

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Desain Grafis merupakan cabang seni dari Desain yang dalam proses pembuatannya memiliki beberapa elemen desain grafis. Menurut Danton Sihombing (2015), “Desain Grafis adalah mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, simbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar, baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi”. Dalam dunia desain hal seperti simbol, marka, dan tanda biasa disebut dengan *Environmental Graphic Design* (EGD) atau Desain Grafis Lingkungan.

Pada zaman dahulu, sistem yang menyerupai Desain Grafis Lingkungan sudah sempat digunakan, namun dengan teknik yang berbeda dimana pada saat itu masih belum ada media yang mendukung. Sebelum kertas diciptakan, manusia sudah membuat tanda pada objek-objek yang ada di lingkungan sekitar mereka, seperti dinding-dinding pada goa. Tujuan manusia pada zaman itu dalam membuat tanda ini adalah untuk menyampaikan informasi visual yang dimana akan menjadi sarana komunikasi yang ada di tengah-tengah rakyat yang ada pada masa itu, dijelaskan oleh Chris (2007:2). Sehingga EGD dapat disimpulkan sebagai sarana komunikasi informasi secara visual yang sering digunakan di lingkungan publik dengan memanfaatkan visual yang sederhana tetapi mudah dimengerti.

Di era yang modern ini, manusia semakin menjadi makhluk yang lebih suka dan mementingkan visual karena mudah untuk dipahami hanya melalui indera penglihatan, serta teks yang ringkas karena lebih efisien untuk dibaca. Tak jarang, dalam desain yang ada disekitar lingkungan maupun dunia digital sudah menerapkan simbol atau tanda-tanda sederhana yang dapat mewakili ringkasan dari informasi atau penjelasan yang panjang. Sehingga dapat sangat membantu manusia dalam menangkap informasi atau penjelasan dengan waktu yang singkat, ini menguntungkan karena meningkatkan efisiensi. Simbol dan tanda-tanda ini disebut EGD atau Desain Grafis Lingkungan.

Penggunaan EGD dapat memudahkan dan menyajikan secara ringkas informasi yang terlalu panjang, sehingga dengan adanya EGD dapat mengatur alur suatu lokasi atau kota. Semakin berkembangnya teknologi, kebutuhan EGD juga ikut bertambah, tak hanya digunakan pada suatu lokasi atau kota, namun juga pada dunia digital seperti sosial media, berita, peta, dll. EGD juga dapat menambah citra bagi suatu kawasan, lokasi, atau kota karena dalam implementasinya dapat menunjukkan identitas dari subjek tertentu.

Kenjeran Park Surabaya atau sering disingkat dengan Kenpark Surabaya bukan merupakan tempat wisata baru. Kenpark Surabaya memiliki kawasan pantai yang telah dibuka secara umum sejak 1995 dan merupakan satu-satunya wisata pantai yang ada di Surabaya. Pada masa itu pengelolaan Kenpark Surabaya sudah berjalan, namun masih belum maksimal dan terstruktur secara detail, sehingga fasilitas atau hal-hal pendukung di dalam Kenpark Surabaya juga belum lengkap. Dulunya Kenpark Surabaya tidak banyak dikenal oleh masyarakat luas, bisa dibilang kawasan ini juga termasuk tempat wisata yang sepi dan kumuh. Dengan adanya perbaikan, sekarang Kenpark Surabaya sudah menjadi lebih membaik dalam hal penampilan, yang mana terlihat menjadi lebih rapi dan bersih. Beberapa kawasan di dalam Kenpark Surabaya juga dibenahi menjadi lebih indah, namun dalam hal perbaikan ini masih belum sempurna karena kurang menunjukkan identitas Kenpark Surabaya, seperti EGD yang masih kurang mendukung dan menunjukkan identitas Kenpark Surabaya dan juga material yang tidak awet atau desain yang kurang layak untuk tempat wisata yang besar dan populer di Surabaya.



Gambar 1.1 Pintu masuk Kenpark Surabaya tahun 2011

(Sumber : https://surabayastory.files.wordpress.com/2011/07/100_3369.jpg - diakses tanggal 14 Oktober 2022)

Pada gambar 1.1 merupakan foto pintu masuk Kenpark Surabaya pada tahun 2011. Terlihat pintu masuk yang dominan dengan warna dingin seperti warna ungu, dan biru dengan tiang lampu yang berada didepan pintu masuk. Jalan disekitar pintu masuk juga belum terlihat bersih karena masih ada rumput-rumput liar yang nantinya masih tumbuh lagi, batu-batuan yang cukup besar, dan jalan yang belum rata.



Gambar 1.2 Pintu masuk Kenpark Surabaya tahun 2014

(Sumber : <https://pesonawisatasurabaya.files.wordpress.com/2016/06/wp-1465271311873.jpeg?w=593> - diakses tanggal 14 Oktober 2022)

Pada gambar 1.2 menunjukkan pintu masuk Kenpark Surabaya pada tahun 2014. Terlihat beberapa perubahan, seperti warna cat, terowongan yang lebih besar, dan tiang lampu yang sudah dihilangkan sehingga membuat tampilan terlihat lebih luas. Jalan terlihat lebih rata dan bersih dari keadaan sebelumnya.



