

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

LAPORAN TUGAS AKHIR

Perancangan *Environmental Graphic Design* Bimbel BTA 70

Palembang



Diajukan Oleh :

Galang Dwi Putra Sugiarto

061200001

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2023

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

LAPORAN TUGAS AKHIR

Perancangan *Environmental Graphic Design* Bimbel BTA 70

Palembang



Diajukan Oleh :

Galang Dwi Putra Sugiarto

061200001

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Ahli Madya

PALEMBANG

2023

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : GALANG DWI PUTRA SUGIARTO / 061200001
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA
JUDUL : PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL*
***GRAPHIC DESIGN* BIMBEL BTA 70**
PALEMBANG

Tanggal : 21 Agustus 2023
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn.
NIDN : 0226028201

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA/NPM : GALANG DWI PUTRA SUGIARTO / 061200001
PROGRAM STUDI : DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA
JUDUL : PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN* BIMBEL BTA 70
PALEMBANG

Tanggal : 28 Agustus 2023
Penguji 1

Tanggal : 28 Agustus 2023
Penguji 2

Dilmai Putra, S.Sn., M.Sn.
NIDN : 0205058303

Muh. Jhonsen Syaftriandi, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0229069301

Menyetujui.
Rektor

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

MOTTO :

"Kebanyakan orang bahagia karena mereka mengambil keputusan."

(Abraham Lincoln)

"Saya memilih untuk hidup karena pilihan, bukan karena kebetulan."

(Miyamoto Musashi)

Kupersembahkan kepada:

- *Allah yang Maha Esa*
- *Ayah dan Ibu tercinta*
- *Teman - Teman terdekat*
- *Guru yang ku hormati*
- *Saudara seperjuangan*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur diucapkan kepada Allah Swt. atas segala rahmat-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul **Perancangan Environmental Graphic Design Bimbel BTA 70 Palembang**. Tujuan dari penyusunan LTA ini guna memenuhi salah satu syarat untuk bisa menempuh mata kuliah Tugas Akhir.

Penulis tentunya mengalami kesulitan dan kendala tetapi dengan bimbingan, bantuan serta dorongan dari berbagai pihak, terutama dengan izin Allah SWT, kesulitan tersebut dapat teratasi, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

- a. Allah Subhana Huwata'ala yang telah memberikan ilmu, akal, kesehatan, jasmani dan rohani.
- b. Orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan.
- c. Bapak Benedictus Effendi, S.T.,M.T. selaku Rektor Institut Teknologi Dan Bisnis PalComTech
- d. Bapak Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberikan bimbingan dan arahan agar penulis benar-benar memahami kajian penulisan laporan tugas akhir.
- e. Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom. selaku Kaprodi jurusan Desain Komunikasi Visual Program Diploma Tiga.
- f. Teman-teman seperjuangan penulis yang telah memberikan dukungan dan saran.

Mungkin jika ada kekurangan dan kesalahan dalam laporan tugas akhir ini, penulis menerima kritik dan sarannya dari para pembaca. Akhir kata penulis mengucapkan Allhamdullilah, semoga Allah SWT selalu menyertai langkah penulis. Dan semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan dapat menambah wawasan berfikir serta sebagai bahan referensi dan informasi yang bermanfaat bagi pengetahuan.

Palembang, 25 Juli 2023

Galang Dwi Putra Sugiarto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK.....	xiv
Bab 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Landasan Teori.....	7
2.2 Penelitian Terdahulu.....	10
2.3 Identifikasi Masalah.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Teknik Pengumpulan Data.....	19

3.2 Teknik Perancangan	22
3.3 Ruang Lingkup Penelitian	29
3.3 Alat dan Bahan	29
3.4 Tahapan Pengerjaan	30
BAB IV HASIL Dan PEMBAHASAN	32
4.1 Hasil	32
4.2 Pembahasan	51
BAB V PENUTUP	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	53
Daftar Pustaka	xv
Lampiran	xvi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Hasil Perancangan Grafis Lingkungan Pada Museum Tekstil Jakarta	15
Gambar 2.2 Hasil Redesain Environmental Graphic Design Sign system Candi Pari	16
Gambar 2.3 Hasil Perancangan Sign system Dan Wayfinding pada Museum Tsunami Aceh	17
Gambar 2.4 Hasil Perancangan Sign system Dan Wayfinding pada Museum Tsunami Aceh	18
Gambar 3.1 Observasi Wayfinding	19
Gambar 3.2 Observasi Sign System	20
Gambar 3.3 Wawancara bersama Manager Operasional	21
Gambar 3.3 Wawancara bersama Admin Bimbel BTA 70 Palembang	22
Gambar 3.4 Orang	23
Gambar 3.5 Bentuk	24
Gambar 3.6 Garis	24
Gambar 3.7 Kursi	25
Gambar 3.8 Buku	25
Gambar 3.9 Laptop	26
Gambar 3.10 Jam Dinding	26
Gambar 3.11 Warna	28
Gambar 3.12 Font Quicksand	29
Gambar 4.1 Sketsa mushola	32
Gambar 4.2 Sketsa toilet	33

Gambar 4.3 Sketsa ruang tunggu	33
Gambar 4.4 Sketsa admin	34
Gambar 4.5 Sketsa Sign System	34
Gambar 4.6 Sketsa Wayfinding	35
Gambar 4.7 Desain Icon toilet	36
Gambar 4.8 Desain Icon mushola pada Wayfinding	36
Gambar 4.9 Desain Icon mushola akhi	37
Gambar 4.10 Desain Icon mushola ukhti	38
Gambar 4.11 Desain Icon ruang staff dan pengajar	39
Gambar 4.12 Desain Icon ruang tunggu	40
Gambar 4.13 Desain Icon admin	40
Gambar 4.14 Desain Sign System	41
Gambar 4.15 Desain wayfinding	42
Gambar 4.16 Sign System Admin	44
Gambar 4.17 Sign System Akhi	45
Gambar 4.18 Sign System Ukhti	46
Gambar 4.19 Sign System Toilet	47
Gambar 4.20 Sign System Ruang Tunggu	48
Gambar 4.21 Sign System Ruang Staff	49
Gambar 4.22 Pembahasan Sign System Admin	51
Gambar 4.23 Pembahasan Sign System Mushola Akhi	52
Gambar 4.24 Pembahasan Sign System Mushola Ukhti	52
Gambar 4.25 Pembahasan Sign System Toilet	53

Gambar 4.26 Pembahasan Sign System Ruang Tunggu	54
Gambar 4.27 Pembahasan Sign System Ruang Staff.....	54
Gambar 4.28 Pembahasan Wayfinding Mushola	55
Gambar 4.29 Pembahasan Wayfinding Ruang Tunggu	55
Gambar 4.30 Pembahasan Wayfinding Tangga	56
Gambar 4.31 Pembahasan Wayfinding Toilet	56
Gambar4.32 Media Pendukung Utama A2	57
Gambar 4.33 Media Pendukung A3	58

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	10
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

1. *Form* Persetujuan Topik dan Judul LTA (*Fotocopy*)
2. *Form* Balasan Dari Perusahaan (Asli)
3. *Form* Konsultasi LTA (Asli)
4. Surat Pernyataan Ujian LTA (Asli)
5. *Form* Revisi Ujian Proposal (Asli)
6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)

ABSTRAK

Lembaga bimbingan belajar adalah lembaga pendidikan yang memberikan pelayanan bagi siswa/siswi untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan akademik mereka. Bimbel BTA 70 Palembang merupakan lembaga bimbingan belajar yang berfokus pada pelajaran - pelajaran yang terdapat di sekolah dengan moto "MELAYANI SETULUS HATI". Bimbel BTA 70 Palembang membutuhkan sarana pendukung yaitu penggunaan Environmental Graphic Design yang berperan sebagai media informasi dan petunjuk yang jelas bagi pengunjung, siswa/siswi maupun para orang tua. Keberadaan Environmental Graphic Design sangat dibutuhkan di Bimbel BTA 70 Palembang seperti informasi ruang kelas, ruang tunggu, toilet, ruang staff dan pengajar, dan mushola. Visualisasi karya yang dilakukan terbagi menjadi dua tahap yaitu, sketsa dan *final* desain. Perancangan ini menghasilkan desain yaitu *sign system dan wayfinding*. Desain yang sudah dibuat memiliki fungsi yang berbeda dan ditempatkan di Bimbel BTA 70 Palembang sesuai dengan tujuan *environmental graphic design* ini dirancang.

Kata kunci: *Sign System, Wayfinding*

Tutoring institutions are educational institutions that provide services for students to improve their academic skills and abilities. Bimbel BTA 70 Palembang is a tutoring institution that focuses on lessons found in schools with Moto "serving sincere heart". Bimbel BTA 70 Palembang requires supporting facilities, namely the use of Environmental Graphic Design which acts as a medium of information and clear instructions for visitors, students and parents. The existence of Environmental Graphic Design is needed in Bimbel BTA 70 Palembang such as classroom information, waiting rooms, toilets, staff rooms and teachers, and mosque. The visualization of the work carried out is divided into two stages namely, sketch and final design. This design produces a design, namely Sign System and Wayfinding. The design that has been made has a different function and is placed in the Bimbel BTA 70 Palembang in accordance with the purpose of the Environmental Graphic Design is designed.

Keywords: *Sign System, Wayfinding*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bimbingan belajar merupakan sebuah kegiatan atau proses yang dilakukan oleh seseorang atau lembaga yang bertujuan untuk membantu siswa/siswi dalam memperoleh pemahaman dan pengetahuan yang lebih baik mengenai suatu pelajaran atau mata pelajaran tertentu. Dalam hal ini, bimbingan belajar menjadi solusi yang memungkinkan siswa/siswi untuk mendapatkan pembelajaran untuk memperoleh prestasi akademis yang lebih baik serta mencapai tujuan akademisnya.

Bimbingan belajar bertujuan untuk membantu siswa/siswi meningkatkan kemampuan dan prestasi belajar, baik dalam menghadapi ujian atau test tertentu maupun sebagai penunjang peningkatan hasil belajar secara umum. Sejalan dengan pertumbuhan pesat teknologi serta persaingan pada dunia pembelajaran, ditambah keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru di sekolah. Oleh karena itu, dibutuhkan bimbingan belajar di luar sekolah yang dapat memberikan waktu tambahan dalam proses pembelajaran.

Lembaga bimbingan belajar adalah lembaga pendidikan yang memberikan pelayanan bagi siswa/siswi untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan akademik mereka. Tujuan utama dari lembaga bimbingan belajar adalah untuk membantu siswa mencapai prestasi akademik yang lebih baik di sekolah atau pada suatu tes seperti UTBK. Umumnya, lembaga bimbingan belajar menyediakan fasilitas seperti guru privat, ruang belajar,

materi belajar, tes mata pelajaran, serta konseling akademik dan non-akademik.

Bimbel BTA 70 Palembang merupakan lembaga bimbingan belajar yang berfokus pada pelajaran - pelajaran yang terdapat di sekolah dengan moto "MELAYANI SETULUS HATI". Bimbel BTA 70 Palembang terletak di Jl. R. Sukanto No.28 ABCD, 8 Ilir, Kec. Ilir Tim. II, Kota Palembang. Berdasarkan hasil observasi penulis, Bimbel BTA 70 Palembang memiliki tempat yang cukup luas dan memiliki ruang kelas yang cukup banyak namun kurangnya informasi ataupun petunjuk yang jelas. Berdasarkan pengalaman pribadi penulis, saat berada disana terkadang masih ada siswa yang bertanya dimana letak ruangan berada dan juga pengunjung yang bertanya letak toilet dan mushola. Bimbel BTA 70 Palembang membutuhkan sarana pendukung yaitu penggunaan *Environmental Graphic Design* yang berperan sebagai media informasi dan petunjuk yang jelas bagi pengunjung, siswa/siswi maupun para orang tua.

Perancangan *Environment Graphic Design* ini dibuat untuk meningkatkan kualitas fasilitas dan memperkenalkan Bimbel BTA 70 Palembang sebagai lembaga yang modern dan inovatif kepada para calon siswa/siswi dan orang tua. Dengan tampilan yang menarik dan profesional, diharapkan dapat meningkatkan rasa nyaman para siswa/siswi dan orang tua serta mendorong mereka untuk lebih tertarik dengan Bimbel BTA 70 Palembang sebagai tempat bimbingan belajar.

Keberadaan *Environmental Graphic Design* sangat dibutuhkan di Bimbel BTA 70 Palembang seperti informasi ruang kelas, ruang tunggu, toilet, ruang staff dan pengajar, dan mushola. Sebenarnya informasi ruang kelas, ruang tunggu, toilet, ruang staff dan pengajar, dan mushola sudah ada namun belum berfungsi dengan baik. Selain itu, dengan meningkatkan kualitas fasilitas melalui *Environmental Graphic Design*, Bimbel BTA 70 Palembang juga dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan hasil belajar para siswa/siswi. Hal ini karena fasilitas yang nyaman dan baik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan efektif.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik untuk mengangkat judul laporan tugas akhir **“Perancangan *Environmental Graphic Design* Bimbel BTA 70 Palembang”** dengan penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi Bimbel BTA 70 Palembang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang *Environmental Graphic Design* di Bimbel BTA 70 Palembang.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan *Environmental Graphic Design* di Bimbel BTA 70 Palembang yang berupa *wayfinding dan sign system* sebagai media informasi sehingga informasi yang tersedia nantinya dapat dipahami oleh para siswa/siswi dan juga orang tua.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Bagi Tempat Penelitian

Dengan perancangan *Environmental Graphic Design* berupa wayfinding dan *sign system* sebagai media informasi dapat meningkatkan kualitas fasilitas di Bimbel BTA 70 Palembang sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik dan efektif.

1.4.2 Manfaat Bagi Mahasiswa

Manfaat yang dapat dirasakan oleh penulis adalah, menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan *Environmental Graphic Design* sebagai media informasi suatu tempat.

1.4.3 Manfaat Bagi Akademik

Manfaat akademik dari penelitian ini yaitu dapat digunakan sebagai sumber referensi keilmuan bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan penelitian sejenis serta memberi sedikit pengetahuan tentang penggunaan *Environmental Graphic Design* di suatu tempat.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulis menggunakan sistematika penulisan berisi materi yang dibahas pada setiap bab untuk mewujudkan suatu hasil laporan dengan penyusunan yang baik dan benar.

Bab 1 Pendahuluan

Bab pendahuluan berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

Bab 2 Tinjauan Pustaka

Bab ini memuat uraian mengenai landasan teori yang digunakan dan hasil penelitian terdahulu

Bab 3 Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan mengenai objek dan waktu penelitian, jenis data, teknik perancangan, ruang lingkup penelitian, alat dan bahan serta tahapan pengerjaan.

Bab 4 Hasil dan Pembahasan

Bab hasil dan pembahasan berisi hasil perancangan yang telah dicapai serta analisis mendalam atas karya yang telah dihasilkan.

