

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Tujuan Perancangan	3
1.5. Manfaat Perancangan	4
1.5.1 Terhadap Pengunjung.....	4
1.5.2 Terhadap Kebun Binatang Ragunan.....	4
BAB II TINJAUAN LITERATUR	6
2.1. <i>Environmental Graphic Design</i>	6
2.2. <i>Triadic Pyramid</i>	7
2.2.1 Information Content System	7
2.2.2 <i>Graphic System</i>	9
2.2.3 <i>Hardware System</i>	12
2.3 Desain Peta.....	12
2.4 Ikonografi	14
2.4.1 Sistem <i>Icon Grid</i> dan <i>Keyshape</i>	14
2.4.2 Prinsip Perancangan Ikon.....	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1 Tahapan Perancangan.....	18
3.2 Pra-Visual Desain.....	18
3.3 Visual/Desain	19
BAB IV PERANCANGAN.....	21
4.1 Data & Analisis Data.....	21
4.2 Konsep Visual (Keywords, Moodboard, Mindmapping, dst.)	32
4.3 Proses Perancangan	38
4.3.1 Alternatif #1	39
4.3.2 Alternatif #2	44
4.3.3 Alternatif #3	49
4.3.4 Sidang Visual	52
4.4 Desain Final.....	92
4.4.1 <i>Information System</i>	93

4.4.2 <i>Graphic System</i>	93
4.4.3 <i>Hardware System</i>	107
4.4.4 Contoh Rancangan Signage	108
BAB V KESIMPULAN	123
5.1 Kesimpulan.....	123
5.2 Rekomendasi	124
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Inkonsistensi dalam desain/visual dari <i>directional sign</i> yang ada pada Ragunan. 2	
Gambar 1.2 Kerusakan Pada <i>Signage</i> yang ada di Ragunan	3
Gambar 2.1 Tiga Komponen Utama <i>Environmental Graphic Design</i>	6
Gambar 2.2 Tiga Komponen Utama Dari Model <i>Signage Pyramid</i>	7
Gambar 2.1 Good Legibility vs Poor Legibility	10
Gambar 2.2 Sistem <i>Icon Grid</i> dan <i>Keyshape</i>	14
Gambar 2.3 Tombol <i>Play</i> Yang Tidak Seimbang Secara Optik	16
Gambar 2.4 Tombol <i>Play</i> Yang Seimbang Secara Optik	16
Gambar 3.1 Diagram Desain Proses <i>Environmental Graphic Design</i>	18
Gambar 3.2 Diagram Metodologi Pra-Desain	18
Gambar 3.3 Daftar Pertanyaan Pengunjung dan Penjual di Ragunan.....	19
Gambar 3.4 Diagram Metodologi Pra-Desain	20
Gambar 4.1 No-Honking Prohibitory Sign	21
Gambar 4.2 Interpretive Sign.....	22
Gambar 4.3 Kerusakan Pada <i>Signage</i> yang ada di Ragunan	26
Gambar 4.4 Peta-Peta Ragunan.....	28
Gambar 4.5 Perbandingan <i>Signage</i> Dengan Orang.....	29
Gambar 4.6 Hasil Pengumpulan <i>Signage</i> Yang Melewati User Journey 4 Macam Route 31	
Gambar 4.7 Pembagian <i>Zoning Area</i> Ragunan.....	32
Gambar 4.8 Referensi Piktogram <i>Signage</i> Kebun Binatang.....	34
Gambar 4.9 Referensi Panah <i>Signage</i> Untuk Kebun Binatang.....	34
Gambar 4.10 Referensi <i>Interpretation Sign</i> Tobe Zoological Park.....	35
Gambar 4.11 Toilet dan Ruang Laktasi Dalam Pusat Primata.....	36
Gambar 4.12 Moodboard Visual #1	36
Gambar 4.13 Moodboard Visual #2.....	37
Gambar 4.14 Peta <i>On-Site</i> Ragunan.....	38
Gambar 4.15 <i>Identification Sign</i> Gajah Di Ragunan	39
Gambar 4.16 <i>Overview</i> Konsep Visual #1A	40
Gambar 4.17 Piktogram Konsep Visual #1A.....	40
Gambar 4.18 Piktogram Konsep Visual #1A.....	41
Gambar 4.19 Piktogram Konsep Visual #1A.....	42
Gambar 4.20 <i>Directional Sign</i> Ragunan	42
Gambar 4.21 Peta Konsep Visual #1A	43
Gambar 4.22 <i>Identification & Directional Sign</i> Toilet Konsep Visual #1A.....	43
Gambar 4.23 Piktogram Konsep Visual #1A.....	44
Gambar 4.24 <i>Overview</i> Konsep Visual #1B	44
Gambar 4.25 <i>Overview</i> Konsep Visual #1B	44
Gambar 4.26 Situs <i>Official</i> Ragunan Zoo	45
Gambar 4.27 Ilustrasi Konsep Visual #1B.....	45
Gambar 4.29 <i>Directional Sign</i> Konsep Visual #1B.....	47
Gambar 4.30 <i>Identification Sign</i> Toilet Konsep Visual #1B	47
Gambar 4.31 <i>Interpretation Sign</i> Konsep Visual #1B.....	48
Gambar 4.32 Peta Konsep Visual #1B.....	49

