

**PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* PASAR *BANDAR BUEK*
KOTA PADANG**

JURNAL



**KEVIN DWI AFIRA
14027063**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
Wisuda Periode September 2019**

JURNAL

PERANCANGAN *SIGN* SYSTEM PASAR *BANDA BUEK*

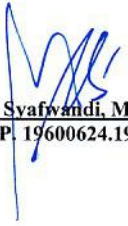
Kevin Dwi Afira

Artikel ini disusun berdasarkan laporan Karya Akhir "Perancangan *Sign System* pasar *Banda Buek*" untuk persyaratan wisuda periode Juni 2019 dan telah diperiksa / disetujui oleh pembimbing.


Padang, 8 Agustus 2019

Disetujui dan disahkan oleh :


Pembimbing I


Dr. Syafwandi, M.Sn
NIP. 19600624.198602.1.003

Pembimbing II


Riri Trinanda, S.Pd, M.Sn
NIP. 19801023.200812.1.002

Mengetahui
Ketua Jurusan Seni Rupa


Drs. Syafwan, M.Si
NIP. 19570101.198103.1.010

PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* PASAR BANDAR BUEK KOTA PADANG

Kevin Dwi Afira¹, Syafwandi², Riri Trinanda³
Prodi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Bahasa dan Seni
Email: kevindwiafira@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari perancangan ini adalah Merancang *sign system* di Pasar *Banda Buek* yang memiliki identity, untuk mempermudah pengunjung mengenali alur belanja dan tata letak pasar, dan diharapkan mampu mengkomunikasikan informasi kepada masyarakat dengan cepat dan efektif.

Metode yang dilakukan dalam perancangan *sign system* ini adalah melalui pendekatan *Glass Box*, dengan analisis yang digunakan adalah 5W+2H (*what, who, where, when, why, how* dan *how much*) untuk menemukan solusi dari masalah yang dihadapi.

Perancangan ini menghasilkan sebuah *Sign system* yang final desainnya dituangkan kedalam *Graphic standard manual* sebagai media utama, dan juga didukung oleh beberapa media lainnya yaitu : poster, *t-shirt*, *appron*, *shopping bag*, piring, gelas dan *quote board*. sebagai penunjang media utama dan sebagai media promosi.

Kata Kunci: *Sign System*, pasar

¹ Mahasiswa penulis karya akhir prodi desain komunikasi visual

² Pembimbing I, Dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

³ Pembimbing II, Dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang

A. PENDAHULUAN

Pasar *Bandar Buek* merupakan salah satu pasar tradisional yang berada di Kota Padang. Berdiri pada tahun 1970 pasar ini menjadi pusat perbelanjaan kebutuhan pokok rumah tangga untuk kawasan Lubuk Kilangan dan sekitarnya. Dulunya para pedagang di Pasar *Banda Buek* berjualan di pelataran parkir dan memakan banyak badan jalan yang mengakibatkan jalanan kawasan pasar tersebut menjadi macet parah, karena tempat parkir yang dijadikan tempat berjualan dan jalan raya yang dijadikan tempat lahan parkir. Ketika hari Balai datang setiap hari Selasa dan Sabtu mengakibatkan kawasan ini menjadi macet parah.

Sign system yang dibutuhkan bagi kerumunan massa semakin berkembang, khususnya bagi masyarakat Pasar *Banda Buek*. Sebagai petunjuk arah, *sign system* juga menunjang pembangunan pasar modern yang memiliki identitas visual. Pengunjung/ pembeli bingung dengan arah sirkulasi dan parkir yang tertutup oleh beberapa bangunan liar, pedagang juga kesulitan dalam pengangkutan barang. Pasar *Banda Buek* sendiri sudah memiliki beberapa *sign system* diberapa titik, akan tetapi penempatan tata letak yang salah membuat *sign system* yang dibuat tidak berfungsi sebagaimana mestinya dan tidak spesifik.

B. METODE PERANCANGAN

1. Metode Perancangan

Metode perancangan merupakan suatu urutan kerja yang sistematis dan terencana yang bertujuan untuk membuat sebuah desain agar dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam pengembangan ide. Metode *Glass Box* mengarahkan *designer* berpikir secara rasional, objektif dan sistematis menelaah sesuatu hal secara logis dan bebas dengan pertimbangan yang tidak rasional (Afriwan, 2018).

