

REDESIGN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN DI SERULINGMAS BANJARNEGARA INTERACTIVE ZOO JAWA TENGAH

Windiana Dinda Sekaryus¹, Patra Aditia² dan I Dewa Alit Dwija Putra³

¹S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257

^{1,2,3}windianads@student.telkomuniversity.ac.id, patraditia@telkomuniversity.ac.id,
dwijaputra@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Serulingmas Banjarnegara Interactive Zoo adalah taman rekreasi margasatwa atau yang biasa disebut juga kebun binatang, yang berlokasi di pusat Kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah. Kebun binatang ini menawarkan konsep interaktif, memberikan pengunjung kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan hewan. Sebagai kawasan konservasi, Serulingmas Zoo menyediakan habitat bagi berbagai jenis hewan dan tumbuhan serta menyediakan sumber daya penting bagi spesies yang dilindungi. Berdasarkan penelitian, Serulingmas Zoo memiliki kekurangan dalam hal environmental graphic design dan didapati banyak pengunjung yang kesulitan menavigasi karena kurangnya informasi berupa signage/wayfinding yang efektif untuk memandu di kawasan tersebut. Selain itu, dibutuhkan konsep untuk menarik kembali minat wisatawan. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara, kuesioner, observasi, dokumentasi, studi pustaka cetak, studi pustaka digital dan metode analisis data berupa analisis visual. Perancangan ulang environmental graphic design dianggap penting untuk mengatasi hal tersebut. Perancangan ulang ini diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan pengunjung serta memberikan warna baru bagi Serulingmas Zoo. Untuk memastikan pesan perancangan tersampaikan dengan baik, ditetapkan keyword yang meliputi : Fun (Menyenangkan) , Nature (Alam), Relax (Santai), Playful (Ceria), dan Family Friendly (Ramah Keluarga).

Kata kunci: Kebun Binatang, Serulingmas Zoo, Perancangan Ulang, Environmental Graphic Design

Abstract : *Serulingmas Banjarnegara Interactive Zoo is a wildlife recreation park or commonly referred to as a zoo, located in the center of Banjarnegara Regency, Central Java. The zoo offers an interactive concept, giving visitors the opportunity to interact directly with the animals. As a conservation area, Serulingmas Zoo provides habitat for a wide variety of animals and plants and provides an important resource for protected species. Based on the research, Serulingmas Zoo lacks in terms of environmental graphic design and it is found that many visitors have difficulty navigating due to the lack of effective signage/wayfinding information to guide in the area. In addition, a concept is needed to re-attract tourists. This research uses data collection methods in the form of interviews, questionnaires, observation, documentation, print literature studies, digital literature studies and data analysis methods in the form of visual analysis. Redesigning environmental graphic design is considered important to overcome this problem. This redesign is expected to increase visitor comfort and provide a new color for Serulingmas Zoo. To ensure the design message is well conveyed, keywords are set which include: Fun, Nature, Relax, Playful, and Family Friendly.*

Keywords: *Zoo, Serulingmas Zoo, Redesign, Environmental Graphic Design.*

PENDAHULUAN

Banjarnegara, salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Tengah, terkenal sebagai tujuan wisata domestik yang populer di wilayah Barlingmascakeb, yang mencakup Banjarnegara, Purbalingga, Banyumas, Cilacap, dan Kebumen. Pada Agustus 2023, Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah mencatat jumlah pengunjung wisatawan domestik di Kabupaten Banjarnegara mencapai 1.748.969 orang, menunjukkan minat yang tinggi terhadap destinasi wisata di daerah ini.

Salah satu daya tarik utama adalah Taman Rekreasi Margasatwa Serulingmas Banjarnegara, yang terletak di pusat Kota Banjarnegara di Jalan Selamanik No. 35 Kutabanjarnegara. Sebelumnya dikelola oleh UPT Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banjarnegara, pada tahun 2018, TRMS beralih menjadi Badan Usaha Milik Daerah (BUMD) dan dikenal sebagai Perusahaan Umum Daerah (Perumda) Serulingmas Banjarnegara Interactive Zoo.

Sebagai kawasan konservasi, Serulingmas Zoo tidak hanya menyediakan habitat bagi berbagai jenis tumbuhan dan hewan, tetapi juga mendukung keanekaragaman hayati serta berkontribusi pada keseimbangan ekosistem dan penyediaan sumber daya penting untuk spesies yang dilindungi. Kebun binatang ini menawarkan berbagai wahana dan paket wisata yang menarik, dengan konsep interaktif yang memungkinkan pengunjung berinteraksi langsung dengan hewan, seperti memberi makan gajah dan rusa. Serulingmas Zoo mengelola sekitar 40 variasi satwa dengan total populasi 195 ekor, termasuk aves, mamalia, dan reptil. Berbagai wahana permainan seperti kereta wisata, kereta listrik, sepeda terbang, komedi putar, dan area bermain anak melengkapi fasilitas yang ada, termasuk zona santai, toilet, mushola, tempat parkir, dan kolam renang .

