

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan bermain merupakan suatu hal yang sangat krusial dalam mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, termasuk dalam proses pembelajaran dan adaptasi terhadap indera yang dimilikinya. Salah satu lingkungan yang dapat menjadi wadah bagi anak-anak untuk bermain adalah area publik, terutama di wilayah perkotaan. Di kota-kota besar, anak-anak seringkali mengalami keterbatasan akses terhadap area bermain yang terbuka. Menurut analisis yang dijelaskan oleh Wonoseputro (2007), ruang terbuka yang seharusnya diperuntukkan bagi aktivitas bermain anak semakin berkurang dan terbatas. Fenomena ini dikarenakan ruang-ruang tersebut telah beralih fungsinya menjadi tempat-tempat rekreasi yang lebih menarik, seperti taman bermain dengan wahana-wahana fantasi, serta juga dipengaruhi oleh maraknya perkembangan teknologi. Kehadiran “*virtual playground*” seperti populernya permainan seperti PlayStation atau permainan virtual lainnya semakin efektif dalam menarik perhatian anak-anak dibandingkan mereka bermain di luar. Sementara itu, penggunaan lahan terbuka di dalam kota dinilai lebih menguntungkan jika diubah menjadi properti komersial yang dijual dan memberikan penghasilan daripada digunakan sebagai tempat bermain bagi anak-anak. Salah satu konsekuensinya adalah hilangnya ruang bermain di kota, yang berdampak pada penurunan interaksi sosial di kalangan anak-anak perkotaan.

Lebih lanjut, Wonoseputro menekankan bahwa para ahli pendidikan berpendapat bahwa selama tahap perkembangan anak, mereka menggali pemahaman tentang dunia sekitarnya melalui proses bermain. Dodd et al., (2022), Profesor Psikologi Anak di University of Exeter melakukan penelitian dengan 2500 orang tua dan anak-anak dengan umur 5 – 11 tahun mengenai pentingnya bermain diluar untuk anak. Hasil studi menyatakan bahwa anak-anak yang sering bermain diluar lebih sehat secara mental, cenderung tidak memiliki gangguan kecemasan atau depresi. Dodd et al., (2022) menyebutkan bahwa kegiatan bermain anak yang positif adalah naluriah, bermanfaat, dan tidak memerlukan keahlian khusus. Ruang terbuka untuk anak bermain diluar sangat bermanfaat bagi kebahagiaan dan kesehatan mental anak. Oleh karena itu, anak-

anak mengamati sekitar mereka sebagai peluang untuk dinikmati dengan cara mereka sendiri. Lingkungan sekitar berfungsi sebagai sumber informasi pembelajaran yang mendukung perspektif berpikir dan kreatifitas anak-anak. Karenanya, ruang perkembangan yang optimal bagi anak adalah yang mampu menghadirkan informasi yang mendukung permainan dan pembelajaran anak dengan sepenuhnya.

Kampung Main Cipulir Jakarta Selatan merupakan suatu tujuan wisata alam yang telah diperkaya dengan fasilitas serta wahana yang memiliki fokus utama untuk mendorong keterampilan motorik, kecerdasan, dan kemandirian bagi para pengunjung, terutama keluarga dan anak-anak. Harapannya, Kampung Main Cipulir dapat menjadi lambang destinasi wisata yang tidak hanya dikenal di kalangan penduduk setempat, tetapi juga di seluruh lapisan masyarakat. Meskipun begitu, Kampung Main Cipulir di Jakarta Selatan tampaknya mengalami kekurangan dalam perencanaan identitas visual yang memadai. Salah satu penyebab kurangnya kesadaran ini dapat dikaitkan dengan pemahaman yang belum optimal mengenai urgensi proses pembuatan logo yang selaras dengan visi, misi, serta ide dari tujuan objek wisata ini, menjadi alat dalam merepresentasikan identitas dan prinsip perusahaan (Anggraini & Nathalia, 2014)

