

# Perancangan *Environmental Graphic Design* Kebun Binatang Surabaya dengan Konsep *Uniquely Playful*

M Anas Kautsar dan Denny Indrayana

Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)  
Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111

*E-mail*: dennyits@yahoo.com

**Abstrak---** Kebun Binatang Surabaya adalah salah satu kebun binatang tertua di Indonesia yang memiliki luas wilayah 15 hektar dan mempunyai 351 spesies satwa yang berbeda. Berdasarkan hasil penelitian, Kebun Binatang Surabaya memiliki permasalahan di dalamnya, mulai dari perubahan positioning yang baru, tidak mempunyai sistem grafis lingkungan yang terpadu, serta hilangnya loyalitas pengunjung Kebun Binatang. Sehingga dibutuhkan tampilan baru Kebun Binatang Surabaya melalui perancangan desain grafis lingkungan. Kebun Binatang Surabaya memiliki banyak satwa yang dapat di informasikan pada pengunjung. Oleh karena itu diperlukan suatu sistem untuk menyampaikan komunikasi tersebut yaitu sebuah desain grafis lingkungan. Desain grafis lingkungan pada KBS ini meliputi banyak titik tempat untuk pengembangan suasana tersebut. Pada perancangan ini, peneliti menemukan sebuah konsep yang didapat dari analisa dari stakeholder, pengunjung, serta melalui eksisting dan studi kompetitor. Konsep yang muncul yaitu "*Uniquely Playful*" yaitu suasana perubahan KBS menjadi unik dan menyenangkan yang dapat mengembalikan loyalitas pengunjung terhadap KBS.

**Kata Kunci—** Desain Grafis Lingkungan, Kebun Binatang Surabaya, *Uniquely Playful*

## I. PENDAHULUAN

Kebun Binatang Surabaya merupakan salah satu tempat wisata taman kota Surabaya yang menyuguhkan beraneka macam hewan di dalamnya. KBS memiliki jumlah pengunjung yang sangat banyak, yang meliputi anak-anak, remaja, dewasa, dan orang tua. Pengunjung mempunyai ketertarikan dalam melihat suatu hewan ataupun sekedar berwisata dalam KBS. Pengunjung pun mempunyai kebutuhan akan informasi pada KBS. Namun, tampilan KBS sekarang sudah tidak layak dan banyak sarana prasarana yang rusak. Kondisi KBS yang sudah tidak layak dan diperlukan adanya pembaharuan yaitu meliputi petunjuk arah, kandang, sarana permainan, area umum KBS, dll. Pihak pemkot pun membuat suatu rencana perubahan tampilan dari KBS untuk tahun 2015 yaitu salah satunya berupa *environmental graphic design* atau lebih dikenal dengan desain grafis lingkungan. Media *environmental graphic design* ini yang akan menyampaikan komunikasi mengenai KBS secara keseluruhan. Selain itu juga menyuguhkan informasi-informasi untuk memenuhi kebutuhan pengunjung KBS.

Dengan adanya rencana perubahan dari pihak pemkot terhadap KBS ini dapat menunjang adanya pembaharuan

tampilan suasana sistem grafis berupa desain informasi, petunjuk arah, dan desain eksepsi sehingga dapat mengkomunikasikan tampilan KBS secara umum. Serta dapat membuat pengunjung merasa nyaman pada saat menikmati/mengunjungi KBS ini sebagai tempat wisata.

Penyajian penulisan ini berupa solusi desain terhadap permasalahan dari KBS yang diharapkan akan dapat menyampaikan komunikasi mengenai KBS secara umum, memberikan informasi yang dibutuhkan bagi pengunjung KBS, dan membangun desain grafis lingkungan yang mampu memberikan perubahan pada KBS kedepan, serta kembalinya loyalitas pengunjung terhadap tempat wisata ini.

Fokus penulisan ini adalah bagaimana merancang *Environmental Graphic Design* yang mampu menampilkan kesan unik dan menyenangkan pada Kebun Binatang Surabaya.

