BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Solo sebagai salah satu kota di provinsi Jawa Tengah, mempunyai potensi daya tarik wisata yang tinggi. Kepala Dinas Bidang Destinasi dan Industri Pariwisata Kota Solo Lis Purwaningsih mengatakan, sejauh ini sudah terlihat adanya kenaikan jumlah wisatawan baik asing maupun domestik. Berdasarkan data, jumlah wisatawan asing selama tahun 2017 sebanyak 76.454 wisatawan, sedangkan domestik sebanyak 4.383.430 wisatawan. Artinya total jumlah wisatawan pada tahun lalu yang masuk ke Solo sebanyak 4.459.884 wisatawan (surakarta.go.id, 2018).

Untuk objek wisata, hingga saat ini ada delapan destinasi yang menjadi unggulan Kota Solo, salah satunya adalah Taman Satwa Taru Jurug. Dilihat berdasarkan data tahun 2017 dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Solo, menyebutkan bahwa Taman Satwa Taru Jurug Solo menempati posisi nomer dua dalam jumlah kunjungan wisatawan terbanyak. Total kunjungan yang ada sebanyak 403.239 wisatawan (data.surakarta.go.id). Taman Satwa Taru Jurug (TSTJ) atau yang sering dikenal dengan Taman Satwa Jurug merupakan kebun binatang yang didirikan pada tahun 1901 oleh Sri Susuhunan Paku Buwono X yang berlokasi di tepi Sungai Bengawan Solo. Selain sebagai tempat wisata, TSTJ juga berfungsi sebagai lembaga konservasi hewan langka seperti merak hijau, harimau Sumatra, dan komodo. Taman Satwa Jurug Solo sendiri mempunyai luas lahan 13,9 ha yang didalamnya terdapat 63 jenis hewan yang terdiri dari 298 jenis ekor *fauna* (pariwisatasolo.surakarta.go.id).

Namun permasalahannya, Sebagai kebun binatang yang mempunyai lahan yang luas dan menjadi salah satu tempat wisata unggulan di kota Solo, fasilitas *signage* dan *wayfinding* yang dimiliki Taman Satwa Taru Jurug mempunyai kondisi yang memprihatinkan. Dari hasil observasi yang telah dilakukan, banyak ditemukan *signage* dan *wayfinding* yang sudah berkarat, tulisan pudar, robek, dan desain *signage* yang berbeda - beda, baik penggunaan warna, jenis huruf, dan *layout* membuat desain *signage* menjadi tidak konsisten. Hal ini tentu akan mengakibatkan

fungsi dari *signage* dan *wayfinding* dalam menyampaikan informasi kepada pengunjung tidak bekerja secara maksimal. Salah satu pengunjung dengan nama akun semuttomtom22 menuliskan pendapatnya di *google review* tentang keadaan Taman Satwa Taru Jurug Solo, petunjuk arah panah/denah lokasi yang kurang jelas bahkan tidak ada sepertinya. Menjadikan arah kandang hewan yg ingin dilihat tidak jelas/buta arah. Dan menurut data kuisioner yang telah dilakukan oleh pihak Taman Satwa Taru Jurug Solo kepada 100 orang responden yang dipilih secara acak yang dibedakan menjadi dua sesi yaitu pukul 08.00 -12.00 dan 13.00 - 17.00 periode Juni - Agustus 2020, tingkat kepuasaan terhadap sarana dan prasarana di TSTJ mendapat mutu kurang baik dengan nilai total 2,64 (solozoo.id).

Menurut (Abhinav, 2014:14-15), *signage* dan *wayfinding* yang baik harus memperhatikan faktor - faktor ergonomis manusia seperti, *visibility*, *readability*, *noticeability*, *legibility*, dan *proper material*. *Signage wayfinding* merupakan bagian dari *Environmental Graphic Design*. *Environmental Graphic Design* dapat didefinisikan sebagai grafis komunikasi informasi yang ada di dalam lingkungan publik, tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan informasi visual yang akan menjadi sarana informasi. *Environmental Graphic Design* sendiri mempunyai tiga komponen utama yang digunakan dalam menyampaikan informasi yang kompleks tentang suatu daerah atau tempat yaitu, *signage and wayfinding*, *Interpretation*, *Placemaking* dan ketiganya saling berhubungan dalam penerapannya (Calori dan Eynden, 2015:5).

