

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN*
KENJERAN PARK SURABAYA



Oleh:

SENJA MEGA A J

(18052010013)

Pembimbing I:

Masnuna, S.T., M.Sn

Pembimbing II:

Widyasari, S.T., M.T

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR

2023


HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN KENJERAN
PARK SURABAYA

Disusun Oleh:
Senja Mega Asmara Jingga
18052010013


Telah dipertahankan didepan Tim Penguji

Pada tanggal: 4 Januari 2023


Pembimbing I


Masnuna, S.T., M.Sn
NIP3K. 19840512 2021 212004


Penguji I


Aditya Rahman Yani, S.T., M.Med.Kom
NIP3K. 19810929 2021 211002

Pembimbing II


Widyasari, S.T., M.T
NPT. 182 19890920 075

Penguji II


Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds
NIP. 19900611 201803 2001

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T
NIP3K. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN* KENJERAN
PARK SURABAYA


Disusun Oleh:
Senja Mega Asmara Jingga
18052010013

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji
Pada tanggal: 4 Januari 2023

Pembimbing I



Masnun, S.T., M.Sn
NIP3K. 19840512 2021 212004

Pembimbing II


Widiasari, S.T., M.T
NPT. 182 19890920 075

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Dyan Agustun, S.T., M.T
NIP3K. 19770817 2021 212004

ABSTRAK

Di era yang semakin modern, manusia semakin menjadi makhluk yang lebih suka dan mementingkan visual karena mudah untuk dipahami hanya melalui indera penglihatan, serta teks yang ringkas karena lebih efisien untuk dibaca. Tak jarang, dalam desain yang ada disekitar lingkungan maupun dunia digital sudah menerapkan simbol atau tanda-tanda sederhana yang dapat mewakili ringkasan dari informasi atau penjelasan yang panjang. Sehingga dapat sangat membantu manusia dalam menangkap informasi atau penjelasan dengan waktu yang singkat, ini menguntungkan karena meningkatkan efisiensi. Simbol dan tanda-tanda ini disebut EGD atau Desain Grafis Lingkungan.

EGD dalam perancangan ini merupakan upaya memperbaiki fasilitas dalam Kenpark Surabaya yang berperan sebagai media informasi untuk pengunjung. EGD juga dapat mendukung citra sebagai salah satu upaya *branding*, sehingga dapat menjadi nilai positif bagi pihak Kenpark Surabaya maupun pengunjungnya. Adanya EGD merupakan upaya mempermudah pengunjung dalam mendapatkan informasi mengenai alur dalam Kenpark Surabaya tanpa harus mencari dan bertanya.

Menggunakan teknik analisis data deskriptif dengan pengumpulan data melalui metode wawancara, observasi langsung, dan penyebaran kuesioner yang akan dikaji dari fenomena atau kejadian secara faktual. Sehingga dapat menghasilkan interpretasi baru berupa pengonsepan EGD yang informatif, menarik, dan estetik serta berkarakter.

Dalam perancangan EGD Kenpark Surabaya diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam berkomunikasi kepada pengunjung sehingga dapat memberi efektifitas waktu dan tenaga dan memudahkan dalam perjalanan menikmati sebuah kawasan wisata dengan terarah. Dimana seluruh *sign system* dibuat dengan tetap menerapkan elemen yang sama sehingga memiliki unsur kesatuan antara *sign* satu dengan yang lainnya dan dapat menonjolkan karakter sebagai upaya *branding*.

Kata Kunci: EGD, karakteristik, Kenpark Surabaya, informatif.

ABSTRACT

In an increasing era, humans are increasingly becoming creatures who prefer and prioritize visuals because it is easy to understand only through the senses of sight, as well as concise text because it is more efficient to read. Not infrequently, in designs that exist around the environment or in the digital world, simple symbols or signs have been applied which can represent a summary of the information or a long explanation. So that it can really help humans in capturing information or explanations in a short time, this is beneficial because it increases efficiency. These symbols and signs are called EGD or Environmental Graphic Design.

