

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Perancangan

Kota Pekanbaru merupakan ibukota sekaligus kota terbesar di Provinsi Riau. Secara geografis, Kota Pekanbaru diapit oleh Kabupaten Siak di sebelah utara dan timur, Kabupaten Kampar di sebelah utara, selatan, dan barat dan Kabupaten Pelalawan di sebelah selatan dan timur. Luas wilayah Kota Pekanbaru sebesar 632,26 km² atau 0,71 persen dari total luas wilayah Provinsi Riau. Sejalan dengan bergulirnya otonomi daerah dan bergantinya kepemimpinan, Kota Pekanbaru terus berkembang pesat dan menjelma menjadi Kota yang luar biasa di Indonesia dalam dekade 10 Tahun terakhir.

Sebagai salah satu kota besar dengan berbagai kompleksitas persoalan perkotaan, justru menjadi motivasi dan tantangan bagi Firdaus-Ayat Walikota Pekanbaru periode 2012-2017 dalam membuat strategi pembangunan yang visioner. Dibawah kepemimpinan dua periode Wali Kota Pekanbaru periode (2017-2022), sehingga terciptalah konsep *smart city*. Konsep ini adalah lanjutan dari konsep pembangunan kota metropolitan pada periode pertama sedangkan madani adalah konsep masyarakat unggul, sama seperti periode sebelumnya dan tetap menjadi visi pada periode kedua yang berkelanjutan.

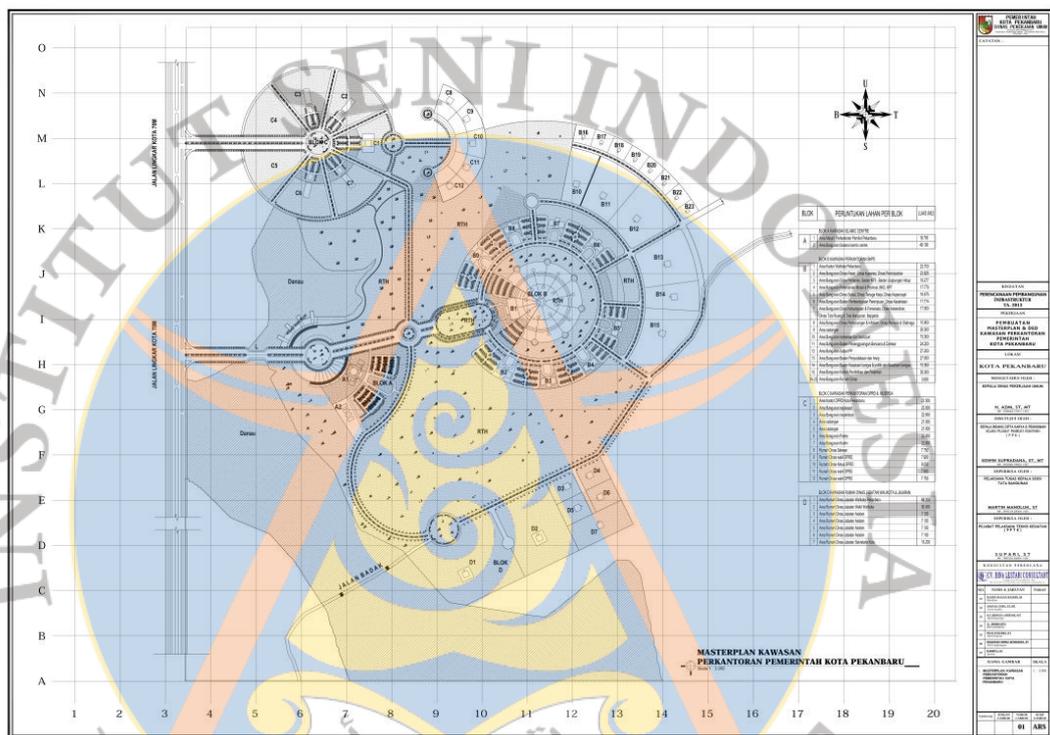
Berdasarkan peraturan RTRW Pekanbaru tahun 2014-2034 daerah Tenayan Raya merupakan daerah Wilayah Pembangunan IV yang dikembangkan untuk Kawasan Permukiman, Pusat Kegiatan Industri, Pusat Kegiatan Pergudangan, Kawasan Perdagangan, Kawasan Pariwisata, Kawasan Pertanian, Kawasan Perkantoran dan Pemerintahan Kota (Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Pekanbaru, 2014-2034).



Gambar 1
Gedung Sekretariat
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)

Dalam wawancara dengan pegawai dinas PUPR Supar (2022) mengungkapkan bahwa Kecamatan Tenayan Raya dipilih menjadi Komplek Perkantoran Pemerintah karena ingin menciptakan magnet pembangunan baru ke arah timur Kota Pekanbaru. Awalnya Kantor dinas walikota berada di jalan Jendral Sudirman No.464, Jadirejo, Kecamatan Sukajadi, Kota Pekanbaru, dan

pindah sejak Juni 2018 dan disahkan tahun 2020. Kantor walikota baru berada di Jalan Badak Ujung, Kelurahan Sail, Kecamatan Tenayan Raya, yang memiliki luas perencanaan 300 hektar dan luas yang sudah dibangun 120 hektar, yang sekarang terdapat enam gedung, Supari dkk. (2022).



Gambar 2
Master Plan Komplek Perkantoran Pemerintah Kota Pekanbaru
(Sumber : Dinas PUPR, 2022)

Gedung utama kompleks pemerintah memiliki tujuh lantai sebagai gedung sekretariat yang luasnya sekitar 21 hektar. Kemudian lima gedung SKPD masing-masing lima lantai yang luasnya hampir 9 hektar. Di setiap gedung SKPD itu akan berkantor tiga atau empat dinas. Serta terdapat fasilitas umum ruang publik, yaitu pusat wisata masyarakat, pusat ibadah atau *islamic center*. Dengan tempat yang begitu luas dan gedung besar sehingga membuat Komplek Perkantoran Pemerintah Kota Pekanbaru banyak terdapat simpang-

simpang dan gedung besar dengan banyak lantai. Sehingga dilakukan riset data di lingkungan sekitar dengan melakukan wawancara, terjun langsung dan membagikan kusioner kepada 100 responden. Hasilnya masyarakat ataupun pengunjung masih mengalami kesulitan dalam mengakses informasi letak gedung maupun kantor dinas dan fasilitas yang ingin dituju.



Gambar 3

3D Komplek Perkantoran Pemerintah Kota Pekanbaru
(Sumber : Dinas PUPR, 2022)

Seiring pembangunan gedung-gedung bertingkat, tentu memerlukan media informasi *sign system* sebagai petunjuk yang komunikatif. *Sign system* digunakan sebagai media komunikasi penunjuk arah maupun pesan pada gedung-gedung perkantoran, pemerintahan dan pusat perbelanjaan atau mall. *Sign system* atau sistem tanda adalah sebuah media yang unsurnya tertata secara teratur dan berkesinambungan satu dengan yang lain. Media ini dibuat untuk memudahkan seseorang mendapatkan informasi petunjuk arah maupun

pesan, terutama pada gedung-gedung bertingkat. Sehingga *sign system* merupakan suatu rangkaian representasi visual yang bertujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang publik (Sumbo Tinarbuko, 2008: 12) dan oleh karena itu *sign system* merupakan media informasi yang efektif untuk gedung perkantoran.



Gambar 4

Kantor Pemerintah yang jauh dari pemukiman dan belum memiliki *Sign System*
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)

Hasil wawancara dengan masyarakat sekitar yang bernama Adil Trisema mengatakan ia kesulitan menemukan kantor dinas yang akan ia tuju. Adil telah mencari informasi petunjuk sekitar dan keliling menemukan pegawai untuk bertanya. “Saya mulai bingung sedari awal menemukan gedung yang dituju di tambah gedung besar dengan banyak lantai sulit menukan kantor dinas yang pasti” ujar masyarakat Kota Pekanbaru tersebut. Informan ingin

melakukan urusan ke OPD Dinas Kesehatan Kota Pekanbaru dikarenakan melakukan pengurusan program kemitraan pengobatan bagi pasien kurang mampu. Adil berharap kompleks dapat memberikan pelayanan terbaik untuk masyarakat dengan memberikan informasi petunjuk yang jelas sehingga tidak mempersulit masyarakat melakukan pengurusan.

Karena akses ke Kantor Pemerintah Pekanbaru yang jauh dari pusat kota dengan jarak yaitu 21 km dengan durasi waktu tempuh sekitar 52 menit. Serta kompleks yang luas dengan gedung-gedung bertingkat, sesuai dengan data riset dengan membagikan kusioner kepada 100 responden masyarakat Kota Pekanbaru. Hasilnya, 91% masyarakat kesulitan dalam mengakses kantor dinas ataupun gedung yang ingin dituju. Sehingga banyak dari pengunjung yang bertanya kepada satpol pp, sejalan dengan data yang didapat saat wawancara dan terjun langsung ke lapangan penyebabnya adalah kurangnya media informasi berupa *sign system* mengenai gedung dan letak pasti kantor dinas. *Sign system* di sebuah perkantoran merupakan salah satu prasarana fisik yang sebaiknya harus diperhatikan dengan sungguh-sungguh oleh pengurus dengan tujuan agar masyarakat yang berkunjung ke kompleks perkantoran bisa mendapat informasi yang jelas dan terarah.

