

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Efektivitas

Efektivitas adalah sarana dan prasarana yang harus dipenuhi untuk pencapaian sesuatu hal. Efektivitas merupakan rangkaian input, proses dan output dalam memandang suatu hal tertentu. Menurut Steers, dkk. (1985: 55), efektivitas merupakan tolok ukur keberhasilan dari tujuan akhir yang hendak dicapai. Adanya efektivitas diharapkan dapat melihat pembenahan *sign system* yang telah ada untuk menarik minat pengunjung. Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan, jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya (Sudirman, 2002: 31). Dengan demikian, efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah pekerjaan tepat pada waktunya.

Hubungan efektivitas dengan *sign system* yaitu keduanya ingin menunjukkan keberhasilan dari tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. *Sign system* jika diterjemahkan secara langsung berarti sistem penanda, namun *sign system* atau sistem rambu memiliki pengertian lebih dari itu. *Sign system* atau sistem rambu dapat kita

artikan sebuah sistem yang mengatur alur informasi tertentu atau pesan tertentu dengan menggunakan media tanda sebagai sebuah pesan. Umumnya *sign system* erat kaitannya dengan elemen visual dan terkait dengan unsur arsitektural sebagai medium dari *sign system* tersebut. *Sign system* sendiri merupakan bagian dari sebuah istilah yang dikenal dengan *wayfinding*, yaitu sebuah metode yang mengatur atau mengarahkan orang melalui media sistem rambu, agar mengikuti sesuai dengan yang diinginkan.

## **B. Tinjauan Sign System**

*Sign system* merupakan bagian dari Desain Komunikasi Visual. Desain Komunikasi Visual adalah cabang ilmu yang mempelajari tentang merencanakan atau merancang bentuk atau sesuatu dengan melalui proses kreatif yang berhubungan dengan indera penglihatan atau rupa. Sistem rambu atau biasa dikenal dengan *sign system* jika diterjemahkan secara langsung berarti sistem penanda, namun *sign system* memiliki pengertian lebih dari itu.

Desain diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata desain bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja 'desain' memiliki arti proses untuk membuat atau menciptakan obyek baru. Sebagai kata benda, 'desain' digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau bentuk nyata.

Menurut Sachari (2004: 45), *sign system* dapat kita artikan sebuah sistem yang mengatur alur informasi tertentu atau pesan tertentu dengan menggunakan media tanda sebagai sebuah pesan. *Sign system* erat kaitannya dengan elemen visual dan terkait dengan unsur arsitektural sebagai medium dari sistem rambu tersebut. Sistem rambu sendiri merupakan bagian dari sebuah istilah yang dikenal dengan *wayfinding*, yaitu sebuah metode yang mengatur atau mengarahkan orang melalui media sistem rambu, agar mengikuti sesuai dengan yang diinginkan. Sebuah sistem informasi yang terpadu dan mampu dikemas secara visual yang menarik dapat menjadi salah satu solusi dari berbagai masalah yang ada pada kebun binatang Gembira Loka.

Proses Desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetik dan berbagai macam aspek lainnya, yang biasanya datanya didapat dari riset, pemikiran, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. Dengan demikian, proses desain adalah sebuah proses kreasi untuk mewujudkan obyek baru dengan tanpa menghilangkan fungsi serta elemen estetik dalam proses penciptaanya. Menurut Sihombing (2001: 22), desain juga harus melewati tahapan-tahapan tertentu untuk mencapai proses kreatif tersebut. Pembuatan *Sign* yang baik harus memenuhi empat kriteria berikut :

- a. Mudah dilihat penempatan *Sign* secara tepat.
- b. Mudah dibaca bentuk huruf atau tipografi yang digunakan dalam *Sign* sebisa mungkin dapat terbaca dalam kondisi apapun baik siang atau malam.

- c. Mudah dimengerti bentuk penulisan yang tertera pada *Sign* harus mudah untuk dipahami oleh banyak orang dari berbagai usia dan kalangan. Bentuk tulisannya sebisa mungkin juga harus singkat namun padat.
- d. Dapat dipercaya kebenaran informasi yang ditampilkan harus dapat dipercaya.  
  
