BAB II

MEDIA INFORMASI DAN STRATEGI PROMOSI KEBUN BINATANG BANDUNG

2.1 Media Informasi

Menurut Yahya Nursidik (2008)**,** kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Namun pengertian media dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Maman Ukas (2009) informasi merupakan bahan mentah yang sangat penting dalam pembuatan keputusan sebuah informasi yang terdiri dari data yang telah diperbaiki dan telah diproses atau dengan kata lain digunakan untuk perencanaan pelaksanaan pengawasan operasi.

Sehingga media informasi dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan data atau informasi yang berguna dan bermanfaat, dari pembuat informasi kepada penerimanya.

2.2 Promosi

Menurut Bilson Simamora (2001), bagi produsen promosi adalah kegiatan untuk menginformasikan produk, membujuk konsumen untuk membeli serta mengingatkan konsumen agar tidak melupakan produk. Sementara bagi konsumen promosi adalah komunikasi antara produsen dan konsumen.

Promosi adalah sebuah bentuk komunikasi pemasaran, dimana dalam periklanan harus lebih dari sekedar memberikan informasi kepada masyarakat namun harus dapat membujuk masyarakat agar berperilaku

sesuai dengan strategi pemasaran perusahaan agar dapat memperkenalkan suatu produk yang dimiliki.

2.2.1. Fungsi Promosi

Agar masyarakat lebih menanggapi keberadaan suatu produk atau perusahaan, maka didalam pembuatan sebuah promosi harus memiliki beberapa fungsi antara lain untuk mempromosikan baik itu suatu produk maupun pariwisata, untuk memberikan informasi, untuk meningkatkan atau mempertahankan penjualan.

Promosi diartikan sebagai: “kegiatan komunikasi untuk mempengaruhi masyarakat dengan merencanakan serangkaian kegiatan atau usaha tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dan dalam jangka waktu tertentu”.

2.2.2. Strategi Komunikasi Dalam Promosi

Perencanaan dalam promosi untuk mencapai tujuan harus mampu memberikan komunikasi yaitu sebagai berikut :

a. Bagaimana merubah pendirian
b. Mengubah cara pandang
c. Mengubah perilaku

2.3 Tinjauan Kebun Binatang Secara Umum

2.3.1 Pengertian Kebun Binatang

Pengertian taman satwa (kebun binatang) menurut Perkumpulan Kebun Binatang Seluruh Indonesia (PKBSI) adalah :

1. Suatu tempat atau wadah yang berbentuk taman dan atau ruang terbuka hijau dan atau jalur hijau yang merupakan tempat untuk mengumpulkan, memelihara kesejahteraan dan memperagakan satwa liar untuk umum dan yang diatur penyelenggaraannya sebagai lembaga konservasi *ex-situ*.
2. Satwa liar yang dikumpulkan dalam wadah taman satwa adalah satwa liar yang dilindungi dan tidak dilindungi oleh Peraturan Perundang-undangan, dan akan dipertahankan kemurnian jenisnya dengan cara dipelihara, ditangkarkan diluar habitat aslinya.

Berdasarkan Peraturan Menteri Kehutanan Nomor P.53/Menhut-II/2006 tentang lembaga konservasi, bahwa kebun binatang adalah suatu tempat atau wadah yang mempunyai fungsi utama sebagai lembaga konservasi yang melakukan upaya perawatan dan pengembangbiakan berbagai jenis satwa berdasarkan etika dan kaidah kesejahteraan satwa dalam rangka membentuk dan mengembangkan habitat baru, sebagai sarana perlindungan dan pelestarian jenis melalui kegiatan penyelamatan, rehabilitasi dan reintroduksi alam dan dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan, penelitian, pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta sarana rekreasi yang sehat.

2.3.2 Syarat untuk Pendirian Kebun Binatang

Peraturan perundangan yang erat kaitannya dengan kebun binatang di Indonesia adalah Instruksi Menteri Dalam Negeri No. 35/1997 tentang pembinaan dan pengelolaan Taman Flora Fauna di daerah, dan surat keputusan Menteri Kehutanan No. 479/Kpts – II/1998 tentang Lembaga Konservasi Tumbuhan dan Satwa Liar. Dalam Instruksi Menteri Dalam Negeri tersebut agar seluruh Gubernur dan Bupati di Indonesia melakukan pembinaan dan pengelolaan terhadap flora dan fauna yang ada di daerahnya masing – masing. Sedangkan Keputusan Menteri Kehutanan No. 479 tahun

1998 tersebut menjelaskan tentang perijinan, persyaratan, hak dan kewajiban kebun binatang.

