

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kabupaten Deli Serdang merupakan salah satu kabupaten yang ada di provinsi Sumatera Utara, suku asli penduduk Deli Serdang adalah suku Melayu. Penamaan kabupaten ini juga diambil dari dua kesultanan yaitu Melayu Deli serta Melayu Serdang, kemudian Batak Toba Karo, dan Batak Simalungun di wilayah Selatan, ditambah beberapa suku pendatang yang dominan seperti dari suku Jawa, Minangkabau, Tionghoa, India, dan suku lainnya yang menempati Kabupaten Deli Serdang. Wilayah Kabupaten Deli Serdang berbatasan sebelah Utara dengan Kabupaten Langkat dan Selat Malaka, sebelah Selatan dengan Kabupaten Karo dan Kabupaten Simalungun, sebelah Timur dengan Kabupaten Serdang Bedagai dan sebelah Barat berbatasan dengan Kabupaten Karo dan Kabupaten Langkat.

Pada masa lalu daerah ini disebut kabupaten Deli dan Serdang, pemerintahannya berpusat di kota Medan. Sebelum Proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945, wilayah ini terdiri dari dua pemerintahan yang berbentuk kerajaan (kesultanan) yaitu kesultanan Deli yang berpusat di kota Medan, dan kesultanan Serdang yang berpusat di Perbaungan. Kabupaten Deli dan Serdang ditetapkan menjadi Daerah Otonom sesuai dengan Undang-Undang Nomor 22 tahun 1984 tentang Undang-Undang Pokok-Pokok Pemerintahan Daerah dan Undang-Undang Nomor 7 Darurat Tahun 1965. Hari jadi Kabupaten Deli Serdang ditetapkan tanggal 1 Juli 1946. Secara administratif

Pemerintah Kabupaten Deli Serdang kini terdiri atas 22 kecamatan yang di dalamnya terdapat 14 kelurahan dan 380 desa.

Masyarakat Deli Serdang melakukan segala hal administrasi pemerintahan langsung ke kantor dinas yang mana dulunya masyarakat harus mengurus di kantor desa terlebih dahulu. Sekarang masyarakat sendiri bisa langsung mengurus keperluan ke kantor dinas Deli Serdang. Kantor dinas pemerintahan Deli Serdang berada di satu lokasi yang memiliki luas 8,4 hektar, terdapat 27 kantor dinas serta fasilitas umum dan wisata. Terlihat pada gambar di dalam kompleks kantor dinas semua instansi pemerintahan dinas berada di komplek. Dengan tempat yang begitu luas sehingga kompleks dinas Deli Serdang ini sangat banyak sekali terdapat gang dan persimpangan serta letak kantor-kantor dinas itu sendiri tidak banyak diketahui masyarakat.



Gambar 1

Komplek Dinas Deli Serdang

(Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=ID_6jejy4, 2021)

Bentuk letak dan sangat luasnya kompleks dinas tersebut, membuat masyarakat Deli Serdang kesulitan mencari kantor dinas yang dituju. beberapa masyarakat tersesat walaupun sudah diarahkan oleh pegawai dinas dan masyarakat setempat. Karena terlalu banyak gang dan persimpangan yang membuat masyarakat

bingung. Terlihat pada gambar di bawah ini area persimpangan dan jalanan kompleks pemerintahan Deli Serdang.



Gambar 2
Salah Satu Persimpangan Di Komplek Pemerintahan Deli Serdang
(Dokumentasi : Nurul Tri Suciati, 2021)

Komplek kantor dinas Deli Serdang belum dilengkapi dengan penggunaan *sign system*. *Sign system* sangat dibutuhkan oleh masyarakat sebagai alat bantu dalam mencari kantor yang ingin dituju dan memudahkan masyarakat berinteraksi dengan lingkungan di kompleks kantor dinas pemerintahan Deli Serdang.



Gambar 3
Salah Satu Persimpangan Yang Belum Memiliki *Sign Sistem*
(Dokumentasi : Nurul Tri Suciati, 2021)

Berangkat dari permasalahan di atas, diperlukan perancangan grafis lingkungan kompleks dinas Deli Serdang sebagai salah satu solusi. Dengan adanya perancangan ini akan mempermudah pengunjung berinteraksi dengan lingkungan

dan mencari kantor dinas yang ingin dituju tanpa harus dipandu oleh petugas khusus atau masyarakat setempat .

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang didapat belum adanya *sign system* di kompleks kantor pemerintahan dinas Deli Serdang, tata letak informasi setiap gedung tidak beraturan dan belum konsisten. Sehingga didapat rumusan penciptaan “Bagaimana merancang grafis lingkungan komplek kantor pemerintahan dinas Deli Serdang yang informatif serta konsisten dari bentuk citra pemerintahan kabupaten Deli Serdang?”

C. Tujuan Dan Manfaat Penciptaan Karya

1. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas maka dapat dijadikan acuan dalam menentukan tujuan dari penciptaan sebagai berikut:

- a. Mempermudah target audiens berinteraksi di lingkungan komplek pemerintahan kabupaten Deli Serdang dengan *sign system* yang informatif dan menarik.
- b. Mempermudah pengunjung mendapatkan informasi lokasi yang dituju.
- c. Untuk mempersingkat waktu pengunjung dalam mencari kantor dinas yang ingin dituju.

2. Manfaat Penciptaan Karya

a. Bagi mahasiswa

Dengan adanya “Perancangan Grafis Lingkungan Di Komplek Pemerintahan Kabupaten Deli Serdang” ini dapat menambah wawasan lebih dalam lagi tentang grafis lingkungan yang efektif dengan menggunakan elemen desain yang tepat, menerapkan ilmu desain komunikasi visual yang telah didapat di perguruan tinggi dan juga mengembangkan ilmu-ilmu baru terkait dengan merancang media promosi suatu wilayah dengan berbagai media.

b. Bagi Institusi

Grafis lingkungan ini bisa menjadi bahan referensi dan infentaris akademik dalam penerapan perancangan grafis lingkungan komplek pemerintahan kabupaten Deli Serdang, serta sebagai bahan pertimbangan pembuat perancangan Grafis Lingkungan.

c. Bagi pemerintah kabupaten Deli Serdang

- 1) Menambah nilai keindahan komplek kantor dinas Deli Serdang tanpa mengurangi fungsi dari masing-masing perancangan.
- 2) Mempermudah masyarakat mengenali dan mendapatkan informasi di kawasan komplek dinas Deli Serdang
- 3) Adanya grafis lingkungan di komplek kantor dinas Deli Serdang membantu sistematis kinerja dari komplek dinas tersebut.

d. Bagi masyarakat

Mempersingkat waktu masyarakat dalam pengurusan dan mencari kantor pemerintahan yang dituju sehingga masyarakat tidak lagi tersesat dan kebingungan.

D. Tinjauan Karya

Perancangan grafis lingkungan di kompleks pemerintahan di kabupaten Deli Serdang ini merupakan original perancangan yang belum pernah dibuat sebelumnya. Ide awal pada perancangan ini berangkat dari fenomena dan keresahan penulis yang terjadi di lapangan, sehingga muncul sebuah pemikiran/ide dari pengamatan tentang wilayah penggarapan yaitu kompleks kantor dinas Deli Serdang yang merupakan salah satu instansi pemerintahan yang terletak di kabupaten Deli Serdang, provinsi Sumatera Utara. Namun, kantor dinas ini belum memiliki sistem tanda untuk mempermudah masyarakat dalam pengurusan ke kantor dinas. Dengan landasan ini maka terbesit ide untuk merancang grafis lingkungan kompleks kantor dinas Deli Serdang. Berikut merupakan beberapa contoh rancangan media pembanding untuk dijadikan sebagai acuan penulis.

1. Grafis lingkungan Mal Ciputra Cibubur



Gambar 4
Sign System Mal Ciputra Cibubur
(Sumber : Sri Soedewi, 2019)

Mal Ciputra Cibubur adalah mal ke-6 di Indonesia yang dikembangkan oleh Grup Ciputra, setelah sebelumnya sukses mengembangkan Mal Ciputra Jakarta, Mal Ciputra Semarang, Mal Ciputra Pekanbaru, Ciputra World Surabaya, dan Ciputra World Jakarta. Selama puluhan tahun, Grup Ciputra telah membuktikan kesuksesan dan keunggulan reputasinya dalam pengembangan properti yang berkualitas dan kepuasan pelanggan yang konsisten. Mal ini terletak di Jl. Raya Arteri Cibubur, km. 4 dari Pintu Tol Cibubur. Mal Ciputra Cibubur merupakan area yang berkebang sangat pesat, dikelilingi komplek perumahan, CitraGran, Kota Wisata, Kota Legenda Wisata, Cibubur Country , dan Cibubur Residence. Mal ini juga dikelilingi International School serta sekolah bereputasi dan berada di dekat Pusat Bisnis Cibubur.

Mal Ciputra Cibubur merupakan Kawasan yang luas. Di lingkungan sekitar mall terdapat banyak ruang serta produk yang bermacam-macam, sehingga keberadaan *sign system* harus menarik perhatian pengunjung agar mudah dikenali. Desain *sign system* menggunakan warna yang kontras dengan lingkungan sekitar dan memiliki keseragaman bentuk sehingga mudah dikenali oleh pengunjung.

