

PERANCANGAN WAYFINDING KEBUN RAYA INDROKILo BOYOLALI

Sayyid Mahdi Shalahuddin
Prodi DKV Universitas Sahid Surakarta
e-mail : sayyidmahdi6@gmail.com

Evelyne Henny Lukitasari
Prodi DKV Universitas Sahid Surakarta
e-mail: evelynehenny@gmail.com

Yudi Wibowo
Prodi DKV Universitas Sahid Surakarta
e-mail: Yudiwee.YW@gmail.com

Abstract

The arrangement of public space needs a modern way, such as wayfinding media. It is because people's lifestyles are becoming more practical, effective and efficient. The Indrokilo Boyolali Botanical Garden is one of the tourist attractions in Boyolali that requires wayfinding of the Indrokilo Boyolali Botanical Garden. It is due to there is no clear and communicative information system. Therefore, it is difficult for tourists to know and recognize the destination of a place or a road. The application of a wayfinding system, information design, and exhibition design is in accordance with the needs of the Indrokilo Boyolali Botanical Garden. The Wayfinding design used the Icon Pictogram technique for all visual elements to have uniformity in shape and colour elements for easy recognition. In addition, it is also in accordance with geographical conditions in tourist areas that attract tourists to visit.

Keywords: Wayfinding, Information System, Tourism, Indrokilo Boyolali Botanical Garden, Icon Pictogram

Abstrak

Di era modern ini penataan suatu kawasan ruang publik perlu dilakukan secara modern salah satunya dengan media *wayfinding*. Dikarenakan pola hidup masyarakat semakin praktis, efektif, dan efisien. Kebun Raya Indrokilo Boyolali merupakan salah satu tempat wisata yang berada di Kota Boyolali Diperlukan adanya *wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali dikarenakan belum adanya sistem informasi yang jelas dan komunikatif sehingga para wisatawan sulit untuk mengetahui dan mengenali letak suatu tempat atau suatu jalan yang ingin dituju. Apabila sudah menerapkan *wayfinding system*, Jurnal Asosiatif | e issn 2830-2311

information design, dan *exhibition design* sangat sesuai dengan apa yang dibutuhkan Kebun Raya Indrokilo Boyolali saat ini. Perancangan *Wayfinding* ini menggunakan teknik *Icon Pictogram* yang diterapkan pada seluruh elemen visual agar memiliki keseragaman unsur bentuk maupun warna sehingga mudah untuk dikenal. Selain itu juga sesuai dengan kondisi geografis yang berupa kawasan wisata yang menggairahkan wisatawan untuk berkunjung.

Kata Kunci : *Wayfinding*, Sistem Informasi, Wisata, Kebun Raya Indrokilo Boyolali, *Icon Pictogram*.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Di era modern ini penataan suatu kawasan ruang publik perlu dilakukan secara modern salah satunya dengan media *wayfinding*. Dikarenakan pola hidup masyarakat semakin praktis, efektif, dan efisien atau lebih dikenal dengan *wayfinding* sudah banyak diterapkan di beberapa tempat seperti tempat wisata, perkantoran, terminal, bandara, mall, sekolah, kampus, rumah sakit, jalan raya, dan tempat umum lainnya. *Wayfinding* dapat diartikan sebagai bentuk grafik yang ada di lingkungan, termasuk di dalamnya berupa tanda-tanda penunjuk arah, papan pengumuman, *ornament grafis* pada sebuah bangunan, pelat nama di gedung-gedung, juga segala bentuk tulisan pada objek dua maupun tiga dimensi. Ruang lingkup yang mencakup *signage*, *wayfinding system*, *exhibition design*, *information design*, *pictogram*, dan *placemaking*.

Penerapan media *wayfinding* yang tepat dapat mempermudah masyarakat untuk mengetahui dan mengenali letak suatu tempat atau suatu jalan yang ingin dituju. Selain itu dengan adanya *wayfinding* juga dapat menghemat waktu dan tenaga misalnya, suatu ruang publik yang menerapkan *wayfinding* yang informatif tidak memerlukan tenaga untuk memberi atau menunjukkan informasi kepada masyarakat. *Wayfinding* yang akurat dan mudah dimengerti tidak akan membingungkan masyarakat, tidak menyesatkan dan mengehemat waktu. Bisa dibayangkan betapa sulitnya bila jalan raya tidak dilengkapi dengan rambu-rambu lalu lintas dan begitu pula dengan tempat wisata yang begitu luas wahananya, tidak diketahui nama, dan letaknya. Oleh karena itu *wayfinding* telah banyak diterapkan di beberapa tempat wisata di Kota-kota pada umumnya dan Kota Boyolali pada khususnya. Walaupun sudah diterapkan tetapi kebanyakan masih kurang lengkap serta minim dalam memberikan informasi kepada masyarakat pada umumnya.

Wayfinding pada area wisata adalah perangkat yang perlu perhatian khusus agar tidak membingungkan wisatawan baik lokal maupun mancanegara yang akan masuk ke area wisata yaitu Kebun Raya Indrokilo Boyolali dan juga merupakan tempat pelestarian berbagai macam tumbuhan di Kota Boyolali. Kebun Raya Indrokilo berlokasi di Kelurahan Kemiri, Kecamatan Mojosongo, Kebun Raya Indrokilo yang dapat ditempuh sekitar 12 menit dari wisata Umbul Pengging. Kebun Raya Indrokilo Boyolali memiliki luas yaitu 8,9 hektar yang sebelumnya merupakan tegalan milik kas desa Kemiri. Di area ini terdapat situs budaya yang berdekatan dengan kebun Raya Indrokilo yaitu pemakaman Indrokilo. Kebun Raya Indrokilo Boyolali memiliki tema “Tumbuhan Hutan Hujan Dataran Rendah Jawa Bagian Timur”.

Saat ini Kebun Raya Indrokilo masih minim dan belum maksimal dalam menerapkan *wayfinding* sehingga pengunjung kesulitan menemukan lokasi-lokasi yang ada dan yang menarik, pada saat ini penempatan *information system* berupa map atau peta kawasan wisata tidak pada lokasi yang strategis. Selain itu Kebun Raya Indrokilo memiliki tampilan visual *wayfinding* yang kurang menarik, sehingga masyarakat enggan untuk memperhatikan *wayfinding* tersebut. Sebagai kawasan wisata yang memiliki area yang luas tentu sangat membutuhkan *wayfinding* yang lengkap dan menarik agar memudahkan masyarakat sekitar dan para wisatawan lokal maupun mancanegara dalam mencari informasi yang lebih tepat dan akurat dibutuhkan.

