

PERANCANGAN GRAFIS LINGKUNGAN OBJEK WISATA WADUK KEULILING DI KABUPATEN ACEH BESAR

^aDendi Saputra*, ^bRino Yuda, ^cAji Sofiana Putri

^{a,b,c}Intitut Seni Budaya Indonesia Aceh

^adendidkv14@gmail.com, ^brinoy27.ry@gmail.com, ^cajisofiana@isbiaceh.ac.id

Corresponding Author: dendidkv14@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received: Jul 11, 2025

Revised: Aug 9, 2025

Accepted: Sep 11, 2025

Keywords:

Keuliling Dam, Sign System,
environmental graphics,
Landmark, visual design

ABSTRACT

Aceh Besar Regency offers various tourism potentials, one of which is Keuliling Dam located in Bak Sukon Village, Cot Glie District. The dam functions not only as a flood controller and irrigation source, but also as a serene nature-based tourism Site frequently visited by locals. However, a major issue is the lack of adequate directional information systems (Sign Systems). Several facilities such as cafés, swimming pools, staff housing, and equipment buildings lack proper Signage, while existing Signs are damaged and illegible. This study aims to design an environmental graphic System in the form of communicative and informative sign systems and Landmarks to assist visitors in navigating the Keuliling Dam area. The methods used include observation, interviews, literature study, SWOT analysis, and a design thinking approach. Visual design ideas are derived from natural elements of the dam such as water, hills, the dam structure, and trees—each representing ecological and aesthetic values. The design process involves sketching, digitalization, prototyping, testing, and the development of merchandise. This design project is expected to provide a visual solution that facilitates visitor orientation and enhances the overall tourism experience at Keuliling Dam.

ABSTRAK

Kabupaten Aceh Besar memiliki potensi wisata yang beragam, salah satunya adalah Waduk Keuliling yang terletak di Desa Bak Sukon, Kecamatan Cot Glie. Waduk ini tidak hanya berfungsi sebagai pengendali banjir dan irigasi, tetapi juga berkembang menjadi kawasan wisata alam yang menenangkan dan sering dikunjungi masyarakat. Namun, permasalahan utama yang ditemukan adalah kurangnya sistem informasi penunjuk arah (Sign System) yang memadai. Beberapa fasilitas seperti cafe kolam renang, rumah staf, dan gedung perkakas belum memiliki sign system yang jelas, bahkan sebagian rambu yang ada telah rusak dan sulit terbaca. Penelitian ini bertujuan untuk merancang grafis lingkungan berupa sign system dan landmark yang komunikatif dan informatif guna membantu pengunjung dalam menavigasi area wisata Waduk Keuliling. Metode yang digunakan mencakup

Kata Kunci:

Keuliling, *Sign System*, grafis lingkungan, *Landmark*, perancangan visual

observasi, wawancara, studi literatur, serta analisis SWOT dan pendekatan design thinking. Ide visual dalam perancangan diambil dari elemen-elemen alam Waduk Keuliling seperti air, gunung, bendungan, dan pohon, yang masing-masing memiliki nilai makna ekologis dan estetik. Proses perancangan melalui tahapan sketsa, digitalisasi, pembuatan prototipe, hingga uji coba dan pengembangan *merchandise*. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat memberikan solusi visual yang mempermudah pengunjung dalam menentukan arah, serta meningkatkan kualitas pengalaman wisata di Waduk Keuliling.

I. PENDAHULUAN

Waduk Keuliling dibangun oleh Kementerian Pekerjaan Umum Dan Perumahan Rakyat yang terletak di Desa Bak Sukon, Kecamatan Cot Glie, Kabupaten Aceh Besar, sekitar 35 kilometer dari pusat Kota Banda Aceh ke arah Medan. Dibangun pada tahun 2001 dan selesai pada 2009, Waduk Keuliling ini memiliki luas genangan sekitar 259 hektar pada elevasi muka air normal. Waduk Keuliling memiliki fungsi sebagai pengendali banjir dan sebagai sumber irigasi untuk mengairi lahan pertanian seluas 4.790,50 hektar di wilayah Aceh Besar dan Banda Aceh (PUPR, 2015).

Waduk Keuliling menawarkan pemandangan alam yang asri dan udara yang sejuk, menjadikannya destinasi wisata yang menarik bagi masyarakat lokal maupun wisatawan. Aceh Besar yang dikenal dengan bendungan Waduk Keuliling, yang semakin menjadi lokasi objek wisata masyarakat.

