

JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

PERANCANGAN DESAIN SIGN SYSTEM PASAR RASAMALA SEMARANG

Abstrak

Perkembangan signage menurut Formigari dan Gambarara (1995, h.287) berawal setelah Perang Dunia II. Pada tahun 1909, di Paris diadakan konvensi bagi para pengguna kendaraan bermotor internasional, yang pada akhirnya menghasilkan sistem tanda lalu lintas yang menunjukkan kondisi jalan yang berlubang, persimpangan jalan, jalan yang berliku serta persimpangan jalan rel kereta api. Sistem ini mulanya digunakan oleh beberapa negara di Eropa hingga pada akhirnya digunakan oleh negara-negara di dunia. Laporan Tugas Akhir Perancangan Sign System Pasar Rasamala bertujuan untuk memudahkan pengguna fasilitas bangunan melakukan aktivitas.

Kata Kunci

Sign System, Desain, Pasar Tradisional

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pasar tradisional adalah pasar yang dalam pelaksanaannya bersifat tradisional dan ditandai dengan pembeli serta penjual yang bertemu secara langsung. Proses jual-beli biasanya melalui proses tawar-menawar harga, dan harga yang diberikan untuk suatu barang bukan merupakan harga tetap, dalam arti lain masih dapat ditawar, hal ini sangat berbeda dengan pasar modern. Umumnya, pasar tradisional menyediakan bahan-bahan pokok serta keperluan rumah tangga. Lokasi pasar tradisional dapat berada ditempat yang terbuka atau bahkan dipinggir jalan.

Ciri khas pasar tradisional adalah adanya tenda-tenda tempat penjual memasarkan dagangannya, serta pembeli yang berjalan hilir mudik untuk memilih dan menawar barang yang akan dibelinya. Pasar tradisional tidak sekadar sebagai tempat transaksi jual beli, tetapi juga dapat berkembang menjadi lokasi yang multifungsi dan memiliki fungsi sosial dan budaya

Kota Semarang memiliki banyak bangunan pasar tradisional seperti Pasar Bulu, Pasar Rasamala, dan Pasar Johar yang merupakan salah satu pasar tradisional terbesar di Kota Semarang. Kawasan Perdagangan Johar merupakan area pusat jual-beli di Kota Semarang yang terkenal dengan kelengkapan komoditinya dan menjadi salah satu pusat destinasi belanja masyarakat Semarang.

Pasar Rasamala didirikan pada tahun 1984 di daerah Kelurahan Rasamala, Kecamatan Banyumanik, Semarang. Awalnya Pasar Rasamala terdiri dari satu lantai saja dengan ratusan lapak dan pedagang yang menjual berbagai macam kebutuhan pokok seperti sayur segar, daging, bumbu dapur, dan jajanan pasar. Pada awal tahun 2013 kondisi Pasar Rasamala rusak parah dengan atap bocor dan kondisi tanah yang becek terutama ketika hujan. Pada bulan Agustus 2013 Pasar Rasamala direvitalisasi hingga selesai pada Januari 2014. Bangunan baru Pasar Rasamala yang kini digunakan oleh para pedagang sudah lebih bersih dan tertata rapi.

Berdasarkan hasil survey mengenai sistem informasi / *signage* di Pasar Rasamala Semarang, terdapat beberapa pokok permasalahan, Salah satu permasalahan pokok di Pasar Rasamala adalah kurangnya *signage* yang memudahkan para pembeli untuk mencari tempat maupun arah jalan yang akan dituju, sehingga pengunjung merasa kurang nyaman.

Banyak pengunjung yang kesusahan untuk mencari *tenant* tempat menjual produk-produk tertentu, sehingga pengunjung membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mendapatkan produk yang akan dibelinya.

Sistem alur yang ada di Pasar Rasamala pun masih kurang jelas, ketika jam ramai, pasar terlihat sangat penuh dan pembeli sedikit berdesak-desakan untuk berjalan, disamping faktor jalan yang cukup sempit di dalam pasar.

Program Revitalisasi Pasar Tradisional digagas dengan maksud menjawab tantangan yang ada yaitu persaingan dengan Pasar modern. Revitalisasi pasar tradisional secara langsung menyentuh kondisi fisik dan tata kelola pasar yang nantinya akan meningkatkan kunjungan konsumens sehingga berdampak pada pendapatan pedagang. Maka dari itu perancangan *Signage* untuk Pasar Rasamala adalah salah satu upaya untuk mendukung tujuan Dinas Pasar meningkatkan kondisi fisik sekaligus *building value* pasar Rasamala Semarang.