Pendirian kebun binatang di Indonesia harus seijin Menteri Kehutanan dan mendapatkan rekomendasi dari pemerintah daerah setempat serta PKBSI (Perkumpulan Kebun Binatang Se-Indonesia). Pengelola kebun binatang juga diwajibkan untuk mengirimkan laporan secara rutin tentang pengelolaan satwa (termasuk penambahan dan pengurangan satwa) ke Menteri Kehutanan melalui *staff* di bawahnya (Direktorat PKA). Biasanya laporan tersebut dibuat setiap 3 bulan sekali. Setiap satu tahun sekali, Kantor Wilayah Departemen Kehutanan akan melakukan evaluasi terhadap keberadaan kebun binatang yang ada di daerahnya.

Hak dan kewajiban kebun binatang di Indonesia telah diatur dalam Surat Keputusan Menteri Kehutanan dan Perkebunan Nomor 479/Kpts-II/1998 tentang Lembaga Konservasi Tumbuhan dan Satwa Liar. Dalam surat keputusan tersebut (pasal 9) dicantumkan tentang kewajiban kebun binatang, antara lain :

1. Membuat rencana karya pengelolaan.
2. Menyediakan sarana dan prasarana pengelolaan.
3. Memelihara dan menangkarkan jenis tumbuhan dan satwa sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
4. Memperkerjakan tenaga ahli sesuai bidangnya.
5. Dilarang memperjualbelikan satwa yang dilindungi.
6. Membuat laporan pengelolaan secara berkala termasuk mutasi jenis satwa.

2.3.3 Tujuan

Berdasarkan SK Menteri Kehutanan No. 479/Kpts-II/1998 disebutkan tujuan utama kebun binatang (sebagai lembaga konservasi *ex-situ*) adalah sebagai tempat pemeliharaan atau pengembangbiakan satwa liar diluar

habitatnya agar satwa tersebut tidak punah. Arti sebenarnya fungsi utama kebun binatang adalah untuk konservasi satwa. Hal ini dipertegas oleh banyak orang yang bekerja di kebun binatang yang selalu mengatakan bahwa fungsi kebun binatang adalah sebagai tempat konservasi dan pendidikan. Dalam lampiran instruksi Menteri Dalam Negeri juga disebutkan tujuan dari taman satwa (kebun binatang) adalah untuk melestarikan satwa tersebut dengan mengembangbiakannya yang mempunyai fungsi konservasi, pendidikan, penelitian dan sarana rekreasi.

2.4 Tinjauan Kebun Binatang Bandung

2.4.1 Profil

Taman yang satu ini berbeda dengan sebagian besar taman di Kota Bandung. Taman yang akrab disebut sebagai Kebun Binatang Bandung ini banyak diisi oleh berbagai binatang. Letak taman ini tepat berada di sebelah barat Kampus Institut Teknologi Bandung (ITB), Jalan Kebun Binatang No.6 Taman sari, Kota Bandung. Selain sebagai kebun binatang, areal yang memiliki luas mencapai 14 hektare itu juga terdapat banyak ruang terbuka hijau (RTH) sebagai taman kota. Di sana bisa dijumpai puluhan pohon besar hingga rerumputan yang terhampar.

Tak heran, selain dijadikan sebagai tempat rekreasi mengenal berbagai satwa, kebun binatang ini menjadi tempat bagi para keluarga berkumpul, makan bersama, menikmati sejuknya udara Kota Bandung. Bahkan banyak diantaranya yang sengaja datang menikmati panorama keindahan pepohonannya. Tentunya, mereka juga bisa menyaksikan lebih dekat aneka satwa.

Di sana bisa dijumpai sekitar 218 jenis satwa dengan jumlah 1.135 ekor, seperti harimau, singa, buaya, beruang, unta, kuda nil, dan lainnya. Namun diantara banyaknya pohon dan binatang tersebut, kebun binatang ini

memiliki nilai sejarah tinggi. Awalnya, kebun binatang ini disebut oleh orang Bandung tempo dulu sebagai *derenten* yang diambil dari bahasa Belanda *derentuin* yang artinya kebun binatang.

