

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sistem informasi visual merupakan elemen penting dalam menciptakan lingkungan sekolah yang tertata dan mudah diakses (Aulia, 2024). Dalam konteks institusi pendidikan, elemen seperti signage dan wayfinding berfungsi sebagai alat bantu navigasi yang mempermudah pengguna lingkungan, seperti siswa, guru, staf sekolah, dan pengunjung, dalam menemukan lokasi dengan cepat dan efisien (Hendrawati, 2017). Signage yang efektif bukan hanya memberikan informasi arah, tetapi juga meningkatkan kenyamanan, mengurangi kebingungan, serta memperkuat identitas visual sebuah institusi (Kusuma, 2021).

Mayoritas siswa SMP berada pada fase remaja awal yakni masa transisi dari anak-anak menuju dewasa yang ditandai dengan berbagai perubahan kognitif, sosial, dan emosional. Pada tahap usia 12 tahun ke atas mereka memasuki tahap operasional formal, yaitu mulai mampu berpikir logis dan abstrak namun tetap memerlukan dukungan visual konkret dalam memahami lingkungan sekitarnya (Papalia dkk., 2021). Remaja dalam tahap pencarian identitas (*identity vs role confusion*) sangat dipengaruhi oleh kejelasan simbol dan struktur lingkungan dalam proses pembentukan jati diri (W.Santrock, 2019). Selain itu, remaja awal juga cenderung mengalami kebingungan serta kesulitan beradaptasi di lingkungan baru yang kompleks, sehingga mereka membutuhkan sistem informasi yang konsisten dan mudah dipahami (Elizabeth Bergner Hurlock, 1980). Berbagai fasilitas di sekolah saat ini seperti taman, kantin, ruang UKS, lapangan, serta area terbuka lainnya juga menjadi bagian penting dalam keseharian siswa. Untuk menunjang fungsi fasilitas yang ada, berbagai fasilitas yang tersedia di lingkungan sekolah idealnya didukung oleh sistem *signage* yang jelas dan konsisten, sehingga tidak hanya mempermudah navigasi, tetapi juga menanamkan kedisiplinan

dan perilaku tertib pada siswa. Dengan demikian, signage bukan hanya berperan sebagai penunjuk arah dan identitas visual, tetapi juga sebagai media komunikasi yang membentuk perilaku dan rasa memiliki terhadap lingkungan sekolah (Alhuzni dkk., 2021).

Signage bukan hanya berperan sebagai penunjuk arah dan identitas visual, tetapi juga sebagai media komunikasi yang membentuk perilaku dan rasa memiliki terhadap lingkungan sekolah (Suyono dkk., 2024). SMPN 1 Warureja merupakan salah satu sekolah negeri yang terletak di Kecamatan Warureja, Kabupaten Tegal. Lokasi sekolah ini berada di wilayah yang dikelilingi oleh lahan pertanian dan pemukiman warga, serta tidak jauh dari pesisir utara Jawa. Secara geografis, daerah ini memiliki karakter visual yang kuat, didominasi oleh hamparan sawah, ladang tebu, dan garis pantai. Warna-warna alam seperti hijau yang menggambarkan (perkebunan tebu dan sawah), warna coklat (batik parang tahu aci) yang merupakan representasi daerah Tegal, dan warna biru yang identik dengan (laut) mencerminkan lanskap khas daerah Tegal, yang juga dikenal sebagai kawasan agraris dan pesisir. Karakter ini menjadi potensi besar dalam membangun identitas visual sekolah melalui sistem signage dan wayfinding yang mencerminkan kedekatan dengan konteks lokal. SMPN 1 Warureja memiliki jumlah siswa lebih dari 900 orang dengan sekitar 79 ruang bangunan yang tersebar di beberapa blok. Kompleksitas lingkungan fisik ini memerlukan sistem informasi visual yang tidak hanya membantu navigasi, tetapi juga mampu menghadirkan keteraturan, efisiensi waktu, dan memperkuat identitas sekolah.

Dari hasil pengamatan di lapangan, ditemukan bahwa sebagian besar ruang di sekolah ini belum dilengkapi dengan penanda atau informasi yang memadai. Beberapa signage yang ada di SMPN 1 Warureja saat ini juga bervariasi, ditemukan ada signage yang menggunakan potongan kayu dengan tulisan menggunakan cat warna yang berbeda dengan signage yang lainnya. Kebingungan siswa yang timbul dalam menemukan ruang kelas secara

