

## PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN PADA TAMAN LANGSAT JAKARTA SELATAN

Muhammad Fakhrian Faza<sup>1</sup>, Fariha Eridani Naufalina<sup>2</sup> dan Novian Denny Nugraha<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
farianfz@student.telkomuniversity.ac.id, farihaen@telkomuniversity.ic.id,  
dennynugraha@teis.telkomuniversity.ac.id

**Abstrak:** Taman Langsat atau yang biasa dikenal sebagai Taman Lansia Langsat merupakan taman kota yang diresmikan pada tahun 2010 oleh Gubernur DKI Jakarta Fauzi Bowo yang berlokasi di Jalan Barito, tepat di belakang Pasar Burung Barito. Selain sebagai taman kota, Taman Langsat juga berfungsi sebagai tempat penyuluhan bibit tanaman untuk keperluan Pemerintah Kota DKI Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Taman Langsat memiliki beberapa masalah seperti kurangnya informasi, tata letak *signage* yang kurang efektif, dan kurangnya aktivitas yang menarik bagi pengunjung. Berdasarkan masalah-masalah tersebut, dirancanglah sebuah EGD yang berisi informasi tentang sejarah Taman Langsat, peta taman, informasi mengenai sejarah serta informasi spesies tumbuhan yang ada di dalamnya. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan campuran kualitatif dan kuantitatif melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan studi literatur serta analisis data menggunakan analisis matriks perbandingan untuk memahami karakteristik Taman Langsat dan kebutuhan pengunjung. Melalui perancangan ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengunjung yang datang ke Taman Langsat dan pada akhirnya dapat memperkuat citra Taman Langsat.

**Kata kunci:** Taman Kota, *Environmentel Graphic Design, Signage, Wayfinding*

**Abstract:** *Langsat Park or commonly known as Langsat Elderly Park is a city park which was inaugurated in 2010 by the Governor of DKI Jakarta Fauzi Bowo which is located on Jalan Barito, right behind the Barito Bird Market. Aside from being a city park, Langsat Park also functions as a place to disseminate plant seeds for the needs of the City Government of DKI Jakarta. The results of the study show that Langsat Park has several problems such as lack of information, ineffective signage layout, and lack of interesting activities for visitors. Based on these problems, an EGD was designed which contained information about the history of Langsat Park, park maps, information about history and information on the plant species in it. This research was conducted using a mixed qualitative and quantitative approach through observation, interviews, questionnaires, and literature studies as well as data analysis using comparative matrix analysis to understand the characteristics of Langsat Park and the needs of visitors. Through this*

*design, it is hoped that it can provide convenience and comfort for visitors who come to Langsat Park and in the end can strengthen the image of Langsat Park.*

**Keywords:** *City Park, Environmental Graphic Design, Signage, Wayfinding*

## PENDAHULUAN

DKI Jakarta merupakan ibu kota Indonesia yang terletak di pesisir barat laut pulau Jawa. Luas total DKI Jakarta adalah sekitar 661,52 kilometer persegi (255,41 mil persegi), dengan jumlah penduduk 10.679.951 jiwa pada tahun 2022. Sebagai ibukota negara, pusat bisnis, politik, dan kebudayaan, DKI Jakarta merupakan kota yang padat penduduk. Jakarta yang biasa disebut dengan kota metropolitan juga memiliki banyak taman kota, guna mereduksi pencemaran udara atau polusi dan berguna sebagai wadah interaksi sosial dengan tujuan membentuk budaya sehat bagi masyarakat sekitar. Menurut Pemprov DKI Jakarta, terdapat 2.556 ruang terbuka hijau yang tersebar di seluruh kota Jakarta dengan rincian terdiri dari 1.446 taman, 969 jalur hijau, dan 50 hutan. Salah satu taman yang menjadi tempat rekreasi warga Jakarta adalah Taman Langsat, yang berlokasi di Jalan Barito, Jakarta Selatan.

Taman Langsat memiliki luas 3,6 hektar yang merupakan salah satu taman terluas di DKI Jakarta. Taman Langsat dulunya berfungsi sebagai tempat penampungan bibit tanaman untuk kebutuhan DKI Jakarta, namun kini fungsinya sudah ditingkatkan menjadi area penyuluhan bibit tanaman dan terdapat berbagai macam fasilitas yang dapat digunakan untuk masyarakat umum seperti *jogging track* sepanjang 750 meter, area bermain anak, area piknik, gedung serbaguna, dan lain-lain.

