

## Konsep Perancangan *Infotainment Map* Pesantren Daarut Tauhiid

Genta Azany<sup>1</sup>, Satria Indra Praja Persada<sup>2</sup>

*Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Komputer Indonesia, Bandung*  
Email: <sup>1</sup>genta.51920085@mahasiswa.unikom.ac.id, <sup>2</sup>satria.indrapraja@unikom.email.ac.id

**Abstrak:** Pondok Pesantren Daarut Tauhiid merupakan salahsatu pondok pesantren terkenal di Bandung yang saat ini berada di Jalan Gegerkalong Girang. Daarut Tauhiid memiliki kawasan terbuka yang sangat luas dan memiliki banyak gedung lembaga serta fasilitas yang tersebar di berbagai area. Namun, santri dan pengunjung sering kali kebingungan mencari lokasi gedung/fasilitas yang hendak dikunjungi. Dengan adanya permasalahan ini maka diperlukan perancangan untuk menginformasikan kawasan Pondok Pesantren Daarut Tauhiid seperti lokasi gedung/fasilitas melalui media *infotainment map*. Perancangan dilakukan dengan mencari informasi berupa data dan fakta seputar objek perancangan hingga dilakukannya metode observasi, wawancara, dan kuesioner. Tujuan perancangan ini adalah memudahkan dan membantu santri dan pengunjung yang berkepentingan menemukan lokasi gedung/fasilitas yang hendak dikunjungi di kawasan Pondok Pesantren Daarut Tauhiid dengan informasi kreatif secara visual. Sehingga, perancangan yang dihasilkan adalah berupa media utama dan media pendukung. Dengan adanya *infotainment map* diharapkan para santri dan pengunjung tidak kesulitan lagi mencari lokasi gedung/fasilitas yang hendak dikunjungi, dengan mendapatkan informasi kreatif secara visual.

**Kata Kunci:** Daarut Tauhiid, *Infotainment Map*, Pondok Pesantren.

**Abstract:** Daarut Tauhiid Islamic Boarding School is one of the famous Islamic boarding schools in Bandung which is currently located on Gegerkalong Girang street. Daarut Tauhiid has a very large open area and has many institutional buildings and facilities spread across various areas. However, students and visitors are often confused about finding the location of the building/facility they want to visit. With this problem, a design is needed to inform the Daarut Tauhiid Islamic Boarding School area such as the location of the building/facility through *infotainment map* media. The design is carried out by looking for information in the form of data and facts about the design object until the observation, interview and questionnaire methods are carried out. The purpose of this design is to facilitate and help students and visitors who are interested in finding the location of the building/facility they want to visit in the Daarut Tauhiid Islamic Boarding School area with creative visual information. So, the resulting design is in the form of main media and supporting media. With the *infotainment map*, it is hoped that students and visitors will no longer have difficulty finding the location of the building/facility they want to visit, by getting creative visual information.

**Keywords:** Daarut Tauhiid, *Infotainment Map*, Islamic Boarding School.

## PENDAHULUAN

Agama adalah suatu sistem kepercayaan kepada Tuhan yang dirasakan manusia terhadap sesuatu yang diyakininya. Sebuah studi populer dari CNN mencatat hampir 4.300 agama yang dianut oleh masyarakat di seluruh negara di dunia, namun setidaknya ada 10 agama yang memiliki penganut terbanyak di dunia berdasarkan World Atlas. Sementara itu, 6 agama yang diakui di Indonesia menurut Kementerian Agama adalah agama Islam, agama Kristen, agama Katolik, agama Hindu, agama Buddha dan agama Khonghucu. Indonesia merupakan negara yang mayoritas penduduknya memeluk agama Islam, dengan total 231 juta penduduk atau 86,7%, menurut data demografis dari World Population Review tahun 2021. Islam menurut istilah adalah agama yang ajaran-ajarannya diwahyukan Tuhan kepada masyarakat manusia melalui nabi Muhammad saw sebagai Rasul (Nasution, 1979).

Pada hakikatnya agama tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia (Natalia, 2016) karena Agama menjadikan manusia hidup dengan keyakinannya. Agama mengajarkan hal-hal baik pada diri seorang manusia, karena kepercayaan kepada agama masing-masing akan mempengaruhi nilai moral dalam kehidupan bermasyarakat. Setiap manusia harus memiliki ajaran dan wawasan yang luas terkait agama yang bisa didapatkan dari mana saja, salahsatunya melalui pendidikan. Dalam pandangan al-Ghazali pendidikan adalah usaha pendidik untuk menghilangkan akhlak buruk dan menanamkan akhlak yang baik kepada siswa sehingga dekat kepada Allah dan mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat (Hamim, 2014). Pendidikan agama merupakan aspek penting yang memberikan nilai moral dalam pembentukan karakter/kepribadian diri manusia. Iman dan Taqwa didapatkan salahsatunya dari pendidikan beragama yang dilakukan sejak kecil hingga masa tua, mulai dari lingkungan sekolah, kantor, masyarakat, dll, yang akan bertahan seumur hidup. Pada masa awal perkembangan Islam di Indonesia, pendidikan agama Islam diberikan dalam bentuk informal (Daulay dikutip Samrin, 2015), hingga berkembang menjadi formal melalui pembelajaran yang terstruktur. Setelah itu munculah beberapa lembaga pendidikan Islam di Indonesia, seperti masjid dan langgar, meunasah, rangkang dan dayah, pesantren, serta surau. Tujuan terbentuknya pendidikan agama Islam di Indonesia adalah meningkatkan pemahaman tentang ajaran Islam, bagaimana cara mempraktekannya, dan pengalamannya dalam kehidupan sehari-hari. Salahsatu lembaga pendidikan agama Islam di Indonesia adalah pesantren. Jadi, pondok pesantren adalah lembaga pendidikan Islam nonklasikal yang peserta didiknya disediakan tempat singgah atau pemonudukan (Akhiruddin, K. M. 2015). Pesantren di Indonesia tumbuh dan berkembang pesat pada abad 19. Saat ini pesantren sudah tersebar luas dan menjadi bagian pokok dalam pendidikan agama Islam di Indonesia.

