
Gambar 4.3	: <i>Final Design</i> Logo.....	81
Gambar 4.4	: Studi Bentuk Logo.....	81
Gambar 4.5	: <i>Landscape</i> Logo.....	83
Gambar 4.6	: Fleksibilitas <i>Background</i> Logo.....	83
Gambar 4.7	: Fleksibilitas <i>Monochrom</i> Logo.....	83
Gambar 4.8	: <i>Rough Layout Universal</i>	84
Gambar 4.9	: <i>Comprehensive Layout Universal</i>	84
Gambar 4.10	: <i>Final Design Universal Sign System</i>	85
Gambar 4.11	: Font <i>Pump Demi Bold LET</i>	86
Gambar 4.12	: Font <i>Open Sans Extrabold</i>	87
Gambar 4.13	: Font <i>Myriad Arabic</i>	87
Gambar 4.14	: Variasi Warna <i>Layout Sign</i>	88
Gambar 4.15	: <i>Rough Layout</i> Area parkir.....	91
Gambar 4.16	: <i>Comprehensive layout</i> Area parkir.....	91
Gambar 4.17	: <i>Final Design</i> Area parkir.....	92
Gambar 4.18	: Aplikasi Grafik Lingkungan Area Parkir.....	92
Gambar 4.19	: <i>Rough Layout</i> Panduan Masuk Masjid.....	94
Gambar 4.20	: <i>Comprehensive Layout</i> Panduan Masuk Masjid.....	94
Gambar 4.21	: <i>Final Design</i> Panduan masuk masjid.....	95
Gambar 4.22	: Aplikasi Grafik Lingkungan Panduan Masuk Masjid.....	95

Gambar 4.23 :	<i>Rough Layout</i> Panduan Keluar Masjid	96
Gambar 4.24 :	<i>Comprehensive layout</i> Panduan Keluar Masjid	97
Gambar 4.25 :	<i>Final Design</i> Panduan Keluar Masjid	97
Gambar 4.26 :	Aplikasi Grafik Lingkungan Panduan Keluar Masjid.....	98
Gambar 4.27 :	<i>Rough Layout</i> Panduan Masuk WC	99
Gambar 4.28 :	<i>Comprehensive layout</i> Panduan Masuk WC.....	99
Gambar 4.29 :	<i>Final Design</i> Panduan Masuk WC.....	100
Gambar 4.30a :	Aplikasi Grafik Lingkungan Panduan Masuk WC.....	100
Gambar 4.30b :	<i>Rough Layout</i> Panduan Wudhu.....	101
Gambar 4.30c :	<i>Comprehensive layout</i> Panduan Wudhu.....	102
Gambar 4.30d :	<i>Final Design</i> Panduan Wudhu	102
Gambar 4.30e :	Aplikasi Grafik Lingkungan Panduan Wudhu	103
Gambar 4.31 :	<i>Rough Layout</i> Panduan Keluar WC	104
Gambar 4.32 :	<i>Comprehensive layout</i> Panduan Keluar WC.....	104
Gambar 4.33 :	<i>Final Design</i> Panduan Keluar WC.....	105
Gambar 4.34 :	Aplikasi Grafik Lingkungan Panduan Keluar WC	105
Gambar 4.35 :	<i>Rough Layout</i> Himbauan Menjaga Kebersihan	106
Gambar 4.36 :	<i>Comprehensive layout</i> Himbauan Menjaga Kebersihan	107
Gambar 4.37 :	<i>Final Design</i> Himbauan Menjaga Kebersihan.....	107
Gambar 4.38 :	<i>Aplikasi Grafik Lingkungan Himbauan Menjaga Kebersihan ..</i>	108
Gambar 4.39 :	<i>Rough Layout</i> Baris Shaf	109
Gambar 4.40 :	<i>Comprehensive layout</i> Baris Shaf	109
Gambar 4.41 :	<i>Final Design</i> Baris Shaf.....	110
Gambar 4.42 :	Aplikasi Grafik Lingkungan Baris Shaf.....	110

Gambar 4.43 :	<i>Rough Layout</i> Batas Suci	111
Gambar 4.44 :	<i>Comprehensive layout</i> Batas Suci.....	112
Gambar 4.45 :	<i>Final Design</i> Batas Suci.....	112
Gambar 4.46 :	Aplikasi Grafik Lingkungan Batas Suci	113
Gambar 4.47 :	<i>Rough Layout</i> Larangan menyalakan HP	114
Gambar 4.48 :	<i>Comprehensive layout</i> Larangan menyalakan HP	114
Gambar 4.49 :	<i>Final Design</i> Larangan menyalakan HP	115
Gambar 4.50 :	Aplikasi Grafik Lingkungan Larangan menyalakan HP	115
Gambar 4.51 :	<i>Rough Layout</i> Larangan Tidur di Karpet	117
Gambar 4.52 :	<i>Comprehensive layout</i> Larangan Tidur di Karpet.....	117
Gambar 4.53 :	<i>Final Design</i> Larangan Tidur di Karpet.....	118
Gambar 4.54 :	Aplikasi Grafik Lingkungan Larangan Tidur di Karpet	118
Gambar 4.55 :	<i>Rough Layout</i> Peringatan Kehilangan Barang	119
Gambar 4.56 :	<i>Comprehensive Layout</i> Peringatan Kehilangan Barang.....	120
Gambar 4.57 :	<i>Final Design</i> Peringatan Kehilangan Barang.....	120
Gambar 4.58 :	Aplikasi Grafik Lingkungan Peringatan Kehilangan Barang	121
Gambar 4.59 :	<i>Rough Layout</i> Peringatan Aurat Terbuka.....	122
Gambar 4.60 :	<i>Comprehensive layout</i> Peringatan Aurat Terbuka	122
Gambar 4.61 :	<i>Final Design</i> Peringatan Aurat Terbuka	123
Gambar 4.62 :	Aplikasi Grafik Lingkungan Peringatan Aurat Terbuka	123
Gambar 4.63 :	<i>Rough Layout</i> Peringatan Mengganggu Kekhusyukan	124
Gambar 4.64 :	<i>Comprehensive layout</i> Peringatan Mengganggu Kekhusyukan.	125
Gambar 4.65 :	<i>Final Design</i> Peringatan Mengganggu Kekhusyukan.....	125
Gambar 4.66 :	Aplikasi Grafik Lingkungan Mengganggu Kekhusyukan	126

Gambar 4.67 :	<i>Rough Layout</i> Tempat Wudhu Pria.....	127
Gambar 4.68 :	<i>Comprehensive layout</i> Tempat Wudhu Pria	127
Gambar 4.69 :	<i>Final Design</i> Tempat Wudhu Pria	128
Gambar 4.70 :	Aplikasi Grafik Lingkungan Tempat Wudhu Pria.....	128
Gambar 4.71 :	<i>Rough Layout</i> Tempat Wudhu Wanita.....	129
Gambar 4.72 :	<i>Comprehensive layout</i> Tempat Wudhu Wanita	130
Gambar 4.73 :	<i>Final Design</i> Tempat Wudhu Wanita	130
Gambar 4.74 :	Aplikasi Grafik Lingkungan Tempat Wudhu Wanita.....	130
Gambar 4.75 :	<i>Rough Layout</i> Toilet Pria	132
Gambar 4.76 :	<i>Comprehensive layout</i> Toilet Pria.....	132
Gambar 4.77 :	<i>Final Design</i> Toilet Pria.....	133
Gambar 4.78 :	Aplikasi Grafik Lingkungan Toilet Pria	133
Gambar 4.79 :	<i>Rough Layout</i> Toilet Wanita	134
Gambar 4.80 :	<i>Comprehensive layout</i> Toilet Wanita.....	135
Gambar 4.81 :	<i>Final Design</i> Toilet Wanita	135
Gambar 4.82 :	<i>Aplikasi Grafik Lingkungan Toilet Wanita</i>	136
Gambar 4.83 :	<i>Rough Layout Directional Sign</i> Masjid	137
Gambar 4.84 :	<i>Comprehensive layout Directional Sign</i> Masjid	137
Gambar 4.85 :	<i>Final Design Directional Sign</i> Masjid.....	138
Gambar 4.86 :	<i>Aplikasi Grafik Lingkungan Directional Sign</i> Masjid	138
Gambar 4.87 :	<i>Rough Layout</i> Loker.....	139
Gambar 4.88 :	<i>Comprehensive layout</i> Loker.....	140
Gambar 4.89 :	<i>Final Design</i> Loker	140
Gambar 4.90 :	Aplikasi Grafik Lingkungan Loker.....	141

Gambar 4.91 :	<i>Rough Layout</i> Tempat Infaq.....	142
Gambar 4.92 :	<i>Comprehensive layout</i> Tempat Infaq	142
Gambar 4.93 :	<i>Final Design</i> Tempat Infaq	143
Gambar 4.94 :	Aplikasi Grafik Lingkungan Tempat Infaq.....	143
Gambar 4.95 :	<i>Rough Layout Identificational Sign</i> Masjid	144
Gambar 4.96 :	<i>Comprehensive Layout Identificational Sign</i> Masjid.....	145
Gambar 4.97 :	<i>Final Design Identificational Sign</i> Masjid.....	145
Gambar 4.98 :	Aplikasi Grafik Lingkungan <i>Identificational Sign</i> Masjid	146
Gambar 4.99 :	<i>Rough Layout Directional Parking Sign</i>	147
Gambar 4.100:	<i>Comprehensive layout Directional Parking Sign</i>	147
Gambar 4.101:	<i>Final Design Directional Parking Sign</i>	148
Gambar 4.102:	Aplikasi Grafik Lingkungan <i>Directional Parking Sign</i>	148
Gambar 4.103:	<i>Rough Layout Orientational Parking Sign</i>	149
Gambar 4.104:	<i>Comprehensive layout Orientational Parking Sign</i>	150
Gambar 4.105:	<i>Final Design Orientational Parking Sign</i>	150
Gambar 4.106:	Aplikasi Grafik Lingkungan <i>Orientational Parking Sign</i>	151
Gambar 4.107:	<i>Rough Layout</i> Pemberi Orientasi Area Masjid	152
Gambar 4.108:	<i>Comprehensive Layout</i> Pemberi Orientasi Area Masjid.....	152
Gambar 4.109:	<i>Final Design</i> Pemberi Orientasi Area Masjid.....	153
Gambar 4.110:	Aplikasi Grafik Lingkungan <i>Pemberi Orientasi Area Masjid</i>	153

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Surat Izin Observasi	167
Lampiran 2 : CV Penulis.....	168
Lampiran 3 : CV Narasumber	168
Lampiran 4 : Dokumentasi Masjid.....	170
Lampiran 5 : Dokumentasi Proses Desain	171
Lampiran 6 : Katalog	172

PERANCANGAN SIGN SYSTEM MASJID AL MUJAHIDIN UNY

M Handum Tri Anggoro
NIM 13206241051

ABSTRAK

Perancangan *sign system* ini bertujuan memberikan pelayanan informasi kepada pengunjung masjid Al Mujahidin UNY secara lebih efisien *melalui konsep berdakwah lewat sign system, mengamalkan sunah-sunah dalam beraktivitas di lingkungan masjid.*

Proses perancangan melalui tahapan pengumpulan data, baik data verbal maupun visual. Data dianalisis dengan menggunakan teknik 5W1H (*What, Why, Where, When, Who, and How*). Pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi selanjutnya data diolah menjadi konsep perancangan media *sign system* sehingga membentuk kesatuan dalam desain dan kesimpulan dalam proses pembuatan media *sign system*. Tahapan penciptaan *sign system* dengan proses membuat *rough layout, comprehensive layout* dan *complete layout*. Tahapan pembuatan elemen *sign system* mulai dari bentuk layout berupa lengkung mirip lunas kapal terbalik, ornamen kufi murabba, pictogram, dan penyusunan kata-kata.

Hasil dari perancangan media *sign system* berupa logo, *sign* larangan, *sign* peringatan, *sign* kewajiban, dan *sign* petunjuk arah tempat. *Sign* kewajiban terdiri dari area parkir, panduan masuk-keluar masjid, panduan masuk-keluar wc, panduan wudhu, himbauan menjaga kebersihan, baris dan batas suci. *Sign* larangan terdiri dari larangan menyalakan hp dan larangan tidur di area karpet. *Sign* peringatan terdiri dari peringatan kehilangan barang, peringatan aurat terbuka, dan peringatan mengganggu kekhusyukan. Sementara untuk *sign* pemberi informasi tempat terdiri dari tempat wudhu pria-wanita, toilet pria-wanita, *directional sign* masjid, loker, tempat infaq, *identification sign* masjid, *directional parking sign, orientational parking sign*, dan pemberi orientasi area masjid.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hukum berdakwah dengan segala bentuknya adalah wajib bagi setiap muslim. Amar ma'ruf nahi munkar, berjihad, memberi nasehat dan sebagainya. Seperti ditegaskan oleh Allah dalam Surat Ali Imron ayat 104:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

"Dan hendaklah ada diantara kalian segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang mungkar, merekalah orang-orang yang beruntung."

Begitupula ditekankan wajibnya dakwah, melalui hadist *لَوْ آيَةٌ عَلَيَّ وَبِئْسَ مَا آيَةٌ* artinya *"sampaikanlah ajaranku walaupun satu ayat"* (H.R Bukhori). Hukum wajib berdakwah berarti dikerjakan mendapat pahala dan yang meninggalkan mendapat dosa bagi pelakunya.

Begitu pentingnya berdakwah dalam ajaran islam, berarti mengharuskan untuk mempelajari ilmu agama Islam dan juga ilmu pengetahuan modern agar mampu menyelaraskan dengan perkembangan jaman. Seperti halnya cara dakwah Nabi Muhammad saw di masanya, tetap memperhatikan perkembangan jaman saat itu, dimana masyarakatnya gemar dengan syair-syair maka Al-Qur'an pun hadir dengan syair-syair yang Indah begitu juga perkataan rasulullah tidak sedikit menggunakan perumpamaan untuk nasehat kepada umatnya.

Begitu juga awal Islam masuk di Indonesia salah satunya dengan cara perdagangan, para pendakwah disamping membawa barang dagangannya juga dialog menyampaikan ajaran tentang agama islam kepada masyarakat secara sederhana, ternyata dengan cara ini dapat dipahami sehingga dari waktu ke waktu masyarakat menerima dan semakin bertambah penganut islam hampir di seluruh Nusanatara. Dengan demikian selain mencari keuntungan, para pedagang itu juga mengajarkan masyarakat memeluk agama islam dengan motif sepenuhnya murni untuk menyebarkan ajaran agama Islam.

Sekarang perkembangan dunia digital sudah mencapai semua aspek, dari segi bisnis, ekonomi, hiburan, transportasi dan lain-lain. Menjamurnya penggunaan produk digital telah membentuk berbagai komunitas maya, interaksi sosial yang dulu ditentukan ruang dan waktu, kini tidak relevan lagi. Beragam informasi dalam hitungan detik, ribuan, puluhan bahkan ratusan ribu dapat dijangkau lapisan masyarakat. Dunia digital tidak terlepas dengan peranan desain komunikasi visual yang mana mewakili komunikasi dalam dunia nyata mampu memberikan pengaruh besar dalam kehidupan manusia bahkan keberagaman dalam era ini.

Dakwah saat ini sudah begitu meluas, banyak media yang digunakan dalam menyampaikan dakwah Islamiyah. Media dakwah sendiri adalah segala sesuatu yang dipergunakan sebagai alat dalam mencapai tujuan

dakwah, dakwah dapat dilakukan melalui media yang sudah menjadi media dakwah sejak pada zaman Rasulullah SAW.

Media itu adalah masjid. Rasulullah SAW menggunakan masjid sebagai sarana dakwah dan masjid pula sebagai media untuk menyampaikan pesan dakwahnya. Masjid pertama kali dibangun pada masa Rasulullah SAW. Hingga saat ini masjid tetap menunjukkan eksistensinya sebagai media dakwah yang sangat berperan dalam pembinaan keagamaan bagi umat.

Keberadaan dan fungsi masjid di tengah masyarakat Islam sangat penting, sebab masjid merupakan salah satu dasar dari sarana menuju masyarakat yang agamis. pentingnya masjid bagi umat Islam tergambar pula dari ganjaran pahala dan keberuntungan di akhirat bagi siapa yang memakmurkan masjid, serta membantu kelancaran aktivitas dakwah dalam masjid tersebut.

Seiring dengan kemajuan teknologi serta ilmu pengetahuan manusia yang semakin berkembang, masjid bukan hanya dibangun berada di tengah-tengah suatu desa atau kota tertentu. Banyak masjid yang tidak hanya berdiri sendiri, melainkan sudah menjadi bagian suatu bangunan seperti bagian dari pada perkantoran, rumah sakit, sekolah-sekolah, dan tak terkecuali Perguruan Tinggi.

Perguruan Tinggi yang berfungsi sebagai tempat pembinaan generasi muda penerus tongkat estafet perjuangan agama dan negara, bukan hanya

sebagai tempat pembinaan jasmani, melainkan juga sebagai tempat pembinaan rohani. Oleh karenanya kampus-kampus besar banyak dilengkapi oleh masjid di dalamnya, yang dapat digunakan untuk beragam kegiatan keagamaan serta menjadi sarana pembinaan keagamaan untuk mahasiswa, karena masjid di lingkungan kampus sangat turut berperan penting dalam pembinaan mental rohani bagi para mahasiswa.

Masjid Al Mujahidin merupakan masjid yang dibangun di kawasan Universitas Negeri Yogyakarta. Selain digunakan untuk kegiatan sholat berjamaah, masjid ini kesehariannya menjadi wadah atau sebagai media kegiatan dakwah, Majelis taklim, seminar bertemakan keagamaan dan kegiatan keagamaan lainnya. Ini semua menjadi suatu kegiatan dakwah yang memfungsikan masjid sebagai media dakwah dalam membina keagamaan bagi para mahasiswa. Selain kegiatan yang bermacam-macam, masjid ini juga dilengkapi dengan berbagai fasilitas, salah satunya adalah *sign system*.

Sign system di sebuah masjid merupakan salah satu prasarana fisik yang sebaiknya harus diperhatikan dengan sungguh-sungguh oleh pengurus dengan tujuan agar jamaah yang berkunjung ke masjid bisa mendapat informasi yang jelas dan terarah. Selain menyediakan informasi bagi pengunjung, *sign system* pada sebuah masjid juga harus dirancang semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian pengunjung sehingga terjadi peningkatan jumlah jamaah. Yang tidak kalah penting, *sign system* yang ada harus dapat mengedukasi pengunjung. Dengan begitu dakwah bisa tersampaikan kepada seluruh jamaah

yang berkunjung ke Masjid Al Mujahidin . Dengan adanya *sign system* selain memberi nilai tambah bagi interior Masjid Al Mujahidin, pengunjung tidak akan lagi kesulitan menemukan tempat dan informasi yang mereka perlukan.

Di masjid Al Mujahidin terdapat *sign* pengenalan, peringatan dan larangan yang cukup lengkap namun belum ada kesatuan antara *sign* yang satu dengan lainnya. *Sign* yang ada hanya sebatas apa yang ingin disampaikan tanpa ada keterangan alasan yang mendasari, sehingga jamaah yang berkunjung akan bertanya-tanya maksud dari dibuatnya suatu *sign* dan belum mendapatkan manfaat yang maksimal.

Sebagai masjid yang berada di kawasan perguruan tinggi pasti membutuhkan *sign system* yang tepat dan menarik serta edukatif sehingga jamaah yang berkunjung secara tidak langsung mendapatkan manfaat ilmu yang didasarkan pada al-quran dan hadits. Oleh karena itu, dibuatlah tugas akhir yang berjudul Perancangan *Sign System* Masjid Al Mujahidin UNY. Kondisi *sign system* yang sekarang terdapat pada Masjid Al Mujahidin UNY adalah sebagai berikut:

1. Tata letak fasilitas-fasilitas yang ada di masjid Al Mujahidin UNY sulit untuk diketahui jamaah yang pertama kali datang
2. *Sign system* yang sudah ada kurang efektif serta kurang komunikatif.
3. Pengadaan *sign system* seadanya dan belum ditangani secara serius.

4. *Sign system* yang tersedia belum memberikan ciri khas Masjid Al Mujahidin UNY.
5. Belum adanya unsur edukatif dakwah pada *sign system* yang sudah ada

Berdasarkan Kondisi *sign system* yang ada sekarang ini, perlunya dirancang *sign system* sesuai dengan prinsip-prinsip perancangan supaya *sign system* yang dihasilkan efektif untuk kelancaran dalam mendapatkan pelayanan informasi dan memiliki nilai tambah edukatif dakwah bagi jamaah di lingkungan Masjid Al Mujahidin UNY.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan tentang bagaimana merancang *sign system* yang efektif dan komunikatif berbasis dakwah, sehingga sunah-sunah dalam beraktivitas di lingkungan masjid bisa diamalkan.

C. Tujuan perancangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang didapat, tujuan dari perancangan ini adalah: menciptakan *sign system* komunikatif berbasis dakwah yang dapat mengedukasi jamaah serta membantu menginformasikan fasilitas-fasilitas yang sulit untuk dijangkau sehingga aksesibilitasnya bisa lebih ditingkatkan, selain itu secara tidak langsung dakwah dapat

tersampaikan kepada seluruh jamaah di lingkungan masjid Al Mujahidin UNY

D. Manfaat perancangan

Hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis, maupun secara praktis di lapangan. Secara teoritis hasil perancangan ini untuk mengetahui kriteria *sign system* yang efektif bagi masjid Al Mujahidin UNY. Secara praktis perancangan ini dapat memberikan pemahaman pengunjung tentang ketetapan dan sunah dalam berkegiatan di lingkungan masjid.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN METODE PERANCANGAN

A. Kaligrafi Arab/*Khat*

Pengertian kaligrafi secara bahasa ialah, ungkapan dari Bahasa Inggris yang disederhanakan, *calligraphy* yang berasal dari Bahasa Latin *calios* yang berarti “indah”, dan *graphos* yang berarti “tulisan” (Sirojuddin, 2000). Dalam Bahasa Arab disebut juga **تْحْسِينُ الْخَطِّ** “tulisan indah”. Secara etimologis *khat* adalah menulis dengan pena, tulisan, jalan yang memanjang, lorong, garis, seni tulisan, kaligrafi (Loekman: 1983: 10). Definisi kaligrafi lengkap dikemukakan oleh Syamsuddin Al-Akfani di dalam kitabnya, *Irsyad Al-Qasid* (dalam Sirojuddin, 2000: 3), sebagai berikut :

“Khat adalah suatu ilmu yang memperkenalkan bentuk-bentuk huruf tunggal, letak-letaknya dan cara-cara merangkainya menjadi sebuah tulisan yang tersusun; atau apa-apa yang di atas garis-garis, bagaimana cara menulisnya dan menentukan mana yang tidak perlu ditulis; mengubah ejaan yang perlu digubah dan menentukan cara bagaimana untuk mengubahnya.”

Secara terminologi, Yaqut Al-Musta‘shimi (dalam Sirojuddin:2000), kaligrafer kenamaan Turki Utsmani memandangnya dari sisi keindahan rasa yang dikandungnya, sehingga ia mendefinisikannya sebagai “*seni arsitektur rohani, yang lahir melalui perabot kebendaan*”. Ada pula yang menyatakan bahwa kaligrafi merupakan apa-apa yang ditulis ahli dengan sentuhan kesenian. Kaligrafi melahirkan suatu ilmu tersendiri tentang tata cara menulis, meneliti

tentang tanda-tanda bahasa yang bisa dikomunikasikan, yang dibuat secara profesional dan harmonis yang dapat dilihat secara kasat mata dan diakui sebagaimana susunan yang dihasilkan lewat kerja kesenian.

