
Perancangan Grafis Lingkungan di Area Alas Outbound Prambon Dusun Ngingas Desa
Wisata Simpang

*Environmental Graphic Design in Prambon Outbound Pedestal Area Ngingas Hamlet
Simpang Tourism Village*

Adi Setyawan¹, Sri Wulandari²

^{1,2}Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Surabaya
Email: adistyawan223@gmail.com

Article History:

Received: 30 September 2023
Revised: 11 Oktober 2023
Accepted: 22 November 2023

Keywords: *environmental graphics, signs, tourism villages, village murals*

Abstract: *Ngingas Hamlet is an area located in Simpang Village, Prambon District, Sidoarjo Regency, East Java. This hamlet has a tourist attraction called Alas Outbound or better known as Alas Prambon. However, in Ngingas Hamlet it is felt that it has good potential by adding a village mural and there is still a lack of dena in Alas Outbound tourism and there is still no RT / RW sign. The purpose of this design is to create an environmental graphic design that is applied according to the needs of Ngingas Hamlet. This environmental graphic aims to find out the layout, location plan and identity of the head of the RT / RW in Ngingas Hamlet, as well as beautify Ngingas Hamlet by making a village mural so that visitors get a happy atmosphere when visiting Alas Outbound. Data collection methods used in this design include observation, literature study, documentation and interviews. Ngingas Hamlet is an area located in Simpang Village, Prambon District, Sidoarjo Regency, East Java. This hamlet has a tourist attraction called Alas Outbound or better known as Alas Prambon. However, in Ngingas Hamlet it is felt that it has good potential by adding a village mural and there is still a lack of dena in Alas Outbound tourism and there is still no RT / RW sign. The purpose of this design is to create an environmental graphic design that is applied according to the needs of Ngingas Hamlet. This environmental graphic aims to find out the layout, location plan and identity of the head of the RT / RW in Ngingas Hamlet, as well as beautify Ngingas Hamlet by making a village mural so that visitors get a happy atmosphere when visiting Alas Outbound. Data collection methods used in this design include observation, literature study, documentation and interviews.*

Abstrak

Dusun Ngingas merupakan sebuah daerah yang terletak di Desa Simpang, Kecamatan Prambon, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Dusun ini memiliki Objek wisata yang Bernama Alas Outbound atau yang lebih dikenal dengan Alas Prambon. Namun, di Dusun ngingas dirasa memiliki potensi yang bagus dengan ditambahkan nya mural kampung dan masih kurangnya dena di wisata Alas Outbound dan masih belum adanya sign RT/RW. Tujuan dari perancangan ini adalah membuat rancangan grafis lingkungan yang diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan dari Dusun Ngingas. Grafis lingkungan ini bertujuan untuk mengetahui tata letak, denah lokasi dan identitas

ketua RT/RW di Dusun Ngingas, sekaligus memperindah Dusun Ngingas dengan membuat mural kampung supaya pengunjung mendapatkan suasana senang saat berkunjung di Alas Outbound. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini di antara lain observasi, studi Pustaka, dokumentasi, dan wawancara. Metode analisis data yang digunakan dalam perancangan ini adalah S.W.O.T. Perancangan yang disajikan dalam karya ini adalah berupa perancangan Denah Alas Outbound, Sign RT/RW dan Mural Kampung. Proses perancangan denah Alas Outbound melalui beberapa tahap observasi langsung di lapangan dan dibuat semirip mungkin dengan apa yang ada di wilayah Alas Outbound. Perancangan sign RT/RW akan di buat sesederhana mungkin dan seinformatif mungkin supaya mudah dipahami. Ide perancangan mural membangun suasana yang bahagia dan unik sesuai dengan Dusun Ngingas yang memiliki suasana yang asri juga indah, maka dibuatlah sebuah Grafis Lingkungan dengan konsep natural dan berwarna untuk membangun suasana Desa yang tepat.

