

DESAIN SIGN SYSTEM DI LINGKUNGAN KAMPUS NEW MEDIA COLLEGE

I Gede Yudha Pratama ¹⁾, Robertus Yonas Obet ²⁾

^{1) 2)} Institut Desain & Bisnis Bali
yudha.pratama@idbbali.ac.id

ABSTRACT

The rapid development of information technology in the world of education requires an educational institution to improve its quality and quality in the field of science, human resources, and existing facilities. This increase must be made in order to foster competitiveness in global competition. There are things that really affect global competition today, namely the ongoing Covid-19 pandemic that has hit the entire world. The pandemic that occurred did not only affect the world of health, but also had an impact on the economy and education. Various procedures have been carried out by the Government in handling this pandemic. In the world of education, various procedures are also strictly implemented, one of the efforts made by the New Media College Campus to carry out health protocols in the campus environment, a sign system design is made to maintain and regulate the flow of all activities carried out in the campus environment. The main objective of this study is to determine the effectiveness of the sign system design that has been implemented in the New Media College campus environment. The method used to complement the data in this study is a qualitative descriptive method by reducing visual data, presenting visual data and drawing conclusions. The results of the analysis of this study indicate that the sign system design implemented in the New Media College Campus environment can be presented visually to support the image of the campus visual identity, so that it is well received and informatively by the academic community in the campus environment in the form of media based on visual communication design.

Keywords : sign system, visual identity, visual communication design.

ABSTRAK

Berkembang secara pesatnya teknologi informasi di dunia pendidikan, mengharuskan suatu lembaga pendidikan untuk meningkatkan mutu dan kualitasnya dibidang keilmuan, sumber daya manusia, hingga fasilitas yang ada. Peningkatan tersebut harus dilakukan guna menumbuhkan daya saing dalam persaingan global. Adapun hal yang sangat mempengaruhi persaingan global saat ini yaitu berlangsungnya pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia. Pandemi yang terjadi tidak hanya berdampak kepada dunia kesehatan, namun juga berdampak pada perekonomian hingga dunia pendidikan. Berbagai prosedur pun dilakukan oleh Pemerintah dalam penanganan pandemi ini. Dalam dunia pendidikan berbagai prosedur juga diterapkan dengan ketat, salah satunya upaya yang dilakukan oleh Kampus New Media College guna menjalankan protokol kesehatan dilingkungan kampus dibuatlah desain *sign sytem* untuk menjaga dan mengatur alur dari segala aktivitas yang dilaksanakan di lingkungan kampus. Tujuan utama dari penelitian ini ialah untuk mengetahui efektivitas dari desain *sign system* yang sudah di implementasikan dilingkungan Kampus New Media College.

Adapun metode yang digunakan untuk melengkapi data dalam penelitian ini ialah metode deskriptif kualitatif dengan melakukan reduksi data visual, penyajian data visual hingga proses penarikan kesimpulan. Hasil analisa dari penelitian ini menunjukkan bahwa desain *sign system* yang diimplementasikan di lingkungan Kampus New Media College dapat disajikan secara visual untuk mendukung citra dari identitas visual kampus, sehingga mampu diterima secara baik dan informatif oleh civitas akademika di lingkungan kampus dalam bentuk media yang berbasis desain komunikasi visual.

Kata Kunci: *sign system, identitas visual, desain komunikasi visual.*

PENDAHULUAN

Berkembang secara pesatnya teknologi informasi di dunia pendidikan, mengharuskan suatu lembaga pendidikan untuk meningkatkan mutu dan kualitasnya dibidang keilmuan, sumber daya manusia, hingga fasilitas yang ada. Meningkatkan kualitas pendidikan menjadi kebutuhan utama suatu bangsa, dengan keyakinan ini pendidikan berkualitas dapat mendukung pengembangan di semua bidang. Oleh karena itu, pendidikan harus memperoleh perhatian besar sehingga kita bisa tetap berkembang di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.

