

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Nusa Tenggara Barat (NTB) adalah provinsi yang terletak di antara Provinsi Bali dan Provinsi NTT. Provinsi NTB memiliki luas sekitar 20.154 kilometer persegi, yang terdiri dari Pulau Lombok dan Pulau Sumbawa. Pulau Lombok memiliki luas sekitar 5.180 kilometer persegi, di mana luas tersebut sepertiga dari luas Pulau Sumbawa. Siapa sangka pulau Lombok yang tergolong kecil tersebut memiliki destinasi wisata yang sangat beragam, yang paling terkenal adalah wisata alamnya. Salah satu kabupaten yang terkenal dengan wisata alamnya adalah Kabupaten Lombok Timur, letaknya yang dekat dengan kaki gunung rinjani membuat daerah ini didominasi dataran yang bergelombang dan bukit membuat Kabupaten Lombok Timur kaya dengan tempat wisata alam dengan pemandangan yang indah. Kabupaten Lombok Timur memiliki cukup banyak pilihan wisata alam, di mana pengertian wisata alam adalah kegiatan wisata yang dilakukan untuk berkunjung ke suatu tempat dengan tujuan berlibur, eksplorasi diri, ataupun untuk mengeksplorasi keindahan alam, baik sumber daya alam maupun budidaya. Salah satu contoh wisata alam di Kabupaten Lombok Timur yaitu Kebun Raya Lemor, merupakan sebuah Kebun Raya dengan fungsi konservasi skaligus wisata.

Kebun Raya Lemor adalah kebun Raya yang terletak di Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat, merupakan salah satu objek wisata alam berupa hutan seluas 82,9 hektare. UPT Kebun Raya Lemor Dinas Lingkungan Hidup Kabupaten Lotim (perbup 7 th 2017) terkait pelaksanaan fungsi kebun raya, diantaranya fungsi konservasi, fungsi penelitian baik lembaga maupun perseorangan, fungsi pendidikan melayani pendidikan lingkungan bagi sekolah-sekolah di Kabupaten Lombok Timur dan fungsi wisata, meskipun sekaligus sebagai cagar alam dan sekaligus destinasi wisata, konservasi di dalamnya tidak terganggu karena ada pembatasan wilayah wisata dan wilayah konservasinya. Berdasarkan data tahun 2018-2019 pengunjung Kebun Raya Lemor mencapai angka 50.000 orang, tetapi pada tahun 2020 mengalami penurunan hingga 10.000 karena adanya pandemi covid-19.

Fasilitas yang ditawarkan Kebun Raya Lemor tidak kalah dengan kebun raya lainnya, Kebun Raya Lemor menempati area seluas 82,9 hektare dengan perbukitan rendah. Kebun Raya Lemor memiliki koleksi 282 spesies, 267 genus, 35 suku, dan 177 spesies

sejak tahun 1981. Beberapa fasilitas lain yang tersedia di kebun raya adalah Taman Amphitheater, Rumah Kompos, Area Konservasi, Taman Buah Lokal, Taman Pendidikan, Taman Anggrek, Musholla, Tempat Wudu, Toilet, Tempat Cuci Tangan, Tempat duduk, Area piknik, Parkir roda dua dan roda empat, serta fasilitas penunjang lainnya. Akan tetapi, minimnya grafis lingkungan yang ada di Kebun Raya Lemor membuat informasi yang ada di lokasi tersebut tidak mudah diperoleh oleh para pengunjung sehingga aktivitas pengunjung menjadi kurang maksimal, dilihat dari masih banyaknya para pengunjung yang menanyakan letak toilet, musholla dan area atau spot tertentu yang ada di Kebun Raya Lemor.

Fenomena di atas merupakan masalah dari Kebun Raya Lemor, ketika masuk ke Kebun Raya pengunjung tidak diberikan sebuah *wayfinding* atau *sign system* sehingga pengunjung harus bertanya pada petugas atau orang sekitar. Belum efektif, kurang menarik dan belum tertata dengan baik, serta minimnya grafis lingkungan di Kebun Raya Lemor menjadi fokus utama dalam perancangan ini.

Desain Grafis Lingkungan (*EGD*) adalah sebuah petunjuk atau penanda yang sesuai dengan budaya masyarakat, selain untuk petunjuk, penyampaian informasi, penamaan *EGD* bias juga berupa aturan serta norma yang berlaku disuatu tempat tertentu dan bisa dipahami oleh masyarakatnya. *EGD* di desain menarik dan unik untuk memunculkan rasa antusiasme para pengunjung agar tidak bosan dan tetap bias menangkap komunikasinya, selain itu tujuan *EGD* adalah menarik perhatian visual para pengunjung dan sebagai media pendukung di sekitar lokasi wisata. Semakin unik visual yang digunakan maka semakin menarik, oleh karena itulah *EGD* berfungsi menuntun menuju suatu lokasi atau tempat. *EGD* atau grafis lingkungan terbagi menjadi tiga yaitu: *signage*, *placemaking* dan *wayfinding* (Calori, Chris 2007:2-4).