Beranjak dari fenomena yang terjadi, dapat disimpulkan bahwa Taman Satwa Taru Jurug Solo sangat membutuhkan perancangan ulang sistem *Environmental Graphic Design* berupa *signage* dan *wayfinding* yang efektif dan efisien sesuai dengan prinsip dan teori yang benar. Selain berfungsi menjadi sarana informasi dan komunikasi arah, fungsi lainnya adalah untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengunjung untuk mengakses area dan secara tidak langsung akan memperkuat citra Taman Satwa Taru Jurug Solo.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka untuk identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Fasilitas *signage* dan *wayfinding* yang dimiliki Taman Satwa Taru Jurug Solo mempunyai kondisi yang memprihatinkan. Sehingga fungsi dari *signage* dan *wayfinding* dalam memberikan infomasi tidak maksimal.
2. *signage* dan *wayfinding* yang ada belum memenuhi faktor - faktor ergonomis manusia.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat ditarik rumusannya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang *Environmental Graphic Design* berupa *signage* dan *wayfinding* yang menarik, efektif dan efisien dengan tetap memperhatikan prinsip dan teori yang benar, sehingga menghasilkan kemudahan dan kenyamanan yang maksimal dalam mengakses area TSTJ?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam perancangan nanti, telah ditetapkan ruang lingkup masalah agar pembahasan dapat menjadi lebih fokus. Berikut ruang lingkup perancangan ini:

1. Apa

   Perancangan ulang *Environmental Graphic Design* pada Taman Satwa Taru Jurug Solo
2. Siapa

   Target perancangan ulang *Environmental Graphic Design* ini remaja hingga dewasa, dengan rentang umur 17-35 tahun
3. Dimana

   Proses pencarian data dan perancangan di lakukan di Kota Solo, dengan pengelola Taman Satwa Taru Jurug Solo dan desainer interior lokal.
4. Mengapa

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi pengunjung untuk mendapatkan informasi Taman Satwa Taru Jurug Solo.

5. Kapan

   Perancangan akan dilakukan dari bulan Februari 2021

6. Bagaimana

   Perancangan dibatasi pada pembuatan *Environmental Graphic Design* (*signage* dan *wayfinding*) Taman Satwa Taru Jurug Solo.

1.4 Tujuan

Merancang *Environmental Graphic Design* berupa *signage* dan *wayfinding* yang efektif dan efisien kepada pengunjung Taman Satwa Taru Jurug Solo. Sehingga dapat menciptakan kenyamanan dan kemudahan yang maksimal dalam mengakses informasi yang tersedia. Yang nantinya tujuan Taman Satwa Taru Jurug Solo sebagai tempat rekreasi sekaligus edukasi berbasis konservasi dapat berjalan dengan baik.

1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisi Data

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

   Pada dasarnya teknik observasi digunakan untuk melihat dan mengamati perubahan fenomena-fenomena sosial yang tumbuh dan berkembang yang kemudian dapat dilakukan perubahan atas penilaian tersebut, bagi pelaksana untuk melihat obyek moment tertentu, sehingga mampu memisahkan antara yang diperlukan dengan yang tidak diperlukan. (Margono, 2007:159). Dengan mengumpulkan dokumentasi berupa foto keadaan *signage* dan *wayfinding* serta melakukan peninjauan lapangan.

2. Wawancara

   Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan antara dua orang atau lebih bertatap muka

mendengarkan secara langsung informasi informasi atau keterangan-keterangan (Supardi, 2006:99). Melakukan tanya jawab kepada direktur Taman Satwa Taru Jurug Solo dan ahli desain.

3. Studi Pustaka

Studi kepustakaan merupakan langkah yang penting dimana setelah seorang peneliti menetapkan topik penelitian, 5angkah selanjutnya adalah melakukan kajian yang berkaitan dengan teori yang berkaitan dengan topik 6 penelitian (Nazir, 1998:112). Penulis Mengumpulkan data-data teoritis yang digunakan sebagai dasar pemikiran dalam merumuskan karya dan sumber yang dapat dipertanggungjawabkan. Dilakukan dengan mempelajari berbagai buku, jurnal, dan *website*.

