

KAJIAN TIPOLOGI PELETAKAN DAN DESAIN *SIGNAGE* SEBAGAI KEBUTUHAN KOTA PELAJAR DAN WISATA (STUDI KASUS: KECAMATAN GONDOKUSUMAN DAN JETIS KOTA YOGYAKARTA)

Elizabeth Novita Wijayanti

Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana,
Jl. Dr. Wahidin Sudirohusodo No. 5 – 25, Yogyakarta.
Email: elizabeth.novita.w@gmail.com

Abstrak

Signage merupakan sebuah hal yang sangat dibutuhkan untuk media informasi dalam tingkat mikro dan makro. Keberadaan *signage* pada kota-kota di Indonesia masih tersebar secara sporadis dan tidak terkoneksi satu dengan yang lain. Tak hanya pada peletakan, pun dengan desain *signage* yang masih cenderung monoton dan kurang menggambarkan citra dari sebuah kota. Yogyakarta sebagai kota pelajar dan wisata menarik banyaknya pendatang baru di setiap tahunnya. Salah satu bentuk kebutuhan seorang pendatang ialah informasi yang akurat, terlebih mengenai kota. Tujuan penelitian ini adalah menemukan sebuah *prototype* yang terukur dan tepat guna dalam menjawab kebutuhan informasi bagi pengguna ruang kota serta dapat memaksimalkan fungsi *signage* dalam lingkup urban. Metode yang digunakan yakni metode deskriptif kualitatif dengan melakukan kajian studi pustaka dan ajuan konseptual. Penelitian ini memberikan gambaran model rancangan penggunaan *signage* dengan maksimal khususnya di Kota Yogyakarta.

Kata kunci: Urban, *Signage*, Desain, Peletakan

Abstract

**Title: Study of Placement Typology and *Signage* Design as the Students and Tourism City's Necessary
(Study Case: Gondokusuman and Jetis Sub-District, Yogyakarta City)**

Signage is a thing which city needs as information media in micro and macro. Signage's existence on cities in Indonesia are spread sporadically and not connected each other. Not just on the placement thing, the signage designs as well tend monotonous and lack of city's image. Yogyakarta as student and tourism city attracted plentiful new comer each year. One of new comer's needs is accurate information, especially city concern. The aim of this research is to finding a measureable prototype and appropriate to respond information needs for city space user also maximizing signage function in urban scope. Method used is qualitative descriptive method by study of literature and conceptual proposal. This research provide overview of the design model of signage use maximally especially in Yogyakarta City.

Keywords: Urban, *Signage*, Design, Placement

Pendahuluan

Keberadaan *signage* kerap kali dianggap kurang terlalu penting. Absennya aktivitas perancangan pada pengadaan *signage* menimbulkan terjadinya persebaran pemasangan *signage* secara sporadis atau tidak merata. Hal ini menyebabkan berkurangnya fungsi *signage* sebagai elemen kota.

Yogyakarta merupakan salah satu kota di Indonesia dengan tingkat pertumbuhan yang signifikan setiap tahunnya. Berdasar *website* Kependudukan Provinsi DIY, terdapat peningkatan penduduk Kota Yogyakarta sebanyak 3.040 orang semenjak semester dua 2017 hingga semester dua 2018. Jumlah ini belum ditambahkan dengan jumlah pendatang yang hanya menetap sementara dan tidak mendaftarkan diri. Fenomena ini mendorong banyaknya perubahan elemen di Kota Yogyakarta. Selain itu, tingginya

jumlah pendatang baru turut meningkatkan kebutuhan perancangan *signage* sebagai media informasi tata ruang kota.

Tidak hanya sebagai kota pelajar, Yogyakarta juga dikenal sebagai kota pariwisata. Hal ini turut menyumbang jumlah penambahan pendatang sementara di Yogyakarta. Sebagai kota pariwisata, diperlukan elemen yang dapat mendukung untuk menguatkan citra sebuah kota. Di samping fungsinya sebagai media informasi, *signage* juga dapat menjadi elemen kota yang memperkuat identitas sebuah kota. Hal ini akan memberikan pengalaman meruang dengan kualitas yang berbeda.

