

---

## PERANCANGAN GRAFIS LINGKUNGAN PASAR KAMIS KILANGAN SINGKIL

Dayu Salihin<sup>\*</sup>, Rino Yuda<sup>\*\*</sup>, Nisa Putri Rachmadani<sup>\*\*\*</sup>

<sup>\*</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual,  
Jurusan Seni Rupa dan Desain, Institut Seni  
Budaya Indonesia Aceh

<sup>\*\*</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual,  
Jurusan Seni Rupa dan Desain, Institut Seni  
Budaya Indonesia Aceh

<sup>\*\*\*</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual,  
Jurusan Seni Rupa dan Desain, Institut Seni  
Budaya Indonesia Aceh

e-mail: [dayusalihin005@gmail.com](mailto:dayusalihin005@gmail.com), e-mail: [rinoiyuda@isbiaceh.ac.id](mailto:rinoiyuda@isbiaceh.ac.id),

e-mail: [nisaputri@isbiaceh.ac.id](mailto:nisaputri@isbiaceh.ac.id)

---

### KATA KUNCI

Grafis lingkungan,  
*Landmark*, Pasar  
kilangan Singkil, *Sign  
System*

---

### ABSTRAK

Pentingnya media informasi pada suatu lingkungan dalam bentuk identitas dan *sign system*, dapat digunakan sebagai salah satu sebagai alat bantu publik dalam berinteraksi dengan ruang. Kemajuan teknologi sekarang sangat memudahkan pengguna dalam berkegiatan, dengan adanya perkembangan zaman yang canggih sitem informasi dalam media digital yaitu Perancangan Grafis Lingkungan Pasar Kamis Kilangan Singkil target audiens yaitu masyarakat singkil, khususnya pembeli atau pengunjung pasar kamis kilangan singkil. Dimulai dengan observasi langsung ke pasar kamis kilangan singkil dan wawancara online melalui kuesioner kepada masyarakat yang tiap minggunya berbelanja di Pasar Kamis Kilangan Singkil. Kemudian dianalisa menggunakan metode yang digunakan dalam menganalisis data yaitu dengan menggunakan metode analisis SWOT dan Target *Audience*. Grafis Lingkungan berperan sebagai menginformasikan, mengarahkan, dan mengidentifikasi tetapi juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas estetika dan psikologis dari suatu lingkungan. Dan berfungsi sebagai penunjuk yang berbentuk *landmark* dan *sign sytem*. Aplikasi pembuatan grafis lingkungan menggunakan procreate dan Adobe Photoshop. Proses terlebih dahulu dilakukan membuat sketsa *landmark* dan sketsa *sign system*, kemudian diolah kedalam bentuk digitalisasi, pewarnaan, *layouting*. Dengan menyajikan diambil dari bentuk-bentuk elemen yang berkaitan dengan lingkungan Pasar Kamis Kilangan Singkil, yaitu bentuk bangunan dan jenis dari setiap pedagang sehingga membentuk suatu alur yang menyatu. Perancangan juga memperindah tampilan pasar dan memiliki nilai daya Tarik. Adapun karya-karya pendukung dari perancangan grafis lingkungan Pasar Kamis Kilangan Singkil ini berupa karya digital, baju, pin, dan apron.

---

**KEYWORD**

---

*Environmental graphics, Landmarks, Sign System, Singkil Kilangan market*

---

**ABSTRACK**

---

*The importance of media information in an environment in the form of identity and sign systems, can be used as one of the public tools in interacting with space. Advances in technology now make it very easy for users to carry out their activities, with the development of a sophisticated information system in digital media, namely Graphic Design for the Thursday Singkil Market Environment, the target audience is the Singkil community, especially buyers or visitors to the Singkil Thursday market. Starting with direct observations at the Thursday Kilangan Singkil market and online interviews via questionnaires to the public who shop at the Thursday Kilangan Singkil Market every week. Then analyzed using the method used in analyzing the data, namely by using the SWOT and Target Audience analysis methods. Environmental graphics serve to inform, direct, and identify but also serve to enhance the aesthetic and psychological qualities of an environment. And serves as a pointer in the form of landmarks and sign systems. Environmental graphic creation application using procreate and Adobe Photoshop. The first process is to make landmark sketches and sign system sketches, then process them in the form of digitization, coloring, layouting. By presenting it taken from the forms of elements related to the Thursday Kilangan Singkil Market environment, namely the shape of the building and the type of each trader so as to form a unified path. The design also beautifies the appearance of the market and has an attractive value. The supporting works of the environmental graphic design of the Singkil Kilangan Thursday Market are in the form of digital works, clothes, pins and aprons.*

---



---

**PENDAHULUAN**

Pasar tradisional Kamis Kilangan Singkil tidak memiliki landmark dan EGD, sedangkan grafik pengunjung dari tahun ketahun semakin naik, sehingga pengunjung mengenali dari nama saja dan banyak juga yang belum tahu bagaimana bangunanya, dan tataletak kios yang ada di Pasar Kamis Kilangan Singkil itu berupa jalan lorong untuk pembeli menuju ke tempat pedagang yang dicari. Karena Pasar tradisional Kamis Kilangan Singkil tidak memiliki tanda atau petunjuk dari setiap tempat jenis dagangan

yang ada, pembeli dan pengunjung kesulitan untuk menuju dagangan yang ingin mereka cari, diharapkan dapat perancangan grafis lingkungan di Pasar Kamis Kilangan Singkil membantu untuk memecahkan masalah yang ada.