Peningkatan kualitas pendidikan harus benar-benar dilakukan guna menumbuhkan daya saing dalam persaingan global. Pasar global tentu saja melahirkan tuntutan - tuntutan baru pada institusi pendidikan. Said Agil Sirodj (2004) menyatakan: Pemusatan yang berlebihan pada investasi Kapital memakan korban yang berujung pada rendahnya mutu, SDM, hilangnya kreativitas dan moralitas Bangsa. Salah satu pemicu tuntutan itu adalah pencapaian kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang semakin cepat (Fahman:2018).

Bahkan, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membantu menciptakan jaringan-jaringan internasional. Pasar global jasa pendidikan merupakan kesempatan emas sekaligus tantangan terbesar yang harus dihadapi dari institusi pendidikan tinggi di masa depan. Pasar ini telah menciptakan persaingan global bagi institusi pendidikan tinggi. Implikasi persaingan global ini bukan saja dihadapi lembaga pendidikan tinggi, tetapi juga lulusan dari perguruan tinggi tersebut yang juga harus bersaing ketat. Mereka harus memperebutkan setiap kesempatan kerja yang ada dengan pesaing yang tidak hanya dari negaranya sendiri, namun juga internasional.

Adapun hal yang sangat mempengaruhi persaingan global saat ini yaitu berlangsungnya pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia. Pandemi yang terjadi tidak hanya berdampak kepada dunia kesehatan, namun juga berdampak pada perekonomian hingga dunia pendidikan. Pandemi COVID-19 merupakan musibah yang memilukan seluruh penduduk bumi. Seluruh segmen kehidupan manusia di bumi terganggu, tanpa kecuali pendidikan. Banyak negara memutuskan menutup sekolah, perguruan tinggi maupun universitas, termasuk Indonesia. Krisis benar-benar datang tiba-tiba, pemerintah di belahan bumi manapun termasuk Indonesia harus mengambil keputusan yang pahit menutup sekolah maupun kampus untuk mengurangi kontak orang-orang secara masif dan untuk menyelamatkan hidup atau tetap harus

membuka sekolah maupun kampus dalam rangka *survive* para pekerja dalam menjaga keberlangsungan ekonomi. Proses pembelajaran di sekolah maupun di kampus merupakan alat kebijakan publik terbaik sebagai upaya peningkatan pengetahuan dan skill (Caroline:1979).

Selain itu banyak siswa menganggap bahwa sekolah adalah kegiatan yang sangat menyenangkan, mereka bisa berinteraksi satu sama lain. Sekolah dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kesadaran kelas sosial siswa. Sekolah secara keseluruhan adalah media interaksi antar siswa dan guru untuk meningkatkan kemampuan integensi, skill dan rasa kasih sayang diantara mereka. Tetapi sekarang kegiatan yang bernama sekolah berhenti dengan tiba-tiba karena gangguan Covid-19. Sejauh mana dampaknya bagi proses Belajar di sekolah? Khusus untuk Indonesia banyak bukti ketika sekolah sangat mempengaruhi produktivitas dan pertumbuhan ekonomi (Baharin:2020).

Berbagai prosedur pun dilakukan oleh Pemerintah dalam penanganan pandemi Covid-19 ini. Dalam dunia pendidikan berbagai prosedur juga diterapkan dengan ketat, salah satunya upaya yang dilakukan oleh Kampus New Media College guna menjalankan protokol kesehatan di lingkungan kampus dibuatlah desain *sign system* untuk menjaga dan mengatur alur dari segala aktivitas yang dilaksanakan di lingkungan kampus. New Media College merupakan kampus berbasis teknologi yang mengajarkan desain, komputer dan manajemen dari A sampai Z dikolaborasikan dengan kearifan lokal Bali sehingga menghasilkan SDM yang memiliki *hard skill* dan *soft skill* yang tinggi sesuai dengan standar industri dan dunia kerja.

Sarana desain *sign system* di kampus New Media College sebagai alat informasi mempunyai peranan yang sangat penting untuk menginformasikan pesan kepada audience, sehingga dibutuhkan media *sign system* dan himbauan yang menarik yang ditujukan kepada civitas akademika kampus New Media College, serta seluruh *audience* yang melihatnya, dan banyak cara untuk menyampaikan suatu informasi yang diolah ke dalam bentuk petunjuk dan informasi agar lebih menarik dalam penyampaiannya.