Di kawasan Kantor Pemerintah Kota Pekanbaru belum memiliki *sign system* yang baik dan hanya sebatas *identification sign* saja, tidak ada *sign* arah, peringatan dan larangan yang lengkap, serta belum ada kesatuan antara *sign* yang satu dengan lainnya. *Sign* yang ada hanya sebatas apa yang ingin disampaikan tanpa ada keterangan alasan yang mendasari.



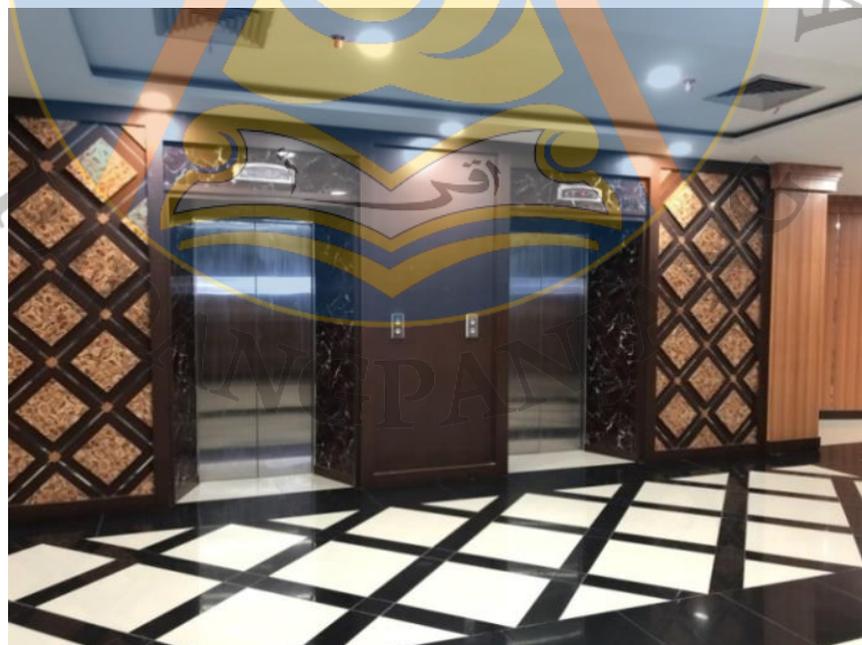
Gambar 5

Salah satu persimpangan yang belum memiliki *sign* yang baik
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)

Pada gambar 5 memperlihatkan area persimpangan Komplek Perkantoran Pemerintah Kota pekanbaru belum dilengkapi *sign* yang baik yang mengarahkan masyarakat ke gedung kantor dinas yang dituju. Sehingga masyarakat perlu keliling untuk mengidentifikasi gedung tempat kantor dinas yang di tuju, membuat waktu terbuang cukup lama untuk mencari kantor dinas.



Gambar 6
Persimpangan Lantai di gedung B1 yang tidak memiliki *sign*
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)



Gambar 7
Lantai di gedung B1 yang tidak memiliki *sign*
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)

Pada gambar 6 dan 7 terlihat area lantai 1 di depan lift tempat keluar masuk pengunjung dan persimpangan gedung yang tidak memiliki *sign* yang mengarahkan dengan jelas kantor dinas yang dituju padahal terdapat 7 lantai pada gedung tersebut.

Selain menyediakan informasi bagi pengunjung *sign system* pada sebuah lingkungan kantor dinas juga harus dirancang menyesuaikan konsep yang sesuai dengan citra Kota Pekanbaru. Agar dapat menarik perhatian dan mudah dipahami informasinya oleh masyarakat. Sehingga terjadi peningkatan kualitas pelayanan publik. Yang tidak kalah penting, *sign system* yang dibuat harus dapat memvisualisasikan konsep *smart city* di lingkungan Kota Pekanbaru. Dengan begitu program pemerintah bisa tersampaikan kepada seluruh masyarakat yang melakukan pengurusan ke Kantor Pemerintah. Dengan adanya *sign system* selain memberi nilai tambah bagi interior gedung-gedung Kantor Dinas Kota Pekanbaru, pengunjung tidak terbuang waktunya dan tidak lagi kesulitan menemukan tempat dan informasi yang mereka perlukan.

Sebagai Perkantoran Pemerintah Kota Pekanbaru yang menjadi ibukota pemerintahan Provinsi Riau tentu membutuhkan grafis lingkungan untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik. Oleh karena itu dibuatlah Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Grafis Lingkungan Komplek Perkantoran Kota Pekanbaru.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka permasalahan yang didapat belum ada *sign system* di kawasan kompleks yang ada sekarang ini sehingga didapat rumusan penciptaan “Bagaimana merancang grafis lingkungan kompleks perkantoran pemerintah Kota Pekanbaru sebagai media informasi yang baik dan sesuai dengan citra pemerintah Kota Pekanbaru?”

C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan Karya

1. Tujuan Penciptaan Karya

- a. Merancang suatu grafis lingkungan efektif, komunikatif, dan menarik berbasis *smart city* agar masyarakat yang datang lebih mudah berinteraksi dengan lingkungan Komplek Perkantoran Pemerintah Kota Pekanbaru.
- b. Membantu menginformasikan fasilitas-fasilitas yang sulit untuk dijangkau dengan *sign system* dan *wayfinding* sehingga aksesibilitasnya bisa lebih ditingkatkan.
- c. Mendatangkan nilai lebih pada komplek Perkantoran Pemerintah Kota Pekanbaru.

2. Manfaat Penciptaan Karya

a. Manfaat Bagi Mahasiswa

Hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis di lapangan.

b. Manfaat Bagi Masyarakat

Dengan adanya grafis lingkungan ini diharapkan dapat meningkatkan kemudahan pengunjung kantor pemerintah dalam menemukan lokasi atau tempat, gedung, ruangan tertentu secara cepat tanpa harus membuang waktu mencari dan menanyakan lokasi atau tempat yang dituju dengan cepat.

c. Manfaat Bagi Pemerintah Kota Pekanbaru

- 1) Secara teoritis hasil perancangan ini untuk mengetahui kriteria *sign system* yang efektif bagi Komplek Perkantoran Pemerintah Kota Pekanbaru.
- 2) Meningkatkan kualitas pelayanan publik pemerintah Kota Pekanbaru.

D. Tinjauan Karya

Untuk merancang sebuah grafis lingkungan perlulah kiranya meninjau orisinalitas karya, yang bertujuan untuk perbandingan keaslian karya dari rancangan yang sudah ada, serta karya yang akan dirancang nantinya tidak terdapat keseluruhan bentuk yang sama.

1. Media Komunikasi Visual *Sign System* Gedung Graha Mojokerto *Service City*

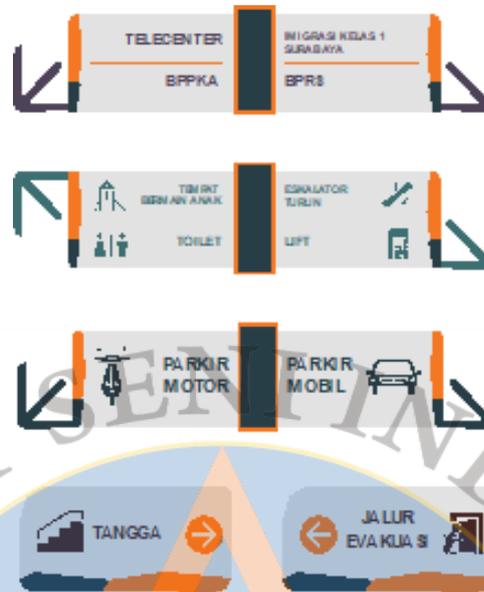
Berdasar analisis data dapat disimpulkan bahwa konsep perancangan *sign system* gedung Mojokerto *Service City* mengangkat konsep minimalis, bergaya flat, dengan mengambil unsur kebudayaan lokal Mojokerto yaitu candi Ringin Lawang sebagai ikon kerajaan Majapahit, dan warna oranye sebagai warna utama.



Gambar 8

Wayfinding Sign atau *Orentation Sign* Gedung Graha Mojokerto Service City
(Sumber: Nizar Fachri Tamami, *Jurnal Barik*, 2020)

Konsep visual *sign system* mengangkat ikon bentuk budaya lokal yaitu bentuk bangunan gapura Candi Wringin Lawang, yang secara karakter bentuk bangunan ini terlihat tegas namun tetap dinamis. Secara bentuk dan warna pada piktogram menggunakan garis dan lekukan dari candi wringin lawang. Jadi secara keseluruhan bentuk dari pembuatan piktogram didasari penyerdehanaan bentuk dari struktur candi gapura. Dibuat sedemikian rupa agar sesuai dengan gaya flat minimalis yang diusung dan juga tidak mengganggu pesan informasi yang dimuat pada *sign system* tersebut.



