

Perancangan Sign System Pada Masjid Al-Huda di Kelumpang Dusun VII

by John John

Submission date: 24-May-2024 04:50PM (UTC+0700)

Submission ID: 2387120878

File name: ABSTRAK_-_VOLUME_1,_NO._3,_MEI_2024_hal_12-26.docx (1.14M)

Word count: 3456

Character count: 21631

Perancangan Sign System Pada Masjid Al-Huda di Kelumpang Dusun VII

John

Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain
Universitas Potensi Utama

Melvin Mirsal

Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain
Universitas Potensi Utama

Ibni Aura

Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain
Universitas Potensi Utama

Dendy Tri Novarizal

Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain
Universitas Potensi Utama

Dian Khalisyah Fazri

Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain
Universitas Potensi Utama

Alamat: Jl. K.L Yos Sudarso, Km. 6,5 , No. 3-a, Tj. Mulia, Kec. Medan Deli, Kota Medan,
Sumatera Utara 20241

Korespondensi penulis: john2801thang@gmail.com

Abstract. Mosques are one of the important elements in the structure of Islamic society. For Muslims, mosques have great significance in life, both physically and spiritually. The word Masjid itself comes from the word *sajada yasjudu-masjidan* which means place of prostration. Every Muslim may pray in any area except over graves, in unclean places and places that according to Islamic law are not suitable for prayer. Sign system is a series of visual representations that aim as a medium of human interaction in public space. Al-Huda Mosque is a public facility used by the community around Dusun VII Kelurahan Kelumpang, but also used by the general public who pass through the area. But Al-Huda Mosque does not have an adequate sign system so that sometimes the general public who cross the area to just ride prayers are sometimes confused to know the facilities contained in the mosque. This study uses 5W + 1H data analysis techniques with the aim that the community around the mosque or the general public who pass through the area know the facilities contained in the mosque. The design results are in the form of stickers and acrylic boards that will be displayed in certain places in Al-Huda Mosque.

Keywords: 5W+1H Data Analysis, Al-Huda Mosque, Sign System

Abstrak. Masjid adalah salah satu unsur penting dalam struktur masyarakat Islam. Bagi umat Islam, Masjid memiliki makna yang besar dalam kehidupan, baik secara fisik maupun spiritual. Kata Masjid itu sendiri berasal dari kata *sajadayasjudu-masjidan* yang berarti tempat sujud. Setiap umat muslim boleh melakukan shalat di wilayah manapun kecuali di atas kuburan, di tempat-tempat najis (kotor) dan tempat yang menurut syariat Islam tidak sesuai untuk dijadikan tempat salat. Sign system merupakan suatu rangkaian representasi visual yang bertujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang publik. Masjid Al-Huda merupakan sarana public yang dipergunakan oleh masyarakat sekitar Dusun VII Kelurahan Kelumpang, namun juga digunakan oleh masyarakat umum yang melintasi daerah tersebut. Tetapi Masjid Al-Huda belum memiliki sign system yang memadai sehingga terkadang para masyarakat umum yang melintasi daerah tersebut untuk sekedar menumpang salat terkadang bingung untuk mengetahui fasilitas yang terdapat di masjid tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data 5W+1H dengan tujuan agar masyarakat sekitar masjid ataupun masyarakat umum yang melewati daerah tersebut mengetahui fasilitas yang terdapat di masjid tersebut. Hasil rancangan berupa stiker dan papan akrelik yang akan dipajang pada tempat-tempat tertentu di Masjid Al-Huda.

Kata kunci: Analisis Data 5W+1H, Masjid Al-Huda, Sign System

Received: Januari 11, 2024; Accepted: Mei 14, 2024; Published: Mei 30, 2024

* John, john2801thang@gmail.com

LATAR BELAKANG

Masjid adalah ⁵ salah satu unsur penting dalam struktur masyarakat Islam. Bagi umat Islam, Masjid memiliki makna yang besar dalam kehidupan, baik secara fisik maupun spiritual. Kata Masjid itu sendiri berasal dari kata sajadayasjudu-masjidan yang berarti tempat sujud. Setiap umat muslim boleh melakukan shalat di wilayah manapun kecuali di atas kuburan, di tempat-tempat najis (kotor) dan tempat yang menurut syariat Islam tidak sesuai untuk dijadikan tempat salat. Masjid Al-Huda merupakan masjid yang terletak di Dusun VII Purnama Sari Klumpang Kebun. Masjid ini adalah satu-satunya masjid yang ada di Dusun VII. Namun, pada Masjid ini belum ditemukan rambu, petunjuk arah atau icon yang dapat membantu masyarakat sekitar. ² Sign system digunakan sebagai media komunikasi penunjuk arah maupun pesan pada gedung-gedung perkantoran, pemerintahan dan pusat perbelanjaan atau mall.

