

# Identifikasi Masalah *Environmental Graphic Design* di Faunaland Ancol

**Priscilla Gunarso Yusna**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
01023200018@student.uph.edu

**Ellis Melini**

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan  
ellis.melini@uph.edu

## ABSTRAK

Faunaland merupakan sebuah tempat wisata edukasi yang menghadirkan satwa-satwa unik dari berbagai wilayah dengan mengangkat konsep budaya Papua. Terletak di dalam kawasan Ecopark yang berada di dalam Ancol, Jakarta membuat tempat ini ramai dikunjungi oleh pengunjung dari dalam maupun luar kota. Dengan adanya penetapan alur masuk dan keluar bagi para pengunjung Faunaland, sistem navigasi yang baik sangat diperlukan untuk dapat memandu dan memberikan pengalaman yang mengesankan bagi pengunjungnya. Melalui kajian ini, penulis ingin menjelaskan permasalahan yang ada terkait dengan *Environmental Graphic Design* (EGD) dari Faunaland melalui hasil observasi, wawancara, dan studi literatur. Setelah dilakukan analisis, dapat disimpulkan bahwa EGD yang terdapat di Faunaland masih kurang baik secara *information system*, *graphic system* dan *hardware system*. Hal ini tidak hanya mengurangi kesesuaian konsep Faunaland dengan EGD-nya tetapi juga berdampak pada emosional pengunjungnya.

Kata Kunci: *Environmental Graphic Design*, *Signage*, Faunaland, Ancol

## PENDAHULUAN

Masih dengan statusnya sebagai ibukota negara saat ini, Jakarta menjadi salah satu destinasi kota populer untuk menghabiskan waktu liburan (Asih, 2023). Di antara banyaknya tempat rekreasi dan pariwisata, salah satu yang populer untuk dikunjungi adalah kebun binatang karena mampu menghadirkan pengalaman rekreatif dan edukatif bersama satwa-satwa. Selain tempat ini aman untuk keluarga dan anak-anak, tempat ini juga menjadi media untuk menambah wawasan masyarakat tentang satwa (Merdeka.com, 2022). Namun, di ibukota ini tidak banyak kebun binatang yang tersedia mengingat wilayah Jakarta yang cukup padat.

Faunaland yang terletak di dalam kawasan Ecopark di Ancol, Jakarta bisa menjadi salah satu pilihan kebun binatang untuk dikunjungi. Faunaland merupakan sebuah tempat wisata edukasi yang menghadirkan banyak satwa unik dari dalam dan luar negeri dengan mengangkat konsep budaya Papua. Konsep ini diambil mengingat kebanyakan satwa yang ada di Faunaland berasal dari benua Asia dan Australia. Meski terlihat seperti kebun binatang pada umumnya tetapi di dalam Faunaland

pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan beberapa satwa unik dan langka yang ada dan mempelajari mengenai satwa tersebut (Ancol, 2022). Berdiri di tahun 2015, hingga saat ini Faunaland masih mengalami banyak perkembangan dan perubahan secara berkala dalam segi operasionalnya.

Dengan ruang lingkup yang semi-terbuka, Faunaland membutuhkan sistem navigasi, informasi dan komunikasi yang jelas dalam rangka memandu para pengunjungnya. Terlebih, Faunaland menerapkan alur masuk dan keluar bagi para pengunjungnya. Oleh karena itu, dibutuhkan *Environmental Graphic Design* (EGD) yang baik sehingga mampu memandu pengunjung secara efektif dan teratur. Seperti yang dikatakan oleh Calori & Vanden-Eyden dalam bukunya, EGD merupakan sebuah aspek penting yang berfungsi sebagai alat komunikasi, informasi, navigasi dan juga identifikasi. Kehadiran EGD itu sendiri mampu memberikan efek pada psikologis seseorang seperti rasa aman ketika berada di lingkungan yang baru atau asing. EGD yang baik mampu memberikan efek yang baik bagi emosional pengunjungnya.



