

PERANCANGAN
LANDMARK & SISTEM INFORMASI VISUAL
“MUSEUM SATWA” BATU JAWA TIMUR



PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012

PERANCANGAN
LANDMARK & SISTEM INFORMASI VISUAL
“MUSEUM SATWA” BATU JAWA TIMUR

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	3860/H/S/2012	
WAS		
TERIMA	6/6/2012	T.T.D. Su



PENCIPTAAN

Erol Chandra Halim

0811808024

PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012

PERANCANGAN
LANDMARK & SISTEM INFORMASI VISUAL
“MUSEUM SATWA” BATU JAWA TIMUR



PENCIPTAAN

Erol Chandra Halim

0811808024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual

2012

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

PERANCANGAN *LANDMARK* & SISTEM INFORMASI VISUAL MUSEUM SATWA. BATU JAWA TIMUR. diajukan oleh Erol Chandra Halim, NIM 0811808024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 01 Mei 2012 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



Drs. Umar Hadi, M.Sn
NIP. 19580824 198503 1 001

Pembimbing II / Anggota



Endro Tri Susanto, S.sn
NIP. 19640921 199403 1 001

Cognate / Anggota



P. Gogor Bangsa, S.sn, M.sn
NIP. 19700106 200801 1 017

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual /
Anggota



Drs. Hartono Karnadi, M.Sn
NIP 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain / Ketua



Drs. Lasiman, M.Sn
NIP 19570513 198803 1 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M. Des
NIP. 19590802 198803 2 002

Hitam pekat bukan berarti hitam,
karena hitam pekat kadang lebih putih dari putihnya
mutiara....



Persembahan

Kupersembahkan pada kedua orang tua & kedua adikku tercinta...

Kata-kata ini mungkin tak dapat mewakili sebuah rasa terima kasihku pada om (papa) & mama, terima kasih, dengan segala kekurangan & keterbatasan ini kalian telah menuntunku & menegarkan aku hingga detik ini, semoga semua ini menjadi cambuk penyemangatku untuk merubah hari esok yang lebih baik.

Terima kasih Allah.....



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah S.W.T , atas segala karunia & rahmatnya Tugas Akhir karya desain ini dapat terselesaikan dengan baik tanpa kekurangan satu apa pun.

Perancangan *Landmark & Sistem Informasi Visual* Museum Satwa Batu Jawa Timur adalah perwujudan ilmu desain yang dituangkan dalam karya tugas akhir, yang di dalamnya memuat berbagai sistem tanda yang ada di lingkungan Museum Satwa Kota Batu Jawa Timur dengan satu tujuan untuk memberikan kemudahan bagi para pengunjung atau khalayak umum dalam mencari fasilitas atau area-area yang akan mereka tuju. Selain itu karya perancangan ini juga dapat memberikan nilai lebih akan sebuah sistem tanda yang dalam prosesnya mengadopsi beberapa komponen, konstruksi maupun warna yang dimiliki oleh Museum Satwa. Sehingga hasil dari perancangan ini akan menyatukan dan menyelaraskan berbagai komponen informasi di dalamnya guna melancarkan *Flow* bagi pengunjung.

Maka dari semua hal diatas diharap akan mampu membuat citra dan *brand image* yang lebih baik dimata pengunjung atau khalayak umum yang secara tidak langsung akan menjadikanya sebuah *Landmark* Museum Satwa Kota Batu yang sekaligus akan menambah pesona kota Batu sebagai ikon kota pariwisata edukasi di Jawa Timur. Semoga perancangan *Landmark & Sistem Informasi Visual* Museum Satwa Kota Batu Jatim ini berguna dan bermanfaat bagi kemajuan

Program Studi Diskomvis, kaum akademik, masyarakat, maupun lembaga-lembaga yang terkait.

