

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Signage

Signage adalah suatu bentuk komunikasi yang diperlukan dalam cara modern ini sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif, sehingga membantu mengatur kelancaran kehidupan masyarakat. Menurut Tinarbuko bagian esensial dari *environment graphic design* salah satunya adalah *signage*. Dimana *signage* merupakan rangkaian representasi visual dan simbolik grafik, dengan bertujuan sebagai media interaksi antara manusia dengan ruang publik. (MS. Andrijanto, 2018, hlm. 225)

Contoh nyata yang menggambarkan pentingnya keberadaan suatu tanda adalah rambu-rambu lalu lintas. Keberadaan tanda-tanda tersebut tidak hanya di jalan saja. Sarana publik dan bangunan penting seperti rumah sakit, tempat wisata, gedung perkantoran dan kampung adat juga membutuhkan adanya tanda.

Kebutuhan akan suatu *signage*/sistem informasi berupa tanda petunjuk arah yang baik semakin berkembang, khususnya bagi kerumunan massa (masyarakat) yang membutuhkan informasi petunjuk arah. Informasi yang disampaikan dalam *signage* sendiri bersifat deskriptif karena memang ditujukan untuk membedakan orang dan tempat secara khusus dan jelas. Jadi dengan adanya media informasi orang yang berkunjung dapat memiliki suatu citra tersendiri. Gambaran yang ada dibenak kita tentang suatu hal merupakan suatu citra atau *image*. Dimana citra merupakan akumulasi dari pengetahuan, pengalaman dan keterpaparan (*exposure*) terhadap obyek yang berupa orang, benda, peristiwa ataupun tempat. Tempat-tempat yang kurang dikenal karena tempat kecil, daya tarik yang terbatas, atau tidak diiklannya maka terjadinya citra yang lemah. (Yananda dan Salamah, 2014, hlm. 40).

Menurut Lynch citra kota baik secara fisik maupun mental, seperti disebutkan di atas, citra tentang sebuah kota bersumber dari pengetahuan, pengalaman, dan keterpaparan (*exposure*) terhadap kota tersebut, baik yang bersifat langsung maupun tidak langsung. Pengalaman langsung yaitu kesan yang muncul saat kita berkunjung dan bersentuhan dengan aspek fisik sebuah kota. Sedangkan

pengalaman tidak langsung didapatkan melalui informasi yang bersumber dari berbagai media. (Yananda dan Salamah, 2014, hlm. 44). Untuk menjadi efektif, penandaan semestinya menjadi suatu sistem dari elemen-elemen yang saling berhubungan, dan dirancang pada saat yang bersamaan, sehingga menjadi satu kesatuan. Apabila hal tersebut dilakukan, maka *sign system* mampu mengkomunikasikan informasi penting yang terkandung di dalamnya.

Menurut Calori Chris (2015, hlm. 7) *The fact is, however, that many people are better at understanding information given to them verbally and so would rather ask someone how to go from point A to point B than to follow the signs or read a map. Signage and other visual wayfinding cues can, however, help even these people navigate their environment when there's no one around to ask.* Dengan terjemahannya: menyatakan bahwa faktanya adalah banyak orang yang memahami informasi yang diberikan kepada mereka secara lisan sehingga mereka akan bertanya kepada seseorang bagaimana untuk pergi dari titik A menuju titik B daripada mengikuti tanda-tanda atau membaca peta. Maka dari itu, *signage* dan visual dari *wayfinding* membantu orang-orang untuk menavigasi mereka ketika tidak ada orang disekitar mereka untuk ditanya.

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.

2.1.1 Pengertian Sign System

Jika dilihat dari bahasanya, *sign system* berasal dari bahasa inggris, yaitu “*sign*” yang berarti tanda atau lambang, dan “*system*” yang berarti aturan. Jadi yang dimaksud dengan *sign system* adalah kumpulan dari tanda-tanda individual yang telah didesain untuk mengidentifikasi atau mengarahkan suatu bangunan yang kompleks atau berkelompok.

