

Perancangan *Signage* Interaktif Sebagai Media Edukasi Dan Informasi Di Taman Safari Bali

Isella Wenia Werinussa¹,
Gede Bayu Segara Putra, S.Ds., M.Sn², I Kadek Jayendra Dwi Putra, M.Sn³

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Bali, Jl. Nusa
Indah, Sumerta, Denpasar Timur, Kota Denpasar, 80235, Indonesia

Email :isellaweniaw@gmail.com

Abstrak

Proyek independen ini membahas tentang perancangan *signage* interaktif sebagai media edukasi dan informasi di Taman Safari Bali. Kurangnya media informasi yang menarik dan interaktif menjadi latar belakang utama dari perancangan ini. Tujuan dari proyek ini adalah menciptakan media visual yang mampu meningkatkan pengalaman belajar pengunjung secara partisipatif, terutama bagi anak-anak dan keluarga. Dalam proses perancangannya, penulis menggunakan pendekatan metode Stanford Design Thinking yang terdiri dari lima tahap, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test. *Signage* interaktif adalah media informasi visual yang dirancang untuk melibatkan partisipasi aktif pengunjung melalui elemen interaksi fisik, seperti membuka, memutar, menggeser, atau menyusun bagian-bagian dari media tersebut. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi secara satu arah, tetapi mendorong pengunjung untuk belajar secara eksploratif dan menyenangkan. Melalui observasi dan wawancara langsung dengan pihak Taman Safari Bali, penulis memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengunjung, karakteristik area, serta bentuk penyajian informasi yang sesuai. Berdasarkan hasil analisis, dirancanglah lima jenis media *signage* interaktif, yaitu flip-up panel, information spinner wheel, sliding panel, interlocking *signage* (puzzle), dan flip book panel. Kelima media tersebut tidak hanya menyampaikan informasi tentang satwa, tetapi juga mengajak pengunjung untuk terlibat secara aktif melalui bentuk interaksi fisik dan visual. Hasil dari perancangan ini menunjukkan bahwa *signage* interaktif mampu menjadi media yang efektif dalam menyampaikan informasi edukatif, memperkuat daya tarik visual taman wisata, serta mendukung misi konservasi dan pembelajaran di Taman Safari Bali.

Kata kunci: *Signage* Interaktif, Desain Komunikasi Visual, Media Edukasi, Taman Safari Bali, Edutainment

Abstract

This independent project explores the design of interactive signage as an educational and informational medium at Taman Safari Bali. The lack of engaging and interactive information media is the primary background for this design. The aim of this project is to create visual media that enhance the visitors' learning experience in a participatory way, especially for children and families. The design process follows the Stanford Design Thinking method, which consists of five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test. Interactive signage is a form of visual information media designed to actively involve visitors through physical interaction elements, such as flipping, spinning, sliding, or assembling parts of the signage. This type of media does not merely deliver one-way information, but instead encourages visitors to learn in an exploratory and enjoyable manner. Through observation and direct interviews with Taman Safari Bali staff, the designer gathered information about visitor needs, area characteristics, and appropriate ways to present information. Based on the analysis, five types of interactive signage were designed: flip-up panel, information spinner wheel, sliding panel, interlocking signage (puzzle), and flip book panel. These media not only convey educational content about animals but also invite visitors to engage more deeply through physical and visual interaction. The results of this design show that interactive signage can serve as an effective medium to deliver educational information, enhance the visual appeal of the tourist attraction, and support the conservation and learning missions of Taman Safari Bali.

Keywords: *Interactive Signage, Visual Communication Design, Educational Media, Taman Safari Bali, Edutainment*

PENDAHULUAN

Signage merupakan bagian penting dari desain komunikasi visual yang berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi di ruang publik. Menurut MS. Andrijanto (2018), *signage* adalah representasi visual dan simbolik yang menjembatani interaksi antara manusia dan lingkungannya. Dalam konteks wisata edukatif seperti Taman Safari Bali, *signage* tidak hanya berperan sebagai alat navigasi, tetapi juga sebagai media edukatif untuk mengenalkan satwa, habitat, serta pentingnya konservasi.

Dari hasil observasi menunjukkan bahwa *signage* di Taman Safari Bali masih bersifat konvensional, minim interaksi, dan kurang menarik perhatian, terutama bagi anak-anak. Akibatnya, pesan edukatif yang disampaikan menjadi kurang efektif dan seringkali terabaikan oleh pengunjung.