Sign system yang ada pada *mall* ini dijadikan sebagai karya pembandingan karena mempunyai lingkup yang sama dengan apa yang akan perancang buat nantinya. Sebagai karya pembandingan, *sign system* yang ada pada Mal Ciputra Cibubur mempertahankan konsistensi pada visual icon, warna, tipografi dan elemen visual. Desain dengan mempertahankan konsistensi ini nantinya akan digunakan dalam perancangan grafis lingkungan di kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang. Desain dengan penggunaan warna yang kontras pada lingkungan dan sesuai dengan budaya di kompleks pemerintahan tersebut serta penggunaan visual icon, tipografi, dan elemen visual yang sesuai dengan kebudayaan yang berkembang di kabupaten Deli Serdang.

2. Perancangan grafis lingkungan Wisata Sejarah Bung Karno



Gambar 5
Perancangan Grafis Lingkungan Wisata Sejarah Bung Karno
(Sumber :Andreas Syah Pahlevi, 2012)

Dalam suatu perancangan grafis lingkungan dibutuhkan suatu *landmark* agar mewakili dari keseluruhan pesan yang ingin disampaikan kepada khalayak tentang keunggulan dan citra yang menandakan tempat wisata tersebut. Wisata Sejarah Bung Karno ini merupakan salah satu destinasi wisata dari Sembilan destinasi wisata yang ada di kota Blitar, Jawa Timur. Dalam perancangan ini menggunakan pendekatan *gestalt-figure ground*, Studi Gaya piktogram, Studi Tipografi dan Studi *Landmark* untuk mengidentifikasi bentuk ground yang sesuai. Pada *landmark* yang dirancang diambil dari bentuk figure patung Bung Karno, Gapura Agung, Cungkup Makam, Atap Istana Gebang, dan profil Candi Penataran sebagai salah satu ikon kota Blitar.

Dalam rancangan diatas memiliki *landmark* yang sudah ditentukan seperti wisata Sejarah Bung Karno menjadikan Makam Bung Karno sebagai *landmark*, sedangkan *landmark* kantor dinas kabupaten Deli Serdang di angkat

dari unsur budaya dan alam di Deli Serdang dan pemilihan warna serta tipografi juga di ambil dari unsur budaya dan alam Deli Serdang.

3. Grafis lingkungan Bandara Internasional Kualanamu

Tujuan dari perancangan grafis lingkungan di bandara internasional Kualanamu agar mempermudah para penumpang yang ingin melakukan penerbangan dalam prosedur penerbangan, bisa mempersingkat waktu serta bertujuan untuk mengarahkan para penumpang pesawat. Dengan ini dari pihak bandara bisa membuat para penumpang terarah dengan apa yang di terapkan dalam prosedur sebelum penerbangan.

Perancangan ini memiliki bentuk yang sederhana dan memiliki informasi yang jelas dari bacaan hingga penggunaan *font*, serta warna dan bentuk sign yang menarik. Disini perancang terinspirasi ingin melakukan perancangan yang memiliki bentuk *pictogram* yang sederhana, keterbacaan yang jelas, serta memiliki bentuk *sign* yang sesuai dengan lingkungan yang ingin dirancang.

Penulis ingin merancang grafis lingkungan yang berbentuk simple dari *sign*, tipografi yang digunakan Bandara Internasional Kualanamu yang cocok dengan pemerintahan kabupaten Deli Serdang serta tidak menghilangkan unsur budaya dan bagaimana menerapkan *sign* yang bernuansa perkantoran di lingkungan *outdoor*.



Gambar 6
Sign System Bandara Internasional Kualanamu
(Sumber : Trevallog.Com, 2020)

E. Landasan Teori

1. Tinjauan Umum

Dalam merancang Grafis Lingkungan ini, diperlukan landasan teori yang sesuai untuk kebutuhan desain agar rancangan tersebut dapat dipertanggung jawabkan. Teori yang dipakai dalam perancangan ini merupakan penguat desain yang telah jadi. Beberapa teori berikut bisa juga menjadi rujukan untuk perancangan selanjutnya.

a. Pengertian Grafis Lingkungan/ Environmental Graphic Design

Desain grafis lingkungan, atau *Environmental Graphic Design* adalah bidang desain multidisiplin dimana disiplin ilmu desain grafis, arsitektur, seni, pencahayaan, lanskap, dan bidang lainnya digunakan sebagai cara untuk meningkatkan pengalaman pengguna melalui terjemahan visual ide dalam lingkungan binaan.

Grafis lingkungan merupakan komunikasi grafis mengenai sebuah informasi yang ditemukan dalam sebuah lingkungan (*environment*) (Calori and Vanden-Eynden, 2015). Secara visual menghubungkan orang ke

tempat-tempat untuk meningkatkan pengalaman mereka secara keseluruhan dengan menciptakan suasana tempat yang lebih mudah diingat, menarik, informatif, atau lebih mudah dinavigasi. Menurut Wayne Hunt (Calori and Vanden-Eynden, 2015) *Environmental Graphic Design* mempunyai 3 komponen antara lain :

1) *Signage* dan *wayfinding*.

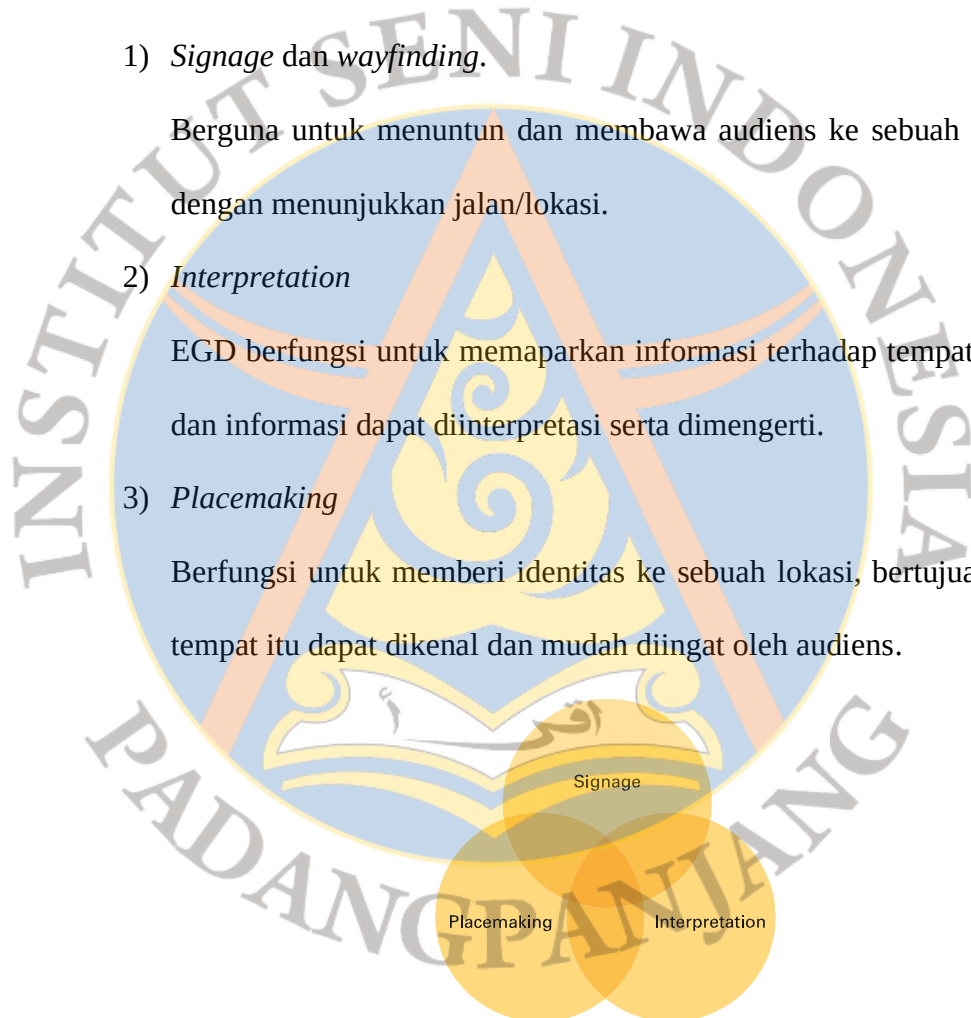
Berguna untuk menuntun dan membawa audiens ke sebuah tempat dengan menunjukkan jalan/lokasi.

2) *Interpretation*

EGD berfungsi untuk memaparkan informasi terhadap tempat/lokasi dan informasi dapat diinterpretasi serta dimengerti.

3) *Placemaking*

Berfungsi untuk memberi identitas ke sebuah lokasi, bertujuan agar tempat itu dapat dikenal dan mudah diingat oleh audiens.



