

GRAFIS LINGKUNGAN: INOVASI DESAIN TEMPAT PEMBUANGAN SAMPAH SEBAGAI PENGUAT IDENTITAS VISUAL TAMAN KUNANG-KUNANG

Azmi Annur Rizqi¹, Sri Wulandari^{2*}, Alfian Candra Ayuswantana³

^{1,2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual/UPN Veteran Jawa Timur

¹grandosfighter1@gmail.com

²sri.wulandari.dkv@upnjatim.ac.id*

³alfianayuswantana.dkv@upnjatim.ac.id

ABSTRAK

Surabaya sebagai kota terbesar ke-2 di Indonesia selain mempunyai mobilitas pekerjaan yang melimpah, terdapat destinasi pariwisata yang tidak kalah melimpah dan berkembang. Hal itu menjadi daya tarik wisatawan untuk berkunjung. Salah satu destinasi wisata di Surabaya ialah Taman Kunang-Kunang yang terletak di Jalan Penjaringan Timur, Kec. Rungkut, Surabaya. Taman Kunang-Kunang memiliki estetika dan fasilitas yang lengkap. Namun salah satu fasilitas mempunyai kesan biasa saja dan belum mewakili keindahan dari Taman Kunang-Kunang, yaitu tempat pembuangan sampah. Maka dari itu perlu adanya penguatan bentuk dan visual grafis lingkungan tempat pembuangan sampah yang menarik dan dapat mencerminkan serta meningkatkan identitas visual Taman-Kunang-Kunang. Penguatan ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dengan metode observasi dan studi literatur. Didapatkan dari data hasil analisa bahwa keunikan dari Taman-Kunang-Kunang yaitu instalasi kunang-kunang yang menjadi acuan penguatan bentuk dan visual grafis lingkungan tempat pembuangan sampah untuk meningkatkan identitas visual dari taman tersebut. Dengan penguatan grafis lingkungan tempat pembuangan sampah yang berasal dari deformasi bentuk kunang-kunang dapat meningkatkan identitas visual Taman Kunang-Kunang yang menarik minat pengunjung serta hasrat dalam membuang sampah pada tempatnya.

Kata Kunci: identitas visual, grafis lingkungan, taman kunang-kunang, penguatan

ABSTRACT

Surabaya is the 2nd largest city in Indonesia. Besides having great job mobility, there are tourism destinations that are no less abundant and developed. It is an attraction for tourists to visit. One of the tourist destinations in Surabaya is Taman Kunang-Kunang, located on Jalan Penjaringan Timur, Kec. Rungkut, Surabaya. Taman Kunang-Kunang has aesthetics and complete facilities. However, one of the facilities has an ordinary impression and does not represent the beauty of Taman Kunang-Kunang, namely the garbage dump. Therefore, it is necessary to strengthen the form and visual graphics of an attractive landfill environment that can reflect and improve the visual identity of Taman-Kunang-Kunang. This strengthening uses qualitative descriptive data analysis techniques with observation and literature study methods. It was found from the data analysis that the uniqueness of Taman-Kunang-Kunang, namely the firefly installation, became a reference for strengthening the shape and visual graphics of the landfill environment to improve the visual identity of the park. Maintaining the graphics of the garbage dump environment derived from the deformation of the shape of fireflies can increase the visual identity of the Fireflies Park which attracts visitors' interest and desire to dispose of garbage in its place.

Keywords: visual identity, environmental graphics, firefly park, reinforcement

PENDAHULUAN

Surabaya sebagai kota terbesar ke-2 Indonesia setelah Jakarta mempunyai peluang dan mobilitas pekerjaan sangat besar untuk penduduk Surabaya. Selain mobilitas pekerjaan yang melimpah, Surabaya memiliki destinasi pariwisata yang melimpah dan meningkat. Hal tersebut dapat menambah daya tarik turis lokal maupun mancanegara dalam menghabiskan waktu liburan hingga menetap di Surabaya. Salah satu destinasi wisatanya ialah taman kota. Surabaya dikenal dengan “Kota Sejuta Taman”. Hal ini dikarenakan taman yang ada di Surabaya sangatlah banyak. Jika berkunjung di Surabaya akan sering menjumpai taman di sekeliling kota. Upaya pemerintah dalam meningkatkan kapasitas lahan terbuka hijau dengan menyulap lahan-lahan kosong menjadi sebuah taman. Salah satu taman yang mempunyai daya tarik wisatawan adalah Taman Kunang-Kunang.