Atas terselesaikannya penyusunan Tugas akhir ini, saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bpk. Drs.Umar Hadi M.Sn. Selaku Pembantu Dekan I Fakultas Seni Rupa Institut seni Indonesia Yogyakarta, dan juga sebagai dosen pembimbing I, yang dengan sabar selalu memberikan arahan dan masukan guna terselesaikannya karya tugas akhir ini dengan baik.
2. Bpk. Lasiman. M.Sn. Selaku Ketua Jurusan Disain Institut Seni indonesia Yogyakarta dan juga selaku dosen wali, yang telah mendampingi kami hingga detik ini.
3. Bpk. Hartono Karnadi M.Sn. Selaku Ketua Prodi DKV.
4. Bpk. Endro Tri Susanto S.Sn. Selaku Dosen pembimbing II, yang selalu memberikan arahan dan bimbingan terbaiknya guna teselesaikannya Karya Tugas Akhir ini dengan baik.
5. Pak Koskow, matur thankyu buat buku-bukunya dan senyum yang selalu menyapa.
6. Pak Zacky, matur nuwun sanget buat ilmu dan keramahanya.
7. Saudara-saudaraku di kampung, Abah & emak, yang selalu memberikan dukungan terbaik atas semua pilihan jalanku.
8. Pak dhe (Tarzan), matur nuwun sanget buat motivasi, arahan dan semua bantuanya guna terselesaikanya tugas akhir ini.

9. Saudara-saudara seperjuanganku (goestie agus & tika, cak oni restu, pongky, bang ali, arta, cak ardy, tias, mas sammy, dimas). Aku tak akan ada seperti ini tanpa adanya kalian, jaga persaudaraan ini hingga kelak nanti.
10. Agus hudin. SH. (Sarjana Humor) beserta nyonya tince, matur nuwun selalu ada buat aku & selalu membuat perutku mual tiap hari dengan gilanya.
11. The little prend, anggita, anggi, amanda, hernila, yang selalu menemaniku dengan canda tawanya.
12. Bu kos (Parinem) & keluarga, yang telah memberikan keteduhan di kota jogja ini.
13. Teman-teman seperjuangan, keluarga besar ISI Yogyakarta dan staf yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, kata-kata ini mungkin tak dapat mewakili rasa terima kasihku, kalian telah memberikan banyak pengalaman dan pelajaran berharga buat kehidupan di hari esok yang lebih baik.

Yogyakarta, 01 Mei 2012

Erol Chandra Halim

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Erol Chandra Halim
NIM : 0811808024
Fakultas : Seni Rupa
Jurusan : Disain
Program Studi : Disain Komunikasi Visual
Judul : Perancangan *Landmark* & Sistem informasi
Visual Museum Satwa. Batu Jawa Timur

Dengan ini menyatakan bahwa proses perancangan karya desain yang ada dalam Laporan tugas akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan oleh pihak lain. Pernyataan ini dibuat dengan penuh tanggung jawab dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun. Demikian.

Yogyakarta, 01 Mei 2012

Penulis

Erol Chandra Halim

ABSTRAK

Erol Chandra Halim

Perancangan *Landmark* & Sistem informasi Visual Museum Satwa. Batu Jawa Timur

Museum pada saat ini masih menempati urutan terbawah dalam daftar kunjungan rekreasi maupun edukasi hingga akhir tahun 2010. Data ini di ambil dari daftar kunjungan objek wisata edukasi di departemen pendidikan dan kebudayaan RI tahun 2010.

Seiring semakin menjamurnya berbagai media yang memudahkan kita untuk memperoleh wawasan atau berbagai data yang mudah kita dapatkan tanpa harus observasi langsung ke area tersebut, antara lain semakin banyaknya layanan internet, berbagai macam buku, dan semakin banyak dan berkembangnya tempat-tempat hiburan, hal ini akan semakin menggeser museum sebagai tempat rekreasi dan edukasi yang sangat banyak menyimpan nilai-nilai historis yang baik bagi kita guna kemajuan ilmu pengetahuan.

Dari adanya hal di atas, kota Batu Jatim beserta investor berinisiatif membangun sebuah Museum yang dikemas dan disuguhkan secara apik dan modern guna mengurangi tingkat kejenuhan terhadap kunjungan museum baik bagi pelajar, kaum akademik maupun keluarga, area ini bernama Museum Satwa, yang di mana di dalamnya mengoleksi dan mengkonservasi berbagai macam binatang dan fosil binatang dari berbagai daerah di dunia guna kepentingan studi pendidikan dan rekreasi

Untuk itu diperlukan sebuah *landmark* guna menambah image dan pesona kota Batu sebagai ikon kota pariwisata & edukasi di Jawa Timur, tidak cukup hanya itu saja tapi juga di perlukan suatu sistem informasi visual yang memadai guna menunjang informasi yang akurat bagi para pengunjung untuk mengetahui secara detail baik mengenai lokasi maupun info tentang seluk beluk objek yang bersangkutan, *landmark & sistem informasi visual* itu sendiri juga merupakan suatu cara atau suatu hal yang memungkinkan suatu tempat atau wilayah di kenal dan dibedakan dari tempat-tempat yang lain.