Jenis tulisan Arab yang telah populer dan baku ada delapan macam, menurut Ali Akbar (1992) adalah sebagai berikut:

1. *Farisi (Ta'liq)*

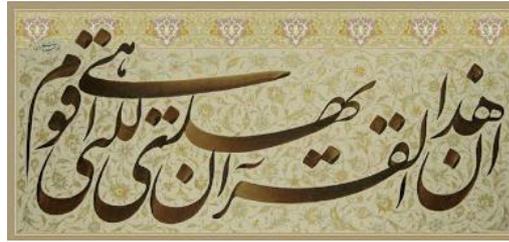
Disebut *Khat Farisi* karena memang pertamakali dikembangkan oleh orang-orang Persia (Iran). Sementara *Ta'liq* berarti menggantung, dinamai demikian karena gaya tulisan ini terkesan menggantung. Gaya ini disukai oleh orang-orang Arab dan merupakan gaya tulisan kaligrafi asli bagi orang Persia, India, dan Turki.



Gambar 2.1: *Khat Farisi*

Sumber: fath-multimedia.blogspot.co.id

Seorang kaligrafer Persia Mir Ali Sultan al-Tabrizi kemudian mengembangkan gaya ini lebih halus dan variatif menjadi *Nasta'liq*, dari katai '*nasakh dan ta'liq*'. Namun demikian para kaligrafer Turki dan Persia tetap menggunakan tulisan ini pada momen-momen penting. *Ta'liq dan nasta'liq* biasa digunakan untuk penulisan literatur dan syair-syair tentang kepahlawanan, bukan untuk penulisan Mushaf Al Qur'an.

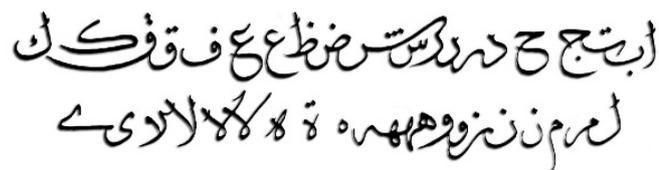


Gambar 2.2a: Contoh Penulisan *Khat Farisi*

Sumber: fath-multimedia.blogspot.co.id

2. *Raihani*

Pengembangan dari *khat naskhi* dan *khat tsuluts*. Disebut juga “ijazah” karena sering digunakan untuk penulisan ijazah dari seorang guru kaligrafi kepada muridnya. *khat* ini banyak menambahkan lengkungan pada tiap hurufnya, *khat* jenis ini banyak digunakan oleh seniman Islam di Persia



Gambar 2.2b: Contoh Penulisan *Khat Raihani*

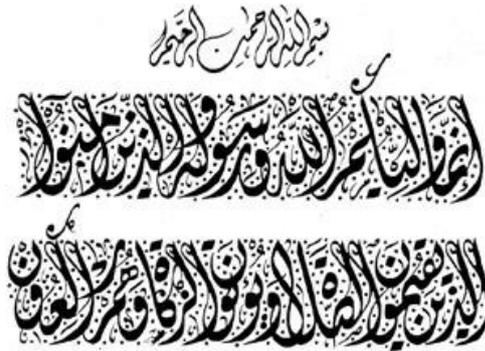
Sumber: nurpradeka.blogspot.co.id

3. *Diwani*

Khat Diwani adalah salah satu gaya *khat* yang diciptakan oleh masyarakat Turki Usmani, berkembang luas di akhir abad ke-15 yang dipelopori oleh seorang kaligrafer Ibrahim Munif dari Turki. Tulisan ini

4. *Diwani Jali*

Adalah tulisan *diwani* yang bernuansa ornamen atau hiasan. Ia pertama kali dikembangkan oleh Hafiz Uthman. Jenis ini mewakili corak hias yang berlebihan dan lebih menonjolkan segi dekoratif dibanding segi ejaannya.



Gambar 2.5: Penggunaan *Khat Diwani Jali* Pada Kaligrafi

Sumber: artikel-kaligrafi.blogspot.co.id

5. *Tsulutsi*

Khat Tsuluts (Tsulutsi) termasuk jenis *khat* yang populer, meskipun jarang digunakan untuk tulisan Al Qur'an, karena bentuknya yang indah dan dekoratif *Tsuluts* tetap memegang peran penting dalam dunia kaligrafi arab sebagai tulisan hias. Ia banyak dipakai untuk penulisan judul, nama atau kepala surat.



Gambar 2.6: Penggunaan *Khat Tsuluts* Pada Kaligrafi Digital

Sumber: fath-multimedia.blogspot.co.id

Khat Tsuluts juga banyak digunakan untuk dekorasi dinding dan berbagai media karena kelenturannya. Ia dianggap paling sulit dibandingkan gaya-gaya lain, baik dari segi kaedah ataupun proses penyusunannya yang menuntut harmoni dan seimbang.

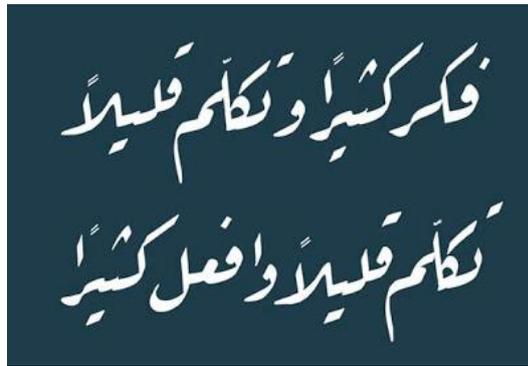


Gambar 2.7: Penggunaan *Khat Tsuluts* Pada Lafadz *Al Muslimu man salimal muslimuna min lisanihi wayadihi*, Karya Daud Bektasy Kaligrafer Turki

Sumber: fath-multimedia.blogspot.co.id

6. *Riq'ah*

Riq'ah adalah salah satu gaya *khat* ciptaan masyarakat Turki Usmani. Spesifikasi *khat Riq'ah* terdapat pada huruf-hurufnya yang pendek dan biasa ditulis lebih cepat daripada *Naskhi*, karena kesederhanaannya dan tidak memiliki struktur yang rumit. Karena itu kita memiliki kenyataan dalam kehidupan modern ini, *khat Naskhi* khusus digunakan untuk mencetak teks buku, surat kabar, dan majalah, sedangkan *khat Riq'ah* khusus digunakan untuk catatan tangan atau dikte.



Gambar 2.8: Contoh Penggunaan Khat Riq'ah

Sumber: fath-multimedia.blogspot.co.id

Di lapangan *advertising* atau untuk penulisan judul-judul surat kabar, sering digunakan *Riq'ah* karena dapat mencakup kata-kata panjang dengan goresan-goresan yang tidak banyak makan tempat.

7. *Naskhi*

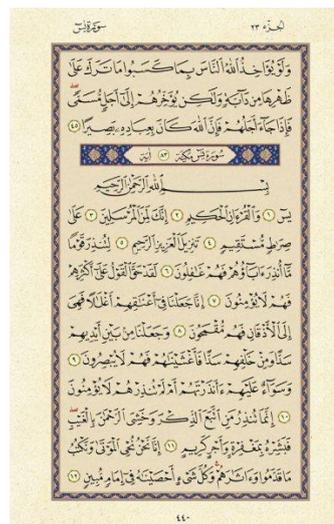
Khat Nasakh (Naskhi) adalah salah satu jenis *khat* yang paling mudah dibaca. Jenis inilah yang paling sering kita dapati ketika melihat atau membaca tulisan ayat pada mushaf Al Qur'an dan sering digunakan untuk menyalin teks-teks ilmiah. Karena jenis ini relatif sangat mudah dibaca dan ditulis, maka tulisan ini paling banyak digunakan oleh para muslim dan orang Arab di belahan dunia.



Gambar 2.9: Khat Naskhi

Sumber: fath-multimedia.blogspot.co.id

Para ahli sejarah berpendapat, bahwa Ibnu Muqlah (272-328 H) adalah peletak dasar *khat naskhi* dalam bentuknya yang sempurna di zaman Bani Abbas. Di zaman kekuasaan Atabek Ali (545 H), usaha memperindah *khat naskhi* mencapai puncaknya sehingga terkenal gaya yang disebut *naskhi atabeki* yang banyak digunakan untuk menyalin mushaf al-Qur'an di abad pertengahan Islam, dan menggeser posisi *khat kufi* kuno yang banyak digunakan sebelumnya.



**Gambar 2.10: Halaman Mushaf Qur'an Surat Yasin
ditulis Dengan Khat Naskhi**

Sumber: fath-multimedia.blogspot.co.id

8. *Kufi*

Khat kufi/koufi/kuffic/kufah merupakan kaligrafi Arab tertua dan sumber seluruh kaligrafi Arab. Dinamakan *kufi* karena berasal dari kota Kufah kemudian menyebar ke seluruh jazirah Arab. *khat* dari kaligrafi arab jenis ini banyak menggunakan penggaris untuk menulisnya karena sebagian besar hurufnya menggunakan garis lurus. Masyarakat Arab berusaha mengolah dan mempercantik gaya *kufi* dengan menyisipkan unsur-unsur ornamen sehingga lahirlah beragam corak *kufi* yang baru. Cara menulisnya pun tidak lagi terbatas pada bambu tapi juga dengan pena, penggaris segitiga, dan jangka.



Gambar 2.11: *Khat Kufi*

Sumber: fath-multimedia.blogspot.co.id

Khat kufi pernah menjadi satu-satunya tulisan yang digunakan untuk menyalin mushaf al-qur'an. Selanjutnya *kufi* berubah menjadi seni yang berdiri sendiri sebagai alat ekspresi para seniman kaligrafi. Meskipun cenderung kaku dengan banyaknya sudut-sudut yang menjadi karakternya, *Kufi* sangat lentur dan mudah diolah. Karena lebih tergantung kepada alat-alat bantu seperti penggaris, maka siapapun dapat menulis *kufi* tidak harus

seorang *Khattat*. Dalam perkembangannya, *khat kufi* bercabang menjadi beberapa gaya, salah satunya adalah *kufi murabba*.



Gambar 2.12: Kaligraf *Kufi Murabba* Pada Bangunan Masjid

Sumber: [instagram.com/shakerkashgari](https://www.instagram.com/shakerkashgari)

Kufi murabba/square/persegi merupakan kaligrafi yang *khatnya* terdiri dari beberapa bidang persegi yang disusun menjadi sebuah tulisan yang memiliki makna. *Khat* jenis ini bisa ditemukan di dinding makam Harun Wilayah Isfaha Iran pada Abad 16



Gambar 2.13: Kaligraf *Kufi Murabba* Dari Kuburan Harun

Wilayah Isfaha Iran Abad 16

Sumber: lpsn.info

konsep pembuatan *khat* ini tergolong mudah, dengan mengandalkan sebuah *grid* (bidang yang bejaring) yang kemudian diisi dengan bidang persegi. Keunikan dari *kufi murabba* adalah elemennya yang hanya terdiri dari garis vertikal dan horisontal (walaupun dalam perkembangannya ada yang menggunakan garis melingkar), selain itu sisi antara bagian yang positif (bagian yang bidangnya terisi) maupun negatif (bagian yang bidangnya kosong) memiliki lebar yang sama, yaitu hanya 1 petak, tidak kurang dan tidak lebih.

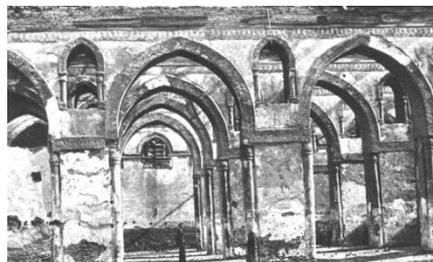


Gambar 2.14: Lafal *Kun Fayakun* yang dilengkapi Dengan *Grid*

Sumber: dokumen penulis

B. Macam-Macam Lengkung Masjid

kelengkapan bangunan masjid ini adalah hiasan yang melengkapinya seperti kaligrafi, lengkung, dan lukisan dinding. Salah satu bentuk lengkung difungsikan sebagai penyangga adalah arcade. Ide arcade ini adalah tiang-tiang penyangga balok architrave dan dilengkapi dengan relung yang juga mirip dengan arcadenya. Diperkirakan bentuk lengkung ini berasal dari peninggalan Greek mirip dengan lengkung lunas kapal.



Gambar 2.14b: Arcade, lengkung Tajam yang disangga Oleh Tiang-Tiang

Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 65



Gambar 2.14c: Arcade, Lengkung Majid Cordoba, Spanyol

Sumber: wikimedia.org

Kesenian islam juga mengembangkan berbagai bentuk lengkung yang diterapkan di berbagai bentuk seperti mihrab, kubah, dan arcade. Di antara bentuk lengkung tersebut dapat digambarkan.



Gambar 2.14d: Mihrab Olay, Isfahan Iran dan Mihrab Mashhad Iran

Sumber: google.com



Gambar 2.14e: Mihrab Tashun Pasha, turki dan Ben Youssef, Moroko

Sumber: manuelcohen.photoshelter.com



**Gambar 2.14f: Mihrab Muhammad Nasr,
Mamluk-Arab dan Khanaqah, persia**

Sumber: mosalsalate.d1g.com

C. Logo

1. Definisi Logo

Logo adalah identitas emosional yang tidak didasarkan pada sistem perusahaan yang kaku. Sebuah logo dirancang lebih menyenangkan, mempunyai ekspresi kreatif, menarik, mudah diingat, orisinalitas, imajinasi, dan keindahan yang jauh tidak mematok pada sistem identitas perusahaan. Logo merupakan simbol *goodwill*, memiliki cerita sendiri dan makna dengan berbagai elemen penyusunnya (bentuk, warna, ilustrasi, tipografi, latar belakang, serta pola dan tekstur) (Kartika & Wijaya:2016).

Menurut Supriyono (2010), Logo dibuat bukan sekedar sebagai merek dagang atau simbol perusahaan, melainkan harus mampu merepresentasikan korporasi dan mampu memberikan kepercayaan serta mudah diingat, mengesankan, berciri khas dan tidak terlalu rumit. Logo memiliki spesifikasi yang diantaranya berupa huruf (*logotype*), bentuk gambar (*logogram*), atau bisa gabungan huruf dan gambar. Secara lazim, ketiga jenis simbol tersebut disebut logo.

Dari pengertian-pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Logo adalah identitas bagi perusahaan yang mempunyai daya emosional, mempunyai ekspresi kreatif, menarik, mudah di ingat, orisinalitas, imajinasi, dan keindahan yang dapat merepresentasikan perusahaan dengan memberikan kepercayaan, mengesankan, berciri khas dan tidak terlalu rumit dengan penyusunan yang spesifik diantaranya berupa *logotype*, *logogram* maupun kombinasi.

2. Prinsip-prinsip Desain Logo

Seorang desainer terkemuka, John William, mengatakan, “Jika Anda melihat logo selama kurang dari 10 detik kemudian anda tidak mampu mengingat dan menggambarkan logo tersebut, maka kemungkinan besar logo tersebut terlalu rumit untuk diingat”. Selain sulit diingat, kemungkinan logo tersebut kurang efektif jika dkecilkan atau dicetak hitam putih. Jacob Cass (dalam supriyono:2010) memberikan tips atau prinsip-prinsip desain logo sebagai berikut:

- a. Logo harus mampu mendeskripsikan perusahaan atau produk (*describable*).
- b. Jika dicetak hitam-putih (tanpa warna), logo tetap efektif dan menarik (*effective without colour*).
- c. Logo harus simpel dan mudah diingat (*memorable*).
- d. Dalam ukuran kecil, logo masih bisa dibaca dan dapat dikenali (*scalable*).

3. Jenis-jenis Logo

Menurut supriyono (2010), Secara visual bentuk logo dapat didesain dengan berbagai pendekatan, antara lain dengan konfigurasi sebagai berikut:

- a. **Logotype**; nama perusahaan atau organisasi ditulis menggunakan tipografi yang khas, unik, dan konsisten. Contohnya pada logo Coca-Cola, dirancang oleh Mason Robinson pada 1885, dengan menggunakan huruf *spencerian script* yang dipakai secara konsisten sampai sekarang.



Gambar 2.15: Logo Coca-Cola

Sumber: commons.wikimedia.org

- b. **Initials**; mengembangkan atau mendeformasi huruf pertama dari nama perusahaan atau organisasi.



Gambar 2.16: Logo MacDonalD

Sumber: logok.org

- c. *Pictoral visual*; representasi objek untuk menggambarkan citra perusahaan jasa, atau organisasi.



Gambar 2.17: Logo Apple

Sumber: logok.org

- d. *Abstract visual*; bentuk visual yang abstrak (*non-pictoral*), mencitrakan perusahaan, jasa, atau organisasi.



Gambar 2.18: Logo Nike

Sumber: pngall.com

e. *Combination*; penggabungan dari bentuk-bentuk di atas.



Gambar 2.19: Logo DreamWorks
Sumber: pinterest com

D. *Sign System*

1. Definisi *Sign System*

Sign (dalam bahasa Indonesia berarti tanda) adalah bentuk komunikasi yang dapat berbentuk verbal dan visual. Keberadaan tanda menjadi suatu kepentingan bagi masyarakat karena dapat menyampaikan informasi akan sesuatu.

Dalam desain komunikasi visual *Sign system* adalah suatu bentuk tanda yang berfungsi menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima, berdasarkan kode tertentu, yang dimediasi oleh media tertentu. Menurut Tinarbuko (2012), *sign system* dalam konteks desain komunikasi visual merupakan rangkaian representasi visual yang memiliki tujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang publik.

Berbagai jenis *sign system* dapat digunakan berdasarkan fungsi dan keperluan pembuatannya. Misalnya dalam suatu tempat wisata, biasanya memiliki beberapa ruang atau lokasi yang berbeda sehingga membutuhkan media penunjuk seperti *Oriental Sign* yang berfungsi menunjukkan lokasi yang ingin dituju. Dalam menciptakan suatu *sign system* yang efektif diperlukan beberapa langkah mulai dari menetapkan tujuan menemukan jalan, menganalisa profil pengguna, meneliti tingkat kesulitan menemukan jalan, menganalisa kebutuhan desain, menyusun desain *sign system*, mengumpulkan detail informasi, serta menyusunnya ke dalam sistem grafis.

Selain itu diperhatikan pula hal-hal yang perlu dihindari seperti penggunaan tanda-tanda yang terlalu banyak sehingga menghasilkan kebingungan bagi penggunanya. Penempatan *sign* yang kurang tepat juga bisa mengakibatkan informasi yang diberikan menjadi kurang maksimal. Dalam Penggunaan warna dan tekstur material yang digunakan juga mempengaruhi mudah-sulitnya ketersampaian informasi. Ukuran huruf dan pencahayaan juga akan berpengaruh, tergantung dari seberapa jauh jarak pandang yang dibutuhkan, juga jenis huruf apa yang digunakan.

Dari kesimpulan di atas fungsi dari *sign system* sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada orang lain harus mempertimbangkan berbagai aspek yang membuat keberadaannya berfungsi secara optimal. Oleh karena itu, aspek-aspek yang sudah seharusnya menjadi syarat *sign system* yang baik adalah :

- b. **Visibilitas** yaitu tingkat kemudahan bagaimana *sign* tersebut dapat dilihat oleh manusia. Hal-hal yang mendukung hak tersebut antara lain penempatan, penggunaan warna dan material, bentuk, pemasangan, dan peletakan kumpulan *sign system* yang teratur.
- c. **Readibilitas** yaitu bagaimana informasi yang ingin ditunjukkan oleh *sign* tersebut agar dapat dimengerti oleh orang lain dengan mudah ketika disajikan dalam bentuk kata atau kalimat. Hal itu tergantung dari konstruksi kalimat *sign system* dapat dimengerti atau tidak dari isi kalimat tersebut.
- d. **Legibilitas** yaitu bagaimana informasi paling penting dalam sebuah *sign system* dapat dibaca dengan jelas, seperti kemampuan sebuah kata utama muncul dan mencolok atau menarik perhatian dibandingkan *backgroundnya*. Hal ini tergantung pada format penyampaian informasinya, seperti *typeface* (karakter huruf) atau jenis *font* yang berbeda-beda dalam penulisannya, spasi penulisan, kekontrasan kalimat atau kata-kata terhadap *background sign*, dan lain-lain.

2. Macam-macam Media *Sign system*

Sign system dalam konteks desain komunikasi visual merupakan rangkaian representasi visual yang memiliki tujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang publik (Tinarbuko:2012). Terdapat 4 (empat) macam bagian dari *sign system* antara lain

a. Penanda Jalan (*Traffic Sign*)

Yaitu *sign system* yang berada di jalan yang berguna untuk memberikan informasi kepada pengguna jalan seperti penunjuk arah, peringatan, dan larangan.

b. Penanda Komersial (*Commercial Sign*)

Yaitu *sign system* yang berfungsi komersial.

c. Tanda Penunjuk Jalan (*Wayfinding Sign*)

Yaitu *sign system* yang bersifat mengarahkan dan menjadi penunjuk jalan.

d. Penanda Keamanan (*Safety Sign*)

Yaitu *sign system* yang berfungsi untuk menginformasikan pesan yang bersifat peringatan, larangan maupun himbauan guna mengingatkan pengguna mengenai suatu sistem keamanan.

3. Kategori *Sign system*

Berdasarkan jenis isi atau informasi yang disampaikan, *sign system* secara umum dapat dikategorikan menjadi :

a. Pemberi Orientasi (*Orientalional Sign*)

Sign jenis ini berfungsi untuk memberi tahu kedudukan atau posisi tepat pengunjung dalam suatu kawasan agar pengunjung dapat mengetahui arah selanjutnya untuk menuju tempat yang ia inginkan dari tempat ia berada saat itu. Contohnya adalah peta '*you are here*'. Pada gambar contoh menggunakan warna biru sebagai background dan tanda '*you are here*'

menggunakan warna merah. Dengan menggunakan warna cerah sangat membantu dalam menyampaikan informasi.



Gambar 2.20: Orientational Sign

Sumber : *Wayfinding Designing and Implementing Graphic Navigational Systems* (Craig M. Berger, 2009)

b. Pemberi informasi (*Informational sign*)

Sign yang berisi informasi mengenai segala sesuatu di lingkungan tempat *sign* itu berada, seperti keterangan rute bus, jam buka suatu tempat, jadwal film dan lain-lain.

JADWAL KEBERANGKATAN											
JOG	SMG	JOG	SMG	JOG	SOLO	SOLO	SMG	JOG	PWT	SOLO	PWT
→	←	→	←	→	←	→	←	→	←	→	←
05.00	05.00										
07.00	07.00	06.00	06.00			06.00	06.00	06.00	06.00		06.00
		08.00	08.00	07.00		07.00	07.00				
09.00	09.00					08.00	08.00				
		10.00	10.00	10.00		10.00	10.00				10.00
11.00	11.00										
		12.00	12.00	12.00		12.00	12.00	12.00	12.00		12.00
13.00	13.00					13.00	13.00				
		14.00	14.00			14.00	14.00				
15.00	15.00										
		16.00	16.00	16.00		16.00	16.00				16.00
17.00	17.00					17.00	17.00				
		18.00	18.00	18.00		18.00	18.00	18.00	18.00		
19.00	19.00										
		20.00	20.00	20.00		20.00	20.00				
21.00	21.00										

Gambar 2.21: Informational Sign

Sumber : googlet com

c. Pemberi identitas (*Identificational Sign*)

Sign ini berfungsi mengenalkan identitas suatu tempat atau ruang di suatu kawasan, agar masyarakat dapat membedakan tempat tersebut dengan tempat lainnya, juga menunjukkan secara langsung kepemilikan, seperti *sign* bergambarkan alat makan untuk melambangkan restoran.



Gambar 2.22: *Identificational Sign*

Sumber : www.livemint.com

d. Penunjuk Arah (*Directional Sign*)

Alat untuk memberi arah atau navigasi kepada pengguna secara eksplisit, untuk pengguna jalan ataupun kendaraan biasa dikenal dengan nama *Traffic control signs*. Contohnya adalah rambu lalu lintas dan *sign* berbentuk panah yang mengarahkan orang-orang ke toilet dalam suatu mall.