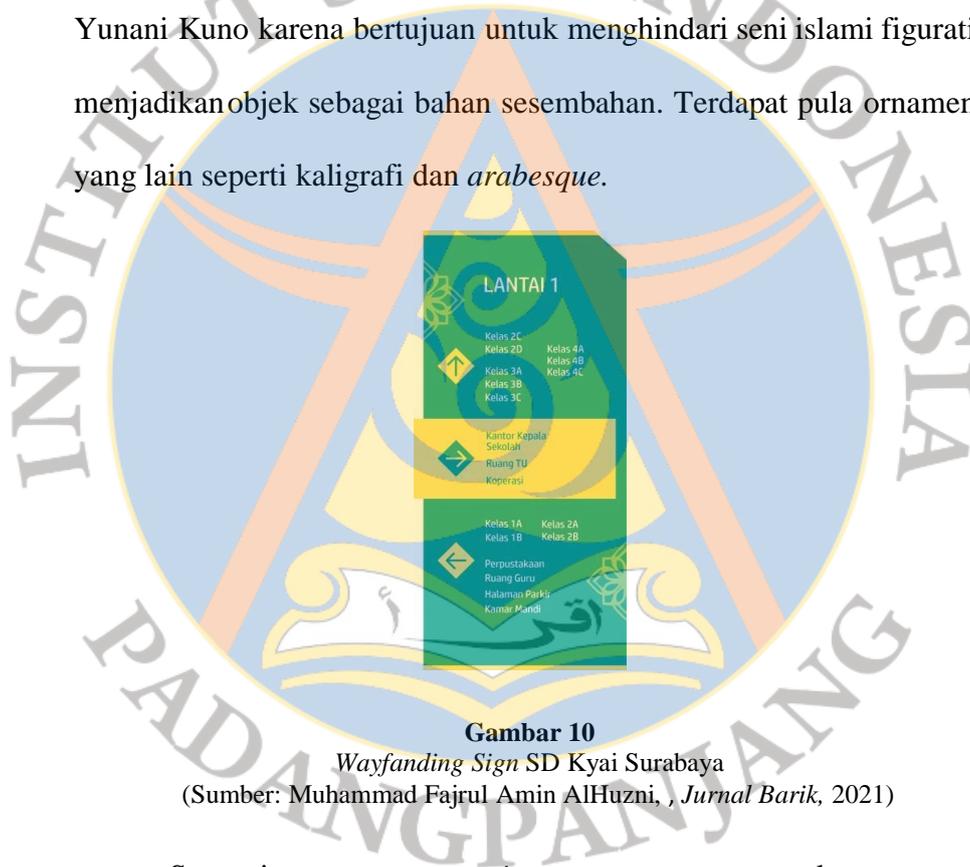
Gambar 9

Directional Sign Gedung Graha Mojokerto Service City
(Sumber: Nizar Fachri Tamami, *Jurnal Barik*, 2020)

Dengan ini penulis menjadikan sebagai acuan bagaimana merancang grafis lingkungan yang bisa mengarahkan audience dengan lingkungan sekitar dari penggunaan bentuk *sign* yang sederhana namun memiliki sedikit perbedaan yakni perancangan grafis lingkungan Komplek Perkantoran Pemerintahan Kota Pekanbaru menggunakan arsitektur tradisional melayu Riau yakni Atap rumah adat melayu sebagai bentuk sign yang akan diterapkan, penggunaan warna juga menggambarkan kawasan Kota Pekanbaru yang menunjang konsep *smart city* yang terdiri dari 4 pilar (*smart people, smart economy, smart environment dan smart living*) penggunaan font yang sederhana dengan font sans serif yang tidak terlalu kaku dan memiliki keterbacaan yang cukup baik.

2. Redesain Sign System Sd Kyai Ibrahim Surabaya

Ciri khas pada desain redesain *sign system* SD Kyai Surabaya diperoleh dengan memasukkan ornamen islam yang merujuk pada gaya ornamen berpola geometris mengkombinasikan antara garis lurus dan lengkung secara berulang-ulang menjadi pola yang hampir mirip dengan bentuk bunga. Pola geometri ornamen islam sendiri terlahir pada masa awal Yunani Kuno karena bertujuan untuk menghindari seni islami figuratif yang menjadikan objek sebagai bahan sesembahan. Terdapat pula ornamen islam yang lain seperti kaligrafi dan *arabesque*.



Gambar 10

Wayfinding Sign SD Kyai Surabaya

(Sumber: Muhammad Fajrul Amin AlHuzni, , *Jurnal Barik*, 2021)

Strategi perancangan *sign system* menggunakan gaya desain minimalis dengan ornament islam berpola geometris untuk menekankan ciri khas dari lembaga tersebut. Bahan material yang digunakan, yaitu bahan kayu atau menggunakan bahan aluminium/besi. Penggunaan warna masih dalam kesatuan teori warna Munsell (warna analogus) dari kuning ke hijau muda dan ke hijau tua sudah harmoni. Pemilihan kedua bahan tersebut

adalah karena relatif mudah dicari, dan *build quality* yang dimiliki tergolong bagus untuk jangka yang panjang, terlebih aluminium/besi.

Grafis lingkungan Komplek Perkantoran Pemerintah Kota Pekanbaru memiliki perbedaan yakni konsep yang digunakan sederhana dari bentuk yang akan dirancang mengambil ornamen khas melayu Riau serta penggunaan font yang digunakan tidak diambil dari budaya setempat melainkan font *sans serif* yang memiliki keterbacaan jarak jauh yang cukup baik serta warna yang digunakan menggambarkan kawasan Kota Pekanbaru yang identik dengan kuning, biru, hijau dan putih dari kinerja dan lingkungan kompleks.

3. Perancangan *Sign System* Dan *Wayfinding* Di Stadion Si Jalak Harupat Kabupaten Bandung

Dalam merancang media informasi yang berbentuk *sign system* dan *wayfinding* ini penulis menggunakan elemen-elemen alam yang menjadi ciri Stadion Si Jalak Harupat yang kemudian disederhanakan secara visual dalam bentuk simbol. *Layout* keseluruhan *design sign system* dan *wayfinding* ini menggabungkan antara *pictogram*, dan tipografi dilengkapi dengan pemberian warna kontras antara biru tua, biru muda, dan merah dengan desain yang sederhana dan menarik serta terbaca agar mudah dipahami oleh supporter yang datang ke stadion tersebut.



Gambar 11
Direction Sign Stadion Si Jalak Harupat
 (Sumber: Sophia Purbasari, 2020)

Pemilihan warna *sign system* dan *wayfinding* ini menggunakan warna dengan nuansa yang cerah terlihat bersih dan identik dengan kesukaan masyarakat Bandung terhadap warna biru yang didasari oleh warna tim sepak bola kebanggaan warga Bandung yaitu Persib Bandung. Selain itu warna yang digunakan disesuaikan dengan warna eksisting stadion Si Jalak Harupat dan ada warna yang memang menjadi warna standar *sign system* seperti warna hijau.



Gambar 12
Wayfinding Stadion Si Jalak Harupat
 (Sumber: Sophia Purbasari, 2020)

Perancangan dari grafis lingkungan Komplek Perkantoran Pemerintah Kota Pekanbaru yang nantinya beranjak dari fasilitas dan arsitektur yang tidak luput dari adat budaya juga akan dikembangkan ke dalam beberapa bentuk media lainnya. Dengan penggunaan warna alam yang sesuai dengan yang ada di kawasan kompleks seperti warna hijau dari pepohonan, kuning dari warna ornamen, warna biru dari warna langit serta warna-warna lainnya untuk menimbulkan suasana nyaman dan keselarasan dengan kompleks perkantoran Kota Pekanbaru. Bentuk visual yang dinamis dan *smart*.

4. Grafis Lingkungan Komplek Perkantoran Kabupaten Tebo

Perancangan grafis lingkungan kompleks perkantoran pemerintahan Kabupaten Tebo ini bertujuan untuk merancang sebuah system tanda yang terstruktur dan tersistem secara baik dan benar untuk mendapatkan citra visual pada suatu wilayah. Grafis lingkungan kompleks perkantoran Kabupaten Tebo menggunakan cir khas dengan konsep *modern* yang simple pendekatan budaya lokal atau jati diri masyarakat Tebo.



Gambar 13
Bentuk *Wayfinding Sign* dan *Wall Mounted*
(Sumber: M. Sayuti, 2020)

Bentuk dasar *signage* memiliki kesinambungan antara *landmark*. Hal ini merupakan prinsip kesatuan (*unity*), gaya dan irama dalam suatu perancangan. Studi bentuk *sign* diambil dari bentuk bubung bangunan dan ukiran keluk paku yang ada di Kompleks Perkantoran Pemerintahan Kabupaten Tebo. Menggunakan warna-warna yang selaras dengan bentuk dari *landmark* yaitu pilihan warna hijau, biru, kuning dan putih. *Standing sign* untuk tiang penunjuk arah di rancang dengan bentuk tabung lurus keatas dengan berbahan besi. Bagian bawah *signage* yang digunakan memiliki bentuk yang selaras juga dengan *landmark* terdapat dibagian bawah seperti gelombang laut.