Sistem Informasi Visual suatu tempat atau wilayah tersebut harus di ciptakan melalui suatu perancangan desain khusus yang meliputi segala hal khas/unik berkenaan dengan tempat yang bersangkutan secara fisik. Sistem Informasi Visual juga dapat di katakan sebagai identitas dan sebuah titik informasi dari segalanya yang mencerminkan prinsip dari perilaku setiap tempat/wilayah serta menggambarkan bagaimana daerah tersebut ingin berjalan dan berkembang dan juga di lihat oleh masyarakat bahkan dunia.

Ide dan gagasan mengenai bentuk *Landmark & sign system* yang baru di Museum Satwa Kota Batu Jawa Timur, dalam perancangan ini adalah akan mengadopsi bentuk dasar dari ikon Museum Satwa dan area yang menjadi obyek unggulan seperti area fosil dinosaurus & arsitektur gedung yang bergaya desain romawi dan mediteran yang diterapkan sebagai bentuk bangunan sebagai penciptaan *Landmark* & bentuk fisik sign yang di padukan dengan unsur-unsur satwa atau fosil.

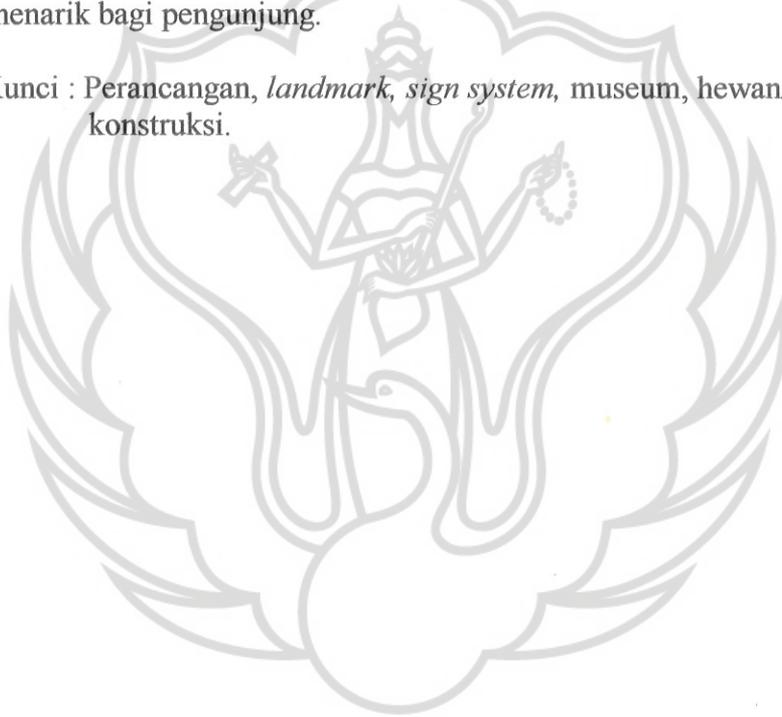
Dalam penampilanya seperti gajah purba, fosil dinosaurus, dan lain-lain, hal ini diambil dengan pertimbangan agar karya yang dihasilkan selaras/menyatu dan tidak terlalu jauh menyimpang atas objek yang ada di lingkungan Museum Satwa Kota Batu Jawa Timur.

Bentuk bangunan pintu gerbang utama yang nantinya akan dijadikan sebagai *Landmark* di ilhami dari bentuk dinosaurus, yang dimana area hewan purba ini merupakan satu area unggulan dari Museum Satwa dengan keunikan konstruksi obyek 1:1.

Selain itu, bentuk gajah sebagai ikon Museum Satwa akan di aplikasikan pada *sign* yang nantinya akan dibuat menjadi lebih sederhana semisal *outline* yaitu hanya pada hanging yaitu penggantung papan *sign*, mengenai ukuran dan tempat akan menyesuaikan keadaan dan tekstur bangunan yang ada.

Dari semua hal di atas mempunyai tujuan untuk memudahkan para pengunjung dalam mencari informasi tentang objek yang akan di tuju dan sekaligus dengan mengkolaborasikan beberapa unsur di dalam *sign* secara tidak langsung akan mengurangi tingkat kejenuhan akan *sign* yang terlalu formal dan tidak menarik bagi pengunjung.

