

PERANCANGAN BUKU INFORMASI “KAJI RUANG” TENTANG MEDIA LUAR RUANG BAGI MAHASISWA

Shaffa Padlurahman¹, Siti Desintha² dan Arry Mustikawan³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*
shaffapadlurahman@student.telkomuniversity.ac.id, desintha@telkomuniversity.ac.id,
arrysoe@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Keadaan atau pemandangan medium grafis luar ruang saat ini sangat mengkhawatirkan, terdapat banyak bahasa visual atau komunikasi grafis yang kurang efektif. Namun, fenomena tersebut sudah berlangsung sejak lama, sehingga permasalahan tidak bisa diselesaikan secara langsung, karena sudah banyak profesional desain grafis yang tidak mengenal metode desain grafis yang baik yaitu tentang proses riset. Mahasiswa sebagai calon desainer profesional di industri nanti, merupakan golongan yang harus bisa membawa sebuah perubahan atas kesalahan profesional sebelumnya dalam mengerjakan proyek media grafis luar ruang. Penelitian ini ditujukan sebagai solusi pencegahan, dengan menumbuhkan keilmuan observasi desain bagi mahasiswa agar tidak terjadi kesalahan yang sama di masa yang akan datang melalui sebuah buku yang edukatif. Materi mengenai aspek-aspek penting yang harus diperhatikan saat observasi berlangsung akan membuat mahasiswa memahami perancangan media desain grafis medium grafis luar ruang yang efektif. Karena, buku yang dirancang akan mengarahkan mahasiswa kepada metode observasi yang bisa menghasilkan sebuah perancangan yang akurat. Sehingga, permasalahan mengenai bahasa visual atau komunikasi grafis akan menurun seiring berjalannya waktu.

Kata kunci: Buku Informasi, Media Luar Ruang, Mahasiswa

Abstract : The current state of the outdoor graphic medium is very worrying, there are many visual languages or graphic communications that are less effective. However, this phenomenon has been going on for a long time, so the problem cannot be solved directly, because many graphic design professionals are not familiar with good graphic design methods, namely the research process. Students as future professional designers in the industry are the group that must be able to bring about a change from previous professional mistakes in working on outdoor graphic media projects. This research is intended as a preventive solution, by cultivating design observation science for students so that the same mistakes do not occur in the future through an educative book. Material regarding important aspects that must be considered during the observation will make

students understand the design of effective outdoor graphic medium graphic design media. Because, the designed book will direct students to observation methods that can produce an accurate design. Thus, problems regarding visual language or graphic communication will decrease over time.

Keywords: *Information Books, Outdoor Graphic Design Medium, Student*

PENDAHULUAN

Desain grafis merupakan sebuah bidang yang membantu masyarakat menyampaikan sebuah informasi melalui media visual di dalam maupun luar ruang untuk kebutuhan apapun. Namun, tidak semua desainer grafis memiliki ketelitian dalam merancang sebuah visual dalam penyampaian pesan dan informasi. Hal tersebut menjadi sebuah masalah, karena terdapat banyak media grafis luar ruang yang tidak efektif dalam penyampaian pesan. Seperti contoh, terdapat banyak perancangan *Environmental Graphic Design* (EDG) yang dibuat asal, tanpa perhitungan jarak pandang hingga eksekusi visual yang tidak sederhana. Sebagai media grafis luar ruang, EDG harus dirancang sederhana karena masyarakat akan menemukan komunikasi visual tersebut di area yang terbuka. EDG perlu dirancang sederhana agar masyarakat dapat mengolah informasi dengan cepat, sehingga tidak akan mengganggu mobilisasi ruang publik atau jalan.

Telah tertulis berdasarkan Pasal 10, ayat (1) *Peraturan Walikota Bandung No.5 Tahun 2019 tentang Batasan Teknis Penyelenggaraan Reklame* bahwa "Setiap penyelenggaraan Reklame harus memperhatikan rancang bangun Reklame yang meliputi aspek keindahan, keagamaan, kesopanan, ketertiban, keamanan, kesusilaan dan kesehatan dalam menentukan ukuran (dimensi), konstruksi, dan penyajian.", hal ini bermaksud bahwa perancangan harus melalui proses observasi yang akurat, sehingga dapat memenuhi aspek-aspek yang telah disebutkan dalam Perwal, karena aspek-aspek tersebut perlu menjadi batas perancangan agar visual kota dapat terjaga dengan baik tanpa gangguan media grafis yang tidak efektif.