EGD in this design is an effort to improve facilities in Kenpark Surabaya which acts as a medium of information for visitors. EGD can also support the image as one of the branding efforts so that it can be a positive value for Kenpark Surabaya and its visitors. The existence of the EGD is an effort to make it easier for visitors to get information about the flow in Kenpark Surabaya without having to search and ask.

Using descriptive data analysis techniques by collecting data through interviews, direct observation, and distributing questionnaires which will be studied from factual phenomena or events. So that it can produce a new interpretation in the form of an informative, attractive, and aesthetically pleasing concept of EGD as well as having character.

In designing the EGD Kenpark Surabaya, it is hoped that it can provide convenience in communicating with visitors so that it can provide time and effort effectiveness and make it easier to travel to enjoy a directed tourist area. Where the entire sign system is made while still applying the same elements so that it has an element of unity between one sign and another and can highlight character as a branding effort.

Keywords: EGD, characteristics, Kenpark Surabaya, informative.

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan bahwa terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 15 Januari 2023



Senja Mega Asmara Jingga

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, hidayat, dan karunia-Nya sehingga laporan Perancangan *Environmental Graphic Design* Kenjeran Park Surabaya ini dapat terselesaikan dengan baik. *Environmental Graphic Design* (EGD) ini dirancang agar menjadi sarana yang informatif, estetis, dan berkarakter sehingga dapat sekaligus menjadi salah satu upaya *branding*.

Terima kasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia membantu dan memberi dukungan kepada saya dalam proses pembuatan laporan ini hingga selesai. Pada kesempatan ini, penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW.
2. Kepada Ibu serta saudara saya yang selalu mendoakan dan mendukung saya.
3. Kepada Bapak Aphief Tri Artanto, S.T., M.Sn sebagai dosen pembimbing pertama kali yang telah banyak membantu dari awal menentukan judul tugas akhir hingga pertengahan proses perancangan.
4. Kepada Bu Masnuna, S.T., M.Sn sebagai dosen pembimbing pertama yang melanjutkan membimbing saya untuk menuntaskan proses perancangan tugas akhir hingga selesai.
5. Kepada Bu Widyasari, S.T., M.T sebagai dosen pembimbing kedua yang membantu dalam membimbing saya selama proses pengerjaan tugas akhir.
6. Kepada Ibu Jinjing sebagai salah satu narasumber yang telah membantu memberikan informasi yang saya butuhkan dalam perancangan.
7. Kepada seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jatim yang pernah mendidik saya hingga mampu menyelesaikan segala mata kuliah DKV dan menuntaskan tugas akhir ini.
8. Kepada orang terdekat yang selalu mendukung, mambantu, menemani, dan mengusahakan segala keperluan yang saya butuhkan.
9. Kepada teman-teman saya yang telah sangat membantu dan selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Kepada teman-teman Dikivi 18 yang selalu memberikan semangat satu sama lain.
11. Kepada pihak Delva Digital sebagai tempat bekerja saya yang selalu mentoleransi keperluan perkuliahan saya selama mengerjakan tugas akhir.

Kesempurnaan hanya miliki Sang Pencipta, begitupun dalam perancangan ini tidak akan ada kata sempurna tetapi dengan terselesaikannya seluruh tahap dalam perancangan ini membuatnya menjadi sebuah pencapaian berharga. Dengan adanya perancangan ini, saya berharap dapat membantu dan memberikan manfaat kepada pihak maupun pengunjung Kenpark Surabaya.

Surabaya, 15 Januari 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Senja Mega Asmara Jingga', written in a cursive style.

Senja Mega Asmara Jingga

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Rumusan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Perancangan	8
1.5 Manfaat Perancangan	8
BAB II.....	9
TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING.....	9
2.2 Tinjauan EGD	10
2.2.1 Definisi EGD	10
2.2.2 Komponen EGD	10
2.2.3 Elemen EGD.....	11
2.3 Tinjauan <i>Sign System</i>	11
2.3.1 Pengertian <i>Sign System</i>	11
2.3.2 Jenis <i>Sign System</i>	12
2.3.3 Material dan Bahan	15
2.3.4 Teknik Konstruksi.....	17

