

PERANCANGAN GRAFIS LINGKUNGAN TAMAN HUTAN RAYA JERUK SURABAYA

Anindya Desty Putri Ramadina¹, Restu Ismoyo Aji², Aris Sutejo³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain,
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
Jl Raya Rungkut Madya Gunung Anyar, Surabaya, Indonesia

¹19052010062@student.upnjatim.ac.id; ²restu.ismoyo.dkv@upnjatim.ac.id; ³aris.dkv@upnjatim.ac.id

ABSTRACT

Jeruk Park is part of the Great Forest Park in Surabaya which is included in the green open space. The most important thing in a park is the existence of signage. Even though it has landmarks and a welcome sign, Taman Jeruk does not yet have wayfinding and signage which aim to make it easier for visitors to find directions and information about agriculture in Jeruk Park. The purpose of this research is to design an Environmental Graphic Design (EGD) so that visitors can get new and useful information that only exists in Jeruk Raya Forest Park while at the same time promoting Jeruk Park. The primary data collection method consists of interviews, observations, and questionnaires while the secondary data is through literature and journals. The data analysis technique used is descriptive qualitative analysis, quantitative descriptive analysis, consumer insight analysis, data synthesis, and unique selling proposition (USP). The results found that the right EGD design can provide significant benefits for visitors, including a better understanding of a location, increased emotional connection with the environment and improve the overall visitor experience.

Keywords: Jeruk Park, Agricultural Tourism, EGD, Signage, Wayfinding.

ABSTRAK

Taman Jeruk adalah bagian dari Taman Hutan Raya Surabaya yang termasuk dalam ruang terbuka hijau. Hal terpenting dalam sebuah taman adalah adanya *signage*. Walaupun telah memiliki *landmark* dan *welcome sign*, Taman Jeruk belum memiliki *wayfinding* dan *signage* yang bertujuan untuk memudahkan pengunjung dalam mencari arah dan informasi seputar agrikultur di Taman Jeruk. Tujuan penelitian ini adalah melakukan perancangan *Environmental Graphic Design* (EGD) agar pengunjung dapat mendapatkan informasi-informasi baru dan bermanfaat yang hanya ada di Taman Hutan Raya Jeruk sekaligus mempromosikan Taman Jeruk. Metode pengumpulan data primer terdiri dari wawancara, observasi, dan kuesioner sedangkan data sekunder melalui literatur dan jurnal. Teknik analisa data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif, analisis *consumer insight*, sintesa data, dan *unique selling proposition* (USP). Hasilnya ditemukan bahwa desain EGD yang tepat dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi pengunjung, termasuk pemahaman suatu lokasi yang lebih baik, meningkatkan hubungan emosional dengan lingkungan dan meningkatkan pengalaman pengunjung dalam berwisata secara keseluruhan.

Kata Kunci: Taman Jeruk, Wisata Agrikultur, EGD, Signage, Wayfinding.

1. PENDAHULUAN

Surabaya merupakan ibukota provinsi Jawa Timur yang dikenal sebagai kota terbesar kedua setelah Jakarta. Kota yang selalu dijuluki kota pahlawan ini memiliki julukan baru yaitu Kota Seribu Taman. Karena menyadari pentingnya ruang terbuka hijau atau taman kota ini, Pemerintah Kota Surabaya telah memulai pembangunan (dan rekonstruksi) berbagai ruang terbuka hijau. Berbagai tanaman dan pepohonan ditanam di taman dan tepi-tepi jalan kota. Inilah yang menjadi salah satu daya tarik utama Kota Surabaya.

Surabaya menambah lagi ruang terbuka hijau yang berlokasi di Jalan Raya Menganti, Kelurahan Jeruk, Kecamatan Lakarsantri yang diberi nama Taman Hutan Raya Jeruk. Taman Hutan Raya Jeruk terkenal dengan perbukitan bukitannya yang unik mirip dengan bukit Teletubbies dan pendoponya yang berada di tengah area taman dan sering dijadikan spot foto yang ikonik. Keunikan taman ini menambah keindahan yang dapat menarik pengunjung. Selain itu, pengunjung juga bisa

melihat pemandangan persawahan di sekitar area taman yang menyejukkan mata. Meskipun diberi nama Taman Hutan Raya Jeruk atau Taman Jeruk, beragam tumbuhan ditanam di sini yaitu jambu, kelengkeng, sawo, alpukat, dan termasuk pula buah jeruk. Tidak hanya membudidayakan tumbuhan, Taman Hutan Raya Jeruk juga membudidayakan hewan yang difungsikan sebagai hewan ternak. Hewan ternak yang dibudidayakan adalah ayam dan nantinya akan ditambah kambing dan hewan ternak lainnya. Fasilitas taman ini cukup lengkap seperti adanya pujasera yang dikelola langsung oleh warga sekitar, toilet dan musholla yang mempermudah pengunjung muslim untuk beribadah.

