

PERANCANGAN GRAFIS LINGKUNGAN KOMPLEKS PERKANTORAN PEMERINTAHAN KABUPATEN TEBO

M. Sayuti¹, Yosa Fiandra²

Program Studi Desain Komunikasi Visual^{1,2}

Institut Seni Indonesia Padang Panjang, Jln. Bahder Johan, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat 27128¹

Telkom University, Jl. Telekomunikasi, Bandung²

sayuti.studio95@gmail.com¹, pichaq@telkomuniversity.ac.id²

Abstrak

Perancangan grafis lingkungan Kompleks perkantoran pemerintahan Kabupaten Tebo ini bertujuan untuk merancang sebuah system tanda yang terstruktur dan tersistem secara baik dan benar untuk mendapatkan citra visual pada suatu wilayah. Grafis lingkungan tidak hanya merancang logo, piktogram ataupun *sign system*, tetapi juga melibatkan orkestrasi tipografi, warna, citra, bentuk, teknologi dan, terutama konten untuk mempermudah masyarakat dalam berinteraksi dengan lingkungan secara visual.

Data yang digunakan dalam perancangan ini ialah data verbal dan data visual melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan studi literatur. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif, pendekatan analisis menggunakan metoda SWOT. Media utama yang dirancang adalah *Sign System*. Melalui analisa perancangan ini diharapkan masyarakat mendapatkan petunjuk dan informasi yang efektif.

Kata Kunci:

Grafis Lingkungan, Wilayah, *Sign System*, Konten.

Abstract

Graphic design of the environment Tebo Regency government office complex aims to design a system of signs that are constructed and tersistem properly and correctly. Environmental graphics not only design logos, pictograms or sign systems, but also involve orchestration of typography, color, imagery, shape, technology and, especially content to make it easier for people to interact with the environment visually.

The data used in this design is verbal data and visual data through observation, interviews, documentation and literature studies. By using qualitative research method, analysis approach using SWOT. The main media designed are welcome sign, sign folder, identification sign, Wayshowing sign, direction sign, safety sign, wall mounted, Wayfiding Sign and Leaflet. Through this design, it is expected that the public will get effective leaders and information.

Keywords:

Graphical Environment, Region, Sign system, Content.

I. PENDAHULUAN

Kabupaten Tebo Adalah Salah Satu Kabupaten Di Provinsi Jambi, Indonesia. Pusat Pemerintahan Kabupaten Tebo berada dalam satu Kawasan dengan luas lahan 903.423 M² di Jl. Lintas Bungo -Tebo Km 12. Seluruh Badan dan Dinas Pemerintahan Kabupaten Tebo berada dalam kawasan tersebut. Selain itu juga terdapat fasilitas umum lainnya seperti Masjid, Taman, Hutan Kota, yang menjadi pusat rekreasi dan sarana olahraga bagi masyarakat sekitar pada sore harinya.

Berdasarkan pengamatan perancang saat ini, Grafis Lingkungan Kompleks Perkantoran Pemerintahan Kabupaten Tebo belum efektif dan komunikatif. Hal ini disebabkan karena, Sign System belum tersistem dengan baik, karena Sign System hanya terdapat di depan gerbang utama, dan itupun hanya bisa dilihat dari satu arah saja kota Tebo Menuju kota Bungo.

Selain dari itu, secara keseluruhan kantor badan dan dinas yang berada didalam kompleks perkantoran ini belum ada media Sign System, yang ada hanya marka jalan. hal inilah yang menyebabkan masyarakat dan instansi terkait kesulitan dalam menemukan lokasi yang ingin dituju.

Seiring perkembangan zaman yang semakin maju serta tuntutan akan kebutuhan informasi. Ditinjau dari banyaknya jumlah kantor yang berada di dalam lingkungan Kompleks Perkantoran pemerintahan Kabupaten Tebo dan beberapa fasilitas umum, dibutuhkan suatu sistem penanda untuk mempermudah masyarakat atau instansi menunjukkan kantor atau lokasi, mengidentifikasi, fasilitas yang ada di kawasan komplek itu sendiri. Selain itu dibutuhkan juga suatu *landmark* kompleks yang berpungsi sebagai citra dan identitas. Dalam hal ini Kompleks Perkantoran Pemerintahan Kabupaten Tebo belum memiliki *landmark* dan belum pernah dirancang sebelumnya.

