

## Perancangan Grafis Lingkungan Perkantoran Gunung Kembang Pemerintah Kabupaten Sarolangun

**Widia Marta, Zahrir Fahmi**

Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

E-mail: [widia1302@gmail.com](mailto:widia1302@gmail.com), [zahrirfahmi@gmail.com](mailto:zahrirfahmi@gmail.com)

### Abstrak

Grafis Lingkungan Perkantoran Gunung Kembang Pemerintah Kabupaten Sarolangun dalam Perancangan Desain Komunikasi Visual menggunakan media sign system yang berfungsi untuk menunjuk lokasi, mengidentifikasi, menginformasikan kantor dan fasilitas yang ada di kompleks perkantoran Gunung Kembang. Pada perancangan ini, data yang di gunakan adalah Grafis Lingkungan dalam bentuk sign system metode perancangan menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, buku, dan internet Perancangan ini memakai teori SWOT dengan berupa media utama yang di rancang adalah *welcome Sign, wayfinding Sign, wayshowing sign, wall mounted sign, warning regulatory, identified sign, map sign, direction sign*, dan peta aplikasi media untuk menginformasikan kepada masyarakat Perkantoran Gunung Kembang

**Kata kunci :** Rancangan Grafis Lingkungan Kabupaten Sarolangun

### 1. Pendahuluan

Kabupaten Sarolangun adalah salah satu Kabupaten di Provinsi Jambi, Indonesia. Kabupaten Sarolangun memiliki 10 Kecamatan yang terdiri dari Kecamatan Sarolangun, Kecamatan Air Hitam, Kecamatan Batang Asai, Kecamatan Bathin VIII, Kecamatan Cermin Nan Gadang, Kecamatan Limun, Kecamatan Mandiangin, Kecamatan Pauh, Kecamatan Pelawan, dan Kecamatan Singkut. Dengan kondisi lokasi yang luas Komplek perkantoran gunung kembang banyak memiliki ruas jalan, persimpangan, perkantoran, dan fasilitas-fasilitas penunjang lainnya bagi masyarakat Sarolangun untuk melancarkan aktifitas pegawai pemerintahan dan masyarakat. Dalam rangka mewujudkan *good governance* pemerintahan yang baik ada kalanya suatu fasilitas pemerintahan atau lokasi Komplek Gunung Kembang memiliki pusat informasi atau media informasi tanda atau infografhis yang bertujuan mengaplikasikan suatu daerah atau memberi regulasi akan lokasi untuk mempermudah aktifitas dan memberi keindahan pada suatu daerah. Komplek perkantoran Gunung Kembang belum memiliki petunjuk informasi atau tanda yang mengarahkan kepada tujuan untuk mengakses lokasi untuk mempermudah aktifitas kerja, sehingga mempersulit subjek dalam mencari informasi untuk menemukan objek sebagai tujuan. Untuk mengenal lingkungan dan mencari tujuan pada suatu daerah belum adanya sarana informasi yang penunjang arah, komplek perkantoran maka perlu suatu media grafis lingkungan untuk komplek perkantoran Gunung Kembang yang menata dan mengarahkan pengunjung pada lokasi yang ingin dituju dengan regulasi dan sistem yang baik. Berdasarkan pembahasan, maka diperlukan sebuah rancangan media grafis lingkungan sebagai informasi publik sehingga dapat memberikan informasi dan petunjuk lokasi di daerah kompleks perkantoran Gunung Kembang. Media promosi yang akan dirancang dalam bentuk Grafis Lingkungan (*sign system*), yang diharapkan dapat membantu dalam memberi informasi yang efektif untuk kepada masyarakat.

Media Grafis Lingkungan nantinya akan dijadikan sebagai infrastruktur karena dianggap lebih efektif dan sangat membantu dalam memberi informasi lokasi.

## 2. Tinjauan Literatur

### 2.1 Pengetian Desain Komunikasi Visual

Menurut Tinarbuko (2009:23), desain komunikasi visual adalah ilmu mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreasi, yang diaplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout. Semuanya itu dilakukan guna menampilkan pesan secara visual, audio dan audio visual kepada target sasaran yang dituju. Desain komunikasi visual salah satu bagian dari seni terapan yang mempelajari tentang perencanaan dan perancangan berbagai bentuk informasi komunikasi visual. Perjalanan kreativitasnya diawali dari menemukan permasalahan komunikasi visual, mencari data verbal dan visual, menyusun konsep kreatif yang berlandaskan pada karakteristik target sasaran, sampai dengan penentuan visualisasi final desain untuk mendukung tercapainya sebuah komunikasi verbal-visual yang fungsional, persuasif, artistik, estetik dan komunikatif.