Kata Kunci: grafis lingkungan, *sign*, *tourism village*, mural desa

PENDAHULUAN

Desa Simpang, sebuah tempat yang mempesona dengan keindahan alamnya, menawarkan pemandangan langsung ke Gunung Penanggungan, Arjuno, dan Welirang. Terdapat juga destinasi wisata edukatif bernama Alas Outbound Prambon, yang memiliki potensi untuk meningkatkan perekonomian warga di Dusun Ngingas. Alas Outbound Prambon berlokasi secara spesifik di RT 14 Dusun Ngingas, Desa Simpang, Kecamatan Prambon, Kabupaten Sidoarjo. Semula, lokasi Alas Outbound Prambon tidak menunjukkan nilai untuk kegiatan pertanian, perkebunan, atau peternakan karena didominasi oleh pohon bambu yang tidak terawat. Tanahnya berpasir dan dipenuhi dengan sampah daun bambu, tidak sesuai untuk aktivitas bercocok tanam. Namun, Ir. H. Supriyo melihat potensi yang berbeda dalam situasi tersebut. Menurut perspektifnya, hutan bambu yang mengelilingi lahan sawah dan kebun dapat dijadikan destinasi wisata edukatif di alam terbuka. Pada awal tahun 2013, ia memulai renovasi tempat tersebut dan memberinya nama ALAS Outbound, singkatan dari Anugerah Alam Sejahtera. Seiring berjalannya waktu, tempat ini menjadi terkenal sebagai ALAS Outbound Prambon Sidoarjo. Meskipun Alas Outbound Prambon saat ini mengalami perkembangan, masih terdapat kekurangan, seperti ketidakjelasan Sign System dan denah di Alas Outbound Prambon serta kurangnya identitas penunjuk di Dusun Ngingas RT dan RW. Selain itu, dalam akses ke area Alas Outbound Prambon, terdapat dinding kampung yang berpotensi menjadi daya tarik masyarakat terhadap Alas Outbound Prambon

Perancangan Sign System dan Mural di Kawasan Alas Outbound Prambon akan diterapkan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui Program Kompetensi Kampus Merdeka (PKKM) yang diselenggarakan oleh Program Pendidikan Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur di Dusun Ngingas, Desa Simpang, Kecamatan Prambon, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Sebuah tempat wisata edukasi seharusnya dapat menciptakan atmosfer lingkungan yang sesuai dengan tema yang diusung. Nuansa lingkungan ini dapat diwujudkan melalui grafis lingkungan, sebagaimana dijelaskan oleh Calori & Vanden (Masnuna & Prameswari, 2021), yang menyatakan bahwa Grafis Lingkungan adalah pengenalan terhadap tata letak yang dikemas dalam tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami. Selanjutnya, Yunanto (Masnuna & Prameswari, 2021) menambahkan bahwa grafis lingkungan

dapat berupa arahan dalam bentuk papan informasi grafis (sistem tanda) untuk memudahkan pengunjung mengakses lingkungan tersebut. Dua teori ini secara keseluruhan menyiratkan bahwa Grafis Lingkungan adalah cara untuk memperkenalkan dan memudahkan pemahaman tata letak melalui tampilan visual yang menarik.

Di Desa Simpang, khususnya Alas Outbound Edukasi, belum sepenuhnya mendapatkan perhatian masyarakat karena kurangnya upaya dalam pemasaran dan branding. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan yang lebih terfokus sekaligus penggunaan media aktivasi untuk menarik minat pengunjung agar berkunjung ke Objek Wisata Desa Simpang ini. Mural di Kampung dan perancangan Sign System dipilih sebagai media aktivasi dengan berbagai pertimbangan, salah satunya adalah dinding di RT 14 Dusun Ngingas yang berfungsi sebagai jalan utama masuk ke area Alas Outbound Prambon dan menjadi daya tarik bagi pengunjung. Pemilihan ini dianggap tepat, karena melalui mural di dinding tersebut, dapat menciptakan daya tarik bagi wisatawan. Selain itu, dirancangnya Sign System yang informatif bertujuan memberikan euforia kepada para pengunjung. Harapannya, dengan adanya mural dan Sign System di RT 14 Dusun Ngingas, Alas Outbound Edukasi dapat menarik lebih banyak pengunjung.

Tujuan dan manfaat kerjasama pengabdian masyarakat melalui program PKKMB Bina Desa yang diadakan oleh Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur yaitu membuat mural yang berada diakses pintu masuk Alas Outbound Prambon bertujuan untuk mempromosikan dan salah satu Upaya untuk menarik pengunjung dan juga membuat sebuah sign system yang memiliki manfaat untuk memberikan informasi kepada wisatawan, serta menciptakan sebuah sign system sebagai salah satu penerapan grafis lingkungan yang dapat mempresentasikan potensi Desa Wisata Simpang, serta memberikan tuntunan arah perjalanan menuju area-area Alas Outbound Prambon. Dari Tujuan tersebut diharapkan memberikan manfaat yang ingin dicapai dari kegiatan PKKMB Bina Desa ini.