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan tipologi peletakan *signage* pada ruang kota sebagai media informasi sekaligus usulan konseptual desain guna memaksimalkan fungsi *signage* sebagai salah satu elemen pembentuk citra kota. Dengan memahami kebutuhan informasi dan gambaran yang dibutuhkan maka pengalaman meruang yang berkualitas dapat diwujudkan secara konseptual dan aplikatif. Dalam hal ini, penulis memilih untuk melaksanakan kegiatan penelitian pada studi kasus dua kecamatan di dalam Kota Yogyakarta, kedua kecamatan ini merupakan representasi gambaran Kota Yogyakarta sebagai kota pelajar dan kota pariwisata.

Metode

Metode penelitian yang digunakan ialah deskriptif kualitatif, yakni dengan melakukan kajian pada teori terkait jenis-jenis *signage*, desain *signage*, dan regulasi pemerintah. Hasil kajian teori-teori tersebut kemudian menjadi tolok ukur identifikasi terhadap kenyataan di lapangan. Evaluasi yang telah dilakukan kemudian dituangkan dalam usulan desain konseptual sebagai *prototype* perancangan peletakan dan desain *signage* guna meningkatkan kualitas pengalaman meruang di dalam kota.

Tinjauan Teori

Apa itu *Signage*?

Dalam bukunya, Calori (2015) mengatakan bahwa:

“Signage and wayfinding, which orient people to a site and helps them, navigate it. Signage and wayfinding are most commonly expressed in unified sign program that informationally and visually knit together a site, a collection of related sites, such as regional parks or global corporate facilities; or networks, such as a transportation system.”

Lewis (2015) memberikan beberapa pengertian *signage* serta fungsinya dalam lingkup arsitektur. *Signage* adalah penghubung antara arsitektur dan penggunaannya serta merupakan standar grafis sebagai navigasi. Sebuah *signage* harus mengikuti kode dan notasi yang telah diterima dan dipahami oleh khalayak umum. Keberadaan *signage* tidak hanya sebagai tambahan melainkan merupakan sebuah aspek yang berfungsi untuk memperjelas penataan ruang dalam sebuah bangunan.

Sedangkan untuk di negara Indonesia, pemerintah telah mengatur dalam Peraturan Menteri Perhubungan No 13 (2014) bahwa *signage* atau juga disebut rambu lalu lintas adalah bagian perlengkapan jalan yang berupa lambang, huruf, angka, kalimat, dan/ atau perpaduan yang berfungsi sebagai peringatan, larangan, perintah, atau petunjuk bagi pengguna jalan. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian bagaimana seharusnya sebuah *signage* berfungsi pada sebuah tata ruang kota.

Hal berikutnya yang jarang disadari dalam perancangan tata ruang kota ialah jenis-jenis *signage*. Seringkali *signage* yang digunakan tidak lengkap untuk segala jenis sehingga tidak memaksimalkan fungsi *signage* itu secara keseluruhan.

Dalam hal ini, Calori dan Crow memiliki pandangannya masing-masing. Crow (2016) memaparkan dua kategori *signage* yang sedikit berbeda berdasar Saussure yang merupakan seorang linguis dan Peirce dari sudut pandang seorang filsuf. Peirce mengatakan bahwa ada tiga kategori *signage* yakni:

1. **Ikon.** Melambangkan sebuah tanda. Sebuah gambaran yang dapat mendeskripsikan di mana ikon dapat menggambarkan sesuatu yang dimaksud secara fisik. Bisa juga menggunakan kalimat yang menggambarkan hal tersebut. Seperti “woof” yang merupakan suara anjing.
2. **Indeks.** Terdapat sebuah penghubung langsung antara penanda dengan objek. Dalam kategori ini, asap merupakan indeks dari kebakaran dan ekor untuk mengindikasikan anjing.
3. **Simbol.** Sesungguhnya tidak ada logika yang pasti terkait penanda dengan yang dimaksud. Penanda ini berdasar pada pengetahuan pembaca. Seperti contoh, tanda plus berwarna merah dikenal sebagai bantuan medis, atau bendera sebagai simbol dari organisasi atau teritorial.