Hal yang seperti ini mirip dengan sistem kerja komputer, dimana perancang membutuhkan data, kemudian diolah atau diprogramkan. Hasil pengolahan data ini kemudian menghasilkan output desain. Dalam proses perancangan, ciri utama metode *Glass Box* adalah :

1. Sasaran serta strategi desain setelah ditetapkan secara pasti dan jelas sebelum ditelaah (analisis) dilakukan.
2. Analisis desain dilaksanakan secara tuntas sebelum tuntas solusi atau keputusan yang ingin ditetapkan.
3. Sebagian besar evaluasi bersifat deskriptif dan dapat dijelaskan secara logis.
4. Strategi perancangan ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses analisi, biasanya dalam susunan sekunsial, walau ada kalanya dalam bentuk proses parallel, meliputi komponen atau bagian persoalan yang dapat dipilih.

Penjelasan teori di atas dapat disimpulkan bahwa metode pendekatan *Glass Box* dimaksudkan untuk merancang sebuah *Sign System* Pasar *Banda Buek*.

2. Metode Pengumpulan Data

a. Data pokok (Primer)

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya. Data ini merupakan data pokok. Data didapatkan langsung dari Pasar *Banda Buek* Padang. Data ini diperoleh dari hasil observasi, dan dokumentasi.

1) Observasi

Mengunjungi langsung Pasar *Banda Buek*. Observasi bertujuan untuk melihat keadaan dan kondisi yang terjadi secara langsung.

2) Dokumentasi

Pengumpulan data melalui dokumentasi adalah data berupa gambar atau foto yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat. Penulis mengambil foto tentang fasilitas yang ada di Pasar *Banda Buek* Padang

b. Data tambahan (Sekunder)

Data sekunder adalah data yang diakses melalui kajian teori yang didapatkan dari buku, e-jurnal, internet dan yang lainnya berhubungan dengan *sign system*.

Metode perancangan dimaksudkan untuk menghasilkan suatu produk yang berupa rancangan *sign system* di Pasar *Banda Buek* Padang. Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan *sign system* Pasar *Banda Buek* Padang menggunakan analisis 5W + 2H. Analisis 5W+1H berisikan pembahasan (what) apa permasalahan yang dihadapi, (where) dimana permasalahan dihadapi, (when) kapan permasalahan dirasakan, (who) siapa yang menghadapi permasalahan, (why) mengapa permasalahan bisa terjadi, (how) bagaimana menyelesaikan permasalahan (how much) berapa karya desain tersebut di jual.

1. *What?*

Pasar *Banda Buek* Padang adalah pusat perbelanjaan masyarakat di kecamatan Lubuk Kilangan yang menjual berbagai macam kebutuhan pokok. Pasar *Banda Buek* Padang memiliki lahan parkir, jalur pengunjung, jalur transportasi angkutan barang, kantor UPTD Pasar *Banda Buek*, musholla, WC umum, dan lapak pedagang. Adanya fasilitas dan luasnya bangunan Pasar *Banda Buek* Padang membuat pengunjung cukup kebingungan menemukan lokasi yang dituju.

2. *Who?*

Target sasaran atau target *audience* dari perancangan *sign system* ini adalah pengunjung Pasar *Banda Buek* Padang dan petugas pasar yang menggunakan fasilitas Pasar *Banda Buek* Padang.

3. *Why?*

Pasar *Banda Buek* Padang perlu memperbarui serta menambah *sign system* supaya memudahkan pengunjung dalam berinteraksi dan sampai ke tujuan dengan fasilitas yang ada di Pasar *Banda Buek* Padang.

4. *Where?*

Sign system yang dibuat atau telah di rancang akan ditempatkan di beberapa lokasi fasilitas Pasar *Banda Buek* Padang yang membutuhkan *sign system*.

5. *When?*

Saat pengunjung memasuki kawasan dan bangunan Pasar *Banda Buek* Padang, pengunjung bingung untuk menuju tempat mana yang akan dituju , hal ini disebabkan kurang lengkap dan tidak adanya *sign system*.

6. *How?*

Semua informasi yang ada di dalam *sign system* akan di sampaikan dalam bentuk gambar atau visual dan verbal untuk memperjelas keterangan tempat dan jenis lapak di Pasar *Banda Buek* Padang.