Mahasiswa sebagai calon desainer profesional di industri nanti, merupakan golongan yang harus bisa membawa sebuah perubahan atas kesalahan profesional sebelumnya dalam mengerjakan proyek media grafis luar ruang. Ketepatan fase sebuah proses menjadi kesempatan bagi penelitian ini untuk menjadikan mahasiswa sebagai target penelitian. Penelitian ini ditujukan sebagai solusi pencegahan dengan menumbuhkan keilmuan observasi desain bagi mahasiswa agar tidak terjadi kesalahan yang sama di masa yang akan datang melalui sebuah buku yang edukatif. Materi mengenai aspek-aspek penting yang harus diperhatikan saat observasi berlangsung akan membuat mahasiswa memahami perancangan media desain grafis EDG yang efektif. Karena, buku yang dirancang akan mengarahkan mahasiswa kepada metode observasi yang bisa menghasilkan sebuah perancangan yang akurat.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan cara mencari data melalui sumber pustaka, wawancara, dan observasi.

Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara langsung/tatap muka maupun melalui media daring kepada narasumber/responden. Hasil wawancara kemudian dicatat dan direkam tersip dengan baik sehingga dapat dijadikan data primer. (Koentjoroningrat, 1980: 165). Jenis wawancara yang akan dilakukan adalah wawancara mendalam dan terstruktur kepada profesional desain grafis : Aulia Akbar (POT *Branding House*) Shady Dhamar (o_sikworks), Riza Mubaraq (Dassein Bureau), Auli Tamma (Studio Woork), dan Titi Satmya (Tedanesia).

Observasi

Dalam proses perancangan, akan dilakukan sebuah observasi lapangan di beberapa lokasi media grafis luar ruang. Seperti yang disampaikan oleh Hardani (2020), observasi adalah sebuah proses pengamatan yang ditulis secara sistematis terhadap tanda-tanda yang diteliti. Penulis mengobservasi wilayah kota Bandung dan beberapa lokasi yang memiliki *Environmental Graphic Design*.

Tinjauan Pustaka

Sebagai landasan dan pilar penelitian, akan dilakukan studi pustaka untuk membaca dan pengolahan hasil penelitian dari jurnal ilmiah, informasi online, dan buku. Teori yang digunakan adalah perancangan, media edukasi, desain komunikasi visual beserta unsur, prinsip, dan elemen desain grafis.

METODE ANALISIS DATA

SWOT

Pengembangan konsep dan ide menggunakan metode analisis data SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat*) bagi perancangan. *Strength* dan *Weakness* menjadi faktor internal, sedangkan *Opportunity* dan *Threat* menjadi faktor eksternal yang akan diperhitungkan (Soewardikoen, 2013:62).

Matriks Perbandingan

Analisis matriks adalah salah satu metode analisis data melalui tabel perbandingan yang berisi elemen dari beberapa karya terkait untuk nantinya dibandingkan persamaan dan perbedaannya. (Soewardikoen, 2019:104) Metode ini nantinya akan digunakan untuk membandingkan beberapa contoh media edukasi investasi syariah untuk melihat mana yang secara visual paling efektif dan efisien.

HASIL DAN DISKUSI

Wawancara

Dari data wawancara, penulis menyimpulkan bahwa proses observasi lapangan dalam sebuah perancangan desain grafis memiliki banyak kendala. Berbagai kendala memiliki faktor yang berbeda-beda juga, namun salah satu dari pengalaman seluruh narasumber, dapat disimpulkan bahwa mereka berharap pengetahuan mengenai observasi ini harus diketahui mahasiswa. Dengan adanya perancangan buku yang ditujukan bagi pekerjaan observasi desain grafis, hasil akhirnya tidak hanya membantu mahasiswa dalam perluasan wawasan, tapi juga dapat membantu profesional desain grafis dalam melakukan pekerjaannya. Buku akan sangat bermanfaat karena keilmuan yang ada di lapangan, jarang diwadahi dalam sebuah media. Para narasumber berkata, bahwa mereka juga pernah mengikuti acuan teori dari buku luar negeri, tetapi ketika diimplementasikan ternyata tidak sesuai dengan karakteristik masyarakat di Indonesia, sehingga dengan adanya perancangan buku ini juga, diharapkan dapat memformulasikan rumusan baru yang cocok dengan karakter di Indonesia. Penguatan mengenai pengetahuan sistematika berpikir juga sangat diperlukan karena dalam dunia desain grafis, banyak pegiat yang hanya melihat hal teknis desain grafis.