Tidak hanya itu, tampaknya Kampung Main Cipulir juga belum mengimplementasikan sistem signage yang optimal. Pelbagai hal, mulai dari pilihan tata huruf, pemilihan warna, hingga penempatan signage belum sepenuhnya mematuhi tiga prinsip dasar pembuatan signage yang meliputi visibility, legibility, dan juga readability. Selain itu, kurangnya upaya dalam menyajikan informasi kepada para pengunjung mengenai fasilitas dan pilihan wahana yang ada di tempat tersebut juga menjadi permasalahan yang patut diperhatikan (Tinarbuko, 2012). Tidak hanya logo yang berperan sebagai identitas, namun signage juga dapat berfungsi sebagai salah satu elemen pendukung identitas objek wisata (Christianna, 2016). Menghadapi situasi ini, Kampung Main Cipulir perlu mengambil langkah-langkah yang lebih hati-hati dalam menciptakan identitas visual yang kuat dan merentangkannya ke dalam sistem signage yang sesuai dengan standar. Upaya ini menjadi vital dalam memperkuat identitas visual secara keseluruhan dan pada akhirnya membentuk citra yang diinginkan oleh Kampung Main Cipulir.

Dari penjelasan yang telah diberikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa latar belakang permasalahan berasal dari kurangnya kuatnya identitas visual serta kurangnya

penggunaan signage yang tepat di Kawasan Kampung Main Cipulir, yang mengakibatkan kurangnya *awareness* dari pengunjung mengenai keberadaan Kampung Main Cipulir sebagai wisata bermain edukatif. Untuk menyelesaikan permasalahan ini, dilakukan studi untuk merancang identitas visual yang tepat untuk Kampung Main Cipulir yang dapat menggambarkan esensi wisata edukatifnya. Selain itu, penelitian ini juga berupaya untuk mengimplementasikan penggunaan *signage* yang tepat agar dapat memperbaiki persepsi dan pengetahuan pengunjung tentang kawasan wisata ini.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, masalah yang identifikasi masalah adalah:

- a. Kurang kuatnya identitas visual Kampung Main Cipulir sebagai tempat wisata bermain yang edukatif dan kurang tepatnya penggunaan *signage*.
- b. Kurangnya promosi yang baik sehingga tidak banyak orang yang mengetahui keberadaan Kampung Main Cipulir sebagai alternatif wisata edukasi anak.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, rumusan masalahnya adalah:

Bagaimana merancang identitas visual yang kuat pada Kampung Main Cipulir sebagai tempat wisata bermain edukatif dan penggunaan *signage* yang tepat?

1.3 Ruang Lingkup

1. What (Apa)

Perancangan Identitas Visual Kampung Main Cipulir, Jakarta Selatan

2. Who (Siapa)

Target segmentasi dari perancangan ini adalah anak-anak dan remaja yang berpotensi untuk mengunjungi Kampung Main Cipulir.

3. When (Kapan)

Penelitian dan perancangan ini dilakukan pada jangka waktu Maret – Agustus 2023.

4. Why (Mengapa)

Dilakukan untuk memperkuat identitas visual dan meningkatkan *awareness* masyarakat sekitar mengenai keberadaan wisata bermain edukatif Kampung Main Cipulir.

5. Where (Dimana)

Lokasi penelitian dan perancangan berada di Kampung Main Cipulir, Kecamatan Kebayoran Lama, Jakarta Selatan, DKI Jakarta

6. How (Bagaimana)

Merancang identitas visual yang kuat untuk Kampung Main Cipulir sebagai wisata edukasi serta penggunaan *signage* yang tepat.

1.4 Tujuan Perancangan

Berdasarkan dari yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan perancangan identitas visual Kampung Main Cipulir adalah sebagai berikut.

- a. Memperkuat identitas visual dan merancang *signage* yang efektif penggunaannya guna meningkatkan *awareness* masyarakat sekitar mengenai keberadaan Kampung Main Cipulir sebagai wisata bermain edukatif.
- b. Sebagai sarana edukasi dan promosi Kampung Main Cipulir.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Gunawan (2013) menyebutkan bahwa wawancara adalah obrolan yang melibatkan dua orang atau lebih secara langsung dan membahas pada masalah tertentu yang berupa tanya jawab lisan.

b. Observasi

Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Sugiyono (2018), observasi adalah sebuah teknik pengumpulan data yang memiliki perbedaan dengan teknik-teknik lainnya. Observasi memiliki ciri spesifik yakni tidak terbatas pada manusia, namun juga dapat berupa objek-objek alam lainnya. Observasi dilakukan dengan melihat dan meneliti langsung keadaan Kampung Main Cipulir.

