

PERSEPSI MAHASISWA DKV FSD UNM TERHADAP DESAIN GRAFIS LINGKUNGAN DAN DESAIN INFORMASI BERTEMA LINGKUNGAN HIDUP**Nurabdiansyah^{1*}, Moh. Ahsan S. Mandra²**¹Pendidikan Kependudukan dan Lingkungan Hidup¹Email: nurabdiansyah@unm.ac.id²Universitas Negeri Makassar²Email: mohammad.ahsan.sm@unm.ac.id

© 2023 – UEJ Program Studi Pendidikan Kependudukan dan Lingkungan Hidup

Universitas Negeri Makassar. Ini adalah artikel dengan akses terbuka dibawah Licensi CC BY-NC-4.0

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0>**Abstract**

Environmental Graphic Design (EGD) is a design discipline concerned with the creation and arrangement of graphic design elements in a physical environment. While environment-themed information design refers to the use of graphic design to convey messages about environmental issues. Environmental Graphic Design in this context is a medium of conveying messages through visual communication design. This study analyzes the perception of students of the Visual Communication Design (DKV) department, Faculty of Art and Design, Universitas Negeri Makassar (UNM) towards Environmental Graphic Design and environment-themed information design. The research was conducted by asking simple questions about Environmental Graphic Design and environment-themed information design. It was concluded that students know the use of graphic design and information design to convey messages about environmental issues but have not been able to understand the effectiveness and potential of environmental graphic design in increasing public understanding and awareness of these issues. This research encourages the use of Environmental Graphic Design to convey messages about the environment intersecting with information design which is believed to provide new experiences and inspire behavior change in environmental issue and conservation efforts and encourage concrete actions in supporting environmental education.

Keywords: design; graphic; environmental; EGD; information.**Abstrak**

Environmental Graphic Design (EGD) adalah disiplin desain yang berkaitan dengan penciptaan dan pengaturan elemen desain grafis dalam lingkungan fisik. Sedangkan desain informasi bertema lingkungan mengacu pada penggunaan desain grafis untuk menyampaikan pesan tentang isu-isu lingkungan hidup. Desain grafis lingkungan dalam konteks ini adalah media penyampai pesan melalui desain komunikasi visual. Penelitian ini menganalisis persepsi mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) Fakultas Seni dan Desain (FSD) Universitas Negeri Makassar (UNM) terhadap desain grafis lingkungan dan desain informasi bertema lingkungan hidup. Penelitian dilakukan dengan memberikan pertanyaan sederhana tentang desain grafis lingkungan dan desain informasi bertema lingkungan. Dari penelitian ini disimpulkan bahwa mahasiswa mengetahui penggunaan desain grafis dan desain informasi untuk menyampaikan pesan tentang isu lingkungan hidup tapi belum mampu memahami efektifitas dan potensi desain

grafis lingkungan dalam meningkatkan pemahaman serta kesadaran masyarakat tentang isu tersebut. Penelitian ini mendorong penggunaan desain grafis lingkungan untuk menyampaikan pesan tentang lingkungan hidup bersilangan dengan desain informasi yang diyakini akan memberikan pengalaman baru dan menginspirasi perubahan perilaku dalam upaya perlindungan dan pelestarian lingkungan serta mendorong tindakan nyata dalam mendukung Pendidikan Kependudukan dan Lingkungan Hidup.

Kata Kunci: *desain grafis lingkungan, desain informasi, lingkungan hidup, EGD, informasi*

PENDAHULUAN

Desain grafis atau desain komunikasi visual telah lama digunakan dalam menyampaikan berbagai pesan tentang lingkungan karena desain grafis memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan-pesan lingkungan dengan cara yang menarik, efektif, dan dapat mempengaruhi perilaku audiens. Melalui desain grafis, kita bisa memvisualisasikan isu lingkungan, seperti perubahan iklim, deforestasi, polusi, dan keanekaragaman hayati dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh masyarakat. Melalui desain yang kuat dan inspiratif, desainer grafis dapat mendorong masyarakat untuk mengadopsi gaya hidup yang lebih ramah lingkungan, seperti mendaur ulang, menggunakan energi terbarukan, atau mengurangi jejak karbon (Flowers et al., 2015).