Kata Kunci : Perancangan, *landmark*, *sign system*, museum, hewan/satwa, fosil, konstruksi.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Perancangan	7
D. Manfaat Perancangan	7
E. Lingkup Perancangan	8
F. Metode Perancangan	9
1. Data awal yang di butuhkan	9
2. Metode pengumpulan data	9
3. Instrumen pengumpulan data	9
4. Metode analisis data	10
G. Sistematika perancangan	10

H. Skematika perancangan	14
BAB II. IDENTIFIKASI & ANALISIS DATA	15
A. Landasan teori	15
1. Tinjauan tentang <i>landmark</i>	15
a. Pengertian <i>landmark</i>	15
b. Fungsi <i>landmark</i>	16
2. Tinjauan tentang <i>sign system</i>	18
a. <i>Symbol</i>	18
b. Bentuk panel	26
c. Studi penempatan lokasi <i>sign</i>	32
d. <i>Gestalt</i>	34
e. Warna	38
f. Tipografi	43
g. Prinsip <i>lay out</i>	53
h. Kamus <i>sign system</i>	57
B. Data Aktual Tentang Lokasi & Situasi Kawasan yang Menjadi Objek Perancangan	67
a. Sejarah & letak geografis Museum satwa	68
b. Objek yang ada pada Museum satwa	69
1. Konstruksi bangunan Museum Satwa	69
2. Replika hewan purba	70

3. Diorama alam & bawah laut	71
4. Wahana organ tubuh satwa	72
5. Fasilitas pendukung	72
6. <i>Project Discription</i>	73
 C. Data aktual tentang <i>Corporate Identity & sign system</i>	
yang ada	76
 D. Analisis	80
1. Analisis <i>sign</i>	81
2. Analisis SWOT	83
3. Metode 5W+1H	85
 E. Usulan pemecahan masalah	87
 BAB III. KONSEP PERANCANGAN.....	89
A. Tujuan perancangan	89
B. Strategi kreatif.....	92
1. Bentuk <i>Landmark</i> dan <i>sign</i>	92
2. Studi visual.....	93
3. Warna	96
4. Alternatif Tipografi.....	98
5. Pedoman <i>type face</i> terpilih.....	100
6. Pedoman gaya penyajian grafis.....	101
 C. Identifikasi kebutuhan	106

1. Jenis <i>sign</i>	106
2. Kebutuhan <i>sign</i>	108
3. Panel	109
D. Penempatan titik lokasi <i>Landmark & sign</i>	112
E. Estimasi biaya.....	113
BAB IV. VISUALISASI	119
A. Pengembangan Ide <i>Symbol Sign</i>	119
1. <i>Lay out</i> ikonik.....	119
2. <i>Rough lay out</i>	120
3. <i>Lay out Landmark</i>	135
4. <i>Lay out Sign</i>	137
3. Eksekusi.....	145
B. Studi Pengembangan Tipografi / <i>Type Face</i>	151
C. Studi Bentuk / Format dan Warna <i>Sign</i>	156
1. Final format <i>sign</i>	156
2. Studi warna format	156
D. Studi konstruksi	157
1. Bentuk Panel.....	157
2. <i>Final panel</i>	164
E. Final desain	169
1. Gambar kerja / konstruksi.....	169

2. Aplikasi desain	174
BAB V. PENUTUP	196
A. Kesimpulan.....	196
B. Saran	198
DAFTAR PUSTAKA	199
LAMPIRAN	200



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Logo identitas Museum Satwa	3
Gambar 2 : Disain konstruksi bangunan Museum satwa	4
Gambar 3 : Replika & diorama hewan purba	5
Gambar 4 : Diorama alam & bawah laut	6
Gambar 5 : Area edukasi organ dalam satwa	6
Gambar 6 : Contoh <i>symbol</i> konvensional	19
Gambar 7 : Contoh <i>symbol</i> pictograph	19
Gambar 8 : Contoh penggabungan <i>Symbol</i> & teks	19
Gambar 9 : Contoh <i>symbol</i> gambar	20
Gambar 10 : Contoh <i>Simbol</i> monogram	21
Gambar 11 : Contoh rekomendasi <i>symbol</i> dari standard (ISO)	22
Gambar 12 : Contoh <i>Arbitrary symbol</i>	25
Gambar 13 : Contoh <i>Basic symbol</i>	26
Gambar 14 : Contoh bentuk <i>flat</i> panel	27
Gambar 15 : Contoh <i>konstruksi sign</i>	28
Gambar 16 : Contoh penerapan <i>sign</i>	34
Gambar 17 : Prinsip <i>Gestalt</i>	35
Gambar 18 : Prinsip <i>Gestalt</i>	36
Gambar 19 : Prinsip <i>Gestalt</i>	36

