

Perancangan Design Signage untuk Bumi Karuhun Kadudampit - Institut Teknologi Nasional

RAHMA MELATI S. 1, ALDRIAN AGUSTA 2

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL, INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL

rahmaamelati@gmail.com

ABSTRAK

Bumi Karuhun Kadudampit adalah sebuah organisasi yang berkomitmen untuk mendorong dan mengupayakan keseimbangan ekologi, sosial, dan budaya yang selaras dengan prinsip perlindungan, pelestarian, dan pemanfaatan alam semesta, seperti yang diwarisi dari para pendahulu. Bumi Karuhun berfungsi sebagai Learning Center.

Sebagai salah satu lokasi penting yang mempromosikan nilai-nilai pelestarian alam dan pembangunan berkelanjutan, Bumi Karuhun Kadudampit adalah destinasi yang banyak dikunjungi oleh pengunjung yang ingin memahami ekosistem alam dan nilai-nilai lingkungan. Namun, saat ini terdapat kebutuhan untuk perbaikan desain, penataan ulang, dan pengaturan ulang sistem Environmental Graphic Design di Bumi Karuhun Kadudampit.

Environmental Graphic Design (EGD) adalah pendekatan desain yang berfokus pada menciptakan pengalaman yang informatif bagi pengunjung dalam lingkungan fisik, seperti tempat-tempat wisata, kedai, taman, dan tempat lainnya. Dalam konteks Bumi Karuhun Kadudampit, EGD dapat membantu dalam memberikan panduan yang jelas kepada pengunjung tentang lokasi, informasi lingkungan, dan nilai-nilai yang dipegang oleh yayasan. **Kata kunci:** Environmental Graphic Design, Bumi Karuhun, Alam

Abstract

Bumi Karuhun Kadudampit is an organization committed to encouraging and seeking ecological, social and cultural balance in harmony with the principles of protection, preservation and utilization of the universe, as inherited from its predecessors. Bumi Karuhun functions as a Learning Center.

As an important location that promotes the values of nature conservation and sustainable development, Bumi Karuhun Kadudampit is a destination visited by many visitors who want to understand natural ecosystems and environmental values. However, currently there is a need for design improvements, restructuring

and resetting of the Environmental Graphic Design system at Bumi Karuhun Kadudampit.

Environmental Graphic Design (EGD) is a design approach that focuses on creating informative experiences for visitors in physical environments, such as tourist attractions, shops, parks, and other places. In the context of Bumi

Karuhun Kadudampit, EGD can help in providing clear guidance to visitors about the location, environmental information and the values held by the foundation.

Keywords: Environmental Graphic Design, Bumi Karuhun, Nature

1. PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan

Bumi Karuhun Kadudampit adalah tempat wisata Eco-Educational yang berlokasi di Jl. Kadudampit, Gede Pangrango, Kec. Kadudampit, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat. Bumi Karuhun adalah tempat berkumpulnya komunitas-komunitas pencinta alam dan orang-orang yang aktif dalam kegiatan outdoor. Komunitas yang terlibat biasanya merupakan Teater Sajiwa, Nawasena (pengrajin bambu), Himpunan Mahasiswa Pencinta Alam, Ekstrakurikuler foto dan video, Ekstrakurikuler Seni rupa.

Area Bumi Karuhun yang cukup besar yaitu 2 hektar, merupakan tujuan komunitas untuk belajar dan memahami alam, Bumi Karuhun mempunyai potensi besar untuk memberi edukasi ke pengunjung yang belum pernah datang. Wilayah Bumi Karuhun merupakan area terbuka hijau yang sangat mendukung untuk berkegiatan outdoor.

Karena visi dan misi Bumi Karuhun untuk melestarikan alam, tanaman Bambu menjadi identitas Bumi Karuhun sebagai material arsitektur, program pemanfaatan bambu untuk kerajinan, penggunaan bambu sebagai properti teater dan lain-lain. Hal ini dilakukan sebagai gerakan alternatif untuk mencapai tujuan keberlanjutan alam.

Bumi Karuhun sebagai tempat wisata Eco-Educational yang akan didatangi oleh berbagai komunitas, Bumi Karuhun membutuhkan sign system yang memadai. Bumi Karuhun memiliki kedai Awitali yang sudah ada signage untuk toilet dan musholla, tetapi belum terstruktur dan selaras dengan identitas Bumi Karuhun dan belum ada signage untuk tempat-tempat lain di area Bumi Karuhun menjadi kurang efektif dan informatif untuk pengunjung berorientasi di Bumi Karuhun. Solusinya adalah perancangan Environmental Graphic Design di area Bumi Karuhun.

