Dimensi
Jurnal Ilmiah Komunikasi dan Seni Desain Grafis

Jurnal Ilmiah Komunikasi dan Seni Desain Grafis

p-ISSN: 2721-5091
https://ejournal.unupasuruan.ac.id/index.php/dimensi

OPEN ACCESS
Check for updates

Vol. 7, No. 1, 2026 | Hal 9-20
DOI: https://doi.org/10.55757/dimensi.v7i1.1414

Perancangan Environmental Graphic Design (EGD) Sebagai Media Informasi Di Alun-Alun Karangsono Wonorejo Pasuruan

Luluk Mukarromah[1*] , Kharisma Nanda Zenmira[2*] , Fitria Maudy Wardhani[3*]

1* Universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan, Indonesia

2* universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan, Indonesia

2* universitas Nahdlatul Ulama Pasuruan, Indonesia

Korespondensi: lulukmukarromah027@gmail.com*

Info Artikel

Riwayat artikel:
Submited: Juni 12, 2026
Revision: Juli14, 2026
Accepted: Juli 21, 2026
Publish: Juli 22, 2026,

Abstrak

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk merancang Environmental Graphic Design (EGD) sebagai media informasi di Alun-Alun Karangsono, Pasuruan. **Metodologi:** Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 4P yang terdiri dari tahap penelitian, perancangan, produksi, dan pengujian produk. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. **Temuan:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk EGD memperoleh nilai kelayakan sebesar 89% dari ahli media dan 94% dari ahli materi, serta hasil uji coba kepada responden sebesar 87,9% dengan kategori valid dan dapat digunakan tanpa revisi. **Implikasi:** Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media informasi visual di ruang publik agar lebih efektif, informatif, dan mudah dipahami pengunjung. **Orisinalitas:** Penelitian ini terletak pada penerapan Environmental Graphic Design yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik pengunjung Alun-Alun Karangsono. Dengan demikian, EGD yang dirancang dinyatakan layak digunakan sebagai media informasi yang komunikatif dan informatif.

Kata Kunci :
Environmental Graphic Design;Media Informasi; Alun-Alun Karangsono

Abstract

Purpose: *This study aims to design Environmental Graphic Design (EGD) as an information medium in Karangsono Square, Pasuruan.* ***Methodology:*** *This research employs a Research and Development (R&D) method using a 4P model consisting of research, design, production, and product testing stages. Data were collected through observation, interviews, documentation, and questionnaires.* ***Findings****: The results show that the EGD product obtained a feasibility score of 89% from media experts and 94% from material experts, while user testing resulted in 87.9%, categorized as valid and usable without revision.* ***Implications:*** *This study contributes to the development of visual information media in public spaces to improve information delivery that is more effective and understandable.* ***Originality:*** *The originality of this research lies in the application of Environmental Graphic Design tailored to the specific needs of visitors in Karangsono Square. Therefore, the designed EGD is considered feasible as a communicative and informative information medium.*

Copyright © 2025 The Author(s) | Published by: UNU Pasuruan.

CC BY SA

How to cite this article (APA 7th Edition):
Mukarromah, L., Zenmira. K. H., Wardhani,F. M. (2026). Perancangan Environmental Graphic Design (EGD) Sebagai Media Informasi Di Alun-Alun Karangsono Wonorejo Pasuruan. *Dimensi: Jurnal Ilmiah Komunikasi dan Seni Desain Grafis*, *7*(1), 9-20.**https://doi.org/10.55757/dimensi.v7i1.1414**

PENDAHULUAN

Ruang publik memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat karena berfungsi sebagai tempat interaksi sosial, budaya, dan rekreasi (Sushanti et al., 2021). Salah satu ruang publik yang masih banyak dimanfaatkan hingga saat ini adalah alun-alun yang berfungsi sebagai pusat kegiatan masyarakat, baik untuk aktivitas sosial, budaya, olahraga, maupun rekreasi. Seiring perkembangan zaman, kebutuhan masyarakat terhadap ruang publik tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan fasilitas, tetapi juga kemudahan dalam memperoleh informasi mengenai tata letak kawasan dan fasilitas yang tersedia.

