

**PERANCANGAN REDESIGN ENVIRONMENTAL
GRAPHIC DESIGN PADA TAMAN LALU LINTAS
BANDUNG**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Pada
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Institut Teknologi Nasional Bandung

Bandung, 16 Agustus 2023

Mengetahui / Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.
NID/NIDK: 0416086901

Dosen Pembimbing II



Wuri Widvani Hapsari, S.Ds., M.Ds.
NID/NIDK: 0403058910

Program Studi DKV
Ketua,


DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Aldrian Agusta, S.Sn., M.Ds.
NID/NIDK: 0416086901

PERANCANGAN REDESIGN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN PADA TAMAN LALU LINTAS BANDUNG

HANIFAH YASMIN¹, ALDRIAN AGUSTA², WURI WIDYANI HAPSARI³

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

Email : hanifahyasmin28@gmail.com

ABSTRAK

Kota Bandung dikenal sebagai kota Kembang yang memiliki sejarah dalam hal perkembangan tata kota yang ramah lingkungan. Salah satu taman kota itu adalah Taman Lalu Lintas Bandung. Taman Lalu Lintas Bandung memiliki ciri khasnya sendiri yaitu taman kota yang dilengkapi dengan edukasi mengenai lalu lintas. Namun sayangnya petunjuk arah pada Taman Lalu Lintas Bandung terkesan kurang informatif dan juga tidak menarik secara visual. Pada penelitian ini, saya sebagai peneliti mencoba membuat desain ulang untuk EGD (Environmental Graphic Design) yang berada di Taman Lalu Lintas. Outputnya terdapat signage dan juga peta tematik untuk Taman Lalu Lintas Bandung yang diharapkan bisa menjadi lebih informatif, menarik secara visual dan masih cocok di mata Target Audiens.

Kata kunci: Taman Kota, Taman Lalu Lintas, Edukasi, EGD, Informatif

ABSTRACT

Bandung is known as the Flower City which has a history in terms of the development of environmentally friendly urban planning. One of the city parks is the Bandung Traffic Park. Bandung Traffic Park has its own characteristics, a city park that is also served as an education media for children regarding traffic laws in Indonesia. But unfortunately the EGD (Environmental Graphic Design) in Bandung Traffic Park seem less informative and also visually unattractive. As a researcher, I tried to redesign the EGD (Environmental Graphic Design) located at Bandung Traffic Park. The output is signage and also a thematic map for the Bandung Traffic Park which is expected to be more informative, visually appealing and still suitable in the eyes of the Target Audience.

Keywords: City Park, Traffic Park, Education, EGD, Informative

1. PENDAHULUAN

Kota Bandung dikenal sebagai kota Kembang yang memiliki sejarah dalam hal perkembangan tata kota yang ramah lingkungan. Di kota Bandung sendiri terdapat lebih dari 600 taman kota, disamping fungsinya sebagai paru - paru kota, taman kota juga cocok menjadi tempat membangun keakraban bersama sahabat, tempat alternatif untuk berwisata keluarga atau tempat untuk sekedar bersantai melepaskan kepenatan di akhir pekan.

Menurut Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 05/PRT/M/2008, dinyatakan bahwa Ruang Terbuka Hijau (RTH) taman kota adalah taman untuk melayani penduduk kota atau bagian dari wilayah perkotaan. Taman kota dapat dimanfaatkan penduduk untuk melakukan berbagai kegiatan sosial pada satu kota atau bagian wilayah kota yang dilengkapi dengan fasilitas olahraga, taman bermain anak dan balita, fasilitas rekreasi, taman khusus lansia, taman bunga, semua fasilitas ini terbuka untuk umum.

