

# Identifikasi Permasalahan *Environmental Graphic Design* di Sea World Ancol

**Carren Miquella Chen**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
01023200005@student.uph.edu

**Brian Alvin Hananto**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
brian.hananto@uph.edu

## ABSTRAK

Sea World Ancol merupakan destinasi wisata edukasi serta merupakan area konservasi yang berisi atas berbagai macam biota laut yang ditempatkan di dalam beberapa akuarium tematik yang ada di dalamnya. *Environmental Graphic Design* berperan dalam memberi navigasi serta memberi informasi mengenai lokasi maupun objek yang ada di sana. Saat ini, di Sea World Ancol telah memiliki eksisting *signage* dalam EGD nya. Akan tetapi, eksisting *signage* ini dinilai belum sepenuhnya berfungsi secara efektif. Penilaian ini akan didukung dengan rangkaian metodologi penelitian yang terdiri atas observasi, studi dokumentasi, survey pengunjung, dan studi literatur. Oleh karena itu, tulisan ini ditujukan untuk meneliti dan mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam sistem *Environmental Graphic Design* yang ada di Sea World Ancol.

Kata Kunci: Sea World Ancol, *Environmental Graphic Design*, *Signage*

## PENDAHULUAN

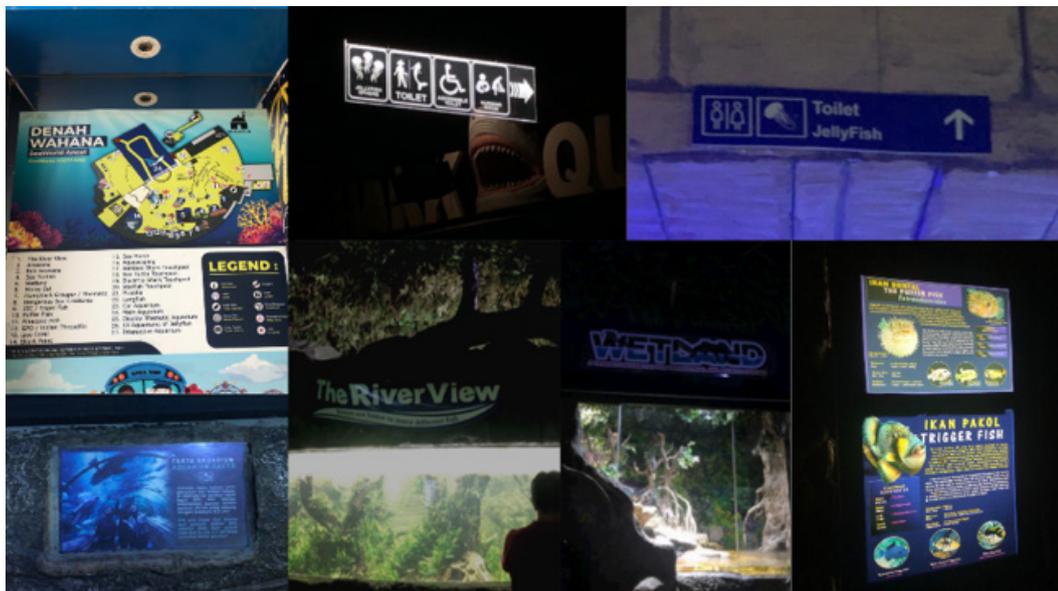
Sea World Ancol merupakan sebuah area wisata edukasi yang terletak di dalam Taman Impian Jaya Ancol. Sea World Ancol sendiri memiliki 3 misi besar yang dipegangnya, yaitu: Pendidikan, Konservasi, dan Hiburan. Ketiga misi ini diwujudkan dalam fungsi Sea World Ancol yang tidak hanya menjadi sebuah tempat wisata hiburan semata, melainkan juga menyediakan sarana edukasi sekaligus menjadi tempat konservasi berbagai biota laut.

Biota-biota laut yang ada di dalam Sea World Ancol, ditempatkan pada beberapa akuarium tematik yang dilengkapi dengan informasi detail mengenai biota yang ditampilkan. Saat ini, di dalam Sea World Ancol telah terdapat 7.300 ekor biota air tawar serta 11.500 ekor biota air laut yang tersebar di dalam 28 display akuarium (Ancol, n.d.).

Karena salah satu fungsinya yang memberi edukasi mengenai biota-biota laut membuat Sea World Ancol menjadi tujuan favorit untuk berwisata bersama keluarga, berwisata bersama teman, hingga karya wisata atau *field trip* sekolah. Semakin banyaknya mobilisasi yang ada di sebuah area, maka area tersebut akan terkesan lebih kompleks dan para pengunjung membutuhkan informasi yang

jelas dan memudahkan mereka untuk menavigasi, dan memanfaatkan lingkungan sekitar mereka (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Oleh karena itu dalam hal ini dibutuhkan adanya sistem EGD yang baik dan jelas.

