

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Sejenis

Bagian ini memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kedekatan tema dengan perancangan ini. Tinjauan ini digunakan untuk memetakan posisi perancangan "Papan Informasi Hewan di *Mini Zoo* Rodjo Tater" di antara penelitian-penelitian sejenis yang sudah ada.

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Sejenis

No	Judul & Peneliti	Fokus Penelitian	Persamaan	Perbedaan dengan Perancangan Ini
1	Skema Perancangan <i>Wayfinding Signage</i> bagi Desain Komunikasi Visual (Aulia, 2024)	Membahas skema dan tahapan perancangan sistem <i>wayfinding</i> dan <i>signage</i> dalam lingkup Desain Komunikasi Visual.	Sama-sama membahas media informasi visual sebagai bagian dari sistem <i>Environmental Graphic Design</i> (EGD) dalam ranah DKV.	Penelitian ini berfokus pada sistem <i>wayfinding-signage</i> secara umum untuk arah dan navigasi, sedangkan perancangan ini berfokus pada papan informasi hewan sebagai media edukasi di area <i>Mini Zoo</i> .
2	Tinjauan Literatur Sistematis terhadap Proyek Desain Sistem <i>Signage</i> dan <i>Wayfinding</i> (Kiatama & Hananto, 2025)	Meninjau secara sistematis berbagai proyek desain sistem <i>signage</i> dan <i>wayfinding</i> dari berbagai studi terdahulu.	Sama-sama mengacu pada prinsip EGD dan menekankan pentingnya sistem visual yang informatif serta konsisten dalam suatu lingkungan/kawasan.	Penelitian ini bersifat kajian literatur (tinjauan pustaka atas proyek-proyek lain), sedangkan perancangan ini merupakan perancangan desain baru dan aplikatif untuk objek studi kasus tunggal, yaitu <i>Mini Zoo</i> Rodjo Tater.

No	Judul & Peneliti	Fokus Penelitian	Persamaan	Perbedaan dengan Perancangan Ini
3	Design Theory as a Visual Communication on Sign System in Taman Margasatwa Ragunan (Drajat & Nugroho, 2023)	Membahas penerapan teori desain pada sistem tanda (<i>sign system</i>) di kawasan kebun binatang Ragunan sebagai media komunikasi visual.	Sama-sama membahas perancangan sistem tanda/papan informasi pada kawasan wisata edukatif berbasis hewan (kebun binatang/ <i>Mini Zoo</i>).	Objek penelitian berskala besar (kebun binatang nasional) dengan sistem tanda yang kompleks, sedangkan perancangan ini berfokus pada objek berskala kecil (<i>Mini Zoo</i>) dengan cakupan khusus pada papan informasi hewan.
4	An Overview: Visual Communication in Photography as Healing Therapy (Rahim & Jarit, 2020)	Membahas peran fotografi sebagai media komunikasi visual dalam konteks terapi penyembuhan (<i>healing therapy</i>).	Sama-sama membahas fotografi sebagai salah satu elemen komunikasi visual yang mampu merepresentasikan objek secara nyata dan memberikan dampak visual tertentu bagi audiens.	Penelitian ini menempatkan fotografi dalam konteks terapeutik/psikologis, sedangkan perancangan ini menempatkan fotografi sebagai salah satu unsur pendukung dalam desain papan informasi edukatif di ruang publik wisata.
5	Dosen Jurusan Desain Komunikasi Visual (Fakultas Seni, Universitas Kristen)	Membahas peran tipografi dalam konteks pengajaran dan praktik Desain Komunikasi Visual.	Sama-sama menempatkan tipografi sebagai unsur penting dalam menyampaikan pesan visual secara efektif dan mudah dibaca.	Pembahasan bersifat umum/akademis mengenai tipografi dalam DKV, sedangkan perancangan ini menerapkan tipografi secara spesifik pada konteks papan informasi hewan dengan target audiens anak-anak dan keluarga.

No	Judul & Peneliti	Fokus Penelitian	Persamaan	Perbedaan dengan Perancangan Ini
6	Pengaruh Warna dan Efektivitasnya pada Desain Infografis Instruksional (Binus University, 2025)	Membahas pengaruh pemilihan warna terhadap efektivitas penyampaian pesan pada desain infografis instruksional.	Sama-sama membahas peran warna dalam meningkatkan keterbacaan dan efektivitas penyampaian informasi pada media visual.	Objek kajian berupa infografis instruksional secara umum, sedangkan perancangan ini menerapkan prinsip warna secara spesifik pada papan informasi hewan di lingkungan <i>Mini Zoo</i> sebagai bagian dari sistem EGD.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori dalam perancangan ini, yaitu:

2.2.1 Teori Perancangan Ulang

Perancangan ulang atau *redesign* merupakan proses memperbaiki dan mengembangkan kembali suatu desain atau media yang telah ada dengan mempertimbangkan permasalahan, kebutuhan pengguna, serta tujuan komunikasi yang ingin dicapai. Perancangan ulang tidak hanya berfokus pada perubahan tampilan visual, tetapi juga melakukan evaluasi terhadap kekurangan dari desain sebelumnya agar menghasilkan solusi yang lebih sesuai dengan kebutuhan[4].