Bab 5 Penutup

Dalam bab terakhir ini, penulis menyajikan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dan memberikan saran-saran yang relevan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Landasan teori adalah sebuah konsep dengan pernyataan yang tertata rapi dan sistematis memiliki variabel dalam penelitian karena landasan teori menjadi landasan yang kuat dalam penelitian yang akan dilakukan (Ramdhan, 2021 : 27). Penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan sebagian landasan teori sebagai pendukung proses penulisan laporan.

2.1.1 Semiotika atau Semiotik

Hidayat (2015) menjelaskan bahwa semiotik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem tanda atau lambang dalam kehidupan manusia. Kata semiotik berasal dari "semiotikos" yang berarti tafsiran tanda (sign).

2.1.2 Piktogram

Menurut Fadilla et al (2019) piktogram adalah alat grafis yang kuat yang menggantikan tipografi untuk menyampaikan pesan tertentu. Sedangkan menurut Hutama et al (2019) menyatakan bahwa piktogram adalah suatu ideogram yang menyampaikan suatu makna melalui penampakan gambar yang meniru keadaan fisik objek yang sebenarnya.

2.1.3 *Wayfinding*

Wayfinding adalah proses pengumpulan informasi dan pengambilan keputusan yang digunakan orang untuk mengarahkan diri mereka dan

bergerak melalui ruang, bagaimana orang berpindah dari satu tempat ke tempat lain (Hunter dalam Hantari dan Ikaputra, 2020).

Raubal (dalam Basori et al, 2022) menjelaskan bahwa seorang yang memasuki sebuah wilayah asing, membutuhkan penanda agar mudah untuk menuju suatu tempat yang dituju, pengguna mengambil langkah-langkah untuk mencapai tujuan berdasarkan informasi yang tersedia, dan mudah terlihat dalam media *wayfinding*.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa *wayfinding* merupakan sebuah sarana yang berfungsi sebagai penunjuk arah ataupun penanda agar seseorang dapat memahami arah atau tempat yang dituju.

2.1.4 Sign system

Menurut Nasir dan Parayogi (2022 : 996) *Sign system* adalah sebuah papan penanda yang mengarahkan dan memberikan sebuah informasi kepada pengunjung dan memberikan kesan keindahan bagi lingkungan. Sedangkan menurut Menurut Darmayanti (2018: 06) *Sign system* adalah simbol yang dapat mengartikan sebuah tanda atau yang lainnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menyimpulkan bahwa *Sign system* adalah suatu media yang berfungsi sebagai penanda suatu tempat sehingga orang yang melihatnya dapat mengenali tempat tersebut.

2.1.5 Tipografi

Menurut Fitriah (2018) Tipografi adalah seni menyusun huruf-huruf sehingga dapat dibaca tetapi masih mempunyai nilai desain. Tipografi digunakan sebagai metode untuk menerjemahkan kata-kata (lisan) ke dalam bentuk tulisan (visual).

2.1.6 Warna

Warna merupakan elemen desain yang sangat berpengaruh di dalam membantu menjadikan komposisi suatu desain menjadi menarik perhatian. Dengan menggunakan warna komposisi suatu desain akan sangat menunjang tercapainya tujuan komunikasi dengan media cetak (Mulyana et al, 2019 : 33)

2.1.7 Garis

Garis merupakan komponen desain yang sebagai perpadatan sekelompok titik yang berurutan, baik dengan berdiri untuk elemen utama ataupun bagian dari komunikasi (Andreansyah et al, 2022 : 5)

Adapun Jenis Jenis garis sebagai berikut :

1. Garis Diagonal

Diagonal merupakan garis lurus yang miring ke kanan atau ke kiri. Garis-garis diagonal ini memberi kesan sesuatu yang tidak stabil, bergerak atau dinamis.

2. Garis Horizontal

Garis horizontal yaitu garis dengan tampilan lurus mendatar. Garis ini memiliki karakter yang tenang dan mantap.

3. Garis Vertikal

Garis vertikal yang berarti garis lurus, dan pengertian garis vertikal selanjutnya adalah garis vertikal yang dianalogikan dengan benda yang berdiri tegak dan lurus seperti batang pohon, tugu, orang berdiri dan lain sebagainya. Garis itu memberi kesan tidak bergerak dan mengarah ke langit.

4. Garis Lengkung

Garis lengkung adalah garis yang arahnya membelok dan garis ini ada tiga macam, yaitu busur busur besar, kurva kubah, dan kurva mengambang. Untuk makna dan kesan garis lengkung yang memberikan kesan elegan, luwes dan halus. Tapi itu juga bisa melambangkan ketidakpastian.

2.1.8 *Environmental Graphic Design*

Menurut Calori and Vanden-Eynden (dalam Hananto et al, 2019 :180) Environment Graphic Design atau biasa disingkat EGD adalah komunikasi grafis mengenai sebuah informasi yang ditemukan dalam sebuah lingkungan (enviroment).

Terdapat tiga komponen utama dalam EGD:

1. Signage (dan wayfinding), dimana EGD berfungsi untuk menuntun dan membawa audiens kepada sebuah tempat dengan menunjukan jalan.

2. Placemaking, dimana EGD berfungsi untuk memberikan identitas terhadap sebuah lokasi, dengan demikian tempat itu dapat dikenali dan lebih mudah diingat.
3. Interpretation, dimana EGD berfungsi memaparkan informasi terhadap sebuah tempat atau lokasi dan informasi tersebut dapat diinterpretasi dan dimengerti.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penulis menemukan beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan *Environmental Graphic Design* yang dapat digunakan untuk memperkuat penulisan laporan.

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Nama Jurnal	Hasil Penelitian
1	Fajar Rizki, Arry Mustikawan, BDes., SE., M.Ds	Perancangan Grafis Lingkungan Pada Museum Tekstil Jakarta	e- Proceeding of Art & Design : Vol.6, No.3 Desember 2019 ISSN : 2355-9349	Dalam penelitian ini, Tujuan utama pembuatan grafis lingkungan pada Museum Tekstil Jakarta adalah sebagai daya tarik pengunjung agar tidak bosan dengan Museum Tekstil dan dapat

				<p>mengingat identitas Museum. Museum Tekstil ini setiap harinya mendapati pengunjung yang sangat ramai tetapi kurang adanya grafis lingkungan yang informatif dan komunikatif.</p> <p>Perancangan signage dan <i>wayfinding</i> untuk mengarahkan pengunjung agar mengetahui lokasi dan tata letak ruangan dalam Museum Tekstil.</p>
2	Masrafi, Sonhaji Arif	Redesain <i>Environmental Graphic Design Sign system</i> Candi Pari	Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual Volume 6,	<p>Dalam penelitian ini, metode perancangan desain menjadi solusi dalam mengembangkan dan menciptakan peraturan</p>

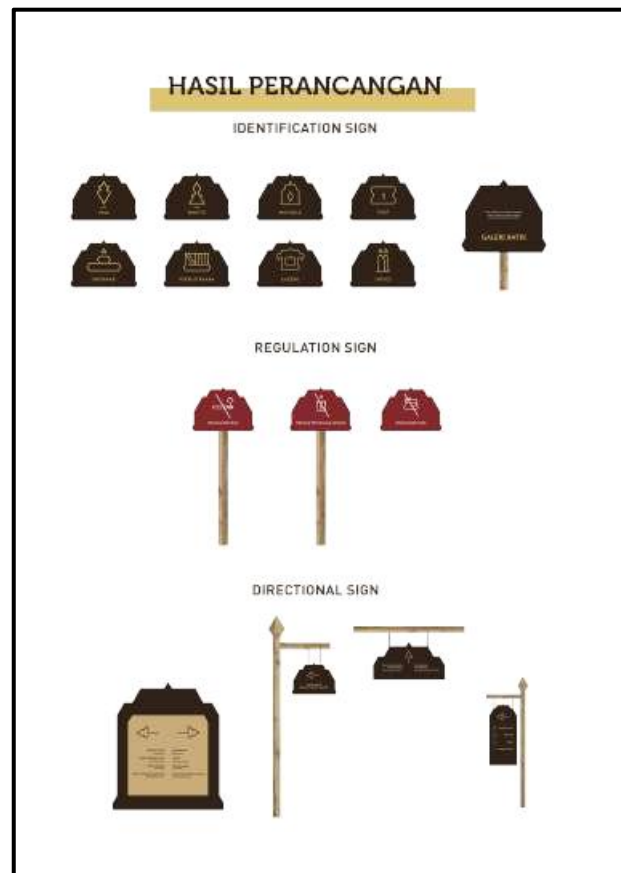
			<p>Nomor 1, Juli 2021</p> <p>ISSN (Cetak) : 2541-4550</p> <p>ISSN (Online) : 2541-4585</p>	<p>yang berfungsi untuk melestarikan Candi Pari lewat <i>Sign system</i> dan <i>wayfinding</i> yang dibuat berbentuk papan informasi yang diterapkan kedalam media dua dimensi yang akan ditempatkan pada area wisata Candi Pari.</p>
3	Risa Nursabila, Tri Cahyo Kusumandyoko	Perancangan <i>Sign system</i> Dan <i>Wayfinding</i> Pada Museum Tsunami Aceh	Jurnal Barik, Vol. 4 No. 2, Tahun 2022, 65-75 e-ISSN: 2747-1195	<p>Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan design thinking menurut Kelley dan Brown sebagai proses desainnya. Dengan mengumpulkan data-data primer penelitian yang dilakukan berupa observasi, wawancara, kuisisioner dan</p>

				<p>dokumentasi.</p> <p>Sementara untuk data sekunder dilakukan studi literatur untuk mengumpulkan referensi teori yang relevan terkait perancangan.</p> <p>Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang <i>Sign system</i> yang memiliki fungsi memberikan informasi berupa direction, navigasi, larangan dan himbauan kepada pengunjung untuk mengatur ketertiban dalam museum.</p> <p>Perancangan ini menghasilkan desain <i>Sign system</i> yang akan ditempatkan pada</p>
--	--	--	--	---

				bagian interior bangunan yang menerapkan visualisasi clean design.
--	--	--	--	---

Tujuan dari penelitian sebelumnya adalah untuk mendapatkan perbandingan dan referensi. Juga untuk menghindari asumsi kesamaan dengan penelitian ini.

1. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Fajar Rizki dan Arry Mustikawan, BDes., SE., M.Ds berjudul “Perancangan Grafis Lingkungan Pada Museum Tekstil Jakarta” Tujuan utama pembuatan grafis lingkungan pada Museum Tekstil Jakarta adalah sebagai daya tarik pengunjung agar tidak bosan dengan Museum Tekstil dan dapat mengingat identitas Museum. Museum Tekstil ini setiap harinya mendapati pengunjung yang sangat ramai tetapi kurang adanya grafis lingkungan yang informatif dan komunikatif. Perancangan signage dan *wayfinding* untuk mengarahkan pengunjung agar mengetahui lokasi dan tata letak ruangan dalam Museum Tekstil.



Gambar 2.1 Hasil Perancangan Grafis Lingkungan Pada Museum Tekstil Jakarta

(Sumber: e-Proceeding of Art & Design : Vol.6, No.3 Desember 2019 ISSN : 2355-9349)

2. Hasil penelitian Masrafi dan Sonhaji Arif dengan judul “Redesain *Environmental Graphic Design Sign system* Candi Pari” metode perancangan desain menjadi solusi dalam mengembangkan dan menciptakan peraturan yang berfungsi untuk melestarikan Candi Pari lewat *Sign system* dan *wayfinding* yang dibuat berbentuk papan informasi yang diterapkan kedalam media dua dimensi yang akan ditempatkan pada area wisata Candi Pari.



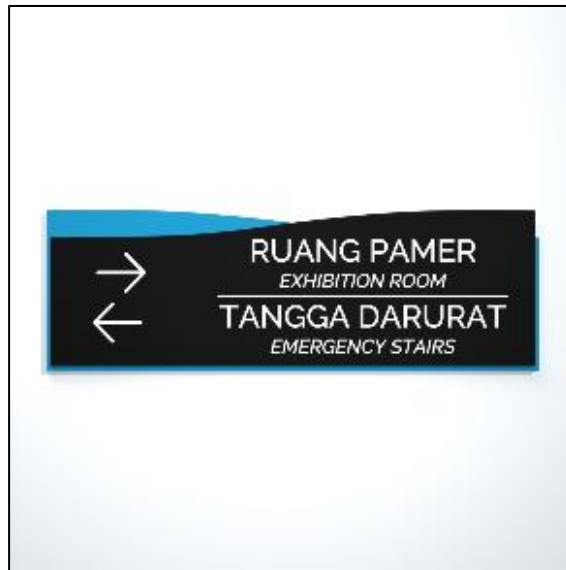
**Gambar 2.2 Hasil Redesain Environmental Graphic Design Sign system
Candi Pari**

(Sumber: Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual Volume 6, Nomor 1, Juli 2021

ISSN (Cetak) : 2541-4550 ISSN (Online) : 2541-4585)

3. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Risa Nursabila dan Tri Cahyo Kusumandyoko berjudul “Perancangan *Sign system* Dan *Wayfinding* pada Museum Tsunami Aceh” Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan design thinking menurut Kelley dan Brown sebagai proses desainnya. Dengan mengumpulkan data-data primer penelitian yang dilakukan berupa observasi, wawancara, kuisisioner dan dokumentasi. Sementara untuk data sekunder dilakukan studi literatur untuk mengumpulkan referensi teori yang relevan terkait perancangan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang *Sign system* yang memiliki fungsi

memberikan informasi berupa direction, menavigasi, larangan dan himbauan kepada pengunjung untuk mengatur ketertiban dalam museum. Perancangan ini menghasilkan desain *Sign system* yang akan ditempatkan pada bagian interior bangunan yang menerapkan visualisasi clean design.



Gambar 2.3 Hasil Perancangan Sign system Dan Wayfinding pada Museum Tsunami Aceh

(Sumber : Jurnal Barik, Vol. 4 No. 2, Tahun 2022, 65-75 e-ISSN: 2747-1195)



Gambar 2.4 Hasil Perancangan Sign system Dan Wayfinding pada Museum Tsunami Aceh

(Sumber : Jurnal Barik, Vol. 4 No. 2, Tahun 2022, 65-75 e-ISSN: 2747-1195)

2.3 Identifikasi Masalah

Pada penelitian ini dapat diidentifikasi permasalahan terkait Environmental Graphic Design di Bimbel BTA 70 Palembang kurang berfungsi dengan baik dikarenakan desain yang kurang menarik dan juga penetapan posisi yang kurang strategis.

Kemudian penulis merancang ulang Environmental Graphic Design di Bimbel BTA 70 Palembang dengan memperimbangkan beberapa hal yang menghasilkan konsep minimalis dan diharapkan mampu memudahkan para siswa ataupun pengunjung untuk dapat mengetahui posisi suatu ruang kelas atau pun ruangan lain.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Teknik Pengumpulan Data

Pada Penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan dalam mengumpulkan data, yaitu observasi, wawancara, dan studi pustaka.