Hal-hal yang menyangkut tanda sebagai sebuah sistem harus berdasarkan elemen-elemen desain, seperti bahan, bentuk, warna dan elemen desain lainnya. Tanda-tanda yang dipakai di dalam sebuah *sign system* pada dasarnya mengungkapkan makna aturan-aturan yang merupakan standar internasional, sehingga akan mudah untuk dipahami maksudnya oleh semua orang di seluruh dunia. Menurut Kartika pengertian *sign system* yaitu sebuah sistem penandaan yang sesuai dengan kebudayaan warga masyarakatnya, selain sebagai petunjuk, penamaan, penyampaian informasi singkat, dan juga dapat berupa aturan-aturan atau norma-norma yang digunakan dan diakui pada tempat tertentu dan dapat dimengerti oleh warga masyarakatnya. (Ms. Andrijanto, 2018, hlm. 226).

Sign system juga dikenal dengan istilah *wayfinding*, yaitu sebuah metode yang mengatur atau mengarahkan orang melalui media sistem rambu, agar mengikuti sesuai dengan yang diinginkan. Dalam pengertian lainnya, *sign system* juga sebagai petunjuk bagi mereka yang membutuhkannya. *Sign system* pun harus mempunyai fungsi yang jelas dan efisien.

Merujuk teori Pierce (dalam Tinarbuko, 2009, hlm. 16), tanda-tanda dalam gambar dapat digolongkan ke dalam ikon, indeks, dan simbol. Tanda yang mirip dengan objek yang mewakilinya disebut dengan ikon. Jadi dapat dikatakan bahwa ikon adalah tanda yang memiliki ciri-ciri yang sama dengan apa yang dimaksudkan. (Tinarbuko, 2009, hlm. 16). Sedangkan indeks merupakan tanda sebagai bukti atau tanda yang memiliki hubungan sebab-akibat dengan apa yang diwakilinya. (Tinarbuko, 2009, hlm. 17). Suatu simbol yang baru dapat dipahami jika seseorang sudah mengerti arti yang telah disepakati sebelumnya. Dimana simbol merupakan tanda berdasarkan konvensi, peraturan atau perjanjian yang telah disepakati bersama. (Tinarbuko, 2009, hlm. 17).

2.1.2 Jenis-Jenis *Sign System*

Menurut Fiki (2011, hlm. 8) jenis-jenis *sign system* terbagi menjadi 5 yaitu, sebagai berikut:

1) *Sign* Petunjuk dan Informasi

Sign ini biasanya digunakan untuk menuntun audiensnya dengan menginformasikan dimana suatu lokasi berada, juga disaat kantor-kantor atau toko-

toko yang sedang buka atau tutup, dan informasi-informasi lainnya.

2) *Sign* Untuk Petunjuk Arah

Sign yang termasuk dalam kelompok ini mencakup arah panah yang mampu mengarahkan pemakainya menuju ke suatu tempat, seperti sebuah ruangan, toko, jalan, atau fasilitas lain.

3) *Sign* Untuk Pengenal

Sign ini dipakai untuk menunjukkan suatu identitas, seperti sebuah kantor, toko, fasilitas, atau sebuah gedung.

4) *Sign* Untuk Larangan dan Peringatan

Sign ini bertujuan untuk menginformasikan mengenai apa yang tidak boleh dikerjakan atau dilarang. Selain itu, *sign* ini juga menginformasikan agar audiens berhati-hati. Biasanya, dalam penerapannya dikombinasikan dengan kata-kata atau dipakai sebagai simbol-simbol.

5) *Sign* Untuk Pemberitahuan Resmi

Sign ini menunjukkan informasi tentang pemberitahuan resmi agar tidak dikacaukan dengan tanda-tanda petunjuk (*orientation sign*).