Gambar 2.23: *Directional Sign*

Sumber : www.danthonia.com

e. Pemberi Peringatan (*Statutory Regulatory Sign*)

Sign ini merupakan alat untuk memberitahukan peraturan-peraturan mengenai kegiatan yang boleh atau tidak boleh dilakukan di daerah tersebut, biasa diberikan oleh pihak yang berwenang di kawasan itu. Contohnya adalah tanda dilarang masuk dan dilarang merokok. Seringkali digunakan untuk menjaga keselamatan penggunaanya dan hak pemiliknya



Gambar 2.24: *Statutory Regulatory Sign*

Sumber : www.alamy.com

f. Pemberi Dekorasi (*Ornamental Sign*)

Sign system ini berfungsi untuk memperindah atau meningkatkan penampilan suatu bangunan baik secara umum atau khusus. Contohnya adalah bendera, spanduk, plakat, dan lain-lain.

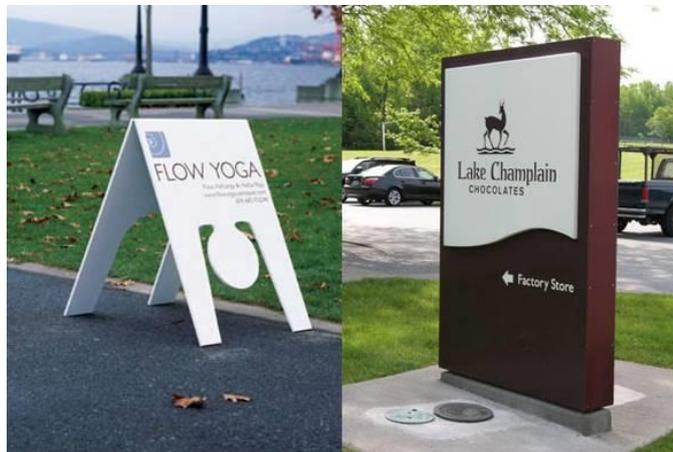


Gambar 2.25: *Ornamental Sign*

Sumber : www.alamy.com

4. Tipe – tipe *sign system*

Signage dapat dinikmati atau dibuat dalam bentuk dua dimensi ataupun tiga dimensi. Menurut sifat pemasangannya, *signage* dapat dipasang di suatu tempat secara permanen ataupun sementara. Menurut cara pemasangannya *sign system* dibedakan menjadi *free-standing* (yang terpisah dengan bangunan dan dapat berdiri sendiri) dan *sign* yang menempel pada bagian dari bangunan. *Sign* yang dipasang dengan cara *free-standing* biasanya disangga oleh tiang-tiang atau kaki yang membuat *sign* tersebut dapat berdiri dengan baik. Dalam pembuatan *free-standing* juga sangat diperhitungkan berat bahan yang digunakan yang tak lain supaya *free-standing* dapat berdiri kokoh dan dapat menahan dari terpaan angin.

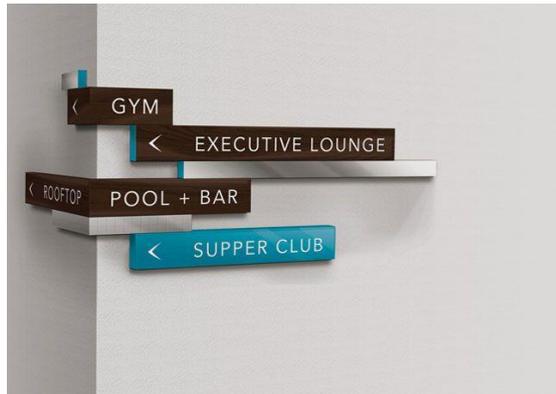


Gambar 2.26: *Free-standing Sign*

Sumber: www.canadiandesignresource.ca

Tipe-tipe *Sign system* yang menempel pada bangunan:

- a. **Wall sign** adalah *sign* yang menempel pada dinding bangunan dengan ketinggian tertentu.



Gambar 2.27: Wall Sign

Sumber: www.pinterest.com

- b. **Awning and canopy signs** adalah *sign* yang ditulis atau dilukis di kanopi bangunan. *Sign* seperti ini biasanya bertujuan untuk memberikan warna pada lingkungan komersial sebagai identitas dari suatu tempat.



Gambar 2.28: Awning and Canopy Signs

Sumber: www.awningguy.com

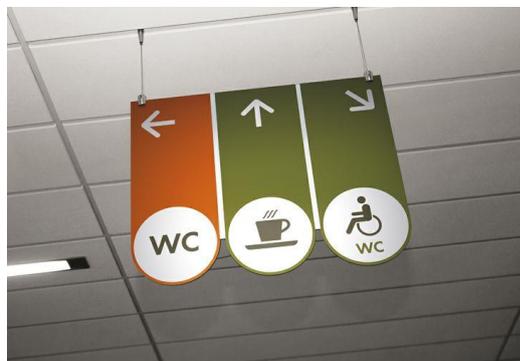
- c. **Projecting sign** adalah *sign* yang dipasang pada bangunan dengan cara bergantung pada tiang penyangga horizontal yang menempel pada bagian bangunan (dinding, kolom) dan bagian depan dari *sign* tersebut terproyeksi secara tegak lurus dengan dinding dari bangunan.



Gambar 2.29: Projecting Sign

Sumber: www.lblsign.com

- d. **Hanging sign** adalah *sign* yang terpasang pada tiang horizontal bangunan atau kanopi atau langit – langit bangunan.



Gambar 2.30: Hanging Sign

Sumber: www.behance.net

- e. **Sticker sign** adalah *sign* yang diprint, ditempel, atau dilukis pada bagian interior maupun eksterior bangunan seperti pada tembok, jendela, pintu, atau benda lain yang bisa ditempel.



Gambar 2.31: Sticker Sign

Sumber: *Wayfinding Designing and Implementing Graphic Navigational Systems* (Craig M. Berger, 2009: 80)

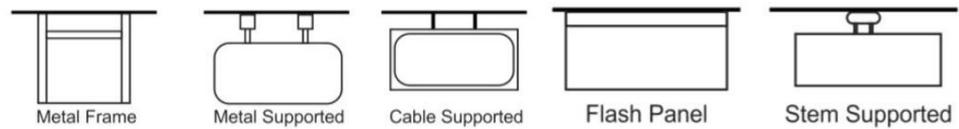
Berbagai sifat dan bagaimana sebuah *sign* dipasang berdiri di suatu lingkungan sangat menentukan keberhasilan penyampaian informasi yang terkandung dalam *sign* tersebut.

5. Bentuk Panel

Beberapa contoh bentuk panel/rambu yang dapat diterapkan dalam perancangan *sign system* :

a. *Ceiling supported sign*

Merupakan penanda yang biasa menggantung pada langit – langit ruangan. Penempatannya dapat menggunakan bingkai logam/kabel logam atau panel yang langsung menancap pada langit – langit atau dengan sistem tiang tunggal.



Gambar 2.32: Ceiling Supported Sign

Sumber: Surianto Rustan, 2010: 108

b. Wall Mounted

Merupakan penanda yang menempel dan menjorok keluar dari dinding.

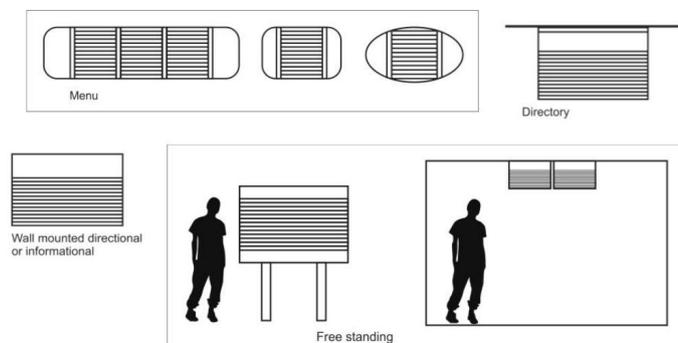


Gambar 2.33: Wall Mounted

Sumber: Surianto Rustan, 2010: 109

c. Messages and directory sign

Merupakan penanda yang dapat disesuaikan informasinya dengan kondisi yang diinginkan, biasanya berupa menu atau direktori yang dipasang di dinding maupun berdiri secara mandiri sebagai petunjuk arah atau informasi.

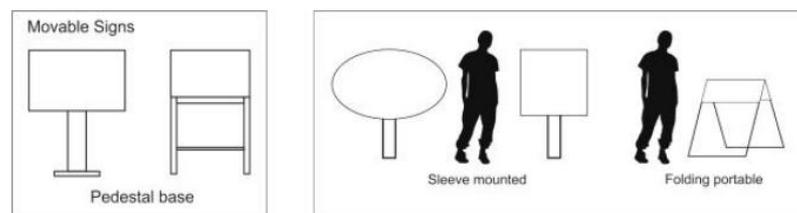


Gambar 2.34: Messages And Directory Sign

Sumber: Surianto Rustan, 2010: 115

d. *Temporary and portable sign*

Merupakan penanda yang dapat berdiri secara mandiri sebagai petunjuk arah atau informasi. penempatannya bersifat fleksibel karena dapat dipindah-pindah.



Gambar 2.35: Temporary And Portable Sign

Sumber: Surianto Rustan (2010:119)

6. Faktor-faktor Fungsional

Perancangan *sign system* yang baik haruslah memperhatikan hal-hal mendasar yang ada di lapangan agar pesan yang disampaikan bisa maksimal. Berikut faktor-faktor tersebut:

a. Ukuran dan bentuk

Ukuran dari *outdoor sign* biasanya disesuaikan dengan ukuran dari *copynya*. Ukuran dari *copy* pesan dipengaruhi oleh dua faktor, seberapa panjang pesan yang disampaikan, dan sampai seberapa jauh pesan tersebut harus dapat terbaca. Selain *copy*, *layout* pesan juga harus diperhatikan.

b. Lokasi

Lokasi peletakan *sign system* harus sudah ditentukan sebelum perencanaan. Pemilihan lokasi yang tepat tersebut ditentukan berdasarkan analisa mendalam mengenai situasi dan kondisi lingkungan,

serta kebutuhan yang muncul, juga karakteristik lingkungan, fungsi area yang bersangkutan, halangan-halangan, sudut pandang dan hubungan dengan *sign* yang lain juga berpengaruh. Akan sangat membantu apabila sebelum menentukan lokasi yang tepat dilakukan survei lokasi dan mendokumentasikan dengan foto.

c. Bahan/ material

Bahan-bahan dasar yang biasa digunakan untuk *outdoor sign* terbatas karena efek matahari dan cuaca yang dapat merusak bahan. Material yang biasa digunakan untuk *outdoor sign* yaitu lembaran metal, *steel structural shapes*, kayu, *exterior grade plywood*, *acrylic plastic*, tembaga, aluminium, batu, *concrete*, dan *fiberglass*. Sementara untuk *indoor sign* bisa menggunakan kayu, *plywood*, papan *fiber*, laminasi tekanan tinggi, tembaga, aluminium, *stainless steel*, *acrylic*, *vinyl*, *fiberglass*, *polycarbonate*, *plastic laminate*, dan kaca.

d. Perawatan

Perawatan yang dilakukan biasanya dengan membersihkan dalam jangka waktu tertentu.

E. Konsep Penanda Dalam *Sign system*

1. Semiotika

Semiotika secara etimologi berasal dari kata Yunani “*semeion*” yang berarti “tanda”. Secara terminologi semiotik dapat didefinisikan sebagai ilmu tentang tanda-tanda. Ilmu ini menganggap bahwa fenomena sosial/masyarakat dan kebudayaan itu merupakan bentuk dari tanda-tanda.

Semiotik juga mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut memiliki arti.

Semiotik bisa dikatakan sebagai ilmu untuk memahami konteks secara umum yang berlaku di masyarakat yang akan menjadi targetnya. Ilmu Semiotik sudah dipelajari dan dikembangkan sejak berabad-abad yang lalu. Menurut sejarah, Ilmu Semiotik setidaknya sama tuanya dengan Ilmu kedokteran dan filosofi Yunani. Dalam dunia grafis semiotik adalah ilmu komunikasi yang berkenaan dengan pengertian tanda/symbol.

Suatu studi tentang pemaknaan semiotik menyangkut aspek-aspek budaya, adat-istiadat, atau kebiasaan di masyarakat. Semiotik dibagi menjadi tiga bagian yaitu :

a. Semantik

Semantik berkenaan dengan makna dan konsep. Semantik berasal dari kata "semanien" dalam bahasa Yunani, yakni "berarti, bermaksud, meneliti". Semantik Simbolik adalah suatu simbolisasi yang memiliki makna atau pesan. Contohnya, *Ideograph* (tulisan yang mengungkapkan gagasan) yang berkenaan dengan makna yang terkandung dalam simbol kompleks dari suatu konsep yang lain.

Misalnya tulisan *Heirogliph* dari jaman Mesir kuno. Hal itu biasanya menyangkut persepsi atau interpretasi makna pesan visual yang berbeda dari khalayak yang mengapresiasi. Dalam hal ini, pihak penyampai maupun pihak penerima pesan memiliki dua kemungkinan cara :

1) Denotatif

Memiliki makna yang pokok dan terhindar dari kesalahafsiran. Denotatif bersifat langsung, konkret, jelas dan tersurat. Dalam perancangan *sign system*, penting untuk menggunakan makna denotatif agar terhindar dari penafsiran yang berbeda-beda.

2) Konotatif

Memiliki makna struktural, makna tambahan di samping makna sebenarnya. Konotatif memiliki sifat tidak langsung, maya, abstrak, dan tersirat.

Menerjemahkan informasi ke dalam bentuk visual dapat dilakukan melalui hal-hal sebagai berikut :

1) Semantik Indrawi

- a) **Memvisualkan suara:** Menggambarkan secara visual bagaimana bunyi ledakan, suara ribut, suasana sunyi, musik jazz, dan lain-lain.
- b) **Memvisualisasikan indra peraba:** Menggambarkan sesuatu yang memiliki permukaan kasar, lembut, halus, dan lain-lain.
- c) **Memvisualisasikan penciuman:** Bau wangi seperti bunga mawar, bau busuk, dan lain-lain.

d) Memvisualisasikan sesuatu yang verbal: Seperti tanda larangan, rambu-rambu, tanda peringatan, papan informasi, *sign system* dan lain-lain.

2) Karakter

Menggambarkan secara visual bagaimana gambaran galak, pemarah, bingung, sakit, dan lain-lain.

3) Memvisualkan Suasana

Menggambarkan secara visual suasana yang berkesan sepi, misteri, romantis, sibuk, dan lain-lain. Seorang *visualiser* dituntut memiliki kemampuan "menyederhanakan bentuk". Misalnya pada saat diminta untuk menjelaskan suatu ide atau konsep pemikiran agar lawan komunikasinya dapat memahami dan menangkap ide, haruslah mampu menggambarkan ide tersebut secara sederhana. Menurut Tinarbuko (dalam Semiotika Komunikasi Visual:2009) Beberapa konsep penyampaian visual, antara lain :

- (1) **Semantik metafora:** Merupakan perspektif bentuk dalam logika dan imajinasi.
- (2) **Semantik kontradiksi:** Menggambarkan pertentangan, perlawanan, sebab-akibat, perbandingan, dan seterusnya.
- (3) **Semantik kombinasi:** Perspektif bentuk dalam logika dan imajinasi dengan menggabungkan dua bentuk atau lebih yang berbeda maupun yang sama.

b. Sintatik

Sintaktik berkenaan dengan keterpaduan dan keseragaman. Sintaktik berasal dari kata "*sintaksis*" dalam bahasa Yunani *suntattein* yang berarti "mengatur, mendisiplinkan". Sintaktik berkenaan dengan perpaduan, keseragaman, dan kesatuan sistem. Penerapan sintaktik penting untuk menjaga citra yang baik dari sebuah rancangan dalam bentuk apa pun.

Usaha itu dilakukan agar citra yang baik dapat tertanam serta dapat diingat oleh para khalayak. Di kalangan desainer istilah yang digunakan adalah benang merah sebuah rancangan yang merujuk pada kesatuan rancangan.

Dalam perancangan *sign system*, semuanya harus memiliki keseragaman dan keterpaduan konsep, ada suatu ciri khas/ benang merah yang mengikatnya antara yang satu dengan yang lain. Di dalam pembuatan *sign system* harus selalu ada alur kesatuan yang menghubungkan sehingga menjadi satu kesatuan rancangan.

c. Pragmatik

Pragmatik berkenaan dengan teknis dan praktis. Pragmatik adalah hubungan fungsional yang berkenaan dengan teknis dan praktis, material atau bahan yang dipergunakan serta efisiensi yang menyangkut ukuran bahan, warna yang dipergunakan, maupun teknik memproduksinya. Pertimbangan yang dipikirkan mencakup kegunaan, kemudahan, keamanan, kenyamanan dan seterusnya (Kusrianto:2007).

Berikut standar penentuan ukuran huruf dan simbol terhadap jarak pandang:

- 1) Sebagai standar penentuan besar atau ukuran simbol menurut jarak pandang pengamat dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2.1: Standar Ukuran Simbol Berdasarkan Jarak Pandang Pengamat

Jarak Pandang	Ukuran Simbol (mm)
Dibawah 7 m	60 x 60
7-18 m	100 x 100
Diatas 18 m	200 x 200 – 450 x 450

Sumber: *Public Works Department, 1995*

- 2) Sebagai standar penentuan tinggi huruf dilihat dari jarak pandang pengamat dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 2.2: Standar Tinggi Huruf Berdasarkan
Jarak Pandang Pengamat**

Jarak Pandang (m)	Tinggi Huruf minimum (mm)
2	6
3	12
6	20
8	25
12	40
15	50
25	80
35	100
40	130
50	150

Sumber : *Public Works Department, 1995*

Di dalam teori semiotika, *sign* tidak bisa lepas dari simbol, ikon, dan indeks, karena ketiganya saling berhubungan (Chandler:2001). Berikut ini adalah contoh dan pengertian simbol, ikon dan indeks :

a. Simbol /*Symbol*

Simbol adalah tanda yang mewakili sebuah objek atau ide/gagasan.

Gambar yang dibuat dengan lengkap dan detail bukanlah simbol. Hal

yang paling utama dalam simbol adalah kesederhanaan. Simbol harus bisa secara cepat untuk diakui dan dimengerti. Contohnya adalah huruf abjad, tanda baca, kata-kata, angka, kode Morse, lampu lalu lintas, bendera nasional.

b. Ikon /Icon

Merupakan sebuah *sign* yang dianggap sebagai penanda yang menyerupai atau meniru dari *signifield* (sesuatu yang dikenali, terlihat, terdengar, perasaan, mencicipi atau berbau) seperti potret, kartun, dan metafora.

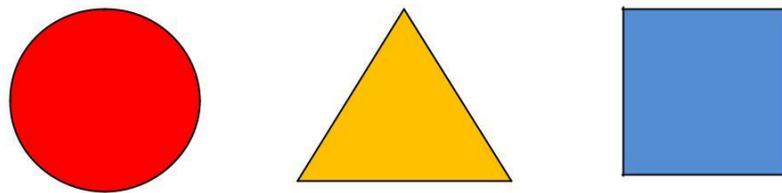
c. Indeks /Index

Merupakan sebuah *sign* yang berhubungan langsung dengan penandanya secara fisik atau kausal contohnya sinyal (ketukan pada pintu, dering telepon), *pointer* (sesuatu yang menunjuk pada ‘ indeks’ jari, suatu arah plang).

2. Pictogram

Merupakan gambar yang mewakili bentuk visual yang disederhanakan dari objek tertentu. *Pictogram* tidak dapat berperan sebagai simbol dalam *signage* karena hanya mewakili bentuk sebuah benda tanpa memiliki makna dalam referensi grafis. Contohnya adalah *pictogram* asap dan rokok, tidak dapat mereferensikan pernyataan “dilarang merokok” ataupun “diperbolehkan merokok” pada suatu area.

Ada tiga bentuk dari simbol yang ketiganya melambangkan isi dari informasi yang ingin disampaikan dalam sebuah simbol (Arthur & Zlamalik:2005) :



Gambar 2.36: Tiga Bentuk Dasar Geometris

Sumber: Sumber: Paul Arthur & Branimir Zlamalik, 2005: 16

- 1) **Lingkaran:** simbol ini berisi mengenai regulasi dan peraturan
- 2) **Segitiga:** simbol ini berisi informasi peringatan.
- 3) **Segi empat/bujur sangkar:** simbol ini berisi informasi umum.

Dalam tanda terdapat tiga bentuk dasar geometris, pengaplikasian tiga bentuk dasar geometris yaitu lingkaran, segitiga dan persegi memiliki fungsi tersendiri (Arthur & Zlamalik:2015).

Berikut pengkategorian peraturan, peringatan, dan informasi dalam kawasan pabrik:

1) Peraturan Terbagi Menjadi

1) Larangan

Simbol ini bertujuan menunjukkan suatu perintah pencegahan aksi, seperti pencegahan sebuah aksi “dilarang merokok.” Simbol ini berupa simbol berwarna hitam di dalam bidang putih yang dibatasi oleh lingkaran berwarna merah. Di dalamnya terdapat garis diagonal 40 derajat yang berwarna merah dan mencoret simbol berwarna hitam.



Gambar 2.37: Simbol Konsep “ Dilarang Merokok “

Sumber: www.geneyouin.ca

2) Kewajiban

Simbol ini bertujuan menunjukkan tindakan yang harus dilakukan, seperti “wajib menggunakan masker.” ciri simbol ini adalah berupa simbol berwarna putih dengan lingkaran berwarna biru.



Gambar 2.38: Simbol Konsep “ Wajib Menggunakan Masker “

Sumber: www.sitewaredirect.com

2) Peringatan Terbagi Menjadi

1) Perhatian

Simbol ini bertujuan menunjukkan keberadaan dari bahaya yang potensial atau mungkin terjadi seperti “ada tegangan tinggi.“ Cirinya adalah berupa simbol berwarna hitam di dalam segitiga berwarna kuning.



Gambar 2.39: Simbol konsep “ Awas Tegangan Tinggi “

Sumber: Paul Arthur & Branimir Zlamalik, 2005: 18

2) Bahaya

Simbol ini bertujuan menunjukkan keberadaan dari bahaya tertentu, seperti “Berbahaya“. Cirinya adalah berupa simbol berwarna putih di dalam segitiga sama sisi berwarna merah.



Gambar 2.40 : Simbol Konsep “ Berbahaya”

Sumber: printablesigns.com

3) Informasi Terbagi Menjadi:

1) Tanda Darurat

Contohnya adalah *emergency alarm*. Cirinya adalah simbol berwarna putih dalam persegi atau bujur sangkar berwarna hijau.

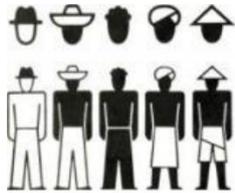


Gambar 2.41: Simbol Konsep “ Emergency Alarm ”

Sumber: Paul Arthur & Branimir Zlamalik, 2005: 19

Interpretasi dari simbol seperti yang dirancang untuk keselamatan jalan raya, sangatlah bermanfaat jika dihubungkan dengan tempat mereka difungsikan. Misalnya peringatan tanda bahaya, informasi, dan larangan. Bentuk-bentuk di atas direkomendasikan sebagai tanda dan simbol keselamatan / keamanan yang dibuat oleh *the International Organization for Standardization (ISO)*.

Isotype adalah konsep asli Otto Neurath (1882-1945), sarjana ilmu pengetahuan masyarakat dari Austria sekaligus seorang pengajar. Teori pendidikannya mencakup pernyataan yang sedikitnya dalam langkah awal memperoleh pengetahuan baru, yaitu suatu gambar menjadi makna yang lebih baik bagi komunikasi dibanding kata-kata. Beliau menyebutnya *ISOTYPE* suatu nama yang ditemukan dengan meminjam tulisan pertama dari *International System of typographical picture education*.