3.1.1 Observasi

Observasi atau pengamatan adalah proses sistematis merekam pola perilaku aktual orang , benda , dan peristiwa , yang terjadi apa adanya (Sugiarto, 2022). Dari penjelasan tersebut, disimpulkan bahwa observasi adalah suatu metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati suatu hal atau peristiwa secara langsung.



Gambar 3.1 Observasi Wayfinding

(Sumber: Galang Dwi Putra S)



Gambar 3.2 Observasi Sign System

(Sumber: Galang Dwi Putra S)

Berdasarkan gambar 3.1 dan 3.2 diatas penulis mendapati wayfinding yang sudah ada di bimbel BTA 70 Palembang memiliki desain yang kurang menarik dan penunjuk arah yang kurang jelas serta posisi yang kurang strategis memunkinkan siswa/siswi ataupun pengunjung tidak dapat melihatnya.

3.1.2 Wawancara

Menurut Fadhallah (2021) wawancara adalah komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka di mana salah satu pihak berperan sebagai interviewer dan pihak lainnya berperan sebagai interviewee dengan tujuan tertentu, misalnya untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data. Wawancara dilakukan bersama Bapak Untung Azhari sebagai manager operasional

Bimbel BTA 70 Palembang dan Kak Rio sebagai admin Bimbel BTA 70 Palembang.

Dalam wawancara yang telah dilakukan penulis mendapatkan beberapa data yaitu:

1. Penanda ruangan atau penunjuk arah yang ada di BTA kurang berfungsi dengan baik.
2. Berdasarkan wawancara bersama dengan salah satu admin BTA 70 Palembang, ia mengatakan kalau siswa/siswi masih suka kebingungan dengan lokasi kelas dikarenakan kelas yang dipakai tidak selalu sama.



Gambar 3.3 Wawancara bersama Manager Operasional

(Sumber: Kak Rio)



Gambar 3.3 Wawancara bersama Admin Bimbel BTA 70 Palembang

(Sumber: Raih Akbar)

3.1.3 Studi Pustaka

Siregar & Harahap (2019) menyatakan bahwa Studi kepustakaan (Literatur review) berisi uraian tentang teori, temuan dan bahan penelitian lain yang diperoleh dari bahan acuan untuk dijadikan landasan kegiatan penelitian. Pada penelitian ini, penulis mencari informasi dari jurnal penelitian terdahulu yang membahas tentang *Environmental Graphic Design* beserta hasil karyanya yang berupa *sign system dan wayfinding*.

3.2 Teknik Perancangan

3.2.1 Konsep Visual

Penulis akan membuat Konsep visual dari *Environmental Graphic Design* diantaranya.

a. *icon*

icon yang akan dibuat antara lain adalah meja admin, arah, tangga, mushola, ruang tunggu, toilet, ruang staff dan pengajar, dan ruang kelas. *icon* akan dibuat dengan konsep outline dengan memberikan kesan minimalis dan modern. Beberapa elemen yang digunakan dalam pembuatan *icon* meliputi:

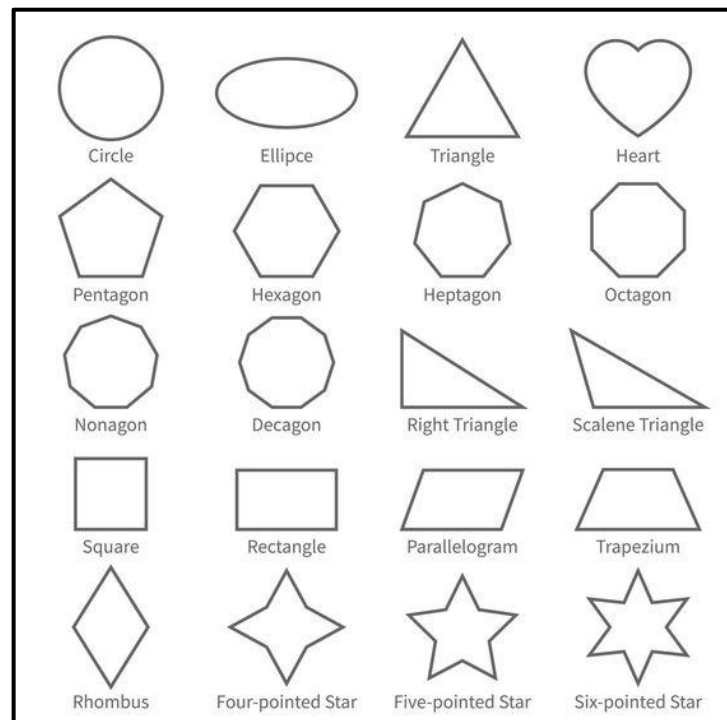
1. Orang, yang akan digunakan dalam *icon* toilet, ruang tunggu, mushola dan ruang staff dan pengajar.



Gambar 3.4 Orang

(Sumber: <https://www.gramedia.com/literasi/klasifikasi-remaja/>)

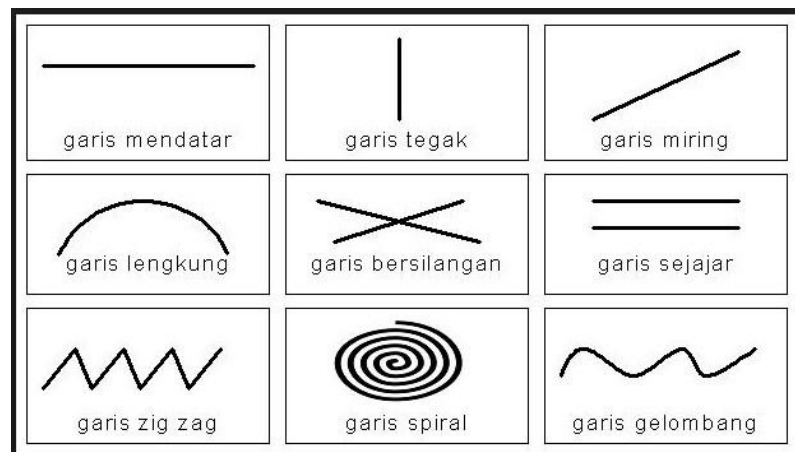
2. Bentuk lingkaran, oval, persegi panjang, dan segi tiga yang akan digunakan dalam seluruh *icon*



Gambar 3.5 Bentuk

(Sumber: [Pinterest](#))

3. Garis lurus dan garis lengkung digunakan pada seluruh *icon*



Gambar 3.6 Garis

(Sumber: www.google.com)

4. Kursi, yang akan digunakan dalam *icon* ruang tunggu.



Gambar 3.7 Kursi

(Sumber: [Pinterest](#))

5. Buku, yang akan digunakan dalam *icon* ruang staff dan pengajar dan ruang kelas.



Gambar 3.8 Buku

(Sumber: [Pinterest](#))

6. Komputer/laptop, yang akan digunakan dalam *icon* meja admin



Gambar 3.9 Laptop

(Sumber: [Pinterest](#))

7. Jam dinding, yang akan digunakan dalam *icon* ruang tunggu.



Gambar 3.10 Jam Dinding

(Sumber: [Pinterest](#))

b. *Sign system*

Sign system yang akan dibuat antara lain adalah meja admin, mushola, ruang tunggu, toilet, ruang staff dan pengajar, dan ruang kelas dengan menggabungkan tipografi dan *icon* yang sudah dibuat. Untuk *sign system* menggunakan *background* bentuk buku yang terbuka karena buku yang terbuka melambangkan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan baru serta pengalaman belajar. Hal ini menunjukkan keinginan seseorang untuk terbuka terhadap ilmu pengetahuan dan pengetahuan baru yang terkandung di dalamnya. Pada *sign system* memiliki ukuran ukuran 20 cm x 20 cm dan penggunaan font berukuran 50 point.

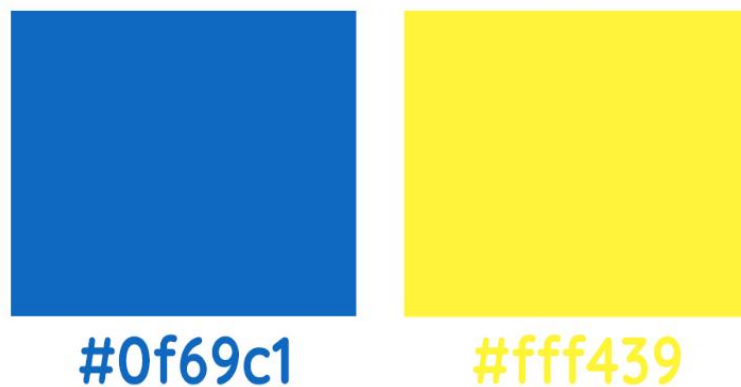
c. *Wayfinding*

Wayfinding yang akan dibuat merupakan sebuah penunjuk arah dari *icon* yang sudah dibuat. *Wayfinding* dibuat dengan membuat blok yang kemudian ditambahkan *icon* meja admin, arah, tangga, mushola, ruang tunggu, toilet, ruang staff dan pengajar, dan ruang kelas. Pada *wayfinding* memiliki ukuran ukuran 40 cm x 10 cm dan penggunaan font berukuran 60 point. *Wayfinding* akan diletakan pada bagian depan setelah pintu masuk dan juga pada bagian dinding tangga serta di lantai 2.

3.2.2 Konsep Warna

Penulis memakai warna kuning dan putih pada background dan warna biru pada teks dan *icon*. Pada *sign system* yang memiliki konsep

buku yang terbuka, warna putih dilambangkan sebagai kertas. Biru adalah warna yang melambangkan pengetahuan, kebijaksanaan, dan kepercayaan. Warna ini cocok digunakan karena dapat memberikan kesan tenang dan menenangkan. Kuning melambangkan kegembiraan, optimisme, dan keceriaan. Warna ini dapat memberikan kesan menyenangkan dan membantu menciptakan lingkungan yang positif. Kombinasi warna kuning dan biru dapat menciptakan tampilan yang ceria dan menyenangkan.

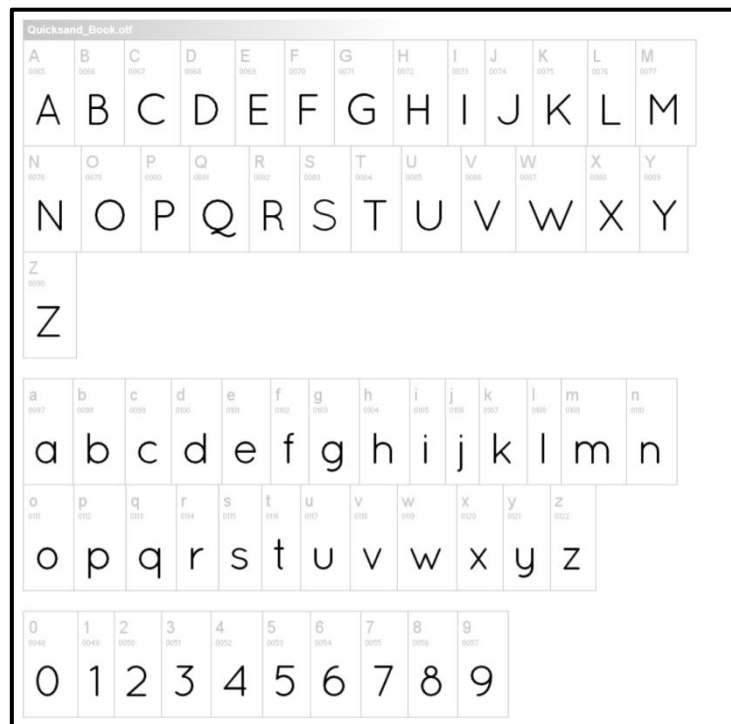


Gambar 3.11 Warna

(Sumber: Galang Dwi Putra S)

3.2.3 Konsep Huruf

Pada penggunaan huruf, jenis huruf yang digunakan adalah huruf *sans serif*. *Typeface* yang akan digunakan adalah *Quicksand*, alasan pemilihan jenis font ini karena memiliki tingkat *readability* yang mudah dibaca serta memiliki kesan ramah, modern, dan minimalis.



Gambar 3.12 Font Quicksand

(Sumber: <https://www.dafont.com/quicksand.font>)

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan judul yang dipilih oleh penulis yaitu “Perancangan *Environmental Graphic Design* Bimbel BTA 70 Palembang” ruang lingkup penelitian ini hanya dibatasi pada perancangan *wayfinding dan Sign system* di Bimbel BTA 70 Palembang.

3.3 Alat dan Bahan

Tahap berikutnya, penulis akan menentukan peralatan dan bahan yang akan digunakan antara lain :

1. Tahap Desain

a. Alat

1. Laptop.

2. Software Adobe Illustrator CC 2020.
 3. Pensil
 4. Kertas
 5. Penghapus
 6. Penggaris
2. Tahap Produksi
 - a. Alat
 1. Cutter
 2. Penggaris
 - b. Bahan
 1. Akrilik
 2. Printing Sticker
 3. Rakel sablon
 4. Air shampo
 5. Cat semprot putih

3.4 Tahapan Pengerjaan

3.3.1 Pra Produksi

Pada tahap ini, hal yang pertama dilakukan oleh penulis adalah melakukan brainstorming. Pada proses brainstorming ini penulis menentukan konsep, mulai dari konsep visual berupa *icon*, sign system, wayfinding, konsep warna yang digunakan, konsep huruf, serta menentukan alat dan bahan yang akan digunakan.

3.3.2 Produksi

1. Sketsa Awal

Pada proses ini, penulis membuat sketsa secara manual yang meliputi pembuatan sketsa *icon*, sign system, dan wayfinding berdasarkan konsep yang telah dibuat pada saat proses brainstorming sebelumnya.

2. Desain Akhir

Pada proses ini, penulis melanjutkan proses produksi dari sketsa secara manual yang sudah dibuat . Proses yang dilakukan meliputi penempatan garis, bentuk, warna dan juga tipografi yang sudah dipilih oleh penulis.

3.3.3 Pasca Produksi

Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam proses perancangan *Environmental Graphic Design*, pada tahap ini desain yang sudah dibuat melalui tahap sebelumnya, kemudian desain tersebut akan melalui proses final yaitu tahap penerapan pada media cetak. Penulis menggunakan bahan sticker dan akrilik.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

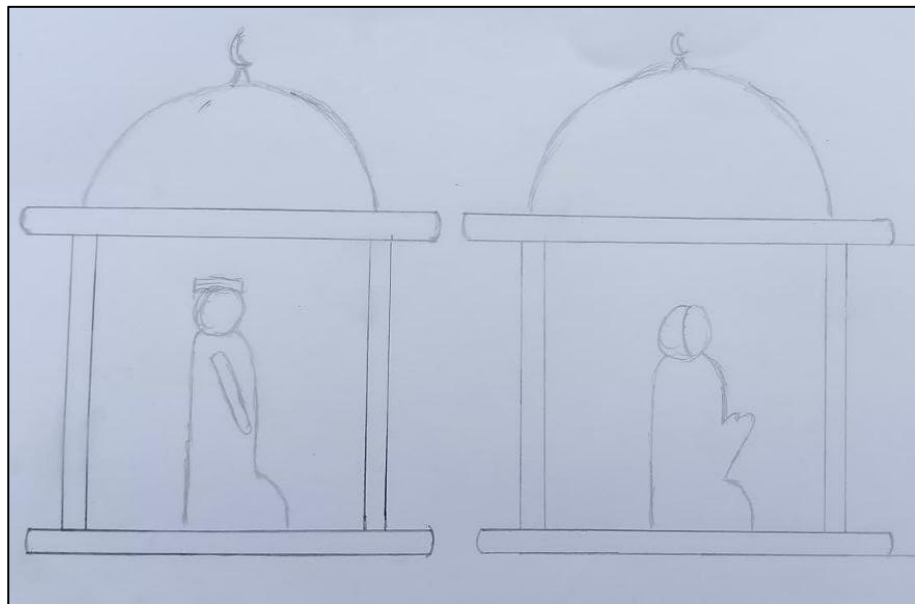
4.1 Hasil

4.1.1 Sketsa

Pada tahap ini penulis membuat sketsa *icon*, sign system, dan wayfinding yang akan dilanjutkan dalam tahap desain.