Tidak ada informasi yang salah dan bisa menyesatkan bagi yang membacanya.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam merancang desain untuk *sign* menurut Sachari, (2004: 14) adalah berikut ini:

- a. Memahami institusi dan lingkungannya. Mengetahui kegiatan utama dari institusi tersebut.
- b. Mengidentifikasi fasilitas yang akan direpresentasikan. *Sign* harus dapat mengidentifikasikan fasilitas apa saja yang ada di institusi atau lingkungan serta bangunan tersebut.
- c. Menentukan lokasi penempatan. Lokasi harus mudah terlihat dan mudah diakses oleh orang banyak.
- d. Implementasi *sign system*. Bisa mengimplementasi dan menentukan ekspresi yang akan digunakan, mulai dari segi warna, bentuk, tekstur desain. Selain desain, juga harus memperhatikan material dalam pembuatan *Sign*. Sekarang ini, desain menarik dan informasi yang benar saja tidaklah cukup. Dalam merancang *Sign* sekarang ini, pemilihan

material juga dapat menentukan apakah *Sign* itu dapat menarik perhatian banyak orang atau tidak.

Merancang desain selain memperhatikan hal-hal di atas juga perlu memperhatikan unsur dan elemen desain yang ada pada *sign system* agar *sign system* yang ada dapat tersampaikan dengan jelas.

### C. Elemen Desain

Pembuatan sebuah desain perlu memperhatikan bentuk yang diinginkan. Desain yang diciptakan agar terlihat baik, maka harus ada elemen-elemen desain yang perlu diperhatikan yaitu :

#### 1. Bentuk

Pengertian bentuk dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (1997 : 152) “wujud yang ditampilkan”, sedangkan Dharsono (2004: 30) berpendapat bahwa apa yang dimaksud dengan bentuk adalah totalitas dari karya seni, bentuk merupakan komposisi atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni. Ada dua macam bentuk: pertama *visual form*, yaitu bentuk fisik dari sebuah karya seni atau satu kesatuan dari unsur-unsur pendukung karya seni tersebut. Kedua *special form*, yaitu bentuk yang tercipta karena adanya timbal balik antara nilai-nilai yang dipancarkan oleh fenomena bentuk fisiknya terhadap tanggapan emosional.

## 2. Garis

Garis adalah unsur visual yang terbuat dari rangkaian titik-titik yang terjalin memanjang menjadi satu (Widia, 2007: 835). Garis merupakan unsur visual yang banyak berpengaruh pada pembentukan suatu obyek sehingga garis selain dikenal sebagai coretan atau goresan juga menjadi batas limit suatu bidang atau warna (Adi Kusrianto, 2009: 30).

## 3. Warna

Warna dapat didefinisikan secara obyektif sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan (Sadjiman, 2006: 11). Menurut Widia (2007: 837) warna pada ilmu kimia merupakan unsur rupa yang terbuat dari pigmen atau zat warna. Warna sebagai unsur visual yang terkait dengan bahan yang mendukung keberadaannya ditentukan oleh jenis *pigmentnya*. Adapun sebagai kesan yang diterima oleh mata, lebih ditentukan oleh cahaya. Salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian pembaca adalah warna. Akan tetapi, jika pemakaian warna kurang tepat maka dapat merusak citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan bahkan dapat menghilangkan gairah baca (Supriyono, 2010: 70). Dalam seni rupa warna dibagi menjadi tiga dimensi yaitu *hue*, pembagian warna berdasarkan nama-nama warna, seperti merah, biru, kuning, dan seterusnya. Kedua, *value* yaitu gelap terangnya warna dan yang ketiga *intensity* yaitu tingkat kemurnian dan kejernihan

warna. Menurut Darmaprawira (2002: 35), banyak orang memiliki reaksi yang sama tentang arti warna yaitu :

