

Penerapan desain *signage* di Kampung Kreatif Sugih Waras, Talang Jambe, Kota Palembang melalui rancang arsitektur

Cut Firda Sari*¹, Hendra A¹, Dela Andriani¹, Sisca Olivia¹, Eri Saputra¹

1. Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Malikussaleh

Penulis Korespondensi

Cut Firda Sari: cut.220160114@mhs.unimal.ac.id

Riwayat Artikel

Dikirim: 17 November 2025, Diterima: 26 November 2025, Terbit: 27 November 2025

Abstrak

Kampung Kreatif Sugih Waras di Kelurahan Talang Jambe, Kota Palembang, merupakan komunitas UMKM yang unggul dalam produk herbal dan kearifan lokal, namun potensinya terhambat oleh rendahnya visibilitas dan publikasi pasar. Kondisi ini menyebabkan hasil produksi UMKM berdaya nilai rendah di mata publik luas. Untuk mengatasi masalah tersebut dan mempercepat peningkatan aktivitas kampung kreatif, kegiatan pengabdian masyarakat ini menerapkan desain *Signage* yang berfungsi bukan sebagai petunjuk arah, melainkan sebagai simbol Identitas Komunitas yang berdimensi 100 cm x 50 cm. *Signage* ini dirancang sebagai simbol arsitektur dan *placemaking*, untuk merepresentasikan identitas dan nilai-nilai lokal. Metode pelaksanaan dilakukan selama 7 hari pada tanggal 1–7 Oktober 2025 menggunakan teknik manual kolaboratif yang mengedepankan prinsip partisipasi masyarakat. Hasilnya, *signage* yang diwujudkan melalui model Difusi IPTEKS dan Pelatihan sederhana ini berhasil memperkuat identitas visual dan menjadi warisan simbolis yang mendukung kemandirian sosial dan keberlanjutan berbasis budaya Kampung Kreatif Sugih Waras.

Kata Kunci

Signage, Rancang, Visual arsitektur

1. Pendahuluan

Kampung Kreatif Sugih Waras, yang terletak di Kelurahan Talang Jambe, Kecamatan Sukarami, Kota Palembang, merupakan sebuah komunitas yang menonjolkan potensi usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) berbasis pertanian herbal dan kearifan lokal. Kawasan ini dikenal karena keasriannya dan sebagai pusat produksi tanaman herbal khas seperti bunga telang, jahe, dan kunyit putih, yang menjadi ciri khas sekaligus identitas ekonomi warga setempat. Sugih Waras berkembang sebagai kampung kreatif dengan memanfaatkan potensi alam dan sosial, terutama melalui pengembangan produk lokal yang dikemas secara kreatif oleh kelompok-kelompok masyarakat, seperti produk minuman berbahan bunga telang yang dipasarkan oleh kelompok UMKM Sutra. Pengelolaan kampung ini berbasis partisipasi masyarakat yang demokratis dan mandiri, mencerminkan nilai sosial dan budaya yang kuat. Selain aspek ekonomi, kampung ini juga mencerminkan nilai sosial dan budaya yang kuat, dengan pengelolaan berbasis partisipasi masyarakat yang demokratis dan mandiri. Kampung Sugih Waras termasuk daerah perbatasan antara Palembang dan Banyuasin, serta dekat dengan Bandara SMB II Palembang, menjadikannya strategis untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata edukasi berbasis komunitas. Upaya pemberdayaan masyarakat di Kampung Kreatif Sugih Waras mengedepankan prinsip-prinsip seperti keanggotaan sukarela, manajemen demokratis, dan kemandirian, yang mendukung pengembangan potensi wisata edukasi serta penguatan ekonomi lokal. Pendekatan pengembangan kampung kreatif ini tidak hanya menciptakan nilai tambah secara ekonomi, tetapi juga memperkuat identitas sosial dan budaya yang resonan dengan kebutuhan masyarakat modern sekaligus menjaga kearifan lokal.

Meskipun memiliki potensi daerah yang menonjol, salah satu tantangan yang dihadapi Kampung Kreatif Sugih Waras adalah rendahnya visibilitas dan *brand awareness* di mata publik luas. Posisi kampung yang termasuk daerah perbatasan antara Palembang dan Banyuasin, serta kurangnya penanda identitas yang kuat dapat menghambat percepatan kemajuan dan kreatifitas potensi Masyarakat karena publikasi pasar tidak optimal. Selain itu hasil produksi UMKM Masyarakat setempat berdaya nilai rendah oleh karena pasifnya tindak perluasan publikasi kampung kreatif dalam lingkup yang lebih luas. Oleh karena itu diperlukan Tindakan publikasi pasar agar kampung kreatif memiliki identitas yang dapat dimulai dalam jangkauan lokal yang diharapkan menjadi pemicu publikasi pasar yang lebih meluas.