Sebagai solusi, *signage* interaktif dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pengunjung melalui elemen-elemen seperti panel geser, roda putar, ikon universal, dan *QR code* menuju konten digital. Media ini tidak hanya menyampaikan

informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan partisipatif. Selain itu, desain inklusif juga diterapkan agar dapat diakses oleh semua kalangan, termasuk penyandang disabilitas.

Implementasi *signage* interaktif diharapkan dapat memperkuat identitas visual Taman Safari Bali, mendukung efisiensi operasional staf, serta meningkatkan kesadaran ekologis pengunjung. Dengan demikian, *signage* bukan hanya elemen visual, tetapi juga alat strategis dalam mendukung misi edukasi dan konservasi secara jangka panjang.

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan *signage* interaktif sebagai media edukasi dan informasi di Taman Safari Bali menggunakan metode *Stanford Design Thinking* yaitu :

1. Empathize

Tahap *Empathize* bertujuan untuk memahami kebutuhan dan permasalahan terkait keterbatasan media *signage* di Taman Safari Bali, khususnya dalam menyampaikan

informasi secara menarik bagi anak-anak. Tahap *Emphathize* yang dilakukan seperti observasi dan wawancara langsung dengan staff Taman Safari Bali.

2. Define

Tahap *Define* bertujuan untuk merumuskan pernyataan masalah dan memperjelas arah perancangan *signage* interaktif di Taman Safari Bali. Fokus utamanya adalah bagaimana merancang *signage* yang edukatif, informatif, serta menarik secara visual. Penulis mengidentifikasi tujuan spesifik seperti menyusun strategi visual sesuai karakter pengunjung (terutama anak-anak dan keluarga), memilih jenis media yang tepat, serta memastikan informasi tersampaikan dengan menarik dan interaktif. Selain itu, ditentukan pula kriteria keberhasilan, seperti keterlibatan pengunjung, kejelasan informasi, daya tarik visual, dan relevansi dengan kebutuhan pengunjung. Tahap ini menjadi dasar penting sebelum masuk ke proses ideasi dan desain visual.

3. Ideate

Tahap *Ideate* merupakan proses pengembangan ide kreatif sebagai solusi atas permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Penulis mengeksplorasi berbagai bentuk media dan pendekatan visual yang sesuai dengan karakter Taman Safari Bali, seperti keanekaragaman satwa, lingkungan terbuka, serta dominasi pengunjung anak-anak dan keluarga. Keterbatasan *signage* konvensional juga menjadi pertimbangan dalam menciptakan media yang lebih menarik dan partisipatif. Ide media yang dikembangkan meliputi *Flip-Up Panel*, *Information Spinner Wheel*, *Sliding Panel*, *Interlocking Signage (Puzzle)*, dan *Flip Book Panel* semuanya dirancang dengan mempertimbangkan nilai edukatif, visual yang menarik, interaktivitas, dan ketahanan terhadap cuaca. Proses ini diawali dengan *brainstorming* dan pembuatan *moodboarding* sebagai dasar dalam merancang *signage* interaktif yang efektif dan sesuai konteks.

4. Prototype

Pada tahap ini, ide dan desain yang telah disetujui dikembangkan menjadi prototipe fungsional. Salah satu media yang dirancang adalah *Flip Book Panel*, sebuah *signage* interaktif berbentuk bundar berdiameter 30 cm yang memungkinkan pengunjung membuka panel demi panel seperti lembaran buku. Media ini dirancang menggunakan aplikasi *Procreate* dan *Affinity Designer 2*, dengan dominasi warna coklat muda dan coklat tua, serta dilengkapi ikon-ikon hewan dan teks edukatif. *Flip Book Panel* menyajikan informasi secara bertahap dan visual, menjadikannya media yang ideal untuk menyampaikan narasi berurutan seperti siklus hidup atau tahapan pertumbuhan. Ajakan seperti “*Open the egg panel to see what’s inside!*” pada halaman depan dirancang untuk menarik perhatian dan meningkatkan rasa ingin tahu pengunjung, terutama anak-anak, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

