

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kebun binatang adalah salah satu tempat yang 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. Tak hanya sebagai sarana rekreasi dan edukasi, kebun binatang juga diperlukan untuk konservasi *ex-situ* (mengembangbiakkan satwa di luar habitat) dalam rangka menyelamatkan satwa yang terancam punah akibat habitat yang rusak (PKBSI, n.d.).

Jakarta yang masih menyandang status sebagai ibukota tidak memiliki banyak pilihan kebun binatang yang dapat dikunjungi mengingat wilayahnya yang cukup padat. Faunaland yang terletak di dalam kawasan Ecopark Ancol merupakan salah satu kebun binatang yang dapat dikunjungi di Jakarta. Faunaland merupakan sebuah tempat wisata edukasi yang menghadirkan banyak satwa unik dari dalam dan luar negeri yang mengusung budaya Papua sebagai konsep tempatnya. Konsep ini diambil mengingat kebanyakan satwa yang ada di Faunaland berasal dari benua Asia dan Australia yang identik dengan daerah Papua. 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 pada tahun 2015, hingga saat ini Faunaland masih mengalami banyak perkembangan dan perubahan secara berkala

dalam segi operasionalnya dengan adanya penambahan satwa ataupun penambahan zona.

Dengan adanya penerapan alur masuk dan keluar bagi para pengunjung, Faunaland membutuhkan *Environmental Graphic Design* (EGD) yang sistematis dalam rangka memandu para pengunjungnya yang seringkali kebingungan saat bernavigasi di sana. 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.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Faunaland 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 (I. Robi, komunikasi pribadi, 14 September 2023). 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. Kebutuhan akan *Environmental Graphic Design* (EGD) yang baik sangat diperlukan di Faunaland untuk dapat memandu para pengunjung dalam mengeksplor tempat dan satwa yang ada.



**Gambar 1.1. Existing Signage Faunaland  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)**

Secara keseluruhan, *signage* yang ada di Faunaland memiliki permasalahan yang berbeda-beda. Gambar 1.1 menunjukkan *existing signage* yang ada di Faunaland, terlihat bahwa terdapat permasalahan pada tampilan visual yang inkonsisten antar *signage*. Tidak hanya itu, informasi yang terdapat pada *signage* juga kurang terolah karena tidak lengkap dan kurang relevan dengan kondisi ruang yang ada sehingga membingungkan pengunjungnya. *Signage* yang ada saat ini kurang bisa memandu pengunjungnya untuk menemukan tempat-tempat yang ingin dituju pengunjung. Meski *existing signage* sudah mengimplementasikan budaya Papua pada tampilannya, tetapi tidak ada kesatuan dan kepaduan antar *signage* sehingga kehadiran *signage* ini kurang bermakna dalam memperkuat konsep tempat. Padahal seharusnya kehadiran EGD dapat memperkuat konsep atau citra dari sebuah tempat sehingga dapat meningkatkan kualitas estetika dan psikologis dari lingkungannya (Calori & Vanden-Eynden, 2015).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak terkait juga ditemukan bahwa sebagian besar pengunjung kesulitan untuk menemukan fasilitas umum yang ada di Faunaland karena minimnya *wayfinding signage* dan juga tidak ada informasi mengenai keberadaan fasilitas umum seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1.2.



**Gambar 1.2. Directional Sign Faunaland  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)**

Faunaland memiliki akses keluar dan masuk yang terbatas yaitu melalui satu pintu. Hal ini menyebabkan adanya penentuan alur masuk dan keluar bagi pengunjungnya. Namun begitu, alur masuk yang ditentukan oleh Faunaland cukup berbeda dari kebiasaan masyarakat Indonesia pada umumnya. 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. Selain itu, *signage* utama yang berfungsi sebagai penunjuk arah bagi pengunjung saat masuk dan keluar terkesan kurang kuat dan minim fungsinya yang dapat dilihat pada Gambar 1.3.



**Gambar 1.3. Alur Masuk & Keluar Faunaland**  
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2023)

### **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah didapatkan, masalah terkait EGD di Faunaland Ancol dapat dijabarkan dalam beberapa pertanyaan berikut:

1. Bagaimana cara untuk merancang sistem *signage* yang mampu memberikan citra yang sama dengan konsep tempat yang mengusung budaya Papua?
2. Bagaimana mendesain sistem *signage* yang informatif dan mampu memandu pengunjung dari awal masuk hingga keluar dari Faunaland?
3. Bagaimana mendesain sistem *signage* yang baik secara visual dan material untuk keperluan *outdoor*?

### **1.4. Tujuan Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, berikut adalah tujuan perancangan ini:

1. Merancang sistem *signage* untuk Faunaland Ancol yang didasari akan analisis budaya dengan memperhatikan kebutuhan ruang dan kaidah desain yang baik.

2. Merancang *wayfinding signage* yang sistematis dan koheren sehingga bisa memandu pengunjung dari masuk hingga keluar dari Faunaland.
3. Memastikan bahan yang digunakan untuk sistem *signage* kuat, tahan lama dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan ruang Faunaland yang masih terus mengalami perkembangan dalam operasionalnya.

## **1.5. Manfaat Perancangan**

### **1.5.1. Terhadap Faunaland Ancol**

1. Faunaland Ancol dapat memiliki *Environmental Graphic Design* yang baik secara sistem informasi, sistem grafis dan material yang sesuai dengan keperluan tempat *outdoor*.
2. Faunaland Ancol dapat memiliki *Environmental Graphic Design* yang memiliki citra yang sesuai dengan konsep tempat yang mengusung budaya Papua.

### **1.5.2. Terhadap Pengunjung**

1. *Environmental Graphic Design* membantu pengunjung untuk memahami ruang yang ada sehingga dapat berinteraksi dengan lingkungan.
2. Memudahkan pengunjung dalam bernavigasi secara efektif dan menyenangkan.
3. Adanya peningkatan kualitas emosional dari pengunjung yang akan menyebabkan pengunjung kembali lagi ke Faunaland untuk mengeksplor Faunaland