Menanggapi kebutuhan akan peningkatan publikasi pasar produk kampung kreatif sebagai Upaya percepatan peningkatan aktivitas kampung kreatif maka diperlukan penyediaan *signage* yang dimulai dari jangkauan yang kecil. kegiatan pengabdian Masyarakat ini menerapkan desain *signage* sebagai solusi. *Signage* ini dirancang bukan hanya sebagai penunjuk arah umum, melainkan sebagai simbol arsitektur yang menandai jejak kolaborasi antara tim akademis dan masyarakat. *Signage* ini hadir sebagai medium komunikasi visual yang merepresentasikan identitas, nilai-nilai arsitektur lokal. Kehadiran penanda visual ini diharapkan dapat menjadi magnet yang menarik perhatian dan mengomunikasikan identitas "Kampung Kreatif Sugih Waras" secara efektif kepada pengunjung. Pemberdayaan masyarakat melalui kegiatan pengabdian merupakan bagian integral dari upaya mewujudkan pembangunan berkelanjutan yang tidak hanya mengandalkan aspek fisik, tetapi juga memperkuat kapasitas sosial dan budaya komunitas lokal.

Dalam proses ini, akademis sebagai agen perubahan memiliki peran strategis dalam mendampingi dan memfasilitasi masyarakat agar mampu mengaktualisasikan potensi daerahnya secara mandiri dan kreatif [1], [2]. Selain itu, Penanda visual atau *signage* selama ini dikenal sebagai elemen yang membantu orientasi dan komunikasi informasi di ruang publik. Namun, *Signage* dalam desain ini memiliki makna lebih dari sekadar petunjuk lokasi, melainkan sebagai medium komunikasi visual yang merepresentasikan identitas, nilai-nilai arsitektur lokal, serta mengabadikan jejak pengabdian masyarakat sebagai bagian dari proses pembangunan sosial. Pemanfaatan simbol arsitektur khas lokal dalam desain *signage* ini tidak hanya memperkaya estetika ruang publik, tetapi juga memperkuat ikatan sosial dan rasa memiliki komunitas terhadap lingkungannya [3]. Hal ini sejalan dengan prinsip pemberdayaan masyarakat yang menekankan pentingnya partisipasi aktif warga dalam setiap proses pembangunan yang berdampak langsung pada peningkatan kualitas hidup dan kemandirian ekonomi [4], [5]. Penerapan desain *signage* di Kampung Sugih Waras adalah hasil nyata dari kolaborasi antara akademisi dan masyarakat. Kehadiran *signage* ini tidak sekadar menjadi penanda fisik, tetapi juga warisan simbolis yang penuh makna bagi warga. Laporan ini bertujuan untuk mendokumentasikan secara rinci proses perancangan dan penerapannya, di mana *signage* dirancang untuk menjadi lebih dari sekadar penanda kegiatan. Ia diharapkan dapat menjadi simbol yang merepresentasikan nilai seni dan budaya lokal.

2. Metode

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 1–7 Oktober di Kampung Kreatif Sugih Waras, Talang Jambe, Kota Palembang. Pelaksanaan difokuskan pada pembuatan *signage* yang berfungsi sebagai penanda kegiatan pengabdian sekaligus simbol identitas visual Kampung Kreatif Sugih Waras.

2.1. Tahap Persiapan 1 oktober 2025

Tahap awal ini mencakup perencanaan konseptual dan pengumpulan sumber daya. Tim memulai dengan observasi mendalam terhadap karakter kampung, yang mencakup identifikasi dan nilai-nilai arsitektur Palembang untuk menentukan elemen visual kunci yang akan diintegrasikan dalam desain. Setelah konsep dasar disepakati, dilakukan penyediaan bahan dan alat yang diperlukan:

- Papan triplek tebal sebagai media dasar *signage* (ukuran 100cm x 50cm).
- Cat akrilik berbagai warna (putih, oranye, hijau, dan biru tua).
- Kuas berbagai ukuran.
- Penggaris dan pensil untuk membantu proses sketsa dan penataan huruf.