Keberlanjutan penggunaan desain grafis dalam menyampaikan isu lingkungan mencakup tiga bidang yakni desain grafis itu sendiri, lingkungan dan masyarakat. Hal ini menunjukkan kompleksitas desain grafis yang saling berhubungan dengan berbagai ilmu lintas disiplin dan berbagai aplikasi pendukungnya (Stanforth, n.d.). Didalam keilmuan desain grafis, terdapat kajian yang secara khusus membicarakan tentang lingkungan. Meski demikian, kajian keilmuan desain grafis yang berhubungan dengan lingkungan ini diidentifikasi lebih pada konteks media penyampai pesan dan bagaimana manusia merespon media tersebut melalui interaksi secara langsung dengan lingkungan sekitarnya. Cabang keilmuan ini disebut Desain Grafis Lingkungan (*Environmental Graphic Design*, disingkat *EGD*). Desain grafis lingkungan adalah disiplin desain yang berkaitan dengan penciptaan dan pengaturan elemen desain grafis dalam lingkungan fisik. Ini melibatkan penggunaan elemen visual seperti *signage*, *wayfinding* (sistem petunjuk arah), grafik, peta, ilustrasi, tipografi, dan bahkan elemen fisik seperti instalasi artistik untuk menciptakan pengalaman yang informatif, menarik, dan fungsional di dalam ruang dan lingkungan tertentu secara fisik. Desain grafis lingkungan harus merupakan perpaduan antara kreatifitas dan teknik presentasi secara rasional, dan bagaimana hal itu harus ditampilkan (Elizei, 2017).

Environmental Graphic Design kemudian sering dikaitkan dengan desain grafis berbasis pengalaman dalam sebuah lingkungan tertentu, dan dikembangkan dalam berbagai organisasi desain grafis profesional seperti SEG (The Society of Experiential Graphic Design). Keistimewaan EGD salah satunya adalah membantu orang berorientasi dan berinteraksi dengan lingkungan fisik dengan lebih baik. EGD dapat diterapkan dalam berbagai konteks lingkungan secara fisik, termasuk lingkungan perkotaan, gedung perkantoran, pusat perbelanjaan, transportasi umum, museum, taman, dan tempat-tempat umum lainnya. Desain grafis lingkungan kemudian menciptakan peluang untuk mendorong perilaku yang lebih baik di masyarakat dan meningkatkan nilai desain grafis untuk pengembangan sosial yang berkelanjutan (Vezzani & Gonzaga, 2017). Dalam salah satu penelitiannya, Vezzani mendesain sebuah event desain partisipatif yang melibatkan desain grafis lingkungan dan penanda visual lainnya untuk meningkatkan pengalaman dan sisi kolaboratif dari suatu kelompok masyarakat (Staples et al., 2019).

Desain informasi adalah praktik visualisasi data dan penyajian informasi agar mudah diakses dan mudah dipahami oleh pengguna dalam situasi tertentu untuk memenuhi tujuan yang ditetapkan. Desain informasi membantu pengguna memahami data yang kompleks dengan mengatur dan menyederhanakan data dan informasi dengan cara yang dapat dipahami dengan cepat. Desain informasi telah dikaitkan erat dengan desain grafis dan tampilan informasi untuk efektivitas dan fungsi versus estetika murni, bersilangan secara signifikan dengan desain grafis lingkungan berbasis pengalaman (*Experiential Graphic Design*) dan lingkungan. Desain informasi khususnya dalam penyajian

informasi berkaitan dengan *signage*, tampilan visual, grafik interpretatif, dan pameran. (Atamaz, 2019). Ini adalah kompetensi inti dari desain grafis lingkungan dan *experiential graphic design* dan alat penting bagi praktisi dalam disiplin ilmu ini, khususnya di mana informasi yang kompleks harus disampaikan. Desain informasi dapat meningkatkan pemahaman dengan menciptakan hierarki visual yang menekankan fokus pada konten/informasi yang ingin disampaikan.

Salah satu aspek penting dari desain informasi adalah pemilihan dan penyusunan data. Desainer harus mempertimbangkan bagaimana data disusun, apakah dalam bentuk tabel, grafik, diagram, atau visualisasi lainnya yang paling sesuai untuk menyampaikan informasi dengan efektif. Selain itu, desainer juga perlu mempertimbangkan pemilihan warna, tipografi yang tepat, serta penggunaan visualisasi yang sesuai untuk memfasilitasi pemahaman informasi (Sless, n.d.). Dalam konteks lingkungan, desain informasi dapat digunakan untuk menyajikan data lingkungan, statistik, interaksi manusia dengan alam, dan isu-isu lingkungan lainnya dengan cara yang jelas, menarik, dan efektif.

