

## KONSEP ECO DESAIN PADA DESAIN MEDIA INFORMASI DIGITAL UNTUK KAMPUS ITATS

**Renaldy Widyo Arifanto**

Mahasiswa Jurusan Studi Desain Produk, Jurusan Desain,  
Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya

**Ningroom Adiani**

Dosen Jurusan Program Studi Desain Produk, Jurusan Desain,  
Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya  
e-mail: ningroom.despro@itats.ac.id

### *Abstrak*

*Kampus Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya (ITATS) merupakan Kampus atau institusi swasta yang berbasis teknologi yang berlokasi di kota Surabaya. Kampus ITATS dinobatkan sebagai perguruan tinggi swasta unggulan di Jawa Timur dan menyandang predikat Eco Campus sejak 2013.*

*Kampus ITATS telah menyediakan beberapa media penyampaian informasi mengenai kampus seperti brosur, banner, mading, dan juga website namun media tersebut dinilai masih kurang efektif dan kurang menggambarkan kesan teknologi sebagai basis kampus ITATS. Peneliti merancang sebuah media informasi yang berbasis digital dengan mengedepankan unsur teknologi dan juga eco green yang merupakan identitas kampus ITATS. Desain media informasi berbasis digital dipilih karena sifatnya yang dinamis dan atraktif sehingga informasi yang disuguhkan menjadi lebih menarik dan modern.*

*Dalam tahap merancang produk ini, peneliti melakukan studi kasus terhadap beberapa media informasi yang telah ada, lalu melakukan analisa berupa analisa material, warna, bentuk, penempatan, sistem, informasi, dan interface. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap pihak terkait guna memperoleh informasi yang akurat. Hasil akhirnya peneliti menciptakan desain media informasi digital yang sesuai dengan kriteria kampus ITATS.*

***Kata kunci :*** Eco, Kampus, Media Informasi

**Abstract**

*Surabaya Adhi Tama Institute of Technology Campus (ITATS) is a technology-based campus or private institution located in the city of Surabaya. The ITATS campus has been named the leading private university in East Java and holds the title of eco campus since 2013.*

*The ITATS campus has provided a number of media for delivering information about the campus such as brochures, banners, bulletin boards, and also websites, but the media is considered ineffective and lacks an impression technology as an ITATS campus base. Researchers designed a digital-based information media by deducing elements of technology and also eco-green which is the identity of the ITATS campus. Digital-based information media design was chosen because of its dynamic and attractive nature so that the information presented becomes more attractive and modern.*

*In the stage of designing this product, the researchers conducted a case study of several existing information media, then conducted an analysis in the form of material, color, shape, placement, system, information, and interface analysis. Researchers also conducted interviews with related parties in order to obtain accurate information. The final result is the researcher creates a digital information media design that matches the ITATS campus criteria.*

**Keywords :** *Eco, Campus, Information Media*

## **I. Latar Belakang**

Kemajuan teknologi saat ini mengenai penciptaan media informasi telah berkembang pesat dan dapat melayani segala permintaan akan informasi secara tepat dan cepat. Media informasi di dalam kampus berguna untuk memberikan informasi seputar kampus kepada mahasiswa kampus maupun masyarakat umumnya calon mahasiswa yang ingin menimba ilmu di kampus tersebut. Informasi tersebut dapat berupa pengenalan atau penjelasan dalam lingkup kampus, informasi akademik atau informasi lainnya yang berkaitan dengan kampus.

