

Redesain Environmental Graphic Taman Bungkul Surabaya dengan Teknik Vektor sebagai Upaya Optimalisasi Media Informasi

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

¹⁾Winda Tri Astami Mukadar ²⁾Muh. Bahruddin ³⁾Sigit Prayitno Yosep

- 1) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: windatriastamy@gmail.com
- 2) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: Bahruddin@Stikom.Edu
- 3) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya, Email: Sigit@Stikom.Edu

Abstrak

Taman Bungkul of Surabaya is one of the city parks that have a very important role for the development of Surabaya city as evidenced with being visited by their local travelers even foreign tourists. To make tourists understand more about the available facilities, it required a precise information media. The Information Media being said is containing the form of environmental graphic design such as sign system and wayfinding inside the park. In this scheme, the data has been obtained and analyzed by using multiple stages, namely data reduction stage, data presentation, and conclusion. After analyzing the data, we've discovered a design concept or a keyword which is "Satisfied". "Satisfied" means content or feeling happy (relieved, excited) because it fulfilled the desire of the heart. The concept of "Satisfied" aims to show that the results of the environmental graphic redesign, which is in Taman Bungkul of Surabaya, can facilitate visitors both local and foreign tourists, so they can understand the whole information that being presented. That is to say, the concept of "Satisfied" is expected for visitors whom have difficulty in activities within the park such as finding a way to understand the signs, wayfinding, as well as supporting media such as mini-map and wayfinding map, and visitors can feel satisfied with the information that being provided. Utilization of the vector technique aims for a design that can be easily understood by visitors.

Keywords: Taman Bungkul, Environmental Graphic Design, Sign, Wayfinding, Satisfied, Vector.

Taman kota merupakan salah satu bentuk ruang terbuka hijau yang banyak digunakan oleh masyarakat untuk melakukan berbagai macam aktivitas mulai rekreasi, olahraga maupun aktivitas yang bersifat pasif. Salah satunya adalah Taman Bungkul yang merupakan salah satu taman kota di Surabaya yang keberadaannya sangat sentral bagi masyarakat Surabaya dikarenakan terdapat berbagai elemen yang sangat menunjang keberadaannya, mulai dari aktivitas masyarakat didalamnya, sejarah, kenyamanan masyarakat yang berada disana, akses lingkungan dan kondisi sosial. Permasalahannya, Taman Bungkul Surabaya kurang memperhatikan optimalisasi *environmental graphic design* sebagai media informasi kepada pengunjung. Untuk itu dibutuhkan perancangan kembali unsur *environmental graphic design* pada Taman Bungkul Surabaya guna mengoptimalkan media informasi demi kenyamanan pengunjung.

Taman Bungkul diresmikan sejak tahun 2007, dengan berbagai fasilitas umum yang dibangun di Taman kebanggaan warga kota Surabaya ini, mulai lintasan *jogging*, arena bermain anak-anak, arena latihan olahraga seperti *skateboard* dan *free style* sepeda BMX. Taman Bungkul juga dilengkapi berbagai tanaman pohon dan bunga yang membuat taman ini terlihat sejuk dan rindang. Pada tanggal 26 November 2013, Taman Bungkul Surabaya

meraih penghargaan sebagai taman terbaik se-Asia, yang diberikan oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) di Jepang. Dengan adanya penghargaan tersebut, pengunjung yang datang bukan hanya berasal dari masyarakat lokal, tidak menutup kemungkinan adanya pengunjung yang berasal dari luar negeri yang sedang berlibur di kota Surabaya. Dengan adanya potensi pengunjung yang datang dari luar negeri, menyebabkan perlunya ketersediaan informasi khusus mengenai area taman bagi pengunjung tersebut misalnya ketersediaan informasi berupa tanda-tanda yang tersebar di area taman dan penunjuk arah yang disediakan menggunakan dua bahasa atau *bilingual*.

Salah satu solusi dalam menyediakan informasi yang tepat kepada pengunjung dapat diwujudkan dalam bentuk media *environmental graphic design*. *Environmental Graphic Design* (EGD) adalah penataan sebuah lingkungan dengan tujuan menyediakan informasi yang dibutuhkan pengunjung, memberikan informasi koleksi kepada pengunjung, membangun suasana lokasi, dan mempermudah pengunjung melakukan aktivitas di sebuah lokasi (Ramandhita dan Indrayana, 2012: 3). Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk menciptakan *environmental design*, diperlukan beberapa disiplin ilmu yang berhubungan dengan

desain untuk mewujudkannya. *Environmental graphic design* juga memusatkan perhatian pada aspek-aspek visual dari sebuah tempat, dengan pengertian bahwa tidak semua tempat memerlukan sebuah sistem grafis lingkungan. Sebuah taman tentu termasuk di dalam kategori tempat yang membutuhkan *environment graphic design*, karena di dalamnya terdapat suatu objek untuk memberikan informasi yang diperlukan untuk menjelaskan apa yang ada disana.