Observasi

Kesimpulan yang didapatkan dari observasi adalah dalam perancangan ini diperlukan pembagian jenis dari *site visit* berdasarkan skala ruang sebuah proyek perancangan *Environmental Graphic Design*. Karena, metode observasi perancangan desain dalam skala kota, desainer akan kesulitan apabila harus melakukan pengukuran yang akurat dan teliti, jadi akan lebih baik apabila desainer mengikuti acuan umum mengenai jarak pandang dan ukuran media. Namun, apabila skala ruang dalam proyek perancangan grafis tersebut adalah kecil,

desainer akan dapat melakukan observasi yang teliti dan terukur menggunakan alat bantu.

Matriks Perbandingan

Kesimpulan dari matriks perbandingan kedua produk tersebut adalah masih adanya celah kekurangan yang krusial bagi desainer saat melakukan observasi/*site visit*, yaitu tidak adanya alat bantu *waterpass* untuk memastikan kalibrasi. Sedangkan untuk elemen lainnya, kedua produk tersebut dapat dijadikan referensi yang baik karena *legibility* dan fungsinya sangat jelas dan mudah digunakan.

Buku harus dirancang dengan material yang berkualitas agar harga jual tidak menjadi halangan bagi mahasiswa untuk membeli. Begitu juga, bahasa yang digunakan dalam penyampaian informasi harus mudah dipahami karena buku memiliki karakter yang sederhana dan efisien. Di Tengah naiknya ketertarikan mahasiswa terhadap produk desain, dapat dijadikan kesempatan untuk menumbuhkan dan memperluas pengetahuan mahasiswa.

Konsep Pesan

Berdasarkan analisis data pada tugas akhir ini, setelah melakukan observasi proyek sejenis, lebih banyak produk yang berfungsi sebagai pembantu mahasiswa atau desainer saat melakukan pekerjaannya di lapangan, sedangkan kurangnya media bacaan yang disesuaikan dengan kebiasaan mahasiswa sebagai *civitas* akademis yang dimana memang dibiasakan membaca sumber ilmu dari buku, sehingga mahasiswa memerlukan media yang **informatif** mengenai observasi lapangan saat merancang media grafis luar ruang, karena terdapat banyak hal yang perlu diperhatikan dalam perhitungan jarak dan ukuran bentuk dan juga mahasiswa harus mulai mengenal keadaan lapangan yang **dinamis** saat melakukan observasi atau perancangan media luar ruang. Apabila desain media grafis luar ruang tersebut dirancang dengan perhitungan yang sesuai dengan

keadaan ruang, maka media tersebut dapat menyampaikan pesan dan informasi secara **efektif** bagi target desain.

Pada perancangan media edukasi ini, judul yang dipilih adalah “Kaji Ruang”. Judul tersebut langsung menggambarkan konten yang ada di dalam buku, juga dinilai memiliki kesan dunia perancangan grafis sesuai dengan tujuan dari perancangan ini. Keefektifan itu sangat dibutuhkan untuk mendapatkan perhatian dari target.

Pesan yang menjadi kata kunci dari paparan konsep tersebut adalah; Informatif : Menginformasikan, disiplin, Dinamis : Aktif, Berproses, & Efektif : Jelas, Absolut, Tepat Guna.

Konsep Kreatif

Penelitian ini akan merancang sebuah buku yang ditujukan untuk mengedukasi dengan target mahasiswa. Hal ini dikarenakan, keilmuan *Environmental Graphic Design* biasanya dibawakan dengan buku dan bahasa yang formal, sehingga target biasanya kesulitan untuk mencerna keilmuan tersebut. Buku akan terkesan lebih informal dan mudah dibawa saat melakukan observasi lapangan. Maka dari itu, menyesuaikan dengan target dan konten buku, akan dirancang dengan ukuran yang sederhana dan ringan. Bahasa yang digunakan dalam penyampaian informasi pun akan lebih informal namun tetap dalam batas penggunaan kata dalam teori. Karena buku ini adalah sebuah media yang ditujukan untuk membantu pemahaman ilmu observasi mahasiswa, maka secara visual akan dikemas dengan sederhana dan lugas, menggunakan warna-warna monokromatik yang tidak mengganggu pandangan mata saat membaca.

