



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



# **ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN SMPN 1 SUKODONO**

NAMA : DICKY NOVENDRA  
NIM : 18420100075

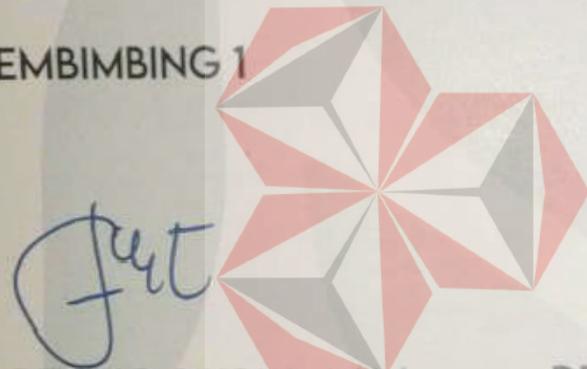
# LEMBAR PENGESAHAN

"PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN EFEKTIFITAS SISWA DI SMPN 1 SUKODONO"

TELAH DI PERIKSA, DIUJI, DAN DI SETUJUI OLEH DEWAN PENGUJI

KAMIS, 31 JULI 2024

PEMBIMBING 1



SISWO MARTONO S.KOM., M.M.  
NIDN. 0726027101

PEMBIMBING 2



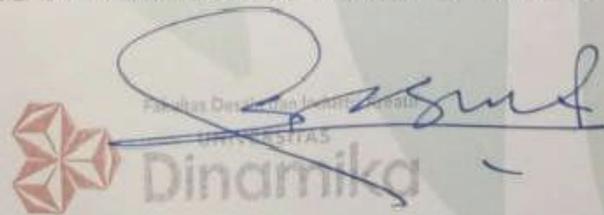
DR. MOCHAMMAD ARIFIN, S.PD., M.SI  
NIDN. 0717106501

PENGUJI



DHIKA YUAN YURISMA, M.DS.  
NIDN. 0720028701

MENGETAHUI,  
DEKAN FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF



KARSAM, MA., PH.D.  
NIDN. 0705076802

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	I
DAFTAR ISI.....	II
INTRODUCTION .....	III
LATAR BELAKANG .....	4
KONSEP KARYA .....	5
TIPOGRAFI.....	6
COLOR PALLETE.....	7
ICON DESIGN.....	8
UKURAN.....	9
IMPLEMENTASI.....	10
DESKRIPSI KARYA.....	19
BIODATA.....	20

# INTRODUCTION

SYUKUR ALHAMDULILLAH DENGAN SEGALA KERENDAHAN HATI, PENULIS MENGUCAPKAN SYUKUR KEPADA TUHAN YANG MAHA ESA ATAS RAHMAT DAN KARUNIA-NYA, SEHINGGA PENULIS DAPAT MENYELESAIKAN LAPORAN PENELITIAN YANG BERJUDUL “PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN EFEKTIFITAS SISWA DI SMPN 1 SUKODONO” DENGAN BAIK DAN TEPAT WAKTU.

PENULIS MENGUCAPKAN TERIMA KASIH KEPADA SEMUA PIHAK YANG TERLIBAT ATAS UPAYANYA DALAM KELANCARAN PROSES KERJA MELALUI NASEHAT, BIMBINGAN, MASUKAN DAN DUKUNGANNYA.

SAYA INGIN MENGUCAPKAN TERIMA KASIH SEBESAR-BESARNYA KEPADA SEMUA ORANG YANG TERLIBAT.

PENULIS BERHARAP BUKU INI DAPAT MEMBERIKAN MANFAAT YANG BESAR KEPADA PEMBACANYA DALAM MEMAHAMI PROSES ENVIROMENTAL GRAPHIC DESIGN.

# LATAR BELAKANG PERANCANGAN KARYA

SMPN 1 SUKODONO MEMILIKI PERATURAN BK UNTUK MENGATASI KETIDAKSIPLINAN, KETERLAMBATAN, SERAGAM, PENGGUNAAN GADGET, BAHASA, SOPAN SANTUN, DAN KEAMANAN. MURID HARUS MEMAKAI ATRIBUT LENGKAP, MENGIKUTI PELAJARAN, DAN HADIR TEPAT WAKTU. TUJUAN PERATURAN INI ADALAH Mendukung Akademik dan Mengajarkan Disiplin, Tanggung Jawab, dan Kerjasama.

MASALAH YANG DIHADAPI TERMASUK BULLYING, PERKELAHIAN, BOLOS, TIDUR DI KELAS, PENGGUNAAN GADGET YANG TIDAK SEMESTINYA, TIDAK MEMAKAI ATRIBUT LENGKAP, TIDAK MEMBUANG SAMPAH PADA TEMPATNYA, MERUSAK FASILITAS, DAN TIDAK MENGEMBALIKAN PERALATAN SEKOLAH DAN KANTIN.