### 2.2 Fungsi Desain Komunikasi Visual

Dalam perkembangannya selama beberapa abad, desain komunikasi visual menurut Cenadi (1999:4) mempunyai tiga fungsi dasar, yaitu sebagai sarana identifikasi, sebagai sarana informasi dan instruksi, dan yang terakhir sebagai sarana presentasi dan promosi.

#### a. Desain komunikasi visual sebagai sarana identifikasi

Fungsi dasar yang utama dari desain komunikasi visual adalah sebagai sarana identifikasi. Identitas seseorang dapat mengatakan tentang siapa orang itu, atau dari mana asalnya. Demikian juga dengan suatu benda, produk ataupun lembaga, jika mempunyai identitas akan dapat mencerminkan kualitas produk atau jasa itu dan mudah dikenali, baik oleh produsennya maupun konsumennya. Konsumen akan lebih mudah membeli minyak goreng dengan menyebutkan merek X ukuran Y liter daripada hanya mengatakan membeli minyak goreng saja. Konsumen akan membeli minyak goreng merek X karena logonya berkesan bening, bersih, dan “sehat”.

Jika desain komunikasi visual digunakan untuk identifikasi lembaga seperti sekolah misalnya, maka orang akan lebih mudah menentukan sekolah A atau B sebagai favorit, karena sering berprestasi dalam kancah nasional atau meraih peringkat tertinggi di daerah itu.”.

#### b. Desain komunikasi visual sebagai sarana informasi dan instruksi

Desain komunikasi visual bertujuan menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan hal yang lain dalam petunjuk, arah, posisi dan skala; contohnya peta, diagram, simbol dan penunjuk arah. Informasi akan berguna apabila dikomunikasikan kepada orang yang tepat, pada waktu dan tempat yang tepat, dalam bentuk yang dapat dimengerti, dan dipresentasikan secara logis dan konsisten. Simbol-simbol yang masyarakat jumpai sehari-hari seperti tanda dan rambu lalu lintas, simbol-simbol di tempat-tempat umum seperti telepon umum, toilet, restoran dan lain-lain harus bersifat informatif dan komunikatif, dapat dibaca dan dimengerti oleh orang dari berbagai latar belakang dan kalangan..

c. Desain komunikasi visual sebagai sarana presentasi dan promosi

Tujuan dari desain komunikasi visual sebagai sarana presentasi dan promosi adalah untuk menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian (atensi) dari mata (secara visual) dan membuat pesan tersebut dapat diingat; contohnya poster komersial. Penggunaan gambar dan kata-kata yang diperlukan sangat sedikit, mempunyai satu makna dan mengesankan. Umumnya, untuk mencapai tujuan ini, maka gambar dan kata-kata yang digunakan bersifat persuasif dan menarik, karena tujuan akhirnya adalah menjual suatu produk atau jasa.

Dari uraian mengenai fungsi dasar dalam desain komunikasi visual yang dipaparkan di atas diterapkan fungsi desain komunikasi visual sebagai sarana informasi dan instruksi dalam perancangan grafis lingkungan objek wisata Kampoeng Djawa Sekatul.

## 2.3 Pengertian Media

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti “perantara” atau “pengantar”, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Jadi, dalam pengertian yang lain, media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Menurut *National Education Asosiasi* (NEA), Media adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya. *Asociation of Education Communication Technology* (AECT): Media adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan.

Jenis-jenis media secara umum dapat dibagi menjadi:

a. Media Visual

Media visual adalah media yang bisa dilihat, dibaca dan diraba. Media ini mengandalkan indra penglihatan dan peraba. Berbagai jenis media ini sangat mudah untuk didapatkan. Contoh media yang sangat banyak dan mudah untuk didapatkan maupun dibuat sendiri. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.

a. Media Audio

Media audio adalah media yang bisa didengar saja, menggunakan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio dan kaset suara atau CD dan sebagainya.

b. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD. Internet termasuk dalam bentuk media audio visual, tetapi lebih lengkap dan menyatukan semua jenis format media, disebut Multimedia karena berbagai format ada dalam internet.