METODE PENELITIAN

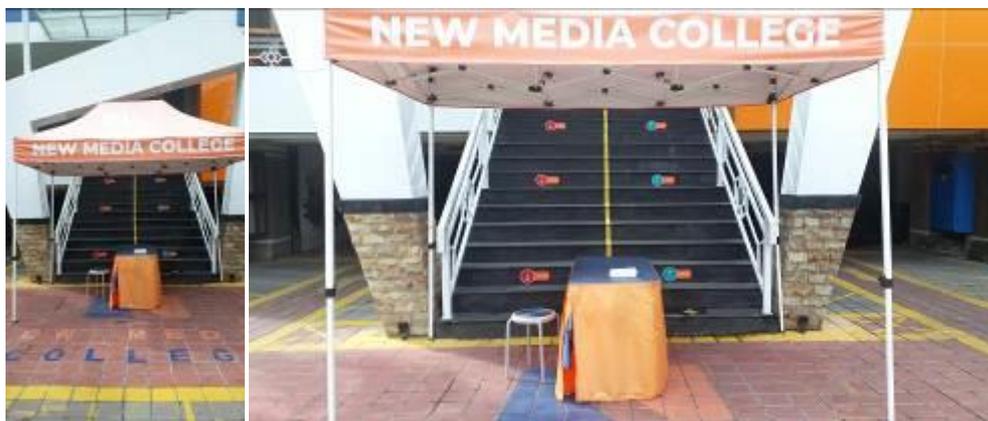
Lokasi penelitian ini dilakukan di lingkungan Kampus New Media College. Adapun objek dalam penelitian ini adalah desain sign system yang terdapat di lingkungan Kampus New Media College yang berlokasi di Jl. Tukad Barito No. 5X, Panjer, Denpasar, Bali. New Media College merupakan kampus berbasis teknologi yang mengajarkan desain, komputer dan manajemen dari A sampai Z dikolaborasikan dengan kearifan lokal Bali sehingga menghasilkan SDM yang memiliki *hard skill* dan *soft skill* yang tinggi sesuai dengan standar industri dan dunia kerja. Desain sign system yang terdapat di lingkungan Kampus New Media College dapat ditemukan mulai dari pintu utama menuju lantai satu hingga tangga menuju lantai tiga, selain itu terdapat juga desain *sign system* yang di aplikasikan pada dinding dan kursi duduk yang terdapat di setiap lantai. Adapun metode yang digunakan untuk melengkapi data dalam penelitian ini ialah metode deskriptif kualitatif dengan melakukan reduksi data visual, penyajian data visual hingga proses penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

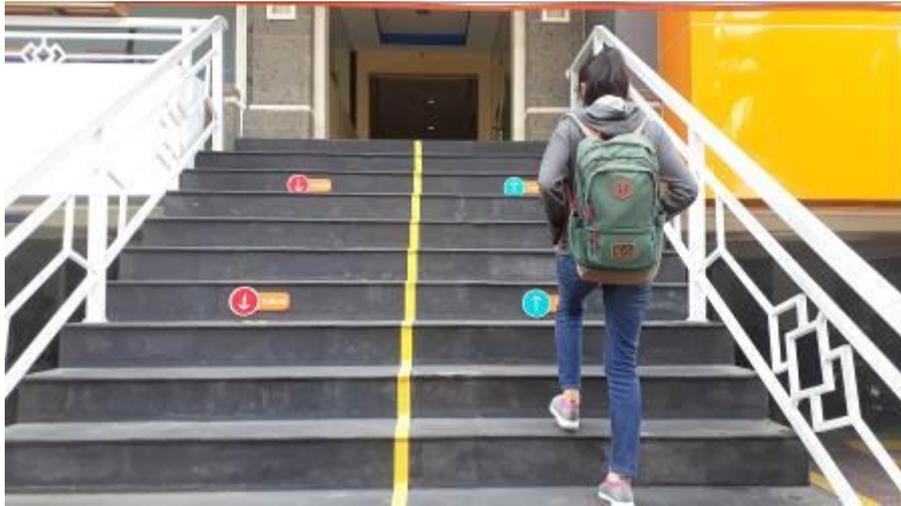
Lembaga pendidikan dituntut harus mampu untuk meningkatkan mutu dan kualitasnya dibidang keilmuan, sumber daya manusia, hingga fasilitas yang ada. Peningkatan tersebut dilakukan guna menumbuhkan daya saing dalam persaingan global. Adapun hal yang sangat mempengaruhi persaingan global saat ini yaitu berlangsungnya pandemi Covid-19 yang melanda seluruh dunia. Pandemi yang terjadi tidak hanya berdampak kepada dunia kesehatan, namun juga berdampak pada perekonomian hingga dunia pendidikan. Berbagai prosedur pun dilakukan oleh Pemerintah dalam penanganan pandemi ini.