Di sisi lain, Saussure sebagai seorang linguis tidak tertarik pada *indeks* dan berkonsentrasi pada kata-kata sehingga muncul dua kategori *signage* seperti berikut:

1. **Iconic.** *These are the same as Peirce’s icons. They resemble the thing they represent.*
2. **Arbitrary.** *These are the same as Peirce’s symbols. The relationship between the signifier and the signified is arbitrary. It functions through agreed rules.*

Sedangkan Calori (2015) memberikan gambaran langsung yang lebih jelas dengan pemaparan beberapa kategori *signage* yang bersifat informasi sebagai berikut:

1. **Penanda identifikasi** diletakkan pada lokasi tujuan guna mengidentifikasi lokasi tujuan atau tempat di dalam lingkungan. Penanda identifikasi memastikan bila “anda telah tiba” pada lokasi tujuan, atau menunjukkan arah menuju hal tersebut. Penanda identifikasi berisi pesan – di mana terdapat nama destinasi atau nomor ruang- yang dihasilkan oleh perancang *Environmental Graphic* atau klien. Keberadaan penanda ini biasanya dipetakan oleh pihak EG desainer. Isi pesan dan lokasi untuk tanda-tanda identifikasi yang berkaitan dengan keselamatan dan aksesibilitas sering diamanatkan oleh otoritas kode.
2. **Penanda directional** bertempat untuk menuntun pengguna sebuah atau beberapa destinasi yang ada. Penanda ini juga kerap disebut sebagai hal yang membantu untuk mencari jalan. Penanda ini biasanya berupa anak panah atau lebih spesifik menggunakan kata kiri, kanan, lurus untuk menuju lokasi tujuan.
3. **Penanda peringatan** untuk memperingatkan pengguna terkait bahaya atau prosedur keamanan. Dua contohnya ialah Bahaya: Tegangan Tinggi, dan Jika Terjadi Kebakaran, Gunakan Tangga Kecuali Jika Tidak Disarankan.
4. **Penanda peraturan dan larangan** berguna untuk mengatur kebiasaan orang atau melarang sebuah aktivitas tertentu. Contohnya yakni: Dilarang Masuk Selain Petugas dan Dilarang Merokok.
5. **Penanda operasional** memberikan informasi terkait penggunaan dan pengoperasian yang cukup rinci. Biasanya disertai dengan peta lokasi atau jam operasional.

Melalui Peraturan Menteri Perhubungan No 13 Tahun 2014, negara membagi *signage* (rambu lalu lintas) dalam empat jenis, yakni:

1. **Peringatan**, digunakan untuk memberi peringatan kemungkinan ada bahaya di jalan atau tempat berbahaya pada jalan dan menginformasikan tentang sifat bahaya.
2. **Larangan**, digunakan untuk menyatakan perbuatan yang dilarang dilakukan oleh Pengguna Jalan.
3. **Perintah**, digunakan untuk menyatakan perintah yang wajib dilakukan oleh Pengguna Jalan.
4. **Petunjuk**, digunakan untuk memandu Pengguna Jalan saat melakukan perjalanan atau untuk memberikan informasi lain kepada Pengguna Jalan.

Untuk terkait penempatan dan pemasangan, PerMen (2014) memaparkan beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu:

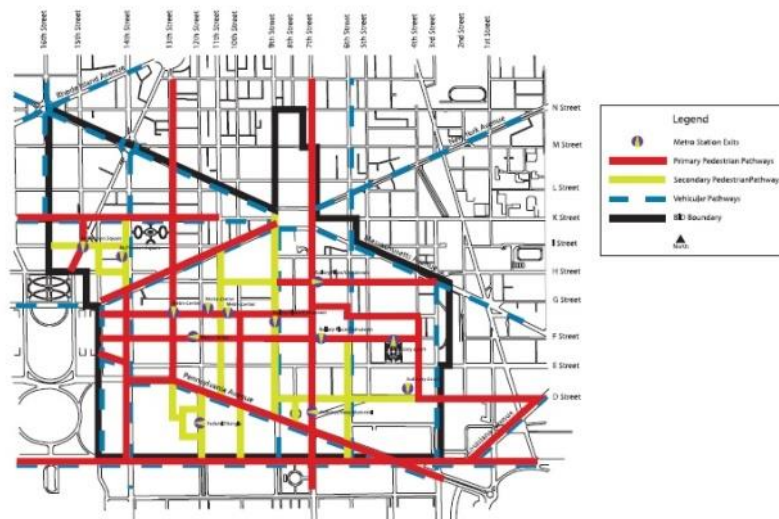
- a. Desain geometrik jalan
- b. Karakteristik lalu lintas
- c. Kelengkapan bagian konstruksi jalan
- d. Kondisi struktur tanah
- e. Perlengkapan jalan yang sudah terpasang
- f. Konstruksi yang tidak berkaitan dengan Pengguna jalan
- g. Fungsi dan arti perlengkapan jalan lainnya.