Taman Kunang-Kunang merupakan taman yang terletak di Jalan Penjaringan Timur, Penjaringan Sari, Kec. Rungkut, Surabaya yang diapit oleh 2 rumah susun Penjaringan I dan Penjaringan II. Nama dari taman Kunang-Kunang ialah dari instalasi kunang-kunang yang terdapat di taman ini. Taman ini mempunyai luas 400 meter persegi yang telah diresmikan pada tanggal 28 Oktober 2010. Taman Kunang-Kunang memiliki fasilitas yang lengkap berupa lapangan futsal, lapangan basket, area bermain anak, kursi taman, lahan parkir, tempat pembuangan sampah dan toilet. Taman Kunang-Kunang dapat dikunjungi setiap hari yang terbuka untuk umum dan gratis (<https://tourism.surabaya.go.id>). Selain fasilitasnya yang lengkap, Taman Kunang-Kunang mempunyai pepohonan rindang yang memiliki manfaat banyak untuk masyarakat dan lingkungan. Menurut Anggraini (2020:110) manfaat taman kota diantaranya dari segi hidrologis, ekologi, kesehatan, estetika dan rekreasi. Namun di dalam taman tersebut terdapat salah satu fasilitas yang kurang mencerminkan dan mewakili keindahan dari Taman Kunang-Kunang, yaitu tempat pembuangan sampah. Tempat pembuangan sampah tersebut terkesan biasa saja seperti tempat pembuangan sampah pada umumnya. Sedangkan tempat pembuangan sampah adalah fasilitas yang sering berinteraksi dengan masyarakat.

Dari permasalahan tersebut perlu adanya penguatan bentuk/desain tempat sampah yang menarik dan dapat mencerminkan Taman Kunang-Kunang serta dapat meningkatkan rasa ingin membuang sampah ke tempat pembuangan sampah. Rizky dalam Widyasari., et al (2023) menyebutkan *Design is generally defined as a process that describes something that will be done using several techniques that vary and involves a description of the detailed components and limitations of the work.*

Pembaruan bentuk tempat pembuangan sampah tersebut tidak hanya mementingkan aspek visual saja, namun tetap mementingkan karakteristik dari Taman-Kunang-Kunang dan fungsinya. Maka dari itu penguatan sebuah tempat pembuangan sampah melalui grafis lingkungan yang memiliki karakteristik dan identitas dari Taman Kunang-Kunang diharapkan dapat menambah estetika taman yang dapat menarik minat pengunjung dan hasrat masyarakat untuk membuang sampah di tempat pembuangan sampah.

Grafis lingkungan merupakan semua bentuk grafis yang terdapat di lingkungan meliputi *wayfinding system*, *signage*, serta tulisan pada objek dua dimensi atau tiga dimensi yang ada di lingkungan pada suatu desain informasi, piktogram, ornament grafis pada bangunan, tulisan pada objek 2D maupun 3D *Concept* dalam Tirtana, (2014:270).

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian, terdapat beberapa tahapan penguatan identitas visual berupa alur berpikir berikut ini,



Gambar 1. Alur berpikir
(Sumber: Data pribadi, 2023)

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan Teknik pengambilan data melalui observasi dan studi literatur. Wulan dalam Sartika (2023) menjelaskan bahwa penelitian berbasis kualitatif deskriptif menggunakan data dan memperoleh hasil dalam bentuk kata-kata dan gambar. Observasi dilaksanakan dengan mengamati kondisi lingkungan sekitar Taman Kunang-Kunang. Fokus dari proses pengamatan ini adalah ciri khas dari Taman Kunang-Kunang dan kebiasaan masyarakat sekitarnya. Sedangkan metode studi literatur digunakan untuk mendapatkan referensi data yang berkaitan.

Dari keunikan yang ditemui dari Taman Kunang-Kunang ini dijadikan acuan pembentukan atau penguatan identitas visual Taman Kunang-Kunang melalui grafis lingkungan yang berfokus ke fasilitas tempat pembuangan sampah. Keunikan tersebut mempermudah dalam proses penguatan grafis lingkungan dari taman ini.