Penataan ulang Environmental Graphic Design di Bumi Karuhun diperlukan dengan tujuan agar pengunjung dapat berorientasi di lokasi dan dapat menjadi edukatif untuk pengunjung. Perbaikan desain dapat meningkatkan pelayanan di Bumi Karuhun. Pembuatan signage dan infografis dapat membantu masyarakat untuk memahami edukasi yang sudah ada di Bumi Karuhun.

1.2 Rumusan Masalah

Data dan Fakta

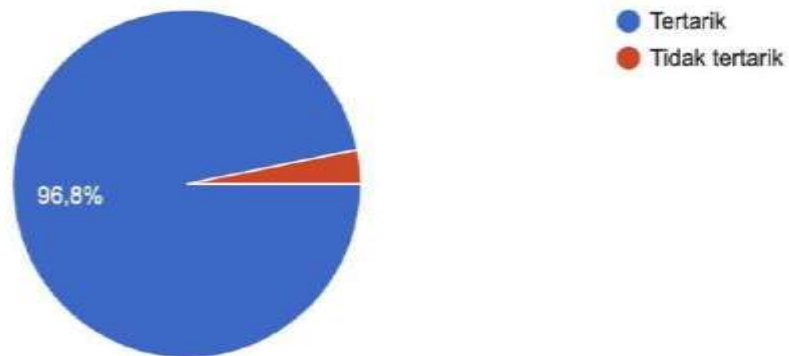
Bumi Karuhun Kadudampit merupakan miniatur ekosistem hutan dan hidro-Orologi (tata siklus air), area seluas 2,08 hektar pada + 800 MDPL, berada di Kampung Cibunar, Desa Gedepangrango, Kecamatan Kadudampit, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat atau 6 KM sebelum pintu masuk Taman Nasional Gede-Pangrango atau 5 KM dari arah Kota Cisaat, Sukabumi menuju Situ Gunung, Taman Nasional Gede-Pangrango, secara geografis area ini terletak pada 6086'LS dan 1060917' BT.

Keberadaan 7 jenis capung di lokasi ini memberi indikasi kuat bahwa lingkungan sungai Cigunung yang membelah area "Bumi Karuhun Kadudampit" dan berhulu di kaki gunung Gede dalam kondisi lingkungan perairan yang baik sehingga menjadi penting menjaga kelestariannya mulai dari hulu hingga ke hilir bagi manusia yang berada dekat maupun jauh.

Sebagai percontohan pembelajaran dan penguatan masyarakat dalam mewujudkan "Tujuan Pembangunan Dunia" "Sustainable Development Goals" (SDG's) dengan 17 tujuan globalnya.

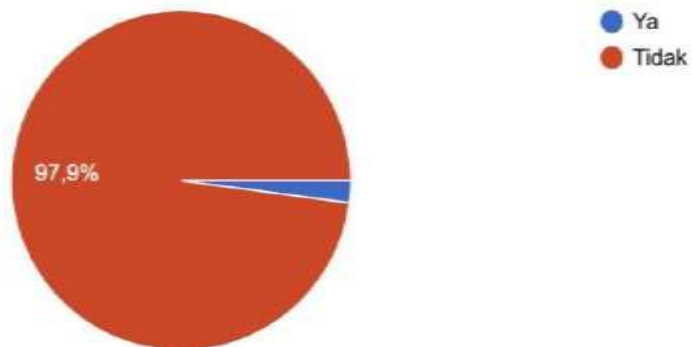
Apakah anda tertarik dengan tempat wisata yang memiliki konsep Eco-Educational Tourism?

95 jawaban



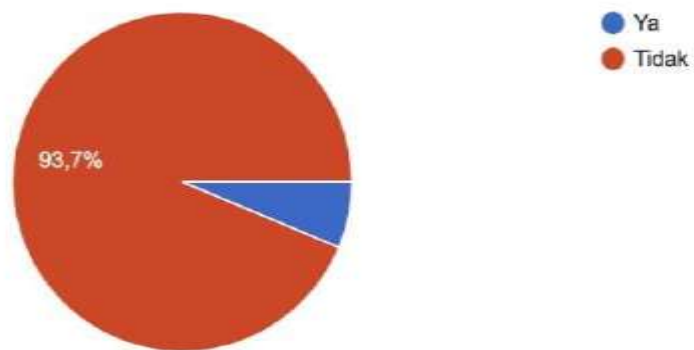
Apakah anda mengetahui Bumi Karuhun mempunyai konsep Eco-Educational Tourism?

95 jawaban



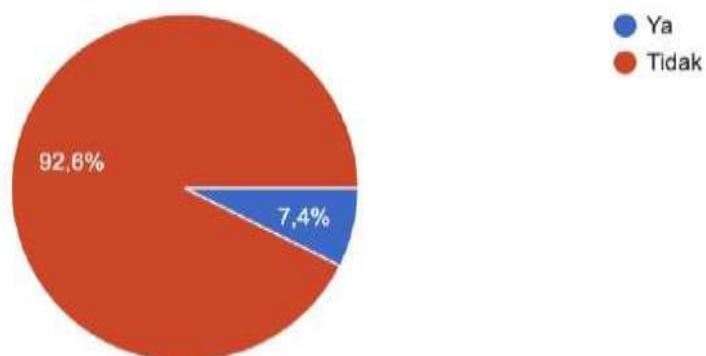
Apakah anda mengetahui Bumi Karuhun mempunyai pembuatan kompos dari sampah organik?

