



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

DKI Jakarta adalah kota yang padat penduduk dan dipenuhi dengan banyak bangunan bertingkat serta infrastruktur lainnya. Perumahan, gedung perkantoran dan pusat perbelanjaan menjadi pemandangan umum yang menghiasi wajah kota Jakarta. Banyaknya gedung bertingkat mengurangi jumlah ruang terbuka hijau di kota Jakarta. Ruang terbuka hijau kawasan perkotaan (RTHKP) adalah sebuah kawasan terbuka di tengah perkotaan yang tidak ditutupi oleh bangunan dan diisi oleh berbagai tumbuhan untuk mendukung manfaat ekologi, sosial, keindahan, dan lain-lain (peraturan menteri dalam negeri nomor 1 tahun 2007, pasal 1, ayat 1 dan 2). Lebih lanjut lagi, disebutkan bahwa salah satu jenis RHTKP adalah taman wisata alam (peraturan menteri dalam negeri nomor 1 tahun 2007, pasal 6).

Berlokasi di Pantai Indah Kapuk, TWA Angke Kapuk adalah salah satu taman wisata mangrove terbesar di Jakarta dengan luas 99,98 hektar. Berdasarkan wawancara dengan Bambang Soesilo, pemilik dan kepala pengelola TWA Angke Kapuk, kawasan wisata ini awalnya difungsikan kawasan konservasi mangrove setelah mendapatkan ijin kepengurusan dari pemerintah pada tahun 1998. Kemudian pada tahun 2010, kawasan ini dibuka untuk umum sebagai ruang terbuka hijau berupa taman wisata alam. Berdasarkan wawancara dengan Bambang Soesilo, TWA Angke Kapuk memiliki sekitar 100,000 pengunjung per tahunnya.

Berdasarkan survei terhadap 80 pengunjung, TWA Angke Kapuk terkenal akan keindahan pemandangannya dan udara yang sejuk. Banyak pengunjung yang menyukai suasana TWA Angke Kapuk sebagai tempat untuk berfoto dan menghabiskan waktu bersama. TWA Angke Kapuk juga sudah dikenal sebagai ruang hijau terbuka yang menyediakan wisata alternatif bersifat natural di tengah kota.

Menurut wawancara dengan Bambang Soesilo, TWA Angke Kapuk memiliki 3 peran. Pertama, menyediakan tempat wisata alternatif berupa udara segar dan alami di tengah kota Jakarta. Kedua, sebagai kawasan konservasi mangrove. Kedua peran ini, seperti diakui oleh Bambang Soesilo, sejauh ini sudah terpenuhi dan mencapai target diinginkan. Terakhir, sebagai tempat edukasi mengenai pentingnya manfaat mangrove. Menurut Bambang Soesilo, setiap minggunya, TWA Angke Kapuk selalu kedatangan pengunjung yang secara khusus ingin mempelajari mangrove. Beliau mengatakan, sekitar 10 persen dari jumlah pengunjung tahun 2015, berasal dari kalangan peneliti atau instansi pemerintah yang melakukan studi banding dan penelitian ataupun pelajar yang melakukan karyawisata. Untuk memfasilitasi kebutuhan ini, pengunjung akan dipandu oleh Bambang Soesilo sendiri atau beberapa karyawan TWA Angke Kapuk yang berperan sebagai *tour guide* atau pemandu wisata. Namun, sarana edukasi yang ada tidak bisa mencapai seluruh pengunjung TWA Angke Kapuk karena hanya mengandalkan pemandu wisata. Berdasarkan survei, hanya 14 dari 80 responden yang memilih TWA Angke Kapuk sebagai kawasan edukasi dan konservasi mangrove.

