

PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN* TAMAN HUTAN KOTA PATRIOT BINA BANGSA BEKASI

Aisya Zhafira¹, Siti Desintha² dan Riky Azharyandi Siswanto³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jalan Telekomunikasi No.1 Terusan Buah Batu, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
Aisyazhafira@student.telkomuniversity.ac.id



Abstrak: Taman Hutan Kota Patriot Bina Bangsa adalah taman yang terletak di pusat Kota Bekasi yang berperan sebagai Ruang Terbuka Hijau (RTH) dan memiliki nilai simbol sejarah lokal dengan keberadaan Monumen Perjuangan Rakyat Bekasi. Taman ini memiliki luas sekitar tiga hektar dan hal ini menjadikan taman ini salah satu ruang terbuka hijau dengan skala yang cukup besar pada Kota Bekasi. Namun berdasarkan observasi, Taman Hutan Kota Patriot Bina Bangsa belum dilengkapi dengan sistem komunikasi visual seperti papan penunjuk arah, penanda area, serta papan informasi yang memadai. Hal ini akan menyebabkan pengunjung kesulitan dalam menemukan fasilitas umum, mengetahui zonasi ruang, serta tidak mengetahui informasi penting terkait Taman Hutan Kota Patriot Bina Bangsa. Berdasarkan fenomena dan permasalahan tersebut, perancangan *Environmental Graphic Design* dapat memudahkan pengunjung dalam berkunjung dan mendukung fungsi taman sebagai ruang terbuka hijau yang nyaman. Perancangan ini mengolah data dengan studi pustaka, wawancara, observasi di lapangan, serta menggunakan metode penelitian kualitatif, metode analisis matriks perbandingan dan *SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat)* untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan. Dengan perancangan *signage* dengan elemen visual seperti piktogram menjadi solusi untuk mempermudah pengunjung dalam menemukan fasilitas yang tersedia. Hal ini membuktikan bahwa perancangan ini mendukung aspek kenyamanan dan pemahaman pengunjung terhadap lingkungan sekitarnya.

Kata kunci: *Environmental Graphic Design*, Taman Hutan Kota, Bekasi.

Abstract: *Patriot Bina Bangsa Urban Forest Park is a park located in the center of Bekasi City that serves as a Green Open Space (GOS) and holds significant local historical value due to the presence of the Bekasi People's Struggle Monument. The park spans approximately three hectares, making it one of the larger green open spaces in Bekasi. However, based on observations, Patriot Bina Bangsa Urban Forest Park is not yet equipped with adequate visual communication systems such as*

directional signs, area markers, and information boards. This will cause visitors to have difficulty finding public facilities, understanding the zoning of the space, and being unaware of important information related to the park. Based on these phenomena and issues, the design of Environmental Graphic Design can facilitate visitors' visits and support the park's function as a comfortable green open space. This design process involves data analysis through literature reviews, interviews, field observations, and qualitative research methods, comparative matrix analysis, and SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats) analysis to analyze the collected data. The design of signage with visual elements such as pictograms serves as a solution to help visitors locate available facilities. This demonstrates that the design supports aspects of visitor comfort and understanding of the environment.

Keywords: Environmental Graphic Design, Urban Forest Park, Bekasi.

PENDAHULUAN

Taman Hutan Kota Patriot Bina Bangsa adalah salah satu taman yang berperan sebagai Ruang Terbuka Hijau (RTH) di pusat Kota Bekasi yang terletak dekat dengan pemerintahan Kota Bekasi. Taman ini memiliki peran penting yang tidak hanya berperan sebagai unsur vegetasi Kota Bekasi yang menunjang kualitas lingkungan, tetapi juga berperan sebagai tempat kebutuhan ruang publik bagi masyarakat Bekasi. Dilansir dari rri.co.id, berdasarkan pernyataan Kepala Dinas Tata Ruang Kota Bekasi, Dzikron, diketahui bahwa proporsi ruang terbuka hijau pada Kota Bekasi saat ini baru mencapai 13% dari total luas wilayah. Angka tersebut menunjukkan bahwa ketersediaan RTH di Kota Bekasi belum optimal dari ketentuan semestinya, yang tertera pada Undang-Undang Penataan Ruang No. 26 tahun 2007 yang menetapkan bahwa 30% dari total luas wilayah Kota Bekasi harus berupa ruang terbuka hijau. Keterbatasan tersebut menjadikan Taman Hutan Kota Patriot Bina Bangsa sebagai salah satu RTH yang memiliki potensi sebagai ruang publik multifungsi.