95 jawaban



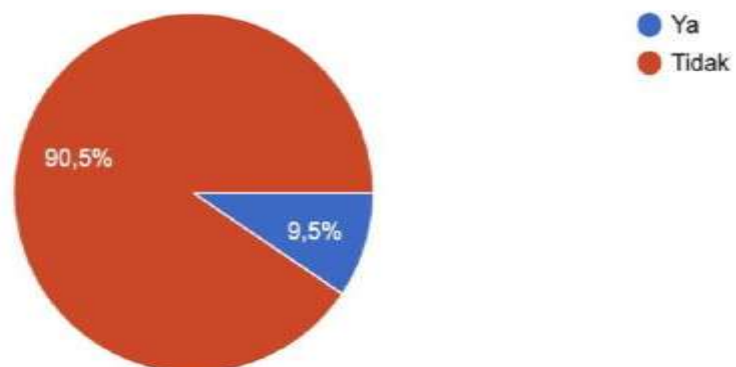
Apakah anda mengetahui Bumi Karuhun mempunyai kebun aren?

95 jawaban



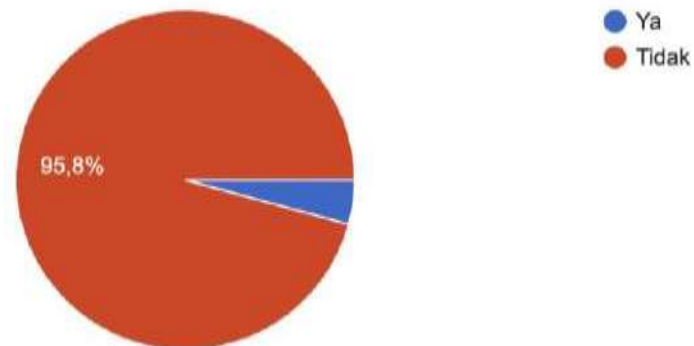
Apakah anda mengetahui Bumi Karuhun memiliki kebun bambu?

95 jawaban



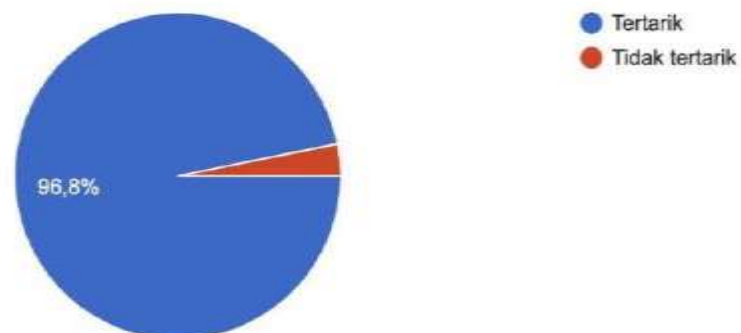
Apakah anda mengetahui Bumi Karuhun memiliki taman herbal?

95 jawaban



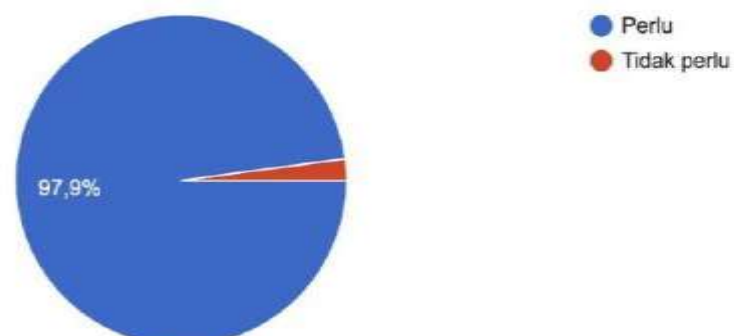
Apakah anda tertarik untuk belajar dan mengetahui taman herbal, kebun bambu, kebun aren dan kompos?