1.5.2 Metode Analisis Data

a. Analisis Deskriptif

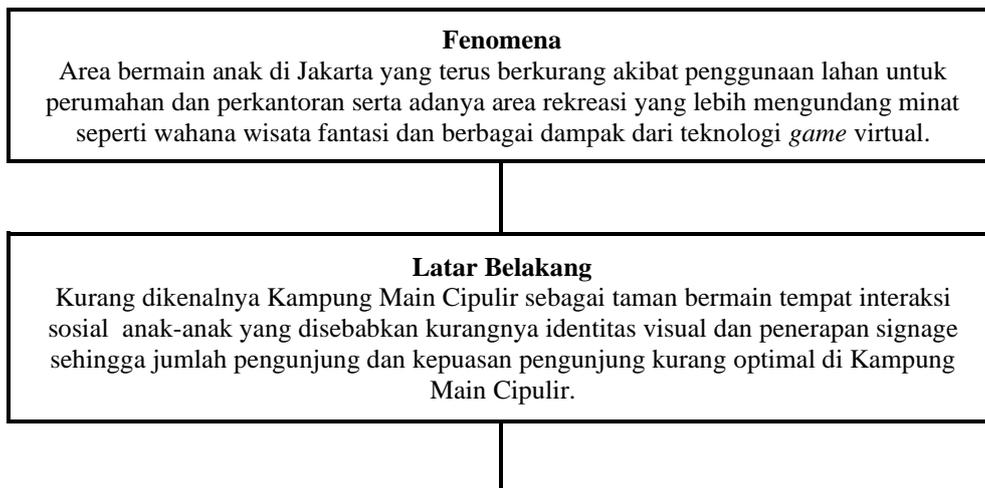
Analisis deskriptif adalah pendekatan dalam metode analisis data yang melibatkan penggambaran atau penjelasan terhadap data yang telah dikumpulkan tanpa melakukan interpretasi atau inferensi yang lebih mendalam. Analisis deskriptif yang dilakukan melalui hasil observasi atau pengumpulan data mengenai Kampung Main Cipulir