Sesuai dengan definisi tersebut, bahwa fungsi *environmental graphic design* pada Taman Bungkul Surabaya dari sisi membangun suasana lokasi sudah terpenuhi, namun dari beberapa sisi lainnya yaitu menyediakan informasi yang dibutuhkan pengunjung, memberikan informasi koleksi kepada pengunjung, dan mempermudah pengunjung melakukan aktivitas di lokasi belum terpenuhi. Dalam hal menyediakan atau memberikan informasi koleksi kepada pengunjung dapat diwujudkan dengan cara menerapkan *environmental graphic design* berupa *sign system* dan *wayfinding*. Hal ini juga dapat memenuhi fungsi terakhir dari *environmental graphic design* yaitu mempermudah pengunjung dalam melakukan aktivitas di area taman.

Menurut hasil pengamatan di area Taman Bungkul dengan luas 900 meter persegi ini, menunjukkan bahwa masih sedikit *sign system* yang tersedia dan dianggap belum dapat berfungsi secara maksimal. Dari segi visual, desain yang digunakan masih tidak efektif menyampaikan informasi kepada masyarakat. Walaupun desain yang telah digunakan sangat simpel dan diterapkan pada beberapa area taman, namun bukan berarti tanda-tanda tersebut berfungsi sepenuhnya, sehingga banyak pengunjung yang sengaja/tidak sengaja melanggar serta memilih untuk bertanya pada *staff* maupun mencari sendiri walaupun mengakibatkan pengunjung untuk tersesat atau kehilangan arah. Dari segi penyampaian informasi, bahasa yang digunakan hanya bahasa Indonesia sehingga tidak menutup kemungkinan pengunjung yang bukan berasal dari Indonesia tidak dapat memahami tanda yang ada. Sehingga dibutuhkan adanya perancangan kembali bagian dari *environmental graphic design* berupa *sign system* yang telah ada serta dan perancangan *wayfinding* agar dapat memenuhi definisi tersebut.

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: 223). Sebuah *sign system* dirancang menarik dan unik agar para pengunjung tidak bosan dan tetap komunikatif. *Sign system* dirancang dengan tujuan untuk menarik perhatian mata pengunjung dan

sebagai media pendukung *sign system* yang sudah tertera. Semakin unik rancangan dari sebuah *sign system*, maka *sign system* tersebut akan semakin menarik di mata pengunjung.

Sedangkan menurut Golledge (dalam Allen, 1999: 47), *wayfinding* merujuk pada suatu gerakan yang memiliki tujuan ke suatu tempat spesifik yang jauh atau berjarak dan tidak dapat dibayangkan secara langsung oleh pelaku. *Wayfinding* juga merupakan bagian dari kelompok *signage* yang berfungsi memberikan petunjuk arah atau memberikan informasi keterangan mengenai suatu tempat tertentu. Informasi diberikan dalam bentuk peta, daftar lokasi, petunjuk arah, atau identifikasi ruang maupun wilayah tertentu.

Dalam hal ini perancangan menggunakan teknik vektor dengan alasan vektor digunakan untuk ilustrasi dengan bentuk geometris sederhana, warna solid atau gradasi tanpa terlalu banyak variasi warna. Dengan kata lain, desain dibuat simpel tetapi tetap menarik. Sehingga dengan adanya perhatian pengunjung terhadap desain *sign system* dan *wayfinding* yang diterapkan di area taman, informasi yang ingin disampaikan juga semakin optimal dan diterima dengan baik oleh pengunjung.

Optimal dari kata optimalisasi sendiri menurut Poerdwadarminta (1997: 753) adalah hasil yang dicapai sesuai dengan keinginan, jadi optimalisasi merupakan pencapaian hasil sesuai harapan secara efektif dan efisien. Sehingga dengan adanya optimalisasi, suatu sistem dapat meningkatkan efektifitasnya seperti meminimalisir biaya, meningkatkan keuntungan, meminimalisir waktu proses, dan sebagainya.

Oleh karena itu, untuk mencapai hal-hal tersebut dibutuhkan sebuah media informasi yang tepat. Media informasi adalah sarana yang digunakan untuk memberikan informasi peristiwa-peristiwa yang terjadi kepada masyarakat umum secara cepat. Melalui media, informasi yang akan disampaikan akan lebih efektif dan lebih cepat (www.kompasiana.com). Dalam perancangan ini media informasi yang dimaksudkan adalah penggunaan unsur *environmental graphic design* yang berupa *sign system* serta *wayfinding*. Diharapkan dalam perancangan ini, unsur-unsur tersebut bukan lagi dilihat sebagai pelengkap dari *environmental graphic design* saja tetapi juga sebagai faktor utama dalam optimalisasi media informasi serta sarana penunjuk arah demi kenyamanan yang dirasakan pengunjung ketika datang ke Taman Bungkul Surabaya.

Hal inilah yang menjadi acuan dalam perancangan kembali *environmental graphic design* berupa *sign system* serta pembuatan *wayfinding* dari Taman Bungkul Surabaya sebagai upaya optimalisasi media informasi bagi pengunjung.

METODE

Adapun lokasi penelitian ini dilaksanakan di Taman Bungkul Jl. Taman Bungkul, Darmo, Wonokromo, Kota Surabaya, Jawa Timur. Perancangan penelitian ini menggunakan metodologi dengan metode pendekatan kualitatif untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam mengenai Taman Bungkul Surabaya. Peneliti memilih menggunakan metode penelitian kualitatif untuk menentukan cara mencari, mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil penelitian tersebut.

Menurut Moleong (2007: 4) metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Moleong menambahkan Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, cara holistik atau utuh, dan dengan cara deskriptif dalam bentuk katakata dan bahasa pada suatu konteks yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode.