Gambar 7

3 Komponen Pada *Environmental Graphic Design*
(Sumber : Calori and Vanden-Eynden, 2015)

b. Sign System

Sign jika diterjemahkan berarti tanda. *Sign* merupakan sebuah komunikasi yang dapat berbentuk verbal dan visual. *Sign system* dalam konteks desain komunikasi visual merupakan rangkaian representasi visual yang memiliki tujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang publik (Tinarbuko: 2012). Keberadaan *sign system* tidak bisa lepas dan sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari manusia karena *sign system* lah yang memudahkan informasi dalam ruang publik.

Menurut Saussure tanda adalah kesatuan dari dua bidang tak terpisahkan, yaitu tanda dan sistem dimana sebuah tanda (berwujud kata atau gambar) memiliki dua hal yang akan ditangkap oleh indra kita, *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda) (Tinarbuko, 2012). Penanda lebih jelas dijelaskan sebagai tingkatan ungkapan yang berwujud fisik seperti warna, gambar, huruf, kata atau objek. Sementara petanda lebih bersifat isi atau gagasan dari apa yang diungkap penanda. Kesimpulannya, hubungan antara keduanya lah yang melahirkan makna.

1) Jenis-jenis sign system

Menurut Abdiansyah (2017:8) berdasarkan fungsinya terbagi menjadi 5 bagian yaitu sebagai berikut:

a) Sign untuk Informasi (*Information Sign*)

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

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

b) *Sign* untuk Petunjuk Arah (*Direction Sign*)

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

c) *Sign* untuk Pengenal (*Identification Sign*)

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

d) *Sign* untuk Larangan dan Peringatan (*Regulatory Sign*)

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

e) *Sign* Untuk Pemberitahuan Resmi (*Official Notice*)

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

2) Bentuk *sign system*

Sign system pasti mempunyai beragam jenis bentuk, diletakkan sedemikian rupa baik dipasang ke atas langit-langit atau ke dalam sesuatu. Ada yang vertikal ada yang horizontal atau ada yang

ditancap pada tanah. Menurut Calori dan Vanden-Eynden (2015) terdapat 4 bentuk dasar *sign system* berdasarkan pemasangan antara lain :

- a) *Freestanding* atau *ground-mounted*. Dimana bagian bawah dari *sign* dipasang secara horizontal pada permukaan tanah (menancap).



Gambar 8

Freestanding Sign

(Sumber : repository.unpas.ac.id, 2011)

- b) *Suspended* atau *ceiling-hung*. Dimana *sign* digantung di atas langit-langit, dipasang secara horizontal.



Gambar 9

Suspended Sign

(Sumber: repository.unpas.ac.id, 2011)

- c) *Projecting* atau *flag-mounted*. Dimana *sign* diletakkan tegak lurus dengan permukaan tempat yang akan dipasangkan.



Gambar 10

Flag-mounted Sign

(Sumber : repository.unpas.ac.id, 2011)

- d) *Flush* atau *flat wall-mounted*. Dimana *sign* seperti ditempel, terpasang datar dan sejajar dengan permukaan pemasangan vertikal, seperti di dinding.



Gambar 11
Flat wall-mounted Sign
 (Sumber : repository.unpas.ac.id, 2011)

3) Kriteria *sign system*

Sign system memiliki arti lain seperti sebuah jalan pintas selain menjadi simbol untuk menggambarkan sesuatu, *sign system* adalah penunjuk arah kepada kita untuk menemukan tempat tertentu. Menurut Tinarbuko (2008) *sign system* yang baik harus memenuhi 4 (empat) kriteria yaitu:

a) Mudah dilihat

Penempatan *sign system* juga harus dipikirkan secara tepat, dan penempatan *sign system* yang baik yaitu di tempat yang mudah diakses orang.

b) Mudah dibaca

Bentuk huruf dan tipografi yang digunakan dalam *sign system* sebisa mungkin dapat terbaca baik.

c) Mudah dimengerti

Bentuk penulisan yang tertera pada *sign system* harus mudah dipahami. Oleh semua kalangan dari semua usia, bentuk tulisan juga sebisa mungkin dibuat singkat, padat.

d) Dapat dipercaya

Kebenaran informasi yang ada dapat dipercaya dan tidak menyesatkan.

4) Fungsi *sign system*

Kegunaan *sign system* menurut Phil dan Catherine (2011)

dapat dibagi ke dalam dua bagian, yaitu:

a) *Sign* sebagai pemberi informasi

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

b) *Sign* sebagai pengontrol

Sign di dalam kelompok ini lebih mengarah pada perilaku manusia, daripada tujuan yang hendak dicapai. Penggunaan ekstensif dari simbol-simbol, atau piktogram telah diperdebatkan selama bertahun-tahun untuk membentuk suatu tanda internasional yang menyatukan perbedaan-perbedaan nasional. Selain kedua fungsi di atas, *sign system* juga berfungsi sebagai dekoratif atau penghias, misalnya *banner* dan *flags*. Biasanya *sign system* jenis

ini tidak mengarahkan atau mengidentifikasi pesan, namun lebih dipakai untuk mempromosikan tempat/ *event*/ hal-hal yang lainnya.

c. Pictogram

Pictogram adalah simbol yang mengacu pada sebuah benda, kegiatan, proses, atau konsep. Karakteristik *pictogram* adalah kesamaan desain *stilasi* atau bentuk penyederhanaan yang hanya menggunakan aspek atau detail terpenting dari sebuah objek, kegiatan, proses, dan konsep yang paling *informatif*.

Pictogram lazim digunakan di area *olimpiade*. *Pictogram* digunakan secara resmi pada *olimpiade* Inggris pada tahun 1984, dan mulai rutin digunakan sejak *olimpiade* Jepang pada tahun 1986, karena *olimpiade* dihadiri oleh berbagai peserta dari berbagai suku bangsa dan bahasa. Maka penggunaan *pictogram* dipandang bisa memudahkan komunikasi, menggambarkan cabang-cabang olahraga yang dilombakan. *Pictogram* digunakan pada tiket, *sign system*, dan lainnya, dengan demikian sehingga peserta dengan mudah dapat mencari tempat kegiatan berlangsung. Sejarah *pictogram* sebenarnya diawali lukisan-lukisan pra sejarah, kebudayaan Mesir, China, dan Sumeria sudah menggunakannya sejak hampir 5000 tahun silam, tulisan China yang bertahan, pada dasarnya penerapan *pictogram*. *Pictogram* mudah dipahami karena bentuknya berupa menyederhanakan dan tidak sekedar menyimbolkan.

Dalam perancangan *pictogram* harus menggunakan prinsip ”sisakan yang paling esensial”. *Pictogram* dirancang sedemikian rupa sehingga siapapun dapat memahaminya dengan benar meskipun memiliki budaya dan bahasa yang berbeda. Dalam proses merancang *pictogram*, seseorang perancang tidak bisa memaksa obsesi pribadinya. Hal ini karena *pictogram* harus dipahami orang awam dari beragam latar belakang yang berbeda. Seorang perancang ketika merancang *pictogram* harus memposisikan dirinya sebagai orang awam. Sama seperti orang lain melihat sebuah *pictogram*.

d. Unsur Desain

Untuk mewujudkan suatu tampilan visual, diperlukan beberapa unsur yang disusun menjadi karya desain yang selaras, serasi dan seimbang dalam kesatuan, unsur-unsur tersebut yaitu titik, garis, bidang, ruang, warna, dan tekstur (Kusrianto, 2007).

1) Titik

Titik atau spot merupakan yang menandai sebuah tempat . Tidak memiliki panjang dan lebar, tidak mengambil daerah atau ruang, merupakan pangkal dan ujung sepotong garis, serta merupakan perpotongan atau pertemuan antara dua garis.

2) Garis

Garis merupakan unsur yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek sehingga garis biasa dikenal sebagai batas limit suatu bidang atau warna. Garis mempunyai ciri khas yaitu

mempunyai arah serta dimensi yang memanjang. Kualitas garis ditentukan oleh tiga hal, yaitu orang yang membuatnya, alat yang digunakan serta bidang dasar tempat garis digoreskan.

3) Bidang

Bidang merupakan unsur visual yang berdimensi panjang dan lebar. Ditinjau dari bentuknya bidang bisa dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri/ beraturan dan non-geometri/ tidak beraturan. Bidang dihadirkan dengan menyusun titik maupun garis dalam kepadatan tertentu, dan dapat pula dihadirkan dengan mempertemukan potongan hasil goresan satu garis atau lebih.

4) Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang. Pembagian bidang atau jarak antara objek berunsur titik, garis, bidang, dan warna. Ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi menjadi dua, yaitu ruang nyata dan semu. Keberadaan 13 ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti.

5) Warna

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Dalam seni rupa, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Misalnya pencampuran pigmen magenta dan cyan dengan proporsi tepat dan disinari cahaya putih sempurna akan

menghasilkan sensasi mirip warna merah. Setiap warna mampu memberikan kesan dan identitas tertentu sesuai kondisi sosial pengamatnya.

6) Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi tekstur halus dan kasar, dengan kesan pantul mengkilat dan kusam. Ditinjau dari efek tampilannya tekstur digolongkan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Disebut tekstur nyata bila ada kesamaan antara hasil raba dan penglihatan. Sedangkan, pada tekstur semu terdapat perbedaan antara hasil penglihatan dan perabaan.

e. Prinsip Desain

Desain grafis dirancang sebagai media komunikasi sebuah pesan atau ungkapan kreatif untuk tujuan informasi. Untuk mengkasihkan desain yang baik, maka perlu memahami prinsip-prinsip desain grafis yang ada.

