

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Banjarnegara dikenal sebagai Kabupaten tujuan wisata domestik yang populer di wilayah Barlingmascakeb atau singkatan dari Banjarnegara - Purbalingga - Banyumas - Cilacap - Kebumen, yang merupakan salah satu wilayah metropolitan di provinsi Jawa Tengah, terutama untuk kegiatan rekreasi. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah, pada Agustus 2023 tercatat banyaknya pengunjung wisatawan domestik di Kabupaten Banjarnegara mencapai 1.748.969 orang.

Salah satu tempat yang diminati oleh wisatawan adalah Taman Rekreasi Margasatwa. Taman Rekreasi Margasatwa Serulingmas Banjarnegara merupakan salah satu destinasi wisata yang berada di pusat Kota Banjarnegara, beralamat di Jalan Selamanik No. 35 Kutabanjarnegara, Banjarnegara, Jawa Tengah. TRMS Serulingmas sebelumnya dikelola oleh UPT Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banjarnegara. Pada tahun 2018, berdasarkan Perusahaan Umum Daerah (Perumda) yang selanjutnya diatur pada Peraturan Daerah Nomor 5 tahun 2017 tentang Pendirian Perusahaan Umum Daerah Taman Rekreasi Margasatwa Serulingmas Kabupaten Banjarnegara, kepemilikan TRMS Serulingmas beralih menjadi Badan Usaha Milik Daerah (BUMD) dan berubah nama menjadi Perusahaan Umum Daerah (Perumda) Serulingmas Banjarnegara Interactive Zoo.

Serulingmas Zoo sebagai kawasan konservasi berfungsi sebagai ruang bagi berbagai jenis tumbuhan dan hewan. Kebun binatang ini juga mendukung keanekaragaman hayati dan berkontribusi pada keseimbangan ekosistem, serta menyediakan sumber daya penting untuk spesies yang dilindungi. Serulingmas Banjarnegara Interactive Zoo dilengkapi dengan berbagai macam pilihan destinasi. Mulai dari wahana, satwa, hingga paket wisata. Dengan konsep yang interaktif, Serulingmas tidak hanya menyajikan pengalaman melihat berbagai spesies binatang, tetapi pengunjung juga menghadirkan kesempatan bagi pengunjung untuk berinteraksi langsung dengan binatang, seperti memberi makan gajah dan rusa. Di Serulingmas Zoo terdapat 40 variasi satwa dengan total populasi mencapai

195 ekor. Jenis-jenis satwa tersebut terbagi ke dalam tiga kelas, yaitu aves, mamalia, dan reptil. Selain itu, Serulingmas Banjarnegara Interactive Zoo dilengkapi dengan berbagai macam wahana permainan untuk melengkapi pengalaman liburan pengunjung, termasuk kereta wisata, kereta listrik, sepeda terbang, komedi putar, flying fox anak, mini helikopter, dan area bermain anak. Fasilitas yang tersedia di cukup lengkap, termasuk zona santai untuk bercengkrama bersama keluarga, toilet, mushola, tempat parkir, serta kolam renang.

Lahan yang dimiliki Serulingmas Zoo secara keseluruhan adalah kurang lebih 5.000 m<sup>2</sup> atau 5 ha sehingga berdasarkan penelitian melalui wawancara langsung dengan beberapa pengunjung menunjukkan bahwa dengan kompleks taman yang cukup luas sering kali membuat mereka kesulitan menavigasi area Serulingmas Zoo. Beberapa pengunjung mengeluhkan kurangnya *signage* dan *wayfinding* yang tersedia. Mereka menyatakan bahwa beberapa area memiliki jalan yang sangat licin, sehingga orang yang membawa anak kecil harus ekstra hati-hati, dikarenakan minimnya *signage* dan *wayfinding* di area tersebut. Mereka juga berpendapat bahwa *environmental graphic design* yang ada sekarang masih kurang efektif, mulai dari pemilihan warna, material yang digunakan, jumlah *signage* hingga penempatan *signage*. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya *signage* dan *wayfinding* yang memadai menjadi masalah di Serulingmas Zoo dimana kondisi ini menjadi salah satu faktor penurunan loyalitas pengunjung terhadap Serulingmas Zoo.

