

Redesign Enviromental Graphic Design pada Kebun Binatang Bandung

Maulida Fitria
Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.

Contact person :

Maulida Fitria
Jl. Tubagus Ismail VIII no.65, 40135
085722627711/maulifitria07@gmail.com

Abstrak

Bandung merupakan kawasan yang sempat menjadi wilayah kolonialisasi Belanda dan Jepang yang meninggalkan berbagai jenis bangunan peninggalan kolonial yang kini dijadikan sebagai obyek wisata di Bandung. Tentu beberapa bangunan ada yang didirikan saat masa kolonial Belanda dan Jepang. Kemudian, seiring berjalannya waktu, setelah Indonesia merdeka, beberapa bangunan yang sudah ada dipertahankan untuk dijadikan tempat wisata. Beberapa bangunan dibangun untuk membudidayakan sesuatu yang unik dan memberikan ilmu pengetahuan bagi masyarakat sekitar, contohnya adalah Kebun Binatang Bandung. Kebun Binatang Bandung merupakan salah satu tempat wisata di Bandung dan merupakan objek wisata yang menampung jumlah fauna terbanyak di antara tempat wisata lainnya, karena selain sebagai sarana pemenuhan kebutuhan manusia akan rekreasi, objek wisata alam dan binatang di Bandung ini juga merupakan pusat cagar kebudayaan, pendidikan, iptek dan juga cagar perlindungan dan pelestarian kekayaan alam. Namun saat ini, kondisi Kebun Binatang Bandung menjadi memprihatinkan. Signage yang terpasang tidak terawat, minim informasi, serta menimbulkan sifat keambiguan. Oleh karena itu, harus ada pembenaran pada wujud signage di kawasan wisata Kebun Binatang Bandung

Kata kunci : Kebun Binatang, sejarah, wisata, satwa, alam, signage.

Abstrac

Bandung is an area that had become the colonial area of the Netherlands and Japan which left various types of colonial relic buildings that are now used as a tourist attraction in Bandung. There are some buildings that were established during the Dutch colonial period and Japan. Then, over time, after Indonesia's independence, some existing buildings are maintained to be used as tourist attractions. Some buildings are built to cultivate something unique and provide science for the surrounding community, for example Bandung Zoo. Bandung Zoo is one of the tourist attractions in Bandung and is a tourist attraction that accommodates the largest number of fauna among other attractions, because in addition as a means of fulfilling human needs for recreation, natural attractions and animals in Bandung is also a center of cultural preservation, education, science and technology and also the preservation and preservation of natural resources. But at this time, the condition of Bandung Zoo became alarming. The installed signage is unkempt, minimal information, and gives rise to the nature of ambiguous. Therefore, there should be improvements in the form of signage in the tourist area of Bandung Zoo.

Key Words : Zoo, history, tours, animal, nature, signage.

1 PENDAHULUAN

Dapat dipahami dari judul tugas akhir, proyek ini bertujuan untuk memperbaiki EGD yang terdapat pada kawasan wisata Kebun Binatang Bandung yang kini ramai dengan sebutan kurang terawat, Saya pun tidak bisa menolak pendapat pengunjung mengenai keberadaan tempat wisata tersebut. Saat ini, sebagian besar Kebun Binatang di Indonesia sendiri sudah mampu menerapkan EGD yang layak dan dapat menarik perhatian pengunjung, tidak hanya dari segi desain dan konten saja, struktur dan material yang digunakan untuk membangun EGD pun dipertimbangkan.

Hal ini membuat Saya tergerak untuk mendesain EGD pada Kebun Binatang Bandung. Tentu terdapat banyak hal yang wajib dipertimbangkan, seperti target audiens yang saya sesuaikan dengan mayoritas usia masyarakat Bandung, latar belakang pendidikan, serta status ekonomi keluarga di Kota Bandung. Saya tertolong karena data tersebut bisa saya dapatkan melalui orangtua.