spesifik juga menyebabkan proses pencarian dilakukan dengan memastikan tidak terjadi kekeliruan dengan kelas sebelah yang pada akhirnya dapat mengganggu efisiensi mobilitas di lingkungan sekolah. Selain menghadirkan ruang kelas yang bersih dan fasilitas yang tertata rapi, kesadaran siswa terhadap keteraturan juga dapat dibentuk melalui strategi visual yang tepat, salah satunya melalui signage. Fungsi lain dari signage tidak hanya sebagai alat bantu arah, signage juga memiliki potensi sebagai sarana edukatif dan pembentuk perilaku siswa. Melalui penyampaian pesan visual yang konsisten, seperti ajakan untuk menjaga kebersihan, sikap saling menghormati, atau nilai-nilai sekolah, signage dapat membangun kesadaran kolektif siswa terhadap tata tertib dan nilai-nilai yang ingin dikembangkan sekolah. Hal ini penting terutama bagi siswa usia remaja awal yang sedang berada pada tahap pembentukan karakter dan membutuhkan stimulus lingkungan yang terarah (Elizabeth Bergner Hurlock, 1980). Fungsi signage di sekolah tidak hanya diperuntukkan bagi warga sekolah saja, tetapi juga berperan penting bagi orang tua dan tamu yang membutuhkan panduan visual untuk menavigasi lingkungan sekolah (Alhuzni dkk., 2021). Hal ini menjadi penting mengingat di SMPN 1 Warureja sering diadakan berbagai kegiatan formal dan nonformal, seperti lomba antar sekolah tingkat kecamatan, rapat kepala sekolah tingkat kabupaten, pertemuan orang tua, kegiatan PGRI, pramuka antar sekolah, serta lomba 17-an yang juga melibatkan warga sekitar (Harnomo, 2024). Dengan demikian, signage mendukung keteraturan perilaku dengan mengomunikasikan informasi mengenai lingkungan kepada pengguna lingkungan. Oleh karena itu, pendekatan desain signage perlu mempertimbangkan aspek sistem konten informasi, sistem grafis, dan sistem perangkat keras; tiga komponen tersebut mengatasi kerumitan masalah signage menjadi sederhana dengan menggunakan pendekatan yang sistematis (Calori dkk., 2015).

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengembangkan sistem signage dan wayfinding yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Beberapa penelitian terdahulu, seperti Re-desain Sistem Tanda SD Kyai Ibrahim Surabaya oleh Alhuzni dan Marsudi (Alhuzni dkk., 2021), yang lebih menitikberatkan pada penyederhanaan tampilan visual serta penguatan identitas sekolah Islam melalui ornamen geometris. Sementara itu, penelitian Standarisasi Environmental Graphic Design di Lingkungan SMK Negeri 9 Bandung (Akmal dkk., 2022), menyoroti pentingnya standarisasi desain grafis untuk mengurangi visual noise dan memperkuat citra sekolah. Keduanya lebih berorientasi pada aspek visual dan branding. Di sisi lain, studi Van Lierop (Van Lierop dkk., 2020), mengenai wayfinding di jalur sepeda cepat di Belanda menekankan pentingnya kenyamanan navigasi bagi pengguna. Dari ketiga penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa signage dan wayfinding tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu navigasi, tetapi juga sebagai penguatan identitas dan penataan estetika. Oleh karena itu, SMPN 1 Warureja memerlukan standarisasi desain signage dan wayfinding yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu navigasi, tetapi juga merepresentasikan karakter lokal Tegal sebagai bagian dari penguatan identitas sekolah serta upaya membangun kedekatan dengan pengguna.

Sebagai upaya untuk menerapkan proses desain secara sistematis, penelitian ini menggunakan pendekatan desain berbasis Double Diamond yang dikembangkan oleh British Design Council (Davies dkk., 2013). Double Diamond merupakan model proses desain yang membagi alur berpikir kreatif ke dalam dua fase utama pemahaman masalah dan penyelesaian masalah yang masing-masing terbagi lagi menjadi dua tahap (Hartana dkk., 2024). Sehingga total terdapat empat tahapan: Discover, Define, Develop, dan Deliver. Pada tahap Discover, peneliti mengamati bahwa signage yang berada di sekolah belum merata, kemudian peneliti juga mengumpulkan informasi dari survei kuesioner dan wawancara untuk menggali persoalan signage dan wayfinding yang ada di sekolah. Tahap Define digunakan untuk merumuskan inti

masalah yang ingin diselesaikan, dari hasil temuan bahwa penyebaran signage yang belum merata di lingkungan sekolah mengakibatkan kesulitan dalam orientasi ruang dan menurunnya efisiensi waktu bagi seluruh warga sekolah. Selanjutnya, pada tahap Develop, peneliti menciptakan solusi atau alternatif ide berdasarkan permasalahan yang difokuskan, dalam hal ini peneliti mulai merancang desain signage dari segi sistem konten informasi, sistem grafis, dan sistem perangkat keras. Terakhir, tahap Deliver melibatkan evaluasi dan penyempurnaan desain untuk menguji apakah solusi yang ditawarkan berdampak terhadap efisiensi waktu.