- a. Merah : Dari semua warna yang ada merah memiliki kroma yang paling kuat dan memiliki daya atraksi tertinggi. Merah adalah positif, agresif dan menarik. Selain itu merah adalah warna yang paling populer terutama bagi wanita.
- b. Biru : warna biru memiliki karakter dingin, segar, pasif, dan terang.
- c. Hijau : warna hijau memiliki beberapa kesamaan dengan warna biru. Dibandingkan dengan warna-warna lain, warna hijau lebih netral dalam pengaruh emosi, cenderung lebih pasif. Oleh karena itu, warna hijau dianggap sebagai warna yang paling penuh ketenangan dibandingkan dengan warna-warna lain.
- d. Kuning : warna kuning merupakan warna yang paling terang dan bercahaya dari semua warna yang ada. Warna kuning dengan *tone* yang lebih gelap kurang populer dibandingkan dengan warna-warna yang lain.
- e. Ungu : memberi kesan kaya, impresif, megah, mulia, dan angkuh.
- f. Putih : memberi kesan positif, penuh stimulasi, dan bersih. Juga bercahaya, segar, ringan, gembira, lembut, dan suci.
- g. Hitam : warna hitam memberi kesan khidmat, menakutkan, tertekan, dan dalam.

- h. Kelabu (abu-abu) : Kelabu mengambil campuran dari hitam dan putih. Warna kelabu memiliki kesan lunak lebih dalam dari pada putih. Sebaliknya tidak terlalu kuat seperti warna hitam.

#### 4. Ruang

Ruang dapat dihadirkan dengan adanya bidang, ruang lebih mengarah pada perwujudan tiga dimensi sehingga ruang dapat dibagi menjadi dua, yaitu ruang nyata dan ruang semu. Keberadaan ruang sebagai salah satu unsur visual sebenarnya tidak dapat diraba tetapi dapat dimengerti (Adi Kusrianto, 2009: 31).

Ruang dalam seni rupa dibagi atas dua macam yaitu ruang nyata dan ruang semu. Ruang semu artinya indera penglihatan menangkap bentuk dan ruang sebagai gambaran sesungguhnya yang tampak pada layar/ taferil. Ruang nyata adalah bentuk dan ruang yang benar-benar dapat dibuktikan dengan indera penglihatan (Dharsono, 2004: 53)

Ruang merupakan unsur rupa yang harus ada, karena ruang merupakan bentuk-bentuk berada (*exist*). Dengan kata lain setiap bentuk pasti menempati ruang (Sadjiman, 2006: 122).

#### 5. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba dari suatu permukaan. Secara fisik tekstur dibagi menjadi dua, yaitu tekstur kasar dan halus (Rakhmat Supriyono, 2010: 80), dengan kesan pantul mengkilat dan kusam. Kemudian ditinjau dari efek tampilannya ada yang digolongkan sebagai tekstur nyata dan tekstur semu.



Tekstur nyata bila ada kesamaan antara hasil raba dan hasil penglihatan, misalnya bila suatu permukaan dilihat tampak kasar dan ketika diraba juga terasa kasar. Adapun tekstur semu terdapat perbedaan antara hasil penglihatan, misalnya bila dilihat tampak kasar, namun ketika diraba ternyata halus. Dalam penerapannya, tekstur ini dapat berpengaruh terhadap unsur visual lainnya, yaitu kejelasan titik, kualitas garis, keluasan bidang dan ruang, serta berpengaruh terhadap intensitas warna (Adi Kusrianto, 2009: 32-33).

#### **D. Kategorial Sign**

*Sign system* mempunyai kaitan dengan elemen visual dan mempunyai kategori yang masing-masing mempunyai fungsi dan manfaat. Menurut Sachari (2004: 20) Setiap kategori mempunyai tujuan untuk lebih mengarahkan orang dalam memahami *sign system*. *Sign system* atau sistem rambu dibagi menjadi beberapa kelompok yaitu:

##### **1. Directional Sign**

Yaitu jenis sistem rambu yang memberikan informasi petunjuk arah yang bermanfaat untuk memudahkan orang atau pengunjung agar tidak tersesat ketika berada disuatu tempat.