II. LANDASAN TEORI

1. Definisi Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual sebagai salah satu bagian dari seni terap yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi komunikasi visual.

Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf serta komposisi warna serta layout (tata letak atau perajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan. [3]

Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi daya kreatif, yang diaplikasikan dalam pelbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout. Semua itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio dan audio visual kepada target sasaran yang dituju [8].

a. Definisi Desain

Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda buatan. [7]. Desain adalah salah satu bentuk kebutuhan badani dan rohani manusia yang dijabarkan melalui pelbagai bidang pengalaman, keahlian dan pengetahuannya yang mencerminkan perhatian pada apresiasi dan adaptasi terhadap sekelilingnya, terutama yang berhubungan dengan bentuk, komposisi, arti, nilai, dan pelbagai tujuan benda buatan manusia.[6]

b. Definisi Komunikasi

Komunikasi adalah ilmu yang bertujuan menyampaikan maupun sarana untuk menyampaikan pesan [3]. Komunikasi adalah proses umum ketika informasi diciptakan dan disampaikan. [1].

c. Defini Visual

Visual adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna, atau pesan. [3]. Visual dapat dilihat dengan penglihatan (mata), berdasarkan penglihatan". [4].

2. Unsur Desain Komunikasi Visual

Dalam merancang Desain Komunikasi Visual, ada beberapa unsur yang harus diperhatikan. [9], (garis, bentuk, warna, nilai dan terkstur).

3. Prinsip Dasar Komunikasi Visual

Prinsip dasar desain merupakan pengorganisasian unsur-unsur desain dengan memperhatikan prinsip-prinsip dalam menciptakan dan mengaplikasikan kreativitas. [10], mengelompokkan prinsip-prinsip desain menjadi: kesatuan, keberagaman, ritme, keserasian, proporsi, skala, dan penekanan.

4. Elemen Dasar Komunikasi Visual

Elemen-elemen desain komunikasi visual diantaranya adalah tipografi, ilustrasi dan simbolisme. Elemen-elemen ini dapat berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dan penggunaan media. [15].

5. Grafis Lingkungan

Secara etimologi kata grafis berasal dari bahasa latin "*grapicus*" yang mempunyai makna keindahan. Kata grafis juga berasal dari bahasa Yunani "*graphein*" yang berarti menulis atau menggambar.

Merunut dari *Society Environmental Graphic Design*, sebuah ikatan resmi para desainer grafis lingkungan, *Environmental Graphic Design* adalah:

"Environmental Graphic Design embraces many design disciplines including graphic, architectural, interior, landscape, and industrial design, all concerned with the visual aspects of wayfinding, communicating identity and information, and shaping the idea of place."

6. Sign System

Sign System (dalam bahasa Indonesia berarti tanda) adalah bentuk komunikasi yang dapat berbentuk verbal dan visual. Menurut Piliang, dalam kata pengantarnya pada buku semiotika komunikasi visual [8], menyatakan bahwa suatu tanda bukan ilmu yang bersifat pasti, melainkan suatu hal yang di bangun oleh pengetahuan yang lebih terbuka.

III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

1. Analisis Data

Dalam Perancangan Grafis Lingkungan Kompleks Perkantoran Pemerintahan Kabupaten Tebo. Metode pemecahan masalah yang digunakan adalah analisis SWOT (*Strenght, Weakness, Opportunities, dan Threats*).