Apabila sudah menerapkan *wayfinding system*, *information design*, dan *exhibition design* sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan Kebun Raya Indrokilo Boyolali saat ini, maka akan lebih memudahkan informasi kepada wisatawan. Perancangan *Wayfinding* ini menggunakan teknik *Icon* dan *Pictogram*. *Icon* adalah gambar atau simbol yang digunakan untuk mewakili suatu objek, konsep, atau tindakan secara visual. *Icon* seringkali lebih rumit dan detail untuk memberikan representasi yang lebih lengkap dan spesifik. Sedangkan *Pictogram* adalah representasi grafis yang sederhana dan dapat dengan mudah dipahami oleh banyak orang tanpa perlu penjelasan tambahan. teknik *Icon* dan *Pictogram* yang diterapkan pada seluruh elemen visual agar memiliki keseragaman unsur bentuk maupun warna sehingga mudah untuk dikenal. Selain itu juga sesuai dengan kondisi geografis yang berupa kawasan wisata yang menggairahkan wisatawan untuk berkunjung.

Dengan adanya permasalahan yang terjadi, hal inilah yang membawa ketertarikan perancang untuk melakukan pengamatan di Objek Wisata Kebun Raya Indrokilo dan perancangan *wayfinding* untuk mempermudah wisatawan dalam memperoleh informasi terkait lokasi Kebun Raya Indrokilo. Usulan perancang agar media yang digunakan untuk melakukan promosi adalah media sosial, Perancangan *wayfinding* ini. Diharapkan usulan ini dapat membantu program pemerintah Kota Boyolali dalam mengenalkan objek wisata alam Kebun Raya Indrokilo kepada masyarakat luas.

Rumusan Masalah dari perancangan atau penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep perancangan *wayfinding*, *information design*, *exhibition design* yang komunikatif, informatif, dan mudah dipahami untuk Kebun Raya Indrokilo Boyolali ?
2. Bagaimana visualisasi *wayfinding*, *information design*, *exhibition design* yang tepat untuk Kebun Raya Indrokilo Boyolali ?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka perancangan ini memimiliki tujuan sebagai berikut :

1. Menghasilkan konsep rancangan *wayfinding*, *information design*, dan *exhibition design* yang komunikatif, informatif, dan mudah dipahami untuk Kebun Raya Indrokilo Boyolali.
2. Memvisualisasikan *wayfinding*, *information design*, dan *exhibition design* yang komunikatif, informatif, dan mudah dipahami untuk Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

PEMBAHASAN

1. Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka yang digunakan pada bab ini untuk menguatkan judul dan tema dari perancangan *wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

SAINS DAN SENI ITS Vol. 1, No. 1, (Sept. 2012) ISSN: 2301-928X Teknik Sipil dan Perancangan, Institut Teknologi Sepuluh Surabaya dengan judul Perancangan *Environmental Graphic Design* Museum Sepuluh Nopember Surabaya Area Luar. (https://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/764)

Museum sepuluh nopember terdiri dari 2 bagian yaitu area dalam atau area yang terdapat didalam bangunan museum yang berfokus dalam memamerkan benda-benda koleksi peninggalan serta kejadian pada perang sepuluh nopember. Sedangkan museum bagian luar yang terdapat di area tugu pahlawan digunakan untuk memamerkan koleksi tentang sejarah Surabaya serta tokoh- tokoh yang berpengaruh dalam yang diperlukan untuk menjelaskan apa yang ada disana, melainkan suasana seperti apa objek tersebut bisa bertahan, dan memberikan kesan pala udien bagaimana objek tersebut dapat hidup pada jamannya. Pada dasarnya untuk menghidupkan *Environmental design*, atau *design* suasana, dapat diciptakan melalui *interior* maupun *exterior* dari bangunan tersebut, sehingga dapat memberikan kesan akan sesuatu yang baru. Untuk menciptakannya dibutuhkan kerjasama antara Arsitek, Desainer grafis, *industrial designer*, dan dikolaborasikan bersama dengan kontraktor untuk bertukar pikiran) menciptakan warna, tekstur, pencahayaan, suara, gerakan, kenyamanan, aroma sehingga dapat bekerjasama dalam penciptaan suatu lingkungan desain.

Manfaat isi jurnal adalah untuk mendukung menciptakan desain dari sistem grafis Kebun Raya Indrokilo Boyolali yang meliputi *wayfinding*, *information design*, dan *exhibition design* yang komunikatif, informatif, dan mudah dipahami untuk Kebun Raya Indrokilo. Memvisualisasikan *wayfinding*, *information design*, dan *exhibition design* yang komunikatif, informatif, dan mudah dipahami untuk pengunjung Kebun Raya Indrokilo.

Perbedaan perancangan saat ini dengan perancangan terdahulu, yaitu pada kategori pemilihan tempat serta media. Di mana pada perancangan terdahulu menciptakan desain dari sistem grafis Museum, Sepuluh Nopember Surabaya yang meliputi *sign system*, *wayfinding* dan *signage*. Sistem grafis Museum Sepuluh Nopember Surabaya yang melipat *sign system*, sedangkan perancangan saat ini menciptakan desain dari sistem grafis Kebun Raya Indrokilo Boyolali yang meliputi *wayfinding*, *information design*, dan *exhibition design*. Meskipun terdapat kesamaan tujuan, yaitu untuk merancang desain dari media informasi berupa sistem grafis kepada pengunjung. Akan tetapi media pendukung yang digunakan oleh masing-masing perancang *wayfinding* berbeda. Media yang digunakan oleh Kebun Raya Indrokilo Boyolali jika menggunakan *wayfinding*, *information design*, dan *exhibition design*, akan lebih menarik serta mempermudah menyampaikan informasi kepada pengunjung.

Perancangan *Wayfinding* ini menggunakan teknik *Icon Pictogram* yang diterapkan pada seluruh elemen visual agar memiliki keseragaman unsur bentuk maupun warna sehingga mudah untuk dikenal. Selain itu juga sesuai dengan kondisi geografis yang berupa kawasan wisata yang mengajarkan wisatawan untuk berkunjung.

Berdasarkan JURNAL SAINS DAN SENI ITS Vol.1, No.1 yang disusun oleh M Anas Kautsar dan Denny Indrayana pada 2012 mengenai Perancangan *Environmental Graphic Design* Kebun Binatang Surabaya dengan Konsep *Uniquely Playful* ini bertujuan untuk membangun suasana KBS sebagai kebun binatang yang ada di Surabaya dengan konsep *uniquely playful*. Dengan ditampilkannya bentuk - bentuk yang unik, warna - warna dan fungsi desain eksepsi yang menyenangkan. Serta tersistemnya desain grafis lingkungan ini dengan identitas visual, sehingga dapat memunculkan kesan yang unik dan menyenangkan. (https://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/609)

Manfaat isi jurnal bagi penulis adalah menginspirasi perancang lebih lanjut. Perancang ini bisa menggunakan rujukan dari perancangan yang sudah ada sebelumnya, akan tetapi lebih dikembangkan perancangannya agar lebih detail dan maksimal dalam memberikan informasi.