Namun wisata Waduk Keuliling memiliki beberapa ruas jalan yang menyulitkan pengunjung untuk menentukan arah yang ingin dituju. Pada jalan utama ada dua persimpangan, persimpangan pertama jalan ke bagian atas wisata Waduk Keuliling yang kedua jalan menuju Desa Siron. Pada setiap jalan pada Waduk Keuliling memiliki jalan kecil yang menuju pada fasilitas yang ada pada Waduk Keuliling Bukan itu saja Waduk Keuliling memiliki berbagai fasilitas di dalamnya seperti kantin, mushola, tempat bermain, aula, kantor, rumah staf, pos security, kolam renang gazebo, pembangkit listrik, toilet, gudang material, cafe menara finis, yang jarak nya berjauhan menyulitkan pengunjung.

Maka dari itu tujuan dari perancangan ini adalah ingin merancang grafis lingkungan Waduk Keuliling untuk membantuh mengarahkan dan memberikan informasi kepada masyarakat lokal atau wisatawan dalam menentukan arah yang ingin dituju. Waduk Keuliling masih belum lengkap memiliki *sign system* dalam menunjukan arah pada lokasi sehingga pencipta perlu nya perancang sign system pada Wisata Waduk Keuliling untuk mempermudah masyarakat, wisatawan

menentukan arah tujuan atau pemandu dalam sebuah lokasi area.

Ide pencipta, dalam perancangan grafis lingkungan pada Waduk Keuliling dengan menggunakan visual bentuk yang ada pada Waduk Keuliling seperti visual air, gunung, bendungan pohon yang akan dijadikan sebuah ide perancangan landmark dan sign system pada Waduk Keuliling Visual yang ada pada Waduk Keuliling memiliki makna tertentu yang mana makna air sebagai sumber kehidupan masyarakat baik dalam mengalir irigasi sawah dan perkembunan, makna bendungan itu sendiri mengurangi resiko banjir, kemarau dan mengatur debit air, makna gunung untuk menjaga habitat flora dan fauna sehingga membantu keanekaragaman hayati, mengatur ke seimbangan iklim dan gunung menjadi salah satu pemandangan yang indah, sedangkan makna pohon untuk memberikan oksigen dan karbon dioksida, sehingga membuat lingkungan sekitar sejuk, nyaman dan memberikan kesehatan mental.

Pencipta, menggunakan metode pengumpulan data antara lain yaitu, Observasi, wawancara, literatur. Analisis SWOT, analisis data, sesain thinking untuk pencipta grafis lingkungan yang lebih komunikatif dan informatif, Untuk memecakan permasalahan pada Waduk Keuliling, sehingga dengan adanya metode perancangan akan menghasilkan solusi dalam perancangan sign system yang komunikatif dan informatif. Proses perancangan landmark dan sign system dengan tahap sketsa. Setelah tahap sketsa dilanjutkan tahap digitalisasi untuk pewarnaan langsung pada tahap *prototype* untuk pengembangan ide yang akan diuji dan *marchandesing*.

II. KONSEP PERANCANGAN

2.1. Gagasan Ide Perancangan

Perancangan ini bermula dari pengalaman pribadi Waduk Keuliling yang kesulitan dalam menentukan arah tujuan yang ingin dituju pada wisata Waduk Keuliling, seperti pada spot dan fasilitas yang ada pada Waduk Keuliling Waduk Keuliling memiliki beberapa ruas jalan yang menyulitkan pengunjung untuk menentukan arah yang ingin dituju.

Pencipta ingin merancang grafis lingkungan pada Waduk Keuliling dikarenakan salah satu tempat PON 2024 lomba dayung. pembangunan fasilitas Waduk Keuliling semakin bertambah. Namun beberapa fasilitas pada Waduk Keuliling masih belum lengkap *Sign System* seperti gedung perkakas, rumah staf, kafe, *hang-out*, kolam bermain dan lainnya, fasilitas Waduk Keuliling

memiliki beberapa *sign system warning sign, identificasional sign* yang sudah lapuk dan kerbacaanya yang sudah tidak jelas. Maka perancang tujuan perancang ini untuk mempermudah pengunjung dalam menentukan arah yang ingin dituju dan memberikan *sign system* komunikatif dan informatif.