Sign system dalam konteks desain komunikasi visual merupakan rangkaian representasi visual yang memiliki tujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang publik. (Sumbo Tinarbuko dalam Aishah et al., 2017:141) Contoh sign seperti gambar-gambar yang terdapat di tempat umum, seperti larangan merokok pada rumah sakit, batasan kecepatan pada jalan raya, dan larangan untuk menghidupkan nada dering handphone di tempat ibadah. Sign system menjadi hal yang sangat penting dalam tempat umum karena dengan adanya tanda, masyarakat akan merasa mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkan

KAJIAN TEORITIS

1. Masjid

Menurut Shalih (2009) (dalam Mirdad et al., 2023:249)⁴ Masjid merupakan rumah Allah, tempat di mana manusia menyembahNya dan mengingat nama-Nya. Pengunjung di dalamnya adalah orang yang memakmurkannya, dan merupakan sebaik-baik bidang tanah Allah di muka bumi ini, sebagai menara petunjuk, serta corong agama. Ia adalah majelis dzikir, mihrabnya ibadah, menaranya pengajaran ilmu dan pengetahuan pokok-pokok syari'at. Bahkan ia merupakan lembaga pertama yang menjadi titik tolak penyebaran ilmu dan pengetahuan di dalam Islam

Masjid yang memiliki sarana dan prasarana yang baik serta memberikan informasi mengenai fasilitas-fasilitas yang tersedia di tempat tersebut akan menambah kenyamanan dari para jamaah yang beribadah. Pemberian informasi yang jelas diperuntukkan secara khusus bagi

jamaah yang melintas di daerah tersebut karena biasanya mereka masih awam dengan fasilitas yang tersedia.

2. Sign System

⁶ Menurut Bendriyati dkk (2015) sign system memudahkan pengunjung di suatu lokasi untuk mencari petunjuk lokasi tempat dengan mudah dan cepat. Dengan adanya sign system, orang-orang akan dengan mudah untuk menemukan informasi yang ada tanpa harus terus bertanya kepada orang lain, misalnya informasi petunjuk arah, lokasi yang ingin dituju, dan informasi fasilitas yang tersedia. (dalam Adawiyah & Wikan Setyanto, 2023:3)

Sehingga menurut penulis sign system sangat penting dalam area ruang publik, karena hal ini dapat membantu memberikan informasi kepada masyarakat secara umum dan khususnya bagi para jamaah masjid Al-Huda. Sumbo Tinarbuko (2008) (dalam Fachri Tamami, 2020:254) ² berpendapat bahwa dalam merancang desain untuk sign system harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut ini:

1. Memahami institusi dan lingkungannya serta mengetahui kegiatan utama institusi tersebut.
2. Mengidentifikasi fasilitas yang akan dipersentasikan. Serta sign harus mengidentifikasikan fasilitas apa saja yang ada di institusi tersebut.
3. Menentukan lokasi penempatan serta lokasi harus mudah dilihat dan mudah di akses oleh semua orang.
4. Penerapan sign system. Selain desain, kita juga harus memperhatikan material dalam pembuatan sign. Sekarang ini, desain menarik dan informasi yang benar tidaklah cukup

3. Mind Mapping

³ Mind Mapping pertama kali dikembangkan oleh Tony Buzan, seorang Psikolog dari Inggris. Beliau adalah penemu Mind Map (Peta Pikiran), Ketua Yayasan Otak, pendiri Klub Pakar (Brain Trust) dan pencipta konsep Melek Mental. Mind map diaplikasikan di bidang pendidikan, seperti teknik, sekolah, artikel serta menghadapi ujian.

Menurut Buzan (dalam Aprinawati, 2018:140) ³ Menurut Tony Buzan, Mind Mapping dapat membantu kita untuk banyak hal seperti : merencanakan, berkomunikasi, menjadi lebih kreatif, menyelesaikan masalah, memusatkan perhatian, menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran, mengingat dengan baik, belajar lebih cepat dan efisien serta melatih gambar keseluruhan.