Perbedaan perancangan saat ini dengan perancangan terdahulu ada pada warna, ikon pictogram dan bentuk perancangan telah di implementasikan ke berbagai media yang mendukung suasana sistem grafis. Sehingga menyampaikan konsep yang unik, menarik, dan menyenangkan bagi pengunjung menikmati lokasi wisata dan mencari informasi yang telah di berikan kepada Kebun Raya Indrokilo Boyolali akan jauh lebih elegan, variative, dan komunikatif.

Elemen desain yang terbentuk, mulai dari warna, ikon pictogram dan bentuknya yang telah di implementasikan ke berbagai media dapat mendukung suasana sistem grafis. Sehingga menyampaikan konsep unik dan menyenangkan bagi pengunjung menikmati dan mencari informasi yang telah di berikan kepada KBS. Hal tersebutlah yang menjadi tujuan utama dari desainvisual.

Jurnal Komputer dan Desain Komunikasi Visual Volume. 6, Nomor 1, Jul 2021 155N (Cetak): 2541-455015 ISSN.

Enviromental Graphic Design yang diwujudkan menjadi *sign system* dan *wayfinding* dengan bentuk papan peraturan dan papan informasi yang ditempatkan pada Candi Pari yang diharapkan mampu menjadi media komunikasi antara lingkungan dengan setiap pengunjung Candi Pari. Media ini berisikan ikon pada setiap poin peraturan yang menggunakan gambar patung Gupolo. Ketaatan dan ketertiban perilaku yang dilakukan setiap pengunjung merupakan hasil akhir keberhasilan proses penciptaan konsep menjadi media. (Arif 2021)

Manfaat isi jurnal tersebut bagi penulis adalah sebagai bahan perancangan ini, juga dimanfaatkan sebagai acuan melakukan perancangan *wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali agar dapat dikembangkan menjadi tugas akhir yang berkualitas. Jurnal ini diharapkan bisa menjadi referensi dan melengkapi menyempurnakan perancangan bagi penulis. Mampu membantu masyarakat sekitar untuk mengetahui arah lokasi dan informasi tentang sistemgrafis yang terdapat Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

Perbedaan perancangan saat ini dengan perancangan terdahulu ada mulai dari warna, ikon pictogram dan bentuk telah di implementasikan ke berbagai media yang mendukung suasana sistem grafis. Sehingga menyampaikan konsep unik dan menyenangkan bagi pengunjung menikmati dan mencari informasi yang telah di berikan kepada Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

Pembuatan *Enviromental Graphic Design* harus sesuai dengan konsep yang telah dirancang secara detail sehingga hasil akhir sesuai dengan prediksi yang telah dirancang

secara detail sehingga hasil akhir sesuai dengan prediksi yang di buat. Dengan adanya konsep membuat proses pra produksi sampai produksi menjadi lebih mempermudah proses karena berisikan prototype untuk mementaskan ide dalam proses produksi hingga berhasil. Proses produksi *Enviromental Graphic Design* di kerjakan secara detail dan baik dengan tujuan untuk menghindari media menjadi kurang bermanfaat bagi pengunjung Candi Pari. Proses selanjutnya adalah pada proses finishing. Proses ini menjadi akhir dari seluruh proses yang ada. Proses finishing mulai dari pemasangan media pada tempat yang telah di rencana yang sesuai dengan konsep yang telah di buat.

Berdasarkan Jurnal Pendidikan Seni Rupa Volume 03 Nomor 02 Tahun 2015 yang disusun oleh Akhmad Nasikhul Halimi mengenai Perancangan *Sign System* Kawasan Wisata Besuki Kediri memiliki konsep yang sesuai dengan tujuan sign system yang akan dibuat, yaitu untuk memudahkan pengunjung mendapatkan informasi yang diberikan oleh Kawasan Wisata Besuki, sehingga pengunjung dapat menikmati fasilitas yang ada di Kawasan Wisata Besuki dengan maksimal. Konsep karya ini diambil dengan pertimbangan kondisi alam yang masih alami. Kondisi alam yang alami tersebut memberikan warna hijau yang dominan pada lingkungan Kawasan Wisata Besuki. Untuk itu pemilihan warna yang tepat akan membuat *sign system* yang dipasang akan lebih terlihat. Untuk konsep desain *signage* menggunakan konsep natural, yang diambil dari bentuk daun, hal ini mewakili kondisi alam yang alami tersebut, karena banyak pepohonan yang rindang dengan daun - daun yang lebat. (<https://www.neliti.com/publications/248606/perancangan-sign-system-kawasan-wisata-besuki-kediri>)

Manfaat isi jurnal tersebut bagi penulis adalah sebagai bahan perancangan ini, juga dimanfaatkan sebagai acuan melakukan perancangan *wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali agar dapat di kembangkan menjadi tugas akhir yang berkualitas. Jurnal ini diharapkan bisa menjadi referensi dan melengkapi menyempurnakan perancangan bagi penulis. Mampu membantu masyarakat sekitar untuk mengetahui arah lokasi dan informasi tentang sistemgrafis yang terdapat Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

Perbedaan perancangan saat ini dengan perancangan terdahulu ada mulai dari warna, *icon pictogram* dan bentuk telah di implementasikan ke berbagai media yang mendukung suasana sistem grafis. Sehingga menyampaikan konsep unik dan menarik masyarakat sekitar yang telah di berikan kepada Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

Berdasarkan Jurnal Pendidikan Seni Rupa Jurusan Desain Komunikasi Visual yang di susun oleh Fiki Aristantie mengenai perancangan *sign system* Taman Satru Taru Jurug. Perancangan *sign system* ini ditujukan kepada Taman Satwa Taru Jurug yang merupakan taman rekreasi maupun taman hiburan. Bentuk *signage* yang digunakan dibuat tidak fomal, dan luwes, namun tetap memperhatikan peraturan universal yang telah ada, oleh karena itu bentuk *signage* yang cocok digunakan yaitu ikonik, simbolik serta indeksikal. (<https://core.ac.uk/download/pdf/16508515.pdf>).

Manfaat isi jurnal tersebut bagi penulis adalah sebagai bahan perancangan ini, juga dimanfaatkan sebagai acuan melakukan perancangan *wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali agar dapat di kembangkan menjadi skripsi yang berkualitas. Jurnal ini diharapkan bisa menjadi referensi dan melengkapi menyempurnakan perancangan bagi penulis. Mampu membantu masyarakat sekitar untuk mengetahui arah lokasi dan informasi tentang sistem grafis yang terdapat Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

Membagikan pengetahuan dan wawasan tentang *wayfinding* dan *sign system* kepada khalayak umum, dinas pariwisata dan lingkungan hidup Boyolali.

Perbedaan pada tugas akhir diatas intinya perancangan *wayfinding* ini menggunakan teknik *icon pictogram* yang diterapkan pada seluruh elemen visual agar memiliki keseragaman unsur bentuk maupun warna sehingga mudah di kenal. selain itu juga sesuai dengan kondisi geografis yang berupa kawasan wisata yang mengairahkan wisatawan untuk berkunjung.

