

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

2.1 Studi Pustaka

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum tentang konsep perancangan *sign system* sebagai media informasi kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya untuk memahami konteks perubahan dan perkembangan lingkungan kampus dalam menggagas *sign system* yang efektif sebagai media komunikasi.

2.1.1 Landasan Teori

1. Teori Desain Komunikasi Visual:

Teori desain komunikasi visual membahas prinsip-prinsip dasar dalam menciptakan pesan yang efektif melalui media visual. Ini meliputi penggunaan elemen-elemen seperti gambar, teks, dan ruang negatif untuk menyampaikan informasi dengan jelas dan menarik perhatian audiens. (Andi Setiadi, 2019)

2. Teori Tipografi

Teori tipografi membahas tentang penggunaan huruf dan tata letak teks untuk menciptakan hierarki visual dan memudahkan pembacaan. Ini termasuk pemilihan jenis huruf, pengaturan spasi, dan kohesi antara teks dan elemen-elemen lain dalam desain. (Rudy Sutadi, 2020)

3. Teori Warna

Teori warna membahas penggunaan warna sebagai alat untuk mengekspresikan emosi, membangun identitas merek, dan mempengaruhi perilaku audiens. Ini meliputi pemahaman tentang harmoni warna, kontras, dan signifikansi psikologis dari berbagai warna. (Dewi Kusumawati, 2021)

4. Teori *Sign System*

Teori *sign system* membahas tentang penggunaan simbol, ikon, dan tanda-tanda lain untuk menyampaikan pesan dan informasi secara efektif. Ini mencakup desain sistem navigasi, papan petunjuk, dan sistem visual lainnya untuk memandu pengguna. (Budi Nugroho, 2019)

5. Teori Media Informasi

Teori media informasi membahas tentang penggunaan media visual, seperti grafik, diagram, dan infografis, untuk menyampaikan informasi dengan jelas dan mudah dipahami. Ini termasuk pemilihan representasi visual yang sesuai dengan konten yang disampaikan. (Ari Wibisono, 2022)

6. Teori Ilustrasi

Teori ilustrasi membahas tentang penggunaan gambar dan ilustrasi untuk memperkuat pesan dalam desain komunikasi visual. Ini mencakup teknik-teknik menggambar, pemilihan gaya, dan penerapan ilustrasi dalam konteks naratif. (Rini Agustina, 2023)

2.1.2 Kajian Literatur

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	(Rohmah et al., 2021)	Perancangan <i>Signage</i> pada Kawasan Wisata <i>Exotic Mengare</i> di Kabupaten Gresik.	<i>Sign System</i> sebelumnya dikenal dalam bentuk tanda (<i>sign</i>) atau dalam bentuk aksara, seperti petunjuk arah tempat, nama suatu tempat dan sebagainya, <i>Sign system</i> yang baik harus mudah dibaca, dimengerti, dilihat, dan dapat dipercaya. Penempatan letak <i>sign system</i> yang tepat juga diperlukan untuk membuat pengunjung puas serta efisiensi waktu dan tenaga. Selain letak penempatan, warna juga harus diperhatikan dalam pembuatan <i>sign system</i> pada lokasi pendidikan.
2.	(Adinda & Romadhona, 2021)	Perancangan Identitas	<i>Sign system</i> merupakan suatu media interaksi manusia dengan

		Visual Pada Grafis Lingkungan Kampung Arab Surabaya	ruang publik melalui bentuk visual.
3.	(Himawan & Aryanto, 2020)	Perancangan <i>Sign System</i> Stadion Gelora Bung Tomo Surabaya	<i>Sign system</i> yang baik dan benar dapat digunakan sebagai media untuk mengomunikasikan informasi yang terarah dengan mempertimbangkan antara keselarasan arsitektural dari segi warna, huruf, elemen grafis, bentuk, ukuran dan secara ekonomis dapat memberikan penghematan terhadap waktu serta mudah terbaca.
4.	(Sugiyanto & Marsudi, 2022)	Perancangan <i>Sign System</i> Smk Krian 2 Sidoarjo.	<i>Sign System</i> secara garis besar merupakan media komunikasi visual lingkungan yang bisa menginformasikan suatu pesan dengan cerdas melewati integrasi bahasa visual dengan lingkungannya. Kebutuhan suatu <i>sign system</i> yang baik tentunya akan terus berkembang, khususnya dimana keramaian massa yang membutuhkan suatu informasi kepada masyarakat dengan cepat dan akurat.
5.	(Sayuti & Tito, 2023)	Penciptaan Desain Sistem	<i>Sign System</i> mampu meningkatkan pengalaman pengunjung dan

