



## RANCANGAN GRAFIS LINGKUNGAN KOTA PADANGPANJANG DALAM MEWUJUDKAN KOTA BERNUANSA ISLAMI

Defrizal Saputra<sup>1\*</sup>, M. Nasrul Kamal<sup>2\*</sup>, Eko Purnomo<sup>3\*</sup>

*Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang*

*Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Kel. Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang, Kode Pos 25132  
Sumatera Barat. Indonesia*

*Email: defrizalsaputra@fbs.unp.ac.id, 2lamaknyo@gmail.com, ekopurnomoar@gmail.com*

### Abstrak

*Environmental graphic design* atau istilahnya ‘grafis lingkungan’ adalah segala bentuk perancangan grafik yang ada di suatu lingkungan. Termasuk di dalamnya berupa *sign system*, papan pengumuman, ornamen grafis yang berada pada sebuah bangunan, tanda nama di gedung-gedung dan segala bentuk tulisan pada objek dua maupun tiga dimensi. Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode analisis S.W.O.T bagaimana metode ini nantinya dapat membantu desainer dalam menentukan dari segi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*) dari *Environmental graphic design* yang dirancang dan dapat menciptakan media komunikasi visual yang informatif dan komunikatif. Tujuan dari perancangan grafis lingkungan tersebut adalah untuk menguatkan nuansa Islami sebagai identitas kota di Kota Padang panjang, sehingga julukan kota serambi mekah semakin melekat kepada masyarakat. Karena sebelumnya usaha untuk mewujudkan sudah ada namun belum adanya keserasian disetiap elemen-elemen grafis tersebut. Sehingga wajah kota Padangpanjang belum tampak dengan baik. Dengan menggunakan grafis lingkungan yang dirancang berupa *sign system*. Local konten dimunculkan kembali kedalam desain, sehingga dapat meningkatkan pencitraan daerah, unsur-unsur lokal juga dikemas dalam konsep islami dan tampilan modern atau kekinian.

**Kata Kunci:** *environmental graphic design.*

### Abstract

*Environmental graphic design or the term 'environmental graphics' is all forms of graphic design that exist in an environment. This includes sign systems, bulletin boards, graphic ornaments in a building, name signs on buildings and all forms of writing on two- or three-dimensional objects. The method used in this design is the SWOT analysis method, how this method can later assist designers in determining in terms of strengths, weaknesses, opportunities, and threats (Strength, Weakness, Opportunity, Threat) from an Environmental graphic design that is designed and can create visual communication media informative and communicative. The purpose of this environmental graphic design is to strengthen the Islamic nuance as a city identity in the city of Padang Panjang, so that the nickname of the Veranda of Mecca is increasingly attached to the community. Because previously efforts to realize it already existed but there was no harmony in each of these graphic elements. So that the face of the city of Padangpanjang does not look well. By using a graphic environment designed in the form of a sign system. Local content is brought back into the design, so that it can improve regional imagery, local elements are also packaged in Islamic concepts and modern or contemporary looks.*

**Keywords:** *environmental graphic design.*

### PENDAHULUAN

Kota Padangpanjang adalah bagian dari wilayah provinsi Sumatera Barat, terletak di bagian tengah Provinsi Sumatera Barat membentang antara 100° 20' - 100° 30' BT serta 0° 32' LS, dengan ketinggian 650 m sampai 850 m dari permukaan laut. Di pimpin oleh dr. Suir Syam, M.Kes sebagai Walikota. Terdiri atas dua wilayah kecamatan yaitu Kecamatan Padang

panjang Barat dan Kecamatan Padang panjang Timur, dan masing-masing mempunyai delapan kelurahan.

Beragam julukan diberikan untuk kota ini, antara lain kota hujan, kota bunga, kota pendidikan, kota sehat, dan yang sekarang adalah Kota Serambi Mekah. Julukan tersebut dituangkan dalam keputusan DPRD Kota Padangpanjang No. 12/Kepts.DPRD/Pimp./III/1992 tanggal 23 Maret 1992.