Gambar 4.33 <i>Overview</i> Konsep Visual #2.....	49
Gambar 4.34 Piktogram Konsep Visual #2.....	49
Gambar 4.35 <i>Identification Sign</i> Konsep Visual #2.....	50
Gambar 4.36 <i>Directional Sign</i> Konsep Visual #2.....	51
Gambar 4.37 Peta Konsep Visual #2	51
Gambar 4.38 <i>Interpretation Sign</i> Konsep Visual #2.....	52
Gambar 4.39 Jakarta+ <i>Sans Display Typeface</i>	54
Gambar 4.40 Pola Konektivitas dan Kolaborasi Jakarta+	56
Gambar 4.41 Pola Produktivitas dan Kemajuan Jakarta+.....	56
Gambar 4.42 Pola Sehat dan Bahagia	57
Gambar 4.43 Pola Rumah dan Tradisi	57
Gambar 4.44 Pola Umum Jakarta+	57
Gambar 4.45 Logo Utama Jakarta+	57
Gambar 4.46 Pengaplikasian Logo dan Warna Jakarta+ Pada Kota/Kabupaten dan Kecamatan	58
Gambar 4.47 Logo Baru Ragunan Berdasarkan <i>Branding</i> Jakarta+.....	58
Gambar 4.48 Ikon Kudanil.....	59
Gambar 4.49 Piktogram Ragunan	60
Gambar 4.50 <i>Optical Alignment</i> Pada Piktogram Masjid.....	61
Gambar 4.51 Ikon Binatang Ragunan.....	62
Gambar 4.52 Ikon Binatang Ragunan.....	64
Gambar 4.53 Interpretive Sign.....	66
Gambar 4.54 <i>Template Signage</i> Ketika Dibuka.....	67
Gambar 4.55 Kunci Untuk <i>Template Signage</i>	68
Gambar 4.56 Tampak Atas <i>Placemaking</i> Alun-Alun Ragunan Serta Ukurannya.....	69
Gambar 4.57 Tampak Samping Terowongan Ragunan Dengan Ventilasi	69
Gambar 4.58 <i>Sign 'In'</i> Dan ' <i>Out</i> , Kiri Adalah Tampak Samping	70
Gambar 4.59 Bentuk Panah.....	71
Gambar 4.60 Contoh <i>Directional Sign</i> Ragunan	72
Gambar 4.61 Penempatan <i>Signage</i> Pada Peta Ragunan – <i>Site Planning</i>	72
Gambar 4.62 <i>Grid Directional Sign</i>	75
Gambar 4.63 <i>Directional Sign</i> Pintu Utara	76
Gambar 4.64 <i>Directional Sign</i> Jalur Evakuasi Pintu Barat.....	77
Gambar 4.65 <i>Template Prohibitory Sign, Interpretive Sign, dan Peta</i>	78
Gambar 4.66 <i>Identification Sign</i>	79
Gambar 4.67 <i>Identification Sign</i> Gajah Sumatera, Jerapah, Gorila Dataran Rendah, dan Harimau Sumatera.....	80
Gambar 4.68 <i>Interpretive Sign</i> Gajah Sumatera, Jerapah, Gorila Dataran Rendah, dan Harimau Sumatera	80
Gambar 4.69 <i>Interpretive Sign</i> Versi <i>Braille</i> Untuk Gajah Sumatera, Jerapah, Gorila Dataran Rendah, dan Harimau Sumatera.....	82
Gambar 4.70 Spanduk Di Depan Gerbang Masuk Ragunan.....	83
Gambar 4.71 Spanduk Di Depan Gerbang Masuk Ragunan Dengan <i>Sign 'In'</i> dan ' <i>Out</i> '	84
Gambar 4.72 <i>Operational Sign</i> Depan Locket Pintu Masuk	85
Gambar 4.73 <i>Prohibitory Sign</i> Depan Pintu Masuk Ragunan (Kiri) dan <i>Prohibitory Sign</i> Jalan Terus Dilarang Berhenti (Kanan).....	85
Gambar 4.74 Stiker Untuk Kaca Locket.....	85