2.4.2 Sejarah

Salah satu aset wisata penting dan menjadi daya tarik bagi wisatawan, baik wisatawan domestik, termasuk wisatawan lokal, maupun wisatawan mancanegara, adalah kebun binatang. Di lembah Cikapundung kawasan *Jubileum Park* (Taman-sari), "*Bandoeng Vooruit*" membuat kebun binatang (*Bandoengsche Zoological Park*) dilengkapi sebuah restoran dan tempat bermain anak-anak, selesai dibangun tahun 1933. Satwanya berasal dari kebun binatang di Cimindi – dibangun oleh Bupati Bandung R.A.A. Martanagara awal abad ke-20 – dan Taman Satwa Dago yang dibangun oleh sejumlah orang Belanda penyayang binatang, karena pengelola kedua kebun binatang itu tidak sanggup lagi mengurusnya. Pada tahun 1930-an sebelum Perang Dunia II, Kebun Binatang Bandung merupakan kebun binatang terbaik dan terbanyak koleksi satwanya di Asia Tenggara. Hal itu mendorong makin berkembangnya kegiatan pariwisata di kota Bandung.

2.4.3 Fasilitas

Kebun Binatang Bandung menyediakan banyak fasilitas, diantaranya sebagai berikut :

1. Kandang Hewan

   Ada 2 jenis kandang di Kebun Binatang Bandung, yaitu kandang terbuka dan kandang tertutup.



Gambar 2.1. Kandang Hewan

2. Museum

Museum yang berada di dalam Kebun Binatang Bandung ini berisi koleksi hewan-hewan mati yang diawetkan oleh air keras, rangka-rangka hewan serta beberapa aquarium yang berisi koleksi berbagai jenis ikan yang masih hidup. Untuk masuk ke museum Anda cukup membayar tiket seharga Rp 500,-/orang.



Gambar 2.2. Museum tampak depan



Gambar 2.3. Loket Museum dan Aquarium

3. Tempat Pagelaran

Tempat pagelaran yang juga berada di dalam kawasan Kebun Binatang Bandung ini berfungsi sebagai tempat untuk menampilkan keragaman budaya Indonesia seperti tari-tarian, namun dari hasil penelitian tempat pagelaran ini sudah tidak berfungsi lagi.




Gambar 2.4. Tempat pagelaran

4. Wahana Kereta Api Mini dan Mobil Mini

Area ini berisi wahana kereta api mini dan mobil mini. Agar bisa memakai fasilitas area ini Anda cukup membayar Rp 3.000,-/orang.





Gambar 2.5. Wahana kereta api mini dan mobil mini



Gambar 2.6. Loket masuk wahana kereta api mini dan mobil mini

5. Taman Bermain Anak-anak

Taman ini berisi wahana permainan anak seperti ayun-ayunan, perosotan, dll. Untuk biaya masuk ke taman anak-anak ini cukup membayar dengan Rp 1.000,-/orang.







Gambar 2.7. Wahana yang berada di Taman anak-anak



Gambar 2.8. Loket masuk Taman Anak-anak

6. Wahana Perahu Dayung

   Di area ini Anda dan keluarga dapat menikmati keindahan danau buatan. Dengan membayar Rp 2.000,-/orang.



Gambar 2.9. Perahu Dayung



Gambar 2.10. Loket Masuk Perahu Dayung

7. Wahana Sepeda Air

Kawasan sepeda air menyatu dengan kawasan perahu dayung. Untuk menikmati keindahan danau buatan ini, selain menaiki perahu dayung anda dapat menikmati pula sepeda air. Anda cukup membayar Rp 3.000,-/orang.







Gambar 2.11. Wahana Sepeda Air



Gambar 2.12. Loket Masuk Wahana Sepeda Air

8. Flying Fox

Wahana *Flying Fox* terbilang baru di Kebun Binatang Bandung. Di wahana ini Anda yang tak takut dengan ketinggian dapat menikmatinya dengan membayar Rp 10.000,-/orang.





Gambar 2.13. Wahana *Flying Fox*



Gambar 2.14. Loket Masuk Wahana *Flying Fox*

9. Wahana Unta Tunggang

Di area ini Anda beserta keluarga dapat menunggangi unta dengan membayar Rp 5.000/orang.