Salah satunya adalah Taman Lalu Lintas atau Taman Ade Irma Suryani Nasution yang sudah berdiri sejak tahun 1951 merupakan taman kota yang menjadi tempat rekreasi yang berada di kota Bandung. Taman Lalu Lintas sendiri merupakan ruang terbuka publik tematik yang dilengkapi dengan area rekreasi dan juga area edukasi tentang lalu lintas yang diutamakan untuk anak-anak. Taman Lalu Lintas Bandung pun menjadi taman kota di Bandung yang dilengkapi dengan area edukasi bagi anak karena selain adanya taman kota juga tersedia TK di dalam area Taman Lalu Lintas Bandung.

Beberapa tempat rekreasi di Bandung cenderung sudah memiliki EGD yang layak dan juga dapat menarik perhatian pengunjung. Namun sayangnya Taman Lalu Lintas walaupun sudah memiliki EGD tetapi EGD yang terdapat pada Taman Lalu Lintas cenderung kurang informatif dan juga karena sudah lama tidak diubah EGD yang terdapat di Taman Lalu Lintas sudah terlihat tidak layak dan juga tidak menarik secara visual.

2. METODE

2.1 Metode Penelitian

Metode Penelitian yang akan digunakan adalah berupa metode kualitatif yang merupakan suatu strategi inkuiri (Yusuf 2013) metode kualitatif bertujuan untuk menekankan pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol manapun yang mendeskripsikan tentang suatu fenomena, yang bersifat alami dan dengan cara pandang yang menyeluruh.

2.1.1 Studi Literatur

Merupakan metode penelitian dengan mencari informasi tambahan melalui buku, literatur, artikel, dsb. Informasi yang diperoleh merupakan informasi mengenai EGD (*Environmental Graphic Design*) seperti buku dari Chrish Calori (2015) yang berjudul *Signage and Wayfinding Design*, Per Morrellup (2005) yang berjudul *Wayshowing: A Guide To Enviromental Signage ; Principles & Practices*.

2.1.2 Observasi

Pada penelitian perancangan Signage, dibutuhkannya pengumpulan data lapangan dengan melakukan kunjungan ke taman lalu lintas dan observasi. Tujuan dari penelitian observasi ini adalah untuk mendapatkan hasil aspek-aspek kegiatan dan juga mobilitas pengunjung yang ada di kawasan Taman Lalu Lintas Bandung

2.1.3 Kuesioner

Penyebaran kuesioner yang membahas tentang objek penelitian dilakukan untuk mengetahui informasi dari target audiens dan juga pandangan target audiens terhadap penelitian ini.

2.2 Metode Perancangan

Untuk perancangannya akan menggunakan metode *Design Thinking*. Ada 5 tahap pada *Design Thinking*, yaitu:

- **Emphatize**

Target audiens, personifikasi, *insight*, wawancara, kuesioner, SWOT, AISAS, dan *Think, Feel, Do*.

- **Define**

Problem statement, problem solution, dan What to say.

- **Ideate**

How to say, tone & manner, tipografi, warna, referensi, visual, message planning

- **Prototype**

Perancangan visual & final *design prototype*

- **Test**

Uji coba kepada target audiens.

3. HASIL DAN ANALISIS DATA

3.1 SWOT

Metode yang akan digunakan untuk menganalisis permasalahan yang ada pada *Environmental Graphic Design* Taman Lalu Lintas adalah dengan metode SWOT.

- **Strength**

Menggunakan pendekatan yang informatif dan lebih *friendly* bagi orang tua dan anak dan bisa menjadi contoh EGD bagi tempat rekreasi lainnya.

- **Weakness**

Penggunaan visual yang kurang cocok untuk target audiens, kurang cocoknya material *signage* untuk area outdoor sehingga cepat rusak, dan pemilihan warna yang kurang cocok bagi target audiens.

- **Opportunity**

Membuat sign yang lebih jelas keterbacaannya dibandingkan *signage* yang sudah ada dan membuat sign dengan warna yang *colorful* dan *friendly* bagi orang tua dan anak tetapi tetap seimbang dengan sign lalu lintas yang ada di Taman Lalu Lintas Bandung.