Setelah itu, Saya mulai menganalisis masalah yang ada pada Kebun Binatang Bandung melalui ulasan tentang Kebun Binatang Bandung. Studi kasus dengan mengunjungi Batu Secret Zoo sebagai kebun binatang dengan peringkat terbaik se-Indonesia dan membandingkannya dengan Kebun Binatang Bandung. Mencatat biaya yang dapat dibutuhkan untuk mengunjungi Kebun Binatang Bandung serta mengamati pengunjung yang berkeliling di kawasan wisata.

Setelah mendapatkan data dan permasalahan, solusi dan media mulai dirancang. Saya memulainya dengan mencari referensi EGD di internet, merancang konsep yang diharapkan oleh audiens, mencatat konten yang dibutuhkan pada sebuah EGD, dan layout desain EGD.

2 METODOLOGI

2.1 Identifikasi Masalah Secara Umum

- Kebun Binatang Bandung merupakan satu-satunya wisata yang menyimpan fauna terbanyak di Kota Bandung dan paling banyak menyimpan informasi terkait fauna yang ada di dunia. Dengan luas lahan 13,5 Ha.
- Kebun Binatang Bandung tidak menyediakan informasi alur jalan yang jelas bagi para pengunjung, sehingga beberapa hewan tidak sempat dilihat oleh pengunjung karena pengunjung kelelahan.
- Peraturan kurang informatif dan kurang terawatnya fasilitas umum pada Kebun Binatang Bandung.

2.2 Identifikasi Masalah Secara DKV

Informasi yang sedikit serta kurangnya interaksi dengan pengunjung membuat informasi yang ada pada Kebun Binatang Bandung kurang dipandang.

- Minimnya penunjuk jalan Wisata Kebun Binatang Bandung sehingga banyak wisatawan yang tersesat dan malas melihat hewan di kandang yang membuat pengunjung harus berbalik arus atau tidak akan melihat hewan yang ada di kandang tersebut.
- Visual sign yang kurang menarik dan tidak konsisten di setiap kandang membuat pengunjung tidak menghiraukan sign yang ada.

2.3 Wayshowing and Wayfinding

Merupakan model hirarki efek untuk perancangan infografis atau EGD. Dikemukakan oleh Passini (1984); kemudian dikembangkan oleh Lidwell, William, Kristina Holden, dan Jill Butler (2010). Model wayshowing and wayfinding merupakan model kognitif yang biasanya berada pada think dalam metode think, feel, do.

2.4 Gestalt

Gestalt merupakan sebuah teori psikologi yang menyatakan bahwa seseorang akan cenderung mengelompokkan apa dia lihat disekitarnya menjadi suatu kesatuan utuh berdasarkan pola, hubungan, dan kemiripan. Teori ini dibangun oleh 3 ilmuwan asal Jerman yaitu: Kurt Koffka, Max Wertheimer, and Wolfgang Köhler. Gestalt banyak digunakan dalam desain grafis karena menjelaskan bagaimana persepsi visual bisa terbentuk. Prinsip-prinsip Gestalt yang banyak diterapkan dalam desain grafis antara lain adalah;

- Proximity (kedekatan posisi), objek-objek yang berdekatan posisinya akan dikelompokkan sebagai suatu kesatuan.
- Similarity (kesamaan bentuk), objek-objek yang bentuk dan elemennya mirip akan dikelompokkan sebagai suatu kesatuan.
- Closure (penutupan bentuk), suatu objek akan dianggap utuh walaupun bentuknya tidak tertutup sepenuhnya.
- Continuity (kesinambungan pola), objek akan dipersepsikan sebagai suatu kelompok karena adanya kesinambungan pola.
- Figure Ground, sebuah objek bisa dilihat sebagai dua objek dengan permainan foreground dan background. Masing-masing bisa diidentifikasi sebagai objek tanpa harus membentuknya menjadi solid.

2.5 Enviromental Graphic Design

- Spektrum EGD merupakan rujukan dan dasar untuk merancang sebuah desain signage yang selaras dengan kawasan tertentu. Metode ini adalah metode yang digunakan oleh Chris Calori. Dalam pembentukan EGD, dibutuhkan 3 elemen dasar, berikut diagram spektrum EGD.