Gambar 2.15 Wahana unta tunggang

10. Wahana Gajah Tunggang

Wahana gajah tunggang letaknya tak jauh dari wahana unta tunggang. Dalam wahana ini juga Anda beserta keluarga dapat menunggangi gajah dengan membayar Rp 5.000,-/orang.



Gambar 2.16. Wahana gajah tunggang



Gambar 2.17. Loket masuk wahana gajah tunggang

11. Mushola

Fasilitas ibadah yang disediakan oleh Kebun Binatang Bandung adalah mushola.





Gambar 3.18. Mushola

12. Food Court

Di Kebun Binatang Bandung pun menyediakan area *food court* untuk Anda dan keluarga yang ingin bersantap bersama.









Gambar 2.19. *Food court*

13. Toilet

Di Kebun Binatang Bandung toilet tersebar dibeberapa titik. Untuk memakai fasilitas toilet ini pengunjung dianjurkan untuk membayar Rp 1.000,-





Gambar 2.20. Toilet/WC

14. Tempat parkir

Bagi Anda yang membawa kendaraan, Kebun Binatang Bandung menyediakan lahan parkir untuk kendaraan Anda.




Gambar 2.21. Tempat parkir

2.4.4 *Sign System* Yang Ada Saat Ini

1. Papan Informasi Satwa

Papan informasi satwa yang berada di dalam kawasan Kebun Binatang Bandung ini bertujuan untuk memberikan informasi berupa nama, asal, makanan dan ringkasan tentang klasifikasi hewan tersebut. Papan ini diletakkan di sekitar kandang binatang. Pada umumnya hanya berupa tulisan putih atau hitam dengan background merah, hijau, ataupun putih.







Gambar 2.22. Papan Informasi Satwa

2. Papan Edukasi

Papan edukasi ini hampir sama dengan papan informasi satwa, hanya saja keterangan dan informasi yang diberikan lebih lengkap, seperti nama, klasifikasi, deskripsi, reproduksi, pakan dan status. Papan ini bertujuan untuk pendidikan, dengan cara menginformasikan tentang suatu kehidupan binatang secara lengkap, yang dapat dipelajari untuk menambah wawasan umum pengunjung.



Gambar 2.23. Papan Edukasi

3. Papan Larangan/Peringatan

Papan larangan / peringatan ini dibuat untuk menyampaikan informasi berupa peringatan dan larangan yang harus ditaati selama berada di kawasan kebun binatang, papan tersebut berguna untuk menjaga keamanan pengunjung selama selama berada di kawasan tersebut.



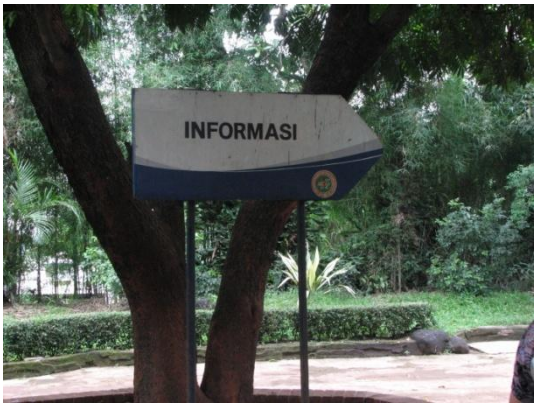


Gambar 2.24. Papan Larangan/Peringatan

4. Papan Petunjuk Arah

Papan petunjuk arah ini bertujuan untuk menginformasikan arah dan tempat yang dituju, pada umumnya hanya berupa tulisan saja.







Gambar 2.25. Papan Petunjuk Arah

5. Tanda Fasilitas Umum

Papan tanda fasilitas umum ini merupakan tanda untuk menginformasikan fasilitas-fasilitas umum yang disediakan oleh Kebun Binatang Bandung.







Gambar 2.26. Tanda Fasilitas Umum

6. Peta

Peta merupakan media yang sangat penting pada sebuah tempat wisata termasuk kebun binatang. Dengan adanya peta, pengunjung dapat mengetahui posisi ia berada dimana dan dapat meminimalisir pengunjung yang tersesat. Di Kebun Binatang Bandung ini peta hanya ada dua.



