

Perancangan Grafis Lingkungan Institut Seni Indonesia Padangpanjang Dengan Media Penampil *Virtual Reality*

Wahyu Ichsan Fauzi¹, Anin Ditto², Aryoni Ananta³

¹ Prodi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

² Prodi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

³ Prodi Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

¹wahyufauzi29@gmail.com, ²anin.printmaking.ditto@gmail.com, ³aryoniananta@isi-padangpanjang.ac.id

Abstrak

Grafis lingkungan memegang peranan penting dalam memberikan kemudahan navigasi dan membangun identitas suatu kawasan. Institut Seni Indonesia Padangpanjang menghadapi masalah pada sistem grafis lingkungannya yang memengaruhi navigasi dan identitas kampus. Berdasarkan observasi dan hasil kuesioner dari 226 responden, 99,1% menyatakan bahwa grafis lingkungan memerlukan pembaruan mendesak. Perancangan ini bertujuan menciptakan grafis lingkungan yang terstruktur, mencakup signage, piktogram, tipografi, dan elemen visual lainnya, yang tidak hanya memudahkan navigasi, tetapi juga memperkuat identitas kampus sebagai institusi seni modern dan profesional. Sebagai media pendukung, teknologi Virtual Reality (VR) digunakan untuk mensimulasikan penerapan hasil rancangan, memberikan pengalaman imersif kepada pengguna. Teknologi VR memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi rancangan secara imersif, meningkatkan pemahaman dan pengalaman navigasi. Pendekatan ini mengintegrasikan nilai budaya lokal dengan konsep modern, menciptakan solusi grafis lingkungan yang fungsional dan estetis. Dengan implementasi yang tepat, perancangan ini dapat meningkatkan kenyamanan, kemudahan navigasi, serta membangun citra positif bagi pengunjung dan civitas akademika Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

Kata Kunci: Desain Grafis Lingkungan, *Wayfinding*, Identitas Kampus, Virtual Reality, Institut Seni Indonesia Padangpanjang

PENDAHULUAN

Petunjuk arah merupakan elemen penting dalam sistem komunikasi visual yang berfungsi untuk membantu individu menemukan lokasi tujuan. Dalam konteks yang lebih luas, *signage* tidak hanya berperan sebagai penunjuk arah tetapi juga sebagai media penyampaian informasi mengenai suatu area atau lingkungan tertentu. *Signage* dan sistem *wayfinding* memiliki peran krusial dalam menciptakan orientasi yang jelas bagi pengguna suatu ruang, terutama di lingkungan yang kompleks. Seiring dengan perkembangan zaman, fungsi signage tidak lagi terbatas pada identifikasi suatu area, tetapi juga menjadi bagian dari desain grafis lingkungan (*Environmental Graphic Design*) yang bertujuan membangun identitas dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam suatu ruang.

Desain grafis lingkungan bukan hanya sekadar elemen dekoratif, melainkan sebuah sistem informasi yang dirancang untuk menyampaikan pesan secara efektif kepada target audiens. Keberhasilan penerapan desain ini diukur dari sejauh mana informasi yang disajikan dapat dipahami dengan baik oleh pengguna, sehingga mengurangi kebingungan dan meningkatkan orientasi di dalam suatu kawasan. Salah satu lingkungan yang sangat membutuhkan sistem grafis lingkungan yang baik adalah kawasan perguruan tinggi, mengingat tingginya mobilitas mahasiswa, staf, dan pengunjung yang mungkin belum familiar dengan lingkungan kampus.

Institut Seni Indonesia Padangpanjang memiliki berbagai fasilitas seperti auditorium, hall, ruang rapat rektorat, masjid, ruang program studi, laboratorium, perpustakaan, kantin, hingga gedung pertunjukan. Namun, berdasarkan hasil observasi lapangan dan pengumpulan data melalui kuesioner, ditemukan bahwa penyajian informasi terkait penunjuk arah di lingkungan kampus masih kurang optimal. Minimnya sistem grafis lingkungan di kampus ISI Padangpanjang mengakibatkan pengunjung sering mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi lokasi atau ruangan, serta belum terwujudnya identitas visual kampus seni yang kohesif dalam sistem tanda yang digunakan.

Oleh karena itu, diperlukan perancangan ulang sistem grafis lingkungan di kampus ISI Padangpanjang agar mampu menyediakan struktur informasi yang lebih jelas, fungsional, dan selaras dengan identitas kampus. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan mahasiswa, staf, serta pengunjung kampus dapat lebih mudah mengakses informasi mengenai lokasi dan fasilitas yang tersedia, sehingga menciptakan pengalaman ruang yang lebih terarah dan nyaman.