Prinsip-prinsip dalam desain antara lain :

1) Kesatuan (*Unity*)

Unsur kesatuan berarti terjadi keharmonisan dalam tipografi, ilustrasi, warna dan unsur-unsur desain yang lainnya. Menghadirkan keharmonisan dalam desain yang hanya satu muka seperti poster, akan lebih mudah mengaturnya. (Casofa & Isa, 2013).

2) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan berarti pembagian sama berat dalam komposisi desain. Artinya, menciptakan kesan sama berat, baik simetris maupun

asimetris. Dalam hal ini ada dua pembagian. Pertama, keseimbangan formal, yaitu membagi sama berat kiri-kanan atau atas-bawah secara simetris atau setara. Kedua, keseimbangan asimetris, yaitu penyusunan elemen-elemen desain yang tidak sama antara sisi kiri dan kanan, namun terasa seimbang. Pada dasarnya tidak terjadi keseimbangan secara harfiah, tapi pembagian berat yang enak dilihat dan mengesankan seimbang. Penyusunan visualnya tidak hanya terbatas pada gambar, tapi juga pada warna, value, bidang, tekstur, dan elemen lain yang memberikan kesan seimbang.

3) Proporsi (*Propotion*)

Penekanan adalah cara untuk menentukan bagian mana yang menjadi prioritas dalam desain. Proporsi termasuk prinsip dasar desain untuk memperoleh keserasian.

4) Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan yang ingin disampaikan kepada *audience*. Bisa dilakukan dengan cara beragam cara, misalnya warna yang sangat mencolok, ukuran sangat besar, huruf menarik dan elemen lain yang membuat audiens terpukau. Adapun beberapa aturan untuk menciptakan penekanan menarik, antara lain :

- a) Kontras, yaitu objek yang paling penting peranannya dibuat berbeda dengan elemen-elemen lainnya. membuat berbeda bisa dengan membuat suatu objek vertikal saat objek lain horizontal, atau

membuat satu objek berwarna terang saat objek lain berwarna gelap.

b) Isolasi objek, dilakukan dengan cara memisahkan objek paling penting dari sebuah kerumunan. Objek keluar dari sebuah kerumunan akan lebih mudah ditangkap mata terlebih dahulu daripada yang berada dalam sebuah kerumunan.

c) Penempatan objek, suatu objek akan menjadi pusat perhatian manakala konsumen sanggup tertahan beberapa saat untuk memperhatikan visual yang ditampilkan.

5) Irama (*Rhythm*)

Memberikan unsur irama pada elemen visual juga memberikan keterpukauan bagi *audiens*. Irama adalah gerak yang teratur dan terus-menerus.

f. Infografis

Infografis merupakan singkatan dari informasi dan grafis yang berarti bentuk dan representasi visual dari berbagai atau sebuah informasi, data, ataupun pengetahuan yang ditemui (Kurniasih, 2016). Menurut Randy Krum dalam bukunya yang berjudul *Cool Infographics: Effective Communication with Data Visualization and Design*, infografis memiliki tujuan selain untuk memberikan informasi, selain itu juga sebagai sarana untuk menghibur dan juga sebagai sarana persuasi kepada khalayak sehingga khalayak dapat memberikan perhatiannya untuk menyempatkan diri membaca informasi yang disediakan kemudian disimpulkan menurut

pesan yang diterima oleh khalayak (Krum,2013). Selain itu, pengkaijian nilai estetik sebuah infografis dalam metode estetika diambil dari perpaduan ragam hiasan, tema, pola, pengolahan data, komposisi, dan ilustrasi (Reza, 2019).

Menurut Kurniasih, infografis tersusun atas beberapa elemen, diantaranya sebagai berikut.

1) Elemen Material

Elemen material adalah elemen utama dalam membuat infografis karena apabila material tidak tersedia, infografis tidak dapat dibuat. Material ini berupa kumpulan data dan informasi yang menjadi isi dari sebuah infografis.

2) Elemen Kreator

Elemen kreator yang merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan desainer dalam memudahkan proses pembuatan infografis. Tentunya desainer sudah mendalami perangkat lunak yang digunakan untuk membuat infografis.

3) Elemen Visual

Elemen visual merupakan elemen terpenting dan utama untuk informasi kepentingan khalayak yang dapat diserap dalam sekejap.

g. Semiotika

Alex Sobur mendefinisikan semiotika sebagai suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah

manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika atau dalam istilah Barthes, semiologi pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. Simbol yang diartikan Pierce sebagai tanda yang mengacu pada objek itu sendiri, melibatkan tiga unsur mendasar dalam teori segi tiga makna : simbol itu sendiri, satu rujukan atau lebih dan hubungan antara simbol dengan rujukan (Sobur, 2003 : 156).

Di sini dapat dilihat, bahwa hubungan antara simbol sebagai penanda dengan sesuatu yang ditandakan (petanda) sifatnya konfensional. Berdasarkan konvesi tersebut, Alex Sobur (2003 : 156) memaparkan, masyarakat pemakainya menafsirkan ciri hubungan antara simbol dengan objek yang diacu dan menafsirkan maknanya. Walaupun simbol/lambang merupakan salah satu kategori tanda (*sign*), dan Pierce pun menyatakan bahwa tanda (*signs*) terdiri atas ikon, indeks dan simbol, akan tetapi simbol dan tanda adalah dua hal yang berbeda. Perbedaan itu terletak pada pemaknaan keduanya terhadap objek-objek yang ada di sekelilingnya. Tanda berkaitan langsung dengan objek dan tanda dapat berupa benda-benda serta tanda-tanda yang merupakan keadaan. Sedangkan simbol, seperti yang dikutip Sobur (2003 : 160-62), memerlukan proses pemaknaan yang lebih intensif setelah menghubungkan simbol dengan objek, simbol

pun lebih sustensif dari pada tanda. Sedangkan Saussur berpendapat, simbol merupakan diagram yang mampu menampilkan gambaran suatu objek meskipun objek itu tidak dihadirkan. Sebuah simbol, dalam perspektif Saussuren, adalah jenis tanda di mana hubungan antara penanda dan petanda seakanakan bersifat arbitrer. Konsekuensinya, hubungan antara kesejarahan mempengaruhi pemahaman pelaku komunikasi, yaitu individu/masyarakat (Sobur, 2003 : 158-62).

Jadi tanda merupakan unsur dasar dalam semiotika dan komunikasi adalah segala sesuatu yang mengandung makna. Keberadaannya mempunyai dua unsur penanda (bentuk) dan petanda (makna). Sebagian besar yang dimanfaatkan dalam karya desain komunikasi visual adalah tanda (bentuk) yang merujuk dari teori ikon, index, dan simbol yang diuraikan dalam buku teori komunikasi visual oleh Sumbo Tinarbuko.

Menurut pierce, tanda (*representament*) ialah suatu yang dapat mewakili suatu yang lain dalam batas-batas tertentu (eco, 1979: 15). Tanda akan selalu mengacu kepada sesuatu yang lain, oleh pierce disebut objek (denotatum). Berarti mewakili atau menggantikan tanda melalui *interpretant*. Menurut teori pierce (north, 1995:45), tanda-tanda dalam gambar dapat digolongkan kedalam ikon, indeks, dan simbol.

Pengunaan teori pierce ini sangat sesuai dengan perancangan grafis lingkugnan di komplek dinas pemerintahan Deli Serdang dengan menggunakan ikon, indek, dan simbol membuat prancangan garfis

lingkungan ini memiliki nilai semiotika yang mewakili identitas setiap perancangan dalam bentuk tanda penyampain.

Semiotika menurut Saussure didasarkan pada anggapan bahwa perbuatan dan tingkah laku manusia membawak makna atau selama berfungsi sebagai tanda maka dari itu penulis memilih teori dari peirce karna pierce mengungkapkan bahwa semiotika penalaran manusia senantiasa dilakukan lewat tanda, artinya manusia hanya dapat bernalar lewat tanda. Dalam pikirannya logika sama dengan semiotika dan semiotika dapat diterapkan pada segala macam tanda. Maka dari itu teori pierce cocok dengan perancangan ini karna semiotika bagaimana manusia bernalar mengaktikan sebuah tanda bukan sifat dan tingkah laku adalah semiotika (piliang, 2009 :11-12)

Semiotika menurut pierce di bagi 3 yaitu

- 1) Ikon adalah tanda yang mirip dengan objek yang diwakili, dapat pula dikatakan, ikon adalah tanda yang memiliki cirri-ciri yang sama dengan apa yang dimaksud.(piliang, 2009: 16)
- 2) Indeks merupakan tanda yang memiliki hubungan sebab akibat dengan apa yang diwakilkannya atau disebut juga tanda sebagai bukti.(piliang, 2009 : 17)
- 3) Simbol merupakan tanda berdasarkan konvensi, peraturan, atau perjanjian yang di sepakati bersama. Simbol baru dapat di pahami jika seseorang sudah mengerti arti yang telah di sepakati bersama. (piliang, 2009: 17).

h. Estetika

Estetika adalah cabang ilmu yang mendalami tentang nilai, terutama nilai keindahan. Dalam konteks desain komunikasi visual, istilah estetika ini berada dalam lingkup yang lebih sempit, terkait dengan ranah filsafat seni (Braembussche, 2006). Berbagai wilayah ilmu yang bersinggungan, mendukung, atau menjadi bagian dari estetika diantaranya seni dan estetika.