Dalam upaya meningkatkan pengunjung, perancangan ulang *environmental graphic design* (EGD) di Serulingmas Interactive Zoo dianggap sebagai langkah yang sangat penting. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah "redesain" berasal dari bahasa Inggris "*redesign*" yang merupakan gabungan dari kata "re" dan "design," yang secara harfiah berarti mendesain ulang atau merancang kembali produk yang sudah ada. Vista et al. (2022) menjelaskan bahwa perancangan ulang adalah proses yang bertujuan untuk memperbarui dan menyegarkan identitas suatu merek atau produk agar tetap bersaing dengan baik.

Penelitian melalui wawancara langsung dengan beberapa pengunjung menunjukkan bahwa dengan kompleks taman yang luas sering kali membuat mereka kesulitan menavigasi area Serulingmas Zoo. Beberapa pengunjung mengeluhkan kurangnya *signage* dan *wayfinding* yang tersedia. Mereka menyatakan bahwa beberapa area memiliki jalan yang sangat licin, sehingga orang yang membawa anak kecil harus ekstra hati-hati, dikarenakan minimnya *signage* dan *wayfinding* di area tersebut. Mereka juga berpendapat

bahwa *environmental graphic design* yang ada sekarang masih kurang efektif, mulai dari pemilihan warna, material yang digunakan, jumlah *signage* hingga penempatan *signage*. *Environmental graphic design* adalah disiplin desain yang berfokus pada pembuatan elemen visual dengan tujuan memberikan informasi, arahan, dan mempengaruhi perilaku pengunjung di area tersebut. Menurut (Calori dan Eynden, 2015:5), *environmental graphic design* adalah komunikasi grafis mengenai informasi yang ditemukan di suatu lingkungan.

Tidak hanya itu, dengan adanya perancangan *environmental graphic design* yang baru dapat memberikan kenyamanan dan meningkatkan pengalaman pengunjung serta memberi warna baru bagi Serulingmas Zoo serta akan lebih menegaskan identitasnya sebagai tempat wisata yang tidak hanya mengedukasi dan interaktif tetapi juga mengedepankan konservasi. Dengan demikian, hal ini dapat menarik perhatian lebih banyak pengunjung dan turut mendukung upaya Serulingmas Zoo dalam memperluas kesadaran akan pentingnya pelestarian lingkungan dan konservasi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pada perancangan ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan meliputi pengumpulan data primer dan sekunder. Untuk data primer, dilakukan wawancara dengan berbagai narasumber, termasuk pihak Sumber Daya Manusia (HR), pengunjung Serulingmas, dan desainer grafis. Selain itu, kuesioner dibagikan dan mendapatkan total 67 responden. Observasi juga dilakukan secara langsung di Serulingmas Banjarnegara Interactive Zoo untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam perancangan tanda. Dokumentasi dilakukan dengan merekam foto, video, dan informasi relevan lainnya terkait desain dan fasilitas yang ada di kebun binatang.

Untuk data sekunder, studi pustaka dilakukan dengan merujuk pada karya cetak "A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems: Signage and Wayfinding" oleh Calori dan Vanden-Eynden, sementara studi pustaka digital mempelajari berbagai jurnal dan buku digital terkait untuk mengumpulkan data tambahan yang diperlukan guna melengkapi informasi yang mungkin belum mencukupi dari hasil observasi langsung atau sebagai referensi tambahan bagi peneliti (Saputra et al., 2023). Adapun analisis data yang digunakan adalah analisis matriks perbandingan untuk membandingkan berbagai elemen data secara sistematis, dengan cara menyusun data dalam bentuk matriks untuk memudahkan identifikasi pola, kesamaan, dan perbedaan.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Pesan