Gambar 2.27. Peta Kebun Binatang Bandung

2.4.5 Karakteristik Pengunjung

Pengunjung Kebun Binatang Bandung ini bersifat heterogen, dilihat dari segi usia, status sosial, ekonomi dan lain-lain, karena Kebun Binatang Bandung ini adalah taman rekreasi yang dibuka untuk umum.

2.4.6 Target Sasaran

Untuk merancang sebuah media informasi perlu mengetahui target sasaran yang dibagi dalam tiga bagian yaitu:

- Demografis
  1. Keluarga yang membawa anak-anak berusia 3-12 tahun.
  2. Jenis kelamin : Pria-wanita.
  3. Status sosial : Semua kalangan.

- Geografis

  Berada di kota Bandung dan sekitarnya.

- Psikografis
  1. Suka berpergian.
  2. Menyukai kegiatan bersama keluarga.
  3. Rasa ingin tahu anak yang tinggi.
  4. Anak yang suka bermain.
  5. Orang tua yang ingin mengenalkan metode bermain sambil belajar.

2.4.7 Analisa SWOT

Berdasarkan penelitian hasil *survey*, maka dapat diketahui kelebihan/kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang dimiliki kebun Binatang Bandung, antara lain dapat dijelaskan sebagai berikut :

- *Strength* (Kekuatan)
  - Dengan luas 14 hektare dapat menampung sekitar 218 jenis satwa dengan jumlah 1.135 ekor.
  - Satu-satunya kebun binatang di Jawa Barat.

- *Weakness* (Kelemahan)
  - Karena luasnya areal dan kurangnya *sign system,* pengunjung kebingungan dalam mencari tujuan/wahana.
  - Keadaan kandang hewan di Kebun Binatang Bandung yang kurang terawat.
  - Kurangnya papan edukasi tentang hewan.

- *Opportunity* (Peluang)
  - Kebun binatang Bandung memiliki potensi wisata yang besar untuk menarik minat masyarakat jika Kebun Binatang Bandung dapat dibenahi kembali dengan baik.

- *Threats* (Ancaman)
  - Kebun Binatang Bandung tidak menarik lagi karena banyaknya mall-mall dan objek wisata lain yang lebih terawat.

2.5 Strategi Pemecahan Masalah

Dilihat dari identifikasi masalah pada Bab I, maka dapat disimpulkan strategi pemecahan masalah yang tepat untuk Kebun Binatang Bandung yaitu, memperbaiki dan memperbaharui *sign system* yang telah ada dan mempromosikan Kebun Binatang Bandung agar dapat menarik minat masyarakat untuk mengunjungi Kebun Binatang sebagai tempat wisata edukasi.

Dalam menciptakan *sign system* yang efektif namun menarik, menjadikan *sign system* yang ada di Kebun Binatang Bandung ini bukan hanya sebagai papan informasi saja, tetapi juga dapat memperindah lokasi Kebun Binatang Bandung. Hal itu disebabkan karena Kebun Binatang Bandung merupakan sebuah tempat rekreasi dan tempat hiburan, maka *sign system* yang dibuat tidak terlalu formal, namun tetap memperhatikan aturan yang ada.

2.6 *Sign System* (Sistem Penanda)

Sistem rambu atau biasa dikenal dengan *sign system* jika diterjemahkan secara langsung berarti sistem penanda, namun *sign system* atau sistem rambu memiliki pengertian lebih dari itu. *Sign* yang dalam bahasa Indonesia berarti tanda memiliki arti sebagai yang menjadi alamat

atau yang menyatakan sesuatu, pengenal, lambang, atau petunjuk. Kemudian *system* yang dalam bahasa Indonesia berarti jaringan atau cara, memiliki definisi sebagai unsur yang secara teratur dan saling berkaitan sehingga membentuk suatu totalitas,susunan yang teratur dari pandangan, teori, aset, dsb, dan dapat juga berarti sebagai metode. Jadi *Sign System* atau sistem tanda adalah perangkat unsur yang secara teratur saling berkaitan sehingga membentuk suatu totalitas petunjuk yang mengatur alur informasi tertentu atau pesan tertentu dengan menggunakan media tanda sebagai sebuah pesan. Umumnya sistem rambu erat kaitannya elemen visual dan terkait dengan unsur arsitektural sebagai medium dari sistem rambu tersebut. Sistem rambu sendiri merupakan bagian dari sebuah istilah yang dikenal dengan *wayfinding*, yaitu sebuah metode yang mengatur atau mengarahkan orang melalui media sistem rambu, agar mengikuti sesuai dengan yang diinginkan.

