

PERANCANGAN *SIGN-SYSTEM* PERPUSTAKAAN SEBAGAI MEDIA PENUNJANG AKTIVITAS BELAJAR MANDIRI DI PERGURUAN TINGGI

Lalita Gilang

Program Studi Magister Desain-Institut Teknologi Bandung
Jl. Ganesha no.10 Bandung Jawa Barat
lalitagilang@yahoo.co.id

Abstrak

Belajar mandiri di perpustakaan adalah kewajiban bagi mahasiswa. Namun, ini sering diabaikan karena kehadiran teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat. Perpustakaan perguruan tinggi pada umumnya sudah menyajikan fasilitas *Digilib* atau *E-Library*. Permasalahan yang sering dijumpai adalah kurangnya *sign-system* yang dirancang secara memadai untuk menggunakan fasilitas tersebut. Kebutuhan untuk mewujudkan perancangan *sign-system* dapat dipenuhi dengan perancangan berlandaskan pada konteks desain komunikasi visual yang meliputi *traffic sign*, *commercial sign*, *wayfinding sign*, *safety sign*.

Kata Kunci: *sign-system*, perpustakaan, media, belajar mandiri

A. Pendahuluan

Belajar mandiri di perpustakaan merupakan kewajiban bagi setiap mahasiswa di jenjang pendidikan apapun mulai baik tingkat diploma, sarjana, magister, maupun doktor. Namun demikian, fenomena yang terjadi sekarang ini belajar mandiri di perpustakaan banyak diabaikan oleh para mahasiswa. Ini disebabkan aktivitas belajar mandiri di perpustakaan tergeser oleh kehadiran teknologi informasi dan komunikasi yang sudah berkembang kian pesat.

Terkait dengan berkembangpesatnya teknologi informasi dan komunikasi ini, upaya pihak perpustakaan perguruan tinggi sekarang ini sudah dapat diacungi jempol. Dikatakan demikian karena perpustakaan perguruan tinggi sudah menyajikan fasilitas *Digilib* atau *E-Library*. Upaya pihak perpustakaan perguruan tinggi menyediakan fasilitas ini sesungguhnya dapat mengantisipasi keengganan mahasiswa datang ke perpustakaan. Namun demikian, harapan tersebut seringkali terhiraukan oleh para mahasiswa.

Permasalahan yang sering dijumpai oleh mahasiswa saat melakukan aktivitas belajar mandiri di perpustakaan adalah kurangnya fasilitas *sign-system* di perpustakaan perguruan tinggi. Padahal, pada hakikatnya *sign-system* yang dirancang secara baik dan memadai dapat menjadi media penunjang aktivitas mahasiswa belajar di perpustakaan perguruan tinggi.

B. Metode

Perancangan *sign system* perpustakaan sebagai media penunjang aktivitas belajar mandiri di perpustakaan dalam tulisan ilmiah ini dilakukan dengan metode penelitian pustaka. Penelitian pustaka merupakan metode penelitian dengan cara mengadakan studi atau telaah terhadap buku-buku, literature-literatur, catatan-catatan, laporan-laporan, dan karya-karya sastra yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian. Format metode ini mengacu pada komponen yang bersifat prosedural (John, 2010: 112), meliputi: (1) penentuan fokus yang diteliti, (2) penamaan fokus berdasarkan *subject* yang ada dalam pustaka yang diteliti, (3) deskripsi data dari sumber pustaka, (4) pemeriksaan keabsahan data, (5) pencarian pustaka-pustaka sebagai pengkajian terhadap penelitian terdahulu yang relevan dengan pustaka yang diteliti, (7) komparasi dan deskripsi keutamaan hasil temuan dengan penelitian terdahulu.

Komponen tersebut merupakan komponen analisis dalam makalah ini, sehingga harus disajikan secara tertib, tidak boleh dilompati atau dibalik. Prosedur sebelumnya merupakan prasyarat untuk menentukan prosedur berikutnya.

C. Hasil dan Pembahasan

1. *Sign System* sebagai Media Penyampai Pesan

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. Menurut Piliang, dalam kata pengantarnya pada buku semiotika komunikasi visual (Tinarbuko, 2009) menyatakan bahwa suatu tanda bukan ilmu yang bersifat pasti, melainkan suatu hal yang dibangun oleh „pengetahuan“ yang lebih terbuka. Yang terpenting dalam sistem tanda pada desain komunikasi visual adalah fungsi dari tanda dalam menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima, berdasarkan kode tertentu, yang dimediasi oleh media tertentu. Segala sesuatu yang dapat diamati dan dibuat teramati menurut Zoest dalam Tinarbuko (2009: 12) adalah tanda.

Sementara menurut Saussure, tanda adalah kesatuan dari dua bidang tak terpisahkan, yaitu tanda dan sistem adalah sebuah tanda (berwujud kata atau gambar) memiliki dua hal yang akan ditangkap oleh indra kita, *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Penanda lebih jelas dijelaskan sebagai tingkatan ungkapan yang berwujud fisik seperti warna, gambar, huruf, kata atau objek. Sementara petanda lebih bersifat isi atau gagasan dari apa yang diungkap penanda. Kesimpulannya, hubungan antara keduanya adalah yang melahirkan makna (Tinarbuko, 2009: 91).