Gambar 1.3 Kya-Kya di Kenpark Surabaya

(Sumber : <https://m5.gs/bGtWMn> - diakses tanggal 14 Oktober 2022)

Kondisi Kya-Kya di Kenpark Surabaya yang di sekitarnya dipenuhi dengan daun-daun kering, dan pohon yang gundul. Disekitar Kya-Kya tidak ada EGD apapun yang menyampaikan informasi atau peringatan lainnya, sehingga membuat pengunjung bingung.



Gambar 1.4 Locket Kenpark Surabaya
(Sumber : dokumen pribadi)

Di loket Kenpark Surabaya terlihat beberapa EGD yang diimplementasikan dalam bentuk banner. Dengan visualisasi EGD dominan berwarna dasar biru dan tipografi yang semua teksnya menggunakan huruf kapital. Adapula beberapa EGD yang menggunakan material lembaran kayu (triplek) dan hanya disandarkan didinding.



Gambar 1.5 EGD di kawasan Kenpark Surabaya
(Sumber : dokumen pribadi)

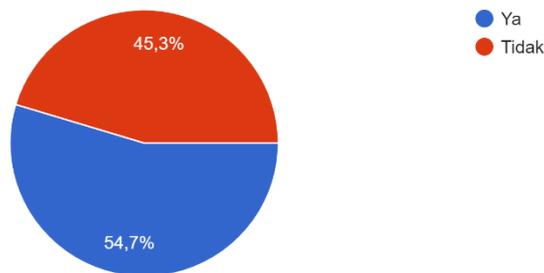
Potret EGD lainnya yang ada di dalam Kenpark Surabaya. EGD divisualisasikan dengan dominan berwarna dasar hijau, berbeda dengan EGD sebelumnya yang berwarna biru. Terlihat dua EGD yang menggunakan font berbeda dengan penggunaan huruf kapital yang berbeda pula. Tidak seperti EGD sebelumnya, disini material menggunakan plang atau seng besi.



Gambar 1.6 EGD di kawasan Kenpark Surabaya
(Sumber : dokumen pribadi)

EGD lainnya yang ada di dalam Kenpark Surabaya. Divisualisasikan dengan warna dasar putih dan teks berwarna biru. Tipografi yang digunakan bukanlah font yang sudah ada, melainkan teks yang ditulis manual dengan tangan. Gaya anak panah yang digunakan juga berbeda dengan anak panah yang ada pada EGD sebelumnya.

Apakah Anda merasa sulit saat ingin menemukan wahana lain di dalam Kenjeran Park Surabaya?
75 jawaban

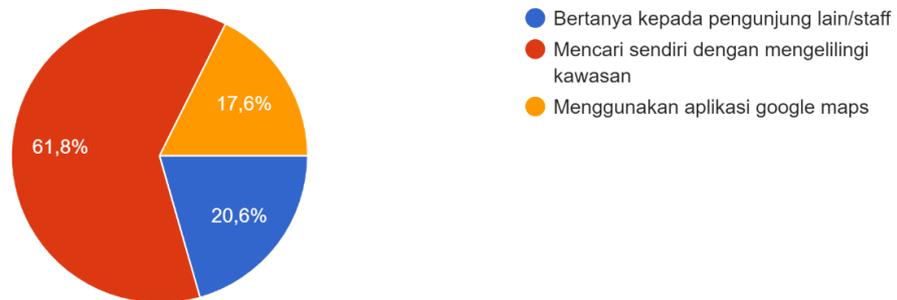


Gambar 1.7 Hasil Kuesioner
(Sumber : dokumen pribadi)

Berdasarkan kuesioner yang sudah disebarakan kepada 75 responden yang sebelumnya sudah mengetahui Kenpark Surabaya, 54,7% responden masih merasa kesulitan saat ingin menemukan zona atau wahana lain di dalam Kenpark Surabaya, dan 45,3% responden tidak merasa kesulitan dalam hal ini. 45,3% yang mempresentasikan 34 responden menggunakan beberapa cara sebagai berikut untuk menemukan suatu wahana tersebut.

Bagaimana cara Anda menemukan wahana-wahana tersebut pada saat itu?