Desain informasi dalam konteks pendidikan lingkungan mengacu pada penggunaan desain grafis untuk menyampaikan pesan-pesan tentang isu-isu lingkungan dan keberlanjutan. Ini melibatkan penggunaan elemen-elemen desain seperti warna, tipografi, gambar, grafik, dan ilustrasi untuk menciptakan komunikasi visual yang kuat dan efektif dalam menyampaikan pesan lingkungan (Vanhamäki et al., 2017). Persilangan dari desain grafis lingkungan dan desain informasi dalam lingkungan fisik sebagai media dalam pendidikan lingkungan adalah untuk meningkatkan kesadaran, pemahaman, dan partisipasi masyarakat dalam isu-isu lingkungan hidup. Dengan menggunakan desain grafis lingkungan yang menarik dan informatif, pesan-pesan lingkungan dapat disampaikan dengan cara yang lebih efektif dan dapat mencapai audiens yang lebih luas. Desain informasi lingkungan adalah turunan dari Desain Grafis Lingkungan yang fokus pada penyajian dan komunikasi informasi tentang isu-isu lingkungan, keberlanjutan, dan interaksi manusia dengan lingkungan melalui elemen desain visual (Song, 2012).

Desain informasi berpotensi meningkatkan kesadaran, membangun keterlibatan, dan mendorong tindakan yang berkelanjutan dalam mendukung pelestarian dan perlindungan lingkungan (Assibey et al., 2020). Kolaborasi antara *Environmental Graphic Design* (EGD) dan edukasi masalah lingkungan menghasilkan pendekatan yang holistik dan komprehensif dalam menyampaikan pesan dan informasi tentang isu-isu lingkungan. Kombinasi antara elemen desain grafis, informasi lingkungan, dan tampilan atraktif di lingkungan fisik dapat meningkatkan kesadaran, pemahaman, dan keterlibatan masyarakat terhadap isu-isu lingkungan yang relevan (Molloy, 2016). Desain informasi bertema lingkungan dapat digunakan untuk memvisualisasikan data lingkungan seperti perubahan iklim, keanekaragaman hayati, polusi udara, atau penggunaan sumber daya alam. Desain Informasi juga dapat digunakan untuk menyajikan informasi tentang praktik keberlanjutan, solusi lingkungan, saran-saran untuk aksi individu atau komunitas, dan informasi mengenai kebijakan lingkungan. Fokus utama dari desain informasi yang bersilangan dengan desain grafis lingkungan adalah menyampaikan informasi tentang isu-isu lingkungan melalui penyajian data, fakta, dan konsep yang jelas dan mudah dipahami, kemudian diwujudkan dalam tampilan visual yang menarik dan efektif di lingkungan fisik (Herczeg et al., 2019).

Desain Informasi bertema lingkungan menggunakan pendekatan yang analitis dan berorientasi pada data. Ini melibatkan pengolahan dan visualisasi data lingkungan, seperti statistik, tren, dan faktor lingkungan lainnya, dengan tujuan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang kondisi lingkungan, menggunakan elemen desain grafis secara kreatif dan estetis untuk menyampaikan pesan dan diterapkan secara langsung pada lingkungan fisik. Ini termasuk menciptakan visual yang menarik, menggunakan ilustrasi dan grafik yang kuat, dan menggabungkan elemen desain yang sesuai, merespon lingkungan di sekitarnya untuk membangkitkan pengalaman tertentu (Atamaz, 2019). Desain informasi bertema lingkungan dapat mencakup berbagai media, termasuk poster, *signage*, animasi, dan penempatan identitas visual dalam berbagai media. Ragam media ini digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan lingkungan secara menarik dan memikat perhatian audiens (Vanhamäki et al., 2017). Persilangan Desain grafis lingkungan dan desain informasi dapat memanfaatkan elemen visual dan desain grafis dalam lingkungan fisik untuk menciptakan media edukasi kependudukan dan lingkungan hidup yang menarik, informatif, dan memberi pengalaman unik pada berbagai kalangan masyarakat (Ojala, 2012).

Salah satu kolaborasi desain grafis lingkungan dan isu pelestarian lingkungan dapat dilihat dalam sebuah konsep pendidikan lingkungan berbasis pameran yakni pameran seni ekologis yang dilakukan oleh Song (Song, 2012). Sebagai salah satu medium desain grafis lingkungan, seni ekologis dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas, pemikiran kritis, dan gagasan berdasarkan informasi seni untuk menggambarkan pentingnya mengungkap hubungan antara pendidikan lingkungan dan seni, meneliti dan mempromosikan perkembangan intelektual, inspirasi, dan kesadaran yang lebih besar tentang isu-isu sosial dan lingkungan. Pendidikan lingkungan yang berkolaborasi dengan seni melalui diskusi dan proses yang mengintegrasikan seni ke dalam kurikulum, menggunakan karya seniman ekologi untuk membantu siswa belajar, mengajukan pertanyaan, dan memeriksa informasi kontekstual tentang seni ekologis, yang dianggap penting untuk keterlibatan dan motivasi. Kolaborasi antara desain grafis, dan seni ke dalam pendidikan lingkungan dapat membantu individu mengembangkan rasa hubungan yang lebih besar dengan (Song, 2008).

