



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang dengan sangat cepat. Di era saat ini, manusia selalu dapat menerima informasi terkait apapun melalui berbagai macam media. Hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa setiap lapisan masyarakat dapat menikmati kemajuan media informasi tersebut. Hal tersebut dapat dilihat dari keberadaan dan perkembangan *sign system* di beberapa tempat publik.

Menurut Calori (2007, hlm. 4), Desain Grafis Lingkungan atau *Environmental Graphic Design* merupakan pengembangan dari sistem komunikasi grafis yang memberikan informasi secara detil melalui bentuk visual yang terpadu pada suatu lokasi tertentu dalam suatu lingkungan. Media ini menjadi penghubung antar satu tempat ke tempat lain yang memerlukan sistem komunikasi secara informatif. Istilah *sign system* merupakan bagian dari Desain Grafis Lingkungan atau *Environmental Graphic Design* yang mengacu pada desain atau penggunaan tanda-tanda dan simbol-simbol untuk memberikan suatu informasi tertentu melalui suatu media yang berfungsi bagi masyarakat, dalam hal ini memudahkan masyarakat di suatu tempat untuk menuju ke suatu tempat lain dengan cepat dan tepat.

Kandank Jurank Doank yang berlokasi di daerah Ciputat, Tangerang Selatan ini merupakan tempat wisata edukasi sekaligus sekolah alam yang

memberikan edukasi bagi anak-anak dengan cara membaaur dengan alam dan belajar dari alam. Kandank Jurank Doank memiliki berbagai macam fasilitas yang tersedia sekitar lebih dari 20 fasilitas umum dan memiliki luas area kurang lebih 2 hektar serta memiliki area *outbond* (sawah) dan mengusung konsep bernuansa alam. Di sisi lain, penggunaan *sign system* pada area tempat wisata dan sekolah alam Kandank Jurank Doank sangat minim, sehingga banyak pengunjung yang memerlukan informasi perihal petunjuk arah dan lokasi selama berada di dalam area Kandank Jurank Doank. Hal ini diakibatkan karena kurangnya kesadaran pengelola terhadap pentingnya media informasi tersebut. Padahal, ketersediaan *sign system* dapat membuat tingkat keamanan dan kenyamanan pengunjung di area tersebut meningkat.

Ditambah dengan adanya keluhan-keluhan kepada pihak pengelola yang meresahkan karena tidak tersedianya media petunjuk arah dan lokasi, membuat pengunjung merasa tidak nyaman dan memerlukan media informasi yang mendukung dan membantu mereka selama berada disana. Di sisi lain, keamanan dan kenyamanan pengunjung selama berada di area tersebut juga tidak didukung oleh adanya asuransi yang menjamin pihak pengunjung disana. Hal ini dapat mengakibatkan kerugian yang dialami oleh pengunjung karena tidak terjaminnya keselamatan dan kenyamanan mereka selama berada di area Kandank Jurank Doank. Sesuai dengan undang-undang yang mengatur tentang ketersediaan media informasi petunjuk arah, aturan-aturan, dan informasi lain terdapat dalam Peraturan Menteri Pariwisata No. 14 Tahun 2016 Tentang Pedoman Destinasi Pariwisata Berkelanjutan bahwa di setiap area destinasi wisata harus memiliki

media informasi yang mendukung. Dengan tidak tersedianya media informasi di sekitar area Kandank Jurank Doank, Dalam hal ini pihak pengelola telah melanggar hukum yang berlaku.