Taman Hutan Raya Jeruk masih tergolong destinasi wisata yang baru sehingga penggunaan signage dan wayfinding sebagai grafis lingkungan terbilang masih kurang maksimal. Karena kurangnya grafis lingkungan, pengunjung kebingungan dalam mencari arah dan tujuan yang diinginkan di Taman Jeruk. Oleh sebab itu, dari permasalahan ini timbullah ide untuk merancang grafis lingkungan yang berfungsi untuk memudahkan pengunjung dalam mencari arah dan tujuan yang diinginkan serta mengetahui peraturan-peraturan yang wajib ditaati di Taman Hutan Raya Jeruk. Fungsi EGD atau grafis lingkungan ini juga sebagai sarana promosi bagi Taman Hutan Raya Jeruk itu sendiri. Grafis lingkungan yang dirancang disesuaikan dengan karakteristik Taman Jeruk, maka terwujud desain yang enak dipandang dan pengunjung akan dengan senang hati menyebarkan keunikan-keunikan yang ada di Taman Hutan Raya Jeruk termasuk grafis lingkungannya.

EGD (*Environmental Graphic Design*) atau yang bisa disebut dengan Grafis Lingkungan sangat penting untuk membantu pengunjung dalam memahami lokasi dimana ia berada dan menentukan arah tujuannya ketika berada di tempat umum. Grafis lingkungan mencakup desain signage, wayfinding, papan informasi, peta lokasi, serta desain grafis lainnya yang diterapkan pada tempat-tempat publik seperti taman kota, museum, bandara, dan lain-lain.

2. METODE PENELITIAN

Jurnal ini mengangkat judul “Perancangan Grafis Lingkungan Taman Hutan Raya Jeruk Surabaya.” Setelah melakukan riset pribadi, maka timbul ide untuk mengangkat judul ini dengan upaya memudahkan pengunjung dalam mendapatkan informasi dan navigasi di Taman Hutan Raya Jeruk. Adanya perancangan ini diharapkan Taman Jeruk bisa memiliki sistem penanda yang jelas. Selain sebagai pembentuk identitas *brand*, dengan adanya sistem penanda ini pengunjung dapat memahami area-area di sekitar Taman Hutan Raya Jeruk. Target dari perancangan ini adalah masyarakat umum baik yang berada di area Surabaya dan sekitarnya ataupun Jawa Timur dan sekitarnya, sudah berkeluarga maupun belum berkeluarga dengan psikografis gemar bepergian dan nongkrong, mudah merasa jenuh, dan memiliki jiwa sosialisasi yang tinggi. Dari rentang usia 15-30 tahun dan dari pekerjaan manapun.

Teknik pengumpulan data primer terdiri dari wawancara, observasi, dan menyebarkan kuesioner. Wawancara dilakukan langsung kepada pengelola Taman Hutan Raya Jeruk yang juga merupakan perwakilan dari DKPP. Lalu, wawancara juga dilakukan kepada desainer *wayfinding* Trans For Semarang. Observasi dilakukan dengan mendatangi lokasi dan mengamati suasana, identitas visual, serta perilaku pengunjung Taman Hutan Raya Jeruk. Lalu, kuesioner atau angket disebarluaskan kepada target audiens secara *online* dengan menggunakan *google form*. Untuk teknik pengumpulan data sekunder melalui literatur dan jurnal. Pengumpulan data sekunder berfungsi sebagai tambahan sumber untuk memperkuat argumen di jurnal ini.