Gambar 4.75 <i>Sign</i> Tutup Untuk Meja Konter.....	86
Gambar 4.76 Kertas Pemberitahuan Harga Tiket dan Wahana	86
Gambar 4.77 Tampak Atas <i>Placemaking</i> Alun-Alun Ragunan	86
Gambar 4.78 Peta Cetak Dua Sisi Ragunan.....	90
Gambar 4.79 Peta <i>On-Site</i>	91
Gambar 4.80 Peta <i>Billboard</i> Pintu Timur (Kiri) dan Barat (kanan)	92
Gambar 4.81 Logo Ragunan	94
Gambar 4.82 Situs Web Ragunan	95
Gambar 4.83 Hasil Abstraksi Bentuk-Bentuk Ragunan	97
Gambar 4.84 Hasil Ekstraksi Warna Berdasarkan Logo Ragunan	98
Gambar 4.85 Ikon Binatang Setelah Revisi	101
Gambar 4.86 Piktogram Setelah Revisi	102
Gambar 4.87 <i>Before After</i> Contoh Piktogram.....	102
Gambar 4.88 Ikon Kumpulan Hewan Setelah Revisi	103
Gambar 4.89 Sistem Pengaturan Pola (Kiri: bentuk garis dapat juga muncul dalam bentuk horizontal.....	104
Gambar 4.90 Peta Ragunan.....	105
Gambar 4.91 <i>Directional Sign</i> Setelah Revisi	108
Gambar 4.92 <i>Directional Sign</i> Pilar.....	109
Gambar 4.93 Contoh Peletakan Pola	110
Gambar 4.94 <i>Identification Sign</i>	111
Gambar 4.95 <i>Template Sign</i>	113
Gambar 4.96 <i>Prohibitory Sign</i>	114
Gambar 4.97 Peta <i>Billboard</i>	115
Gambar 4.98 Peta Cetak <i>Foldable</i>	115
Gambar 4.99 <i>Interpretive Signs</i>	117
Gambar 4.100 Papan <i>Entrance</i> Serta Papan Keluar Masuk.....	119
Gambar 4.101 Stiker-Stiker Dan Papan Tutup Area Locket	119
Gambar 4.102 Interkom	120
Gambar 4.103 <i>Placemaking Banner</i>	121

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Rangkuman Hasil Survei <i>Form</i> Hewan Kebun Binatang Terpopuler ..	23
Tabel 4.2 Perbandingan Peta Onsite, Peta Online, dan Peta Brosur Ragunan.....	23
Tabel 4.3 Perbandingan 3 Signage Ragunan.....	24
Tabel 4.4 Rangkuman Observasi Berdasarkan User Journey	29
Tabel 4.5 Rangkuman Hasil Revisi Sign Planning Berdasarkan Keefektifan	32
Tabel 4.6 Perbandingan Antara Ikon-Ikon Binatang Primata	62
Tabel 4.7 Perbandingan Antara Ikon Kanguru dan Walabi	63
Tabel 4.8 Ringkasan Landasan Sistem <i>Signage</i> dan <i>Wayfinding</i> Rangunan Berdasarkan Ikon/Pola Serta Warna	100
Tabel 4.9 Sistem Bentuk <i>Signage</i> Serta Pengaplikasian Pola.....	104
Tabel 4.10 Perbandingan Serta Perbedaan Antara Semua <i>Signage</i> Pilar.....	111