METODE

Sebelum memulai proses perancangan Grafis Lingkungan untuk Dusun Ngingas Desa Wisata Simpang, langkah awal yang dilakukan adalah mencari, mengumpulkan, dan melakukan penelitian data. Pada tahap ini, pengumpulan data dilakukan melalui tahapan-tahapan berikut:

Wawancara dilaksanakan secara langsung dengan pihak-pihak yang terlibat, antara lain Sekretaris Desa Simpang yang diwawancarai adalah Bu Nurul, Ketua RT 14 yakni Bapak Sahudi, Ketua RW 03 yang diwawancarai adalah Bapak Sudi, dan beberapa warga di sekitar area Alas Outbound Prambon. Observasi merupakan tindakan pengamatan yang dilakukan secara langsung dan rinci terhadap suatu objek dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang mendalam tentang objek tersebut. Dalam melakukan observasi, seringkali dapat diidentifikasi permasalahan awal, seperti yang terjadi pada Kawasan Desa Wisata Simpang, khususnya Dusun Ngingas, di mana kurangnya Grafis Lingkungan dan Mural di sekitar Dusun Ngingas dan area sekitar Alas Outbound Prambon menjadi salah satu perhatian utama. Studi Pustaka dilakukan melalui buku, Artikel dan semua media yang dapat digunakan sebagai sumber data yang mendasari dalam proses rancangan. Analisis SWOT yaitu untuk melihat kekuatan, kelemahan, peluang, ancaman terhadap karya grafis lingkungan yang dirancang untuk kebutuhan Dusun Ngingas Desa Wisata Simpang.



Gambar 1: Tabel Metode

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis.2023

OBJEK PERANCANGAN

1. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam pemecahan masalah ini adalah dengan menggunakan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Thread*) dan analisis target audiens. Analisis *SWOT* digunakan untuk menentukan konsep dalam perancangan, yaitu dengan mengkaji gagasan yang akan dinilai dengan cara memilah dan menginventarisasi kekuatan, kelemahan, ancaman, dan peluang dari objek perancangan.

<i>Strngth</i>	<i>Thread</i>	<i>Opportunity</i>	<i>Wakness</i>
Kondisi alam yang indah dan bisa dibilang masih asri seperti suasana desa pada umumnya	Adanya beberapa Wisata yang ada di Sidoarjo seperti Jelasi Outbound, Puspa lebo dan Legok Asri	Kabupaten Sidoarjo memiliki lokasi yang tidak jauh dari Kota Besar Surabaya	Minim Grafis Lingkungan baik yang berada dikawasan Alas Outbound Prambon maupun di RT 14 Dusun Ngingas Desa Simpang
Objek wisata yang		Terbatasnya Kawasan	Kurangnya

unik yakni alas outbound prambon yang memiliki harga tiket murah		hiburan di Kabupaten Sidoarjo	pemanfaatan dinding kosong yang bisa menjadi daya tarik pengunjung alas outbound untuk dimural
Lokasi Wisata yang cukup strategis karna tidak jauh dari kota tetapi memiliki suasana yang sejuk			

Tabel 1. Tabel Metode SWOT

2. Strategi Desain

Permasalahan yang teridentifikasi setelah melakukan observasi di Alas Outbound Prambon adalah ketiadaan sistem tanda grafis untuk denah dan informasi RT/RW setempat, serta belum dimanfaatkannya secara optimal dinding kosong yang dapat dijadikan mural. Hal ini memiliki potensi untuk meningkatkan daya tarik Alas Outbound Prambon dan menarik kunjungan dari pengunjung.

3. Strategi Komunikatif

Pada awalnya, konteks komunikasi mencakup penyampaian pesan atau informasi dari penyampai pesan kepada penerima pesan. Strategi komunikasi dalam grafis lingkungan menitikberatkan pada penggunaan gambar yang menggambarkan informasi yang jelas terkait dengan bentuk dari objek permasalahan, serta mengusung tema mural dengan nuansa asri dan rindang. Teks tulisan diaplikasikan dengan huruf tebal agar desain tipografi dapat dengan mudah dibaca oleh penerima pesan. Materi pesan yang disampaikan mencakup petunjuk simbol dan tanda untuk menjelaskan keterangan.

4. Strategi Kreatif

Agar Grafis Lingkungan dan Mural mencapai tujuan sesuai harapan, diperlukan konsep visual yang tepat sebagai panduan gambar. Hal ini diharapkan mampu menyampaikan dan dipahami dengan mudah oleh target sasaran. Informasi yang disajikan harus memiliki daya tarik yang cukup untuk menarik perhatian, kemudian memastikan pemahaman terhadap informasi tersebut, dan mendorong respon untuk mengambil tindakan. Penggunaan warna dalam berbagai jenis Grafis Lingkungan harus sesuai dan terarah.