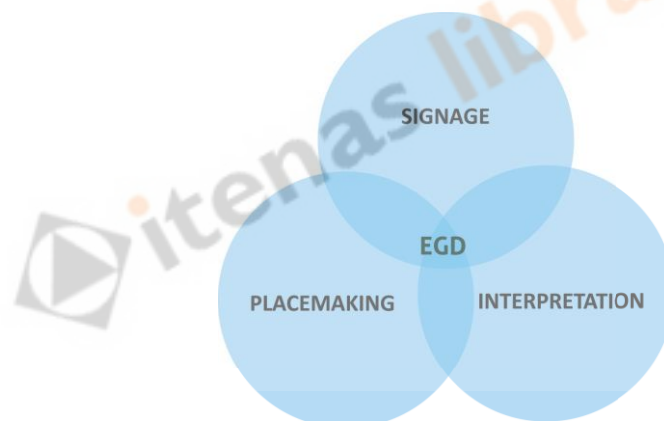


Diagram 1. Spektrum EGD oleh Chris Calori

- Kategori EGD adalah dasar dari tujuan sebuah signage dibuat, seperti melarang, mengenalkan, atau memberi petunjuk. Kategori EGD dibagi menjadi 4, yaitu identification, direction, orientation, regulatory.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Problem Statement dan Problem Solution

- Problem statement yang didapat adalah kurang maksimalnya fasilitas sistem informasi/EGD di Kebun Binatang Bandung yang mengakibatkan para pengunjung kebingungan mencari kandang satwa, kurang mendapatkan informasi tentang satwa, dan tidak mentaati peraturan yang tertera. Sehingga pengunjung merasa kelelahan, dan terancam oleh bahaya.
- Problem solution yang akan di gunakan adalah perbaikan sistem informasi dan penempatannya supaya pengunjung lebih mudah mencapai tujuan yang diinginkan dan tidak

membuang tenaga hanya karena sulit mencari kandang atau wahana serta memahami kondisi satwa yang ada di kawasan Kebun Binatang Bandung.

3.2 Analisis Matriks S.W.O.T

Tabel 1. Analisis Matriks S.W.O.T Kebun Binatang Bandung

	Opportunity Memiliki berbagai macam satwa liar yang dilindungi. Lokasi yang strategis dan mudah sekali ditemukan. Akses jalan yang mudah bagi kendaraan pada umumnya.	Threat Beberapa pengunjung yang mengabaikan peraturan dapat membuat hewan tersebut menjadi stress akan menimbulkan kekacauan. Beberapa hewan dapat mengamuk dan dapat membahayakan para pengunjung.
Strength Menampilkan banyak satwa dari dalam negeri maupun luar negeri. Memiliki taman bermain dan wahana menunggang unta dan wahana sepeda perahu. Fasilitas yang mencukupi kebutuhan pengunjung.	S/O Menjadi kawasan wisata yang unik di kawasan kota Bandung karena jumlah satwanya. Dalam lokasi yang strategis, kebun binatang juga memahami ketentuan fasilitas yang dapat menampung pengunjung dalam jumlah besar.	S/T Banyaknya satwa yang bertanduk atau karnivora, akan memberika banyak resiko berbahaya apabila pengunjung tidak berhati- hati. Beberapa fasilitas sebaiknya diperbaharui karena sudah lapuk atau rusak.
Weakness Beberapa sign system yang tidak terlihat dan diletakkan di tempat yang kurang strategis. Beberapa kandang yang kosong tetapi dipasang sign informasi satwa terdapat di beberapa kandang. Arus pengunjung yang tidak teratur sehingga beberapa kandang terlewatkan.	W/O Sign system yang tidak terlihat pada keramaian pengunjung di kebun binatang. Kandang kosong mengundang pengunjung untuk mencari dimana hewan tersebut bersembunyi. Membuat pengunjung penasaran ke arah mana sebaiknya mereka berjalan terlebih dahulu.	W/T Sign system yang tidak terlihat atau kurang memberi peringatan akan menejadi bahaya bagi pengunjung. Apabila terjadi animal rampage pengunjung akan berhamburan dan berdesakan dan membuat pengun- jung terluka.