METODE

1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati atau meninjau secara langsung di lokasi penelitian guna memperoleh pemahaman mendalam mengenai kondisi yang terjadi serta memverifikasi kebenaran suatu desain penelitian. Menurut Patton, observasi merupakan metode yang akurat dalam mengumpulkan data karena memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi secara langsung dari sumbernya. Metode ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis aktivitas atau fenomena yang berlangsung sehingga dapat dijadikan sebagai objek kajian penelitian.

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan mengunjungi Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang untuk mengumpulkan data terkait sejarah, identitas visual, serta melakukan wawancara langsung dengan ahli atau pihak yang berwenang, termasuk Ketua IKSBN Rektorat ISI Padangpanjang.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan melalui proses tanya jawab dengan individu yang memiliki pengetahuan atau pengalaman relevan terhadap topik penelitian. Metode ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai suatu permasalahan berdasarkan perspektif narasumber. Wawancara dapat dilakukan dengan atau tanpa pedoman wawancara (interview guide), tergantung pada kebutuhan penelitian dan tingkat struktur yang diterapkan dalam proses wawancara.

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan setelah proses observasi lapangan. Peneliti mewawancarai Bapak Ary Leo Bermanselaku Ketua IKSBN Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang untuk memperoleh informasi mengenai sejarah, perkembangan, dan identitas visual kampus. Pertanyaan yang disusun bertujuan untuk melengkapi data penelitian dan mendapatkan pemahaman lebih mendalam mengenai aspek-aspek yang berkaitan dengan desain grafis lingkungan di ISI Padangpanjang.

c. Kuesioner Online

Selain melakukan observasi dan wawancara, penelitian ini juga menggunakan metode survei melalui penyebaran kuesioner secara *online* kepada target audiens.

Penyebaran kuesioner dilakukan melalui platform Google Form yang disebarluaskan melalui media sosial, serta dibantu oleh rekan-rekan peneliti untuk memperluas jangkauan responden. Dengan metode ini, diharapkan dapat diperoleh data yang lebih representatif terkait efektivitas sistem grafis lingkungan di kampus ISI Padangpanjang.

2. Segmentasi Target Audiens

a. Demografis

1) Usia

Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang dikunjungi oleh berbagai kelompok usia, mulai dari remaja hingga dewasa.

2) Jenis Kelamin

Tidak terdapat batasan jenis kelamin dalam segmentasi audiens yang dituju, sehingga sistem grafis lingkungan yang dirancang bersifat inklusif dan dapat diakses oleh semua individu.

3) Profesi

Target audiens utama dalam penelitian ini mencakup calon mahasiswa, mahasiswa aktif, serta tamu yang berkunjung ke Institut Seni Indonesia Padangpanjang.

b. Psikografis

Target audiens penelitian ini adalah pengunjung ISI Padangpanjang, baik dari lokal maupun mancanegara, yang memiliki kepentingan dengan institusi.

c. Geografis

Secara geografis, target audiens tidak terbatas pada wilayah tertentu, mengingat mahasiswa dan tamu Institut Seni Indonesia (ISI) Padangpanjang berasal dari berbagai daerah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Perancangan

a. Konsep Verbal

Perancangan ini menggunakan bahasa yang baku dan lugas dengan dua pilihan bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, guna memastikan informasi dapat diterima dan dipahami dengan jelas oleh target audiens. Pada media pendukung seperti *virtual reality* dan instalasi *augmented reality*, penggunaan bahasa baku diterapkan untuk menjaga akurasi penyampaian informasi. Sementara itu, pada media lain seperti video wawancara, digunakan bahasa yang lebih santai dan komunikatif agar lebih relevan dan menarik bagi pengunjung dari berbagai kelompok usia.

b. Konsep Visual

Perancangan Environmental Graphic Design ini mengadaptasi unsur budaya yang relevan di Sumatera Barat serta mengacu pada karakter lingkungan kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang. Unsur budaya tersebut dipadukan dengan elemen modern guna mencerminkan perkembangan zaman. Pemilihan warna didasarkan pada identitas visual kampus, dengan turunan dari warna biru sebagai warna utama.

Dalam aspek tipografi, digunakan jenis huruf sans serif sebagai elemen utama dalam perancangan grafis lingkungan. Pemilihan sans serif didasarkan pada pertimbangan keterbacaan yang tinggi serta kejelasan dalam menyampaikan informasi, sehingga efektif digunakan dalam sistem penunjuk arah dan media informasi lainnya.