Tanda sangat efektif digunakan sebagai sarana komunikasi dalam menjembatani perbedaan bahasa yang ada. Teori yang berhubungan dengan tanda dan simbol adalah semiotik, semiotik adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang tanda. Tanda-tanda tersebut menyampaikan informasi yang bersifat komunikatif. Banyak ahli menyebutkan ilmu ini sebagai *semiology*, yang dalam bahasa Yunani berasal dari kata *semeion*, yang memiliki arti, yaitu tanda.

Pokok dari *semiotics* adalah konsep yang secara keseluruhan disebut '*Sign*/tanda'. Melalui tanda, kita dapat mewakili dan mengartikan. Hal ini juga berguna untuk mengembangkan pengetahuan dan pengertian.

Meskipun segala sesuatu dapat dianggap sebagai tanda tetapi bukan berarti segala sesuatu tersebut adalah tanda. Sebuah tanda dihasilkan dari beberapa proses yang disebut *Peirce* sebagai "semiosis". Hal ini adalah interaksi kerja sama antara tiga komponen, yaitu:

1. Kondisi interpretasi atau penafsiran.
2. Hal yang mewakili.

3. Hal yang diwakili.

Kita juga membutuhkan penggunaan tanda sebagai media penengah antara tanda dan sistem tanda. Jadi, segala sesuatu yang meliputi informasi, bagaimanapun tingkat atau kualitas dari informasi tersebut termasuk di dalam pengertian semiosis. Sebenarnya, tanda adalah media penengah bagi hal-hal yang kita lakukan: bertindak, bereaksi, mengenal, mewakili, berhubungan, berbaur, berekspresi, mengevaluasi, mencipta, dll. Dengan kata lain tanda adalah bagian dari seluruh pekerjaan kita dan dasar dari semua yang kita pelajari dan ketahui. Menurut Peirce, pemikiran tidak akan ada tanpa tanda.

2.6.1 Ikon, Indeks, dan Simbol

kategori oleh *Pierce* (1897-1903) dalam *sign symbol & Architecture* lebih menekankan bangunan sebagai sistem tanda aktual (*actual sign system*), yaitu:

1. Ikon

   Ikon adalah *sign* yang ditandai dengan kemiripan dengan objek yang diwakili. Sehingga konsumen dapat mempersepsikan secara langsung *sign* yang dilihatnya itu, ikon merupakan jenis *sign* yang divisualisasikan berdasarkan desainernya. Tipe ini adalah tipe terlemah karena gambaran berupa ikon hanya memberi satu pandangan. Penafsiran/interpreter tidak perlu diinformasikan. Tetapi mungkin dengan alasan-alasan ini lah ikon menjadi paling biasa digunakan.



Gambar 2.28. Contoh Ikon *(Injection)*



Gambar 2.29. Contoh Ikon *(Dispensary)*

Contoh pada gambar di atas dapat langsung diartikan sebagai suntikan atau obat suntikan, dengan melihat gambar yang berbentuk atau mirip dengan bentuk suntik, sedangkan pada gambar yang kedua dapat langsung diartikan sebagai tempat obat-obatan atau apotek, karena apa yang ditampilkan sesuai dengan bentuk dari objek yang ada.

2. Indeks

   Indeks adalah *sign* yang ditandai berdasarkan arti, atau memiliki hubungan sebab akibat, sehingga indeks diartikan melalui hubungan yang berkaitan, indeks merupakan jenis *sign* yang divisualisasikan berdasarkan konsumennya.



Gambar 2.30. Contoh Indeksikal *(Ortopedics)*



Gambar 2.31. Contoh Indeksikal *(Emergency)*

Contoh gambar di atas menunjukan tempat bedah tulang, *sign* tersebut dapat diartikan dengan melihat orang yang bagian tangannya diperban, pada umumnya hal tersebut disebabkan karena sedang mengalami masalah dengan tulang.

3. Simbol

   Simbol adalah *sign* yang berdasarkan konversi, peraturan, yang disepakati bersama. Sehingga konsumen dapat mempersepsikan jika mereka mengerti arti yang telah disepakati bersama, simbol merupakan jenis *sign* yang divisualisasikan dari kedua belah pihak, yaitu berdasarkan desainer dan konsumen. Beberapa lebih mudah untuk diterima daripada yang lainnya. Pada lingkungan yang berbeda dengan perjanjian yang berbeda pula diperlukan simbol-simbol yang berbeda.