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan wawancara, observasi, dokumentasi dan studi pustaka. Berdasarkan hasil pengumpulan data secara langsung di lapangan, selanjutnya data-data untuk merancang redesain *environmental graphic* baik dalam hal pemilihan media, unsur-unsur visual desain dianalisis berdasarkan metode deskriptif kualitatif. Dengan pendekatan tersebut dan metode kualitatif, diharapkan data yang diperoleh dapat sesuai dan terperinci untuk menunjang perancangan redesain dari *environmental graphic* Taman Bungkul Surabaya ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, studi literatur, dokumentasi, USP dan analisis SWOT yang dilakukan dan dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Taman Bungkul Surabaya merupakan salah satu ikon kota Surabaya berupa taman aktif yang menyediakan fasilitas situs religi berupa makam Mbah Bungkul, yang merupakan kakek buyut dari para sunan yang berperan penting dalam penyebaran agama Islam terutama di pulau Jawa.
2. Taman aktif sendiri merupakan salah satu jenis taman yang di dalamnya terdapat infrastruktur seperti tempat bermain untuk anak-anak, lapangan olahraga, serta pada lokasi-lokasi tertentu juga terdapat fauna dalam skala kecil. Taman aktif juga merupakan tempat diselenggarakannya berbagai kegiatan, disamping untuk rekreasi, dan sebagai Ruang Terbuka Hijau (RTH). Selain taman aktif, jenis taman lainnya yaitu taman pasif, merupakan taman-taman kecil yang biasanya terletak di sepanjang atau di bagian tengah jalan sebagai

pemisah arus balik pada jalan raya dan sebagai hiasan di dalam kota.

3. Taman bungkul pertama kali dibangun sekitar tahun 2005-2006 dengan bantuan murni dari pihak Telkom Indonesia, pada tanah lapang yang dahulunya digunakan oleh masyarakat sekitar sebagai tempat bermain bagi anak-anak serta lapangan olahraga, serta tempatnya yang berada tepat didepan lokasi makam Mbah Bungkul. Lokasi Taman Bungkul dianggap strategis karena berada di dekat area jalan protokol, sehingga wisatawan yang berkunjung ke Surabaya dapat dengan mudah mengunjungi Taman Bungkul, dan terbuka untuk umum selama 24 jam setiap hari. Aktifitas yang terdapat di dalamnya berupa kegiatan oleh pelajar, beberapa komunitas seperti pecinta hewan, komunitas seni, komunitas mahasiswa, dan khusus pada hari minggu diadakan kegiatan rutin yaitu *Car Free Day*.

Positioning adalah suatu tindakan atau langkah-langkah dari produsen untuk mendesain citra perusahaan dan penawaran nilai dimana konsumen didalam suatu segmen tertentu mengerti dan menghargai apa yang dilakukan suatu segmen tertentu, mengerti dan menghargai apa yang dilakukan suatu perusahaan, dibandingkan dengan pesaingnya (Kotler, 1997: 262). Oleh karena itu redesain dari sign system Taman Bungkul Surabaya ini ingin memposisikan dirinya sebagai sistem tanda dan wayfinding yang lebih menarik serta menyediakan informasi yang dapat dipahami oleh pengunjung. Dengan menonjolkan visual yang simpel tetapi menarik, didukung oleh konten yang menggunakan bahasa mudah dipahami.

Suatu produk harus memiliki keunikan sendiri, agar dapat dibedakan dengan kompetitornya, sehingga memiliki kekuatan untuk menarik pasar. Dalam hal ini *Unique Selling Proposition* yang dimiliki oleh redesain *environmental graphic* Taman Bungkul adalah informasi yang tertera pada *sign system* dan *wayfinding* serta media pendukungnya menggunakan dua bahasa yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris dan didesain dengan menggunakan teknik vektor yaitu sebuah gaya *design* yang mudah dipahami. Selain itu, media *wayfinding* yang menyediakan fitur *qr code* yang dapat digunakan pada *smartphone* dan langsung tersambung pada *link* yang menyediakan *e-miniguide* untuk memudahkan pengunjung dan wisatawan dalam melakukan kegiatan di dalam Taman Bungkul Surabaya.

Keyword

Pemilihan keyword yang akan digunakan pada perancangan buku komik yang berjudul "Redesain Environmental Graphic Taman Bungkul Surabaya dengan Teknik Vektor sebagai Upaya Optimalisasi Media Informasi" di dapatkan dari hasil analisis data yang telah dilakukan.

Penentuan keyword diambil berdasarkan data-data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, studi literatur, studi kompetitor, analisis STP, analisis SWOT dan USP, lalu dilakukan brainstorming dari masing-masing untuk menemukan enam keyword umum dan dikerucutkan hingga mendapatkan satu keyword untuk menyusun konsep perancangan.

Berdasarkan analisis keyword yang telah dilakukan, maka didapatkan keyword yaitu "satisfied". Kata "satisfied" yang sudah ditentukan sebagai konsep perancangan karya, selanjutnya akan dideskripsikan lebih lanjut secara rinci untuk menjadi tema/perancangan karya dalam mendesain kembali *environmental graphic*.