- a. Kekuatan (*Strenght*)
 - a. seluruh kantor badan dan dinas berada di dalam Kompleks Perkantoran ini.
 - b. Selain kantor Badan dan Dinas juga di dukung fasilitas olahraga seperti, Lapangan Bola Kaki, Taman, Masjid dan Hutan Kota.
 - c. Pusat pemerintahan berjalan di dalam kompleks ini.
 - d. Lokasi strategis terletak di jalan lintas Bungo Tebo.
- b. Kelemahan (*Weakness*)
 - a. *Sign System* yang sudah ada belum mewakili area kompleks perkantoran dengan baik dari segi bentuk dan jumlahnya.
 - b. Bentuk rancangan *Sign System* masih standar dan kurang menarik
 - c. Tata letak *Sign System* masih kurang tepat.
 - d. Biaya produksi terlalu mahal.
- c. Peluang (*Opportunity*)
 - a. Dengan adanya *Sign System* yang efektif, komunikatif dan informatif, maka akan memudahkan masyarakat dan instansi terkait kantor dinas atau badan yang akan di tuju.
 - b. *Image* dari Kompleks Perkantoran akan terwujud melalui bentuk rancangan *Sign System*.
- d. Ancaman (*Threat*)
 - a. Pemerintahan Kabupaten Tebo harus berkerja keras untuk menanggulangi kompleks perkantoran, terutama pada bagian *Sign System* agar masyarakat atau instansi terkait dan pegawai dapat dengan mudah mencari kantor yang akan dituju.
 - b. Apresiasi masyarakat terhadap Visi dan Misi Kabupaten Tebo semakin berkurang.
 - c. Apresiasi pemerintahan terhadap ilmu Desain Komunikasi Visual belum ada .

2. Perancangan

Perancangan *sign sytem* Kompleks Perkantoran Pemerintahan Kabupaten Tebo ini terbagi yakni konsep verbal dan visual.

a. Konsep Verbal

Konsep verbal Dalam hal ini penggunaan kata-kata tidak terlalu banyak, hanya informasi kawasan perkantoran dan larangan yang dikemas semenarik mungkin, namun tetap komunikatif. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia

b. Konsep Visual

Sementara itu, perancangan *sign system* Kompleks Perkantoran Pemerintahan Kabupaten Tebo dengan konsep *modern* yang simple pendekatan budaya lokal atau jati diri masyarakat Tebo. Konsep ini terinspirasi dari pendekatan unsur atap bangunan yang mempunyai ciri khas. Kemudia atap bangunan ini di kombinasikan dengan ukiran keluk paku yang terdapat disetiap ujung atap bangunan. Kedua unsur ini kemudia dilakukan penyederhanaan sehingga mempunyain ciri khas.

c. Brainstorming



Gambar 1 Brainstorming
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

d. Pra Desain

Media utama yang dirancang adalah *welcome sign*, *map sign*, *wayfinding*, *wayshowing*, *direction sign*, *safety sign*, *identification sign* dan *wall mounted* yang dibutuhkan pada lokasi.

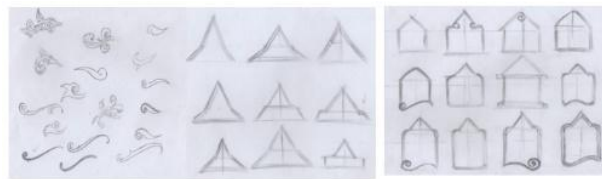
a. Bentuk Dasar *Signage*

Bentuk dasar *signage* memiliki kesinambungan antara *Landmark*. Hal ini merupakan prinsip kesatuan (*unity*), gaya dan irama dalam suatu perancangan. Studi bentuk *sign* diambil dari bentuk bubung bangunan dan ukiran keluk paku yang ada di Kompleks Perkantoran Pemerintahan Kabupaten Tebo.



Gambar 2 Bubung Bangunan Dan Bentuk Ukiran
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. Proses Penyederhanaan Bentuk