2.3.5	Piktogram.....	17
2.3.6	Tipografi	19
2.3.7	Tata Letak (<i>Layout</i>).....	21
2.3.8	Warna (<i>Colour</i>).....	23
2.4	Studi Ergonomi	24
2.4.1	Ketinggian <i>Sign System</i>	24
2.4.2	Jarak Pandang dan Ukuran Huruf	25
2.6	Tinjauan Desain Grafis	26
2.6.1	Definisi Desain Grafis	26
2.6.2	Unsur-Unsur Desain	27
2.6.3	Prinsip Dasar Desain	28
2.7	Studi Eksisting	29
2.7.1	Studi Eksisting Kondisi Awal	29
2.7.2	Studi Komparator.....	31
2.8.3	Studi Kompetitor.....	33
BAB III		38
METODOLOGI DESAIN		38
3.1	Definisi Operasional Judul	38
3.1.1	Definisi EGD.....	38
3.1.2	Definisi Kenpark Surabaya	38
3.2	Teknik Pengumpulan Data	38
3.2.1	Data Primer	38
3.2.2	Data Sekunder	40
3.3	Teknik <i>Sampling</i>	40
3.3.1	Populasi	40
3.3.2	Sampel.....	41
3.4	Tahapan Perancangan.....	42

BAB IV.....	45
ANALISIS DATA.....	45
4.1 Teknik Analisis Data.....	45
4.2 Analisis Data Wawancara.....	45
4.3 Analisa Hasil Observasi.....	46
4.4 Sintesa Data.....	46
4.6 <i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	47
BAB V.....	48
KONSEP DESAIN.....	48
5.1 Perumusan <i>Keyword</i>	48
5.2 Penjelasan <i>Keyword</i>	48
5.3 Makna Denotatif.....	49
5.4 Makna Konotatif.....	49
5.5 Konsep Kreatif.....	50
5.6 Konsep Verbal.....	50
5.7 Konsep Visual.....	51
5.7.1 Gaya Desain.....	51
5.7.2 Warna.....	51
5.7.3 Tipografi.....	52
5.8 Konsep Media.....	53
5.9 Proses Desain.....	54
BAB VI.....	61
IMPLEMENTASI DESAIN.....	61
6.1 <i>Sign System</i>	61
6.1.1 Desain <i>Sign System</i>	61
6.1.2 <i>Mock up Sign System</i>	68
6.1.3 Penempatan <i>Sign System</i>	71

6.1.4	Material.....	71
6.2	Media Pendukung.....	71
6.3	Estimasi Biaya	73
BAB VII	77
KESIMPULAN DAN SARAN	77
7.1	Kesimpulan.....	77
7.2	Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pintu masuk Kenpark Surabaya tahun 2011	2
Gambar 1.2 Pintu masuk Kenpark Surabaya tahun 2014.....	3
Gambar 1.3 Kya-Kya di Kenpark Surabaya.....	3
Gambar 1.4 Locket Kenpark Surabaya	4
Gambar 1.5 EGD di kawasan Kenpark Surabaya	4
Gambar 1.6 EGD di kawasan Kenpark Surabaya	5
Gambar 1.7 Hasil Kuesioner	5
Gambar 1.8 Hasil Kuesioner	6
Gambar 2.1 Liputan pembukaan Atlantis Land Park	9
Gambar 2.2 <i>Identificational Sign</i> di Museum Angkut Batu Malang.....	12
Gambar 2.3 <i>Directional Sign</i> di Museum Angkut Batu Malang.....	12
Gambar 2.4 <i>Warning Sign</i> di Batu Secret Zoo Malang.....	13
Gambar 2.5 <i>Prohibitory and Regulatory Sign</i> di Batu Secret Zoo Malang	13
Gambar 2.6 <i>Honorific Sign</i> di Tugu Pahlawan Surabaya.....	14
Gambar 2.7 <i>Interpretative Sign</i> di Batu Secret Zoo Malang.....	14
Gambar 2.8 <i>Interpretative Sign</i> di Batu Secret Zoo Malang.....	15
Gambar 2.9 Contoh simbol.....	18
Gambar 2.10 Contoh tanda panah	18
Gambar 2.11 Perbedaan font <i>serif</i> dan <i>sans serif</i>	19
Gambar 2.12 Contoh font dekoratif.....	20
Gambar 2.13 Perbedaan tingkat <i>legibility</i> tinggi dan rendah	20
Gambar 2.14 Proporsi ukuran.....	21
Gambar 2.15 Pengaturan posisi	21
Gambar 2.16 Pengaturan jarak	22
Gambar 2.17 Tata letak vertikal yang mendasar	22
Gambar 2.18 <i>Color wheel</i>	23
Gambar 2.19 Pembagian zona ketinggian	25
Gambar 2.20 Pintu Masuk Kenpark Surabaya	30
Gambar 2.21 EGD di dalam Kenpark Surabaya	30
Gambar 2.22 <i>Sign</i> zona Arumdal Farm.....	32
Gambar 2.23 <i>Sign</i> zona Petopia.....	33