Pemerintah (2014) juga telah membuat kriteria desain rambu lalu lintas di Indonesia untuk tiga aspek berikut:

- a. Ukuran
- b. Warna
- c. Peletakan

Lokasi Signage

Menurut Calori (2015) peletakan *signage* dibutuhkan adanya analisis terhadap rute sirkulasi dan poin keputusan dalam proyek lingkungan. Proses ini juga dapat dikenali dengan mengajukan pertanyaan: “Di mana jalan yang digunakan masyarakat untuk berpindah dan pada jalan mana pengguna jalan harus memutuskan untuk berbelok atau lurus?”



Gambar 1.
Analisis jalan primer dan sekunder pada rute pejalan kaki dan pengguna kendaraan di Washington DC

Sumber: Calori, 2015.

Dalam lingkup lanskap atau lingkungan, Lewis (2015) menyebutkan bahwa *signage* berbicara tentang material dan proyek spasial terkait bagaimana sebuah *directional sign* atau ikon dapat terbaca dan tersampaikan pada pengguna ruang.

Desain Signage

Perancangan *signage* tak dapat lepas dari aspek-aspek desain grafis. Calori (2015) mengatakan bahwa “*The graphic system for a signage program is part of this great cultural legacy of visual communication.*”

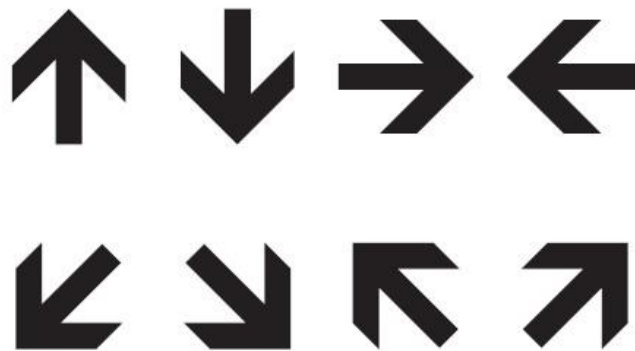
Selayaknya bahasa visual dengan berbagai kemungkinan interpretasi bagi pembacanya, Calori (2015) memaparkan beberapa hal penting yang harus diperhatikan dalam merancang *signage*:

1. *Typeface*
2. *Symbols and Arrows*



Gambar 2: Selected symbols from the AIGA/DOT symbol vocabulary, which is composed of 50 symbols.

Sumber: Calori, 2015.



Gambar 3: The AIGA/DOT arrow vocabulary. Sumber: Calori, 2015.

3. *Diagrams*,
4. *Color*.
5. *Layout*.

Seperti halnya yang telah dipaparkan Lewis (2015) bahwa *signage* harus mengikuti kode umum yang berlaku, hal ini kemudian juga turut mempengaruhi bagaimana desain sebuah *signage* seharusnya. Ada beberapa hal yang wajib diperhatikan pada sebuah penanda ruang yang bersifat permanen. Yang pertama yakni jenis huruf, seberapa jelas dapat terbaca, dituliskan dalam kapital atau kesesuaian dengan karakter ruangan. Tak hanya jenis huruf namun juga besaran, ketinggian dan jarak yang ada pada setiap huruf. Hal kedua dan ketiga merupakan suatu hal yang saling berkaitan, yakni kekontrasan pada huruf dan *background* serta material *signage* yang cenderung tidak menyilaukan sehingga memudahkan sebuah *signage* untuk terbaca.

Hasil dan Pembahasan

Pengalaman meruang pada tingkat kota tidak dapat dipisahkan dengan keberadaan *signage* sebagai media informasi. Perancangan *signage* pada kota membutuhkan perhatian khusus dari pelaku perancangan dan juga pemerintah. Dalam hal ini, pemerintah dirasa perlu memperbarui peraturan terkait *signage* atau rambu lalu lintas. Bagaimana *signage* dapat berperan maksimal dibutuhkan adanya integrasi setiap *signage* pada sebuah ruang kota agar dapat tercipta sebuah informasi yang berkesinambungan.

Perancangan *signage* sebaiknya dimulai dengan pemahaman terhadap sirkulasi pada kota. Dengan mempelajari pola rute perjalanan pengguna jalan, dapat diketahui kebutuhan *signage* baik dalam jenis dan jumlah.