Dalam perancangan papan informasi hewan di Mini Zoo Rodjo Tater, proses perancangan ulang dilakukan karena media yang tersedia belum digunakan secara merata pada setiap kandang dan sebagian masih menggunakan kertas yang ditempel. Selain itu, gambar objek hewan,

tipografi, warna, dan tata letak belum membentuk sistem visual yang konsisten sehingga penyampaian informasi edukatif belum optimal.

2.2.2 Teori Perancangan Visual

Elemen visual adalah komponen dasar dalam setiap perancangan.

Pemilihan dan pengolahan elemen-elemen ini harus didasarkan pada teori untuk mencapai tujuan komunikasi yang efektif.

1. Teori Tipografi untuk Media Luar Ruang

Tipografi adalah seni dan teknik menata huruf untuk menciptakan keterbacaan dan daya tarik visual . Dalam perancangan papan informasi luar ruang, dua aspek tipografi menjadi sangat krusial:

1. Legibility (Kejelasan Huruf):

Mengacu pada seberapa mudah setiap karakter huruf dapat dibedakan satu sama lain. Pemilihan jenis huruf sans-serif dengan bentuk yang sederhana dan tidak terlalu banyak detail sangat dianjurkan untuk media luar ruang[5].

2. Readybility (Keterbacaan Teks):

Mengacu pada seberapa mudah seluruh blok teks dapat dibaca dan dipahami. Ini melibatkan pengaturan ukuran huruf, jarak antar huruf (kerning), jarak antar baris (leading), dan panjang baris. Untuk papan informasi di *Mini Zoo*, ukuran huruf harus cukup besar agar dapat dibaca dari jarak tertentu oleh anak-anak dan orang dewasa[6].

2. Teori Psikologi dan Kontras Warna

Warna memiliki dampak psikologis yang kuat dan dapat memengaruhi persepsi serta emosi audiens. Dalam perancangan papan informasi edukatif, teori warna digunakan untuk:

- a. Menarik Perhatian: Warna-warna cerah dan kontras dapat menarik perhatian anak-anak dan membuat papan informasi lebih menonjol di lingkungan outdoor.
- b. Pengelompokan Informasi: Penggunaan skema warna yang konsisten dapat membantu mengelompokkan informasi terkait (misalnya, warna tertentu untuk kategori hewan herbivora, warna lain untuk karnivora).
- c. Menciptakan Suasana: Palet warna yang harmonis dengan alam sekitar *Mini Zoo* dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan edukatif.

3. Teori Representasi Fotografi

Fotografi memiliki kemampuan unik untuk merepresentasikan realitas secara akurat dan meyakinkan. Dalam konteks papan informasi hewan, penggunaan foto hewan yang berkualitas tinggi lebih efektif daripada ilustrasi karena :

- a. Realisme: Foto memberikan gambaran nyata tentang hewan, membantu pengunjung (terutama anak-anak) mengenali spesies dengan lebih baik.

- b. Kredibilitas: Foto menambah kredibilitas informasi yang disajikan, karena dianggap sebagai bukti visual yang otentik.
- c. Daya Tarik Emosional: Foto hewan yang ekspresif dapat membangkitkan empati dan ketertarikan pengunjung terhadap satwa.

4. Teori Tata Letak (Layout) & Hierarki Visual

Tata letak adalah pengaturan elemen-elemen visual (teks, gambar, ruang kosong) dalam suatu bidang desain untuk menciptakan komposisi yang harmonis dan komunikatif. Hierarki visual adalah prinsip yang memandu mata audiens untuk membaca informasi berdasarkan tingkat kepentingannya[7]. Dalam perancangan papan informasi, tata letak yang baik akan:

- a. Memandu Alur Baca: Mengarahkan mata pengunjung dari informasi utama ke detail pendukung secara logis.
- b. Menciptakan Keseimbangan: Mendistribusikan elemen visual secara proporsional agar tidak terasa berat di satu sisi[5].
- c. Menonjolkan Informasi Kunci: Menggunakan ukuran, warna, atau posisi untuk menekankan fakta-fakta penting tentang hewan.