Kehidupan masyarakat yang religius dengan berbagai aktifitas yang bernuansa islami merupakan cerminan dari Padangpanjang Kota Serambi Mekah, yang tertuang pada visi dan misi kota tersebut. Visi kota Padangpanjang tahun 2008-2013 yakni “terwujudnya masyarakat Kota Padangpanjang yang **Maju, Makmur, dan Islami**”. Guna mewujudkan visi tersebut, ditetapkan 4 (empat) misi, yakni: (1) Mewujudkan Kota Padangpanjang sebagai kota tujuan pendidikan, (2) Mewujudkan pusat pelayanan kesehatan berstandar Internasional, (3) Mewujudkan perekonomian yang tangguh dan berbasis masyarakat, dan (4) Mewujudkan penyelenggaraan pemerintahan yang baik dan bersih. Untuk mewujudkan kota yang bernuansa Islami dapat dilakukan dengan membuat rancangan grafis lingkungan berupa desain informasi sebagai penanda kawasan. Selanjutnya, sebagai master desain diaplikasikan ke media *sign system*. Peta, sebagai media komunikasi visual ditonjolkan agar pesan yang disampaikan dapat mengkomunikasikan tentang kawasan Kota Padangpanjang. Istilah grafis lingkungan merupakan sebuah istilah yang tercipta dari istilah asing *environmental graphic design*, penggunaan istilah grafis lingkungan juga semata-mata untuk mempermudah pengucapan, proses mengingat, mengerti dan juga penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan bangsa Indonesia. *Environmental graphic design* atau istilahnya “grafis”.

Lingkungan adalah segala bentuk grafis yang ada di lingkungan. Termasuk di dalamnya berupa tanda-tanda penunjuk arah, papan pengumuman, ornamen grafis pada sebuah bangunan, pelat nama di gedung-gedung, juga segala bentuk tulisan pada objek dua maupun tiga dimensi. Setiap lokasi yang berada di pusat kota akan dipasang *sign system* menggunakan simbol tempat tujuan. Rancangan *sign system* ini lebih mengutamakan fungsinya sebagai media informasi. Berdasarkan uraian di atas, agar nuansa kota Islami dapat diwujudkan di Kota Padangpanjang, maka rancangan grafis lingkungan melalui *sign system* disesuaikan dengan prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual.

## KAJIAN TEORI

### 1. Desain Komunikasi Visual

Dalam masyarakat mutakhir, berbagai perusahaan sebuah produk, politisi, individu-individu, semuanya terobsesi dengan citra. Di dalam era globalisasi informasi seperti sekarang ini, yang berperan besar dalam membentuk budaya citra (*image culture*) dan budaya cita rasa (*taste culture*), adalah gempuran iklan yang menawarkan gaya visual yang kadang-kadang memesona dan memabukkan. Dilihat dari hal tersebut di atas penyampaian iklan dapat dilakukan dalam

bentuk poster dimana poster merupakan karya seni yang masuk ke dalam seni pakai yang berfungsi menunjang sarana promosi barang atau jasa dan juga termasuk kedalamnya ide-ide (Kusrianto dalam Supandi, 2020: 420). Iklan mempresentasikan gaya hidup dengan menanamkan secara halus arti pentingnya citra diri untuk tampil di muka publik. Iklan juga perlahan tapi pasti mempengaruhi pilihan cita rasa yang kita buat. Hal tersebut adalah bukti dari perkembangan ilmu Desain Komunikasi Visual. Kusrianto (2004:39) menjelaskan, penyampaian pesan dalam media komunikasi visual ditentukan oleh konsep-konsep atau gagasan yang telah ditentukan oleh perancang, abak itu tipografi, warna dan layout, agar nantinya penyampaian pesan pada sebuah media komunikasi visual dapat mudah tersampaikan dan dimengerti. Berdasarkan uraian tersebut, Desain Komunikasi Visual merupakan ilmu yang mempelajari konsep-konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang di aplikasikan dalam berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen-elemen desain grafis terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf, warna, komposisi dan layout, dengan penampilan rupa yang dapat di serap orang banyak. Oleh karena itu, penciptaan karya grafis lingkungan ini tidak dapat dipisahkan dari perancang, pengamat dan masyarakat, maka karya yang lahir menjadi sarana atau media komunikasi. Dalam hal ini, nuansa islami yang menjadi visi dan misi Kota Padangpanjang dijadikan sebagai konsep penciptaan dalam sebuah karya DKV. Dalam hal ini digunakan pendekatan *abstraksi simbolik* sebagai landasan penciptaan karya DKV.