Konsep yang dipilih dalam perancangan ini adalah "Satisfied" yang memiliki arti puas. Menurut KBBI, puas adalah merasa senang (lega, gembira) karena sudah terpenuhi hasrat hatinya. Konsep "Satisfied" bertujuan untuk menunjukkan bahwa hasil redesain *environmental graphic* Taman Bungkul Surabaya dapat memudahkan pengunjung baik wisatawan lokal maupun asing dapat memahami informasi yang disajikan. Artinya, konsep "Satisfied" diharapkan bagi pengunjung yang kesulitan dalam beraktifitas di dalam taman seperti mencari jalan dapat memahami *sign*, *wayfinding*, serta media-media pendukung yang disediakan, dan pengunjung dapat merasa puas akan informasi yang diberikan.

Perancangan Karya

Perancangan *environment graphic design* merupakan sesuatu yang sangat penting untuk membantu masyarakat khususnya wisatawan pada sebuah tempat yang sudah pernah ataupun baru dikunjunginya. Perancangan *environment* yang dibutuhkan oleh Taman Bungkul Surabaya meliputi *signage*, *wayfinding*, serta media pendukung diantaranya, Mini-Guide Map, dan Mobile Wayfinding Devices yang bertujuan agar mampu memberikan informasi mengenai fasilitas Taman Bungkul Surabaya dan diharapkan dapat menarik perhatian, dipahami, serta selanjutnya dapat berdampak positif terhadap pengunjung. Keyword atau konsep yang digunakan adalah "Satisfied" yang merupakan hasil dari penggabungan antara data wawancara, observasi, STP, studi literatur, studi eksisting, dan USP sehingga menghasilkan sebuah konsep yaitu "Satisfied" sebagai dasar acuan dalam penelitian ini.

Konsep "Satisfied" memiliki tujuan kreatif visual yang disajikan dengan ilustrasi berbasis vektor yang berisi data-data yang informatif dan disajikan dengan dua bahasa sehingga masyarakat dalam hal ini wisatawan lokal dan mancanegara dapat memahami akan tanda-tanda serta penunjuk arah yang disediakan di dalam maupun luar Taman Bungkul Surabaya.

Strategi Kreatif

Strategi merupakan cara untuk mencapai tujuan, oleh karena itu pada penelitian ini dengan judul "Redesain *Environmental Graphic* Taman Bungkul Surabaya dengan Teknik Vektor sebagai Upaya Optimalisasi Media Informasi", peneliti menggunakan strategi *Unique Selling Proposition* (USP), karena strategi ini menggunakan perbedaan karakteristik fisik atau atribut produk yang lebih unik.

Dalam hal ini untuk mengangkat sisi keunikan yang dimiliki oleh Taman Bungkul Surabaya bukan hanya menggunakan unsur-unsur visualnya saja, tetapi apabila dilihat dari target yang dituju yaitu masyarakat yang berusia 5-60 tahun, bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia dan bahasa Inggris (untuk wisatawan mancanegara) yang ringan, mudah, dan dipahami serta diterapkan sehari-hari oleh mereka. Tujuannya adalah baik wisatawan lokal dan mancanegara dapat dengan mudah memahami informasi yang disampaikan dan juga membuat pengunjung nyaman dalam berwisata dan melakukan aktifitas di dalam taman.

1. Tahapan Komunikasi

- a. *Attention*. Dasar komunikasi dalam sebuah kemasan *environmental graphic design* Taman Bungkul Surabaya yang menarik dapat digunakan untuk menarik perhatian audiens. Kemasan yang digunakan merupakan tema yang telah ditentukan dalam konsep penelitian ini.
- b. *Interest*. Dari perhatian yang telah dibangun pada masyarakat akan menciptakan ketertarikan masyarakat terhadap Taman Bungkul Surabaya. Desain yang terintegrasi dengan baik dapat meningkatkan ketertarikan lebih terhadap Taman Bungkul Surabaya.
- c. *Desire*. Dari tahapan tersebut akan distimulasikan oleh pikiran untuk membangun apresiasi masyarakat. Apresiasi masyarakat tentang Taman Bungkul Surabaya yang dibentuk oleh warna dan bentuk dipakai pada *environmental graphic design* Taman Bungkul Surabaya.
- d. *Action*. Apresiasi yang tercipta dari *attention*, *interest*, dan *desire* itu membuat audiens berlanjut pada tindakan nyata, tindakan nyata yang dimaksud adalah audiens benar-benar ingin datang ke suatu tempat dikarenakan atensi yang mereka terima dari *environmental graphic design* yang mereka tangkap melalui aspek visual. Untuk dapat memaksimalkan media yang telah dipilih yaitu *environmental graphic design* maka strategi media harus disusun dengan baik, dan informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh para pengunjung.

2. Klasifikasi *Environmental Graphic Design* Taman Bungkul Surabaya

- a. *Identification Sign*, meliputi:
 - Area Parkir
 - Entrance Identification
- b. *Directional Sign*, dalam hal ini *wayfinding* atau penunjuk arah
- c. *Orientation Sign*
 - *Wayfinding Map* (Peta Lokasi)
- d. *Regulatory Sign* atau *signage*, meliputi:
 - Dilarang menginjak bunga dan rumput
 - Dilarang masuk dan berpacaran di area taman rumput
 - Dilarang membawa minuman keras atau beralkohol
 - Dilarang membawa senjata tajam
 - Membuang sampah pada tempatnya
 - Dilarang bersepeda di dalam taman
 - Area bebas Pedangang Kaki Lima (PKL)
 - Area religi
 - Sign toilet wanita
 - Sign toilet pria
 - Bagian Informasi
 - Kantor

Untuk penggunaan desain visual akan dikemas secara komunikatif dengan menggunakan unsur karakter yang dimiliki oleh Taman Bungkul Surabaya yang diharapkan dapat menjadi identitas dari lokasi.