Berdasarkan latar belakang dan analisis data yang telah dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa Serulingmas Zoo selalu ramai dikunjungi baik untuk tujuan edukasi maupun rekreasi, dan memiliki peran penting sebagai sarana pendidikan. Keberadaan *environmental graphic design* berupa *signage* dan *wayfinding* di Serulingmas Zoo saat ini masih belum maksimal dan efektif. Oleh karena itu, perancangan *environmental graphic design* ini dibuat dengan mempertimbangkan teori dan prinsip yang tepat, didasarkan pada karakter dan ciri khas tempat tersebut, dengan tujuan memudahkan dan memberikan kenyamanan bagi pengunjung. Untuk memastikan pesan desain tersampaikan dengan baik, beberapa kata kunci ditetapkan, yaitu: *Fun* (Menyenangkan), *Nature* (Alam), *Relax* (Santai), *Playful* (Ceria), dan *Family Friendly* (Ramah Keluarga). Maka dari itu, konsep pesan pada perancangan ini adalah "*Environmental Graphic Design* berupa *signage*

dan *wayfinding* yang menyenangkan untuk kebun binatang dengan mengedepankan konservasi". Diharapkan perancangan ini akan memberikan nuansa baru bagi Serulingmas Zoo.

Konsep Kreatif

Dalam perancangan *environmental graphic* ini, konsep kreatif dibangun dengan mempertimbangkan kebutuhan dan preferensi target audiens. Konsep kreatif dalam perancangan *environmental graphic ini* juga dibangun berdasarkan pesan yang ingin disampaikan dan pengembangan elemen visual yang terinspirasi oleh kata kunci yang telah ditetapkan. Konsep yang dipilih berfokus pada Gajah Sumatera, hewan khas Serulingmas Zoo, yang memiliki daya tarik visual dan edukatif bagi anak-anak dan keluarga. Gajah Sumatera dipilih karena statusnya yang terancam kritis dan berisiko tinggi untuk punah di alam liar menurut Daftar Merah Spesies Terancam dari The IUCN (International Union for Conservation of Nature). Saat ini, Serulingmas Zoo belum terlalu banyak menampilkan visual gajah sebagai ikon utama. Oleh karena itu, desain *environmental graphic* yang dirancang akan mengintegrasikan elemen seperti pictogram, tipografi, dan bentuk yang mengadopsi gaya membulat dan ramah anak, mencerminkan karakteristik asli Gajah Sumatera dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh pengunjung muda. Pemilihan bentuk gajah ini juga bertujuan untuk memperkuat identitas dan keunikan Serulingmas Zoo sebagai lembaga konservasi, sekaligus menciptakan pengalaman yang edukatif dan menyenangkan bagi seluruh keluarga.

Konsep Media

Perancangan media utama dan pendukung untuk Serulingmas Zoo bertujuan untuk memperluas jangkauan sasaran dan meningkatkan

pengalaman pengunjung. Media utama meliputi signage, wayfinding, dan umbul-umbul (*banner cloth*) yang dirancang untuk memfasilitasi navigasi, memberikan informasi edukatif, dan promosi dengan kategori signage seperti *identification sign*, *directional sign*, *interpretive sign*, dan *regulatory/warning sign*. Umbul-umbul akan dipasang dari gerbang masuk hingga area utama. Media pendukung termasuk logo yang disederhanakan untuk fleksibilitas, maskot untuk menarik perhatian anak-anak, gelang tiket yang awet dan dapat berfungsi sebagai souvenir, serta sticker, bucket hat, kaos, dan totebag yang berfungsi sebagai alat pemasaran dan kenang-kenangan. Dengan pendekatan ini, Serulingmas Zoo diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pengunjung, memperkuat citra edukatif dan konservasi, serta menciptakan kenang-kenangan yang berharga bagi setiap pengunjung.

Konsep Visual

Konsep visual untuk Serulingmas Zoo bertujuan menciptakan suasana yang menyenangkan, alami, dan ramah keluarga dengan fokus pada kata kunci yang telah ditetapkan. Desain ini menggunakan komposisi warna hijau, coklat, kuning, oranye, hitam, dan putih untuk membentuk identitas visual yang harmonis dan mendukung tema konservasi. Font yang dipilih, baik serif maupun sans serif, dipertimbangkan karena keterbacaannya yang tinggi dan kesederhanaannya. Kayu jati dipilih karena kekuatannya dan ketahanannya terhadap cuaca serta kesesuaiannya dengan tema alam. Batu templek digunakan untuk pondasi signage, memberikan kekuatan dan estetika. Aluminium Composite Panel (ACP) dipilih untuk elemen signage karena ketahanannya terhadap cuaca dan sinar UV, dipadukan dengan kayu jati untuk struktur dasar. Akrilik dan kayu timbul ditambahkan untuk efek tiga dimensi pada signage.