### 2. Simbol

Menyampaikan pesan kepada masyarakat karya grafis lingkungan ini tidak terlepas dari penanda dan petanda yang menjadi sebuah simbol. Teori simbol menjadi acuan untuk menciptakan dalam mengaplikasikan *sign system*. Secara defenitif, simbol dapat diartikan sebagai lambang, sementara lambang dapat dikaitkan dengan tanda. Lambang adalah sesuatu seperti tanda (lukisan, perkataan, rencana dan sebagainya), yang menyatakan sesuatu hal atau mengandung maksud tertentu. Simbol adalah bentuk yang menandai sesuatu yang lain di luar perwujudan bentuk simbolik itu sendiri. Dalam kaitan ini Pierce (dalam Sobur, 2009:156) mengemukakan bahwa, “A symbol is a sign which refers to the object that is denotes by virtue of a law, usually an association of general ideas, which operates to cause the simbol to be interpreted as referring to that object”. Dengan demikian, dalam konsep Peirce simbol diartikan sebagai tanda yang mengacu pada objek tertentu di luar tanda itu sendiri. Hubungan antara symbol sebagai penanda dengan sesuatu yang ditandakan (petanda)





sifatnya konvensional. Melalui uraian sebelumnya, maka dapat dikatakan, dalam perwujudan karya grafis lingkungan melalui *sign system* Kota Padangpanjang, senantiasa terkait dengan simbol. Simbol yang dihadirkan dalam penciptaan karya seni lukis ini terkait dengan simbol-simbol yang berhubungan dengan lokasi-lokasi penempatan *sign system* seperti pasar, masjid, taman kota dan sebagainya yang disimbolkan sebagai objek. Di samping itu, penciptaan karya DKV ini juga menghadirkan simbol yang bernuansa islami, yang tidak terlepas dari kandungan nilai makna.

### 3. Estetika

Keindahan meliputi keindahan alam dan keindahan buatan manusia, keindahan buatan manusia pada umumnya disebut kesenian. Aspek-aspek tertentu yang terkandung dalam kesenian dapat dilihat sebagai unsur-unsur estetika. Hal ini diperlukan peninjauan secara konkrit pada benda atau karya yang indah, serta menganalisa keberadaannya dengan lebih terperinci, melalui unsur-unsur estetika yang mengandung tiga aspek dasar, tiga aspek dasar tersebut menurut (Djelantik, 2001:13) yakni sebagai berikut: a). Wujud mempunyai arti lebih luas dari pada rupa yang lazim di pakai dalam kata seni rupa, karena rupa secara kasat mata yang mengacu pada kenampakannya. Wujud yang dapat di dengar oleh panca indra, dan tidak dapat dilihat oleh mata seperti bunyi-bunyi. Hal ini hanya berupa wujud. Wujud yang dapat di dengar maupun wujud yang dilihat dapat dianalisa, baik dari segi struktur dan susunan dari wujud itu, wujud terdiri dari bentuk (*Form*) atau unsur yang sangat mendasar sekali, serta susunan dan struktur (*structure*), ini mengacu pada unsur-unsur, dan prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual, b). Isi atau bobot dari suatu karya dapat dirasakan berdasarkan dari penghayatan dan pengamatan, sebagaimana makna dari wujud karya itu, bobot dari suatu karya dapat dilihat dari aspek yakni: Suasana (*mood*), Gagasan (*idea*), Ibarat atau pesan (*message*), c). Karya yang disajikan atau dipamerkan harus mengacu pada penampilan, dengan penampilan yang dimaksud adalah bagaimana menyajikan karya DKV itu kepada publik. Penampilan merupakan wujud dari sesuatu, entah sifatnya konkrit atau abstrak, karena karya yang bisa dipamerkan adalah karya yang berwujud. Penyajian karya yang akan disuguhkan kepada penikmat sangat tergantung kepada perannya, yakni: bakat (*talent*), keterampilan (*skill*), sarana atau media. Berdasarkan uraian diatas, maka rancangan *sign system* grafis lingkungan yang akan dihadirkan memiliki bobot dan penampilan yang berdasarkan unsur-unsur dan prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual. Sehingga *image* yang diharapkan

dapat tampil dengan baik dan nuansa Islami itu dapat dirasakan.