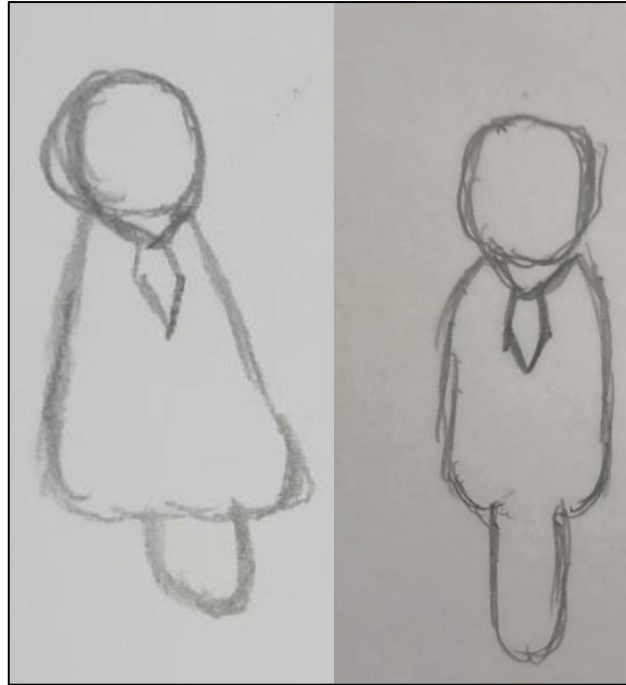
A. *Icon*

1. Mushola



Gambar 4.1 Sketsa mushola

2. Toilet



Gambar 4.2 Sketsa toilet

3. Ruang Tunggu



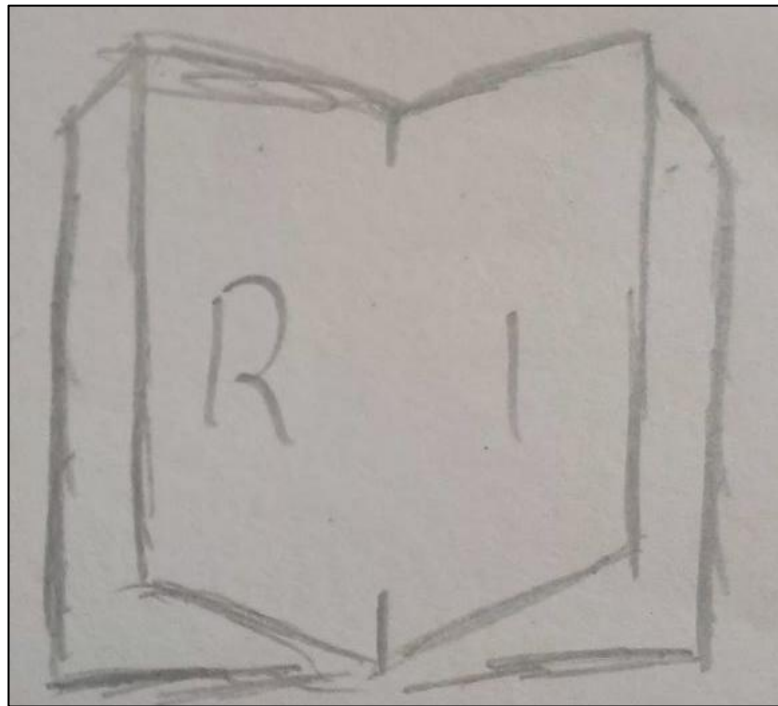
Gambar 4.3 Sketsa Ruang Tunggu

4. Admin



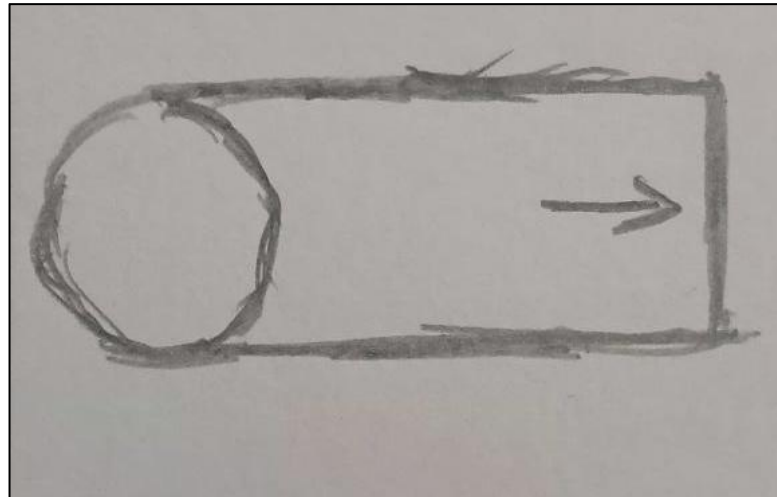
Gambar 4.4 Sketsa Admin

B. Sign System



Gambar 4.5 Sketsa Sign System

C. Wayfinding



Gambar 4.6 Sketsa Wayfinding

4.1.2 Desain

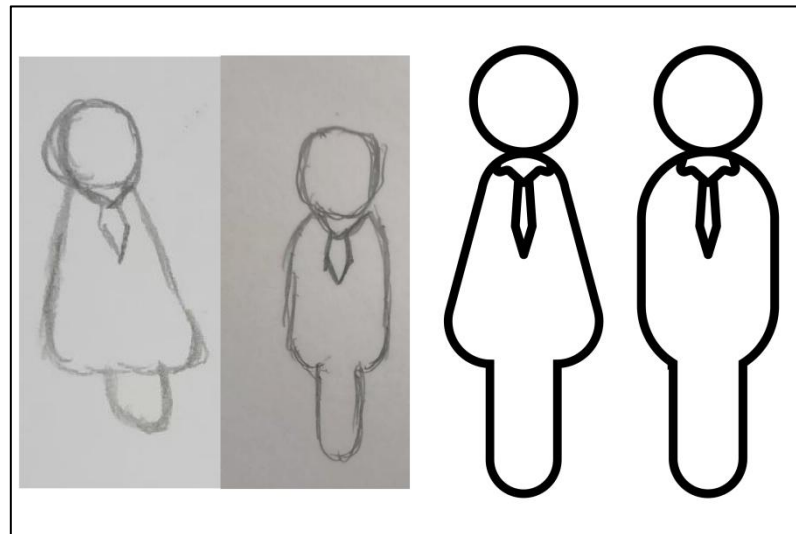
1. Tahap Pertama

Pada tahap ini penulis membuat desain outline dari hasil sketsa berdasarkan konsep yang telah dibuat. Pembuatan desain menggunakan Software Adobe Illustrator CC 2020.

A. Icon

1. Toilet

Pada icon toilet, menggunakan elemen orang (wanita dan pria) sebagai objek. Pada bagian kiri merupakan objek wanita dan sebelah kanan merupakan objek pria.

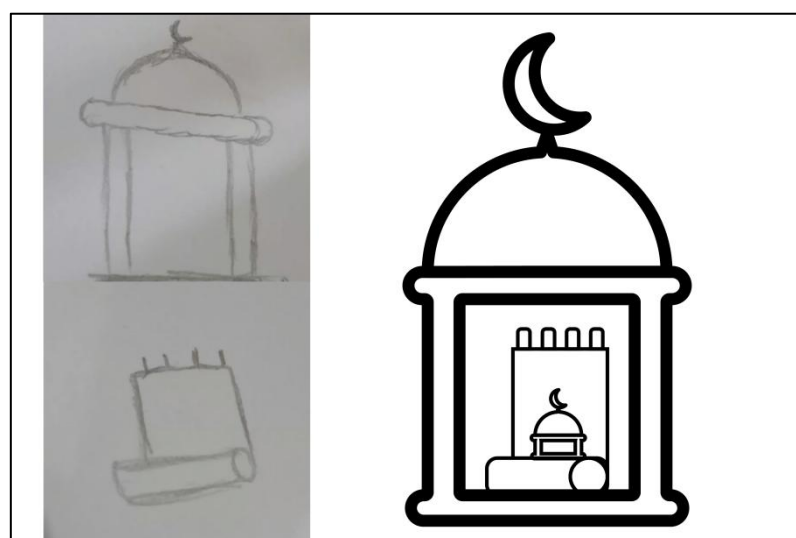


Gambar 4.7 Outline *Icon Toilet*

Pada gambar 4.7 membuat outline icon toilet dari hasil sketsa yang sudah dibuat sebelumnya dengan ketebalan 10 pt.

2. Mushola

Pada icon mushola, menggunakan elemen bangunan mushola dan juga sajadah didalamnya. Sajadah juga merupakan alat yang biasa digunakan umat muslim untuk ibadah.

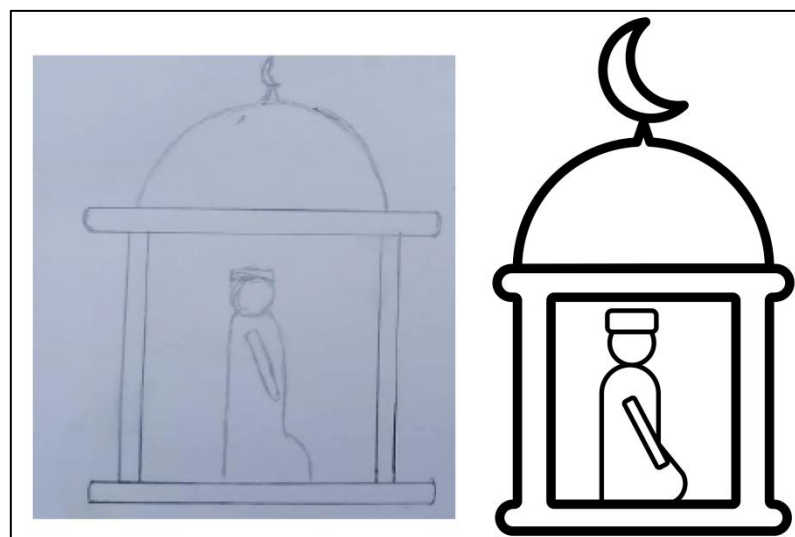


Gambar 4.8 Outline Icon Mushola pada Wayfinding

Pada gambar 4.8 membuat outline icon mushola dari hasil sketsa yang sudah dibuat sebelumnya dengan ketebalan 10 pt pada bagian bangunan mushola dan 5 pt pada bagian sajadah yang nantinya akan diletakan pada *wayfinding*.

3. Mushola *Akhi*

Pada icon mushola *akhi*, menggunakan elemen bangunann mushola dan seorang pria muslim yang sedang ibadah.

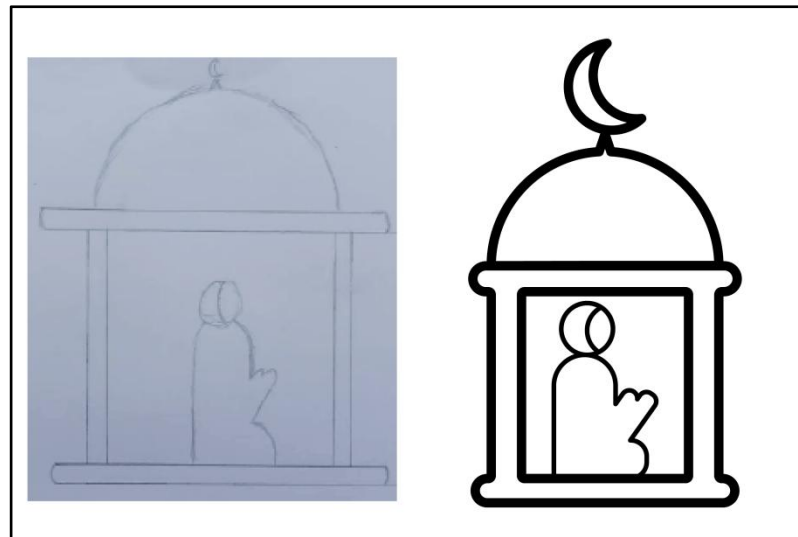


Gambar 4.9 Outline Icon Mushola *Akhi*

Pada gambar 4.9 membuat outline icon mushola *akhi* dari hasil sketsa yang sudah dibuat sebelumnya dengan ketebalan 10 pt pada bagian bangunan mushola dan 5 pt pada bagian orang.

4. Mushla *Ukhti*

Pada icon mushola *ukhti*, menggunakan elemen bangunann mushola dan seorang wanita muslim yang sedang ibadah.

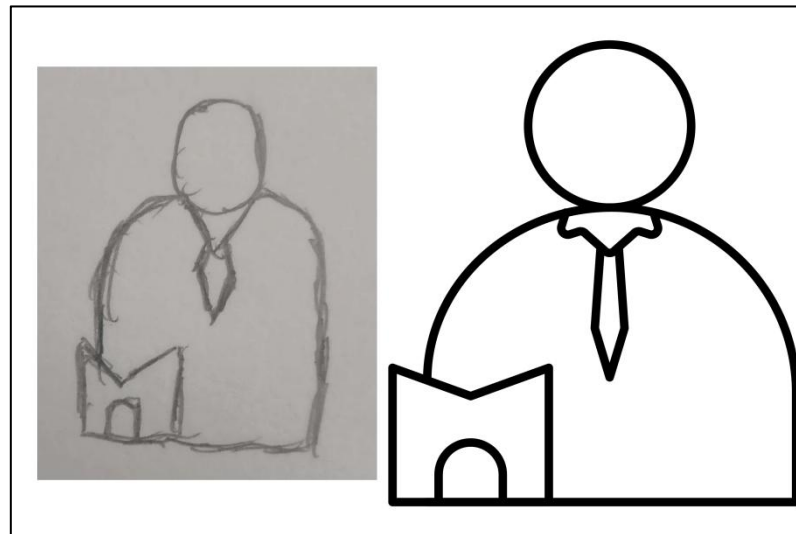


Gambar 4.10 Outline Icon Mushola *Ukthi*

Pada gambar 4.10 membuat outline icon mushola *ukthi* dari hasil sketsa yang sudah dibuat sebelumnya dengan ketebalan 10 pt pada bagian bangunan mushola dan 5 pt pada bagian orang.