## 2.4 Pengertian Grafis Lingkungan

Desain grafis lingkungan adalah segala macam bentuk grafis yang dapat dijumpai di lingkungan sekitar yang dapat diakses oleh publik. Perencanaan dan perancangan grafis lingkungan dari tanda grafis dua dimensi atau tiga dimensi yang terdapat dalam suatu ruang atau lingkungan tertentu.

Suatu bidang yang erat kaitannya dengan berbagai disiplin ilmu, di antaranya adalah arsitektur, desain interior, landscape, dan desain industry (Permana, 2011. Sekilas tentang Desain Grafis. <http://v-mundi.blogspot.com>. Diakses pada tanggal 13 Januari 2017.).

Dalam dunia desain komunikasi visual, perwujudan dari grafis lingkungan terlihat dalam suatu perancangan *corporate identity*. *Corporate identity* merupakan unsur desain yang digunakan oleh suatu perusahaan atau lembaga periklanan lainnya untuk menciptakan identitas diri yang konsisten dan dapat dikenal melalui kegiatan komunikasi, promosi, dan distribusi. Salah satu bagian dari perancangan *corporate identity* suatu lembaga atau perusahaan adalah perancangan trademark, brandmark, dan logomark. Dari perancangan tersebut akan dihasilkan suatu dasar pijakan yang kuat untuk mengkomunikasikan informasi-informasi sesuai kebutuhan dan kepentingan perusahaan dengan gaya dan ciri yang mampu memberikan identitas visual. Tujuan-tujuan yang digariskan untuk grafis lingkungan adalah keseragaman identifikasi, satu standar kualitas, metode yang lebih sistematis, dan ekonomis untuk desain publikasi (Meggs, 1983:445). Grafis lingkungan mulai dipopulerkan oleh Pemerintah Amerika Serikat pada bulan Mei tahun 1974 dengan menanggapi kesadaran yang tumbuh akan desain sebagai alat yang efektif guna memenuhi tujuan-tujuan organisasi melalui Program Pembinaan Desain Federal (Philip, 1983: 445). Berdasarkan uraian di atas disimpulkan, desain grafis lingkungan merupakan bentuk grafis dua dimensi atau tiga dimensi, yang dirancang dalam suatu ruang atau lingkungan tertentu sebagai media komunikasi visual yang dapat diakses oleh publik.

### 3 Metodologi

#### S W O T

Sebagai metode pemecahan masalah yang di gunakan maka di ricikan sebagai berikut:

##### a. Kekuatan (*Strength*)

Berdasarkan pengamatan, serta kekuatan yang ada pada kompleks perkantoran Gunung Kembang Pemkab. Sarolangun adalah :

1) Komplek perkantoran Gunung Kembang merupakan perkantoran Pemerintah Kabupaten Sarolangun terpusat satu tempat atau satu daerah khusus yang mencakup sebagian besar bagian instansi pemerintahan Kabupaten Sarolangun.

2) Komplek perkantoran Gunung Kembang memiliki lokasi yang luas untuk menunjang pembangunan prasarana pemerintahan.

3) Komplek Gunung Kembang Tidak hanya berorientasi sebagai tempat aktifitas pemerintahan, tapi banyak hal atau kegiatan lainnya yang di lakukan seperti acara peringatan hari kenegaraan,acara daerah,dan hiburan masyarakat.

##### b. Kelemahan (*Weakness*)

Kelemahan dalam Komplek Perkantoran Gunung Kembang Pemkab. Sarolangun adalah :

Belum adanya media petunjuk arah atau denah lokasi yang menginformasikan suatu lokasi kompleks sehingga sulit untuk di akses bagi masyarakat yang mengetahui lokasi.

##### c. Peluang (*Opportunity*)

Peluang utama perancangan Grafis Lingkungan yaitu:

1) Dengan adanya Grafis Lingkungan (*sign system*) dapat membantu kompleks perkantoran Gunung Kembang agar mudah di akses dalam menginformasikan lokasi secara luas dengan lebih efektif.

2) Masyarakat tidak disulitkan dalam melakukan aktifitas di dalam kompleks perkantoran.