5. Test

Tahap *Test* merupakan proses evaluasi terhadap prototipe *signage* interaktif yang telah dirancang dan dikembangkan sebelumnya atau *signage* interaktif yang sudah dicetak. Tujuannya adalah untuk mengukur sejauh mana *signage* tersebut dapat menyampaikan informasi, menarik perhatian pengunjung, serta mendorong interaksi yang edukatif di lingkungan Taman Safari Bali. *Signage* interaktif yang telah jadi merupakan hasil dari metode penciptaan *Stanford Design Thinking*. Mulai dari *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* hingga sampai tahap *test* yang dimana hasil desain *signage* interaktif sudah dibentuk dan siap digunakan oleh Taman Safari Bali. Terdapat 5 media *signage* interaktif seperti *Flip-Up Panel*, *Information Spinner Wheel*, *Sliding Panel*, *Interlocking Signage (Puzzle)*, dan yang terakhir *Flip Book Panel*.

METODE **PENGUMPULAN**
DATA

Wawancara

Wawancara adalah percakapan dua orang atau lebih yang berlangsung antara narasumber dan pewawancara dengan tujuan mengumpulkan data-data berupa informasi. Wawancara dilakukan di *Office 50* Taman Safari Bali, dengan salah satu staf Taman Safari Bali, yang memiliki wawasan dalam bidang pengelolaan dan pengembangan media informasi dan edukasi. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi yang relevan terkait perancangan *signage* interaktif sebagai media edukasi dan informasi di Taman Safari Bali.

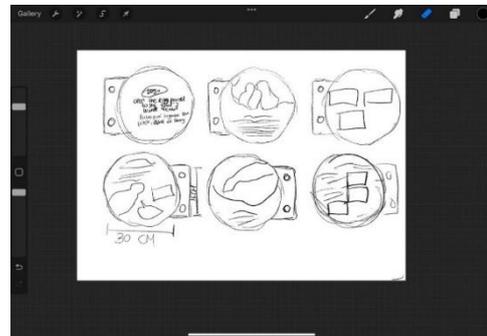
Observasi

Observasi atau teknik pengamatan ini dilakukan untuk menemukan potensi serta daya tarik dari *signage* interaktif yang terdapat di Taman Safari Bali. Melalui observasi ini, penulis dapat mengumpulkan data visual berupa foto-foto yang menggambarkan suasana Taman Safari Bali secara autentik, yang nantinya akan digunakan sebagai aset pendukung dalam perancangan media, termasuk untuk kebutuhan tampilan *signage*

interaktif

HASIL DAN PEMBAHASAN KONSEP PERANCANGAN

Flip Book Panel merupakan salah satu bentuk media *signage* interaktif yang dirancang sebagai sarana edukatif dan informatif di Taman Safari Bali. Media ini berbentuk bundar dengan diameter 30 cm dan didesain agar pengunjung dapat membuka tiap panel secara berurutan layaknya membuka lembaran buku. Konsep ini bertujuan untuk menyajikan informasi secara bertahap, baik dalam bentuk visual maupun teks, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam,

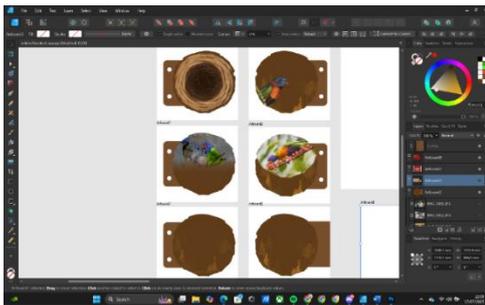


terutama bagi anak-anak dan keluarga.

Gambar 1 : Sketsa *signage* interaktif
flip book panel

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Proses perancangan dimulai dengan pembuatan sketsa menggunakan aplikasi *Procreate*. Sketsa tersebut menggambarkan layout awal Flip Book Panel yang mencakup elemen-elemen seperti ilustrasi hewan, ikon pendukung, dan tipografi edukatif.



Gambar 2 : Perancangan layout *signage* interaktif *Flip Book Panel*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Selanjutnya, layout desain dikembangkan lebih lanjut menggunakan *Affinity Designer 2*, dengan dominasi warna coklat muda dan coklat tua yang mencerminkan nuansa alami dan selaras dengan lingkungan taman safari.