5. Ruang Staff

Pada icon mushola ruang staff, menggunakan elemen orang yang sedang memegang buku yang berarti seorang pengajar dan juga staff.

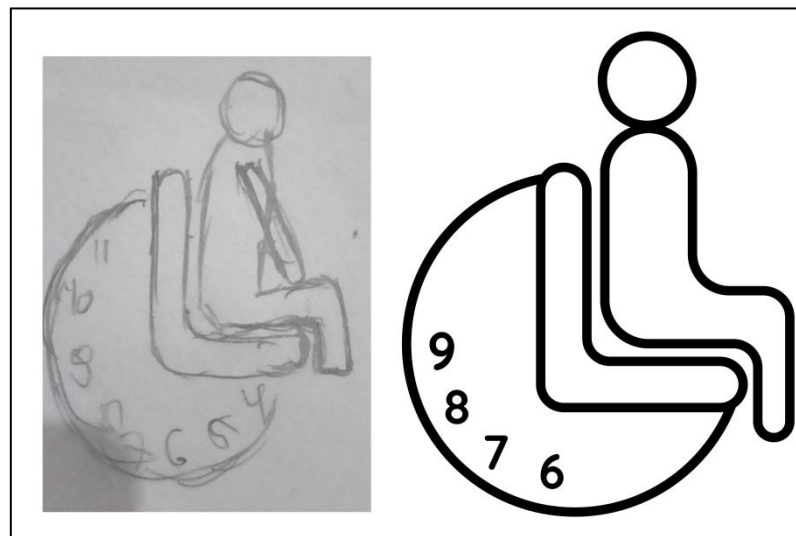


Gambar 4.11 Outline Icon Ruang Staff

Pada gambar 4.11 membuat outline icon ruang staff dari hasil sketsa yang sudah dibuat sebelumnya dengan ketebalan 10 pt.

6. Ruang Tunggu

Pada icon ruang tunggu, menggabungkan elemen jam dinding, kursi dan juga orang. Orang yang sedang duduk dan juga jam digambarkan sebagai waktu yang berarti seseorang yang sedang menunggu.

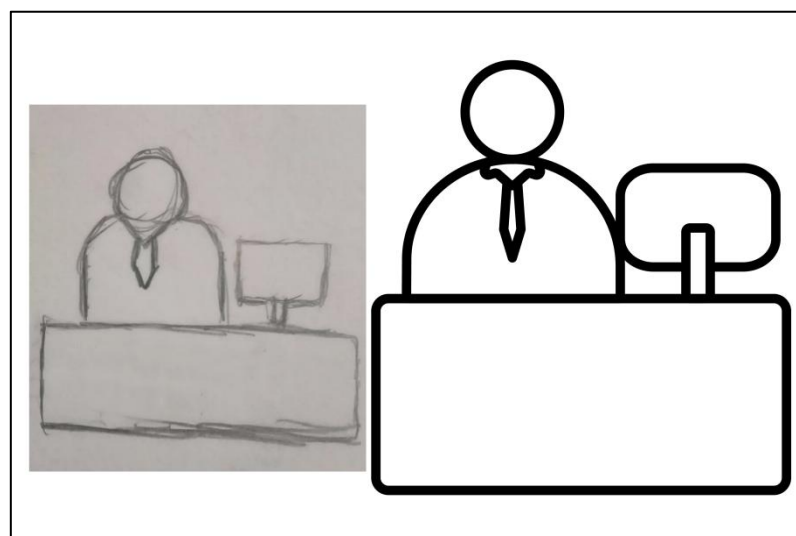


Gambar 4.12 Outline Icon Ruang Tunggu

Pada gambar 4.12 membuat outline icon ruang tunggu dari hasil sketsa yang sudah dibuat sebelumnya dengan ketebalan 10 pt.

7. Admin

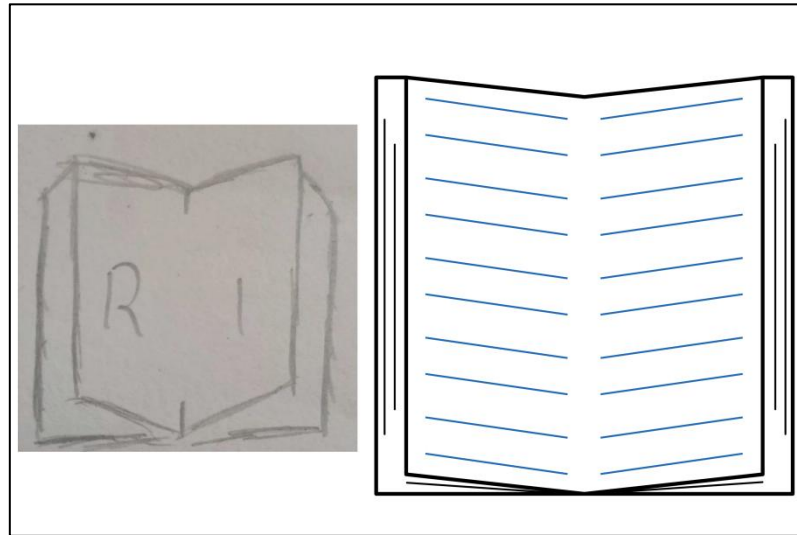
Pada icon ruang tunggu, menggabungkan elemen orang, meja, dan juga orang yang menggambarkan orang tersebut sedang bekerja sebagai admin.



Gambar 4.13 Outline Icon Admin

Pada gambar 4.13 membuat outline icon admin dari hasil sketsa yang sudah dibuat sebelumnya dengan ketebalan 10 pt.

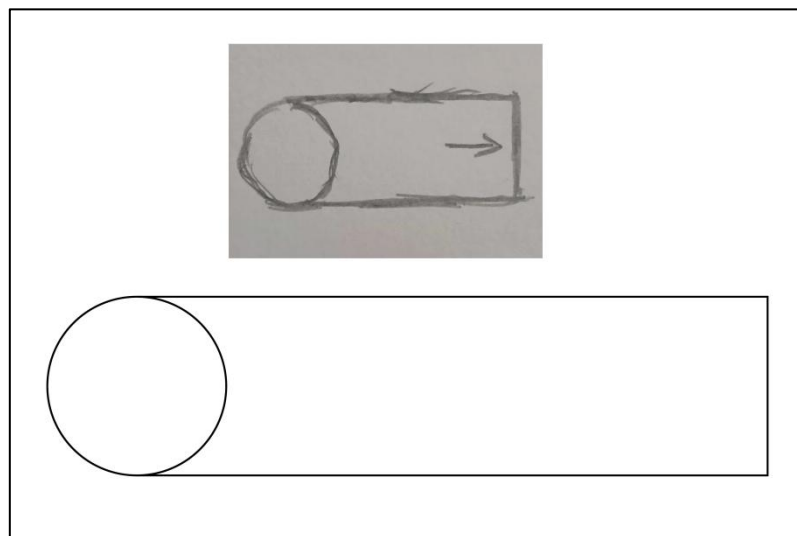
B. Sign Sytem



Gambar 4.14 Outline Sign System

Pada gambar 4.14 membuat outline sign system dari hasil sketsa yang sudah dibuat sebelumnya dengan ketebalan 4 pt dan pada bagian garis kecil dengan tebal 2pt.

C. Wayfinding



Gambar 4.15 Outline wayfinding

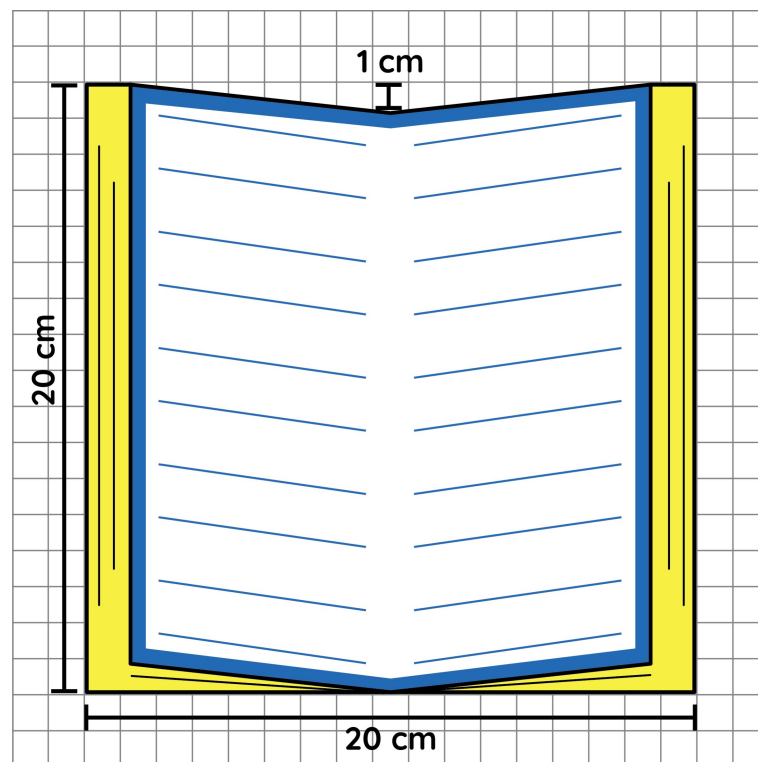
Pada gambar 4.15 membuat outline sign system dari hasil sketsa yang sudah dibuat sebelumnya dengan ketebalan 4 pt.

2. Tahap Kedua

Pada tahap kedua penulis memberikan warna pada sign system dan wayfinding.

1. Sign System

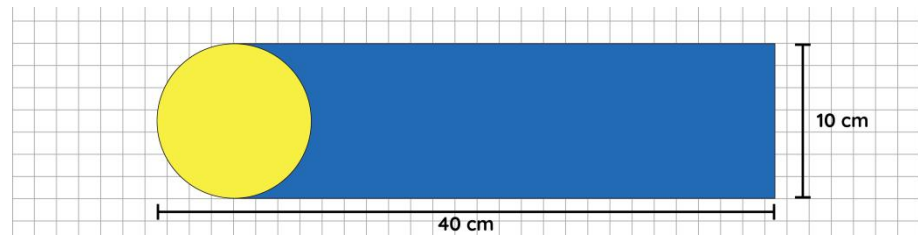
Penulis memberikan warna pada outline sign system yaitu warna kuning dan biru.



Gambar 4.16 Desain Sign System

2. Wayfinding

Penulis memberikan warna pada outline wayfinding yaitu warna kuning dan biru.

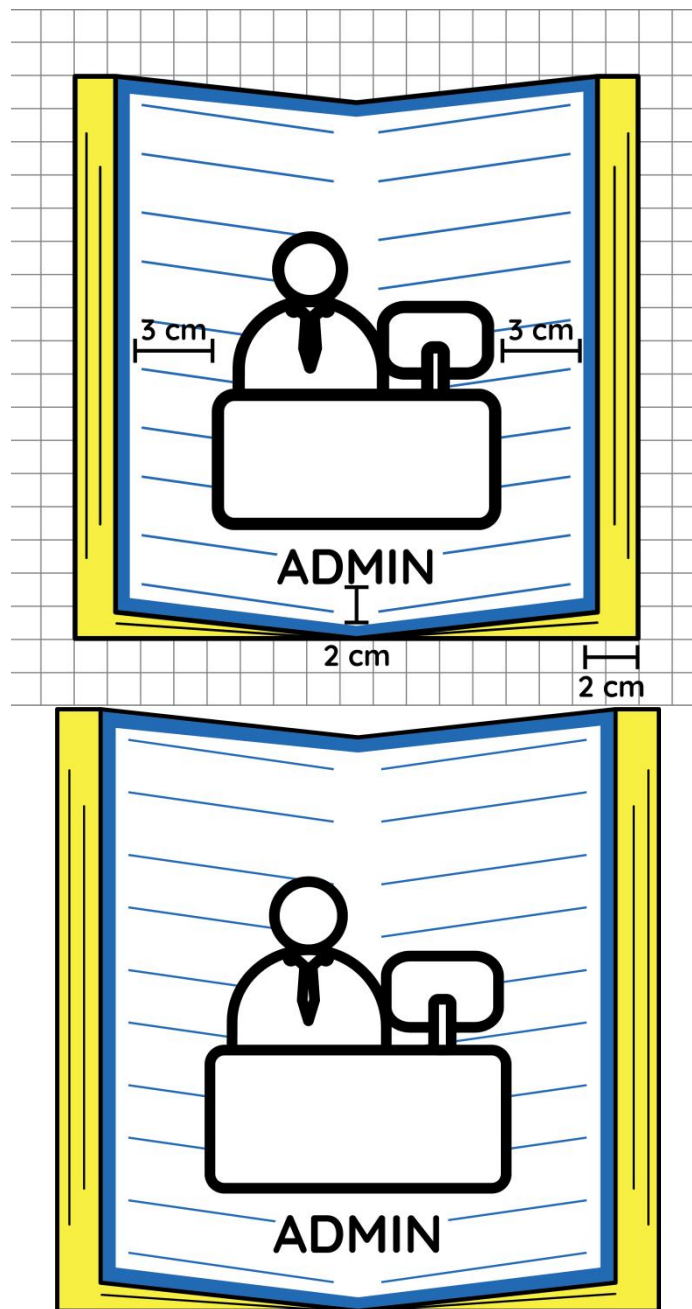


Gambar 4.16 Desain *Wayfinding*

3. Tahap Ketiga

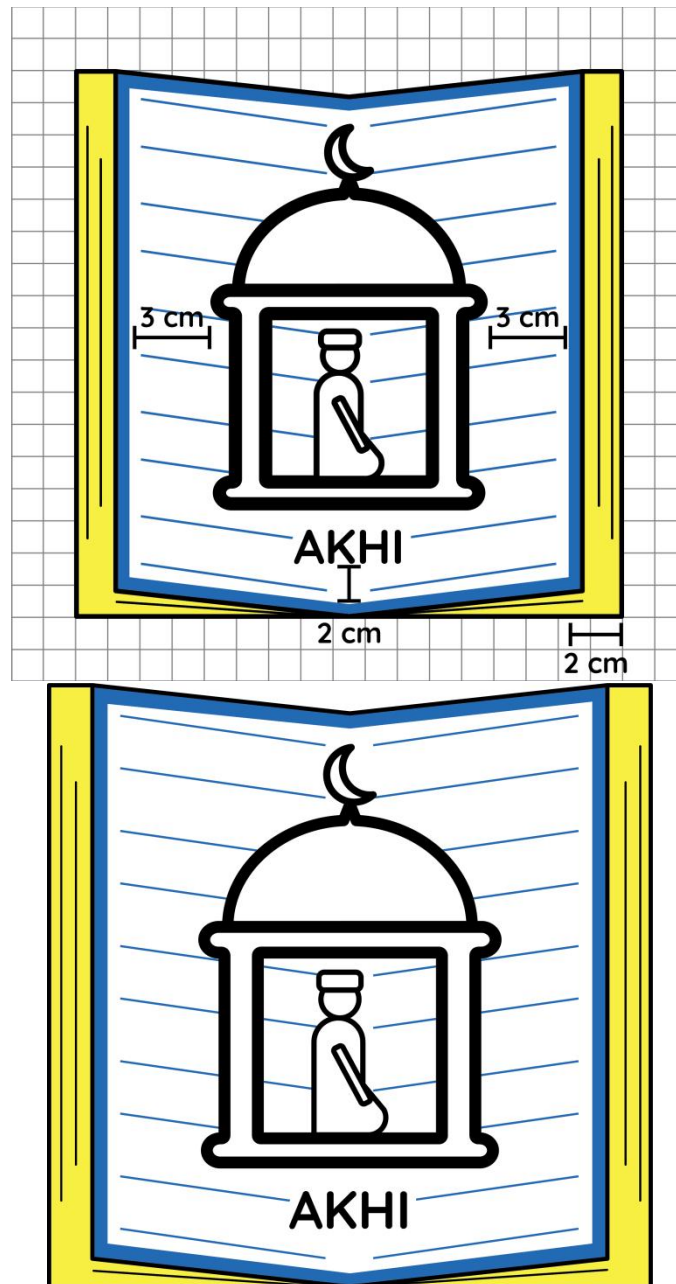
Pada tahap ketiga penulis menggabungkan teks/keterangan dan *icon* ke dalam bentuk sign system dan wayfinding.