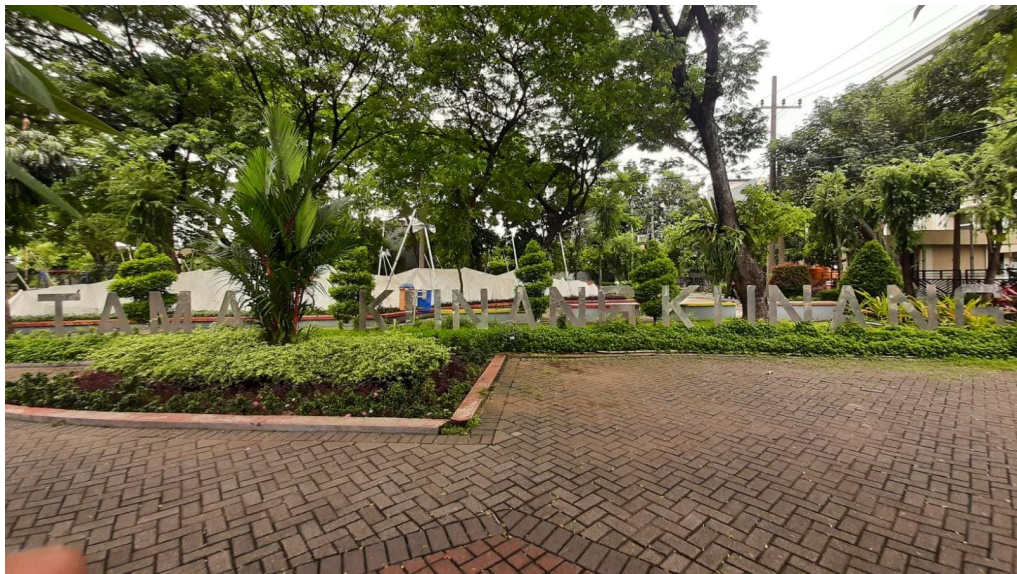
PEMBAHASAN

Grafis lingkungan mempunyai peran dalam membangun interaksi antara manusia dengan lingkungan dalam bentuk grafis yang mengimplementasikan lingkungan secara arsitektural maupun non-arsitektural menurut Andriyana (2016: 154). Grafis lingkungan mengenalkan tata letak lingkungan dengan tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami menurut Masnuna (2022: 136). Grafis lingkungan ini menjadi penguat identitas visual Taman Kunang-Kunang agar mudah diingat bagi pengunjung daerah tersebut. Secara mendasar agar menjadi gambaran mengenai daerah yang dimaksud. Maka dari itu, grafis lingkungan dapat menguatkan identitas visual dari Taman Kunang-Kunang.

Data hasil observasi dan studi literatur yang didapatkan ialah Taman Kunang-Kunang mempunyai keunikan diantaranya ialah instalasi kunang-kunang yang akan bersinar saat malam hari yang menjadi dekorasi dan ikon dari taman tersebut. Selain itu terdapat beberapa fasilitas berupa lapangan futsal, lapangan basket, area bermain anak, kursi taman, lahan parkir, toilet dan tempat pembuangan sampah yang sering digunakan oleh para pengunjung Taman Kunang-Kunang.



Gambar 2. Instalasi Taman Kunang-Kunang
(Sumber: Data pribadi, 2023)



Gambar 3. Plat Nama Taman Kunang-Kunang
(Sumber: Data Pribadi, 2023)

Dalam memikat pasangannya, kunang-kunang mengeluarkan kedipan cahaya di perutnya yang menandakan waktu untuk kawin. Jika kedipan tidak sinkron akan mengacaukan kunang-kunang dalam berkomunikasi. Cahaya yang berkilau itu merupakan komunikasi visual yang dilakukan oleh kunang-kunang (Poernomo, 2021). Maka untuk memikat wisatawan yang berkunjung agar membuang sampah pada tempatnya, diperlukan visual yang mudah dicerna dan menarik orang sebagai media komunikasi membuang sampah pada tempatnya.

Grafis lingkungan yang akan dikuatkan menjadi identitas visual dari Taman Kunang-Kunang ialah tempat pembuangan sampah. Karakter yang harus dimiliki dari grafis lingkungan tempat pembuangan sampah ini ialah simbolisme yang sederhana namun

tepat sasaran, mempunyai pemicu visual yang kuat, mudah diingat dan mengesankan serta dapat mengkomunikasikan tujuan memikat masyarakat membuang sampah di tempat pembuangan sampah.