95 jawaban



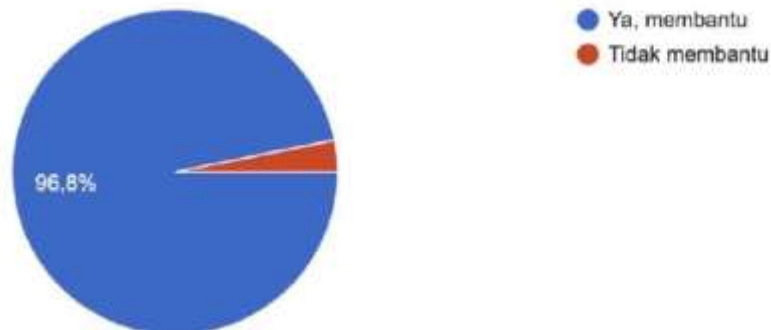
Apakah anda rasa dibutuhkan signage yang informatif sebagai edukasi untuk taman herbal, kebun bambu, kebun aren dan kompos di Bumi Karuhun?

95 jawaban



Apakah dengan adanya signage yang informatif dapat membantu anda untuk mengetahui taman herbal, kebun bambu, kebun aren dan kompos di Bumi Karuhun?

95 jawaban



96,8% dari 95 jawaban setuju dengan pembuatan signage yang informatif agar dapat membantu mengetahui lokasi taman herbal, kebun bambu dan kompos di Bumi Karuhun. Minimnya informasi petunjuk arah untuk bambu, gula aren, taman herbal dan kompos di Bumi Karuhun membuat pengunjung tidak mengetahui keberadaan tempat tersebut.

A. Masalah Umum

Kondisi lingkungan alam yang kasar dapat menciptakan tantangan bagi pengunjung, dan signage dapat membantu meningkatkan kenyamanan dan keselamatan pengunjung.

Adanya fitur Bumi Karuhun seperti sungai, perpustakaan, taman herbal yang tidak terlihat dari luar. Maka banyak orang tidak mengetahui ada fitur lain Bumi Karuhun selain kedai kopi. Dengan perancangan signage petunjuk arah, orang bisa mengetahui adanya fitur-fitur lain Bumi Karuhun.

B. Masalah DKV

Peletakan sign system masih sangat minim dan kurang terstruktur yang membuat keberadaan sign system ini tidak efektif dan kurang informatif.

Masih tidak adanya petunjuk arah yang membuat sulit para pengunjung untuk mencari jalan di area Yayasan Bumi Karuhun Kadudampit

Masalah DKV lainnya adalah bagaimana signage dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dan edukasi. Bagaimana membuat signage yang tidak hanya membantu pengunjung berorientasi tetapi juga memberikan informasi tentang flora, fauna dan pesan lingkungan.

1.3 Tujuan dan Manfaat Perancangan

1. Tujuan Perancangan

A. Pengunjung mendapatkan manfaat edukasional, pengunjung mendatangi fasilitas-fasilitas Bumi Karuhun untuk edukasi sekaligus untuk liburan/refreshing

2. Tujuan Jangka Panjang

A. Menjadikan Bumi Karuhun tempat wisata untuk edukasi dengan pengunjung yang nyaman

B. Meningkatkan jumlah pengunjung yang akan datang ke Bumi Karuhun dan memotivasi pengunjung untuk ikut serta dalam upaya pelestarian lingkungan alam dan ikut serta dalam kegiatan yang diadakan Bumi Karuhun

2. DASAR TEORI PERANCANGAN

2. Dasar Teori Perancangan

2.1 Bumi Karuhun Kadudampit

Bumi Karuhun Kadudampit merupakan miniatur ekosistem hutan dan hidro-Orologi (tata siklus air), area seluas 2,08 hektar pada +800 MDPL yang berada di desa Cibunar, kaki gunung Gede Pangrango. Bumi Karuhun memiliki taman herbal, kebun gula aren, dan budidaya bambu. Keberadaan 7 jenis capung di lokasi ini memberi indikasi kuat bahwa lingkungan sungai Cigunung yang membelah area "Bumi Karuhun Kadudampit" dan berhulu di kaki gunung Gede dalam kondisi lingkungan perairan yang baik sehingga menjadi penting menjaga kelestariannya mulai dari hulu hingga ke hilir bagi manusia yang berada dekat maupun jauh.

2.2 EGD (Experimental Graphic Design)

2.2.1 The Spectrum Of EGD Activity

Dalam perancangannya yaitu oleh Society Of Experiential Graphic Design membuktikan bahwa didalam suatu lingkungan atau Environment memiliki tingkat kompleksitas yang berbeda-beda, maka dari itu EGD dapat membantu dalam tersampainya informasi di suatu tempat tersebut yang di dasarkan pada tiga pengelompokan berdasarkan The Spectrum Of EGD Activity diantaranya :

a. Signage

Di dalam bukunya Signage and Wayfinding Design oleh Calori (2015: hal.6), menerangkan bahwa, "Signage dan Wayfinding sebagian besar hal yang menerangkan berbagai macam sistem tanda yang secara visual dan informasi menghubungkan suatu tempat menjadi satu, mengumpulkan beberapa tempat yang

memiliki hubungan satu sama lain, seperti contohnya adalah Taman, Fasilitas umum maupun sistem Network seperti alur sistem transportasi". Berdasarkan fungsi yang di jelaskan tadi, signage atau rambu menjadi suatu tolak ukur bagi pengguna suatu tempat untuk menentukan kemana lagi dia akan pergi. Signage pun harus memiliki visual berupa pictogram dan keterangan dimana visual dan keterangan tersebut membantu tersampainya informasi yang terkandung dalam Signage tersebut.