1. Tipografi (Visual)

Jenis tipografi yang sesuai dengan konsep “Satisfied” adalah jenis huruf *Sans Serif* dengan karakter font *Gill Sans MT*. Menurut Ambrose (2005:54), salah satu ciri huruf ini adalah memiliki bagian-bagian tubuh yang sama tebalnya. Serta karakter huruf sans serif yang *rounded* atau huruf dengan ujung bulat, memiliki kesan santai, nyaman, dan menarik pada visual.



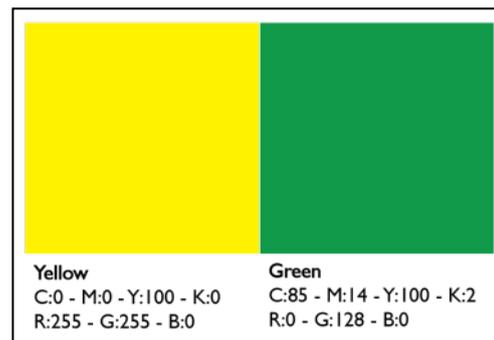
Gambar 4.1 Tipografi “Gill Sans MT”
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

2. Warna (Visual)

Penggunaan warna yang diaplikasikan pada setiap media *environmental graphic design* adalah menggunakan warna yang sesuai konsep “Satisfied”. Maka psikologi warna yang akan diterapkan dan disesuaikan dengan konsep penelitian ini diambil dari buku Nirmana dari buku Sadjiman Ebdy Sanyoto.

Pemilihan warna primer yaitu warna kuning sebagai warna yang mewakili konsep “Satisfied”. Menurut Sanyoto (2009:48) yang menjelaskan bahwa warna kuning melambangkan kecerahan, kehidupan, kemegahan, kegembiraan. Kata kegembiraan atau gembira diambil dari makna konsep “Satisfied” yang dijelaskan sebelumnya yaitu memiliki arti puas yaitu merasa senang (lega, gembira) karena sudah terpenuhi hasrat hatinya (KBBI, 2016).

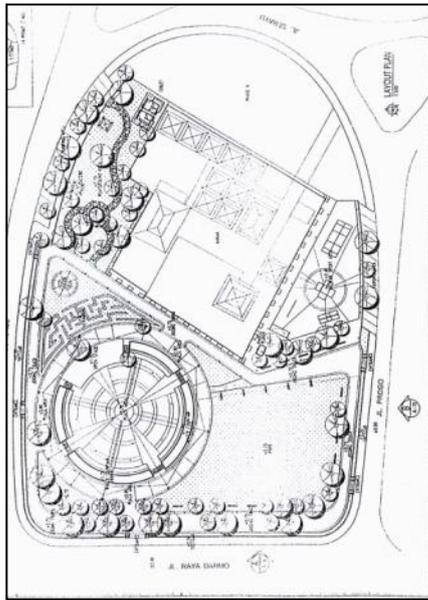
Taman bungkul Surabaya yang merupakan taman aktif dengan berbagai fasilitas di dalamnya termasuk menyediakan wisata religi. Oleh karena itu diambillah warna Hijau, menurut Sanyoto (2009: 49) warna hijau berasosiasi pada hijaunya alam, tumbuh-tumbuhan, sesuatu yang hidup dan berkembang. Selain itu warna hijau bila dibandingkan dengan warna lainnya, relatif lebih netral pengaruh emosinya, sehingga cocok untuk istirahat. Yang merupakan salah satu fungsi dari Taman bungkul Surabaya yang diminati oleh wisatawan pada akhir pekan, waktu yang tepat untuk beristirahat, serta berwisata dan melakukan aktifitas yang dianggap santai. Selain itu dalam lingkup wisata religi, warna hijau juga memiliki makna keyakinan, kepercayaan, keimanan.



Gambar 4.2 Warna yang terpilih
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

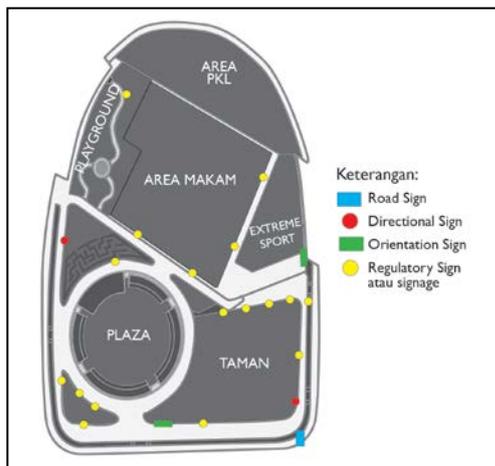
3. Komposisi

Dalam perancangan ini, peneliti akan mempertakan penempatan serta pengkategorian dari tiap elemen *environmental graphic design* dari Taman Bungkul Surabaya. Dilihat dari jenis *environmental*-nya terdapat 3 bagian yang akan dibagun yaitu *Wayfinding Sign*, *Sign system*, dan *Signage*.