Masalah yang ada dalam Taman Langsat adalah sebagai taman kota, orientasi dari Taman Langsat tertutup oleh Pasar Burung Barito dan pasar buah-buahan yang terletak di trotoar Taman Langsat sehingga masyarakat kesulitan untuk menemukan Taman Langsat. Masalah selanjutnya, tidak ada plang atau rambu di pintu masuk taman dan tidak ada penunjuk arah mengenai lokasi tempat

parkir yang jaraknya lumayan jauh dari pintu masuk taman. *Signage* dan *wayfinding* pada Taman Langsung juga mempunyai kondisi yang sudah memprihatinkan. *Signage* dan *wayfinding* yang ada hanya berisi seputar larangan menginjak rumput dan dilarang membuang sampah sembarangan dengan kondisi yang sudah berkarat. Sangat disayangi jika belum ada *signage* dan *wayfinding* yang layak yang seharusnya dapat memberikan informasi mengenai penunjuk arah kepada pengunjung yang datang sehingga tidak kesulitan untuk menemukan pintu masuk utama dari taman ini. Salah satu pengunjung dengan nama akun Zara menuliskan pendapatnya di *google review* mengenai kondisi *signage* di Taman Langsung. Ia menjelaskan bahwa tidak ada tulisan atau *signage* mengenai larangan membawa hewan peliharaan ke lokasi taman. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya *signage* dan *wayfinding* menjadi masalah utama pada Taman Langsung.

## DASAR PEMIKIRAN

### ***Environmental Graphic Design***

*Environmental Graphic Design* atau biasa disebut dengan EGD, dapat didefinisikan sebagai media informasi grafis yang berada di lingkungan sekitar dengan tujuan untuk menyampaikan informasi visual yang kompleks di ruang publik. *Environmental Graphic Design* terdiri dari tiga komponen besar yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan informasi yang detail dan kompleks mengenai suatu lokasi atau daerah. Tiga komponen tersebut meliputi *wayfinding* termasuk *signage*, *interpretation*, dan *placemaking* yang ketiganya saling berkaitan dalam penerapannya.

Menurut (Calori dan Eynden, 2015:5) *Environmental Graphic Design* atau biasa disebut dengan EGD merupakan komunikasi grafis tentang informasi yang ditemui di lingkungan. Ada beberapa faktor-faktor ergonomis manusia yang harus

diperhatikan untuk membuat *signage* dan *wayfinding* yang baik seperti, *visibility*, *noticeability*, *readability*, *legibility*, dan *proper material* (Abhinav, 2014:14-15).

Perbedaan *signage* dan *wayfinding* di dalam cakupan EGD yakni *wayfinding* merupakan media penuntun untuk mengunjungi tempat-tempat dengan tanda berupa penunjuk arah, sedangkan *signage* merupakan media grafis yang berfungsi sebagai media informasi mengenai keterangan suatu tempat dalam bentuk informasi fisik atau visual (Hidayatullah, Fariha E. Naufalina, Taufik Wahab, 2023:2). *Signage* dan *wayfinding* bertujuan untuk membantu pengguna dalam hal memberikan informasi mengenai penunjuk jalan atau arah, *Interpretation* memiliki orientasi dalam menjelaskan lingkungan atau tempat tersebut secara keseluruhan, dan *Placemaking* berfungsi sebagai pemberi citra yang khusus pada tempat atau lingkungan tersebut.

### ***Signage dan Wayfinding***

*Signage* dan *wayfinding* merupakan salah satu ilmu yang ada di dalam *Environmental Graphic Design*, yang berfungsi sebagai media informasi pada suatu lokasi atau daerah dengan menggunakan elemen visual yang informatif. *Signage* dan *wayfinding* memiliki peran penting dalam membangun identitas visual suatu tempat, termasuk penunjuk arah dan simbol-simbol sederhana yang membantu menggambarkan fasilitas yang ada di area tersebut. Selain itu, peran *signage* dan *wayfinding* juga meliputi memberikan informasi tambahan seperti peringatan, petunjuk operasional, dan penafsiran (Calori dan Eynden, 2015:5).

### **Sistem Grafis**

Menurut Chris Calori dan David Vanden - Eynden (2015:126) sistem grafis pada *signage* dan *wayfinding* merupakan bagian dari budaya komunikasi visual. Sistem grafis dapat membuat konten informasi menjadi realistis. Sistem grafis memberikan struktur, bentuk, dan gaya pada informasi yang disampaikan melalui tanda-tanda. Dalam sistem grafis, terdapat beberapa unsur seperti warna, piktogram, layout, dan tipografi.

## **Warna**

Menurut Anggraini & Nathalia (2018) warna dapat memberikan kesan terhadap suatu desain sehingga dapat membantu dalam memperjelas informasi visual. Terdapat 4 jenis warna yang diantaranya adalah warna primer, sekunder, tersier, dan netral.

## **Tipografi**

Tipografi adalah keilmuan yang mempelajari sejarah dari huruf yang memiliki dua fungsi yakni sebagai fungsi estetis dan tipografis yang kemudian menjadi fungsi pesan dan informasi (Pasai dan Denny 2018:254). Pemilihan jenis huruf sangat berperan penting dalam mempengaruhi penampilan visual dari sistem grafis program tanda. Umumnya terdapat empat faktor yang dapat membantu dalam memilih jenis huruf untuk program tanda, yaitu kesesuaian formal, ketenaran gaya, keterbacaan, dan pedoman ADA/SAD.