## II. METODE DESAIN

### *Stakeholder*

Dalam perencanaan Kebun Binatang Surabaya kedepan, KBS menginginkan agar menjadi kebun binatang yang nyaman dan *modern*. Dimana kondisi KBS terlihat lebih bersih, serta lebih nyaman bagi pengunjung. Sehingga lebih tertata dari segi infrastuktur serta fasilitas penunjang lainnya. Selain itu kondisi kandang, sarana permainan, ingin lebih terlihat modern.

Menurut hasil wawancara mendalam, perencanaan KBS yang baru akan beraktifitas siang dan malam. Dimana pada siang hari KBS dapat beraktifitas seperti pada umumnya dan pada malam hari terdapat area umum untuk berkumpul para pengunjung dari berbagai segmen. Selain itu KBS akan dirancang sehingga terintegrasi dengan lingkungan, dikarenakan masyarakat Surabaya suka dengan fasilitas taman kota.

### *Pengunjung*

Proses dalam membangun suasana system grafis lingkungan suatu tempat atau perusahaan diperlukan rangkaian usaha yang terpadu pada semua aspek perusahaan yang meliputi aspek internal dan eksternal. Oleh karena itu, semua para pengunjung KBS adalah *target audience*. Akan tetapi target utama yaitu perusahaan itu sendiri, dimana perusahaan mempertimbangkan semua aspek yang ada dari para pengunjung KBS untuk membuat sebuah rangkaian suasana *system grafis* yang terpadu.

KBS memiliki pengunjung secara umum yaitu anak-anak (6-12 tahun) sedangkan dan orang tua (25 tahun ke atas).

Aspek pengunjung ditentukan dari 3 hal, yaitu dengan pengamatan langsung di Kebun Binatang Surabaya, kuesioner dan dengan melakukan wawancara dengan pengunjung setempat. Aspek pengunjung dijelaskan sebagai berikut :

- Pengunjung menghabiskan waktu sekitar 1-2 jam di Kebun Binatang Surabaya. Pengunjung cenderung menghabiskan waktu paling lama dengan duduk-duduk di tempat yang teduh sambil makan siang.
- Pengunjung membaca informasi yang menyertai satwa apabila menemukan bahwa satwa tersebut menarik. Hal ini berkaitan pula dengan kesenangan pengunjung secara pribadi.
- Pengunjung beranggapan bahwa media ilustrasi sangat menarik dan membantu pengunjung mengetahui lebih banyak mengenai satwa. Media ilustrasi yang dianggap menarik dan bisa membantu antara lain : fotografi, stilasi, dan ilustrasi mengenai proses pembuatan atau spesifikasi objek.
- Informasi yang dikehendaki pengunjung terbanyak adalah asal satwa itu sendiri, serta kemampuan dari tiap satwa tersebut. Informasi lainnya menurut pengunjung hanya sebagai pendukung saja, meskipun pengunjung juga menganggap informasi lainnya perlu disertakan pula.

Sebagian besar pengunjung yang diwawancarai tidak berasal dari Surabaya, mereka berkunjung karena KBS adalah kebun binatang terdekat dan termurah yang ada di daerah sekitar tempat tinggal mereka. Selain itu pengunjung juga menganggap bahwa KBS memiliki macam satwa yang banyak.

Setelah mengetahui aspek-aspek dari stakeholder dan pengunjung, kemudian ditampilkan dalam bentuk visual melalui media *environmental graphic design*, yaitu berupa:

1. *Wayfinding*

*Wayfinding* harus didasarkan pada alur pengunjung. Penggunaan peta sebagai penunjuk arah secara keseluruhan dapat membantu asalkan ditempatkan pada pintu masuk lokasi atau tempat-tempat penting. *Signage* yang optimal tidak harus estetis, namun lebih mengutamakan keterbacaan dan kejelasan informasi. Penempatan yang sesuai dengan tinggi mata manusia akan sangat membantu pengunjung [1].

2. *Information Design*

Informasi yang optimal tidak hanya mengutamakan keterbacaan yang tinggi, namun lebih memperhatikan bagaimana informasi tersebut disampaikan. Informasi berupa teks dan deskripsi merupakan bentuk yang wajib dari penyajian informasi, Namun terkadang tidak cukup. Tergantung pada konsep *storytelling* dan teknologi yang digunakan, berbagai media dapat digunakan sebagai penjelas informasi yang hendak disampaikan[2].