Gambar 3 Sketsa Ukiran Keluk Paku Dan Bentuk Bubung Bangunan
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

c. Tipografi

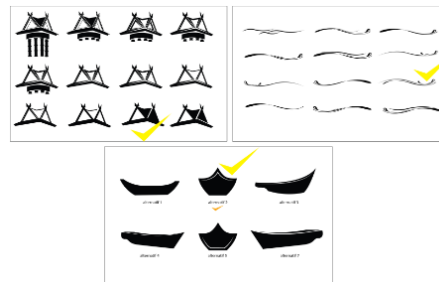
NO	NAMA FONT	TINGKAT KETERBACAAN	ESTETIS	KARAKTER TEGAS	MEDIA UTAMA	MEDIA PENDUKUNG	LANDMARK
1	Slider Reguler	✓	✓	✓	—	—	✓
2	Diavlo	✓	✓	✓	✓	✓	—
3	fontin	✓	✓	—	—	—	—
4	Gabriola	✓	✓	—	—	—	✓

Gambar 4 Pemilihan Alternatif Tipografi
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

d. Landasan Penciptaan *Landmark*

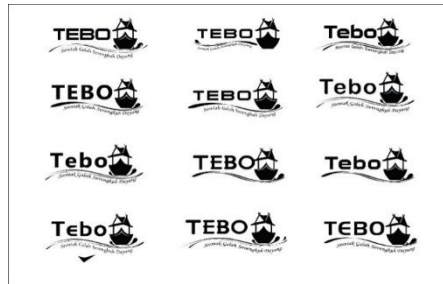


Gambar 5 Tunggu Tama, Ketek Dan Sungai Batanghari
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 6 Sketsa Tunggu Utama, Ketek dan Sungai Batanghari
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

e. Desain Alternatif *Landmark*



Gambar 7 Alternatif *Landmark*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

f. *Final Desain (B/W)*



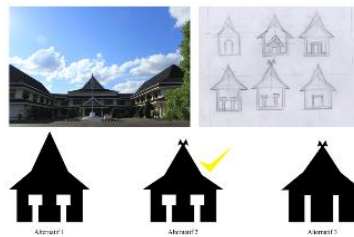
Gambar 8 Final *Landmark*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

g. Makna *Landmark*

Landmark ini terinspirasi dari kehidupan masyarakat lokal, yang berada pinggir Batanghari maupun batang sungai, sehingga mempresentasikan bahwa sebagian besar wilayah Tebo banyak dialiri Sungai Batanghari dan batang sungai. Roda perputaran perekonomian masyarakat adalah berkebudan dan hasil alam lainnya termasuk nelayan. Ketek disin juga merupakan sarana transportasi masyarakat dalam beraktivitas sehari-hari. *Tagline* “Seentak Galah Serengkuh Dayung” melambangkan Identitas Sosial, jati diri masyarakat Tebo. Galah yang berarti penolakan terhadap pengaruh budaya asing menunjukkan tekad untuk maju, dan dayung bermakna kerja sama yang solid dan bahun membahu untuk kerberhasilan yang sama.

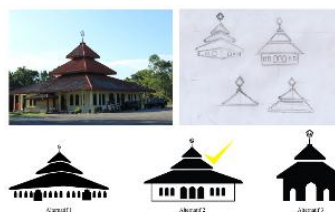
e. Proses Perancangan *Pictogram*

a. Kantor



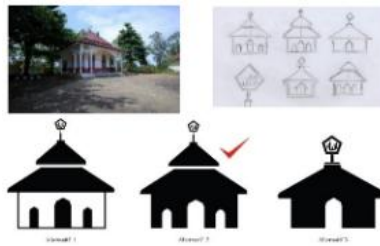
Gambar 9 Sketsa *Pictogram* Kantor
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. Masjid



Gambar 10 Sketsa *Pictogram* Masjid
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

c. Musholla



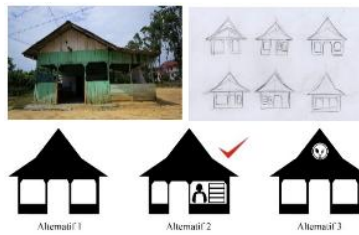
Gambar 11 Sketsa *Pictogram* Musholla
Sumber: Dokumentasi Pribadi

d. Pos Keamanan



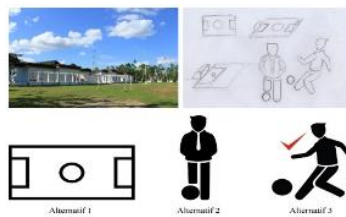
Gambar 12 Sketsa *Pictogram* Musholla
Sumber: Dokumentasi Pribadi