Taufiq (2016) mengatakan bahwa lokasi penempatan *signage system* ditentukan dengan memperhatikan konteks fungsi bangunan. Untuk menentukan lokasi *signage system* terutama jenis penunjuk arah (*wayfinding*), yang dapat berfungsi dengan baik dari segi dua dimensi atau secara *layouting*, maka perlu ditentukan titik keputusan (*decision point*). *Decision point* ini merupakan titik di mana pengguna menentukan untuk ke arah mana ia akan pergi dan di titik inilah perlu diletakkan *signage system* agar informasi tersampaikan secara optimal.

Melalui empat kategori rambu yang telah ditetapkan pemerintah melalui PerMen (2014), kebutuhan *signage* pada kota dirasa telah menjawab sebagai media informasi kota baik dari segi peringatan, larangan, perintah, dan petunjuk. Hal selanjutnya yang patut untuk diperhatikan ialah apakah tingkat kejelasan redaksi dan layout *signage* pada ruang kota tersebut sudah cukup jelas dan mudah dipahami seluruh lapisan khalayak masyarakat.

Pada berbagai kesempatan, salah satu *signage* kota yang kerap dibutuhkan ialah kategori *direction* yang berfungsi memberikan info terkait arah tujuan. Namun pada kenyataannya fungsi ini kurang dapat berperan maksimal disebabkan oleh redaksi pada *signage* yang berorientasi pada batas wilayah kota/ kabupaten. Tak jarang dalam kasus pendatang baru, pengguna jalan justru menjadi tidak paham dan mengambil arah yang salah setelah membaca *signage* tersebut.

Oleh sebab itu dirasa sangat penting untuk merancang *direction signage* yang telah terperinci terkait fasilitas atau tempat-tempat publik di sebuah kota.

Menurut penelitian yang telah dilakukan Christianna (2016) berdasarkan tinjauan desain komunikasi visual, di antara nya adalah bentuk, warna dan dimensi papan nama sebagian besar tidak mempunyai hirarki yang baik sehingga sulit dibedakan kelas jalan dilihat dari bentuk dan dimensinya.

Hal berikutnya yang menjadi tugas seorang perancang *signage* yakni peletakan secara lokasi dan permainan hirarki ketinggian untuk setiap *signage* berdasar maksud dan tujuannya.

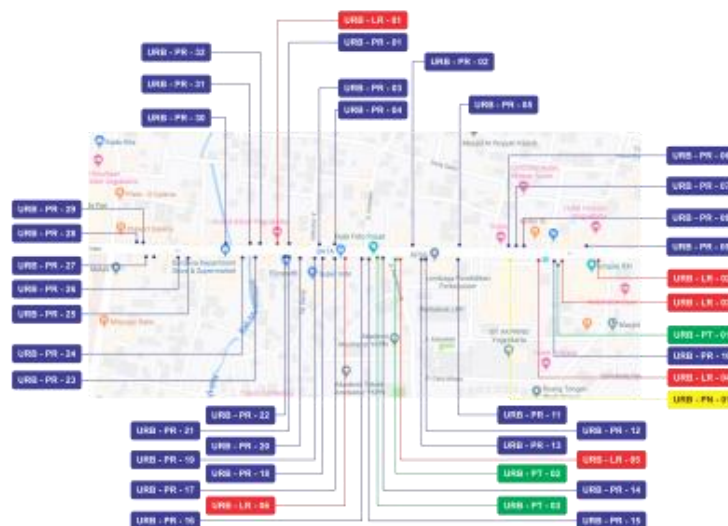
Seringkali *signage* dipasang secara ala kadarnya dan tertutup oleh benda lain seperti pohon, tiang listrik atau pun papan reklame dari para pelaku bisnis sehingga *signage* tidak terbaca dengan jelas atau justru tidak terlihat sama sekali keberadaannya.



Gambar 4: Pemasangan Signage bertumpukan dengan media reklame pelaku bisnis.

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019.

Ketinggian pemasangan *signage* perlu diperhatikan secara khusus agar tidak mengganggu pepohonan yang telah ada terlebih dahulu. Tak hanya itu, pemasangan *signage* juga perlu diperhatikan agar tidak mengganggu area pejalan kaki juga memiliki jenis konstruksi yang aman.



Gambar 5: Pemasangan Signage yang mengganggu pejalan kaki.

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019.