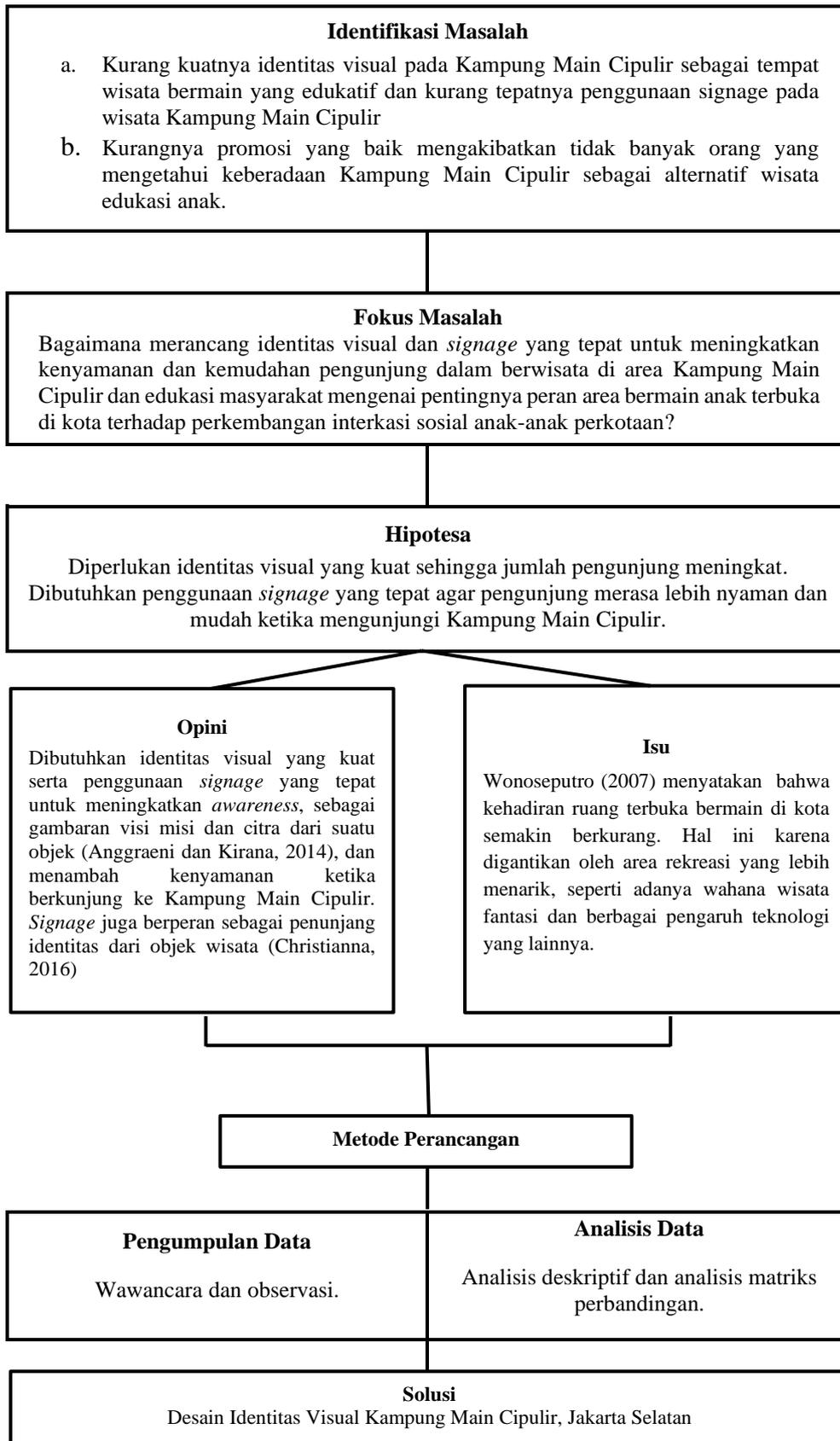
b. Analisis Matriks Perbandingan

Matriks rbandingan merupakan suatu struktur tabel yang melibatkan baris dan kolom, dimana setiap baris dan kolom mewakili dua dimensi yang berbeda, bisa berupa konsep dari kumpulan informasi tertentu. Prinsip dasar matriks ini terletak pada perbandingan objek visual secara sejajar, yang memungkinkan pengamatan perbedaannya dengan lebih jelas (Soewardikoen, 2013). Perbandingan yang dapat dilakukan seperti membandingkan dengan identitas visual lainnya.

1.6 Kerangka Perancangan

Tabel 1.1 Kerangka Perancangan





Sumber: Dokumentasi Pribadi (2023)

1.7 Pembabakan

Pada pembabakan laporan tugas akhir ini, tahapan perancangan akan di bagi kedalam lima bab yang memuat hal-hal sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Memuat informasi tentang latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, dan kerangka perancangan. Bab ini ditutup dengan pembabakan yang menguraikan secara singkat mengenai apa saja isi masing-masing bab.

BAB II Dasar Pemikiran

Berisi teori-teori dan kajian pustaka yang relevan sebagai penunjang untuk memecahkan permasalahan yang telah disampaikan di Bab I.

BAB III Data Dan Analisis Masalah

Bab ini berisikan data-data yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka untuk mendapat kesimpulan analisis masalah.

BAB IV Konsep Dan Hasil Perancangan

Bab ini berisi konsep perancangan yang paling tepat sesuai dengan prinsip dan teori yang sudah dikaji sebelumnya dan hasil dari perancangan berdasarkan konsep yang sudah dijelaskan.

BAB V Kesimpulan

Berisi kesimpulan dari analisis masalah dan hasil perancangan, serta masukkan untuk penelitian dan perancangan selanjutnya.