Gambar 20 : Prinsip <i>Gestalt</i>	37
Gambar 21 : Prinsip <i>Gestalt</i>	37
Gambar 22 : Tipe ukuran standar huruf	50
Gambar 23 : Bentuk geometri dalam ukuran yang berhubungan	51
Gambar 24 : Batasan area untuk <i>symbol</i> -tanda	51
Gambar 25 : Contoh <i>Awning sign</i>	57
Gambar 26 : Contoh <i>Direction sign</i>	58
Gambar 27 : Contoh <i>Externally illuminated sign</i>	58
Gambar 28 : Contoh <i>Freestanding sign</i>	59
Gambar 29 : Contoh <i>Internally illuminated sign</i>	59
Gambar 30 : Contoh <i>Pole or pylon sign</i>	60
Gambar 31 : Contoh <i>Portable sign</i>	60
Gambar 32 : Contoh <i>Directory sign</i>	62
Gambar 33 : Contoh <i>marquee sign</i>	63
Gambar 34 : Contoh <i>marquee sign</i>	63
Gambar 35 : Contoh <i>monument sign</i>	63
Gambar 36 : Contoh <i>roof sign</i>	64
Gambar 37 : Contoh <i>temporarry sign</i>	65
Gambar 38 : Contoh <i>wall sign</i> .	65
Gambar 39 : Contoh <i>window sign</i>	66
Gambar 40 : Contoh <i>flashing sign</i>	66

Gambar 41 : Contoh <i>ideological sign</i>	67
Gambar 42 : Konstruksi bangunan Museum satwa	70
Gambar 43 : Replika hewan purba	71
Gambar 44 : Diorama hewan awetan	71
Gambar 45 : Area pengetahuan organ dalam satwa	72
Gambar 46 : Logo identitas Museum Satwa Batu Jatim	76
Gambar 47 : Parkir	76
Gambar 48 : Penunjuk arah	76
Gambar 49 : Tempat wudlu	76
Gambar 50 : Penunjuk arah	76
Gambar 51 : Tempat penurunan penumpang	76
Gambar 52 : Trotoar	76
Gambar 53 : Kasir	77
Gambar 54 : Toilet	77
Gambar 55 : Toilet	77
Gambar 56 : Locket	77
Gambar 57 : Penunjuk rute	77
Gambar 58 : Rute untuk penyandang cacat	77
Gambar 59 : Marketing	77
Gambar 60 : Pengukur tinggi badan	77
Gambar 61 : Kotak saran	77

Gambar 62 : Penunjuk arah	77
Gambar 63 : Mushollah	77
Gambar 64 : Penunjuk arah	77
Gambar 65 : Larangan membawa makanan	78
Gambar 66 : Larangan bersandar	78
Gambar 67 : Larangan memegang hewan awetan	78
Gambar 68 : <i>Sign</i> di toilet	78
Gambar 69 : <i>Sign</i> larangan	78
Gambar 70 : Area insectarium	78
Gambar 71 : Info hewan	78
Gambar 72 : Info fosil hewan purbakala	79
Gambar 73 : Info hewan berdasarkan benua	79
Gambar 74 : info hewan laut	79

Daftar Tabel

Tabel. 1. Tabel ukuran simbol	48
Tabel. 2. Tabel ukuran huruf	49



BAB I PENDAHULUAN



A. Latar belakang Masalah

Museum pada saat ini masih menempati urutan terbawah dalam daftar kunjungan rekreasi maupun edukasi hingga akhir tahun 2010. Data ini di ambil dari daftar kunjungan objek wisata edukasi di departemen pendidikan dan kebudayaan RI tahun 2010.

Seiring semakin menjamurnya berbagai media yang memudahkan kita untuk memperoleh wawasan atau berbagai data yang mudah kita dapatkan tanpa harus observasi langsung ke area tersebut, antara lain semakin banyaknya layanan internet, berbagai macam buku, dan semakin banyak dan berkembangnya tempat-tempat hiburan, hal ini akan semakin menggeser museum sebagai tempat rekreasi dan edukasi yang sangat banyak menyimpan nilai-nilai historis yang baik bagi kita guna kemajuan ilmu pengetahuan.