## METODE PENELITIAN

### 1. Persiapan

Proses penciptaan sebuah karya, Langkah dalam pelaksanaannya tidak harus terstruktur dengan teori-teori. Selanjutnya Torang (2003:21) menjelaskan bahwa pengumpulan data secara langsung yang sangat efektif adalah dengan menggunakan panca indra, a). Pengamatan dilapangan yaitu tempat-tempat umum di Kota Padangpanjang, jalan utama, masjid, pasar, dan tempat-tempat utama di kota Padangpanjang, b). Hasil pengamatan di lapangan menunjukkan, ternyata ada beberapa permasalahan, diantaranya, sebagai berikut:



Gambar 1. Asmaul Husna di Sepanjang Jalan Protokol Kota Padangpanjang (Saputra, 2013)

#### 1). Jalan Protokol

Sepanjang jalan protokol sudah ada Asmaul Husna, tetapi desainer ingin melakukan *redesign kembali* agar *sign system* menjadi serasi dan sesuai dengan prinsip ilmu Desain Komunikasi Visual.

#### 2). Sistem Informasi

Sistem informasi yang ada sudah mulai rusak, penempatannya juga masih belum efektif.



Gambar 2. Asmaul Husna di Sepanjang Jalan Protokol Kota Padangpanjang (Saputra, 2013)

### 3). Perwajahan Desain

Perwajahan desain *sign system* yang ada di nilai dari, keunikan dan ciri khas daerah Kota Padangpanjang yang bernuansa islami, belum tampil dengan baik.

### 4). Logo

Logo yang bisa mewakili bahwa Kota Padangpanjang itu adalah Kota Serambi Mekah belum ada.

### 2. Elaborasi

Data yang telah didapat selanjutnya dianalisis dengan metoda anaisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*). Untuk mengetahui efektifitas sebuah media: a). *Strength* (Kekuatan), grafis lingkungan yang tepat dan akurat untuk pemberian informasi tempat-tempat di Kota Padangpanjang dengan melalui *sign system* yang dirancang dengan menarik dan komunikatif, bentuk penyajian *sign system* dapat lebih memudahkan penyampaian pesan verbal dan visual yang dikomunikasikan, beberapa teknik cetak dan teknis penyelesaian akhir digunakan untuk membungkus tercapainya konsep kreatif, penyampaian informasi lebih mudah diterima dengan bahasa dan simbol yang mudah dipahami, dan sasaran yang dituju lebih selektif sehingga pesan akan tepat sasaran. b). *Weakness* (Kelemahan), target informasi dari perancangan grafis lingkungan untuk wisatawan dalam dan luar daerah Kota Padangpanjang dan biaya produksi yang terlalu mahal. c). *Opportunity* (Peluang), belum terwujudnya visi dan misi Kota Padangpanjang untuk mewujudkan Kota Serambi Mekah secara keseluruhan, *image* Kota Padangpanjang sebagai Kota persinggahan, karena terkenal juga dengan kulinernya, dan desain yang kreatif dan menarik akan menjadi daya tarik bagi *target audience*. d). *Threat* (Ancaman), apresiasi masyarakat terhadap visi dan misi Kota Padangpanjang semakin dan apresiasi masyarakat terhadap ilmu Desain Komunikasi Visual belum ada. n

### 3. Sintesis

Segmentasi proses sintesis atas hasil analisis adalah unbtuk menentukan target audience dengan mempertimbangkan beberapa aspek: a). Demografis yaitu (1) Usia : 15 – 65 tahun, (2) Jenis kelamin : Pria/Wanita, (3) Status : Remaja dan Orang tua, b). Geografis yaitu pusat kota dan jalan protokol Kota Padangpanjang, dan c). Psikografis yaitu semua kalangan.