Dalam dunia pendidikan berbagai prosedur juga diterapkan dengan ketat, salah satunya upaya yang dilakukan oleh Kampus New Media College guna mejalankan protokol kesehatan dilingkungan kampus dibuatlah desain *sign sytem* untuk menjaga dan mengatur alur dari segala aktivitas yang dilaksanakan di lingkungan kampus. *Sign system* adalah suatu symbol yang bertujuan sebagai media dalam melakukan interaksi manusia dalam ruang publik. Dalam pengertian lainnya, sign system juga sebagai petunjuk bagi mereka yang membutuhkannya. Sign system pun harus mempunyai fungsi yang jelas dan efisien (Aristantie:2011).

Sarana desain *sign system* di kampus New Media College sebagai alat informasi mempunyai peranan yang sangat penting untuk menginformasikan pesan kepada audience, sehingga dibutuhkan media *sign system* dan himbauan yang menarik yang ditujukan kepada civitas akademika kampus New Media College,serta seluruh *audience* yang melihatnya, dan banyak cara untuk menyampaikan suatu informasi yang diolah ke dalam bentuk petunjuk dan informasi agar lebih menarik dalam penyampaianya. New Media College merupakan kampus berbasis teknologi yang mengajarkan desain, komputer dan manajemen dari A sampai Z dikolaborasikan dengan kearifan lokal Bali sehingga menghasilkan SDM yang memiliki *hard skill* dan *soft skill* yang tinggi sesuai dengan standar industri dan dunia kerja. Desain *sign system* yang terdapat di lingkungan Kampus New Media College dapat ditemukan mulai dari pintu utama menuju lantai satu hingga tangga menuju lantai tiga, selain itu terdapat juga desain *sign system* yang di aplikasikan pada dinding dan kursi duduk yang terdapat di setiap lantai lingkungan Kampus New Media College.

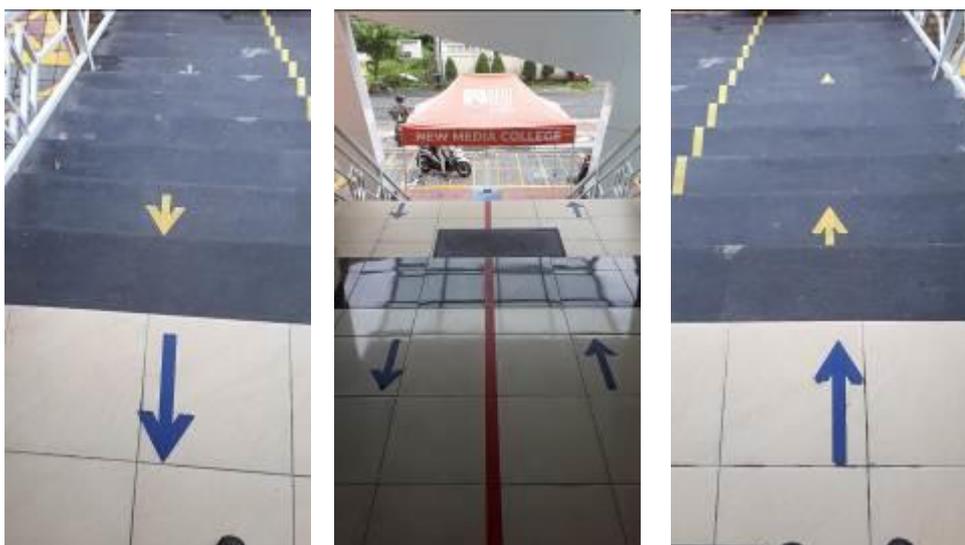


Gambar 1. Pintu & Tangga utama Kampus New Media College.
Sumber: Dokumentasi penulis, 2020