Adapun saat ini telah terdapat EGD yang bisa diidentifikasi di dalam *Sea World Ancol* dalam rupa berbagai jenis *signage* (Gambar 1). Eksisting *signage* ini dinilai belum baik secara keseluruhan dari segi fungsi maupun desainnya. Desain utama yang dituju dalam perancangan EGD adalah untuk menciptakan kesatuan, baik secara informasi maupun secara visual di antara berbagai jenis *sign* yang ada (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Oleh karena itu, penelitian ini ditujukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada pada EGD *Sea World Ancol* secara spesifik.



Gambar 1 Beberapa Eksisting Signage saat ini di *Sea World Ancol*. (Sumber: Chen, 2023)

## KAJIAN TEORI

*Environmental Graphic Design* dalam suatu ruang bertujuan untuk mengubah cara individu berpindah melalui ruang, berinteraksi dengan sesama, hingga merasakan sekitar ketika mereka berada disana (Rath, 2022). EGD sendiri dapat menanggapi kebutuhan komunikasi dalam sebuah tempat dalam tiga spektrum yang berbeda, namun terkadang saling berkaitan satu sama lain. Wayne Hunt mengidentifikasi ketiga spektrum tersebut sebagai *Signage & Wayfinding* yang membantu navigasi pengguna, *Interpretation* yang bercerita mengenai sebuah lokasi atau objek, serta *Placemaking* yang memberi citra kepada lokasi.

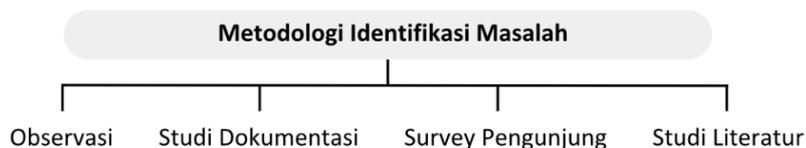
Ada juga tiga komposisi yang membangun sistem *signage* dalam EGD yang diwujudkan dalam *pyramid system* (Calori & Vanden-Eynden, 2015). Komposisi tersebut terdiri atas tiga unsur yang saling berhubungan, yaitu *graphic system*, *information system*, dan *hardware system*. *Graphic system* berupa elemen visual hingga tata letaknya, *information system* berupa informasi-informasi yang

ditampilkan, dan *hardware system* berupa komponen fisik yang membangun *signage*. Berdasarkan informasi yang dimuat di dalamnya, *signage* sendiri terbagi menjadi tujuh jenis, yaitu *identification*, *directional*, *warning*, *regulatory & prohibitory*, *operational*, *honorific*, dan *interpretive sign*.

Sesuai dengan namanya, setiap jenis *signage* ini memiliki fungsinya masing-masing, seperti: *identification sign* untuk mengidentifikasi sebuah tempat, *directional sign* untuk membantu mengarahkan ke sebuah lokasi, *warning sign* untuk memperingatkan bahaya dalam sebuah lingkungan, *regulatory & prohibitory sign* untuk mengatur tingkah laku masyarakat dalam sebuah lokasi, *operational sign* untuk menginformasikan operasional lokasi, *honorific sign* untuk memberi hormat pada orang yang bersangkutan, dan *interpretive sign* untuk menceritakan makna dari sebuah lokasi/objek.

## METODOLOGI

Proses identifikasi permasalahan pada EGD Sea World Ancol didukung oleh beberapa tahapan metodologi, yaitu tahap observasi, studi dokumentasi, survey pengunjung, dan studi literatur (Gambar 2).



**Gambar 2 Metodologi Identifikasi Masalah. (Sumber: Chen, 2023)**

### 1. Observasi

Tahapan ini merupakan sebuah kegiatan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap sebuah fenomena, termasuk terhadap manusia, artefak, lingkungan, peristiwa, perilaku, hingga interaksi (Hanington & Martin, 2012). Oleh sebab itu, pengamatan terhadap entitas akan difokuskan pada EGD, ruang lingkup Sea World Ancol, para pengunjungnya, keterkaitan antara EGD, penempatan serta interaksi yang dilakukan oleh pengunjung.

### 2. Studi Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa historis berbentuk tulisan, gambar, maupun karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2007). Dalam penelitian ini, studi dokumentasi dilakukan melalui foto/gambar terkait lokasi serta objek penelitian yang diambil pada tahap observasi.