Pembuatan *sign system* juga memiliki kriteria tersendiri, kriteria dari *sign system* yaitu:

- Mudah dipahami
- Mudah dibaca
- Tidak ada ambiguitas
- Penempatannya benar
- Bersifat jangka panjang

Sign system berarti juga sebuah jalan pintas selain menjadi simbol untuk menggambarkan sesuatu, *sign system* merupakan penunjuk arah kepada kita untuk menemukan tempat tertentu, *sign system* sangat membantu dalam kehidupan kita terutama mereka yang berdomisili di kota metropolitan.

2.1.3 Fungsi *Sign System*

Kegunaan *sign system* menurut Phil dan Catherine (dalam Fiki, 2011, hlm. 10) dapat dibagi ke dalam dua bagian, yaitu:

1) *Sign* sebagai pemberi informasi

Sign yang termasuk dalam kelompok ini biasanya untuk memberikan pengarah-pengarah dan informasi yang terkait. Informasi yang dimuat dalam sebuah *sign system* sebaiknya terbatas pada inti yang penting dan ditampilkan secara konsisten. *Sign* tidak harus menjelaskan secara spesifik, tapi mampu menyampaikan maksud dan kegunaannya dengan jelas. Ukuran dan maksud dari *sign system* ini mempunyai dampak yang besar pada tampilannya. Perancangan *sign system* ini merupakan aktivitas yang rasional dengan melibatkan:

- Analisa dan pengeditan informasi
- Pengujian *prototype* untuk keterbacaan di dalam kondisi yang berbeda-beda
- Pengetahuan mengenai proses produksi

2) *Sign* sebagai pengontrol

Sign di dalam kelompok ini lebih mengarah pada perilaku manusia, daripada tujuan yang hendak dicapai. Penggunaan ekstensif dari simbol-simbol, atau piktogram telah diperdebatkan selama bertahun-tahun untuk membentuk suatu tanda internasional yang menyatukan perbedaan-perbedaan nasional.

Selain kedua fungsi di atas, *sign system* juga berfungsi sebagai dekoratif atau penghias, misalnya *banner* dan *flags*. Biasanya *sign system* jenis ini tidak mengarahkan atau mengidentifikasi pesan, namun lebih dipakai untuk mempromosikan tempat/ *event*/ hal-hal yang lainnya.

2.1.4 Faktor-Faktor Fungsional *Sign System*

Menurut Follis (dalam Fiki, 2011, hlm. 14) faktor fungsional terdapat dua yaitu:

1) *Outdoor Sign*

- a) Ukuran dan bentuk

Ukuran dari *outdoor sign* biasanya disesuaikan dengan ukuran dari *copy*nya. Ukuran *copy* pesan dipengaruhi oleh dua seberapa panjang pesan yang disampaikan dan sampai seberapa jauh pesan tersebut harus dapat terbaca. Selain *copy*, *layout* pesan juga harus diperhatikan.

Menurut Calori Chris (2015, hlm. 193) “*Shape, or form, is probably the most obvious expression of a sign program’s hardware system. The shapes used in a signage program give the program its visual unity and*

distinctiveness in three-dimensional form. Shapes are virtually limitless for the sign hardware system, and basic shapes can be combined and synthesized into even more distinctive shapes. This section looks at the vocabularies of basic sign shapes the EG designer can manipulate in hardware system design”.