2.2. Tahap Perancangan Konseptual 2-3 oktober 2025

Pada hari kedua tim memfokuskan kegiatan pada finalisasi konsep desain *signage*. Desain visual yang dibuat dengan kolaborasi yang menyajikan nama kampung dengan elemen ornamen yang terinspirasi dari kearifan lokal. Warna-warna juga ditetapkan berdasarkan makna simbolis yang diasosiasikan dengan identitas kampung: Oranye (kreativitas UMKM), Hijau (basis pertanian herbal), dan Biru Tua (keberlanjutan sosial).

Pada hari ketiga, dilakukan pembuatan sketsa desain teknis pada kertas (*layout*) dengan pengukuran detail untuk memastikan proporsi huruf dan tata letak simetris, merefleksikan nilai kerapian dalam visual komunikasi. Selanjutnya, sketsa awal dipindahkan ke permukaan triplek menggunakan pensil dan penggaris, memastikan keakuratan tata letak.



Gambar 1. Proses Pengukuran Desain Signage



Gambar 2. Proses Sketsa Desain Signage

2.3. Tahap Pembuatan dan finishing 4-7 oktober 2025

Pada tanggal ke 4 oktober yaitu dilakukan proses pengecatan dimulai dengan mengaplikasikan Cat Dasar Putih secara merata untuk memastikan kontras dan visibilitas tulisan yang maksimal. Setelah cat dasar mengering, tim mulai mengaplikasikan lapisan pertama dari warna-warna utama (Oranye, Hijau, Biru Tua) pada huruf dan ornamen.

- Oranye: Melambangkan semangat, optimisme, dan kreativitas UMKM lokal.
- Hijau: Melambangkan pertumbuhan, keseimbangan alam, dan basis pertanian herbal yang menjadi ciri khas Sugih Waras.

- Biru Tua: Melambangkan kepercayaan, keberlanjutan, dan kedalaman identitas sosial.

- Cat Dasar Putih: Digunakan sebagai kontras untuk memastikan visibilitas dan kejelasan tulisan.

Pada hari kelima tanggal 5 oktober difokuskan pada pelatihan teknis dan proses pengecatan manual lanjutan (lapisan kedua). Kegiatan ini menjadi sarana difusi keterampilan praktis, di mana tim bekerja secara cermat untuk memperkuat warna dan detail orname. Pada hari keenam Adalah tahap *Finishing* dan *Weatherproofing* digunakan untuk tahap penyempurnaan dan penguatan kualitas. Kegiatan mencakup:

- Penyempurnaan: Mempertegas garis tepi huruf dan membersihkan sisa cat.

- **Weatherproofing:** Melapisi seluruh permukaan *signage* dengan vernis atau *clear coat* untuk meningkatkan ketahanan terhadap cuaca (seperti hujan dan sinar matahari), menjamin durabilitas *signage*.



Gambar 3. Proses Pelapisan Warna Manual Signage

2.4. Tahap Pemasangan 7 oktober 2025

Setelah *signage* benar-benar kering dari pelapis, maka kegiatan sampai pada tahap akhir yaitu implementasi pada Lokasi yang telah ditentukan. Implementasi dilakukan pemasangan signage di beberapa titik lokasi strategis Kampung Kreatif Sugih Waras yang mendukung publikasi identitas kampung kreatif dalam cakupan lokal. Pemasangan ini secara resmi menandai penyelesaian kegiatan pengabdian masyarakat dan berfungsi sebagai simbol identitas visual komunitas.

3. Hasil

Hasil utama dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah produk fisik berupa *Signage* Identitas Komunitas berdimensi 100 cm x 50 cm. *Signage* ini diproduksi menggunakan teknik manual kolaboratif dan berfungsi ganda: sebagai penanda lokasi kegiatan pengabdian masyarakat (PkM) dan sebagai simbol *placemaking* komunitas. Kehadiran signage ini berkontribusi pada penguatan identitas visual kampung, sejalan dengan literatur yang menekankan pentingnya *signage* yang terintegrasi konteks lingkungan. Secara fisik, jika dipasang berdiri mandiri di pintu masuk, *signage* ini dapat diklasifikasikan sebagai *Monument Sign*, karena bertujuan memberikan penanda kawasan yang permanen dan berkesan monumental. Namun, berdasarkan fungsinya yang lebih mendalam, *signage* ini tergolong sebagai *Interpretive Sign* karena dirancang secara khusus sebagai simbol arsitektur untuk merepresentasikan identitas, nilai-nilai lokal, dan narasi budaya kampung, yang sangat relevan dengan konsep *placemaking*.