Men of the world



Airmail



Family



Four season

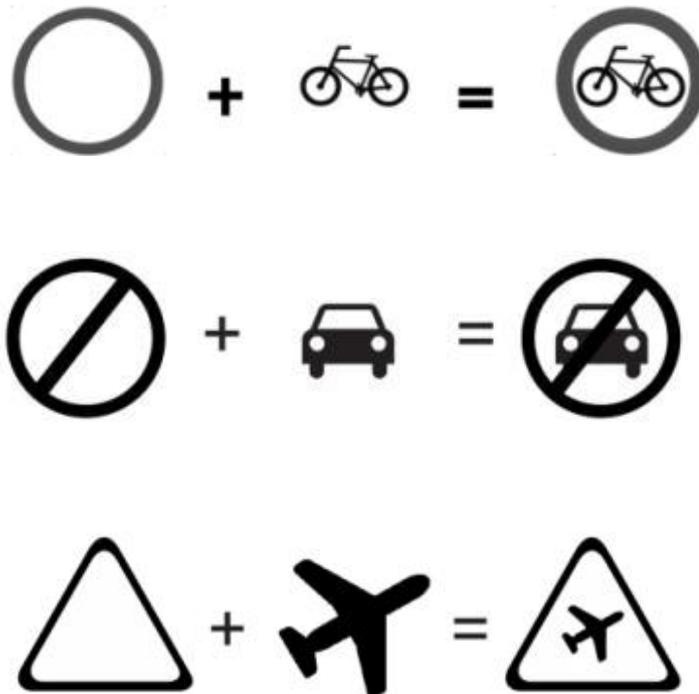


Water & Wine

Gambar 2.42: Simbol Konsep “Isotype”

Sumber: Suriyanto Rustan, 2010: 103

Dari setiap *pictogram* terdapat simbol utama dan di setiap negara memiliki simbol yang berbeda akan tetapi dengan maksud dan tujuan yang sama. Karena semua simbol sudah berdasarkan ketetapan *ISOTYPE* dan bentuk dari komunikasi. *Pictorial* ini merupakan “*world supplements*“ yang artinya hubungan untuk saling melengkapi.



Gambar 2.43: Simbol Konsep “Pictorial”

Sumber: Suriyanto Rustan, 2010: 105

Dengan kata lain, *pictogram* harus dibuat sesederhana mungkin untuk dimengerti dengan cepat dan benar karena sang pengamat harus dengan segera mengerti apa maksud dari gambar yang diamati. Kriteria lainnya yang harus diaplikasikan pada suatu *pictogram* agar dimengerti secara universal adalah mempunyai budaya yang netral, bebas dari standar edukasi, internasional, dan tidak ambigu.

F. Desain Grafis

Kata desain berasal dari bahasa Inggris “*design*” atau bahasa latin “*designare*” yang artinya membuat suatu rancangan berupa gambar atau

sketsa yang melibatkan unsur-unsur visual seperti garis, bentuk, warna, dan nilai (Darmaprawira:1989). Kusrianto (2007), mendefinisikan desain sebagai hal yang berkaitan dengan perancangan estetika, cita rasa, serta kreativitas.

Menurut Kamus Webster, desain berarti gagasan awal, rancangan, perencanaan, pola, susunan, rencana, proyek, hasil yang tepat, produksi, membuat, mencipta, menyiapkan, menyusun, meningkatkan, pikiran, maksud dan kejelasan (Sachari, 1986).

Saliya (dalam Sachari:1986) menjelaskan, desain merupakan suatu kegiatan yang bertujuan (*purposeful*). Kenyataan ini menunjukkan bahwa desain dapat pula dilihat sebagai cara atau proses.

Definisi grafis menurut Basuki (dalam Pujiriyanto:2005) adalah cara penyampaian pesan yang diwujudkan dalam bentuk huruf, angka, tanda dan gambar yang dicetak dalam lembar kertas. Hal ini dikaitkan dengan komunikasi, yaitu penyampaian suatu pesan dalam bentuk lambang-lambang sebagai panduan berpikir dan perasaan yang berupa ide, gagasan yang dilakukan seseorang kepada orang lain melalui media dengan tujuan mengubah sikap atau perilaku

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa desain grafis memiliki makna metode penyampaian pesan yang mengandung elemen-elemen grafis melalui media dari seseorang ke orang lain untuk mempengaruhi sikap atau perilaku orang tersebut.

1. Desain Komunikasi Visual

Saat ini, kita mengenal desain komunikasi visual sebagai *commercial art* karena merupakan paduan antara seni rupa (*visual art*) dan ketrampilan komunikasi yang kebanyakan untuk tujuan bisnis. Menurut Hadi (dalam Irama Visual:2009), desain komunikasi visual termasuk dalam kategori *applied art* (seni terapan), karena karya yang dihasilkan disebut bersifat praktis-fungsional (seberapa efektif sebuah desain dapat mencapai tujuan atau memenuhi target sasarannya).

Desain komunikasi visual terdiri dari tiga kata, yaitu desain, komunikasi dan visual. Desain merupakan bidang ketrampilan, pengetahuan dan pengalaman manusia yang mencerminkan keterikatannya dengan apresiasi dan adaptasi lingkungannya ditinjau dari kebutuhan-kebutuhan kerohanian dan kebendaan (Archer dalam Irama Visual:2009).

Komunikasi, menurut penuturan Liliweri (dalam Tinarbuko:2009), ialah penciptaan interaksi perorangan dengan menggunakan tanda-tanda yang tegas. Komunikasi juga berarti pembagian unsur-unsur perilaku atau cara hidup dengan eksistensi seperangkat ketentuan dan pemakaian tanda-tanda.

Definisi komunikasi visual adalah komunikasi menggunakan bahasa visual, sementara unsur dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan) adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna/ pesan (Kusrianto:2007). Istilah desain komunikasi visual menurut Kusrianto

(2007), adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi seperti ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengolah elemen-elemen grafis berupa bentuk, gambar, huruf, dan warna, serta tata letaknya. Sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya.

Menurut kesimpulan di atas dapat diartikan bahwa desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi dan *layout*. Semua itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio dan atau audio visual kepada target sasaran yang dituju.

2. Unsur – unsur dan Prinsip Penciptaan Karya Seni Rupa

a. Unsur – unsur dalam seni rupa

Seni rupa merupakan salah satu kesenian yang mengacu pada bentuk visual atau sering disebut bentuk perupa, yang merupakan susunan atau komposisi atau satu kesatuan dari unsur-unsur seni rupa (Dharsono:2003). Unsur-unsur rupa tersebut antara lain:

1) Titik

Titik merupakan salah satu unsur dasar seni rupa yang wujudnya relatif kecil. Dimana dimensi memanjang dan melebarnya dianggap tidak berarti. Titik cenderung ditampilkan

dalam bentuk kelompok, dengan variasi jumlah, susunan, dan kepadatan tertentu.

2) Garis

Garis dimaknai sebagai jejak dari suatu benda dan batas/*limit* dari suatu benda, massa, warna, bidang ruang, dan lain-lain (Fajar Sidik dan Aming P. dalam Purnomo:2004). Walaupun merupakan unsur yang sederhana, keberadaan garis dapat memberikan kesan dan karakteristik yang berbeda tergantung bentuknya. Garis dikategorikan berdasarkan tipe, arah, dan kualitasnya (Suyanto:2004), antara lain:

- a) **Berdasarkan tipe**, berupa garis lurus, lengkung atau siku-siku.
- b) **Berdasarkan arah**, contohnya garis horizontal, vertikal atau diagonal.
- c) **Berdasarkan kualitasnya**, terdiri dari garis tegas, takut-takut, halus, patah-patah, tebal, tipis, tetap, berubah-ubah.

3) Bidang atau Bangun (*Shape*)

Bidang merupakan unsur rupa yang terjadi karena pertemuan dari beberapa garis. (Aminuddin:2009). *Shape* atau bidang adalah area. Bidang terbentuk karena ada dua atau lebih garis yang bertemu (bukan berhimpit). Dengan kata lain, bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik oleh formal maupun

garis yang sifatnya ilusif, ekspresif atau sugestif, (Susanto:2011). Menurut Kartika (2004), *shape* adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau adanya tekstur. Bidang dapat dikategorikan menjadi 2, yaitu bidang geometris (beraturan, formal) dan *non-geometris* (tidak beraturan, *non-formal*). Bidang geometris contohnya persegi, kotak, jajar genjang, segi tiga, dll.

Shape atau bangun menurut Dharsono (2004) dibagi menjadi 2, yaitu: (a) *shape* yang menyerupai wujud alam (*figur*) dan (b) *shape* yang tidak sama sekali menyerupai wujud alam (*non figur*). Keduanya akan terjadi menurut kemampuan senimannya dalam mengolah objek. Di dalam pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai selera maupun latar belakang sang seniman.

4) Tekstur

Tekstur berarti nilai raba atau halus-kasarnya permukaan suatu benda. Tekstur sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa. Secara garis besar, tekstur dibagi menjadi 2 macam, yaitu tekstur alami (*nature texture*) dan tekstur buatan (*artificial texture*). Tekstur alami memiliki nilai raba yang sama dengan penglihatan, misalnya tekstur pada batu, pasir, kayu, rumput, dll. Sementara tekstur buatan adalah rasa

permukaan yang sengaja dihadirkan dan tidak sama antara nilai raba dengan penglihatan. Contohnya kertas, logam, kaca, plastik, dan sebagainya (Dharsono:2004).

5) Warna

Warna adalah elemen grafik yang sangat kuat dan provokatif. Empat warna (*non-hitam-putih*) akan meningkatkan efektivitas dan biaya iklan. Perancangan yang sesuai dengan warna yang disukai pasar akan memberikan keunggulan bersaing dalam periklanan.

Menurut Purnomo (2004), warna dalam ilmu fisika berarti kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Sementara itu, menurut pendapat Fajar Sidik dan Aming P. (2004) warna dalam konteks ilmu bahan merupakan zat warna atau pigmen. Dalam konteks psikologi, warna mempengaruhi persepsi seseorang terlebih ketika dikaitkan dengan karya komunikasi visual. Persepsi visual terutama bergantung pada kepada interpretasi otak terhadap suatu rangsangan yang diterima oleh mata (Darmaprawira:2002).

b. Unsur – unsur dalam desain komunikasi visual

Unsur-unsur khusus dalam desain komunikasi visual berbeda dengan unsur-unsur seni rupa. Unsur-unsur desain tersebut antara lain teks, *tipografi* ilustrasi dan warna.

1) Teks

Teks terdiri dari *headline*, *subheadline*, *signature*, *caption*, *callout* dan *closing word*.

a) Kepala Tulisan (*Headline*)

Kepala tulisan, merupakan pesan verbal yang paling ditonjolkan dan diharapkan dibaca pertama kali oleh target audiens. Posisinya bisa di mana saja, tidak selalu di bagian atas meskipun namanya *head* (kepala) (Supriyono:2010). Bunyi *headline* biasanya menggelitik sehingga menarik perhatian orang untuk membacanya.

b) Subjudul (*Subheadline*)

Subheadline atau subjudul merupakan penjelas *headline*. Letaknya bisa di bawah maupun di atas *headline* (disebut juga *overline*). Biasanya mencerminkan materi dalam teks. Tidak semua desain mengandung *subheadline*, tergantung konsep kreatif yang digunakan. Di bagian lain, subjudul juga disebut sebagai kalimat peralihan yang mengarahkan pembaca dari judul ke naskah/ *body copy* (Pujiriyanto:2005).

c) Identitas (*Signature*)

Signature (identitas) adalah salah satu unsur yang memberi bobot dalam sebuah desain. Selain memuat ciri khas *brand* tertentu, *signature* juga menjadi penarik perhatian audiens,

terutama yang mencari prestis lewat merek tersebut. *Signature* dapat berupa logo/*brand name*, jenis perusahaan, atau “*splash*”, yaitu informasi singkat yang umumnya menyuruh audiens untuk “*action*.”

d) Keterangan (*Caption*)

Caption merupakan keterangan yang menyertai elemen visual. Biasanya dicetak dalam ukuran kecil dan dibedakan gaya atau jenis hurufnya dengan *body text* atau elemen teks lain (Rustan:2008).

e) *Callout*

Callout adalah bentuk *caption* yang menyertai suatu elemen visual yang memiliki lebih dari satu keterangan, misalnya pada diagram. *Callout* biasanya memiliki garis-garis yang menghubungkannya dengan bagian-bagian dari elemen visualnya. *Balloon* adalah salah satu bentuk *callout* (Rustan:2008).

f) Kalimat Penutup (*Closing Word*)

Closing word atau kalimat penutup adalah kalimat yang pendek, jelas, singkat, jujur dan jernih yang biasanya bertujuan untuk mengarahkan pembaca untuk membuat keputusan apakah ingin membeli produk yang ditawarkan atau tidak (Pujiriyanto:2005). *Closing word* juga dapat berupa alamat ataupun info penjualan.

2) Tipografi

Tipografi dalam dunia desain grafis didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak (Kusrianto:2007). Seorang desainer memiliki potensi yang besar dalam merancang suatu karya yang komunikatif dan kreatif dengan keanekaragaman bentuk *type*. Namun, desainer perlu mengenali bentuk tipografi guna mengetahui karakteristik atau sifat suatu huruf sehingga tepat dalam pengaplikasiannya. Misal tingkat keterbacaannya (*readable*), kemudahan ketika dibaca (*legibility*), ukuran, bentuk, dan gaya.

Menurut Supriyono (2010), cara mengenali huruf antara lain dapat dilihat dari periode pembuatannya. Berdasarkan sejarah perkembangannya, huruf dapat digolongkan menjadi tujuh gaya atau *style*, antara lain:

a) Huruf Klasik (*Classical Typeface*)

Disebut juga *Old Style Roman*, diciptakan pada awal teknologi cetak (1671). Jenis huruf ini memiliki ciri-ciri yaitu: mempunyai kait (*serif*) berbentuk lengkung dan tebal tipis yang kontras. Huruf *Old Style* paling banyak digunakan untuk teks karena tingkat keterbacaannya (*readable*) yang tinggi.

Huruf yang dikategorikan dalam kelompok *Oldstyle* adalah *Bembo*, *Bauer Text*, *CG Cloister*, *ITC Usherwood*, *Claren-Don*, *Garamond*, *Goudy Oldstyle*, *Palatino (Palmspring)*, dll (Kusrianto:2007). Contoh huruf *oldstyle* dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 2.44: Contoh Huruf *Oldstyle*

Sumber: Adi Kusrianto (2007: 202)

b) Huruf *Modern Roman*

Mulai digunakan sejak tahun 1788. Huruf ini sudah mulai jarang digunakan karena tebal huruf yang sangat kontras. Bagian yang vertikal sangat tebal, garis-garis horizontal dan serifnya sangat tipis sehingga untuk teks yang berukuran kecil agak sulit dibaca dan bahkan sering tidak dibaca. Huruf-huruf yang termasuk dalam tipe *modern* adalah *Bodoni*, *Bauer Bodoni*, *Didot*, *Torino*, *Auriga*, *ITC Fenice*, *Linotype Modern*, *ITC Modern*, *Walbaum Book*, *ITC Zapf Book*, *Bookman*, *Cheltenham*, *Melior*, dll (Kusrianto:2007). Berikut ciri-ciri huruf *modern*:



Gambar 2.45: Contoh Huruf *Modern*

Sumber: Adi Kusrianto, 2007: 203)

c) Huruf *Sans Serif*

Diciptakan pada tahun 1800. Huruf *sans serif* sering digunakan untuk buku dan majalah karena memiliki citra dinamis dan simpel. Dikenal juga dengan istilah *grotesque* karena pada awal kemunculannya dianggap aneh dan unik. Contoh huruf *Sans Serif* adalah: *Franklin Gothic*, *Azkiend Grotesk*, *Helvetica*, *Univers*, *Formata*, *Avant Garde*, *Gill Sans*, *Futura*, *Optima*, dll (Kusrianto:2007). Berikut ciri-ciri *type sans serif*:



Gambar 2.46: Contoh Huruf *Sans Serif*

Sumber: Adi Kusrianto (2007: 204)

d) Huruf Berkait Balok (*Egyptian Slab Serif*)

Huruf Egyptian memiliki kait berbentuk balok yang ketebalannya hampir sama dengan tubuh huruf sehingga terkesan elegan, jantan, dan kaku. Berkembang pada tahun 1895. Contohnya antara lain: *Boton, Aachen, Calvert, Lulabin Graph, Memphis, Rockwell, Serifa, Clarendon, Stymie*, dll (Kusrianto:2007). Ciri-ciri huruf ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.47 : Contoh Huruf *Slab Serif*

Sumber: Adi Kusrianto (2009: 204)

e) Huruf *Script* (Tulisan Tangan)

Jenis huruf diambil dari corak tulisan tangan. Biasanya huruf miring ke kanan dan ada penekanan seperti menggunakan pena atau kuas. Contoh huruf script adalah: *Segoe Script, Lucida Handwriting, Granada Blues, Krinkes Decor*, dll

Script

Gambar 2.48: Contoh Huruf *Script*

Sumber: Dokumen penulis

f) Huruf Hiasan (*Decorative*)

Bentuk huruf yang sangat rumit desainnya. Bentuk huruf ini akan sangat memusingkan jika dipakai sebagai body text, dan hanya cocok dipakai (secara terbatas) untuk headline. Contoh huruf ini antara lain: Joker, Scruff LET, Caricature, Kilkenny Swash, dll



Sumber: dokumen penulis

3) Ilustrasi

Sebagai salah satu bagian desain komunikasi visual yang dimanfaatkan sebagai “*center of interest*” atau penarik pandang yang berbentuk gambar ataupun tulisan. Ilustrasi juga bisa digunakan sebagai *eye grabber* (penarik perhatian) yang ampuh dalam menjaring *audiens*.

Menurut Supriyono (2010), ilustrasi adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan teks dan sekaligus menciptakan daya tarik. Kriteria ilustrasi yang berhasil dalam suatu media, antara lain komunikatif, informatif, mudah dipahami dengan tujuan menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca ide baru. Jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun teknik pengerjaan.

4) Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, *mood*, semangat, dll (Kusrianto:2007). Menurut Purnomo (2004), dalam teori “*The Prang System*”, warna dibagi menjadi tiga dimensi, antara lain:

a) *Hue*

Adalah panas-dinginnya warna. Istilah ini digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna seperti merah, biru, hijau dan sebagainya.

b) *Value*

Value ialah gelap-terangnya warna. Semua warna dapat dikurangi atau diperlemah kekuatannya dengan cara dimudakan (dibuat lebih terang) atau dituakan (dibuat lebih gelap). Sebagai contoh warna biru dapat dimudakan menjadi biru muda (*high value*) atau dituakan menjadi biru tua (*low value*) sehingga tampak lebih lembut dan kalem (Supriyono:2010).

c) *Intensity*

Cerah-suramnya warna. Disebut juga tingkat kemurnian atau kejernihan warna (*brightness of color*). Suatu warna (*hue*) disebut memiliki intensitas penuh ketika tidak dicampur warna lain.

Warna-warna yang masih mentah disebut *pure hue*. Kita dapat mengurangi intensitas warna untuk membuat lebih redup dan netral, dengan cara menambahkan sedikit warna lain.

Menurut Holzschlag (dalam Kusrianto:2007), masing-masing warna mempunyai makna dan sifat masing-masing. Sifat warna dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 2.3: Sifat Warna

Merah	Kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya
Biru	Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah.
Hijau	Alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaharuan.
Kuning	Optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran/ kecurangan, pengecut, pengkhianatan.
Ungu	Spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak, arogan.
Orange	Energi, keseimbangan, kehangatan
Coklat	Bumi, dapat dipercaya, nyaman, bertahan.
Abu-abu	Intelek, futuristik, modis, kesenduan, merusak.
Putih	Kemurnian/ suci, bersih, kecermatan, kematian, innocent (tanpa dosa), steril.
Hitam	Kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakbahagiaan, keanggunan.

Sumber: Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*.

Yogyakarta: Penerbit Andi.

5) Prinsip- Prinsip Penyusunan Desain/Layout

Rustan (dalam *Layout:2008*), menjelaskan pengertian *layout* adalah tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Dalam mendesain *layout* kita perlu mengenal prinsip-prinsip mendesain agar tercipta desain yang berkualitas, prinsip-prinsip tersebut antara lain :

a) Keseimbangan (Balancing)

Balancing atau keseimbangan dalam penyusunan berdasarkan penjelasan Dharsono (2004) adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya.

Menurut pendapat Supriyono (dalam *Desain Komunikasi Visual:2010*), keseimbangan atau *balance* adalah pembagian sama berat, baik visual maupun optik. Ada 2 pendekatan untuk menciptakan *balance*. Yakni dengan membagi sama berat kanan-kiri atau atas-bawah secara simetris atau setara, disebut keseimbangan formal (*simetris*). Kesan simetris mempunyai kesan kokoh dan stabil, sesuai dengan citra tradisional dan konservatif. Pengaturan simetris juga dapat menimbulkan persepsi aman, dapat diandalkan, rasa kepercayaan.

Kedua adalah keseimbangan asimetris (*informal balance*), yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kiri dan kanan, namun terasa seimbang. Keseimbangan

asimetris tampak lebih dinamis, variatif, *surprise* (mengejutkan, tidak membosankan) dan *non formal*.

b) Penekanan (*Emphasis*)

Informasi yang dianggap paling penting untuk disampaikan ke audiens harus ditonjolkan mencolok melalui elemen visual yang kuat. Penekanan dapat dilakukan antara lain dengan cara menggunakan warna mencolok, ukuran foto/ ilustrasi dibuat paling besar, menggunakan huruf *sans serif* ukuran besar, arah diagonal dan dibuat berbeda dengan elemen-elemen lain (Supriyono, 2010: 89).

Ditambahkan oleh Supriyono (2010), bahwa penekanan adalah usaha menonjolkan salah satu elemen visual dengan tujuan menarik perhatian dan mempermudah audiens melihat pesan dalam iklan yang disampaikan. Suatu desain dikatakan baik apabila memiliki *center of interest*/ fokus yang jelas.

c) Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi (penyusunan elemen berulang kali secara konsisten) dan variasi (perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi) (Supriyono, 2010: 94).

d) Kesatuan (*Unity*)

Menurut McElroy (dalam Pujiriyanto:2005), *unity* adalah “semua bagian dan unsur grafis bersatu padu dan serasi sehingga pembaca memahaminya sebagai sebuah kesatuan”. *Unity* dapat berupa pengulangan warna, bentuk, ukuran atau unsur visual lainnya, penyeragaman tipografi, tema, dan lain sebagainya.

Dharsono (dalam Seni Rupa Modern:2004), berpendapat bahwa kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi di antara hubungan unsur pendukung karya.

e) Keberagaman (*Variety*)

Jefkins (1997) mendefinisikan keberagaman sebagai suatu upaya menghindari desain yang monoton. Untuk itu, diperlukan sebuah perubahan dan pengkontrasan yang sesuai. Adanya perbedaan besar-kecil, tebal-tipis pada huruf, pemanfaatan pada gambar, perbedaan warna yang serasi, dan keragaman unsur-unsur lain yang serasi akan menimbulkan variasi yang harmonis (Sumber: www.mochamadg.blogspot.com, diunduh tanggal 19 Maret 2017).

f) Keserasian (*Harmony*)

Keserasian adalah keteraturan di antara bagian-bagian suatu karya. Suptandar (1995) mengartikan keserasian sebagai usaha dari berbagai macam bentuk, bangun, warna, tekstur dan elemen lain yang disusun secara seimbang dalam suatu komposisi utuh agar nikmat untuk dipandang.

g) Proporsi (*Proportion*)

Menurut Pujiriyanto (2005), proporsi adalah perbandingan ukuran yang digunakan untuk menentukan perbandingan yang tepat antara panjang dengan lebar antara gambar dengan bidang gambar. Terdapat tiga hal yang berkaitan dengan masalah proporsi, yaitu penempatan susunan yang menarik, penentuan ukuran dan bentuk yang tepat dan penentuan ukuran sehingga dapat diukur atau disusun sebaik mungkin.

h) Kontras (*Contras*)

Kusrianto (2007), menjelaskan bahwa kontras dalam suatu komposisi diperlukan sebagai vitalitas agar tidak terkesan monoton. Namun apabila kontras telalu berlebihan akan memunculkan ketidakteraturan dan kontradiksi yang jauh dari kesan harmonis. Untuk memperlihatkan kontras, objek yang dianggap penting dijadikan berbeda dengan elemen-elemen lainnya.