## **Storytelling**

*Storytelling* berasal dari Bahasa Inggris yang di dalamnya terdapat dua kata *story* dan *telling*. *Story* yang dalam Bahasa Indonesia berarti cerita dan *telling* yang berarti bercerita. Tepatnya *storytelling* merupakan kesenian dalam menyampaikan cerita dengan memainkan kata-kata dengan tujuan sebagai alat komunikasi (Rezky, Asep, dan Sri Soedewi 2021:2532). *Storytelling* merupakan aktivitas manusia yang telah digunakan sejak zaman dahulu untuk mentransmisikan pengetahuan, budaya, sejarah, dan nilai-nilai dari satu generasi ke generasi berikutnya. *Storytelling* dapat mengambil banyak bentuk, termasuk lisan, tulisan, visual, dan digital, dan dapat digunakan dalam berbagai konteks, seperti pendidikan, hiburan, iklan, dan aktivitas sosial.

## **METODE PENELITIAN**

Perancangan kali ini menggunakan metode penelitian campuran dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, survei dan tinjauan pustaka. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuesioner dan analisis perbandingan matriks. Adapun wawancara dilakukan terhadap beberapa narasumber terkait yaitu Kepala petugas keamanan taman langsung, Desainer grafis lokal dan pengunjung taman langsung. Berikut kesimpulan yang didapat dari hasil wawancara dengan narasumber :

1. Masih banyak kekurangan dari fasilitas taman langsung, banyak pengunjung yang kurang mendapatkan informasi mengenai fasilitas taman.
2. Fasilitas *sign system* yang efektif dan efisien sangat dibutuhkan pada taman rekreasi
3. Perancangan *sign system* perlu mempertimbangkan beberapa aspek, seperti pemilihan warna, kualitas material, dan penempatan *signage* yang strategis

Observasi dilakukan dengan mengunjungi langsung Taman Langsung, dengan mengambil beberapa gambar yang kemudian menjadi sumber dokumentasi. Hasil observasi yang didapatkan yaitu kondisi taman langsung yang tidak ditemukannya plang atau rambu di pintu masuk taman dan tidak ada penunjuk arah mengenai lokasi tempat parkir yang jaraknya lumayan jauh dari pintu masuk taman. Serta *kondisi existing signage* dan *wayfinding* yang memprihatinkan dan tidak lengkap, sehingga informasi yang ada belum tersampaikan dengan baik kepada pengunjung.

## KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

### Konsep Pesan

Pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan ini adalah “Desain grafis lingkungan berupa rambu dan petunjuk arah taman rekreasi yang mudah, informatif dan edukatif bagi pengunjung”. Untuk memastikan konsistensi pesan, maka ditetapkan tiga kata kunci yang menjadi dasar dan acuan pada perancangan ini, antara lain: Ramah (friendly), menyenangkan (fun) dan informatif.

### Konsep Kreatif

Konsep kreatif pada perancangan *Environmental Graphic Design* ini dirancang berdasarkan ide pesan dan grafis visual yang terinspirasi oleh *keywords* yang sudah ditetapkan. Representasi visual akan terinspirasi dengan bentuk *signage* yang menggantung di kayu seperti bentuk kalender atau buku catatan sehingga dapat menyesuaikan dengan tema *storytelling*. Aspek representasi visual lainnya adalah penggunaan ikon seekor angsa sebagai *storyteller* yang akan menceritakan Taman Langsung.

### Konsep Media

Media yang diusung dalam perancangan ini berupa *signage* dan *wayfinding* yang berisikan informasi dan fasilitas mengenai area yang ada di Taman Langsung. Media utama yang digunakan adalah merancang *signage* dan *wayfinding* serta umbul-umbul yang akan ditempatkan di pinggir jalan. Sedangkan media pendukung berupa logo, media sosial, poster, *website*, *self-guided tour*, *photo booth* dan stiker.

### Konsep Visual

Konsep visual dalam perancangan ini mengacu terhadap *keywords* atau kata kunci yang sudah ditetapkan yaitu Friendly (ramah), Fun (menyenangkan), dan Informatif. Pilihan warna utama yang digunakan pada perancangan ini adalah

warna yang mempresentasikan Taman Langsat. Warna yang dipilih merupakan representasi dari buah langsung dan warna khas DKI Jakarta yaitu hijau dan kuning.