Dengan penggunaan bentuk ikonik konsumen dapat mempersepsikan secara langsung *Signage* yang dilihatnya itu, tanpa harus berpikir panjang, hal ini sangat cocok untuk pengunjung yang tidak terlalu memperhatikan sebuah *Signage*, agar dengan sekilas saja mereka dapat langsung mengerti arti dari *Signage* tersebut, pada umumnya penggunaan ikon ini untuk papan petunjuk arah, papan nama binatang, papan petunjuk *show*. Sedangkan untuk penggunaan bentuk indeks sangat cocok untuk papan larangan dan peringatan, karena bentuk indeks adalah *Signage* yang ditandai berdasarkan arti, atau memiliki hubungan sebab akibat, dengan hal ini sebuah papan larangan tidak hanya menyampaikan sebuah informasi larangan, tetapi juga menampilkan akibat atau resiko dari larangan tersebut agar dapat semakin diperhatikan oleh pengunjung.

Signage yang baik adalah *signage* yang menarik, efektif dan mudah diingat, oleh karena itu penggunaan bentuk simbol juga sangat penting karena simbol adalah *signage* yang berdasarkan konversi, peraturan, yang disepakati bersama, yang pada umumnya dipakai.

2. Metode

a. Ide/Gagasan

Ide merupakan hasil pemikiran atau usulan yang disampaikan penulis kepada pembaca atau pendengar. Ide dalam perancangan ini adalah untuk memudahkan wisatawan yang berkunjung ke Kebun Raya Indrokilo Boyolali memperoleh informasi secara cepat, tepat, dan bermanfaat melalui *Environmental Graphic Design* (EGD).

b. Survey/Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun rapi dan akurat dari berbagai proses secara biologi maupun psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan. Dalam pembuatan karya tulis tugas akhir ini observasi dilakukan dengan membaca beberapa skripsi, tugas akhir dan beberapa buku yang memuat materi yang dibutuhkan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan, serta sumber tertulis lainnya. Selain itu melakukan observasi dengan pengumpulan data-data yang berkaitan dengan tugas akhir ini. Pengumpulan data dilakukan dengan cara berkunjung ke lokasi yang sudah ditentukan untuk mendapatkan data yang sesuai lokasi penelitian Observasi dalam perancangan ini bertempat di Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

c. Brief

1) Identifikasi Produk

Merupakan kumpulan data-data yang di dapatkan dari tahapan

observasi yang kemudian diolah dan dianalisis sehingga didapatkan data yang lebih ringkas, sesuai dan akurat mengenai latar belakang permasalahan. Di dalam perancangan ini berjenis *Environmental Graphic Design* dengan judul “Perancangan Wayfinding Kebun Raya Indrokilo Boyolali”, di tujuhan untuk para wisatawan lokal maupun luar yang berkunjung ke kawasan Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

2) Sumber Data

Sumber data utama pada penelitian kualitatif ialah berupa wawancara mendalam, observasi partisipasi, bahan dokumenter, serta metode-metode baru seperti metode bahan visual dan metode penelusuran bahan internet (Bungin, 2007 : 107).

Berikut penjelasan data penelitian kualitatif ini :

a) Wawancara

- Ketua Dinas Lingkungan Hidup (DLH) Kota Boyolali.
- Pimpinan Pengelola Kebun Raya Indrokilo Boyolali.
- Pengunjung Kebun Raya Indrokilo Boyolali / wisatawan.

b) Pustaka

- Jurnal “Perancangan *Environmental Graphic Design* MuseumSepuluh Nopember Surabaya Perancangan Area Luar.”
- Jurnal “Perancangan *Environmental Graphic Design* KebunBinatang Surabaya dengan konsep *Uniquely Playfull* .”
- Jurnal “Perancangan *Enviromental Graphic Design* Candi Pari.”
- Jurnal “Perancangan *Sign System* Kawasan Wisata BesukiKediri.”
- Jurnal “Perancangan *sign system* Taman Satwa Taru Jurug.”

c) Dokumentasi

- Data tertulis yang berkaitan dengan Kebun Raya IndrokiloBoyolali.
- Data berupa foto-foto Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

d. Brainstroming

Dilakukan untuk mendapatkan ide-ide kreatif sebanyak mungkin terkait solusi dan latar belakang permasalahan. Dalam hal ini *brainstroming* dilakukan antara dosen pembimbing dan mahasiswa.

e. Creative Brief

Merupakan dokumen yang di persiapkan untuk inspirasi yang digunakan untuk menyalurkan upaya-upaya kreatif dalam menghasilkan strategi visual yang sesuai dengan latar belakang permasalahan. Didalam perancangan ini media yang digunakan berupa *Enviromental Graphic Design* yang di tempatkan di Kebun Raya

Indrokilo Boyolali.

f. Final Design

Pada *Enviromental Graphic Design* ini di aplikasikan ke dalam media Wayfinding, *Informations Design*, dan *Exhibition Design*.

g. Evaluasi

Dilakukan untuk memberikan kesimpulan terhadap hasil jadinya perancangan "Wayfinding Kebun Raya Indrokilo Boyolali".

HASIL PERANCANGAN

1. Analisis Data

a. Segmentasi

1) Demografi

Orang dari semua agama dengan jenis kelamin laki-laki dan perempuan berumur 17- 35 tahun. dengan status sosial menengah keatas.

2) Geografi

Geografi Boyolali sekitarnya khususnya daerah kecamatan Mojosongo dikarenakan Kebun Raya Indrokilo Boyolali pada lokasi di tengah kota Boyolali dengan tujuan target *audience* masyarakat Boyolali dan sekitarnya, lebih luas lagi pengunjung dalam maupunluar negeri.

3) Psikografi

Target *audience* pada perancangan ini adalah perempuan dan laki-laki dengan usia 14 hingga 25 tahun, mayoritas konsumen gemar menggunakan sosial media, maka fihak dari Kebun Raya Indrokilo Boyolali memberikan fasilitas spot foto yang *Instagramable* serta memberikan kesan yang menarik bagi pengunjung khususnya. Konsumen akan lebih tertarik, terpesona, dan kagum, tidak membosankan untuk berkunjung sekaligus menikmati pemandangan dan koleksi tanaman yang ada di dalam Kebun Raya Indrokilo Boyolali. Saat ini rata-rata dari pengunjung khususnya anak muda memilih untuk tempat rekreasi yang cocok buat melepaskan lelah dikala kerja maupun tempat ngobrol bersamakeluarga.

4) Behavior

Rata-rata pengunjung yang merupakan remaja hingga dewasa mencari tempat yang nyaman untuk mengisi waktu luangnya dengan melakukan kegiatan seperti rekreasi, *refreesing* ataupun

sekedar berkumpul seperti ngobrol-ngobrol bersama keluarga atau teman.