Dengan terjemahannya: Bentuk yang digunakan *signage* dapat memberikan visual yang menyatu serta ciri khas dalam bentuk tiga dimensi. Bentuk yang digunakan untuk membuat *signage* tidak terbatas dan bentuk dasar dapat dikombinasikan menjadi bentuk yang khas.

b) Lokasi

Lokasi peletakan *sign system* harus sudah ditentukan sebelum perencanaan. Pemilihan lokasi yang tepat tersebut ditentukan berdasarkan analisa mendalam mengenai situasi dan kondisi lingkungan, serta kebutuhan yang muncul. Akan sangat membantu apabila sebelum menentukan lokasi yang tepat dilakukan survey lokasi dan mendokumentasikan dengan kamera. Hal-hal mendasar lain yang perlu dipertimbangkan.

c) Bahan/ material

Bahan-bahan dasar yang biasa digunakan untuk *outdoor sign* terbatas karena efek matahari dan cuaca yang dapat merusak bahan. Material yang biasa digunakan untuk *outdoor sign* yaitu lembaran metal, *steel structural shapes*, kayu, *exterior grade plywood*, *acrylic plastic*, tembaga, aluminium, batu, *concrete*, *fiberglass*.

2) *Interior Sign*

a) Lokasi

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan lokasi yaitu karakteristik lingkungan, fungsi area yang bersangkutan, halangan-halangan, sudut pandang dan hubungan dengan *sign* yang lain.

b) Pendukung

Biasanya disarankan untuk menggunakan dua pendukung untuk setiap panel *sign* untuk menghindari perubahan letak, sehingga mengakibatkan kekacauan dalam menunjukkan arah.

- c) Tanda *freestanding* dan *portable*
Beberapa *interior sign* membutuhkan tanda *portable*. Tanda tersebut dibuat seringan mungkin dan biasanya terpasang pada soket yang dapat dibongkar pasang. Biasanya tanda seperti ini digunakan untuk memperingati lantai yang basah, elevator yang rusak, dan lain-lain.
- d) Material
Bahan-bahan yang bisa digunakan untuk *indoor sign* antara lain kayu, *plywood*, papan *fiber*, laminasi tekanan tinggi, tembaga, alumunium, *stainless steel*, *acrylic*, *vinyl*, *fiberglass*, *polycarbonate*, *plastic laminate*, kaca.
- e) Perawatan
Perawatan yang dilakukan biasanya hanya membersihkan dalam jangka waktu tertentu.

2.1.5 Hal-hal Yang Perlu Diperhatikan Dalam Pembuatan Suatu *Sign System*

- 1) Penggunaan piktogram
Penggunaan piktogram terbukti paling efektif untuk menggambarkan benda secara nyata, namun tidak cocok digunakan untuk mewakili suatu ide atau konsep. Hal ini dikarenakan adanya ambiguitas yang mampu mengacaukan makna. Oleh karena itu, penggunaan piktogram sebaiknya diawasi dengan sangat hati-hati karena audiens yang berasal dari banyak budaya yang berbeda.
- 2) Simbol dapat menjadi ambigu
Jika penggunaan simbol tanpa disertai dengan kata-kata, dapat menimbulkan keambiguan dalam penangkapan pesan. Oleh karena itu, apabila ingin menggunakan simbol, lebih baik dipilih suatu simbol yang dipakai secara universal, dan dimengerti oleh semua orang dengan latar belakang budaya yang berbeda.

2.1.6 Macam-Macam Pemasangan *Sign System*

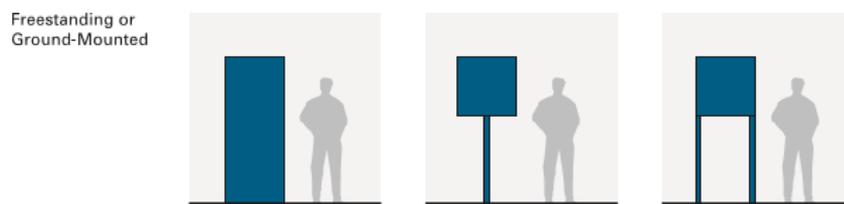
Menurut Calori Chris (2015, hlm. 193) *This leads to the following four basic types of mounting:*

- 1) *Freestanding or ground-mounted, in which the bottom of the sign is fixed to a horizontal mounting surface, such as a floor.*

- 2) *Suspended or ceiling-hung*, in which the top of the sign is fixed to a horizontal mounting surface, such as a ceiling.
- 3) *Projecting or flag-mounted*, in which the side of the sign is fixed perpendicular to a vertical mounting surface, such as a wall.
- 4) *Flush or flat wall-mounted*, in which the back of the sign is fixed parallel to a vertical mounting surface, such as a wall.