Dalam upaya meningkatkan pengunjung, perancangan ulang *environmental graphic design (EGD)* di Serulingmas Interactive Zoo dianggap sebagai langkah yang sangat penting. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah "redesain" berasal dari bahasa Inggris "*redesign*" yang merupakan gabungan dari kata "re" dan "design," yang secara harfiah berarti mendesain ulang atau merancang kembali produk yang sudah ada. Vista et al. (2022) menjelaskan bahwa perancangan ulang adalah proses yang bertujuan untuk memperbarui dan menyegarkan identitas suatu merek atau produk agar tetap bersaing dengan baik.

*Environmental graphic design* adalah disiplin desain yang berfokus pada pembuatan elemen visual dengan tujuan memberikan informasi, arahan, dan mempengaruhi perilaku pengunjung di area tersebut. Menurut (Calori dan Eynden,

2015:5), *environmental graphic design* adalah komunikasi grafis mengenai informasi yang ditemukan di suatu lingkungan.

Tidak hanya itu, dengan adanya perancangan *environmental graphic design* yang baru dapat memberikan kenyamanan dan meningkatkan pengalaman pengunjung serta memberi warna baru bagi Serulingmas Zoo serta akan lebih menegaskan identitasnya sebagai tempat wisata yang tidak hanya mengedukasi dan interaktif tetapi juga mengedepankan konservasi. Dengan demikian, hal ini dapat menarik perhatian lebih banyak pengunjung dan turut mendukung upaya Serulingmas Zoo dalam memperluas kesadaran akan pentingnya pelestarian lingkungan dan konservasi.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang tertulis diatas, penulis menyimpulkan beberapa permasalahan yang terjadi di Serulingmas Banjarnegara Interactive Zoo, yakni :

1. Implementasi *environmental graphic design* yang ada di Serulingmas Zoo belum maksimal.
2. Kurangnya *environmental graphic design* seperti *signage* dan *wayfinding* yang efektif.
3. Membutuhkan konsep baru untuk menaikkan kembali minat wisatawan untuk berkunjung ke Serulingmas Banjarnegara Interactive Zoo.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

“Bagaimana merancang ulang *environmental graphic design* untuk Serulingmas Banjarnegara Interactive Zoo yang sesuai dengan segmentasinya sehingga dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang terjadi?”

## **1.4 Ruang Lingkup**

Penelitian ini akan berfokus kepada beberapa aspek sebagai batasan, sebagai berikut :

1. Apa (What) : Penelitian ini akan berfokus pada *redesign environmental graphic design* yang berfungsi untuk menginformasikan, memandu,

dan mempengaruhi perilaku pengunjung Serulingmas Banjarnegara Interactive Zoo. Adapun termasuk didalamnya perancangan media utama yaitu *signage* dan *wayfinding*, serta media pendukung yaitu desain merchandise, poster dan maskot Serulingmas Banjarnegara Interactive Zoo sebagai bentuk pendekatan pada pengunjung dalam penyampaian informasi.

2. Siapa (*Who*) : Perancangan ulang ini difokuskan untuk menjangkau seluruh pengunjung Serulingmas Banjarnegara Interactive Zoo, dari berbagai daerah dan latar belakang ekonomi. Segmentasi utamanya adalah keluarga, terutama yang memiliki anak-anak berusia 5 hingga 12 tahun, serta orang dewasa berusia 25 hingga 45 tahun. Kelompok usia ini dipilih karena mereka cenderung memiliki minat besar dalam mengunjungi destinasi wisata yang edukatif dan interaktif seperti kebun binatang.
3. Dimana (*Where*) : Penulisan penelitian dan perancangan dilakukan di Bandung. Dan objek penelitian yang dijadikan studi kasus adalah Serulingmas Banjarnegara Interactive Zoo yang beralamat di Jalan Selamanik No. 35 Kutabanjarnegara, Banjarnegara, Jawa Tengah.
4. Kapan (*When*) : Lama waktu penelitian yaitu Maret 2024 - Mei 2024.
5. Kenapa (*Why*) : Perancangan ulang *environmental graphic design* di Serulingmas Banjarnegara Interactive Zoo ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi permasalahan yang terjadi.
6. Bagaimana (*How*) : *Redesign* media visual berupa *environmental graphic design* dengan Serulingmas Banjarnegara Interactive Zoo sebagai objek penelitian.