Dengan kata lain Mind Mapping memetakan gambaran yang terjadi untuk mengkomunikasikan hal-hal yang terjadi serta memberikan masukan ide-ide kreatif dalam berfikir untuk menampilkan solusi atau sesuatu hal yang akan dikerjakan.

4. Lay Out (Tata Letak)

Menurut Adityawan, (2018:1), Layout merupakan pengolahan dari pesan-pesan untuk tujuan sosial atau komersil, dari individu atau kelompok yang ditujukan kepada individu atau kelompok lainnya.

Ada beberapa jenis layout yang lazim digunakan di antaranya sebagai berikut: (Arifin, 2023) <https://www.gamelab.id/news/2319-12-jenis-layout-untuk-desain-grafis-dan-media-cetak-lengkap-dengan-gambar> diakses tanggal 4 Mei 2024)

1. Mondrian Layout

Tata letak atau layout Mondrian terinspirasi dari karya Piet Mondrian, seorang pelukis terkenal asal Belanda. Desain layout ini asimetris dan mengandalkan beberapa basis warna seperti merah, kuning dan biru. Adapun garis hitam digunakan untuk memisahkan setiap ruang.

2. Axial Layout

Axial layout atau tata letak aksial menampilkan visual yang cukup kuat. Fokus utama dari layout jenis ini berada di tengah halaman atau bidang desain. Kemudian, elemen pendukung diletakkan di sisi kanan dan kiri.

3. Big Type Layout

Jenis layout selanjutnya adalah Big Type Layout. Tata letak ini menggunakan font dengan ukuran yang besar sebagai elemen utamanya. Sedangkan jika ada gambar lain yang menyertainya, maka fungsinya hanya sebagai unsur pendukung saja.

4. Picture Window Layout

Elemen utama dari layout jenis ini adalah adanya tampilan gambar dengan ukuran besar. Biasanya, desainer akan membuat tampilan gambar ini secara close up agar perhatian audiens lebih fokus.

5. Multi Panel Layout

Salah satu jenis layout yang sering digunakan oleh desain grafis berikutnya adalah Multi Panel Layout. Visual atau tampilan layout ini rapi dan unik. Tata letaknya dibuat dengan beberapa tema atau bagian dengan bentuk yang serupa.

6. Silhouette Layout

Silhouette Layout atau tata letak siluet terinspirasi dari karya fotografi atau ilustrasi yang menonjolkan bentuk bayangan dari suatu objek. Visual jenis layout ini bisa berupa ilustrasi warna, teks hingga pembiasan warna halus.

7. Frame Layout

Jenis layout berikutnya adalah Frame Layout. Tata letak ini cukup mudah dikenali karena teks dan gambar diletakkan di dalam sebuah frame atau bingkai. Bingkainya bisa berbentuk border atau shading.

8. Alphabet-Inspired Layout

Alphabet-Inspired Layout fokus pada alfabet dan angka yang diletakkan dan disusun sedemikian rupa. Tujuannya adalah untuk menyampaikan pesan, cerita atau informasi menarik.

9. Circus Layout

Jika kamu ingin membuat desain dengan tata letak yang tidak terikat pada hal apapun, Circus Layout adalah pilihan tepat. Komponen atau elemen desain dengan jenis layout ini tidak beraturan.

10. Rebus Layout

Jika kamu menyukai hal yang unik, Rebus Layout bisa menjadi opsi jenis tata letak yang tepat untuk desain kamu. Di dalam jenis layout ini, antara gambar dan tulisan saling terkait dan terjalin.

11. Type Specimen Layout

Type Specimen Layout fokus pada penggunaan satu jenis font. Kamu harus memiliki imajinasi dan kreativitas untuk menyusun teks secara sistematis untuk menampilkan pesan baik visual atau harfiah.

12. Copy Heavy Layout

Seperti namanya, Copy Heavy Layout ini memiliki konsentrasi pada pengaturan huruf. Desain visualnya didominasi oleh teks atau copy. Biasanya, kamu akan menemukan jenis layout ini pada sebuah media, terutama media cetak.