2. Hasil dan Analisis Karya

a. Welcome Sign



Gambar 1. *Welcome Sign*

(Sumber : Wahyu Ichsan Fauzi, 2024)

Welcome sign dirancang sebagai elemen utama di pintu gerbang Institut Seni Indonesia Padangpanjang untuk menyambut pengunjung dan memperkuat identitas kampus. Desainnya mengadaptasi elemen budaya lokal, khususnya tanduk kerbau sebagai simbol kemenangan, keberanian, dan kekuatan, yang distilasi agar lebih modern dan dinamis. Pemilihan turunan warna biru selaras dengan identitas kampus, sementara kombinasi elemen visual dan warna yang tepat diharapkan menciptakan pengalaman visual yang kuat dan berkesan.

b. Direction Sign



Gambar 2. Direction Sign
(Sumber : Wahyu Ichsan Fauzi, 2024)

Direction sign ditempatkan di berbagai area kampus untuk mempermudah navigasi pengunjung serta menyampaikan informasi penting, seperti petunjuk arah dan peraturan kampus. Desainnya menggabungkan bentuk gonjong sebagai ciri khas lokal dengan sentuhan modern, mencerminkan adaptasi institusi terhadap perkembangan zaman. Sans Serif dipilih sebagai tipografi utama karena jelas dan mudah dibaca, sementara palet warna menggunakan turunan biru yang selaras dengan identitas kampus.

c. Identification Sign



Gambar 3. Identification Sign
(Sumber : Wahyu Ichsan Fauzi, 2024)

Identification sign berfungsi sebagai penanda lokasi di kampus, mempermudah navigasi dan orientasi pengguna. Desainnya selaras dengan welcome sign dan directional sign, mengutamakan kejelasan, estetika, dan fungsionalitas untuk menciptakan lingkungan kampus yang lebih terorganisir dan informatif.

d. Piktogram



Gambar 4. Piktogram
(Sumber : Wahyu Ichsan Fauzi, 2024)

Piktogram dirancang dengan mempertahankan elemen inti identitas merek untuk menciptakan pengenalan yang maksimal. Setiap piktogram mencerminkan identitas kampus Institut Seni Indonesia Padangpanjang, menggabungkan modernitas dengan budaya Sumatera Barat, sehingga menghasilkan visual yang relevan dan estetis.

e. Media Pendukung

a) *Vertical Banner*



Gambar 5. *Vertical Banner*

(Sumber : Wahyu Ichsan Fauzi, 2024)

Vertical banner memperkuat identitas editorial melalui gaya visual, *layout*, tipografi, dan warna yang konsisten. *Layout* modern dan minimalis digunakan untuk memastikan kejelasan informasi. Media cetak ini mengonversi ide dasar perancang menjadi visual yang jelas dan terstruktur, memudahkan audiens memahami konsep perancangan secara konkret dan menyampaikan pesan dengan lebih efektif.

b) *Video Interview*

Video interview mendokumentasikan seluruh proses perancangan, dari brainstorming hingga realisasi desain melalui 3D modeling dan prototyping. Melalui wawancara dengan narasumber yang terlibat langsung maupun tidak langsung, video ini memberikan wawasan tentang asal-usul ide, proses pengembangan, serta tanggapan terhadap hasil akhir. Selain sebagai dokumentasi, video ini juga bertujuan untuk menginspirasi dan memberikan gambaran menyeluruh tentang perjalanan proyek.

c) *Portal perancangan grafis lingkungan*

Environmental Graphic Design (EGD) Portal adalah platform yang memuat panduan lengkap perancangan grafis lingkungan kampus ISI Padangpanjang. Portal ini mencakup elemen desain seperti warna, tipografi, piktogram, papan tanda, dan material yang memastikan konsistensi identitas visual. Sebagai *website prototype*, *EGD Portal* dirancang agar mudah diakses dan digunakan oleh eksekutor desain. Dengan tata letak yang clean dan modern, portal ini mencerminkan profesionalitas serta adaptasi institut terhadap perkembangan dunia desain.

KESIMPULAN

Institut Seni Indonesia Padangpanjang menghadapi tantangan dalam sistem grafis lingkungan yang kurang efektif dalam navigasi dan identitas kampus. Hasil dari observasi menyatakan bahwa pengunjung kesulitan mengenali area kampus akibat minimnya signage informatif dan desain yang tidak terstruktur.

Penelitian ini merancang sistem grafis lingkungan dengan elemen visual seperti signage, piktogram, tipografi, dan skema warna yang harmonis untuk mempermudah navigasi dan memperkuat identitas kampus. Pendekatan desain mengacu pada teori wayfinding, ergonomi, dan grafis lingkungan guna memastikan komunikasi visual yang efektif.