5) USP

Memiliki lokasi yang strategis di tengah kota dan memiliki fasilitas seperti *free wifi*, mushola, toilet, serta adanya spot foto, tempatnya yang sejuk masih alami, fasilitas penyewaan sepeda, memiliki *website* dan beli tiketnya pakai aplikasi yang dibuat untuk mempermudah pembelian tiket kebun Raya Indrokilo Boyolali. Sehingga pengunjung akan lebih terpuaskan dengan layanan prima yang disediakan pihak pengelola KebunRaya Indrokilo tersebut.

6) ESP

Kebun Raya Indrokilo Boyolali memiliki kawasan terpadu dengan berbagai macam penelitian maupun wisata edukasi seperti dapat mengetahui tamanan *endemic* yang ada di Kebun Raya Indrokilo Boyolali, dapat membantu meningkatkan rasa kepedulian dalam menjaga keanekaragaman hayati Indonesia. Diharapkan dapat memicu semangat pengunjung untuk dapat menikmati, mencurahkan perasaan pengunjung karena keindahannya dan menimbulkan perasaan bangga terhadap keberadaan kebun raya itu. Selain itu pengunjung akan mengabadikan momen-momen indah tersebut dengan cara mengambil gambar/ selfie. Sehingga akan memunculkan beberapa alasan mengapa pengunjung harus datang di Kebun Raya Indrokilo Boyolali, antara lain : a) timbul keinginan untuk selalu berkunjung dan mengabadikannya; b) menjadi tujuan/pilihan utama dalam berwisata; dan c) tempat studi dan penelitian penting tentang tanaman.

Hal ini merupakan tempat wisata yang langka di daerah Boyolali, disinilah Kebun Raya Indrokilo Boyolali dapat menarik minat dari para wisatawan bukan tempat konservasi tanaman saja tetapi dibuat sebagai tempat pariwisata yang menarik. Oleh karena itu orang-orang yang

menyukai wisata edukasi, maka sangatlah cocok untuk berkunjung ke Kebun Raya Indrokilo.

7) Positioning

Positioning yang digunakan untuk desain visual Perancangan *Wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali adalah menggunakan karakter *gaya visual Vintage* yang dapat bertujuan untuk mengenalkan Kebun Raya Indrokilo Boyolali ini dan menjadikan ciri khas Kebun Raya Indrokilo Boyolali ini menonjolkan visualisasi yang menarik dan unik, typografi serta menggunakan yang mengandung unsur klasik menjadikan salah satu tujuan untuk menarik pengunjung di Kebun Raya Indrokilo Boyolali ini. hal ini Desain *Wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali adalah dengan terget masyarakat sekitar dapat memberikan informasi pengunjung Kebun Raya Indrokilo Boyolali sekitarnya mengenai Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

2. Strategi Kreatif

a. Konsep Kreatif

Ide dari Perancangan *Wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali ini dikarenakan dengan adanya peningkatan dari pengunjung yang semakin meningkat pesat peminatnya, hal ini menyebabkan satu bisnis dibidang Pariwisata dan kawasan konservasi tanaman juga semakin meningkat. Di dalam perancangan ini penulis menggunakan sebuah konsep modern dan minimalis dengan sentuhan tradisional yang dimana konsep ini dipilih karena agar lebih menarik daya tarik minat pengunjung dan memberikan gambaran kepada pengunjung agar bisa menjadikan sebuah referensi dalam suatu bidang usaha yang lebih *kreatif, inovatif* dan *informatif*.

b. Konsep Visual

Berikut ini merupakan beberapa penjelasan dari unsur-unsur visual yang ada pada perancangan ini :

1) Layout

Perancangan desain yang baik selain berdasarkan pada kematangan konsep juga tidak lepas dari perencanaan tata letak atau *layout*. *Layout*

adalah usaha untuk menyusun, gambar, tabel dan lain-lain. Menjadi media komunikasi vaitu yang komunikatif, estetik dan menarik. (Hendratman 2010 85) Jenis *layout* pada Perangcangaan Wayfinding Kebun Raya Indrokilo Boyolali adalah *axial layout*. *Axial layout* merupakan tata letak yang memiliki tampilan visual yang kuat ditengah halaman dengan tampilan elemen pendukung di sekeliling gambar utama hiasanya berupa gambar atau tulisan yang berhubungan dengan tampilan di tengah halaman sebagai titik.



Gambar 1. Contoh Axial Layout

Sumber: <https://herdi73.wordpress.com/2013/09/13/jenis-jenis-design-layout/>

2) Visual

Jenis visual yang akan digunakan dalam proses perancangan *wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali ini menggunakan konsep *modern minimalis* dengan gaya *visual minimalis* dan *professional/corporate* yang dapat menarik daya tarik minat pengunjung untuk berkunjung dan memikmati suasana yang ada dalam Kebun Raya Indrokilo yang diaplikasikan di dalam area dan di luar area Kebun Raya Indrokilo. Hal ini agar dapat di kenal dan dapat mempermudah mendapatkan informasi, mempermudah memperoleh petunjuk arah bagi pengunjung Kebun Raya Indrokilo.



Gambar 2. Contoh Desain Modern Minimalis
Sumber: <https://glints.com/id/lowongan/gaya-desain-grafis-minimalis/>

3) Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan *Wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali yaitu warna *Vintage*. Warna *Vintage* umumnya dominasi dengan warna-warna lembut atau warna pastel seperti hijau, telur asin, biru muda, orange, kuning, merah, pink, dan aquamarine. Diharapkan dengan pemilihan warna ini pembaca akan dapat merasakan suasana seakan-akan terbawa dalam suasana yang sebenarnya. Meskipun warna lama menjadi ciri khasnya Kebun Raya Indrokilo yang unik dan ikonik.



Gambar 3. Warna *Vintage*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/9724967319553689/>

4) Tipografi

Tipografi yang dimaksudkan disini adalah jenis huruf yang digunakan dalam setiap visualisasi desain yang ditampilkan dalam perancangan *Wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali. Yang sesuai dengan konsep dan tema yang akan dirancang sehingga terjadi kesinambungan. *Font* yang digunakan yaitu *font quacker* dan *font sekogure*. *Font Quacker* bersifat seperti *serif* sedangkan *Font sekogure* bersifat elegan *italic* dan *serif*.