### 3. Survey Pengunjung

Tahapan ini merupakan sebuah metode pengumpulan informasi yang diambil langsung dari orang-orang mengenai karakteristik, perasaan, pemikiran, perilaku, persepsi, ataupun sikap mereka (Hanington & Martin, 2012). Serangkaian pertanyaan ditanyakan kepada pengunjung di Sea World Ancol seputar EGD maupun pengalaman mereka di Sea World Ancol.

#### 4. Studi Literatur

Tahapan ini dimaksudkan untuk menyaring informasi dari sumber-sumber yang telah dipublikasi sebelumnya untuk mendukung proyek saat ini (Hanington & Martin, 2012).

#### PEMBAHASAN

Berdasarkan dari observasi yang dilakukan pada 2 September 2023, didapat bahwa ada beberapa eksisting *signage*. Hal-hal yang diobservasikan adalah terkait *information*, *graphic*, dan *hardware system* (Tabel 1).

Tabel 1 Penjabaran Eksisting Signage. (Sumber: Chen, 2023)

GAMBAR	PENJELASAN
<b>Identification Sign</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Information System:</b> Bertuliskan jelas nama akuarium dan penjelasannya.</li> <li>• <b>Graphic System:</b> Cukup jelas karena langsung menggambarkan bentuk ikan arowana yang ditampilkan.</li> <li>• <b>Hardware System:</b> Berbentuk kertas karton glossy dan ditempel di bagian atas akuarium, menjadi kurang <i>sustainable</i> dan tidak adanya iluminasi pendukung membuat sulit terbaca di area sekitar yang gelap.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Information System:</b> Bertuliskan jelas nama akuarium dan penjelasannya.</li> <li>• <b>Graphic System:</b> Menampilkan bentuk aliran gelombang sungai.</li> <li>• <b>Hardware System:</b> Berbentuk kertas karton glossy dan ditempel di bagian atas akuarium, menjadi kurang <i>sustainable</i> dan tidak adanya iluminasi pendukung membuat sulit terbaca di area sekitar yang gelap.</li> </ul>

Directional Sign	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Information System:</b> Bertuliskan dengan 3 nama lokasi di sekitar papan, namun tidak berdasarkan <i>proximity</i> karena Bird Land lebih dekat dibanding Samudra.</li> <li>• <b>Graphic System:</b> Menampilkan logo lokasi dan arah panah dan berwarna biru yang cukup menarik perhatian.</li> <li>• <b>Hardware System:</b> Berbentuk papan yang terbuat dari spanduk dan kayu. Kurang terlihat apabila sedang ramai karena ukurannya tidak terlalu besar dan ditempatkan di samping jalan.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Information System:</b> Kurang banyaknya informasi yang dimuat karena hanya menampilkan dua lokasi saja.</li> <li>• <b>Graphic System:</b> Visual seperti arah panah dan piktogram yang dimuat belum seragam dengan <i>signage</i> lain yang ada di lokasi.</li> <li>• <b>Hardware System:</b> Papan yang digantung di langit-langit cukup terlihat namun ukurannya cukup kecil.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Information System:</b> Bertuliskan nama lokasi di dalam Sea World dengan jelas.</li> <li>• <b>Graphic System:</b> Visual seperti arah panah dan piktogram yang dimuat belum seragam dengan <i>signage</i> lain yang ada di lokasi.</li> <li>• <b>Hardware System:</b> Papan akrilik bening terkadang dapat membuatnya cukup sulit untuk dibaca dari sudut tertentu. Mudah dibaca karena dilengkapi iluminasi di area gelap, namun ukurannya cukup kecil.</li> </ul>