- **Threats**

Signage yang sudah ada pada Taman Lalu Lintas Bandung terlihat lebih menarik, banyak tempat wisata lain yang lebih menarik yang dapat membuat Taman Lalu Lintas menjadi terlupakan dan target audiens yang tidak terlalu memperhatikan petunjuk arah

3.2 Matriks SWOT

Matriks SWOT adalah lanjutan dari analisis SWOT. Pada tahapan ini peneliti dapat membedakan faktor eksternal dan juga internal untuk mengantisipasi ancaman dan membuat peluang pada penelitian ini.

- ***Strengths + Opportunities***

Perancangan EGD yang lebih menarik dan informatif yang disertai dengan keterbacaan yang jelas dan juga dengan warna yang coloful dan friendly bagi target audiens.

- ***Weakness + Opportunities***

Menggunakan pengayaan visual yang *friendly* dimata target audiens dan memilah warna yang cocok untuk target audiens dan masih seimbang dengan *sign* lalu lintas yang ada di Taman Lalu Lintas Bandung.

- ***Strengths + Threats***

Membuat *signage* yang lebih menarik bagi target audiens dibandingkan dengan *signage* yang sudah ada.

- ***Weakness + Threats***

Memilih material yang cocok untuk *signage* yang terletak diluar ruangan supaya tidak cepat rusak seperti *signage* yang sudah ada pada Taman Lalu Lintas dan memilih warna yang lebih cocok bagi target audiens supaya dapat menarik target audiens untuk melihat petunjuk arah.

3.3 Problem Statement

Problem Statement dari penelitian ini adalah kurang menariknya dan kurang jelasnya sistem informasi EGD untuk orang dewasa dan anak kecil di Taman Lalu Lintas sehingga membuat pengunjung kebingungan, ada juga beberapa tempat yang tidak diberi tanda *signage* dan tidak ada arahan menuju pintu keluar sehingga membuat bingung pengunjung.

3.4 Segmentasi Target

Target Audiens pada penilitian ini yaitu merupakan orang tua umur 25 - 35 tahun yang memiliki anak yang berumur 5-11 tahun yang sering menghabiskan waktu bermain bersama anak dan juga menyukai liburan yang harganya terjangkau dan juga mudah diakses.

3.5 Personifikasi Target



Gambar 1. Profil Karimah Nur Nabila

Karimah Nur Nabila umur 27 tahun, yang merupakan karyawan negeri yang berdomisili di Kota Bandung. Karimah adalah seorang karyawan negeri yang bekerja sebagai Notaris. Karimah memiliki putri yang bernama Lia yang berusia 5 tahun. Karimah dan keluarga merupakan keluarga sederhana. Karimah dan keluarganya sering menghabiskan waktu weekend dengan menonton film di rumah, berjalan - jalan ke mall, piknik bersama keluarga dan berjalan - jalan ke taman kota.

Salah satu taman kota yang sering Karimah kunjungi adalah Taman Lalu Lintas Bandung. Sejak kecil sampai mempunyai anak, Karimah masih mengunjungi Taman Lalu Lintas. Menurutny Taman Lalu Lintas sudah menjadi lebih bagus dibandingkan yang dulu tetapi Karimah mengalami kesulitan saat membaca peta yang menurutnya kurang jelas dan juga petunjuk arah yang kurang jelas dan penempatannya yang kurang enak. Karimah berharap adanya petunjuk arah yang cocok untuk orang tua dan juga anak dan peta yang lebih jelas supaya memudahkan pengunjung.

3.6 Consumer Insight

- **Wants**

Petunjuk arah yang informatif.

- **Fears**

Kurang jelasnya petunjuk arah dan informasi yang ada pada peta dan petunjuk arah di Taman Lalu Lintas sehingga membuat pengunjung kebingungan.

- **Needs**

Petunjuk arah yang mudah dipahami dengan visual yang menarik.

- **Dreams**

Petunjuk arah yang dapat langsung dimengerti dengan sekali lihat.

3.7 Message Planning: Lasswell Model of Communication

Merupakan perencanaan yang dibuat untuk mencari cara bagaimana luaran penelitian ini akan mencapai target audiens, yang terdiri dari *who, says what, in which channel, to whom, dan with what effect*.