Keberadaan Taman Hutan Kota Patriot Bina Bangsa yang terletak di pusat kota menjadikan taman ini sebagai tempat berolahraga, dan rekreasi

yang memiliki nilai strategis dan taman ini juga memiliki nilai sejarah dikarenakan keberadaan Monumen Perjuangan Rakyat Bekasi didalamnya. Dengan luas kurang lebih tiga hektar, taman ini menjadi Ruang Terbuka Hijau (RTH) dengan skala yang cukup besar. Namun berdasarkan observasi, taman ini belum dilengkapi dengan sistem informasi visual yang memadai seperti papan penunjuk arah, penanda area, serta papan informasi. Besar taman yang cukup luas tanpa menghadirkan keberadaan sistem informasi visual akan menyebabkan pengunjung kesulitan menemukan fasilitas umum, zonasi ruang, dan tidak mengetahui informasi penting terkait Taman Hutan Kota Patriot Bina Bangsa.

Salah satu aspek penting yang dapat meningkatkan aksesibilitas pengunjung di suatu ruang publik adalah sistem penunjuk arah yang terstruktur. *Wayfinding* merupakan proses yang memungkinkan seseorang berpindah dari posisi awal menuju lokasi yang dituju secara tepat dan terarah (Hantari dkk. 2020). Secara implementatif, *Wayfinding* bergantung pada *Signage* yang berperan sebagai sistem penunjuk arah yang efektif. *Signage* merupakan bentuk paling dasar dari desain komunikasi visual yang berfungsi untuk menavigasi dan membantu manusia memahami lingkungan sekitarnya (Calori & Vandeneynden. 2015). Hal ini dapat menyatakan bahwa kurangnya penerapan kedua elemen tersebut dapat menghambat kenyamanan, pengalaman, dan ketertarikan pengunjung dalam mengunjungi dan memanfaatkan taman secara optimal.

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yang terdiri dari tiga tahap. Studi pustaka yang menganalisis berbagai buku, jurnal, artikel, dan sumber terpercaya yang relevan dengan topik penelitian untuk pengumpulan data. Observasi dilakukan secara

langsung pada objek penelitian yaitu Taman Hutan Kota Patriot Bina Bangsa. Observasi ini dilakukan dalam dua kondisi, yaitu pada hari kerja dan hari libur, di pagi hari dan sore hari, dalam rentang waktu satu bulan. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan kepada narasumber untuk mendapatkan data dan umpan balik dari pihak pengelola Taman Hutan Kota Patriot Bina Bangsa. Perancangan ini ditujukan kepada pengunjung dengan rentang usia 18 sampai dengan 23 tahun. Pengumpulan data dilakukan Taman Hutan Kota di Kota Bekasi. Dilakukan dalam rentang waktu dari bulan Februari hingga Mei 2025. Perancangan *Environmental Graphic Design* Taman Hutan Kota Patriot Bina Bangsa, kota Bekasi. Adapun landasan teori sebagai berikut.

Environmental Graphic Design

Environmental Graphic Design adalah bidang desain yang berfokus kepada komunikasi visual dengan tujuan utama untuk menyampaikan kebutuhan informasi, mengoptimalkan identitas visual suatu tempat, serta meningkatkan pengalaman pengguna terhadap suatu lingkungan. Kebutuhan manusia untuk berkomunikasi, mendengar dan didengar, melihat dan dilihat serta menyentuh dan disentuh yang merupakan aspek fundamental dalam kehidupan sosial dan kelangsungan hidup seseorang (Calori & Vandenberg, 2015). *Environmental Graphic Design* mencakup tiga komponen utama yang biasanya bersinggungan, yaitu *Signage*, *Placemaking*, dan *interpretation*.