BAB III

IDENTIFIKASI DATA DAN METODE PERANCANGAN

A. Identifikasi Objek Perancangan

1. Sejarah Masjid Al Mujahidin UNY

Bangunan baru Masjid Al Mujahidin diresmikan oleh Mendiknas, Muhammad Nuh pada tanggal 25 Mei 2010. Dalam acata tersebut, Dr. Rochmat Wahab, M.Pd.,MA. selaku rektor UNY waktu itu menjelaskan Gedung Kuliah Khusus (Masjid UNY) dibangun dengan biaya APBN dan sumbangan dari keluarga besar UNY dan perencana.

Tahun 2009 UNY melaksanakan pembangunan gedung kuliah khusus seluas 808 m², pemeliharaan gedung kuliah khusus seluas 1920 m², pembuatan kubah. Pembangunan tahun 2010 dilaksanakan pemeliharaan gedung kuliah khusus seluas 1920 m dan pekerjaan taman dengan biaya keseluruhan Rp 7.034.368.000,-. Sementara luas bangunan masjid 1920 m² dengan luas bangunan pendukung 808 m².

Dalam sambutan peresmian masjid, Mendiknas Muhammad Nuh mengharapkan masjid ini mampu memberikan pencerahan kepada masyarakat dan mampu memunculkan pemikiran-pemikiran yang mencerdaskan. Pak Nuh berpesan, “hendaknya kita semua menjadi orang yang selalu memberikan fikiran atau yang selalu bisa mengambil kefaedahan”.

Sementara itu, Rektor UNY, Dr. Rochmat Wahab, M.Pd.,MA. mengatakan pembangunan gedung kuliah khusus (Masjid Al Mujahidin), dilakukan berdasarkan atas kebutuhan yang sangat mendesak untuk memenuhi kebutuhan kurikuler, kelancaran perkuliahan pendidikan agama islam yang sangat membutuhkan ruang khusus yang tidak bisa dipenuhi sepenuhnya oleh ruang-ruang kuliah yang ada. “Apalagi kita sudah sepakat menjadikan UNY sebagai icon Pendidikan Karakter”, tegasnya.

2. Arsitektur Bangunan

Awalnya arsitektur lengkung yang terdapat pada masjid Al Mujahidin UNY mengarah pada gaya lengkung berumbi, namun setelah mengalami perombakan secara besar-besaran pada tahun 2010 arsitektur lengkungnya berubah ke lengkung mirip lunas kapal terbalik.

3. Visi dan Misi Masjid Al Mujahidin UNY

a. Visi:

Masjid Al Mujahidin UNY menjadi pusat kegiatan dakwah dan pemberdayaan umat

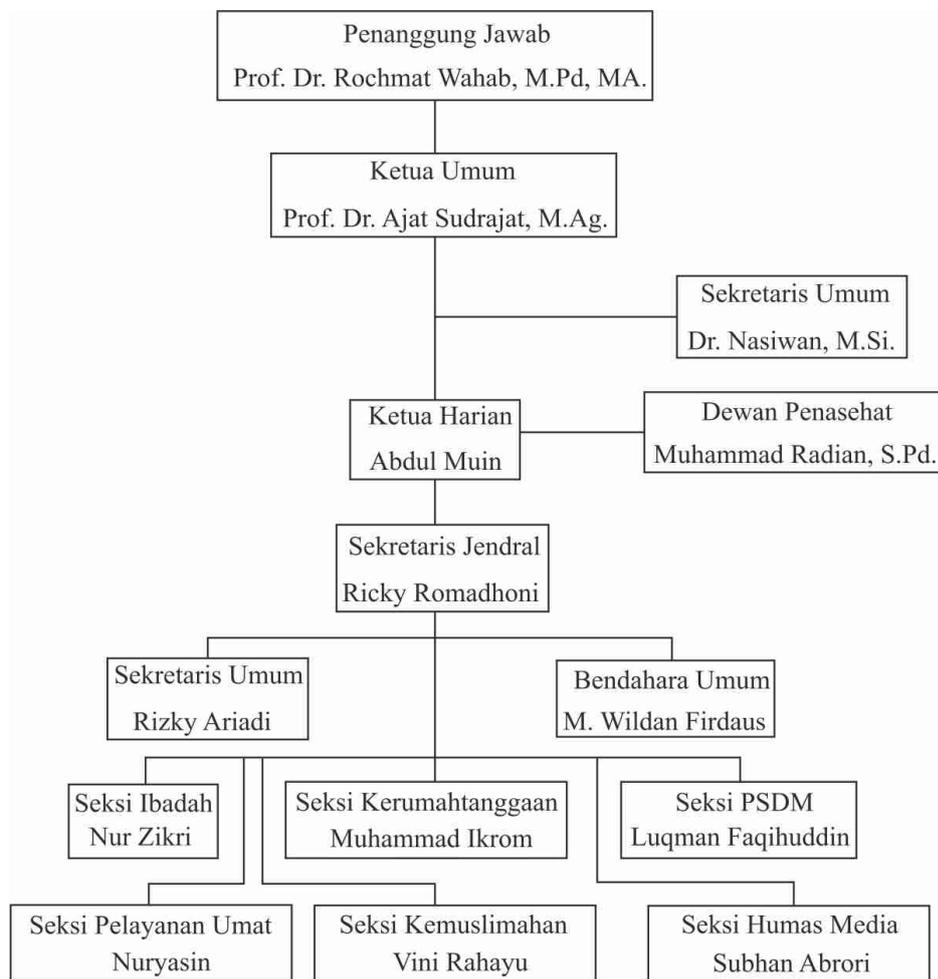
b. Misi:

- 1) Mewujudkan pengelolaan masjid yang professional dan bertanggungjawab
- 2) Mewujudkan lingkungan masyarakat Islami di lingkungan masjid dan masyarakat sekitar
- 3) Menyediakan sarana dan prasarana ibadah yang sesuai standar

- 4) Mengembangkan program dan syiar Islam
- 5) Menjadi masjid kampus percontohan Nasional

4. Struktur Organisasi Masjid Al Mujahidin UNY

Berikut struktur pengurus takmir Masjid Al Mujahidin UNY tahun 2017:



Gambar 3.1: Struktur Organisasi Masjid Al Mujahidin UNY 2017

Sumber: commons.wikimedia.org

5. Data Visual Masjid Al Mujahidin UNY

Terdapat beberapa data visual yang dikumpulkan, seperti bangunan masjid dari dulu hingga sekarang, logo, serta *sign system* yang terdapat di Masjid Al Mujahidin UNY



Gambar 3.2: Masjid Al Mujahidin Bangunan Lama

Sumber: Dokumentasi Takmir



Gambar 3.3: Masjid Al Mujahidin Bangunan Baru

Sumber: almishbah1431.wordpress.com



Gambar 3.4: Interior Masjid Al Mujahidin UNY

Sumber: foursquare.com



Gambar 3.5: Masjid Al Mujahidin

Sumber: Dokumen takmir masjid al mujahidin UNY

Sementara itu untuk *sign system* yang ada di Masjid Al Mujahidin sebagai berikut:



Gambar 3.6: Identification Sign

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.7: Orientation Sign

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.8: Directional Sign

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.9: Orientation Sign

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.10: Batas Suci

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Januari 2017



Gambar 3.11: Wudhu Putra

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Januari 2017



Gambar 3.12: Menjaga Kebersihan

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.13: Toilet Pria

Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 3.14: Memakai Sandal

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Januari 2017



Gambar 3.15: Baris Shaf

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Januari 2017



Gambar 3.16: Waspada Pencuri

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Januari 2017

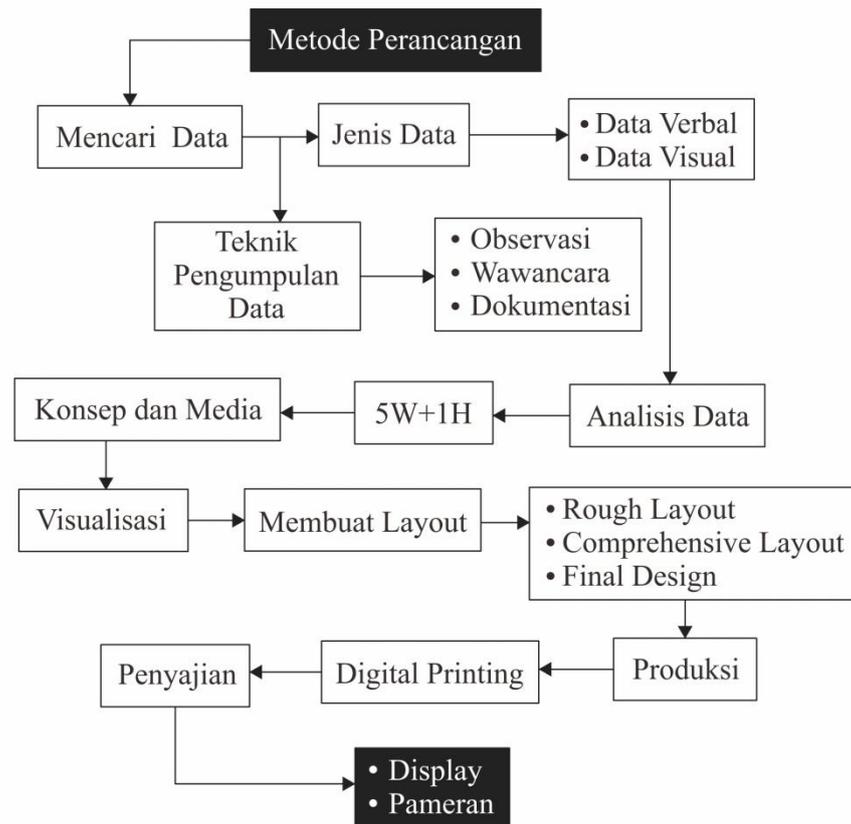


Gambar 3.17: Dilarang Tiduran

Sumber: Dokumentasi Pribadi

B. Skema Perancangan

Perancangan disusun secara sistematis agar dapat menghasilkan karya yang terencana dan maksimal. Berikut adalah skema perancangannya:



C. Metode Pengumpulan Data

Guna mewujudkan validitas data, penulis menggunakan beberapa teknik untuk mengumpulkan data antara lain :

1. *Library Research*

Pengkajian bahan dokumen dari sumber-sumber yang bisa dipercaya dan sumber pustaka yang diperoleh melalui penelitian kepustakaan.

2. Wawancara

Pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada pihak yang bersangkutan dengan mengajukan pertanyaan secara langsung untuk memperoleh data yang diperlukan.

3. Survei

Melakukan kunjungan langsung ketempat yang dijadikan obyek penelitian dalam hal ini adalah Masjid Al Mujahidin UNY. Proses selanjutnya yaitu dengan melakukan proses analisis data. Metode analisis yang digunakan adalah metode analisis 5W+1H.

D. Metode Perancangan

1. Langkah Perancangan

Langkah perancangan lebih mengacu pada kreativitas, dalam kemampuan menyajikan gagasan baru yang inovatif dan komunikatif terhadap data yang telah diperoleh di lapangan. Selanjutnya strategi

kreatifnya adalah memfokuskan apa yang harus dikomunikasikan kepada audiens atau penerima pesan.

Tolak ukur dari perancangan *sign system* masjid Al Mujahidin UNY adalah faktor efektivitas dan efisiensi dari media *sign system* yang digunakan setelah data dari lapangan terkumpul dan siap untuk diolah, langkah selanjutnya adalah :

- a. Melakukan studi bentuk dan pengkajian data atau disebut juga *idea layout* terkait dengan perancangan media desain dan media yang akan digunakan.
- b. Membuat sketsa awal *Rough Layout*.
- c. Memilih *Rough Layout* yang kemudian dibuat *Comprehensive Layout*.
- d. Penyempurnaan *Comprehensive Layout* untuk dijadikan *final design* dalam bentuk jadi, sehingga mudah dilihat dan cepat dipahami.

2. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam perancangan media sign system masjid Al Mujahidin UNY adalah 5W+1H, yakni rancangan apa yang akan dibuat (*What*), mengapa dilakukan perancangan (*Why*), dimana akan diletakkan (*Where*), kapan perancangan tersebut digunakan (*When*), siapa targetnya (*Who*), dan bagaimana merancangnya (*How*).

Berikut ini implementasi dari metode 5W+1H berdasarkan perancangan sign system masjid Al Mujahidin UNY:

a. *What* (rancangan apa yang akan dibuat)

Merancang *sign system* berbasis dakwah yang dapat mengedukasi jamaah sehingga efektivitasnya bisa lebih ditingkatkan. Dengan begitu secara tidak langsung dakwah dapat tersampaikan kepada seluruh audiens atau jamaah yang berkunjung ke masjid Al Mujahidin UNY

b. *Why* (Mengapa dilakukan perancangan)

Sign system yang ada di masjid Al Mujahidin UNY belum memenuhi tiga unsur sign system yang baik, yaitu mudah dilihat (visibilitas), mudah dipahami (Readibilitas), serta mudah dibaca (legibilitas). sign system yang ada belum mencerminkan identitas dari masjid itu sendiri.

c. *Where* (dimana akan diletakkan)

sign system yang dibuat akan dipasang di lingkungan masjid Al Mujahidin UNY, sehingga diharapkan jamaah yang berkunjung lebih cepat mengakses lokasi serta fasilitas yang ingin dituju di area masjid Al Mujahidin UNY.

d. *When* (Kapan perancangan tersebut digunakan)

Sign system berfungsi selama 24 jam dalam sehari, sehingga pemasangannya bersifat permanen.

e. *Who* (siapa targetnya)

Jamaah yang berkunjung ke masjid Al Mujahidin UNY didominasi oleh mahasiswa. Namun tak jarang ada pengunjung anak-anak hingga usia renta. Oleh karena itu *audiens* dari perancangan sign system masjid Al Mujahidin UNY tidak berbatasan usia, sehingga Sign system dirancang untuk bisa dipahami oleh semua usia.

f. *How* (bagaimana merancangnya)

Sign system masjid Al Mujahidin UNY dirancang dengan mengedepankan visibilitas, readibilitas dan legibilitas. Selain itu Sign system juga dirancang dengan memasukkan identitas masjid Al Mujahidin UNY di dalamnya tanpa meninggalkan nilai estetika.

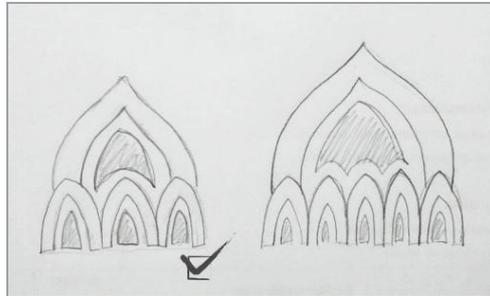
BAB IV

VISUALISASI KARYA

A. Perancangan Logo

Logo didesain dengan pendekatan dan konfigurasi sebagai berikut:

1. *Rough Layout* (Rancangan Kasar)

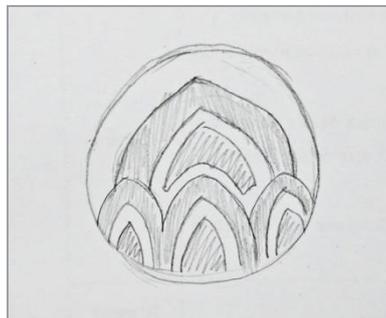


Gambar 4.1: *Rough Layout* Logo

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Januari 2017

2. *Comprehensive Layout* (Rancangan Terpilih)



Gambar 4.2: *Comprehensive Layout* Logo

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Januari 2017

3. *Final Design* (Desain Akhir)



Gambar 4.3: *Final Design* Logo

Sumber: Dokumen Pribadi

a. Studi bentuk

Jenis logo lebih menonjolkan bentuk *pictorial*, representasi dari gaya lengkungan bangun masjid Al Mujahidin UNY, yaitu berupa lengkung mirip lunas kapal terbalik, dan lengkung inilah yang menjadi ciri khas arsitektur masjid ini.



Gambar 4.4: Studi Bentuk Logo

Sumber: Dokumen Pribadi

Tiga pintu yang berada di bawah kubah melambangkan tiga sendi ajaran islam yaitu tauhid (ilmu tentang aqidah), fiqih (ilmu tentang amaliah sehari-hari), dan tashawwuf (ilmu yang membahas tentang adab). Secara keseluruhan bentuk logo menyerupai sebuah bangunan masjid. Sementara lingkaran yang membingkai logo bertujuan untuk meningkatkan tingkat fleksibilitasnya

Di bagian bawah logo terdapat tipografi yang bertujuan untuk menguatkan identitas logo. Pada tulisan “AL MUJAHIDIN” dirancang dengan mengadaptasi bentuk kaligrafi kufi, yang nantinya juga akan digunakan sebagai salah satu komponen *layout sign system*. Di baris kedua menggunakan *Font News706 BT* dengan penulisan huruf kecil agar menonjolkan tipografi yang berada di atasnya.

b. Warna

Tiga unsur warna yang terdapat pada logo yaitu hijau muda (C:69,M:24,Y:100,K:0), biru muda (C:89,M:52,Y:0,K:0), dan hitam (C:93,M:88,Y:89,K:80). Warna hijau identik dengan islam. Warna ini juga yang terdapat pada bangunan masjid Al Mujahidin UNY. Warna hijau juga memiliki makna psikologi kesucian selain warna putih.

Warna biru memiliki makna simbolis langit, filosofinya ketika kita bersujud walaupun dekat dengan bumi namun bisa terdengar

hingga ke langit. Warna ini juga memiliki makna psikologi ketenangan. Warna hitam membuat logo tampak lebih kuat dan menonjol, warna ini juga mempunyai makna psikologi spiritual.

c. Fleksibilitas



Gambar 4.5: Landscape Logo

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4.6: Fleksibilitas Background Logo

Sumber: Dokumen Pribadi



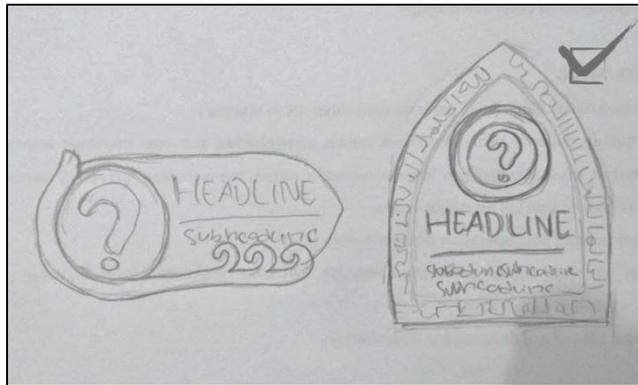
Gambar 4.7: Fleksibilitas Monochrom Logo

Sumber: Dokumen Pribadi

B. Perancangan *Sign System*

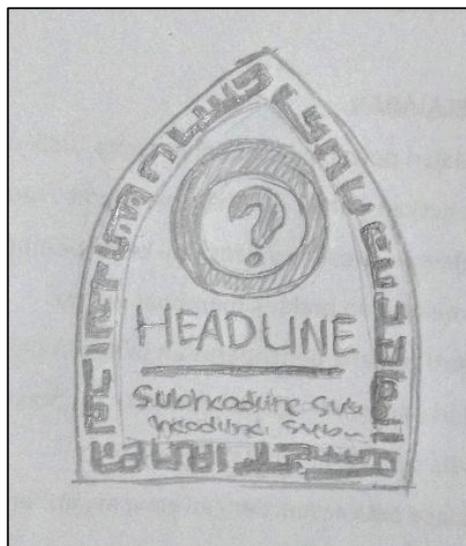
1. *Layout*

a. Studi Bentuk



Gambar 4.8: *Rough Layout Universal*

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4.9: *Comprehensive Layout Universal*

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar 4.10: *Final Design Universal Sign System*

Sumber: Dokumen Pribadi

Bentuk dasar diambil dari pintu gerbang utama masjid Al Mujahidin UNY. tiap tepi bidangnya diberikan ornamen kaligrafi *kufi* bertuliskan *masjid al mujahidin uny* dengan pelafalan indonesia. Pada bagian dalam terdapat lingkaran yang digunakan untuk meletakkan *pictogram*, sementara bagian bawahnya berisi pesan yang ingin disampaikan dalam berbentuk teks yang terdiri dari *headline* dan *subheadline*.

b. *Font*

Font yang digunakan dalam perancangan *sign system* ini lebih mengedepankan tingkat keterbacaan yang tinggi tanpa mememakan *space* yang terlalu banyak, dengan tidak mengesampingkan nilai estetika yang ada. Terdapat tiga jenis *Font* dalam perancangan *sign system* yaitu:

1) *Pump Demi Bold LET*



Gambar 4.11: Font *Pump Demi Bold LET*

Sumber: Dokumen Pribadi

Font yang pertama berfungsi sebagai *headline*. *Font* jenis ini termasuk dalam jenis sans serif karena tidak ada serif (kait) pada ujung-ujung hurufnya, serta semua huruf memiliki ketebalan yang sama. Karakter dari huruf ini yaitu memiliki ketebalan yang kontras sehingga terlihat lebih menonjol dibandingkan *font* jenis lain.

Font yang digunakan hanya pada bentuk huruf kapital. Pada penerapan *sign system*, *font* sedikit dimodifikasi tiap hurufnya dengan menyambungkan ujung-ujung huruf yang berdekatan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan tingkat keterbacaan, sehingga pesan dapat terbaca dengan baik walaupun penerima pesan dalam keadaan tidak diam.

2) *Open Sans Extrabold*



**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 !~%:&*.()_,'=;**

Gambar 4.12: Font *Open Sans Extrabold*

Sumber: Dokumen Pribadi

Font jenis ini berfungsi sebagai *subheadline*. *Font* ini masuk dalam kategori sans serif. Karakter dari *font* ini juga terletak pada tingkat ketebalan yang tinggi namun tidak setebal *Pump Demi Bold LET* sehingga tidak mengacaukan *headline* dan melakukan fungsinya dengan baik sebagai *subheadline*. Alasan lain yaitu karena *font* jenis ini cocok digunakan untuk teks yang agak panjang.

3) *Myriad Arabic*



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Gambar 4.13: Font *Myriad Arabic*

Sumber: Dokumen Pribadi

Font ini digunakan sebagai *subheadline* dan hanya pada huruf yang berjenis arabic. Penggunaan *font* ini dikarenakan tingkat keterbacaan yang tinggi ketika digunakan dalam huruf jenis arabic.

c. Warna

Secara umum terdapat empat jenis warna yang digunakan serta memiliki fungsinya masing-masing. Warna hijau digunakan untuk *sign sytem* yang bersifat kewajiban atau hal yang harus dilakukan, warna merah digunakan untuk hal yang bersifat larangan, warna kuning untuk hal yang bersifat peringatan, serta warna hijau untuk pemberi informasi tempat.



Gambar 4.14: Variasi Warna *Layout Sign*

Sumber: Dokumen Pribadi

1) Biru (Kewajiban)

Warna yang digunakan sebagai *background* terdiri dari biru gelap (C:79,M:47,Y:0,K:0) dan biru terang (C:75,M:33,Y:0,K:0). Keduanya dikombinasikan dengan gaya *grunge* (bercak). Dan untuk ornamen kaligrafi digunakan warna biru muda (C:67,M:22, Y:0,K:0).