Alun-Alun Karangsono yang terletak di Kecamatan Wonorejo, Kabupaten Pasuruan merupakan salah satu ruang publik yang aktif digunakan oleh masyarakat. Berbagai fasilitas seperti area bermain anak, jalur joging, area olahraga, dan panggung terbuka tersedia untuk menunjang aktivitas pengunjung. Berdasarkan data pengelola, Alun-Alun Karangsono dikunjungi sekitar 2.550 pengunjung setiap bulan. Tingginya aktivitas pengunjung menunjukkan pentingnya penyediaan sistem informasi yang mampu membantu pengguna dalam mengenali lingkungan dan menemukan fasilitas yang dibutuhkan.

Berdasarkan hasil observasi, fasilitas informasi di Alun-Alun Karangsono masih terbatas. Kawasan tersebut belum memiliki sistem penunjuk arah (wayfinding), papan informasi, maupun media identifikasi lokasi yang memadai.

Kondisi ini menyebabkan pengunjung mengalami kesulitan dalam menemukan fasilitas tertentu, seperti mushola, toilet, maupun area bermain. Kurangnya media informasi visual tersebut menunjukkan bahwa fungsi ruang publik belum didukung oleh sistem komunikasi visual yang efektif.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah Environmental Graphic Design (EGD). EGD merupakan cabang desain komunikasi visual yang mengintegrasikan elemen grafis dengan lingkungan fisik untuk menciptakan pengalaman yang informatif, fungsional, dan estetis (Alfarizki & Mutaqin, 2024). Penerapan EGD banyak digunakan pada berbagai fasilitas umum seperti rumah sakit, taman kota, dan ruang publik lainnya untuk membantu pengguna memahami informasi lingkungan secara lebih cepat dan efektif (Akrom & Haryadi, 2021). Selain itu, EGD juga berperan dalam meningkatkan kenyamanan pengguna, memperkuat identitas visual kawasan, serta mendukung proses orientasi dan navigasi melalui sistem signage dan wayfinding (Stefvany et al., 2025; Wibowo & Agusta, 2025).

Environmental Graphic Design (EGD) memiliki peran penting dalam membangun orientasi, navigasi, dan identitas visual suatu tempat melalui elemen signage, wayfinding, dan media informasi yang dirancang secara terintegrasi (Aulia, 2024). Melalui penerapan EGD, informasi dapat disampaikan secara jelas dan mudah

dipahami oleh pengguna sehingga mampu meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung dalam memanfaatkan ruang publik (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Pentingnya penyediaan informasi pada ruang publik juga didukung oleh Undang-Undang Nomor 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang yang menegaskan bahwa ruang publik harus dapat dimanfaatkan secara aman, nyaman, produktif, dan berkelanjutan oleh masyarakat (Santosa, 2021).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan EGD mampu meningkatkan efektivitas penyampaian informasi pada ruang publik. Akrom dan Haryadi (2021) menjelaskan bahwa EGD membantu pengguna memahami lingkungan melalui sistem informasi visual yang terstruktur. Penelitian Wibowo dan Agusta (2025) menunjukkan bahwa penerapan EGD dapat memperkuat identitas visual suatu kawasan sekaligus meningkatkan kenyamanan pengunjung. Sementara itu, Stefvany et al. (2025) menyatakan bahwa media informasi berbasis EGD berperan penting dalam mendukung orientasi dan navigasi pengguna pada fasilitas publik.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas penerapan EGD pada fasilitas umum, penelitian mengenai perancangan EGD sebagai media informasi pada alun-alun daerah, khususnya Alun-Alun Karangsono Wonorejo Pasuruan, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan merancang Environmental Graphic Design (EGD) yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan karakteristik kawasan Alun-Alun Karangsono.

ini bertujuan untuk merancang Environmental Graphic Design (EGD) sebagai media informasi di Alun-Alun Karangsono Wonorejo Pasuruan. Hasil penelitian diharapkan dapat menghasilkan media informasi visual yang efektif, komunikatif, dan informatif sehingga mampu membantu pengunjung dalam memperoleh informasi, menemukan fasilitas yang dibutuhkan, serta meningkatkan kualitas pengalaman pengguna di ruang publik.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Research and Development (R&D). Metode Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji kelayakan dan keefektifan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menguji kelayakan Environmental Graphic Design (EGD) sebagai media informasi di Alun-Alun Karangsono Wonorejo Pasuruan. Penelitian dan pengembangan yang digunakan mengacu pada model 4P yang meliputi tahap penelitian, perancangan, produksi, dan pengujian (Sugiyono, 2018).

Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi sistem informasi visual yang terdapat di Alun-Alun Karangsono. Wawancara dilakukan kepada pengelola untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan media informasi di kawasan tersebut. Angket digunakan untuk memperoleh data penilaian

dari ahli media, ahli materi, dan responden terhadap produk yang dikembangkan, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto lokasi dan fasilitas yang tersedia.

Data penelitian dikumpulkan melalui tiga teknik utama. Pertama, observasi langsung dilakukan untuk memeta Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, lembar angket, dan dokumentasi. Angket disusun menggunakan skala Likert 1–5 yang terdiri atas skor 1 (sangat tidak setuju), skor 2 (tidak setuju), skor 3 (cukup setuju), skor 4 (setuju), dan skor 5 (sangat setuju). Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi responden terhadap produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2018).

Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian terdiri atas pengunjung Alun-Alun Karangsono, pengelola kawasan, ahli media, dan ahli materi, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling sesuai dengan kebutuhan penelitian. Jumlah subjek/informan dalam penelitian ini disesuaikan dengan kebutuhan validasi dan uji coba produk, yaitu ahli media, ahli materi, serta responden pengguna di lapangan.

Penelitian ini dilaksanakan di Alun-Alun Karangsono Wonorejo, yang berlokasi di Kecamatan Wonorejo, Kabupaten Pasuruan. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada kondisi bahwa kawasan tersebut merupakan ruang publik aktif yang memiliki jumlah pengunjung cukup tinggi, namun masih memiliki keterbatasan dalam sistem informasi visual seperti penunjuk arah dan papan informasi, sehingga membutuhkan pengembangan Environmental Graphic Design (EGD) sebagai media informasi.

Analisis Data

Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dari angket ahli media, ahli materi, dan responden dianalisis menggunakan teknik persentase untuk mengetahui tingkat kelayakan produk Environmental Graphic Design (EGD) yang dikembangkan. Persentase kelayakan dihitung menggunakan rumus:

$$P = \sum x / \sum xi \text{ X } 100\%$$

Keterangan: P = Persentase kelayakan

ΣX = Jumlah skor yang diperoleh

ΣXi = Jumlah skor maksimum

100% = Konstanta

Hasil perhitungan persentase kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan untuk menentukan tingkat validitas produk (Sugiyono, 2018). Rumus tersebut digunakan untuk menganalisis hasil penilaian dari ahli media, ahli materi, dan responden. Untuk menjamin keabsahan data dilakukan melalui expert judgment, yaitu validasi oleh ahli media dan ahli materi sebelum produk diuji kepada responden.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, lembar angket, dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan untuk mengamati kondisi eksisting sistem informasi visual di Alun-Alun Karangsono. Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi dari pengelola terkait kebutuhan media informasi di kawasan tersebut. Lembar angket digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli media, ahli materi, dan responden terhadap produk Environmental Graphic Design (EGD) yang dikembangkan. Angket disusun menggunakan skala Likert 1–5, yaitu skor 1 (sangat tidak setuju), skor 2 (tidak setuju), skor 3 (cukup setuju), skor 4 (setuju), dan skor 5 (sangat setuju). Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto dan arsip yang berkaitan dengan penelitian.

DISKUSI DAN PEMBAHASAN

Konsep Perancangan EGD

Konsep perancangan Environmental Graphic Design (EGD) di Alun-Alun Karangsono disusun berdasarkan hasil observasi lapangan dan identifikasi kebutuhan pengunjung terhadap media informasi yang jelas, mudah dipahami, dan komunikatif. Perancangan difokuskan pada aspek kejelasan informasi, kemudahan navigasi, konsistensi visual, serta kenyamanan pengguna dalam mengakses fasilitas yang tersedia di kawasan Alun-Alun Karangsono.Konsep visual yang diterapkan meliputi pemilihan warna, tipografi, ikon

Tabel 1: Spesifikasi Produk Environmental Graphic Design (EGD) Alun-Alun Karangsono