Gambar 4.3 Peta Area Lokasi Taman Bungkul Surabaya

Sumber : Dokumentasi Dinas Kebersihan dan Pertamanan Surabaya, 2016



Gambar 4.10 Mapping Penempatan dari Klasifikasi Environmental Graphic

Sumber : Dokumentasi Dinas Kebersihan dan Pertamanan Surabaya, 2016

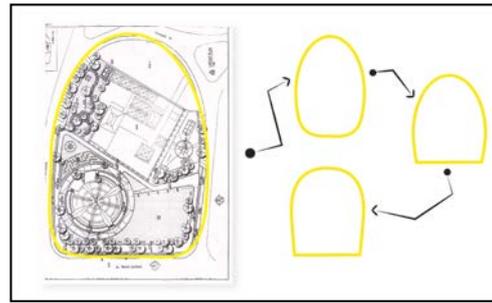
Identifikasi Bentuk

Sebelum membuat implementasi dari redesain environmental graphic Taman Bungkul ini, diperlukan adanya proses identifikasi bentuk dari ciri khas Taman Bungkul. Hal ini dilakukan agar hasil visual dari proses perancangan redesain ini tidak meninggalkan identitas dari Taman Bungkul itu sendiri.

Berbagai bentuk yang dapat diidentifikasi dari Taman Bungkul Surabaya yaitu bentuk dari area keseluruhan taman-nya serta bentuk dari tumbuh-tumbuhan berupa bunga-bunga dan daun-daun yang terdapat di dalam area taman.

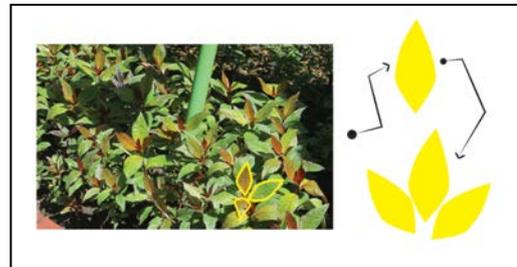
a. Bentuk *Half Circle*. Bentuk dari area taman yang menyerupai setengah lingkaran, dengan

bagian bersudut tumpul adalah bagian utama taman, dan bagian setengah lingkaran mencakup area makam dan sentra PKL.



Gambar 4.4 Identifikasi Bentuk *Half Circle*
Sumber : Dokumentasi Dinas Kebersihan dan Pertamanan Surabaya, 2016

b. Bentuk Tumbuh-tumbuhan (Daun). Bentuk dasar daun dipilih karena di dalam area taman dikelilingi oleh berbagai macam dedaunan.



Gambar 4.5 Identifikasi Bentuk Daun
Sumber : Dokumentasi Dinas Kebersihan dan Pertamanan Surabaya, 2016

Perencanaan Media

1. Tujuan Media

Menurut Morissan (2010:189), tujuan media sesuai dengan Hasil analisis data merupakan gambaran apa yang ingin dicapai suatu perusahaan berkenaan dengan penyampaian pesan suatu merek produk. Maka dibutuhkan media untuk yang tepat dalam menyampaikan pesan serta informasi mengenai fasilitas yang berada pada Taman Bungkul Surabaya.

2. Strategi Media

Perancangan *environmental graphic design* ini menggunakan 2 (dua) media, yaitu media utama dan media pendukung. Media utama yang digunakan adalah *signage* dan *wayfinding*, sedangkan media pendukung digunakan untuk membantu publikasi media utama yang sudah dirancang. Berikut media-media yang digunakan:

a. Media Utama

Media utama yang digunakan pada Taman Bungkul Surabaya yaitu environmental graphic design berupa redesain dari media signage dan menambahkan media Road Sign, Directional Sign

(wayfinding atau penunjuk arah), dan Orientation Sign berupa Wayfinding Map (Peta Lokasi). Alasan keempat media tersebut dipilih karena merupakan tujuan utama dari perancangan penelitian ini, selain itu media-media tersebut dirasa merupakan media informasi yang tepat dalam menyampaikan informasi yang optimal mengenai fasilitas terhadap pengunjung. Environmental ini dirancang dengan konsep dan dengan keyword yang sudah diperoleh yaitu “Satisfied”.

b. Media Pendukung

1) Mini-Guide Map

Media pendukung berikutnya adalah *mini-guide map*. *Mini-Guide Map* merupakan *wayfinding map* dalam versi kecil yang berfungsi sebagai panduan, dimana *mini-guide map* ini menjelaskan tentang posisi atau lokasi dari fasilitas-fasilitas umum serta signage dari Taman Bungkul Surabaya. Media ini dipilih sebagai solusi bagi pengunjung yang tidak memiliki ponsel dengan fitur pintar (*smartphone*).

2) Mobile Wayfinding Devices

Media ini cukup efektif digunakan untuk media informasi karena memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada, dengan menampilkan map atau peta lokasi yang disajikan secara digital dan dapat diakses oleh pengunjung langsung pada ponsel mereka dengan cara meng-*scan qr code* yang tersedia pada media *wayfinding map*. Media ini juga merupakan solusi bagi masyarakat yang menyukai hal serba instan.

Implementasi Desain

Hasil final desain dari sketsa yang telah dibuat sebelumnya yaitu berupa gambar sketsa, outline hingga colouring dengan teknik digital vektor menggunakan aplikasi Adobe Illustrator.

