

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi visual, adalah suatu sistem penyampaian pesan melalui segala sesuatu yang dapat dilihat indera penglihatan. Sejak lebih dari 30.000 tahun yang lalu manusia sudah mengenal tanda-tanda dan symbol, mereka menggambarinya di batu maupun di dinding-dinding gua, Hingga sekarang tanda-tanda dan symbol tersebut digunakan sebagai *sign system* diberbagai tempat. Contohnya di gedung-gedung, mall, tempat wisata dan sebagainya.(Kamus Besar Bahasa Indonesia,1994)

Sign system adalah suatu bentuk dari komunikasi yang didalam kehidupan modern sangat dibutuhkan sebagai suatu sarana informasi yang efektif untuk memperlancar kegiatan. Sedangkan fungsi *sign system* adalah mempresentasikan informasi secara konsisten agar orang dapat merasa nyaman dan aman dalam suatu tempat, baik itu karena mereka mematuhi peraturan dan peringatan yang ada, maupun karena mereka dapat mengetahui arah mana mereka harus melangkah. (Christine Suharto Cenadi,1999).

Tanda yang baik lebih dari sekedar tanda yang diletakkan saat dibutuhkan melainkan harus memenuhi syarat lain seperti *legible*, *memorable*, akurat dan dapat dipercaya. Dilihat dari fungsinya, maka *sign system* sangat penting diterapkan di

tempat-tempat wisata khususnya di Kebun Binatang Bandung karena dapat membantu wisatawan-wisatawan yang berkunjung. (Priscilla Y. Wijaya 1999: 1)

Kebun Binatang Bandung merupakan tempat untuk melakukan penelitian dan pengembangan binatang-binatang yang dianggap terancam punah,. Penelitian ini sangat berguna bagi ilmu pengetahuan dan menambah jumlah kekayaan jenis satwa langka sehingga fungsi Kebun Binatang sebagai tempat penelitian dan pengembangan satwa langka dapat terlaksana. Hasil dari penelitian ini dapat berguna untuk pendidikan, dibuat buku yang berisi tentang tingkah laku hewan, encyclopedia binatang dan yang jelas dari penelitian ini bisa berguna bukan hanya untuk kebun binatang sendiri tapi juga untuk pembelajaran anak-anak.

Kebun binatang masih menjadi tempat pelestarian margasatwa yang dilindungi maupun tidak. Namun bagi sebagian orang, kebun binatang dinilai sangat menarik untuk dikunjungi karena merupakan sarana rekreasi yang edukatif. Kebun Binatang Bandung mempunyai beberapa fungsi, yakni selain sebagai tempat perlindungan bagi satwa liar Indonesia dan tanaman langka, juga sebagai tempat rekreasi sekaligus bisa dijadikan tempat pendidikan bagi anak-anak yang ingin mengetahui dan mempelajari satwa liar dan tanaman langka Indonesia. Namun di Kebun Binatang Bandung sarana pembelajaran untuk anak-anak masih kurang dikembangkan. Salah satu kekurangannya adalah papan penamaan hewan yang menjadi media pembelajaran belum dikelola dengan baik. Banyak papan nama yang rusak, berbeda-beda bentuk, ukuran dan warna tanpa menunjukkan suatu pengelompokkan. Huruf yang digunakan pun tidak menarik dan kurang terbaca. Sebaiknya papan penamaan hewan dibuat semenarik mungkin sehingga pengunjung

terutama anak-anak tertarik membacanya. Adanya pengelompokkan hewan melalui warna pada papan nama sehingga memudahkan pengunjung mengetahui jenis hewan tersebut.

Papan penamaan hewan sebaiknya menggunakan ilustrasi karena salah satu fungsi ilustrasi adalah Menonjolkan salah satu keistimewaan pesan, yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan citra perusahaan. Ilustrasi juga dapat merangsang minat konsumen untuk memperhatikan dan membaca pesan secara keseluruhan. Ilustrasi yang digunakan adalah gambar manual karena menimbulkan respon atau emosi dan dapat bercerita dibandingkan fotografi. Oleh karena itu gambar manual banyak digunakan untuk cerita anak, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan anak-anak, yang biasanya bersifat imajinatif. (Christine Suharto Cenadi, 1994)

Papan penamaan hewan sebaiknya memperhatikan warna-warna yang digunakan sebagai backgroundnya. Karena warna dapat berfungsi sebagai pengklasifikasian jenis hewan. Misalnya di dalam kebun binatang, hewan mamalia dikelompokkan ke dalam warna kuning karena tidak berbahaya, hewan-hewan yang buas dikelompokkan menjadi warna merah, dan seterusnya sehingga warna juga dapat berfungsi sebagai pendukung dari *sign system*.