1) Estetika Dengan Seni

Estetika dengan seni lebih memperhatikan karya seni ketimbang alam. Hal ini menunjukkan hubungan erat antara estetika dengan seni. Jhon Lechte menyatakan, “Estetika, atau estetis, pada umumnya dipakai sebagai sinonim seni”.

Dalam estetika bentuk seni dibahas secara rinci seperti struktur seni rupa yang dibagi dalam unsur desain, prinsip desain, dan asas desain. Dalam perancangan grafis lingkungan di kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang terlebih dahulu dilakukan pendekatan estetika dengan cara mempertimbangkan elemen-elemen seni rupa untuk mempelajari mengenai apa saja yang menarik dan mampu dijadikan sebagai sumber ide dalam perancangan grafis lingkungan di kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang.

2) Estetika Dengan Semiotika

Semiotika berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti tanda. Semiotika banyak menekankan pada proses kerja tanda dalam kesadaran manusia. Untuk itu, semiotika juga didefinisikan sebagai ilmu untuk

menganalisa tanda atau kajian tentang sistem penandaan. Adapun proses penandaan atau proses penerimaan suatu tanda oleh interpreter disebut semiosis.

Hubungan antara estetika dengan semiotika terlihat pada penggunaan istilah “estetis” (proses estetis) yang merupakan adaptasi dari istilah “semiosis”. Dengan kata lain, estetika meminjam kerangka analisis semiotika untuk cara kerjanya. Secara khusus, kajian estetika yang memanfaatkan kerangka analisis semiotika disebut “estetika semiotis”.

3) Morfologi Estetik

Munro memberi nama “morfologi estetis” (*aesthetic psychology*) bagi estetika yang berhubungan dengan aktivitas, perilaku, dan pengalaman manusia. Morfologi estetis merupakan kajian mengenai struktur bentuk suatu objek, dimana bentuk dideskripsikan secara teknis melalui unsur seni dan prinsip desain. Morfologi estetik selalu berhubungan dengan perihal bentuk, juga membahas ekspresi yang dihasilkan dari bentuk dan unsur-unsur pembentuk sebuah objek.

Tujuan pendekatan dengan menggunakan morfologi estetik pada kajian ini adalah untuk memudahkan dalam mendeskripsikan secara lebih jelas mengenai bentuk visual, gaya (style), dan ekspresi pada karya seni, berbagai macam bentuk dari alam maupun buatan manusia. Segala sesuatu yang tampak dari benda (visual) memiliki elemen unsur garis, bentuk, dan warna.

Perancangan grafis lingkungan di kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang menggunakan morfologi bentuk untuk perancangan piktogram. Dimana dalam perancangan ini perubahan terjadi dalam perubahan bentuk deformasi. Deformasi yaitu perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat/besar sehingga kadang-kadang tidak lagi berwujud figur semula atau sebenarnya, sehingga hal ini dapat memunculkan figur/karakter baru yang lain dari sebelumnya. Adapun cara mengubah bentuk antara lain dengan cara: simplifikasi (penyederhanaan), distorsi (pembiasan), distruksi (perusakan), stilisasi (penggayaan) atau kombinasi di antara semua susunan bentuk (mix).

i. Gestalt

Gestalt merupakan istilah psikologi yang berarti “kesatuan yang utuh”. Teori ini menjelaskan tentang proses penyatuan dan pengorganisasian komponen-komponen yang berbeda supaya membentuk visual atau pola yang memiliki unsur kesatuan atau kemiripan. Selain itu, teori *Gestalt* ini juga mencakup hal yang pada teori persepsi visual yang dikembangkan oleh psikologi dari Jerman pada tahun 1920. Teori *Gestalt* banyak menjelaskan bagaimana persepsi visual dapat terbentuk. Persepsi tersebut dapat terbentuk melalui : 1) Kesamaan bentuk (*similarity*), 2) Kesenambungan pola (*continuity*), 3) Penutupan bentuk (*closure*), 4) Kedekatan posisi (*proximity*), 5) *Similarity*, dan 6) Gambar dan Latar (*figure and ground*).

j. Warna

Warna dapat mempengaruhi persepsi mata yang melihatnya. Oleh karena itu, mata perlu diarahkan kepada sesuatu yang sesuai esensi dimana warna itu dilihat. Di dalam kawasan pemerintahan kompleks dinas Deli Serdang yang merupakan tempat kompleks kantor pemerintahan pemilihan warna untuk grafis lingkungan harus mengarah pada arti dan asosiasi yang membuat audience menjadi lebih tertarik, santai dan juga mendapatkan kenyamanan. Selain dari itu penerapan warna juga harus sesuai dengan pesan dan makna yang disampaikan, dengan makna warna yang disepakati secara global, seperti warna merah salah satu difungsikan sebagai tanda bahaya/larangan.

Dalam pemakaian warna yang kurang tepat maka dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan bahkan dapat menghilangkan gairah baca. Jika penggunaan warna yang tepat maka warna dapat membantu menciptakan mood dan membuat teks lebih berbicara. (Rakhmat Supriyono, 2010 : 70).

Secara visual warna dapat dibagi menjadi dua golongan, yaitu warna dingin dan warna panas. Warna dingin, seperti hijau, biru, hijau-biru, biru-ungu, dan ungu sebaliknya, warna panas, seperti merah, orange, merah-orange, kuning-orange, kuning, kuning-hijau dan merah-ungu memiliki kesan hangat, dinamis, aktif dan mengundang perhatian. (Rakhmat Supriyono, 2010 : 47).

- 1) Kuning berkarakter keceriaan, lincah, supel, antusias, bisa meyakinkan orang .(surianto rusatan 2019: 60)
- 2) warna merah memaknakan energi, api, panas, cinta, gembira, maskulin, tenaga. (Surianto Rustan, 2019 : 60).
- 3) Warna Biru memaknakan damai, alami, langit, air, sejuk, dingin, tenang, bersih, kesatuan, harmoni, musim dingin, percaya, idealisme, bijaksana dan bumi. (Surianto Rustan, 2019 : 61).
- 4) Hijau merupakan warna yang bersifat damai, tenang, tidak tergesa gesa, tekontrol, alamiah, rileks, gembira, nyaman, harapan (Surianto Rustan 2019 : 61)
- 5) Ungu bersifat artistic, unik, kuat, gembira, bertenaga, suka kehormatan, nyaman, pemikiran yang dalam, kaku, gelisah (Surianto Rustan 2019 : 61)
- 6) Oranye bersifat gembira, menyenangkan, membangkitkan semangat, hanggat ceria (Surianto Rustan 2019 : 60)

Jadi secara keilmuan desain komunikasi visual, warna merupakan sebagai identitas maupun simbol yang digunakan sebagai penanda. Maka pada penerapan warna haruslah sesuai dengan fungsi identitas maupun simbol warna yang telah dipahami secara global, agar tidak menimbulkan persepsi yang berbeda.

k. Tipografi

Tipografi merupakan hal yang penting dalam suatu media, selain dapat memberikan kesan estetik juga dapat berfungsi sebagai penyampain

informasi yang bersifat verbal tentunya. Misalkan dalam suatu media sign system apabila terdapat target audiences yang kurang pemahaman terhadap bahasa visual, maka mereka dapat mengalih perhatiannya pada pesan menggunakan tipografi, selanjutnya kembali memperhatikan visual yang disampaikan. Hal ini dapat mempermudah pemahaman target audiences akan pesan yang disampaikan melalui kombinasi antara visual dan verbal.

Tipografi adalah bidang keilmuan yang membahas dan mengupas seluk beluk huruf. Studi tipografi sangat penting untuk perancangan ini karena efektif atau tidaknya sebuah karya grafis juga tergantung pada tipografi yang ada didalamnya. Pemilihan jenis huruf yang tepat akan memudahkan masyarakat memperoleh dan menangkap informasi yang disampaikan. Juga dapat memudahkan masyarakat mengidentifikasi logo atau grafis lingkungan disekitarnya. Untuk mendapatkan hasil efektif dari huruf, maka harus dipertimbangkan tingkat keterbacaannya (legibility). Legibility merupakan kualitas huruf atau naskah dalam tingkat kemudahannya untuk dibaca. tingkat keterbacaan ini tergantung pada tampilan bentuk fisik huruf itu sendiri, ukuran, serta penataannya dalam suatu naskah (Sihombing, 2003: 58).

Teori yang dikutip dari buku Mendesain Logo juga dikatakan Legibility berhubungan dengan kemudahan mengenali dan membedakan huruf/karakter. Readability berhubungan dengan tingkat keterbacaan suatu

teks. Teks yang *readable* berarti keseluruhan mudah dibaca. (Surianto Rusatan, 2011 : 74-75).