Konsep Media

Media Utama

Sebuah buku yang berisikan aspek-aspek penting dalam melakukan observasi lapangan perancangan *Environmental Graphic Design*, media buku dapat menghilangkan citra buku yang padat teks dan mahal, tetapi masih mampu

menjadi wadah informasi penting yang ingin disampaikan sesuai rancangan konten berdasarkan fenomena dan penelitian.

Lalu, buku ini akan dikemas menggunakan *Bubble wrap map*, hal ini bertujuan agar isi kantong dapat terlihat dari luar sehingga memudahkan desainer untuk mengecek isinya. *Bubble wrap map* tersebut juga bermanfaat untuk penandaan kepemilikan dengan mudah dan dapat diisi oleh alat-alat bantu lain saat desainer akan melakukan observasi lapangan. Berikut adalah rincian rancangan buku :

Judul : "Kaji Ruang"

Material ;

Cover : Teslin

Isi : Teslin

Ukuran : Variatif (Bidang Dasar A4)

Teknik : *Digital Print*

Binding: Dua Cincin

Media Pendukung

Media pendukung akan berperan sebagai media komunikasi, promosi, dan distribusi media utama. Pemilihan media pendukung berdasarkan kebutuhan yang disesuaikan dengan media utama dan juga disesuaikan dengan target penelitian, berikut media pendukung pilihan :

Poster

Poster akan digunakan sebagai media promosi dan informasi. Informasi yang akan disampaikan adalah edukasi mengenai pentingnya pengukuran yang akurat saat melakukan *site visit*. Poster akan disebar di tempat umum dan beberapa toko yang menjual alat-alat seni dan desain.

Unggahan media Sosial

Unggahan media sosial akan berfokus pada *studi case* sebuah proyek, *material list* yang biasa digunakan untuk media grafis luar ruang, dan sebagai

media promosi buku. media sosial yang digunakan adalah Instagram dan Tiktok. Sedangkan platform/e-commerce yang digunakan adalah *Shopee* dan Tokopedia

Merchandise

Merchandise ditujukan sebagai media pendukung tambahan dalam meningkatkan nilai estetika dan ketertarikan bagi target saat membeli. Isi dari *merchandise* adalah *keychain* dan perkakas lapangan.

Paper Bag

Paper Bag akan dijadikan sebagai wadah atau alat yang audiens dapatkan saat melakukan pembelian

Pada perancangan buku ini, berdasarkan data yang sudah dikumpulkan konsep visual yang akan diterapkan adalah jenis visual kasual dengan bobot aset visual lebih banyak. Kata kunci konsep visual yang digunakan berdasarkan konsep pesan ; Edukatif, dinamis, dan efektif.

Perancangan konsep visual merujuk pada buku ini mengarah kepada gaya desain grafis kontemporer. Hal tersebut dikarenakan disesuaikan dengan minat target dan kata kunci dinamis pada konsep pesan. Warna pada teks juga disesuaikan dengan referensi target dalam sehari-hari yang sering menemukan buku konvensional dengan teks berwarna hitam. Selain itu, digunakan juga warna CMYK yang disesuaikan dengan metode pewarnaan pada mesin percetakan.

Konsep Visual

Tipografi

Tipografi utama yang akan digunakan yaitu Helvetica, hal tersebut dikarenakan agar dapat menyokong kata kunci edukatif dalam konsep pesan. Jenis font sans serif memiliki visual yang sederhana dan modern, sehingga tidak ada ukiran atau elemen visual yang dekoratif atau mengganggu keterbacaan pada body text.

Sedangkan jenis font sekunder yang digunakan adalah *Pinyon Script Regular*, hal ini dikarenakan pada gaya desain grafis kontemporer, prinsip kontras

sering dijadikan prinsip besar dalam pengembangan visualnya. *Pinyon Script Regula* ini dihadirkan untuk membangun prinsip kontras lebih kuat lagi.