Teknik analisa data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif, analisis *consumer insight*, sintesa data, dan *unique selling proposition* (USP). Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan mengumpulkan data melalui jurnal, buku, website, wawancara, dan observasi. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan melakukan survei ke dalam bentuk kuesioner yang dibagikan secara online kepada target audiens. Analisis *consumer insight* bertujuan

untuk mengetahui gaya desain seperti apa yang disukai target audiens, sintesa data digunakan untuk mengumpulkan kesimpulan dari data-data analisa yang sudah didapatkan, dan USP bertujuan untuk menuliskan keunikan-keunikan yang ada pada perancangan ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Konsep Penciptaan

a) *Landasan Perancangan*

Perancangan Grafis Lingkungan Taman Hutan Raya Jeruk diwujudkan dengan memperhatikan lingkungan sekitar Taman Jeruk agar dapat diketahui ciri khasnya. Lalu membuat survey kepada target audiens dan wawancara kepada narasumber yang bersangkutan. Setelah melakukan riset, langkah awal yang dilakukan dalam perancangan ini adalah membuat supergrafis, supergrafis diambil dari bentuk stilasi Taman Jeruk. Bentuk stilasi diambil dari bentuk-bentuk di sekitar Taman Jeruk. Setelah melakukan pengonsepan stilasi, terpilih bentuk supergrafis yang akan dipakai di semua grafis lingkungan Taman Jeruk. Setelah itu, membuat konsep bentuk dari sign system yang akan diimplementasikan di Taman Jeruk. Bentuk sign system juga disesuaikan dengan karakteristik dari Taman Jeruk dan tetap memperhatikan kesatuan (unity) dari desain yang telah ditentukan.

3.2. Proses Perancangan

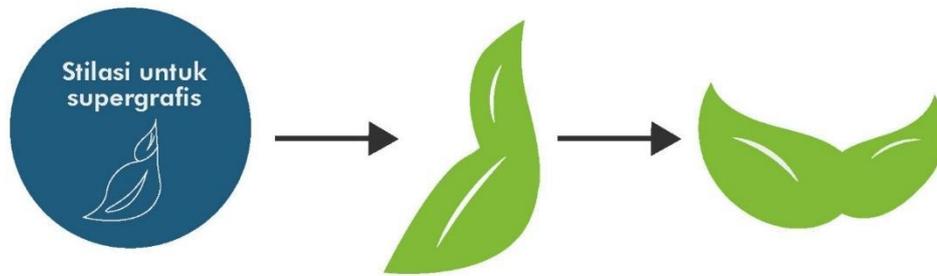
a) *Perancangan Stilasi*

Acuan bentuk dari pembuatan stilasi adalah berdasarkan dari daun jeruk. Maka terwujudlah bentuk stilasi untuk Taman Jeruk.



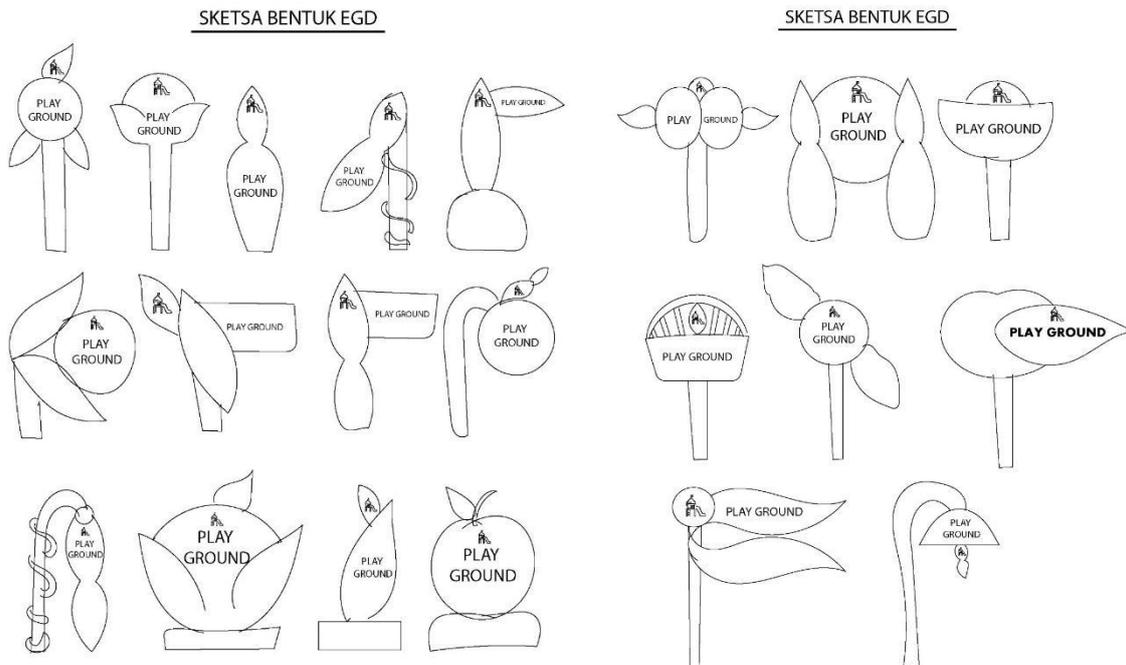
Gambar 1. Acuan Gambar Bentuk Stilasi
(Sumber: id.theasianparent.com)

Setelah menemukan acuan, maka dibuatkan sketsa stilasi dari daun jeruk. Lalu sketsa digital dikembangkan lagi menjadi bentuk daun jeruk yang mekar. Stilasi ini dijadikan supergrafis di semua media EGD.