### Konsep Komunikasi

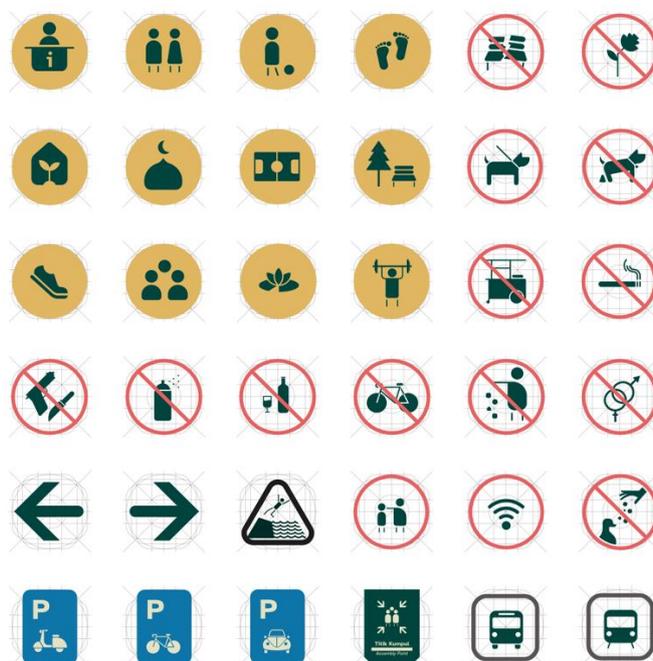
Dalam perancangan ini, konsep komunikasi yang digunakan adalah dengan konsep *storytelling*. Konsep *storytelling* yang diusung menggunakan ikon angsa sebagai *storyteller* pada media utama dengan ilustrasi visual. Konsep *storytelling* dapat membantu dalam penyampaian pesan melalui visual yang dirancang.

### Hasil Perancangan

#### Media Utama

#### Piktogram

Sesuai dengan konsep pesan dan konsep kreatif, perancangan piktogram dibuat dengan desain yang minimalis dan informatif dengan memadukan garis lurus dan sisi yang membulat, sesuai dengan karakteristik sisi buah langsung yaitu membulat.



Gambar 1 Piktogram  
Sumber: muhammad fakhrian (2023)

**Signage**

Berdasarkan konsep kreatif, *signage* yang dirancang berbentuk menggantung di kayu seperti desain pada kalender atau buku catatan. Dipilihnya desain seperti ini dengan tujuan mengangkat tema *signage storyteller* yang terdapat grafis dari keluarga angsa.



Gambar 2 Signage  
Sumber: muhammad fakhrian (2023)



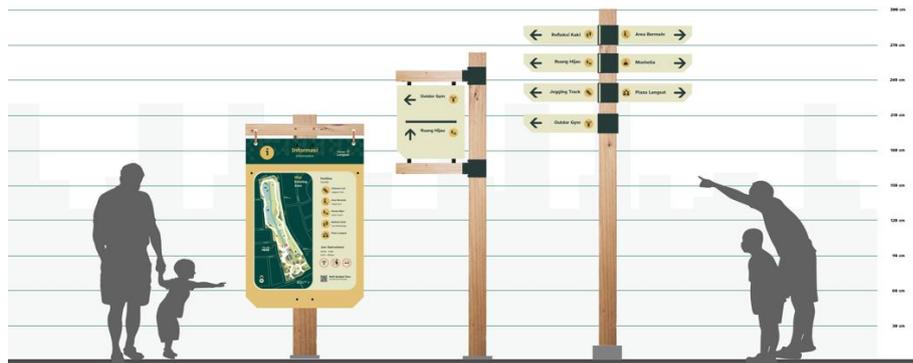
Gambar 3 Identification sign 1  
Sumber: muhammad fakhrian (2023)



Gambar 4 Identification sign 2  
Sumber: muhammad fakhrian (2023)



Gambar 5 Regulatory sign  
Sumber: muhammad fakhrian (2023)



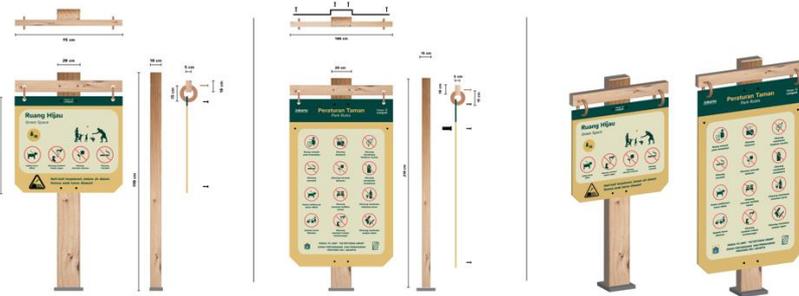
Gambar 6 Orientation dan directional sign  
Sumber: muhammad fakhrian (2023)

Perancangan akan dilakukan dengan metode Ground Mounted / tertanam ke dalam tanah dengan rangka besi sebagai penguat signage. Rangka besi yang akan ditanam memiliki kedalaman 25 cm.