##### **2. Identification Sign**

Yaitu jenis sistem rambu yang memberikan informasi petunjuk tempat, yang berguna untuk memudahkan orang atau pengunjung dalam mencari tempat yang akan dituju.

### 3. *Service Sign*

Yaitu jenis Sistem rambu tentang pelayanan. Sistem ini bermanfaat untuk memudahkan orang atau pengunjung dalam mencari pelayanan yang dibutuhkan saat berada disuatu tempat.

### 4. *Information Sign*

Yaitu jenis sistem rambu yang memberikan petunjuk informasi. Sistem ini berguna untuk membantu orang atau pengunjung saat membutuhkan informasi yang dibutuhkan saat berada disuatu tempat.

## **E. Bentuk *Sign system***

Berbagai macam bentuk dan arti dalam *sign system* untuk memudahkan pengunjung dalam memahami dan mentaati peraturan yang ada. Menurut Tinarbuko(2008: 38), bentuk dalam *sign system* memiliki pengertian yang berbeda. Jika melihat rambu-rambu terutama rambu-rambu pada jalan raya dapat melihat ada pola bentuk dasar yang memiliki sebuah arti atau pesan :

1. Bentuk lingkaran memiliki arti sebuah perintah, contoh gambar:



2. Bentuk wajik memiliki arti peringatan, contoh gambar:



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



#### **F. Ikon, Simbol dan Tanda**

Sebuah sistem informasi tidak lepas dari simbol atau tanda yang mewakili informasi tertentu yang dibutuhkan oleh pengguna layanan. Menurut Tinarbuko (2008: 49) adanya tanda ditentukan oleh 3 elemen, yaitu ; (1) tanda yang dapat dilihat atau tanda itu sendiri, (2) sesuatu yang ditunjukkan atau diwakili oleh tanda, (3) tanda lain dalam pikiran penerima tanda. Di antara tanda dan yang diwakilinya ada sesuatu hubungan yang menunjukkan representatif yang akan mengarahkan pikiran kepada suatu interpretasi. Penggunaan sebuah tanda (dalam hal ini ikon atau simbol) harus mampu mengarahkan informasi yang akan disampaikan kepada penerima pesan tersebut secara benar dan mudah diterima. Sedangkan ikon, simbol, dan tanda mempunyai arti masing-masing yaitu :

1. Ikon : Lambang kecil yang berfungsi sebagai menu untuk menuju suatu fungsi.
2. Simbol : Tanda yang terdiri dari karakter, *alphanumeric*, tanda baca serta tanda lainnya.
3. Tanda : “Bekas” tanda juga dapat berarti peringatan atau menyatakan sesuatu keadaan, bentuk, sifat dan lain sebagainya.

#### **G. Karakteristik kebun binatang Gembira Loka Yogyakarta**

Gembira Loka adalah kebun binatang yang berada di Yogyakarta. *Loka* artinya tempat, gembira artinya gembira atau bahagia. Hampir setengah abad yang lalu Sri Sultan Hamengku Buwono IX mewujudkan keinginan pendahulunya untuk mengembangkan ‘Bonraja’ tempat memelihara satwa kelangenan raja menjadi suatu kebun binatang rakyat, maka didirikanlah Gembira Loka di atas lahan seluas 20 ha yang sebagian berupa hutan lindung. Lokasi tersebut terdapat lebih dari 100 spesies satwa dan 61 spesies flora. Pada awalnya dimulai dari beberapa hewan macan tutul yang berhasil ditangkap penduduk setempat karena mengganggu desa dan sebagian berasal dari lereng merapi yang hutannya terbakar akibat awan panas ([www.gembiralokazoo.com](http://www.gembiralokazoo.com)).