Gambar 2.24 <i>Directional Sign</i> di KBS.....	34
Gambar 2.25 <i>Directional Sign</i> di KBS.....	35
Gambar 2.26 <i>Directional Sign</i> di KBS.....	36
Gambar 2.27 <i>Identificational Sign</i> di KBS.....	36
Gambar 3.1 Wawancara dengan Ibu Jinjing (<i>Operational Manager</i>).....	39
Gambar 3.2 Observasi di Kenpark Surabaya	39
Gambar 3.3 Alur Berpikir.....	44
Gambar 5.1 Perumusan Konsep	48
Gambar 5.2 Contoh Gaya Desain	51
Gambar 5.3 Kondisi warna pintu masuk Kenpark Surabaya	52
Gambar 5.4 Warna tone yang dijadikan referensi	52
Gambar 5.5 Referensi tipografi	53
Gambar 5.6 Pengonsepan warna <i>sign system</i>	55
Gambar 5.7 Pengonsepan warna <i>sign system</i>	55
Gambar 5.8 Pengonsepan bentuk <i>sign system</i>	56
Gambar 5.9 Pengonsepan bentuk <i>sign system</i>	56
Gambar 5.10 Alternatif font untuk <i>display type</i>	57
Gambar 5.11 Implementasi font sebagai <i>display type</i>	58
Gambar 5.12 Pengonsepan supergrafis	58
Gambar 5.13 Pengonsepan piktogram.....	59
Gambar 5.14 Pengonsepan piktogram.....	59
Gambar 5.15 Pengonsepan desain digital.....	60
Gambar 6.1 <i>Identificational Sign</i>	61
Gambar 6.2 Detail ukuran <i>Identificational Sign</i>	62
Gambar 6.3 <i>Welcoming Sign</i>	62
Gambar 6.4 Detail ukuran <i>Welcoming Sign</i>	63
Gambar 6.5 <i>Regulatory Sign</i>	64
Gambar 6.6 Detail ukuran <i>Regulatory Sign</i>	64
Gambar 6.7 <i>Warning Sign</i>	65
Gambar 6.8 Detail ukuran <i>Warning Sign</i>	66
Gambar 6.9 <i>Directional Sign</i>	67
Gambar 6.10 Deail ukuran <i>Directional Sign</i>	67
Gambar 6.11 <i>Mock up Identificational Sign</i>	68

Gambar 6.12 <i>Mock up Welcoming Sign</i>	69
Gambar 6.13 <i>Mock up Directional Sign</i>	69
Gambar 6.14 <i>Mock up Regulatory Sign</i>	70
Gambar 6.15 <i>Mock up Warning Sign</i>	70
Gambar 6.12 Kertas Panduan	71
Gambar 6.13 <i>Bucket Hat</i>	72
Gambar 6.14 Stiker.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jarak pandang dan ukuran simbol	26
Tabel 2.2 Jarak baca dan ukuran huruf	26
Tabel 2.3 Analisis SWOT	31
Tabel 3.1 Populasi	40
Tabel 3.2 Sampel	41
Tabel 5.1 Estimasi biaya pembuatan <i>Identificational Sign</i>	73
Tabel 5.2 Estimasi biaya pembuatan <i>Welcoming Sign</i>	74
Tabel 5.3 Estimasi biaya pembuatan <i>Regulatory Sign</i>	75
Tabel 5.4 Estimasi biaya pembuatan <i>Warning Sign</i>	75