7. *How Much*

Dari perancangan sign system di kemas dalam sebuah proposal permohonan terlampir di dalamnya rancangan anggaran biaya yang ditujukan kepada Dinas UPTD Pasar *Banda Buek*.

C. PEMBAHASAN

1. Media Utama

Perancangan *sign* harus memenuhi khaidah komunikatif, efektif dan efisien (Zubaidah, 2017). Pengertian *sign system* secara bahasa yaitu “*sign*” yang berarti tanda atau lambang, dan “*system*” yang berarti aturan. (Syafwandi, 2014).

Konsep visual yang digunakan dalam *sign system* menggunakan motif *tali tigo sapilin* untuk dijadikan sebagai elemen visual, karena sesuai dengan sistem pengelolaan pasar oleh tiga suku kaum dengan sistem kepemimpinan minangkabau. Perancangan *sign system* pasar *Banda Buek* menggunakan motif tali tigo sapilin yang di stilasikan memberi kesan seperti kolom chat jika diaplikasikan dan digunakan sebagai identitas visual.

Pictogram merupakan bentuk visual yang menyerupai objek asli yang digunakan sebagai informasi, disebabkan kecenderungan masyarakat dan target audien mudah mengerti informasi yang disampaikan melalui gambar (Kamal, 2019). Beberapa fasilitas Pasar Banda Buek dijadikan beberapa alternative rancangan *pictogram* untuk *sign system* ini. Perancangan pada *sign system* ini adalah bentuk penyederhanaan dari fasilitas dan jualan pedagang di Pasar *Banda Buek*, mengusung konsep *simplicity* yang berbentuk *outline*.

Konsep *layout* terdiri dari susunan teks dan gambar yang memudahkan pengguna untuk mengenali alur baca dalam sebuah desain

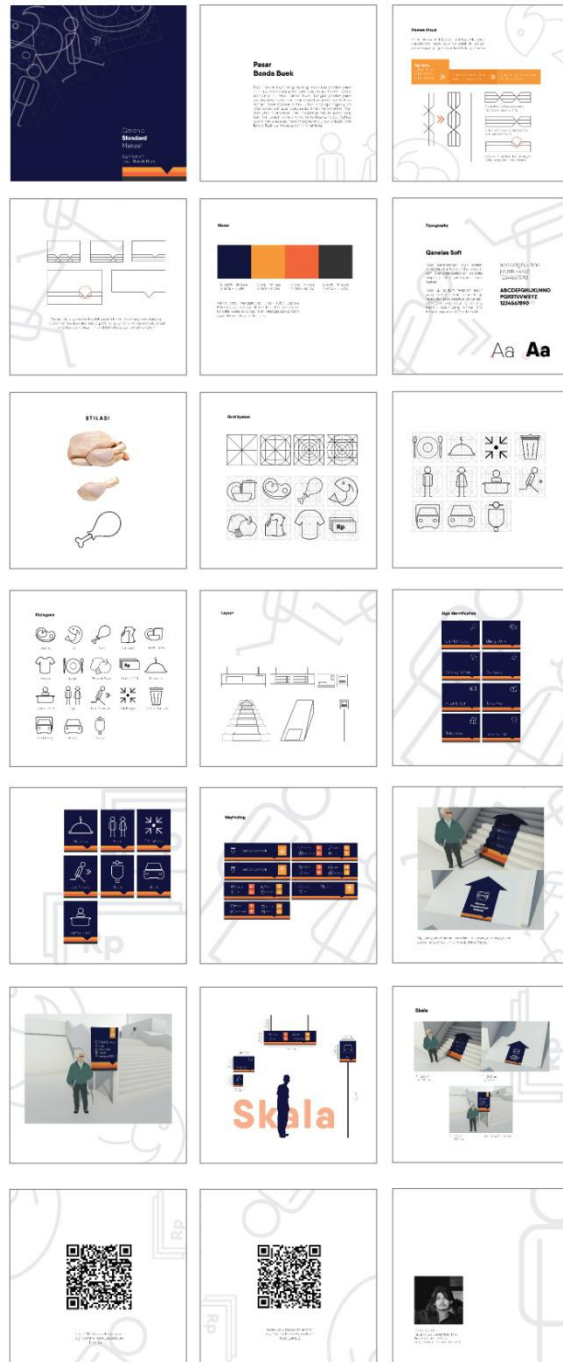
(Syafwandi, 2018). Perancangan *sign system* ini yang disajikan dalam bentuk *graphic standard manual* berisi tentang proses perancangan *sign system* Pasar *Banda Buek* mulai dari konsep, sketsa, pewarnaan, *layout*, tipografi, final desain, hingga acuan dan ketentuan penerapan skala *sign system*. Pada perancangan ini, yang menjadi lebih dominan adalah pesan visualnya dikarenakan informasi yang diterima oleh masyarakat tersampaikan dengan cepat melalui pictogram.

