



Beujroh :

Jurnal Pemberdayaan dan Pengabdian pada Masyarakat

Volume 3, Nomor 3, Desember 2025 pp. 533-541

DOI <https://doi.org/10.61579/beujroh.v3i3.656>

e-ISSN 3025-9320

p-ISSN 3026-0884

Desain *Signage* Informatif dan Estetis Untuk Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim di Desa Matang Glumpang Dua Kabupaten Bireuen

Marisa Hajrina^{1*}, Zuraihan², Idayani³

¹Universitas Almuslim, Indonesia, email: marisa@umuslim.ac.id

²Universitas Almuslim, Indonesia, email: zuraihan@umuslim.ac.id

³Universitas Almuslim, Indonesia, email: iday30722@gmail.com

*Koresponden penulis : marisa@umuslim.ac.id

Info Artikel

Diajukan: 24 September 2025

Diterima: 27 September 2025

Diterbitkan: 07 Oktober 2025

Keywords:

Design concept; informative; aesthetic

Abstract

The Community Service Team (PKM) has held a community service activity with the theme "Informative and Aesthetic Signage Design for the Faculty of Computer Science, Almuslim University in Matangglumpangdua Village, Bireuen Regency." This community service activity aims to provide clear information through informative and aesthetically pleasing signage design for the community or users visiting the Faculty of Computer Science at Almuslim University. The activity was carried out in three stages: preparation, implementation, and reporting. The results achieved from this community service are (1) an understanding of the concept of signage design that is appropriate or characteristic of the Faculty of Computer Science and Almuslim University, (2) the application of engineering knowledge in designing or drawing signage that can provide information about the location of the Faculty of Computer Science at the university (3) the creation of a design that applies the concept of a computer circuit board as a visual identity for the Faculty of Computer Science and the concept of Islamic Relief as a geometric pattern to strengthen the image of Almuslim University. This community service activity was carried out as an effort to provide an informative yet aesthetic design concept so that visitors can immediately recognize the presence of the Faculty of Computer Science. The result is a signage design for the Faculty of Computer Science that is able to provide information related to its identity and the beauty of its form.

Kata Kunci:Konsep desain;
informatif; estetik**Lisensi:** *cc-by-sa*
Copyright © 2025
penulis**Abstrak**

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) telah mengadakan kegiatan pengabdian dengan tema “Desain Signage Informatif dan Estetis untuk Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim di Desa Matangglumpangdua Kabupaten Bireuen.”. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberi informasi yang jelas dengan desain informatif dan estetik kepada masyarakat atau pengguna saat berkunjung ke Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim. Kegiatan dilaksanakan dalam 3 tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan pelaporan. Hasil yang dicapai dari pengabdian ini adalah (1) pemahaman terhadap konsep desain Signage yang sesuai atau ciri khas dengan Fakultas Ilmu Komputer dan Universitas Almuslim, (2) penerapan ilmu teknik dalam mendesain atau menggambar Signage yang dapat memberikan informasi keberadaan Fakultas Ilmu Komputer di Universitas (3) terciptanya desain yang memiliki terapan konsep papan sirkuit komputer sebagai terapan identitas visual keberadaan Fakultas Ilmu Komputer dan konsep Islamic Relief sebagai terapan pola geometri untuk memperkuat citra Universitas Almuslim. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan sebagai upaya memberikan gambaran konsep desain yang informatif namun tetap estetik agar pengunjung dapat langsung mengetahui keberadaan Fakultas Ilmu Komputer. Hasilnya rancangan signage Fakultas Ilmu Komputer yang mampu memberikan informasi terkait identitasnya dan keindahan dari susunan bentuknya.

Cara mensitasi artikel:

Hajrina, M., Zuraihan, & Idayani. (2025). Desain Signage Informatif dan Estetis Untuk Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim di Desa Matang Glumpang Dua Kabupaten Bireuen. *Beujroh : Jurnal Pemberdayaan Dan Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(3), 533–541. <https://doi.org/10.61579/beujroh.v3i3.656>

PENDAHULUAN

Identitas visual suatu institusi pendidikan menurut Dwitasari et al. (2025), memiliki peran penting dalam membangun citra, memberikan informasi, serta memudahkan akses bagi seluruh civitas akademika maupun masyarakat umum. Salah satu elemen penting dari identitas

visual tersebut oleh Haikal et al. (2023), adalah *signage* atau sistem penunjuk arah dan informasi. Namun, di lapangan masih banyak ditemukan institusi oleh Clara & Swasty (2017) yang belum mengoptimalkan desain *signage* sebagai media informasi yang komunikatif, fungsional, dan estetis. Hal ini juga terjadi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim yang berlokasi di Desa Matangglumpangdua, Kabupaten Bireuen.