		Tanda (<i>Sign Sytem</i>) di Desa Tematik Bukit Nobita Kota Padang.	memberikan manfaat nyata bagi masyarakat. Selain itu, <i>sign system</i> ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pemberdayaan komunitas lokal. Melalui partisipasi aktif dari pengelola <i>sign system</i> sebagai mitra utama sehingga terjadi peningkatan dalam hal pengelolaan dan pemasaran suatu lokasi atau tempat, yang dapat berdampak positif terhadap ekonomi lokal dan menciptakan komunikasi secara visual dengan efisien dan efektif.
--	--	---	---

Tabel. 2.1.Kajian Literatur

2.2 Objek Penelitian

2.2.1 Profil Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

Nama Instansi	: Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya
Nama Pendiri	: Hi. Alfian Husin, SH (Alm)
Ketua Yayasan	: Ary Meizari Alfian, S.E., MBA
Nama Rektor	: RZ Abdul Aziz, S.T.,M.T.,Ph.D.
Wakil Rektor I	: Dr. Sutedi, S.Kom.,M.T.I
Bendahara yayasan	: Ronny Nazar, SE., M.M
Wakil Rektor III	: Muprihan Thaib, S.Sos., M.M
Lokasi	: Jl. ZA. Pagar Alam No.93, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota Bandar Lampung, Lampung 35141
Telepon	: (0721) 787214

2.2.2 Sejarah Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

Berawal dari niat dan ketulusan hati serta dukungan penuh dari istri tercinta, seorang putra asal Lampung, Hi. Alfian Husin, S.H ingin mengabdikan di daerah asalnya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia khususnya generasi muda agar dapat berkiprah dan berkompetisi dengan SDM-SDM daerah lain maupun dengan bangsa-bangsa lain dalam rangka menghadapi era kesejagatan.

Seiring dengan visi dan misi Yayasan dan kondisi tantangan kedepan maka berdasarkan hasil rapat yayasan diambil keputusan untuk merubah susunan badan pengurus dan badan pengawas yang dikuatkan oleh Notaris Cahaya Hairani Djausal, SH akta No. 2 tanggal 23 Januari 1995 dengan susunan Badan Pengurus Hi. Alfian Husin, S.H (Ketua), Meizary Alfian, SE, MBA (wakil ketua), dr. Lyza Marfianita Rozalinda (sekretaris I), Dian Septarina, BA (sekretaris II), dr. Hj. Yoenidar Karim Alfian (bendahara). Sedangkan Badan Pengawas adalah Andi Desfiandi, SE, MBA dan Ir. Firmansyah Yunalifi Alfian. Melalui yayasan ini maka untuk pertama kalinya didirikan Lembaga Pendidikan Tanjung Karang (LPTK) dengan mendapat izin prinsip dan operasional dari Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Lampung untuk menyelenggarakan kursus komputer dan program pendidikan satu tahun.

Dengan perkembangan lembaga ini (LPTK) serta pesatnya tuntutan masyarakat lampung, maka pada tanggal 5 Juni 1997 didirikanlah Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer DARMAJAYA yang lebih dikenal dengan STMIK DARMAJAYA yang dikukuhkan Koordinator Perguruan Tinggi Swasta (Kopertis) wilayah II berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 29/D/O/1997 dengan menetapkan sebagai status terdaftar untuk program studi : Teknik Informatika (S1), Teknik Komputer (D3) dan Manajemen Informatika (D3), kemudian sesuai dengan perkembangan lampung dan tuntutan masyarakat, STMIK Darmajaya membuka kembali dua program studi yaitu : Sistem Informasi (S1) dan Sistem Komputer (S1).

Bersamaan dengan usia yang ketiga tahunnya dan terus menerus pengembangan bangunan gedung perkuliahan dan pengembangan sarana pendukung lainnya, maka pada tanggal 6 Juli 2000 berdiri lagi Sekolah Tinggi Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Darmajaya (STIE Darmajaya) berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional No. 101/D/0/2000 dengan menetapkan status terdaftar untuk program studi :Manajemen (S1), Akuntansi (S1) dan Akuntansi (D3).

Darmajaya terus berbenah untuk menjadi lebih baik dalam memposisikan diri sebagai perguruan tinggi yang konsen dengan perkembangan Informatika dan Bisnis. melalui Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nomor 167/D/0/2008 tanggal 20 Bulan Agustus Tahun 2008, status STMIK-STIE Darmajaya berubah menjadi Informatics and Business Institute (IBI) Darmajaya. Perubahan status ini membuktikan bahwa IBI Darmajaya diakui mempunyai keunggulan dibidang Informatika & bisnis dan merupakan wujud kepercayaan pemerintah pusat pada IBI Darmajaya.