- **Who**

Taman Lalu Lintas Bandung yang merupakan taman kota dengan fasilitas edukasi lalu lintas bagi anak yang sudah berdiri sejak tahun 1951.

- **Says What**

"Petunjuk arah Informatif dan friendly bagi orang tua dan anak di Taman Lalu Lintas Bandung"

Yaitu dengan menyediakan petunjuk arah yang informasinya dapat dengan mudah dipahami oleh pengunjung yang merupakan orang tua dan juga anak kecil.

- **In Which Channel**

Disampaikan melalui media utama yaitu *signage* dan peta tematik yang di implementasikan pada Taman Lalu Lintas dan disertai dengan media pelengkap seperti poster digital yang

menjelaskan secara singkat tentang Taman Lalu Lintas dan juga peta lokasinya yang dapat diakses dengan QR Code.

- **To Whom**

Kepada para pengunjung yang berasal dari Bandung dan juga luar Bandung yang ingin liburan disertai dengan edukasi mengenai lalu lintas kepada anak dengan harga yang terjangkau dan akses yang mudah.

- **With What Effect**

Para pengunjung dapat dengan mudah menjalani mobilitasnya pada kawasan Taman Lalu Lintas Bandung.

3.8 Think, Feel, Do

- **Think**

Memberikan petunjuk arah yang dapat memudahkan pengunjung untuk menemukan arah yang akan mereka tuju saat melakukan mobilitasnya pada Taman Lalu Lintas.

- **Feel**

Diharapkan dapat membantu para pengunjung yang memasuki Taman Lalu Lintas, dan juga dapat membuat pengunjung lebih nyaman dan tidak kebingungan saat mengunjungi Taman Lalu Lintas.

- **Do**

Pengunjung dapat dengan mudah mengikuti *signage* dan peta tematik yang sudah dirancang pada Taman Lalu Lintas.

3.9 Promblem Solution

Meningkatkan kejelasan informasi yang ada di kawasan Taman Lalu Lintas dan juga membuat EGD yang menarik yang bagi orang dewasa dan juga anak kecil supaya anak juga dapat mengetahui arah dan tidak tersesat.

3.10 Creative Approach: Problem Solving

Pada Perancangan ini dipilih teknik pendekatan kreatif Problem Solving. Problem Solving ini bertujuan untuk memberi solusi pada masalah yang ada. Sesuai dengan masalah yang ada yaitu dibutuhkannya petunjuk arah yang lebih informatif bagi para pengunjung di Taman Lalu Lintas.

3.11 Tone & Manner

- **Friendly & Colorful**

Disesuaikan dengan TA yang merupakan orang dewasa dan anak kecil.

- **Informatif**

Supaya dapat membantu para pengunjung yang berada di Taman Lalu Lintas.

- **Lalu Lintas**

Menggunakan aspek-aspek yang terdapat pada lalu lintas seperti cone jalan, lampu lalu lintas, dll.

3.12 Media

Media utama akan berupa EGD sebagai pembenahan dari EGD lama Taman Lalu Lintas Bandung serta menyesuaikan EGD dengan sistem yang digunakan oleh Taman Lalu Lintas Bandung. Media tersebut yaitu, info map kawasan wisata mewakili sign orientasi, panel penunjuk arah mewakili sign direksi, dan rambu peraturan dan tata tertib mewakili sign regulasi.

Dan disertai dengan media pendukung yaitu poster digital yang dapat diakses dengan QR Code, totebag dan juga sticker.

3.13 Tipografi

Menggunakan tipografi Sans Serif yang simple untuk menyeimbangi dengan visual yang terkesan colorful. Dalam perancangan ini saya memilih *font* Montserrat, untuk *Headline* saya menggunakan *font* Montserrat *ExtraBold*, *Sub Headline* menggunakan *font* Montserrat *SemiBold*, dan untuk *Bodytext* saya menggunakan *font* Montserrat *Regular*.