Salahsatu pesantren yang cukup dikenal di Indonesia adalah Pondok Pesantren Daarut Tauhiid. Pondok Pesantren Daarut Tauhiid adalah sebuah pondok pesantren yang didirikan atau dipelopori oleh KH. Abdullah Gymnastiar (Aa Gym) pada tahun 1990, yang saat ini berada di Jalan Gegerkalong Girang. Jika mengacu pada

sifat dan sistem pembelajaran, Pondok Pesantren Daarut Tauhiid merupakan pondok pesantren yang tertutup, namun pondok pesantren ini memiliki kawasan yang sangat luas dan terbuka untuk umum. Pondok Pesantren Daarut Tauhiid hidup berdampingan di kawasan pendidikan dan ekonomi yang saling menguntungkan satu sama lain, dengan berbagai macam orang dan kegiatan yang berputar setiap harinya di kawasan tersebut. Pondok pesantren ini memiliki gedung dan fasilitas yang sangat banyak dan tersebar di berbagai area sekitar kawasan Gegerkalong Girang. Total ada 32 gedung dan 6 fasilitas sarana prasarana yang beberapa diantaranya terbuka untuk umum. Namun, gedung dan fasilitas Pondok Pesantren Daarut Tauhiid tersebar cukup berjauhan dan tidak berada di satu area, sehingga tidak sedikit para santri dan pengunjung yang memiliki kepentingan di pondok pesantren, terutama yang pertama kali datang, bertanya-tanya dan kebingungan mencari lokasi gedung/fasilitas yang hendak dikunjungi, sehingga tidak mengenal kawasan dengan baik. Selain itu, Pondok Pesantren Daarut Tauhiid tidak memiliki satpam di area depan kawasan, padahal area tersebut adalah area utama yang paling sering dilalui para santri dan pengunjung lainnya, sehingga menjadi kesulitan mendapatkan informasi terkait kawasan.

Kawasan seluas Pondok Pesantren Daarut Tauhiid, ditambah dengan banyaknya gedung serta fasilitas yang ada disana tentu membutuhkan suatu akses informasi, bukan hanya terkait kawasan atau lokasi gedung/fasilitas saja namun juga panduan petunjuk arah, tanda identitas, hingga larangan/himbauan seputar kawasan atau yang bisa disebut sebagai sistem tanda/*sign system*. *Sign system* adalah sebuah sistem penandaan yang sesuai dengan kebudayaan warga masyarakatnya, selain sebagai petunjuk, penamaan, penyampaian informasi singkat, dapat juga berupa aturan-aturan atau norma-norma yang dipakai dan diakui pada tempat tertentu dan dapat dimengerti oleh warga masyarakatnya (Kartika, 2010). *Sign system* biasanya mencakup elemen-elemen yang mencerminkan identitas suatu *brand* dan meningkatkan daya tarik visual dalam menyampaikan suatu informasi. Namun, *sign system* di kawasan Pondok Pesantren Daarut Tauhiid mengalami ketidakkonsistenan dalam desain secara visual dan tidak memiliki ciri khas/karakter yang kuat dari pondok pesantren tersebut, sehingga kurang menarik perhatian yang menyenangkan secara visual kepada para santri atau pengunjung yang berkepentingan di Pondok Pesantren Daarut Tauhiid.

Berdasarkan hal yang telah dijabarkan diatas, maka diperlukan perancangan suatu media informasi kreatif terkait kawasan Pondok Pesantren Daarut Tauhiid, yang dapat membantu para santri dan pengunjung yang berkepentingan mengetahui lokasi gedung/fasilitas yang hendak mereka kunjungi dan memberikan arahan yang lebih spesifik dan terperinci dengan daya tarik visual yang menarik, sehingga diharapkan dapat mendapatkan informasi yang baik dan efektif.

## METODE

Dalam memperoleh dan memperkuat data laporan perancangan, Langkah yang dilakukan antara lain dengan mencari informasi melalui internet, jurnal, hingga penelitian terdahulu. Selain itu, mendapatkan informasi melalui fakta lapangan juga diperlukan, dengan menggunakan metode observasi, wawancara, hingga kuesioner.

### Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran merupakan segmentasi pasar yang dapat dijabarkan berdasarkan demografis, psikografis, dan geografis, atau biasa disebut dengan *target audience*. Khalayak sasaran akan menentukan target utama atau objek yang akan dituju secara rinci dalam menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan perancangan. Pertama, segmentasi demografis yang dipilih adalah usia 15 s/d 20 tahun, jenis kelamin laki-laki dan perempuan, pendidikan kelas menengah & tinggi, dan status ekonomi/pendapatan kelas menengah. Kedua, segmentasi geografis tertuju pada wilayah perkotaan, dengan spesifik Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Ketiga, segmentasi psikografis, Batasan usia remaja yang umum digunakan para ahli yaitu usia 15 s/d 20 tahun masuk dalam kategori masa remaja pertengahan (Desmita, 2010). Remaja dengan kemampuan berfikir formal memecahkan kesulitan secara sistematis. Selain itu, keterampilan pemrosesan informasi remaja mungkin lebih cepat dan lebih kuat, yang memainkan peran penting dalam penyelesaian tugas belajar dan pekerjaan (Kemali Syarif, 2017).