3. *Exhibition Design*

Ada tiga hal yang penting pada aspek ini, yaitu: lingkungan eksterior/interior, pencahayaan, dan *storytelling* dari KBS. Ketiganya dapat difokuskan untuk mendukung desain informasi, atau menciptakan suasana dari objek satwa itu sendiri[3].

4. *Font*

Pemilihan *font* diklasifikasikan menjadi *font* serif, sans serif, *hand writing*, dan dekoratif. *Font* yang memiliki daya baca tinggi adalah *font* sans serif. Sedangkan pada *environmental graphic design* sendiri sangat mementingkan kenyamanan/ergonomi dalam kebutuhan dari pengunjung.

5. *Graphic Signature*

Perangkat identitas visual sekunder yang digunakan sebagai elemen desain pada setiap perancangan visual KBS. Yang berfungsi agar dapat membantu pengenalan identitas walaupun tidak secara langsung. *Graphic signature* ini di dapat dari elemen turunan dari logo visual KBS[1].

6. Hierarki

Berdasarkan fungsinya, KBS dapat dibagi menjadi beberapa bagian menjadi: area pameran, area edukasi, area hiburan, area non pengunjung, area kantor, dan area *public service*. Area-area tersebut yang akan menjadi titik di mana pengunjung itu berada dan beraktivitas[4].

**Keyword Konsep Desain**

*Uniquely Playful*

**Makna**

Menurut kamus *oxford*, *Unique* merupakan kata dalam bahasa inggris yang memiliki padanan kata sebagai berikut:

- *Incomparable* : yang tidak ada bandingannya
- *Limited* : terbatas

Menurut kamus *oxford*, *Playful* merupakan kata dalam bahasa inggris yang memiliki padanan kata sebagai berikut:

- *Fun* : lucu
- *Happy* : menyenangkan, menghibur

*Uniquely Playful* memiliki makna bahwa dalam perancangan ini, KBS ditempatkan sebagai kebun binatang yang menghibur serta nyaman dengan penampilan yang baru, dan berbeda dengan kebun binatang lainnya. Dengan adanya konsep yang *Playful* ini, dapat membuat pengunjung bermain dan mencari informasi tentang apa yang diberikan oleh KBS.

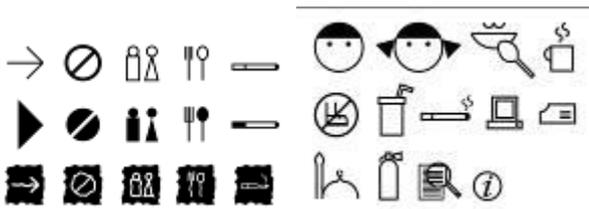
**1. Font**

Dalam proses ini, akan dilakukan pencarian *font* yang tepat dalam penggunaan *headline*/judul dan *bodytext* sebagai penerapan pada *environmental graphic design*[6].