Penelitian ini juga dilakukan sebagai dasar untuk memulai kesadaran kepada mahasiswa desain komunikasi visual bahwa desainer grafis memiliki peran yang strategis dalam penyampaian isu lingkungan hidup. Kebanyakan desainer grafis tidak menyadari bahwa memecahkan masalah melalui proses desain memiliki dampak buruk terhadap lingkungan (NDEM & Joseph, 2019). Penelitian ini menjadi dasar untuk menentukan *positioning* seorang desainer grafis dalam upaya pelestarian lingkungan, sebagai dasar untuk menciptakan kesadaran tentang peran seorang desainer dalam keberlanjutan lingkungan dan berbagai upaya yang menyertainya, mendidik desainer tentang perlunya memberikan solusi lingkungan menggunakan desain grafis, dan juga untuk mendorong desainer grafis untuk mengambil tantangan desain berkelanjutan.

METODE

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dan dianalisis secara deskriptif, Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Analisis ini hanya berupa akumulasi data dasar dalam bentuk deskripsi semata dalam arti tidak mencari atau menerangkan saling hubungan, menguji hipotesis, membuat ramalan, atau melakukan penarikan kesimpulan. Sejumlah mahasiswa program studi DKV Fakultas Seni dan Desain UNM diberi pertanyaan sederhana tentang desain grafis lingkungan dan desain informasi. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes pengetahuan/pengalaman tentang desain grafis lingkungan berupa questioner dan lembar observasi. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester II Angkatan 2022 sejumlah 81 orang. Pemilihan populasi ini didasari pertimbangan bahwa mahasiswa Angkatan 2022 akan mengambil mata kuliah Desain Grafis Lingkungan pada semester selanjutnya. Penelitian ini adalah penelitian awal sebelum para mahasiswa ini menjalani perkuliahan Desain Grafis Lingkungan. Dari penelitian ini diharapkan memberi data awal tentang persepsi mahasiswa terhadap mata kuliah Desain Grafis Lingkungan dan desain informasi yang berisi pesan tentang lingkungan. Melalui penelitian ini, mahasiswa diharapkan lebih termotivasi untuk mengetahui seluk beluk desain grafis lingkungan dan dapat menggunakan kemampuannya membuat desain informasi untuk menyampaikan pesan-pesan lingkungan melalui media desain grafis lingkungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

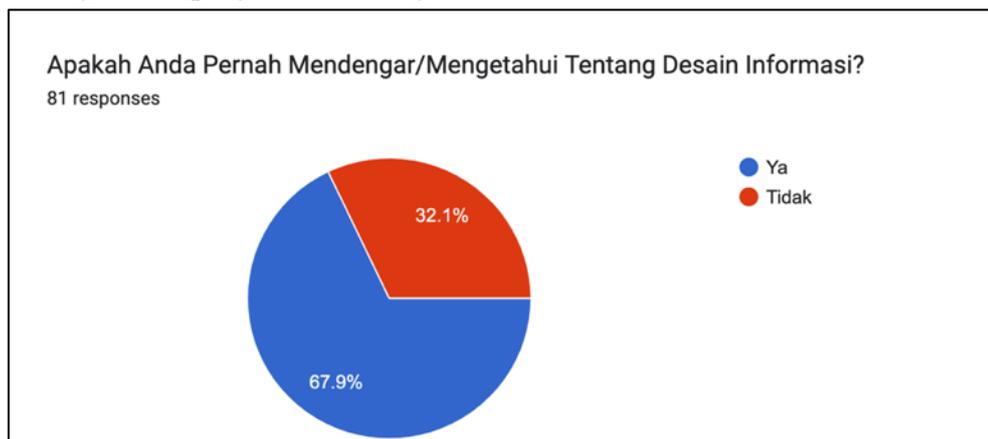
Penelitian ini dilaksanakan dengan mengajukan beberapa pertanyaan mendasar kepada responden terkait desain grafis lingkungan dan desain informasi. Dari questioner yang dibagikan, didapatkan beberapa hasil dari setiap pertanyaan sebagai berikut:

Grafik 1. Pengetahuan/pengalaman tentang Desain Grafis Lingkungan



Pertanyaan ini tujuannya untuk mengetahui apakah responden yang seluruhnya merupakan mahasiswa DKV FSD UNM pernah mendengar atau mengetahui istilah Desain Grafis Lingkungan. Dari diagram diatas, diketahui sebanyak 54,3 % atau 44 responden sudah pernah mendengar tentang Desain Grafis Lingkungan, dan sebanyak 45,7 % atau 37 responden belum pernah mendengar sama sekali.