Gambar 1 Eksisting *Signage* Faunaland. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

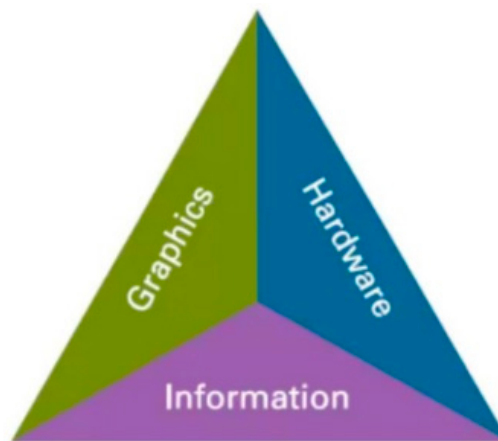
Gambar di atas menunjukkan eksisting *signage* yang ada di Faunaland, terlihat bahwa *signage* yang ada masih kurang baik dalam memberikan panduan bagi pengunjungnya. Tak hanya itu, *signage* yang ada masih kurang menampilkan konsep dan citra yang sama dengan Faunaland yang mengusung budaya Papua. Kehadiran EGD seharusnya dapat memperkuat konsep atau citra dari sebuah tempat sehingga dapat meningkatkan kualitas estetika dan psikologis dari lingkungannya (Calori & Vanden-Eyden, 2015). Selain itu, EGD yang ada saat ini masih kurang baik secara *information system*, *graphic system* dan *hardware system*.

## KAJIAN TEORI

*Environmental Graphic Design* (EGD) merupakan salah satu ilmu desain yang memadukan desain grafis, desain interior hingga arsitektur (Calori & Vanden-Eyden, 2015). Umumnya EGD dikenal dengan *signage* dan *wayfinding*. Namun lebih dari itu, EGD juga berbicara mengenai unsur-unsur lain di dalamnya yang

berhubungan dengan ruang seperti elemen grafis. Penggunaan elemen grafis seperti tipografi, warna, citra, dan tekstur untuk mengatur dan meningkatkan pengalaman yang dilalui seseorang dalam suatu ruang tertentu (Terceira, 2020).

Dalam EGD terdapat tiga aspek penting yang saling berkaitan satu dengan lainnya, di antaranya adalah *signage and wayfinding*, *interpretation* dan *placemaking*. *Signage and wayfinding* berbicara mengenai bagaimana sebuah *signage* berperan untuk mengarahkan audiens dari dan menuju ke sebuah tempat. *Interpretation* berbicara mengenai bagaimana *signage* dapat memberikan pemahaman dan informasi kepada audiensnya. *Placemaking* berbicara mengenai bagaimana sebuah *signage* dapat menjadi tanda atau simbol serta memberikan gambaran mengenai sebuah tempat.



Gambar 2 *The Signage Pyramid's Component System*.  
(Sumber: Calori & Vanden-Eyden, 2015)

Selain ketiga aspek tersebut, Calori & Vanden-Eyden juga menjelaskan kriteria *signage* yang baik dalam segi komponennya yang dibuat dalam model piramida. Tiga komponen ini berupa *information system*, *graphic system* dan *hardware system* dan disebut sebagai "*The Signage Pyramid's Component System*". Berikut adalah penjelasan dari masing-masing komponen.

### 1. Information System

*Signage* yang baik memiliki jumlah informasi yang cukup (tidak terlalu sedikit dan tidak terlalu banyak) yang mudah dicerna dalam waktu yang singkat (Terceira, 2020). Tujuan utama sebuah *signage* adalah untuk mengkomunikasikan informasi. Oleh karena itu, sistem informasi harus mampu untuk menampilkan informasi apa yang disampaikan, bagaimana pesan tersebut bisa disampaikan, serta dimana informasi itu berada.

### 2. Graphic System

Sistem grafis berbicara mengenai tampilan visual dari informasi yang disampaikan, bisa dalam aspek warna, tipografi, simbol, panah dan lainnya. Hal ini berhubungan dengan bagaimana aspek elemen grafis disusun menjadi satu kesatuan sebagai wadah penyampaian informasi.