### Tujuan dan Pendekatan Komunikasi

Dilansir dari penelitian Raisha Fadila Fatiha, adapun proses komunikasi menurut Flippo (Suryanto, 2015) mempunyai tiga unsur pokok, yaitu pengiriman isyarat, adanya media untuk mengirim isyarat, dan penerima isyarat. Isyarat disampaikan dalam simbol-simbol komunikasi yang penting seperti kata-kata, tindakan, dan gambar. Berdasarkan hal tersebut, perancangan ini memiliki tujuan komunikasi yaitu 'memberikan informasi yang baik, efektif, dan menarik secara visual terkait kawasan berupa lokasi setiap gedung/lembaga di kawasan Pondok Pesantren Daarut Tauhiid'.

Pendekatan verbal pada perancangan ini tidak akan mengubah bahasa yang digunakan pada informasi-informasi yang telah ada disana, yaitu menggunakan Bahasa Indonesia. Pemilihan Bahasa Indonesia digunakan karena mayoritas santri dan pengunjung kawasan Pondok Pesantren Daarut Tauhiid adalah orang Indonesia. Kata-kata atau tulisan yang digunakan pada media informasi nantinya menggunakan bahasa sederhana (singkat) yang mudah dimengerti sehingga informasi bisa tersampaikan secara efektif. Selain pendekatan secara verbal, suatu informasi juga menyampaikan pesan secara visual seperti melalui gambar. Pendekatan visual pada perancangan ini akan menggunakan gaya desain flat dan dikombinasikan dengan kaligrafi khat kufi kotak sebagai elemen grafis.

*Flat Design* merupakan sebuah gaya desain datar, yang memberikan tampilan bersih dan minimalis, serta berfokus pada kesederhanaan dan kejelasan bacaan (Marsha Anindita, & Menul Teguh Riyanti, 2016). Minimalis dan penyederhanaan bentuk asli adalah ciri khas dari gaya desain *flat*. Gaya desain ini terinspirasi dari *swiss style*, salahsatu gaya desain yang populer dari tahun 2010 hingga saat ini. *Flat* desain memiliki ciri khas desain yang rapih, bersih, dan tidak terlalu banyak menggunakan elemen-elemen visual. Alasan dipilihnya gaya *flat* desain terhadap perancangan media informasi ini karena memiliki ciri khas yang berkaitan dengan visi misi Pondok Pesantren Daarut Tauhiid, yaitu menjadi pesantren yang berlandaskan tauhiid dengan misi melahirkan santri bersih tauhiid. Kata bersih menjadi penekanan di visual yang akan dirancang, sesuai dengan gaya desain yang dipilih.

Selain itu, ada ornamen penulisan dari Arab yang disebut kaligrafi. Kaligrafi atau tulisan arab ini juga disebut dengan Khat, Kaligrafi Arab adalah garis atau coretan pena yang berbentuk tulisan tangan (Zuhri, 2017). Salahsatu jenis kaligrafi adalah khat kufi kotak, yang berbentuk kaku seperti kotak-kotak geometris. Khat kufi kotak juga digunakan sebagai ornamen/hiasan di Masjid Pondok Pesantren Daarut Tauhiid, maka dari itu perancangan ini akan menggunakan khat kufi kotak sebagai referensi ornamen visual. Gambar 1 dibawah ini merupakan salahsatu contoh gaya desain *flat* dan kaligrafi khat kufi.



Gambar 1. Referensi Gaya Desain *Flat* dan Kaligrafi Khat Kufi  
 Sumber: <https://id.pinterest.com/> (2024)

*Mandatory* yang ditampilkan pada perancangan ini adalah Pondok Pesantren Daarut Tauhiid, sebuah pondok pesantren yang didirikan atau dipelopori oleh KH. Abdullah Gymnastiar. Pondok Pesantren Daarut Tauhiid tentunya akan terlibat dan berperan penting sebagai tanda identitas atau logo yang harus dimasukkan dan ditempatkan pada media informasi untuk mendukung perancangan ini agar terlaksana dengan baik. Pondok Pesantren Daarut Tauhiid memiliki logo seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Logo Daarut Tauhiid  
Sumber: Facebook Daarut Tauhiid (2024)

## Strategi Kreatif dan Media

Pada perancangan ini dibutuhkan strategi kreatif berupa visualisasi yang menarik, dengan tujuan membuat target khalayak tertarik dan juga memahami terhadap informasi yang diberikan. Visual yang menarik perhatian dan penyampaian pesan yang efektif adalah suatu kombinasi yang dapat menghasilkan kreatifitas terhadap perancangan media. Media merupakan bentuk perantara yang digunakan untuk menyampaikan suatu ide/pesan. Pada perancangan mengenai kawasan Pondok Pesantren Daarut Tauhiid ini diperlukan media yang dapat membantu merealisasikan penyampaian pesan kepada target khalayak yaitu melalui media utama dan media pendukung. Media utama pada perancangan ini adalah infotainment map, sedangkan media pendukungnya antara lain infografis, poster, x-banner, brosur tri-fold, map pendaftaran, buku panduan, notebook, stiker, media sosial, dan QR code PDF (peta digital).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