Setelah melakukan tinjauan, dibutuhkan perancangan grafis lingkungan yang efektif sebagai sarana informasi dan komunikasi bagi pengunjung dan pihak Kebun Raya, karena belum efektif, kurang menarik dan belum tertata dengan baik, serta masih minimnya grafis lingkungan yang ada. Perancangan tersebut diharapkan mampu menyampaikan informasi kepada pengunjung dengan cepat dan efektif, memberi kenyamanan serta cara agar pengunjung tertarik untuk datang ke Kebun Raya Lemor melalui media grafis lingkungan, serta meningkatkan daya tarik Kebun Raya Lemor dimata pengunjung serta masyarakat.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang dirumuskan yaitu sebagai berikut:

1. Grafis lingkungan di Kebun Raya Lemor masih tergolong minim.
2. Grafis lingkungan di Kebun Raya Lemor belum menggunakan unsur visual yang menarik.
3. Penempatan grafis lingkungan yang tidak tertata dengan baik.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapat berdasarkan latar belakang penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mengapa perlu dirancangnya grafis lingkungan di Kebun Raya Lemor?
2. Bagaimana menata dan memaksimalkan grafis lingkungan untuk memudahkan aktivitas pengunjung di Kebun Raya Lemor?

1.4 Ruang Lingkup

Supaya masalah yang dibahas tidak meluas, maka diberi batasan mengenai permasalahan yang diangkat sebagai berikut :

1. Apa
Perancangan grafis lingkungan di Kebun Raya Lemor.
2. Siapa
Segmentasi perancangan ini ditunjukkan kepada pengunjung yang belum mengunjungi ataupun sudah mengunjungi Kebun Raya Lemor. Ditunjukkan juga bagi masyarakat di dalam maupun luar daerah.
3. Kapan
Waktu penulisan dan perancangan mulai dilakukan pada bulan Maret 2020 sampai selesai.
4. Di mana
Tempat penelitian dan pengumpulan data dilakukan di kawasan Kebun Raya Lemor, Lombok Timur NTB.
5. Mengapa
Penelitian ini dilakukan untuk memberikan informasi kepada pengunjung Kebun Raya Lemor.

6. Bagaimana

Pembuatan perancangan ini memiliki beberapa media yang nanti bisa memunculkan manfaat serta daya tarik bagi masyarakat yang mengunjungi Kebun Raya Lemor.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari adanya penelitian adalah sebagai berikut:

Untuk merancang grafis lingkungan di Kebun Raya Lemor agar lebih mempermudah aktivitas dan memperoleh kebutuhan informasi bagi para pengunjung Kebun Raya Lemor.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian adalah pengumpulan data dengan metode penelitian secara kuantitatif dan kualitatif (*Mixed Method*), di mana metode campuran ini merupakan pendekatan kuantitatif atau analisis deskriptif kuantitatif, sedangkan pendekatan kualitatif lebih kepada pemikiran logis dan penafsiran terhadap objek yang diteliti. (Abadi, 2003: 97). Sampai saat ini pendekatan kuantitatif menjadi lebih rinci apabila menggunakan pendekatan kualitatif. Oleh karena itulah *Mixed methods* diharapkan menjadi sebuah solusi untuk penelitian yang dilakukan.

Berikut adalah metode yang digunakan untuk data dalam penelitian ini yaitu :

1. Observasi

Dilakukannya observasi dengan langsung terjun ke lokasi yakni di Kebun Raya Lemor.

2. Wawancara

Dilakukan wawancara kepada petugas supaya data serta informasi yang didapatkan lebih jelas dan akurat dengan topik yang dibuat.