Dengan adanya hal di atas, kota Batu Jatim beserta investor berinisiatif membangun sebuah museum yang dikemas dan disuguhkan secara apik dan modern guna mengurangi tingkat kejenuhan terhadap kunjungan museum baik bagi pelajar, kaum akademik maupun keluarga, area ini bernama Museum Satwa, yang di mana di dalamnya mengoleksi dan mengkonservasi berbagai macam binatang dan fosil binatang dari berbagai daerah di dunia guna kepentingan studi pendidikan dan rekreasi.

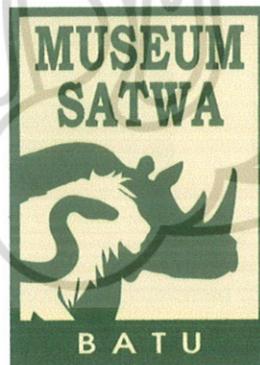
Sajian dalam Museum Satwa ini sangat beragam, di dalamnya ada sekitar 84 diorama satwa dari berbagai penjuru dunia baik dari dalam negeri

maupun luar negeri. Semua obyek ini dikemas dengan sajian diorama alam yang berskala 1:1, dengan adanya diorama ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang seakan-akan nyata tentang kehidupan satwa di habitatnya di alam liar dengan menggunakan hewan yang diawetkan dan tidak hanya itu, Museum ini juga memiliki insektarium yang berisi 5000 jenis serangga yang didapatkan dari berbagai daerah seperti negara Peru, Papua Nugini, Kolumbia bahkan Madagaskar di pantai timur Afrika dan juga dari hutan Indonesia.

Pengunjung juga bisa menikmati *fish* diorama berupa diorama kehidupan bawah air. Baik kehidupan di air tawar seperti sungai, danau maupun rawa, juga di air laut di beberapa kedalaman yang berbeda-beda. Di sini pengunjung seperti dibawa di kedalaman air dan melihat langsung ikan di habitatnya. Wahana wisata ini juga dilengkapi dengan berbagai macam fosil tiruan hewan purbakala. Fosil-fosil ini akan memberi pengetahuan kepada pengunjung bagaimana bentuk fosil itu dan bagaimana para ahli satwa purbakala merekonstruksi gambaran satwa yang hidup di masa jutaan tahun yang lalu.

Di tempat ini juga dilengkapi dengan fasilitas teater dan film-film tentang kehidupan hewan yang hidup di alam liar dan masih banyak lagi fasilitas yang di sediakan. Dari beberapa hal di atas merupakan perwujudan dari Kota Batu dan pengelola untuk menciptakan wahana yang bukan hanya sekedar tempat rekreasi tapi juga merupakan tempat untuk belajar yang bertaraf internasional.

Untuk itu diperlukan sebuah *landmark* guna menambah *image* dan pesona kota Batu sebagai ikon kota pariwisata dan edukasi di Jawa Timur, tidak cukup hanya itu saja tapi juga di perlukan suatu sistem informasi visual yang memadai guna menunjang informasi yang akurat bagi para pengunjung untuk mengetahui secara detail baik mengenai lokasi maupun info tentang seluk beluk objek yang bersangkutan, *landmark* dan sistem informasi visual itu sendiri juga merupakan suatu cara atau suatu hal yang memungkinkan suatu perusahaan di kenal dan dibedakan dari perusahaan-perusahaan yang lain. Sistem informasi visual perusahaan tersebut harus diciptakan melalui suatu perancangan desain khusus yang meliputi segala hal khas / unik berkenaan dengan perusahaan bersangkutan secara fisik. Sistem Informasi Visual juga dapat di katakana sebagai identitas dan sebuah titik informasi dari segalanya yang mencerminkan prinsip dari perilaku setiap perusahaan serta menggambarkan bagaimana perusahaan tersebut ingin berjalan dan berkembang dan juga di lihat oleh masyarakat bahkan dunia.



Gb.1

Logo Museum Satwa.

(sumber : Dokumen Museum Satwa, Batu, Jawa Timur)

Di bawah ini merupakan area area unggulan dari Museum Satwa yang sangat perlu keberadaanya di tunjang dengan sistem informasi visual yang memadai guna mempermudah pengunjung untuk mengetahui area-area mana yang hendak mereka tuju.