### 4. Realisasi Konsep

Perwujudan karya rancangan melalui proses dan penggunaan teknologi cetak dan teknologi bahan. Berdasarkan proses dan Langkah-langkah tersebut diharapkan nantinya konsep gagasan dan material dalam perancangan ini tercapai menjadi satu kesatuan yang indah dan harmonis. Berikut realisasi konsep ke bentuk media yang dipilih: a). *Billboard* selamat datang, logo kota Serambi Mekah diaplikasikan kedalam rancangan ini dan diletakkan digerbang masuk Kota Padangpanjang, b). Perancangan *sign system* untuk masjid, pasar, taman, asmaul husna, rumah makan, dan Terminal kota Padangpanjang, ini lokasi penempatannya beberapa meter sebelum lokasi-lokasi ditujukan, c). *Map Sign*, rancangan ini berupa peta informasi Kota Padangpanjang yang ditampilkan melalui media yang didesain dengan baik dan komunikatif dan ditempatkan di gerbang masuk pusat Kota Serambi Mekah, d). *Wayfinding* atau sistem pemanduan, petunjuk arah lokasi-lokasi seperti, kantor pemeritahan, tempat wisata dan sekolah Diniyah putri dan kampus Isi Padangpanjang dirancang dalam satu *sign system*, tetapi hanya berupa nama dan simbol arah kemana jalan dilalui. Ini nantinya dipasang pada petigaan atau jalan kembar, dan e). Rancangan menara yang diatas atau pada puncaknya bergantung jam. Ini berbentuk monumen dan dibuat *typografi* tiga dimensi di depannya yang berbunyi “Serambi Mekah”. Ini akan dijadikan sebagai simbol dan pusat Kota Padangpanjang.

### 5. Penyelesaian Karya

Penyelesaian akhir karya ini berbentuk rancangan *sign system* yang dipasang disetiap lokasi pusat kota. Hasil akhirnya dapat dilihat dari tampilan, kehalusan, ketelitian yang tinggi dan presisi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1.Hasil

Perancangan logo wilayah atau *landmark* tersebut nantinya akan diaplikasikan kedalam bentuk dasar *sign system*, agar identitasnya jelas sebagai bagian wilayah Kota Serambi Mekah. Bentuk dasar desain *sign system* diambil dari bentuk dasar rumah adat Minangkabau





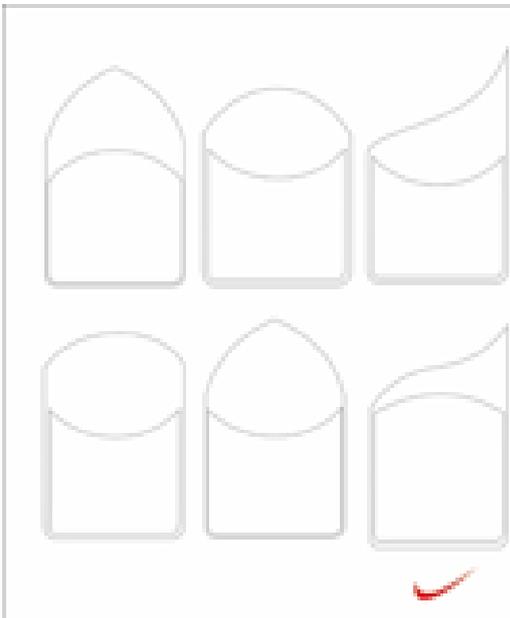
karena ini menjadi symbol bahwa Padangpanjang adalah bagian dari daerah Sumatera Barat.



Gambar 3. Rumah Gadang  
(Saputra, 2013)

Selanjutnya agar nuansa islami terasa maka desainer juga menambahkan dengan bentuk kubah masjid. Hasil perancangan ini nantinya akan di tempatkan di pusat kota dan asmaul husna di sepanjang jalan utama Kota Padangpanjang. Jenis media dari grafis lingkungan tersebut dibagi atas empat bagian, yaitu *standing*, *wayfinding* (petunjuk arah), *welcome sign*, dan *map sign*.