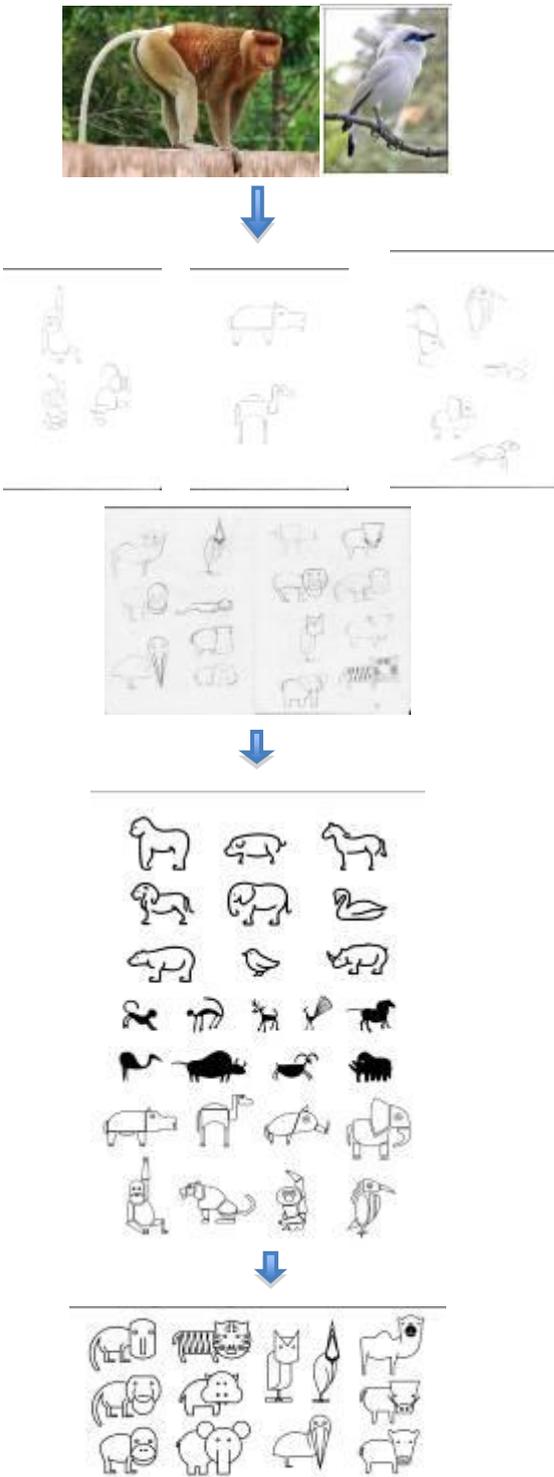


Gambar. 1. *Font* yang di implementasikan dalam EGD

Setelah adanya proses pemilihan alternatif, maka terpilihlah *font* yang digunakan pada *wayfinding*, *information design*, serta *exhibition design*. Yaitu, *font SAF*, digunakan sebagai *headline* atau nama dari tempat dan hewan tersebut. *Font DinPro*, digunakan sebagai *bodytext* pada informasi. Sedangkan *font Cuprum*, digunakan pada nama latin hewan yang penulisannya dicetak miring (*italic*).



Gambar. 2. Alternatif pictogram



Gambar. 3. Proses perancangan ikon

**2. Pictogram**

Pictografi yang digunakan menggunakan gambar-gambar yang minimalis serta sesuai dengan konsep. Gambar-gambar yang dibutuhkan akan dilakukan dengan penyederhanaan gambar tersebut.

Kemudian terpilihlah *pictogram* yang akan di implementasikan pada EGD. *Pictogram* ini terbentuk sesuai dari sistem yaitu geometri dan disesuaikan pada konsep unik dan menyenangkan. Berikut adalah *pictogram* yang akan digunakan dalam KBS.

**3. Icon**

Pembentukan ikon pada hewan ini akan di selaraskan dengan bentuk-bentukan yang telah terbentuk sebelumnya, yaitu bentuk yang bersifat geometris serta dapat mewakili konsep yang ada. Berikut ini adalah proses yang dilakukan dalam mencari bentuk akhir dari ikon,

**4. Warna**

Warna yang digunakan dalam elemen desain ini ada 6 warna. Masing-masing warna mewakili tiap zoning yang ada di KBS. Penetapan warna tersebut diambil dari adanya identitas visual yang telah berlaku[2].



Gambar. 4. Warna yang digunakan

**5. Sign**

*Sign* yang akan digunakan dalam KBS meliputi, *sign* arah, *sign* informasi, dan *identify sign*. Dalam membuat sebuah *sign*, maka akan ditentukan bentuk yang akan di gunakan. KBS adalah kebun binatang sebagai pusat konservasi hewan di kota Surabaya. Oleh karena itu secara umum KBS adalah tempat yang penuh dengan bentuk-bentuk organis dan natura. Maka, bentuk yang akan dikembangkan yaitu bentuk yang tidak jauh dari bentuk aslinya. Untuk memenuhi konsep unik, bentuk yang asli tersebut disederhanakan dengan bentuk-bentukan geometri.