Salah satu bagian esensial dari *environment graphic design* adalah *signage*. *Signage* merupakan rangkaian representasi visual dan simbolik grafik yang bertujuan sebagai media interaksi antara manusia dengan ruang publik. (Tinarbuko, 2008, h. 12). Jika dilihat dari bahasanya, *signsystem* berasal dari bahasa Inggris, yaitu “*sign*” yang berarti tanda atau lambang, dan “*system*” yang berarti aturan. *Signage* berfungsi sebagai

salah satu media untuk menginformasikan suatu petunjuk, peringatan, ataupun larangan.

Menurut Phill Boines (2008, h. 17), *signage* adalah kumpulan dari tanda-tanda individual yang telah di desain untuk mengidentifikasi atau mengarahkan. Tanda-tanda yang dipakai di dalam sebuah *signage* pada dasarnya mengungkapkan makna aturan-aturan yang merupakan standar internasional, sehingga akan mudah untuk dipahami oleh semua orang.

Kebutuhan akan suatu *signage*/sistem informasi berupa tanda petunjuk arah yang baik semakin berkembang, khususnya bagi kerumunan massa (masyarakat) yang membutuhkan informasi petunjuk arah. Hal ini dikarenakan *signage* mampu mengkomunikasikan informasi kepada masyarakat dengan cepat dan efektif. Informasi yang disampaikan dalam *signage* sendiri bersifat deskriptif karena memang ditujukan untuk membedakan orang dan tempat secara khusus dan jelas. Hal ini dilakukan dengan mengelompokkan tempat dan memberikan nama pada tempat atau ruang. Informasi yang dikandung oleh informasi lingkungan ialah informasi tentang lokasi. (Passini, 1984) dalam Tanuwidjaja⁷ (2012, hal.15).

Dalam menciptakan suatu *signage*, diperhatikan pula hal-hal yang perlu dihindari seperti penggunaan tanda-tanda yang terlalu banyak sehingga menghasilkan kebingungan bagi penggunanya. Adapula peletakan lokasi serta tingkat keterbacaan yang kurang baik menyebabkan *signage* tidak dapat berfungsi dengan baik. 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.

Berdasarkan permasalahan yang ada di Pasar Rasamala, maka perlu dirancang sebuah sistem tanda, informasi, dan *wayfinding* di Pasar Rasamala untuk mempermudah publik Pasar Rasamala (pedagang dan pembeli) beraktivitas maupun bertransaksi. Selain itu keberadaan *signage* yang sesuai dengan identitas Pasar Rasamala sebagai Pasar Tradisional juga akan meningkatkan daya tarik Pasar Tradisional di mata masyarakat.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *signage* di Pasar Tradisional Rasamala Semarang yang sesuai dengan building identity, untuk mempermudah pengunjung mengenali alur belanja dan tata letak Pasar Rasamala

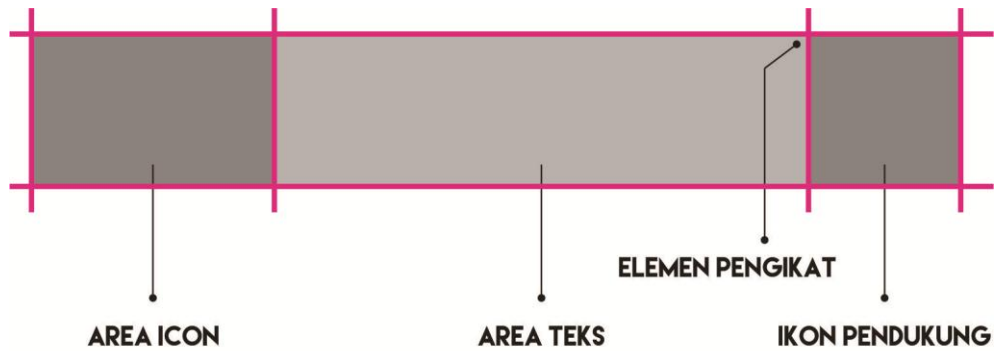
1.3. Tujuan Penulisan

Merancang *signage* di Pasar Tradisional Rasamala Semarang yang sesuai dengan building identity, untuk mempermudah pengunjung mengenali alur belanja dan tata letak Pasar Rasamala