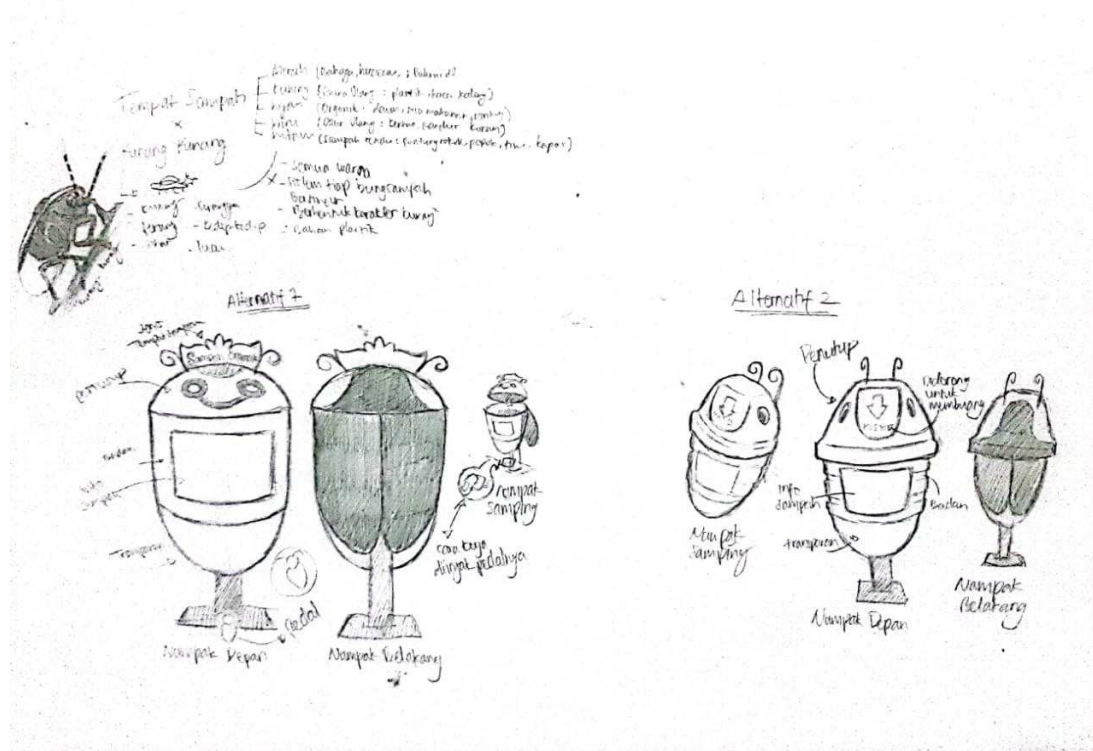
A. Konsep dan Elemen Visual

Konsep visual penguatan identitas visual Taman Kunang-Kunang melalui grafis lingkungan terdiri dari produk grafis lingkungan, warna dan ergonomi produk.

Desain grafis lingkungan berasal dari hasil deformasi ikon dari Taman Kunang-Kunang, yaitu hewan kunang-kunang. Deformasi tempat pembuangan sampah ini dikuatkan dengan sangat memperhatikan bentuk visualnya, warna, dan ergonominya agar terlihat jelas dan mudah dipahami bahwasannya itu adalah tempat pembuangan sampah.

Sketsa Alternatif

Terdapat 2 alternatif visual desain produk yang diperkuat. Acuan dari desain grafis lingkungan adalah serangga Kunang-Kunang (*Photuris lucicrescens*) yang dapat mengeluarkan cahaya saat malam hari karena yang telah menginspirasi nama Taman Kunang-Kunang. Serangga ini juga memiliki komunikasi visual menggunakan media cahaya yang dihasilkannya. Desain yang dipilih ialah alternatif 2 (kanan) berdasarkan hasil survei dan tinjauan sang ahli desain.



Gambar 4. Sketsa Alternatif
(Sumber: Data pribadi, 2023)

Warna

Warna yang digunakan ialah warna kuning, hijau, dan biru yang merupakan warna pembeda untuk pengelompokan jenis sampah. Warna kuning untuk sampah guna ulang (plastik, kaca, kaleng), warna hijau untuk sampah organik (daun, sisa makanan, ranting), dan warna biru untuk sampah daur ulang (kertas, kardus, koran). Selain warna pembeda

jenis tempat sampah, warna hitam digunakan yang diambil dari warna tubuh kunang-kunang.



Gambar 5. Warna yang digunakan dalam Grafis Lingkungan
(Sumber: Data pribadi, 2023)

B. Media Penerapan

Aspek ergonomi produk untuk mempermudah hubungan manusia dengan produk yang sesuai dengan keperluan beragam. Aspek yang sesuai dengan kondisi lingkungan dan sosial terdiri dari material dan komponen. Dalam penguatan tempat pembuangan sampah, material yang digunakan ialah pipa besi, besi siku, aluminium, resin Epoxy dan Resin Polyester.