3) Lokasi lebih tertata rapi dalam segi informasi untuk menunjang aktifitas pemerintahan dan masyarakat dengan baik.

d. Ancaman (*Treatment*)

Tantangan yang dihadapi dalam perancangan grafis lingkungan yaitu:

Kurang efektifnya perancangan dapat mengakibatkan susah di pahami atau di mengerti dalam penyajiannya sehingga berdampak tidak efektifnya suatu media informasi dalam menyampaikan informasi yang telah di harapkan. Dari analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa kompleks perkantoran Gunung Kembang memiliki keunggulan . Dengan adanya Grafis Lingkungan yang di rancang dengan baik maka akan lebih mudah di pahami dan dimengerti dalam memberikan informasi untuk mengenal lokasi dan mencari tempat tujuan di daerah kompleks perkantoran Gunung Kembang.

## 4 HASIL PEMBAHASAN

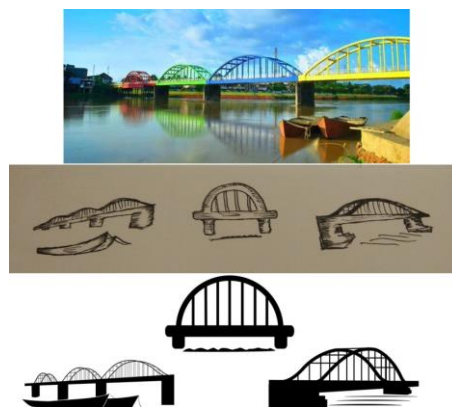
### 4.1 Konsep Perancangan

Konsep visual dalam perancangan *sign system* Komplek Perkantoran Gunung Kembang Pemerintah Kabupaten Sarolangun, unsur-unsur dan elemen yang ditampilkan bentuk dasar *sign age*, *master icon*, warna, tipografi dan *pictogram*. Perancangan *sign system* Komplek Perkantoran Gunung Kembang akan tertuju pada kesederhanaan dan simple. Dengan ide pendekatan pada unsur yang ada pada wilayah atau daerah seperti kontruksi bangunan kolonial peninggalan noni belanda yaitu jembatan Beatrix Brug yang mempunyai ciri khas baik secara bentuk ataupun sejarah untuk di lakukan penyederhanaan sehingga menghasilkan desain yang tepat dan baru, sederhana, simple, dan tetap berguna.

Unsur bangunan yang di gunakan nantinya adalah penyederhanaan kontruksi bangunan jembatan Beatrix Brug dan di kombinasikan dengan *background* kembang atau bunga yang selarang akan nama kompleks perkantoran Gunung kembang. Dan penentuan warna untuk perancangan *sign system* kompleks perkantoran Gunung Kembang Pemerintah Kabupaten Sarolangun. Dengan *thema* yang mengacu kepada menampilkan nilai sejarah kemakmuran dan filosofi hidup masyarakat Sarolangun. Maka dari itu konsep yang gunakan sederhana, simple, dengan unsur-unsur yang telah di tentukan dan tetap menonjolkan ciri khas daerah. Dengan demikian maka nantinya bentuk dasar *sign system* kompleks perkantoran Gunung Kembang Pemerintah Kabupaten Sarolangun yang di dapat adalah penyederhanaan arsitektur Jembatan Beatrix Brug yang akan di singkrong terhadap pemilihan Landmark daerah yang mempunyai ciri khas dan nilai estetika. Perancangan ini media yang akan di rancang bersifat *outdoor* luar ruangan. Dan maka dari itu *sign* memerlukan bahan yang kuat dan tahan lama untuk membentuk kontruksi dengan kondisi cuaca ekstrim sekalipun. Bahan yang di gunakan adalah seng plat, aluminium plat, print add, besi, dan cat. Bahan-bahan ini telah di pilih dan di kaji akan kuat untuk menjadi bahan dasar dari pembuatan media *sign outdoor* yang akan di rancang nantinya. *Sign* yang di rancang nantinya mempunyai tiga jenis yang berbeda yaitu *wall blade sign* yang berupa penanda yang di gantung atau di tempel, *totem monumen sign* berupa penanda seperti bangunan yang tertanam seperti tugu atau monumen, dan *flag mounted sign* yang berupa penanda yang memakai standing atau tiang. Untuk system dari *sign system* grafis lingkungan perkantoran Gunung Kembang adalah memakai regulasi bersifat *linier* berurutan dan spesial dalam penempatan urutan permediannya. Sehingga mempermudah pengunjung dalam mencari lokasi yang ingin di tuju. Dalam mewujudkan perancangan ini, perancang menggunakan desain media yang berukuran asli, skala, sebagai bahan dari persentasi.