Signage diklasifikasikan berdasarkan peran komunikasi utama yang ingin dicapai dalam lingkungan binaan. Klasifikasi fungsional utama dapat dibagi menjadi beberapa jenis, di mana setiap jenis memiliki peran yang berbeda dalam komunikasi publik. *Identification Signs* merupakan kategori krusial yang berfungsi mengidentifikasi suatu destinasi atau area, menunjukkan nama dan fungsi agar area tersebut dapat dibedakan dari lingkungan lainnya [6]. Kategori fungsional lainnya mencakup *Advertising Signs* (untuk promosi), *Wayfinding Signs* (untuk pengarahan/navigasi), *Safety Signs* (untuk keselamatan), dan *Informational Signs* (untuk memberikan informasi umum).

Penerapan *signage* yang efektif tidak hanya bergantung pada fungsi dasarnya, tetapi juga pada bagaimana ia berinteraksi dengan konteks lingkungan. Konsep ini ditekankan oleh Calori & Vanden-Eynden, yang menekankan pentingnya *signage* yang terintegrasi dengan konteks lingkungan [3]. Integrasi ini bertujuan untuk mencapai kejelasan arah dan, yang lebih penting, untuk memperkuat ikatan sosial serta rasa memiliki komunitas (*placemaking*). Desain *signage* yang melampaui fungsi petunjuk dan menyampaikan narasi budaya dikenal sebagai *Interpretive Signs* sangat vital dalam konteks *placemaking*. Hal ini sejalan dengan pandangan Amos Rapoport, yang melihat arsitektur sebagai sistem komunikasi *non-verbal* yang mengomunikasikan identitas dan nilai-nilai budaya melalui bentuk dan ornamen [7]. Dalam proyek Kampung Sugih Waras, *signage* identitas yang merepresentasikan simbol arsitektur Palembang secara fungsional termasuk dalam kategori Interpretatif.

Selain klasifikasi fungsional, *signage* juga diklasifikasikan berdasarkan cara pemasangannya, yang strategis untuk memaksimalkan visibilitas dan keselarasan estetika. Klasifikasi pemasangan ini meliputi: *Suspended* (dipasang digantung pada langit-langit), *Projecting* (dipasang menonjol pada dinding, biasanya tegak lurus), dan *Flush* (dipasang sejajar pada permukaan dinding). Pemilihan metode pemasangan ini harus dipertimbangkan secara cermat untuk memastikan *signage* berfungsi optimal, baik untuk menarik perhatian maupun terintegrasi secara mulus dengan arsitektur lokal.

4. Pembahasan

4.1. Persiapan dan Perancangan Konseptual

Teori persiapan, yang dipaparkan oleh Graham Wallas dalam karyanya *The Art of Thought*. Wallas menempatkan persiapan sebagai tahap proses kreatif (diikuti oleh Inkubasi, Iluminasi, dan Verifikasi) [8]. Inti dari tahap Persiapan adalah pengumpulan data secara sadar dan analisis masalah yang intensif. Pada periode ini, individu atau tim berupaya memahami secara menyeluruh semua aspek, batasan, dan persyaratan yang relevan dengan tugas, sehingga menciptakan fondasi informasi yang kuat untuk memicu pemikiran inovatif di fase-fase berikutnya.

Fase persiapan diwujudkan melalui serangkaian kegiatan penelitian dan eksplorasi yang sistematis. Aktivitas ini mencakup studi literatur untuk mengumpulkan pengetahuan yang sudah ada, observasi lapangan untuk memahami kondisi nyata, dan analisis kebutuhan pengguna atau komunitas untuk mendefinisikan tujuan. Dalam kampung sugih waras, tahap persiapan memerlukan observasi mendalam yang berfokus pada identifikasi karakter kampung serta nilai-nilai esensial dari arsitektur tradisional Palembang. Pengambilan data dan pemahaman konteks sangat menentukan keberhasilan secara keseluruhan.

Konsep Persiapan sebagai langkah awal juga didukung oleh teori-teori dalam disiplin ilmu lain. Herbert Simon, melalui Model Pengambilan Keputusan dalam sistem administrasi, mengidentifikasi tahap awal sebagai fase *Intelligence* (Kecerdasan) [9]. Tahap ini berfungsi sebagai "persiapan" dengan secara aktif mencari dan mendefinisikan lingkungan untuk kondisi yang memerlukan keputusan, yaitu mencari masalah dan peluang yang harus ditangani. Sementara itu, Donald Schön, melalui konsep *Reflective Practice*, menekankan pentingnya tindakan "*Setting the Problem*" bagi desainer reflektif. Dalam pandangan Schön, Persiapan bukan sekadar menerima masalah, melainkan upaya kritis desainer untuk mendefinisikan kembali atau menyusun situasi yang bermasalah tersebut agar solusi yang dihasilkan menjadi lebih tepat dan relevan [10].