Lay out dibutuhkan untuk membuat sign system yang menarik karena tata letak yang baik dari sebuah visual menggunakan warna yang selaras akan meningkatkan kepekaan dari masyarakat untuk melohat informasi yang disajikan dalam bentuk sign system dengan jelas.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dan metode penelitin kauntitatif. Pada penelitian kualitatif analisis data harus dilakukan dengan teliti agar data-data yang sudah diperoleh mampu dinarasikan dengan baik, sehingga menjadi hasil penelitian yang layak. Sedangkan dalam artikel ini (Yulianty dan Jufri dalam Fadli, 2021:35).

Sedangkan metode kuantitatif yakni pendekatan kuantitatif menekankan pada penggunaan desain riset yang sudah umum digunakan dari penelitian-penelitian yang sudah ada sebelumnya. Peneliti melakukan mulai dari tahapan masalah sampai dengan teknik analisisnya. (Sarwono & Lubis, 2007:41)

Pada penelitian kualitatif peneliti melakukan observasi langsung ke lokasi masjid yang dijadikan objek penelitian yakni Masjid Al-Huda Dusun VII Purnama Sari Klumpang Kebun serta melakukan wawancara dilakukan dengan bertanya secara langsung oleh Badan Kemasyarakatan Masjid (BKM). Informan tersebut yakni pak Irwansyah selaku BKM Masjid Al-Huda Dusun VII Kelumpang untuk mendapat informasi yang tepat apa saja yang menjadi masalah di Masjid tersebut. Terdapat beberapa permasalahan seperti: para Jemaah yang bukan penduduk setempat terkadang masih mencari lokasi tempat wudhu yang letaknya lebih ke belakang, sign penunjuk untuk lokasi parkir yang masih berantakan karena kurangnya penunjuk tanda parkir, batas suci masjid yang tidak diketahui dan beberapa hal lainnya.

Sedangkan pada metode penelitian kuantitatif peneliti melakukan riset bentuk sketsa /siluet dari sign system yang pernah ada sehingga peneliti dapat membuat bentuk yang berbeda namun tidak merubah esensi dari makna tanda-tanda tersebut. Sehingga karya yang dihasilkan dapat menunjukkan karakter yang berbeda dari sign system yang pernah ada. Data ini merupakan data sekunder yang merupakan data pendukung atau pelengkap.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Data 5W+1H

Analisis data merupakan tahap dimana pengolahan data yang sudah di cari dan sudah dikumpulkan, yang kemudian dijelaskan dan disimpulkan menjadi sebuah point-point untuk mendapatkan solusi. Pada proses “Perancangan sign system pada Masjid Al-Huda”, sangat diperlukan metode pemecahan masalah, perancangan ini melalui analisis 5W +1H. Alasan peneliti memilih metode analisis 5W+ adalah analisis 5W+1H memiliki aplikasi pertanyaan yang mudah dipahami, tidak terlalu kritis atau rumit. Analisis 5W+1H menghasilkan analisis permasalahan yang lengkap sehingga solusi yang dicapai akan tepat dan efisien untuk perancangan karya ke depannya.

- a) *What* (apa yang menyebabkan sign system dibuat?)

Sign system ini dibuat dikarenakan timbulnya kebingungan dari pihak pengunjung maupun jama'ah dalam menentukan letak fasilitas Masjid Al- Huda dan masih dilakukannya hal-hal yang dilarang di dalam masjid.

b) *When* (kapan penelitian ini dilakukan?)

Penelitian mengenai perancangan sign system pada Masjid Al-Huda dilakukan pada tanggal 21 Maret 2024 dan berlangsung hingga saat ini.

c) *Where* (dimana pictogram ini akan dipasang?)

Sign system akan dipasang di area Masjid Al-Huda yang mudah untuk dilihat pengunjung atau jama'ah seperti, bagian depan pintu masjid untuk himbauan dan instruksi, serta di dalam masjid untuk larangan.

d) *Who* (siapa target *audience*?)

Target dari sign system ini adalah para jama'ah warga sekitar dan dari segala kalangan serta usia. Segmentasi target audience pictogram masjid Al-Huda seperti pada tabel berikut:

Demografi	Jenis kelamin laki-laki dan perempuan berusia Anak-anak, remaja, orang tua hingga lanjut usia diutamakan yang baru pertama datang di Masjid Al-Huda
Geografi	Kawasan Masjid Al-Huda Dusun VII Purnama Sari Klumpang Kebun
Psikografi	Jama'ah yang masih belum mengenal lokasi Masjid AL-Huda (Jama'ah yang belum mengetahui fasilitas di masjid Al-Huda)

e) *Why* (mengapa perlu dirancang pictogram?)