Gambar 2.32. Contoh Simbol *(Enquiry)*



Gambar 2.33. Contoh Indeksikal *(Ambulans)*

Contohnya pada gambar di atas, dapat langsung diartikan sebagai gambar ambulans, karena telah disepakati bersama, bahwa ambulans berbentuk seperti demikian.

Signage adalah bentuk komunikasi yang kini sangat dibutuhkan sebagai suatu sarana informasi yang disampaikan tidak sebatas sebagai petunjuk arah, namun juga terdapat papan larangan, peringatan dan papan informasi.

Signage memiliki tujuan untuk mempresentasikan informasi secara konsisten agar orang dapat merasa aman dan nyaman disuatu tempat, baik itu karena mereka mematuhi peraturan dan peringatan yang ada, maupun karena mereka dapat mengetahui kearah mana mereka harus melangkah, tanda baik lebih dari sekedar tanda yang diletakkan saat dibutuhkan, melainkan harus memenuhi syarat lain seperti *legible, memorable,* akurat

dan dapat dipercaya, menarik perhatian, baik secara visual maupun verbal, dan lain-lain.

2.6.2 Jenis-jenis Tanda (*Signage*)

Dalam sistem komunikasi visual tanda mengalami perkembangan dan terdapat lima macam dasar dari jenis – jenis tanda (*sign type*) yang mudah diingat, kelima jenis dasar tersebut adalah :

a) Tanda petunjuk dan Informasi

Tanda ini untuk membimbing objek sasaran dengan menginformasikan dimana suatu lokasi atau benda tersebut berada.

b) Tanda Petunjuk Arah

Adalah tanda – tanda yang mencakup arah panah yang mampu mengarahkan objek sasaran menuju suatu tempat, seperti ruangan, took, jalan, ataupun fasilitas lainya.

c) Tanda Pengenal

Tanda ini adalah suatu tanda untuk menunjukan suatu identitas, seperti : sebuah kantor, atau gedung.

d) Tanda Larangan dan Peringatan

Tujuan dari tanda ini adalah untuk menginformasikan kepada objek sasaran apa yang dilarang dan menginformasikan bahwa objek sasaran harus hati – hati biasanya dinyatakan dengan simbol – simbol atau dikombinasikan dengan kata – kata.

e) Tanda Pemberitahuan Resmi

Tanda ini menunjukan informasi tentang pemberitahuan resmi dan agar tidak dikacaukan dengan tanda – tanda petunjuk.

2.6.3. Bentuk Dalam Sistem Rambu

Bentuk dalam sistem rambu memiliki pengertian yang berbeda. Jika kita melihat rambu-rambu terutama rambu-rambu pada jalan raya, kita dapat melihat ada pola bentuk dasar yang memiliki sebuah arti atau pesan.:

- Bentuk lingkaran memiliki arti sebuah perintah, contoh gambar:



Gambar 2.34 Bentuk *Sign System* Larangan / Perintah

- Bentuk wajik memiliki arti peringatan, contoh gambar:



Gambar 2.35. Bentuk *Sign System* Peringatan

- Bentuk persegi memiliki arti menunjukkan arah atau tempat, contoh gambar:



Gambar 2.36. Bentuk *Sign System* Penunjuk Arah

2.6.4 Bahan-bahan yang Dapat Digunakan untuk Membuat *Sign System*

Bahan merupakan salah satu pendukung terciptanya data tarik visual dalam desain komunikasi visual. Bahan-bahan yang dipilih untuk pembuatan *sign* disesuaikan dengan lokasi *sign* tersebut. Rambu yang akan diletakkan

di dalam ruangan pasti berbeda dengan rambu yang diletakkan di luar ruangan, untuk di luar ruangan, harus memperhatikan keadaan cuaca yang ada, serta bahan yang dapat membaur dengan alam sekitar.

Bahan-bahan yang dapat dijadikan *signage* baik *interior sign* maupun *eksterior sign* adalah sebagai berikut:

a) Kayu
b) Triplek
c) Laminasi dengan tekanan tinggi
d) Logam
e) Plastik
f) Neon
g) Plat platinum
h) Akrilik