Gambar 2. Stilasi yang Dikembangkan
(Sumber: id.theasianparent.com)

Setelah menemukan acuan gambar sketsa EGD, maka dikembangkan lagi bentuk daun jeruk beserta buah jeruknya kemudian dibuatkan sketsa bentuk EGD.



Gambar 3. Sketsa Bentuk EGD
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

b) *Perancangan Piktogram*

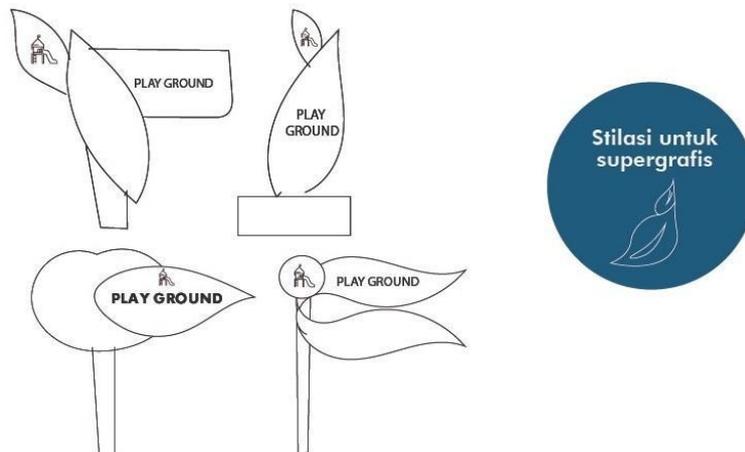
Stilasi yang terpilih kemudian diambil bentuk piktogramnya. Piktogram adalah bentuk penyederhanaan visual dari suatu tempat atau benda dengan tujuan memberi informasi visual pada pengunjung agar lebih mudah memahami tempat/benda apa yang sedang dituju.



Gambar 4. Sketsa Bentuk Piktogram
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

3.3. Perencanaan Sign

Berikut desain bentuk EGD dan stilasi yang terpilih:



Gambar 5. Design Bentuk Stilasi Terpilih
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

a) *Design Bentuk Signage*

Desain bentuk dan stilasi yang terpilih akan dikembangkan menjadi design bentuk EGD yang dipilih melalui kuesioner yang sesuai dengan target audiens. Sebanyak 54,6% (58 dari 108 responden) memilih desain bentuk berikut.

c) *Alternatif Font*

Bentuk font disesuaikan dengan karakteristik dan target audiens Taman Jeruk tapi tetap mengutamakan readability dan legibility. Berdasarkan alternatif font yang dipilih melalui kuesioner yang sesuai dengan target audiens. Sebanyak 46,3% (50 dari 108 responden) memilih font warna Lemon Regular karena lebih cocok dan sesuai dengan karakteristik Taman Jeruk dan terbaca dengan jelas.

Taman Hutan Raya Jeruk

Gambar 8. Font Lemon Regular
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

3.4. Final Desain

Final desain digital bentuk EGD dan piktogram sebagai berikut:

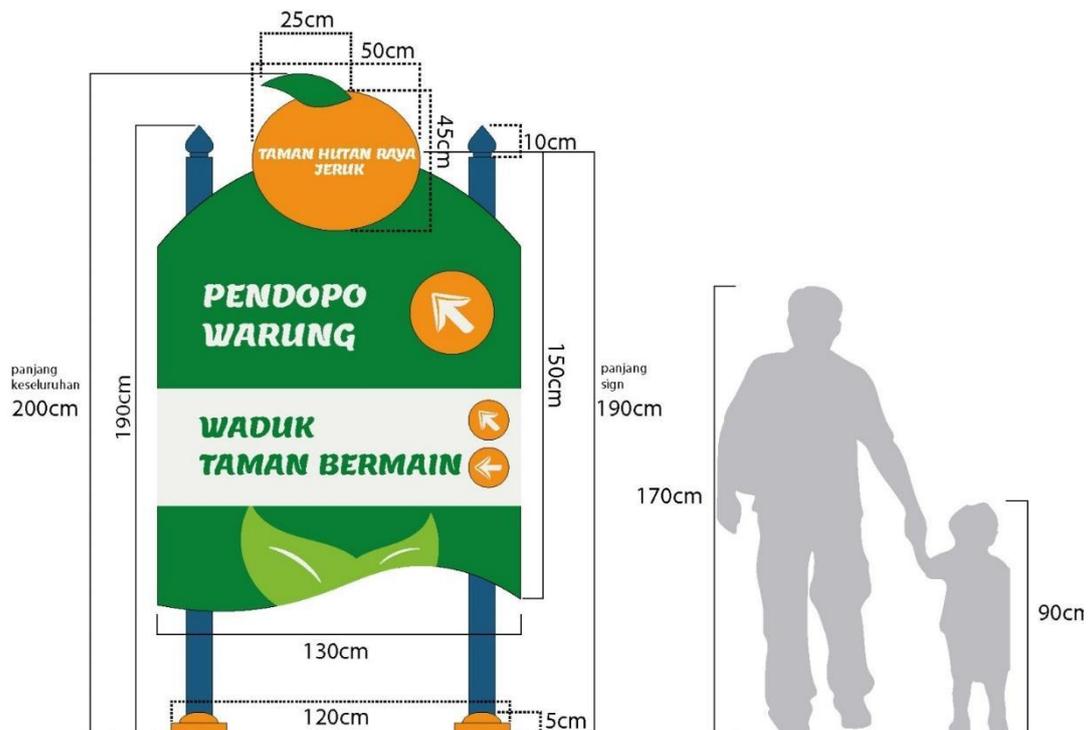


Gambar 9. Final Desain Piktogram
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



Gambar 10. Final Desain Bentuk EGD
 (Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

a) Directional Sign

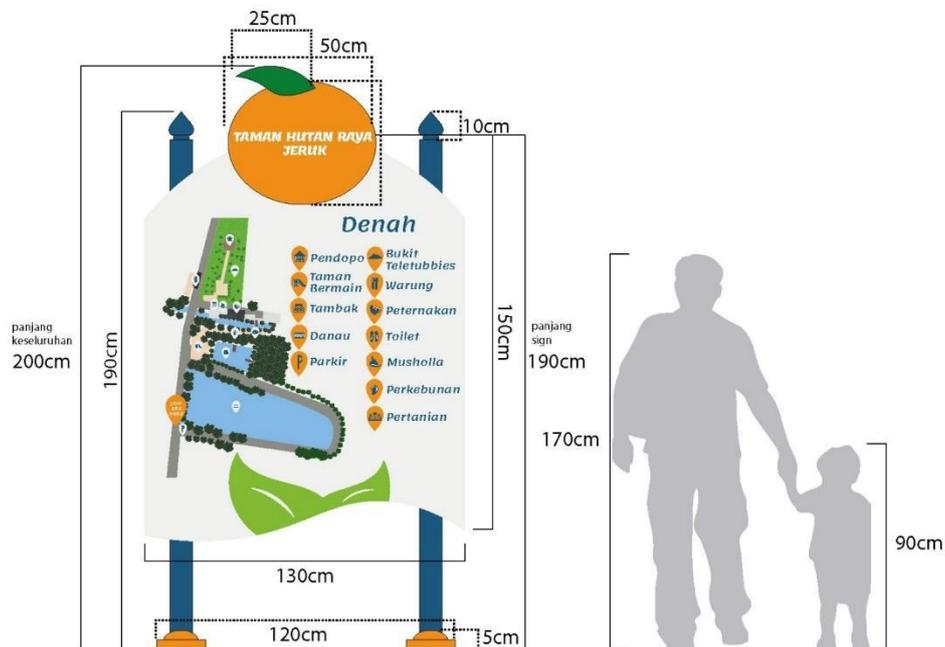


Gambar 11. Detail dan ukuran Directional Sign
 (Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