Gambar 3 : Hasil perancangan *signage* interaktif *Flip Book Panel*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Pada bagian depan panel, terdapat kalimat ajakan seperti “*Open the egg panel to see what’s inside!*” yang dirancang untuk membangkitkan rasa ingin tahu pengunjung. Flip Book Panel ini sangat cocok digunakan untuk menyampaikan narasi yang berurutan, seperti siklus hidup, proses transformasi, atau tahapan pertumbuhan suatu satwa. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi secara visual, tetapi juga mengajak pengunjung untuk berinteraksi secara langsung melalui aktivitas membuka dan membaca tiap halaman, sehingga memperkuat konsep edutainment yang diusung dalam perancangan *signage* interaktif ini.

HASIL PERANCANGAN *SIGNAGE* INTERAKTIF Flip Book Panel



Gambar 3 : Flip Book Panel
Sumber : Dokumentasi Pribadi

KESIMPULAN

Perancangan Flip Book Panel sebagai salah satu bentuk *signage* interaktif di Taman Safari Bali bertujuan untuk menciptakan media informasi dan edukasi yang menarik, komunikatif, dan partisipatif, terutama bagi anak-anak dan keluarga. Media ini dirancang menyerupai bentuk buku dengan halaman-halaman yang dapat dibuka satu per satu, menyajikan informasi secara bertahap melalui ilustrasi dan teks edukatif. Pendekatan visualnya mengedepankan elemen-elemen yang ramah anak, seperti ilustrasi satwa realistis, warna-warna alami yang harmonis (coklat muda, hijau, dan coklat tua), serta tipografi sederhana dan mudah dibaca.

Proses perancangannya mengikuti tahapan dalam metode Stanford Design Thinking secara sistematis, dimulai dari tahap *empathize* dengan melakukan observasi dan wawancara bersama staf Taman Safari Bali, lalu merumuskan masalah pada tahap *define* yaitu minimnya media edukatif yang interaktif di lingkungan taman. Pada tahap *ideate*, penulis mengeksplorasi ide media yang sesuai dengan karakteristik

pengunjung dan lingkungan, hingga akhirnya memilih Flip Book Panel sebagai media utama. Sketsa awal dirancang di Procreate, kemudian dikembangkan lebih lanjut di Affinity Designer 2. Prototipe Flip Book Panel kemudian diuji pada tahap *test* untuk mengevaluasi efektivitas penyampaian informasi serta interaksi dengan pengunjung.

Hasil dari proses ini menunjukkan bahwa Flip Book Panel mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan edukatif. Kehadirannya tidak hanya memperkuat daya tarik visual Taman Safari Bali, tetapi juga mendukung misi edukasi dan konservasi satwa melalui media yang kreatif, fungsional, dan inklusif.

SARAN

1. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa disarankan untuk mempersiapkan diri secara teknis dan mental sebelum mengikuti program MBKM, terutama dalam penguasaan software desain, komunikasi tim, dan kepekaan terhadap kebutuhan pengguna. Sikap proaktif, terbuka terhadap kritik, serta kemampuan manajemen

waktu juga penting untuk menunjang proses kerja di industri kreatif.

2. **Bagi Perusahaan Mitra MBKM Taman Safari Bali**

Taman Safari Bali disarankan untuk terus mendukung kolaborasi dengan mahasiswa MBKM melalui fasilitas kerja, bimbingan, dan keterlibatan dalam proyek nyata. Program ini memberi manfaat timbal balik mahasiswa mendapat pengalaman, perusahaan memperoleh ide-ide baru. Diharapkan juga adanya ruang diskusi yang lebih luas agar proses belajar semakin optimal.

3. **Bagi Institut Seni Indonesia Bali**

Institut Seni Indonesia Bali perlu memperkuat pelaksanaan MBKM dalam kurikulum dengan pembekalan awal tentang design thinking, etika profesi, dan manajemen proyek. Perluasan kerja sama industri dan evaluasi berkala juga

penting agar program tetap relevan dan berdampak positif bagi mahasiswa serta mitra industri.

DAFTAR PUSTAKA

1. Andrijanto, M. S. (2018). *Desain Komunikasi Visual dalam Penciptaan Sign System sebagai Petunjuk Arah dan Informasi*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
2. Hidayat, D. (2020). *Media Interaktif untuk Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
3. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Panduan Pelaksanaan Program Kampus Merdeka Belajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
4. Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
5. Yuswanto, H. (2019). *Penerapan Media Informasi Edukatif dalam Ruang Publik Wisata*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(2), 89–