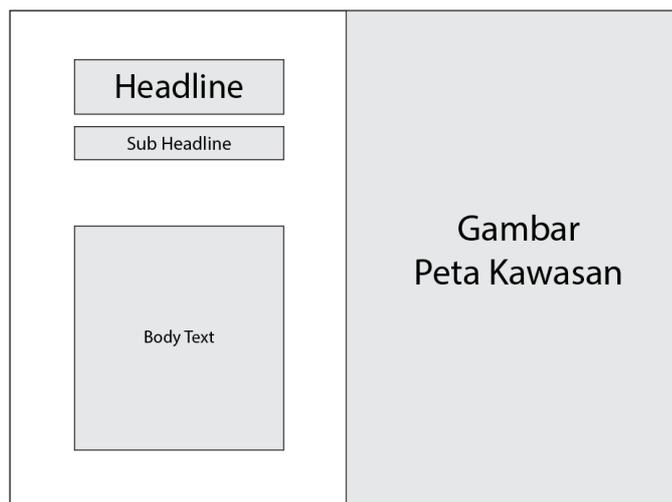
### Format Desain

Format desain yang digunakan akan menyesuaikan pada media utama dan media pendukung. Rencananya format desain media utama dan media pendukung akan mengkombinasi antara format horizontal melebar ke samping (*landscape*), dan format vertikal melebar ke atas (*portrait*). Media utama sendiri adalah *infotainment*

map dengan ukuran A0 (84,1 x 118,9 cm) yang ditempatkan pada *stand* berukuran tinggi sekitar 160 cm. Sedangkan untuk media pendukungnya akan menyesuaikan menggunakan berbagai macam ukuran, seperti sign system yang ukurannya sekitar 50 cm, map pendaftaran berukuran A2 (42 x 59,4 cm), infografis dan poster berukuran A3 (29,7 x 42 cm), buku panduan berukuran A4 (21 x 29,7 cm), notebook berukuran A5 (14,8 x 21 cm), dan sebagainya.

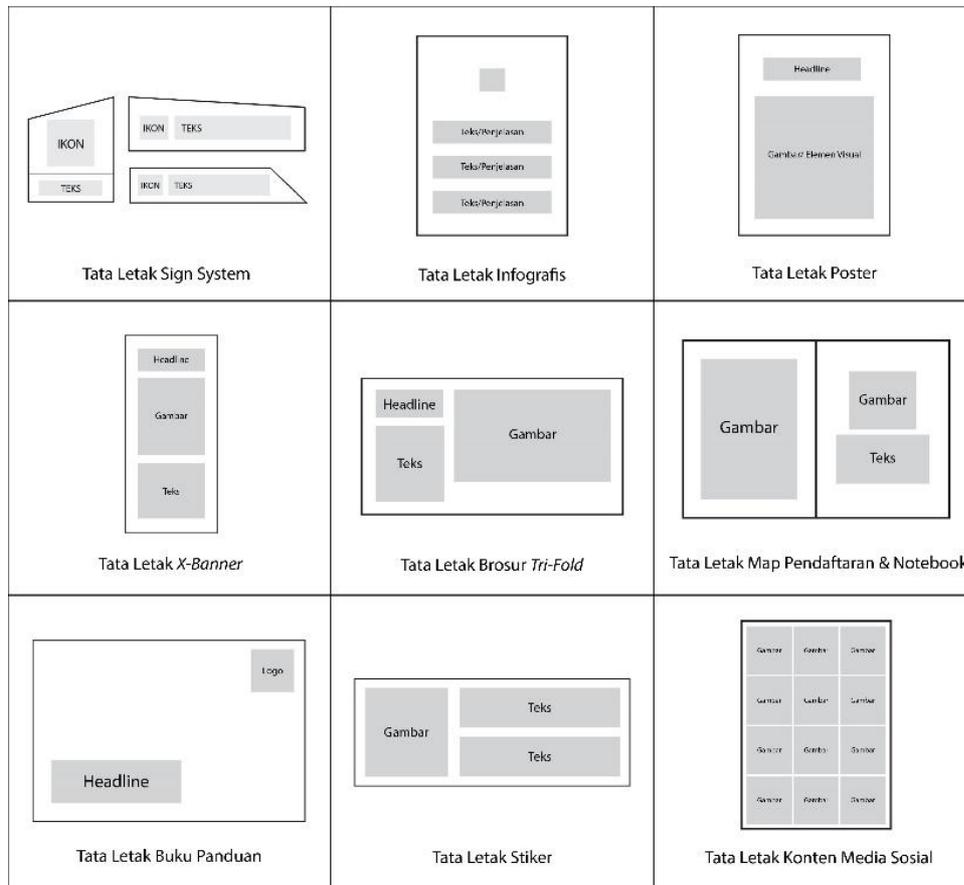
**Tata Letak/Layout**

Layout merupakan tata letak yang dipakai untuk mengatur sebuah komposisi dalam sebuah desain, seperti huruf teks, garis, bidang, gambar, bentuk pada konteks tertentu (Susanto, 2011). Media utama *infotainment map* akan menggunakan *layout* jenis *picture window layout*, yang dimana akan menampilkan tampilan visual yang besar dan menarik sebagai bagian utama yang mendominasi bidang *layout*, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3. Ilustrasi/gambar dari peta kawasan Pondok Pesantren Daarut Tauhiid akan ditempatkan dibagian kanan dengan menerapkan prinsip *emphasis* dan *kontras*, sehingga pusat perhatian akan tertuju pada gambar tersebut.