Gambar 12. Peletakan *Directional Sign* Tampak Depan (kiri) dan Samping (kanan)
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

b) *Denah Lokasi*

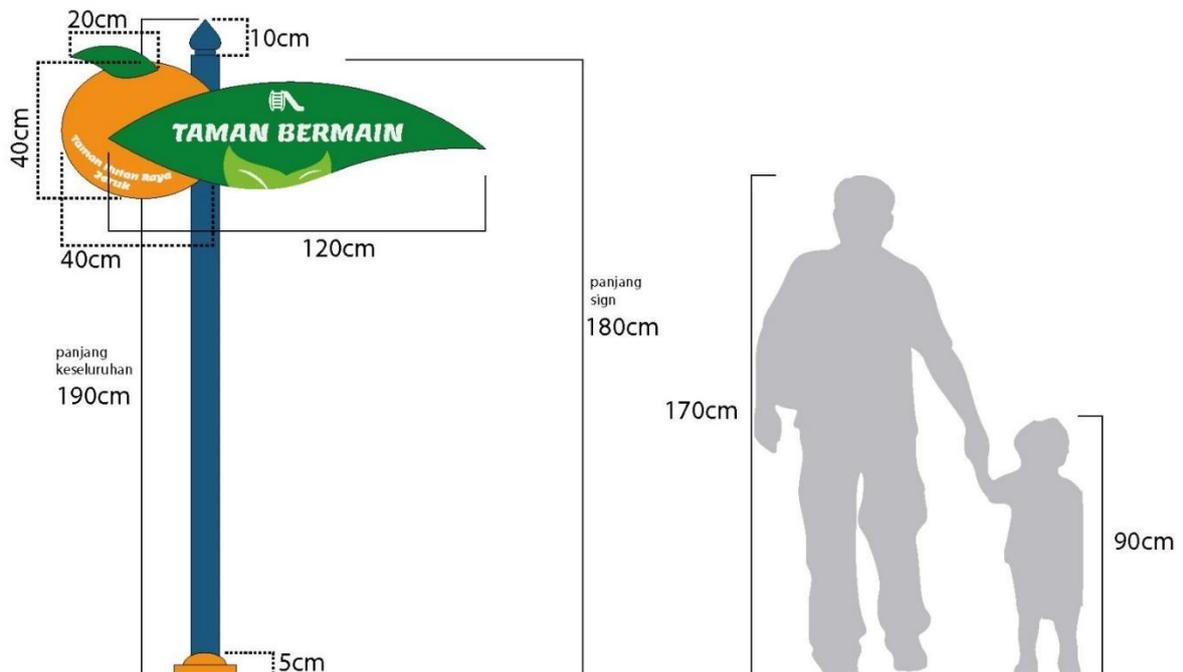


Gambar 13. Detail dan Ukuran Denah Lokasi
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



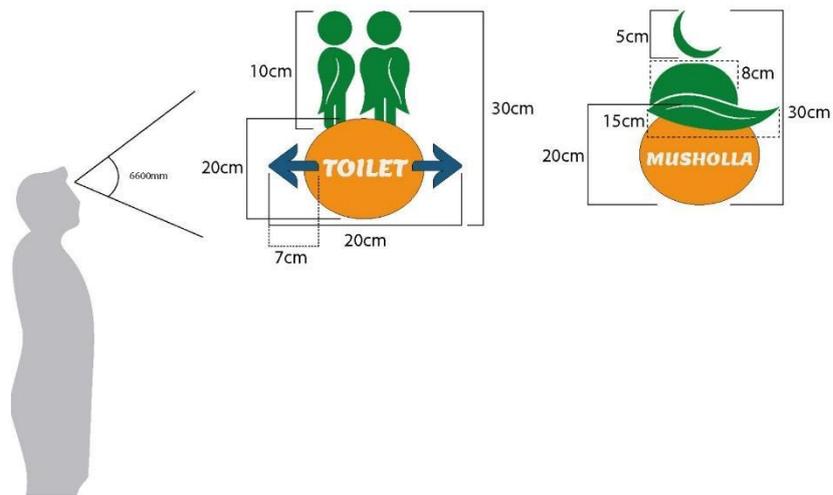
Gambar 14. Peletakan Denah Lokasi Tampak Depan dan Samping
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

c) *Identificational Sign*

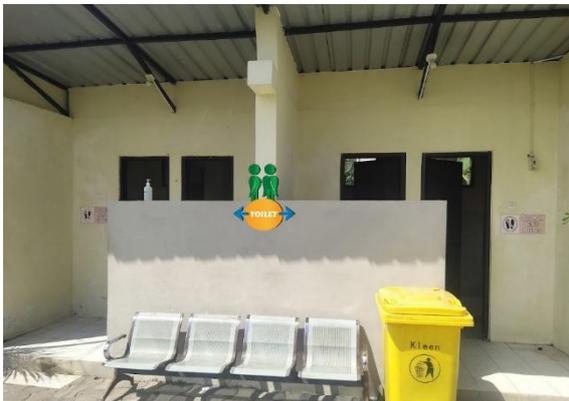


Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 15. Detail dan Ukuran *Identificational Sign 1*
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