PENELITI TELAH MERANCANG *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN* DENGAN METODE SEMIOTIKA UNTUK MENGATASI MASALAH DI SMPN 1 SUKODONO. DESAIN INI MENGGUNAKAN SIMBOL, WARNA, DAN DESAIN YANG JELAS UNTUK MEMBANTU SISWA MEMAHAMI PENTINGNYA MENJAGA KETERTIBAN. TUJUANNYA ADALAH MENCIPTAKAN LINGKUNGAN BELAJAR YANG Mendukung Perkembangan Akademik, Kebersamaan, Tanggung Jawab, dan Kepedulian Terhadap Lingkungan. Dengan upaya ini, diharapkan SMPN 1 SUKODONO MENJADI TEMPAT YANG Mendukung Generasi Siswa yang Bertanggung Jawab dan Peduli Terhadap Lingkungan Sekitar.

# KONSEP KARYA

## KEYWORD

ANALISIS *KEY COMMUNICATION MESSAGE* MENGHASILKAN KATA KUNCI "*ATTITUDE*" DALAM PEMBUATAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN (EGD)* DI SMPN 1 SUKODONO. "*ATTITUDE*" YANG POSITIF SANGAT DIJUNJUNG TINGGI DI SEKOLAH INI. *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN (EGD)* DIGUNAKAN UNTUK MENKOMUNIKASIKAN PESAN YANG MENDORONG SISWA MEMILIKI SIKAP BAIK TERHADAP SESAMA, MENGHORMATI PERBEDAAN, DAN MENCIPTAKAN LINGKUNGAN POSITIF.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## TIPOGRAFI

TIPOGRAFI YANG DIPILIH UNTUK *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN* (EGD) DI SMPN 1 SUKODONO ADALAH COCOGOOSE KARENA KARAKTER TEGAS DAN TEBALNYA MUDAH TERLIHAT DAN MENONJOL DI LINGKUNGAN LUAR RUANGAN. COCOGOOSE MEMBERIKAN KEJELASAN DAN DAYA TARIK VISUAL, MENJADIKANNYA PILIHAN TEPAT UNTUK MENYAMPAIKAN PESAN DENGAN JELAS MELALUI DESAIN GRAFIS.



### **COCOGOSE**

ABCDEFGHIJKLMN**O**PQRSTUVWXYZ

XYZ

ABCDEFGHIJKLMN**O**PQRSTUVWXYZ

1234567890?!

## COLOR PALETTE

DALAM PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN (EGD)* INI, PENGGUNAAN WARNA-WARNA YANG SESUAI DENGAN KATA KUNCI YANG TELAH DIIDENTIFIKASI AKAN DITERAPKAN KE BERBAGAI MEDIA. WARNA-WARNA TERSEBUT AKAN DIPILIH DAN DIGUNAKAN SECARA STRATEGIS UNTUK MEMPERKUAT PESAN-PESAN YANG INGIN DISAMPAIKAN MELALUI DESAIN GRAFIS. DENGAN DEMIKIAN, PENERAPAN WARNA YANG TEPAT AKAN MEMBANTU MENCIPTAKAN LINGKUNGAN YANG LEBIH KOMUNIKATIF DAN MENDUKUNG TUJUAN EGD DI SMPN 1 SUKODONO.

- A. HIJAU : HARMONI DAN KESEHATAN.
- B. MERAH : KEBERANIAN DAN KEKUATAN.
- C. KUNING : KEBAHAGIAAN DAN OPTIMISME.
- D. BIRU : KEPERCAYAAN DAN KESETIAAN.



HIJAU  
#16A851  
22, 168, 81  
87, 0, 52, 34



MERAH  
#EC2028  
236, 32, 40  
0, 86, 83, 7



KUNING  
#F8EF24  
248, 239, 36  
0, 4, 85, 3



BIRU  
#1168A7  
17, 104, 167  
90, 38, 0, 35

## ICON DESIGN

PROSES PEMBUATAN IKON UNTUK *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN (EGD)* MENGGUNAKAN *ADOBE ILLUSTRATOR 2018* MELIBATKAN PENGGUNAAN IKON YANG DIPEROLEH DARI INTERNET SEBAGAI REFERENSI. DENGAN *ADOBE ILLUSTRATOR*, IKON TERSEBUT DIUBAH MENJADI KARYA YANG LEBIH FLEKSIBEL DALAM HAL WARNA, KOMPOSISI, DAN DETAIL. PROSES INI MENGGABUNGKAN KREATIVITAS TRADISIONAL DENGAN KEMAMPUAN DIGITAL.