Komponen yang dipakai diantaranya terdapat penutup yang mempunyai pintu masuk sampah dengan mendorongnya, tempat berdiri produk yang memudahkan saat sampah produk penuh dan ingin dipindahkan ketempat lain, dan bagian bawah produk yang transparan memiliki lampu yang dapat dinyalakan saat malam agar terlihat seperti kunang-kunang dan juga dapat menambah ketertarikan masyarakat untuk membuang sampah.

Selain itu, penambahan infografis pada badan tempat pembuangan sampah untuk menjelaskan tentang jenis-jenis sampah mana saja yang sesuai saat ingin membuang sampah. Seperti jenis sampah guna ulang (plastik, kaca, kaleng) tepatnya dibuang di tempat pembuangan sampah yang berwarna kuning, jenis sampah organik (daun, sisa makanan, ranting) dibuang di tempat pembuangan sampah warna hijau, dan jenis sampah daur ulang (kertas, kardus, koran) dibuang di tempat pembuangan sampah warna biru. Selain informasi tentang jenis-jenis sampah, infografis berisi tentang informasi singkat tentang serangga kunang-kunang agar masyarakat mendapatkan edukasi singkat yang informatif tentang kunang-kunang.

Hasil Akhir

Hasil visual terakhir produk grafis lingkungan secara keseluruhan berisi informasi bentuk dan warna produk.



Gambar 6. Final design
(Sumber: Data pribadi, 2023)

KESIMPULAN

Salah satu destinasi wisata di Surabaya adalah Taman Kunang-Kunang. Taman Kunang-Kunang merupakan daya tarik wisatawan lokal maupun internasional untuk menghabiskan waktu liburan bersama keluarga. Taman ini dapat meningkatkan potensinya dari segi lingkungannya maupun sosialnya. Maka dari itu, identitas visual dari Taman Kunang-Kunang perlu ditingkatkan, salah satunya melalui penerapan grafis lingkungan pada area Taman Kunang-Kunang. Lebih spesifik pada tempat pembuangan sampah. Dengan penguatan identitas visual ini diharapkan dapat menarik minat dan meningkatkan jumlah pengunjung di Taman Kunang-Kunang serta meningkatkan kesadaran pengunjung taman untuk membuang sampah pada tempatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Niniek. 2020. *Ruang Terbuka Hijau Di Perkotaan*. Edisi ke-1. Putra Media Nusantara
- Indiraya, Andika. 2016. *Desain Grafis Lingkungan*. URL: <https://www.scribd.com/document/323081040/Desain-Grafis-Lingkungan> . Diakses tanggal 19 Februari 2023.
- <https://tourism.surabaya.go.id/travel/detail/taman-kunang-kunang>, diakses pada 16 Februari 2023
- Tirtana,D, Sutejo, A. 2014.*Grafis Lingkungan Desa Wisata Belanja Lamongan Jawa Timur*. Jurnal Kreativitas, Vol.3, No.2
- Masnua.. Wulandari, S., Utami, A. D. W., Satrio, P. U. D., Arif, S. & Daniar, A. 2022. *Designing a Sign System for the Yussar Fishing and Playground Tourism Area in Sidoarjo*. Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual Vol.7, No.2
- Poernomo, Bambang. 2021. *Mengapa Kunang-Kunang Berkedip? Itu tandanya Birahi*. URL : <https://rumahpengetahuan.web.id/mengapa-kunang-kunang-berkedip-ltu-tanda-birahi/> . Diakses tanggal 5 Oktober 2023.
- SARTIKA, Vina Dwi; WULANDARI, Sri; AYUSWANTANA, Alfian Candra. Conserving of Congkak's Traditional Game as Culture Assets Through Character For Children. **Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia**, [S.l.], v. 7, n. 02, p. 43-52, Aug. 2023. ISSN 2597-4300. Available at: <<https://jurnal.stmikasia.ac.id/index.php/jeskovsia/article/view/962>>. Date accessed: 17 oct. 2023. doi: <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v7i02.962>.
- Widyasari, Wulandari, S. ., Utomo, S. R. H. Shabina, S. ., & Ramadhani, B. F. . (2023). Design of Bisma Character as a Supporting Media for the Promotion of Milk Products. *Nusantara Science and Technology Proceedings*, 2023(33), 595-600. <https://doi.org/10.11594/nstp.2023.3397>