### **1.5 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari *redesign environmental graphic design* Serulingmas Zoo adalah :

1. Menciptakan desain *environmental graphic design* yang sesuai dengan segmentasi pengunjungnya.
2. Meningkatkan pengalaman pengunjung.

3. Memperkuat identitas dan daya tarik Serulingmas Banjarnegara Interactive Zoo.

## **1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis**

Berikut beberapa metode yang penulis gunakan dalam pengerjaan tugas akhir, yaitu:

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **A. Primer**

##### **1. Wawancara**

Dari wawancara dengan beberapa narasumber, yaitu pihak Serulingmas Zoo (HR), pengunjung, dan desainer grafis, diperoleh informasi yang berharga untuk merancang ulang environmental graphic design Serulingmas Zoo yang dapat menarik lebih banyak pengunjung dan meningkatkan pengalaman mereka, serta mencerminkan identitas dan tujuan zoo dengan lebih baik. Saat wawancara dengan pengunjung, penulis mendapatkan masukan tentang pengalaman mereka selama berkunjung, kesan mereka terhadap desain signage dan piktogram, kemudahan navigasi di area kebun binatang, serta kepuasan mereka terhadap fasilitas yang disediakan. Pada hakikatnya wawancara merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang sebuah isu atau tema yang diangkat dalam penelitian. Atau, merupakan proses pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang telah diperoleh lewat teknik yang lain sebelumnya (Saputra et al., 2023). Karena merupakan proses pembuktian, maka bisa saja hasil wawancara sesuai atau berbeda dengan informasi yang telah diperoleh sebelumnya. Agar wawancara efektif, maka terdapat berapa tahapan yang harus dilalui, yakni ; 1). mengenalkan diri, 2). menjelaskan maksud kedatangan, 3). menjelaskan materi wawancara, dan 4). mengajukan pertanyaan (Yunus, 2010).

## **2. Kuesioner**

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Tipe pertanyaan dalam angket dibagi menjadi dua, yaitu: terbuka dan tertutup. Pertanyaan terbuka adalah pertanyaan yang mengharapkan responden untuk menuliskan jawabannya berbentuk uraian tentang sesuatu hal. Sebaliknya pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia (Sugiyono, 2013). Dengan menggunakan teknik kuesioner, peneliti memberikan pertanyaan kepada responden yang terdiri dari beberapa kelompok, termasuk pengunjung Serulingmas Zoo, serta masyarakat sekitar atau calon pengunjung. Melalui kuesioner ini, peneliti berusaha mengumpulkan data dan pandangan yang beragam terkait dengan efektivitas, pengalaman, serta harapan terhadap environmental graphic design di Serulingmas Zoo. Respon yang diberikan oleh para partisipan akan digunakan untuk menganalisis dan merancang ulang desain yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi mereka.

## **3. Observasi**

Observasi hakikatnya merupakan kegiatan dengan menggunakan panca indera, bisa penglihatan, penciuman, pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu, dan perasaan emosi seseorang (Hardani et al., 2020). Pada metode observasi, penulis melakukan penelitian secara langsung dengan berkunjung ke Serulingmas Zoo yang

beralamat di Jalan Selamanik No. 35 Kutabanjarnegara, Banjarnegara, Jawa Tengah.