Teori Perancangan Konseptual menyediakan kerangka kerja fundamental untuk mendefinisikan visi dan tujuan kegiatan rancang secara jelas. Nigel Cross menekankan bahwa konsep desain harus dirumuskan sebagai prinsip yang mengikat seluruh pekerjaan pada sebuah hipotesis yang diuji kelayakannya sebelum pengembangan detail [11]. Pandangan ini didukung oleh Pahl & Beitz dalam metodologi rekayasa mereka yang menganggap perancangan konseptual sebagai fase esensial untuk mencari dan mengevaluasi solusi prinsip serta menetapkan struktur fungsi sistem [12]. Bahkan dalam bidang teknologi, Peter Chen menggunakan fase konseptual sebagai langkah pertama untuk memvisualisasikan data secara abstrak, sebelum diimplementasikan pada sistem yang kompleks [13]. Dalam konteks peningkatan citra lingkungan seperti Kampung Sugih Waras, tahap perancangan mencerminkan integrasi strategis antara kebutuhan komunitas dan pengetahuan akademis. Proses ini diawali dengan observasi mendalam untuk mengidentifikasi karakter kampung, termasuk nilai-nilai khas arsitektur Palembang. Metode kebijakan kegiatan yang diterapkan menekankan prinsip partisipasi Masyarakat pada tingkat citizenship yang menurut Sherry R. Arnstein merupakan hubungan pemindahan kekuasaan dan kekuatan secara penuh atas kebutuhan yang ada [4]. Keterlibatan masyarakat ini memastikan bahwa perancangan tidak hanya bersifat top-down tetapi benar-benar merefleksikan aspirasi dan identitas penghuninya.

Wujud nyata dari tahap persiapan dan perancangan konseptual yang bersifat partisipatif ini terlihat pada sistem *signage* (penunjuk arah) di Kampung Sugih Waras. Konsep *signage* yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk arah, melainkan sebagai simbol arsitektur yang merepresentasikan nilai-nilai arsitektur lokal. Secara kualitatif, *signage* tersebut merepresentasikan nilai lokal melalui simbolisme warna yang diputuskan melalui proses mediasi dengan komunitas. Desain ini sejalan dengan konsep, *signage and wayfinding design* yang menekankan pentingnya *signage* terintegrasi konteks lingkungan untuk memperkuat ikatan sosial dan rasa memiliki komunitas (*placemaking*) terhadap lingkungannya [3].

4.2. Kombinasi Material dan Visual Arsitektural

Teori Visual Arsitektural dan Teori Kombinasi Material Arsitektural seperti dua sisi mata uang yang bekerja sama untuk membentuk pengalaman ruang yang utuh. Kombinasi material dalam arsitektur melampaui pemilihan bahan baku semata; ini adalah implementasi dari prinsip Tektonika dan Materialitas untuk menciptakan ekspresi visual, sensorik, dan makna.

Secara fundamental, teori ini dibagi menjadi dua fokus utama. Pertama, Fokus Konstruktif (Tektonika), dipelopori oleh tokoh seperti Gottfried Semper dan dikembangkan kembali oleh Kenneth Frampton, yang berpendapat bahwa kombinasi material harus mencapai Ekspresi Tektonik [14]. Ekspresi ini adalah sebuah "poetika konstruksi," di mana desainer harus secara jujur memperlihatkan bagaimana material dirakit, serta menonjolkan perbedaan antara elemen struktural dan pengisi (*infill*), sehingga bahan baku (seperti kayu atau beton) memiliki integritas visual berdasarkan peran fisiknya.