2.2. Landasan Teori

1. Prinsip Desain

Dalam buku (lia anggraini, 2014) (Desain komunikasi visual; dasar dasar paduan untuk pemula) ada 4 prinsip desain antara lain:

- a. Keseimbangan adalah menimbang keseimbangan berat yang sama, baik secara visual maupun optik. Desain yang di katakana seimbang ketika objek kiri kanan, atas bawah sama berat.
- b. Irama pengulangan grak atau penyusunan bentuk secara berulang ulang, dalam bentuk desain elemen yang secara berulang.
- c. Penekanan merupakan salah satu tatarupa yang harus ada pada kriya seni dan desain. Dominasi berasal dari kata dominance yang artinya keunggulan. Penggunaan penekanan pada desain sebagai pusat perhatian.
- d. Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar desain yang sangat penting. Ketika tidak adanya kesatuan makah berantakan sebuah desain.

2. Grafis Lingkungan *Environment Graphic Desain* (EGD)

Pertiwi (2024) grafis lingkungan atau EGD (*Environment Graphic Design*) mengacu pada berbagai komunikasi grafis mengenai sebuah informasi yang ditemukan dalam sebuah lingkungan. (*Calori and Vanden-Eynden* 2015). Merencanakan dan merancang grafis lingkungan dari tanda tanda grafis dua dimensi atau tiga dimensi yang terdapat pada suatu ruang atau lingkungan tertentu. Beberapa pembagian yang menjadi kesatuan grafis lingkungan antara lain: *landmark, pictogram, sign system*.

3. *Signage* dan *Wayfinding*

Suatu tanda yang digunakan untuk memberikan petunjuk, perintah, larangan, atau batasan disuatu area tertentu. Tanda yang memberikan informasi pada suatu tempat yang ingin dituju yang memiliki elemen elemen visual didalamnya yang membantuh memanduh pengunjung. *Signege* dan *wayfinding* suata tanda yang memberikan arahan pada

suatu lokasi yang memuat informasi dan petunjuk yang memiliki pondasi dari semen, besi, dan plat seng (Aishah et al., 2017).

4. Teori Komunikasi

Jokhanan kristiyono (2020), dalam bukunya menjelaskan komunikasi visual sama dengan komunikasi grafis, baik dalam bentuk dan tujuannya yaitu memberikan ide atau informasi dalam bentuk visual atau grafis, sehingga dalam perancangan *sign system* Waduk Keuliling tidak lepas dari teori komunikasi grafis dimana perancang perlunya ide dan informasi.

5. Simiotika Tanda

Menurut Peirce, (dalam Puspitasari, 2021) Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda dan makna dalam berbagai bentuk komunikasi. Ikon adalah tanda yang memiliki kemiripan dengan objek yang diwakilinya. Ikon menyampaikan makna berdasarkan kesamaannya dengan objek nyata, seperti gambar atau simbol yang menyerupai bentuk aslinya.

6. Unsur Visual

- a. Infografis menurut Smiciklas, (2012), Infografis adalah bentuk visualisasi informasi yang menggabungkan elemen desain grafis dengan data untuk menyampaikan pesan secara efektif dan menarik. Dalam perancangan *Sign System* Waduk Keuliling infografis berperan penting dalam perancangan *Sign System*.
- b. Warna albert H. Munsell, (1912). Warna dapat diklasifikasikan berdasarkan tiga aspek: hue (warna dasar), *value* (terang-gelap), dan *chroma* (kejenuhan). Perancangan grafis lingkungan Waduk Keuliling warna berperan penting dalam sebuah *landmark* dan *sign system* untuk menyampaikan makna dan fungsi.
- c. Tipografi jokhanan kristiyono (2020) dalam buku komunikasi grafis tipografi adalah seni menyusun huruf huruf sehingga dapat dapat di baca tetapi tetapi masih memiliki nilai desain. Menurut Nicholas thirkell, seorang tipografer, tipografi dapat dibagi dalam dua bidang, tipografer dan desainer (*type desainer*).
- d. *Layout*, atau tata letak, adalah pengaturan elemen-elemen dalam suatu ruang atau halaman untuk mencapai efisiensi dan efektivitas dalam fungsi dan estetika. James Craig (1980), *Graphic Design Handbook* Craig menjelaskan bahwa *layout* adalah seni menyusun

elemen desain seperti teks, gambar, dan ruang kosong agar menghasilkan komunikasi visual yang efektif.

III. DESKRIPSI DAN ANALISIS

3.1.Deskripsi Karya

Tujuan dari perancangan ini adalah ingin merancang Grafis lingkungan Waduk Keuliling untuk membantu mengarahkan dan memberikan informasi kepada masyarakat lokal atau wisatawan dalam menentukan arah yang ingin dituju. Waduk Keuliling dengan keindahan alam yang memberikan suasana yang menenangkan pikiran sehingga sering dikunjungi masyarakat setempat, Waduk Keuliling beberapa *sign system* belum lengkap, *sign system* menunjukan arah pada lokasi sehingga pencipta perlu nya perancang *sign system* pada Wisata Waduk Keuliling untuk mempermudah masyarakat, wisatawan menentukan arah tujuan atau pemandu dalam sebuah lokasi area.