A. Sign System



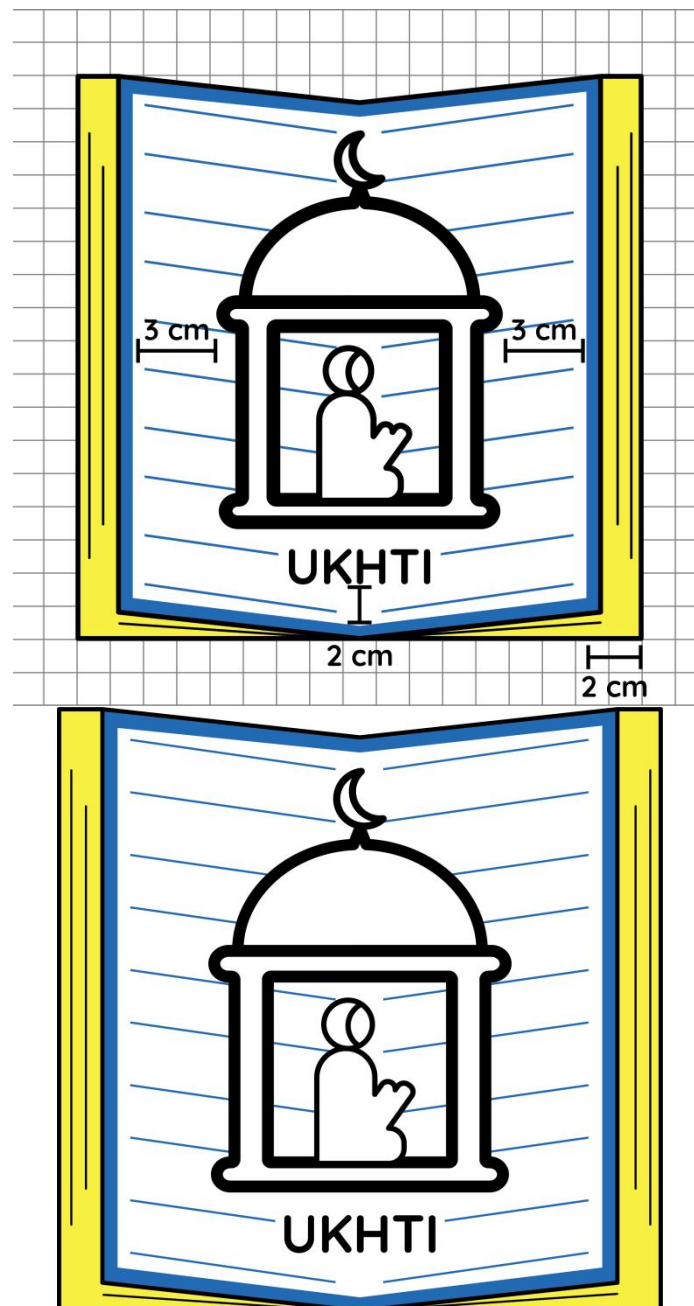
Gambar 4.17 Sign System Admin

Penulis menggabungkan desain dari icon admin dan sign system, lalu memberikan teks “ADMIN” pada bagian bawah dengan ukuran 50pt.



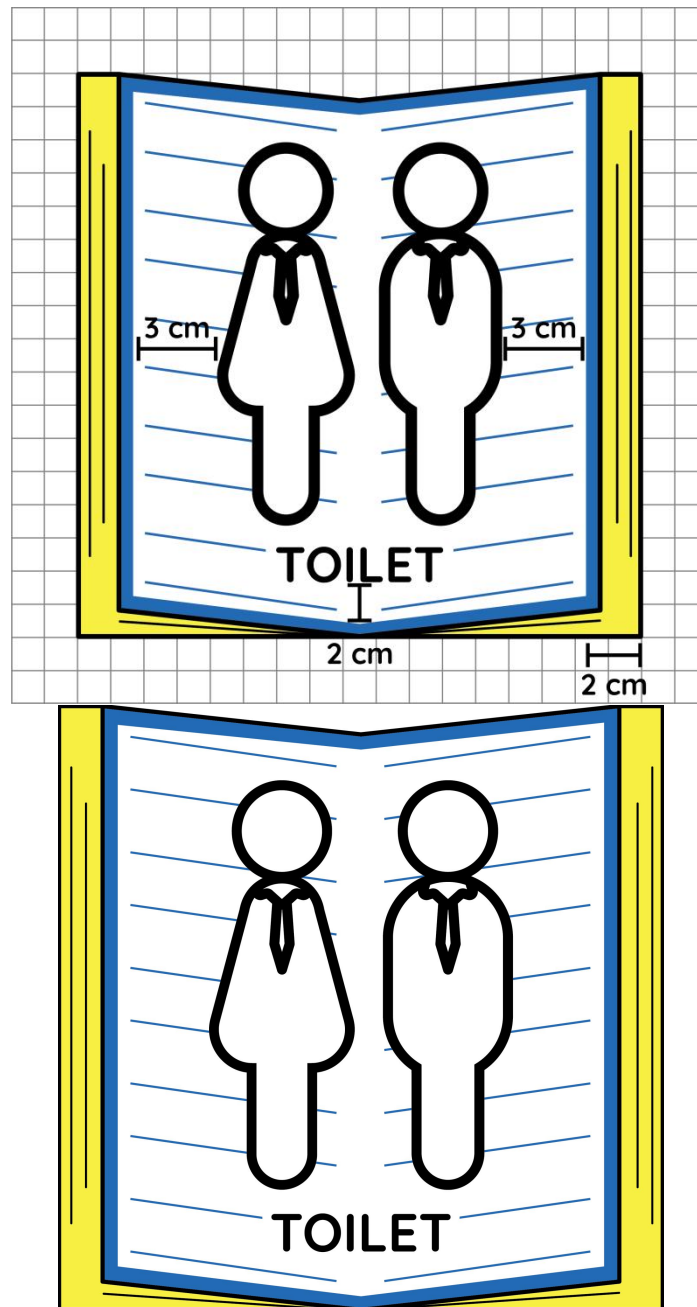
Gambar 4.18 Sign System Akhi

Penulis menggabungkan desain dari icon mushola akhi dan sign system, lalu memberikan teks “AKHI” pada bagian bawah dengan ukuran 50pt.



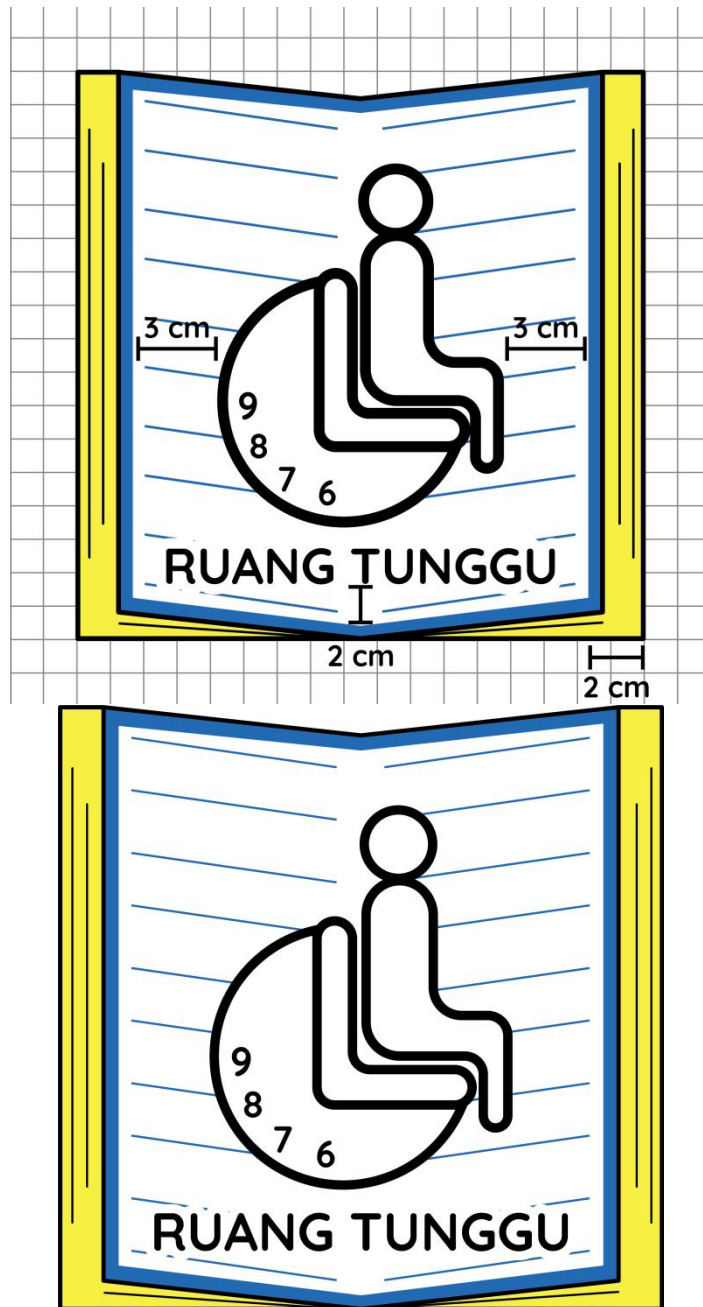
Gambar 4.19 Sign System Ukhti

Penulis menggabungkan desain dari icon mushola ukhti dan sign system, lalu memberikan teks “UKHTI” pada bagian bawah dengan ukuran 50pt.



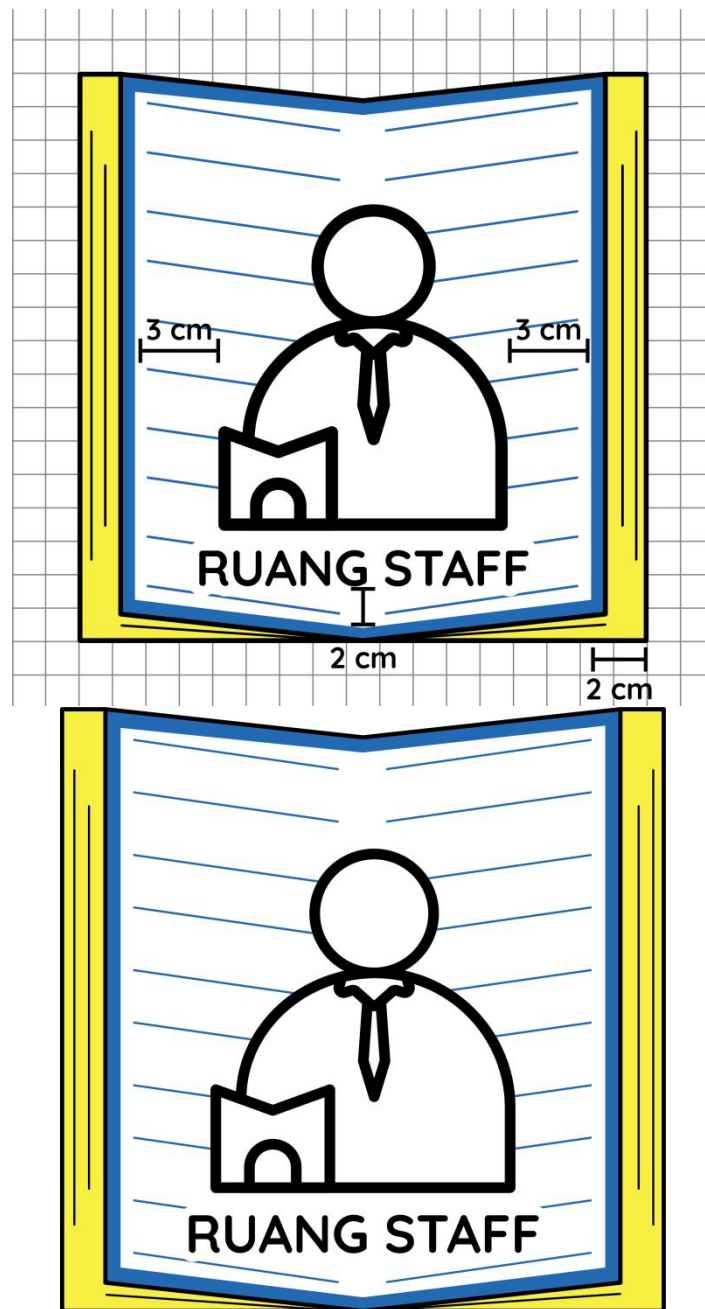
Gambar 4.20 Sign System Toilet

Penulis menggabungkan desain dari icon toilet dan sign system, lalu memberikan teks “TOILET” pada bagian bawah dengan ukuran 50pt.



Gambar 4.21 Sign System Ruang Tunggu

Penulis menggabungkan desain dari icon ruang tunggu dan sign system, lalu memberikan teks “RUANG TUNGGU” pada bagian bawah dengan ukuran 50pt.



Gambar 4.22 Sign System Ruang Staff

Penulis menggabungkan desain dari icon ruang staff dan sign system, lalu memberikan teks “RUANG STAFF” pada bagian bawah dengan ukuran 50pt.