3.14 Color Palette

Warna yang digunakan menyesuaikan dengan target audiensnya yaitu warna - warna yang *colorful*.



Gambar 2. Color Palette

3.15 Referensi Visual



Gambar 3. Referensi Signage dan Peta Tematik. (Sumber: Behance, Pinterest)

3.16 Progress Visual

3.16.1 Logo



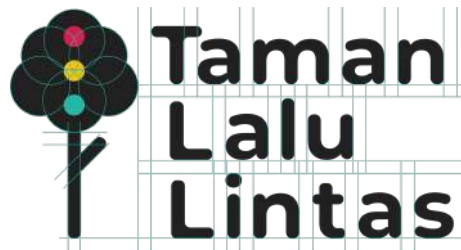
Gambar 4. Logo Taman Lalu Lintas

Logo adalah elemen identitas yang paling terlihat, Logo adalah representasi umum dari identitas Taman Lalu Lintas Bandung.

Logogram ini terinspirasi dari Taman Lalu Lintas yang merupakan taman kota dan juga tempat edukasi lalu lintas bagi anak.

3.16.2 Guideline Logo

Berikut ini adalah *guideline* logo Taman Lalu Lintas Bandung.

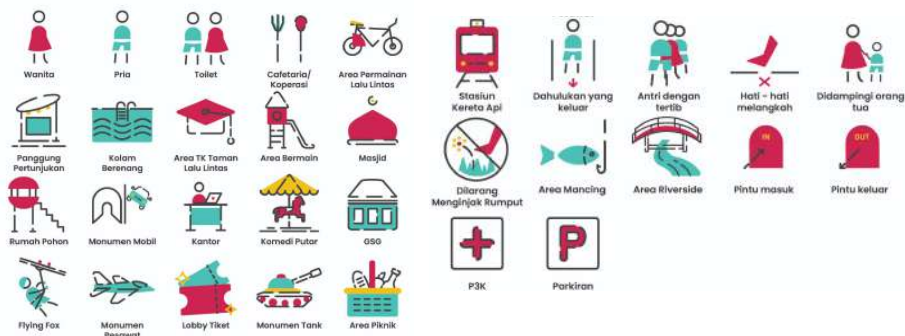


Gambar 5. Guideline Logo Taman Lalu Lintas

3.16.3 Pictogram

Pada pembuatan Pictogramnya saya menggunakan sistem grid berbasis Pixel supaya lebih fleksibel dan ketika diimplementasikan dengan mudah. Pictogram ini terinspirasi dari garis jalan yang sering ditemui di Indonesia, yaitu garis jalan yang putus - putus dan garis jalan yang diberi warna full yang kemudian disesuaikan lagi dengan tone and manner.

3.16.4 Hasil Pictogram



Gambar 6. Pictogram Taman Lalu Lintas

3.16.5 Material Signage

- Sticker Vinyl

Merupakan sticker dengan bahan yang tahan akan air dengan tekstur menyerupai plastik.

- Plat Besi

Plat besi digunakan sebagai pijakan kaki pada beberapa sign karena bahannya yang kokoh dan tahan cuaca dingin maupun panas.

- Akrilik

Akrilik merupakan salah satu material yang banyak dipakai dalam pembuatan signage, akrilik tidak mudah pecah dan tahan terhadap cuaca panas maupun dingin jika dibandingkan dengan material lainnya.

3.16.6 Identification Sign

Identification Sign adalah *signage* yang mengidentifikasi suatu tempat ataupun lokasi. digunakan sebagai penanda fasilitas umum pada Taman Lalu Lintas Bandung. Bentuk sign yang dipilih yaitu *Freestanding / Ground-Mounted*, yaitu bagian bawah pada sign menancap di bawah dan dipasang secara horizontal.