Gambar 14
Rancangan *Welcome Sign* Komplek Perkantoran Pemerintah Kabupaten Tebo
(Sumber: M. Sayuti, 2020)

Perancangan grafis lingkungan kompleks pemerintah Kota Pekanbaru memiliki perbedaan yaitu menggunakan konsep *smart city* dikombinasikan dengan berbagai bentuk atap rumah adat melayu Riau dan motif khas seperti pucuk rebung dan lebah bergayut sebagai bentuk yang digunakan pada *sign*. penggunaan warna pada grafis lingkungan kompleks pemerintahan Kota Pekanbaru mengarah pada penyesuaian konsep yang menunjang Pekanbaru sebagai *smart city* yang memulai penghijauan serta warna yang menyampaikan kesan adat budaya melayu Riau yang sudah tergambar dalam arsitektur gedung yang menerapkan bentuk-bentuk rumah adat sehingga memberikan kesan menjunjung adat budaya setempat serta timbul kesan rukun, solidaritas, dan unik.

E. Landasan Teori

1. Desain Komunikasi Visual

Menurut Kusrianto. (2007: 2), Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna serta *layout* (tata letak atau perwajahan). Dengan demikian, gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan. Oleh karena itu fokus dari Desain Komunikasi Visual ialah kata komunikasinya.

Desain Komunikasi Visual saat ini sangat didominasi oleh peranan teknologi komputer untuk bekerja, namun tidak terlepas dengan peranan

desain manual oleh tangan, di antaranya membuat miniatur atau model tiga dimensi, maupun dua dimensi berupa sketsa. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Kusrianto. (2007: 18-23) komputer grafis menyangkut bidang kerja yang amat luas meliputi: Desain Grafis (*Graphic Design*); Perancang Desain Tekstil (*Textile Designer*); Perancangan Identitas Visual (*Visual Identity*); Logo dan Logotype (*Corporate Identity*); Perancang Maskot (*Mascot Designer*); Animasi Komputer (*Computer Animation*); Fotografi (*Photography*); Pendesain Huruf (*Typeface Designer*); Penyusun Letter (*Typographer*); Media Huruf (*Typeface Designer*); Media Komunikasi (*Media Communication*); Gambar Karikatur (*Caricatural*); Kartun (*Cartoon*); Komik (*Comic*); Desainer Halaman Web (*Web Page Designer*); Desain Kemasan (*Packaging Design*); Perancangan Rambu Informasi (*Sign System*); Grafis Ruangan Pameran/Desain Media Ruangan (*Exhibition Design*); Grafik Data/Diagram; Pembuatan Peta (*Cartography*); Perancang Tata Perwajahan (*Layout Designer*); Uang, Ijazah, Peranko (*Security Printing*); Benda-benda Kenangan; Iklan Televisi (*TV Advertising Production House*); Desainer Kartu Ucapan (*Greeting Card Designer*); Media Luar Ruang (*Outdoor Media*); Illustrator (*Illustrator*); Efek khusus pada film (*Special Effect Film*); Kampanye Sosial (*Social Campaign*); Perancangan Desain Sampul (*Cover Design*); Bidang Grafis Periklanan (*Advertising*); Pembuatan Desain Poster (*Poster Design*); Teknik Presentasi Grafis (*Graphic Presentation*).

2. Perancangan

Menurut Jogiyanto (2005: 196) perancangan didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dari satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Setara dengan Jgiyanto, Mulyadi (2007: 9) mengatakan perancangan adalah suatu fase yang diawali dengan evaluasi atas alternatif rancangan sistem yang diikuti dengan penyiapan spesifikasi rancangan yang berorientasi kepada pemakai tertentu dan diakhiri dengan pengajuan rancangan pada manajemen puncak.

Berdasarkan definisi tersebut, penulis menyimpulkan bahwa perancangan merupakan suatu solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang selanjutnya dikembangkan dengan suatu system baru atau pengembangan dari sistem yang sudah ada sebelumnya.

3. Grafis Lingkungan

Desain grafis lingkungan adalah segala macam bentuk grafis yang dapat dijumpai di lingkungan sekitar yang dapat diakses oleh publik. Perencanaan dan perancangan grafis lingkungan dari tanda grafis dua dimensi atau tiga dimensi yang terdapat dalam suatu ruang atau lingkungan tertentu. Suatu bidang yang erat kaitannya dengan berbagai disiplin ilmu, diantaranya adalah arsitektur, desain *interior*, *landscape*, dan desain industri (Permana, 2011).

Environment Graphic Design atau biasa disingkat EGD adalah komunikasi grafis mengenai sebuah informasi yang ditemukan dalam

sebuah lingkungan (*enviroment*) (Calori and Vanden-Eynden, 2015). Pemahaman dari Calori menegaskan bahwa EGD adalah sebuah disiplin ilmu yang berkaitan dengan desain grafis, bukan hanya arsitektur dan juga interior. Signifikansi lain dari pemahaman yang dipaparkan oleh Calori adalah bahwa perancangan grafis tidak serta merta hanya pada lingkup dua dimensi saja, namun dapat secara tiga dimensi (Hananto, 2017). Terdapat tiga komponen utama dalam EGD:

- a. *Signage*, dimana EGD berfungsi untuk menuntun dan membawa audiens kepada sebuah tempat dengan menunjukan jalan.
- b. *Placemaking*, dimana EGD berfungsi untuk memberikan identitas terhadap sebuah lokasi, dengan demikian tempat itu dapat dikenali dan lebih mudah diingat.
- c. *Interpretation*, dimana EGD berfungsi memaparkan informasi terhadap sebuah tempat atau lokasi dan informasi tersebut dapat diinterpretasi dan dimengerti.

4. Piktogram

Piktogram merupakan salah satu simbol yang digunakan untuk menggambarkan kata atau gagasan. Piktogram juga disebut *image related symbol*. Piktogram merupakan penyederhanaan secara jelas dari gambar yang sederhana kedalam *silhouete*. Hal-hal utama dalam merancang sebuah pictogram adalah dengan memasukkan sedikit detail untuk memperhitungkan bagaimana suatu simbol dapat dikenali sebagai objek yang diwakilinya. Detail yang banyak akan membingungkan proses

komunikasi. Piktogram biasanya digunakan untuk memberikan petunjuk tentang “apa”, tetapi dapat juga digunakan untuk menunjukkan “dimana, dan bagaimana” (Parker, 1981: 25). Dari pengertian tersebut disimpulkan, piktogram merupakan bentuk grafis berupa gambar yang disederhanakan dengan tujuan untuk memberikan petunjuk kepada khalayak sasaran tertentu.

5. *Sign System*

Sign system tidak lepas dari konteks desain grafis lingkungan dan tidak lain merupakan salah satu bentuk terapan dari desain grafis lingkungan. Semua jenis bangunan kecuali rumah tinggal, memerlukan informasi dan alat identifikasi untuk melengkapi bangunan dan arena itulah mulai berkembang *sign system*. *Sign system* mulai berkembang di akhir tahun 80-an dan awal tahun 90-an. Berguna untuk menunjukkan lokasi, mengidentifikasi, menginformasikan, dan mengarahkan lewat beragam representasi visual sebagai simbol grafis sering dimanfaatkan secara efektif sebagai media interaksi manusia dengan ruang publik. Pada intinya, sign berfungsi untuk memandu orang berpindah dan mencari dari satu lokasi ke lokasi lainnya. *Sign* atau tanda petunjuk biasanya diletakkan ditempat-tempat transisi seperti lobi atau koridor dimana orang mengambil keputusan untuk meneruskan arah yang ditempuhnya atau malah mengubah rute perjalanannya (Sachari, 2004: 45).

Sebuah sistem informasi yang terpadu dan mampu dikemas secara visual yang menarik dapat menjadi salah satu solusi dari berbagai masalah

desain. Dari pengertian di atas disimpulkan, sign system dapat diartikan sebuah sistem yang mengatur alur informasi atau pesan tertentu dengan menggunakan media tanda sebagai sebuah pesan. *Sign system* dirancang untuk mengatur atau mengarahkan khalayak sasaran agar mengikuti sesuai dengan yang diinginkan.

a. Kategori *Sign*

Signage sering juga diartikan dengan tanda/symbol. *Signage* memiliki arti-arti tertentu yang harus diikuti oleh masyarakat yang disampaikan oleh instansi tertentu, contohnya adalah rambu-rambu lalu lintas, logo perusahaan, dan lain-lain. Menurut Sachari, (2004: 20) *Signage* mempunyai kaitan dengan elemen visual dan mempunyai kategori yang masing-masing mempunyai fungsi dan manfaat. Berikut adalah kategori *Signage*:

1) *Orientalional Sign*

Biasanya ditempatkan pada lingkungan tertentu agar pengunjung memahami arah di mana berada dan tempat yang akan dituju. Bentuknya berupa peta, denah, *landmark*, biasanya ditempatkan di tempat-tempat umum, simpangan jalan, serta tempat-tempat yang diperkirakan memerlukan tanda tersebut.

2) *Directional Sign*

Berfungsi menunjukkan arah suatu kawasan, sebagai navigasi yang jelas dan digunakan pada lokasi yang padat pengunjung seperti rumah sakit, bandara, dan lain-lain.

3) *Identification Sign*

Jenis *signage* yang berfungsi untuk memberikan penandaan pada bangunan atau tempat-tempat yang sesuai dengan jenis dan fungsinya.