1. Bangunan museum yang unik

Bentuk bangunan pada Museum Satwa Kota Batu ini memadukan arsitektur romawi kuna dan modern, hal ini terlihat dari bentuk tinggi bangunan yang menjulang hingga belasan meter dan tiang bangunan yang mempunyai diameter yang sangat lebar, tidak hanya itu perpaduan unsur modern juga terlihat pada ornamen dan interior yang sengaja di aplikasikan guna menunjang kenyamanan pengunjung dan tidak jarang area ini di jadikan alternatif bagi para komunitas fotografer untuk berburu keindahan *space* fotografi.



Gb.2

Bentuk fisik bangunan Museum Satwa
(sumber : dokumentasi foto Erol Chandra H.)

2. Replika Hewan Purba

Wahana ini merupakan replika fosil binatang purba yang terdapat di dalam gedung utama Museum Satwa yang mempunyai ukuran skala 1:1, fosil yang dipamerkan di sini terbuat dari bahan *fiberglass*. Fosil-fosil ini

akan memberi pengetahuan kepada pengunjung atau kaum akademik tentang bagaimana bentuk fosil itu dan bagaimana para ahli satwa purbakala merekonstruksi gambaran satwa yang hidup di masa jutaan tahun yang lalu.



Gb.3
Salah satu replika hewan purba
(sumber : dokumentasi Museum Satwa, Batu, Jawa Timur)

3. Diorama Alam & Bawah Laut

Terdapat diorama pemandangan alam dari berbagai tempat yang berbeda di berbagai belahan benua. Diorama ini memberi gambaran yang seakan-akan nyata tentang kehidupan atau keseharian satwa di habitatnya di alam liar dengan menggunakan hewan awetan murni yang di dapat dari penangkaran kebun binatang, pemberian bangsa tetangga, sitaan dari para kolektor hewan dan dari beberapa penjarahan atau perburuan liar yang tertangkap petugas yang berwajib yang berakhir di wahana ini.



Gb.4
Salah satu replica hewan awetan
(sumber : dokumentasi Museum Satwa, Batu, Jawa Timur)

4. Pada wahana Museum Satwa ini terdapat ruang khusus untuk penempatan replika hewan beserta organ dalamnya yang tertata menarik beserta penjelasan atau keterangan lengkapnya, area ini sangat membantu bagi kaum akademik untuk mempelajari dan menimba ilmu tentang seluk-beluk hewan atau hanya untuk mencari informasi tentang hewan.



Gb.5
Area pengetahuan organ dalam pada hewan
(sumber : dokumentasi Museum Satwa, Batu, Jawa Timur)

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sebuah *Landmark* dan Sistem Informasi Visual yang disertai dengan denah lokasi area Museum Satwa guna meningkatkan *brand image* atau citra Museum Satwa dan sebagai media pendukung guna

memperlancar dan mempermudah bagi pengunjung dalam menikmati objek atau area-area yang akan mereka tuju di Museum Satwa, Batu, Jawa Timur ?

C. Tujuan Perancangan

1. Mempermudah pengunjung dalam menikmati objek atau area-area yang akan mereka tuju dalam Museum Satwa, serta menambah pesona kota Batu sebagai ikon kota pariwisata & edukasi di Jawa Timur.

D. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi diri sendiri

Perancangan diharap akan menambah wawasan dan pengetahuan terhadap permasalahan yang nyata terjadi di tengah masyarakat.

2. Manfaat bagi instansi atau perusahaan

Dengan adanya *Landmark* dan Sistem Informasi Visual ini diharap mampu memberikan *image* positif sesuai dengan visi misi “Museum Satwa” dan dapat mencitrakan sebuah identitas yang kokoh, professional dan dapat memberikan kredibilitas yang sesuai dengan karakteristik perusahaan atau lembaga yang bersangkutan. Dan untuk jangka panjang akan mengarah pada loyalitas konsumen.

3. Manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Perancangan ini di harapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan desain komunikasi visual yang dapat diterapkan dalam berbagai permasalahan yang terjadi di tengah masyarakat.

4. Manfaat bagi konsumen/pengunjung

Perancangan *Landmark* dan Sistem Informasi Visual ini diharapkan mampu memberikan pelayanan, kemudahan dan kepuasan bagi konsumen / pengunjung untuk menikmati obyek yang ada di dalamnya dan tentunya dapat memberikan image tersendiri yang tidak di punyai oleh tempat wisata edukasi yang lain.