Sistem tanda berhubungan erat dengan ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah bentuk tanda yang menyerupai bentuk yang diwakilinya, yang mengambil ciri-ciri yang sama dari bentuk aslinya. Indeks adalah tanda yang mempunyai hubungan sebab akibat atau bukti dari apa yang diwakilinya. Sementara simbol berarti tanda yang lahir karena adanya peraturan atau kesepakatan bersama. Menurut Piliang (1998: 17), kode adalah cara kombinasi tanda yang disepakati bersama untuk menyampaikan pesan agar dapat sampai pada si penerima pesan yang lain (Tinarbuko: 2009: 17).

2. *Sign-System* untuk Perpustakaan Perguruan Tinggi

Perpustakaan perguruan tinggi sebagai media belajar mandiri bagi mahasiswa tidak cukup dengan adanya kekayaan pustaka saja. Dikatakan demikian karena kekayaan pustaka tidak akan bermakna jika tanpa ada petunjuk pemakaiannya. Terkait dengan petunjuk pemakaiannya inilah pentingnya perancangan *sign-system* yang memadai.

Kebutuhan untuk mewujudkan perancangan *sign-system* yang memadai ini dapat dipenuhi jika perancangannya berlandaskan pada konteks desain komunikasi visual. *Sign system* dalam konteks desain komunikasi visual merupakan rangkaian representasi visual yang memiliki tujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang publik (Tinarbuko, 2012: 12). Terdapat 4 (empat) bagian dari *sign system* yaitu: (1) *traffic sign* yaitu *sign system* yang berada di jalan yang berguna untuk memberikan informasi kepada pengguna jalan seperti penunjuk arah, peringatan, dan larangan; (2) *Commercial Sign* yaitu *sign system* yang berfungsi komersil; (3) *Wayfinding Sign* yaitu *sign system* yang bersifat mengarahkan dan menjadi penunjuk jalan; dan (4) *Safety Sign*. Yaitu *sign system* yang berfungsi untuk menginformasikan pesan yang bersifat peringatan, larangan maupun himbuan guna mengingatkan pengguna mengenai suatu sistem keamanan.

Berbagai jenis *sign system* di atas merupakan jenis-jenis yang diperlukan di dalam perancangan *sign-system* perpustakaan perguruan tinggi. Dikatakan demikian karena ini berdasarkan fungsi dan keperluan pembuatannya. Misalnya dalam suatu lokasi/ruang tertentu di perpustakaan, biasanya terdapat beberapa ruang atau lokasi yang berbeda sehingga membutuhkan media penunjuk seperti *Wayfinding Sign* yang dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk menemukan jalan menuju suatu lokasi (Tanuwidjaja, 2012: 1).

Di dalam menciptakan suatu *sign system (wayfinding)* 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.

Informasi yang disampaikan dalam *sign system* 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 tertentu di perpustakaan atau informasi tentang lokasi (Passini, 1984) dan Tanuwidjaja (2012: 15). Dalam menciptakan suatu *sign system*, 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 *sign system* 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.

Dalam desain, terdapat beberapa sistem tanda yang biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah desain komunikasi visual lingkungan, berupa *sign system*, papan penunjuk arah, dan papan nama. Tujuan *sign system* bukan lagi menjadi sebagai pemisah, menurut Follins & Hammer (1979: 7) *sign system* justru merupakan bagian dari kesatuan lingkungan itu sendiri.

Dalam perancangan *sign system* terdapat elemen-elemen yang menjadi faktor kejelasan *sign system* antara lain: (1) Elemen Orientasi yang diwujudkan dalam bentuk peta, denah setiap lantai, dan gedung yang merupakan suatu bentuk informasi grafis awal yang berfungsi untuk memberikan informasi dalam pengambilan keputusan oleh seseorang di dalam lingkungan yang belum dikenali.; (2) Elemen Informasi Arah yang biasanya berupa *sign* yang dilengkapi dengan tanda-tanda panah atau panel-panel tombol. Elemen ini berfungsi bagi seseorang yang telah menemukan orientasinya, dan memberikan arahan melalui rute untuk menemukan lokasi yang dituju; (3) Elemen Identifikasi Tujuan yaitu elemen ini dapat berupa papan identitas dari nama gedung, identitas ruangan, dan nomor lantai; (4) Elemen Situasi dan Identitas Objek berfungsi menginformasikan suatu kondisi yang berlaku

di dalam suatu lingkungan seperti papan pemberitahuan mengenai ruangan referensi, ruang diskusi, ruang multimedia.

3. Fungsi *Sign-System* di Perpustakaan untuk Media Aktivitas Belajar Mandiri

Seperti telah dikemukakan dalam bagian terdahulu, aktivitas belajar mandiri di perpustakaan bagi mahasiswa tidak akan terjadi secara serta merta. Meskipun mahasiswa itu secara umur sudah tergolong sebagai orang-orang dewasa, bukan berarti akan mudah menggunakan perpustakaan sebagai media belajar mandiri. Terkait dengan fenomena inilah maka fungsi *sign-system* yang dirancang dengan baik akan sangat membantu terciptanya belajar mandiri itu.