4) *Ornamental Sign*

Berfungsi sebagai penghias atau menambah keindahan dalam suatu lingkungan tertentu, seperti banner, bendera, pagar-pagar, dan sebagainya. Dalam perancangan proyek studi ini empat kategorial *sign* digunakan sebagai media komunikasi visual yang akan saling mendukung satu sama lain dalam mengkomunikasikan informasi yang dibutuhkan khalayak sasaran sehingga diperoleh titik fokus yang dituju.

b. Bentuk *Sign*

Berbagai macam bentuk dan arti dalam *sign system* untuk memudahkan pengunjung dalam memahami dan mentaati peraturan yang ada. Bentuk dalam *sign system* memiliki pengertian yang berbeda. Jika melihat rambu-rambu terutama rambu-rambu pada jalan raya dapat melihat ada pola bentuk dasar yang memiliki sebuah arti atau pesan (Tinarbuko, 2008: 38). Menurut *Graphic Sign Association* dalam (Suryantini, 2001: 6), berdasarkan peletakannya dan tingkat kekhususan informasinya, *sign system* diklasifikasikan atas empat kategori yakni :

1) *Temporary* atau *Urgent Need Sign*

Urgent need sign adalah *sign* yang terletak di lingkungan paling luar dan biasanya sangat penting keberadaannya. Fungsi *urgent need sign* adalah untuk mengatur arus kendaraan dan pejalan kaki. Bentuk *urgent need sign* meliputi *welcome message sign* dan *security sign*.

2) *Exterior Approach Sign*

Exterior approach sign merupakan *sign* yang terletak di luar ruang. *Exterior approach sign* ini berfungsi sebagai identifikasi gedung dan untuk mengarahkan manusia baik pejalan kaki maupun pengendara menuju ke pintu gedung masuk yang bersangkutan. Bentuk *exterior approach sign* meliputi *building* dan *entry identification sign*.

3) *Main Lobby*

Main lobby adalah *sign* yang berada di loby utama, daerah penghubung atau tempat awal percabangan menuju ke tempat lain. Bentuk *main lobby* meliputi *branding elements*, *directory sign* dan *lobby service*.

4) *Upper Floor Sign*

Upper floor sign biasanya berlokasi di lobi dan mengacu ke tempat-tempat dalam lingkup suatu unit atau departemen secara spesifik. Bentuk *upper floor sign* meliputi *corridor directional*, *identification sign* dan *tenant*.

Maka dapat ditarik kesimpulan secara garis besar bahwa bentuk *sign* ditentukan berdasarkan lokasi *sign* akan ditempatkan. *Sign* berperan sebagai medium untuk menyajikan informasi yang dapat diakses secara umum dan dibutuhkan khalayak sasaran pada lingkungan tertentu.

6. Warna

Menurut Molly E. Holzschlag dalam Adi Kusrianto (2009: 46) warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna memiliki kekuatan yang mampu memengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respons secara psikologi. Untuk dapat menyampaikan suatu pesan tertentu pada pembaca, perlu adanya suatu pemahaman yang baik terhadap teori warna dan palet warna apa yang digunakan untuk menyampaikan suasana tertentu. Berikut ini adalah paparan mengenai karakteristik warna menurut (Eissman Leatrice, 2006: 23).

- a. Merah bermakna sinyal untuk aksi dan reaksi untuk bertarung atau melarikan diri, kehidupan dan pertumpahan dara
- b. Oranye bermakna optimisme, juicy, kebahagiaan, fleksibel, aktif, persuasif.
- c. Kuning bersifat menyenangkan, bahagia, hidup, bersemangat.
- d. Cokelat memiliki arti tanah, bumi, enak, membangkitkan selera, kokoh, hangat, rasa aman.
- e. Biru bermakna tenang, sabar, kedamaian, kepercayaan, kredibel, agamis

- f. Hijau berarti segar, natural, keseimbangan, kehidupan, pertumbuhan, militer, harmoni.
- g. Ungu bermakna romantic, nostalgia, sentimental, sensual.
- h. Putih bermakna murni, ringan bersih, diam, lugu.
- i. Hitam bermakna kuat, elegan, misterius, kuat, bold, modern, kematian, kejahatan.

7. Tipografi

Dikutip dari buku Gordon (2010: 138) bahwa kebanyakan *typeface* yang digunakan para desainer berasal dari *typeface* yang dikembangkan dari huruf-huruf dasar. Beberapa *typeface* tertentu diciptakan hanya untuk buku dan Koran, akan tetapi ada juga *typeface* yang diciptakan untuk *display* dan tanda, jadi para designer harus dengan teliti dalam memilih ukuran dan bentuk *typeface* yang akan digunakan, untuk lebih lanjut dalam memilih *typeface* yang akan digunakan sebagai *sign system* agak lebih sulit. Terkadang jarak pandang dari *typeface*, meskipun besar, tidak berarti semua orang dapat menerima semua informasi yang disampaikan, jadi untuk itu, sebagai seorang *designer* yang bekerja untuk pembuatan *sign system* harus dapat memastikan kejelasan dan keterbacaan dari *typeface* yang akan dipakai pada sebuah *sign system*.

Komunikasi terbangun oleh bahasa dan bahasa didirikan oleh struktur-struktur yang merupakan susunan dari kata-kata dan elemen terkecil dari semua itu adalah tulisan yang mudah dibaca atau dimengerti dan merupakan rangkaian-rangkaian kode atau simbol yang ditampilkan dalam

bentuk huruf-huruf. Setiap bentuk huruf dalam sebuah alfabet memiliki keunikan fisik yang menyebabkan mata kita dapat membedakan antara huruf 'm' dengan 'p' atau 'C' dengan 'Q'. Sekelompok pakar psikologi dari Jerman dan Austria pada tahun 1900 memformulasikan sebuah teori yang dikenal dengan teori Gestalt.

8. Semiotika

Semiotika adalah studi mengenai tanda (*signs*) dan simbol yang merupakan tradisi penting dalam pemikiran tradisi komunikasi. Tradisi semiotika mencakup teori utama mengenai bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi, keadaan, perasaan, dan sebagainya yang berada diluar diri. Konsep dasar yang menyatukan tradisi semiotika adalah 'tanda' yang diartikan sebagai *a stimulus designating something other than it self* (suatu stimulus yang mengacu pada sesuatu yang bukan dirinya sendiri). Pesan memiliki kedudukan yang sangat penting dalam komunikasi.

Pendekatan tanda yang didasarkan pada pandangan filsuf dan pemikiran Amerika, Charles Sanders Peirce (1839 – 1914) menjelaskan bahwa tanda – tanda berkaitan dengan objek – objek yang menyerupainya, keberadaannya memiliki hubungan sebab – akibat dengan tanda – tanda atau karena ikatan konvensional dengan tanda – tanda tersebut. Ia menggunakan istilah ikon untuk kesamaanya, indeks untuk hubungan sebab akibat dan simbol untuk asosisasi konvensional (Sobur, 2013: 34).

Peirce terkenal dengan teori tandanya. Didalam lingkup semiotika, ia mengatakan bahwa secara umum tanda adalah yang mewakili sesuatu bagi

seseorang. Menurut Peirce, “*sign is something which stands to somebody for something in some respect or capacity*”. Sesuatu yang digunakan agar tanda bisa berfungsi, oleh Peirce disebut *ground*. Konsekuensinya, tanda (*sign* atau *representamen*) selalu terdapat dalam hubungan triadik, yakni *ground*, *object*, dan *interpretant* (Sobur, 2013: 41).

a. Klasifikasi Tanda Menurut Pierce

Peirce menghendaki agar teori semiotikanya ini menjadi rujukan umum atas kajian berbagai tanda-tanda. Oleh karenanya ia memerlukan kajian lebih mendalam mengenai hal tersebut. Terutama mengenai seberapa luas jangkauan dari teorinya ini. Untuk itu Peirce membaginya dalam beberapa salah satunya bererdasarkan objeknya :

1) Ikon

Ikon adalah tanda yang menyerupai bentuk objek aslinya. Dapat diartikan pula sebagai hubungan antara tanda dan objek yang bersifat kemiripan. Bahwa maksud dari ikon adalah memberikan pesan akan bentuk aslinya. Contoh yang paling sederhana dan banyak kita jumpai namun tidak kita sadari adalah peta.

2) Indeks

Indeks adalah tanda yang berkaitan dengan hal yang bersifat kausal atau sebab akibat. Dalam hal ini tanda memiliki hubungan dengan objeknya secara sebab akibat. Tanda tersebut berarti akibat dari suatu pesan. Contoh yang umum misalkan asap sebagai tanda dari api.

3) Simbol

Simbol adalah tanda yang berkaitan dengan penandanya dan juga petandanya. Bahwa sesuatu disimbolkan melalui tanda yang disepakati oleh para penandanya sebagai acuan umum. Misalkan saja lampu merah yang berarti berhenti, semua orang tahu dan sepakat bahwa lampu merah menandakan berhenti.

9. Komplek Perkantoran Pemerintah Kota Pekanbaru

a. Komplek Pemerintah

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. Pemerintah Kota Pekanbaru memperluas pusat kegiatan pemerintahan Kota Pekanbaru yang awalnya berpusat di Kecamatan Sukajadi pindah ke Kecamatan Tenayan Raya yang merupakan kawasan yang dianggap lebih baik dan memenuhi syarat sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Adapun urgensi dari kebijakan perluasan kantor pemerintahan ini mengenai unsur keamanan dan kenyamanan mengenai kondisi eksisting sarana dan prasarana perkantoran pemerintahan, unsur produktivitas; efektivitas; dan efisiensi mengenai tingkat pelayanan dan kinerja aparatur pemerintahan dalam memberikan pelayanan publik kepada masyarakat, serta unsur prinsip berkelanjutan mengenai perkembangan wilayah Kota Pekanbaru.