5. Manfaat bagi masyarakat

Dengan adanya perancangan ini, masyarakat diharapkan akan mendapatkan informasi lebih jauh mengenai adanya “Museum Satwa” Kota Batu, Jawa Timur.

E. Lingkup Perancangan

Batasan lingkup sistem informasi visual / *sign system* meliputi fasilitas *sign* pintu masuk Museum Satwa dan informasi objek, penunjuk arah, denah lokasi/area, larangan, peringatan dan informasi penunjang dalam Museum Satwa Kota Batu, Jawa Timur.

F. Metode Perancangan

1. Data awal yang dibutuhkan

a. Data Primer

Data tentang informasi dan data lapangan tentang keberadaan Museum Satwa, latar belakang serta visi dan misi yang dimiliki Museum Satwa.

b. Data Sekunder

Data data yang diperoleh dari teori-teori tentang *Landmark* dan *Sign System* (sistem informasi visual).

2. Metode Pengumpulan Data

a. Analisis data verbal dan visual tentang profil Museum Satwa.

b. Teknik pengumpulan data primer dengan wawancara.

c. Teknik data lingkungan dengan dokumentasi foto.

d. Observasi langsung dalam pengumpulan data letak bangunan sesuai dengan denah yang ada, sehingga mendukung data fasilitas sistem informasi visual yang akan di rancang.

e. Studi pustaka untuk mengumpulkan data-data yang bersifat teori.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen atau alat yang digunakan untuk kegiatan pengumpulan data dalam “Perancangan *Landmark & Sistem Informasi Visual Museum Satwa Batu Jawa Timur*” untuk data visual menggunakan kamera digital, sedangkan data verbal menggunakan berbagai macam media *stationery*

perusahaan, media operasional beserta pengaplikasian *sign* diberbagai media yang telah ada.

4. Metode Analisis Data

a. Analisis *sign*.

b. Metode Analisis Data menggunakan SWOT. Analisis SWOT merupakan tinjauan tentang Kekuatan (*Strenght*), Kelemahan (*Weakness*), Peluang (*Opportinities*), dan Ancaman (*Threats*). Dengan metode ini akan diketahui keunggulan, kelemahan, peluang serta ancaman yang di hadapi oleh Museum Satwa.

c. 5W+1H

G. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

B. Rumusan Masalah

C. Tujuan Perancangan

D. Manfaat Perancangan

E. Lingkup Perancangan

F. Metode Perancangan

1. Data awal yang dibutuhkan

a. Data primer

b. Data sekunder

2. Metode pengumpulan data

3. Instrumen pengumpulan data
 4. Metode analisis data
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI & ANALISIS DATA

A. Landasan Teori

1. Tinjauan tentang *Landmark*

a. Pengertian *Landmark*

b. Tujuan *Landmark*

2. Tinjauan tentang *sign sistem*

a. *Symbol*

b. Bentuk panel

c. Studi penempatan *sign*

d. *Gestalt*

e. Warna

f. Tipografi

g. Prinsip Layout

h. Kamus *Sign System*

B. Tinjauan Tentang Produk

1. Sejarah & latar belakang berdirinya “Museum Satwa”

Batu Jawa timur

2. Identifikasi fasilitas yang ada

- a. Klien
- b. Ruang lingkup Usaha/Brand
- c. *Product*
- d. *Product Identity*
- e. *Physic*
- f. *Positioning*
- g. *Deferentiation*
- h. *Market Share*
- i. *Unique Selling Point*
- j. Data fisik / kondisi fisik objek

C. Analisis *Landmark & Sign System*

1. Analisis aspek estetik, simbolik, ergonomik (daya baca dan daya lihat), *image* dan daya komunikatif.
2. Analisis aspek konstruksi.
3. Analisis *flow* dan aktifitas pengunjung.
4. Analisis kebutuhan fasilitas *sign*.

BAB III KONSEP PERANCANGAN

- A. Tujuan Perancangan
- B. Strategi Perancangan
- C. Rencana Aplikasi
- D. Estimasi Biaya

BAB IV VISUALISASI

- A. Penyajian data visual.
- B. Pengembangan ide *symbolis sign*.
- C. Tata letak *sign*.
- D. Studi pengembangan tipografi / *type face*.
- E. Studi bentuk / format dan warna *sign*.
- F. Studi konstruksi.
- G. *Final design* (gambar kerja dan aplikasi).

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan.
- B. Saran.



H. Skematika Perancangan