Kampus Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya (ITATS) merupakan Kampus atau institusi swasta yang berbasis teknologi yang berlokasi di kota Surabaya. Kampus ITATS sebagai kampus teknik yang berbasis teknologi, juga menerapkan konsep penghijauan. Hal tersebut terbukti dengan terpilihnya kampus ITATS sebagai juara Eco Campus pada tahun 2013 hingga sekarang dan juga dianugerahi sebagai salah satu Perguruan Tinggi Unggulan dari tahun 2012-2019. Dengan berbagai penghargaan

tersebut Kampus ITATS tentu sudah menyediakan beberapa media penyajian informasi untuk memudahkan para mahasiswa atau calon mahasiswa dalam mencari informasi seperti: papan informasi atau mading, brosur, banner, dan website. Namun untuk Kampus sebesar ITATS penyajian informasi tersebut menurut peneliti masih dirasa kurang, misalnya papan informasi, brosur, dan banner merupakan media informasi yang sifatnya statis dan kurang lengkap dalam menjelaskan informasi karena yang dijelaskan hanya sebagian besar saja serta media tersebut juga memberikan kesan pasif tanpa adanya gerakan visual ataupun suara. Sedangkan website merupakan bentuk penyajian media informasi yang mudah dan tepat.

Karena dapat digunakan oleh khalayak umum, terkadang traffic internet pada website tersebut sedang padat atau bahkan sedang ada pemeliharaan system maka website akan macet dan tidak dapat diakses. Maka bentuk media informasi itu tidak hanya halaman website, traffic internet yang canggih, latar sediaan wifi tetapi bentuk media itu dapat berupa wujud papan digital

yang menarik dan dapat digunakan dengan mudah oleh khalayak umum.

Artinya dengan adanya papan media informasi dengan internet LAN yang sering tidak macet, dapat membantu memberikan informasi tentang ITATS.

Papan informasi ini akan didesain dengan sistem touch screen. Untuk memudahkan pengguna. Konsep eco green akan diterapkan pada desainnya untuk memperkuat identitas ITATS.

## II. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan produk ini, antara lain :

- a. Membuat eco desain tempat media informasi digital tentang kampus ITATS dengan konsep Eco Desain.
- b. Memberikan informasi secara interaktif kepada warga kampus ITATS maupun masyarakat umum mengenai kampus ITATS dengan lebih mudah dan menarik.

## III. Metode Perancangan

Proses perancangan Desain Media Informasi Digital ini menggunakan Metode penelitian kombinasi (mixed methods) yaitu metode penelitian kualitatif dan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kualitatif dilakukan dengan melakukan wawancara secara terperinci kepada pihak terkait. Peneliti ikut berpartisipasi dilapangan, mencatat secara hati-hati, melakukan analisa terhadap berbagai dokumen yang ditemukan dilapangan dan data kuantitatif didapatkan dari hasil kuisisioner, yang akan menjadi data pendukung dalam penelitian.

Tujuan penggunaan metode gabungan (mixed methods) agar hasil pengumpulan data yang didapat lebih akurat. Hasil wawancara mendalam dalam riset kualitatif akan disajikan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dalam kuisisioner pada riset kuantitatif.

Dari hasil kuisisioner akan di analisis dengan metode kualitatif dan analisis desain juga digunakan untuk mendapatkan desain

yang sesuai dengan tujuan rancangan.

## IV. Pembahasan

### 4.1. Studi Kasus

Studi kasus dilakukan oleh peneliti pada kampus ITATS dan ITS yaitu pada pusat pelayanan informasi dan pendaftaran mahasiswa, penelitian ini membutuhkan informasi mengenai apa saja informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dan calon mahasiswa. Peneliti juga melakukan studi kasus pada media-media informasi yang telah tersedia guna mendapatkan kekurangan dan kelebihan yang nantinya akan dievaluasi untuk desain media informasi digital ini.

### 4.2 Analisa Informasi Kampus ITATS

Berdasarkan data yang didapat dari hasil studi kasus, informasi yang paling dibutuhkan adalah informasi mengenai pendaftaran mahasiswa baru, syarat-syarat pendaftaran, daftar prodi dan penjelasan mengenai program studi pada kampus ITATS, biaya studi, info akreditasi, dan juga mengenai fasilitas pada kampus ITATS.

### 4.3 Analisa Interface

Analisa interface dilakukan melalui analisa paper prototyping. Analisa menggunakan paper (kertas) sebagai medianya dalam rangka menciptakan sebuah user interface yang mudah dikenali dan digunakan pengguna.