Kedua, Fokus Sensorik dan Fenomenologis (Materialitas), diwakili oleh pemikiran Juhani Pallasmaa dalam *The Eyes of the Skin*. Pallasmaa berargumen bahwa kombinasi material yang efektif harus melampaui dominasi visual (*ocular-centric*) dan justru menciptakan Tekstur Haptic yaitu tekstur yang dapat dirasakan oleh indra sentuhan, suara, dan bahkan bau [15]. Peter Zumthor, melalui praktik arsitekturnya, mendukung konsep ini dengan memilih material yang menciptakan suasana (*Atmosphere*) kuat melalui interaksi material dengan cahaya. Akhirnya, dari sisi estetika terhadap kombinasi material juga harus mengikuti prinsip harmoni dan kontras visual untuk mencapai keseimbangan visual [16]. Dengan demikian, kombinasi material yang berhasil adalah yang jujur secara konstruksi, kaya secara sensorik, dan seimbang secara visual. Kemudian Teori Visual Arsitektural berfokus pada bagaimana elemen-elemen desain diolah dan dipersepsikan oleh mata, menciptakan estetika, skala, dan makna dalam ruang. Inti dari teori ini adalah memahami bahasa visual arsitektur. Menurut Francis D.K. Ching, visual arsitektural dibangun dari elemen-elemen dasar seperti titik, garis, bidang, dan volume, yang kemudian diatur menggunakan prinsip-prinsip komposisi seperti keteraturan, hierarki, dan aksis [16]. Pengaturan ini bertujuan menciptakan komposisi yang terorganisir dan estetis. Selain itu, psikolog Rudolf Arnheim melalui *Gestalt Principles* menekankan bahwa mata manusia secara alami mencari kesederhanaan, keteraturan, dan keseimbangan dalam visual [17]. Oleh karena itu, desain visual yang efektif harus memandu persepsi pengguna untuk melihat keseluruhan bentuk dan hubungan antar elemen, bukan kekacauan

Setelah konsep dan detail material visual dirumuskan, dilanjutkan dengan Tahap pembuatan, yang difokuskan pada praktik alih keterampilan teknis yang sederhana kepada kelompok sasaran. Proses pembuatan *signage* dilakukan secara kolaboratif menggunakan material sederhana (triplek tebal, cat akrilik), yang secara efektif bertindak sebagai model Difusi IPTEKS dan Pelatihan yang sederhana. Kegiatan pengecatan manual dan finishing menjadi sarana difusi keterampilan praktis. Hal ini menguatkan peran akademis sebagai agen perubahan yang membawa solusi praktis [2]. Penerapan Cat Dasar Putih dan pelapisan akhir dengan vernis (*weatherproofing*) bertujuan untuk memastikan kontras, visibilitas tulisan yang maksimal, serta meningkatkan ketahanan *signage* terhadap cuaca, menjamin durabilitasnya.

4.3. Geometri Visual Arsitektur

Geometri dalam arsitektur berfungsi sebagai bahasa visual fundamental yang digunakan untuk mengatur proporsi, menciptakan keharmonisan, dan memberi makna pada bentuk. Teori ini berpusat pada penggunaan aturan matematis untuk mencapai estetika visual yang teratur. Sejak era klasik, Marcus Vitruvius Pollio telah meletakkan dasar bahwa keindahan (*Venustas*) harus dicapai melalui aturan dan proporsi yang tepat. Dalam konteks komposisi visual modern, Francis D.K. Ching menegaskan bahwa geometri melalui elemen dasar seperti garis dan bidang diolah menggunakan prinsip-prinsip pengaturan (*ordering principles*) seperti aksis, simetri, dan hierarki untuk menciptakan komposisi yang terorganisir dan estetis [16].

Teori Geometri Visual juga secara kuat terhubung dengan skala manusia dan sistem proporsi universal. Le Corbusier adalah pencetus teori Le Modulor (dikembangkan 1942-1948), yang merupakan sistem proporsi geometris yang secara eksplisit didasarkan pada tinggi tubuh manusia dan bilangan Rasio Emas (*Golden Section*) [18]. Tujuan utama Modulor adalah menciptakan ukuran-ukuran yang harmonius dan ergonomis dalam arsitektur. Geometri juga berfungsi sebagai alat ekspresi, Frank O. Gehry menunjukkan bahwa geometri *non-Euclidean* dapat digunakan untuk menciptakan dinamika ekstrim dan visual yang unik.

Dalam Implementasi Desain, penerapan Geometri Visual menjadi krusial. Disini menjelaskan bidang desain signage dengan aksara memiliki komposisi yang seimbang agar pesan yang tampil pada signage terlihat jelas dari jarak tertentu tujuannya adalah memastikan pesan yang tampil pada signage memiliki visibilitas dari jarak tertentu. Keseimbangan geometris tersebut mencakup penyesuaian skala dan proporsi *signage* yang berukuran 100cmx50cm agar proporsional dengan lingkungan arsitektur kampung, Pemilihan *font* dan dimensi Aksara Palembang diatur berdasarkan kaidah tipografi yang relevan, memastikan unsur budaya lokal tetap terbaca jelas dan estetik. Penerapan geometri visual ini sejalan dengan prinsip *signage and wayfinding* design yang menekankan perlunya desain terintegrasi konteks lingkungan untuk mencapai kejelasan arah dan memperkuat representasi nilai arsitektur lokal [3].