Dengan terjemahannya: Macam-macam pemasangan *sign system* dalam pemetaan dan jarak pandang yaitu, sebagai berikut:

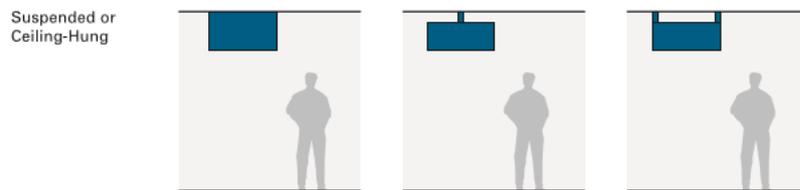
- 1) *Freestanding* atau *ground-mounted*, dimana bagian bawah *sign* menancap di lantai dan pemasangannya secara horizontal.



Gambar 2.1 *Freestanding or Ground-Mounted*

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*)

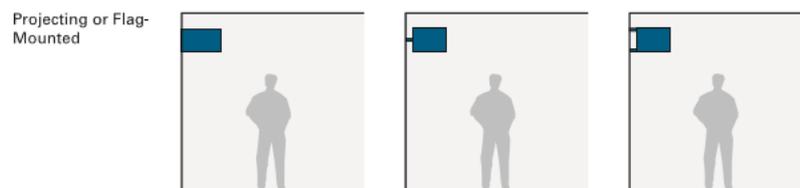
- 2) *Suspended* atau *ceiling-hung*, bagian atas *sign* menancap di langit-langit dan pemasangannya secara horizontal.



Gambar 2.2 *Suspended or Ceiling-Hung*

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*)

- 3) *Projecting* atau *flag-mounted*, pada bagian sisi *sign* menancap ke tembok dan pemasangannya secara vertikal.



Gambar 2.3 *Projecting or Flag-Mounted*

(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*)

- 4) *Flush* atau *flat wall-mounted*, dimana bagian belakang *sign* menempel ke tembok dengan pemasangan secara vertikal.



Gambar 2.4 *Flush or Flat Wall-Mounted*
(Sumber: *Signage and Wayfinding Design*)

2.1.7 Pemetaan Panah, Simbol dan Tipografi

Positions of Graphic Elements As with the proportional relationships of typography, symbols, and arrows, there are several options for the way they are positioned in relation to each other in directional sign layouts. Two of these options, shown in include:

- 1) *Side-by-side positioning (arrows and symbols positioned in line with typography)*
- 2) *Stacked positioning (arrows and symbols positioned above [or below] typography)*

Menurut Calori Chris dalam bukunya *Signage and Wayfinding Design* (2007, hlm.170) pemetaan panah, simbol, dan tipografi adalah sebagai berikut:

- 1) Posisi *side by side* (anak panah diposisikan sesuai dengan tipografi).
- 2) *Stacked Positioning* (anak panah dan simbol diposisikan menumpuk di atas/bawah tipografi).

2.1.8 Warna dalam Sign System

Warna juga merupakan faktor yang penting untuk menunjang sebuah tanda. Simbol, *logotype*, dan warna merupakan tiga elemen visual yang diperlukan dalam menyusun sebuah *sign system*. Pemilihan warna yang tepat dapat membuat sebuah simbol tampak lebih hidup dan lebih menarik untuk diamati, dan memudahkan untuk diingat.

Dalam suatu logo atau simbol, warna dapat tampil sebagai perwakilan simbolik dan dapat juga tampil untuk memperngaruhi secara psikologis. Pada simbol yang bersifat persuasif, warna tampil secara psikologis, sehingga mampu

mempengaruhi orang yang melihatnya. Sedangkan pada logo yang bersifat informatif, warna tampil sebagai perwakilan simbolik.