Signage dan Wayfinding

Signage sebagai sistem informasi visual yang jelas dan terarah dibutuhkan untuk menciptakan pengalaman pengunjung yang terarah. Menurut Faza, Naufalina, & Nugraha (2023), *Signage* dan *Wayfinding* memiliki kegunaan untuk

memberikan informasi kepada pengunjung mengenai penunjuk jalan atau arah. Untuk berperan sebagai alat navigasi, *Signage* menggunakan informasi yang interpretatif dan membutuhkan perencanaan ruang.

Placemaking

Placemaking adalah pendekatan dalam desain dan perencanaan ruang yang fokus pada penciptaan tempat yang memiliki makna dan identitas, dengan melibatkan komunitas lokal dalam proses perencanaan untuk menciptakan lingkungan yang dapat memperkuat ikatan sosial dan meningkatkan kualitas hidup penggunanya. *Placemaking* diciptakan untuk mengimplementasikan proyek transformatif berskala besar yang mengubah sebuah tempat dengan suasana tempat yang lebih kuat untuk menarik perhatian bagi orang untuk pembangunan baru (Wyckoff, A. 2014).

Interpretation

Fungsi dari informasi visual yang terdapat pada ruang publik adalah untuk menyampaikan informasi yang dapat menghubungkan antara pengunjung dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Calori & Vanden-Eynden (2015), informasi interpretatif berfungsi untuk menceritakan makna dari suatu konsep atau tema, sebuah objek, sebuah lokasi, suatu peristiwa, tokoh sejarah hingga sebuah korporasi dan produk-produknya.

Desain Komunikasi Visual

Desain Komunikasi Visual adalah bentuk komunikasi yang memanfaatkan elemen visual untuk menyampaikan pesan kepada khalayak. Desain Komunikasi Visual memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi hingga membentuk

perilaku audiens sesuai target/sasaran yang ingin dicapai (Farabi, Hidayat, & Resmadi. 2021).

Layout

Layout merupakan pengaturan ruang atau bidang secara terorganisir dalam satu kesatuan (Anggraini & Nathalia, 2014). Penyusunan dan pengaturan ini bertujuan untuk menggabungkan berbagai elemen desain sehingga pesan yang akan disampaikan dapat diterima dengan lebih efektif oleh khalayak.

Piktogram

Dalam desain *Signage*, piktogram dapat berfungsi sebagai pengganti teks untuk menyampaikan pesan tertentu. Selain itu, piktogram juga dapat dipadukan dengan tipografi untuk mendukung komunikasi pada *Signage* berbahasa ganda (Clara & Swasty, 2017). Dalam penerapan *Environmental Graphic Design*, piktogram yang digunakan meliputi simbol-simbol, serta arah panah.

Tipografi

Pada bidang desain grafis, tipografi merupakan elemen yang sangat mendasar karena mencakup unsur grafis yang dapat dieksplorasi (Ramadhan & Siswanto. 2018). Tipografi adalah ilmu mengenali huruf, mempelajari bentuk hingga fungsi estetikanya (Ramadhani & Desintha. 2019). Dalam konteks *Signage*, tipografi memegang peranan penting karena sebagian besar informasi disampaikan melalui teks (Calori & Vanden-Eynden, 2015).

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak pengelola, Taman Hutan Kota Patriot Bina Bangsa memiliki potensi besar sebagai ruang terbuka hijau yang edukatif dan rekreatif di tengah kota. Taman ini memiliki nilai historis dengan keberadaan Monumen Perjuangan Rakyat Bekasi, serta memiliki keanekaragaman vegetasi dan pembagian zona yang mendukung berbagai aktivitas masyarakat. Namun, ditemukan bahwa fasilitas informasi visual masih sangat terbatas, seperti minimnya papan petunjuk arah, identifikasi jenis tanaman, serta media edukasi lingkungan yang menyeluruh. Hal ini menyebabkan pengunjung, terutama yang baru pertama kali datang, mengalami kesulitan dalam menavigasi area taman dan memahami potensi lingkungan yang ada.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan perancangan *Environmental Graphic Design (EGD)* yang mampu menghadirkan sistem informasi visual yang terstruktur, komunikatif, dan mudah dipahami oleh semua kalangan. *EGD* berperan penting tidak hanya sebagai media navigasi, tetapi juga sebagai sarana edukatif dan identitas visual taman. Dengan pendekatan desain yang ramah lingkungan dan menyatu dengan karakter taman, perancangan ini diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan, memperkaya pengalaman pengunjung, serta mendorong pemanfaatan taman secara optimal dan berkelanjutan sebagai salah satu Ruang Terbuka Hijau (RTH) utama di Kota Bekasi.