Menurut Purwaningsih (2015, h. 4), desain grafis lingkungan adalah media komunikasi visual yang menjadi sebagai media informasi, media sebagai menarik perhatian, dan media untuk memperindah lingkungannya. Meskipun ada pula berbagai media di luar

grafis lingkungan sebagai media informasi, media untuk menarik perhatian, dan media untuk memperindah lingkungannya, namun grafis lingkungan tetap memegang peranan penting dalam mengkomunikasikan informasi kepada khalayak sasaran. Perancangan grafis lingkungan Pasar Kamis Kilangan Singkil disajikan dalam bentuk pendekatan analisis data menggunakan metode SWOT dan Target Audience, menggunakan konsep perancangan berupa prototype yang terdiri dari, landmark dan sign sytem. Landmark dapat menjadi ciri dari kawasan Pasar Kamis Kilangan Singkil berupa berbentuk visual menarik yang di ambil dari unsur-unsur yang ada di Pasar Kamis Kilangan Singkil, dan ditempatkan pada tempat yang menarik perhatian sehingga membantu desain menjadi lebih serbaguna, kesederhanaan juga menjadikan ikon tersebut lebih mudah dikenali. Sedangkan Sign System bersifat informatif yang isi materinya berupa instruksi, pemandu, penanda lokasi yang ada di Pasar Kamis Kilangan Singkil, perancangan sesuai dengan kaidah grafis lingkungan. Sign System bertujuan memberikan informasi dan sebagai alat bantu publik dalam berinteraksi dengan ruang. Selain itu tanda informasi juga berfungsi sebagai penunjuk.

---

## **METODE PENELITIAN**

Pengumpulan Data Pra perancangan di buat sebelum melakukan sebuah perancangan desain data yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Pada tahap

studi pustaka penulis mengumpulkan data-data yang nantinya akan digunakan untuk merancang karya desain yang maksimal dan teliti. Tahap selanjutnya Untuk melengkapi data yang dibutuhkan, Analisis data dalam perancangan ini menggunakan Analisis SWOT dan Analisis Target Audience,

### **1. Observasi**

Dilakukan secara langsung, memiliki tujuan deskripsi sebagai landasan, observasi juga upaya dalam pendekatan fenomena sosial pada pasar, dalam melakukan observasi harus menjaga aturan etis yaitu, menghormati harkat martabat kemanusiaan dan privasi kerasiahan objek, Pada rancangan ini, perancang melakukan observasi lapangan ke pasar kamis kilangan singkil untuk mengumpulkan fakta data, dari lokasi, struktur bangunan, jumlah pedagang, fasilitas, dan data lainnya yang diperlukan dalam perancangan.

### **2. Wawancara**

Kepada pengunjung atau pembeli khususnya masyarakat singkil yang setiap minggunya berbelanja di pasar kilangan, melakukan wawancara melalui via online berupa quisoner kepada guru-guru sekolah yang ada di Singkil dikarenakan guru yang mencakup semua dari usia dan juga sebagaiin merupakan ibu rumah tangga, tujuan kuesioner mencari poin informasi seputaran tanggapan, pengalaman, dan kesulitan yang dialami masyarakat Singkil saat berbelanja di Pasar Kilangan.

### **3. Dokumentasi**

Perancangan ini mengunaka pengambilan gambar atau foto dan hal-hal yang berkaitan tentang visual yang ada di Pasar Kamis Kilangan Singkil, dengan perancangan sign system pengambilan foto berbagai tata letak pedagang hal ini dijadikan sebagai acuan letak perancangan sign system di Pasar Kamis Kilangan Singkil.