4.4. Interpretasi dan Implementasi Rancang Arsitektur

Tindak Interpretasi Rancang Arsitektur merupakan intelektual dalam kegiatan rancang bangunan dan tidak menutupi juga pada kegiatan dalam menerjemahkan penanda (*signage*) yang memberi makna untuk membentuk persepsi manusia. Pendekatan pembentuk makna pada kegiatan Rancang Arsitektur *Signage* pada pengabdian kegiatan ini mengadopsi pemikiran fenomenologi yang dikemukakan oleh Christian Norberg-Schulz untuk menerjemahkan identitas tempat yang memiliki aktivitas sebagai pusat kreativitas setempat [20]. Makna fenomena rancang *signage* mudah untuk dipahami, ditandai hingga memberikan dampak mental yang dapat menuntun pendatang rasa memiliki bagi pekerja kreativitas untuk meningkatkan aksistensi identitas daerah yang berkelanjutan.

Teori Implementasi Rancang Arsitektur berpusat pada aspek praktis dan metodologis (*praxis*) dari mewujudkan ide arsitektural di dunia nyata, dengan mempertimbangkan kendala teknis, lingkungan, dan fungsional. Prinsip implementasi yang berfokus pada fungsi, seperti "*Form Follows Function*" oleh Louis Sullivan, memandu bahwa estetika harus jujur berasal dari kebutuhan praktis yang dilayani bangunan [21]. Sementara itu, implementasi Rancang Arsitektur Ekologi (Heinz Frick / Ken Yeang) fokus pada solusi praktis untuk efisiensi energi dan penggunaan material berkelanjutan, memastikan bangunan diterapkan secara bertanggung jawab terhadap lingkungan. Implementasi pada intinya adalah proses teknis yang memastikan konsep yang telah diinterpretasikan dapat berdiri tegak dan berfungsi secara etis dan efisien.

Secara keseluruhan, kegiatan ini merefleksikan kerja sama akademis dan komunitas dalam memperkuat pemberdayaan dan keberlanjutan berbasis kinerja. Prinsip partisipasi masyarakat ditekankan, di mana proses penentuan konsep, lokasi, dan simbolisme desain *signage* merupakan wujud keterlibatan masyarakat dalam pengambilan keputusan ruang publik [4]. Pemberdayaan masyarakat ini sejalan dengan kajian strategis pembangunan kesejahteraan sosial [1]. Secara resmi *signage* pada tanggal 7 Oktober menandai penyelesaian kegiatan. *Signage* yang dihasilkan tidak hanya menjadi luaran fisik, tetapi juga artefak yang secara visual mengabadikan jejak kolaborasi akademik dan komunitas. Implementasi media visual ini diharapkan menjadi warisan simbolis yang berkelanjutan untuk memperkuat identitas sosial dan ekonomi komunitas. Kegiatan ini secara langsung mendukung kemandirian visual dan sosial Kampung Kreatif Sugih Waras [1], [5].

5. Kesimpulan

Sebagai Simbol Arsitektur dan *Placemaking*, kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil mewujudkan Signage Identitas Komunitas berdimensi 100 cm x 50 cm melalui teknik manual kolaboratif. *Signage* ini berfungsi ganda sebagai penanda lokasi PkM dan simbol *placemaking* komunitas, yang secara signifikan berkontribusi pada penguatan identitas visual kampung dan sejalan dengan konsep *signage and wayfinding design*. Desainnya dikembangkan bukan hanya sebagai penunjuk arah, melainkan sebagai simbol arsitektur yang merepresentasikan nilai-nilai lokal, termasuk simbolisme warna yang disepakati melalui mediasi komunitas. Seluruh prosesnya menekankan prinsip partisipasi Masyarakat dalam penentuan konsep dan lokasi, sementara tahap pembuatan menjadi model Difusi IPTEKS dan Pelatihan yang sederhana, memperkuat peran akademisi sebagai agen perubahan Implementasi media visual ini berhasil menjadi warisan simbolis yang berkelanjutan untuk memperkuat identitas sosial dan ekonomi, sekaligus secara langsung mendukung kemandirian visual dan sosial Kampung Kreatif Sugih Waras.