### 3. Hardware System

*Hardware system* berbicara tentang tampilan dari *signage* secara 3 dimensi, seperti ukuran, penempatan, material, teknik pencahayaan hingga bagaimana *signage* itu nantinya berhubungan dengan lingkungannya. Penempatan merupakan salah satu aspek *hardware system* yang penting dalam EGD, kita harus mempertimbangkan dimana kita meletakkan *signage* agar informasi tersampaikan dengan jelas dan tepat kepada audiensnya.

### METODOLOGI



Gambar 3 Tahapan Identifikasi Masalah. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

Menurut Calori & Vanden-Eyden, tahapan proses desain EGD dibagi kedalam tujuh fase mulai dari pengumpulan data hingga evaluasi hasil desain. Dalam kajian ini, penulis hanya fokus pada fase pertama yang merupakan tahapan pengumpulan data dan analisis masalah. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data ini berupa observasi, wawancara, dan studi literatur. Studi literatur digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam kondisi idealnya.

#### Observasi

Observasi yang dilakukan penulis berupa observasi non-partisipan yang membiarkan penulis untuk meneliti objek observasi secara bebas dengan melakukan pencatatan atas apapun yang dilihat (StudySmarter, n.d.). Objek utama dalam observasi ini adalah eksisting *signage* yang ada di Faunaland. Selain itu, penulis juga memperhatikan perilaku serta aktivitas pengunjung yang ada disana berkaitan dengan *signage* dan ruang lingkup yang ada. Dalam kunjungan ke Faunaland, penulis juga melakukan observasi dengan mengambil gambar dari *signage-signage* yang ada sebagai bagian dari studi dokumentasi.

#### Wawancara

Pengumpulan data juga dilakukan oleh penulis dengan melakukan wawancara terhadap pihak berwajib dari Faunaland. Dari hasil wawancara, penulis mendapatkan data-data yang diperlukan untuk mengidentifikasi masalah dari EGD mulai dari latar belakang, pengunjung dan juga aktivitas yang dilakukan di Faunaland.

#### Studi Literatur

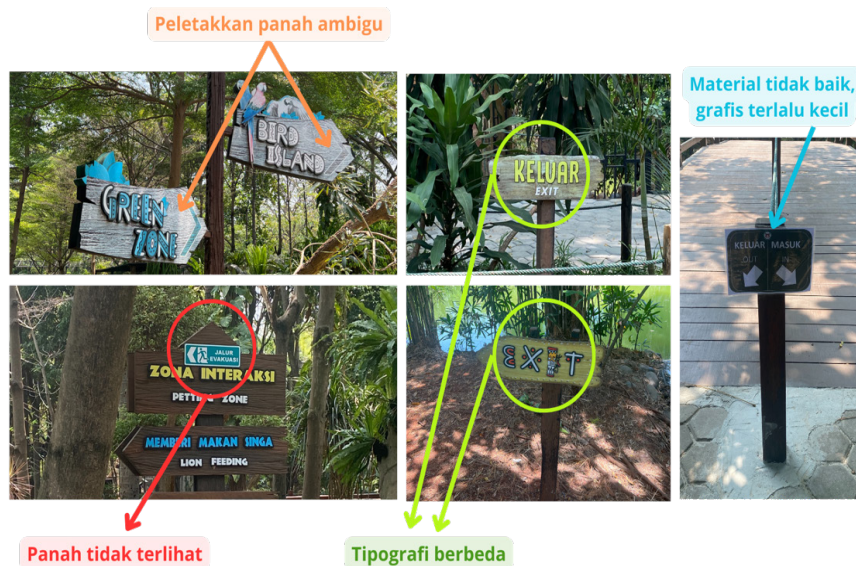
Sebagai pendukung, studi literatur diperlukan untuk dapat memetakan permasalahan yang ada dengan lebih sistematis dan terstruktur. Literatur yang digunakan oleh penulis diambil dari buku yang berjudul "Signage and Wayfinding" karya Calori dan Vanden-Eyden tahun 2015.