Sign system pada Masjid Al-Huda dirancang untuk memudahkan masyarakat atau jama'ah dalam mencari/memahami tata letak fasilitas masjid dan mempertegas larangan-larangan yang berlaku di dalam masjid.

f) *How* (bagaimana perancangan ini dilakukan?)

Perancangan dilakukan dengan turunnya tim kami ke lokasi untuk mensurvei piktogram yang akan dibuat dan diperbaharui, serta mengutamakan perancangan yang visibility (mudah dilihat), readability (mudah dipahami), dan legibility (mudah terbaca).

2. Analisa Strategi Komunikasi Visual

Strategi pada hakikatnya adalah perencanaan untuk mencapai suatu tujuan yakni sebagai jalan untuk menunjukkan arah, jadi dalam merumuskan suatu strategi komunikasi juga diperlukan tujuan yang jelas. Dalam perancangan sign system kali ini sangat mendukung, mempunyai strategi komunikasi visual, terdapat empat analisis yang ada pada strategi komunikasi visual harus diperhatikan yang mendukung proses perancangan agar perancangan dapat berhasil, yaitu analisis tipografi dan analisis warna, berikut analisis tersebut :

A. Analisa Typografi

Dalam desain komunikasi visual tipografi dikatakan sebagai 'visual language', yang berarti bahasa yang dapat dilihat. Tipografi adalah salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari pada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Secara tidak sadar manusia selalu berhubungan dengan tipografi setiap hari, setiap saat. Pada merek dagang komputer yang kita gunakan, koran atau majalah yang kita baca, label pakaian yang kita kenakan, dan masih banyak lagi. Hampir semua hal yang berhubungan dengan desain komunikasi visual mempunyai unsur tipografi di dalamnya. Kurangnya perhatian pada tipografi dapat mempengaruhi desain yang indah menjadi kurang atau tidak komunikatif. (Priscilia Yunita Wijaya, 1999:48)

Dari pengertian diatas, memberikan penjelasan bahwa tipografi merupakan seni memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Berikut beberapa jenis tipografi yang peneliti kelompokkan karena beberapa jenis merupakan pengembangan dari jenis yang lain sehingga peneliti coba mengelompokkan berdasarkan bentuk dasar yang membedakannya secara jelas

1. Roman

Ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/serif yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-

garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkan adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

2. Egyptian

Jenis huruf yang memiliki ciri kaki/serif yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kekar dan stabil.

3. Sans Serif

San Serif adalah tanpa sirip/serif, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.

4. Script

Huruf Script menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan.

5. Miscellaneous

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

B. Analisa Warna

Warna juga menjadi elemen-elemen penting di dalam strategi Komunikasi Visual, warna memiliki pemaknaan masing-masing pada desain yang di rancang. Warna juga dapat menjadikan karakter dari desain yang dirancang sehingga melalui warna peneliti juga dapat menyampaikan pesan seperti: apa yang boleh apa yang tidak boleh, peringatan, dan lainnya.

Warna pada font biasanya di sesuaikan dengan background. Jika background berwarna (foto) maka lebih baik menggunakan 1 warna font yang netral (putih misalnya). Yang pasti harus menghasilkan kontras yang cukup, sehingga tetap nyaman di baca dan tidak menusuk" mata. Pada analisis warna peneliti menyimpulkan bahwa warna yang di gunakan untuk desain piktogram adalah warna *hijau, merah, biru, hitam dan putih*.

- **Hijau**, sebagai tanda *intruksi*
- **Merah**, sebagai tanda *larangan*
- **Biru**, sebagai tanda *himbauan*
- **Hitam dan Putih**, sebagai warna *font*

3. Brainstorming

Brainstorming adalah suatu teknik atau cara dengan mengumpulkan gagasan yang ada dalam pikiran peneliti untuk menuangkannya ke dalam karya nantinya. Brainstorming juga dapat dikembangkan nantinya pada saat melakukan desain. Berikut tampilan brainstorming yang peneliti rancang



Gambar 1. Brainstorming perancangan Sign System Masjid Al-Huda
(Sumber: Melvin et.al., 2024)