e. Kantin



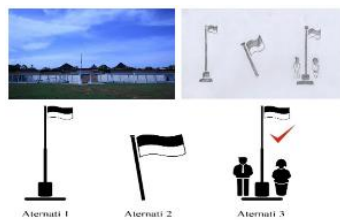
Gambar 13 Sketsa *Pictogram* Kantin
Sumber: Dokumentasi Pribadi

f. Lapangan Bola Kaki



Gambar 14 Sketsa *Pictogram* Lapangan Bola Kaki
Sumber: Dokumentasi Pribadi

g. Lapangan Upacara



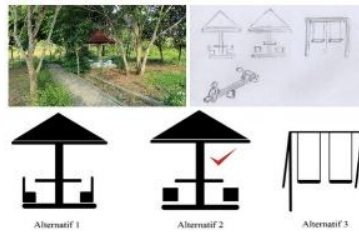
Gambar 15 Sketsa *Pictogram* Lapangan Bola Kaki
Sumber: Dokumentasi Pribadi

h. Bank Sampah



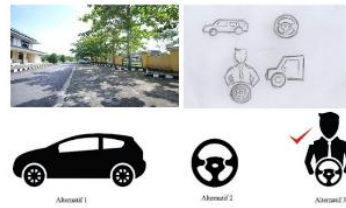
Gambar 16 Sketsa *Pictogram* Bank Sampah
Sumber: Dokumentasi Pribadi

i. Taman



Gambar 17 Sketsa *Pictogram* Taman
Sumber: Dokumentasi Pribadi

j. Parkir Mobil



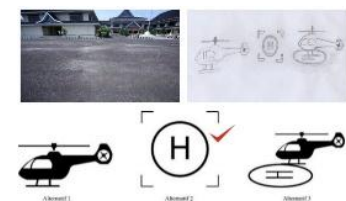
Gambar 18 Sketsa *Pictogram* Parkir Mobil
Sumber: Dokumentasi Pribadi

k. Parkir Motor



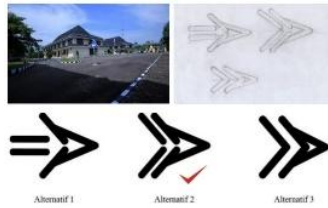
Gambar 19 Sketsa *Pictogram* Parkir Motor
Sumber: Dokumentasi Pribadi

l. Helipad



Gambar 20 Sketsa *Pictogram* Helipad
Sumber: Dokumentasi Pribadi

m. Petunjuk arah



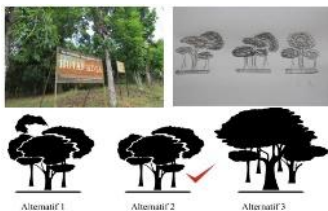
Gambar 21 Sketsa *Pictogram* Petunjuk Arah
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

n. Buang Sampah



Gambar 22 Sketsa *Pictogram* Buang Sampah
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

o. Hutan Kota



Gambar 23 Sketsa *Pictogram* Hutan Kota
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

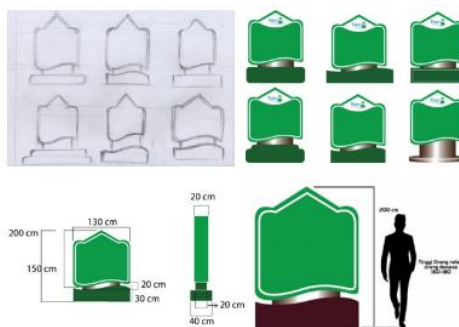
f. Penerapan Warna Pictogram (W/B)



Gambar 24 Penerapan W/B *Pictogram*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

g. Media Utama

a. Studi Bentuk *Standing Sign* 1



Gambar 25 *Studi Standing Sign* 1
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

a. *Final Welcome Sign*



Gambar 26 Final Desain *Welcome Sign*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. *Final Direction Sing*