Hasil Perancangan

1. Media Utama

1) Piktogram



Gambar 1 Desain Pictogram

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2) Signage dan wayfinding



Gambar 2 Desain Signage dan wayfinding

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3 Desain Identification Sign 1

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 4 Desain Identification Sign 2

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 5 Desain Identification Sign 3

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 6 Desain Identification Sign 4

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 7 Desain Identification Sign 5

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 8 Desain Directional Sign 1

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 9 Desain Directional Sign 2

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 10 Desain Interpretive Sign

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 11 Desain Regulatory/Warning Sign

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

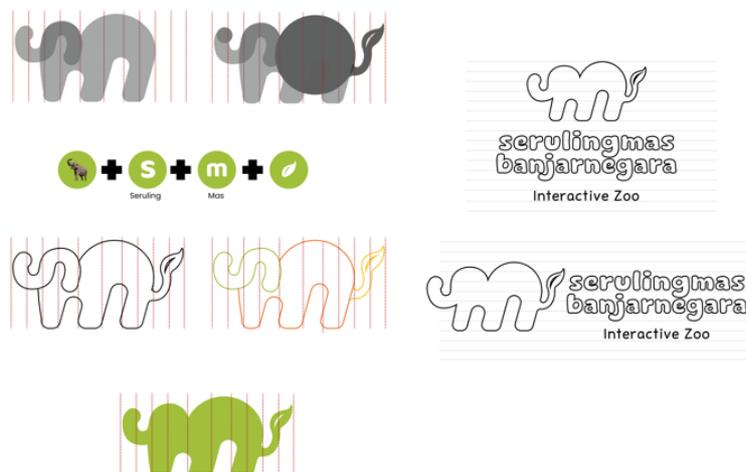


Gambar 12 Penerapan Sign

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2. Media Pendukung

1) Logo



Gambar 13 Proses Logo dan Sketsa

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 14 Logo Utama

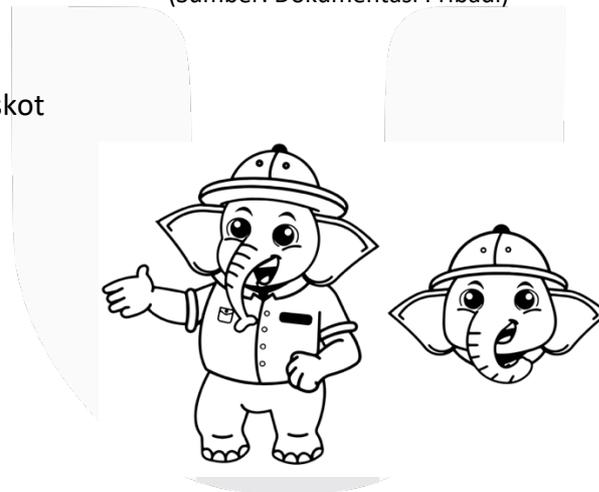
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 15 Pengaplikasian Logo