No	Item	Prototipe	Produk Akhir	Keterangan
1	Bahan	Plat Besi	Plat Besi	Tahan cuaca
2	Ukuran	5 ×10 cm	30 × 10 cm	Menyesuaikan jenis sign
3	Ketebalan	2 mm	2 mm	Standar Plat
4	Warna	Hijau muda,Hijau tua, putih	Hijau Muda, Hijau Tua, Putih	Resolusi tinggi
5	Font	Sans Serif	Sans Serif	Mudah Dibaca
6	Software	CorelDRAW	CorelDRAW	Presisi Desain

Sumber: Luluk Mukarromah 2026 (elaborasi penulis)

Proses Perancangan

Proses perancangan Environmental Graphic Design (EGD) di Alun-Alun Karangsono dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap awal dimulai dengan pengumpulan data melalui observasi lapangan untuk mengidentifikasi

permasalahan terkait sistem informasi visual di kawasan tersebut. Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan jenis media informasi yang dibutuhkan oleh pengunjung, seperti directional sign, identification sign, regulatory sign, information sign, dan orientation sign. Hasil analisis tersebut kemudian dijadikan dasar dalam pengembangan konsep desain

Tahap perancangan dilakukan secara digital dengan menyusun layout, menentukan komposisi elemen visual, serta menerapkan konsep warna, tipografi, dan ikon yang telah ditentukan. Desain kemudian disesuaikan dengan fungsi masing-masing media agar informasi dapat tersampaikan secara jelas dan efektif.

Tahap akhir dari proses perancangan adalah penyempurnaan desain berdasarkan aspek keterbacaan, konsistensi visual, dan kesesuaian dengan lingkungan, sehingga dihasilkan desain akhir yang siap untuk diimplementasikan sebagai media informasi di kawasan Alun-Alun Karangsono.

Hasil Perancangan

Hasil perancangan Environmental Graphic Design (EGD) di Alun-Alun Karangsono menghasilkan beberapa media informasi visual yang berfungsi untuk membantu pengunjung dalam memperoleh informasi dan melakukan navigasi di area kawasan. Media yang dihasilkan terdiri atas directional sign (penunjuk arah), identification sign (penanda lokasi), regulatory sign (rambu informasi dan larangan), information sign (media informasi), serta orientation sign (peta kawasan).

Setiap media dirancang dengan menerapkan konsep visual yang konsisten, meliputi penggunaan warna hijau tua, hijau muda, dan putih yang merepresentasikan karakter lingkungan yang alami dan nyaman. Tipografi yang digunakan disesuaikan dengan tingkat keterbacaan pada ruang publik, sedangkan ikon dirancang sederhana agar mudah dipahami oleh pengunjung.

Material yang digunakan pada media signage adalah plat aluminium yang memiliki ketahanan baik terhadap kondisi luar ruang, sedangkan media peta menggunakan bahan vinyl banner agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas dan fleksibel dalam penggunaannya.

Hasil akhir perancangan ini diharapkan mampu meningkatkan kemudahan navigasi, memperjelas informasi kawasan, serta meningkatkan kenyamanan pengunjung dalam beraktivitas di Alun-Alun Karangsono



Gambar 4. 1 Information Sign



Gambar 4.2 Information Sign



Gambar 4. 3 Information Sign



Gambar 4. 4 Information Sign



Gambar 4.5 Information Sign



Gambar 4. 6 Information Sign



Gambar 4. 7 Regulatory Sign



Gambar 4. 8 Regulatory Sign



Gambar 4.9 Regulatory Sign



Gambar 4. 10 Regulatory Sign



Gambar 4. 11 Regulatory Sign



Gambar 4. 12 Regulatory Sign



Gambar 4. 13 Directional Sign



Gambar 4. 14 Directional Sign



Gambar 4. 15 Directional Sign



Gambar 4. 16 Directional Sign



Gambar 4. 17 Directional Sign



Gambar 4. 18 Directional Sign



Gambar 4. 19 Directional Sign



Gambar 4.20 Identification Sign



Gambar 4. 21 Orientation Sign

Hasil Validasi Ahli Materi

Kegiatan validasi ahli materi dilakukan untuk memastikan bahwa media informasi dalam perancangan Environmental Graphic Design (EGD) telah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tujuan dari validasi ini adalah untuk memastikan bahwa informasi yang disajikan akurat, relevan, dan mudah dipahami oleh pengunjung.

Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 22 Mei 2026 oleh Imron Raden Wijaya selaku pengelola Alun-Alun Karangsono. Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh persentase sebesar 94%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa materi informasi yang disajikan dalam media EGD telah sesuai dan layak digunakan sebagai media informasi di Alun-Alun Karangsono.

Hasil Validasi Ahli Media

Kegiatan validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan desain Environmental Graphic Design (EGD). Tujuan dari validasi ini adalah untuk memastikan bahwa elemen desain seperti tampilan, tata letak, keterbacaan, dan elemen desain lainnya telah sesuai dengan tujuan perancangan serta mudah dipahami oleh pengguna. Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 21 Mei 2026 oleh Abdul Rahman Prasetyo, M.Pd. selaku dosen universitas Negeri Malang yang memiliki keahlian di bidang desain. Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh nilai sebesar 89%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa desain visual yang dikembangkan telah memenuhi aspek estetika dan fungsi sebagai media informasi serta layak untuk diterapkan di Alun-Alun Karangsono.

Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui respon pengguna terhadap penerapan Environmental Graphic Design (EGD) di Alun-Alun Karangsono. Uji coba ini melibatkan pengunjung sebagai responden untuk menilai kemudahan pemahaman, keterbacaan, serta kebermanfaatan media informasi yang telah dirancang.

Berdasarkan hasil uji coba, pengunjung memberikan respon positif terhadap desain EGD yang diterapkan. Media informasi dinilai membantu dalam memberikan petunjuk arah, mengenali fasilitas, serta memahami tata letak kawasan Alun-Alun Karangsono. Selain itu, penggunaan warna, tipografi, dan ikon dianggap jelas dan

mudah dipahami oleh pengguna. Hasil perhitungan angket responden menunjukkan bahwa produk memperoleh nilai sebesar 87,9%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan Environmental Graphic Design (EGD) di Alun-Alun Karangsono efektif dalam membantu kebutuhan informasi pengunjung di ruang publik.

Tabel 2: Rekapitulasi Hasil Validasi dan Uji Coba Produk EGD

Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Persentase (%)	Kategori
Validasi Ahli Materi	94	94%	Sangat Layak
Validasi Ahli Media	89	89%	Layak
Uji Coba Lapangan	2.109	87,9%	Sangat Layak

Sumber: Rochmawati, 2026 (elaborasi penulis)

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan Environmental Graphic Design (EGD) di Alun-Alun Karangsono memperoleh hasil validasi ahli media sebesar 89% dan ahli materi sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa desain yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan baik dari segi visual maupun isi informasi.

Dari aspek materi, hasil validasi menunjukkan bahwa informasi yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan perancangan, yaitu menyampaikan informasi ruang publik secara jelas dan mudah dipahami oleh pengguna. Hal ini sejalan dengan tujuan Environmental Graphic Design (EGD) yang tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang menyampaikan informasi kepada audiens.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan EGD di Alun-Alun Karangsono telah berhasil menghaSementara itu, dari aspek media, desain yang dihasilkan telah memenuhi prinsip keterbacaan, konsistensi, serta kejelasan visual. Hal ini sesuai dengan konsep Environmental Graphic Design yang menekankan pentingnya sistem informasi visual untuk membantu pengguna dalam memahami dan menavigasi ruang (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Selain itu, penggunaan elemen tipografi, warna, dan ikon juga berperan dalam meningkatkan keterbacaan dan daya tarik visual dalam desain (Maulana, 2021).

Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa pengguna merasa terbantu dalam memahami informasi dan menemukan fasilitas di kawasan Alun-Alun Karangsono. Hal ini menunjukkan bahwa signage yang dirancang telah berfungsi sebagai media komunikasi visual yang efektif dalam ruang publik, sebagaimana dijelaskan bahwa signage merupakan media interaksi antara manusia dan lingkungan (MS. Andrijanto, 2018).