## PEMBAHASAN

Faunaland merupakan salah satu kebun binatang yang dapat dikunjungi di Jakarta. Kebun binatang ini menyediakan berbagai macam aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengunjungnya. Dengan rata-rata jumlah pengunjung yang mencapai 300 orang di hari biasa (Senin – Jumat) dan 700 orang di hari libur (Sabtu, Minggu dan libur nasional), tempat ini cukup diminati oleh berbagai kalangan masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak terkait, dikatakan bahwa sebagian besar pengunjung adalah anak-anak sekolah ataupun keluarga yang membawa anak mereka dengan tujuan wisata rekreatif dan edukatif. Dari hasil observasi dan juga wawancara, ditemukan bahwa sebagian besar pengunjung kesulitan untuk menemukan fasilitas umum yang ada di Faunaland dan juga salah jalur saat memasuki kawasan Faunaland. Hal ini terjadi karena kurangnya *signage wayfinding* yang menunjukkan wilayah fasilitas umum dan juga alur masuk yang berbeda dari biasanya. Jika umumnya jalur masuk di Indonesia berada di sebelah kiri, berbeda dengan Faunaland yang menerapkan jalur masuk di sebelah kanan sehingga banyak pengunjung yang tersasar dan masuk melalui jalur keluar.

Berdasarkan aspek *wayfinding*, *interpretation* dan *placemaking*, *signage* yang ada di Faunaland masih sangat lemah dalam aspek *wayfinding* yang berfungsi untuk memberikan panduan kepada pengunjungnya. Dari segi *interpretation*, *signage* di Faunaland sudah dapat memberikan informasi yang cukup seputar satwanya namun tidak mengenai tempatnya. Secara *placemaking*, *signage* di Faunaland sudah memiliki zona yang terpisah-pisah sehingga memudahkan pengunjungnya untuk mencari satwa yang diinginkan, tetapi penggunaan *signage* yang kurang baik secara grafis dan penempatan (*hardware*) membuat *placemaking* di Faunaland menjadi kurang maksimal.



Gambar 4 Directional Sign Faunaland (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

*Directional sign* merupakan *signage* yang wajib dan penting untuk dimiliki oleh Faunaland sebagai pemandu untuk pengunjungnya, namun sayangnya penggunaan

*directional sign* di sini masih sangat lemah. Berikut adalah permasalahan yang ditemukan jika ditinjau berdasarkan *information system*, *graphic system* hingga *hardware system*.

- Secara *information system*, konten yang dimuat masih kurang lengkap. Informasi yang tampil pada *signage* berupa teks dalam Bahasa Indonesia dan terkadang ada yang tampil dengan tambahan Bahasa Inggris. Dalam setiap *directional sign* yang ada di Faunaland, tidak ada satupun yang menampilkan informasi mengenai fasilitas umum untuk pengunjung.
- Secara *graphic system*, panah yang berfungsi sebagai penunjuk arah tidak bisa memberikan navigasi secara maksimal karena penempatan grafisnya yang tidak tepat. Tidak hanya itu, *directional sign* yang ada di Faunaland tidak baik secara warna dan pemilihan tipografi. Warna yang digunakan dalam *directional sign* kurang kontras dengan latar belakangnya sehingga *directional sign* harus dilihat dari jarak yang dekat agar informasinya terbaca dengan jelas. Selain itu, pemilihan warna pada *directional sign* tidak memiliki alasan khusus. Penggunaan tipografi yang didominasi oleh *display type* juga mengganggu keterbacaan dari *signage* yang ada. Penggunaan pictogram ataupun *typeface* dengan adaptasi budaya Papua juga belum mampu memberikan citra Faunaland dengan baik karena desainnya tidak terolah dengan baik.
- Secara *hardware system*, *directional sign* yang ada di Faunaland tidak baik dalam penempatannya, banyak *directional sign* yang tidak terbaca karena menyamar dengan kondisi sekitar dan juga diletakkan terlalu bawah sehingga tidak terlihat dari posisi mata orang dewasa. Material yang digunakan untuk *directional sign* juga berbeda-beda dan kebanyakan berupa kayu yang dilapisi plastik sehingga tahan air mengingat tempat ini *outdoor*.