## 4.2 Perancangan Logo

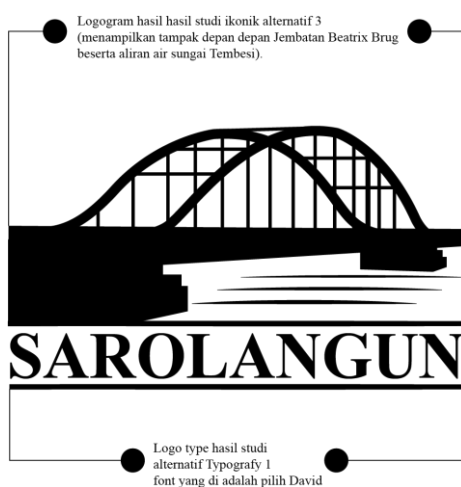
Bentuk arsitektur bangunan yang di ambil adalah bangunan Jembatan Beatrix Brug. Alternatif ikonik yang akan di gunakan dalam perancangan Logo Landmark Kabupaten Sarolangun sebagai berikut :



Gambar 1 : Sketsa Ikonik

### 4.2.1 Jenis Logo dan Studi Typografi

Logo dalam *system* penanda ini adalah menggabungkan mengkombinasikan logogram dan logotype. Jenis logo ini terpilih dengan pertimbangan bahwa *system* penanda kawasan kompleks perkantoran Gunung Kembang belum pernah ada sebelumnya. Oleh sebab itu logogram yang di hasilkan dari study ikonik akan di gabungan dengan logo type hasil study typografi. Dengan tambahan logo type hasil pesan verbal dan visual dapat di sampaikan dengan jelas dan lebih cepat. Pemilihan font di study typografi mempertimbangkan tingkat *legibility*, *readability*, *unity*, dan kesan yang di timbulkan secara keseluruhan apabila di gunakan dengan ikon daerah Sarolangun menjadi sebuah logo



Gambar 1



**Gambar 2 : Filosofi Warna**

Berdasarkan artinya warna coklat adalah warna menonjolkan kesederhanaan, kedewasaan, kewibawaan, kepercayaan, dan bumi. Dan warna coklat juga mencerminkan tradisi, kebudayaan, dan Sejarah. Dan sebagai tambahan digunakan warna kuning yang melambangkan kesejahteraan, harmonis, dan keanggunan. Dan warna ini nantinya akan di gunakan sebagai warna alternatif apabila warna coklat di jadikan menjadi background begitu pula sebaliknya. Bersama warna coklat, warna ini menjadi impresi logo apabila di terapkan menjadi positif negatif.