Berdasarkan informasi di atas, penulis berpendapat bahwa TWA Angke Kapuk membutuhkan sarana agar dapat menyediakan informasi edukasi mangrove untuk pengunjungnya. Selain menambah pengetahuan pengunjung tentang mangrove, edukasi mangrove juga memberikan nilai lebih untuk TWA Angke Kapuk. Agar TWA Angke Kapuk dapat menyajikan informasi edukasi mengenai mangrove, maka penulis mengajukan proposal tugas akhir sesuai dengan judul.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penulis merumuskan beberapa masalah, yaitu:

1. Bagaimana cara merancang media informasi edukasi agar TWA Angke Kapuk dapat menyediakan informasi edukasi mangrove untuk pengunjungnya?
2. Bagaimana cara membuat desain media informasi edukasi yang sesuai dengan TWA Angke Kapuk?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah dalam pengerjaan tugas akhir sebagai berikut:

1. Informasi yang disajikan didasarkan pada penelitian dan wawancara dengan Bambang Soesilo, pemilik dan kepala pengelola TWA Angke Kapuk mengenai informasi yang dibutuhkan di TWA Angke Kapuk. Informasi tersebut akan dilengkapi dan diperbaharui, lalu dirancang ulang ke dalam media informasi.

2. Media informasi yang penulis gunakan adalah *signage* sebagai sarana edukasi mangrove serta peta lokasi, dan papan penanda yang berfungsi untuk membantu pengunjung menemukan lokasi *signage* edukasi mangrove.

3. Target perancangan media informasi sebagai berikut:

Geografis : Wisatawan lokal, khususnya Jabodetabek.

Demografis : Usia 17 – 35 tahun dan status ekonomi menengah dan menengah ke atas.

Psikografis : Menyukai wisata outdoor yang bertema lingkungan dan tertarik untuk mempelajari hal baru.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah, penulis menentukan tujuan perancangan, yaitu:

1. Merancang media informasi agar TWA Angke Kapuk dapat menyediakan informasi edukasi mangrove untuk pengunjungnya.
2. Membuat desain media informasi yang sesuai dengan TWA Angke Kapuk.

1.5 Metodologi Pengumpulan Data

Penulis mengumpulkan data melalui cara berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung masalah yang ada.

Selain itu, observasi terhadap TWA Angke Kapuk membantu penulis untuk menganalisa daya tarik TWA Angke Kapuk.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan Bambang Soesilo, pemilik dan kepala pengelola TWA Angke Kapuk agar penulis dapat mengenal TWA Angke Kapuk dan permasalahan yang dihadapinya. Selain itu, dalam wawancara penulis dapat mengetahui informasi mengenai TWA Angke Kapuk.

3. Survei

Survei dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara langsung kepada pengunjung dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengenalan masyarakat terhadap TWA Angke Kapuk.

1.6 Metodologi Perancangan

Landa (2011) menyebutkan ada 5 tahap dalam perancangan sebuah desain, yaitu *orientation, analysis, visual concepts, design development* dan *implementation*.

Orientation

Penulis mengumpulkan data seperti sejarah, profil, visi dan misi serta daya tarik TWA Angke Kapuk. Selain itu, penulis juga menganalisa popularitas TWA Angke Kapuk berdasarkan pengunjungnya. Dalam pengumpulan data, penulis mewawancarai pemilik, petugas lapangan dan melakukan survei terhadap pengunjung.

Analysis

Setelah mendapatkan informasi mengenai TWA Angke Kapuk, penulis menganalisa masalah yang ada. Setelah itu penulis menentukan target

perancangan, menganalisa kelebihan dan kelemahan serta kompetitor TWA Angke Kapuk. Kemudian penulis merencanakan strategi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut melalui media yang akan digunakan.

Visual concepts

Penulis melakukan studi referensi dan mempelajari berbagai jenis desain untuk menentukan desain seperti apa yang cocok untuk menyajikan informasi mengenai TWA Angke Kapuk.

Design development

Penulis memulai perancangan desain sesuai dengan konsep yang sudah dirumuskan. Dalam proses ini, penulis membuat beberapa sketsa dan alternatif desain sebelum menentukan sebuah '*master design*'.

Implementation

Pada tahap terakhir, penulis mengaplikasikan desain yang sudah dibuat pada media yang akan digunakan.

UMMN

1.7 Skematika Perancangan