Gambar. 5. Proses perancangan bentuk *sign*

**A. Sign Arah**

Setelah adanya proses di atas, maka ditemukan bentuk akhir yang digunakan pada *sign*. Berikut adalah bentuk dan desain akhir yang akan digunakan pada *sign* arah.



Gambar. 6. Bentuk dan desain akhir dari *signage*

*Sign* ini diletakkan di beberapa titik pada Kebun Binatang Surabaya, tepatnya pada perempatan serta pertigaan jalan di KBS. Warna *sign* ini mengikuti letak di mana *sign* ini berdiri, yaitu pada *zoning* yang telah ditentukan warnanya.



Gambar. 7. Simulasi penempatan *sign* pada KBS

Agar tidak hilangnya bentuk sistem yang digunakan, maka bentuk yang digunakan pada *sign* informasi tidak jauh beda dengan bentuk *sign* arah. Berikut adalah bentuk dan desain akhir dari *sign* informasi.



Gambar. 8. Bentuk dan desain akhir dari *sign* informasi KBS

**B. Sign Informasi**

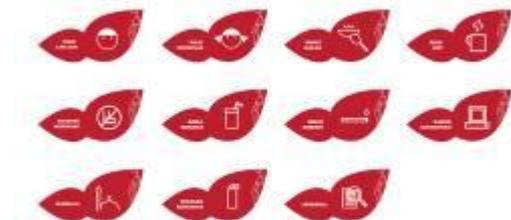
*Sign* informasi yang digunakan memiliki 5 macam warna yang telah ditetapkan pada *environmental graphic design* KBS. Berikut adalah contoh simulasi penempatan *information design* pada area Kuda Nil.



Gambar. 9. Simulasi penempatan *sign* informasi pada KBS

**C. Identify Sign**

Selain itu, bentuk pada *identify sign* pun juga diambil dari bentuk-bentuk yang telah terbentuk sebelumnya. Berikut adalah bentuk dan desain akhir dari *identify sign*,



Gambar. 10. Bentuk dan desain akhir *identify sign* beserta penerapan *pictogram*

**D. Peta**

Karena kebutuhan akan pengunjung mengenai informasi tempat, maka dibuat sebuah peta ini. Peta dari KBS akan di tempatkan pada pintu masuk serta pada beberapa titik di dalam KBS dengan tujuan memudahkan pengunjung dalam mencari tempat di area KBS yang luas ini.



Gambar. 11. Eksisting Peta KBS



Gambar. 12. Desain akhir peta KBS

Peta di atas dilakukan pembagian area menurut zoning yang telah di tentukan. Selain itu hewan-hewan yang ada di dalam peta bukanlah hewan yang berbentuk ikon, dikarenakan tidak semua pengunjung langsung mengenal hewan yang telah di sederhanakan itu.

**6. Exhibition Design**

**A. Permainan**

Desain eksebsi mewakili banyak elemen yang digunakan, salah satunya adalah sebuah permainan perosotan. Permainan ini dibentuk melalui bentukan ikon yang ada, dan di terapkan sesuai konsep agar lebih menyenangkan.



Gambar. 13. Contoh permainan perosotan

Menggunakan media perosotan sebagai eksebsi desain, akan dapat membangun suasana yang menyenangkan pada



KBS. Oleh karena itu, perosotan diambil secara fungsionalnya saja, namun tampilan menggunakan ikon yang telah ditetapkan pada KBS. Salah satu ikon yang digunakan dalam desain eksebsi adalah ikon gajah. Dikarenakan gajah adalah hewan yang tergolong besar dan bentuk belalai yang bisa dimainkan, maka ikon gaja ini diimplementasikan pada perosotan sebagai desain eksebsi. Berikut adalah simulasi desain eksebsi yang digunakan,

Gambar. 14. Simulasi penempatan perosotan pada KBS

**B. Entrance**

Selain itu, salah satu desain eksebsi yang terbentuk adalah *entrance* dari KBS. Dimana pengunjung akan mengantri masuk ke dalam KBS. Pintu masuk ini bergambar ikon-ikon unggulan dari KBS dan pohon serta rerumputan yang masih sesuai dengan bentuk yang telah ditetapkan, dan menjadi sebuah suasana/habitat dalam KBS. Berikut adalah proses hasil desain dari pintu masuk KBS ini,