#### **4.2.2 Final Desain Logo**





Gamabr 3 : Desain Landmark

## 4.3 Perancangan Grafis Lingkungan

### 4.3.1 Desain Welcome Sign

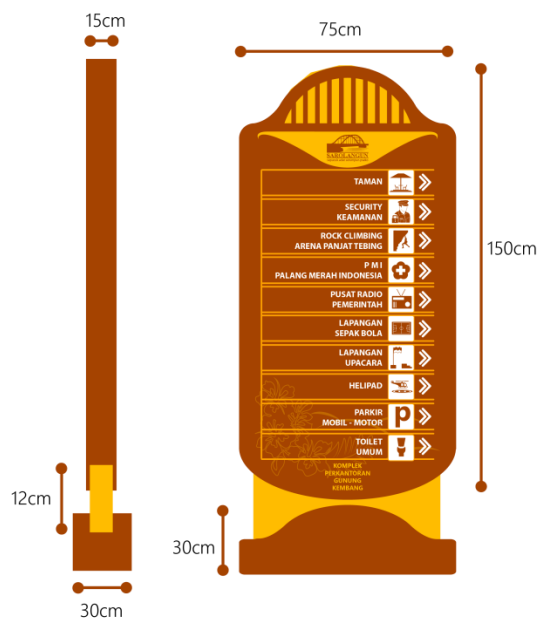


Gambar 4 : Artwork Welcome Sign



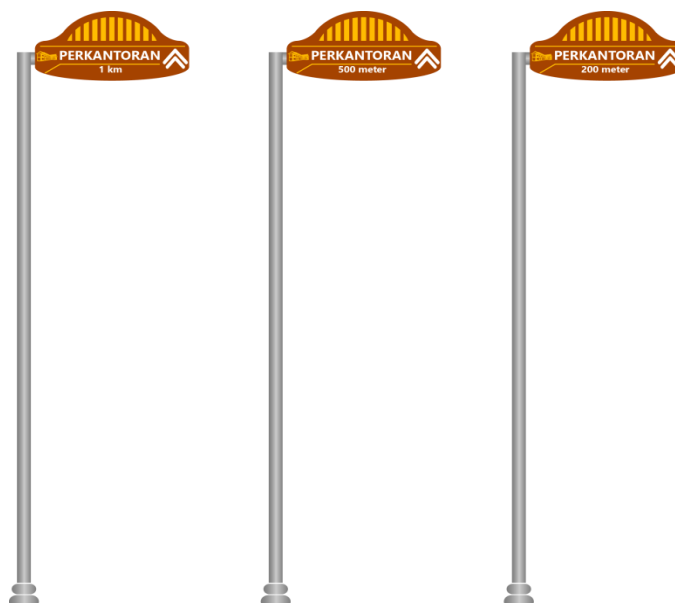


## 4.6 Desain Wayshowing



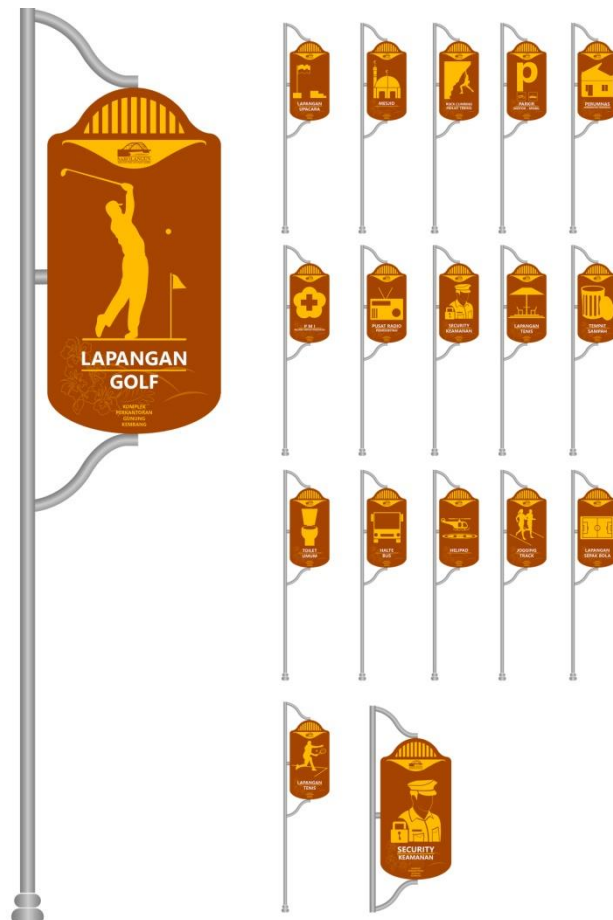
**Gambar 7 : Size Wayshowing**

## 4.7 Desain Wall Mounted



**Gambar 8 : Wall Mounted**

## 4.8 All Desain Identified



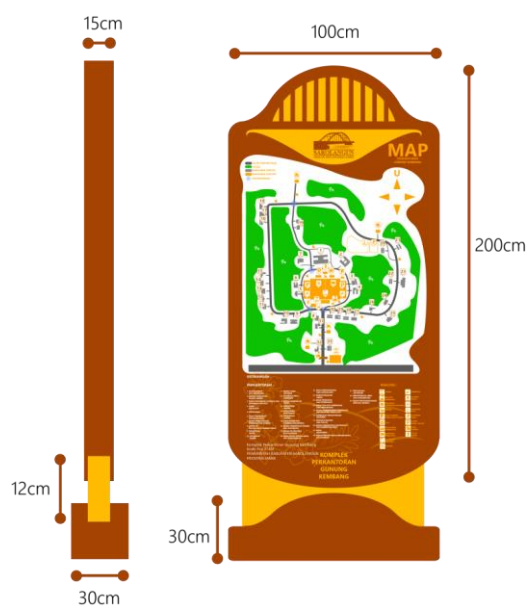
**Gambar 9** : All desain Identified Sign