Dengan penyelesaian rancangan dalam perancangan grafis lingkungan pada Waduk Keuliling dengan menggunakan visual bentuk yang ada pada Waduk Keuliling seperti visual air, gunung, bendungan pohon yang akan dijadikan sebuah ide perancangan landmark dan *sign system* pada Waduk Keuliling Perancangan Waduk Keuliling dengan visual air, bendungan, pohon, gunung menguatkan identity Waduk Keuliling.

3.2.Analisis Karya

Grafis lingkungan ini dibuat secara digital dalam format 2D, mengusung desain landmark dan sistem penunjuk arah (*sign system*) yang dirancang sebagai *prototype* sesuai dengan karakteristik Waduk Keuliling Proses digitalisasi dilakukan dengan memanfaatkan berbagai perangkat lunak seperti Adobe Illustrator, coreldraw7 dari visual yang diambil dari bentuk bendungan dan alam pada Waduk Keuliling seperti pohon, air, gunung.

3.3.Proses Perancangan

Proses perancangan karya desain Waduk Keuliling Berikut tahap proses perancangan grafis lingkungan pada Waduk Keuliling antara lain sebagai berikut: Landmark, tipografi, *pictogram*, *sign system*.

1. *Landmark*
 - a. *Studi Picture Mark*

Studi *picture mark* adalah studi yang mengambil rujukan visual yang dijadikan sebuah ide dalam perancangan *landmark* seperti air sebagai sumber kehidupan masyarakat baik dalam mengalir irigasi sawah dan perkembunan, menjadi sumber kebutuhan bagi makhluk hidup. Bendungan menjadi rujukan visual perancangan *landmark* yang memiliki fungsi mengurangi resiko banjir, kemarau yang mengalirkan air pada persawahan dan mengatur debit air. Pohon menjadi rujukan visual perancangan, yang memiliki fungsi dan makna untuk memberikan oksigen dan karbon dioksida, sehingga membuat lingkungan sekitar sejuk, nyaman dan memberikan kesehatan mental. Gunung untuk menjaga habitat flora dan fauna sehingga membantu keanekaragaman hayati, mengatur keseimbangan iklim dan gunung menjadi salah satu pemandangan yang indah.



Gambar 1. Studi *Picture Mark*

b. Sketsa Alternatif *Landmark*

Tahap sketsa alternatif dimana dihasilkan dari ide dan visual pada Waduk Keuliling itu sendiri yang terdiri dari air, bendungan, pohon, gunung yang akan di gabungan dengan teori gestal pendekatan yang dikembangkan. proses sketsa terdapat elemen air, bendungan, pohon, gunung yang dijadikan Sketsa dan dipilih 5 sketsa yang akan digitalisasi. Tahap pertama sketsa alternatif sebanyak 20 sketsa alternatif.



Gambar 2. Sketsa Alternatif

c. Digitalisasi *Landmark* Yang Terpilih

Hasil landmark terpilih, perancang menyebarkan kuesioner landmark secara online kepada responden dari pihak mahasiswa, dosen, masyarakat pengguna social media agar dapat terpilih sebuah landmark yang memiliki *arstitic*, komunikasi, visualisasi, keterbacaan, konsep ide.



Gambar 3. Digitalisasi *Landmark*

d. *Final Landmark*

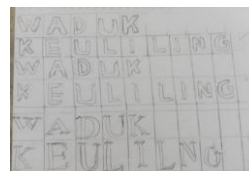
Final landmark terpilih dengan menggunakan konsep ide perancangan grafis lingkungan pada Waduk Keuliling dengan menggunakan visual bentuk yang ada pada Waduk Keuliling seperti visual air, gunung, bendungan, pohon yang akan dijadikan sebuah ide perancangan. Dalam landmark terdapat SDM dan Wisata yaitu pada SDM ada 4 air yang memiliki 4 makna yaitu air baku, air persawahan, pengendalian banjir, pembangkit listrik yang memberikan manfaat social, kesejahteraan, kesetaraan sedangkan pada Wisata memiliki spot foto, rekreasi, keasrian alam yang memberikan ketenangan, kesenangan, kenyamanan, dan persatuan.