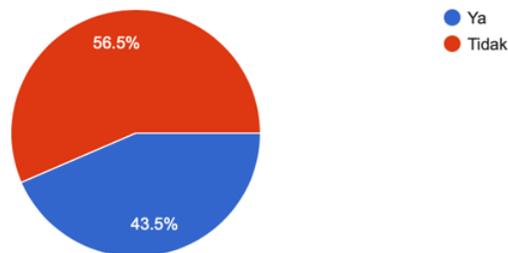
Operational Sign	
 <p>The sign features a blue background with white and yellow text. It lists operating hours for weekdays (09.00 - 16.30 WIB) and weekends/national holidays (09.00 - 17.00 WIB). The design includes decorative elements like fish and coral.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Information System:</b> Jam operasional Sea World pada <i>weekday</i> dan <i>weekend</i> tertulis dengan jelas.</li> <li>• <b>Graphic System:</b> Elemen grafis dan ilustrasi menggambarkan Sea World Ancol.</li> <li>• <b>Hardware System:</b> Berbentuk spanduk yang ditempelkan di dinding menjadi kurang <i>sustainable</i>.</li> </ul>
 <p>The sign is a colorful grid showing feeding schedules for various fish species. It includes columns for species names, feeding times, and prices. The design uses vibrant colors and small images of fish.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Information System:</b> Jadwal pemberian makan ikan yang dapat ditonton pengunjung dimuat sangat lengkap.</li> <li>• <b>Graphic System:</b> Menampilkan gambar ikan yang dimaksud sehingga memudahkan pengguna mengidentifikasi.</li> <li>• <b>Hardware System:</b> Berbentuk spanduk yang ditempatkan di stand. Tidak ada iluminasi sehingga ketika ditempatkan di area dalam yang gelap akan cukup sulit terbaca.</li> </ul>
Prohibitory & Regulatory Sign	
 <p>The sign is a yellow and red poster with multiple pictograms and text. It lists rules such as 'SUDAH MEMBELI? SUDAH DIBAYAR?' and 'TIDAK DIMILIKI?'. It uses clear icons to represent prohibited actions like eating, drinking, and smoking.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Information System:</b> Sudah cukup jelas menampilkan tata tertib untuk memasuki Sea World Ancol.</li> <li>• <b>Graphic System:</b> Piktogram yang dimuat belum seragam dengan <i>signage</i> lain yang ada di lokasi.</li> <li>• <b>Hardware System:</b> Berbentuk spanduk yang ditempelkan di dinding menjadi kurang <i>sustainable</i>.</li> </ul>
 <p>The sign is a blue and yellow poster with pictograms and text. It lists prohibitions such as 'DILARANG MEMBAWA MAKANAN MINYAK?' and 'DILARANG MEMBAWA TAS KOPER?'. It includes a QR code and contact information at the bottom.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Information System:</b> Cukup jelas menampilkan barang apa saja yang dilarang dan menginformasikan adanya loker untuk penitipan barang.</li> <li>• <b>Graphic System:</b> Piktogram yang dimuat belum seragam dengan <i>signage</i> lain yang ada di lokasi.</li> <li>• <b>Hardware System:</b> Berbentuk stand berbahan metal yang cukup kokoh.</li> </ul>

Interpretive Sign	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Information System:</b> Informasi sudah sangat lengkap dan detail mengenai biota yang ditampilkan.</li> <li>• <b>Graphic System:</b> Menampilkan foto serta warna putih untuk tulisan bahasa Inggris dan kuning untuk bahasa Indonesia membuatnya cukup mudah dibaca, namun tampilan yang padat membuat ketertarikan untuk membaca menurun. Tidak ada tanda panah sehingga sulit mengetahui lokasi ikan diantara dua akuarium di kiri dan kanan <i>signage</i>.</li> <li>• <b>Hardware System:</b> Berbentuk kertas yang dimasukkan ke dalam neon box yang ditempelkan di dinding sehingga mudah dilihat di kondisi gelap.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Information System:</b> Menjelaskan informasi mengenai akuarium Antasena dengan jelas.</li> <li>• <b>Graphic System:</b> Menampilkan foto serta warna biru untuk tulisan bahasa Inggris dan putih untuk bahasa Indonesia membuatnya cukup mudah dibaca, Secara visual kurang menarik perhatian pembaca karena tata letak yang kaku.</li> <li>• <b>Hardware System:</b> Berbentuk kertas yang diselipkan di belakang papan akrilik bening.</li> </ul>
Warning Sign	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Information System:</b> Peringatan agar memperhatikan langkah.</li> <li>• <b>Graphic System:</b> Piktogram yang dimuat belum seragam dengan <i>signage</i> lain yang ada di lokasi.</li> <li>• <b>Hardware System:</b> Berbentuk papan dan kemudian ditempelkan di dinding. Penempatan di bagian bawah sehingga jarang terlihat karena para pengunjung cenderung melihat ke depan searah dengan akuarium.</li> </ul>

Berdasarkan survei kuesioner dari 46 responden yang merupakan pengunjung Sea World Ancol, hampir setengah dari responden mengalami kesulitan untuk menemukan tempat yang dituju (Gambar 3). Adapun alasan kesulitan yang disimpulkan adalah:

1. *Signage* tidak terlihat karena gelap
2. Sedikitnya jumlah *signage*
3. Informasi yang terdapat dalam *signage* kurang jelas

Apakah Anda kesulitan untuk menemukan dan pergi ke akuarium/atraksi tersebut?  
46 responses