Dari itu terkuak fakta banyak orang yang memahami informasi yang diberikan kepada mereka secara lisan hingga mereka akan bertanya kepada seseorang bagaimana untuk pergi ke lokasi daripada 7 mengikuti tanda tanda atau membaca peta. Maka dari itu, Signage dan visual dari wayfinding membantu orang-orang untuk menavigasi mereka ketika tidak ada orang disekitar mereka untuk ditanya.

b. Interpretation

Dalam rangkaian Experiential Graphic Design harus memiliki suatu informasi yang menerangkan cerita dan sejarah dari tempat tersebut. Itu bisa sebuah menjadi konsep ataupun tematik yang diambil dari suatu tempat, cerita dari sebuah objek tertentu, event, objek historis, perusahaan maupun suatu produk. Informasi interpretatif sebagian besar bersifat Exhibition atau pameran, yang tersusun berdasarkan tempat nya itu sendiri apabila tempat tersebut merupakan suatu peninggalan Heritage atau tempat yang memiliki nilai atau value lebih dibanding tempat lain, selain itu adapun benda-benda seperti artifak, media Audiovisual (A/V), media interaktif, karya visual atau gambar, dan lain-lain. Informasi Interpretatif ini bisa bersifat sementara, dengan merespon suatu acara dan kejadian tertentu, maupun permanen. Dalam praktiknya juga informasi ini bisa berada di luar / Exterior maupun di dalam / Interior, bahkan dalam pengimplementasiannya, informasi interpretatif bisa berada di dalam media signage yang bisa berwujud visual maupun informasi deskriptif (Calori, 2015:hal.7-8)

c. Placemaking

Placemaking merupakan suatu implementasi dari Brand Identity yang dimiliki oleh suatu tempat tertentu. Placemaking juga memberi suatu gambaran atau perspektif umum terhadap suatu tempat tersebut, yang dapat di terapkan dalam beberapa cara., (Calori, 2015, hal.9) . Dalam praktiknya, Placemaking bisa berbentuk sesuatu yangmemilikiunsurCorporateIdentityyangmeliputiLogo,elemenvisual,warna,dan bentuk.

2.2.2 Wayfinding

Wayfinding adalah sebuah proses penyelesaian masalah yang ada di suatu ruang atau kawasan.Cakupan Wayfinding adalah permasalahan mencari arah dari suatu tempat menuju tempat lain atau kembali ke tempat semula (Per Mollerup,2005).

Dalam proses nya, penyelesaian permasalahan wayfinding didasari dari mengenali permasalahan itu sendiri, termasuk didalam nya adalah menyadari aktifitas – aktifitas seseorang dalam mencari suatu arah. Aktifitas tersebut diantaranya, proses pencarian, proses membuat keputusan, dan pergerakan untuk mencari, menentukan, dan keputusan untuk berpindah tempat. Dalam bukunya juga Per Mollerup (2005, hal.27), mengatakan bahwa ada dua ciri wayfinders atau seseorang yang sedang mencari arah dalam menemukan sebuah solusi, yang pertama Afferent or Sensory Channel dimana mereka yang menangkap informasi dari lingkungan sekitar dan Efferent or Motor Channel dimana mereka yang bertindak berdasarkan lingkungan sekitar. Dalam praktiknya ada Sembilan strategi solusi dalam wayfinding yaitu :

- a) Track following – mengikuti alur, jalur, garis atau arah panah.
- b) Route Following – mengikuti perencanaan
- c) Educated Seeking – menggunakan silogisme
- d) Inference – mengambil keputusan berdasarkan petunjuk
- e) Screening – pencarian secara sistematis
- f) Aiming – mencari target – target visual sekitar
- g) Map Reading – menggunakan map
- h) Compassing – menggunakan petunjuk kompas
- i) Social Navigation – bertanya pada personal di lingkungan tersebut (Per Mollerup, 2005, hal.42)

2.2.3 Wayshowing

Wayshowing dan wayfinding merupakan sesuatu yang berkesinambungan antara satu sama lain, di ibaratkan seperti sebuah kegiatan, wayshowing dan wayfinding adalah kegiatan menulis dan membaca, mengajari dan mempelajari, ataupun memasak dan memakan masakan. Disatu sisi wayshowing berfungsi sebagai penyampai pesan, dan wayfinding adalah penerimanya. Sejatinya tujuan utama dari wayshowing adalah memfasilitasi wayfinding itu sendiri. (Per Mollerup, 2005, hal.71).