Gambar 7 Detail *identification sign 1*  
 Sumber: muhammad fakhrian (2023)

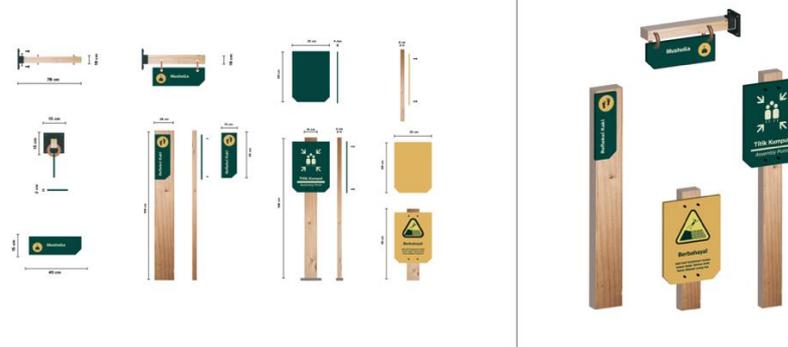
Perancangan akan dilakukan dengan metode Ground Mounted / tertanam ke dalam tanah dengan rangka besi sebagai penguat signage. Rangka besi yang akan ditanam memiliki kedalaman 25 cm.



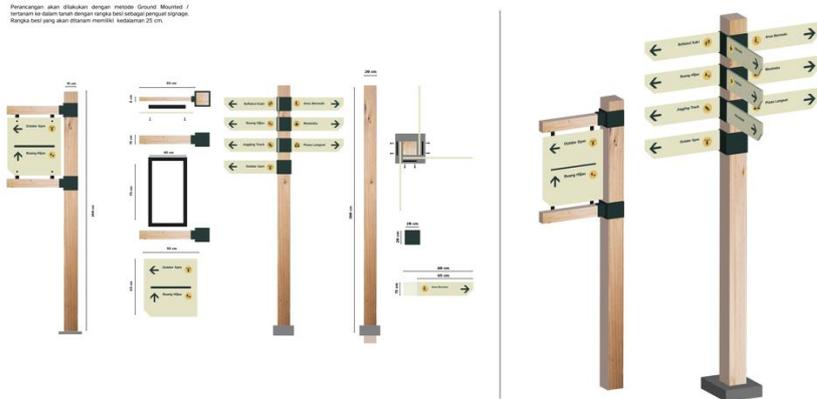
Gambar 8 Detail *regulatory sign*  
 Sumber: muhammad fakhrian (2023)

Perancangan akan dilakukan dengan metode Flag Mounted / ditempelkan di dinding.

Perancangan akan dilakukan dengan metode Ground Mounted / tertanam ke dalam tanah dengan rangka besi sebagai penguat signage. Rangka besi yang akan ditanam memiliki kedalaman 25 cm.



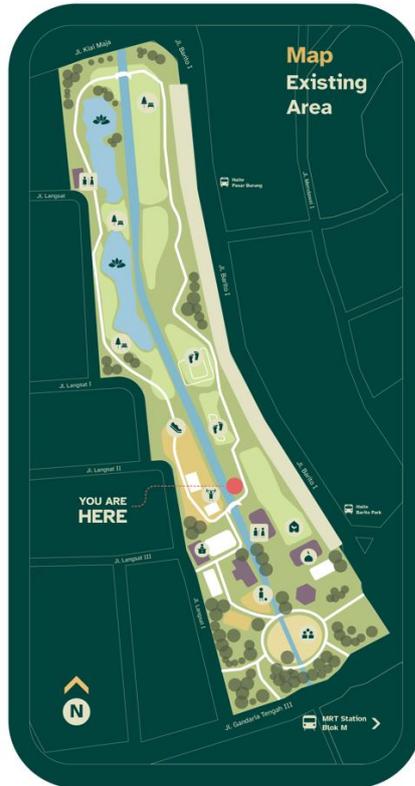
Gambar 9 Detail *identification dan regulatory sign*  
 Sumber: muhammad fakhrian (2023)



Gambar 10 Detail *directional sign*  
Sumber: muhammad fakhrian (2023)



Gambar 11 Detail *umbul-umbul*  
Sumber: muhammad fakhrian (2023)



Gambar 12 Desain denah Kawasan taman langsung  
Sumber: muhammad fakhrian (2023)



Gambar 13 Penerapan signage  
Sumber: muhammad fakhrian (2023)

1) Umbul-umbul



Gambar 14 Penerapan umbul-umbul  
Sumber: muhammad fakhrian (2023)