Oleh karena itu, perlu adanya *sign system* di tempat wisata dan sekolah alam Kandank Jurank Doank sebagai media informasi yang memberikan petunjuk arah dan lokasi di sekitar area tempat wisata tersebut. Sehingga, diharapkan dengan adanya hal tersebut dapat membuat pengunjung Kandank Jurank Doank menjadi lebih aman dan nyaman selama berada di area tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang kebutuhan informasi terkait petunjuk arah dan lokasi melalui *sign system* di area wisata edukasi sekolah alam Kandank Jurank Doank secara tepat, efektif, dan informatif?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup pembahasan Tugas Akhir ini akan dibatasi pada:

1. Perancangan *sign system* dengan target sasaran pengunjung Kandank Jurank Doank, antara lain:

Target Primer	: Anak-anak usia 9-12 tahun
Target Sekunder	: Orang tua & pendamping usia 17 - 40 tahun
Status	: Kelas menengah - bawah (SES B - C)
Domisili	: Jakarta - Bogor - Depok - Tangerang – Bekasi
2. Desain informasi tersebut dapat menjadi media yang tepat dan informatif untuk memberikan informasi terkait petunjuk arah dan informasi lokasi di

area wisata edukasi sekolah alam Kandank Jurank Doank sesuai dengan target sasaran penelitian.

3. Perancangan *sign system* ini terbatas meliputi:

a. *Directional Signage*

Sebagai pemberi informasi terkait petunjuk arah yang terpadu, tersusun menjadi sebuah sistem arah. Biasanya dalam bentuk visual dan simbol.

b. *Identification Signage*

Sebagai pemberi informasi tentang identitas dari suatu lokasi tersebut atau fasilitas yang ada di Kandank Jurank Doank yang menjadi unsur pembeda dari tiap fasilitas yang tersedia.

c. *Operational Signage*

Penyampaian informasi terkait penggunaan operasi suatu area atau fasilitas. Dalam hal ini menyampaikan informasi tentang waktu kunjungan, jam operasional suatu tempat, dan sebagainya.

d. *Regulatory Signage*

Penyampaian informasi terkait ketentuan dan larangan selama berada pada area tersebut atau kondisi tertentu.

e. *Warning Signage*

Berisi tanda keamanan dan prosedur keselamatan dalam suatu ruang publik. Contoh: Listrik bertegangan tinggi, alat pemadam kebakaran, penggunaan tangga darurat dalam keadaan tertentu.

4. Perancangan *sign system* ini hanya meliputi area yang paling sering dikunjungi dan sesuai dengan rencana lokasi peletakkan *signage* di sekitar area tempat wisata dan sekolah alam Kandank Jurank Doank, Ciputat – Tangerang Selatan.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Dapat merancang *sign system* di area wisata edukasi sekolah alam Kandank Jurank Doank yang tepat, efektif, dan informatif.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Berikut ini manfaat dari Tugas Akhir:

1. Penulis

- a. Menambah dan memperluas pengetahuan terkait informasi, perancangan *sign system*, kegunaannya, serta pengaplikasiannya dengan cara yang baik dan relevan.
- b. Penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan selama penulis menempuh pendidikan di universitas.
- c. Sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana Desain Grafis (S. Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara.

2. Target Sasaran

- a. Diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi media yang digunakan untuk mendapatkan informasi terkait arah dan lokasi dalam bentuk *signage* di

tempat wisata dan sekolah alam Kandank Jurank Doank agar dapat dimanfaatkan dan berguna bagi pengunjung.

- b. Menurunnya tingkat keluhan dan pertanyaan yang seringkali muncul kepada pihak pengelola terkait informasi petunjuk arah dan lokasi.
 - c. Tidak adanya pengunjung yang merasa hilang arah (tersesat) selama berada di area kawasan Kandank Jurank Doank.
 - d. Pengunjung merasa aman dan nyaman selama berada di area kawasan Kandank Jurank Doank.
3. Universitas