### 1). Alternatif Bentuk Dasar Sign System



Gambar 4. Alternatif Bentuk Sign System  
(Saputra, 2013)

### 2). Alternatif Simbol yang Digunakan pada Sign System

#### (1). Pasar



Gambar 5. Alternatif Bentuk Sign System Pasar  
(Saputra, 2013)

#### (2). Taman Kota



Gambar 6. Alternatif Bentuk Sign System Taman Kota  
(Saputra, 2013)

#### (3). Terminal



Gambar 7. Alternatif Bentuk Sign System Terminal  
(Saputra, 2013)

#### (4). Rumah Makan



Gambar 8. Alternatif Bentuk Sign System Rumah Makan  
(Saputra, 2013)

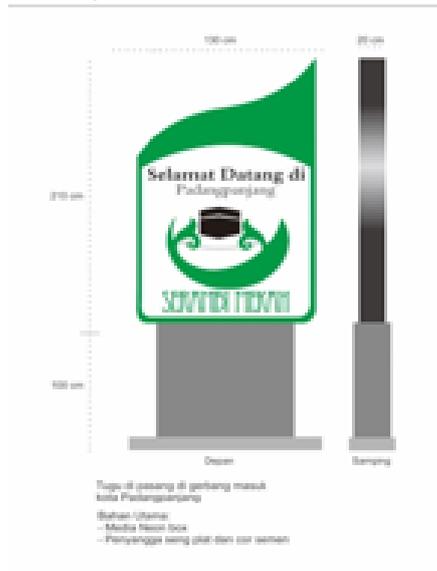


## (5). Masjid



Gambar 9. Alternatif Bentuk *Sign System* Masjid (Saputra, 2013)

## 2). Final Design



Gambar 10. *Welcome Sign* (Saputra, 2013)

Rancangan di atas adalah *welcome sign* atau lebih dikenal dengan tugu selamat datang. Ukuran yang dibuat berdasarkan gambar diatas sudah layak untuk dilihat para pengendara motor ataupun mobil yang masuk Kota Padangpanjang. Dilihat dari tampilannya ini sangat menarik dan akan lebih indah pada malam hari karena bahannya yang menggunakan *neon box*. Selanjutnya walaupun ini masih sebuah rancangan namun desainer telah menentukan bahan mediana yang lebih tebal sehingga keamanannya akan terjaga.



Gambar 11. *Map Sign* (Saputra, 2013)

Bentuk desain kedua yaitu *map sign* atau dikenal dengan peta kawasan. Rancangan ini akan diletakan dipusat kota atau lebih tepat di depan gerbang taman kota, supaya pejalan kaki dan pengendara dapat melihat informasi ini. Bahan media dari rancangan ini yaitu seng plat agar lebih tahan dari panas maupun hujan. Bentuk rancangan ini agak berbeda dari rancangan dasar *sign system* lainnya. Pembedanya yaitu runcing pada bagian atasnya tidak ada namun tetap mengambil unsur bentuk desain awal yaitu lengkung bagian dalam *sign system*. Alasannya karena ini media ini akan diletakan mengarah ke arah jalan, jadi tampilannya lebih cocok dan menarik. Selain itu desainer juga memikirkan proporsinya.



Gambar 12. *Way Finding* (Saputra, 2013)

*Wayfinding* yaitu atau lebih dikenal dengan tanda petunjuk arah. Rancangan ini juga berbeda dengan bentuk *sign system* sebelumnya. Namun bentuk dasarnya sama dengan *map sign*. Bentuknya yang unik, komunikatif dan kental dengan nuansa islami, sehingga nuansa Islami benar-benar terasa di Kota





Padangpanjang. *Wayfinding* adalah rancangan pelengkap dari jenis-jenis sebelumnya. Rancangan ini hanya berupa tulisan nama lokasi lengkap dengan huruf arab dan logo wilayah, karena desainer hanya fokus pada daerah pusat kota saja. Sehingga lokasi-lokasi lainnya dapat ditunjukkan dengan menggunakan media jenis *wayfinding* ini. Selanjutnya untuk ukurannya lebih tinggi dari jenis sebelumnya, supaya dapat dilihat dari jarak yang agak jauh. Lokasi penempatannya yaitu beberapa meter sebelum pertigaan jalan raya dan lampu merah. Maksudnya agar menghilangkan keraguan bagi para pengunjung menuju lokasi. Media ini juga menggunakan bahan seng plat karena lebih tahan dari panas maupun hujan. Rancangan ini juga dilengkapi dengan lampu hias agar kelihatan pada malam hari dan juga menambahkan keindahan Kota Serambi Mekah.