Tahap awal analisa ini adalah peneliti menyusun daftar menu dan sub menu yang akan dimasukkan ke dalam menu interface, daftar menu didapat dari hasil analisa lapangan dan studi kasus. Setelah daftar menu tersusun, peneliti mendesain latar menu pada interface.

Melalui analisa paper prototyping didapat hasil berupa tampilan menu utama dan sub menu.



Gambar 4.2.1 Menu Utama  
Sumber : dokumen Pribadi



Gambar 4.2.2 Sub menu  
Sumber : dokumen pribadi

dari hasil tersebut, kemudian diberikan kepada responden yaitu mahasiswa kampus ITATS untuk mencoba penggunaan menu tersebut yang kemudian responden akan memberikan masukan dan pendapat. Dari hasil masukan dan pendapat yang didapat dari responden dapat disimpulkan :

- Untuk gambar background sudah cukup menarik dan sesuai dengan melihat siluet gedung kampus ITATS. Responden juga tidak terganggu dalam memilih menu dengan adanya background tersebut.
- Pilihan Menu yang disajikan sudah cukup mencakup semua aspek informasi yang dibutuhkan pada kampus ITATS.
- Tatanan atau urutan menu pilihan sudah sesuai dengan tingkat kepentingan tiap menunya. Peletakan dan desain pilhan menu pada menu utama sdh dirasa pas oleh responden.
- Font yang digunakan sudah benar dan

mudah terbaca.

- Perlu ditambahkan sedikit animasi bergerak untuk memberikan tampilan interface yang lebih inovatif.

Dilihat dari penggunaan interface pada pengujian Papper Prototyping, responden atau calon pengguna tidak mengalami kesulitan saat mengoperasikan interface tersebut.

#### 4.4. Analisa Penempatan Produk

Analisa penempatan produk dibutuhkan untuk menentukan dimana produk nantinya akan diletakkan. Produk harus diletakkan ditempat yang mudah terlihat dan mudah diakses oleh mahasiswa maupun calon mahasiswa.

Dari hasil analisa tersebut adalah produk akan diletakkan di dalam di samping ruangan PSA tepatnya di samping loket PSA (Pelayanan Satu Atap) yang berada di lobby kampus ITATS, lokasi tersebut dipilih karena produk menjadi mudah terlihat oleh umum dan mahasiswa saat menuju maupun berada di lobby kampus. Peletakan di lokasi tersebut dipilih karena lokasi lobby yang sering dikunjungi mahasiswa maupun umum dan juga tempat meja dan kursi dari tamu umum berada saat berkunjung ke kampus ITATS sehingga produk menjadi mudah terlihat dan mudah dijangkau.

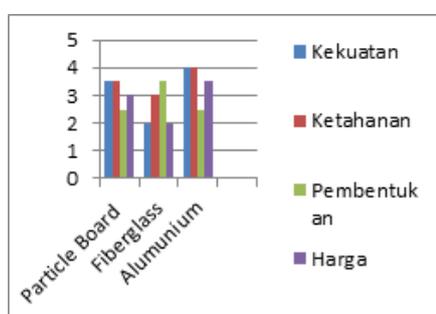


Gambar 4.3.1  
Lokasi disamping Pelayanan Satu Atap ITATS.  
Sumber : Dokumen Pribadi

#### 4.5. Analisa Material

Analisa material dilakukan guna menentukan material apa yang baik dan cocok digunakan untuk perancangan produk media informasi.

- Kayu olahan. Material ini banyak digunakan karena daya tahannya yang lumayan bagus, dan mudah dalam proses pengerjaan, namun memiliki kekurangan, yaitu bobotnya yang berat.
- Fiberglass. Material ini juga merupakan material yang sedang menjadi trend saat ini, material ini mudah dibentuk, sehingga variasi untuk pengaplikasian pada produk juga semakin inovatif
- Alumunium. Material ini merupakan material yang cukup banyak digunakan, karena dari ketiga material, material ini yang paling kuat. Namun sulit untuk proses produksinya, dan juga harganya yang lebih mahal.