Dalam menggunakan huruf untuk papan penamaan hewan harus sesuai dengan 4 prinsip pokok tipografi, yaitu *Legibility*, *Readability*, *Visibility*, *Calrity*, Huruf juga dapat memberikan berbagai macam kesan, misalnya kesan feminim, *fun*, elegan dan sebagainya sehingga dapat membuat papan penamaan hewan menjadi lebih menarik. (Priscilla Y. Wijaya 1999: 1)

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan masalah

- Bagaimana membuat *sign system* yang edukatif yang menarik dan dapat dipahami bagi anak-anak
- Bagaimana membuat *sign system* yang dapat menjadi ciri khas atau identitas dari Kebun Binatang Bandung
- Bagaimana membuat *sign system* yang dapat berfungsi memperindah dan membangun kenyamanan di Kebun Binatang Bandung

1.2.2 Ruang Lingkup

Objek yang diteliti : *sign system* yang berada di dalam Kebun Binatang Bandung

Ruang lingkup perancangan dibatasi pada signage yang berada di dalam Kebun Binatang Bandung, mencakup papan logo kebun binatang, papan nama binatang, papan peringatan, papan petunjuk arah, papan larangan, papan peringatan, peta lokasi.

Lokasi : di Kebun Binatang Bandung

Waktu penelitian dan perancangan : Januari – Juni 2009

1.3 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1.3.1 Tujuan Perancangan

- Untuk membuat *sign system* yang edukatif yang menarik dan dapat dipahami bagi anak-anak
- Untuk membuat *sign system* yang dapat menjadi ciri khas atau karakter dari Kebun Binatang Bandung

- Untuk membuat *sign system* yang dapat berfungsi memperindah dan membangun kenyamanan di Kebun Binatang Bandung

1.3.2 Manfaat Perancangan

- Kelengkapan *sign system/system* tanda di Kebun Binatang Bandung
- Membuat masyarakat yang berkunjung ke Kebun Binatang Bandung mengetahui dan memanfaatkan *sign system* yang ada sebagai sarana yang edukatif
- Menumbuhkan rasa kasih sayang anak-anak kepada hewan
- Mengajarkan kepada anak-anak tentang keanekaragaman hewan

1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

1.4.1 Subyek atau Objek perancangan

Sign system dari Kebun Binatang ini merupakan objek utama yang diangkat dari perancangan, mencakup penamaan hewan, papan nama binatang, papan peringatan, papan petunjuk arah, papan larangan, papan peringatan, peta lokasi. Akan di teliti apakah *sign system* yang ada di Kebun Binatang Bandung dapat menjadi sarana yang edukatif bagi anak-anak.

Data awal

Kebun Binatang Bandung

Jl. Taman Sari no.6

Bandung 40132

Telp. +6222 250 2770

Waktu Buka : Setiap hari (PK. 07.00 – 17.00)

1.4.2 Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penggabungan antara teknik pengamatan langsung dan tidak langsung guna memperoleh informasi yang dibutuhkan baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

- Penelitian Pustaka

Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data-data dan informasi pelengkap dengan bantuan buku-buku literature, referensi, internet, dan lain-lain.

- Penelitian lapangan

Penelitian ini diperlukan untuk mendapatkan secara realitas mengenai system tanda atau *sign system* yang ada di Kebun Binatang Bandung.

Bentuk penelitian yang digunakan adalah wawancara, dan penyebaran kuesioner. Lokasi pengumpulan data adalah di sekitar Kebun Binatang Bandung, serta di tempat-tempat umum yang berada di Bandung.

1.5 Skema Perancangan

Perancangan *sign system* yang edukatif ini memiliki lima bagian yaitu pendahuluan, landasan teori, data dan analisis masalah, pemecahan masalah, dan penutup. Dalam pendahuluan membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan serta metode perancangan yang didalamnya mencakup metode pengumpulan data.

Pada bab kedua, membahas landasan teori yang digunakan dalam pembuatan *sign system* yang edukatif, mencakup bagaimana *sign system* yang cocok untuk anak-anak berumur 6-12 tahun. Pada bab ketiga yaitu data dan analisis masalah yang ada

di Kebun Binatang mencakup sejarah perusahaan, tinjauan terhadap proyek yang sejenis dan analisis terhadap permasalahan berdasarkan data dan fakta.

