

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Taman Margasatwa Ragunan adalah taman wisata kebun binatang yang terletak di Pasar Minggu, Jakarta Selatan. Ragunan yang besarnya seluas 147 hektar, dihuni oleh lebih dari 2000 satwa. Taman Margasatwa Ragunan sendiri didirikan sejak tahun 1864 dan pada saat itu masih berlokasi di Jakarta Pusat. Pada tahun 1966 akhirnya Ragunanpun dipindahkan ke Jakarta Selatan karena lokasi awal Ragunan sudah tidak lagi dapat menampung semua binatangnya yang terus bertambah (Ragunan Zoo).

Pengunjung harian Ragunan berkisar dari 3000-9000 orang tergantung pada kondisi. Dalam kondisi optimal (100%) Ragunan dapat dikunjungi 60,000 orang seharinya (Alam, 2022). Dari jumlah pengunjung tersebut, beberapa dari antaranya merupakan remaja atau orang tua yang datang membawa anak (Wulansuci, 2013). Selain untuk mengedukasi anak terhadap satwa, orang-orang berkunjung ke Ragunan akibat bosan bertamasya pada tempat-tempat *indoor*. Selain itu, Ragunan juga digemari akibat harga tiketnya (Rp5,000) yang murah (Adiningsih, 2021). Pendanaan Taman Margasatwa Ragunan diurus oleh PEMPROV DKI dan Bank DKI. Namun kebun binatang ini juga sering menerima dana dari organisasi-organisasi swasta (Sihite dan Syaefullah, 2017).

Sejak perpindahan tempat Ragunan menjadi kawasan yang jauh lebih besar dari sebelumnya. Dengan area yang sangat luas, sistem *signage* dan *wayfinding* yang sangat diperlukan untuk membantu pengunjung bernavigasi di area tersebut.

1.2. Identifikasi Masalah



Gambar 1.1 Inkonsistensi dalam desain/visual dari *directional sign* yang ada pada Ragunan. (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Menurut penelitian kualitas dari sebuah fasilitas memiliki peran positif dalam meningkatkan keinginan pengunjung untuk berkunjung kembali (Ćulić et al, 2021). Terdapat juga *case study*, yang menyimpulkan bahwa atraksi dan *sign system* secara bersamaan memiliki pengaruh positif terhadap kepuasan pengunjung (Yulianto, 2021). Sayangnya, berdasarkan observasi langsung yang dapat disimak pada bab 4.1, sistem *signage* yang digunakan di Ragunan terlihat memiliki masalah pada konsistensi, *form*, maupun daya tahan. Tidak ada suatu kesatuan antara semua *signage* dan peta. Contohnya dapat dilihat pada gambar 1.1 perbandingan antara beberapa *directional sign* yang ditemukan di Ragunan. Setiap *signage* pada gambar tersebut tidak hanya memiliki gayanya tersendiri, tetapi jumlah konten yang berbeda dan juga material yang berbeda. Masalah lain yang teridentifikasi berkaitan dengan konsistensi adalah mengenai Bahasa dimana beberapa informasi ditulis dalam bahasa Indonesia, terkadang dalam bahasa Inggris, namun terkadang juga dalam kedua bahasa. Terakhir adalah perihal material yang digunakan. Taman Margasatwa Ragunan sangat ramai pengunjung dan merupakan wisata *outdoor* dimana *signage* akan melewati cuaca terik maupun hujan, material *signage* seharusnya menjadi pertimbangan. Sayangnya pada saat ini, beberapa *signage* dapat dilihat sudah rapuh, patah, maupun hilang (gambar 1.2).



**Gambar 1.2 Kerusakan Pada *Signage* yang ada di Ragunan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)**

1.3. Rumusan Masalah

Setelah pengumpulan data lebih lanjut (bab 4.1) dan kunjungan langsung pada Taman Margasatwa Ragunan, masalah dapat dijabarkan melalui beberapa pertanyaan berikut:

1. Bagaimana menciptakan kesatuan visual pada seluruh sistem *signage* dan *wayfinding* namun tetap mempertahankan identitas visual yang mengarah pada tema binatang?
2. Bagaimana mendesain sistem *signage* dan *wayfinding* yang informatif, lengkap, dan sesuai *target* audiens namun juga berdasarkan kaidah desain dan kebutuhan pengunjung (yaitu dalam bernavigasi)?
3. Bahan apa yang menjadi cocok untuk Ragunan mengingat lokasinya yang *outdoor* dan pendanaannya?

1.4. Tujuan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah terbuatlah beberapa tujuan perancangan seperti berikut

1. Merancang sebuah sistem *signage* dan *wayfinding* didasari oleh kaidah desain sistem *environmental graphic design* dan memastikan semua *signage* maupun peta berhasil dalam mencapai suatu koherensi visual dari kaidah teori sistem *environmental graphic design* tersebut.
2. Membuat pengunjung bernavigasi lebih mudah dengan menunjukkan semua kandang dan fasilitas dengan menggunakan sistem *signage* dan *wayfinding* yang memadai namun tetap sesuai dengan identitas visual yang bertema binatang.
3. Mencari bahan yang paling cocok dan kuat untuk digunakan untuk *signage* atau peta Ragunan namun tetap mengingat biaya dan anggaran yang ada.

1.5. Manfaat Perancangan

1.5.1 Terhadap Pengunjung

Sistem *signage* dan *wayfinding* yang memadai harus bermanfaat bagi para pengunjung. Perancangan ini diharapkan dapat memudahkan pengunjung bernavigasi dalam Taman Margasatwa Ragunan. Baik itu mencari fasilitas umum, kandang hewan, jalan keluar, maupun lokasi tertentu. Terutama ketika dalam kondisi terburu-buru, sistem *signage* dan *wayfinding* yang telah diperbarui diharapkan dapat mengantar pengunjung ke tujuan tak hanya dengan lebih mudah namun juga lebih cepat.

1.5.2 Terhadap Kebun Binatang Ragunan

Dengan memudahkan *user journey* pengunjung, dan memperbaiki sistem *signage* dan *wayfinding* dari Kebun Binatang Ragunan, kualitas Kebun Binatang Ragunan

akan meningkat secara langsung. Peningkatan dalam kualitas kebun binatang sendiri dapat memancing lebih banyak pengunjung dan mengalihkan perhatian pada kebun binatang dengan *signage-signage* yang diharapkan lebih menarik secara visual. Dengan respons positif dari masyarakat, dan bertambahnya pengunjung, kebun binatang juga akan tumbuh secara finansial. Peningkatan dalam segi keuangan dapat membantu membiayai renovasi di masa depan dan juga untuk meningkatkan kualitas hidup hewan kebun binatang.