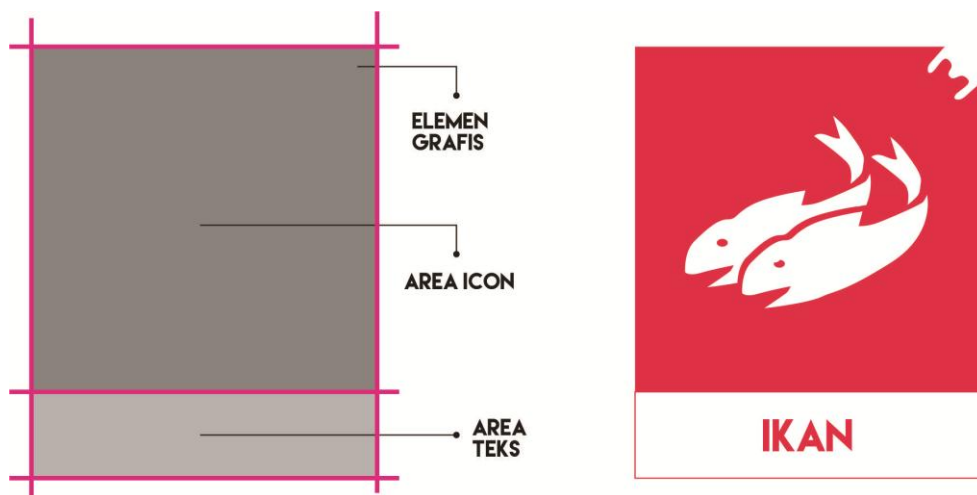
2. ISI PERANCANGAN

2.1. Strategi Kreatif

Setiap sign sytem yang dibuat harus mengikuti format yang sudah ditentukan agar ada keselarasan dan kesatuan.



Gambar Format sign system horizontal



Gambar Format sign system vertical

2.2. Studi Pengembangan Tipografi

Jenis tipografi yang digunakan ada 1 jenis yaitu jenis font Lemon Milk. Jenis tipografi ini memiliki tingkat keterbacaan yang baik karena sudutnya yang tegas dan ketebalannya yang tinggi. Tipografi dalam sign system harus jelas, dan mudah terbaca dari jarak jauh. Maka pemilihan font sans serif merupakan pilihan yang tepat.

2.3. Pengarahan Visual

Sign system akan terbaca menjadi sebuah satu kesatuan (*unity*), ketika sign system tersebut memiliki keterikatan satu sama lain, dalam hal ini berupa elemen grafis. Elemen grafis pada sign system bisa berupa sebuah bentuk, icon, symbol, atau bahkan warna.

Elemen grafis yang berfungsi sebagai pengikat pada sign system ini harus mampu merepresentasikan citra / *image* yang akan ditampilkan oleh Pasar Tradisional. Citra yang dibangun adalah sebuah representasi Pasar Tradisional Rasamala, sehingga pengunjung yang melihatnya bisa langsung mengetahui bahwa elemen grafis tersebut adalah bagian dari sign system Pasar Rasamala.

Penulis memilih tas plastic sebagai benda yang mewakili Pasar Tradisional Rasamala. Hampir setiap aktivitas di Pasar Tradisional menggunakan benda ini. Tas plastik cukup merepresentasikan kegiatan perbelanjaan di Pasar Tradisional Rasamala

Selanjutnya plastik ini disesuaikan dalam bentuk elemen grafis sebagai tanda pengikat untuk sign system yang ada di Pasar Tradisional Rasamala. Bentuk tas plastic dibuat dalam bentuk vector dan disederhanakan

2.4. Studi Bentuk Dan Warna Sign

Bentuk desain sign system memenuhi estetika desain, dengan karakter halus dan fleksibel, dengan begitu sign mudah dipahami dan diaplikasikan. Sementara itu untuk pemilihan warna dipilih 3 warna untuk mewakili 3 lantai yang ada pada Pasar Rasamala, yaitu warna-warna yang cerah agar menarik perhatian pengunjung. Warna yang dipilih adalah warna orange untuk lantai dasar, warna biru untuk lantai 1, dan warna merah muda untuk lantai 2.



Gambar Aplikasi Signage Lantai 2

Warna merah muda adalah warna yang paling dekat dengan mata, warna yang paling pertama terlihat, warna ini melambangkan kemauan keras, persaingan, keberanian, cita cita dan passion. Warna ini cocok untuk lantai 2 Pasar Rasamala sebagai tempat yang paling tinggi dalam struktur bangunan.