Penggunaan warna dalam pembuatan *sign system* sangat vital dalam usaha membuat *sign system* tersebut sesuai dengan lingkungannya. Warna yang dipilih harus berhubungan dengan warna dan bahan material dari bangunan dimana *sign system* tersebut akan dipasang. Walaupun begitu, untuk beberapa kasus tertentu, warna dari *sign system* harus dibuat kontras dengan bangunan sekitar dan pada kasus lain warnanya dibuat monokrom.

Secara umum, warna pada *sign system* berfungsi sebagai:

- 1) Pengidentifikasian terhadap informasi/ pesan
- 2) Memperkuat keberadaan *sign system* melalui kekontrasan warna dengan lingkungan sekitar
- 3) Memberi identifikasi
- 4) Menarik perhatian
- 5) Menimbulkan pengaruh psikologis
- 6) Mengembangkan asosiasi
- 7) Membangun ketahanan minat
- 8) Menciptakan suatu suasana yang menyenangkan

Menurut Darmaprawira (dalam Fiki, 2011, hlm. 18) identifikasi warna terhadap penggunaannya di dalam *sign system* yaitu:

- 1) Merah
Warna ini dipakai sebagai tanda larangan dan bahaya.
- 2) Biru
Warna ini dipakai untuk tanda menyampaikan informasi
- 3) Hijau
Warna ini dipakai untuk tanda keadaan gawat darurat, pertolongan pertama, dan perlindungan terhadap kebakaran.
- 4) Kuning
Warna ini dipakai untuk tanda peringatan atau hati-hati.
- 5) Hitam
Warna ini dipakai untuk warna simbol pada tanda yang menggunakan warna merah dan kuning. Selain itu warna juga dipakai sebagai tanda kewajiban.

6) Putih

Warna ini dipakai untuk semua simbol dalam kelompok tanda-tanda lainnya, atau dapat juga digunakan pada semua tanda yang telah disebut di atas.

2.2 Tipografi

Menurut Tinarbuko (2009, hlm. 25) Tipografi dalam hal ini adalah seni memilih dan menata huruf untuk berbagai kepentingan menyampaikan informasi berbentuk pesan sosial ataupun komersial. Dewasa ini, perkembangan tipografi banyak dipengaruhi oleh kemajuan teknologi digital.

Tipografi dalam desain komunikasi visual dikatakan sebagai “*visual language*”, yang berarti bahasa yang dapat dilihat. Dimana tipografi yaitu salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. (Wijaya, 1991, hlm. 48). Peran daripada tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. 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.

2.2.1 Klasifikasi Tipografi Berdasarkan Bentuk Hurufnya

Klasifikasi tipografi berdasarkan bentuk hurufnya ada tiga jenis, yaitu roman dengan memiliki sirip yang berbentuk lancip, *Sans Serif* dengan tanpa sirip, dan *Script* menyerupai goresan tangan.

1) *Serif* (Berkail)

Ciri-ciri dari huruf ini adalah memiliki sirip/kaki/*serif* yang berbentuk lancip di ujungnya. Huruf Roman memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Kesan yang ditimbulkannya adalah klasik, anggun, lemah gemulai dan feminin.

2) *Sans Serif* (Tidak Berkail)

Pengertian *Sans 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.

3) *Script* (Goresan Tangan)

Huruf *Script* menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkannya adalah sifat pribadi dan akrab.

Dalam perancangan *sign system* ini, penulis menggunakan variasi huruf besar kecil agar dapat dibaca dengan mudah. Menurut Calori Chris (2015, hlm. 131) bahwa gaya tipografi yang menjadi *basic* untuk sebuah *sign system* terbagi menjadi dua yaitu *serif* dan *sans serif*.