**A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z**
**a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x y z**
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Gambar. 4 Font Quacker

Sumber: <https://www.dafont.com/quacker.font>



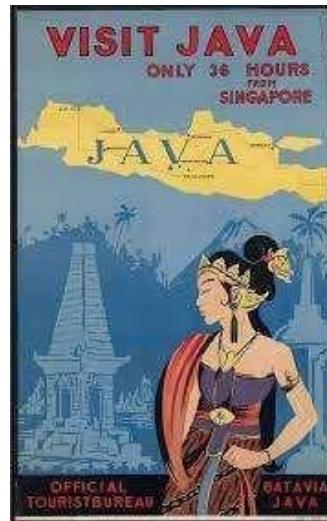
**A B C D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z**
**a b c d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x y z**
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Gambar 5. *Font Sekogure*

Sumber: <https://www.dafont.com/sekogure.font>

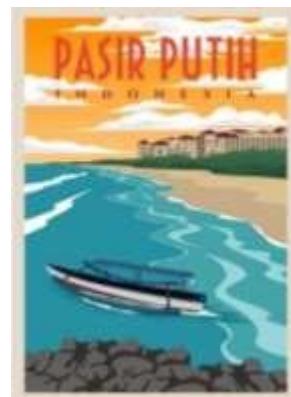
5) Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan berkaitan dengan elemen seni rupa yang mempunyai ciri khas sesuai dengan kebun raya. Pengambilan ilustrasi kebun raya tersebut bertujuan untuk memperindah tampilan dari ruangan kebun raya yang juga bertujuan untuk memperjelas, menerapkan, mengarahkan dan mempermudah suasana ruangan perpaduan antara desain dengan teks yang ada.



Gambar 6. Contoh ilustrasi gaya vintage

Sumber: <https://www.redbubble.com/i/art-print/Vintage-Indonesia-Visit-Java-by-Vintage-Travler/92334393.1G4ZT>



Gambar 7. Contoh ustrasi gaya vintage

Sumber: <https://www.etsy.com/uk/listing/908634114/pasir-putih-travel-print-retro-travel>

c. Konsep teknis

Berbagai peralatan yang digunakan dalam pembuatan ini antara lain sebagai berikut:

- 1) Laptop HP 14 - 154GCRQ White

Perancangan yang digunakan dari tahap awal sampai akhir digunakan untuk membuat dan mengedit dengan bantuan aplikasi yang berada dalam perangkat lunak tersebut, Leptop ini menggunakan Prosesor: Intel(R) Core(TM) i3-6006U CPU @ 2.00GHz 1.99 GH RAM:4GB dan Sistem Operasi : Windows 10 Home 64 bit.



Gambar 8. Laptop HP 14 - 154GCRQ White

Sumber: <https://www.hp.com/id-id/shop/hp-notebook-14-bs002tx-1xd99pa.html>

2) *Printer Canon MP- 287*

Perancangan yang digunakan dari tahap awal sampai akhir yang digunakan untuk mengeprint dan scan gambar gambar yang diperlukan pada tugas akhir.



Gambar 9. *Printer Canon MP- 287*

Sumber: <https://microdataindonesia.co.id/news/read/165/kumpulan-kode-error-pada-printer-canon-mp-287>

3) Corel Draw 2021

Corel Draw 2021 merupakan sebuah program software computer dengan *editor vector* yang berfungsi untuk mengolah gambar dan banyak digunakan pada bidang publikasi, percetakan, dan bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi. Corel Draw 2021 dapat menghasilkan gambar dengan kualitas baik dan tidak kalah dengan bitmap meskipun basis *vector*.



Gambar 10. Logo Software Corel Draw 2021

Sumber: <https://www.images-magazine.com/coreldraw-graphics-suite-whats-new-for-2021/>

4) Adobe Photoshop 2021

Adobe Photoshop 2021 merupakan perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Fungsi dari *Software* Adobe Photoshop 2021 adalah untuk editing foto. Karena memiliki kemampuan *export file* dengan baik *software* ini dipilih untuk menentukan hasil akhir yang *hi-res*.



Gambar 11. Logo Adobe Photoshop

Sumber: [https://seeklogo.com/
free-vector-logos/photoshop](https://seeklogo.com/free-vector-logos/photoshop)

3. Media Plan

Media Pendukung digunakan sebagai cara mepromosikan hasil dari sebuah rancangan. Media Pendukung juga menjadi salah satu faktor keberhasilan promosi suatu produk. Sehingga dipilihlah beberapa media pendukung yang digunakan, yaitu sebagai berikut :

a. Media Utama

1) Wayfinding

Wayfinding adalah keseluruhan konsep dari suatu visual bangunan/ruang/area yang berfungsi untuk menciptakan suatu bentuk mental map pada pengunjung terhadap suatu lokasi/area/lingkungan yang dituju.

b. Media Pendukung

1) Spanduk

Spanduk atau panji adalah sebuah bendera berukuran panjang yang menampilkan sebuah simbol, logo, slogan atau pesan lainnya. Bendera yang dirancang disamakan dengan tameng dalam sebuah

lambang adalah sebuah spanduk lengan. Kebanyakan spanduk atau papan memiliki proporsi dimensi lebar di atas 1 meter.

Media spanduk ini sangat cocok buat memperkenalkan atau mempromosikan tempat wisata Kebun Raya Indrokilo, yang akan dibaca oleh wisatawan/pengunjung sebagai sumber informasi yang diperlukannya.

2) *Roll banner*

Seperti namanya, spanduk menggulung adalah jenis spanduk yang penggunaanya ditarik dari bawah ke atas *header*. Media *roll banner* ini sangat cocok buat memperkenalkan atau mempromosikan tempat wisata Kebun Raya Indrokilo. *Roll banner* akan lebih menarik jika diperhitungkan tempat pemasangannya di lokasi yang strategis, menghadap langsung kepada para pengunjung, *lay out* yang rapi, indah dan menarik, serta berupa informasi detail yang sangat dibutuhkan oleh pengunjung.

3) *Brosur*

Brosur adalah buku kecil berisi informasi-informasi yang diterbitkan secara tidak berkala yang dapat terdiri dari satu hingga sejumlah kecil halaman, tidak terkait dengan terbitan lain, dan selesai dalam sekali terbit. Halamannya sering dijadikan satu, biasanya memiliki sampul, tetapi tidak menggunakan jilid keras.

Media brosur ini sangat cocok buat memperkenalkan atau mempromosikan wisata tersebut dan mudah disebar luaskan kepada pengunjung, karena sifatnya yang kecil, ringan, akan tetapi memuat informasi yang komplit dan detail. Sehingga diharapkan seakan-akan semua pertanyaan dari pengunjung, dengan sendirinya bisa terjawab oleh *brosur* tersebut.

4) Baju

Baju adalah istilah untuk pakaian yang digunakan untuk menutupi badan, terutama badan bagian atas. Bagian yang ditutupi dapat bermacam-macam tergantung jenis bajunya. Media baju ini sangat

cocok buat memperkenalkan atau mempromosikan wisata tersebut soalnya baju merupakan kebutuhan sehari-hari dan di pakai setiap harinya maka dari itu mempromosikan wisata di media baju.