3.3 Tujuan Perancangan

3.3.1 Jangka Pendek

Sistem penunjuk jalan dan peta area Kebun Binatang Bandung akan membantu para pengunjung untuk menemukan jalan yang layak untuk dilalui dan dapat melihat seluruh hewan yang berada di Kebun Binatang Bandung.

3.3.2 Jangka Panjang

Wisatawan dapat mengetahui beberapa informasi yang lebih baik dari sebelumnya mengenai fauna di dunia melalui Kebun Binatang Bandung dan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan.

3.4 Strategi Komunikasi

3.4.1 What to say

Batik Prie merupakan batik seni yang memadukan nilai historis dan spiritualitas di dalam karyanya.

3.4.2 How to say

Meningkatkan sistem EGD Kebun Binatang Bandung tentang satwa liar serta informasi fasilitas dan wahana yang memberikan pengunjung rasa aman dan nyaman di kawasan wisata Kebun Binatang Bandung dan meningkatkan kewaspadaan dan wawasan terutama pada orangtua dengan menyediakan media yang lebih informatif dan menarik.

3.5 Audience

3.5.1 Geografis

Kota : Bandung dan kota sekitar Jawa Barat
Provinsi : Jawa Barat
Pulau : Jawa
Negara : Indonesia

3.5.2 Demografi

Usia : Keluarga muda (anak sulung berusia maksimal 12 tahun)
Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
Ekonomi : Keluarga sejahtera tahap II (min.)
Pendidikan : Sekolah Dasar /Taman Kanak - kanak (Anak - anak), Sarjana (Orangtua)

3.5.3 Psikografis

Kesukaan : Satwa, alam, relaksasi, suasana sejuk
Ketakutan : Ketidaktahuan tentang kepunahan satwa, kebisingan kota, sibuk dengan pekerjaan, kumuh.
Kebiasaan : Memiliki hewan peliharaan, menonton acara televisi yang berkaitan dengan satwa liar.
Hobi : Fotografi, jalan santai, berlibur, bermain, berinteraksi dengan hewan.

3.5.4 Teknografis

Ingin melakukan selfie keluarga atau sekedar selfie dengan satwa liar yang langka. Ingin update dengan tema yang tidak mainstream (selain kafe/ bioskop/ berkemah, maka kunjungan ke tempat dengan fauna langka yang menggemaskan menjadi target bagi penyuka selfie.

4 KESIMPULAN

4.1. Tone and Manner

Diambil dari bentuk baru gerbang ketiga Kebun Binatang Bandung, wujudnya yang memiliki bentuk modern dan logo yang tercantum di gerbang tersebut, serta suasana yang ditimbulkan dari sebuah kawasan wisata yang lebih condong kepada fauna dan nostalgia orangtua yang saat masih kecil pernah berkunjung dan kini mengajak anaknya untuk berkunjung ke Kebun Binatang Bandung. Maka tone and manner adalah *Wildlife dan Friendly*.

4.2 Media

4.2.1 Media Utama

Media utama akan berupa EGD sebagai pembenahan dari EGD lama Kebun Binatang Bandung serta menyesuaikan EGD dengan sistem yang digunakan oleh Kebun Binatang Bandung. Media tersebut adalah :

- Display panel satwa mewakili sign identifikasi
- Info map kawasan wisata mewakili sign orientasi
- Panel penunjuk arah mewakili sign direksi
- Rambu peraturan dan tata tertib mewakili sign regulasi

4.2.2 Media Pendukung

Media pendukung adalah media yang dapat menutupi kelemahan dari media utama. Media pendukung yang cocok untuk Kebun Binatang Bandung adalah brosur.

4.3 Konsep Visual

4.3.1 Warna

Menyesuaikan tone and manner serta suasana Kebun Binatang Bandung.



Gambar 2. Palet Warna Sebagai Acuan dalam Mendesain

4.3.2 Tipografi

Menggunakan font yang sesuai dengan fitur signage dan tone and manner.