Berdasarkan observasi awal, tampak bahwa keberadaan *signage* di lingkungan Fakultas Ilmu Komputer belum tertata dengan baik dan masih minim dari segi desain visual, struktur informasi, dan arah penunjuk lokasi. Kondisi ini menyulitkan mahasiswa, dosen, tamu, maupun masyarakat umum dalam memperoleh informasi atau menemukan lokasi tertentu di lingkungan fakultas. Selain itu, menurut Iqbal (2024), kurangnya desain yang estetis juga berdampak pada rendahnya daya tarik visual lingkungan kampus, yang sejatinya dapat menjadi representasi kualitas institusi itu sendiri.

Kebutuhan akan sistem informasi visual yang lebih terstruktur dan menarik ini menjadi latar belakang dilaksanakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat mandiri berupa perancangan desain *signage* yang informatif dan estetis. Menurut Haikal et al. (2023), desain *signage* yang baik tidak hanya memperlancar sirkulasi informasi, tetapi juga memperkuat identitas institusi serta menciptakan suasana kampus yang lebih ramah dan profesional.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, dimulai dari observasi lapangan dan identifikasi permasalahan terkait kebutuhan *signage* di lingkungan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim. Selanjutnya, dilakukan pengumpulan data dan analisis kebutuhan informasi, diikuti dengan perancangan konsep desain yang mempertimbangkan identitas visual fakultas serta aspek fungsional dan estetika. Desain yang telah dibuat kemudian disimulasikan dan divalidasi melalui diskusi dengan pihak fakultas untuk memperoleh masukan dan melakukan revisi. Setelah desain disepakati, dilakukan finalisasi dan dokumentasi hasil desain dalam format digital siap produksi, yang kemudian disosialisasikan dan diserahkan kepada pihak

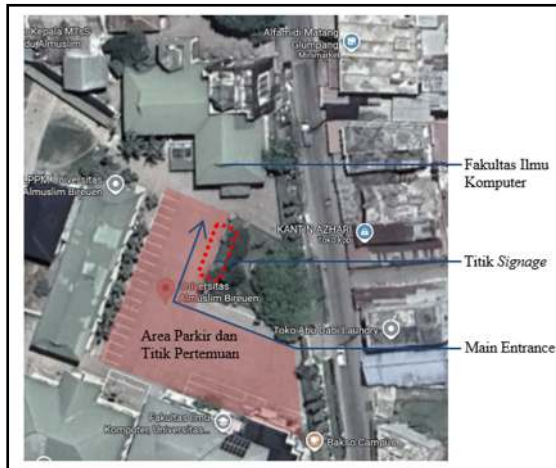
fakultas sebagai solusi terhadap permasalahan sistem informasi visual di lingkungan kampus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah menghasilkan beberapa luaran utama yang sejalan dengan tujuan yang telah ditetapkan. Berdasarkan hasil observasi dan analisis sirkulasi pengguna di lingkungan Fakultas Ilmu Komputer, mengenai lokasi strategis yang membutuhkan sistem informasi visual, berada pada area pintu masuk utama dan titik pertemuan.

Desain *signage* yang dihasilkan tidak hanya memudahkan orientasi pengguna di lingkungan kampus, tetapi juga meningkatkan citra visual Universitas Almuslim secara keseluruhan. Berdasarkan teori wayfinding yang dikemukakan oleh Calori & Vanden-Eynden (2015), sistem *signage* yang efektif harus mempertimbangkan *legibility* (keterbacaan), *visibility* (keterlihatan), dan *consistency* (konsistensi visual).