# PROJECTING LOLLIPOP (10x30CM)

KELAS

 <b>RUANG KELAS</b> <b>7A</b>	 <b>RUANG KELAS</b> <b>8A</b>	 <b>RUANG KELAS</b> <b>9A</b>
---	---	---

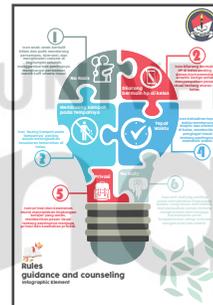
TOILET

 <b>TOILET</b> <b>PRIA</b>	 <b>TOILET</b> <b>WANITA</b>
--	--

RUANG  
TUNGGAL

 <b>RUANG</b> <b>UKS</b>	 <b>LAB</b> <b>TIK</b>	 <b>RUANG</b> <b>GURU</b>
 <b>LIBRARY</b>	 <b>RUANG</b> <b>BK</b>	 <b>LAB</b> <b>IPA</b>
 <b>RUANG</b> <b>MUSIK</b>		

# UKURAN



150CM





**IMPLEMENTASI**

UNIVERSITAS  
Dinamika

# WAYFINDING





**WAYFINDING  
SMP NEGERI 01  
SUKODONO**

- 1. MASJID
- 2. TEMPAT PARKIR
- 3. RUANG MUSIK
- 4. RUANG UKS
- 5. RUANG BK
- 6. RUANG GURU
- 7. RUANG OSIS
- 8. RUANG LAB IPA
- 9. LAPANGAN BASKET
- 10. GREEN HOUSE
- 11. PERPUSTAKAAN
- 12. RUANG TIK
- 13. LAPANGAN VOLI
- 14. LAPANGAN BOLA
- 15. LAPANGAN BADMINTON
- 16. TOGA

- 17. CAFETARIA
- 18. TPS
- A. TOILET

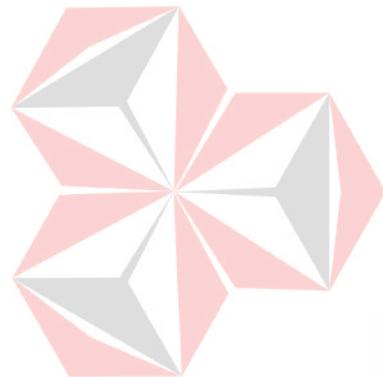




## CEILING-HUNG BOARD



# POSTER



## PROJECTING LOLLIPOP



STIKER



LOLLIPOP



## DESKRIPSI DAN PENJELASAN KARYA ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN

PERANCANGAN MEDIA PENDUKUNG BERTUJUAN UNTUK MEYAMPAIKAN INFORMASI KEPADA SISWA-SISWI TERKAIT DENGAN OBJEK SMPN 1 SUKODONO. DENGAN ADANYA MEDIA PENDUKUNG, DIHARAPKAN DAPAT MEMBANTU MENYAMPAIKAN INFORMASI SEKALIGUS TERKAIT PERATURAN BK.

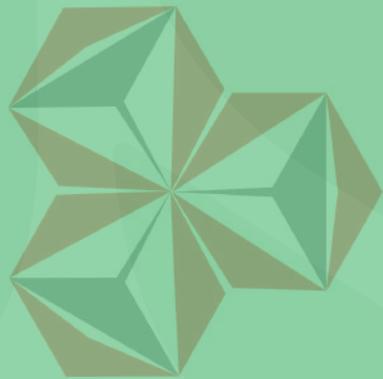
## SINOPSIS KARYA

*ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN* DI SMPN 1 SUKODONO MEMBERIKAN BERBAGAI MANFAAT SIGNIFIKAN BAGI SISWA DAN LINGKUNGAN SEKOLAH. PERTAMA, *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN* DAPAT MENCIPTAKAN SUASANA BELAJAR YANG LEBIH MENARIK DAN INSPIRATIF, SEHINGGA BISA MEMBERIKAN INOVASI DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA.

## BIODATA

PERKENALKAN, NAMAKU DICKY NOVENDRA. AKU LAHIR PADA 4 NOVEMBER 1999 DI SIDOARJO. SALAH SATU HOBI YANG SANGAT AKU NIKMATI ADALAH BERMAIN GAME. BERMAIN GAME TIDAK HANYA MENJADI CARA BAGIKU UNTUK BERSANTAI DAN MENGHIBUR DIRI, TETAPI JUGA KESEMPATAN UNTUK MENGEMBANGKAN STRATEGI, KERJASAMA TIM, DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS. SELAIN ITU, MELALUI GAME, AKU BISA BERINTERAKSI DENGAN BANYAK ORANG DARI BERBAGAI LATAR BELAKANG, MEMPERLUAS JARINGAN PERTEMANAN DAN MEMPERKAYA PENGALAMAN SOSIALKU.





UNIVERSITAS  
**Dinamika**