Gambar 3. Tata Letak/Layout *Infotainment Map* (Media Utama)  
 Sumber: Editing Pribadi (2024)

Sedangkan untuk media pendukung akan menyesuaikan dengan menerapkan prinsip-prinsip desain lainnya. Komponen-komponen visual akan seimbang satu sama lain dari mulai ikon, teks, hingga warna. Sedangkan untuk media pendukung lainnya juga akan menyesuaikan dengan menerapkan prinsip-prinsip desain lainnya, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4. Tata Letak/Layout Media Pendukung  
 Sumber: Editing Pribadi (2024)

**Tipografi**

Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif (Sihombing, 2001). Huruf, *typeface*, dan *font*, adalah tiga elemen utama dalam tipografi. *Font* adalah satu set huruf yang memiliki banyak karakter, dan merupakan komponen penting dalam suatu media informasi, dengan tujuan menginformasikan suatu informasi terkait tulisan. *Font* memiliki berbagai macam jenis, seperti serif, sans serif, *display*, *script*, *handwriting*, dll. *Font* yang akan digunakan dalam media perancangan informasi ini adalah *font* Kahlil untuk *headline*, dan *font* Universalis untuk *sub headline/body text*. Alasan memilih kedua *font* tersebut karena *font* Kahlil merupakan *font* yang bertema islami dan berjenis *display* yang dirasa cocok untuk menarik perhatian dan memberikan efek visual yang kuat, sedangkan *font* Universalis memiliki karakter yang modern, minimalis, dan kesan geometri sederhana. *Font* Kahlil diproduksi TypeFactory yang berlisensi *free personal use*, sedangkan *font* Universalis diproduksi oleh Arkandis Digital Foundry yang berlisensi *free for commercial use*. Gambar 5 dibawah ini menunjukkan tampilan dari *font* Kahlil dan Universalis.

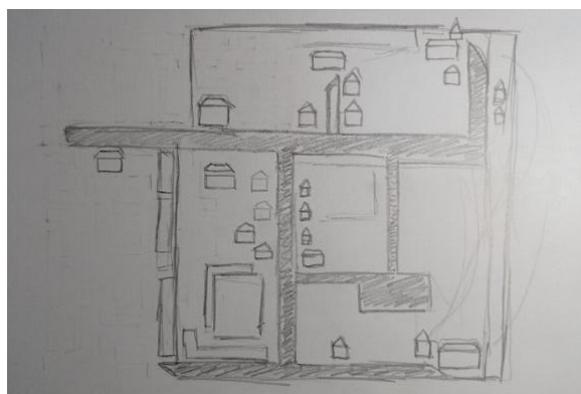


Gambar 5. Font Kahlil & Universalis  
 Sumber: Fontesk (2024)

**Ilustrasi**

Ilustrasi merupakan sebuah gambar atau visual yang digunakan untuk membuat desain lebih menarik. Berdasarkan yang telah dijabarkan pada sub bab sebelumnya, desain *flat* adalah gaya desain yang akan digunakan dalam perancangan media informasi ini. Alasan dipilihnya gaya desain *flat* karena memiliki ciri khas yang berkaitan dengan visi misi Pondok Pesantren Daarut Tauhiid, yaitu menjadi pesantren yang berlandaskan tauhiid dengan misi melahirkan santri bersih tauhiid. Kata bersih menjadi penekanan visual yang akan dirancang, sesuai dengan gaya desain yang dipilih. Selain itu, ilustrasi juga akan menggunakan kaligrafi khat kufi kotak sebagai elemen grafis lainnya, grafis sendiri adalah sebuah bentuk, garis, tekstur dan titik yang terlihat pada sebuah objek (Persada, 2020). Ilustrasi ini dirancang melalui sketsa manual terlebih dahulu, dengan digambar diatas kertas A4, namun beberapa ilustrasi juga langsung dikerjakan secara digital tanpa proses sketsa manual.

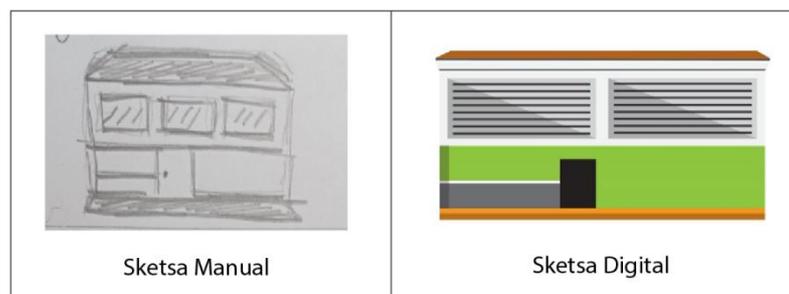
Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6, 7, dan 8, berikut merupakan studi visual dan konsep terkait ilustrasi gaya desain *flat* yang akan digunakan dan diaplikasikan pada ilustrasi gedung-gedung lembaga di Pondok Pesantren Daarut Tauhiid:



Gambar 6. Sketsa Awal Manual Infotainment Map  
 Sumber: Editing Pribadi (2024)



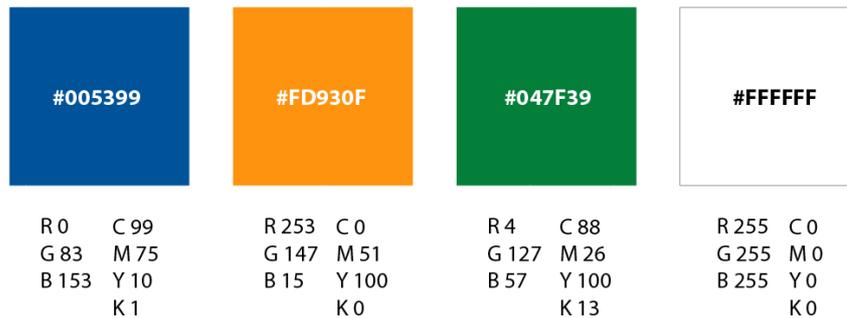
Gambar 7. Sketsa Awal Manual Ilustrasi Gedung  
 Sumber: Editing Pribadi (2024)