Penelitian ini juga bertujuan memberikan rekomendasi sistem informasi visual melalui font, warna, dan juga disesuaikan dengan elemen visual SMPN 1 Warureja. Dengan pendekatan desain komunikasi visual, sistem signage dan wayfinding yang dirancang diharapkan mampu merespons kebutuhan navigasi di lingkungan sekolah, sehingga mampu memberikan informasi yang jelas, meningkatkan efisiensi waktu, serta mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih kondusif.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan, berikut identifikasi masalah yang di dapatkan:

1. Kurangnya standar desain pada *signage* sebagai penanda ruangan membuat informasi kurang tersampaikan.
2. Kurangnya *signage* dan *wayfinding* yang ada di lingkungan sekolah dapat menyebabkan siswa kesulitan dalam bernavigasi di lingkungan SMPN 1 Warureja.
3. SMPN 1 Warureja belum memiliki *signage* dan *wayfinding* yang dirancang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan sekolah.

1.3.Rumusan Masalah

1. Apa peran *signage* dan *wayfinding* dalam mendukung kegiatan belajar mengajar di SMPN 1 Warureja?
2. Mengapa *signage* dan *wayfinding* di SMPN 1 Warureja belum memenuhi standar yang dapat mendukung suasana belajar?
3. Bagaimana merancang *signage* dan *wayfinding* yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan SMPN 1 Warureja?

1.4. Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi dampak kurangnya standar desain pada *signage* sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan SMPN 1 Warureja.
2. Mengidentifikasi penyebab *signage* dan *wayfinding* yang ada saat ini belum mendukung suasana belajar siswa SMPN 1 Warureja.
3. Menentukan desain *signage* dan *wayfinding* yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan SMPN 1 Warureja.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut:

A. Aspek Teoritis (Keilmuan)

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang desain fasilitas pendidikan untuk mendukung aktivitas siswa dan keberlanjutan lingkungan di sekolah.

B. Aspek Praktis (Guna Laksana)

1. Mahasiswa Desain

Mahasiswa desain dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai panduan dalam merancang fasilitas sekolah yang fungsional yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. Masyarakat

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi masyarakat untuk berkolaborasi dalam menciptakan fasilitas umum yang mendukung pendidikan berkelanjutan.

3. SMPN 1 Warureja

Penelitian ini diharapkan memberikan solusi konkret berupa desain fasilitas sekolah yang fungsional yang disesuaikan dengan kebutuhan serta aktivitas siswa, sehingga dapat menunjang kegiatan siswa secara optimal dan mendukung sekolah untuk menciptakan lingkungan belajar yang berkelanjutan di SMPN 1 Warureja.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai isi konten dari setiap bab yang akan di jelaskan, Berikut sistematika penulisanya:

A. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan penjelasan secara umum, ringkas dan padat yang menggambarkan dengan tepat isi penelitian. Isi bab ini meliputi: Gambaran Umum Objek Penelitian, Latar Belakang Penelitian, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan Tesis.

B. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori dari umum sampai ke khusus, teori umum sebagai paradigma Pedoman Penulisan Tesis Program Magister Desain | Universitas Telkom dan pendekatan keilmuan, Teori khusus lebih rinci untuk menyokong teori umum digunakan sebagai pisau bedah objek desain yang diteliti, serta sebagai patokan jika melakukan perancangan. Penelitian terdahulu yaitu penelitian dengan topik sejenis, abstrak diuraikan secara lebih ringkas dan berurutan, kemudian dibuat tabel perbandingan ringkas yang terdiri dari judul, pendekatan teori, metode, hasil. Dilanjutkan dengan menerangkan gap yang diisi oleh penelitian ini berupa pernyataan kebaruan atau positioning penelitian ini terhadap penelitian terdahulu. Gambar atau skema kerangka pemikiran teoritis dari teori-teori yang sudah dituliskan di bab 2 yang diakhiri dengan asumsi atau preposisi penelitian.

C. BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menegaskan pendekatan yang digunakan sesuai dengan keperluan desain, metode, dan teknik yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data menjadi temuan yang dapat menjawab masalah penelitian. Bab ini meliputi uraian tentang: Pendekatan Penelitian Desain, Populasi dan Sampel berdasarkan Tujuan dengan Kriteria yang terdefinisikan, Instrumen Pengumpulan Data, Uji Validitas, Teknik Analisis Data.

D. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pembahasan diuraikan secara sistematis sesuai dengan perumusan masalah serta tujuan penelitian dan disajikan dalam sub judul tersendiri. Bab ini berisi dua bagian: bagian pertama menyajikan hasil penelitian dan bagian kedua menyajikan pembahasan atau analisis dari hasil penelitian. Setiap aspek pembahasan hendaknya dimulai dari hasil analisis data, kemudian diinterpretasikan dan selanjutnya diikuti oleh penarikan kesimpulan. Dalam pembahasan sebaiknya dibandingkan dengan penelitian sebelumnya atau landasan teoritis yang relevan.

E. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan merupakan jawaban dari pertanyaan penelitian, kemudian menjadi saran yang berkaitan dengan manfaat penelitian.

DAFTAR PUSTAKA