Sebuah wayshowing yang baik dan sesuai dimulai dari perencanaan awal pada sebuah lingkungannya itu sendiri, baik itu adalah sebuah bangunan, taman, bahkan sebuah kota sekalipun. Dua hal tersebut saling melengkapi satu sama lain, sebelum akhirnya sebuah pesan sampai kepada pengguna atau audiens yang menggunakan fasilitas tersebut. Secara tidak langsung, dalam perancangan wayfinding yang baik dan benar, tetap memperhatikan aspek lingkungan yang ada, bahkan dalam proses perancangan wayfinding, seorang perancang dapat dengan mudah mendapatkan poin – poin penting dari lingkungan yang ada, seperti contohnya memperhatikan sebuah landmark alami maupun buatan yang sudah lebih dahulu ada sebelum perancangan wayfinding, ataupun pola sebuah jalan dan lorong – lorong pedestrian. Memperhatikan dengan cermat lingkungan yang ada dapat memangkas biaya

produksi dari perancangan wayfinding karena sudah diwakilkan oleh aspek lingkungan yang ada, dan meminimalisir jumlah signage yang akan di buat. (Per Mollerup, 2005, hal.71).

2.2.4 Fungsi EGD

Fungsi EGD (Environmental Graphic Design) dibagi menjadi 4 kategori yaitu Identification Sign, Directional Sign, Regulation Sign dan Description Sign.

- Identification Sign

Berfungsi untuk membangun identitas kawasan tersebut, yang dapat membantu mempresentasikan tempat tersebut dan apa yang ada didalamnya. Selain untuk meningkatkan identitas, identification signs dapat membantu dalam pemberian makna suatu kawasan. Makna yang ditimbulkan bisa bersumber dari lingkungan sekitar ataupun budaya setempat sehingga terbentuklah Familiaritas antara signs dan audiens. (Per Mollerup, 2015).

- Directional Sign

Directional sign berfungsi sebagai perancang menunjukkan rute-rute yang direkomendasikan pada suatu kawasan, mulai dari posisi awal hingga posisi akhir yang ditunjukkan oleh directional sign tersebut.

- Regulation Sign

Regulation Sign berfungsi sebagai informasi penegas dalam suatu kawasan, memberikan informasi dan peringatan kepada audiens tentang apa yang diperbolehkan dan apa yang tidak diperbolehkan. Sign ini dilakukan sebagian besar oleh pihak kawasan dan informasi yang diberikan bersifat direct.

- Description Sign

Description Sign memiliki fungsi untuk memberikan penjelasan terhadap situasi pada suatu kawasan, yang berguna untuk audiens sebagai pembekalan informasi dan dapat meminimalkan kebingungan khususnya pada pengunjung yang baru pertama kali mendatangi suatu kawasan.

3. METODOLOGI

3.1 Metodologi Pengumpulan Data

Pada perancangan signage ini, diperlukan pengumpulan data lapangan dengan melakukan kunjungan dan Observasi ke Bumi Karuhun Kadudampit. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mendapatkan gambaran peletakkan signage, kondisi lingkungan Bumi Karuhun dan kegiatan pengunjung-pengunjung ke Bumi Karuhun.

A. Studi Literatur

Metode ini dibutuhkan untuk perancangan signage Bumi Karuhun, ada beberapa kajian buku atau literatur yang berhubungan dengan perancangan EGD dari Chrish Calori (2015) yang berjudul Signage and Wayfinding Design, Rupa-Rupa Komunikasi Visual dari Agus Setiawan (2017)

B. Observasi

Metode ini dibutuhkan untuk penelitian perancangan Signage, dibutuhkannya pengumpulan data lapangan dengan melakukan kunjungan dan observasi ke Bumi Karuhun. Tujuan observasi adalah untuk mengetahui kegiatan dan mobilitas pengunjung yang ada di area Bumi Karuhun.

3.2 Metode Perancangan

Pada perancangan EGD pada kawasan Museum ini, menggunakan metode design thinking sebagai skema dasar yang mencakup beberapa tahap yaitu :

1. Empathize

Adalah langkah pertama dalam pemikiran desain karena ini adalah keterampilan yang memungkinkan kita untuk memahami dan berbagi perasaan yang sama dengan yang dirasakan pengunjung. Melalui empati, kita dapat menempatkan diri kita pada posisi orang lain dan terhubung dengan apa yang mereka rasakan tentang masalah, keadaan, atau situasi mereka

2. Define

Adalah tahap selanjutnya dari empathize, yaitu mendefinisikan perasaan -perasaan dan mengidentifikasi urgensi dan masalah utama yang harus dipecahkan. Mendefinisikan masalah adalah bagian dari proses membentuk sudut pandang - sudut pandang kita dan orang lain - tentang masalah tersebut

3. Ideate

Adalah tahap selanjutnya setelah empathize dan define, proses ini adalah tempat dimana ide-ide dihasilkan atau tahap dimana peneliti mencari solusi dari permasalahan. Solusi tersebut dibuat menjadi sebuah ide dan selanjutnya dikembangkan menjadi konsep perancangan

4. Prototype

Tahap prototype merupakan tahap implementasi yang dirancang berdasarkan data-data pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan tahap awal guna memperhitungkan skenario yang terjadi di lapangan.