Mendesain suatu tipografi untuk kepentingan suatu logo atau *landmark*, anatomi dan kesan huruf haruslah sesuai dengan *picture mark* agar keseluruhan dari *landmark* menjadi satu kesatuan yang utuh. Huruf yang sudah didesain dengan sangat indah saja belum tentu menjamin efektifitasnya sebagai penyampai pesan. Oleh sebab itu perlu keseimbangan antara *Picture Mark* dan *Letter Mark*, agar pesan yang disampaikan tidak menimbulkan persepsi yang berbeda-beda. Selain dari itu tingkat *Legibility* dan *Readability* dalam suatu huruf juga harus diperhitungkan. Hal ini merupakan sebagai pembeda dan keterbacaan huruf, agar pesan yang disampaikan efektif secara keseluruhan.

2. Tinjauan Khusus

a. Komplek Pemerintahan

Komplek adalah suatu kesatuan yang terdiri dari sejumlah bagian, khususnya yang memiliki bagian yang saling berhubungan dan saling tergantung. Komplek dapat merujuk pada gabungan beberapa bangunan dalam suatu wilayah. Pada pusat pemerintahan kabupaten Deli Serdang membentuk sebuah kompleks pemerintahan yang menjadi pusat dalam setiap kegiatan kedinasan kabupaten Deli Serdang. Selain itu, kompleks ini juga memiliki beberapa fasilitas umum yang dapat digunakan oleh masyarakat sehingga kompleks pemerintahan ini

memiliki daya tarik sebagai pusat kedinasan yang aktif melakukan *event* kabupaten, daerah maupun nasional.

b. Komplek Pemerintahan Kabupaten Deli Serdang

Komplek pemerintahan kabupaten Deli Serdang merupakan pusat kantor kedinasan kabupaten Deli Serdang yang bertempat di Petapahan, kecamatan Lubuk Pakam, kabupaten Deli Serdang, provinsi Sumatera Utara. Kabupaten Deli dan Serdang ditetapkan menjadi Daerah Otonom sesuai dengan Undang-Undang Nomor 22 tahun 1984 tentang Undang-Undang Pokok-Pokok Pemerintahan Daerah dan Undang-Undang Nomor 7 Darurat Tahun 1965. Hari jadi Kabupaten Deli Serdang ditetapkan tanggal 1 Juli 1946.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 7 Tahun 1984, ibu kota Kabupaten Deli Serdang dipindahkan dari Kota Medan ke Lubuk Pakam dengan lokasi perkantoran di Tanjung Garbus yang diresmikan oleh gubernur Sumatera Utara tanggal 23 Desember 1986. Sesuai dengan dikeluarkan UU Nomor 36 Tahun 2003 tanggal 18 Desember 2003, kabupaten Deli Serdang telah dimekarkan menjadi dua wilayah yakni Kabupaten Deli Serdang dan Kabupaten Serdang Bedagai, secara administratif Pemerintah Kabupaten Deli Serdang kini terdiri atas 22 kecamatan yang di dalamnya terdapat 14 kelurahan dan 380 desa.

1) Visi dan Misi

a) Visi

Deli Serdang yang maju dan sejahtera dengan masyarakatnya yang religius dan rukun dalam kebhinekaan.

b) Misi

- 1) Meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing yang mampu memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi.
- 2) Meningkatkan Kesejahteraan dan Kemandirian dalam memantapkan struktur ekonomi yang kokoh berlandaskan keunggulan kompetitif.
- 3) Meningkatkan sarana dan prasarana sebagai pendukung pertumbuhan ekonomi yang berorientasi kepada kebijakan tata ruang serta berwawasan lingkungan.
- 4) Meningkatkan tatanan kehidupan masyarakat yang religius, berbudaya dan berakhlakul karimah, berlandaskan keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta dapat memelihara kerukunan, ketenteraman dan ketertiban.
- 5) Meningkatkan profesionalisme aparatur pemerintah untuk mewujudkan tata pemerintahan yang baik dan bersih (good & clean governance) berwibawa dan bertanggung jawab.

2) Fasilitas Komplek Pemerintahan Kabupaten Deli Serdang

a) Gedung Kedinasan

Pada kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang memiliki 27 gedung kedinasan serta beberapa anak gedung kedinasan lainnya. Gedung kedinasan yang ada pada kompleks pemerintahan ini antara lain :

- 1) Kantor Bupati,
- 2) Kantor DPRD,
- 3) Gedung Pemberdayaan Dan Kesejahteraan Keluarga
- 4) Dinas Ketahanan Pangan
- 5) Badan Kepegawaian Daerah
- 6) Dinas Perhubungan
- 7) Badan Perencanaan Pembangunan Daerah
- 8) Badan kesatuan Bangsa Dan Politik
- 9) Dinas Koperasi Usaha Kecil Dan Menengah
- 10) Badan Pengolaan Keuangan Dan Aset
- 11) Dinas Pemberdayaan Masyarakat Dan Desa
- 12) Kantor Pertahanan Nasional
- 13) Badan Pusat Statistika
- 14) Dinas Perpustakaan Dan Arsip
- 15) Dinas Sosial
- 16) Dinas Perumahan Dan Kawasan Permukiman
- 17) Dinas Lingkungan Hidup

- 18) Dinas Pemadam Kebakaran Dan Penyelamatan
- 19) Dinas Kesehatan
- 20) Dinas Pendidikan
- 21) Badan Narkotika Nasional
- 22) Dinas Kependudukan Dan Catatan Sipil
- 23) Dinas Kebudayaan, Pemuda, Olahraga Dan Pariwisata
- 24) Badan Penanggulangan Bencana Daerah
- 25) Dinas Pekerjaan Umum
- 26) Dinas Ketenagakerjaan
- 27) Dinas Pertanian



Gambar 12
Kantor kedinasan
(Dokumentasi : Nurul Tri Suciati, 2021)

b) Masjid Agung

Mesjid agung Deli Serdang juga terletak dalam kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang. Masjid agung ini juga merupakan ikon wisata religi kota Lubuk Pakam. Arsitektur dari mesjid ini memadukan tiga budaya yang ada di kabupaten Deli

Serdang yaitu Melayu, Batak Karo, dan Batak Simalungun. Ornamen masjid juga dipadukan dengan nuansa Timur Tengah sehingga menambah kemegahan dari mesjid agung Deli Serdang ini.



Gambar 13
Mesjid agung Deli Serdang
(Dokumentasi : Nurul Tri Suciati, 2021)

c) Taman Literasi Mesra Bertuah

Kabupaten Deli Serdang memiliki taman literasi aktif yang memiliki banyak kegiatan seperti *workshop* menulis bagi guru dan siswa yang ada di kabupaten Deli Serdang.



Gambar 14
Taman Literasi Mesra Bertuah
(Dokumentasi : Nurul Tri Suciati, 2021)

d) Taman Buah

Salah satu destinasi wisata yang ada dalam kompleks pemerintahan Deli Serdang yaitu taman buah. Taman ini

memiliki beragam tumbuhan buah maupun obat-obatan. Taman ini juga menjadi ikon wisata yang ada di kompleks pemerintahan Kabupaten Deli Serdang.



Gambar 15
Taman Buah
(Dokumentasi : Nurul Tri Suciati, 2021)

e) Cadika Taman Pramuka

Kabupaten Deli Serdang merupakan kabupaten bagi kegiatan kepramukaan. Deli Serdang aktif dalam kegiatan kepramukaan kabupaten, daerah, nasional, asia dan internasional.



Gambar 16
Cadika Taman Pramuka
(Dokumentasi : Nurul Tri Suciati, 2021)

f) Balairung

Gedung balairung biasanya digunakan untuk kegiatan seni seperti menari dan kegiatan budaya lainnya. Gedung

balairung juga biasanya digunakan untuk acara penyambutan tamu.



Gambar 17
Balairung Kabupaten Deli Serdang
(Dokumentasi : Nurul Tri Suciati, 2021)

g) Rumah Kedinasan

Di dalam komplek pemerintahan ini juga terdapat beberapa rumah kedinasan dari pejabat tinggi seperti bupati dan wakil bupati, ketua DPR dan beberapa pejabat kedinasan lainnya.



Gambar 18
Rumah dinas
(Dokumentasi : Nurul Tri Suciati, 2021)

h) Lapangan Alun-alun

Lapangan alun-alun biasanya digunakan untuk perayaan hari nasional atau hari besar lainnya seperti peringatan nasional

dan kegiatan daerah lainnya. Lapangan ini juga sering digunakan oleh masyarakat sekitar untuk berolahraga.



Gambar 19

Alun-alun kabupaten Deli Serdang
(Dokumentasi : Nurul Tri Suciati, 2021)

i) Lapangan Olahraga

Komplek pemerintahan kabupaten Deli Serdang memiliki banyak fasilitas olahraga yang dapat diakses oleh masyarakat.