Gembira Loka buka setiap hari dari pukul 08.00 sampai dengan pukul 17.30. Kebun ini dapat dikunjungi dengan karcis seharga Rp.10.000. Letak kebun binatang dekat dengan pusat kota. Udara sejuk dari banyaknya pepohonan dan kondisi lahan yang berkontur ditambah dua danau buatan, menjadikan kebun binatang Gembira

Loka sebagai taman rekreasi yang populer di Yogyakarta. Selain memperluas pengetahuan tentang flora dan fauna, di Gembira Loka anak-anak juga dapat bersuka ria dengan berbagai wahana permainan dan berkeliling kebun binatang dengan menaiki gajah atau unta. Gembira Loka Yogyakarta sangat mudah dicari dengan angkutan kota dan kendaraan.

Salah satu keistimewaan Gembira Loka adalah adanya wahana “*Reptiles and Amphibian Park*” . Tempatnya bersih dan modern karena reptil dan hewan amfibi diberi kandang yang nyaman serta memiliki sekat kaca, pengunjung dapat bebas melihat gerak gerik mereka. Di Taman Reptil dan Amfibi ini juga ada Zona Interaksi, dimana anak-anak dapat bermain dan berfoto dengan kura-kura darat yang dibebaskan berjalan-jalan. Ada juga zona interaksi bagi anak-anak yang lebih berani seperti berfoto dengan ular besar. Berfoto dengan Iguana jumbo dan ular Python albino yang panjangnya kurang lebih 2 meter. Pengunjung yang masuk dan foto-foto di zona interaksi ini tidak dipungut biaya. Selain bisa berfoto dengan Ular, Kura-kura dan Iguana, anak-anak juga bisa berfoto dengan burung Kakak Tua dan Nuri yang berwarna-warni. Kebun binatang Gembira Loka Yogyakarta juga mempunyai panggung sirkus dengan hewan-hewan lucu seperti : atraksi Orang hutan, Linsang, Kakak Tua, Beruang. Untuk mengelilingi kebun binatang, juga dapat menggunakan fasilitas bus khusus yang disediakan oleh pihak Gembira Loka ([www.gembiralokazoo.com](http://www.gembiralokazoo.com)).

## H. Fungsi dan Peran kebun binatang

Sesuai SK Dirjen Kehutanan No.20 / KPTS / DJ / 1978, fungsi dari kebun binatang adalah :

1. Sebagai sarana perlindungan alam dan pelestarian alam

Kebun binatang merupakan tempat penyelamatan dan pelestarian jenis satwa yang hampir punah untuk dikembalikan ke habitatnya tanpa mengurangi kepentingan kebun binatang itu sendiri, usaha perlindungan tidak hanya terbatas bagi hewan yang hampir punah tetapi juga satwa lain.

2. Sebagai sarana pendidikan

Peragaan yang terdapat dalam kebun binatang pada dasarnya memberikan penerangan mengenai *zoologi*, tata lingkungan dan sejarah dalam kehidupan.

3. Penelitian

Kebun binatang berperan penting dalam penelitian mengenai satwa dan habitatnya.

4. Tempat rekreasi dan apresiasi alam satwa yang dipelihara dalam kebun binatang dengan penataan sesuai habitat alaminya merupakan suatu gambaran dari alam sebagai obyek rekreasi.

Menurut SK Dirjen Kehutanan di atas menjelaskan bahwa fungsi dan manfaat kebun binatang selain sebagai tempat rekreasi juga sebagai sarana perlindungan satwa, sarana pendidikan, dan penelitian. Kebun binatang selama ini di kenal sebagai

tempat rekreasi yang dapat menghibur pengunjung dengan berbagai macam wahana yang ada di dalam kebun binatang tetapi selain itu pengunjung juga dapat menambah pengetahuan dan informasi tentang satwa. Kebun binatang sebagai tempat perlindungan satwa dapat bermanfaat untuk melestarikan satwa yang hampir punah. Sedangkan dari segi pendidikan kebun binatang bisa menjadi tempat untuk mengetahui berbagai macam jenis bintang, sejarah binatang serta tempat hidup habitatnya. Kebun binatang bisa juga di jadikan tempat untuk melakukan penelitian tentang satwa dan habitatnya.