Pada bagian *pictogram*, ikon menggunakan warna biru terang serta *background* warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0). Pemberian efek *shadow* bertujuan agar warna *pictogram* tidak tersamar dengan *background sign system*. Pada bagian *font* digunakan dua warna yaitu kuning (C:0,M:0,Y:100,K:0), dan putih.

2) Merah (Larangan)

Warna yang digunakan sebagai *background* terdiri dari merah marun (C:25,M:100,Y:100,K:0) dan merah (C:0,M:99,Y:100,K:0). Keduanya dikombinasikan dengan gaya *grunge* (bercak). Dan untuk ornamen kaligrafi digunakan warna merah terang (C:0,M:84, Y:59,K:0).

Pada bagian *pictogram*, ikon menggunakan warna merah serta *background* warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0). Di bagian *font* digunakan dua warna yaitu kuning (C:0,M:0,Y:100,K:0), dan putih

3) Kuning (Peringatan)

Warna yang digunakan sebagai *background* adalah warna kuning yang terdiri dari beberapa tingkatan value, mulai dari kuning cerah (C:0,M:22,Y:100,K:0) hingga kuning gelap/kecoklatan (C:0,M:42,Y:100,K:0). Tingkat gradasi warnanya dibuat seperti tekstur batu marmer.

Pada bagian *pictogram*, ikon menggunakan warna kuning cerah serta *background* warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0). Untuk bagian *font* digunakan dua warna yaitu hitam (C:93,M:88,Y:89,K:80), dan putih. Khusus pada bagian putih diberikan efek shadow agar warnanya tidak tersamarkan dengan *background* kuning.

4) Hijau (Pemberi Informasi Tempat)

Warna yang digunakan sebagai *background* terdiri dari hijau muda (C:70,M:60,Y:100,K:0) dan hijau (C:75,M:16,Y:100,K:0). Keduanya dikombinasikan dengan gaya *grunge* (bercak). Pada bagian ornamen kaligrafi digunakan warna hijau muda.

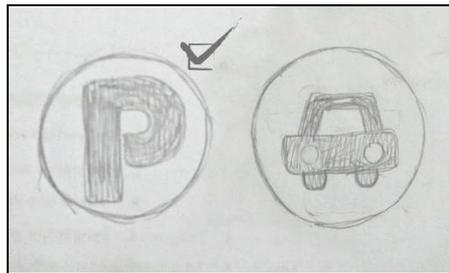
Pada bagian *pictogram*, ikon menggunakan warna hijau muda serta *background* warna putih (C:0,M:0,Y:0,K:0). Di bagian *font* digunakan dua warna yaitu kuning (C:0,M:0,Y:100,K:0), dan putih.

2. Kategori *Sign System*

a. Kewajiban

1) Area parkir

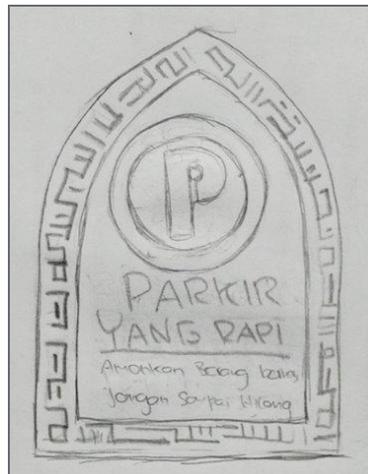
a) *Rough Layout* (Rancangan Kasar)



Gambar 4.15: *Rough Layout* Area parkir

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout* (Rancangan Terpilih)



Gambar 4.16: *Comprehensive layout* Area parkir

Sumber: Dokumen Pribadi

c) *Final Design (Desain Akhir)*



Gambar 4.17: *Final Design Area parkir*

Sumber: Dokumen Pribadi

d) *Aplikasi Grafik Lingkungan*



Gambar 4.18: *Aplikasi Grafik Lingkungan Area Parkir*

Sumber: Dokumen Pribadi

e) Ilustrasi:

Penggunaan ikon huruf “P” karena dirasa lebih mudah dikenali dan tidak multitafsir dibandingkan dengan *pictogram* motor ataupun mobil. Penggunaan *headline* “PARKIR YANG RAPI” dimaksudkan agar walaupun pengunjung berada di kawasan parkir, mereka tidak parkir secara sembarangan. Pada *subheadline* mengandung himbauan agar mengamankan barang bawaan dikarenakan tempat parkir salah satu area rawan kehilangan. Penggunaan kata “MOVE ON” di sini bermaksud jangan sampai hilang, pemilihan kata tersebut agar bahasanya ringan dan membekas di ingatan.

f) Ukuran Layout: 60x45 cm

g) Ukuran Font : Headline 199 pt, Subheadline 42 pt

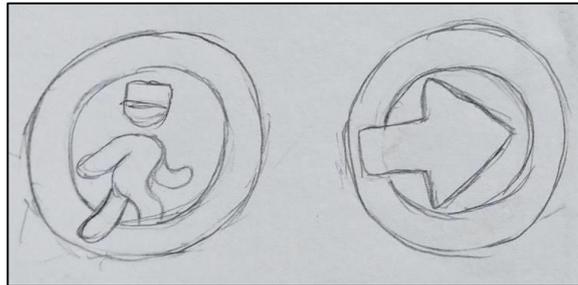
h) Ketinggian : 200 cm

i) Jumlah : 2 buah

j) Bahan : Stiker vinyl, plat besi 2 mm,
pipa besi 1,2 mm

2) Panduan masuk masjid

a) *Rough Layout* (Rancangan Kasar)



Gambar 4.19: *Rough Layout* Panduan Masuk Masjid

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout* (Rancangan Terpilih)



Gambar 4.20: *Comprehensive Layout* Panduan Masuk Masjid

Sumber: Dokumen Pribadi

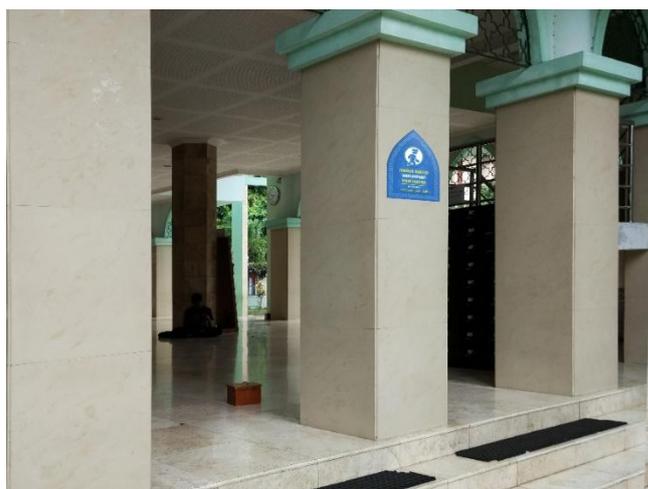
c) *Final Design* (Desain Akhir)



**Gambar 4.21: *Final Design*
Panduan masuk masjid**

Sumber: Dokumen Pribadi

d) Aplikasi Grafik Lingkungan



**Gambar 4.22: Aplikasi Grafik Lingkungan
Panduan Masuk Masjid**

Sumber: Dokumen Pribadi

e) **Ilustrasi** :

Dengan *pictogram* seorang yang masuk ke dalam lingkaran. Pada bagian *headline* terdapat anjuran untuk mendahulukan kaki kanan sesuai sunah. Pada *subheadline* terdapat doa masuk masjid (HR. Muslim 713, shahih)

f) **Ukuran Layout** : 30x40 cm

g) **Ukuran Font** : Headline 73 pt, Subheadline 26 pt

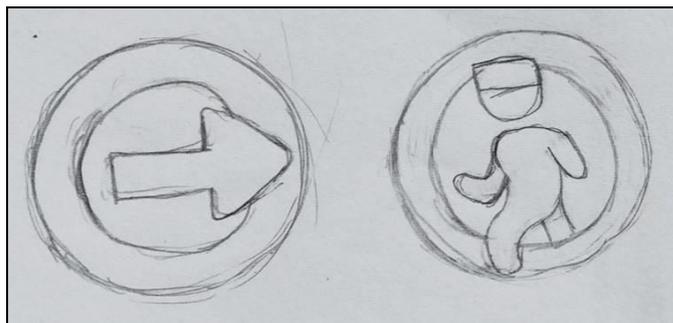
h) **Ketinggian** : 150 cm

i) **Jumlah** : 4 buah

j) **Bahan** : Akrilik 3 mm

3) **Panduan keluar masjid**

a) ***Rough Layout* (Rancangan Kasar)**



**Gambar 4.23: *Rough Layout*
Panduan Keluar Masjid**

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout (Rancangan Terpilih)*



Gambar 4.24: *Comprehensive layout* Panduan Keluar Masjid

Sumber: Dokumen Pribadi

c) *Final Design (Desain Akhir)*



Gambar 4.25: *Final Design* Panduan Keluar Masjid

Sumber: Dokumen Pribadi

d) Aplikasi Grafik Lingkungan



**Gambar 4.26: Aplikasi Grafik Lingkungan
Panduan Keluar Masjid**

Sumber: Dokumen Pribadi

e) Ilustrasi :

Dengan *pictogram* seorang yang keluar dari lingkaran. Pada bagian *headline* terdapat anjuran untuk mendahulukan kaki kiri sesuai sunah. Pada *subheadline* terdapat doa keluar masjid (HR. Muslim 713, shahih)

- f) **Ukuran Layout** : 30x40 cm
- g) **Ukuran Font** : Headline 73 pt, Subheadline 26 pt
- h) **Ketinggian** : 150 cm
- i) **Jumlah** : 4 buah
- j) **Bahan** : Akrilik 3 mm

4) Panduan masuk WC

- a) ***Rough Layout*** (Rancangan Kasar)



**Gambar 4.27: *Rough Layout*
Panduan Masuk WC**

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout (Rancangan Terpilih)*



Gambar 4.28: *Comprehensive layout* Panduan Masuk WC

Sumber: Dokumen Pribadi

c) *Final Design (Desain Akhir)*



Gambar 4.29: *Final Design* Panduan Masuk WC

Sumber: Dokumen Pribadi

d) Aplikasi Grafik Lingkungan



Gambar 4.30a: Aplikasi Grafik Lingkungan Panduan Masuk WC

Sumber: Dokumen Pribadi

e) Ilustrasi :

Menggunakan *pictogram* sepasang sandal. Pada *headline* berisi anjuran untuk memakai sandal untuk mengurangi resiko terkena najis. Pada bagian *subheadline* tertulis doa masuk WC sesuai dengan sunah (HR. Bukhori no. 142 dan Muslim no. 375, sahih)

f) **Ukuran Layout** : 20x28 cm

g) **Ukuran Font** : Headline 50 pt, Subheadline 20 pt

h) **Ketinggian** : 120 cm

i) **Jumlah** : 12 buah

j) **Bahan** : Akrilik 3 mm

5) Panduan wudhu

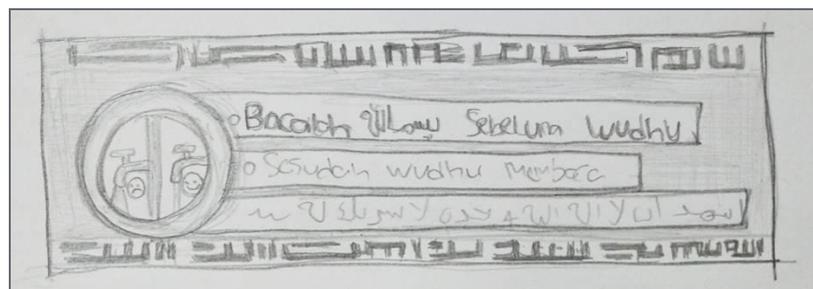
a) *Rough Layout* (Rancangan Kasar)



Gambar 4.30b: *Rough Layout* Panduan Wudhu

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout* (Rancangan Terpilih)



Gambar 4.30c: *Comprehensive layout* Panduan Wudhu

Sumber: Dokumen Pribadi

c) *Final Design* (Desain Akhir)



Gambar 4.30d: *Final Design* Panduan Wudhu

Sumber: Dokumen Pribadi

d) Aplikasi Grafik Lingkungan



Gambar 4.30e: Aplikasi Grafik Lingkungan
Panduan Wudhu

Sumber: Dokumen Pribadi

e) **Ilustrasi** :

Menggunakan *pictogram* dua buah keran. Pada bagian kiri bukaan air besar dengan *emoticon* sedih, sementara sebelah kanan, keran bukaan kecil dengan *emoticon* senang, maksudnya agar jamaah masjid menggunakan air seperlunya agar tidak mubazir. Dibagian *headline* terdapat doa sebelum wudhu dan sesudah wudhu sesuai dengan sunah (sahih).

f) **Ukuran Layout** : 40x13 cm

g) **Ukuran Font** : Subheadline 36 pt

h) **Ketinggian** : 150 cm

i) **Jumlah** : 12 buah

j) **Bahan** : Stiker Vinyl

6) **Panduan keluar WC**

a) ***Rough Layout* (Rancangan Kasar)**



**Gambar 4.31: *Rough Layout*
Panduan Keluar WC**

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout (Rancangan Terpilih)*



Gambar 4.32: *Comprehensive layout* Panduan Keluar WC

Sumber: Dokumen Pribadi

c) *Final Design (Desain Akhir)*



Gambar 4.33: *Final Design* Panduan Keluar WC

Sumber: Dokumen Pribadi

d) Aplikasi Grafik Lingkungan



**Gambar 4.34: Aplikasi Grafik Lingkungan
Panduan Keluar WC**

Sumber: Dokumen Pribadi

e) Ilustrasi :

Menggunakan *pictogram* sebuah gayung dengan maksud agar setelah buang air untuk segera menyiramnya. simbol lingkaran yang empat sisinya dibalik sebagai simbol kebersihan dengan maksud menyiram najis sampai bersih. Pada bagian *subheadline* berisi doa keluar WC sesuai dengan sunah (HR. Abu Dawud no. 30, sahih)

f) Ukuran Layout : 20x18 cm

g) Ukuran Font : Headline 50 pt, Subheadline 20 pt

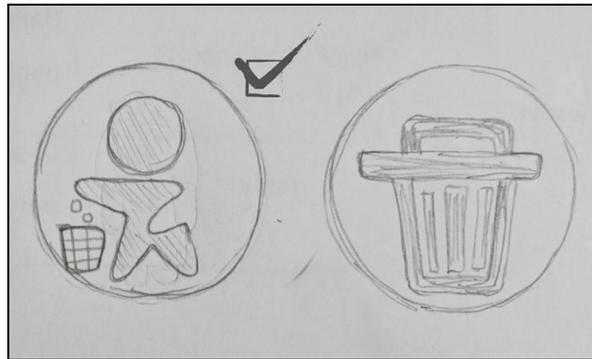
h) Ketinggian : 120 cm

i) Jumlah : 12 buah

j) Bahan : Akrilik 3 mm

7) Himbauan menjaga kebersihan

a) *Rough Layout* (Rancangan Kasar)



**Gambar 4.35: *Rough Layout*
Himbau Menjaga Kebersihan**

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout* (Rancangan Terpilih)



**Gambar 4.36: *Comprehensive layout*
Himbau Menjaga Kebersihan**

Sumber: Dokumen Pribadi

c) *Final Design* (Desain Akhir)



**Gambar 4.37: *Final Design*
Himbauan Menjaga Kebersihan**

Sumber: Dokumen Pribadi

d) **Aplikasi Grafik Lingkungan**



**Gambar 4.38: Aplikasi Grafik Lingkungan
Himbauan Menjaga Kebersihan**

Sumber: Dokumen Pribadi

Menggunakan *pictogram* seorang yang sedang membuang sampah ke tempat sampah. Pada bagian *headline* berisi ajakan untuk menjaga kebersihan. Pada bagian *subheadline* berisi lanjutan dari *headline* yang diambil dari kata mutiara islami “kebersihan sebagian dari iman”.

f) **Ukuran Layout** : 30x40 cm

g) **Ukuran Font** : Headline 160 pt, Subheadline 53 pt

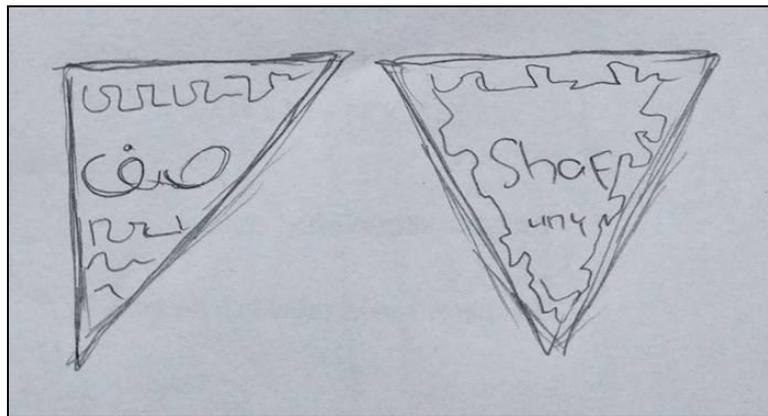
h) **Ketinggian** : 35 cm

i) **Jumlah** : 4 buah

j) **Bahan** : Stiker vinyl

8) Baris shaf

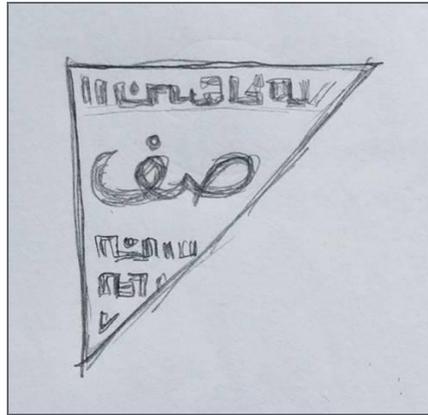
a) *Rough Layout* (Rancangan Kasar)



**Gambar 4.39: *Rough Layout*
Baris Shaf**

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout* (Rancangan Terpilih)



**Gambar 4.40: *Comprehensive layout*
Baris Shaf**

Sumber: Dokumen Pribadi

c) *Final Design* (Desain Akhir)



**Gambar 4.41: *Final Design*
Baris Shaf**

Sumber: Dokumen Pribadi

d) Aplikasi Grafik Lingkungan



**Gambar 4.42: Aplikasi Grafik Lingkungan
Baris Shaf**

Sumber: Dokumen Pribadi

e) Ilustrasi :

Menggunakan huruf “*shot*” dalam tulisan arab sebagai simbol shaf. Bentuk dibuat segitiga dengan ujung dibagian belakang (bukan di tengah) agar tidak terjadi multi tafsir terhadap posisi tumit.

f) Ukuran Layout : 20x20 cm

g) Ukuran Font : Headline 200 pt

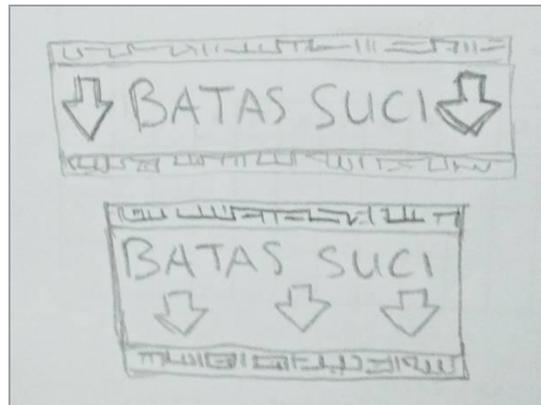
h) Ketinggian : 35 cm

i) Jumlah : 64 buah

j) Bahan : Akrilik 3 mm

9) Batas suci

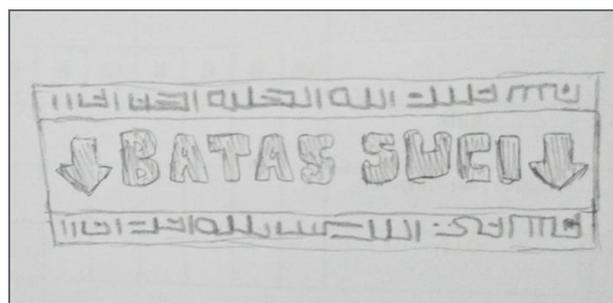
a) *Rough Layout* (Rancangan Kasar)



**Gambar 4.43: *Rough Layout*
Batas Suci**

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout* (Rancangan Terpilih)



**Gambar 4.44: *Comprehensive layout*
Batas Suci**

Sumber: Dokumen Pribadi

c) *Final Design* (Desain Akhir)



**Gambar 4.45: *Final Design*
Batas Suci**

Sumber: Dokumen Pribadi

d) Aplikasi Grafik Lingkungan



**Gambar 4.46: Aplikasi Grafik Lingkungan
Batas Suci**

Sumber: Dokumen Pribadi

e) **Ilustrasi** :

Dengan *headline* “BATAS SUCI” dan anak panah ke bawah di samping kiri dan kanan sebagai tanda batas terakhir toleransi alas kaki boleh digunakan. Bentuk layout persegi panjang menyesuaikan lokasi penempatan.

f) **Ukuran Layout** : 45x11 cm

g) **Ukuran Font** : Headline 200 pt

h) **Ketinggian** : 80 cm

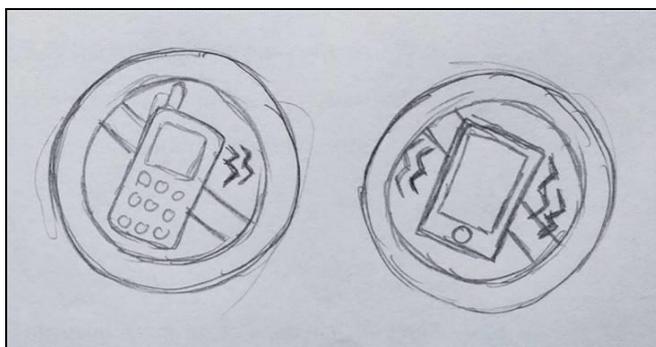
i) **Jumlah** : 6 buah

j) **Bahan** : Stiker vinyl

b. **Larangan**

1) **Larangan menyalakan HP**

a) ***Rough Layout* (Rancangan Kasar)**

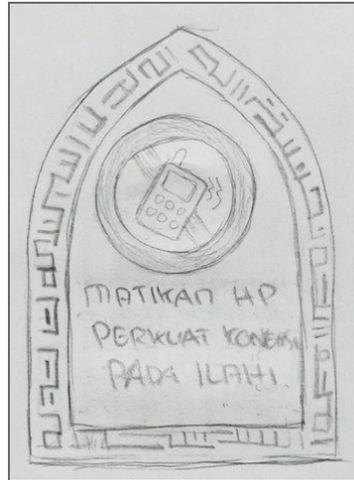


Gambar 4.47: *Rough Layout*

Larangan menyalakan HP

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout* (Rancangan Terpilih)



**Gambar 4.48: *Comprehensive layout*
Larangan menyalakan HP**

Sumber: Dokumen Pribadi

c) *Final Design* (Desain Akhir)



**Gambar 4.49: *Final Design*
Larangan menyalakan HP**

Sumber: Dokumen Pribadi

d) Aplikasi Grafik Lingkungan



**Gambar 4.50: Aplikasi Grafik Lingkungan
Larangan menyalakan HP**

Sumber: Dokumen Pribadi

e) Ilustrasi :

Menggunakan pictogram handphone yang sedang bergetar dicoret dengan garis merah. Pada bagian *headline* berisi perintah untuk mematikan hp agar lebih meningkatkan kekhusyukan dalam beribadah.