1. Media Utama

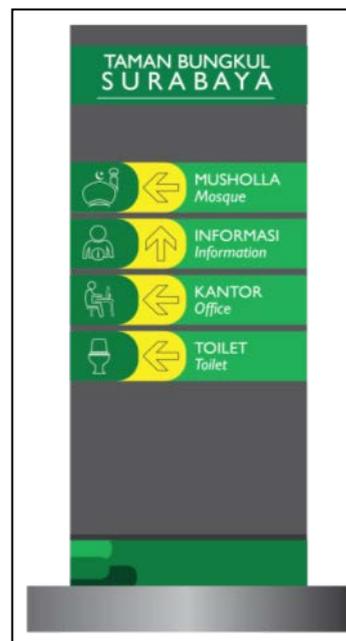
a. Road Sign



Gambar 4.6 Road Sign
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016)

Gambar 4.6 menunjukkan hasil implementasi desain dari *Road Sign*. Pemilihan alternatif ini dikarenakan penempatan informasinya yang tepat sehingga apabila diaplikasikan pada taman bungkul, tepatnya dekat dengan jalan raya, dapat memudahkan pengunjung dalam menemukan informasi mengenai fasilitas yang tersedia di dalam taman bungkul. Penempatan informasi berupa fasilitas yang terdapat di dalam taman menggunakan dua bahasa yakni Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris agar mudah dipahami oleh wisatawan asing dan lokal. Selain itu, pada bagian bawah ditambahkan tiga sign. Pemilihan tiga sign tersebut karena fasilitas tersebut merupakan fasilitas tertentu yang sering dibutuhkan oleh pengunjung.

b. Directional Sign atau Wayfinding



Gambar 4.7 Hasil Implementasi Desain dari Directional Sign atau Wayfinding
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016)

Gambar 4.7 menunjukkan hasil implementasi desain dari *directional sign*. *Directional Sign* menggunakan bentuk dasar yang telah dipilih sebelumnya, dengan tambahan bentuk persegi panjang yang ukurannya lebih kecil dari potongan bentuk *half circle*. Penggunaan teknik vektor yaitu *flat design* karena gambarannya yang simpel namun tetap komunikatif, sehingga diharapkan media ini dapat dimaksimalkan oleh para wisatawan yang berkunjung ke Taman Bungkul Surabaya.

c. **Orientation Sign**



Gambar 4.8 Hasil Implementasi Desain dari Orientation Sign
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016)

Orientation sign yang berukuran lebar diharapkan dapat mudah ditemukan oleh pengunjung sehingga menjadi media informasi yang dapat dioptimalkan dengan baik oleh pengunjung. Informasi yang disediakan yaitu gambar peta area Taman Bungkul Surabaya dengan keterangan fasilitas yang tersedia dalam dua bahasa serta bagian bawahnya terdapat *directional sign* yang dapat membantu pengunjung dalam menentukan arah dari beberapa fasilitas umum yang tersedia.

d. **Regulatory Sign**



Gambar 4.9 Hasil Implementasi Desain dari Regulatory Signs dengan Posisi Menempel Pada Dinding
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016)



Gambar 4.10 Hasil Implementasi Desain dari Regulatory Signs dengan Posisi Berdiri
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016)

Kedua gambar diatas merupakan hasil implementasi dari desain *regulatory sign*. *Regulatory sign* yang dirancang terbagi atas dua, yaitu sign dengan posisi berdiri yang ditempatkan di mengelilingi bagian luar dari area taman, dan sign dengan posisi bersandar pada dinding untuk mengidentifikasi sebuah lokasi atau ruangan.

2. **Media Pendukung**

a. **Mini-Guide Map**

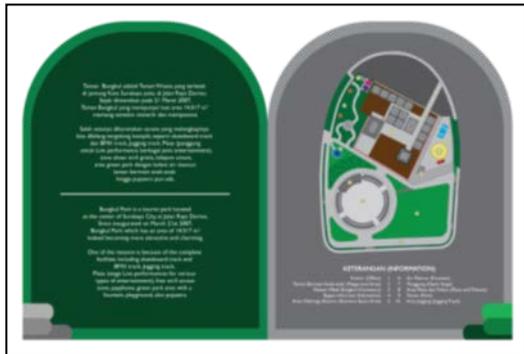
Mini-guide map didesain dengan menggunakan dua warna yaitu abu-abu dan hijau. Bagian depan dari guide terdapat judul dan bagian belakang terdapat *qr code* yang dapat diakses dengan menggunakan smartphone dan menampilkan map versi digital atau e-miniguide map.



Gambar 4.11 Bagian Luar dari Mini-Guide Map
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016)

Pada bagian dalam dari *guide*, di sebelah kanan terdapat gambar peta Taman Bungkul Surabaya dengan keterangan fasilitas umum dan infrastruktur lainnya yang menggunakan dua bahasa. Sedangkan bagian dalam sebelah kiri terdapat profil singkat mengenai Taman Bungkul Surabaya yang juga menggunakan dua bahasa. Diharapkan media mini-guide map ini dapat membantu wisatawan asing dan lokal dalam melakukan kegiatan di dalam

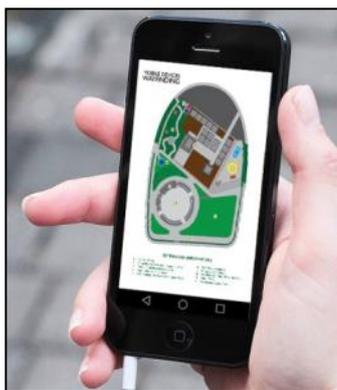
taman dan informasi yang diberikan dapat dimaksimalkan dan dioptimalkan dengan baik dan tepat.