Gambar 5 Identification Sign Faunaland. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

*Identification sign* yang dimiliki Faunaland sangat beragam dan tidak konsisten secara *information system*, *graphic system* hingga *hardware system*. Berikut

adalah identifikasi permasalahan *identification sign* yang ada di Faunaland.

- Secara *information system*, kebanyakan konten berupa teks yang disertai dengan gambar, piktogram hingga patung. Kebanyakan informasi dalam *identification sign* disediakan dalam dua bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris. Beberapa *identification sign* yang ada juga tidak memperhatikan kebutuhan informasi dan juga secara bentuk dapat menimbulkan keambiguan pada pengunjung karena *signage*-nya menyerupai *directional sign*.
- Secara *graphic system*, penggunaan warna, tipografi dan piktogram masih berbeda-beda dan kurang konsisten. Warna yang digunakan sebagai *foreground* dan *background* kurang kontras sehingga membuat informasi yang ada kurang terlihat. Tipografi yang digunakan berupa *uppercase* dengan *outline* yang cukup tebal sehingga membuat teks sulit terlihat dalam ukuran kecil. Tidak ada sistem mengenai penggunaan gambar, ilustrasi atau piktogram.
- Secara *hardware system*, media yang digunakan untuk *identification sign* berbeda-beda mulai dari papan hingga cat dinding. Penempatan *identification sign* yang ada juga kurang baik karena kurang terlihat dan terkadang terkesan dipaksakan penempatannya hingga ada yang tidak dibutuhkan.



Gambar 6 Interpretive Sign Faunaland (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

Di Faunaland, *interpretive sign* yang ada juga berguna sebagai *identification sign* untuk satwa yang ada disana. Berikut adalah permasalahan *interpretive sign* secara *information system*, *graphic system* dan *hardware system*.

- Secara *information system*, kontennya sudah cukup lengkap, namun masih sangat bervariasi dan berbeda-beda. Informasi pada *interpretive sign* ini umumnya tersedia dalam dua bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris namun tidak seluruhnya.
- Secara *graphic system*, permasalahan utama ada pada tipografi dan warna.

Ukuran *typeface* pada *interpretive sign* ini cukup kecil mengingat fungsinya juga sebagai *identification sign*. Penggunaan warna dan tampilan keseluruhan *signage* untuk satwa-satwa juga berbeda dan tidak berdasar (tidak ada pengelompokkan). Dalam *signage* tidak ada konsistensi mengenai penggunaan ilustrasi ataupun penggunaan gambar.

- Secara *hardware system*, material yang digunakan berupa papan yang dilapisi stiker dengan *finishing* yang berbeda antara *matte* atau *glossy*. Mengingat operasional kebun binatang di pagi hingga sore hari yang masih membutuhkan sinar matahari, *finishing glossy* pada *signage* akan membuat informasi pada *signage* terpantul sinar matahari sehingga sulit untuk dibaca.



Gambar 7 Regulatory Sign Faunaland (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

Ruang yang terbuka dan diisi dengan satwa membuat Faunaland membutuhkan banyak *regulatory sign*. Namun masih ditemukan beberapa permasalahan dari *information system*, *graphic system* hingga *hardware system* seperti berikut.

