

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

DKI Jakarta merupakan ibu kota Indonesia yang terletak di pesisir barat laut pulau Jawa. Luas total DKI Jakarta adalah sekitar 661,52 kilometer persegi (255,41 mil persegi), dengan jumlah penduduk 10.679.951 jiwa pada tahun 2022. Sebagai ibukota negara, pusat bisnis, politik, dan kebudayaan, DKI Jakarta merupakan kota yang padat penduduk. Jakarta yang biasa disebut dengan kota metropolitan juga memiliki banyak taman kota, guna mereduksi pencemaran udara atau polusi dan berguna sebagai wadah interaksi sosial dengan tujuan membentuk budaya sehat bagi masyarakat sekitar. Menurut Pemprov DKI Jakarta, terdapat 2.556 ruang terbuka hijau yang tersebar di seluruh kota Jakarta dengan rincian terdiri dari 1.446 taman, 969 jalur hijau, dan 50 hutan. Salah satu taman yang menjadi tempat rekreasi warga Jakarta adalah Taman Langsung, yang berlokasi di Jalan Barito, Jakarta Selatan.

Taman Langsung memiliki luas 3,6 hektar yang merupakan salah satu taman terluas di DKI Jakarta. Dahulu, Taman Langsung berfungsi sebagai tempat penampungan bibit tanaman, namun saat ini sudah ditingkatkan fungsinya menjadi area penyuluhan bibit tanaman dan terdapat berbagai macam fasilitas yang dapat digunakan untuk umum seperti *jogging track* sepanjang 750 meter, area bermain anak, area piknik, gedung serbaguna, dan lain-lain. Lokasi taman ini juga berseberangan dengan Taman Ayodya yang luasnya tidak terlalu besar. Lokasi Taman Langsung tertutup oleh Pasar Burung Barito dan perumahan pada Jalan Langsung sehingga banyak masyarakat yang menyebutnya *hidden park*. Dari banyaknya tempat rekreasi ruang terbuka hijau yang ada di Jakarta, Taman Langsung menjadi salah satunya yang menawarkan suasana alam yang hijau dan masih asri di tengah kepadatan Kota Jakarta. Taman Langsung juga menjadi tempat favorit bagi fotografi karena menyajikan spot fotografi yang bagus untuk keperluan *pre-wedding*, berbagai macam acara juga kerap dilaksanakan di taman ini seperti *garden party*, pameran fotografi dan acara festival musik.

Namun permasalahannya, sebagai salah satu taman kota, orientasi dari Taman Langsat tertutup oleh Pasar Burung Barito dan pasar buah-buahan yang terletak di trotoar Taman Langsat sehingga masyarakat kesulitan untuk menemukan Taman Langsat. Masalah selanjutnya, tidak ada plang atau rambu di pintu masuk taman dan tidak ada penunjuk arah mengenai lokasi tempat parkir yang jaraknya lumayan jauh dari pintu masuk taman. *Signage* dan *wayfinding* pada Taman Langsat juga mempunyai kondisi yang sudah memprihatinkan. *Signage* dan *wayfinding* yang ada hanya berisi seputar larangan berjualan, dilarang merusak fasilitas, dan dilarang membuang sampah sembarangan dengan kondisi yang sudah berkarat. Sangat disayangkan jika belum ada *signage* dan *wayfinding* yang layak yang seharusnya dapat memberikan informasi mengenai penunjuk arah kepada pengunjung yang datang sehingga tidak kesulitan untuk menemukan pintu masuk utama dari taman ini. Salah satu pengunjung dengan nama akun Zara menuliskan pendapatnya di *google review* mengenai kondisi *signage* di Taman Langsat. Ia menjelaskan bahwa tidak ada tulisan atau *signage* mengenai larangan membawa hewan peliharaan ke lokasi taman. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya *signage* dan *wayfinding* menjadi masalah utama pada Taman Langsat.