Gambar 4.6.1 Charts perbandingan material  
Sumber : Data Pribadi

Karakteristik material yang dibutuhkan untuk pembuatan modeling media informasi ini adalah material yang memiliki ketahanan yang baik, kekuatan yang baik, dan juga berat yang masih relative ringan.

Berdasarkan gambar 4.6.1, material utama yang paling baik untuk digunakan pada pembuatan model produk media informasi adalah material kayu olahan yaitu particle board, karena material ini merupakan material yang paling mendekati karakteristik material yang dibutuhkan untuk pembuatan model media informasi. Artinya produk menitikberatkan terhadap ketahan-

an, kekuatan dan berat produk yang menjadi kelebihan material produk yang digunakan.

#### 4.6. Analisa Bentuk

Analisa bentuk merupakan analisa yang digunakan untuk menentukan bagaimana bentuk dasar yang sesuai dan baik jika diterapkan pada produk. Berikut ini aspek yang perlu diperhatikan dalam pembuatan bentuk produk modeling media informasi.

##### a. Bentuk Teknologi

ITATS merupakan kampus dengan basis teknologi sehingga unsur teknologi harus dimasukkan ke dalam perancangan desain.



Gambar 4.7.1 Bentuk Pada Konsep teknologi  
Sumber : [www.google.com/teknologi](http://www.google.com/teknologi)

Menurut Audi Eka Prasetyo pada website [id.techinasia.com](http://id.techinasia.com) (2010), teknologi selalu digambarkan dalam sebuah bentuk system, piranti, dan atau perangkat yang menunjang berjalannya teknologi tersebut.

Bentuk dengan konsep teknologi harus memiliki unsur perangkat yang menggunakan teknologi. Pada produk ini unsur-unsur tersebut akan diadakan yaitu adanya sebuah monitor dan unsur lain seperti lampu LED.

b. Bentuk Eco Green



Gambar 4.7.3 Bentuk Pada Konsep Eco Green  
Sumber : [www.google.com/produk\\_ecogreen](http://www.google.com/produk_ecogreen)

ITATS sebagai kampus teknik yang mengusung konsep eco green sejak tahun 2013 sehingga perlu dimasukkan konsep tersebut kedalam bentuk produk media informasi digital ini.

Menurut Hermanto Adi pada website [economy.okezone.com](http://economy.okezone.com) (2012), Green design atau eco green design adalah sebuah gerakan berkelanjutan yang mencita-citakan terciptanya perancangan dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan pemakaian material yang ramah lingkungan serta penggunaan energi dan sumber daya yang efektif dan efisien

Tabel 4.6.1 Analisis Bentuk Eco Green

No.	Bentuk	Analisa
1.		Bentuk ini kurang sesuai untuk ITATS lebih melambungkan rumah produksi, atau pabrik.
2.		Bentuk ini melambungkan daur ulang atau recycle. ITATS mengusung konsep eco campus namun belum memiliki fasilitas untuk mendaur ulang.
3.		Bentuk ini sesuai karena kampus ITATS memiliki banyak tanaman dan pohon di dalam lingkungannya.
4.		Bentuk ini melambungkan penggunaan sinar matahari sebagai sumber daya. ITATS mengusung konsep eco campus namun belum memiliki fasilitas untuk menggunakan energi sinar matahari sebagai sumber daya.
5.		Bentuk ini melambungkan alat transportasi yang ramah lingkungan. ITATS mengusung konsep eco campus namun belum memiliki fasilitas transportasi yang murni ramah lingkungan.
6.		Bentuk ini melambungkan penggunaan penerangan yang hemat energi dan ramah lingkungan. Kampus ITATS sudah menggunakan beberapa lampu atau penerangan hemat energi di gedung-gedung kampus.