5. Strategi Media

Pengiriman informasi memerlukan suatu media, di mana media diartikan sebagai alat untuk menyampaikan informasi sehingga dapat diterima dengan baik dan mendorong tindakan yang bermanfaat bagi penerima dan penyampai informasi. Tiap sistem tanda di beberapa wilayah memiliki ciri khas sebagai kelebihan yang membedakannya. Sebagai media utama, *Sign System* terbagi menjadi dua jenis, yaitu map sign dan Sign System RT dan RW. Setiap jenis sistem tanda memiliki perbedaan dalam ukuran papan dan warna teks, agar penerima pesan dapat dengan mudah membedakan informasi yang disampaikan. Mural juga memiliki beragam ciri khas sebagai

kelebihan yang membedakannya, dan mural dapat menjadi media yang menarik untuk menampilkan hasil karya mural yang menarik.

HASIL DAN PEMBAHASAAN

1. Perancangan Denah Alas Outbound Dan Sign System RT/RW Dusun Ngingas

Perancangan Grafis Lingkungan untuk Dusun Ngingas diwujudkan dalam representasi visual yang komunikatif, sederhana, memunculkan identitas hasil yang khas berdasarkan hasil riset yang sudah didapatkan. Dalam perancangan ini sebagai Langkah awal adalah membentuk pictogram untuk Denah dan Plakat RT/RW. Dengan pendekatan yang mudah untuk dipahami dan mampu menyampaikan informasi dengan jelas kepada audiens. Dengan pictogram yang jelas dan sederhana akan memenuhi aspek-aspek tersebut. Untuk pembentukan *sign* berfokus pada karakter visual yang ikonik dan sesuatu yang menciri khas. Nantinya hal itu akan diwujudkan melalui perpaduan bentuk dan warna, sehingga akan menciptakan *sign system* yang unity (kesatuan). Pengumpulan data baik dalam bentuk verbal maupun visual yang telah dilakukan akan dikembangkan kembali dalam pengkajian visual di dalam proses perancangan ini. Secara keseluruhan proses ini merupakan bagian dari proses kreatif untuk menciptakan

2. Konsep Visual Denah Alas Outbound Dan Sign RT/RW Dusun Ngingas

Konsep Visual pada perancangan Denah Alas Outbound Prambon dan Sign RT/RW Dusun Ngingas memiliki beberapa point yang harus disusun diantaranya adalah:

1) Pictogram

Pictogram yang diterapkan dalam Grafis Lingkungan Sign System mengadopsi gaya gambar yang menampilkan nuansa pertanian, memberikan ciri khas khusus untuk menghidupkan salah satu wilayah di Alas Outbound Prambon. Gaya gambar pada sistem tanda menggunakan seni vektor.

2) Tipografi

Adapun tipografi yang digunakan dalam grafis lingkungan Sign System ada 2 jenis yaitu menggunakan font Montserrat dan Arial.



Gambar 2: Font Montserrat dan Arial
Sumber : Dokumentasi Pinterest.2023

3) Layout

Layout pada Sign system dibuat semenarik mungkin secara visual dan informatif untuk memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan jelas oleh audiens.

4) Warna

Warna adalah elemen desain yang mempengaruhi penyampaian pesan. Dalam *Sign System*, warna berperan dalam memberikan kesan pada informasi yang disampaikan

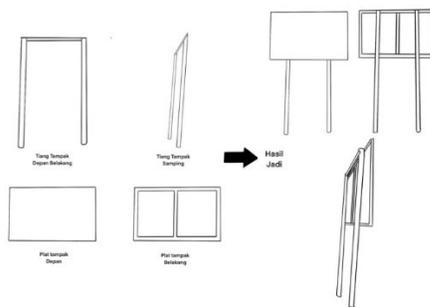
3. Sign System

Dalam perancangan sign system, dimulai dengan membuat sketsa awal atau thumbnail menggunakan iPad secara digital. Pada tahap thumbnail, beberapa desain alternatif dibuat, dan kemudian dipilih desain yang dianggap paling sesuai dan optimal. Dalam hal ini, peneliti membuat 5 desain untuk sign system RT/RW, 1 desain untuk petunjuk lokasi atau informasi sign, dan untuk thumbnail denah, desain mencakup seluruh area wisata Alas Outbound Prambon. Sistem Tanda RT/RW digunakan sebagai sarana untuk memberi penanda terhadap kawasan RT/RW yang berada di Dusun Ngingas. Setelah sketsa selesai, langkah berikutnya adalah melakukan digitalisasi pada thumbnail yang terpilih