Gambar 2. Tangga utama Kampus New Media College.
Sumber: Dokumentasi penulis, 2020

Pada Gambar 1 dan Gambar 2 ditampilkan foto dari pintu & tangga utama menuju lantai satu Kampus New Media College. Dapat dilihat adanya tampilan desain *sign system* yang terdapat beberapa anak tangga, adapun garis kuning melintang yang membagi anak tangga menjadi dua belahan kanan & kiri. Anak tangga belahan kanan terdapat *sign system* berwarna hijau kombinasi putih dan orange yang membentuk objek lingkaran dan persegi panjang, dilengkapi juga dengan tanda panah keatas dengan ditegaskan dengan teks bertuliskan 'NAIK'. Sedangkan Anak tangga belahan sebelah kiri terdapat *sign system* berwarna merah kombinasi putih dan orange yang juga membentuk objek lingkaran dan persegi panjang, dilengkapi juga dengan tanda panah kebawah dengan ditegaskan dengan teks bertuliskan 'TURUN'. Pada Gambar 3 akan terlihat jelas tampak atas tampilan tangga utama Kampus New Media College, dapat dilihat terdapat tanda panah yg berlawanan arah dengan warna kuning dibeberapa anak tangga, kemudian setibanya di lantai satu akan terlihat pula anak panah yg berlawanan dengan warna biru. Ketika dilantai satu akan terlihat pula garis merah yg membentang membagi 2 sisi area sebelah kiri & kanan.

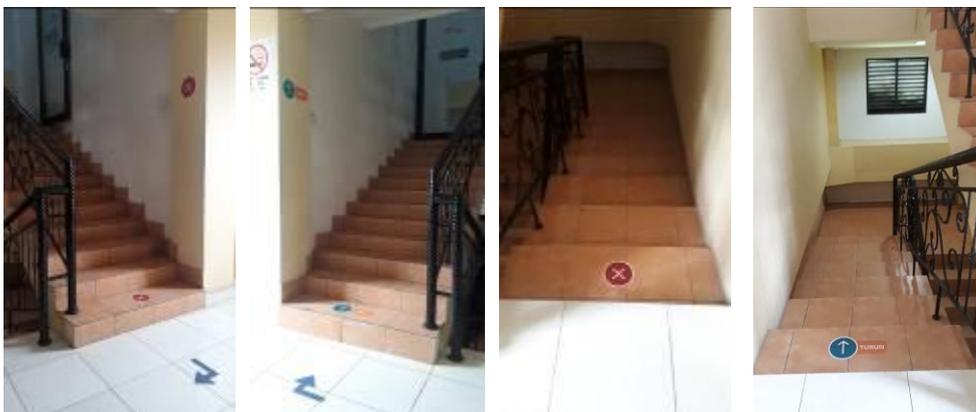


Gambar 3. Tampak atas tangga utama Kampus New Media College.
Sumber: Dokumentasi penulis, 2020



Gambar 4. *Sign Sytem* pada tangga menuju lantai 2 & lantai 3
Sumber: Dokumentasi penulis, 2020