Gambar 8. Prototipe Sketsa Manual dan Digital Ilustrasi Gedung  
 Sumber: Editing Pribadi (2024)

**Warna**

Warna merupakan salahsatu perspektif visual. Warna dibedakan menjadi dua jenis yaitu warna primer (utama) dan warna sekunder (turunan). Warna yang akan digunakan pada perancangan media informasi ini adalah warna-warna yang menggabungkan identitas Pondok Pesantren Daarut Tauhiid dan warna-warna yang bernuansa islami. Warna biru dan orange disini mewakili identitas Pondok Pesantren Daarut Tauhiid, warna biru sendiri memiliki arti profesional dan kedamaian, sedangkan warna orange memiliki arti harapan. Sedangkan warna hijau dipilih karena mewakili kesan asri dari kawasan Pondok Pesantren Daarut Tauhiid, dan warna putih yang memiliki kesan bersih sesuai dengan visi misi Pondok Pesantren Daarut Tauhiid dengan melahirkan santri yang bersih tauhiid. Berikut merupakan skema warna yang akan digunakan, seperti yang tertera pada Gambar 9.



Gambar 9. Skema Warna  
 Sumber: Editing Pribadi (2024)

**Teknis Produksi**

Perancangan media utama *infotainment map* melibatkan suatu proses yang cukup Panjang. Tahap yang dilalui termasuk dalam proses pembuatan peta kreatif, *sign system*, ikon, hingga ilustrasi Pertama-tama, perlu dilakukan proses observasi terlebih dahulu terkait letak dan foto setiap gedung lembaga Pondok Pesantren Daarut Tauhiid dengan langsung mengunjungi kawasan tersebut. Setelah itu, setiap gedung dan fasilitas yang ada disana difoto dengan tampak depan sebagai acuan sketsa nantinya.

Setelah mendapatkan seluruh foto gedung lembaga dan peta lokasi kawasan Pondok Pesantren Daarut Tauhiid, proses sketsa secara manual bisa dimulai dengan menggambar sketsa dari *infotainment map* dan setiap gedung lembaga yang telah difoto. Selain itu, proses sketsa ikon untuk *sign system* juga sudah mulai dirancang. Namun, tidak semua ilustrasi dan ikon dirancang melalui proses sketsa secara manual, mayoritas dilakukan langsung secara digital dikarenakan *style* ilustrasi yang tidak terlalu sulit sehingga beberapa ilustrasi dirasa cocok langsung melalui sketsa digital.

Setelah menggambar sketsa manual dan melewati proses asistensi dengan beberapa kali revisi, sketsa dipindahkan dan digambar secara digital melalui proses *vectoring/tracing*. Sketsa *digital* dilakukan melalui *software* Adobe Illustrator, dari mulai *infotainment map* hingga elemen-elemen pendukungnya seperti ilustrasi gedung dan beberapa ikon untuk *sign system*. Mayoritas ilustrasi dan ikon juga digambar secara langsung digital tanpa proses sketsa manual.

Setelah melalui proses sketsa manual hingga digital, ilustrasi dari *infotainment map* sebagai media utama dan beberapa elemen visual lainnya seperti ilustrasi gedung, ikon, dan *sign system* 98% secara keseluruhan telah selesai. Setelah itu tinggal melakukan asistensi, revisi dan finishing untuk tahap akhir dari laporan dan karya.

### Hasil Akhir dan Media

Perancangan *infotainment map* sebagai media utama telah selesai setelah melalui proses sketsa, revisi, dan sebagainya. Selain *infotainment map* sebagai objek utama, ada juga ilustrasi dari gedung-gedung lembaga dan juga ikon sebagai elemen penunjang dari *infotainment map* itu sendiri. Selain dari media utama, tentunya terdapat juga media pendukung sebagai penunjang dari media utama. Gambar 10 merupakan tampilan hasil akhir *infotainment map* Pondok Pesantren Daarut Tauhiid.



Gambar 10. Hasil Akhir *Infotainment Map*  
Sumber: Editing Pribadi (2024)



Gambar 11. Hasil Akhir Ikon  
 Sumber: Editing Pribadi (2024)



Gambar 12. Hasil Akhir Ilustrasi Gedung (1)  
 Sumber: Editing Pribadi (2024)

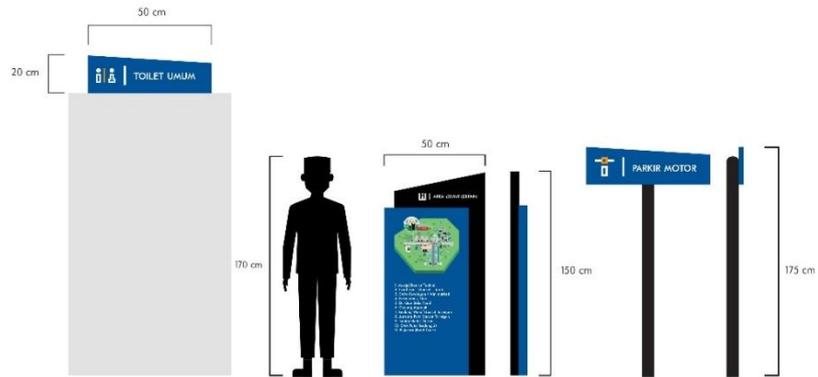


Gambar 13. Hasil Akhir Ilustrasi Gedung (2)  
 Sumber: Editing Pribadi (2024)

Sign system berguna untuk membantu pengunjung mendapatkan informasi dalam ruang publik, dimana informasi tersebut berupa sign identifikasi, direksi, dan regulasi. Pada perancangan sign system ini disesuaikan dengan gaya desain dan identitas Pondok Pesantren Daarut Tauhiid itu sendiri sehingga menghasilkan sign system yang memiliki keselarasan dalam hal visual.