2.2.3 Metodologi Perancangan

Proses perancangan papan informasi ini akan mengadopsi metodologi yang sistematis untuk memastikan hasil yang optimal. Salah satu pendekatan yang relevan adalah Design Thinking, yang merupakan metode berulang untuk memecahkan masalah dengan fokus pada pemahaman pengguna, menantang asumsi, mendefinisikan ulang

masalah, dan menciptakan solusi inovatif[8]. Tahapan umum dalam metodologi perancangan meliputi:

- a. Empathize: Memahami kebutuhan dan perilaku target audiens (anak-anak dan keluarga di *Mini Zoo*).
- b. Define: Merumuskan masalah dan tujuan perancangan secara jelas.
- c. Ideate: Mengembangkan berbagai ide dan konsep desain.
- d. Prototype: Membuat model papan informasi.
- e. Test: Menguji efektivitas desain dengan target audiens dan mengumpulkan umpan balik untuk perbaikan .

Metodologi ini memastikan bahwa perancangan tidak hanya didasarkan pada intuisi, tetapi juga pada data, analisis, dan pengujian yang berpusat pada pengguna.

2.2.4 Teori Desain Interpretatif & Media Edukatif

Media edukatif di lingkungan wisata bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan dan meningkatkan kesadaran pengunjung. Konsep edutainment (gabungan edukasi dan hiburan) menjadi pendekatan yang efektif, terutama untuk audiens anak-anak[9].

1. Prinsip Interpretasi Non-Personal

Interpretasi non-personal mengacu pada media yang menyampaikan informasi tanpa kehadiran pemandu, seperti papan informasi, pameran, atau brosur . Marcella Wells mengemukakan bahwa interpretasi yang efektif harus mampu "menghubungkan" audiens secara intelektual dan emosional dengan objek yang

diinterpretasikan, memicu rasa ingin tahu, dan mendorong pemahaman yang lebih dalam. Untuk papan informasi hewan, ini berarti konten harus lebih dari sekadar fakta; ia harus mampu "bercerita" tentang kehidupan hewan dan relevansinya.

2. Konsep Edutainment (Education & Entertainment)

Konsep edutainment menggabungkan unsur pendidikan dengan hiburan untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dalam perancangan papan informasi di *Mini Zoo*, prinsip edutainment dapat diterapkan melalui penggunaan visual yang ceria, teks yang ringkas dan mudah dipahami, serta elemen interaktif sederhana yang mendorong partisipasi anak-anak. Tujuannya adalah agar anak-anak belajar tentang hewan tanpa merasa sedang "diajari", sehingga pengalaman edukasi menjadi lebih berkesan[10].

2.2.5 Teori Psikologi Persepsi Visual & Target Audiens

Perancangan yang efektif harus mempertimbangkan bagaimana audiens memproses informasi visual. Terutama untuk anak-anak, pemahaman tentang psikologi persepsi visual sangat krusial.

1. Teori Gestalt dalam Desain

Teori Gestalt menjelaskan bagaimana otak manusia secara alami mengorganisir dan menginterpretasikan informasi visual menjadi bentuk yang bermakna[11]. Prinsip-prinsip Gestalt yang relevan dalam perancangan papan informasi meliputi :

- a. Kedekatan (Proximity): Elemen yang berdekatan cenderung dipersepsikan sebagai satu kelompok. Ini penting untuk mengelompokkan teks dan gambar yang relevan.
- b. Kesamaan (Similarity): Elemen yang memiliki karakteristik visual serupa (warna, bentuk) cenderung dipersepsikan sebagai satu kelompok. Berguna untuk konsistensi ikon atau kategori hewan.
- c. Kesenambungan (Continuity): Mata cenderung mengikuti garis atau kurva yang mulus. Dapat digunakan untuk memandu alur baca pada papan informasi.
- d. Penutupan (Closure): Otak cenderung melengkapi bentuk yang tidak sempurna. Dapat digunakan untuk desain ikon yang sederhana namun mudah dikenali.
- e. Figur-Dasar (Figure-Ground): Kemampuan membedakan objek utama (figur) dari latar belakang (dasar). Penting untuk memastikan informasi utama menonjol.

Penerapan prinsip Gestalt membantu menciptakan papan informasi yang terorganisir secara visual, mudah dipahami, dan tidak membingungkan, terutama bagi anak-anak yang memiliki rentang perhatian lebih pendek.

2. Karakteristik Visual Anak-anak

Anak-anak memiliki karakteristik kognitif dan preferensi visual yang berbeda dari orang dewasa. Mereka cenderung lebih responsif

terhadap visual yang konkret, warna-warna cerah, dan informasi yang disajikan secara sederhana dan langsung . Penelitian menunjukkan bahwa media edukasi untuk anak-anak harus mengutamakan gambar daripada teks, menggunakan tipografi yang besar dan mudah dibaca, serta menghindari informasi yang terlalu padat . Perancangan papan informasi harus mempertimbangkan aspek ini untuk memastikan pesan edukasi dapat diterima secara optimal oleh audiens anak-anak di Rodjo Tater[12].