Konsep pesan

konsep pesan yang ingin disampaikan melalui desain *Environmental Graphic Design* pada Taman Hutan Kota Patriot Bina Bangsa adalah “menikmati ruang rimbun dengan mudah”. Konsep pesan ini ingin menyampaikan bahwa dengan adanya desain media informasi yang jelas, pengunjung dapat lebih mudah

untuk mengenali lingkungan disekitarnya, menikmati berbagai fasilitas, dan mengetahui informasi terkait taman tersebut. Berdasarkan latar belakang, hasil observasi, dan wawancara yang telah dilakukan, sebagian pengunjung merasa kesulitan dalam mencari fasilitas yang tersedia dikarenakan belum menerapkan media informasi dan navigasi yang efektif. Tagline yang akan digunakan adalah “Ruang Rimbun ditengah Kota” yang mendeskripsikan. Kata kunci dalam perancangan ini adalah Segar, Harmonis, Nyaman.



Konsep kreatif

Konsep kreatif yang diterapkan pada perancangan *Environmental Graphic Design* di Taman Hutan Kota Patriot Bina Bangsa didasarkan pada pesan, target audiens, dan visualisasi dari kata kunci utama yaitu segar, harmonis, dan nyaman. Konsep ini diwujudkan melalui elemen-elemen visual yang menggambarkan identitas taman, dengan mengangkat ciri khas alam dan keberadaan Monumen Perjuangan Rakyat Bekasi berupa lima bambu runcing yang kokoh sebagai inspirasi utama dalam bentuk grafis dan elemen dekoratif. Warna dominan oranye dipilih untuk merepresentasikan energi dan kehangatan (*warmth*), menciptakan suasana yang menyambut dan bersahabat bagi pengunjung. Untuk mendukung keterbacaan dan estetika desain, digunakan tipografi sans-serif dengan font Paragon yang memiliki karakter tajam, bersih, dan tebal, sehingga cocok diimplementasikan pada media informasi seperti *signage* dalam lingkungan taman.

Konsep Media

Media utama dalam perancangan ini adalah *Environmental Graphic Design (EGD)* yang difokuskan pada sistem *signage* dan *wayfinding* sebagai elemen informasi visual di Taman Hutan Kota Patriot Bina Bangsa. *EGD* yang

dirancang mencakup empat jenis papan informasi, yaitu *identification sign* yang berfungsi untuk menandai dan memperkenalkan area atau fasilitas tertentu, *directional sign* yang membantu pengunjung dalam menavigasi dan menemukan lokasi tujuan, *interpretative sign* yang memberikan informasi mendalam mengenai objek atau fenomena di sekitar taman, seperti sejarah atau keanekaragaman hayati, serta *regulatory sign* yang menyampaikan peraturan, larangan, atau ketentuan yang harus dipatuhi oleh pengunjung demi menjaga ketertiban dan kenyamanan bersama.

Media pendukung yang digunakan dalam perancangan ini berfungsi untuk menunjang media utama sekaligus sebagai sarana promosi dan komunikasi visual. Media-media tersebut meliputi logo, umbul-umbul, poster, unggahan media sosial, *brochure*, *self-guided tour* berbasis *QR code*, serta *merchandise* berupa stiker dan pin. Seluruh media pendukung ini dirancang secara terpadu untuk memperkuat identitas visual, meningkatkan daya tarik taman, serta memperluas jangkauan informasi kepada masyarakat.

Konsep visual

Perancangan visual disusun berdasarkan konsep kreatif yang berangkat dari hasil observasi, dengan pesan utama "menikmati ruang rimbun dengan mudah". Gaya visual dirancang tegas dan fungsional agar memudahkan pengunjung dalam memahami informasi. Kondisi iklim Kota Bekasi yang tropis turut memengaruhi pemilihan palet warna cerah dan hangat untuk menciptakan suasana yang ramah dan menyegarkan.