Warna

Palet warna yang disusun adalah warna-warna dasar, karena kesan informasi yang dibawakan pada buku adalah 'kembali ke dasar'. Warna-warna ini juga akan digunakan sebagai warna elemen grafis dan juga pembabakan pada setiap bab.

Prototype

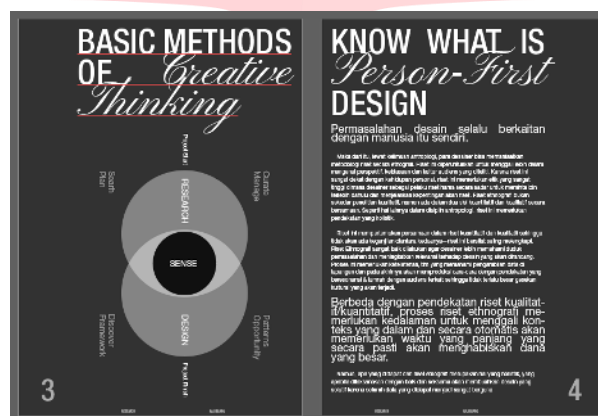


Gambar Purwarupa
Sumber Shaffa Padlurahman 2023

Bentuk buku dikaitkan dengan kata kunci dinamis, sehingga dirancang untuk mendekati bentuk dokumen yang diarsipkan dengan ukuran halaman yang berbeda-beda dan jenis *binding* dua cincin. Jenis kertas yang akan digunakan disesuaikan dengan bentuk bukunya, yaitu jenis kertas Teslin 100gsm. Teslin merupakan jenis kertas sintesis plastik, sehingga buku ini dapat dibawa dan menjadi panduan saat audiens berada di lapangan. Menyesuaikan dengan kebiasaan menggulung kertas apabila sedang berada di luar ruangan, disajikan juga fitur tali untuk menggulung buku ini.



Gambar Hasil Perancangan
Sumber Shaffa Padlurahman 2023



Gambar Hasil Perancangan
Sumber Shaffa Padlurahman 2023

KESIMPULAN

Buku Kaji Ruang membahas materi bagaimana riset menjadi penting dalam proses desain dan juga memberikan edukasi sistematika berpikir seorang desainer yang efektif. Maka, buku ini bisa melahirkan generasi desainer yang memiliki cara berpikir baik dan efisien dalam menyampaikan pesan dengan komunikasi visual. Dalam perancangan media buku Kaji Ruang ini, ditemukan beberapa kekurangan seperti data observasi yang menunjukkan bahwa bentuk buku didasari oleh data

yang ada. Maka, disarankan bagi peneliti berikutnya untuk mengefektifkan waktu observasi yang nyata dan harus menghindari asumsi pribadi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfajri Kurniawan, Kadarisman, A. Hidayat, S (2017) *Perancangan media Informasi Berkendara untuk Pengguna Vespa di Jakarta eProceedings of Art & Design* 4(1)
- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2018). *Desain Komunikasi Visual; Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*. Nuansa.
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems (Second Edition)*. John Wiley & Sons, Inc.
- Kusrianto, A. (2007). *Pengantar Desain Komunikasi Visual (1st ed.)*. C.V Andi Offset.
- Mawardi Doni. (2009). *Cara Mudah Menulis Buku dengan Metode 12 Pas*. Jakarta: Raih Asa Sukses
- Pusat Bahasa. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Rustan, S. (2014). *Font & Tipografi*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Soewardikoen, Didit W. (2013). *Metodologi Penelitian Visual dari Seminar ke Tugas Akhir*. Bandung: CV Dinamika Komunika.
- Safanayong, Yongky. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: ARTE INTERMEDIA.
- Sankarto, Bambang S dan Endang S Setyorini. (2008). *Pedoman Pengemasan Informasi. Materi Pendampingan Pusat Informasi Pertanian dan Unit Pelayanan Informasi Pertanian Kabupaten*. Jakarta: Departemen Pertanian
- Supriyono, R. (2010). *Desain Komunikasi Visual: Teori dan Aplikasi*. CV. Andi Offset.

Susilana, Hadi dan Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran Hakekat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.

Sumber Jurnal :

Nurisnainia, M., Desintha, S., & Wahab, T. (2021). Perancangan Buku Nampera Type Specimen Berbasis Motif Kain Songket Palembang. e-Proceeding of Art & Design, 8(6), 2524-2531. Diakses dari: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/16769>