Menurut (Calori dan Eynden, 2015:5) *Environmental Graphic Design* atau biasa disebut dengan EGD merupakan komunikasi grafis tentang informasi yang ditemui di lingkungan. *Environmental Graphic Design* memiliki tiga komponen utama yang berfungsi untuk mengkomunikasikan informasi yang detail mengenai suatu area atau lokasi. Komponen tersebut meliputi *wayfinding*, yang mencakup *signage*, *interpretation*, dan *placemaking*. Ketiga komponen ini saling berkaitan dalam penerapannya. Ada beberapa faktor-faktor ergonomis manusia yang harus diperhatikan untuk membuat *signage* dan *wayfinding* yang baik seperti, *visibility*, *noticeability*, *readability*, *legibility*, dan *proper material* (Abhinav, 2014:14-15).

Berdasarkan fenomena yang terjadi, dapat disimpulkan bahwa Taman Langsat Jakarta Selatan membutuhkan perancangan ulang *Environmental Graphic Design* yang berupa *signage* dan *wayfinding* dengan mengikuti prinsip dan teori desain yang benar. Selain berfungsi sebagai media informasi dan penunjuk arah, *signage* dan *wayfinding* pada Taman Langsat juga berkontribusi dalam memberikan kenyamanan, kemudahan, dan elemen edukasi kepada pengunjung..

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya informasi bagi pengunjung Taman Langsat, seperti *signage* dan *wayfinding* serta informasi mengenai fasilitas dan sejarah taman.
2. *Signage* dan *wayfinding* yang ada di Taman Langsat mempunyai desain yang belum memadai dari segi prinsip-prinsip dan teori desain yang benar.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah utama sebagai berikut:

Bagaimana merancang *Environmental Graphic Design* berupa *signage* dan *wayfinding* yang menarik, efektif, dan efisien dengan mengikuti prinsip dan teori desain yang benar, sehingga menghasilkan kemudahan dan kenyamanan bagi pengunjung Taman Langsat?

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan judul yang dipilih oleh penulis yaitu “Perancangan *Environmental Graphic Design* pada Taman Langsat Jakarta Selatan”, adapun ruang lingkungnya sebagai berikut:

1. Apa (*What*)
Perancangan ulang *Environmental Graphic Design* pada Taman Langsat Jakarta Selatan.
2. Siapa (*Who*)
Target perancangan *Environmental Graphic Design* pelajar, mahasiswa dan pekerja, dengan rentang umur 17-35 tahun.
3. Dimana (*Where*)
Proses pencarian data dan perancangan dilakukan di Kota Jakarta Selatan, dengan pengelola Taman Langsat.
4. Kapan (*When*)
Perancangan akan dilakukan dari bulan Maret 2023.
5. Kenapa (*Why*)

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan kemudahan dan juga kenyamanan bagi pengunjung sebagai media informasi Taman Langsat.

6. Bagaimana (*How*)

Perancangan ini dibatasi pada pembuatan *Environmental Graphic Design* (*signage* dan *wayfinding*) Taman Langsat Jakarta Selatan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah untuk merancang *Environmental Graphic Design* berupa *signage*, dan *wayfinding* yang efektif dan efisien di dalam kawasan Taman Langsat sehingga informasi yang ada dapat disampaikan dan dipahami oleh pengunjung Taman Langsat dan menciptakan kemudahan dan kenyamanan bagi pengunjung.