Gambar 14. Hasil Akhir Identificational Sign  
 Sumber: Editing Pribadi (2024)



Gambar 15. Skala Ukuran *Identificational Sign*  
 Sumber: Editing Pribadi (2024)



Gambar 16. Hasil Akhir dan Skala Ukuran *Directional Sign*  
 Sumber: Editing Pribadi (2024)



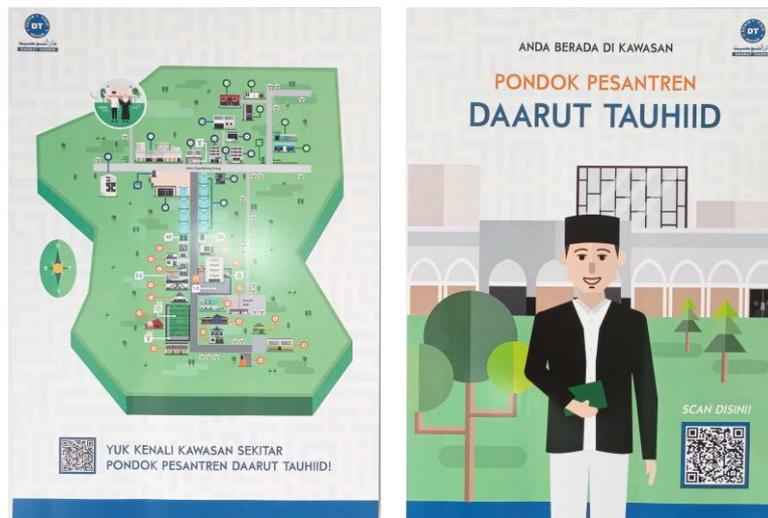
Gambar 17. Hasil Akhir dan Skala Ukuran *Regulatory Sign*  
 Sumber: Editing Pribadi (2024)

Infografis dibutuhkan di kawasan Pondok Pesantren Daarut Tauhiid dengan tujuan menginformasikan peraturan dan larangan di sekitar kawasan, dengan spesifikasi lebih lanjut seperti yang tertera pada Gambar 18 sebagai berikut:



Gambar 18. Hasil Akhir Infografis  
 Sumber: Editing Pribadi (2024)

Poster digunakan sebagai salahsatu media pendukung dimana poster akan menampilkan gambar-gambar sebagai elemen visual di sekitar kawasan Pondok Pesantren Daarut Tauhiid, dengan spesifikasi lebih lanjut seperti yang tertera pada Gambar 19 sebagai berikut:



Gambar 19. Hasil Akhir Poster  
 Sumber: Editing Pribadi (2024)

Brosur digunakan sebagai media pendukung dengan menempatkan *infotainment map* di dalamnya dan disebar kepada pengunjung. Brosur juga ditempatkan di setiap ruangan yang ada di gedung Pondok Pesantren Daarut Tauhiid, sehingga pengunjung lain bisa mendapatkannya. Berikut hasil akhir brosur seperti yang ditunjukkan pada Gambar 20.



Gambar 20. Hasil Akhir Brosur Tri-Fold  
 Sumber: Editing Pribadi (2024)

Map digunakan sebagai media pendukung dengan menempatkan *infotainment map* Daarut Tauhiid sebagai *cover* bagian belakang. Sehingga para santri yang pertama kali datang dan mendaftar untuk bersekolah di Pondok Pesantren Daarut Tauhiid bisa mengetahui bahwa pondok pesantren ini memiliki kawasan yang sangat luas. Berikut hasil akhir map pendaftaran seperti yang ditunjukkan pada Gambar 21.



Gambar 21. Hasil Akhir Map Pendaftaran  
 Sumber: Editing Pribadi (2024)

Buku panduan dihadirkan sebagai salahsatu media pendukung guna memberikan konten berupa informasi seputar kawasan Pondok Pesantren Daarut Tauhiid dan fungsi penjelasan setiap gedung. Buku ini nantinya akan dimiliki setiap santri ketika mendaftar ke Pondok Pesantren Daarut Tauhiid. Berikut hasil akhir buku panduan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 22.



Gambar 22. Hasil Akhir Buku Panduan  
 Sumber: Editing Pribadi (2024)

*X-banner* digunakan sebagai media pendukung *infotainment map* nantinya, dengan menampilkan peta kawasan yang akan ditempatkan di dalam suatu ruangan, sehingga santri atau pengunjung yang sedang berada di suatu gedung/ruangan juga dapat melihat peta kawasan Pondok Pesantren Daarut Tauhiid. Berikut hasil akhir *x-banner* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 23.



Gambar 23. Hasil Akhir X-Banner  
 Sumber: Editing Pribadi (2024)

Stiker bisa menjadi salahsatu media pendukung berupa merchandise yang ditawarkan Pondok Pesantren Daarut Tauhiid, berisi gambar-gambar dari ilustrasi gedung-gedung yang ada disana dan beberapa gambar lain juga. Berikut hasil akhir stiker seperti yang ditunjukkan pada Gambar 24.