Ucapan Terima Kasih

Pernyataan terima kasih disampaikan kepada Pokdarwis Kampung Kreatif Sugih Waras, Talang Jambe, Kota Palembang, yang telah memberikan dukungan, fasilitas tempat, serta partisipasi aktif yang luar biasa selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Penghargaan yang sebesar-besarnya juga kami berikan kepada seluruh mahasiswa tim pengabdian yang telah menunjukkan semangat kerja sama, kreativitas, dan dedikasi tinggi, mulai dari proses perancangan hingga pemasangan signage identitas. Semoga kegiatan ini tidak hanya menjadi luaran fisik, tetapi juga menjadi langkah awal menuju pengembangan desain arsitektur partisipatif yang berkelanjutan dan memberikan dampak positif bagi peningkatan identitas visual dan kesejahteraan masyarakat Kampung Kreatif Sugih Waras.

Pernyataan Penggunaan AI

Penulis menyatakan bahwa alat bantu kecerdasan buatan (AI) *generative* digunakan secara terbatas untuk membantu dalam proses pencarian dan identifikasi literatur serta untuk memeriksa dasar tata Bahasa dan perapian ejaan. Penulis menegaaskan seluruh analisis data, interpretasi, dan penulisan konten substansial Adalah hasil karya orisinal penulis. Penulis sepenuhnya bertanggung jawab atas seluruh isi dan keakuratan ilmiah dari laporan ini.

Pernyataan Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan finansial atau pribadi yang terkait dengan hasil, interpretasi temuan, atau publikasi dari manuskrip ini. Kegiatan pengabdian dilaksanakan murni berdasarkan tanggung jawab akademik dan dukungan yang bersifat institusional, tanpa adanya hubungan yang dapat memengaruhi objektivitas laporan.

Daftar Pustaka

- [1] E. Suharto, Membangun masyarakat memberdayakan rakyat: Kajian strategis pembangunan kesejahteraan sosial dan pekerjaan sosial. Bandung: Refika Aditama, 2011.
- [2] S. Susilawati, "Peran mahasiswa dalam kolaborasi pengabdian masyarakat di Perguruan Tinggi," Makalah tidak dipublikasikan, Program Studi Magister PGMI, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2022.

- [3] C. Calori and D. Vanden-Eynden, *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*, 2nd ed. Hoboken: John Wiley & Sons, 2015.
- [4] S. R. Arnstein, "A ladder of citizen participation," *Journal of the American Institute of Planners*, vol. 35, no. 4, pp. 216–224, 1969.
- [5] A. Rasyid, D. A. T. Pulubuhu, and R. Muhammad, "The concept of community empowerment versus community advancement," *SIGn Journal of Social Science*, vol. 5, no. 2, pp. 97–112, 2025.
- [6] R. Gibson, *Signage: Visual Communication for a Built Environment*. Switzerland: Rotovision, 2009.
- [7] A. Rapoport, *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. New York: Rizzoli, 1969.
- [8] G. Wallas, *The Art of Thought*. New York: Harcourt Brace, 1926.
- [9] H. A. Simon, *The Sciences of the Artificial*, 3rd ed. Cambridge, MA: MIT Press, 1996.
- [10] D. A. Schön, *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. New York: Basic Books, 1983.
- [11] N. Cross, *Engineering Design Methods: Strategies for Product Design*, 4th ed. Chichester: John Wiley & Sons, 2008.
- [12] G. Pahl and W. Beitz, *Engineering Design: A Systematic Approach*, 4th ed. London: Springer, 2013.
- [13] P. P. Chen, "The entity-relationship model—Toward a unified view of data," *ACM Trans. Database Syst.*, vol. 1, no. 1, pp. 9–36, 1976.
- [14] K. Frampton, *Studies in Tectonic Culture: The Poetics of Construction in Nineteenth and Twentieth Century Architecture*. Cambridge, MA: MIT Press, 1995.
- [15] J. Pallasmaa, *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*, 3rd ed. Hoboken: John Wiley & Sons, 2012.
- [16] F. D. K. Ching, *Architecture: Form, Space, and Order*, 4th ed. Hoboken: John Wiley & Sons, 2014.
- [17] R. Arnheim, *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. Berkeley: Univ. of California Press, 1974. (Sebagai dasar teori Gestalt yang Anda pakai)
- [18] M. Vitruvius Pollio, *The Ten Books on Architecture*, M. H. Morgan, trans. New York: Dover Publications, 1960.
- [19] Le Corbusier, *The Modulor: A Harmonious Measure to the Human Scale Universally Applicable to Architecture and Mechanics*. Cambridge, MA: Harvard Univ. Press, 1954.
- [20] C. Norberg-Schulz, *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. New York: Rizzoli, 1980.
- [21] L. H. Sullivan, "The tall office building artistically considered," *Lippincott's Magazine*, vol. 57, pp. 403–409, 1896.