1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a) Wawancara

Wawancara merupakan interaksi antara dua individu yang bertujuan untuk saling berbagi informasi dan pemikiran melalui rangkaian pertanyaan dan jawaban, dengan tujuan untuk menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam tentang suatu topik tertentu. (Sugiyono, 2016:231). Melakukan tanya jawab dan bertukar informasi kepada pengelola Taman Langsat dan pengunjung.

b) Observasi

Pada dasarnya, observasi adalah metode pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis terhadap elemen-elemen yang terlihat dalam suatu topik fenomena pada objek penelitian. (Widoyoko, 2014:46). Dengan mengumpulkan dokumentasi berupa foto situasi di dalam taman seperti keadaan *signage* dan *wayfinding* dan melakukan peninjauan lapangan.

c) Kuesioner

Angket atau kuesioner adalah metode pengumpulan data yang melibatkan penyediaan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada

responden yang harus dijawab. (Sugiyono, 2017:142). Kuesioner akan dibuat oleh penulis menggunakan *google form* yang akan disebarakan kepada responden yang berdomisili di DKI Jakarta dan sekitarnya.

d) Studi Pustaka

Studi kepustakaan merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan analisis teori melalui penelusuran buku, literatur, sumber catatan, serta berbagai laporan yang relevan dengan topik dan fenomena yang sedang diangkat. (Nazir, 1998:112). Penulis mengumpulkan data-data teoritis yang digunakan sebagai dasar pemikiran dan sumbernya dapat dipertanggungjawabkan. Penulis mempelajari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan *website*.