B. Wayfinding

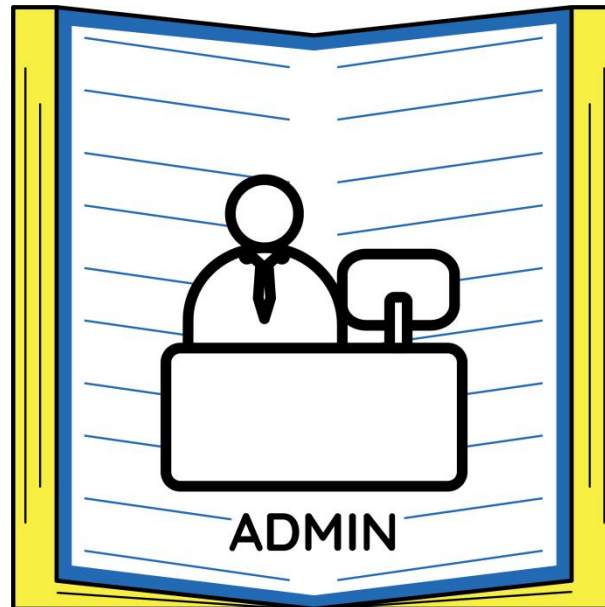


Gambar 4.23 Wayfinding

Pada gambar 4.23 penulis menggabungkan icon yang sudah dibuat kedalam desain wayfinding yang sudah dibuat sebelumnya. Lalu menambahkan teks penjelas dan tanda panah sebagai penunjuk arah.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Sign System



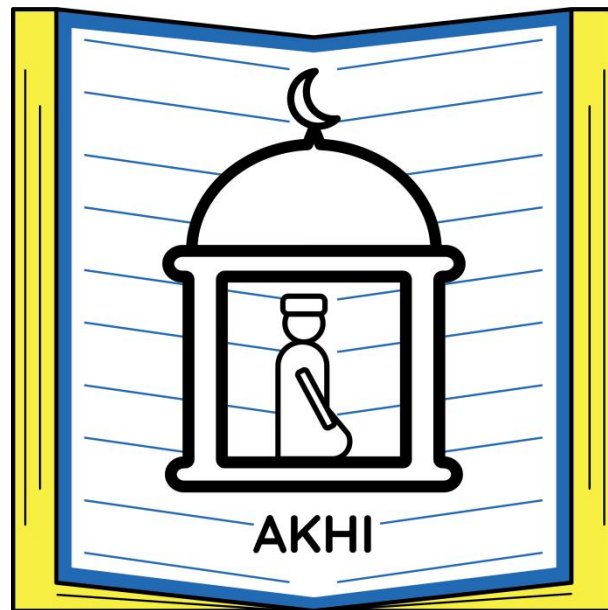
Gambar 4.24 Pembahasan Sign System Admin

Ukuran : 20x20 cm.

Bahan : Akrilik *transparant* dan *sticker mirror*

Warna : Biru, kuning, hitam, dan putih

Sign system diatas dibuat dengan menggunakan akrilik *transparant* setebal 2mm lalu di tempel dengan *sticker mirror*, kemudian akan di tempatkan di depan meja admin.



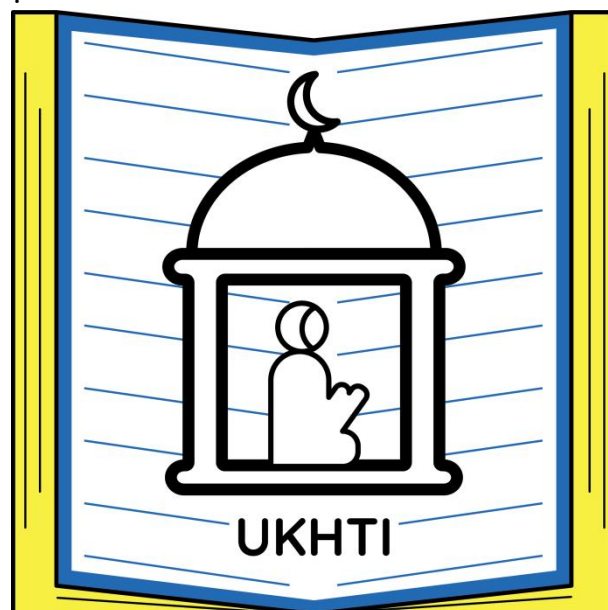
Gambar 4.25 Pembahasan Sign System Mushola *Akhi*

Ukuran : 20x20 cm.

Bahan : Akrilik *transparent* dan *sticker mirror*

Warna : Biru, kuning, hitam, dan putih

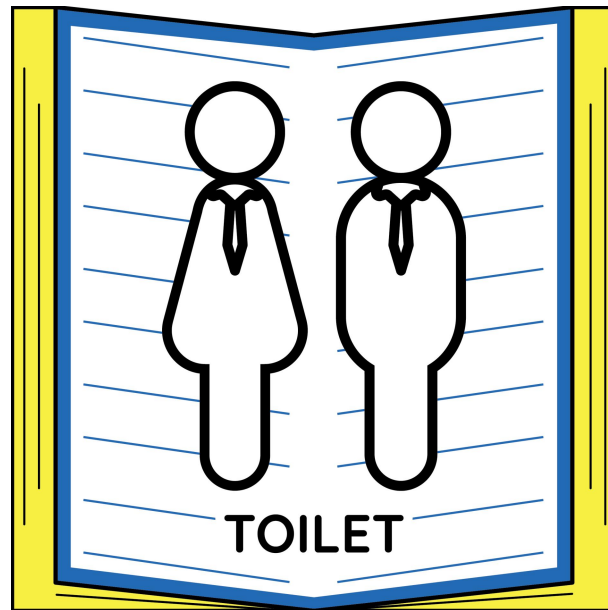
Sign system diatas dibuat dengan menggunakan akrilik *transparent* setebal 2mm lalu di tempel dengan *sticker mirror*, kemudian akan di tempatkan di depan mushola laki-laki



Gambar 4.26 Pembahasan Sign System Mushola *Ukhti*

Ukuran : 20x20 cm.
 Bahan : Akrilik *transparent* dan *sticker mirror*
 Warna : Biru, kuning, hitam, dan putih

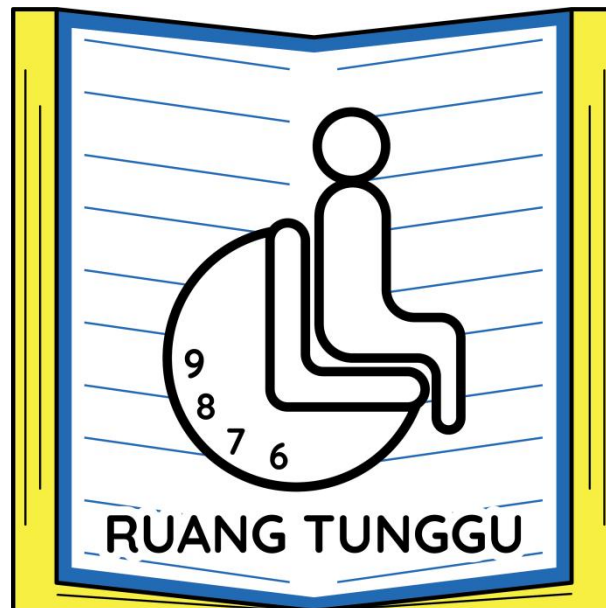
Sign system diatas dibuat dengan menggunakan akrilik *transparent* setebal 2mm lalu di tempel dengan *sticker mirror*, kemudian akan di tempatkan di depan mushola perempuan.



Gambar 4.27 Pembahasan Sign System Toilet

Ukuran : 20x20 cm.
 Bahan : Akrilik *transparent* dan *sticker mirror*
 Warna : Biru, kuning, hitam, dan putih

Sign system diatas dibuat dengan menggunakan akrilik *transparent* setebal 2mm lalu di tempel dengan *sticker mirror*, kemudian akan di tempatkan di depan toilet



Gambar 4.28 Pembahasan Sign System Ruang Tunggu

Ukuran : 20x20 cm.

Bahan : Akrilik *transparent* dan *sticker mirror*

Warna : Biru, kuning, hitam, dan putih

Sign system diatas dibuat dengan menggunakan akrilik *transparent* setebal 2mm lalu di tempel dengan *sticker mirror*, kemudian akan di tempatkan di depan ruang tunggu.



Gambar 4.29 Pembahasan Sign System Ruang Staff

Ukuran : 20x20 cm.
 Bahan : Akrilik *transparent* dan *sticker mirror*
 Warna : Biru, kuning, hitam, dan putih

Sign system diatas dibuat dengan menggunakan akrilik *transparent* setebal 2mm lalu di tempel dengan *sticker mirror*, kemudian akan di tempatkan di depan ruang staff.

4.2.2 Wayfinding



Gambar 4.30 Pembahasan Wayfinding Mushola

Ukuran : 40x10 cm.
 Bahan : Akrilik *transparent* dan *sticker mirror*
 Warna : Biru, kuning, hitam, dan putih

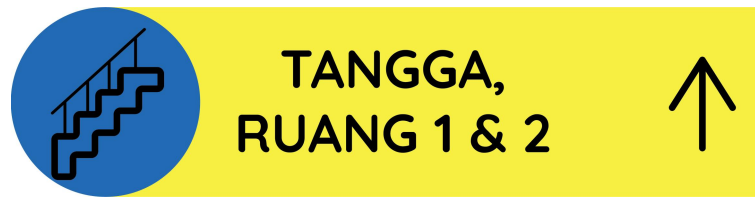
Sign system diatas dibuat dengan menggunakan akrilik *transparent* setebal 2mm lalu di tempel dengan *sticker mirror*, kemudian akan di tempatkan di samping meja admin dan beberapa titik di lantai atas.



Gambar 4.31 Pembahasan Wayfinding Ruang Tunggu

Ukuran : 40x10 cm.
 Bahan : Akrilik *transparent* dan *sticker mirror*
 Warna : Biru, kuning, hitam, dan putih

Sign system diatas dibuat dengan menggunakan akrilik *transparent* setebal 2mm lalu di tempel dengan *sticker mirror*, kemudian akan di tempatkan di samping meja admin.



Gambar 4.32 Pembahasan Wayfinding Tangga

Ukuran : 40x10 cm.

Bahan : Akrilik *transparent* dan *sticker mirror*

Warna : Biru, kuning, hitam, dan putih

Sign system diatas dibuat dengan menggunakan akrilik *transparent* setebal 2mm lalu di tempel dengan *sticker mirror*, kemudian akan di tempatkan di samping meja admin.



Gambar 4.33 Pembahasan Wayfinding Toilet

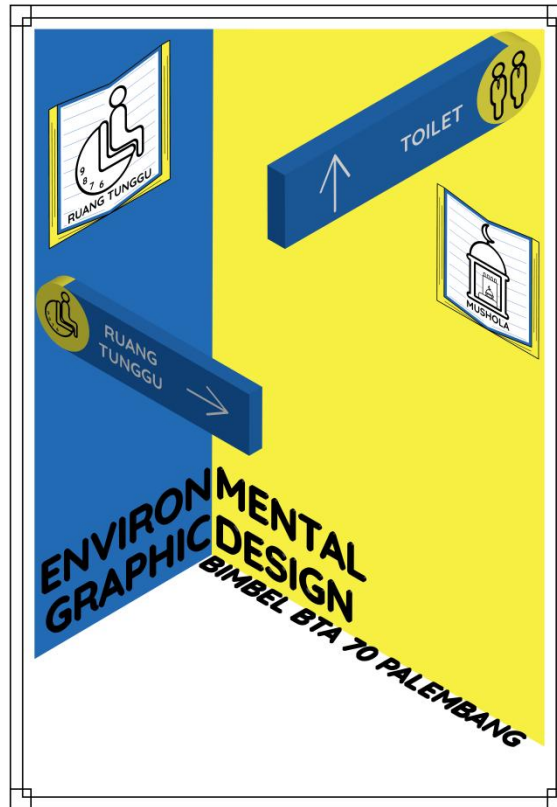
Ukuran : 40x10 cm.

Bahan : Akrilik *transparent* dan *sticker mirror*

Warna : Biru, kuning, hitam, dan putih

Sign system diatas dibuat dengan menggunakan akrilik *transparent* setebal 2mm lalu di tempel dengan *sticker mirror*, kemudian akan di tempatkan di samping meja admin dan beberapa titik di lantai atas.

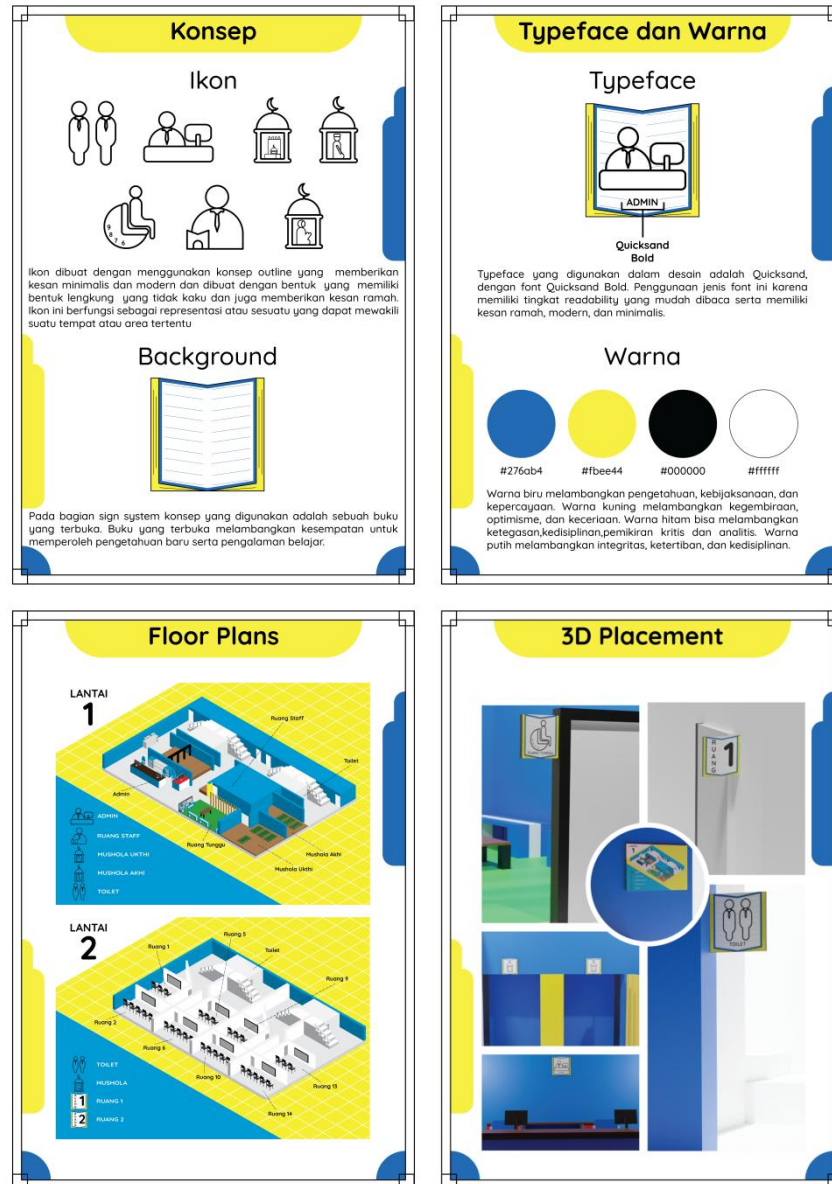
4.2.3 Media Pendukung Utama



Gambar 4.34 Media Pendukung Utama A2

Pada gambar 4.34 media pendukung utama merupakan poster yang berisi karya utama yang sudah dibuat oleh penulis.