**Media Pendukung**

**Logo**

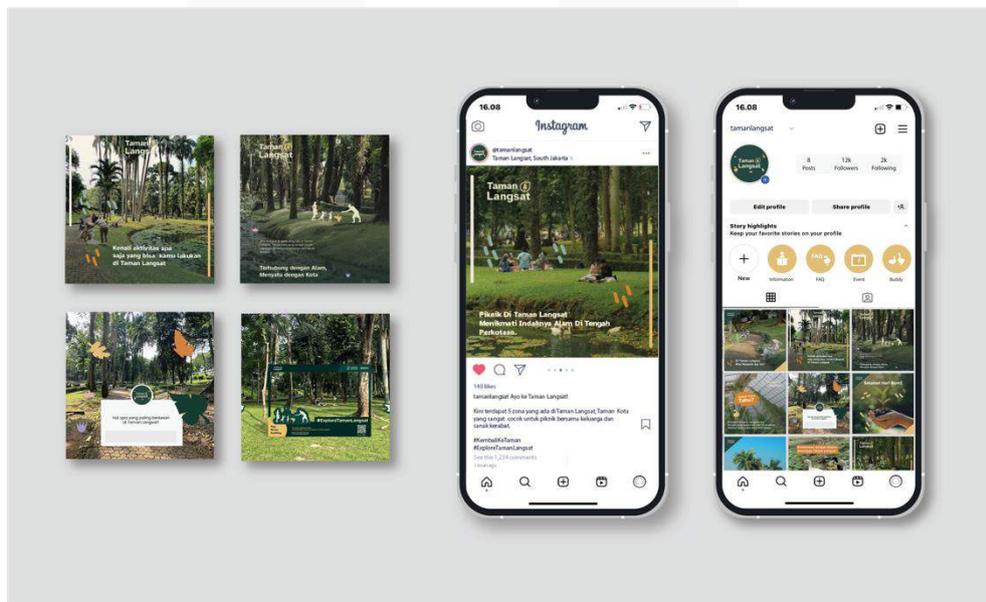


Gambar 15 Logo utama  
Sumber: muhammad fakhrian (2023)



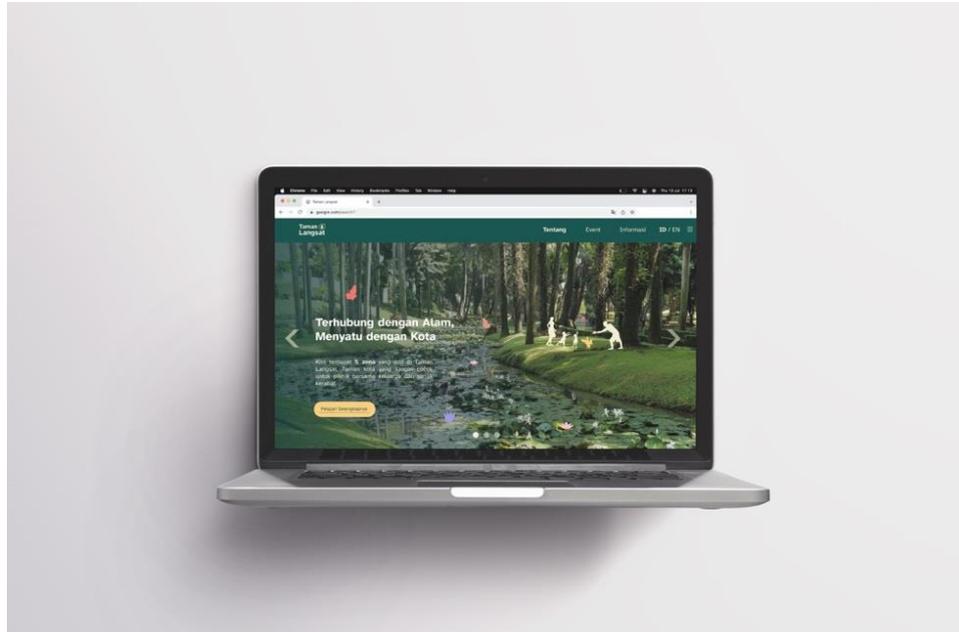
Gambar 16 Variasi logo  
Sumber: muhammad fakhrian (2023)

Media Sosial



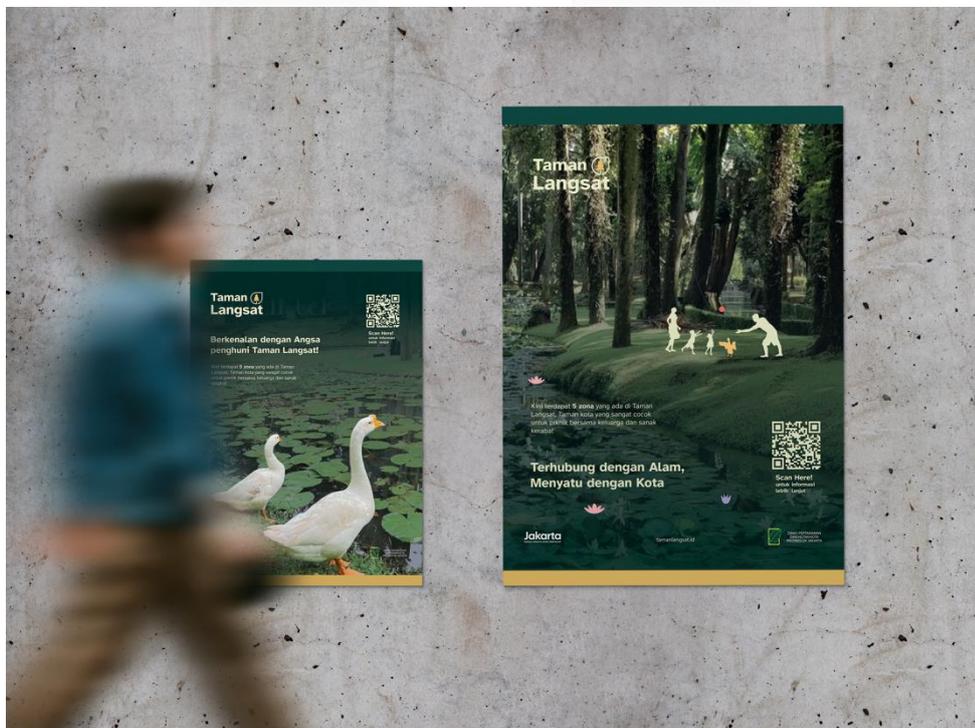
Gambar 17 Media Sosial  
Sumber: muhammad fakhrian (2023)