1) *Sign* Informasi Denah Alas *Outbound* Prambon

- Proses Sketsa

Tahap sketsa denah ini di buat untuk mempermudah dalam proses digitalisasi dan mengetahui bentuk yang akan diimplementasikan

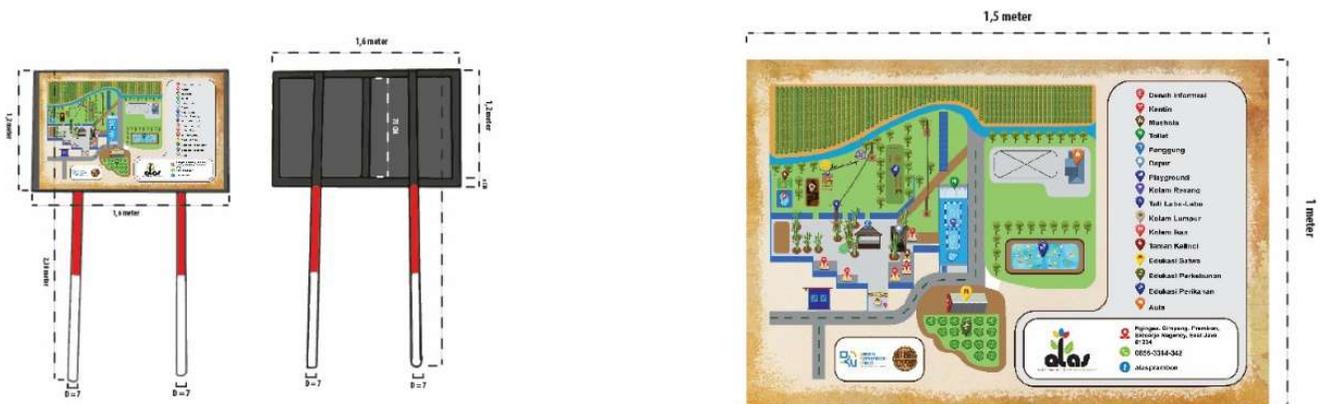


Gambar 3: Sketsa Sign Denah

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis.2023

- Proses Digitalisasi Denah

Dalam tahapan digitalisasi ini juga dijelaskan terkait Panjang lebar dan tinggi dari sign dan juga denah yang akan di implementasikan di Alas Outbound

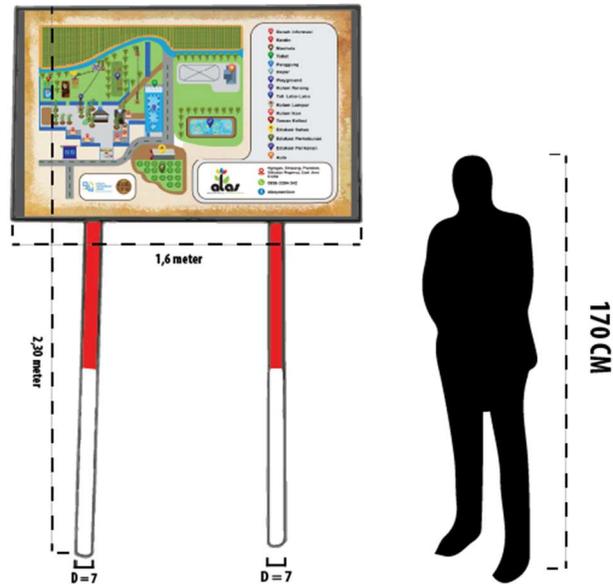


Gambar 4: Digitalisasi Denah

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis.2023

- Anatomi Sign System Denah

Tujuan dibuatnya anatomi Sign Denah untuk memperkirakan Sign Denah dengan jarak pandang manusia.