4. Kuisioner

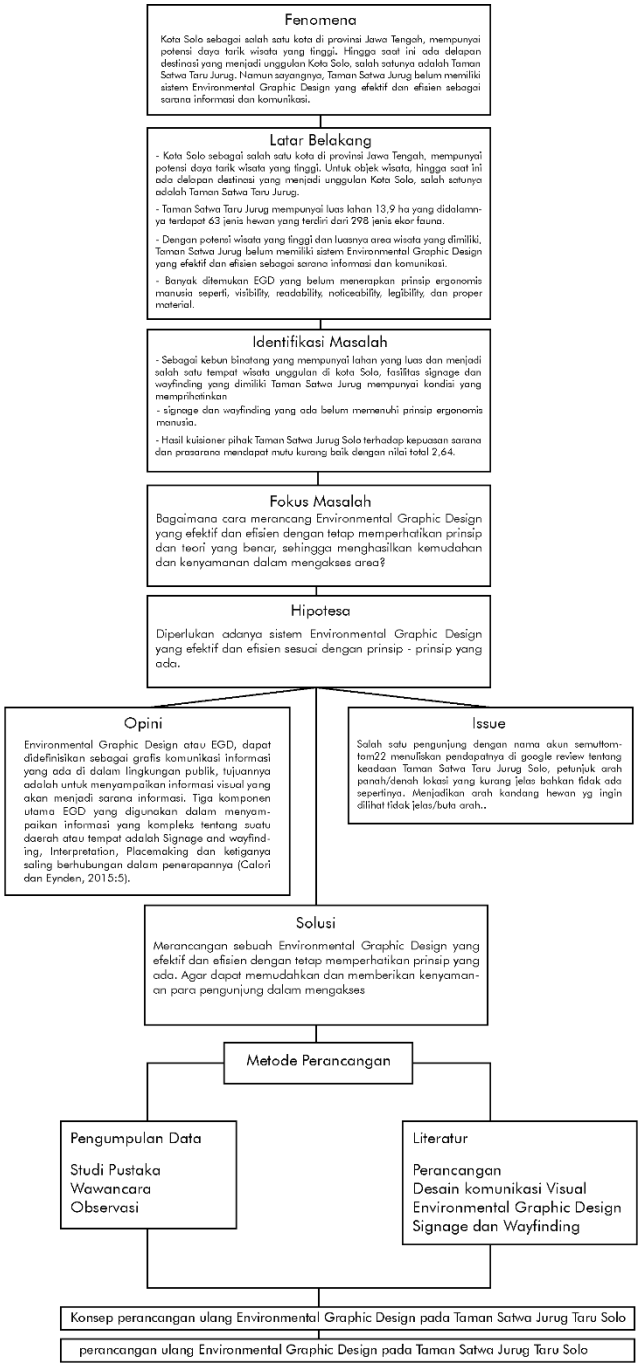
Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung. Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden (Sutopo, 2006:82). Kuesioner akan dibuat oleh penulis melalui *google form* yang respondennya adalah para warga sekitar Solo dan sekitarnya.

1.5.2 Metode Analisis Data

1. Analisis Matriks

Matriks perbandingan adalah membandingkan beberapa objek yang dijajarkan dalam beberapa kolom. Ketika objek yang berbeda disejajarkan dan dinilai menggunakan tolak ukur yang sama makan akan terlihat perbedaanya. Matriks membantu untuk mengidentifikasi bentuk penyajian lebih seimbang (Soerwadikon, 2013). Penulis melakukan analisis matriks dengan mensejajarkan *signage* dan *wayfinding* yang dikategorikan menurut jenisnya.

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

Sumber: (Fajar Hario, 2021)

1.7 Pembabakan

Laporan tugas akhir ini disusun berdasarkan sistematika penulisan yang telah ditetapkan, sebagai berikut ini:

- **Bab I Pendahuluan**

  Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang Taman Satwa Taru Jurug Solo, permasalahan mengenai *Environmental Graphic Design* yang kurang Informatif beserta tujuan, ruang lingkup penelitian, cara mengumpukan data dan metode analisis yang digunakan, serta kerangka perancangan.
- **Bab II Dasar Pemikiran**

  Bab ini menjelaskan teori yang relevan dengan topik masalah serta objek penelitian yang diangkat, seperti teori, perancangan ulang, teori DKV *Environmental Graphic Design*, teori *Signage* dan *wayfinding*, teori desain komunikasi visual, dll. Teori-teori tersebut digunakan untuk pijakan atau acuan dalam proses perancangan.
- **Bab III Data & Analisis**

  Bab ini menjelaskan sajian data maupun analisis data, baik itu gambar (foto), hasil wawancara, observasi, hasil analisis, serta penarikan kesimpulan penelitian untuk perancangan EGD Taman Satwa Jurug Solo yang informatif dan komunikatif bagi pengunjung.
- **Bab IV Konsep & Hasil Perancangan**

  Bab ini menjelaskan mengenai konsep yang telah dibuat sesuai dari hasil analsis disertai dengan hasil perancangan yang telah dibuat mulai dari sketsa hingga diterapkan pada karya visual dalam Taman Satwa Taru Jurug Solo.
- **Bab V Penutup**

  Bab ini menjelaskan kesimpulan atas perancangan yang telah dibuat, saran terhadap karya yang dihasilkan serta rekomendasi yang dapat diterapkan pada perancangan selanjutnya.
- Daftar Pustaka