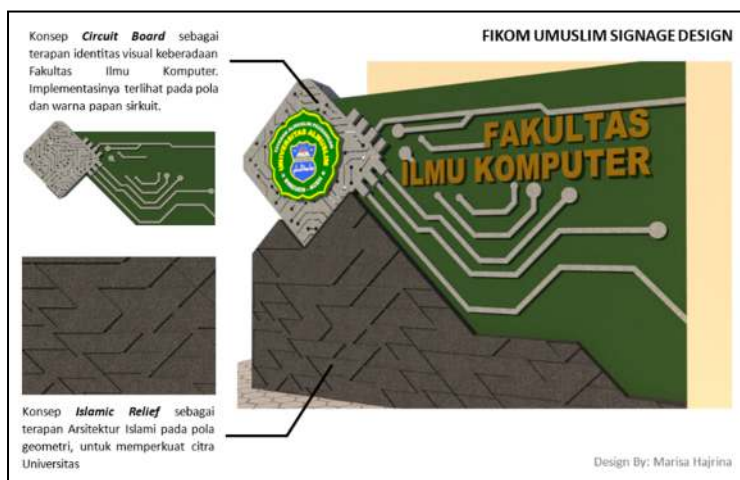


Gambar 1. Peta Lokasi Titik Penempatan *Signage*

Tim pengabdian menghasilkan desain *signage* berbasis prinsip desain grafis modern dengan menyesuaikan identitas visual Universitas Almuslim pada terapan konsep *Islamic Relief* yang memperkuat citra Universitas. Sedangkan untuk Fakultas Ilmu Komputer, menerapkan konsep seperti penggunaan warna hijau dan *silver* yang merupakan implementasi dari warna papan sirkuit komputer, selanjutnya

penentuan huruf yang mudah dibaca dengan warnanya yang kontras dan ikonografi sederhana namun mudah dipahami yang berkaitan komputer dengan konsep dari bentuk papan sirkuit. Setiap elemen tersebut dirancang agar tetap jelas dalam berbagai kondisi pencahayaan.

Berdasarkan paparan tersebut, desain *signage* yang dihasilkan dalam kegiatan ini, terdiri dari letak yang strategis, pemilihan warna kontras dan penggunaan ikon yang mudah dipahami. Sehingga, dapat mengoptimalkan desain *signage* sebagai media informasi yang komunikatif, fungsional, dan estetis. Hal ini, sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Sulistyani et al. (2020) yang menyatakan bahwa desain *signage* di lingkungan kampus secara signifikan mempengaruhi pengalaman pengguna dalam mengakses layanan.



Gambar 2. Desain Visual *Signage* Fakultas Ilmu Komputer

Setelah dilakukan pemetaan kebutuhan dan penyusunan hierarki informasi, desain *signage* yang informatif dan berkarakter mampu mengatasi hambatan dalam menemukan petunjuk keberadaan gedung Fakultas Ilmu Komputer. Kegiatan pengabdian serupa di Universitas Negeri Malang oleh Wahyuni et al. (2019), pendekatan yang digunakan dalam kegiatan tersebut lebih menekankan pada integrasi nilai-nilai lokal dan identitas institusi ke dalam visual *signage*. Hal ini penting untuk menjaga keselarasan antara desain dan konteks sosial-budaya kampus yang berfungsi sebagai medium komunikasi identitas dan karakter.

Oleh karena itu, dengan adanya panduan desain *signage*, diharapkan Fakultas Ilmu Komputer dapat melanjutkan proses produksi dan implementasi fisik *signage* secara mandiri atau bekerja sama dengan pihak ketiga.

B. Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa desain *signage* yang informatif dan estetis mampu meningkatkan kemudahan orientasi serta memperkuat identitas visual Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim. Hasil perancangan yang menggabungkan konsep papan sirkuit komputer dan motif Islamic Relief tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai representasi nilai-nilai institusi. Temuan ini selaras dengan pandangan Calori & Vandendynden (2015) yang menekankan bahwa wayfinding efektif harus mengutamakan keterbacaan, keterlihatan, dan konsistensi visual agar pengguna mudah memahami arah dan informasi.

Selain memperlancar alur informasi, desain yang dihasilkan juga berdampak pada citra dan atmosfer kampus. Sejalan dengan temuan Iqbal (2024), identitas visual yang kuat mampu meningkatkan daya tarik dan profesionalitas lingkungan pendidikan. Dalam konteks Fakultas Ilmu Komputer, pemilihan warna hijau-silver serta ikonografi sederhana berkontribusi terhadap terciptanya kesan modern dan berkarakter teknologi. Ini memperkuat identitas fakultas sekaligus membedakannya dari unit lain di lingkungan universitas.

Hasil ini juga menunjukkan pentingnya mengintegrasikan nilai-nilai lokal ke dalam desain visual. Pendekatan ini terbukti relevan dengan kajian Wahyuni et al. (2019) di Universitas Negeri Malang yang menemukan bahwa *signage* berbasis identitas institusi dan nilai budaya kampus memberikan efek positif terhadap penerimaan pengguna. Dengan mengadopsi motif Islamic Relief, desain *signage* Fakultas Ilmu Komputer tidak hanya tampil unik tetapi juga sejalan dengan citra keislaman Universitas Almuslim.