f) **Ukuran Layout** : 20x28 cm

g) **Ukuran Font** : Headline 67 pt

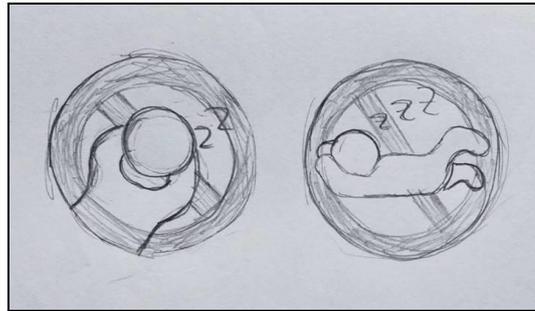
h) **Ketinggian** : 130 cm

i) **Jumlah** : 3 buah

j) **Bahan** : Akrilik 3 mm

2) Larangan tidur di area karpet

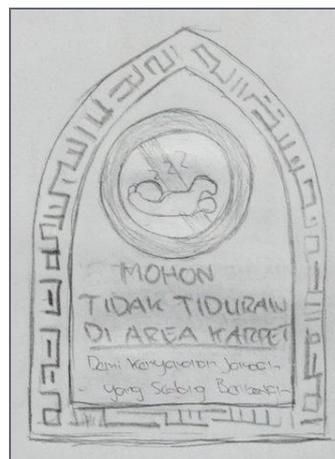
a) *Rough Layout* (Rancangan Kasar)



**Gambar 4.51: *Rough Layout*
Larangan Tidur di Karpet**

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout* (Rancangan Terpilih)



**Gambar 4.52: *Comprehensive layout*
Larangan Tidur di Karpet**

Sumber: Dokumen Pribadi

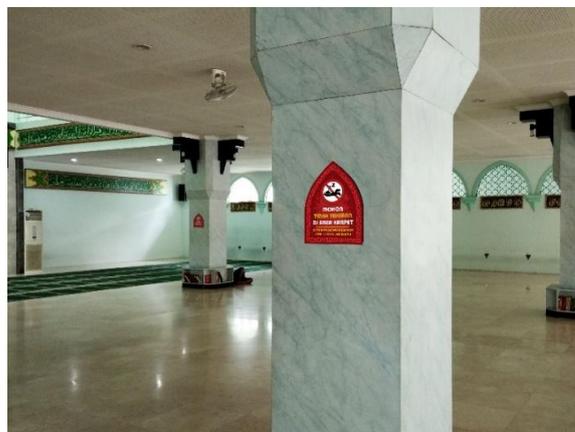
c) *Final Design (Desain Akhir)*



**Gambar 4.53: *Final Design*
Larangan Tidur di Karpet**

Sumber: Dokumen Pribadi

d) **Aplikasi Grafik Lingkungan**



**Gambar 4.54: Aplikasi Grafik Lingkungan
Larangan Tidur di Karpet**

Sumber: Dokumen Pribadi

e) **Ilustrasi** :

Menggunakan pictogram seseorang yang sedang tidur dicoret dengan garis merah. Pada bagian *subheadline* berisi tujuan mengapa melarang untuk tidak tiduran di area karpet.

f) **Ukuran Layout** : 20x28 cm

g) **Ukuran Font** : Headline 55 pt, Subheadline 26 pt

h) **Ketinggian** : 130 cm

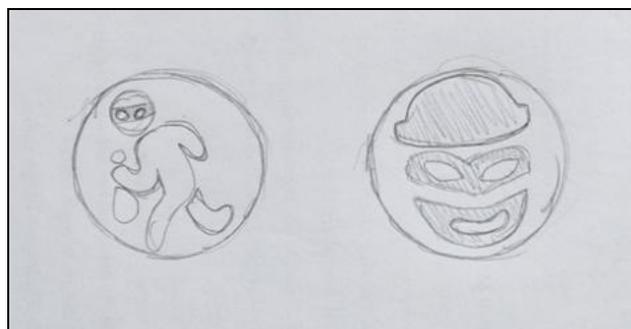
i) **Jumlah** : 2 buah

j) **Bahan** : Akrilik 3 mm

c. **Peringatan**

1) **Peringatan kehilangan barang**

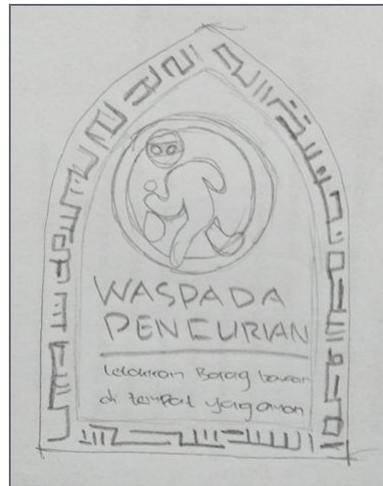
a) ***Rough Layout* (Rancangan Kasar)**



Gambar 4.55: *Rough Layout* Peringatan Kehilangan Barang

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout (Rancangan Terpilih)*



Gambar 4.56: *Comprehensive Layout* Peringatan Kehilangan Barang

Sumber: Dokumen Pribadi

c) *Final Design (Desain Akhir)*



Gambar 4.57: *Final Design* Peringatan Kehilangan Barang

Sumber: Dokumen Pribadi

d) Aplikasi Grafik Lingkungan



Gambar 4.58: Aplikasi Grafik Lingkungan Peringatan Kehilangan Barang

Sumber: Dokumen Pribadi

e) Ilustrasi :

Menggunakan pictogram seseorang yang sedang berlari membawa sebuah kantong. Untuk memberikan kesan pencuri pada bagian wajah diberikan penutup berwarna hitam.

f) Ukuran Layout : 20x28 cm

g) Ukuran Font : Headline 55 pt, Subheadline 26 pt

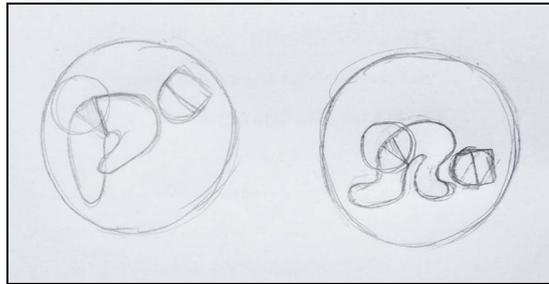
h) Ketinggian : 130 cm

i) Jumlah : 2 buah

j) Bahan : Akrilik 3 mm

2) Peringatan aurat terbuka

a) *Rough Layout* (Rancangan Kasar)



**Gambar 4.59: *Rough Layout*
Peringatan Aurat Terbuka**

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout* (Rancangan Terpilih)



**Gambar 4.60: *Comprehensive layout*
Peringatan Aurat Terbuka**

Sumber: Dokumen Pribadi

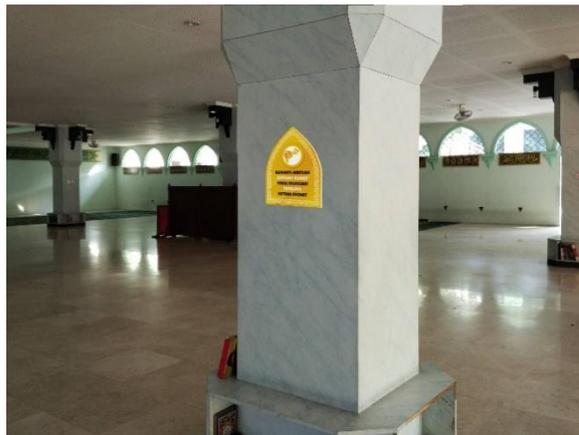
c) *Final Design* (Desain Akhir)



Gambar 4.61: *Final Design* Peringatan Aurat Terbuka

Sumber: Dokumen Pribadi

d) Aplikasi Grafik Lingkungan



Gambar 4.62: Aplikasi Grafik Lingkungan Peringatan Aurat Terbuka

e) Ilustrasi

Menggunakan *pictogram* seseorang yang aurat pada bagian pinggangnya terbuka ketika sedang rukuk. Untuk menegaskan bagian aurat yang terbuka, diberilah lingkaran berwarna merah. Pada bagian *headline* diberikan warna berselang seling agar mudah dipahami.

f) Ukuran Layout : 20x28 cm

g) Ukuran Font : Headline 55 pt

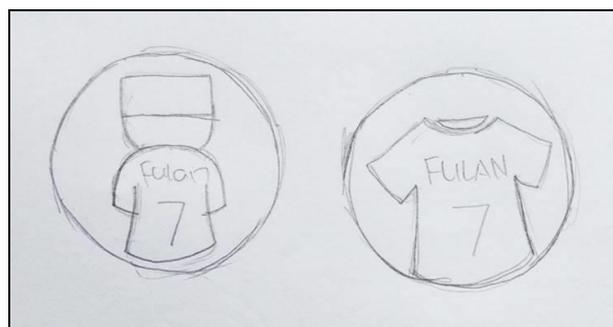
h) Ketinggian : 130 cm

i) Jumlah : 2 buah

j) Bahan : Akrilik 3 mm

3) Peringatan mengganggu kekhusyukan

a) *Rough Layout* (Rancangan Kasar)



Gambar 4.63: *Rough Layout* Peringatan Mengganggu Kekhusyukan

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout (Rancangan Terpilih)*



Gambar 4.64: *Comprehensive layout* Peringatan Mengganggu Kekhusyukan

Sumber: Dokumen Pribadi

c) *Final Design (Desain Akhir)*



Gambar 4.65: *Final Design* Peringatan Mengganggu Kekhusyukan

Sumber: Dokumen Pribadi

d) Aplikasi Grafik Lingkungan



Gambar 4.66: Aplikasi Grafik Lingkungan Peringatan Mengganggu Kekhusyukan

Sumber: Dokumen Pribadi

e) Ilustrasi :

Dengan *pictogram* seseorang dalam sikap sholat tampak belakang. Pada bagian punggung terdapat tulisan fulan yang merupakan istilah dalam bahasa arab untuk orang yang tidak dikenal.

f) Ukuran Layout : 20x28 cm

g) Ukuran Font : Headline 40 pt

h) Ketinggian : 130 cm

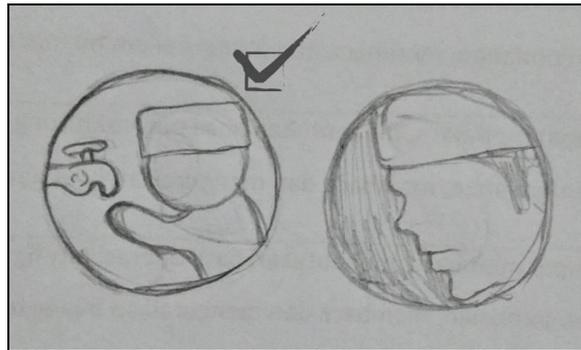
i) Jumlah : 2 buah

j) Bahan : Akrilik 3 mm

d. Pemberi informasi tempat

1) Tempat wudhu pria

a) *Rough Layout* (Rancangan Kasar)



**Gambar 4.67: *Rough Layout*
Tempat Wudhu Pria**

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout* (Rancangan Terpilih)



**Gambar 4.68: *Comprehensive layout*
Tempat Wudhu Pria**

Sumber: Dokumen Pribadi

c) *Final Design* (Desain Akhir)



**Gambar 4.69: *Final Design*
Tempat Wudhu Pria**

Sumber: Dokumen Pribadi

d) Aplikasi Grafik Lingkungan



**Gambar 4.70: Aplikasi Grafik Lingkungan
Tempat Wudhu Pria**

Sumber: Dokumen Pribadi

e) **Ilustrasi** :

Menggunakan *pictogram* seseorang sedang berwudhu dengan menggunakan peci pada bagian kepala. Pada *headline* terdapat anak panah ke arah tempat wudhu.

f) **Ukuran Layout** : 40x55 cm

g) **Ukuran Font** : Headline 197 pt

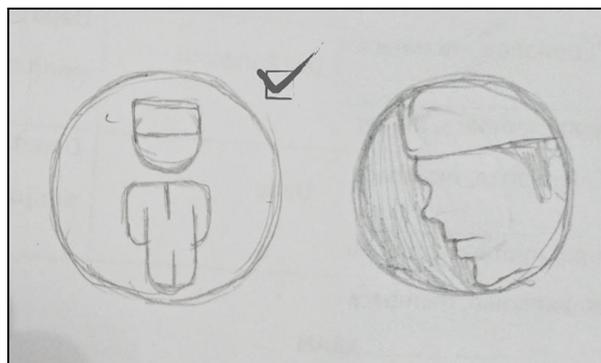
h) **Ketinggian** : 150 cm

i) **Jumlah** : 2 buah

j) **Bahan** : Akrilik 3 mm

2) **Toilet pria**

a) ***Rough Layout* (Rancangan Kasar)**



**Gambar 4.75: *Rough Layout*
Toilet Pria**

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout (Rancangan Terpilih)*



Gambar 4.76: *Comprehensive layout Toilet Pria*

Sumber: Dokumen Pribadi

c) *Final Design (Desain Akhir)*



Gambar 4.77: *Final Design Toilet Pria*

Sumber: Dokumen Pribadi

d) Aplikasi Grafik Lingkungan



Gambar 4.78: Aplikasi Grafik Lingkungan Toilet Pria

e) Ilustrasi :

Menggunakan *pictogram* seseorang menggunakan peci untuk merepresentasikan pria. Pada bagian *subheadline* berisi peringatan supaya terhindar dari najis, mengingat toilet merupakan tempat yang banyak najis.

f) Ukuran Layout : 20x28 cm

g) Ukuran Font : Headline 92 pt, Subheadline 35 pt

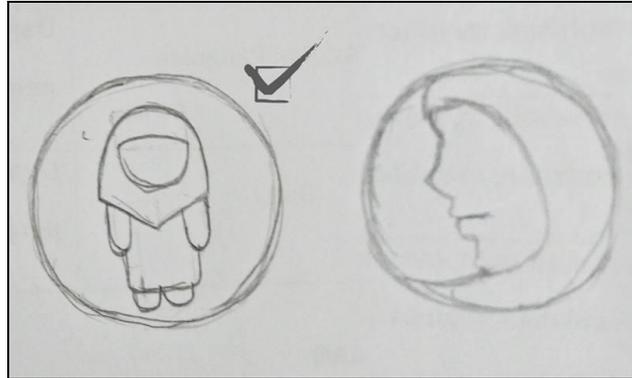
h) Ketinggian : 190 cm

i) Jumlah : 1 buah

j) Bahan : Akrilik 3 mm

3) Toilet wanita

a) *Rough Layout* (Rancangan Kasar)



**Gambar 4.79: *Rough Layout*
Toilet Wanita**

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout* (Rancangan Terpilih)



**Gambar 4.80: *Comprehensive layout*
Toilet Wanita**

Sumber: Dokumen Pribadi

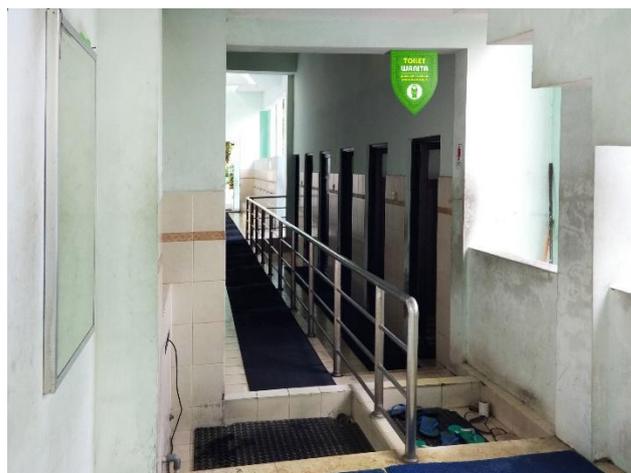
c) *Final Design* (Desain Akhir)



**Gambar 4.81: *Final Design*
Toilet Wanita**

Sumber: Dokumen Pribadi

d) **Aplikasi Grafik Lingkungan**



**Gambar 4.82: Aplikasi Grafik Lingkungan
Toilet Wanita**

Sumber: Dokumen Pribadi

e) **Ilustrasi** :

Menggunakan *pictogram* seseorang berpakaian muslimah untuk merepresentasikan wanita. Pada bagian *subheadline* berisi peringatan supaya terhindar dari najis, mengingat toilet merupakan tempat yang banyak najis.

f) **Ukuran Layout** : 20x28 cm

g) **Ukuran Font** : Headline 92 pt, Subheadline 35 pt

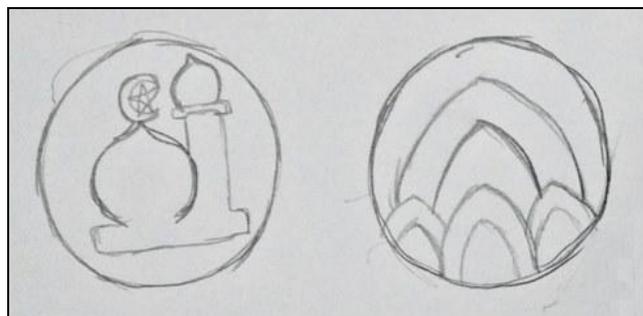
h) **Ketinggian** : 190 cm

i) **Jumlah** : 1 buah

j) **Bahan** : Akrilik 3 mm

4) ***Directional sign masjid***

a) ***Rough Layout (Rancangan Kasar)***



Gambar 4.83: *Rough Layout Directional Sign Masjid*

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout (Rancangan Terpilih)*



**Gambar 4.84: Comprehensive layout
Directional Sign Masjid**

Sumber: Dokumen Pribadi

c) *Final Design (Desain Akhir)*



**Gambar 4.85: Final Design
Directional Sign Masjid**

Sumber: Dokumen Pribadi

d) Aplikasi Grafik Lingkungan



Gambar 4.86: Aplikasi Grafik Lingkungan
Directional Sign Masjid

Sumber: Dokumen Pribadi

e) Ilustrasi :

Menggunakan logo masjid Al Mujahidin UNY sebagai *pictogram*. Pada bagian *headline* berisi kata pengingat sholat, sementara *subheadline* berisi keterangan jarak ke masjid Al Mujahidin UNY.

f) **Ukuran Layout** : 60x45 cm

g) **Ukuran Font** : Headline 182 pt, Subheadline 70 pt

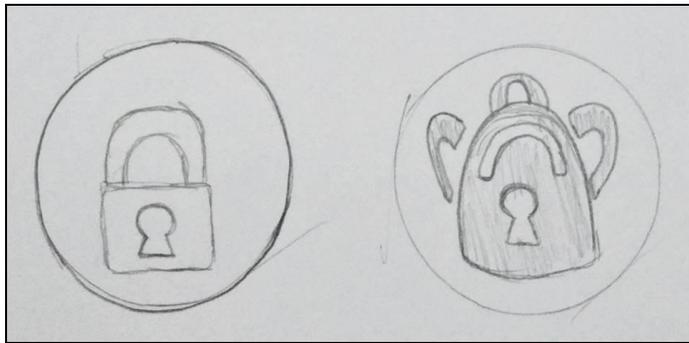
h) **Ketinggian** : 250 cm

i) **Jumlah** : 2 buah

j) **Bahan** : Stiker vinyl, plat alumunium, pipa besi

5) Loker

a) *Rough Layout* (Rancangan Kasar)



Gambar 4.87: *Rough Layout* Loker

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout* (Rancangan Terpilih)



Gambar 4.88: *Comprehensive layout* Loker

Sumber: Dokumen Pribadi

c) *Final Design (Desain Akhir)*



Gambar 4.89: *Final Design Loker*

Sumber: Dokumen Pribadi

d) *Aplikasi Grafik Lingkungan*



Gambar 4.90: *Aplikasi Grafik Lingkungan Loker*

Sumber: Dokumen Pribadi

e) **Ilustrasi** :

Menggunakan *pictogram* gembok. Pada bagian *subheadline* berisi manfaat menyimpan barang di loker dapat menghindari resiko kehilangan.

f) **Ukuran Layout** : 30x40 cm

g) **Ukuran Font** : Headline 210 pt, Subheadline 32 pt

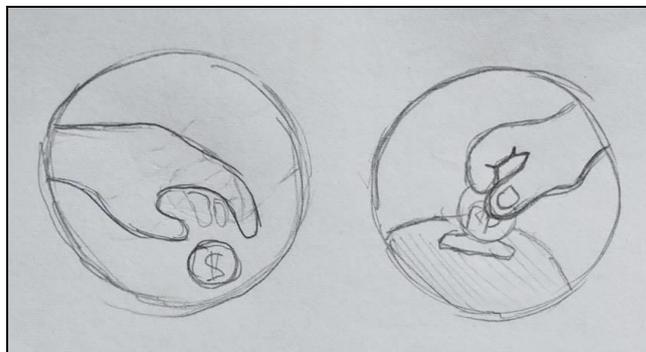
h) **Ketinggian** : 150 cm

i) **Jumlah** : 2 buah

j) **Bahan** : Akrilik 3 mm

6) **Tempat infaq**

a) ***Rough Layout*** (Rancangan Kasar)



**Gambar 4.91: *Rough Layout*
Tempat Infaq**

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout (Rancangan Terpilih)*



**Gambar 4.92: *Comprehensive layout*
*Tempat Infaq***

Sumber: Dokumen Pribadi

c) *Final Design (Desain Akhir)*



**Gambar 4.93: *Final Design*
*Tempat Infaq***

Sumber: Dokumen Pribadi

d) Aplikasi Grafik Lingkungan



**Gambar 4.94: Aplikasi Grafik Lingkungan
Tempat Infaq**

Sumber: Dokumen Pribadi

e) Ilustrasi :

Menggunakan *pictogram* tangan kanan yang sedang memasukkan uang koin ke dalam lubang. Pada bagian *headline* berisi ajakan untuk berinfaq. Sementara *subheadline* berisi pemberitahuan tentang amal jariyah (amalan yang tidak terputus setelah mati) salah satunya dengan berinfaq.

f) Ukuran Layout : 46x30 cm

g) Ukuran Font : Headline 116 pt, Subheadline 56 pt

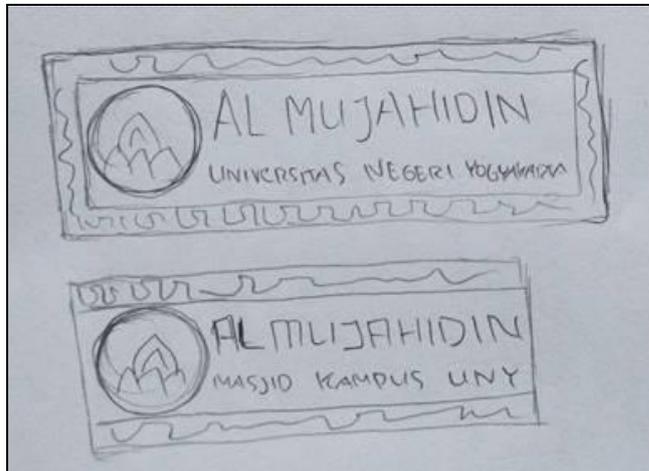
h) Ketinggian : 25 cm

i) Jumlah : 3 buah

j) Bahan : Stiker vinyl

7) *Identificational sign masjid*

a) *Rough Layout (Rancangan Kasar)*



**Gambar 4.95: *Rough Layout
Identificational Sign Masjid***

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout (Rancangan Terpilih)*



**Gambar 4.96: *Comprehensive Layout
Identificational Sign Masjid***

Sumber: Dokumen Pribadi

c) *Final Design (Desain Akhir)*



Gambar 4.97: *Final Design Identificational Sign Masjid*

Sumber: Dokumen Pribadi

d) *Aplikasi Grafik Lingkungan*



Gambar 4.98: *Aplikasi Grafik Lingkungan Identificational Sign Masjid*

Sumber: Dokumen Pribadi

e) **Ilustrasi** :

Dengan bentuk memanjang menyesuaikan lokasi pemasangan. Di sebelah kiri *headline* dan *subheadline* terdapat logo masjid Al Mujahidin UNY.