Website



Gambar 18 Website  
Sumber: muhammad fakhrian (2023)

Poster



Gambar 19 Poster

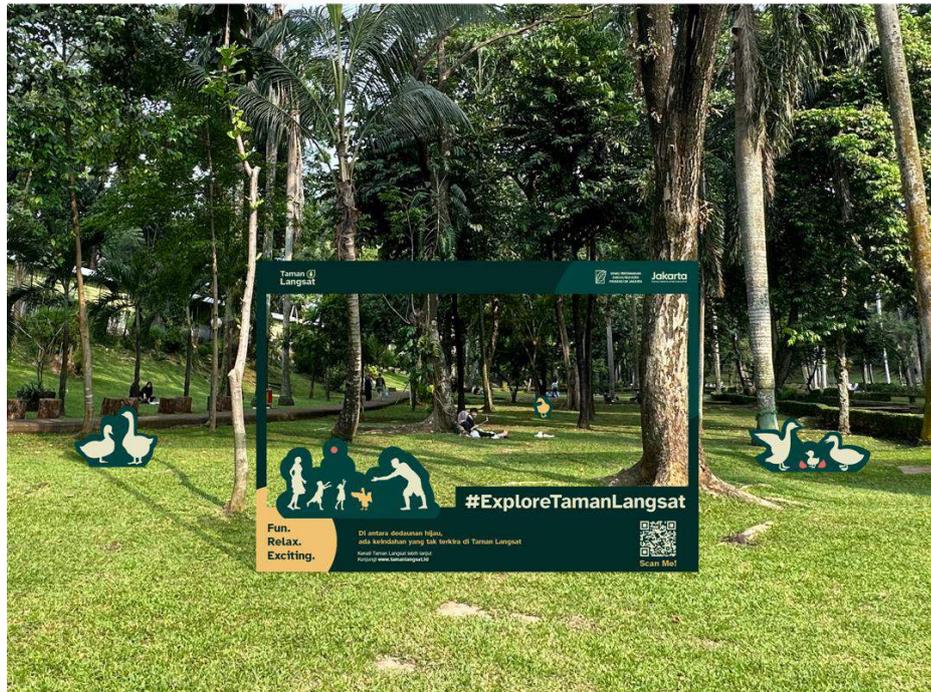
Sumber: muhammad fakhrian (2023)

### Self-Guided Tour



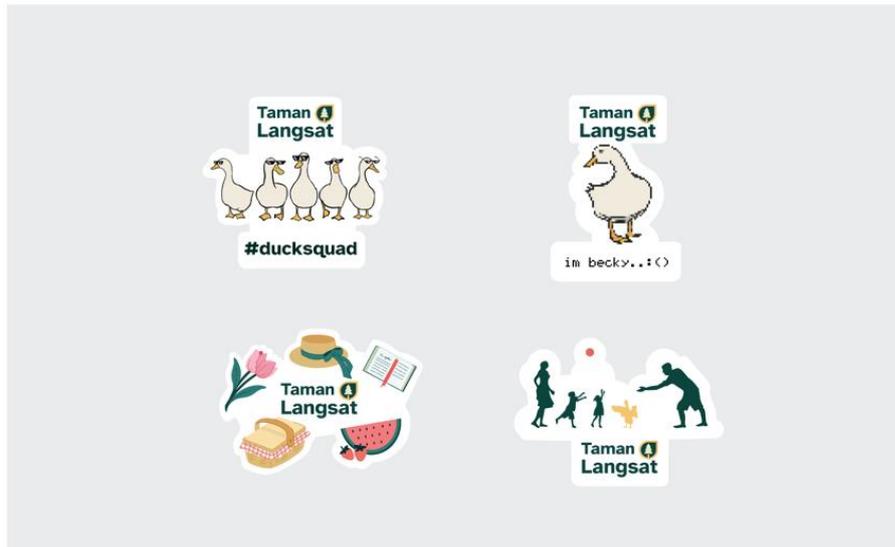
Gambar 20 Self-guided tour  
Sumber: muhammad fakhrian (2023)

### Photo Booth



Gambar 21 Photo booth  
Sumber: muhammad fakhrian (2023)