34 jawaban



Gambar 1.8 Hasil Kuesioner
(Sumber : dokumen pribadi)

Dengan pertanyaan “Bagaimana cara Anda menemukan wahana-wahana tersebut pada saat itu?” menghasilkan jawaban sebagai berikut:

- 61,8% = 21 responden mencari sendiri dengan mengelilingi kawasan Kenpark Surabaya
- 20,6% = 7 responden bertanya kepada pengunjung lain atau staff
- 17,6% = 6 responden memilih menggunakan aplikasi peta digital seperti *google maps*

Dalam diagram ini dapat disimpulkan bahwa responden yang tidak merasa kesulitan saat ingin mencari wahana lain di Kenpark Surabaya, ternyata masih banyak yang menggunakan cara kurang efisien, seperti mengelilingi kawasan Kenpark Surabaya. Sedangkan 54,7% yang mempresentasikan 41 responden lainnya yang merasa kesulitan saat ingin menemukan wahana yang ada di dalam Kenpark Surabaya, memberikan beberapa cara yang mereka lakukan, yaitu sebagai berikut:

- 14 responden mencari sendiri dengan mengelilingi kawasan Kenpark Surabaya
- 10 responden bertanya kepada pengunjung lain atau staff
- 11 responden memilih menggunakan aplikasi peta digital seperti *google maps*
- 6 responden menjawab “tidak tahu”, sehingga jawaban seperti ini tidak bisa dimasukkan ke kategori yang lain

Jawaban diatas telah diringkas dan dikelompokkan, karena dalam pertanyaan ini penulis menggunakan opsi jawaban singkat agar responden tidak terpaku dengan pilihan

jawaban yang sudah ada jika menggunakan opsi pilihan ganda, sehingga responden dapat mengisi sendiri sesuai dengan apa yang mereka alami.

Seperti dalam Perancangan *Environmental Graphic Design* Pada Desa Wisata Laksamana Kabupaten Bandung yang telah berhasil dilakukan dan diselesaikan, tempat wisata hendaknya dibangun dan dikembangkan dengan mempertimbangkan 4 (empat) aspek utama, yaitu aksesibilitas, amenitas (kenyamanan), atraktor (daya tarik), dan pelayanan (*ancillary services*). (Anggoro, dkk,2021). Aksesibilitas sangat berpengaruh dalam sebuah destinasi wisata sebagai kemudahan dalam mengeksplorasi kawasan wisata. Bukan hanya tentang sarana dan prasarana fisik, aksesibilitas juga dapat berupa sarana informasi yang dapat menjelaskan isi dalam suatu destinasi. Adanya sarana informasi dapat mendukung promosi dan penguatan kapasitas sebagai tempat wisata.

Dalam tugas akhir ini dimaksudkan untuk merancang EGD untuk Kenpark Surabaya. Perancangan akan mengikuti proses perancangan EGD yang sesungguhnya dengan mengikuti unsur, prinsip, dan elemen desain grafis. Pada perancangan EGD juga memvisualkan identitas dari Kenpark Surabaya agar dapat meningkatkan citra sebagai tempat wisata yang layak dan terstruktur. Adanya EGD yang mendukung dan layak, akan mengurangi permasalahan yang menjadi kebingungan bagi pengunjung Kenpark Surabaya. Adanya hal-hal ini, juga dapat meningkatkan efisiensi waktu maupun tenaga pengunjung. EGD dapat memudahkan saat berkunjung ke Kenpark Surabaya tanpa harus bersusah payah berputar mengelilingi kawasan, mencari orang lain untuk bertanya, maupun mencarinya di aplikasi peta digital.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Berdasarkan kuesioner dari 75 responden bahwa 54,7% mengatakan sulit saat ingin menemukan wahana lain dalam Kenpark Surabaya
2. Kesulitan yang menjadi kebingungan bagi pengunjung dapat mengurangi intensitas kunjungan karena petunjuk arah yang kurang informatif, karena dari 45,3% responden yang tidak merasakan kesulitan ternyata menggunakan cara-cara yang sama seperti seperti yang dilakukan oleh responden yang merasa kesulitan, diantaranya 61,8% orang mencari sendiri dengan mengelilingi kawasan, 20,6% orang bertanya kepada pengunjung lain atau staff, 17,6% orang menggunakan aplikasi peta digital untuk menemukan lokasi lain di dalam Kenpark Surabaya

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas didapatkan rumusan masalah, yaitu “Bagaimana merancang EGD yang informatif dan memperlihatkan karakter khas sebagai identitas Kenpark Surabaya?”

1.4 Tujuan Perancangan

- Memperbaiki EGD Kenpark Surabaya yang sudah ada agar lebih informatif
- Menambahkan karakter visual khas Kenpark Surabaya ke dalam EGD sebagai upaya memperkuat identitas visual Kenpark Surabaya dimata pengunjung

1.5 Manfaat Perancangan

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi pengunjung maupun pihak Kenpark Surabaya, antara lain:

- Memberikan informasi yang akurat bagi pengunjung sehingga dapat dengan mudah menemukan sesuatu yang menjadi tujuan
- Dapat menciptakan mobilitas kegiatan dan alur perjalanan yang terarah sehingga menjadikan kondisi didalam Kenpark Surabaya kondusif
- Sebagai salah satu upaya *branding* Kenpark Surabaya dengan memberikan sarana yang informatif, menarik, dan estetis sehingga dapat meningkatkan penilaian positif dan menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung
- Dapat menjadi salah satu bentuk pendukung dalam promosi dan penguatan kapasitas sebagai tempat wisata yang ideal dan berkarakter