4. Visualisasi

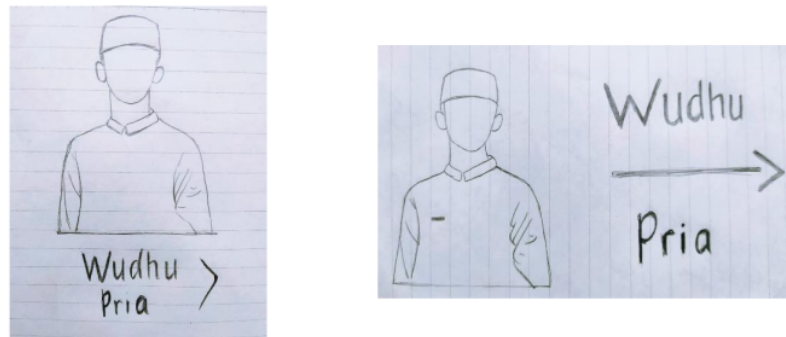
Visualisasi adalah rekayasa gambar, animasi dalam menampilkan suatu informasi. Menurut Card, dkk (dalam Maulidi, 2013:10) visualisasi merupakan penggunaan media komputer sebagai alat pendukung, dalam melakukan penggambaran visual interaktif agar dapat memperkuat pengamatan informasi yang dilakukan. Dari pendapat tersebut, pengkarya telah mengkonsep pictogram yang nantinya akan diimplementasikan pada Masjid Al-Huda, sebagai berikut:

A. Sketsa Manual



Gambar 2. Sketsa Manual Tanpa Tipografi

(Sumber: Karya Melvin et.al., 2024)



Gambar 3. Sketsa Manual Menggunakan Tipografi
(Sumber: Karya Melvin et.al., 2004)

B. Tipografi yang digunakan

Kalimat-kalimat yang akan digunakan pada sign system adalah :

- Dilarang ! Merokok
- Dilarang ! Tidur di dalam Masjid
- Harap Tenang ! Ibadah Sedang Berlangsung.
- Matikan ! Dering Handphone
- Jaga Kerapian !
- Wudhu Wanita
- Wudhu Pria
- Parkir Mobil
- Parkir Sepeda Motor
- Batas Suci

Dari Kalimat yang sudah dibuat tersebut kemudian dicari alternatif jenis huruf yang cocok untuk diaplikasikan ke desain yang akan kami buat nantinya yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. Jenis Tipografi yang digunakan

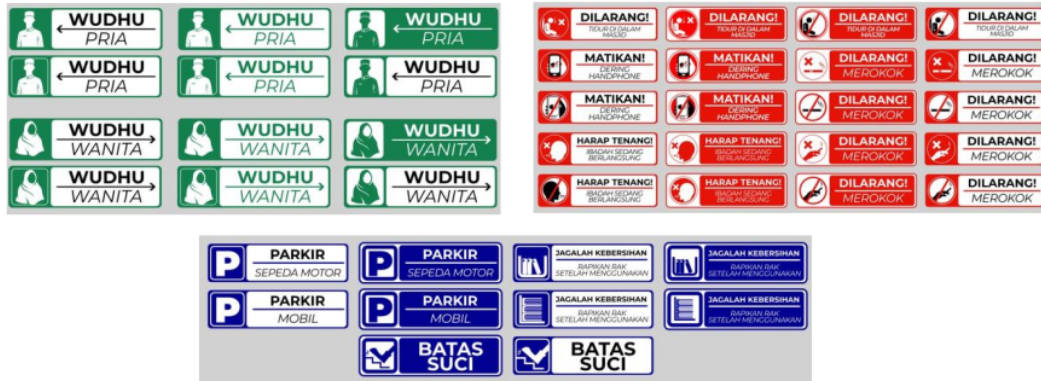
Contoh Kalimat	Font/Jenis Huruf
Parkir / WUDHU	MONSTERAT
Parkir / WUDHU	MYANMAR TEXT
Parkir / WUDHU	CONSTATIA
Parkir / WUDHU	ARIAL

5. Desain Digital

PERANCANGAN SIGN SYSTEM PADA MASJID AL-HUDA DI KELUMPANG DUSUN VII

Pada perancangan desain didital digunakan beberapa alternatif pilihan desain sebelum diaplikasikan, berikut alternatif desain yang digunakan

A. Desain Alternatif



Gambar 4. Alternatif Desain 1

(Sumber: Karya Melvin et.al., 2004)