Ketinggian pemasangan *signage* perlu diperhatikan secara khusus agar tidak mengganggu pepohonan yang telah ada terlebih dahulu. Tak hanya itu, pemasangan *signage* juga perlu diperhatikan agar tidak mengganggu area pejalan kaki juga memiliki jenis konstruksi yang aman.

Dalam bukunya, Portella (2014) memberikan beberapa himbauan terkait media reklame para pelaku bisnis khususnya terkait peletakkannya pada lokasi bangunan bersejarah. Beberapa hal yang perlu diperhatikan meliputi: desain reklame harus memperhatikan komposisi estetika dari sebuah bangunan,

tidak boleh menutupi fasad bangunan dan keseluruhan lantai bangunan; tidak diijinkannya media reklame bisnis pada kawasan bangunan bersejarah; dan apabila terdapat lebih dari satu toko pada sebuah bangunan, papan reklame didesain menjadi satu kesatuan.

Kecamatan Gondokusuman

Kecamatan Gondokusuman merupakan salah satu kecamatan dengan jumlah institusi pendidikan paling banyak di Kota Yogyakarta. Menurut BPS (2018), Kecamatan Gondokusuman memiliki 15 institusi pendidikan negeri dan 63 institusi pendidikan swasta dalam berbagai tingkat pendidikan serta 20 lembaga kursus. Hal tersebut mempengaruhi perkembangan daerah yang cenderung menyediakan kebutuhan pelajar seperti tempat tinggal sementara, toko buku dan alat tulis, warung makan, toko perabotan dan sebagainya. Banyaknya institusi pendidikan di Kecamatan Gondokusuman membawa banyaknya pendatang baru di setiap tahunnya. Dalam hal ini terdapat usulan terkait *signage* untuk menuju sekolah-sekolah tersebut.



Gambar 6: Sign Location System pada Jl. Urip Sumoharjo, Kecamatan Gondokusuman

Pada Gambar 6, dapat terlihat banyaknya *signage* yang terpasang pada sepanjang jalan dan tak jarang saling bertubrukan (terkesan tidak teratur). Melalui data ini, Jl. Urip Sumoharjo memiliki 32 *signage* perintah (warna biru), 6 *signage* larangan (warna merah), 3 *signage* petunjuk (warna hijau), dan sebuah *signage* peringatan (warna kuning).

Kecamatan Jetis

Kecamatan Jetis memiliki 17 institusi pendidikan negeri dan 18 institusi pendidikan swasta yang saling berdekatan dan beberapa objek wisata yang merepresentasikan Kota Yogyakarta, sebut saja Tugu Yogyakarta, Angkringan Kopi Jos dan Tjokrodiningratan Tourist Village. Hal ini pun sudah terfasilitasi dengan banyaknya *signage* untuk pariwisata, namun *signage* tersebut kerap tertutup oleh *direction signage* antar kota.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya penumpukan *signage* yakni pemanfaatan satu tiang untuk banyak rambu sekaligus sehingga dapat menghemat area pemasangan juga dapat terbaca dengan jelas bagi pengguna ruang kota.



Gambar 7: Salah satu usulan konseptual desain untuk pemanfaatan tiang pada beberapa *signage*

Desain *Signage*

Melihat keberagaman fungsi di Yogyakarta membawa kota ini memiliki nilai keistimewaan tersendiri. Baik dalam segi pemerintahan dan budaya, keistimewaan ini pun kemudian diakui Republik Indonesia sebagai salah satu bagian dari wajah Indonesia.

Desain *signage* sesungguhnya tak hanya sebagai media informasi namun juga dapat memperkuat citra kota dan tentunya membawa pengalaman meruang yang berbeda.

Christianna (2016) menyampaikan bahwa desain *signage* yang tidak teratur turut menimbulkan pencemaran visual yang mengakibatkan tiga hal, yakni menurunnya estetika kota, hilangnya kekhasan kota, dan serangan visual mengakibatkan timbulnya sejumlah gangguan medis dan psikis yang dapat mengganggu konsentrasi saat berkendara. Tak hanya itu, pada aspek ekologis pencemaran visual ternyata ikut mengakibatkan hengkangnya sejumlah hewan tertentu.