Hampir di setiap langkah ketikan berada dilingkungan Kampus New Media College peengunjung atau *audience* akan selalu di pandu oleh *sign system* yang sudah diaplikasikan. Jika dilihat pada gambar 4, garis membentang dengan warna merah masih berperan membagi 2 belahan kiri dan kanan, kemudia didukung dengan adanya tanpa panah yg memberikan arah belok kanan maupun belok kiri. Ketika melihat anak tangga di belahan yang bersebrangan memiliki tampilan desain *sign system* yang juga berbeda, desain *sign system* pada anak tangga sebelah kiri akan mengarahkan *audience* untuk menuju lantai atas, sedangkan anak tangga sebelah kanan memiliki desain *sign system* yang berbeda yang menunjukkan tanda larangan, dimana tanda larangan tersebut menginformasikan agar tidak melewati tangga tersebut dari arah yang berlawanan, dikarenakan anak tangga sebelah kanan merupakan fasilitas tangga untuk 'TURUN', berbeda dengan anak tangga sebelah kiri yang diperuntukan khusus untuk 'NAIK'. Tampak dari masing-masing tangga menuju naik mau pun turun akan terlihat lebih jelas pada gambar 5, setiap tangga yang diperuntukan untuk turun tidak akan boleh di lalui dari arah bawa, begitu juga sebaliknya dimana anak tangga yang diperuntukan untuk naik tidak akan diperbolehkan di akses dari atas menuju turun.



Gambar 5. *Sign Sytem* pada tangga menuju lantai 2 & lantai 3
Sumber: Dokumentasi penulis, 2020



Gambar 6. *Sign Sytem* pada kursi duduk di kampus New Media College
 Sumber: Dokumentasi penulis, 2020

Selain adanya penerapan *sign system* di setiap lantai kampus New Media College, ada juga penerapan *sign system* pada kursi yg terdapat di depan ruang kelas kampus New Media College. Desain *sign system* yang diterapkan memiliki beberapa bentuk utama, yaitu berupa lingkaran dan persegi yg di dukung dengan teks bertuliskan 'JAGA JARAK DULU GUYS', tanda larangan pun terdapat di kursi dengan tanda 'X' tanpa dilengkapi dengan teks apapun. Dalam penerapan semua desain *sign system* yang berada kampus New Media College mampu memberikan informasi terkait arah maupun larangan yang dapat diterima dengan baik oleh audien dan seluruh civitas akademika yang ada. Hal ini tidak terlepas dari implementasi yang baik dari penerapan unsur-unsur desain yang tepat, mulai dari bentuk, warna, teks hingga penempatan yang tepat sehingga segala informasinya dapat tersampaikan dan langsung diterapkan oleh audien secara langsung. Dalam penerapannya pun tidak akan terlepas dari dituangkannya unsur kreativitas. Karenanya kreativitas dalam kehidupan manusia selalu dapat memberikan suatu perubahan yang dinamis (Pratama: 2020).

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa desain *sign system* yang diimplementasikan di lingkungan Kampus New Media College dapat disajikan secara visual untuk mendukung citra dari identitas visual kampus, sehingga mampu diterima secara baik dan informatif oleh civitas akademika di lingkungan kampus dalam bentuk media yang berbasis desain komunikasi visual.

REFERENSI

- Aji, Rizqon Halal Syah. "Dampak COVID-19 pada pendidikan di Indonesia: Sekolah, keterampilan, dan proses pembelajaran." *Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*.(7) 5 (2020): 395-402.
- Aristantie, Fiki. "Perancangan Sign System Taman Satwa Taru Jurug." (2011).
- Baharin, R., Halal, R., dll, 2020, *Impact of Human Resource Investment on Labor Productivity in Indonesia*, Iranian Journal of Management Studies, 13(1), hal. 139-164.
- Caroline Hodges Persell, 1979, *Educations and Inequality, The Roots and Results of Stratification in America's Schools*, United States of America: The Free Press.
- Fahman, Mundzar. "Perubahan Organisasi Lembaga Pendidikan Islam Dalam Menghadapi Persaingan Global." *AT-TUHFAH: JURNAL STUDI KEISLAMAN* 7.1 (2018): 106-115.
- Pratama, I. Gede Yudha. "PROSES KREATIF DALAM UPAYA PEMBERDAYAAN UMKM MELALUI RANGKAIAN ACARA CLINIC DESIGN-STD BALI DESIGN WEEK." *Jurnal Lentera Widya* 2.1 (2020): 9-14.