Londrina Solid (Judul dan Sub-Judul)
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , ! ? ; : () - + /

Aller (Teks)
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , ! ? ; : () - + /

4.3.3 Ilustrasi

Menggunakan tema ilustrasi yang sederhana dan memberikan kesan ramah kepada keluarga.



Gambar 3. Refrensi Ilustrasi untuk Dijadikan Icon

4.4 Aset Visual

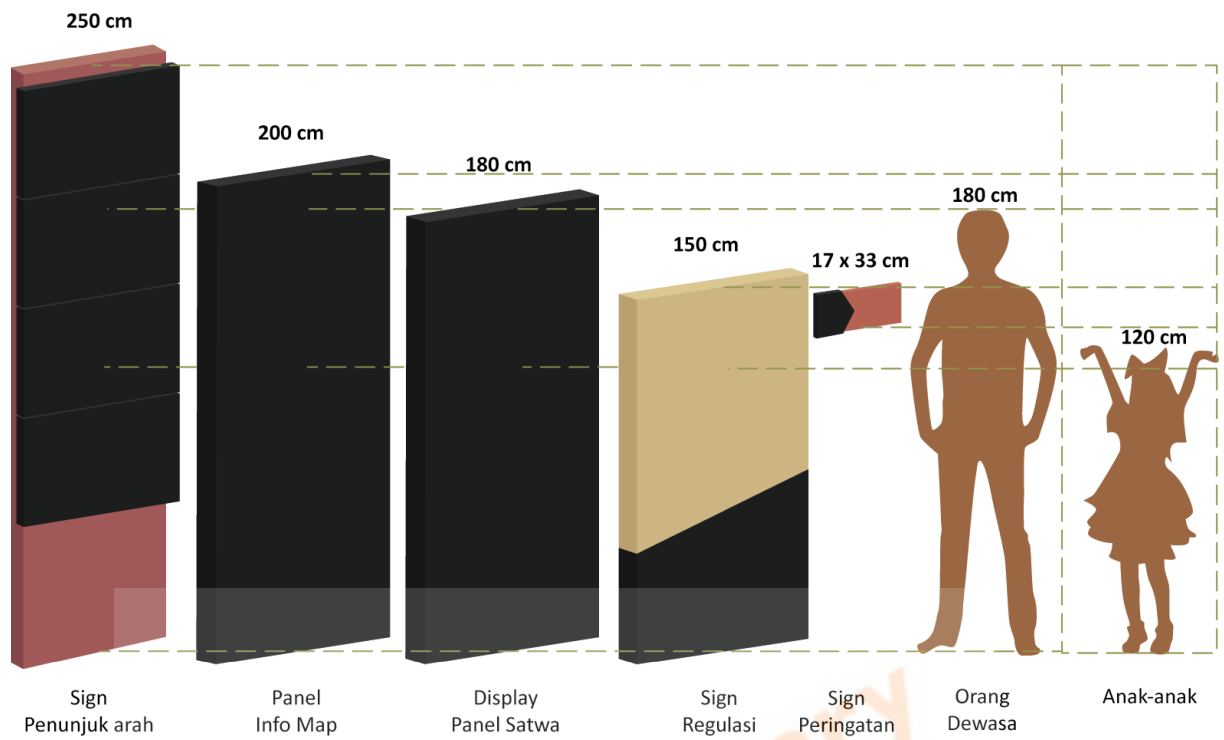


Gambar 4. Aset Visual Sign Identifikasi dan Regulasi

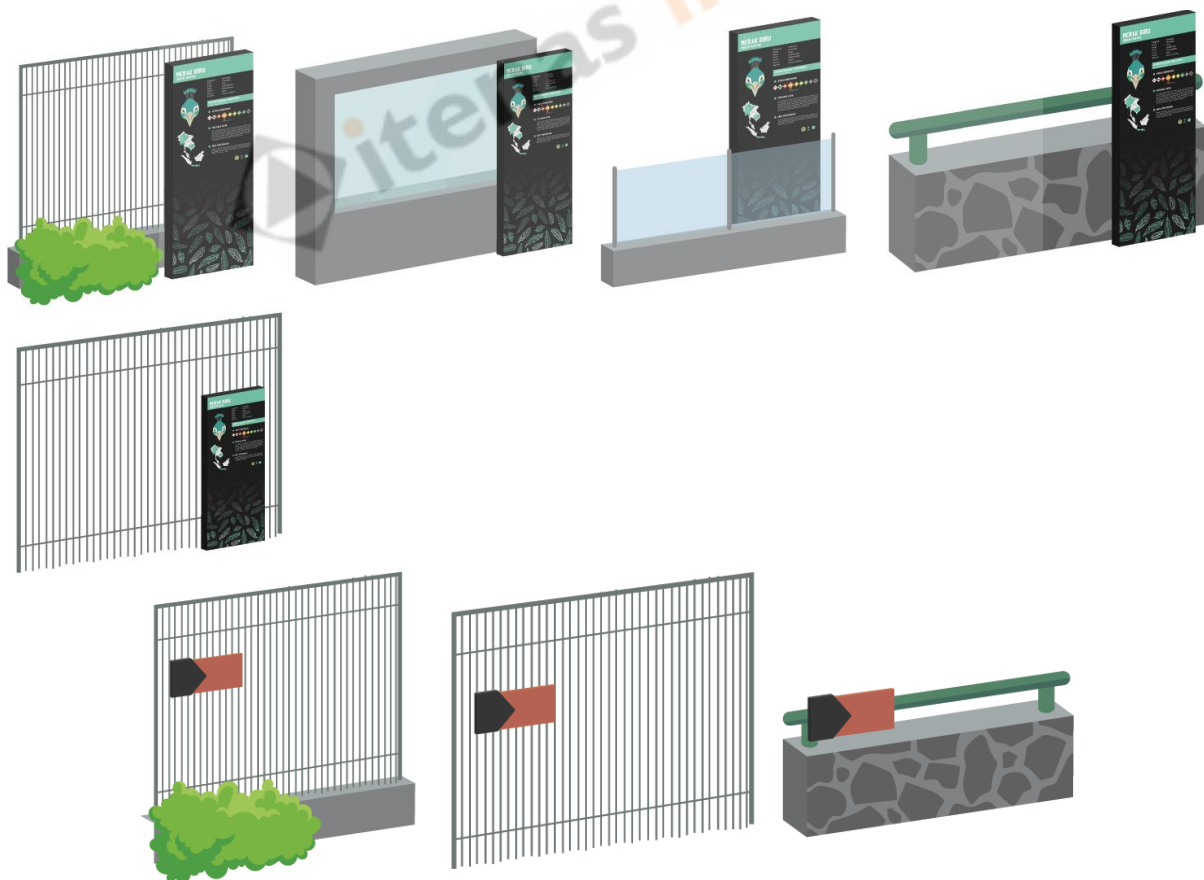


Gambar 5. Aset Visual Sign Orientasi dan Direksi

4.5 Hasil Perancangan



Gambar 6. Ukuran setiap EGD



Gambar 7. Jenis Penempatan EGD

Untuk segenap dosen Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Nasional, saya ucapkan terima kasih atas ilmu yang telah diberikan, serta bantuan yang saya peroleh dalam perancangan Tugas Akhir berikut Publikasi Tugas Akhir. Untuk rekan seangkatan saya, terima kasih atas kerja samanya dalam berbagi informasi, setra menjalin kekompakan bersama di ruang Tugas Akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- 1.) Joel Katz,(2012). “*Designing Information, Human Factors and Common Sense in Information Design*”, John Willey & Son’s, Inc, New Jersey.
- 2.) Chris Calori and David Vanden-Eynden., (2015). “*Signange and Wyfinding Design, Second Edition*”, John Willey & Son’s, Inc, New Jersey.
- 3.) Per Mollerup, (2013). “*Wayshowing > Wayfinding*”, BIS Publisher, Amsterdam.
- 4.) <https://jurnalbumi.com/>
- 5.) [https:// www. tentorku.com/](https://www.tentorku.com/)
- 6.) www.wikipedia.com
- 7.) www.desainstudio.com
- 8.) www.worldwildlife.org