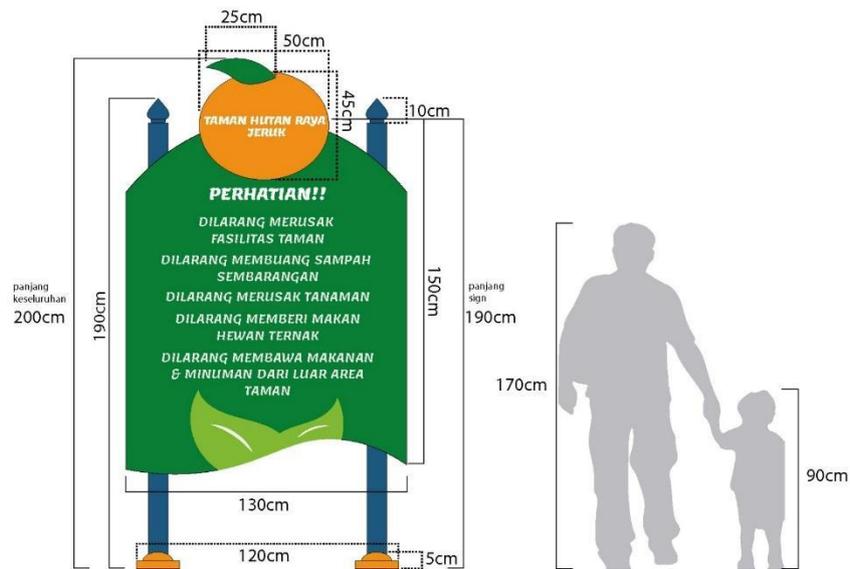


Gambar 16. Detail dan Ukuran *Identificational Sign 1*
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



Gambar 17. Peletakan *Identificational Sign* pada *Playground*, *Musholla*, dan *Toilet*.
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

d) *Regulatory Sign*

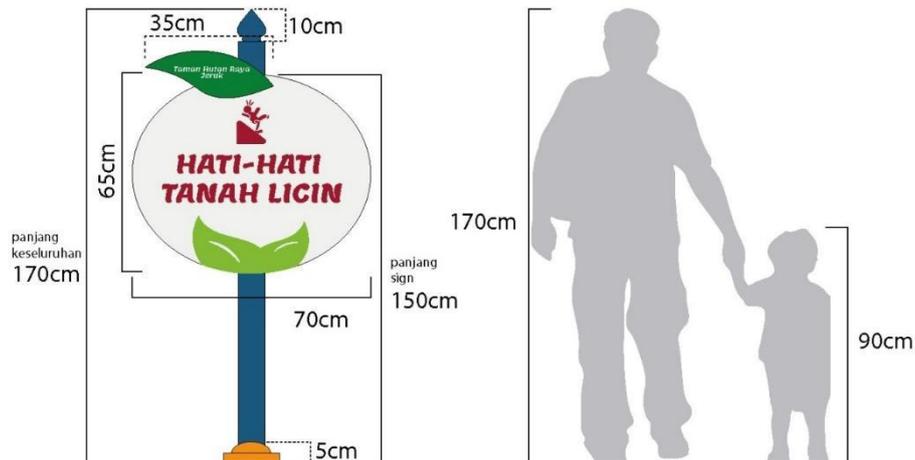


Gambar 18. Detail dan Ukuran *Regulatory Sign*
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



Gambar 19. Peletakan *Regulatory Sign*
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