Grafik 2. Pengetahuan/pengalaman tentang Desain Informasi



Pertanyaan ini tujuannya untuk mengetahui apakah responden yang seluruhnya merupakan mahasiswa DKV FSD UNM pernah mendengar atau mengetahui istilah Desain Informasi. Dari diagram diatas, diketahui sebanyak 67,9 % atau sebanyak 55 responden sudah pernah mendengar tentang Desain Informasi, dan sebanyak 32,1 % atau 26 responden belum pernah mendengar sama sekali.

Grafik 3. Pengetahuan/pengalaman tentang Desain Informasi Lingkungan



Pertanyaan ini tujuannya untuk mengetahui apakah responden yang seluruhnya merupakan mahasiswa DKV FSD UNM pernah mendengar atau mengetahui Desain Informasi yang menyampaikan isu lingkungan hidup. Dari diagram diatas, diketahui sebanyak 50,6 % atau sebanyak 41 responden sudah mengetahui tentang Desain Informasi yang membawa pesan lingkungan, dan sebanyak 49,4 % atau 40 responden belum pernah mengetahui sama sekali.

Grafik 4. Pengetahuan/pengalaman tentang karya desain grafis yang menyampaikan isu lingkungan hidup



Pertanyaan ini tujuannya untuk mengetahui apakah responden yang seluruhnya merupakan mahasiswa DKV FSD UNM pernah mendengar atau mengetahui karya desain grafis yang menyampaikan isu lingkungan hidup. Dari diagram diatas, diketahui sebanyak 85,2 % atau sebanyak 69 responden sudah pernah melihat karya desain grafis yang membawa pesan lingkungan, dan sebanyak 14,8 % atau 12 responden belum pernah melihat sama sekali.

Grafik 5. Persepsi Tentang Jenis Karya Desain Grafis yang Menyampaikan Isu Lingkungan Hidup



Pertanyaan ini tujuannya untuk mengetahui karya desain grafis apa saja yang pernah dilihat oleh responden yang menyampaikan isu atau informasi tentang lingkungan hidup. Dari diagram diatas, diketahui sebanyak 49,4 % (40 responden) pernah melihat karya desain berupa mural; 61,7% (50 responden) pernah melihat karya ilustrasi; 34,6% (28 responden) pernah melihat karya berupa komik; 85,4% (70 responden) pernah melihat karya berupa poster; 32,1% (26 responden) pernah melihat karya berupa banner; dan sisanya masing-masing 1,2% (1 responden) pernah melihat karya video dan lukisan, sedangkan 1,2% (1 responden) belum pernah melihat sama sekali.

Grafik 6. Persepsi tentang karya desain grafis yang efektif menyampaikan pesan lingkungan

Pertanyaan ini tujuannya untuk mengetahui persepsi responden terhadap karya desain grafis apa saja yang dianggap paling efektif untuk menyampaikan pesan tentang lingkungan hidup. Dari diagram diatas dapat dilihat bahwa 39,5% (32 responden) memilih poster; 27,2% (22 responden) memilih ilustrasi; 19,8% (16 responden) memilih mural; 8,6% (7 responden) memilih banner; dan sisanya 4,9% (4 responden) memilih video.

Pembahasan

Merujuk pada hasil penelitian dimana sebanyak 44 responden (54,3%) sudah pernah mendengar tentang desain grafis lingkungan, dan sebanyak 37 responden (45,7%) belum pernah mendengar sama sekali, disimpulkan bahwa sebagian responden relatif belum memahami desain grafis lingkungan secara baik. Persepsi tentang istilah desain grafis lingkungan dikalangan mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain UNM (DKV FSD UNM) relatif belum memadai. Beberapa mahasiswa masih terjebak pada istilah “lingkungan” dalam penamaan desain grafis lingkungan. Seperti dikemukakan sebelumnya, desain grafis lingkungan adalah disiplin desain yang berkaitan dengan penciptaan dan pengaturan elemen desain grafis dalam lingkungan fisik. Ini melibatkan penggunaan elemen visual seperti *signage*, *wayfinding* (sistem petunjuk arah), grafik, ilustrasi, tipografi, dan bahkan elemen fisik seperti instalasi artistik untuk menciptakan pengalaman yang informatif, menarik, dan fungsional di dalam ruang dan lingkungan tertentu secara fisik. Desain grafis lingkungan dianggap efektif jika digunakan sebagai media informasi tentang isu lingkungan kepada khalayak. Beberapa alasan mengapa media desain grafis lingkungan efektif dalam menyampaikan pesan lingkungan antara lain : 1) Menggunakan visual yang menarik seperti warna, komposisi, ilustrasi, dan grafik yang dapat menarik perhatian dan minat masyarakat membuat pesan lingkungan lebih mudah diperhatikan dan diingat; 2) Menggunakan komunikasi yang singkat, padat, dan jelas, teks yang minimal dan elemen visual yang kuat memungkinkan pesan disampaikan dengan cepat dan efisien karena manusia cenderung lebih mengingat informasi yang disajikan secara visual daripada teks yang panjang; 3) Pemilihan media yang kreatif dan menarik, mempengaruhi emosi dan menciptakan ikatan emosional dengan audiens, yang dapat mendorong mereka untuk bertindak; dan 4) Memakai bahasa komunikasi visual yang universal, berkomunikasi dengan audiens yang beragam secara budaya, bahasa, dan latar belakang yang berbeda dari berbagai kelompok masyarakat.