5) *Totebag*

Tas jinjing adalah tas berbentuk kantong dengan tali di bagian atas untuk dibawa dengan menjinjing. Banyak tas jinjing berbahan dasar kain belacu. Tas belacu ini memiliki warna putih dan sedikit cream kecokelatan. Tas ini harus dibuat dengan tampilan yang unik, lebih menarik, dan sangat bermanfaat bagi pengunjung di Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

Media *totebag* yang bermotif/bergambar tentang keanekaragaman tanaman dan tempat ikonik ini sangat cocok buat memperkenalkan atau mempromosikan wisata tersebut. Hal ini disebabkan *totebag* merupakan sebagai tempat bawaan barang-barang kita sehari-hari. Apalagi jaman sekarang kebanyakan orang membawa/memakai *totebag* sebagai fashion, mulai dari kalangan anak muda hingga kalangan profesional, maka dari itu mempromosikan wisata di media *totebag* akan lebih efektif, efesian dan tampil lebih elegan.

6) Gantungan Kunci

Gantungan kunci (bahasa Inggris: *Keychain*) adalah gantungan kecil yang digunakan untuk mengaitkan suatu benda kecil dengan lubang kunci. Gantungan kunci biasanya terbuat dari logam, plastik, ,bahkan karet yang terbaru bahan akrilik. Sebuah gantungan kunci juga dapat dihubungkan dengan beberapa gantungan kunci lainnya.

Fungsi yang paling utama dari gantungan kunci tentunya sebagai tempat untuk menggantungkan kunci. Dengan menggunakan gantungan kunci, kalian akan lebih mudah saat menyimpan kunci yang bentuknya kecil itu agar tidak mudah hilang atau terselip. Pembuatan gantungan kunci ini sebagai media promosi Kebun Raya Indrokilo Boyolali untuk mempermudah memperkenalkan pengunjung Kebun Raya Indrokilo dan bisa sebagai souvernir buat

pengunjung Kebun Raya Indrokilo. Pada jaman sekarang gantungan kunci lebih banyak di gunakan pada komunitas-komunitas, organisasi besar maupun kecil. Misalnya gantungan kunci motor/ mobil dan aksesoris tas.

7) Booklet

Booklet dapat hadir dalam beraneka bentuk dan ukuran, tetapi lebih kecil dari buku pada umumnya. Umumnya, booklet hanya terdiri dari beberapa lembar kertas berukuran A4 yang dilipat menjadi dua. Jika kamu berusaha mendapatkan gambaran bentuknya, pikirkanlah brosur.

Booklet adalah buku kecil yang berfungsi sebagai selebaran. Kini booklet umum digunakan oleh perusahaan atau bisnis sebagai media informasi untuk menyampaikan rincian informasi produk. Tidak jarang pula booklet dicetak untuk mempromosikan perusahaan itu sendiri. Dengan kata lain, booklet adalah buku berukuran kecil dan biasanya tipis yang digunakan untuk menampilkan produk atau layanan suatu perusahaan. Kita sudah membahas pengertian booklet dan sudah disinggung juga bahwa booklet digunakan oleh perusahaan untuk menyampaikan informasi produk atau mempromosikan perusahaan. Booklet merupakan alat pemasaran dengan biaya terjangkau. Jika kamu memiliki printer, kamu dapat mencetak booklet sendiri. Tanpa printer pun, kamu tetap bisa mencetak booklet di percetakan.

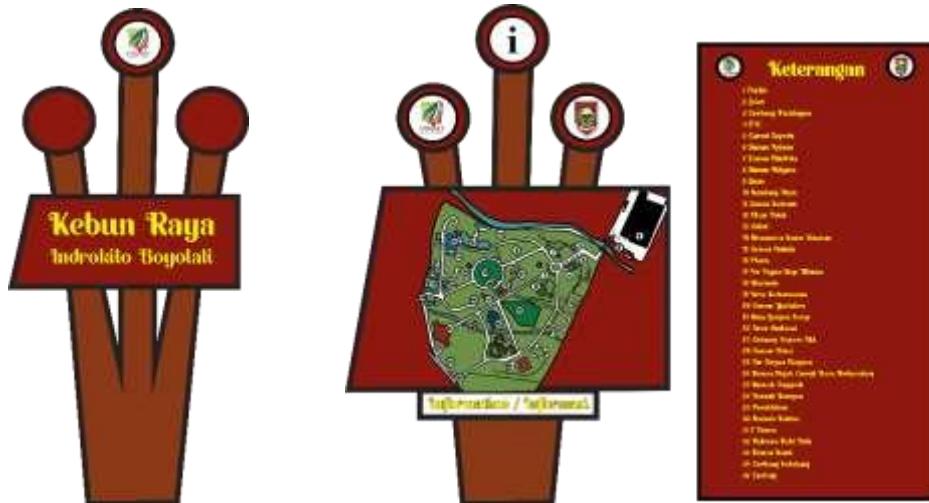
8) ID Card

ID Card digunakan sebagai tanda pada crew Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

PERANCANGAN KARYA

1. Media Utama

Wayfinding dan Papan Informasi



Gambar 12. Wayfinding dan Papan Informasi

Sumber: Sayyid Mahdi Shalahuddin, 2023

2. Media Pendukung

a. Spanduk



Gambar 13. Spanduk Selamat Datang

Sumber: Sayyid Mahdi Shalahuddin, 2023

Media spanduk ini sangat cocok buat memperkenalkan atau mempromosikan tempat wisata Kebun Raya Indrokilo, yang akan dibaca oleh wisatawan/pengunjung sebagai sumber informasi yang diperlukannya.

b. Roll Banner

Media *roll banner* ini sangat cocok buat memperkenalkan atau mempromosikan tempat wisata Kebun Raya Indrokilo. *Roll banner* akan lebih menarik jika diperhitungkan tempat pemasangannya di lokasi yang strategis, menghadap langsung kepada para pengunjung, *lay out* yang rapi, indah dan menarik, serta berupa informasi detail yang sangat dibutuhkan oleh pengunjung.



Gambar 14. Roll Banner

Sumber: Sayyid Mahdi Shalahuddin, 2023

c. Brosur

Media brosur ini sangat cocok buat memperkenalkan atau mempromosikan wisata tersebut dan mudah disebar luaskan kepada pengunjung, karena sifatnya yang kecil, ringan, akan tetapi memuat informasi yang komplit dan detail. Sehingga diharapkan seakan-akan semua pertanyaan dari pengunjung, dengan sendirinya bisa terjawab oleh *brosur* tersebut.