Warna

Warna yang digunakan mengacu pada teori Mahnke (2002), dengan kombinasi oranye dan hijau. Oranye melambangkan energi, keceriaan, dan semangat, sementara hijau mencerminkan ketenangan, kesegaran, dan

nuansa alami. Kombinasi warna ini bertujuan menarik perhatian sekaligus menciptakan kenyamanan visual di lingkungan taman.

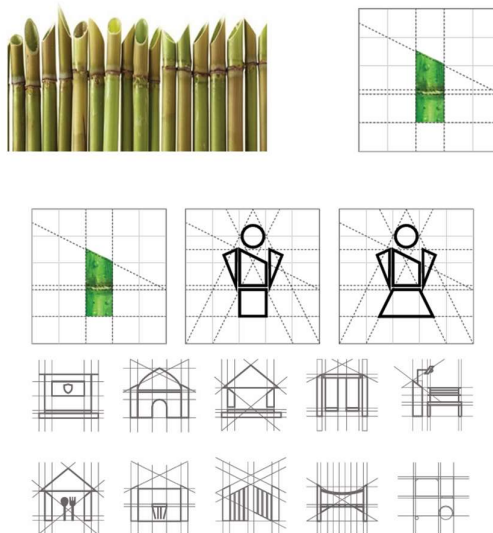


Gambar 1 Warna Visual *EGD*

Sumber: Aisya Zhafira, 2025.

Piktogram

Piktogram dirancang terinspirasi dari bentuk bambu runcing pada Monumen Perjuangan Rakyat Bekasi. Karakteristik bambu seperti ramping, tegak, dan ujung runcing diterapkan dalam bentuk grafis sebagai simbol ketahanan, keteraturan, dan identitas lokal.

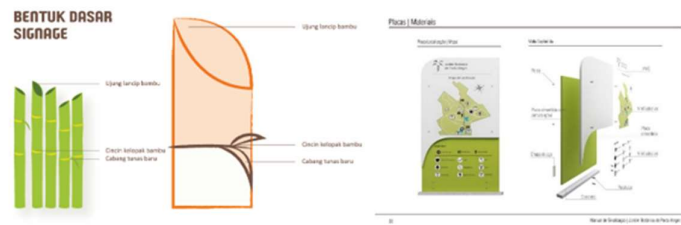


Gambar 2 Konsep Visual Piktogram

Sumber: Aisya Zhafira, 2025.

Signage

Bentuk *signage* mengadaptasi visual bambu dengan ujung lancip, ruas, serta elemen tunas yang mengarah ke bawah menyerupai daun. Desain ini dibuat selaras dengan piktogram dan memperkuat fungsi navigasi tanpa mengganggu estetika lingkungan taman.



Gambar 3 Bentuk Dasar *Signage*

Sumber: Aisya Zhafira, 2025.

Tipografi

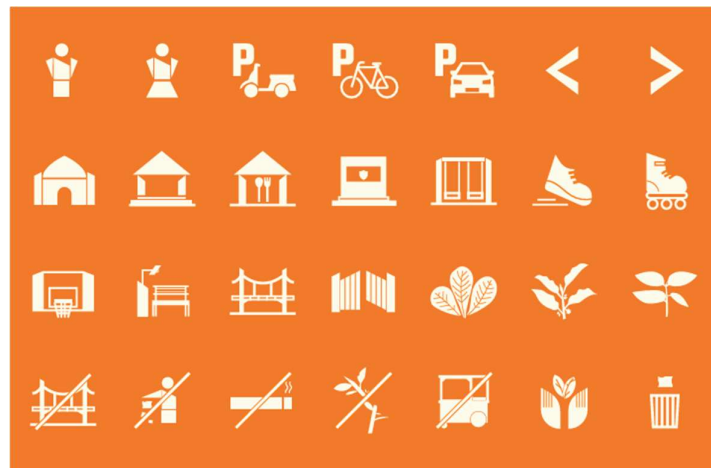
Tipografi yang digunakan adalah Paragon, jenis huruf sans-serif dengan karakter bersih, tajam, dan tebal. Pemilihannya mendukung keterbacaan tinggi serta memperkuat identitas visual dalam berbagai media informasi taman.