Gambar Aplikasi Signage Lantai 1

Warna Biru menjadi warna pada lantai puncak, biru muda memiliki kesan psikologis yang bersahabat, tenang dan santai dan melegakan.



Gambar Aplikasi Signage Lantai Dasar

Orange adalah warna yang memiliki kesan fun,ceria, dan menyenangkan. Warnanya yang cerah membuat aktivitas jual beli di lantai dasar menjadi lebih menyenangkan.

3. KARYA UTAMA



Gambar sign buah horisntal



Gambar sign buah vertical



Gambar sign kelapa horizontal



Gambar sign kelapa vertical



Gambar sign kantin horisntal



Gambar sign kantin vertical



Gambar. sign tempe tahu horizontal



Gambar sign tempe tahu vertical



Gambar sign lantai dasar



Gambar sign naik lantai 1



Gambar sign bumbu dapur horisontal



Gambar sign bumbu dapur vertical



Gambar sign sembako horizontal



Gambar sign sembako vertical



Gambar sign sayur horizontal



Gambar sign sayur vertical



Gambar sign naik lantai 2



Gambar sign lantai 1 vertikal



Gambar sign turun lantai dasar



Gambar sign daging horizontal



Gambar sign daging vertical



Gambar sign jajan pasar horizontal



Gambar sign jajan pasar vertical



Gambar sign ikan horizontal



Gambar sign ikan vertical



Gambar sign ayam horizontal



Gambar sign ayam porong vertical



Gambar sign lantai 2 horizontal



Gambar sign turun lantai 1 horizontal

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penyusunan laporan Perancangan Sign System di Pasar Rasamala ini antara lain:

1. Bangunan fungsional dapat diartikan sebagai bangunan yang mampu mengantisipasi, mengontrol, dan beradaptasi dengan lingkungan fisiknya. Dalam merancang sebuah bangunan fungsional, penting untuk adanya pengadaaan sign system. Pengunjung merasa lebih mudah untuk beraktivitas di dalam bangunan, terutama untuk menemukan alur jalan (*wayfinding*) atau menemukan lokasi tujuan. Sign System terbukti meningkatkan efisiensi waktu para pengunjung mulai dari yang akan mengunjungi, yang beraktifitas di dalamnya, hingga ketika ingin keluar dari bangunan tersebut.
2. Peletakan dan konstruksi sign system yang tepat mengikuti alur pengunjung, konstruksi dan tata letak bangunan memudahkan pengunjung mengakses sign system tersebut dengan keterbacaan yang baik sesuai dengan kebutuhan.
3. Sign system efektif untuk mengurangi penumpukan keramaian pada titik tertentu di sebuah bangunan.

4.2. Saran

Saran bagi Pengelola Pasar Tradisional Rasamala adalah agar pembuatan sign system untuk Pasar Rasamala bisa diterapkan sesuai penelitian yang mahasiswa lakukan, agar segala aspeknya terpenuhi seperti estetika, desain, dan fungsional.

Saran bagi mahasiswa peneliti antara lain agar dapat meningkatkan penelitian yang dilakukan tentang kebutuhan sign system di Pasar Tradisional Rasamala. Pengkajian lebih dalam tentang penyederhanaan symbol yang ada pada sign system agar dapat dipahami dengan mudah oleh segmen pengunjung Pasar Tradisional

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuni-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Sign System Pasar Tradisional Rasamala”

Dukungan dari berbagai pihak sangat membantu dalam kelancaran penyusunan Tugas Akhir ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Adji Nugroho, M.Sn. selaku dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Muhammad Taufik, S.Sn selaku dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan Tugas Akhir ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa kuliah.
4. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah mendukung penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis berharap Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi seluruh civitas akademika di Universitas Dian Nuswantoro khususnya Jurusan Desain Komunikasi Visual.

DAFTAR PUSTAKA

Ebdi, Sadjiman. S.2006. *Nirmana, Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Piliang, Yasraf Amir. 2011. *Semiotika dan Hipersemiotika: Kode, Gaya dan Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005. *Dasar-Dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Tanuwidjaja, Gunawan. 2012. *Kualitas Elemen Arsitektur sebagai Penunjang Kemudahan Wayfinding dan Orientasi di Gedung Universitas Kristen Petra*. Surabaya

Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.