Dalam bentuk komunikasi visual, tanda mengalami perkembangan berdasarkan fungsinya yaitu: Pertama adalah tanda petunjuk dan informasi, fungsinya mengarahkan dan menginformasikan dimana buku-buku perpustakaan atau lokasi berada. Fungsi kedua: tanda penunjuk arah, yang mencakup tanda-tanda yang mengarahkan untuk menuju suatu tempat. Fungsi Ketiga: tanda pengenalan, merupakan tanda yang digunakan untuk membedakan objek yang satu dengan lainnya misalnya identitas ruangan, kantor, dan gedung. Yang terakhir adalah tanda larangan dan peringatan. Tanda ini bertujuan menginformasikan hal-hal yang boleh dilakukan, berhati-hati maupun yang dilarang.

Tanda-tanda tersebut menyampaikan informasi komunikatif. Keberadaannya mampu menggantikan sesuatu yang lain, dapat dipikirkan, atau dibayangkan. Sehingga masyarakat dapat menentukan tujuan atau arah yang akan dilaluinya. Perancangan *sign system* yang baik menurut Tinarbuko (2008: 13) adalah harus memenuhi 4 (empat) kriteria mudah dilihat, mudah dibaca, mudah dimengerti dan dapat dipercaya. Dalam penempatan dan pembuatannya, *signsystem* harus mudah diakses oleh orang, memiliki tingkat keterbacaan yang baik, dapat dipahami dengan benar dan informasinya tidak menyesatkan.

Tinarbuko (2008:14) berpendapat bahwa, dalam merancang desain untuk *sign system* harus diperhatikan 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 mengidentifikasi fasilitas apa saja yang ada di institusi tersebut; (3) menentukan lokasi penempatan serta lokasi harus mudah dilihat dan mudah diakses oleh semua orang; (4) penerapan *sign system*. Selain desain, hal yang harus diperhatikan adalah material dalam pembuatan sign. *Sign system* sangat penting karena beberapa alasan antara lain:

karena merupakan akses untuk fasilitas umum, menaikkan kepuasan masyarakat, mengurangi tekanan, meminimalkan kekurangan fasilitas ruang publik, mengurangi kebingungan pengunjung dan kesalahan pegawai, dan menghemat waktu.

Di dalam *sign system* yang berhubungan dengan penunjuk arah di dalam ruangan-ruangan perpustakaan perguruan tinggi terdapat 4 (empat) komponen penting yang perlu diperhatikan yaitu bentuk atau desain, tata letak, bentuk arsitektur, dan identifikasi ruangan. Masing-masing unsur tersebut baik kata verbal maupun citra visual dihubungkan dengan memanfaatkan konsep, latar, bentuk positif dan negatif yang dirancang dengan memperhatikan komposisi, keseimbangan, irama dan kontras yang berfungsi untuk menjaga keseimbangan bentuk visual.

D. Kesimpulan

Belajar mandiri di perpustakaan banyak diabaikan oleh para mahasiswa. Ini disebabkan aktivitas belajar mandiri di perpustakaan tergeser oleh kehadiran teknologi informasi dan komunikasi yang sudah berkembang kian pesat. *Sign System* sebagai media penunjang aktivitas belajar mandiri di perpustakaan bagi mahasiswa membutuhkan perancangan yang berupa tingkatan ungkapan yang berbentuk fisik seperti warna, gambar, huruf, kata, dan objek. Kebutuhan untuk mewujudkan perancangan *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.

Daftar Pustaka

- Follins, C. & Hammer, P. (1979). Semiotic Translation: A new theoretical framework for the implementation of pedagogically-oriented. *Sign Systems Studies*. Vol. 43(1): 7.
- MacColl, John. (2010). *Library Research Methods*. Ohio: Online Computer Library Center, Inc Publ.
- Passini, R. & Arthur, P. (1984). *Wayfinding-People, Signs, and Architecture*. New York: McGraw-Hill,
- Piliang, Yasraf Amir. (1998). *Semiotika dan Hipersemiotika Kode Gaya dan Matinya Makna*. Jakarta: Matahari Press
- Tanuwidjaja, Gunawan. (2012). *Evaluasi Sistem Wayfinding pada Gedung Universitas*. Surabaya: Universitas Kristen Petra.
- Tinarbuko, Sumbo. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Jalasutra.

Biodata Penulis

Lalita Gilang lahir di Karanganyar 28 Oktober 1991. Telah menyelesaikan sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret Surakarta pada tahun 2014. Saat ini sedang menempuh Program Magister Desain di Institut Teknologi Bandung. Telah menjuarai berbagai lomba seni rupa sejak tahun 2001, dan berperanserta dalam berbagai pameran seni rupa. Karya desain yang telah dihasilkan adalah “365 Kreasi Seru”, “365 Kreasi Kertas dan Kartoon”; *Memetik Buah Kejujuran*; dan Berbagai Karya *Crafting*.