Perluasan ini dilaksanakan sesuai dengan dasar hukum yang melandasinya yaitu dalam Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 19 Tahun 2019 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Pekanbaru (RPJMD) Kota Pekanbaru tahun 2012-2017 dalam misi meningkatkan infrastruktur daerah baik prasarana jalan, air bersih, energi listrik, penanganan limbah, yang sesuai dengan kebutuhan daerah terutama infrastruktur pada kawasan industri, pariwisata serta daerah pinggiran kota dengan tujuan pemerataan pembangunan diseluruh wilayah Kota Pekanbaru menyebutkan salah satu arah kebijakannya adalah Penyusunan Masterplan dan Pembangunan Kawasan Perkantoran Kota Pekanbaru di Kecamatan Tenayan.

b. Komplek Perkantoran Pemerintah Kota Pekanbaru

Pemerintah Kota Pekanbaru tengah mengembangkan kawasan pemerintahan kota. Konsepnya berupa perkantoran modern yang diyakini akan menjadi lokomotif dan magnet dalam pengembangan wilayah Kota Pekanbaru. Dibangun di atas lahan seluas 300 hektar, di Kecamatan Tenayan Raya, proyek *multiyears* itu ditengarai akan menghabiskan Rp600 miliar. Walikota Pekanbaru, Firdaus mengatakan, pengembangan kawasan pemerintahan Kota Pekanbaru disegerakan karena kantor Pemko maupun SKPD sudah tidak representatif lagi secara kapasitas, aksesibilitas, dan kondisi.

Perkantoran Walikota Pertama berada di Jalan Jendral Sudirman Kota Pekanbaru dan pada tahun 2018 kantor walikota pindah ke komplek

baru walikota di Sail, Kecamatan. Tenayan Raya, Kota Pekanbaru, Riau. Perkantoran Walikota yang lama berada di Jalan Sudirman Pekanbaru, terasa sudah sempit dan sesak, bahkan untuk melaksanakan upacara dan apel tidak memadai lagi. Belum lagi letak SKPD yang berpecah, tidak berada dalam satu kawasan. Hal itu dirasakan tidak efisien dan efektif untuk melayani masyarakat.

Kawasan Tenayan saat ini sudah dibangun enam gedung. Gedung utama dengan tujuh lantai sebagai gedung sekretariat yang luasnya sekitar 21 hektar. Kemudian lima gedung SKPD masing-masing lima lantai yang luasnya hampir 9 hektar. Di setiap gedung SKPD itu akan berkantor dua atau tiga dinas.

Sebelum tahun 1960, Pekanbaru hanyalah kota dengan luas 16 km² yang kemudian bertambah menjadi 62.96 km² dengan dua kecamatan yaitu Kecamatan Senapelan dan Kecamatan Limapuluh. Selanjutnya pada tahun 1965 bertambah menjadi enam kecamatan dan tahun 1987 menjadi delapan kecamatan dengan luas wilayah 446.50 km². Dengan meningkatnya kegiatan pembangunan menyebabkan meningkatnya kegiatan penduduk disegala bidang yang pada akhirnya meningkatkan pula tuntutan dan kebutuhan masyarakat terhadap penyediaan fasilitas dan utilitas perkotaan serta kebutuhan Lainnya.

1) Visi dan Misi

a) Visi

Visi Kota Pekanbaru 2021 sesuai Perda Kota Pekanbaru Nomor 1 Tahun 2001, yaitu :

”Terwujudnya kota pekanbaru sebagai pusat perdagangan dan jasa, pendidikan serta pusat kebudayaan melayu, menuju masyarakat sejahtera berlandaskan iman dan taqwa.”

Untuk percepatan pencapaian visi Kota Pekanbaru 2021 dimaksud, Walikota dan Wakil Walikota Pekanbaru terpilih periode 2017-2022, menetapkan Visi Antara untuk lima tahun kepemimpinannya yaitu:

“Terwujudnya Pekanbaru Sebagai Smart City Madani”.

b) Misi

- (1) Meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang Bertaqwa, Mandiri, Tangguh dan Berdaya Saing Tinggi.
- (2) Mewujudkan Pembangunan Masyarakat Madani Dalam Lingkup Masyarakat Berbudaya Melayu.
- (3) Mewujudkan Tata Kelola Kota Cerdas dan Penyediaan Infrastruktur yang Baik.
- (4) Mewujudkan Pembangunan Ekonomi Berbasis Ekonomi Kerakyatan dan Ekonomi Padat Modal, pada Tiga Sektor

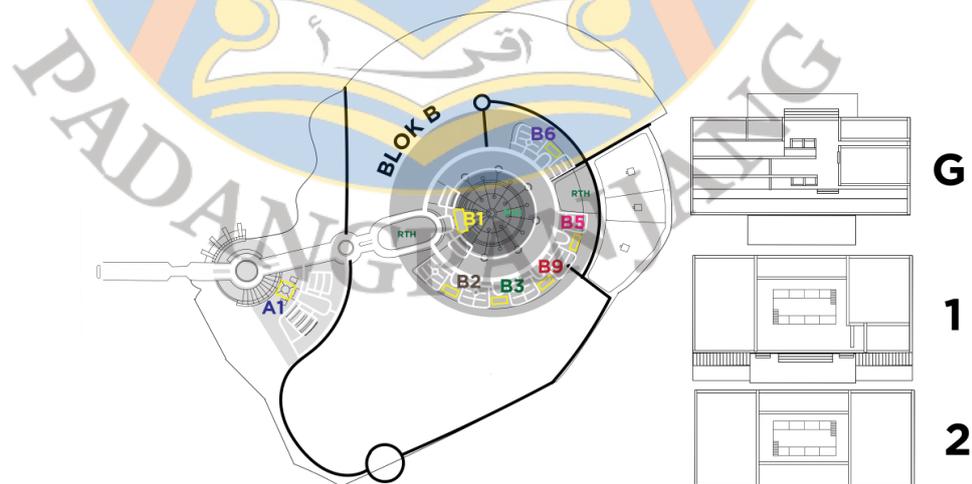
Unggulan, yaitu Jasa, Perdagangan dan Industri (olahan dan MICE).

(5) Mewujudkan Lingkungan Perkotaan yang Layak Huni (*Liveable City*) dan Ramah Lingkungan (*Green City*).

2) Fasilitas Komplek Perkantoran Pemerintah Kota Pekanbaru

a) Gedung SKPD

Pada kompleks pemerintahan Kota Pekanbaru memiliki enam gedung Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD), gedung utama memiliki tujuh lantai sebagai gedung sekretariat dan lima gedung lainnya enam lantai dengan atap beceri khas arsitektur rumah adat tradisional melayu Riau. Memiliki total kurang lebih 25 OPD. Gedung kedinasan yang ada pada kompleks pemerintahan ini antara lain :



Gambar 15

Maps blok b, dan denah gedung B1 kompleks
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2023)

(1)B1 Gedung Sekretariat Daerah

a Baseman berisi :

- 1 Kantin
- 2 Musholla
- 3 Klinik
- 4 Ruang Konsumsi
- 5 Dharma Wanita Persatuan Sekretariat Kota Pekanbaru

b Lantai 1 berisi :

- 1 Sekretariat Daerah Kota Pekanbaru
- 2 BKSDM
- 3 Bagian Umum, Bagian Organisasi, dan Bagian Pembangun
- 4 Informasi & penjagaan
- 5 Record Center
- 6 Ruang Pelayanan

c Lantai 2 berisi :

- 1 Ruang Pokja
- 2 Bappeda
- 3 Sekretariat Bappeda
- 4 Bagian Pengadaan Barang dan Jasa
- 5 Aula Bappeda

d Lantai 3 berisi :

- 1 Dikominfo
- 2 Ruang Multimedia
- 3 Ruang Server

e Lantai 4 berisi :

- 1 Bagian Hukum, Bagian Tata Pemerintah, & Bagian Sumber Daya Alam
- 2 Bagian Kesra, Bagian Kerjasama, & Bagian Ekonomi
- 3 Bagian LPM

f Lantai 5 berisi :

- 1 Wali Kota
- 2 Wakil Walikota
- 3 Asisten I,II,III
- 4 Bagian Protokol Komunikasi Pimpinan
- 5 Staf Ahli
- 6 Ruang Transit

g Lantai 6 berisi :

- 1 Sport Center
- 2 Aula Utama



Gambar 16
Gedung B1 Kantor Walikota
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)

(2) B2 Gedung Belah Bubung

- a Dinas Kesehatan
- b Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana
- c Dinas pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak dan Pemberdayaan Masyarakat
- d 2 Lift
- e Toilet
- f Kantin



Gambar 17
B2 Gedung belah Bubung
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)

(3) B3 Gedung Lontiok

- a Badan Pengelola Keuangan dan Aset Daerah
- b Inspektorat
- c Dinas Pertanian
- d Badan Penelitian dan Pengembangan



Gambar 18
B3 Gedung Lontiok
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)

(4) B9 Gedung Lipat Kajang

Gedung B9 karena alasan tanah yang belum matang gedung ini dibangun terbalik dengan gedung arsip B4.