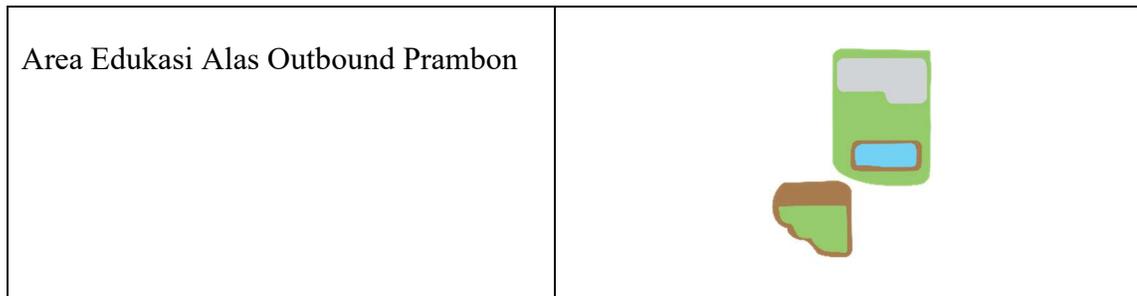
Gambar 5: Anatomi Denah

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis.2023

- Penerapan Sign System Denah

Penerapan sign system dibagi menjadi 2 bagian yaitu Area Outbound dan Area Edukasi

Deskripsi	Visual
Area Playground Alas Outbound Prambon	



- Hasil Implementasi Sign System Denah
Dari Denah Alas Outbound Prambon yang ditempatkan didepan pintu masuk Alas Outbound Prambon. Sign System Denah berisikan Kawasan keseluruhan dari Alas Outbound Prambon.



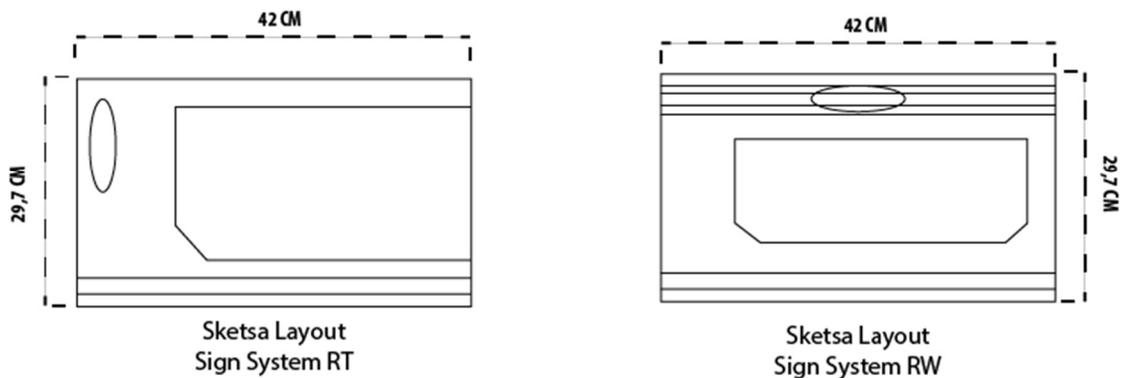
Gambar 6: Implementasi Sign Denah
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis.2023

2) Perancangan Sign System RT/RW

Sign system memberikan identifikasi pada pengunjung. peneliti telah membuat 2 jenis *identification signage* antara lain Sign System RT dan Sign System RW. Spesifikasi untuk Sign System identifikasi adalah Plat dengan tebal 0,7 Mili dan sticker UV dengan laminasi Glosy.

- Proses Sketsa

Dalam tahap Layouting bertujuan untuk memastikan bahwa tanda yang dihasilkan tidak hanya dapat menarik perhatian tetapi juga dapat menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif kepada audiens yang ditujuh.



Gambar 7: Sketsa Sign System RT/RW
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis.2023

- Pemilihan Font

Dalam pemilihan font yang diutamakan adalah keterbacaan dan informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh target audiens. Font yang akan digunakan disini adalah sans serif. Informasi yang ingin disampaikan pada pengaplikasian sign system menggunakan type sans serif, Montserrat Bold. Font ini dipilih karena Montserrat dirancang dengan proporsi huruf yang proporsional dan keseimbangan yang baik. Montserrat juga memiliki design yang bersih, modern dan elegan.

Montserrat Montserrat

ABCDEFGHIJKLMNOP
QRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnp
qrstuvwxyz
1234567890

Gambar 8: Font Montserrat
Sumber : Dokumentasi Pinterest.2023

- Proses Digitalisasi

Dalam proses digitalisasi penulis menggunakan software adobe illustrator. Dengan memperhatikan warna dari desain yang atraktif dan tata letak yang informatif, tujuannya adalah memudahkan penyampaian informasi



Gambar 9: Digitalisasi Sign System RT/RW
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis.2023

- Hasil Implementasi
Hasil dari pemasangan Sign system ini terpasang di RT 12, 13, 14 dan RW 03 Desa Simpang.