Selain perancangan fisik, teknologi Virtual Reality (VR) diterapkan sebagai simulasi, memungkinkan eksplorasi lingkungan kampus secara virtual sebelum implementasi. Diharapkan, sistem ini menciptakan

navigasi yang lebih jelas, meningkatkan keteraturan, serta memperkuat citra kampus sebagai institusi seni yang modern dan profesional.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianto, Fernanda. Dkk. (2014). Perancangan grafis lingkungan puskesmas medokan ayu Surabaya. 6
- Fahrezi, F., Utomo, N. W., & Gunawan, A. M. P. (2021). Perancangan Media Interaktif 3d Virtual Environment Sebagai Media Informasi Pengenalan Fasilitas Akademik Universitas Pradita. *Kartala Visual Studies*, 1(1), 1-20.
- Fatriani, J. C. Rancang bangun media pembelajaran pengenalan buah menggunakan teknologi augmented reality based marker berbasis android.
- Hananto, B. A., Timothy, E., Krisananda, R., & Stefanus, T. (2019). Kajian Desain Environmental Graphic Design Umeda Hospital. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 177-190.
- Hamanda, G. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Kelas V SDN 06 Batu Taba. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 3, No. 4, pp. 1256-1261).
- Hananto, B. A., & Soenarjo, H. (2017). Perancangan Environment Graphics Museum Gajah. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 17(2), 67-77.
- Harahap, H. J. P. (2015). Penerapan Media Pembelajaran Piktogram Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Pada Matakuliah Schreibfertigkeit III. -, 89-96.
- Indonesia, U. U. R. (2003). Sistem pendidikan nasional. *Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum*.
- Indonesia, P. R. Undang-undang republik indonesia nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
- Lisnawati, L. (2022). Keefektivan Penggunaan Model Pembelajaran Flipped Classroom Berbantuan Media Audio Visual dalam Pembelajaran IPA di Kelas 4 SDN 3 Mekarbakti Garut. *Caxra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 9-14.
- Maulana, I. A., & Faizal, F. A. *Perancangan typeface aksara lampung sebagai identitas kota bandar lampung*.
- Marfis, P. Y., & Yulia, N. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Gambar Piktogram dalam Mengingat Kanji bagi Siswa Kelas XI SMA INS Kayutanam. *Omiyage: Jurnal Bahasa dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, 1(5).
- Muhammad, B. F. (2022). *Representasi moral baik dalam serial drama squid game (analisis semiotika charles sanders peirce)* (Doctoral dissertation, Universitas Nasional).
- Pratama, R. (2010). *Proses Produksi Iklan Layanan Masyarakat Di Tvri Stasiun Riau* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Pratama, F. D., & Swasty, W. (2018). Logo dan Signage sebagai Identitas Visual (Studi Kasus: Stadion Gelora Bandung Lautan Api). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 4(02), 119-129.
- Putra, R. W. (2016). Kajian transformasi visual desain karakter bulbasaur pada game pokemon go generasi I. *Avant Garde*, 4(2), 174-196.
- Purwaningsih. Perancangan grafis lingkungan objek wisata kampoeng djawa sekatul.
- Ramdhani, R., & Nugraha, Y. S. (2023). Analisis Semiotika Puisi "Hatiku Selembur Daun" Karya Sapardi Djoko Damono. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 41-49.
- Rompas, M. V., Sinsuw, A., Robot, J., & Najooan, X. (2013). Perancangan Gedung Fakultas Teknik Unsrat Dengan Perspektif Animasi 3D. *Jurnal Teknik Informatika*, 2(2).
- Sadya, Sarnita. (2023). Ada 4004 perguruan tinggi di Indonesia pada 2022. Diakses pada 3 September 2023, dari <https://dataindonesia.id/ragam/detail/ada-4004-perguruan-tinggi-di-indonesia-pada-2022>
- Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. (2013). Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality (Studi Kasus: Perobekan Bendera Belanda di Hotel Majapahit). *Jurnal Teknik ITS (SINTA: 4, IF: 1.1815)*, 2(2), A397-A400.
- Susanto, D. (2015). *Perancangan sign system universitas sebelas maret solo*.
- Syafril, R. S. (2019). Penerapan Sederhana Virtual Reality Dalam Presentasi Arsitektur. *Nalars*, 19(1), 29-40.

Wheeler, Alina. (2013). *The Branding Identity (4th ed)*. Canada, John Wiley & Sons, Inc (184)