Gambar 4 Penerapan Font Paragon

Sumber: Aisya Zhafira, 2025.

Hasil Perancangan



Gambar 5 Hasil Piktogram

Sumber: Aisya Zhafira



Gambar 6 Implementasi *Signage*

Sumber: Aisya Zhafira



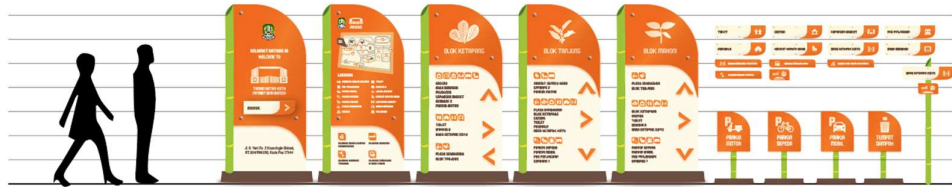
Gambar 7 Implementasi *Signage 2*

Sumber: Aisya Zhafira



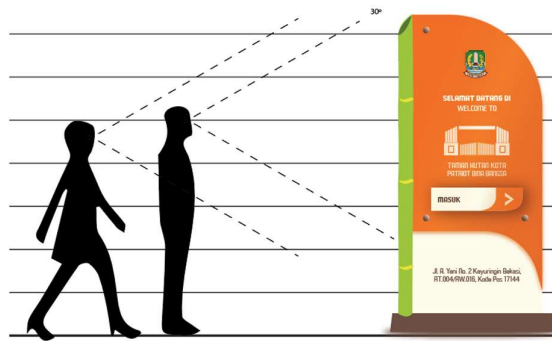
Gambar 8 Implementasi *signage 3*

Sumber: Aisya Zhafira



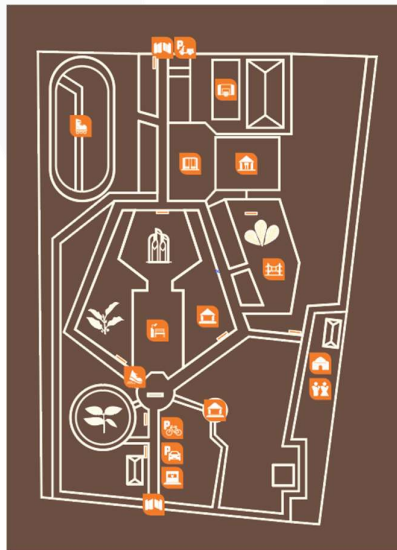
Gambar 9 Panduan tinggi *signage*

Sumber: Aisya Zhafira



Gambar 10 Panduan *Eye Level Signage*

Sumber: Aisya Zhafira, 2025.



Gambar 11 *Placemaking Map*

Sumber: Aisya Zhafira, 2025.