1.5.2 Metode Analisis Data

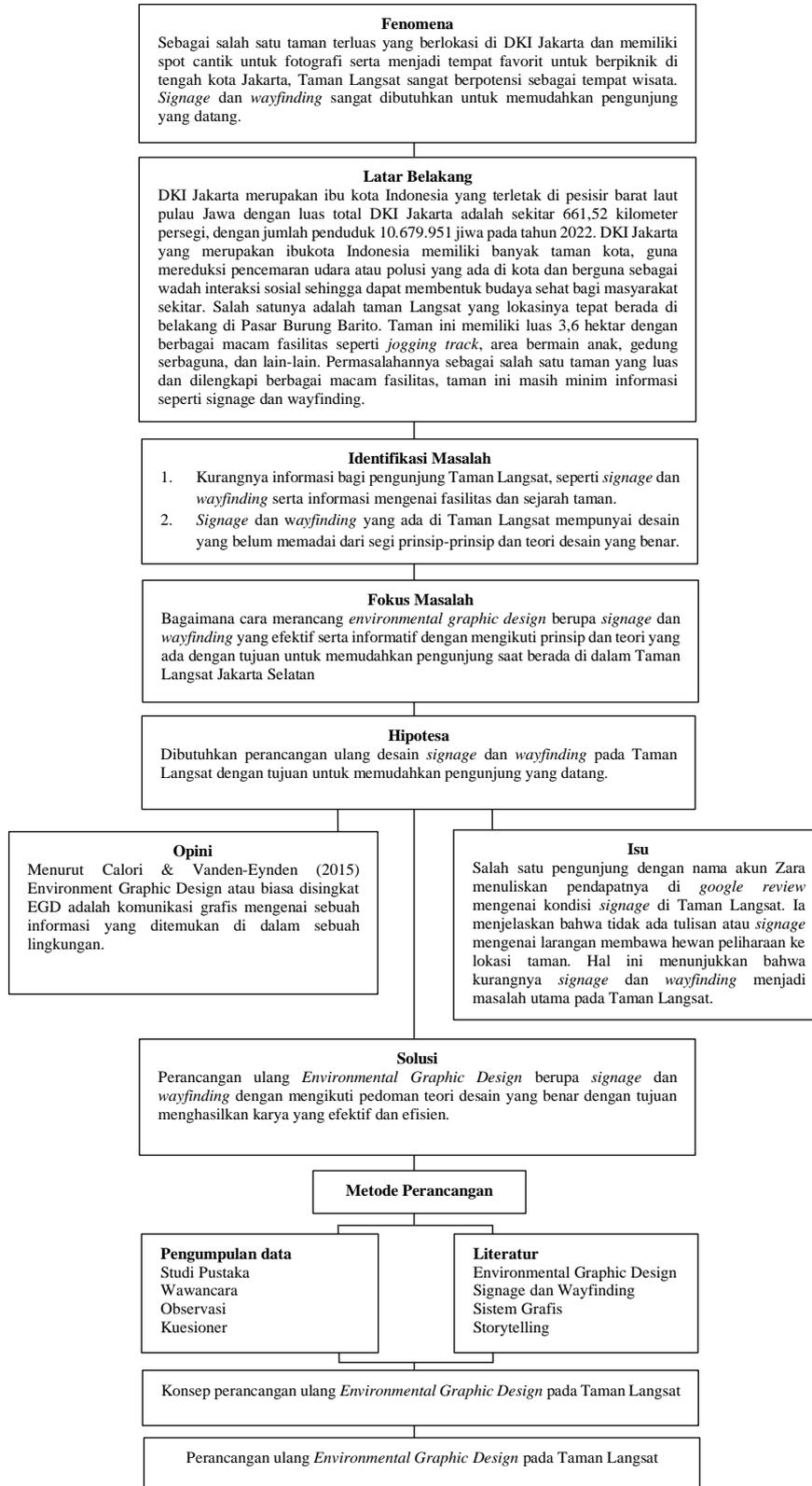
a) Analisis Data Kuesioner

Data hasil kuesioner merupakan hasil perhitungan dari poin-poin variabel objek penelitian. Dari hasil perhitungan dapat dilihat mana unsur yang signifikan kuat dan mana unsur yang lemah. Sajian data ini akan ditampilkan dalam bentuk bagan atau *chart*. (Soewardikoen (2019:99). Penulis melakukan analisis data kuesioner dengan membandingkan data kuesioner.

b) Analisis Matriks

Menurut Soewardikoen (2019:104), analisis matriks terdiri dari kolom dan baris yang membentuk dua dimensi yang berbeda. Fungsinya adalah untuk membandingkan sekumpulan data dan mengambil kesimpulan dari perbandingan tersebut. Matriks membantu mencapai keseimbangan informasi dengan cara menyusun informasi, baik dalam bentuk gambar maupun tulisan, secara sejajar. Penulis melakukan analisis matriks dengan menyejajarkan *signage* dan *wayfinding* yang dikategorikan menurut jenisnya.

1.6 Kerangka Perancangan



Kerangka 1.6 : Kerangka Perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi

1.7 Pembabakan

BAB I: PENDAHULUAN

Memuat informasi mengenai latar belakang dari topik permasalahan, identifikasi masalah, ruang lingkup masalah yang terdiri dari 5W +1H, tujuan perancangan, manfaat perancangan, metode penelitian, kerangka perancangan, dan pembabakan.

BAB II: LANDASAN PEMIKIRAN

Berisi teori-teori sebagai penunjang untuk memecahkan masalah yang telah disampaikan di BAB I. Membahas teori-teori yang relevan dengan topik untuk dijadikan landasan perancangan *Environmental Graphic Design* Taman Langsung.

BAB III: DATA PEMBERI PROYEK, ANALISIS MASALAH, DAN REKOMENDASI

Berisikan hasil data yang diperoleh dari wawancara berbagai narasumber, analisis data matriks perbandingan, dan hasil kesimpulan penelitian yang memuat berbagai macam informasi dari analisis matriks, hasil wawancara, observasi, dan kesimpulan akhir untuk membangun konsep perancangan *Environmental Graphic Design* Taman Langsung.

BAB IV: KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL PERANCANGAN

Memuat konsep perancangan yang di dalamnya memuat konsep kreatif, konsep pesan, konsep visual, konsep media, konsep komunikasi yang menggunakan metode *storytelling* sebagai landasan perancangan dan hasil akhir dari perancangan EGD berupa *signage* dan *wayfinding* serta media pendukung pada Taman Langsung.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Tertulis kesimpulan akhir dan saran mengenai perancangan *Environmental Graphic Design* pada Taman Langsung serta saran untuk penelitian selanjutnya.