## 4.9 Desain Warning Regulatory



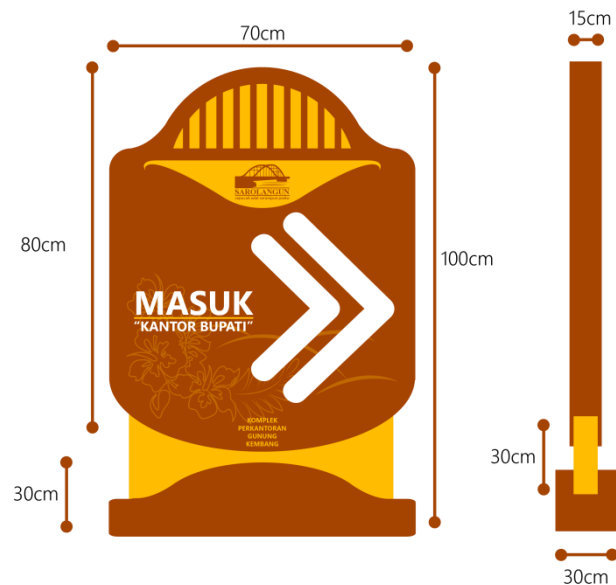
Gambar 10 : Artwork Warning Regulatory

## 4.10 Desain Map Sign



Gambar 11 : Map Sign

## 4.11 Size Direction Sign



Gambar 12 : Map Sign

## 5. Kesimpulan

Dengan adanya *sign system* Komplek perkantoran Gunung Kembang Pemerintah Kabupaten Sarolangun memudahkan masyarakat menuntun tujuan ke komplek perkantoran gunung kembang pemerintah Kabupaten Sarolangun semoga pemerintah Sarolangun bisa mengaplikasikan desain yang dilakukan ini dan memberikan dampak positif bagi warga atau masyarakat untuk berjalan aktifitas. Komplek perkantoran Gunung Kembang belum memiliki suatu media grafis yang berupa *system* tanda (*sign system*) yang berfungsi sebagai media informasi. Hal ini amat di sayangkan mengingat suatu fasilitas pemerintahan Kabupaten yang indah dan terpusat ini belum mempunyai suatu fasilitas yang mampu memberi informasi dan mengaplikasikan lingkungan daerah perkantoran Gunung Kembang. Dengan perancangan yang di butuhkan berupa *system* tanda yang komunikatis, efektif, dan informatif tanpa meninggalkan identitas dari daerah yang bersangkutan guna menciptakan ciri daerah tersendiri.

## Referensi

- Ardaya, W. Okky. 2008. Concept Edisi 23: Environmental Graphic Design. Jakarta: Majalah Desain Grafis
- Arikunto, Suharsimi. 2002. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dreyfuss, H. 1967. Symbol Source Book. Neew York: Grossman Publishers.
- Klimchuk, Marianne Rosner & Krasovec, Sandra A. 2007. Desain Kemasan: Perencanaan Merek Produk yang Berhasil Mulai dari Konsep sampai Penjualan. Translated by Bob Sabran, MM. 2006. Jakarta: Penerbit Erlangga.



- Kotler, Philip and Keller, Kevin Lane. 2009. Manajemen Pemasaran. Translated by Bob Sabran, MM. 2008. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kusrianto, Adi. 2009. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Moelong, J.Lexi. 2000. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Nasir, M. 2005. Metode Penelitian. Bogor: Ghalilea Indonesia.
- Parker, Des. 1981. Basic Graphic Communication, South Melbourne: The Macmillan Company of Australia.
- Sachari, Agus. 2004. Estetika Makna, Symbol, dan Daya. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Sachari, Agus & Sunarya, Yan yan. 2002:2. Sosiologi Desain. Erlangga. Jakarta.
- Sarwono, Jhonatan & Lubis, Hary. 2007. Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi.
- Sihombing, Danton. 2001. Tipografi dalam Desain Grafis. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Tinarbuko, Sumbo. 2008. Semiotika Komunikasi Visual. Yogtakarta: Jalasutra.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. Semiotika Komunikasi Visual (Edisi Revisi). Yogtakarta: Jalasutra.
- Nur Abi Abdiansyah . 2011. Perancangan Grafis Lingkungan Wisata Kota Tua Makasar. Makasar: Abi.