PANDUAN MATERIAL DAN UKURAN



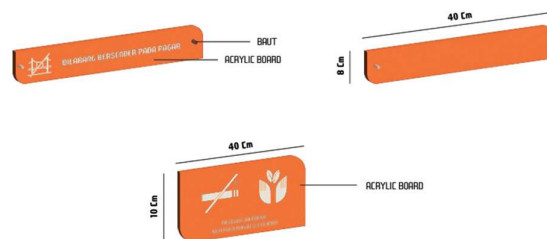
Gambar 12 Panduan Material dan ukuran 1

Sumber: Aisya Zhafira



Gambar 13 Panduan Material dan Ukuran 2

Sumber: Aisya Zhafira



Gambar 14 Panduan Material dan Ukuran 3

Sumber: Aisya Zhafira

Media pendukung



Gambar 15 Logo Perancangan

Sumber: Aisya Zhafira



Gambar 16 Media Umbul-Umbul

Sumber: Aisya Zhafira



Gambar 17 Media Poster

Sumber: Aisya Zhafira



Gambar 18 Sosial Media

Sumber: Aisya Zhafira



Gambar 19 Media Brosur

Sumber: Aisya Zhafira



Gambar 20 Media Self Guide Tour

Sumber: Aisya Zhafira



Gambar 21 Media Stiker

Sumber: Aisya Zhafira

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini merujuk pada tujuan awal, yaitu merancang *Environmental Graphic Design (EGD)* yang mampu mengoptimalkan sistem navigasi dan informasi di Taman Hutan Kota Patriot Bina Bangsa sebagai ruang terbuka hijau di pusat Kota Bekasi. Hasil perancangan menunjukkan bahwa *EGD* dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kenyamanan dan kemudahan akses informasi bagi pengunjung taman melalui elemen visual seperti *signage*, *wayfinding*, piktogram, dan tipografi yang komunikatif. Elemen visual dirancang berdasarkan konsep kreatif yang relevan dengan identitas taman, seperti aksen oranye yang energik serta bentuk grafis terinspirasi dari bambu runcing pada monumen, sehingga memperkuat kesan visual sekaligus memperjelas informasi. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan kontribusi nyata dalam pengembangan desain komunikasi visual yang kontekstual di ruang publik terbuka, khususnya pada taman kota yang memiliki nilai ekologis dan historis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aesthetika, N. M., Febriana, P., Andi, F. M., & Recoba, A. M. (2023). Buku ajar komunikasi visual (Cetakan pertama). UMSIDA Press.
- Anggraini, F., & Nathalia, M. (2014). Dasar-dasar desain komunikasi visual. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding design: A complete guide to creating Environmental Graphic Design systems* (2nd ed.). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.
- Clara, M., & Swasty, W. (2017). Dasar-dasar perancangan simbol dan piktogram. Bandung: Penerbit XYZ.
- Faza, M. F., Naufalina, F. E., & Nugraha, N. D. (2023). Perancangan *Environmental Graphic Design* pada Taman Langsung Jakarta Selatan. *e-Proceeding of Art & Design*, 10(6), 9477–9495. Universitas Telkom.

- Farabi, F. M., Hidayat, S., & Resmadi, I. (2021). Perancangan website untuk akses musisi pemula pada ekosistem musik di Kota Bandung. *e-Proceedings of Art & Design*, 8(6).
- Hantari, A., & Ikaputra, I. (2020). *Wayfinding* dalam arsitektur. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 17(2), 96–104. <https://doi.org/10.23917/sinektika.v17i2.11561>
- Mahnke, F. H., & Mahnke, R. H. (2002). Color Effects in Interior Space. *Healing Over-the-Rhine with Light and Color in Architecture*, 43.
- McQuail, D. (2010). *McQuail's mass communication theory* (6th ed.). London: SAGE Publications.
- Mulders, P. (2008). *Visual communication and design*. Publisher ABC.
- Poyner, R. (1992). *Signs, symbols, and design: The role of visual communication*. Publisher DEF.
- Ramadhan, F. N., & Siswanto, R. A. (2018). Perancangan tipografi eksperimental mengenai La Galigo. *e-Proceeding of Art & Design*, 5(3), 2137. Universitas Telkom.
- Ramadhani, A., & Desintha, S. (2019). Perancangan buku interaktif mengenai proses desain grafis bagi pemula di Bandung. *e-Proceeding of Art & Design*, 6(3), 3580. Universitas Telkom.
- Safanayong, Y. (2006). *Desain komunikasi visual: Prinsip dan aplikasi*. Jakarta: Penerbit XYZ.
- Soewardikoen, B. (2013). *Perancangan interior dan komunikasi visual*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Tisnadiwangsa, S. G., Soewardikoen, D. W., & Fauzy, M. T. (2021). Perancangan identitas visual dan media promosi UMKM Sambal Bawang MM. *E-Proceeding of Art & Design*, 8(6), 2705–2719. Universitas Telkom.
- Wheeler, A. (2017). *Designing brand identity: An essential guide for the whole branding team* (5th ed.). Hoboken, NJ: Wiley.
- Wyckoff, M. A. (2014). Definition of *placemaking*: Four different types. *Planning & Zoning News*. https://www.canr.msu.edu/uploads/375/65814/4typesplacemaking_pzn_wyckoff_january2014.pdf