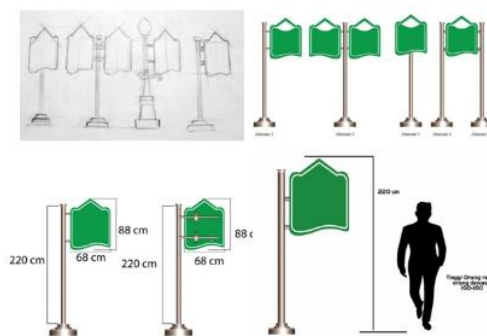
Gambar 27 Final Desain *Direction Sign*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

c. *Final Safety Sign*



Gambar 28 Final Desain *Safety Sign*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. *Studi Bentuk Standing Sign 2*



Gambar 29 *Studi Standing Sign 2*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

a. *Final Wayfinding Sing*



Gambar 30 Final *Wayfinding Sign*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

IV. KESIMPULAN

Grafis lingkungan adalah suatu ilmu yang komplit, dimana dalam proses penerapannya grafis lingkungan didukung dengan banyak ilmu dan teori seperti logo, *pictogram*, arsitektur, komunikasi, semiotika, interior, desain industri, dan semua yang bersangkutan dengan aspek *visualwayfinding*, *Map Sign*, *Wall Mounted*, *Wayshowing*, *Identification Sign*, *Direction Sign*, *Welcome Sign* dan *Leaflet*.

Grafis Lingkungan melibatkan *orkestrasi* tipografi, warna, citra, bentuk, teknologi dan, terutama, konten untuk menciptakan lingkungan yang berkomunikasi. Grafis lingkungan tidak hanya sekedar merancang logo, pictogram ataupun *sign system*, akan tetapi merancang suatu grafis lingkungan adalah suatu pengalaman merancang sistem tanda yang tersistem secara baik dan benar. Dalam hal ini adalah untuk kepentingan informasi publik yang berinteraksi dengan lingkungan. Secara keseluruhan grafis lingkungan bertujuan mempermudah untuk masyarakat dalam berinteraksi dengan lingkungan secara visual, dengan menggunakan berbagai sistem media informasi seperti, *wayfinding*, *Map Sign*, *Wall Mounted*, *Wayshowing*, *Identification Sign*, *Direction Sign* dan *Welcome Sign*, dan lain sebagainya.

REFERENSI

- [1] Couto, Nasbahry. 2010. *Psikologi Persepsi Dalam Desain Komunikasi Visual*. Padang: UNP Press Padang.
- [2] Diana Kartika, Jessica dan Rudyant. 2015. *Logo Visual Asset Development*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- [3] Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- [4] Pusat Bahasa Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Keempat)*. Jakarta: Erlangga.
- [5] Rustan, Surianto. 2008. *Layout Dasar Dan Penerapannya*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- [6] Sachari, Agus. 2000. *Pengantar Metoda-metoda Tinjauan Desain*. Bandung: Departemen Desain Fakultas Seni Rupa dan desain Institut Teknologi Bandung
- [7] Sipahelut, Atisah, dan Petrussumadi. 1991. *Dasar-dasar Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- [8] Tinarbuko, Sumbo. 2008. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra
- [9] Suyanto.M. (2004). *Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi.
- [10] Jefkins, Frank. (1997). *Periklanan*. Jakarta: Erlangga
- [11] *Concept Volume 04 edisi 23 tahun 2008*. Edisi Environmental Graphic Design. Jakarta: PT Concept Media
- [12] Skripsi Liza Rozalinda. 2014. *Perancangan Grafis Lingkungan Taman Wisata Buntanfish di Kabupaten Kerinci*
- [13] Tesis Andreas Syah Palevi. 2015. *Perancangan Grafis Lingkungan Wisata Sejarah Bung Karno*.
- [14] Tesis Izan Qomarats. 2015. *Perancangan Grafis Lingkungan Sawahlunto*
- [15] Cenadi, Christine Suharto. (1999). *Corporate Identity, Sejarah dan Aplikasinya*. Makalah – Jurusan Desain Komunikasi Visual. Universitas Kristen Petra. Jakarta.