Gambar. 15. Eksisting pintu masuk KBS



Gambar. 16. Desain tampak depan pintu masuk KBS



Gambar. 17. Tampak perspektif pintu masuk KBS

Setelah terbentuk bentukan pintu masuk tersebut, maka akan dilakukan simulasi penempatan pintu masuk ini pada area KBS. Berikut adalah simulasi penempatannya,



Gambar. 18. Simulasi penerapan desain akhir pintu masuk pada KBS

### C. Tempat Duduk Ikon

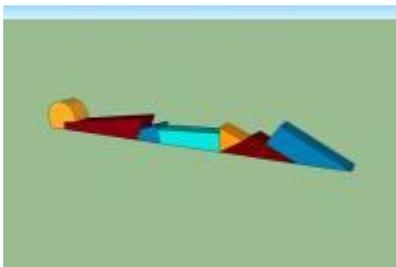
Media desain eksepsi yang lain adalah tempat duduk berupa ikon. Tempat duduk ikon ini di buat layaknya tempat duduk biasa, namun yang pada pinggir tempat duduk tersebut diberi gambar ikon hewan yang sudah dibuat. Tidak semua macam hewan akan dibuat tempat duduknya, hanya hewan-hewan unggulan KBS saja yang dibuat. Tempat duduk ini di tempatkan hanya di area sekitar hewan tersebut saja.

Berikut adalah desain dan simulasi dari tempat duduk ikon pada area KBS,



Gambar. 19. Simulasi penerapan tempat duduk ikon pada KBS

### D. Tempat Duduk Supergrafis



Gambar. 20. Tempat duduk supergrafis tampak perspektif

Tempat duduk di atas diambil dari supergrafis identitas visual, supergrafis yang semula hanya berbentuk 2 dimensi, pada *exhibition design* dibuat penampilannya secara 3 dimensi dan difungsikan sebagai tempat duduk dan permainan bagi anak-anak di beberapa area KBS. Berikut adalah simulasi penempatan tempat duduk supergrafis pada area KBS,



Gambar. 21. Simulasi penerapan tempat duduk supergrafis pada KBS

### E. Patung Logo KBS

Patung logo KBS ini ditempatkan pada area depan KBS, dengan tujuan sebagai identitas dan pusat perhatian pertama bagi para pengunjung dan calon pengunjung. Berikut tampilan dari patung logo KBS,



Gambar. 22. Simulasi penerapan patung logo pada KBS

## III. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa dari “Perancangan Desain Grafis Lingkungan Kebun Binatang Surabaya dengan Konsep *Uniquely Playful*” ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari segi konsep perancangan, penulis sudah memenuhi kebutuhan stakeholder KBS dengan membuat desain grafis lingkungan atau *Environmental Graphic Design* yang mampu menyampaikan bahwa suasana KBS sebagai kebun binatang yang ada di Surabaya dengan konsep *uniquely playful*. Dengan ditampilkannya bentuk-bentuk yang unik, warna-warna dan fungsi desain eksepsi yang menyenangkan. Serta tersistemnya desain grafis lingkungan ini dengan identitas visual, sehingga dapat memunculkan kesan yang unik dan menyenangkan.
2. Keseluruhan elemen desain yang terbentuk, mulai dari warna, ikon, *pictogram*, dan bentuk telah di implementasikan ke berbagai media yang mendukung suasana sistem grafis. Sehingga menyampaikan konsep unik dan menyenangkan bagi pengunjung untuk menikmati dan mencari informasi yang telah diberikan kepada KBS. Hal tersebut-lah yang menjadi tujuan utama dari desain visual.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Craig M. Berger, *Wayfinding: Designing and Implementing Graphic Navigational System*, Singapore: Publishing Private Limited (2005)
- [2] O’Grady, Ken Visocky & Jenn, *The Information Design Handbook*, Switzerland RotoVision (2008).
- [3] *Majalah Concept*, volume 04, edisi 23, 2008