Dari segi fungsionalitas, pemetaan lokasi strategis seperti pintu masuk dan titik temu, serta penyusunan hierarki informasi yang jelas, terbukti membantu pengguna dalam mengakses fasilitas kampus. Hal ini konsisten dengan penelitian Sulistyani et al. (2020) yang menekankan

bahwa sistem signage di lingkungan universitas secara signifikan mempengaruhi pengalaman pengguna, khususnya dalam hal kecepatan dan akurasi menemukan lokasi yang dituju.

Pendekatan partisipatif yang dilakukan tim pengabdian—melibatkan pihak fakultas sejak tahap desain hingga validasi—juga menjadi faktor keberhasilan program. Cara ini memastikan desain yang dihasilkan benar-benar menjawab kebutuhan nyata pengguna, bukan sekadar hasil estetika semata. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini dapat menjadi model praktik baik bagi pengembangan sistem informasi visual di fakultas atau institusi lain di bawah Universitas Almuslim.

Walaupun demikian, implementasi fisik signage masih menjadi tahap berikutnya yang memerlukan dukungan sumber daya dan kerja sama lebih lanjut. Keberlanjutan program dapat diperkuat melalui penyusunan panduan teknis produksi dan perawatan signage agar kualitas dan konsistensi desain tetap terjaga dalam jangka panjang. Pendekatan ini juga memberi peluang penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi dampak nyata signage terhadap perilaku pengguna di lingkungan kampus setelah terpasang.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian ini mengonfirmasi pentingnya desain signage berbasis identitas institusi, estetika yang menarik, serta fungsi informasi yang jelas dalam meningkatkan kualitas layanan publik di lingkungan pendidikan tinggi. Keberhasilan desain signage di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim diharapkan dapat menjadi inspirasi dan rujukan bagi pengembangan sistem serupa di berbagai fakultas dan universitas lainnya di Indonesia.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil menghasilkan desain *signage* yang informatif dan estetis untuk Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim. Melalui tahapan observasi, analisis kebutuhan, perancangan visual, hingga penyusunan panduan implementasi, solusi yang ditawarkan mampu menjawab permasalahan kurangnya sistem informasi visual yang fungsional di lingkungan kampus. Desain yang dihasilkan telah memenuhi prinsip keterbacaan, kejelasan arah, serta

keselarasan visual dengan identitas institusi. Selain itu, pendekatan partisipatif dalam proses desain memastikan bahwa hasil akhir sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna. Sehingga diharapkan, implementasi desain *signage* ini dapat meningkatkan kenyamanan yang memperkuat citra visual fakultas, serta menjadi model yang dapat direplikasi di unit atau fakultas lain di Universitas Almuslim.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim, khususnya kepada pimpinan, dosen, staf, dan mahasiswa yang telah memberikan dukungan, informasi, serta partisipasi aktif selama proses pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Serta, semoga hasil dari kegiatan ini dapat memberikan manfaat nyata bagi pengembangan lingkungan kampus yang lebih informatif, nyaman, dan representatif

DAFTAR RUJUKAN

- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. John Wiley & Sons.
- Sulistiyani, D., Hidayah, R., & Rahayu, S. (2020). Perancangan Sistem Signage di Lingkungan Universitas untuk Meningkatkan Aksesibilitas Informasi. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 15(2), 95-104.
- Wahyuni, S., Hartanto, D., & Fitriyani, R. (2019). Pengembangan Sistem Wayfinding di Lingkungan Kampus Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 5(1), 22-29.
- Haikal Hafson, Al Iman, Tesa Beta Hariandini (2023). *Signage Kampus Berbasis Design Thinking di Fakultas Teknik Unilak*. *Jurnal Inside: Jurnal Desain Interior*, 3(2), 588-596.
- Dwitasari, P., Zulaikha, E., Hanoum, S., Alamin, R. Y., & Lee, L. (2025). *Internal Perspectives on Visual Identities in Higher Education: A Case Study of Top-Ranked Universities in Indonesia*. F1000Research.

Clara, S., & Swasty, W. (2017). *Pictogram On Signage As An Effective Communication*. *Jurnal Sositologi*, 16 (2).

Iqbal, Muhammad. (2024). *Pentingnya Visual Identity dalam Branding Perguruan Tinggi*. Akses 17 September 2025 dari <https://pusdasi.uma.ac.id>