Dengan demikian, penerapan Environmental Graphic Design (EGD) dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan kualitas informasi serta pengalaman pengguna di ruang publik.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Environmental Graphic Design (EGD) sebagai media informasi di Alun-Alun Karangsono, dapat disimpulkan

bahwa produk yang dihasilkan telah melalui tahapan perancangan, validasi ahli, serta uji coba lapangan. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai sebesar 94% dengan kategori sangat layak, sedangkan validasi ahli media memperoleh nilai sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa desain EGD yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan baik dari segi isi informasi maupun aspek visual. Selain itu, hasil uji coba lapangan menunjukkan respon positif dari pengguna, di mana EGD dinilai mampu membantu pengunjung dalam memahami informasi, mengenali fasilitas, serta memudahkan navigasi di kawasan Alun-Alun Karangsono. Dengan demikian, penerapan Environmental Graphic Design (EGD) terbukti efektif sebagai media informasi visual di ruang publik.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar pengelola Alun-Alun Karangsono dapat menerapkan serta mengembangkan sistem Environmental Graphic Design (EGD) secara lebih menyeluruh agar penyampaian informasi di kawasan tersebut menjadi lebih tertata, jelas, dan mudah dipahami oleh pengunjung. Selain itu, bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian serupa dengan menambahkan inovasi seperti sistem informasi digital atau interaktif sehingga dapat meningkatkan pengalaman pengguna di ruang publik. Bagi masyarakat atau pengunjung, diharapkan dapat memanfaatkan media informasi yang telah disediakan dengan baik sehingga dapat mendukung kenyamanan serta ketertiban dalam menggunakan fasilitas yang ada di kawasan Alun-Alun Karangsono.

PERNYATAAN ETIKA & PERAN PENULIS (CREDIT STATEMENT)

Pernyataan Etika & Peran Penulis (CRediT Statement)
Penulis Satu (Luluk Mukarromah): Konseptualisasi, Metodologi, Penulisan – draf asli.
Penulis Dua (Kharisma Nanda Zenmira): Kurasi data, Validasi.
Penulis Tiga (Fitria Maudy Wardhani): Supervisi, Tinjauan & penyuntingan.

Kebijakan Data
Data yang mendukung temuan penelitian ini tersedia dari penulis korespondensi berdasarkan permintaan yang wajar.

Persetujuan Etik
Penelitian ini telah disetujui oleh Komite Etik STIT Al-Ibrohimy (Nomor Protokol: 12/2025) dan mematuhi standar etika penelitian pada manusia.

REFERENSI (Cambria 13)

Akrom, A., & Haryadi, T. (2021). Desain signage system sebagai media informasi kawasan Simpang Lima Semarang berbasis komputer grafis. Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 7(01), 79–91

Alfarizki, M. Z., & Mutaqin, F. (2024). Pengkajian environmental graphic design sebagai media untuk meningkatkan pengalaman visual studi kasus pengunjung wisata Oasis Sukabumi. Prosiding Seminar Nasional Desain, Pariwisata dan Industri Kreatif, 2, 75–86.

Aulia, M. F. (2024). Skema perancangan wayfinding–signage bagi desain komunikasi visual. Jurnal Desain, 11(2), 367–384.

Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). Signage and wayfinding design: A complete guide to creating environmental graphic design systems. John Wiley & Sons.

Maulana, A. (2021). Perancangan buku menggambar huruf dengan teknik grid untuk tipografer pemula. Cilpa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Rupa, 6(2), 9–15.

Andrijanto, M. S. (2018). Perancangan alternatif sign system sebagai informasi lokasi penjualan di Pasar Legi Kota Gede. Jurnal Desain, 5(03), 223–234.

Santosa, E. H. (2021). Pencitraan visual kawasan urban: Teori, strategi dan perencanaan landscape visual planning system. Media Nusa Creative.

Stefvany, S., Wiraseptya, T., & Suryadi, D. (2025). Implementasi environmental graphic design untuk penguatan identitas visual dan navigasi desa wisata. Jurnal Pengabdian UNDIKMA, 6(4), 901–911.

Sugiyono. (2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

Sushanti, I. R., Yuniati, S. R., & Angelia, T. (2021). Eksistensi ruang publik menghadapi transformasi penggunaan ruang dipermukiman kota. Region: Jurnal Pembangunan Wilayah dan Perencanaan Partisipatif, 16(2), 186–200. https://doi.org/10.20961/region.v16i2.47859

Wibowo, D. P., & Agusta, A. (2025). Peran EGD terhadap kesadaran pemotor pada trotoar dan lajur sepeda di Kota Bandung. Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi, 2(8), 814–826.