Gambar 3 Diagram survey responden (Sumber: Chen, 2023)

Selain itu, dilakukan juga survey kuesioner terhadap *interpretive sign* biota laut. Jawaban yang didapat bervariasi dan mayoritas responden menjawab mudah dibaca dan mudah dimengerti (Tabel 2). Adapun kritik dan masukan yang didapat terkait *interpretive sign* biota laut yang mengatakan bahwa:

1. Tampilan *signage* kurang menarik perhatian untuk dibaca
2. Tampilan informasi dimuat terlalu padat
3. Papan terlihat sudah tua dan perlu diperbarui
4. Peletakan yang membuatnya sulit untuk dibaca dari posisi tertentu

Tabel 2 Jumlah Responden terhadap *Interpretive Sign* Biota Laut. (Sumber: Chen, 2023)

JAWABAN	JUMLAH RESPONDEN
Mudah dibaca, Mudah dimengerti	12
Mudah dibaca, Sulit dimengerti	4
Sulit dibaca, Mudah dimengerti	4
Mudah dibaca	7
Mudah dimengerti	7
Sulit dibaca, Mudah dimengerti	4

Dapat dinilai bahwa sistem EGD di Sea World Ancol saat ini sudah cukup baik secara *information system*-nya, namun secara *graphic* serta *hardware system*, EGD Sea World Ancol dinilai masih belum berfungsi secara maksimal. Hal ini dapat dilihat melalui bagaimana para pengunjung dapat mengerti dengan baik hal yang ingin dikomunikasikan melalui *signage* yang ada tetapi memilih untuk tidak mengandalkan *signage* karena kurang menarik untuk dilihat secara visual dan

ditambah penempatan dan material pembangunnya saat ini masih kurang sesuai dengan lingkungannya.

## **SIMPULAN & REKOMENDASI**

Dalam sebuah lokasi, *Environmental Graphic Design* dibutuhkan untuk mengkomunikasikan arah serta informasi yang jelas kepada pengunjung. Walaupun saat ini telah ditemukan eksisting *signage* yang ada di dalam Sea World Ancol, menurut observasi dan survey yang dilakukan oleh penulis, eksisting *signage* ini belum sepenuhnya berfungsi dengan baik. Para pengunjung cenderung tidak memperhatikan eksisting *signage* ini.

Dari segi *information content system* sudah cukup lengkap, namun mungkin secara *graphic system* belum diolah secara maksimal sehingga terkesan kurang menarik serta kurang mudah untuk dipahami. Selain itu juga dilihat dari segi *hardware system* yang belum baik sehingga kurangnya korelasi antara *signage* dengan lingkungan sekitarnya.

Adapun solusi yang dapat ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang telah didapat melalui penelitian ini berupa perancangan ulang pada *Environmental Graphic Design* Sea World Ancol. Hal-hal yang dapat menjadi fokus dalam evaluasi serta perancangan ulang adalah mengolah kembali *layout* dari sistem informasi, mengolah grafik yang lebih menarik dan tetap koheren dengan identitas Sea World Ancol, serta mengubah *hardware* dengan penggunaan material dan penempatan yang tepat untuk memaksimalkan fungsi *signage*.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Annual Report 2022*. Ancol Website. (n.d.-a). <https://korporat.ancol.com/annual-report--29>
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and wayfinding design: A complete guide to creating Environmental Graphic Design Systems*. Wiley.
- Christoper, F., Hananto, B. A., & Djoko, C. (2023). Identifikasi Permasalahan Sistem Signage Kebun Raya Bogor. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV)*, 3, 182–190.
- Helena, C., Hananto, B. A., & Zuki, C. D. (2023). Identifikasi Masalah Environmental Graphic Design di Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, Jakarta. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (KOMA DKV)*, 3, 215–223.
- Home - Sea World Ancol*. Ancol Website. (n.d.-b). <https://www.ancol.com/unit-rekreasi/sea-world-ancol--3>
- LCCA London College of Contemporary Arts. (2022, November 23). *What is environmental graphic design and what are its different types?: LCCA blog*.

LCCA. <https://www.lcca.org.uk/blog/graphic-design/what-is-environmental-graphic-design/>

Martin, B., & Hanington, B. M. (2012). *Universal Methods of Design: 100 Ways To Research Complex Problems, develop innovative ideas, and Design Effective Solutions*. Rockport Publishers.

Nilamsari, N. (2014). Memahami studi dokumen dalam penelitian kualitatif. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 13(2), 177–181.

*Shark aquarium*. Ancol Website. (n.d.-c). <https://www.ancol.com/wahana/shark-aquarium--23>