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

2) Maskot



Gambar 16 Sketsa Maskot

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 17 Desain Maskot 1

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 18 Desain Maskot 2

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

3) Gelang Tiket



Gambar 19 Perancangan Gelang Tiket

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 20 Gelang Tiket

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

4) Sticker



Gambar 21 Desain Stiker Pack 1

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 22 Desain Stiker Pack 1

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

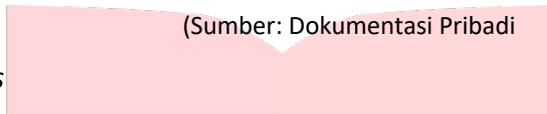
5) *Bucket Hat*



Gambar 23 Bucket Hat

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

6) *Kaos*



Gambar 24 Kaos

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

7) *Totebag*



Gambar 25 Totebag

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penulisan pada perancangan ini menunjukkan bahwa permasalahan yang terjadi pada Serulingmas Zoo meliputi signage yang kurang optimal, terutama dalam hal pemilihan warna, material yang digunakan, jumlah signage, serta penempatan signage yang tepat. Selain itu, suasana yang kurang teratur dan kurangnya elemen visual yang menarik juga menjadi masalah, yang dapat mempengaruhi pengalaman pengunjung secara keseluruhan. Dalam perancangan EGD untuk Serulingmas Zoo, diperlukan pendekatan dengan memperhatikan keyword yang telah ditetapkan. Pemilihan material, warna, dan elemen pendukung harus sesuai dengan tema tersebut untuk menciptakan kesan yang konsisten dan menarik. Selain itu, penggunaan signage, pictogram, dan media pendukung lainnya harus dirancang dengan jelas dan informatif agar dapat membantu pengunjung dalam menavigasi dan memahami area Serulingmas zoo dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, F. N. (2021). *Peran Desain Komunikasi Visual Sebagai Sarana Promosi Lilin Aromaterapi di Kecamatan Banjarmasin Barat Kota Banjarmasin* [PhD Thesis, Universitas Islam Kalimantan MAB]. <https://eprints.uniska-bjm.ac.id/id/eprint/7228>
- Budiarta, I. G. M., Witari, N. N. S., & Sutrisno, L. B. (2023). Penerapan Elemen Tipografi Pada Desain Logo Karya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa dalam Kuliah Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/jjpsp.v13i1.60973>
- Bungin, M. B. (2007). *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*. Kencana Prenada Media Group.
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and wayfinding design: a complete guide to creating environmental graphic design systems*. John Wiley & Sons.
- Clara, S., & Swasty, W. (2017). PICTOGRAM ON SIGNAGE AS AN EFFECTIVE COMMUNICATION. *Jurnal Sositologi*, 16, 166–175. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2017.16.2.2>
- Emzir. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Rajawali Pers.
- Fiantik, F. R., Wasil, M., Jumiyati, S., Honesti, L., & Wahyuni, S. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In M. H. Yuliatris Novita (Ed.), *Rake Sarasin* (Issue April). : PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Hananto, B. A., Timothy, E., Krisananda, R., & Stefanus, T. (2019). Kajian Desain Environmental Graphic Design Umeda Hospital. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 177–190.

- Hardani, Ustiawaty, J., & Andriani, H. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group.
- Hasanah, M., Septyandi, C. B., & Suryana, M. (2022). Perancangan Environmental Graphic Design (EGD) Sebagai Media Informasi Di Kawasan Kampung Seni Dan Budaya Jelekong Kabupaten Bandung. *Prosiding Industrial Research Workshop and National Seminar*, 13(01), Article 01. <https://doi.org/10.35313/irwns.v13i01.4283>
- Nugraha, N. D. (2019). Designing Environmental Graphic Design With Cultural Values for West Java Province. In 6th Bandung Creative Movement 2019 (pp. 409-417). Telkom University.
- Pranata, Y. D. (2017). *Perancangan Environmental Graphic Design Jambooland Tulungagung* [PhD Thesis, Institut Teknologi Sepuluh Nopember]. <https://repository.its.ac.id/48334/>
- Reddy, V. V. B., & Sathish, A. S. (2023). Creating Connections Through Characters: A Study of Brand Mascots and Their Influence on Consumer Purchase Intentions. *Advances in Decision Sciences*, 27(4). <https://doi.org/10.47654/v27y2023i4p72-89>
- Saputra, N., Lawang, K. A., & Susilo, A. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Penerbit Muhammad Zaini.
- Satvikadewi, A. A. I., & Kusumaningrum, H. (2019). Profil Psikografis & Penggunaan Media pada Kelompok Milenial Pengunjung Kebun Binatang Surabaya. *Jurnal Spektrum Komunikasi*, 7(2), 15–28. <https://doi.org/10.37826/spektrum.v7i2.32>
- Serulingmas Zoo. (2023). *Serulingmas Zoo*. Diakses pada 2 Maret 2024, dari <https://serulingmas.com/>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Suhari, H. (2016). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MULTIMEDIA INTERAKTIF GERAK JATUH BEBAS MATA PELAJARAN FISIKA SMA KELAS X DI KABUPATEN PESISIR BARAT* [PhD Thesis, UNIVERSITAS LAMPUNG]. <http://digilib.unila.ac.id/25469/>

Vista, T. A., Putra, R. W., & Annissa, J. (2022). Penerapan Desain Komunikasi Visual Sebagai Media Promosi Pada Hotel Galuh Prambanan Yogyakarta. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(10), 1139–1145. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/amma/article/view/1094>

Wahiddin, Ratnaningsih, D., Setiono, J., Widowati, T., & Cahyani, K. N. (2024). *PEMBUATAN DESAIN 3D PENGEMBANGAN GEDUNG PANTI ASUHAN YAYASAN FADHILAH BUNGUR KOTA MALANG*. 3(8), 1685–1694.

Wheeler, A. (2009). *Designing Brand Identity* (Nomor 112).

Yulius, Y., & Pratama, E. (2021). Metode Design Thinking Dalam Perancangan Media Promosi Kesehatan Berbasis Keilmuan Desain Komunikasi Visual. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 6(2), 111–116. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v6i2.1720>

Yunus, H. S. (2010). *METODE PENELITIAN WILAYAH KONTEMPORER*. Pustaka Pelajar.