- a Dinas Perhubungan
- b Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman
- c Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang



Gambar 19
B9 Gedung Lipat Kajang
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)

(5) B5 Gedung Limas

- a Dinas Ketahanan Pangan
- b Dinas Kepemudaan dan Olahraga
- c Dinas Perdagangan dan Perindustrian
- d Dinas Koperasi, Usaha Kecil dan Menengah
- e Pusat Pengembangan Kompetensi BKPSDM Kota Pekanbaru



Gambar 20
B5 Gedung Limas
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)

(6) B6 Lipat Kajang

- a Dinas Pemadam kebakaran
- b Satuan Polisi Pamong Praja
- c Badan Kesatuan bangsa & Politik
- d Dinas Kebudayaan dan Politik



Gambar 21
B6 Gedung Lipat Kajang
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)



Gambar 22
Blok B Komplek Perkantoran Pemerintah Kota Pekanbaru
(Dokumentasi : Dinas PUPR, 2022)

b) Masjid Al Firdaus (*Islamic Center*)

Mesjid Al Firdaus terletak di dalam Komplek Perkantoran Pemerintah Kota Pekanbaru. Masjid ini memiliki luas 4.81 hektar. Arsitektur dari mesjid di desain dengan modern minimalis memadukan warna hijau dan kuning.



Gambar 23
Masid Al Firdaus (*Islamic Center*)
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)

c. Ciri Khas Budaya Kota Pekanbaru

Kota Pekanbaru merupakan ibukota Provinsi Riau, yang terletak di Pulau Sumatera, Indonesia. Pekanbaru dikenal dengan sebutan kota Bertuah yang merupakan singkatan dari Bersih, Tertib, Usaha Bersama, Aman, dan Harmonis yang merupakan slogan kota tersebut dalam mencapai tatanan kota yang lebih baik. Pekanbaru juga dikenal sebagai kota Melayu karena akar budaya Melayu sebagai tradisi sudah melekat dalam masyarakat Pekanbaru. Selain itu, Pekanbaru merupakan garda depan di Provinsi Riau khususnya dan di Indonesia pada umumnya dalam hal menjaga dan melestarikan kebudayaan Melayu.

Dalam kebudayaan Melayu, seni pembangunan rumah disebut dengan istilah "Seni Bina" Mahyudin, (2004). Jadi, Seni bina adalah ilmu arsitektur dalam kebudayaan Melayu. Arsitektur merupakan bagian dari lingkungan binaan yang secara fisik dapat menggambarkan ciri khas dan identitas dari suatu kota. Selain itu, kebijakan pemerintah kota Pekanbaru yang mengisyaratkan penggunaan ornamen arsitektur melayu dalam setiap perancangan bangunan di wilayah kota Pekanbaru merupakan salah satu upaya dalam menjaga identitas kota Pekanbaru sebagai daerah berbudaya Melayu. Unsur budaya ini lah yang akan digunakan dalam perancangan *sign system* Komplek Perkantoran Pemerintah Kota Pekanbaru dengan menggunakan motif ukir melayu, warna putih, biru dan kuning mewakili identitas melayu.

d. *Smart City Madani* Kota Pekanbaru

Smart City merupakan salah satu strategi pembangunan dan manajemen kota yang masih baru. Konsep ini muncul dan berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi. *Smart City* dirancang guna membantu berbagai kegiatan masyarakat serta memberikan kemudahan mengakses informasi kepada masyarakat. Konsep ini menekankan pada tiga konsep, pertama, sebuah konsep yang diterapkan oleh sistem pemerintahan daerah dalam mengelola masyarakat perkotaan, kedua mensyaratkan pengelolaan daerah terhadap segala sumber daya dengan efektif dan efisien dan ketiga smart city diharapkan mampu menjalankan fungsi penyedia informasi secara tepat kepada masyarakat dan mampu mengantisipasi kejadian yang tak terduga.

Pemerintah Kota Pekanbaru sejak 2015 telah mencanangkan Kota Pekanbaru sebagai *Smart City Madani*, dimana ada enam pilar yang menjadi penguatnya, yaitu *Smart Governance* (Tata Kelola Pemerintah yang Pintar), *Smart People* (Penduduk yang Pintar). Selain itu, *Smart Economy* (ekonomi yang pintar), *Smart Environment* (lingkungan yang pintar) *Smart Living* (kehidupan yang pintar), dan *Smart Mobility* (mobilitas yang pintar).

Berdasarkan konsep *smart city madani* ini yang digunakan pada perancangan grafis lingkungan kompleks pemerintah Kota Pekanbaru, yang disesuaikan dengan budaya melayu sebagai identitas kota Pekanbaru. Sehingga mendukung konsep *smart envirotment* di kompleks perkantoran pemerintah Kota Pekanbaru.

F. Metode Penciptaan

1. Persiapan

Langkah perancangan lebih mengacu pada kreativitas, dalam kemampuan menyajikan gagasan baru yang inovatif dan komunikatif terhadap data yang telah diperoleh di lapangan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, mengumpulkan data referensi. Selanjutnya strategi kreatifnya adalah memfokuskan apa yang harus dikomunikasikan kepada audiens atau penerima pesan.

a. Metode Pengumpulan Data

Guna mewujudkan validitas data, penulis menggunakan beberapa teknik untuk mengumpulkan data antara lain :

1) Observasi

Metode observasi yaitu suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung di Komplek Perkantoran Pemerintah Kota Pekanbaru dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati. Dengan melakukan wawancara kepada pegawai dan pengunjung untuk mendapatkan data-data dan informasi yang diperlukan untuk perancang. Setelah melakukan observasi di lapangan ditemukan sejumlah permasalahan yang ada seperti, belum adanya *sign system* dan infografis yang menunjang konsep *smart city* di Komplek Perkantoran Pemerintah Kota Pekanbaru.

2) Wawancara

Metode wawancara dibagi menjadi dua klasifikasi yaitu, metode wawancara terstruktur (*structured interview*) dan wawancara tidak terstruktur (*unstructured interview*). berdasarkan data tersebut penulis mewawancarai pihak-pihak berikut ini :

- a) Pejabat Pelaksana Kegiatan Teknis Kegiatan Dinas PUPR
- b) Pegawai Dinas (Bappeda, Kominfo & PUPR)
- c) Masyarakat sekitar



Gambar 24
Wawancara dengan PPTK dinas PUPR Pak Supari, S.T.
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)

Gambar 24 merupakan wawancara dengan bapak Supari pada 15 Agustus 2022 di kantor dinas PUPR. Pak Supari merupakan tim arsitektur kompleks pemerintah Kota Pekanbaru sekaligus pegawai dinas. Setelah wawancara dilakukan, didapat kesimpulan bahwa tujuan kompleks pemerintah dibangun untuk menarik pembangunan ke arah timur Kota Pekanbaru. Kompleks dibangun ditanah seluas 300 hektar sesuai dengan *masterplan* yang diberikan, dan belum ada plan

untuk pembuatan *signage*. Sehingga *signsystem* merupakan perancangan yang bagus untuk kompleks pemerintah Kota Pekanbaru.



Gambar 25
Wawancara dengan pegawai dinas Kominfo
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)

Gambar 25 merupakan wawancara dengan bapak Adil Trisema pada 03 Agustus 2022 di kantor dinas Diskominfo. Pak Adil merupakan pegawai Dinas Kominfo Kota Pekanbaru. Setelah wawancara dilakukan, didapat kesimpulan bahwa kompleks pemerintah masih banyak kekurangan media informasi sehingga *sign system* sebagai salah satu solusi media informasi yang efektif.



Gambar 26
Wawancara Kepala Bidang Bappeda
(Dokumentasi : Pribadi, 2022)

Gambar 26 merupakan wawancara dengan kepala dinas Bappeda pada 09 Agustus 2022 di kantor dinas Bappeda. Setelah wawancara dilakukan, didapat kesimpulan bahwa kompleks pemerintah menunjang untuk dirancangkan sebuah *sign system*.



Gambar 27
Wawancara dengan Satpol PP di Bappeda
(Dokumentasi : Pribadi, 2022)

Gambar 27 merupakan wawancara dengan Satpol PP pada 09 Agustus 2022 di kantor dinas Bappeda. Setelah wawancara dilakukan, didapat informasi bahwa pengunjung kantor masih banyak yang kesulitan saat mengakses kantor dinas yang dituju.



Gambar 28
Wawancara dengan pegawai instansi
(Dokumentasi : Pribadi, 2022)

Gambar 27 merupakan wawancara dengan Satpol PP pada 09 Agustus 2022 di kantor dinas Bappeda. Setelah wawancara dilakukan, didapat informasi bahwa pengunjung kantor masih banyak yang kesulitan saat mengakses kantor dinas yang dituju. Berdasarkan hasil wawancara dengan dinas PUPR didapatkan data-data verbal mengenai *master plan* perkantoran pemerintah Kota Pekanbaru, profil, luas wilayah, lokasi, fasilitas, dan target audiens.

3) Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk menambah referensi untuk kelengkapan proses perancangan Komplek Perkantoran Pemerintah Kota Pekanbaru. Berikut hasil dokumentasi yang menunjang nantinya dalam perancangan.