Gambar 7. Final Design Identification Sign

3.16.7 Directional Sign

Directional Sign adalah merupakan *sign* yang memuat informasi berupa petunjuk arah ke berbagai area/tempat yang berfungsi untuk membantu mengarahkan pengunjung ke tujuannya. Bentuk sign yang dipilih yaitu *Freestanding / Ground-Mounted*, yaitu bagian bawah pada sign menancap di bawah dan dipasang secara horizontal.



Gambar 8. Final Design Directional Sign

3.16.8 Directory Sign

Directory Sign ini memuat informasi untuk memberitahu kepada pengunjung ada area apa saja di dalam. Bentuk sign yang dipilih yaitu Freestanding / Ground-Mounted, yaitu bagian bawah pada sign menancap di bawah dan dipasang secara horizontal.



Gambar 9. Final Design Directory Sign

3.16.9 Regulation Sign

Regulation Sign ini memuat informasi untuk memberitahu kepada pengunjung ada area apa saja di dalam. Bentuk sign yang dipilih yaitu Freestanding / Ground-Mounted, yaitu bagian bawah pada sign menancap di bawah dan dipasang secara horizontal.



Gambar 10. Final Design Regulation Sign

3.16.10 Buku GSM

Brand guidelines atau *Graphic Standard Manual* adalah buku yang berisikan tentang aturan logo, pemilihan jenis *font*, *layout*, *pattern*, dan segala elemen yang digunakan pada perancangan ini.



Gambar 11. Final Design Buku GSM

3.16.11 Poster Digital

Poster Digital yang dapat di scan dengan barcode berisikan sejarah singkat Taman Lalu Lintas Bandung dan juga peta kawasan Taman Lalu Lintas Bandung.



Gambar 12. Final Artwork Poster Digital

3.17. 12 Sticker & Tote Bag

Sticker dan tote bag menjadi media pendukung yang berisikan desain logo dan juga ikon pada perancangan ini.



Gambar 13. Final Mockup Sticker & Tote Bag

3.17. 13 Test

Uji coba dilakukan kepada target audiens dengan usia 27 tahun dan anak kecil usia 11 tahun. Uji coba ini dilakukan untuk menguji efektifitas dari EGD dan juga keterbacaan dari EGD.



Gambar 14. Uji Coba Buku GSM dan Prototype EGD

4. KESIMPULAN

Dari perancangan ini dapat disimpulkan bahwa, pengunjung Taman Lalu Lintas Bandung membutuhkan EGD (*Environmental Graphic Design*) yang lebih informatif dan juga lebih *friendly* bagi anak kecil. Dengan adanya perancangan ini diharapkan bisa lebih membantu para pengunjung yang datang ke Taman Lalu Lintas Bandung.

Masukan untuk perancangan ini adalah sebaiknya saya membedakan ikon, simbol dan juga pictogram yang saya buat dan juga harus mempertimbangkan lagi apakah material yang digunakan untuk pembuatan *sign system* ini sudah bagus untuk lingkungan Taman Lalu Lintas Bandung, disarankan juga untuk membranding kembali saja Taman Lalu Lintas Bandung secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Seeley, Ivor H. (1979). *Outdoor Recreation And The Urban Environment*, Mac Milan.
- Calori, Chris, and David Vanden-Eynden. (2015). *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*.
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. F
- Website Taman Lalu Lintas Bandung. Diakses dari <http://tamanlalulintasbandung.com/>
- Segal, Ryan. (2015). *PLAYFINDING Child-Friendly Wayfinding as a Tool for Children's Independent Mobility in the Exchange District of Winnipeg, Manitoba*.
- Mootee, I. (2013). *Design Thinking for Strategic Innovation: What They Can't Teach You at Business or Design School*.
- Mootee, IF. Ilmiajayanti, and D. I. Kusumo Dewi. (2015). *Persepsi Pengguna Taman Tematik Kota Bandung Terhadap Aksesibilitas dan Pemanfaatannya*.
- Peraturan Menteri PU Nomor 05/Prt/M/2008. (2008). *Pedoman Penyediaan dan Pemanfaatan Ruang terbuka Hijau di Kawasan Perkotaan*.