Gambar 20

Lapangan olahraga
(Dokumentasi : Nurul Tri Suciati, 2021)

j) Loka rehabilitas BNN Sumatera utara

Dalam komplek pemerintahan kabupaten Deli Serdang memiliki loka rehabilitasi dan juga merupakan pusat Gedung rehabilitasi di provinsi Sumatera Utara.



Gambar 21
Loka rehabilitas BNN
(Dokumentasi : Nurul Tri Suciati, 2021)

k) **Madrasah Aliyah Negeri 02 Deli Serdang**

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 02 Deli Serdang merupakan salah satu sekolah menengah atas islam yang terletak dalam komplek pemerintahan Deli Serdang dan merupakan salah satu sekolah unggul di kabupaten Deli serdang.



Gambar 22
MAN 02 Deli Serdang
(Sumber : medan.tribunnews.com, 2015)

c. Maps Area Komplek Pemerintahan Kabupaten Deli Serdang

Komplek pemerintahan kabupaten Deli Serdang memiliki luas 8,4 hektar, terdapat 8 jalan masuk komplek, dan 24 persimpangan. Komplek pemerintahan ini juga memiliki 27 kantor dinas serta fasilitas umum dan wisata. Kantor kedinasan serta fasilitas umum lainnya yang

ada dalam kompleks pemerintahan ini antara lain : pusat kantor kedinasan, masjid agung, alun-alun kota, balairung, kantor bupati dan DPRD, taman pramuka, taman buah, lapangan olahraga, taman literasi Mesra Bertuah, Loka rehabilitas BNN Sumatera utara dan rumah kedinasan.



Gambar 23

Maps Komplek Pemerintahan Kabupaten Deli Serdang
(Sumber : Nurul Tri Suciati, 2022)

Keterangan *maps*:

- 1) Kantor Bupati,
- 2) Kantor DPRD,
- 3) Masjid Agung
- 4) Balairung
- 5) Madrasah Aliyah Negeri Lubuk Pakam

- 6) Alun-Alun
- 7) Rumah Dinas
- 8) Gedung Pemberdayaan Dan Kesejahteraan Keluarga
- 9) Dinas Ketahanan Pangan
- 10) Badan Kepegawaian Daerah
- 11) Dinas Perhubungan
- 12) Badan Perencanaan Pembangunan Daerah
- 13) Badan kesatuan Bangsa Dan Politik
- 14) Dinas Koperasi Usaha Kecil Dan Menengah
- 15) Badan Pengolaan Keuangan Dan Aset
- 16) Dinas Pemberdayaan Masyarakat Dan Desa
- 17) Kantor Pertahanan Nasional
- 18) Badan Pusat Statistika
- 19) Dinas Perpustakaan Dan Arsip
- 20) Dinas Sosial
- 21) Dinas Perumahan Dan Kawasan Permukiman
- 22) Dinas Lingkungan Hidup
- 23) Dinas Pemadam Kebakaran Dan Penyelamatan
- 24) Dinas Kesehatan
- 25) Loka Rehabilitas BNN Sumatera Utara
- 26) Dinas Pendidikan
- 27) Badan Narkotika Nasional
- 28) Dinas Kependudukan Dan Catatan Sipil

29) Dinas Kebudayaan, Pemuda, Olahraga Dan Pariwisata

30) Badan Penanggulangan Bencana Daerah

31) Dinas Pekerjaan Umum

32) Dinas Ketenagakerjaan

33) Taman Literasi Mesra Bertuah

34) Dinas Pertanian

35) Taman Buah

36) Lapangan Olahraga

37) Cadika Taman Pramuka

d. Ciri Khas Budaya Kabupaten Deli Serdang

Kabupaten Deli Serdang memiliki keanekaragaman budaya yang disemarakkan oleh hampir semua suku-suku yang ada di Nusantara. Adapun suku asli penghuni Deli Serdang adalah suku Melayu Deli dan sebagian dari suku Melayu Serdang yang penamaan kabupaten ini juga di ambil dari dua kesultanan, yaitu Kesultanan Deli serta Kesultanan Serdang. Suku Karo juga menjadi penghuni asli di beberapa kecamatan di kabupaten ini yang rata-rata mendiami wilayah Hulu/wilayah yang berbatasan dengan kabupaten Karo. Kemudian Batak Toba, Batak Simalungun dan sub-batak lainnya ditambah beberapa suku pendatang yang dominan seperti dari Jawa, Minangkabau, Nias, Tionghoa, India dan lain-lain juga menempati kabupaten ini.

Budaya Melayu, Batak Karo dan Batak Simalungun merupakan tiga budaya besar yang ada di Kabupaten Deli Serdang. Unsur dari tiga budaya ini juga digunakan dalam arsitektur bangunan Masjid Agung Deli Serdang. Unsur budaya ini juga akan digunakan dalam perancangan *sign system* kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang dengan menggunakan motif ukir melayu, warna putih dan kuning keemasan mewakili budaya melayu. Unsur budaya batak Karo dan Simalungun menggunakan motif ukir batak untuk mewakili budaya batak serta warna merah, hitam dan putih.

F. Metode Penciptaan

1. Tahap Persiapan

Perancangan ini diawali dengan melakukan pencarian data, pengumpulan data dan *research data*. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, dokumentasi, mengumpulkan data referensi dari Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman Kabupaten Deli Serdang (PERKIM) dan Dinas Pemuda, Olahraga, kebudayaan, dan pariwisata (DISPORABUDPAR), serta melakukan wawancara kepada masyarakat dan pengunjung. Data tersebut selanjutnya dianalisis dengan menggunakan *Signage Pyramid Method*. Penganalisaan dengan metode *signage pyramid method* tersebut di gunakan untuk metode perancangan serta digunakan untuk memecahkan sebuah *environmental graphic design* pada kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang.

a. Metode Pengumpulan Data

1) Observasi

Observasi merupakan kunjungan kelokasi objek penelitian dalam hal ini, perancang melakukan kunjungan langsung ke kompleks kantor dinas Deli Serdang, melakukan wawancara untuk mendapatkan data-data dan informasi yang diperlukan untuk perancang. Setelah melakukan *observasi* di lapangan ditemukan sejumlah permasalahan yang ada seperti, belum adanya *sign* sistem dan *infografis* yang benar kompleks kantor dinas Deli Serdang.

Dengan ini, dibutuhkan perancangan grafis lingkungan yang tepat agar *rancangan* ini bisa mempermudah masyarakat untuk berinteraksi dengan lingkungan kompleks kantor dinas Deli Serdang dan serta membuat kompleks kantor dinas Deli Serdang memiliki *sign* sistem dan *infografis* yang baik.

2) Wawancara

Melakukan wawancara dengan bertanya langsung ke masyarakat. Data yang diperoleh berkaitan dengan kompleks kantor dinas Deli Serdang langsung melalui kepala bidang Bangunan dan Gedung, Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman Kabupaten Deli Serdang dan bidang Kebudayaan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan Dan Pariwisata.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dinas PERKIM dan dinas PORABUDPAR didapatkan data-data verbal mengenai profil,

luas wilayah, lokasi, fasilitas, tingkat kunjungan, target *audience*, serta budaya dan suku penduduk. Semua data ini digunakan sebagai sumber data dalam merancang grafis lingkungan kompleks dinas Deli Serdang.



Gambar 24
Proses wawancara dengan dinas PERKIM
(Dokumentasi : Renna Maya Ratih)



Gambar 25
Wawancara bersama DISPORABUDPAR
(Dokumentasi : Panca Taufiq Kurahman)

3) Kepustakaan

Teknik kepustakaan merupakan cara pengumpulan data bermacam- macam material yang terdapat di ruang kepustakaan, seperti koran, buku-buku, majalah, naskah, dokumen, dan sebagainya yang relevan. (Koentjaraningrat, 1983 : 420). Dalam pengantar karya ini, penulis menggunakan pustaka dari beberapa sumber buku tentang

perancangan Sign System, Semiotika, infografis, teori warna, teori tipografi, dan bahan acuan yang diperoleh dari penelitian.

4) Dokumentasi

Mencari informasi mengenai kompleks dinas Deli Serdang dengan mengambil beberapa foto untuk dijadikan bahan dalam perancangan dan media pendukung lainnya yang dianggap perlu dirancang.



Gambar 26
Persimpangan jalan kantor dinas PERKIM
(dokumentasi : Nurul Tri Suciati, 2021)



Gambar 27
Persimpangan jalan kantor dinas kehutanan
(dokumentasi : Nurul Tri Suciati, 2021)



Gambar 28

Jalan masuk ke kantor dinas perhubungan
(dokumentasi : Nurul Tri Suciati, 2021)

5) Kuesioner

Kuesioner dilakukan untuk mendapatkan beberapa data dari beberapa pertanyaan yang ditujukan kepada target audiens. Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada.

Kuesioner dibagikan kepada target audiens dengan menggunakan google formulir yang memuat beberapa pertanyaan mengenai grafis lingkungan dan Komplek Pemerintahan Kabupaten Deli Serdang. Dalam hal ini target audiens membuka google formulir melalui web kemudian mulai menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada.



Diagram 1

(Sumber: Nurul Tri Suciati, 2022)

Berdasarkan diagram di atas, dari jumlah 102 responden dapat disimpulkan bahwa rata-rata audiens mengetahui komplek pemerintahan kabupaten Deli Serdang.