5. Test

Tahap test adalah tahap dimana perancangan desain sudah dapat dicoba digunakan oleh target audiens guna memperhitungkan efektivitas desain dalam pemecahan masalah.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode analisis permasalahan yang digunakan pada perancangan Environmental Graphic Design untuk Area Bumi Karuhun Kadudampit ini adalah SWOT.

4.1 Analisis SWOT

1. Strength

- Bumi Karuhun merupakan Eco-Educational Tourism. Memiliki sarana untuk belajar mengenai alam dan budaya
- Bumi Karuhun Kadudampit memiliki luas tanah yang besar dan memiliki fitur pembelajaran seperti perpustakaan, taman herbal, bambu, pembuatan kompos dan kebun gula aren.

2. Weakness

- Masih kurangnya sistem informasi membuat fitur-fitur untuk pembelajaran kurang dikunjungi dan kurang terlihat oleh pengunjung.
- Belum adanya sign directional untuk pengunjung menemukan arah

3. Opportunity

- Adanya pengunjung dari luar kota dan berbagai kalangan yang datang ke Bumi Karuhun
- Adanya peluang untuk mengajak masyarakat agar terlibat dalam melestarikan alam dan mengenal budaya di Bumi Karuhun.
- Terealisasinya misi-misi konsep Eco-Educational sehingga menghadirkan USP bagi Bumi Karuhun.

4. Threat

- Mulai berkembangnya tempat wisata lain yang sejenis
- Pelayanan dari tempat wisata lain yang sejenis lebih memadai

4.2 Matriks SWOT

	Strength	Weakness
--	-----------------	-----------------

Opportunity	<p>Strength - Opportunities</p> <p>Terjadinya inovasi sebagai gerakan baru yang memperkuat misi misi dari konsep Eco-Educational dengan memanfaatkan potensi luas tanah yang ada.</p> <p>Strateginya membuat sign system di Bumi Karuhun untuk mendukung kehadiran lokasi penting dan fitur yang semakin banyak.</p>	<p>Weakness - Opportunities</p> <p>Belum adanya sistem informasi petunjuk arah membuat pengunjung dari berbagai daerah dan kota, memungkinkan terjadinya pencarian informasi secara langsung dengan cara diskusi dan bertanya pada pihak Bumi Karuhun yang ada di lokasi.</p> <p>Strateginya menyediakan tour guide atau staff yang bekerja</p>
Threat	<p>Strengths - Threats</p> <p>Dengan konsep Eco-Educational yang tidak dimiliki oleh tempat wisata lain, dapat membuat Bumi Karuhun unggul dari pesaing tempat wisata lain.</p> <p>Strateginya menjalankan konsep eco educational dengan pengelolaan sampah organik</p>	<p>Weakness - Threats</p> <p>Dengan belum adanya sistem informasi petunjuk arah di Bumi Karuhun, bisa menjadikan cirikhas Bumi Karuhun sebagai alam yang lebih natural/alami.</p> <p>Strateginya lebih menjaga alam dan merawat alam, memfokuskan penggunaan produk maupun kemasannya ke bahan yang alami.</p>

4.3 Problem Statement dan Problem Solution

Problem Statement: Bumi Karuhun memiliki konsep Eco-Educational Tourism yang memiliki peluang besar untuk pengunjung datang dan tertarik untuk belajar. Dengan kurangnya sign system, Bumi Karuhun tidak terlihat seperti mempunyai konsep Eco-Educational, sehingga pengunjung tidak memanfaatkan fasilitas pembelajaran di Bumi Karuhun.

Problem Solution: Perancangan sistem Environmental Graphic Design di Bumi Karuhun karena lokasi berada di area terbuka hijau, maka diperlukan perawatan dan pemeliharaan setelah signage dibangun. Pengunjung yang datang dapat menggunakan area Bumi Karuhun sebagai pembelajaran dan pengunjung dapat mengetahui fitur lain.

5. PERANCANGAN MEDIA

5.1 Segmentasi Target

Target audiens yang dipilih untuk perancangan Environmental Graphic Design di area Bumi Karuhun Kadudampit adalah orang-orang yang aktif dalam organisasi pencinta alam, pramuka.