Berikut lampiran nama-nama gedung yang terdapat di Institut Informatika dari awal berdiri hingga sekarang, antara lain :

- a) Gedung A dinamakan Gedung H.Alfian Husin, SH
- b) Gedung B dinamakan gedung Hj.Yoenidar Karim
- c) Gedung C dinamakan gedung Al A'Raf
- d) Gedung D dinamakan gedung Siti Khadijah
- e) Gedung E dinamakan gedung Maryam
- f) Gedung F dinamakan gedung Raden Saleh
- g) Gedung G dinamakan gedung Abdul Karim

2.3 Analisis Data

2.3.1 Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dalam arti sempit merupakan proses penelitian mengamati situasi dan kondisi (Sugiyono : 2003). Observasi dilakukan langsung di lingkungan IIB Darmajaya. Salah satu yang dapat dilakukan dengan melakukan survey langsung di beberapa

lokasi gedung yang ada di IIB Darmajaya dengan hasil observasi sebagai berikut :

- a) Pada 08 November 2023, Pukul 16.36 WIB, Peneliti melakukan riset di lingkungan kampus IIB Darmajaya dengan menemukan posisi yang strategis pada penempatan *sign system* yang akan di realisasikan ke pintu ruangan, tepatnya di gedung F lantai 1 Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.



Gambar 2.1. Observasi di Gedung.
Sumber: Gedung F lantai 1 IIB Darmajaya.

- b) Pada 08 November 2023, Pukul 16.10, Peneliti melakukan riset di lingkungan kampus IIB Darmajaya dengan menemukan posisi yang strategis pada penempatan *sign system* yang akan di realisasikan ke gedung sebagai penunjuk arah, tepatnya di gedung G lantai 2 Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.



Gambar 2.2. Observasi di Gedung.
Sumber: Gedung G lantai 2 IIB Darmajaya.

- c) Pada 08 November 2023, Pukul 16.13, Peneliti melakukan riset di lingkungan kampus IIB Darmajaya dengan menemukan posisi yang strategis pada penempatan *sign system* yang akan di realisasikan ke parkiran, tepatnya di depan Gedung F Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.



Gambar 2.3. Observasi di Parkiran Mobil.

Sumber: *Lobby Gedung F IIB Darmajaya.*

Setelah melakukan observasi dapat dilihat bahwa *sign system* yang ada di IIB Darmajaya dapat terealisasi dengan posisi yang strategi dan sangat relevan untuk dipandang.

2. *Design Thinking*

Selain melakukan observasi, peneliti juga menggunakan metode *design thinking* untuk mempermudah terealisasinya *sign system* yang ada di IIB Darmajaya. Beberapa hal yang dilakukan peneliti dalam metode *design thinking* yaitu :

a. *Emphatize*

Melakukan survey lokasi dengan melihat posisi *sign system* yang ada di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

b. *Define*

Melakukan proses perancangan sketsa untuk desain *sign system* sebagai penyelesaian masalah.

c. *Ideate*

Proses desain yang dilakukan dengan perancangan agar menemukan solusi dari permasalahan yang di angkat.

d. *Prototype*

Proses pembuatan *sign system* Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya dengan menyesuaikan komposisi warna dan mengkombinasi desain dengan budaya Lampung.

e. *Testing*

Tahapan akhir yang dilakukan adalah pengaplikasian *sign system*.

Jadi dari hasil metode *design thinking* yang dilakukan dapat menghasilkan sebuah karya desain *sign system* yang akan direalisasikan dalam bentuk akhir berupa karya desain *sign system* serta pengaplikasiannya di lingkungan Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

3. Wawancara

Dalam mengumpulkan data penulis melakukan wawancara dengan beberapa mahasiswa baru Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya terkait kebutuhan perancangan *sign system* yang masih kurang efektif dalam menyampaikan informasi. Berikut ini merupakan rangkuman dari wawancara yang dilakukan penulis dengan beberapa mahasiswa Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya dengan mendapatkan data sebagai berikut:

- a. Kurang media informasi yang relevan karena media yang digunakan masih ambigu di lingkungan kampus maka dari itu diperlukan media informasi secara verbal dan visual dengan ciri khas budaya lampung.
- b. Dengan adanya *sign system* dapat mempermudah masyarakat umum terutama mahasiswa yang ada di lingkungan Institut Informatika dan Bisnia Darmajaya.
- c. Dengan adanya *sign system* memudahkan navigasi dan mobilitas, meningkatkan efisiensi belajar, meningkatkan pengalaman sosial dan interaksi, dan mempermudah akses ke fasilitas dan layanan.