Gambar 10: Pemasangan Sign RT/RW
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis.2023

3) Perancangan Mural Kampung

- Observasi

Langkah pertama yang diambil adalah melakukan observasi terhadap kondisi tembok yang akan dihiasi mural dan mengukur tembok, baik lebar maupun tingginya. Hal ini dilakukan untuk memudahkan proses perancangan desain mural.



Gambar 11: Dinding Mural

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis.2023

- Proses Pembuatan Desain

Pembuatan desain mural pada dinding di sekitar Dusun Ngingas RT 14 menjadi langkah kreatif yang sangat signifikan dalam menciptakan lingkungan yang menarik dan memukau. Proses ini diawali dengan melakukan wawancara langsung dengan ketua RT 14 untuk membahas tema yang akan diwujudkan dalam mural tersebut. Setelah menyusun beberapa opsi desain, ketua RT 14 memilih satu desain yang mengusung tema musim panas dan memasukkan tulisan "Desa Ngingas RT 14". Desain dari mural ini menggunakan gaya gambar vektor yang direpetisi agar terkesan sederhana dan elegan.



Gambar 12: Design Mural Desa

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis.2023

- Proses Sketsa Pada Dinding Mural

Proses awal pembuatan sketsa mural pada dinding sekitar RT 14 Dusun Ngingas dimulai dengan mengkonseptualisasikan ide-ide kreatif dan desain mural yang telah disiapkan sebelumnya. Dalam konteks lingkungan desa yang cantik dan asri, penting untuk mempertimbangkan elemen alam yang ingin diungkapkan. Tahap ini merupakan langkah awal dalam menciptakan gambaran awal tentang bagaimana mural akan terlihat setelah selesai. Sketsa desain tersebut kemudian didiskusikan dan direvisi sesuai dengan masukan dari Ketua RT 14 dan warga desa. Setelah sketsa mural mendapatkan persetujuan, penulis dapat melanjutkan ke tahap pelaksanaan, yaitu melukis mural sebenarnya, menciptakan karya seni dinding yang menarik dan mendukung pengalaman di RT 14 Dusun Ngingas



Gambar 13: Proses Sketsa Mural
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis.2023

- Proses Penggambaran Pola Mural

Langkah selanjutnya melibatkan menggambarkan pola pada dinding, kemudian memulai proses pengecatan tembok secara bertahap sesuai dengan pola gambar dan warna yang telah direncanakan. Pembuatan mural dimulai dengan melukis bagian latar terlebih dahulu, baru kemudian dilanjutkan dengan menggambar objek-objek utama.



Gambar 14: Proses Pembuatan Pola Mural
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis.2023

- Tahap Finishing

Tahap akhir ini bertujuan untuk menyempurnakan cat, membersihkan area sekitar mural, menambah gradasi, dan memperbaiki warna. Dalam proses ini, dilakukan penambahan cat transparan atau yang sering disebut sebagai cat glossy untuk memberikan kilauan tambahan pada cat, sehingga hasilnya menjadi lebih bersinar dan tahan lama.



Gambar 15: Hasil final Mural

Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis.2023

- Proses Peresmian Mural

Setelah selesai melukis mural dan memastikan bahwa hasil akhir sesuai dengan desain awal dan standar kualitas yang diharapkan, langkah berikutnya adalah mengundang Ketua RT untuk mengamati mural tersebut. Ketika Ketua RT merasa puas dengan hasilnya, momen tersebut diabadikan dengan mengambil foto bersama mural yang baru selesai. Foto ini tidak hanya menjadi kenang-kenangan berharga, melainkan juga sebagai bukti penyelesaian proyek yang sukses. Selain itu, dalam proses ini, dapat diperoleh tanggapan dan umpan balik langsung dari pemilik fasilitas, yang dapat digunakan untuk mengevaluasi pengalaman dan memastikan bahwa mural memenuhi tujuan dan harapan mereka. Dengan adanya foto bersama sebagai bukti, proses penyerahan proyek ini dapat ditutup dengan baik, memberikan kesan positif, dan memberikan pengalaman memuaskan bagi semua pihak yang terlibat.