Gambar 4. *Final Landmark*

e. Studi *Letter Mark*

Perancangan letter mark dengan menggunakan garis melengkung sesuai dari visual Waduk Keuliling. Studi *letter mark* berkaitan dengan *landmark*, yang memberikan bentuk bendungan setiap sudut kaki pada *letter mark* Waduk Keuliling.



Gambar 5. Sketsa *Letter mark*

f. *Digital Letter Mark*

Digitalisasi *letter mark* proses pendigitalan dari tahap sketsa *letter mark* dengan 5 sketsa yang dipilih salah satunya yang akan didigitaisasi dengan *software coreldraw x7*.



Gambar 6. *Digital Letter Mark*

g. *Alternatif Layout Landmark*

Landmark yang sudah dipilih dari beberapa proses diatas akan digabungkan dengan *letter mark* dengan beberapa alternatif Layout yang sudah dipilih dari proses diatas sehingga *landmark* menjadi satu kesatuan identitas Waduk Keuliling.



Gambar 7. *Alternatif Layout Landmark*

h. *Landmark Positif dan Negatif*

Menentukan positif dan negatif landmark untuk menentukan ruang Gambar positif dan negatif yang akan menjaga keseimbangan landmark.

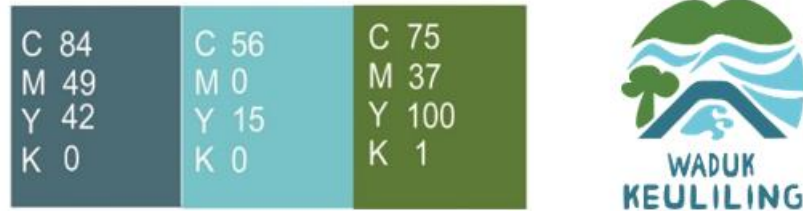


Gambar 8. *Positif Dan Negatif Landmark*

i. *Warna Landmark*

Warna hijau warna sekunder antara percampuran dua warna primer pencampuran warna biru dan kuning. Warna hijau ini sangat erat dengan alam yang asri, yang berikan kedamaian, kesejukan, kenyamanan keseimbangan ekosistem, relaksi. Warna biru pada landmark waduk keuliling memberikan ke asrian alam dan ketenangan dan kedamaian. Sesuai dengan tujuan pengelolah

Waduk Keuliling yang memiliki potensi wisata alam yang lebih baik Heller, Eva. (2009).



Gambar 9. Palet warna *Landmark*

j. *Grid System Landmark*

Grid system landmark bertujuan untuk sistem pengorganisasian spasial yang digunakan untuk memetakan atau menata elemen-elemen penting (*landmark*) dalam sebuah ruang atau lingkungan, terutama dalam konteks desain antar muka pengguna *grid system landmark* Waduk Keuliling.



Gambar 10. *Grid System Landmark*

k. *Scalling*

Scalling landmark Waduk Keuliling ini melihat *size* ukuran dari besar kecil nya *landmark*, yang dinyatakan dari ukuran cm dan inci agar *landmark* bisa terlihat dengan ukuran besar dan kecil.



Gambar 11. *Landmark Size*

2. *Sign System*

a. *Studi Pictogram*

Perancangan pictogram dari visual suatu benda atau fasilitas yang ada pada Waduk Kuliling yang dijadikan sebuah visual icon tempat. Pada pictogram Waduk Kuliling menggunakan objek

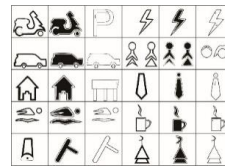
yang ada pada Waduk Keuliling itu sendiri sebagai bentuk visual yang lebih sederhana.



Gambar 12. Sketsa Pictogram

b. Digitalisasi Pictogram

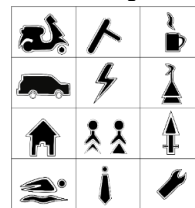
Digitalisasi pictogram proses digital dari proses sketsa dari ide dan konsep pada Waduk Keuliling dengan menggunakan visual pada waduk keuliling.



Gambar 13. Digitalisasi Pictogram

c. Pictogram Terpilih

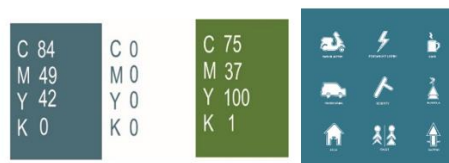
Dari beberapa sketsa yang sudah didigitalisasi dipilih beberapa pictogram yang sesuai kebutuhan pada Waduk Keuliling.