## Stiker



Gambar 22 Stiker

Sumber: muhammad fakhrian (2023)

## KESIMPULAN

Sebagai tempat yang memiliki peran penting bagi lingkungan dan masyarakat sekitar serta menjadi salah satu objek wisata dengan pemandangan alam favorit di tengah perkotaan, Taman Langsat Jakarta Selatan membutuhkan *Environmental Graphic Design* berupa *signage* dan *wayfinding* yang efektif dan efisien untuk menunjang sarana dan fasilitas yang ada di dalamnya. EGD memiliki peran penting dalam penyampaian pesan melalui konten visual yang menarik yang di dalamnya dapat memuat informasi, edukasi, dan pengetahuan baru bagi pengunjung. Dapat disimpulkan bahwa fasilitas *sign system* yang sudah ada pada Taman Langsat memiliki kondisi yang kurang baik dan sudah usang sehingga penyampaian informasi mengenai fasilitas taman kepada pengunjung kurang maksimal. Dengan adanya perancangan *Environmental Graphic Design* berupa *signage* dan *wayfinding* yang efektif dan efisien pada Taman Langsat, diharapkan

dapat memudahkan pengunjung yang datang dan secara tidak langsung dapat memperkuat citra dari Taman Langsat.

## DAFTAR PUSTAKA

Abhinav, Amlan. (2014). *Effective Signage System*. National Institute Of Technology Rourkela.

Anggraini, L., & Nathalia, K. (2014). *Desain Komunikasi Visual, Dasar-Dasar Panduan Untuk Pemula* (I. Fibrianti, Ed.). Nuansa Cendekia.

BPK RI. (2023). Pemerintah Provinsi DKI Jakarta. BPK RI. <https://jakarta.bpk.go.id/pemerintah-provinsi-dki-jakarta/> (18 Maret 2023, 12.15)

BPS RI. (2023). Jumlah Penduduk Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi DKI Jakarta. BPS RI. <https://jakarta.bps.go.id/indicator/12/1270/1/jumlah-penduduk-menurut-kabupaten-kota-di-provinsi-dki-jakarta-.html> (18 Maret 2023, 13.00)

Calori, C., & Vanden Eynden, D. (2015). *Signage and Wayfinding Design* (C. Calori & D. Vanden-Eynden, Eds.). John Wiley Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9781119174615>

CNN. (2023). Taman Langsat Jakarta Wisata Gratis dan Cocok untuk Piknik. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20230516132043-275-950228/taman-langsat-jakarta-wisata-gratis-dan-cocok-untuk-piknik> (15 Maret 2023 17.10)

Dessy. (2018). Taman Langsat. Jakarta Tourism. <https://jakarta-tourism.go.id/article/detail/taman-langsat> (20 Maret 2023, 10.15)

Dinas Pertamanan dan Pemakaman (2023). Tentang Kami. Pertamanan Pemakaman Jakarta. <https://pertamananpemakaman.jakarta.go.id/v140/t102/1/tentang-kami> (28 Maret 2023, 12.15)

Emye. (2023), Taman Langsung Tempat Terbaik untuk Menikmati Kesunyian Jakarta. Backpacker Jakarta. <https://backpackerjakarta.com/taman-langsat-tempat-terbaik-untuk-menikmati-kesunyian-jakarta/> (20 Maret 2023, 10.12)

Fadilla, P. (2019). Perancangan *Environmental Graphic Design* Sebagai Media Informasi dan Identitas Visual di UPTD Konservasi Penyu Kota Pariaman. e-Proceedings of Art & Design, 10(2), 1940-1958

Gibson, D. (2009). *The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Places*. Princeton Architectural Press.

Hidayatullah, M. A. G., Naufalina, F. E., Wahab, T. (2023). Perancangan *Sign System* Pasar Bawah Kota Pekanbaru. e-Proceedings of Art & Design, 10(2), 2762

Nazir, M. (1988). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.

Pasai, A. A., Nugraha, N. D. (2018). Perancangan Identitas Visual dan Media Promosi Museum Sang Nila Utama Pekanbaru Sebagai Sarana Wisata Edukasi Budaya. e-Proceedings of Art & Design, 5(1), 254

Ramadhani, C. R., Asep Kadarisman, Soedewi, S. (2021). Perancangan Buku *Storytelling* untuk Orangtua Muslim Sebagai Media Pendidikan Seksual Kepada Anak Dengan Teori *Fitrah Based Education*. e-Proceedings of Art & Design, 8(6), 2533

Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. PT Kanisius.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Wardiah, D. (2017). Peran *Storytelling* Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis, Minat Membaca dan Kecerdasan Emosional Siswa. Wahana Didaktia, 15(2), 42-56

Widi, S. (2022). Ada 2.566 Ruang Terbuka Hijau di Jakarta pada 2021. DataIndonesia.id. <https://dataindonesia.id/varia/detail/ada-2566-ruang-terbuka-hijau-di-jakarta-pada-2021> (19 Maret 2023, 12.00)