Mendesain sebuah rancangan sangat dipengaruhi oleh warna secara psikologi bagi yang melihatnya (Trinanda, 2018). Warna pada *sign system* Pasar *Banda Buek* merupakan representasi dari warna marawa yang menjadi simbolik minangkabau. Selain menjadi simbol penggunaan warna pada *sign system* cukup *eye catching* sehingga memudahkan masyarakat untuk mengakses informasi. Pada perancangan ini didominasi oleh warna biru yang menjadi latar dari *sign system* dan merupakan pilihan warna yang disesuaikan agar elemen visual terlihat lebih jelas.

Sign system menjadi media utama dalam perancangan ini yang final desainnya disajikan dalam bentuk *Graphic Standard Manual*, karena kepraktisan dalam penggunaannya, bisa dijadikan media presentasi dan juga sebagai proposal perancangan yang ditujukan kepada pihak UPTD Pasar *Banda Buek*, dari awal proses perancangan sampai pengaplikasiannya. Pertimbangan ini lebih praktis dari pada membuatkan medium miniatur, berdasarkan pemahaman di atas perancang memutuskan untuk menjadikan *graphic standard manual* media utama.

a. **Final Desain Media Utama**

1) Graphic Standard Manual



Final desain graphic standard manual

b. Media Pendukung



Poster



T-shirt



Apron



Shopping bag



Piring



Gelas



Quote board

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam perancangan *sign system* Pasar Banda Buek, serta hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, penulis menarik kesimpulan belum adanya *sign system* yang memiliki identitas visual dan menunjukkan arah sirkulasi pasar . Maka dari itu penulis merancang sebuah *sign system* yang dibagi menjadi 2 *sign system* yaitu :

1. *Identification sign*

Identification sign adalah sign yang menandakan dimana lokasi fasilitas pasar *Banda Buek*.

2. *Wayfinding sign*

Wayfinding sign adalah *sign* yang memberikan informasi kepada masyarakat untuk menunjukkan arah fasilitas yang ada di pasar *Banda Buek*.

E. SARAN

Berdasarkan perancangan *sign system* pasar Banda Buek yang sudah dibahas dan disimpulkan , penulis menyampaikan beberapa saran, yaitu :

1. Penulis menyarankan kepada Dinas UPTD Pasar Banda Buek dapat untuk melengkapi perancangan *sign system* yang berada pada lingkungan Pasar Banda Buek agar mendukung pembangunan pasar menjadi modern dengan *sign system* yang komunikatif, informatif dan memiliki identitas visual.

2. *Sign system* ini diharapkan dapat membantu masyarakat ketika berada di kawasan Pasar Banda Buek dan menciptakan sirkulasi pasar yang baik.

Daftar Rujukan

- Afriwan Hendra, Mila. 2018. *Redesign Sign System Penangkaran Penyu di Pariaman*. Google cendekia. Padang: Prodi DKV UNP.
- Kamal M. Nasrul, Wahyundri Teguh. 2019. *Perancangan Sign System Kampung Tenun di Sungai Jambua Kota Solok*. Google cendekia. Padang: Prodi DKV UNP.
- Syafwandi, Khairul. 2014. *Perancangan Komunikasi Visual Sign System Objek Wisata Pantai Gondoriah Kota Pariaman*. Google cendekia. Padang: Prodi DKV UNP.
- Syafwandi, 2018. *Perancangan User Interface dan User Experience Halaman Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang*. Google cendekia. Padang: Prodi DKV UNP.
- Trinanda Riri, Mila. 2018. *Redesign Sign System Penangkaran Penyu di Pariaman*. Google cendekia. Padang: Prodi DKV UNP.
- Zubaidah, Ramadia. 2017. *Perancangan Komunikasi Visual Sign System Semen Padang Hospital*. Google cendekia. Padang: Prodi DKV UNP.