- Secara *information system*, kebanyakan *regulatory sign* yang ada di Faunaland tersusun atas teks dan pictogram. Bahasa yang digunakan bervariasi antara Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris namun tidak konsisten secara penggunaannya.
- Secara *graphic system*, *regulatory sign* yang tampil masih kurang konsisten dari segi penggunaan warna, pictogram hingga tipografi. Ukuran tipografi yang digunakan ada yang masih terlalu kecil, penggunaan *typeface* yang berbeda-beda dan kebanyakan berupa *display type* juga mengganggu tampilan *signage*. Penggunaan warna yang ada juga kurang kontras untuk *regulatory sign*.
- Secara *hardware system*, material yang digunakan untuk *regulatory sign* juga berbeda – beda mengingat penempatannya yang berbeda. Kebanyakan *regulatory sign* diletakkan di depan kandang satwa dengan adanya bantuan tiang tambahan dan papan, namun untuk kandang yang memiliki permukaan datar maka *signage* ditempel langsung pada permukaannya.

Setelah dilakukan analisis mendalam, permasalahan utama dari *signage* yang ada di Faunaland terdapat pada *graphic system*. Hal ini dikarenakan grafis yang tidak konsisten dan kurang mampu memberikan citra yang sama dengan konsep tempatnya. Namun begitu bukan berarti tidak ada masalah pada *information system* dan *hardware system* dari *signage* yang ada di Faunaland. Diperlukan



perkembangan lebih lanjut dari *information system* dan *hardware system* pada EGD yang ada terlebih untuk *signage wayfinding* yang berguna untuk memandu pengunjungnya.

## SIMPULAN & REKOMENDASI

Sebagai sebuah tempat rekreasi yang edukatif dan rekreatif, Faunaland harus mampu memberikan pengalaman yang terpadu bagi para pengunjungnya. Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah dilakukan, EGD yang ada di Faunaland masih bermasalah secara *information system*, *graphic system* hingga *hardware system*, sehingga diperlukan adanya perbaikan mengingat pentingnya peran *signage* di Faunaland dalam rangka memandu pengunjungnya mulai dari masuk hingga keluarnya pengunjung. Melalui identifikasi masalah yang telah dilakukan, penulis nantinya akan menggunakan hal ini untuk merancang ulang sistem EGD dari Faunaland.

Dalam proses pencarian entitas untuk perancangan sistem EGD, sebaiknya carilah entitas yang sudah memiliki sistem *zoning* yang baik sehingga memudahkan dalam menentukan *placemaking*. Utamakan mencari tempat yang sudah memiliki peta keseluruhan tempat. Tempat yang ramai dikunjungi sangat dianjurkan sehingga hasil survei lebih terjamin. Tidak ada masalah mengenai pemilihan tempat *indoor* atau *outdoor* selama memiliki sistem EGD.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ancol. (2022, December 14). *Faunaland Ancol : Wisata Terbaik Untuk Pengetahuan SI Kecil*. Ancol Blog. <https://www.ancol.com/blog/faunaland-ancol/>
- Asih, R. W. (2023, October 2). *Destinasi Paling Populer 2023*. Bisnis.com. <https://lifestyle.bisnis.com/read/20231002/361/1700033/agoda-singapura-dan-thailand-jadi-destinasi-paling-populer-2023>
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding design: A complete guide to creating environmental graphic design systems*. John Wiley & Sons.
- Merdeka.com. (2022). *Peristiwa 27 Desember: Peringatan Hari Mengunjungi Kebun Binatang, Begini Sejarahnya*. merdeka.com. <https://www.merdeka.com/jateng/peristiwa-27-desember-peringatan-hari-mengunjungi-kebun-binatang-begini-sejarahnya-kl.html>
- StudySmarter. (n.d.). *Observation*. StudySmarter UK. <https://www.studysmarter.co.uk/explanations/social-studies/theories-and-methods/observation/#:~:text=The%20different%20types%20of%20observational,set%20of%20advantages%20and%20disadvantages>
- Terceira, J. (2020, March 9). *What is environmental graphic design? Definition, examples, & best practices*. Hill & Partners. [https://info.hillpartners.com/blog/what-is-environmental-graphic-design#:~:text=Environmental%20graphic%20design%20\(EGD\)%20is,people%20have%20within%20a%20space](https://info.hillpartners.com/blog/what-is-environmental-graphic-design#:~:text=Environmental%20graphic%20design%20(EGD)%20is,people%20have%20within%20a%20space)