Salah satu contoh media desain grafis lingkungan yang kreatif adalah sebuah karya seni mural berjudul “KAMPANYE *CONVERSE CITY FOREST*” dimana brand sepatu “Converse” berkolaborasi dengan seniman Wormo, Fivust dan anggota All Stars, membuat karya lukis mural pada sebuah gedung di kawasan Fatmawati, Jakarta Selatan tahun 2021. Lukisan mural dengan desain unik yang bertuliskan “Berat Sama Dipikul, Ringan Sama Dijinjing” berisi pesan kepada masyarakat khususnya anak muda untuk bersatu dalam keberagaman dan juga mengajak mereka untuk bersama-sama menjaga lingkungan hidup. Media desain grafis lingkungan ini sangat kreatif karena juga menggunakan teknologi *QR-code*

yang mendorong keterlibatan warga secara interaktif. Kegiatan ini juga dibarengi dengan penanaman pohon yang kini jumlahnya telah mencapai 5559 batang pohon penghijauan.

Grafik 7. Desain Grafis Lingkungan berjudul “KAMPANYE CONVERSE CITY FOREST” menggunakan mural dan berkolaborasi dengan seniman mural di Jakarta Selatan (*Sumber: Warta Kota/Nur Ichsan*).



Desain grafis lingkungan harus merupakan perpaduan antara kreatifitas dan teknik presentasi secara rasional, dan bagaimana hal itu harus dilakukan (Elizei, 2017). Jika mengacu pada definisi ini, istilah desain grafis lingkungan mengacu pada bagaimana sebuah informasi ditampilkan di dalam sebuah lingkungan fisik. Ini terkait dengan teknik presentasi visual sehingga desain tersebut efektif dalam menyampaikan pesan/informasi. Belum memadainya persepsi mahasiswa terhadap istilah desain grafis lingkungan salah satunya karena sebagian mahasiswa masih terjebak pada konteks desain grafis sebagai karya seni semata, bukan tampilan visual dan teknik presentasi. Keistimewaan desain grafis lingkungan salah satunya adalah membantu orang berorientasi dan berinteraksi dengan lingkungan fisik dengan lebih baik, dan itu dibangun melalui tampilan visual dan teknik presentasi yang merespon lingkungan sekitarnya. Desain grafis lingkungan mencakup berbagai teknik presentasi komunikasi visual di lingkungan fisik. Dalam keilmuan desain komunikasi visual, desain grafis lingkungan meliputi:

1. *Signage dan wayfinding System*; desain sistem penanda (signage) dan sistem penunjuk arah (wayfinding) yang jelas dan konsisten untuk membantu pengunjung dalam navigasi dan menemukan tujuan di dalam ruang fisik;
2. *Placemaking and Identity*; penempatan sistem penanda visual sebuah kawasan yang biasanya digunakan untuk membangun identitasnya secara visual, misalnya identitas visual kawasan ekowisata, identitas museum/galeri, dll.
3. *Exhibition Design*: Pameran atau penataan tampilan elemen fisik yang menciptakan suasana atau mengkomunikasikan konsep tertentu yang relevan dengan lingkungan tersebut, misalnya pameran seni, penataan galeri/museum, dll;
4. *Public Installations*: instalasi karya seni diruang publik untuk memancing perhatian dan merespon lingkungan disekitarnya, seperti monument, patung, dll.
5. *Information Design*: Penggunaan grafik dan ilustrasi yang kreatif untuk memberikan informasi, menyampaikan pesan, atau memvisualisasikan data dalam cara yang mudah dipahami dan menarik, misalnya poster lingkungan hidup, peta Kawasan wisata, dll. dan
6. *Branded Environments and Themed Environments*; desain elemen grafis yang konsisten dengan tema tertentu untuk memperkuat citra tertentu di dalam lingkungan fisik misalnya taman bermain, wisata kebun, dll. Melalui desain grafis lingkungan (Environmental Graphic Design), desainer dapat menciptakan lingkungan fisik yang lebih informatif, terarah, dan berinteraksi dengan pengunjung untuk membangkitkan pengalaman tak terlupakan dengan cara yang efektif dan menarik.