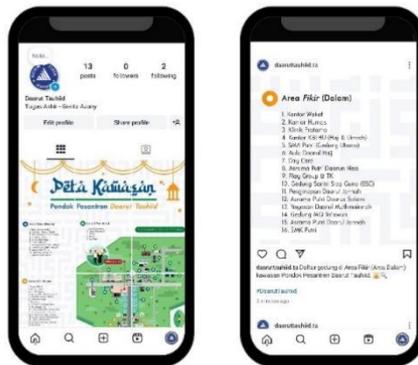
Gambar 24. Hasil Akhir Stiker  
 Sumber: Editing Pribadi (2024)

*Notebook* akan diberikan kepada santri yang mendaftar sekolah di Pondok Pesantren Daarut Tauhiid, dan juga bisa diperjualbelikan agar pengunjung lain bisa mendapatkannya. *Notebook* akan menjadi penunjang media pendukung dengan menempatkan *infotainment map* sebagai *back cover*. Berikut hasil akhir *notebook* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 25.



Gambar 25. Hasil Akhir *Notebook*  
 Sumber: Editing Pribadi (2024)

Konten media sosial Instagram direncanakan sebagai bagian dari media pendukung. *Infotainment map* nantinya di upload melalui *feeds* Instagram Pondok Pesantren Daarut Tauhiid (@daaruttauhiid.ta). Berikut hasil akhir desain *feeds Instagram* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 26. *Infotainment map* juga rencananya akan bisa diakses secara digital melalui *QR code* yang akan ditempatkan di setiap media.



Gambar 26. Hasil Akhir Desain *Feeds* Instagram  
 Sumber: Editing Pribadi (2024)

**Kesimpulan**

Informasi adalah kumpulan data atau fakta yang diolah dan disajikan dan dapat dipahami oleh target khalayak. Informasi disajikan dalam suatu media, sehingga pengunjung dapat mengetahui objek dengan baik. Pondok Pesantren Daarut Tauhiid memiliki kawasan yang sangat luas dan banyaknya gedung lembaga/fasilitas yang tersebar diberbagai area. Santri dan pengunjung kesulitan mencari lokasi gedung/fasilitas yang hendak dikunjungi. Dengan demikian, dirancangnya suatu media informasi berupa *infotainment map* diharapkan dapat membantu santri dan pengunjung mengetahui lokasi setiap gedung/fasilitas yang hendak dikunjungi dan mengenal kawasan dengan baik. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah terkait pengolahan data informasi serta manajemen waktu yang baik. Suatu perancangan media informasi membutuhkan data yang jelas dan akurat, sehingga kemampuan dalam mencari data yang efektif sangat dibutuhkan dalam perancangan informasi. Data yang didapatkan harus berupa fakta sehingga tidak menimbulkan kekeliruan dan terhambatnya suatu informasi. Selain itu, manajemen waktu yang baik dapat membantu proses perancangan menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, demi memberikan suatu informasi dalam ruang publik kepada khalayak, dibutuhkan suatu data yang jelas dan fakta yang sebenar-benarnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Andrijanto, M. S. (2018). Perancangan Alternatif Sign System Sebagai Informasi Lokasi Penjualan Di Pasar Legi Kota Gede. *Jurnal Desain*, 5(03), 223-234.
- Akhiruddin, K. M. (2015). Lembaga Pendidikan Islam di Nusantara. *TARBIYA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 1(1), 195-219.
- Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren flat design dalam desain komunikasi visual. *Jurnal Dimensi DKV: Seni Rupa dan Desain*, 1(1), 1-14.
- Aulia Mutiara Hatia Putri. (2023). Negara Dengan Jumlah Penduduk Muslim Terbanyak. *CNBC Indonesia*. <https://www.cnbcindonesia.com/>
- Cory Price. (2022). The 10 Largest Religions In The World. *WorldAtlas*. <https://www.worldatlas.com/articles/largest-religions-in-the-world.html>
- Derung, T. N., Mandonza, M., Suyatno, G. A., & Mete, A. (2022). Fungsi Agama terhadap Perilaku Sosial Masyarakat. In *Theos: Jurnal Pendidikan dan Theologi*, 2(11), 373-380.
- Fazira, E., & Fahrurrozi, S. (2023). Seni Kaligrafi Dalam Pandangan Islam. *Jurnal Ekshis*, 1(2), 70-80.
- Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan Agama Islam: pengertian, tujuan, dasar, dan fungsi. *Taklim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(2), 79-90.
- Havenusany, O. G. (2021). *LKP: Perancangan Layout Fotografi Media Sosial pada Branding Agency Esa Creatives* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- Persada, S. I. P. (2020). Visual Analysis of Cuphead Game. *Visualita*, 8(2), 61-74.
- Raisha Fadila Fatih. (2019). 'PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERUPA INFOTAINMENT MAP LOKASI WISATA DI BANDUNG TENGAH DAN UTARA'. [ejournal.sttbandung.ac.id](http://ejournal.sttbandung.ac.id).
- SULISTYO, E. P. (2019). *Hubungan Antara Kepribadian Neuroticism dan Konformitas Teman Sebaya Terhadap Perilaku Impulsive Buying Produk Fashion Pakaian Pada Remaja SMA Muhammadiyah 2 Surabaya* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surabaya).
- Suryana, E., Hasdikurniati, A. I., Harmayanti, A. A., & Harto, K. (2022). Perkembangan remaja awal, menengah dan implikasinya terhadap pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- Valentino, D. E. (2019). Pengantar tipografi. *Tematik*, 6(2), 152-173.
- Wajiyah, & Hudaida. (2021). 'Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional'. *PENSA*, Volume 3, Nomor 1; 97-106.
- Zalukhu, A. Z. N., & Butar-Butar, H. A. (2021). Islam Dan Studi Agama. *At-Tazakki: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam dan Humaniora*, 5(2), 188-200.