Gambar 5. Alternatif Desain 2

(Sumber: Karya Melvin et.al., 2004)

B. Desain Terpilih yang akan digunakan



Gambar 6. Desain Terpilih

(Sumber: Karya Melvin et.al., 2004)

6. Pengaplikasian Desain

Melalui desain terpilih peneliti melakukan pengaplikasian desain yang selanjutnya akan dilakukan penempelan di lokasi Masjid Al-Huda, berikut tampilan gambar hasil pengaplikasian desain



Gambar 7. Pengaplikasian Desain berupa Sticker

(Sumber: Karya Melvin et.al., 2004)

KESIMPULAN DAN SARAN

Melalui karya yang telah dirancang, dapat disimpulkan bahwa sign system adalah bukti nyata yang menggambarkan pentingnya keberadaan suatu tanda dalam kehidupan, baik pada tempat wisata, bangunan umum, jalanan, hingga tempat ibadah seperti masjid. Tentu saja dengan adanya sign system manusia lebih mudah memahami suatu pesan yang berbentuk instruksi, petunjuk, himbauan dan larangan. Setelah penelitian ini semoga di berbagai tempat umum yang digunakan oleh khalayak ramai dapat dilengkapi dengan sign system yang sesuai dengan tempat tersebut, sehingga dapat mempermudah masyarakat dalam menggunakan fasilitas publik dengan nyaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih dan puji syukur atas rahmat Allah Subhanahu wa ta'ala karena telah memberikan kesehatan, keuangan waktu dan terutama nikmat iman dan islam di dalam diri peneliti. Tidak lupa peneliti ucapkan terima kasih kepada kedua orang tua yang telah merawat dan mendidik peneliti dari kecil hingga saat ini, dan juga terhadap para mahasiswa yang membantu dalam penelitian ini. Terima kasih juga peneliti ucapkan kepada BKM Masjid Al-Huda yang membantu dalam memberikan informasi dalam penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Adawiyah, R., & Wikan Setyanto, D. (2023). Perancangan Sign System Pada Obyek Wisata Sigotak di Desa Kramat Purbalingga. *Jurnal Citrakara*, 5(1), 1–18.
- Adityawan, O. (2018). Perancangan Desain Lay Out Pracetak Koran Sinar Pagi. *Jurnal Sketsa*, 5(1). <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/sketsa/article/view/4240>
- Aishah, L. N., Program, A., Rupa, S., Bahasa, F., Seni, D., Surabaya, U. N., & Program, W. S. (2017). Perancangan Sign System Cv. Alam Hijau Selaras. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 05, 141–148.
- Aprinawati, I. (2018). Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) Untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 140–147. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.35>
- Arifin, S. (2023). *12 Jenis Layout untuk Desain Grafis dan Media Cetak [Lengkap dengan Gambar]*No Title. <https://www.gamelab.id/news/2319-12-jenis-layout-untuk-desain-grafis-dan-media-cetak-lengkap-dengan-gambar>
- Fachri Tamami, N. (2020). Media Komunikasi Visual Sign System Gedung Graha Mojokerto Service City. *Jurnal Barik*, 1(2), 53–63. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/53>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Maulidi, R. Y. (2013). Visualisasi Informasi Berbasis Web untuk Reporting pada Website E-Rekrutmen PT Pelabuhan Indonesia III (Persero). *Sistem Informasi*, 9–25.
- Mirdad, J., Nofrianti, M., Zahara, M., & Putra, Y. A. (2023). Eksistensi Masjid dan Sejarah Umat Islam. *Proceeding Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah IAIN Kerinci.*, 1(1), 249–258.
- Priscilia Yunita Wijaya. (1999). Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual. *Nirmana*, 1(1), 47–54. <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/dkv/article/view/16040>
- Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). *Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual* (1st ed.). PT. ANDI.

Perancangan Sign System Pada Masjid Al-Huda di Kelumpang Dusun VII

ORIGINALITY REPORT

21 %
SIMILARITY INDEX

21 %
INTERNET SOURCES

4 %
PUBLICATIONS

6 %
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 www.gamelab.id **10** %
Internet Source

2 ejournal.unesa.ac.id **3** %
Internet Source

3 openjournal.unpam.ac.id **2** %
Internet Source

4 core.ac.uk **2** %
Internet Source

5 id.123dok.com **2** %
Internet Source

6 publikasi.dinus.ac.id **2** %
Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On