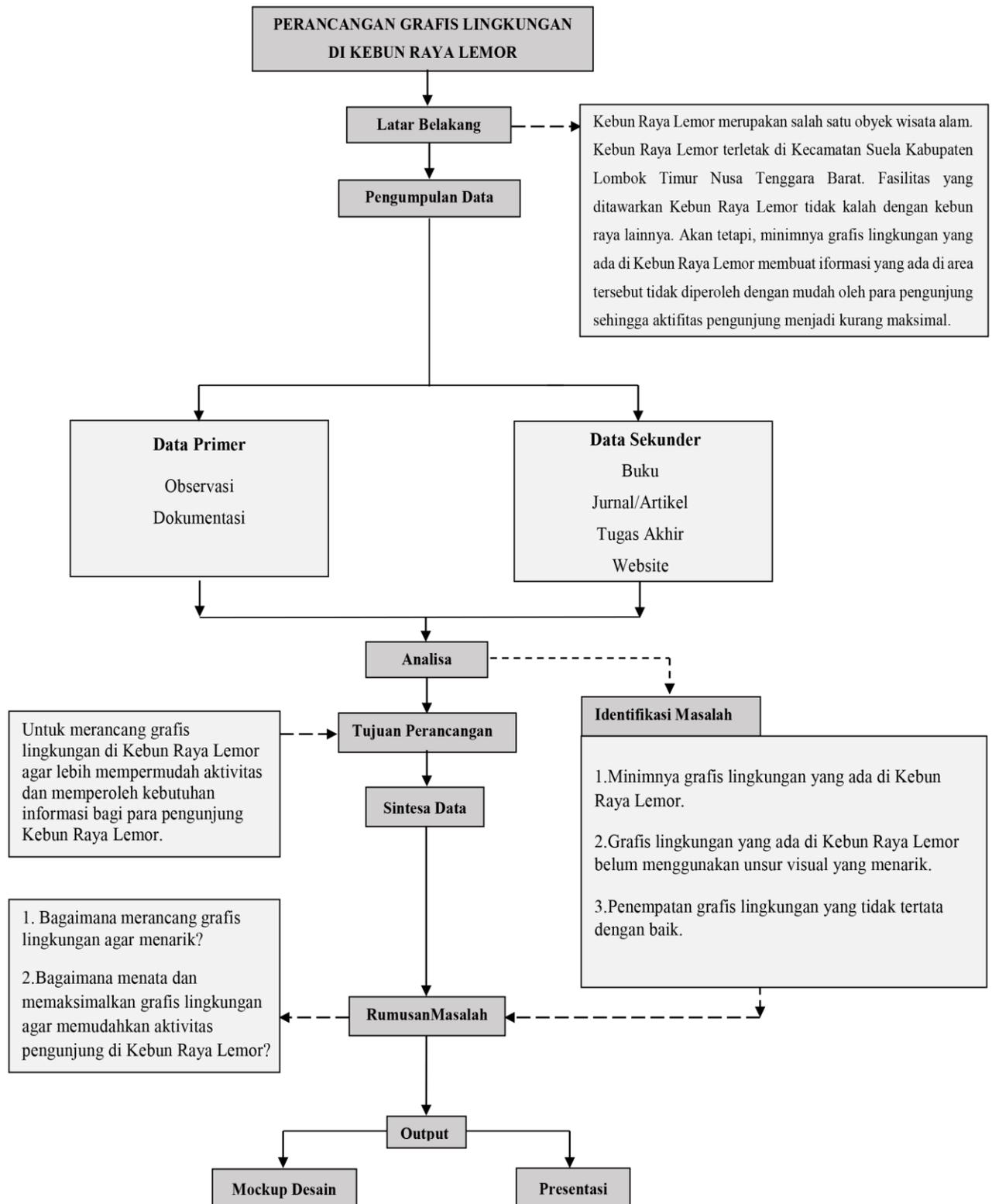
3. Studi Pustaka

Data diperoleh dari artikel, jurnal, buku maupun internet yang berkaitan dengan *EGD* sebagai informasi data.

4. Kuesioner

Menyebarkan kuesioner kepada pengunjung Kebun Raya Lemor atau melalui media sosial guna mengetahui apakah grafis lingkungan yang ada sudah berfungsi dengan baik.

1.7 Kerangka Perancangan



Bagan 1.1 Kerangka Perancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1.8 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini penulisannya dibagi menjadi 5 bagian BAB antara lain:

BAB I

Bab I berisikan permasalahan-permasalahan dari latar belakang yang terjadi, serta identifikasi, rumusan, ruang lingkup, tujuan dan kerangka perancangan terkait objek yang diteliti.

BAB II

Bab II berisi pemikiran dasar dan berbagai teori yang berhubungan dengan topik perancangan yang dibuat. Beberapa contoh teori yang nanti digunakan dalam penelitian ini mencakup teori desain komunikasi visual dan *EGD*.

BAB III

Bab III berisi hasil pengumpulan data dan analisis masalah dari hasil observasi, wawancara dan kuesioner lalu diproses sehingga dapat menghasilkan konsep perancangan.

BAB IV

Bab IV berisi ide perancangan karya yang dibuat seperti konsep media, konsep kreatif, konsep visual, dan konsep komunikasi yang dibuat hingga hasil akhir perancangan.

BAB V

Bab V berisi kesimpulan serta saran terhadap penelitian dan perancangan yang telah dilakukan.