7.		<p>Bentuk ini melambungkan gerakan peduli bumi untuk masa depan. ITATS mengusung konsep eco campus telah mendukung gerakan ini dengan menanam banyak tanaman dan pohon serta sudah menggunakan penerangan hemat energi dan ramah lingkungan.</p>
8.		<p>Bentuk ini melambungkan daur ulang air untuk sumber daya. ITATS mengusung konsep eco campus namun belum memiliki fasilitas untuk daur ulang air untuk sumber daya.</p>



Gambar 4.7.4 Bentuk Konsep Eco Green terpilih

Sumber : [www.google.com/produk\\_ecogreen](http://www.google.com/produk_ecogreen)

Dari hasil analisa diatas bentuk tanaman, peduli bumi, dan penerangan hemat energi dipilih karena Kampus ITATS telah menerapkan lambang-lambang tersebut dalam mengusung konsep Eco Campus. Lambang-lambang tersebut kemudian akan dimasukkan ke dalam konsep desain pada media informasi digital.

#### 4.7 Analisis Warna

Analisa warna dilakukan guna menentukan warna apa yang baik dan cocok digunakan untuk perancangan produk

media informasi. Warna yang akan digunakan diambil dari konsep yang diterapkan yaitu teknologi dan eco green serta warna dari logo kampus ITATS. Warna teknologi yang identik dengan warna netral, warna eco green yang identic dengan warna hijau, warna dari logo kampus ITATS yaitu kuning dan biru.



Gambar 4.7.1 Logo ITATS  
Sumber : [google.com/itats](http://google.com/itats)

#### 4.8. Analisa Sistem

Dari analisa system yang sudah dilakukan, produk menggunakan system engsel untuk memudahkan dalam membuka pintu tempat CPU computer, serta menggunakan system roda untuk memudahkan dalam memindahkan produk.

#### 4.9. Konsep Desain

Konsep desain yang akan diaplikasikan pada Eco Desain Media Informasi Digital Untuk kampus ITATS adalah Eco Green dan Teknologi, konsep ini diambil dari identitas kampus ITATS yang memiliki predikat Eco Campus dan kampus yang teknik yang berbasis teknologi.

**4.10. Alternatif Desain**

**1. Alternatif Desain 1**



Gambar 4.10.1 Alternatif Desain 1

**2. Alternatif Desain 2**



Gambar 4.10.2 Alternatif Desain 2

**3. Alternatif Desain 3**



Gambar 4.10.3 Alternatif Desain 3

**4. Alternatif Desain 4**



Gambar 4.10.4 Alternatif Desain 4

**5. Alternatif Desain 5**



Gambar 4.10.5 Alternatif Desain 5

## 5.2. Saran

Berdasar pada permasalahan kurangnya media informasi yang ada di Kampus ITATS, institusi kedepannya dapat meningkatkan lagi media informasi yang ada di kampus ITATS dari segi informasi maupun media penyampaian informasinya, sehingga mahasiswa dan calon mahasiswa mendapatkan informasi yang up to date dan setiap saat sedia walaupun pusat pelayanan satu atap sedang tutup.

## V. Kesimpulan dan Saran

### 5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini antara lain :

- Kebiasaan pengunjung saat pertama kali mengunjungi kampus ITATS adalah bertanya kepada bagian PSA (Pelayanan Satu Atap) untuk pencarian informasi, setelah adanya perancangan produk ini, diharapkan nantinya produk ini dapat menjadi alternative media informasi yang tepat
- Hasil yang dicapai dari penelitian mengenai media informasi berupa produk model berkonsep Teknologi (futuristik) namun tetap mencirikan kampus ITATS dalam segi bentuk, warna, dan keunggulan kampus salah satunya penghargaan kampus Eco Green yang dimasukkan ke dalam bentuk ornament serta dilambangkan dengan penggunaan material yang berasal dari alam.

**Daftar Pustaka**

- Sachari, Agus. 2012. “ Desain Modern ”  
MS Gumelar. 2012. “ Art & Design principles “  
Santoso S. Hamijoyo , 2009, “ Komunikasi dan Partisipatoris “  
Hamdan Hussein, 2010, “ Teknologi Informasi dan Komunikasi “  
Ginting Rosnani, 2010, “ Perancangan Produk “  
David Kent Bailast, 2007, “ Interior Design with Style “