Gambar 14. Pictogram Terpilih

d. Warna Pictogram

Pictogram menggunakan warna putih dimana warna putih sering berkaitan dengan kedamaian, sucian, harmoni, kesederhanaan dan minimalis. Warna putih memberikan sorotan yang lebih Besar Dan warna background menggunakan warna pada landmark yaitu warna biru tua, dan warna hijau.



Gambar 15. Warna Pictogram dan *Background*

e. Tipografi *Sign System*

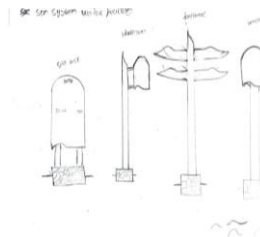
Pengguna *font* arial bold untuk menerapkan *font* selaras untuk perancang agar desain sesuai dengan yang dirancang dan terlihat lebih jelas dengan ketebalan



Gambar 16. Tipografi *Sign System*

f. Sketsa *Sign System*

Perancang *sign system* perlunya sketsa *signage* yang ide visualnya dari bentuk bendungan, elemen pada landmark sesuai ide dan konsep pada Waduk Keuliling.



Gambar 17. Sketsa *Sign System*

g. Warna *Sign System*

Warna tiang pada *sign system* adalah hijau tua (hampir menyerupai hitam, tetapi jika diperhatikan lebih dekat, terlihat sebagai hijau yang sangat gelap). Warna ini digunakan konsisten pada tiang utama dan penunjuk arah, memberikan tampilan alami yang cocok untuk lingkungan luar ruang. Warna hijau tua. Warna gelap memberi kesan kokoh, stabil, dan dapat dipercaya. Memberikan rasa keamanan visual bagi pengunjung yang mengandalkan papan petunjuk arah. Warna ini tidak mencolok, sehingga tidak mengganggu pemandangan sekitar. Morton, J. (1997).



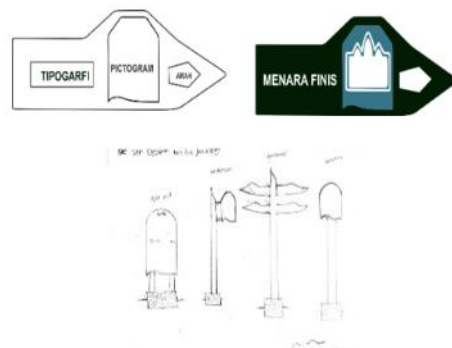
Gambar 18.:Warna *Sign System*

h. Layout

Layout, atau tata letak, adalah pengaturan elemen-elemen dalam suatu ruang atau halaman untuk mencapai efisiensi dan efektivitas dalam fungsi dan estetika. Perancang menggunakan layout unsur dari bentuk elemen pada Waduk Keuliling yang selaras dari bentuk visual dengan mengabungkan pictogram, tipografi dan perpaduan dengan landmark Waduk Keuliling.

a) Layout Directional Sign

Merupakan tanda arah terletak pada bagian simpang jalan yang memberikan petunjuk pada fasilitas yang ikonik pada Waduk Keuliling. Bentuk *directional Sign* dari bentuk bendungan Waduk Keuliling, pada papan yang menejol pada bagian ujung dari bentuk bendungan dan pada bagian ujung tiang yang runcing dari bentuk air pada *landmark*.



Gambar 19. Layout Directional Sign

b) Layout Identificational Sign

Menunjukkan lokasi atau fasilitas perancangan *sign system* *Identificational Sign* berfungsi dalam menunjukan fasilitas yang ingin dituju dan terarah dalam mengunjung sebuah wisata. *identificational sign* terletak pada tempat *spot* wisata yang sudah ditujuh, toilet, kantin dan fasilitas lainnya. Bentuk *layout* identifikasi dari bentuk bendungan yang terdapat pada *landmark* Waduk Keuliling.



Gambar 20. Layout Identifikasi Sign

c) *Layout Informational Sign*

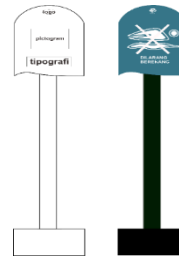
Tanda yang menginformasi kan secara langsung tempat yang dituju dan latar belakang Waduk Kuliling untuk berikan arahan pada suatu tempat. *Informational sign* pada Waduk Keuliling diletakan pada area luar ruangan agar pengunjung lebih mudah. Bentuk *layout informational sign* dari bentuk bendungan yang terdapat pada *landmark* Waduk Keuliling.