Gambar 1. Pasar Kamis Kilangan Singkil  
Sumber: (Dayu Salihin 2022)

#### 4. Analisis data

Metode yang digunakan dalam menganalisis data yaitu dengan menggunakan metode analisis SWOT dan Target audience. Dengan menggunakan metode SWOT dapat mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam perancangan ini guna dapat menjawab permasalahan yang ada dilapangan, dan Target audience merupakan kelompok konsumen yang memiliki potensi dan membutuhkan produk, atau orang yang

akan memakai suatu rancangan. Menentukan target audience sangat penting karena target audience dapat mempengaruhi konsep dan hasil karya. Target audience pada perancangan ini, yaitu pembeli dan pengunjung Pasar Kamis Kilangan Singkil



Gambar 2. Analisis SWOT

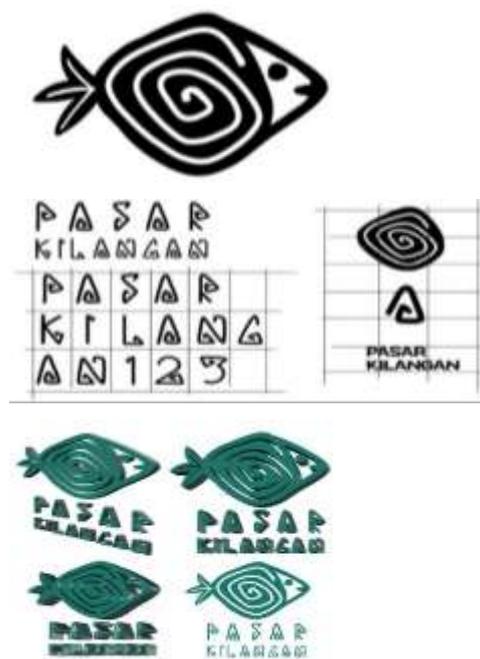
## HASIL DAN PEMBAHASAN

(EGD) Desain grafis lingkungan, dibutuhkan landasan yang sesuai untuk kebutuhan desain agar mudah dalam proses perancangan. landasan yang digunakan dalam perancangan ini adalah membantu desain yang akan dirancang. Beberapa landasan berikut bisa juga menjadi rujukan untuk perancangan selanjutnya, dalam semiotika tanda merupakan sesuatu yang terdiri pada suatu yang lain atau penambahan berbeda dimensi pada hal tersebut, dengan menggunakan apa saja yang dapat digunakan untuk menjelaskan sesuatu hal lainnya. C.S. Pierce menyatakan tanda peranan “suatu landasan seseorang di karenakan ketergantungan dengan tanggapan atau kapasitasnya” (1958, 2:228). Dalam desain komunikasi visual di butuhnya elemen –

elemen yang sangat penting: Desain Grafis lingkungan (EGD), Semiotika Tanda, *landmark*, *pictogram*, *sign system*, *Signage*, *Wayfinding*, dan unsur visual.

### 1. *Landmark*

*Study Pictorial mark* dan *Letter mark* dibuat dalam konsep yang diambil dari bentuk-bentuk keindahan, hasil alam, dan elemen yang berkaitan dengan lingkungan Pasar Kamis Kilangan Singkil, yaitu: Ikan Kuwe Gerong atau Belitong, Lokan, Rawa Singkil, Dan Dengan menggunakan nama Pasar Kamis Kilangan Singkil berbasis tipografi yang yang disempurnakan agar tidak terlalu Panjang, lebih signifikan dan mudah diingat, sebagai bentuk perancangan studi letter landmark diambil dari pola aliran sungai dan rawa. Dan pemilihan warna yang terlihat seperti perpaduan antara warna biru dan hijau tua. Perpaduan warna ini mirip seperti cyan, namun versi lebih gelapnya. Warna teal menggambarkan indahnya warna laut yang terlihat tenang serta melambangkan ketenangan dan keseimbangan mental serta spiritual.



**Gambar 3.** *Landmark*  
Sumber: (Dayu Salihin 2022)

### 2. *Sign system*

#### a. *Pictogram*

Mengacu pada sebuah benda, kegiatan, proses, atau konsep, yang menggunakan aspek atau detail terpenting dari sebuah objek, kegiatan dan proses yang ada di Pasar Kamis Kilangan Singkil, dan dari setiap jenis dagangan pedagang ikan segar, sayur, buah, bumbu dapur, alat dapur, sembako, pakaian, mainan anak dan tempat yang sudah disediakan seperti parkir, dan toilet, menjadi sebuah bentuk penyederhanaannya berupa visual,

#### b. *Directional*

Tanda penunjuk arah membantu orang menemukan jalan mereka ke tujuan. Rambu petunjuk arah menampilkan panah untuk menunjukkan jalur tertentu, dan *Identificational* Tanda

suatu tujuan untuk mengidentifikasi bahwa tujuan atau tempat dalam suatu lingkungan. Tanda-tanda identifikasi mengkonfirmasi bahwa Anda telah tiba di suatu tujuan, bentuk *Directional* dan *Identificational* diambil dari pola landmark telah dirancang dengan ide dasar ikan, lokan, dan rawa singkil.