#### **4. Dokumentasi**

Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengambilan gambar/foto ketika observasi, dan wawancara (Emzir, 2014). Teknik dokumentasi di Serulingmas Zoo digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati dan mencatat berbagai elemen yang ada di lokasi, termasuk signage, piktogram, wayfinding, dan elemen desain lainnya yang telah diterapkan. Peneliti mendokumentasikan kondisi fisik, tata letak, serta penggunaan material dan warna dalam desain, serta mencatat bagaimana pengunjung berinteraksi dengan elemen-elemen tersebut. Selain itu, teknik dokumentasi juga mencakup pengumpulan data dari arsip, dan dokumen terkait yang dimiliki oleh pihak Serulingmas Zoo, yang dapat memberikan gambaran lebih rinci mengenai perkembangan desain yang telah digunakan.

#### **B. Sekunder**

- **Studi Pustaka Cetak**

Studi pustaka cetak adalah tindakan menghimpun dan mempelajari jurnal-jurnal serta buku-buku yang berkaitan dan relevan untuk dijalankan sebagai suatu upaya guna mendukung dan membentuk dasar konsep dalam penelitian (Fiantik et al., 2022). Dalam studi pustaka cetak, penulis mengacu pada buku "A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems: Signage and Wayfinding" yang ditulis oleh Calori dan Vanden-Eynden (2015).

- **Studi Pustaka Digital**

Studi pustaka digital yang digunakan oleh penulis mencakup berbagai sumber online, termasuk artikel, jurnal, dan publikasi digital yang relevan dengan topik penelitian. Penulis merujuk pada materi-materi ini untuk mendapatkan informasi terkini dan

mendalam yang tidak tersedia dalam bentuk cetak. Studi pustaka digital adalah metode yang digunakan dalam menghimpun data guna melengkapi informasi yang masih belum cukup dari hasil observasi langsung atau sebagai penambahan referensi bagi peneliti (Saputra et al., 2023).