Gambar 15. Brosur

Sumber: Sayyid Mahdi Shalahuddin, 2023

d. Baju/Kaos



Gambar 16. Kaos

Sumber: Sayyid Mahdi Shalahuddin, 2023

Media baju ini sangat cocok buat memperkenalkan atau mempromosikan wisata tersebut soalnya baju merupakan kebutuhan sehari-hari dan di pakai setiap harinya maka dari itu mempromosikan wisata di media baju.

e. Totebag



Gambar 17. Totebag

Sumber: Sayyid Mahdi Shalahuddin, 2023

Media *totebag* yang bermotif/bergambar tentang keanekaragaman tanaman dan tempat ikonik ini sangat cocok buat memperkenalkan atau mempromosikan wisata tersebut. Hal ini disebabkan *totebag* merupakan sebagai tempat bawaan barang-barang kita sehari-hari. Apalagi jaman sekarang kebanyakan orang membawa/memakai *totebag* sebagai fashion, mulai dari kalangan anak muda hingga kalangan profesional, maka dari itu

mempromosikan wisata di media *totebag* akan lebih efektif, efesian dan tampil lebih elegan.

f. **Gantungan Kunci**



Gambar 18. Gantungan Kunci

Sumber: Sayyid Mahdi Shalahuddin, 2023

Pembuatan gantungan kunci ini sebagai media promosi Kebun Raya Indrokilo Boyolali untuk mempermudah memperkenalkan pengunjung Kebun Raya Indrokilo dan bisa sebagai souvernir buat pengunjung Kebun Raya Indrokilo. Pada jaman sekarang gantungan kunci lebih banyak di gunakan pada komunitas-komunitas, organisasi besar maupun kecil. Misalnya gantungan kunci motor/ mobil dan aksesoris tas.

g. **Booklet**



Gambar 19. Booklet

Sumber: Sayyid Mahdi Shalahuddin, 2023

Booklet merupakan alat pemasaran dengan biaya terjangkau. Jika kamu memiliki printer, kamu dapat mencetak booklet sendiri. Tanpa printer pun, kamu tetap bisa mencetak booklet di percetakan.

h. ID Card



Gambar 20. ID Card

Sumber: Sayyid Mahdi Shalahuddin, 2023

ID Card digunakan sebagai tanda pada crew Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan *Wayfinding* memuat tentang perancangan sistem *Wayfinding* yang merupakan implementasi hasil analisis dan perencanaan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Perancangan *Wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali telah diterapkan, akan tetapi untuk membantu pengunjung Kebun Raya Indrokilo dalam menavigasi ruang dan memperoleh informasi tentang koleksi tumbuhan, masih perlu dirancang sebuah system *wayfinding* yang lebih efektif. Terdapat kendala di Kebun Raya Indrokilo yaitu masalah belum maksimalnya perancangan *wayfinding* dan memvisualisasikan *wayfinding*, *information design*, *exhibition design* yang komunikatif, informatif, dan mudah dipahami untuk Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

Tujuan akhir perancangan *wayfinding* perlu adanya menghasilkan konsep rancangan dan memvisualisasikan *wayfinding*, *information design*, dan *exhibition design* yang komunikatif, informatif, dan mudah dipahami untuk Kebun Raya Indrokilo Boyolali. Untuk mewujudkan perancangan itu di pilihlah gaya desain *Vintage*, yang dapat menghasilkan : spanduk, *roll banner*, brosur, baju/kaos, *totebag*, gantungan kunci, *booklet* dan *Id Card*.

Tugas akhir perancangan *wayfinding* di Kebun Raya Indrokilo dipilih karena melihat adanya salah satu potensi wisata yang menarik dan edukatif di kota Boyolali. Dengan sistem *wayfinding* yang efektif, pengunjung Kebun Raya Indrokilo Boyolali akan dapat menavigasi ruang dan memperoleh informasi tentang koleksi tumbuhan dengan mudah dan cepat. Selain itu, perancangan sistem *wayfinding* ini dapat diuji dengan cara melibatkan pengunjung Kebun Raya Indrokilo Boyolali untuk mengetahui efektivitasnya dalam memudahkan navigasi dan meningkatkan pengalaman pengunjung. Selanjutnya, perancangan ini dapat diimplementasikan dalam pengembangan Kebun Raya Indrokilo Boyolali dan area publik kompleks lainnya.

B. Saran

Adanya perancangan *wayfinding*, *information design*, *exhibition design* di Kebun Raya Indrokilo Boyolali, diharapkan menjadi solusi dari permasalahan komunikasi visual yang ada, perlu diperhatikan yang menjadi masukan bagi kebun Raya Indrokilo. Demi membangun citra pariwisata yang kuat diperlukan salah satu media promosi berupa *wayfinding* yang menarik. Dengan adanya *wayfinding* diharapkan membantu identitas pariwisata dan sumber informasi yang ada semakin dikenal dan tersampaikan kepada masyarakat.

Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual hendaknya Tugas akhir Perancangan *wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali dapat dijadikan referensi utama dan menambah keilmuan mengenai perancangan *wayfinding* yang tepat, menarik dan elegan, sehingga diharapkan ke depannya menjadi seorang desainer perancangan *wayfinding* yang handal dan professional.

DAFTAR PUSTAKA

- Masrafi, and Sonhaji Arif. "Redesain Environmental Graphic Design Sign System Candi Pari." *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual* 6, no. 1 (2021): 50–59.
- Widodo, Firmansyah, and Tavip Indrojarwo. "Perancangan Environmental Graphic Design Museum Sepuluh Nopember Surabaya Area Luar." *Jurnal Sains dan*

Seni ITS 1, no. 1 (2014): 6–10.

- Wiwik Dwi Susanti, Wendy Sunarya, and Masnuna Masnuna." Pembuatan Signage Kawasan Di Kampung Romantis Kota Malang Sebagai Desa Tematik." *Jurnal Jurdimas* 5,no 1 (2022) : 73–78.
- Milania Niagaranti, and Asidigisanti Surya Patria. "Perancangan Sign System Wisata Sawah Sumber Gempong Kota Mojokerto." *Jurnal Barik Unesa* 4, no. 1 (2022): 162-174.
- Akhmad Nasikhul Halimi, and Asidigisanti Surya Patria."Perancangan Sign System Kawasan Wisata Besuki Kediri." *Jurnal Pendidikan Seni Rupa* 3 no. 2 (2015): 95-100.
- Muhammad Anas Kautsar, and Denny Indrayana. "Perancangan Environmental Graphic Design Kebun Binatang Surabaya dengan Konsep Uniquely Playful." *Jurnal SAINS & SENI ITS* 1 no 1 (2012): 2301-928.
- Website Kebun Raya Indrokilo,2023(<http://kebunrayaindrokilo.boyolali.go.id>) Wikipedia,Pengertian Kebun Raya Indrokilo (https://id.m.wikipedia.org/wiki/Kebun_Raya_Indrokilo)
- BINUS University School Of Design.2021. Apakah Yang Dimaksud Dengan Sign & Wayfinding, (<https://binus.ac.id/malang/interior/2021/05/27/apakah-yang-dimaksud-dengan-signage-wayfinding/>).
- Fiki Aristantie,2011"perancangan Sign Sytem Taman Satwa Taru Jurug."(<https://core.ac.uk/download/pdf/16508515.pdf>).