

ABSTRAK

Anak-anak membutuhkan berbagai aktivitas untuk menunjang perkembangan fisik dan mentalnya. Salah satu aktivitas yang dapat dilakukan anak untuk mendukung hal tersebut adalah bermain. Bermain memiliki potensi untuk mendukung proses pembelajaran serta adaptasi anak terhadap inderanya. Salah satu alternatif lokasi bermain bagi anak-anak adalah area publik yang ada di perkotaan. Namun, keberadaan ruang bermain anak di perkotaan kian menyusut. Akibatnya anak-anak jadi lebih tertarik dengan game daripada bermain diluar. Hal ini menyebabkan berkurangnya interaksi sosial anak-anak di perkotaan. Padahal, anak-anak yang menghabiskan waktu dengan bermain diluar cenderung lebih sehat secara mental. Kampung Main Cipulir merupakan destinasi wisata alam yang disebut dengan outbound dilengkapi dengan fasilitas dan wahana yang dapat membantu tumbuh kembang anak. Akan tetapi, identitas visual yang dimiliki Kampung Main Cipulir kurang merepresentasikan identitasnya sebagai tempat edukasi dan bermain anak tersebut. Selain itu, penggunaan signage pada Kampung Main Cipulir juga belum maksimal. Maka, dilakukan penelitian mengenai perancangan representasi visual Kampung Main Cipulir beserta signage dan wayfinding yang menggambarkan tujuan wisata bermain edukatif. Pendataan informasi diperoleh melalui pendekatan observasi, wawancara, dan telaah literatur. Adapun analisis data dilaksanakan melalui metode deskriptif serta penggunaan matriks perbandingan. Setelah dilakukan perancangan identitas visual dan penerapan signage, diharapkan dapat menambah awareness masyarakat mengenai objek wisata Kampung Main Cipulir. Serta diharapkan perancangan signage dan wayfinding dapat memberikan kemudahan bagi pengunjung ketika bernavigasi di Kampung Main Cipulir.

Kata kunci: bermain anak, outbound, identitas visual, *signage*, *wayfinding*.