-Geografis

Kota dan Kabupaten Sukabumi

-Teknografis

Orang-orang yang aktif dalam mencari sebuah informasi melalui internet atau sosial media

-Demografis

Pria umur +20 tahun

Pendidikan: Mahasiswa & Pramuka

Hobi: Aktivitas outdoor seperti camping

-Psikografis

Orang yang senang berada di tempat yang tenang, senang membaca buku. Menghindari tempat keramaian saat hari libur. Rutin berolahraga di pagi hari, senang mengonsumsi sayur-sayuran dan buah-buahan. Mempunyai rasa empati yang kuat di lingkungan sosialnya terutama dengan keluarga, kerabat dekat dan tetangga.

5.2 Personifikasi Target



Alfian adalah seorang mahasiswa yang aktif dalam pramuka, ia senang mengetahui hal-hal baru, kritis dalam berpikir dan menyukai tantangan. Alfian senang mempelajari tanaman, alam, dan budaya dan senang berkegiatan di alam. Alfian tidak menyukai wisatawan yang membuang sampah sembarangan, ia sedang memulai gaya hidup Zero Waste dengan meminimalisir sampahnya. Alfian menyukai gaya hidup sehat, ia rutin berolahraga dan banyak mengonsumsi sayur-sayuran dan buah-buahan, baginya gaya hidup sehat adalah investasi untuk masa depan.

5.3 General Message

What to Say: Ecological, Social and Culture Heritage Learning Center

How to say: Merancang sistem informasi yang efektif dengan pendekatan signage sesuai dengan Spectrum of EGD Activity dan the pyramid's method, dengan tujuan untuk memberi kesan dan pesan Eco-Educational dan membuka wawasan pengunjung.

5.4 Creative Approach

Para perancang Environmental Graphic Design mengambil dari struktur bangunan bambu yang terinspirasi dari bentuk, garis, tekstur atau elemen arsitektur bangunan. Kesan Alami dan Minimalis cenderung menggunakan elemen elemen yang natural dan tidak terlalu rumit, Dengan pendekatan Alami dan Minimalis akan cocok untuk suasana alam, khususnya untuk Bumi Karuhun Kadudampit.

5.5 Strategi Komunikasi

-Think

Pengunjung mudah melihat isi pesan melalui signage, dan signage mudah dimengerti oleh pengunjung

-Feel

Pengunjung memiliki dampak positif dengan adanya signage, pengunjung merasa teredukasi melalui signage dan sarana edukatif di Bumi Karuhun

-Do

Pengunjung mulai menggunakan fitur-fitur edukasi di Bumi Karuhun. Adanya pelanggan baru di kedai kopi Bumi Karuhun dan adanya pengunjung yang baru mendatangi Bumi Karuhun.

5. KESIMPULAN

Signage alat yang membantu untuk menunjukkan arah adalah sistem informasi yang sangat penting di suatu area. Pada area Bumi Karuhun, masih kurangnya signage yang sesuai dengan kaidah The Spectrum of EGD yang membuat terjadinya pengunjung tidak mengetahui fitur-fitur yang berada di Bumi Karuhun sebagai sarana edukasi. Dengan adanya perancangan Environmental Graphic Design di area Bumi Karuhun Kadudampit diharapkan dapat membantu pengunjung untuk menggunakan fitur di Bumi Karuhun sebagai sarana edukasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ingin mengucapkan terimakasih kepala Allah SWT karena saya dapat mengerjakan Tugas Akhir dan Jurnal dengan lancar. Saya berterimakasih untuk orang tua saya, dosen pembimbing saya dan teman teman saya yang ikut membantu dan membimbing saya dalam proses mengerjakan tugas akhir saya.

Chris Calori. 2015, hlm 7. Signage and Wayfinding Design. United States Of America: John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey

Mollerup, P. (2005). Wayshowing : A Guide to Environmental Signage Principles & Practices. Amsterdam: Muller.

Pengertian Brand Identity <https://glints.com/id/lowongan/brand-identity-adalah/#.ZZKFgezP1Z0>

Environmental Graphic Design <https://glints.com/id/lowongan/environmental-graphicdesign-adalah/#.ZZKG0-zP1Z0>

Pengertian Placemaking <https://www.itb.ac.id/berita/belajar-cara-memak-simalkan-ruangpublik-dan-kualitas-manusia-dengan-ilmu-placemaking-dalam-arsitek-tur/58708>

<https://www.kompas.tv/regional/465011/lestarikan-bambu-un- pendidikanmasa-depan> tuk-ekowisata-

<https://wvdsn.wordpress.com/2017/11/20/signage-penger-tian-dan-fungsinya/>

<https://signaramaindonesia.com/blog-section/tipe-signage-efektif/>

<https://sukabumiku.id/aku-dan-bambu-fest-2022-jadi-ajang-ting- katkan-budaya- dikabupaten-sukabumi/>

<https://media.neliti.com/media/publications/15810-ID-perancan- gan-environmental- graphicdesign-museum-sepuluh-nopember-surabaya -area-d.pdf>