f) **Ukuran Layout** : 150x40 cm

g) **Ukuran Font** : Headline 540 pt, Subheadline 370 pt

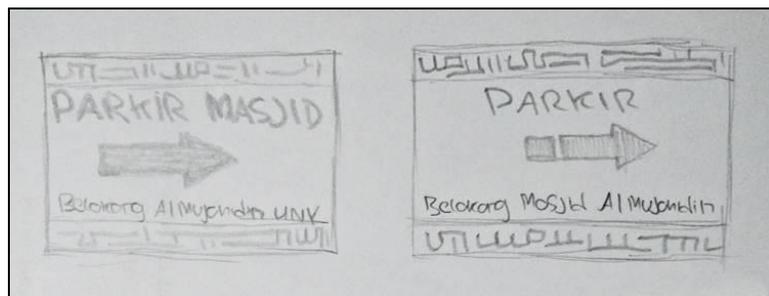
h) **Ketinggian** : 350 cm

i) **Jumlah** : 1 buah

j) **Bahan** : Albatros greyback, span besi hollow

8) **Directional parking sign**

a) **Rough Layout (Rancangan Kasar)**



Gambar 4.99: Rough Layout Directional Parking Sign

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout (Rancangan Terpilih)*



**Gambar 4.100: *Comprehensive layout
Directional Parking Sign***
Sumber: Dokumen Pribadi

c) *Final Design (Desain Akhir)*



**Gambar 4.101: *Final Design
Directional Parking Sign***
Sumber: Dokumen Pribadi

d) Aplikasi Grafik Lingkungan



Gambar 4.102: Aplikasi Grafik Lingkungan
Directional Parking Sign

Sumber: Dokumen Pribadi

e) Ilustrasi :

Dipasang dibagian depan masjid untuk memudahkan pengunjung masjid yang ingin memarkirkan kendaraannya.

f) Ukuran Layout : 70x45 cm

g) Ukuran Font : Headline 247 pt, Subheadline 104 pt

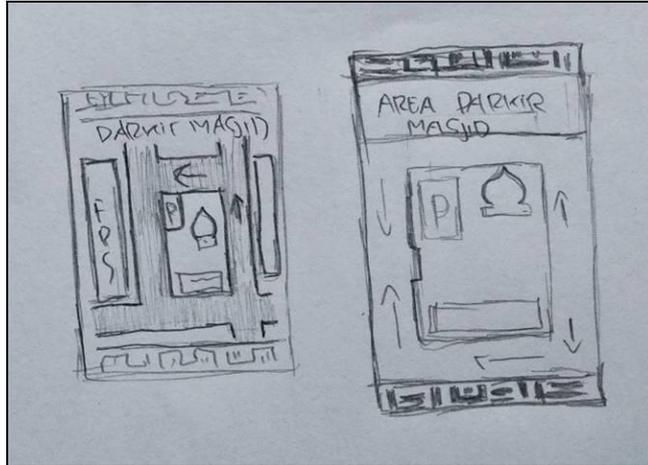
h) Ketinggian : 100 cm

i) Jumlah : 2 buah

j) Bahan : Albatros greyback, span besi hollow

9) *Orientation parking sign*

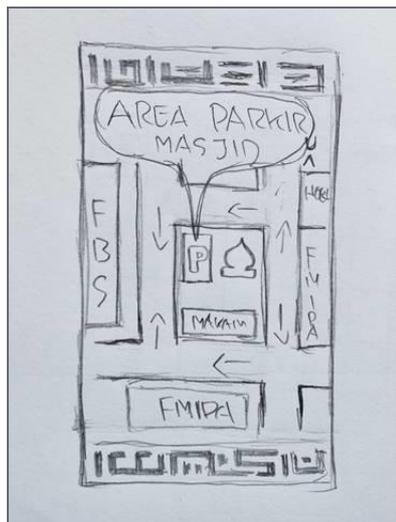
a) *Rough Layout (Rancangan Kasar)*



**Gambar 4.103: *Rough Layout
Orientation Parking Sign***

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout (Rancangan Terpilih)*



Gambar 4.104: *Comprehensive layout Orientation Parking Sign*

Sumber: Dokumen Pribadi

c) *Final Design (Desain Akhir)*



Gambar 4.105: Final Design Orientational Parking Sign

Sumber: Dokumen Pribadi

d) **Aplikasi Grafik Lingkungan**



Gambar 4.106: Aplikasi Grafik Lingkungan Orientational Parking Sign

Sumber: Dokumen Pribadi

e) Ilustrasi :

Dikarenakan lokasi parkir yang berada di belakang masjid, dirancanglah *sign system* dengan peta sederhana sebagai penunjang *sign* sebelumnya agar pengunjung bisa mengakses lokasi tersebut dengan mudah. Konten-konten yang terdapat dalam map dibuat seminim mungkin agar penerima pesan tidak bingung terutama pengendara mobil.

f) Ukuran Layout : 100x60 cm

g) Ukuran Font : Headline 233 pt, Subheadline 80 pt

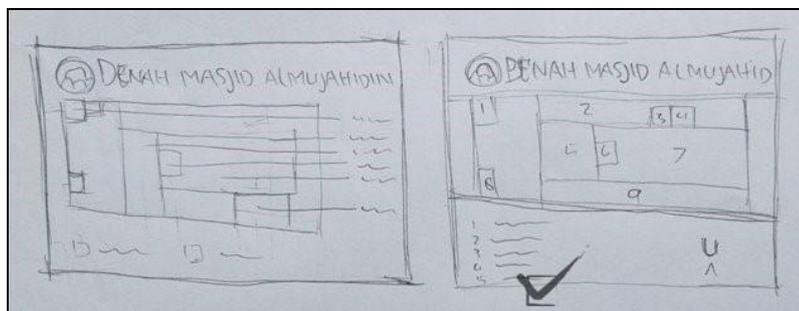
h) Ketinggian : 300 cm

i) Jumlah : 1 buah

j) Bahan : Albatros greyback, span besi hollow

10) Pemberi orientasi area masjid

a) *Rough Layout* (Rancangan Kasar)



Gambar 4.107: *Rough Layout* Pemberi Orientasi Area Masjid

Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Comprehensive Layout (Rancangan Terpilih)*



Gambar 4.108: *Comprehensive Layout*
Pemberi Orientasi Area Masjid

Sumber: Dokumen Pribadi

c) *Final Design (Desain Akhir)*



Gambar 4.109: *Final Design*
Pemberi Orientasi Area Masjid

Sumber: Dokumen Pribadi

d) Aplikasi Grafik Lingkungan



**Gambar 4.110: Aplikasi Grafik Lingkungan
Pemberi Orientasi Area Masjid**

Sumber: Dokumen Pribadi

e) Ilustrasi :

Menggunakan warna sebagai pembeda fasilitas satu dengan yang lainnya. Denah diberikan efek perspektif agar mudah dalam menavigasikan. Bagian *background* diberikan corak segitiga agar bisa menarik perhatian.

f) Ukuran Layout : 100x100 cm

g) Ukuran Font : Headline 155 pt, Subheadline 80 pt

h) Ketinggian : 70 cm

i) Jumlah : 1 buah

j) Bahan : Albatros greyback, span besi hollow

C. Estimasi Biaya:

1. *Sign* Kewajiban:

a. Area parkir

- Bahan:
 - Stiker vinyl : 0,6 m x 0,45 m x Rp70.000,00 = Rp18.900,00
 - Laminasi : 0,6 m x 0,45 m x Rp50.000,00 = Rp13.500,00
 - Plat alumunium : 0,6 m x 0,45 m x Rp271.000,00 = Rp73.170,00
2 mm
 - Pipa besi : 3 m x Rp22.500,00 = Rp67.500,00
1,2 mm
- Biaya produksi : = Rp30.000,00 +
- Jumlah *sign* : 2x Rp203.070,00
- = Rp406.140,00
- Biaya desain : = Rp50.000,00 +
- Total = Rp456.140,00

b. Panduan masuk masjid

- Bahan:
 - Akrilik 3 mm : 30 cm x 40 cm x Rp125,00 = Rp150.000,00
- Jumlah *sign* : 4x = Rp600.000,00
- Biaya desain : = Rp50.000,00 +
- Total = Rp650.000,00

c. Panduan keluar masjid

- Bahan:
 - Akrilik 3 mm : 30 cm x 40 cm x Rp125,00 = Rp150.000,00
- Jumlah *sign* : 4x = Rp600.000,00
- Biaya desain : = Rp50.000,00+
- Total = Rp650.000,00

d. Panduan masuk WC

- Bahan:
 - Akrilik 3 mm : 20 cm x 28 cm x Rp125,00 = Rp70.000,00
- Jumlah *sign* : 12x = Rp840.000,00
- Biaya desain : = Rp50.000,00+
- Total = Rp890.000,00

e. Panduan wudhu

- Bahan:
 - Akrilik 3 mm : 40 cm x 13 cm x Rp125,00 = Rp65.000,00
- Jumlah *sign* : 12x = Rp780.000,00
- Biaya desain : = Rp50.000,00+
- Total = Rp830.000,00

f. Panduan keluar WC

- Bahan:
 - Akrilik 3 mm : 20 cm x 28 cm x Rp125,00 = Rp70.000,00
- Jumlah *sign* : 12x = Rp840.000,00
- Biaya desain : = Rp50.000,00+
- Total = Rp890.000,00

g. Himbauan menjaga kebersihan

- Bahan:
 - Stiker vinyl : 20 cm x 28 cm ($\leq A3+$) = Rp11.000,00
 - Laminasi : 20 cm x 28 cm ($\leq A3+$) = Rp3000,00 +
- Jumlah *sign* : 4x Rp14.000,00
= Rp56.000,00
- Biaya desain : = Rp50.000,00+
- Total = Rp106.000,00

h. Baris shaf

- Bahan:
 - Akrilik 3 mm : 20 cm x 20 cm x Rp125,00 = Rp50.000,00
- Jumlah *sign* : 64x = Rp3.200.000,00
- Biaya desain : = Rp50.000,00+
- Total = Rp3.250.000,00

i. Batas suci

- Bahan:
 - Stiker vinyl : 45 cm x 11 cm ($\leq A4+$) = Rp5.500,00
 - Laminasi : 45 cm x 11 cm ($\leq A4+$) = Rp1.500,00 +
- Jumlah *sign* : 6x Rp7.000,00
= Rp42.000,00
- Biaya desain : = Rp50.000,00+
- Total = Rp92.000,00

2. Larangan:

a. Larangan menyalakan HP

- Bahan:
 - Akrilik 3 mm : 20 cm x 28 cm x Rp125,00 = Rp70.000,00
- Jumlah *sign* : 3x = Rp210.000,00
- Biaya desain : = Rp50.000,00+
- Total = Rp260.000,00

b. Larangan tidur di area karpet

- Bahan:
 - Akrilik 3 mm : 20 cm x 28 cm x Rp125,00 = Rp70.000,00
- Jumlah *sign* : 2x = Rp120.000,00
- Biaya desain : = Rp50.000,00+
- Total = Rp170.000,00

3. Peringatan

a. Peringatan kehilangan barang

- Bahan:
 - Akrilik 3 mm : 20 cm x 28 cm x Rp125,00 = Rp70.000,00
- Jumlah *sign* : 2x = Rp120.000,00
- Biaya desain : = Rp50.000,00+
- Total = Rp170.000,00

b. Peringatan aurat terbuka

- Bahan:
 - Akrilik 3 mm : 20 cm x 28 cm x Rp125,00 = Rp70.000,00
- Jumlah *sign* : 2x = Rp120.000,00
- Biaya desain : = Rp50.000,00+
- Total = Rp170.000,00

c. Peringatan mengganggu kekhusyukan

- Bahan:
 - Akrilik 3 mm : 20 cm x 28 cm x Rp125,00 = Rp70.000,00
- Jumlah *sign* : 2x = Rp120.000,00
- Biaya desain : = Rp50.000,00+
- Total = Rp170.000,00

4. Pemberi Informasi Tempat

a. Tempat wudhu pria

- Bahan:
 - Akrilik 3 mm : 40 cm x 55 cm x Rp125,00 = Rp275.000,00
- Jumlah *sign* : 2x = Rp550.000,00
- Biaya desain : = Rp50.000,00+
- Total = Rp600.000,00

b. Tempat wudhu wanita

- Bahan:
 - Akrilik 3 mm : 40 cm x 55 cm x Rp125,00 = Rp275.000,00
- Jumlah *sign* : 2x = Rp550.000,00
- Biaya desain : = Rp50.000,00+
- Total = Rp600.000,00

c. Toilet pria

- Bahan:
 - Akrilik 3 mm : 20 cm x 30 cm x Rp125,00 = Rp75.000,00
- Jumlah *sign* : 1x = Rp75.000,00
- Biaya desain : = Rp50.000,00+
- Total = Rp125.000,00

d. Toilet wanita

- Bahan:
 - Akrilik 3 mm : 20 cm x 30 cm x Rp125,00 = Rp75.000,00
- Jumlah *sign* : 1x = Rp75.000,00
- Biaya desain : = Rp50.000,00+
- Total = Rp125.000,00

e. Directional sign masjid

- Bahan:
 - Stiker vinyl : 0,6 m x 0,45 m x Rp70.000,00 = Rp18.900,00
 - Laminasi : 0,6 m x 0,45 m x Rp50.000,00 = Rp13.500,00
 - Plat alumunium : 0,6 m x 0,45 m x Rp271.000,00 = Rp73.170,00
2 mm
 - Pipa besi : 3 m x Rp22.500,00 = Rp67.500,00
1,2 mm
- Biaya produksi : = Rp30.000,00+
- Jumlah *sign* : 2x Rp203.070,00
= Rp406.140,00
- Biaya desain : = Rp50.000,00+
- Total = Rp456.140,00

f. Loker

- Bahan:
 - Akrilik 3 mm : 30 cm x 40 cm x Rp125,00 = Rp150.000,00
- Jumlah *sign* : 2x = Rp300.000,00
- Biaya desain : = Rp50.000,00+
- Total = Rp350.000,00

g. Tempat infaq

- Bahan:
 - Stiker vinyl : 46 cm x 30 cm ($\leq A3+$) = Rp11.000,00
 - Laminasi : 46 cm x 30 cm ($\leq A3+$) = Rp3000,00 +
- Jumlah *sign* : 3x Rp14.000,00
= Rp42.000,00
- Biaya desain : Rp50.000,00 +
- Total = Rp92.000,00

h. *Identificational sign* masjid

- Bahan:
 - Stiker vinyl : 1,5 m x 0,4 m x Rp70.000,00 = Rp42.000,00
 - Laminasi : 1,5 m x 0,4 m x Rp50.000,00 = Rp30.000,00
 - Plat alumunium : 1,5 m x 0,4 m x Rp271.000,00 = Rp162.600,00
2 mm
 - Span besi hollow: 5 m x Rp15.000,00 = Rp75.000,00
1,2 mm
- Biaya produksi : Rp30.000,00 +
- Jumlah *sign* : 1x = Rp339.600,00
- Biaya desain : Rp50.000,00 +
- Total = Rp389.600,00

i. *Directional parking sign*

- Bahan:
 - Albatros greyback: 0,7 m x 0,45 m x Rp40.000,00 = Rp12.600,00
 - besi hollow : 4 m x Rp15.000,00 = Rp60.000,00
1,2 mm
- Biaya produksi : Rp30.000,00 +
- Jumlah *sign* : 2x Rp102.600,00
= Rp205.200,00
- Biaya desain : Rp50.000,00 +
- Total = Rp255.200,00

j. *Oriental parking sign*

- Bahan:
 - Albatros greyback : 1 m x 0,6 m x Rp40.000,00 = Rp24.000,00
2 sisi : 2x = Rp48.000,00
 - besi hollow : 4 m x Rp15.000,00 = Rp60.000,00
1,2 mm
- Biaya produksi : = Rp30.000,00 +
- Jumlah *sign* : 1x = Rp138.000,00
- Biaya desain : = Rp50.000,00 +
- Total = Rp188.000,00

k. Pemberi orientasi area masjid

- Bahan:
 - Albatros greyback : 1 m x 1 m x Rp40.000,00 = Rp40.000,00
 - besi hollow : 4 m x Rp15.000,00 = Rp60.000,00
1,2 mm
- Biaya produksi : = Rp30.000,00 +
- Jumlah *sign* : 1x = Rp130.000,00
- Biaya desain : = Rp50.000,00 +
- Total = Rp180.000,00

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari perancangan *sign system* Masjid Al Mujahidin yang telah dibuat maka dapat diambil kesimpulan:

1. Konsep yang digunakan untuk perancangan media *sign system* Masjid Al Mujahidin UNY yaitu berdakwah lewat *sign system*, mengamalkan sunah-sunah dalam beraktivitas di lingkungan masjid. Unsur-unsur atribut yang sudah terpilih akan diolah ke dalam desain *pictogram* yaitu menyederhanakan dari bentuk aslinya agar lebih mudah dipahami secara cepat dan berfungsi sesuai tujuan dari masing – masing *sign system*. Selain itu juga penggunaan *headline* dan *subheadline* dengan tatanan bahasa yang lebih dekat dengan telinga agar mudah dipahami dan diserap oleh penerima pesan. Bagian ornamen berupa kaligrafi kufi murabba yang dideformasi serta disanggit dengan tulisan uny.
2. Hasil dari perancangan media *sign system* berupa logo, *sign* larangan, *sign* peringatan, *sign* kewajiban, dan *sign* petunjuk arah tempat. *Sign* kewajiban terdiri dari area parkir, panduan masuk-keluar masjid, panduan masuk-keluar wc, panduan wudhu, himbauan menjaga kebersihan, baris dan batas suci. *Sign* larangan terdiri dari larangan menyalakan hp dan larangan tidur di area karpet. *Sign* peringatan terdiri dari peringatan kehilangan barang, peringatan aurat terbuka, dan peringatan mengganggu kekhusyukan. Sementara untuk *sign* pemberi informasi tempat terdiri dari

tempat wudhu pria-wanita, toilet pria-wanita, *directional sign* masjid, loker, tempat infaq, *identification sign* masjid, *directional parking sign*, *orientational parking sign*, dan pemberi orientasi area masjid.

B. saran

1. Bagi mahasiswa Seni Rupa hendaknya Tugas Akhir Karya Seni ini dijadikan sarana untuk belajar merancang konsep kemudian dikembangkan dan divisualisasikan dengan media-media yang sesuai agar penerapannya bisa lebih efektif dan efisien.
2. Bagi Takmir Masjid Al Mujahidin diharapkan memasukkan agenda pengadaan media *sign system* sebagai salah satu prioritas dan perancangan *sign system* ini bisa segera diwujudkan secara nyata. Semoga dengan perancangan *sign system* ini menjadi nilai tambah, serta memberikan informasi secara lebih efisien bagi pengunjung yang ingin mengakses fasilitas yang ada di Masjid Al Mujahidin UNY.

DAFTAR PUSTAKA

AI-QURAN

Al-Qur'an dan terjemahannya. Surakarta: Pustaka Al Hanan.

BUKU

- Arthur, Paul & Branimir Zlamalik. 2005. *Wayfinding Pictografic Systems Nonverbal Universal*. New York : Focus Strategic Communications
- Berger, Craig M. 2009. *Wayfinding Designing Graphic and Implementi Navigational system*. New York : Rotovision.
- _____. 2005. *Wayfinding Pictografic Systems Nonverbal Universal*. New York : Focus Strategic Communications
- Berger, Craig M. 2009. *Wayfinding Designing Graphic and Implementi Navigational system*. New York : Rotovision.
- Darmaprawira, Sulasmi. 1989. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni dan Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Dharsono. 2003. *Tinjauan Seni Rupa Modern (Buku Ajar)*. Surakarta: Departemen Pendidikan Nasional Sekolah Tinggi Seni Indonesia..
- Kartika, J, Diana dan Wijaya, R,Siswanto, 2015 *Logo: Visual Asset Development*, Jakarta, Elexmedia Komputindo.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Rustan, Suriyanto. 2008. *Layout, Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sachari, Agus. 1986. *Paradigma Desain Indonesia*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Tim Penulis Program Studi Desain Komunikasi Visual FSR ISI Yogyakarta dan Studio Diskom. 2009. *Irama Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
 _____ 2012. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.

SKRIPSI/TAKS

Aristantie, Fiki, 2011, Perancangan *Sign System* Taman Satwa Taru Jurug. TAKS. Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra Dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Rachmawan, Afif, N, 2014. *Perancangan Sign System Pasar Xt Square Yogyakarta*. TAKS. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

INTERNET

Fath, 2013. "khat Kufi", <http://fathmultimedia.blogspot.co.id/p/khat-kufi>. Diunduh pada tanggal 20 maret 2017

Hidayat, 2015. "halaman", <http://hidayat-so7.blogspot.co.id>. Diunduh pada tanggal 17 Juni 2017.

Takmir, 2015. "Visi dan Misi", <http://masjidmujahidinuny.com>. Diunduh pada tanggal 18 maret 2017

www.google.com, diunduh pada tanggal 18 Juni 2017.

LAMPIRAN



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id; e-mail: fbs@uny.ac.id

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 418g/UN.34.12/DT/IV/2017
Lampiran :
Hal : **Permohonan Izin Observasi**

Yogyakarta, 7 April 2017

Yth. Ketua Takmir Masjid Al Mujahidin UNY

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Observasi** untuk memperoleh data awal guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul:

Perancangan Sign System Masjid Al Mujahidin UNY

Mahasiswa dimaksud adalah:

Nama : M. HAMDUN TRI ANGGORO
NIM : 13206241051
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan : April 2017
Lokasi Observasi : Masjid Al Mujahidin UNY

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.



20, Dekan
Kasubag Pendidikan FBS,

Wakidi, S.Pd.

NIP.19721110 200701 1 003

CURICULUM VITAE PENULIS

DATA DIRI

Nama : M Handum Tri Anggoro

Tempat, tanggal lahir : Klaten, 28 Maret 1995

Alamat : Tempursari, Ngawen, Klaten

No Whatsapp. : 085728298880

Email : handumm@gmail.com

Hobi : Desain Grafis

Motto hidup : Jangan pernah menunggu, waktu tidak akan pernah tepat..



RIWAYAT PENDIDIKAN

2000-2001 TK ABA Tempursari, Ngawen, Klaten

2001-2007 MIM Tempursari, Ngawen, Klaten

2007-2010 SMP Al Islam Tempursari, Ngawen, Klaten

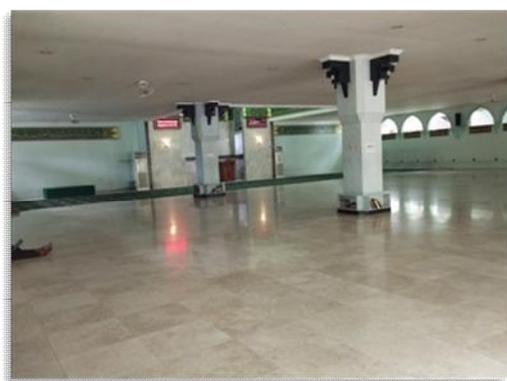
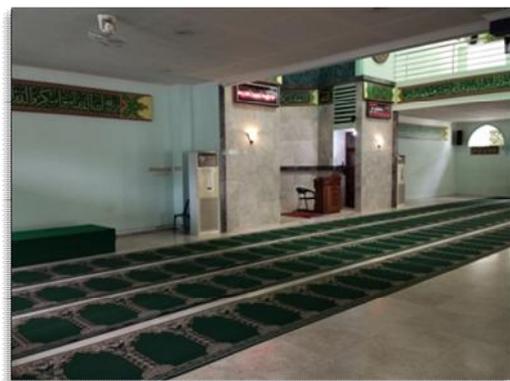
2010-2013 SMA N 1 Ceper, Klaten

2013-2017 Jurusan Pendidikan Seni rupa UNY

Yogyakarta, 1 Agustus 2017

M Handum Tri Anggoro

DOKUMENTASI MASJID AL MUJAHIDIN UNY



PROSES DESAIN MENGGUNAKAN CORELDRAW X8