**Gambar 4.** *Directional, Identificational*  
 Sumber: (Dayu Salihin 2022)

c. *Map*

Sebagai penunjuk utama sebelum atau sesudah masuk lingkungan pasar, berupa peta area dan lokasi untuk orang-orang sebagai pemandu dalam pengambilan keputusan atau tindakan dan bergerak menuju tempat yang mereka cari, penyesuaian bentuk desain dan pola dari perancangan *map* pasar Kamis Kilangan ini di ambil dari ide dasar bentuk aliran sungai dan rawa Singkil. Dengan tinggi ukuran *map* 2 meter dapat mempermudah pengunjung/pembeli untuk melihat dan membacanya sebelum masuk kepasar.



**Gambar 5:** *Map*  
 Sumber. (Dayu Salihin 2022)

d. *Warna*

Diambil dari lingkungan alam Aceh Singkil menggambarkan panasnya dataran rendah, sejuknya rawa, perpohonan, dan dingin indahnya air laut, yaitu, biru, hijau, dan orange. Media sign sytem berupa tanda dari penyederhanaan bentuk suatu objek informasi yang disampaikan sederhana akan tetapi dapat mudah dipahami.



**Gambar 6.** *Warna*  
 Sumber: (Dayu Salihin 2022)

---

**SIMPULAN**

Pasar Kamis Kilangan Singkil merupakan pasar utama dari dua pasar besar yang ada.

Pasar Kamis Kilangan Singkil memiliki luas 5.062-m<sup>2</sup>, bangunan satu lantai dengan dari beberapa jenis dagangan, Pasar tradisional Kamis Kilangan Singkil tidak memiliki landmark dan EGD, sehingga pembeli dan pengunjung kesulitan untuk menuju dagangan yang ingin mereka cari, dengan adanya perancangan grafis lingkungan sebagai media komunikasi visual yang menjadi informasi, dan juga sebagai daya tarik perhatian, dan untuk memperindah lingkungannya. Perancangan grafis lingkungan Pasar Kamis Kilangan Singkil disajikan dalam bentuk pendekatan analisis data menggunakan metode SWOT dan menggunakan konsep perancangan berupa prototype yang terdiri dari, landmark dan sign sytem Yang mampu memecahkan masalah yang ada.

Dengan menyajikan diambil dari bentuk-bentuk elemen yang berkaitan dengan lingkungan Pasar Kamis Kilangan Singkil, yaitu bentuk bangunan dan jenis dari setiap pedagang sehingga membentuk suatu alur yang menyatu. Perancangan juga memperindah tampilan pasar dan memiliki nilai daya Tarik. Adapun karya-karya pendukung dari perancangan grafis lingkungan Pasar Kamis Kilangan Singkil ini berupa karya digital, baju, pin, dan apron.

*Iconisation*. Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Chris Calori, David Vanden-Eynden. (2015). *Signage And Wayfinding Design*.

Hasyim Hasanah (2016) *Teknik-Teknik Observasi*. Universitas Islam Negeri Semarang.

Johanis Adityawan. (2015). *Perancangan Sign System Untuk Pasar Rasamala Semarang*. Universitas Dian Nuswantoro Semarang.

Kevin Dwi Afira. (2019). *Perancangan Sign System Pasar Bandar Buek Kota Padang*. Universitas Negeri Padang.

Kurniawati, Dwi Wahyuni. (2016). *Ungkapan Estetis Dan Eksistensi Sketsa Ivanovich Agusta Sebagai "Patron" Pelukis Anak Indonesia Pada Tahun 1979-1984*. Universitas Negeri Semarang.

Lia Anggraini S. Kirana Nathalia. (2014). *Desain Komunikasi Visual Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula*.

M. Sayuti, Yosa Fiandra. (2020). *Perancangan Grafis Lingkungan Kompleks Perkantoran Pemerintahan Kabupaten Tebo*. Institut Seni Indonesia Padang Panjang.

Mita Roza. (2015). *Wawancara, Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif*. Universitas Riau.

Moch.Noudfal Gzali, Alimudin, Irfan Arifin. (2020). *Perancangan Grafis Sign Sytem Falkutas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*. Universitas Negeri Makassar.

Purwaningsih. (2015). *Perancangan Grafis Lingkungan Objek Wisata Kampoeng Djawa Sekatul*. Universitas Negri Semarang.

Stivani Ayuning Suwarlan, Meidiana, Elyn Fransiska Yeovivan, Fanny Nimita, Susanto, Indrawan, Mikel Owen, Friendly (2020). *Perancangan Landmark Pesisir Pantai Kampung Tua Tanjung Riau Sebagai Wisata Maritim Melalui Konsep Arsitektur Methapora*. Universitas Internasional Batam.

---

## DAFTAR PUSTAKA

Angga Dwi Susilohadi, Bambang Soemardiono, dan Rabbani Kharismawan (2014). *Konsep Perancangan Menara Surabaya sebagai Landmark dalam Fenomena*