Gambar 21. Infomational Sign

d) *Layout Warning Sign*

Sistem tanda atau simbol yang digunakan untuk memberikan peringatan tentang potensi bahaya atau risiko disuatu lingkungan. Perancangan *sign system warning* untuk meghindari tempat yang berbahaya. Di tempatkan pada lokasi yang dilarang untuk menghindari bahaya. Bentuk *layout warning sign* dari bentuk bendungan Waduk Keuliling yang terdapat pada *landmark* seperti bendungan, gunung air.



Gambar 22. Warning Sign

i. *Signage dan Wayfinding*

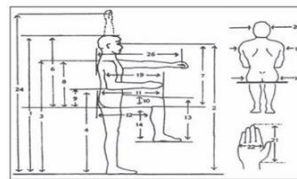
Signage dan wayfinding diletak pada indoor dan outdoor dimana memberikan informasi kepada pengunjung pada Waduk Keuliling *Signage dan wayfinding* memberikan informasi seputar Waduk Keuliling dan membantu pengunjung dalam menjelajahi suatu daerah atau wilayah dalam sebuah *map*.

Antropometri

Antropometri merupakan ilmu yang mempelajari ukuran, proporsi, dan dimensi tubuh manusia. Ilmu ini berperan penting

dalam berbagai bidang seperti desain industri, arsitektur, ergonomi, dan komunikasi visual. Dengan memahami perbedaan ukuran tubuh manusia, antropometri memberikan pedoman dalam menciptakan produk yang nyaman dan fungsional untuk berbagai bentuk tubuh.

Faktor mempengaruhi desain antara lain tinggi badan, jarak pandang dan sudut pandang. Dalam data antropometri Indonesia tinggi badan yaitu berkisar usia 5 tahun 118,7 usia 50 tahun 153,63, usia 95 tahun 187,6 tinggi mata 5 thn 109.38, usia 50 tahun 142.76, usia 95 tahun 176.14 tinggi bahu.



Gambar 23. Antropometri

j. Aplikasi Sign System

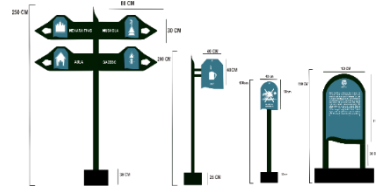
a) Bahan dan material

Bahan yang digunakan untuk perancangan *sign system* Waduk Keuliling dengan menggunakan bahan kayu, plat seng, batu, semen, besi untuk *sign system informational sign, warning sign, directional sign*, sedangkan untuk pengampilkasian untun pameran dengn bahan kayu, triplek untuk *identification sign* dengan ukuran bahan 30 mm ketebalan mm samp. ukuran pada *wayfinding* dari 30 cm sampai 90 cm di sesuaikan kondisi lapangan dengan desain stiker dan spanduk.

b) Deskripsi ukuran

Ukuran pada *sign system* pada Waduk Keuliling berbeda beda ukurannya sesuai kebutuhan masing masing *sign system* pada *directional Sign* dengan ukuran tinggi 250 cm lebar papan 80 cm lebar papan 30 cm tapak tiang 30 cm, identifikasional *sign* tinggi 200 cm lebar papan 40 cm tinggi papan 40 cm tapak tiang 25 cm. *informational sign* tinggi 150 cm lebar 100 cm tinggi papan 110 cm tinggi tiang 30 cm

tapak tiang 30 cm. warning sign tinggi 150 cm lebar papan 40 cm tinggi papan 50 cm tapak tiang 30 cm. Jarak pandang terhadap objek *sign system* 100 cm untuk memberi tindakan lebih cepat normal jarak pandang 5 sampai 20 meter untuk mengenali visual bentuk.



Gambar 24. Ukuran Sign System

k. *Site Map*

Site map adalah sebuah peta area dan lokasi yang memberikan petunjuk pada pengunjung yang lebih terarah pada lokasi yang ingin dituju atau pemandu dalam menunjukan sebuah lokasi. Perancangan *site map* dengan menggunakan ide konsep dari map bendungan Waduk Keuliling sedemikian bentuk dengan garis garis batas. Ukuran pada site map dengan tinggi 200 cm lebar papan 150 cm tinggi papan 180 cm tapak penyangga 30 cm.