PerMen (2014) mengatur standar *signage* untuk lokasi wisata ialah dengan pengaturan warna dan piktogram. Hal tersebut sebenarnya dapat dikembangkan sesuai gambaran budaya yang ada pada kota sehingga dapat memberikan identitas pada kota. Hal ini sesuai dengan Maymun & Swasty (2018) bahwa perlu sebuah usaha untuk mengupayakan pembangunan identitas visual yang dapat menciptakan ciri khas kuat pada kawasan wisata dan meningkatkan *awareness* pada pengguna jalan.

Perancang *signage* di masa kini banyak terbantu seiring masuknya era digital di masa kini. Perkembangan ini mempermudah perancangan *signage* terutama yang bersifat kategori *direction map*. Selain menghemat waktu untuk *me-layout* tatanan sebuah *signage* dengan informasi yang sangat banyak, hal ini juga menghemat tempat dan dapat memberikan informasi yang lebih padat dalam sebuah *signage*.



Gambar 8: Salah satu usulan konseptual desain untuk Petunjuk Arah Kota Yogyakarta

Keberadaan *direction map* masih cenderung jarang di Kota Yogyakarta, salah satu hal yang menyebabkan fenomena ini ialah karena sedikitnya ruang bagi pejalan kaki di kota pelajar ini. Gambar 8 merupakan sebuah usulan konseptual desain untuk *direction map* menggunakan *smart system*. Dengan adanya titik-titik yang diisi dengan *direction map* dapat membantu pengguna ruang kota mengenali posisi dan arah tujuan secara mudah serta dapat mengenali Kota Yogyakarta secara lebih meluas.

Kesimpulan

Signage di Kota Yogyakarta khususnya Kecamatan Gondokusuman dan Jetis sudah cukup lengkap berdasarkan jenis fungsinya. Seluruh *signage* tersebut tersebar di bagian-bagian kota berdasar standar yang ada. Namun perancangan untuk peletakan baik secara dua dimensional maupun tiga dimensional perlu mendapatkan perhatian khusus sehingga fungsi *signage* dapat berperan maksimal pada tata ruang kota.

Perancangan peletakan *signage* yang ada masih kurang dapat berfungsi maksimal karena adanya persaingan dengan papan reklame dari pelaku bisnis. Maka dari itu sangat dibutuhkan peraturan guna menertibkan keberadaan papan-papan reklame agar tidak mengganggu fungsi dari *signage* yang bertujuan memberikan informasi bagi pengguna ruang kota.

Desain *signage* perlu memperhatikan standar pemilihan warna yang sesuai dengan peraturan namun juga tetap dapat diinovasi guna menambah citra kota. Pada pemasangannya, desain *signage* perlu memperhatikan ketinggian *signage* dan arah datang cahaya juga *layout* yang benar agar *signage* dapat terbaca dengan jelas dan mudah dipahami oleh masyarakat. Desain *signage* juga dapat dirancang dengan variasi agar tidak menimbulkan kesan monoton namun juga menjadi elemen kota yang *iconic*.

Daftar Pustaka

- BPS Kota Yogyakarta. (2018). Kecamatan Gondokusuman Dalam Angka 2018. Surakarta: PT. Solo Grafika Utama.
- BPS Kota Yogyakarta. (2018). Kecamatan Jetis Dalam Angka 2018. Surakarta: PT. Solo Grafika Utama.
- Calori, Chris. (2015). *Signage and Wayfinding Design*. New Jersey: John Wiley Sons, Inc.
- Christianna, A. (2016). Desain *Signage* sebagai Solusi Pencemaran Visual. Jurnal Desain Komunikasi Visual. Repository: Universitas Kristen Petra.
- Crow, David. (2016). *Visible Sign: An Introduction to Semiotics in the Visual Arts (Third Edition)*. New York: Bloomsbury Publishing Plc.
- Lewis, Karen. (2015). *Graphic Design for Architects*. New York: Routledge.
- Maymun, Ahmad Z; Swasty, W. (2018). Identitas Visual Pada *Signage* Untuk Kawasan Wisata Edukasi. Serat Rupa Journal of Design.
- Pemerintah Indonesia. (2014). Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2014 Tentang Rambu Lalu Lintas. Jakarta: Sekretariat Negara
- Portella, Adriana. (2014). *Visual Pollution: Advertising, Signage and Environment Quality*. Surrey: Ashgate Publishing Limited.
- Taufiq, Shidqi A., Wulandari, Ratri. (2016). Efektivitas Lokasi Penempatan Papan Petunjuk (*Signage System*) Pada Lobby Stasiun Kereta Api Bandung. Jurnal Idealog. 49-62.