Karya tulis penulis menjadi referensi laporan tugas akhir bagi kalangan civitas Universitas Multimedia Nusantara, khususnya mahasiswa/i jurusan Desain Komunikasi Visual.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Dapat merancang *sign system* di area wisata edukasi sekolah alam Kandank Jurank Doank yang tepat, efektif, dan informatif. Pada tugas akhir ini penulis melakukan penelitian dengan metode kualitatif. Menurut Safanayong (2006, hlm. 4), analisis kualitatif didasari pada respon atau reaksi pada bentuk-bentuk dan verbal oleh audiens atau khalayak sasaran. Data inti yang dikumpulkan berdasarkan reaksi manusia terhadap bentuk-bentuk visual dan eksperimen. Penulis menggunakan studi pustaka sebagai landasan teori media informasi, *environmental graphic design* dan *sign system*. Selain itu penulis menggunakan

existing study untuk membuat perbandingan dengan media-media informasi sejenis.

1.6.1. Pengumpulan Data Primer

Untuk membantu penulis dalam melakukan penelitian, penulis menggunakan metode lain, yaitu:

- Wawancara

Penulis melakukan wawancara langsung kepada pihak pengelola Kandank Jurank Doank. Penulis melakukan wawancara kepada narasumber-narasumber antara lain pengelola, staff, dan pengunjung. Wawancara yang dilakukan berjenis *personal interview*. Metode tersebut dilakukan dengan cara penulis bertanya langsung terkait tempat wisata Kandank Jurank Doank.

- Kuesioner

Metode ini penulis lakukan dengan memberi formulir kuesioner untuk diisi oleh responden. Responden yang mengisi antara lain pengunjung. Data kuesioner diperlukan dan dijadikan sebagai data pendukung yang digunakan untuk perancangan tugas akhir penulis.

- Observasi

Penulis melakukan proses pengamatan situasi, keadaan, dan perilaku objek penelitian di tempat wisata Kandank Jurank Doank.

- Studi Visual

Penulis melakukan pengamatan *sign system* di beberapa tempat wisata dan tempat lain yang dapat dijadikan sebagai bahan referensi pendukung perancangan tugas akhir ini.

1.6.2. Pengumpulan Data Sekunder

Penulis melakukan pengumpulan data sekunder dengan mencari dan mempelajari studi literatur terkait perancangan *sign system*, teori-teori desain grafis yang berkaitan dengan sistem penyampaian informasi dan media informasi yang mendukung proses perancangan tugas akhir yang dikumpulkan dan kemudian digunakan dalam penyusunan laporan ini.

1.7. Metode Perancangan

Pada tahap perancangan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode agar perancangan ini menjadi tepat dan terstruktur secara akademis dan relevan dengan media perancangan penulis. Menurut Landa (2011, hlm. 36), metode perancangan tersusun menjadi beberapa proses, antara lain:

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, penulis mengidentifikasi masalah dan mengumpulkan data-data serta fenomena terkait perancangan yang menjadi latar belakang dan tujuan dari perancangan tugas akhir ini.

2. Menentukan Tujuan

Penulis menentukan tujuan terkait perancangan agar sesuai dengan target sasaran dan batasan masalah.

3. *Brainstorming*

Penulis melakukan tahap *mindmap* untuk merumuskan masalah dan menemukan solusi perancangan serta tahap *brainstorming* sebagai proses pengumpulan ide dan penentuan media.

4. Evaluasi Ide

Setelah melakukan tahap *mindmap* untuk merumuskan masalah dan menemukan solusi perancangan, penulis memilih beberapa alternatif *keywords* yang akan diolah menjadi konsep dan yang dianggap paling relevan serta tepat.

5. Konseptual Desain

Penulis mengkategorikan ide-ide yang didapatkan dari tahap *brainstorming*, yang kemudian direalisasikan ke dalam struktur yang kemudian akan dimasukkan sebagai konten *sign system* dan pengaplikasiannya.

6. Desain (Visualisasi)

Pada tahap ini, penulis melakukan tahap visualisasi yang dilakukan dengan menggunakan perangkat grafis *digital*. Tahapan ini terdiri dari penyusunan konten hingga menjadi satu kesatuan *sign system*.

1.8. Sistematika Perancangan