Grafik 8. Contoh media desain grafis lingkungan berupa Mural/lukisan dinding bertema lingkungan hidup (*sumber: darwinstreetartfestival.com.au*)



Merujuk pada hasil penelitian dimana 55 responden (67,9%) sudah pernah mendengar tentang desain informasi, dan sebanyak 26 responden (32,1%) belum pernah mendengar sama sekali, dapat dikatakan bahwa responden rata-rata sudah mengetahui tentang desain informasi sebelumnya. Desain informasi adalah praktik menyajikan informasi dengan cara yang membuatnya paling mudah diakses dan mudah dipahami oleh pengguna. Desain informasi ditargetkan untuk khalayak tertentu dalam situasi tertentu untuk memenuhi tujuan yang ditetapkan. Dalam bentuknya yang paling canggih, ini membantu pengguna memahami data yang kompleks dengan mengatur dan menyederhanakan data dan informasi dengan cara yang dapat mereka pahami dengan cepat.

Grafik 9. Contoh seri desain informasi bertema lingkungan hidup tentang Taman Nasional di Indonesia (*sumber: indonesiabaik.id*)



Desain Informasi bertema lingkungan dapat digunakan untuk memvisualisasikan data lingkungan seperti perubahan iklim, keanekaragaman hayati, polusi udara, atau penggunaan sumber daya alam. Desain Informasi juga dapat digunakan untuk menyajikan informasi tentang praktik keberlanjutan, solusi lingkungan, saran-saran untuk aksi individu atau komunitas, dan informasi mengenai kebijakan lingkungan. Desain informasi berpotensi meningkatkan kesadaran, membangun keterlibatan, dan mendorong tindakan yang berkelanjutan dalam mendukung pelestarian dan perlindungan lingkungan (Assibey et al., 2020). Sebanyak 41 responden (50,6%) sudah mengetahui tentang Desain Informasi yang membawa pesan lingkungan, dan sebanyak 40 responden (49,4 %) belum pernah mengetahui sama sekali. Desain informasi yang menyampaikan informasi lingkungan banyak ditemui dalam bentuk poster. Beberapa contoh persilangan media desain informasi dan desain grafis lingkungan yang digunakan untuk menyampaikan pesan lingkungan antara lain : 1) Poster dan spanduk, biasanya

dipasang terentang atau ditempel di tempat-tempat strategis untuk menyampaikan pesan lingkungan dan memperoleh perhatian masyarakat secara langsung; 2) Logo dan identitas Kawasan, biasanya digunakan untuk menciptakan identitas kawasan yang berkaitan dengan isu-isu lingkungan seperti logo Kawasan taman nasional, hutan lindung atau destinasi ekowisata; 3) Desain Grafis Lingkungan berupa pameran, baik pameran temporer maupun pameran permanen seperti di museum, menggunakan display, panel informasi, dan metode display lainnya yang menarik perhatian pengunjung, dengan tampilan yang menarik membantu menyampaikan pesan-pesan lingkungan dengan cara yang efektif dan juga interaktif.

Grafik 10. Contoh poster bertema lingkungan hidup (*sumber: canva.com*)



Hasil yang berbeda didapatkan jika pertanyaan yang diajukan lebih detail misalnya tentang desain grafis yang menyampaikan isu lingkungan hidup. Desain grafis yang menyampaikan isu lingkungan hidup lazim ditemui dalam berbagai aktivitas masyarakat terutama yang berkaitan dengan isu lingkungan. Dari pertanyaan ini, sebanyak 69 responden (85,2%) sudah pernah melihat karya desain grafis yang menyampaikan isu lingkungan, dan sebanyak 12 responden (14,8%) belum pernah melihat karya desain grafis yang menampilkan isu lingkungan. Media desain grafis yang paling banyak digunakan untuk menyampaikan isu lingkungan adalah poster, dimana sebanyak 70 responden (86,4%) menyatakan pernah melihat poster bertema lingkungan. Berikutnya adalah ilustrasi (50 responden, 61,7%), dan mural (40 responden, 49,4%).

Grafik 11. Contoh ilustrasi bertema lingkungan hidup (*sumber: freepik.com dan www.gesi.co.id*)



Penelitian ini ditutup dengan pertanyaan persepsi responden terhadap media desain grafis yang dianggap paling efektif dalam menyampaikan isu lingkungan hidup. Dari beberapa pilihan jawaban yang disediakan (poster, ilustrasi, mural, banner, dan video), sebanyak 32 responden (39,5%) menempatkan

poster sebagai media yang paling efektif, disusul dengan ilustrasi (19,8%), dan mural sebanyak 16 responden (19,8%).

SIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan desain grafis lingkungan dalam menyampaikan pesan dan informasi lingkungan perlu ditingkatkan untuk meningkatkan kesadaran tentang isu-isu lingkungan dan kebutuhan untuk menyampaikan pesan-pesan lingkungan dengan cara yang efektif. Pergeseran paradigma sosial dan kesadaran global terhadap keberlanjutan dan pelestarian lingkungan perlu didukung oleh media yang kreatif. Kesadaran akan isu-isu lingkungan, perubahan iklim, keberlanjutan, dan perlindungan alam telah meningkat secara signifikan di kalangan masyarakat. Hal ini mendorong permintaan dan minat dalam menggunakan desain grafis sebagai alat untuk menyampaikan pesan-pesan lingkungan secara efektif dan kreatif. Desain grafis lingkungan perlu didorong untuk menjadi bagian yang penting dalam kampanye lingkungan dari organisasi nirlaba, perusahaan berkelanjutan, dan pemerintah yang berfokus pada keberlanjutan dan pelestarian alam. Penggunaan media sosial dan teknologi digital juga perlu untuk memperluas pengaruh desain grafis lingkungan dengan memungkinkan penyampaian pesan lingkungan yang lebih interaktif. Perkembangan teknologi desain grafis memberikan keleluasaan dan fleksibilitas bagi para desainer untuk menciptakan karya-karya yang menarik, informatif, dan berdampak. Desain grafis lingkungan perlu dikembangkan melalui penggunaan yang lebih inovatif dari elemen desain, visualisasi data, dan pendekatan partisipasi untuk menciptakan interaksi yang lebih kuat antara manusia dan lingkungan.

REFERENSI

- Assibey, G., Chisin, A., & Cronje, J. (2020). Challenges to Sustainability in the Graphic Design Practices of a Developing Nation. *Design and Culture*, 12, 57–81. <https://doi.org/10.1080/17547075.2020.1694263>
- Atamaz, E. (2019). Environmental graphic design for building information systems. *Eurasian Journal of Biosciences*, 13, 2271–2278.
- Elizei, N. S. (2017). *Environmental Graphics and Its Impact on Modern Life*. 5(5).
- Flowers, A. A., Carroll, J. P., Green, G. T., & Larson, L. R. (2015). Using art to assess environmental education outcomes. *Environmental Education Research*, 21(6), 846–864. <https://doi.org/10.1080/13504622.2014.959473>
- Herczeg, M., Winkler, T., & Ohlei, A. (2019). *Ambient Learning Spaces for School Education* (p. 5125). <https://doi.org/10.21125/iceri.2019.1240>
- Molloy, J. (2016, August 8). *Ambient Learning: An investigation of integrating graphic design into school environments to enrich educational opportunities*. [Text]. <https://segd.org/ambient-learning-investigation-integrating-graphic-design-school-environments-enrich-educational>
- NDEM, & Joseph, E. (2019). THE PLACE OF A GRAPHIC DESIGNER IN ENVIRONMENTAL SUSTAINABILITY. *International Journal of Engineering Applied Sciences and Technology*, 04(04), 251. https://www.academia.edu/49478176/The_Place_of_a_Graphic_Designer_in_Environmental_Sustainability
- Ojala, M. (2012). Hope and climate change: The importance of hope for environmental engagement among young people. *Environmental Education Research*, 18(5), 625–642. <https://doi.org/10.1080/13504622.2011.637157>
- Sless, D. (n.d.). What is Information Design? *Designing Information for People*. Retrieved July 23,

2023, from https://www.academia.edu/449792/What_is_Information_Design

- Song, Y. I. K. (2008). Exploring Connections between Environmental Education and Ecological Public Art. *Childhood Education*, 85(1), 13–19. <https://doi.org/10.1080/00094056.2008.10523051>
- Song, Y. I. K. (2012). Crossroads of public art, nature and environmental education. *Environmental Education Research*, 18(6), 797–813. <https://doi.org/10.1080/13504622.2012.670208>
- Stanforth, S. M. (n.d.). *Sustainable Stories: Linking Graphic Design and the Environment to Inform, Educate, and Inspire*.
- Staples, A. F., Larson, L. R., Worsley, T., Green, G. T., & Carroll, J. P. (2019). Effects of an art-based environmental education camp program on the environmental attitudes and awareness of diverse youth. *The Journal of Environmental Education*, 50(3), 208–222. <https://doi.org/10.1080/00958964.2019.1629382>
- Vanhamäki, S., Heinonen, A., Manskinen, K., & Kälviäinen, M. (2017). Information design as a tool for promoting renewable energy. *The Design Journal*, 20(sup1), S1827–S1835. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352701>
- Vezzani, V., & Gonzaga, S. (2017). Design for Social Sustainability. An educational approach for insular communities. *The Design Journal*, 20(sup1), S937–S951. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1353038>