e) *Warning Sign*

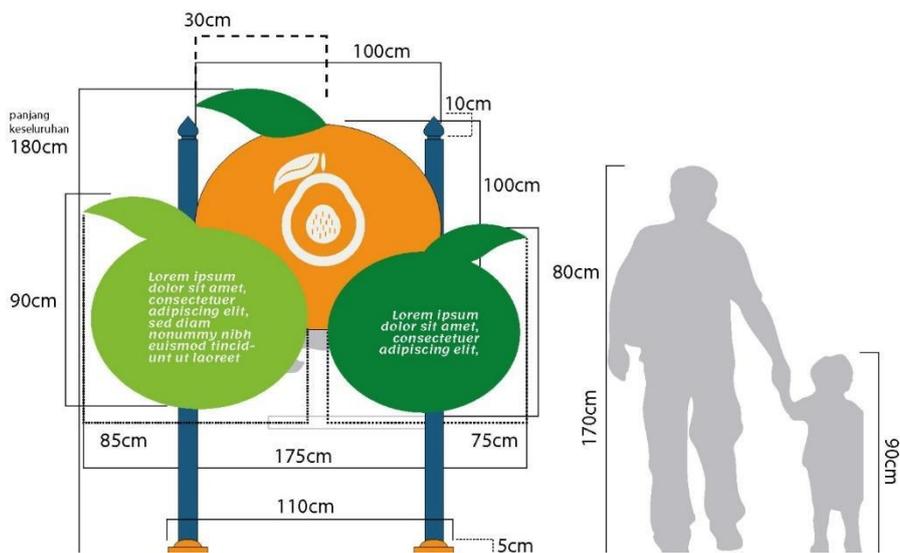


Gambar 20. Detail dan Ukuran *Warning Sign*
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



Gambar 21. Peletakan *Warning Sign*
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

f) *Interpretative Sign*



Gambar 22. Detail dan Ukuran *Interpretative Sign*
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)



Gambar 23. Peletakan Interpretative Sign
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

g) *Notebook dan Pulpen*



Gambar 24. Cover Notebook dan Desain Pulpen Taman Jeruk
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

h) *Stiker*



Gambar 26. Desain Stiker Taman Jeruk
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

4. PENUTUP

Pada perancangan ini, Desain Grafis Lingkungan atau EGD Taman Hutan Raya Jeruk Surabaya dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan informasi dan identitas lokasi bagi pengunjung. Awalnya, Taman Jeruk hanya memiliki sistem *signage* yang dibuat oleh pemerintah, dan beberapa di antaranya adalah buatan sendiri dari bahan seadanya yang membuat *signage* taman ini terlihat tidak konsisten dan kurang menunjukkan karakteristik. Karena permasalahan tersebut, perancangan ini menekankan pentingnya penggunaan EGD sebagai alat komunikasi visual yang efektif untuk memandu, menginformasikan dan menciptakan identitas merek di ruang publik seperti Taman Jeruk. Desain EGD ini dibuat secara konsisten berdasarkan warna, tipografi, ikon dan simbol yang sesuai dengan identitas visual dan ciri khas Taman Jeruk. Desain EGD ini juga menggunakan bahasa baku yang benar. Berdasarkan analisis data dan penerapan EGD, dapat dikemukakan bahwa desain EGD yang tepat dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi pengunjung, seperti pemahaman lokasi yang lebih baik, hubungan emosional yang lebih kuat dengan lingkungan dan meningkatkan pengalaman berwisata bagi pengunjung.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih kepada semua pihak khususnya kepada orang tua, dosen pembimbing Pak Aji, dan teman-teman saya. Tidak lupa saya ucapkan terima kasih kepada Pak Paidi dan Kak Farhan yang dengan sukarela menjadi narasumber di perancangan ini. Dan kepada pihak lainnya yang tidak bisa saya sebutkan yang telah memberi semangat serta dukungan dalam menyelesaikan perancangan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual: Panduan untuk Pemula*. Nuansa Cendekia.
- Calori, C., & Vanden-Eynden, D. (2015). *Signage and wayfinding design: a complete guide to creating environmental graphic design systems*. John Wiley & Sons.
- Gibson, D. (2009). *The wayfinding handbook: Information design for public places*. Princeton Architectural Press.
- Hamdi, A. S., & Bahruddin, E. (2015). *Metode penelitian kuantitatif aplikasi dalam pendidikan*. Deepublish.
- Hantari, A. N., & Ikaputra, I. (2020). Wayfinding Dalam Arsitektur. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 17(2), 96–104.
- Kawanus.com. (2022). *Taman Jeruk Jadi Bukit Teletubbiesnya Surabaya*. Diakses pada 6 Oktober 2022, dari <https://kawanus.com/taman-jeruk-jadi-bukit-teletubbiesnya-surabaya>
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar Desain Komunikasi Visual dalam Penerapan*. Penerbit Andi.
- Surya, B., Syafri, S., Hadijah, H., Baharuddin, B., Fitriyah, A. T., & Sakti, H. H. (2020). Management of slum-based urban farming and economic empowerment of the community of Makassar City, South Sulawesi, Indonesia. *Sustainability*, 12(18), 7324.
- Tresyanto, C. A., & Hami, B. (2017). Experiential Marketing Wisata Taman Kota Surabaya. *BIP'S Jurnal Bisnis Perspektif*, 1(09), 9–66.
- Wibisono, A. B. (2020). *Riset Desain: Pengumpulan Data dan Analisa*. CV. PUTRA MEDIA NUSANTARA (PMN).

Halaman ini sengaja dikosongkan