Keep in mind that with such a wide range of typefaces available, particularly for Latin character sets, typically, EG designers use existing typefaces for signage programs, rather than designing new ones. There are three good reasons for this:

- 1) *Many existing typefaces are highly legible and well-proven in signage applications.*
- 2) *Some signage projects, such as those that are part of a larger graphic standards program, actually require the use of a specific existing typeface(s), to create or maintain a consistent graphic or brand identity at the client's various facilities and sites.*
- 3) *Use of existing typefaces is standard practice for signage programs because typeface design is a complex process, requiring specialized skills that are, in most cases, beyond the EG designer's range of expertise. In such cases, engagement of a professional type designer is necessary.*

Dengan terjemahannya: Pada umumnya para *Environmental Graphic Designer* memanfaatkan tipografi yang sudah ada untuk membuat *sign system* daripada mendesain yang baru. (Calori Chris, 2015, hlm. 129) berikut tiga alasannya:

- 1) Beberapa proyek *sign system* memerlukan grafis yang lebih besar sehingga sangat membutuhkan penggunaan jenis huruf yang spesifik untuk mempertahankan citra merek.
- 2) Penggunaan tipografi yang sudah ada telah menjadi standar untuk membuat *sign sytem* karena membuat tipografi yang baru akan memakan waktu dan membutuhkan keahlian yang khusus.

- 3) Banyak *typeface* yang sudah ada dapat terbaca dan sudah terbukti pada pengaplikasian *sign system*.

2.3 *Logotype*

Logo asal katanya dari bahasa Yunani yaitu *logos*, yang berarti kata, pikiran, pembicaraan, dan akal budi. Logo pada awalnya lebih dulu terpopuler dengan istilah *logotype*. Pada tahun 1810-1840 pertama kali istilah *logotype* muncul, diartikan sebagai: tulisan nama entitas yang didesain secara khusus dengan menggunakan teknik *lettering* atau dengan memakai jenis huruf tertentu. Jadi *logotype* awalnya adalah elemen tulisan saja. (Rustan, 2009, hlm. 12). Dengan perkembangan yang semakin maju orang membuatnya semakin unik atau berbeda satu sama lainnya. Mereka lebih mengolah hurufnya, menambahkan elemen gambar, bahkan tulisan dan gambar dicampur menjadi satu, dan semua itu masih banyak yang menyebutnya dengan istilah *logotype*. (Rustan, 2009, hlm. 13).

Menurut Rustan (2009, hlm. 13) Fungsi *Logotype* yaitu sebagai berikut:

1. Identitas diri. Untuk membedakannya dengan identitas milik orang lain.
2. Tanda kepemilikan. Untuk membedakan miliknya dengan milik orang lain.
3. Tanda jaminan kualitas.
4. Mencegah peniruan/pembajakan.

2.4 *Kampung Adat Cireundeu*

Kampung *Cireundeu* merupakan desa adat yang terletak di lembah Gunung Kunci, Gunung Cimenteng dan Gunung Gajahlangu, namun secara administratif berada di Kelurahan Leuwigajah, Kecamatan Cimahi Selatan, Kota Cimahi. Hal istimewa dari kampung ini yaitu di mulut jalan Desa *Cireundeu*, terdapat tulisan Hanacaraka “*Wilujeng Sumping Di Kampung Cireundeu*” dengan arti selamat datang untuk para tamu di daerah Kampung *Cireundeu*. Kampung *Cireundeu* tidak memosisikan desanya sebagai Objek Daya Tarik Wisata (ODTW), tetapi lebih fokus pada desa yang masih memelihara tradisi lama yang telah mengakar yang diwariskan oleh tetua adat dulu. Masyarakat Kampung *Cireundeu* beranggapan bahwa sekecil apapun filosofi kehidupan yang diwariskan oleh nenek moyang mereka wajib untuk dipertahankan, salah satunya yaitu bahan makan pokok.