Gambar 16: Peresmian Mural
Sumber : Dokumentasi Pribadi Penulis.2023

DISKUSI

Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur meluncurkan Program Kompetensi Kuliah Merdeka (PKKM) Bina Desa, yang memiliki keterkaitan yang erat dengan pembuatan Grafis Lingkungan di RT 14 Dusun Ngingas Desa Simpang, Kecamatan Prambon. Program ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berperan dalam pembangunan dan peningkatan kondisi desa sekitar, yang dalam hal ini mencakup desa atau komunitas yang terlibat dalam program ini. Mahasiswa dari Program Desain Komunikasi Visual menggunakan keahlian desain dan seni mereka untuk menciptakan Grafis Lingkungan untuk mempercantik RT 14 Dusun Ngingas dan Alas Outbound Prambon, meningkatkan daya tarik tempat wisata, serta menyampaikan pesan-pesan positif terkait pendidikan dan pelestarian alam. Pembuatan Grafis Lingkungan ini juga melibatkan komunitas setempat, memberikan rasa memiliki dan kebanggaan terhadap desa tersebut, sesuai dengan tujuan pengabdian masyarakat dalam program tersebut. Dengan demikian, Program Kompetensi Kuliah Merdeka Bina Desa menjadi platform bagi mahasiswa untuk berkontribusi dalam peningkatan desa sekitar, terutama melalui seni yang memperindah lingkungan dan memberikan kontribusi pada pengalaman pengunjung Alas Outbound Edukasi, serta berpartisipasi dalam pembangunan komunitas lokal.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari kolaborasi antara PKKM Bina Desa, Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, dan pengelola wisata Alas Outbound Edukasi adalah pembuatan Grafis Lingkungan dan Mural di Dusun Ngingas Desa Wisata Simpang. Grafis Lingkungan ini mengilustrasikan objek wisata Alas Outbound Edukasi dan menciptakan daya tarik visual. Tujuan utamanya adalah memberikan edukasi kepada masyarakat dan pengelola tempat wisata mengenai manfaat mural dan unsur visual yang menarik dalam meningkatkan daya tarik wisata.

SARAN

Saran yang bisa diambil adalah dalam perancangan Grafis Lingkungan dan Mural, sangat diperlukannya observasi yang mendalam agar pesan yang ingin disampaikan dapat di terima oleh audiens. Dengan memilih elemen yang sesuai Grafis Lingkungan dan mural dapat menjadi media aktivitalai ruang public yang lebih efektif.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Sri Wulandari, S.Sn, M.A, selaku Dosen Pembimbing PKKMB BINA DESA MBKM Kelompok Desa Wisata Simpang Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Terima kasih juga kami ucapkan kepada bapak Mochammad Abdul Kamim, selaku Kepala Desa Simpang, bapak Sahudi selaku Ketua RT 14 Desa Simpang, dan kami ucapkan terimasi kepada pemilik Alas Outbound Prambon Ir.H Supriyo dan para pengelola tempat wisata dan pelaku UMKM di Desa Simpang, Kecamatan Prambon, Sidoarjo.

DAFTAR REFRENSI

- Anggarini, Nathalia. *Desain Komunikasi Visual ; Dasar - dasar panduan untuk pemula*. (2016).
- Anggraini, A. *Desain Layout*. (2021).
- Aparaschibei, L. *Illustration Style Every Illustrator Should Know*. Retrieved. Retrieved from From vectornator: <https://www.vectornator.io/blog/illustration-style/>. (2023, Februari 15).
- Asharhani, Imaniar Sofia. *Mural dan Graffiti sebagai Elemen Pembentuk Townscape*. (2012).
- Cahyanto, B., Rahayu, S. D, Fitri, R.N., Azizi, P.R., Al Arobi, A.S., Masrukhin, M., & Malik. *Pendampingan Pembuatan Mural Sebagai Upaya Peningkatan Pendidikan Karakter, Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat*. (2020).
- Chris, Caloeri. *Sign System and wayfinding Design : A Complete Guide to Creating Enviranmetal Grapic Design Systems*. (2015).
- Pujiriyanto. *Desain Grafis Komputer*. (2005).
- Riski, M. *Eksistensi Mural sebagai Aktiviasi Ruang Publik di Lingkungan*. (2020).
- Rustan, Surianto. *Font & Tipografi*. (2011).
- Sachari, Agus. *Estetika Makna, Makna, Simbol dan Daya*. (2002).
- Sudiana, Dendi. *Tipografi: Sebuah Pengantar. Jurnal Mediantor, Vool.02, No.02, hal.325-335*. (2001).
- Sugiono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. (2012).
- Thabroni, G. *Gambar Ilustrasi- Pengertian, Ontologi, Jenis, Fungsi & Contoh*. Reyrieved. Retrieved from From serupa.id : <https://serupa.id/gambar-ilustrasi-pengertian-ontologi-jenis-fungsi-contoh>. (2023, Januari 29).
- Wibowo, Ibnu Teguh. *Belajar Desain Grafis*. (2015).