## 2. Pembahasan

Karya yang disajikan atau dipamerkan harus mengacu pada penampilan, dengan penampilan yang dimaksud adalah bagaimana menyajikan karya DKV itu kepada publik. Penampilan merupakan wujud dari sesuatu, entah sifatnya konkrit atau abstrak, karena karya yang bisa dipamerkan adalah karya yang berwujud. Penyajian karya yang akan disuguhkan kepada penikmat sangat tergantung kepada perannya, yakni: bakat (*talent*), keterampilan (*skill*), sarana atau media. Berdasarkan uraian diatas, maka rancangan *sign system* grafis lingkungan yang akan dihadirkan memiliki bobot dan penampilan yang berdasarkan unsur-unsur dan prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual. Sehingga *image* yang diharapkan dapat tampil dengan baik dan nuansa Islami itu dapat dirasakan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Perancangan grafis lingkungan Kota Padangpanjang dalam mewujudkan Kota Bernuansa Islami melalui *sign system* berdasarkan konsep dari Kota Serambi Mekah. Diawali dari pembuatan logo wilayah atau *landmark* yang kemudian baru diaplikasikan ke bentuk *sign system berfungsi* sebagai identitas. Bentuk dasar *sign system* berupa wujud gabungan rumah adat minangkabau dengan kubah masjid, ini menandakan bahwa Kota Padangpanjang adalah bagian dari wilayah Sumatera Barat. Selanjutnya dengan adanya perancangan grafis lingkungan tersebut maka nuansa Islami di Kota Padangpanjang akan makin terasa. Karena sebelumnya usaha untuk mewujudkan sudah ada namun belum adanya keserasian disetiap elemen-elemen grafis tersebut. Sehingga wajah kota Padangpanjang belum tampak dengan baik. Berdasarkan hal tersebut desainer ingin melakukan rancangan ulang terhadap hal tersebut. Unsur-unsur

budaya lokal menjadi menarik dan penting untuk diangkat kembali, untuk meningkatkan pencitraan daerah, unsur-unsur lokal dikemas dalam konsep islami dan tampilan modern atau kekinian.

### 2.Saran

Secara keseluruhan karya ini sudah sangat baik. Namun masih ada kekurangan pada jenis grafis lingkungan yang belum dibuat. Selain hal tersebut cakupan wilayahnya masih sedikit yaitu hanya pusat kota saja. Sehingga perlu dikembangkan lebih lanjut. Walaupun demikian rancangan dari grafis lingkungan ini secara mendasar sudah tercapai, dengan harapan dapat dikembangkan lebih lanjut. Dengan adanya keinginan untuk mengembangkan perancangan grafis lingkungan yang berasal dari Indonesia dapat menemukan metode-metode baru dan teknis perancangan yang mampu mengangkat citra budaya bangsa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Djelantik, A.A.M. (2001). *Eстетika Sebuah Pengantar*. Bandung: MSPI.
- Kusrianto, Adi. (2006). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Adi.
- Saputra, Defrizal. (2013). "Dokumentasi Penelitian". *Hasil Dokumentasi Pribadi*: 09 Juni 2013, Padangpanjang.
- Sobur, Alex. (2009). *Semiotika Komunikasi*, Cetakan ke-IV. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Supandi, M. B., & Azis, A. C. K. (2020). Peninjauan Poster dari Warna dan Tipografi di SMK Multimedia Istiqlal. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 419-423.
- Torang, Syamsir. (2012). *Metode Riset Struktur dan Perilaku Organisasi*, Cetakan Kesatu. Bandung: CV Alfabeta.