Gambar 4.12 Bagian Dalam dari *Mini-Guide Map*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016)

b. Mobile Wayfinding Devices

Mobile wayfinding devices dapat langsung di akses dengan meng-scan *qr code* yang terdapat di media-media lainnya.



Gambar 4.13 *Mobile Wayfinding Devices*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016)

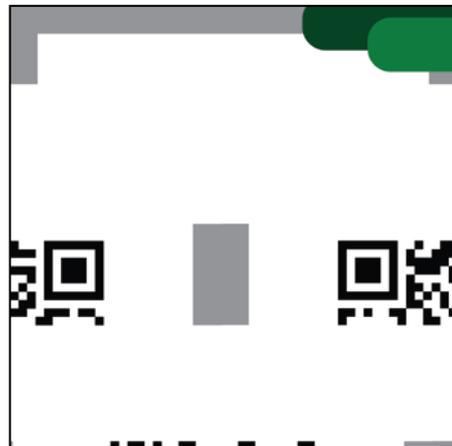
c. Poster



Gambar 4.14 Poster
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016)

Media poster menjelaskan tentang apa pengertian EGD dan latar belakang meredesain EGD Taman Bungkul Surabaya.

d. Mini-Poster



Gambar 4.15 *Mini-Poster*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016)

Media *mini-poster* menunjukkan *qr code* yang akan ditempatkan di kantor atau bagian informasi.

e. Stiker



Gambar 4.16 *Mini-Poster*
(Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016)

Stiker merupakan merchandise yang didapatkan dengan mini-guide map. Stiker banyak disukai oleh kalangan remaja jika bentuknya unik dan menarik.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan dari Redesain Environmental Graphic Taman Bungkul Surabaya dengan Teknik Vektor sebagai Upaya Optimalisasi Media Informasi, adalah sebagai berikut :

- a. Latar belakang masalah dalam perancangan kembali *signage* serta perancangan *wayfinding* ini adalah selain untuk memudahkan wisatawan baik asing maupun lokal dalam beraktifitas di dalam Taman Bungkul Surabaya, selain itu tetap memperhatikan tujuan utamanya yaitu menciptakan *sign* atau sistem tanda yang dapat dipahami sehingga informasi yang tersedia dapat di optimalkan oleh pengunjung,
- b. Kata Kunci serta konsep yang di dapat dari hasil analisis data menjadi SWOT, STP, dan

- USP adalah “Satisfied” yang berarti puas atau membuat sistem tanda yang dapat dimanfaatkan oleh pengunjung atau orang-orang yang melihatnya serta memberi kepuasan pada saat mereka telah menerima informasi tersebut.
- c. Media utama yang digunakan adalah *signage* dan *wayfinding*, serta media pendukungnya adalah *Wayfinding Map*, *Mini-Guide Map*, dan *Mobile Wayfinding Devices*.
 - d. Penggunaan media-media yang terpilih ditujukan kepada target audience dengan usia 5-60 tahun, baik masyarakat lokal maupun mancanegara.

RUJUKAN

Sumber Buku

- Bungin, Burhan. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Gajah Mada Press.
- Kusrianto, Adi. 2010. *Pengantar Tipografi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Nazir, Moch. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Piliang, Yasraf Amir, 1998. *Sebuah Dunia yang dilipat, Realitas kebudayaan menjelang Milenium ketiga dan Matinya Posmodernisme*. Bandung: Penerbit Mizan
- Sanyoto, E.S. 2009. *Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sanyoto, E.S. 2009. *Nirmana: Dasar-dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Supriyono, Rakhmat. 2010. *DESAIN KOMUNIKASI VISUAL – Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Tinarbuko, Sumbo. 2012. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta : Jalasutra.

Sumber Jurnal

- Pradipta, Ezra dan Sriwarno, Andar Bagus. 2012. “Peta Taktil Interaktif untuk Kegiatan Wayfinding Tunanetra”. *Jurnal Tingkat Sarjana Senirupa dan Desain*, No. 1: 1.
- Theresa, Olivia dan Achmad, Dody. 2014. “Perancangan Sistem Identitas Bandara

Kualanamu”. *Jurnal Tingkat Sarjana bidang Senirupa dan Desain*, No. 1: 2.

Sumber Web

- <http://gustosign.com/web/wayfinding/>
<http://medha.lecture.ub.ac.id/2010/05/taman-bungkul-surabaya/>
- <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:http://e-journal.uajy.ac.id/3906/3/2EM17651.pdf>
- <http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/125223-Copy%20of%20155.5%20DIA%20p%20-%20Perbedaan%20performa%20-%20Literatur.pdf>
- <http://www.dosenpendidikan.com/pengertian-kelebihan-dan-kekurangan-grafis-bitmap-dan-vektor/>
- <http://idesainesia.com/psikologi-warna-dalam-desain>
- https://www.academia.edu/10110175/Manajemen_Pemasaran_-_Segmenting_Positioning_Targeting