4.2.4 Media Pendukung



Gambar 4.35 Media Pendukung A3

Pada gambar 4.35 media pendukung A3 merupakan poster yang berisi karya yang dapat mendukung karya utama yang sudah dibuat oleh penulis.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Bimbel BTA 70 Palembang adalah tempat penelitian yang telah dipilih oleh penulis, setelah penulis merancang environmental graphic design didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Environmental Graphic Design adalah media yang sangat berguna bagi pengunjung dan siswa-siswi di Bimbel BTA 70 Palembang, karena dengan adanya environmental graphic design berupa sign system dan wayfinding pengunjung dan siswa-siswi dapat lebih mudah untuk mengetahui keberadaan suatu area di Bimbel BTA 70 Palembang.
2. Konsep yang dibuat oleh penulis bersifat minimalis baik dalam segi warna, huruf maupun visual sehingga mudah dipahami bagi pengunjung dan siswa-siswi di Bimbel BTA 70 Palembang.
3. Pembuatan environmental graphic design dimaksudkan untuk menjadi sarana informasi yang dapat berguna bagi Bimbel BTA 70 Palembang.

5.2 Saran

Adapun saran yang kiranya dapat bermanfaat bagi Bimbel BTA 70 Palembang terkait dengan adanya Environmental Graphic Design. Penulis berharap dengan hasil perancangan yang sudah penulis buat yaitu Environmental Graphic Design dapat memberikan dampak baik terhadap pihak Bimbel BTA 70 Palembang dan juga bagi pengunjung dan siswa-siswinya.

DAFTAR PUSTAKA


- Andreansyah, Davi Rehan, Cahya Rahma Maulan & Fadelia Yustiana Putri.
(2019). *Professional Dalam Graphic Design*. Ponorogo: Uwais Inspirasi
Indonesia
- Basori, Muh Hasan, Mukaromah, & Muh Noor Hidayat. (2022). *Kajian Sign
System Sebagai Bagian Dari Penanda Wayfinding Kawasan Wisata Kota
Lama Semarang. Seminar Nasional Pariwisata dan Kewirausahaan
(SNPK), Vol 1.*
- Darmayati, Mila. *Redesign Sign System Penangkaran Penyu Di Pariaman.*
Dekave. Vol.7. No. 2. E-ISSN: 9156-18394. 2018.
- Fadhallah, R.A. (2020). *Wawancara*. Jakarta Timur: UNJ PRESS
- Fadilla, P., Soedewi, S., & Resmadi, I. (2023). *Perancangan Environmental
Graphic Design Sebagai Media Informasi Dan Identitas Visual Pada
Uptd Konservasi Penyu Kota Pariaman. eProceedings of Art & Design,
10(2).*
- Fitriah, Maria. (2018). *Komunikasi Pemasaran melalui Desain
Visual*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hananto, Alvin Brian, Eldad Timothy, Rafi Krisananda & Togu Stefanus. (2019).
Kajian Desain Environmental Graphic Design Umeda Hospital.
GESTALT Vol.1, No.2
- Hantari, Ninda Anjas & Ikaputra. (2020). *Wayfinding Dalam Arsitektur.*
SINEKTIKA Jurnal Arsitektur, Vol. 17 No. 2

- Hidayat, Royyan. (2015). *Perancangan Environmental Graphic Design Museum Sepuluh Nopember Surabaya Sebagai Pendukung Program Wisata Surabaya City Tour*. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/1847/>
- Hutama, W. P., Widodo, M., & Ikhtiarti, E. (2019). *Keefektifan Piktogram pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas XI SMAN 16 Bandar Lampung. PRANALA (Jurnal Pendidikan Bahasa Prancis)*, 2(2).
- Masrafi & Sonhaji Arif. (2021). *Redesain Environmental Graphic Design Sign system Candi Pari. Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual Volume 6, Nomor 1, Juli 2021 ISSN (Cetak) : 2541-4550 ISSN (Online) : 2541-4585*
- Mulyana, Iyan, Agung Prajuhana Putra, & Mohamad Iqbal Suriansyah. (2019). *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia*. Kota Bogor: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pakuan
- Nursabila, Risa & Tri Cahyo Kusumandyoko.(2022). *Perancangan Sign system Dan Wayfinding Pada Museum Tsunami Aceh. Jurnal Barik, Vol. 4 No. 2, Tahun 2022, 65-75 e-ISSN: 2747-1195*
- Rasir, Asif Reza & Rendy Prayogi. (2022). *Perancangan Sign System SMK Tritech Informatika. Formosa Journal of Multidisciplinary Research (FJMR)Vol.1, No.4*
- Rizki, Fajar & Arry Mustikawan. (2019). *Perancangan Grafis Lingkungan Pada Museum Tekstil Jakarta. e-Proceeding of Art & Design : Vol.6, No.3*
- Siregar, Zuliyanti Ameilia & Nurliana Harahap. (2019). *Strategi Dan Teknik Penulisan Karya Tulis Ilmiah Dan Publikasi*. Yogyakarta: Deepublish.

Sugiarto. (2022). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Form Persetujuan Topik dan Judul LTA (Fotocopy)

 PalComTech	FORMULIR SURAT PERSETUJUAN TOPIK & JUDUL LTA
Kode Formulir : FM-IPCT-BAAK-PSB-043	Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Kepada Yth.
Ka.Prodi Desain Komunikasi Visual Program Diploma Tiga
di tempat.




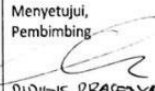
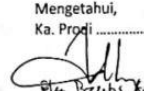

Palembang, 22 Feb 2023

Dengan hormat,
Saya yang Bertanda tangan di bawah ini :

Program Studi : Desain Komunikasi Visual Program Diploma Tiga

No	NPM	Nama	IPK	Semester	Sesi Belajar*	No.HP
1.	081200031	Galang Dani Putra Supriyo	3,88	6 (enam)	Pagi	08219836020
2.						
3.						

* Pilih Salah Satu :Pagi/Siang/Malam

Mengajukan LTA dengan topik : <u>Desain Grafis</u>		
Dengan melampirkan deskripsi awal penelitian yang terdiri dari :		
1. Objek Penelitian 2. Apa yang akan diteliti dari objek 3. Metode Pengembangan/analisis yang digunakan 4. Tujuan / hasil yang diharapkan dari penelitian		
Rekomendasi Nama Pembimbing :		
Menyetujui, Wakil Rektor 1, 	Mengetahui, Ka. Prodi 	
Judul LTA (dalam bahasa Indonesia dan Inggris):		
1. Perencanaan dan desain grafis di Smpk BTA 70 Palembang <u>Perancangan Environmental Graphic Design Beribud BTA 70 Palembang</u>		
2. <u>In Environmental Graphic Design for Berbud BTA 70 Palembang</u>		
Diusulkan judul nomor :		
Pemohon, Mahasiswa 1,  <u>Galang Dani Putra S</u>	Mahasiswa 2, _____	Mahasiswa 3, _____
Menyetujui, Pembimbing  <u>DIDITIK PRASETYA</u>	Mengetahui, Ka. Prodi 	Mengesahkan Wakil Rektor 1 

- Diperbanyak 1 kali : Asli diserahkan ke BAAK dan copy diarsip Mahasiswa
- Form ini wajib dikembalikan ke BAAK pada saat pengumpulan berkas untuk pengajuan ujian komprehensif

Lampiran 2. Form Balasan Dari Perusahaan (Fotocopy)



KANTOR CABANG SUMSEL

Jl. R. Sukanto No. 28 B.D (depan PTC Mall) Telp. (0711) 373600, 358139
Jl. Basuki Rahmat No. 1608 A (samping P.ASA) Telp. (0711) 371728
Jl. H. M. Ahmad Dahlan IY No. 7 RM 8,5 (dkg. LSA) Telp. (0711) 5710874
Jl. Merdeka, LK 7 (depan BNI) Telp. (0714) 322007 Sekayu
Jl. Mayor Ismail Husain (samping UB Hart) Telp. 0813 7768 9066 Baturaja
Jl. Srigaya Negara No. 76 Bukit Besar Telp. 5733663
Jl. Kolonel H. Burhan Lembayung (sebalah City Mall) Lahat
Jl. Lintas Tinur (depan LPPH) Indralaya
Jl. Yos Sudarso Taba Cemekel Telp. 0713 3283913 Lubuk Linggau
Jl. Urip Sumaharjo No.02 (samping masjid Ar-Rahman) Prabumulih
Jl. Sultan Mahmud Badarudin II No. 162 Muara Enim Telp. 058208927934
Jl. Merdeka No.29 (samping Jasa Raharja) Telp. (0711) 7692926 Pangkajene Bala
Jl. Amd. Ruko Pecona Bandara, Talang Jambi Palembang Telp. (0711) 7426893
Jl. Manggis No.381 Desa Tegal Rejo, Belitang OKU Telp. 082259045890

Dal : Balasan Riset

Palembang, 31 Maret 2023

Kepada Yth,

Ketua Program Studi D3 Desain Komunikasi Visual
Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang
Di Tempat.

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Untung Azhari

Jabatan : Manager Operasional

Menerangkan bahwa,

Nama : Galang Dwi Putra Sugiarto (061200001)

Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual

Asal Universitas : Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang

Telah kami setuju untuk melakukan penelitian di Bimbel BTA 70 Palembang dengan melampirkan judul : "Perancangan Environmental Graphic Design Bimbel BTA 70 Palembang"

Demikian surat ini kami sampaikan, atas kerja samanya kami ucapkan terimakasih.

Palembang, 31 Maret 2023


Hormat kami,

Manager Operasional














Untung Azhari

Lampiran 3. Form Konsultasi LTA (Fotocopy)

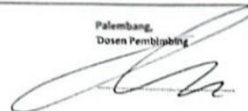
 PalComTech	FORMULIR	
	KONSULTASI LAPORAN TUGAS AKHIR INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH	
Kode Formulir	Institusi	: INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
FM-IPCT-BAAK-PSB-045	Tahun Akademik	: 2023

NO	NPM	Nama	Prodi	Semester
1	061200001	Guanyu Au. Putra S	D3 Desain Komunikasi Visual	VI (enam)
2				
3				

Judul Laporan Tugas Akhir: Perancangan Environmental Graphic Design Bibel BTA
10 Palembang

Pertemuan Ke -	Tanggal Konsultasi	Batas Waktu Perbaikan	Materi yang Dibahas / Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	21 Feb 2023	22 Feb 2023	Pengajuan judul LTA	
2.	1 Apr 2023	7 Apr 2023	Revisi Latar Belakang	
3.	15 Apr 2023	22 Apr 2023	Perbaikan BAB 1 dan fix BAB 1	
4.	30 Apr 2023	6 Mei 2023	Revisi Landasan Teori	
5.	8 Mei 2023	15 Mei 2023	Fix BAB 2 dan Lanjut BAB 3	
6.	15 Mei 2023	16 Mei 2023	Fix BAB 3 dan Slide Presentasi	
7.	21 Mei 2023	28 Mei 2023	Konsultasi konsep ikon	
8.	3 Juni 2023	10 Juni 2023	Konsultasi konsep daerah	
9.	17 Juni 2023	26 Juni 2023	Konsultasi konsep ikon	
10.	5 Juni 2023	12 Juni 2023	Pembuatan BAB 4	
11.	22 Juni 2023	29 Juni 2023	Pembahasan harga dan revisi BAB 4	
12.	1 Agus 2023	8 Agus 2023	Fix BAB 5	

Palembang,
Dosen Pembimbing



Lampiran 4. Surat Pernyataan Ujian LTA (Fotocopy)

**SURAT PERNYATAAN
UJIAN TUGAS AKHIR**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Galang Dwi Putra Sugiarto
Tempat/Tanggal Lahir : Karawang , 21 Juni 2002
Prodi : Desain Komunikasi Visual
NPM : 0612 00001
Semester : 6 (ENAM)
No.Telp/Hp : 0821 - 7836 - 0020
Alamat : Jl. DiPanegoro No.83 . 8iir Timur . III kota Palembang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan laporan berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan LTA ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk laporan LTA ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian skripsi adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari tugas akhir berupa karya tulis, program, aplikasi atau alat, setelah melalui ujian komprehensif dan revisi, bersedia untuk saya serahkan kepada lembaga melalui Kaprodi untuk dokumentasi dan kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.


Palembang 09 Agustus 2023

Yang menyatakan,



Galang Dwi Putra s.






Lampiran 5. Form Revisi Ujian Proposal (Fotocopy)

 PalComTech	FORMULIR REVISI UJIAN PROPOSAL LTA INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
Kode Formulir FM-PCT-BAAK-PSB-127	Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Revisi Ujian Proposal LTA
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

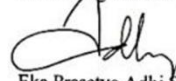
Program Studi : Desain Komunikasi Visual Program Diploma Tiga
 Tanggal Pelaksanaan : 17 Mei 2023
 Judul Proposal LTA : Perancangan Environmental Graphic Design Bimbel BTA 70 Palembang

NPM	Nama	Semester
061200001	Galang Dwi Putra Sugiarto	6

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1.	Berikan Simple Semi lensup. - ulum media us digital. - ulum font.	 17/5	
2	Berikan peroron halaman.		
1	konsep ditambah desain gedung - denah, nama, Lantai, Arany. - icon, yang unik tidak umum. - Daftar pustaka. - Bentuk desain 2D & 3D		
	ikuti petunjuk penguji.	DIDIEK	

Perubahan Judul Skripsi :


Palembang, 17 Mei 2023
 Ketua Program Studi,



Eka Prasetya Adhi Sugara, S.T., M.Kom.

*Fotokopi Form Revisi dikumpul ke BAAK setelah ditandatangani Kaprodi

Lampiran 6. Form Revisi Ujian Kompre (Asli)

 <small>INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS</small> PalComTech	FORMULIR REVISI UJIAN LTA INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH		
	Kode Formulir FM-PCT-BAAK-PSB-055	Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH	



Revisi Ujian LTA
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

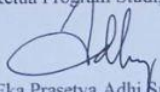
Program Studi : Desain Komunikasi Visual Program Diploma Tiga
 Topik LTA : Desain Grafis
 Ujian ke- : I (Satu)
 Tanggal Pelaksanaan : Senin, 21 Agustus 2023

Judul LTA : Perancangan Environmental Graphic Design Bimbel BTA 70 Palembang

No	NPM	Nama	Semester
1	061200001	Galang Dwi Putra Sugiarto	VI (Enam)

Revisi diselesaikan paling lambat tanggal 28 Agustus 2023

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1	jelaskan lagi penempatan icon & gaya kanye	Dilmai putr.	
2	Sign sistem yg dibuat harus lebih menjelaskan informasi - perhatian penulisan	glem	
2	- Penulisan - Sketsa Hany Jeler		

Palembang, 21 Agustus 2023
 Ketua Program Studi,

 Eka Prasetya Adhi Sugara, S.T., M.Kom.