- d. Diperlukan peta kampus yang terperinci, tanda penunjuk arah pada kampus, informasi panduan digital atau aplikasi kampus, brosur atau leaflet cetak.

2.3.2 Analisis 5W+1H

Dari wawancara ini, kita dapat melihat betapa pentingnya *sign system* dalam komunikasi visual. Dengan memahami siapa yang menggunakannya, mengapa, kapan, di mana, dan bagaimana *sign system* digunakan, kita dapat meningkatkan efektivitas pesan yang disampaikan dan memastikan informasi dapat dipahami oleh *audiens* dengan baik.

<i>What</i> (Apa)	<p>Apa yang menjadi tujuan utama dari perancangan <i>sign system</i>?</p> <p>Tujuan utama dari perancangan <i>sign system</i> adalah untuk menyampaikan informasi dengan jelas dan efektif kepada audiens target. Dalam konteks komunikasi visual, <i>sign system</i> harus mampu memperjelas pesan yang disampaikan dengan unik dan efisien.</p>
<i>Who</i> (Siapa)	<p>Siapa yang terlibat dalam penggunaan <i>sign system</i>?</p> <p><i>Sign system</i> digunakan oleh berbagai pihak dalam berbagai konteks. Seperti seluruh Civitas Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya yang mengkomunikasikan media informasi dengan audiens secara visual dan verbal serta enak untuk dilihat.</p>
	<p>Di mana biasanya <i>sign system</i> paling efektif digunakan?</p>

<p><i>Where</i> (Di mana)</p>	<p><i>Sign system</i> dapat ditemukan di berbagai tempat, termasuk di jalan-jalan, parkir dan gedung yang ada di lingkungan kampus Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.</p>
<p><i>When</i> (Kapan)</p>	<p>Kapan waktu yang tepat untuk menggunakan <i>sign system</i> dalam komunikasi?</p> <p><i>Sign system</i> dapat digunakan dalam berbagai situasi komunikasi visual. Jadi, ketika informasi harus disampaikan dengan cepat dan jelas, <i>sign system</i> seringkali menjadi pilihan yang tepat.</p>
<p><i>Why</i> (Mengapa)</p>	<p>Mengapa <i>sign system</i> menjadi penting dalam komunikasi visual?</p> <p><i>Sign system</i> penting karena memungkinkan penyampaian pesan tanpa keterbatasan bahasa. Dengan menggunakan simbol, ikon, atau gambar, <i>sign system</i> dapat berkomunikasi dengan audiens yang memiliki latar belakang bahasa yang berbeda atau bahkan audiens yang mungkin memiliki keterbatasan membaca atau mendengar.</p>
<p><i>How</i> (Bagaimana)</p>	<p>Bagaimana implementasi <i>sign system</i> dapat ditingkatkan untuk meningkatkan efektivitas komunikasi visual?</p> <p><i>Sign System</i> dibuat dengan simpel serta dikombinasikan dengan kearifan budaya lokal Lampung tanpa menghilangkan identitas visual Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.</p>

Tabel. 2.2. Analisis 5W+1H

2.4 Resume

Pada perancangan ini dapat ditarik kesimpulan bahwa *Sign System* yang ada di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya sebagai media yang memberikan informasi untuk mahasiswa maupun masyarakat umum agar mempermudah menemukan lokasi atau tempat yang ingin dituju, memandang bahasa visual sebagai pembangkit makna dalam pesan. Makna bukanlah konsep mutlak dan statis dalam sebuah karya. *Sign System* dan makna merupakan sebuah nilai yang selalu melekat pada Desain Komunikasi Visual. Seperti tanda visual yang selalu mengacu pada simbol-simbol yang dapat dilihat secara langsung dan tanda verbal berupa catatan visual yang disajikan melalui pesan. Kedua *sign system* ini merupakan kesatuan utuh dalam menemukan makna yang terdapat dalam sebuah karya Desain Komunikasi Visual seperti *sign system*.

2.5 Solusi Perancangan

Maka dari itu peneliti ingin melakukan perancangan *sign system* di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya dengan mengkombinasi identitas visual tersebut dengan kearifan budaya lokal yaitu Lampung. Tujuannya agar masyarakat umum maupun mahasiswa dapat memahami dan mencari lokasi yang ingin dituju dengan cepat, mudah dan menarik untuk dilihat.