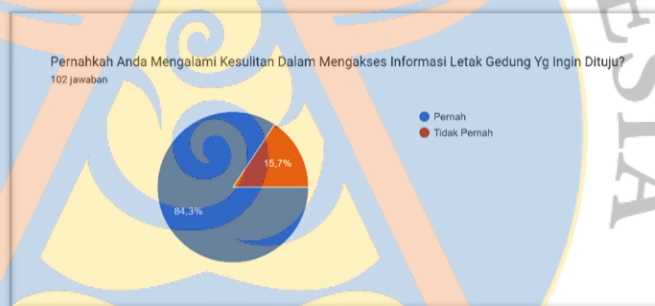


Diagram 2

(Sumber: Nurul Tri Suciati, 2022)

Berdasarkan diagram yang dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa rata-rata audiens merasa kebingungan saat mengakses informasi letak gedung yang ingin dituju di dalam komplek pemerintahan kabupaten Deli Serdang.

b. Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan merupakan paparan mengenai batasan kelayak sasaran akan dijabarkan kedalam beberapa aspek, yaitu:

1) geografis

Batas geografis perancangan grafis lingkungan kompleks dinas Deli Serdang yaitu bagi masyarakat sekitar maupun luar Kabupaten Deli Serdang yang mendatangi kompleks dinas Deli Serdang, lebih terkhusus terhadap masyarakat kabupaten Deli Serdang agar lebih nyaman dalam melakukan pengurusan di kantor dinas Deli Serdang.

2) Demografis

Perancangan akan ditujukan kepada *audience* dari semua kalangan umur, akan tetapi akan lebih diprioritaskan untuk kalangan remaja dan dewasa dengan kisaran 17-50 tahun. Dikarnakan kalagan umur ini baik dari kalagan umum yang tidak berpendikan hingga yang berpendidikan akan melakukan beberapa urusan yang terkait dengan dinas Deli Serdang seperti dinas catatan sipil, dinas pendidikan, kantor samsat, Gedung serbaguna dll.

3) Psikografis

Secara psikografis, perancangan ditujukan kepada khalayak yang mempunyai ketertarikan untuk mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan sistem tanda. Dikarnakan masyarakat yang datang ke dinas Deli Serdang ini mencari tujuan yang akan di lakukan serta ingin mempersingkat waktu dalam tujuan yang ingin di cari.

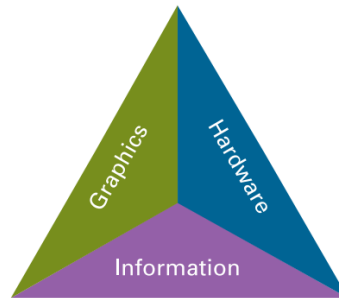
2. Perancangan

a. Metode Analisis Data

1) *Signage Pyramid Method*

Calori & Vanden-Eynden memaparkan bahwa fungsi utama dalam sebuah sistem tanda atau EGD adalah untuk memberikan informasi mengenai lingkungan terkait kepada pengunjung yang ada dalam lingkungan tersebut, dan informasi tersebut disampaikan melalui grafis yang ditampilkan dalam obyek fisik (Calori & Vanden-Eynden, 2015, pp. 81–83). Berdasarkan pemahaman tersebut, Calori & Vanden-Eynden melihat bahwa terdapat tiga aspek yang terpisah namun berhubungan yang membentuk sebuah sistem tanda. Ketiga hal tersebut adalah:

1. *Information Content System*, atau muatan informasi yang perlu ditampilkan dalam sistem tanda tersebut.
2. *Graphic System*, atau tampilan grafis dari informasi yang ditampilkan dalam sistem tanda tersebut.
3. *Hardware System*, atau material/medium dimana informasi tersebut ditampilkan dalam sebuah sistem tanda.



Gambar 29

tiga komponen dari *signage pyramid method*
(Sumber : Calori and Vanden-Eynden, 2015)

Tabel 1

Deskripsi *Signage Pyramid Methode* Komplek Pemerintahan
Kabupaten Deli Serdang

Komponen <i>signage pyramid method</i>	Deskripsi
<i>Information Content System</i>	1. Informasi deskriptif tempat 2. Informasi nama gedung 3. Informasi arah menuju gedung 4. Himbauan dan larangan
<i>Graphic System</i>	1. Penggunaan ikon 2. Penggunaan font dengan karakteristik formal 3. Penggunaan warna putih, kuning, hitam dan merah.
<i>Hardware System</i>	1. Menggunakan kayu dengan latar putih dan kuning sebagai medium penyampaian informasi utama yang ada. Kayu dapat digunakan dalam ruangan dan tidak sulit dalam menempatkannya. 2. menggunakan aluminium sebagai struktur EGD. Aluminium juga digunakan untuk jenis signage outdoor karena memiliki daya tahan yang baik terhadap cuaca.

b. Strategi Perancangan

Target sasaran dalam perancangan grafis lingkungan ini adalah khalayak yang berada di wilayah kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Dalam merancang grafis lingkungan ini dibutuhkan elemen-elemen visual yang nantinya dijadikan sebagai media dalam pembentukan grafis lingkungan ini. Penggunaan tipografi, warna serta ikon disesuaikan dengan ciri khas dan hal ikonik yang berasal dari kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang. Untuk pictogram akan menampilkan visual yang sederhana yang dapat dimengerti oleh pengunjung dengan tepat. Pictogram nantinya dijadikan sebagai sarana komunikasi bagi pengunjung untuk berbagai informasi dan fasilitas yang ada di kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang. Kehadiran pictogram ini akan berguna untuk memandu masyarakat agar lebih mempermudah mengakses informasi saat berada di kompleks pemerintahan ini.

3. Tahap Perwujudan

a. Strategi Media

Untuk pembuatan grafis lingkungan kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang yang bertujuan membuat audiens mudah untuk mengidentifikasi letak dan wilayah kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang. Berdasarkan hasil analisis serta hasil brainstorming dari beberapa ide, maka konsep yang dipergunakan adalah perancangan grafis lingkungan yang mengusung citra budaya melayu Deli Serdang.

Proses penentuan konsep perancangan diawali dengan melakukan brainstorming mengenai latar belakang, sejarah, fakta, dan tata lingkungan dari kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang. Pertama yaitu mencari, mengumpulkan dan research data, data yang dapat berupa keyword, ataupun kata-kata yang bisa mendeskripsikan kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang. Langkah selanjutnya adalah eksplorasi ke dalam bentuk *mind mapping*. Tahap berikutnya digitalisasi desain sketsa pada *software adobe illustrator* dan pemilihan gaya *font* yang mudah dibaca dan dimengerti, dan juga pemilihan warna yang sesuai.

Dalam penerapannya ada beberapa media yang diperlukan untuk mendukung perancangan *sign system*, antara lain sebagai berikut:

1) *Sign system*

Dalam pemecahan solusi pada permasalahan yang ada pada kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang setelah melalui riset pengumpulan data serta proses kreatif, maka ditetapkan beberapa media yang cocok untuk kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang tersebut seperti :

a) *Information Sign*

Information Sign berisi tentang informasi yang ada pada wilayah kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang, menyambut tamu (selamat datang), serta *mapping area*.

b) *Identification Sign*

Identification Sign ini untuk mengidentifikasi gedung apa saja yang ada dalam kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang.

c) *Direction Sign*

Direction sign berisi tentang arahan/petunjuk arah yang digambarkan secara jelas untuk audiens saat berada di kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang. *Direction sign* ini digunakan untuk mengarahkan audiens menuju lokasi ataupun fasilitas yang ada.

1) *Suspended* atau *ceiling-hung*

Overhead sign digunakan pada perancangan *sign system* kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang, ini berfungsi agar terlihat dari jauh dan dapat ditemukan dengan mudah.

2) *Freestanding* atau *ground-mounted*

Bagian bawah *sign* menancap di lantai dan pemasangannya secara horizontal. Diberikan pada luar ruangan seperti pada petunjuk tempat parkir.

d) *Warning Sign*

Warning sign berfungsi untuk memberikan peringatan/larangan, apa yang harus diwaspadai pada audiens, seperti untuk tidak mendekati/memegang atau

menyentuh suatu benda, tempat atau ruangan yang ada pada lingkungan kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang. Secara umum berupa *symbol sign*.

e) *Information sign*

Information sign berupa papan penjelasan tentang kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang terkait nama gedung, fasilitas yang dapat diakses, dan informasi penting lainnya.

2) *Pictogram*

Pictogram dirancang untuk merepresentasikan ruangan atau bagian diluar dan di dalam kompleks pemerintahan kabupaten Deli Serdang dalam bentuk *icon*, yang mana juga digunakan dalam perancangan *sign system* nantinya.

4. Penyajian Karya

Penyajian karya ini akan dilaksanakan dalam sajian pameran sebagai bentuk publikasi kepada khalayak ramai. Dalam pameran ini akan menampilkan beberapa media antara lain seperti *sign age*, media perancangan, *graphic standard manual book*, *Mpas Sign*, dan *id card*.