## **1.6.2 Metode Analisis Data**

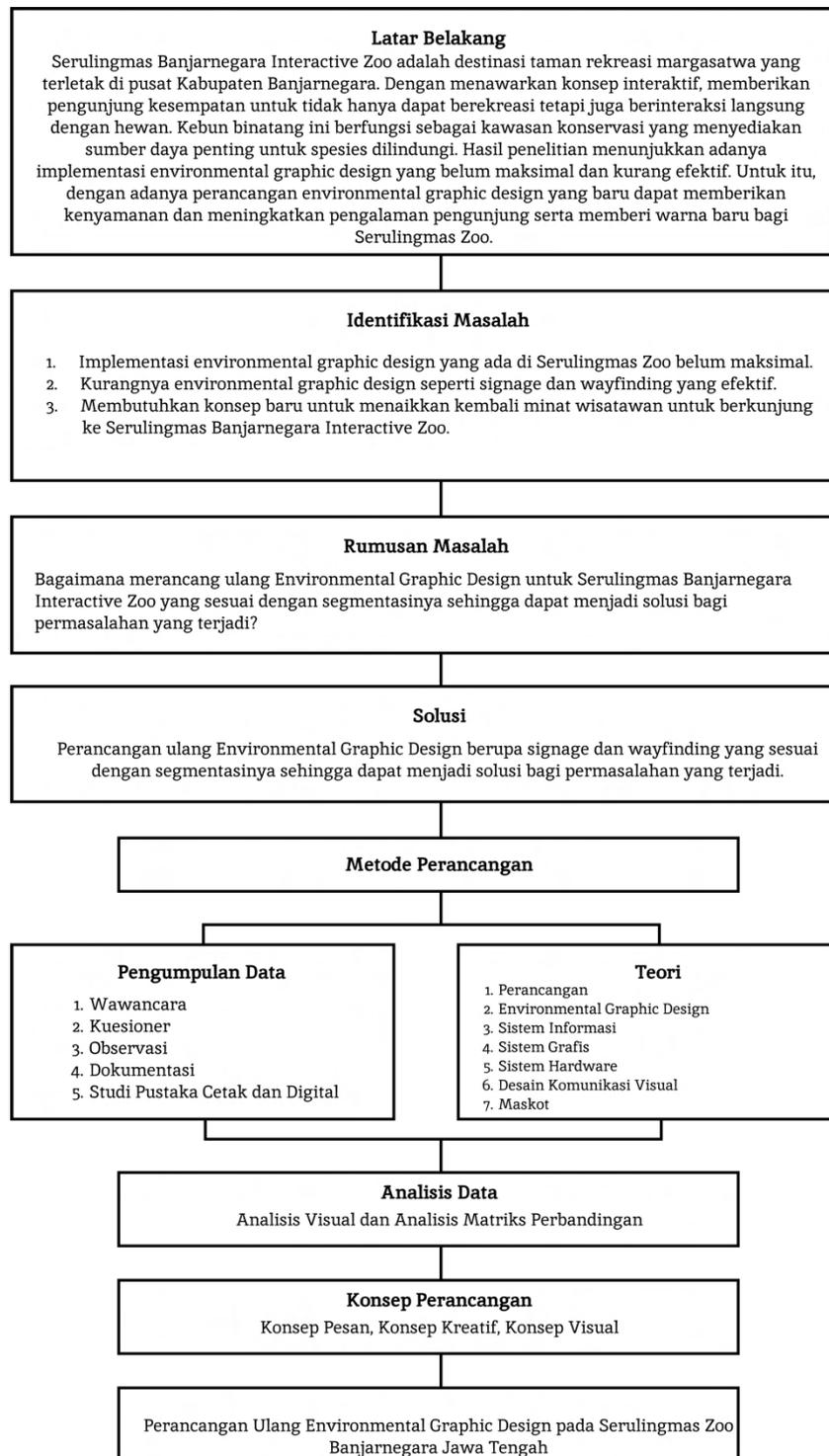
### **A. Analisis Visual**

Analisis visual adalah analisis setiap data dengan menggunakan bentuk penelitian yang sudah ditentukan lalu memberikan kesimpulan dari analisis visual dan membuat penjabaran mengenai hasil dari analisis visual, serta mengambil beberapa kecocokan dari teori narasumber ahli (Emzir, 2014). Analisis visual yang dianalisis oleh penulis mencakup komponen warna, tipografi, icon/pictogram, penempatan, ukuran, dan visibilitas.

### **B. Analisis Matriks Perbandingan**

Analisis matriks perbandingan adalah metode evaluasi yang digunakan untuk membandingkan berbagai elemen atau aspek tertentu di antara beberapa objek seperti perusahaan, produk, atau layanan. Dalam konteks kebun binatang atau taman wisata, analisis ini digunakan untuk membandingkan berbagai faktor penting, seperti signage, branding, fasilitas, dan aksesibilitas, di antara pesaing yang ada. Metode ini melibatkan pembuatan matriks di mana setiap elemen yang akan dianalisis ditempatkan dalam kolom atau baris, kemudian dibandingkan secara sistematis berdasarkan kriteria tertentu. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam berbagai aspek yang relevan. Hasil dari analisis ini digunakan untuk menentukan strategi peningkatan, inovasi, dan kompetitif yang dapat diimplementasikan untuk mencapai keunggulan dalam pasar atau industri yang bersangkutan.

## 1.7 Kerangka Perancangan



Tabel 1.1 Kerangka Perancangan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## **1.8 Pembabakan**

Pembabakan yang akan ditulis pada Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi penjelasan yang menjadi pengantar untuk memahami isi laporan, seperti latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka pemikiran dan pembabakan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Umumnya berisi penjelasan teori-teori atau hasil riset terdahulu yang relevan dengan judul atau topik penelitian yang dijadikan sebagai acuan. Landasan teori yang digunakan meliputi teori perancangan, teori *environmental graphic design*, teori desain komunikasi visual, dan teori maskot.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS**

Menyajikan pembahasan dari hasil pencarian data atau temuan dalam riset, analisis data dan pembahasannya sebagai validitas laporan. Adapun data yang didapatkan yaitu data hasil wawancara, kuesioner, observasi, dokumentasi, studi pustaka dan analisis visual.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Berisikan penjelasan mengenai konsep yang telah ditentukan, yaitu konsep pesan, konsep visual, konsep media yang sesuai dengan hasil analisis dan dilengkapi dengan hasil perancangan.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan mengenai laporan penelitian serta saran yang berkaitan dengan penulisan laporan penelitian.