Gambar 25. Site map

IV. KESIMPULAN

Pada proses akhir perancangan grafis Waduk Keuliling sebagai objek wisata di kabupaten Aceh Besar yaitu menghasilkan karya sebuah *Landmark* dan *Sign System* pada Waduk Keuliling yang terdiri dari *landmark*, *directional sign*, *identifikasional Sign*, *informasional sign*, *warning sign*, dan *site map*. Ide perancangan *landmark* pada Waduk Keuliling dengan menggunakan visual yang ada pada Waduk Keuliling seperti visual air, gunung, bendungan pohon yang akan dijadikan sebuah konsep bentuk yang menjadi identitas Waduk Keuliling Bentuk *landmark* yang akan dirancang tidak jauh dari bentuk Waduk Keuliling yang memiliki visual air, gunung atau gunung, bendungan, pohon dengan Teknik teori

“Gestal” Perancang *sign system* dengan tampilan sesuai dengan lingkungan dimana menggunakan desain yang kreatif, komunikatif dan informatif untuk membantu wisatawan dan masyarakat dalam mengunjungi wisata Waduk Keuliling

Dengan adanya perancangan grafis lingkungan pada Waduk Keuliling sebagai objek wisata di kabupaten Aceh Besar dengan menggunakan metode pengumpulan data antara lain yaitu, Observasi, wawancara, literatur. Analisis SWOT, analisis data, Desain Thinking untuk pencipta grafis lingkungan yang lebih komunikatif dan informatif, Untuk memecakan permasalahan pada Waduk Keuliling, sehingga dengan adanya metode perancangan akan menghasilkan solusi dalam perancangan *sign system* yang komunikatif dan informatif.

V. REFERENSI

- Aishah, L. N., Program, A., Rupa, S., Bahasa, F., Seni, D., Surabaya, U. N., & Program, W. S. (2017). Perancangan *Sign System* Cv. Alam Hijau Selaras. In *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* (Vol. 05).
- Hermanto, YAL (2011). **Perancangan grafis lingkungan Jawa Timur Park 2*.
- Mahmud, M., Achmad, A., & Azmeri, A. (2020). Pengembangan Ekowisata Di Kawasan Waduk Keuliling Kecamatan Kuta Cot Glie Kabupaten Aceh Besar *Jurnal Arsip Rekayasa Sipil Dan Perencanaan*, 3(2), 138–147. <https://doi.org/10.24815/Jarsp.V3i2.16564>
- Nasikhul, A., Pendidikan, H., Rupa, S., Bahasa, F., Seni, D., & Surabaya, U. N. (N.D.). *Perancangan Sign System Kawasan Wisata Besuki Kediri*.
- Oktaviana, M., & Agusta, A. (N.D.). *Perancangan Sign System Wisata Tebing Keraton Kabupaten Bandung*.
- Pertiwi, NAK (2024). *Perancangan grafis lingkungan pada Potret Edupark Cafe & Resto* (Proposal Karya). Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Aceh.
- S., Bahasa, F., Seni, D., & Surabaya, U. N. (2016). Perancangan *Sign System* Taman Flora Surabaya Agus Mujabfaqni Tri Cahyo Kusumandyoko. In *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* (Vol. 04).
- Sayuti, M., & Fiandra, Y. (2020). Perancangan Grafis Lingkungan Kompleks Perkantoran Pemerintahan Kabupaten Tebo. *Rupa, Eksperimental Dan Inovatif*, 02.
- Widia Kartika, E., & Supena, A. (N.D.). *Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Dalam Novel “Pasung Jiwa” Karya Okky Madasari*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasiemail>

Bravikawati, M., Oktaviani, C. Z., & Fauzi, M. (2022). Kinerja Operasi dan Pemeliharaan Bendungan Keuliling Kabupaten Aceh Besar *Jurnal Arsip Rekayasa Sipil dan Perencanaan*, 5(4), 337-345.

Buku

Harvard University Press. Munsell, A. H. (1912). *A Pigment Color System And Notation*. The National Geographic Society.

Craig, J. (1980). *Graphic Design Handbook*. Van Nostrand Reinhold.

Larose, D. T. (2005). *Discovering Knowledge In Data: An Introduction To Data Mining*. Wiley-Interscience.

Laseau, P. (2001). *Graphic Thinking For Architects And Designers* (3rd Ed.). John Wiley & Sons.

Dr.Jokhanan Kristiyono, S. (2020). *Komunikasi Grafis*. Jakarta: Kencana

(lia anggraini, 2014) desain komunikasi visual; dasar dasar panduan untuk pemula. bandung:nuansa candakia.

Heller, Eva. (2009). *Psychologie de la couleur: effets et symboliques*. Pyramyd.

Morton, J. (1997). *Color Matters: The Science and Meaning of Color*.

<https://Sda.Pu.Go.Id/Balai/Bwssumatera1/Article/Pembangunan-Waduk-Keuliling>

<https://infooperaturan.id/>