Gambar 29

Gerbang Depan Komplek Perkantoran yang belum memiliki *sign*
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)



Gambar 30
Dalam gedung yang memiliki banyak persimpangan
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)



Gambar 31
Dalam gedung utama B1
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)



Gambar 32
Ruang Konfresi gedung utama
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)



Gambar 33
Parkiran Motor
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)



Gambar 34
Parkiran Mobil
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)



Gambar 35
Interior Gedung SKPD
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)



Gambar 36
Simpang masuk ke kompleks
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)



Gambar 37
Lapangan utama blok B
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)



Gambar 38
Bukti Peresmian Kantor Walikota Pekanbaru
(Dokumentasi : Yudi Prasetyo, 2022)

4) Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan terhadap beberapa buku dan data, data laporan dinas PUPR Pengembangan Kawasan kompleks Perkantoran pemerintahan Kota Pekanbaru, artikel/ media yang dapat digunakan sebagai sumber data yang mendasari dalam proses perancangan.

5) Kuesioner

Kuisisioner adalah sebuah metode pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden baik secara acak ataupun terstruktur. Prinsipnya kuisisioner adalah cara untuk memperoleh data dalam waktu yang relatif singkat karena banyak orang yang dapat sekaligus dihubungi. Pada penelitian kali ini penulis akan menyebarkan kuisisioner kepada 100 orang masyarakat umum Kota Pekanbaru sebagai responden. Berdasarkan kuisisioner yang dibagikan dengan jumlah 113 responden dari berbagai kalangan dan umur mulai dari pelajar pekerja maupun karyawan yang bekerja dikomplek dinas Kota Pekanbaru, sehingga di dapat beberapa data mulai dari tidak adanya *sign system* di komplek dinas Kota Pekanbaru, dan ditemukannya solusi grafis lingkungan merupakan media informasi yang efektif. Dan data yang didapat disimpulkan bahwa rata-rata audiens, mengetahui komplek dinas tapi merasa kebingungan saat mengakses informasi letak kantor dinas maupun gedung dinas dan fasilitas yang ingin dituju di dalam Komplek Perkantoran Pemerintah Kota Pekanbaru.

b. Ruang Lingkup Perancangan

Ruang lingkup perancangan merupakan paparan mengenai Batasan khalayak sasaran akan dijabarkan kedalam beberapa aspek, yaitu:

1) Demografis

Perancangan akan ditujukan dari anak muda sampai orang tua, laki-laki dan perempuan, Kota Pekanbaru, usia 17 – 60 tahun dengan tingkat status sosial di semua kalangan yang melakukan pengurusan dengan pemerintah atau dinas Kota Pekanbaru.

2) Geografis

Target perancangan grafis lingkungan berlokasi di Kota Pekanbaru baik itu daerah urban maupun sub urban. Dengan semua daerah dapat dijangkau dengan kemudahan transportasi.

3) Psikologis

Secara psikografis, perancangan ditujukan kepada khalayak yang mempunyai ketertarikan untuk mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan sistem tanda. Dikarenakan masyarakat yang datang ke komplek pemerintah ini mencari tujuan menyelesaikan urusan, serta ingin mempersingkat waktu dalam melakukan urusan ke tempat yang dituju.

2. Perancangan

a. Metode Analisis Data

1) *The Signage Pyramid Model* (TSP Model)

Signage yang baik adalah yang pesannya paling bisa diterima oleh semua orang, sehingga orang bisa dipengaruhi untuk membuat keputusan cepat secara sadar berdasarkan informasi yang diberikan. Menurut Chris Calori (Calori & Eynden, 2015), adanya program *signage* adalah untuk mengkomunikasikan informasi mengenai lingkungan dan objek-objek pada suatu lingkungan kepada para penggunanya. Maka berbagai faktor harus dipertimbangkan untuk menghasilkan suatu konsep *signage* yang baik. Untuk itu, Chris membuat suatu model yang komprehensif tentang *signage* yang dikenal dengan *The Signage Pyramid Model* (TSP Model). Model ini dapat digunakan untuk merancang, menganalisis, dan mengevaluasi suatu *signage*.



Gambar 39
The Signage Pyramid Model
(Sumber : Calori and Vanden-Eynden, 2015)

Tabel 1
 Deskripsi *Signage Pyramid Methode* Komplek Perkantoran Pemerintah Kota
 Pekanbaru

Komponen <i>signage pyramid method</i>	Deskripsi
<i>Information Content System</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Informasi deskriptif tempat 2. Informasi nama gedung 3. Informasi arah menuju gedung 4. Himbauan dan larangan 5. Ikon yang digunakan untuk menyampaikan dengan menggunakan bentuk gedung dan karakteristik OPD
<i>Graphic System</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan ikon 2. Penggunaan font dengan karakteristik formal 3. Penggunaan warna hijau, kuning, dan hitam.
<i>Hardware System</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk dasar yang digunakan sebagai bidang desain adalah persegi panjang dengan ukuran menyesuaikan antara <i>signage</i> luar gedung mau pun didalam. Untuk ukuran rata-rata <i>signage</i> memiliki lebar berkisar 30 - 60 cm dan panjang/tinggi 175 – 250 cm. 2. Menggunakan acrylic dengan latar putih ataupun hijau, acrylic dapat digunakan dalam ruangan dan tidak sulit dalam menempatkannya, 3. menggunakan aluminium sebagai struktur EGD. Aluminium juga digunakan untuk jenis <i>signage</i> outdoor karena memiliki daya tahan yang baik terhadap cuaca.

b. Strategi Perancangan

Target sasaran dari perancangan grafis lingkungan kompleks dinas pemerintahan Kota Pekanbaru ini adalah masyarakat daerah setempat yaitu Kota Pekanbaru, Provinsi Riau maupun pendatang, yang mana dalam merancang suatu grafis lingkungan dibutuhkan elemen-elemen visual, yang nantinya akan di terapkan keberbagai media *signage*. Pemilihan tipografi, warna dan ikon, di sesuaikan dengan ciri khas dari pemerintah Kota Pekanbaru dan saling terintegrasi serta visual yang dirancang dengan pendekatan prinsip kesatuan dan kesederhanaan melalui beberapa prinsip proses perancangan nantinya. 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 Kota Pekanbaru. Kehadiran pictogram ini akan berguna untuk memandu masyarakat agar lebih mempermudah mengakses informasi saat berada di kompleks pemerintahan tersebut.

3. Perwujudan

a. Strategi Media

Strategi media yang digunakan dalam perancangan grafis lingkungan memvisualisasikan bentuk atau *image* yang dipilih sebagai ikon yang dapat mewakili informasi Komplek Perkantoran Pemerintah Kota Pekanbaru yang bertujuan membuat audiens mudah untuk mengidentifikasi letak dan wilayah kompleks dinas pemerimtah Kota

Pekanbaru. Langkah selanjutnya adalah eksplorasi ke dalam bentuk *mind mapping*. Tahap berikutnya digitalisasi desain sketsa pada *software adobe illustrator* maupun yang mendukung pembuatan desain dan pemilihan gaya font yang mudah dibaca dan dimengerti serta 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 Kota Pekanbaru setelah melalui riset pengumpulan data serta proses kreatif, maka ditetapkan beberapa media yang cocok untuk kompleks perkantoran pemerintahan Kota Pekanbaru tersebut seperti:

a) *Information Sign*

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

b) *Identification Sign*

Identification Sign ini untuk mengidentifikasi gedung apa saja yang ada dalam kompleks pemerintahan Kota Pekanbaru.

c) *Direction Sign*

Direction sign berisi tentang arahan/petunjuk arah yang digambarkan secara jelas untuk audiens saat berada di kompleks

pemerintahan Kota Pekanbaru. *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 Kota Pekanbaru, 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 kompleks. Secara umum berupa *symbol sign*.

2) *Piktogram*

Piktogram dirancang untuk merepresentasikan ruangan atau bagian di luar dan di dalam kompleks pemerintahan Kota Pekanbaru dalam bentuk icon, yang mana juga digunakan dalam perancangan *sign system*.

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 *signage*, media perancangan, *graphic standard manual book*, dan *id card*.

a. *Signage*

- 1) *Wayfinding* tersedia satu di setiap gedung sebagai petunjuk informasi kantor ataupun fasilitas setiap lantai.
- 2) *Information sign* di setiap fasilitas yang tersedia, mulai dengan informasi pelayanan setiap OPD, dan, *map sign* diletakan satu buah pada awal masuk kompleks di area yang strategis.
- 3) *Direction sign* diletakan disetiap persimpangan kompleks di dalam gedung maupun luar.
- 4) *Identification sign* dibuat berdasarkan OPD, gedung dan beberapa fasilitas yang ada di kompleks perkantoran
- 5) *Warning sign* dibuat berdasarkan kebutuhan kompleks seperti jangan menginjak rumput taman, perbaikan lift, lantai licin, wc rusak dan sebagainya yang dibutuhkan.

b. *Manual Book*

Manual book berupa buku yang berisi tentang penjelasan dari tahap awal data sampai proses jadi bentuk karya desain, didalam manual book penjelasan secara keseluruhan dari bentuk, warna, font dan ide garapan konsep *smart city* juga di sampaikan, manual book merupan buku panduan ketika perancangan desain ingin di terapkan.