

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman yang saat ini diiringi dengan kemajuan perkembangan ilmu dan teknologi dari waktu ke waktu yang membawa masyarakat ke dalam era modernisasi dan globalisasi. Era modernisasi dan globalisasi ini sangat membawa pengaruh besar dalam kehidupan masyarakat terutama pada kehidupan sandang dan pangan yang melekat dalam kehidupan sehari-harinya. Terutama dalam bidang fashion, yang kini hampir semua kalangan masyarakat khususnya di Indonesia yang hidup dalam era modern ini sangat membutuhkan kebutuhan fashion untuk menciptakan ciri khas gaya trend fashionnya agar menarik dalam kehidupan pribadinya. Masyarakat kini memiliki gaya fashion berbagai macam gaya sesuai dengan trend yang diikuti saat ini dan bersifat luas tanpa ada keterbatasan persepsi gaya yang ditentukan.

Fashion merupakan sebuah kebutuhan yang selalu melekat dalam kehidupan manusia yang berwujud pakaian yang akan digunakan terus menerus dalam kehidupan sehari-harinya dengan fungsi untuk menutup dan melindungi tubuh dari manusia. Hal tersebut juga mencerminkan sebuah kehidupan jati diri seseorang manusia yang menjadikan suatu gaya hidup dalam perkembangan zaman saat ini dengan status trend sosial yang beragam. Indonesia sendiri dalam bidang fashion bisa dikatakan sangat berkembang dan

mengikuti gaya trend yang sekarang ada dengan era serba praktis dan mudah untuk didapat. Tingkat perekonomian saat ini juga meningkat pesat dan memegang erat peran penting dalam menjalankan bisnis khususnya pada bidang fashion. Bisnis di Indonesia dalam bidang fashion juga menjadikan identitas gaya fashion dengan nilai ciri khas khusus seperti fashion dari pakaian batik.

Wilayah pulau Jawa di Indonesia yang saat ini dikenal kental dengan pakaian batik yang merupakan salah satu hasil kreativitas buatan asli dari tangan masyarakat yang diwujudkan dalam bentuk kain atau pakaian tradisional di tanah air ini. Batik yang dulunya hanya sekedar kain yang berwujud pakaian yang bercorak beragam motif yang dipakai dalam acara adat tradisional yang dikenakan oleh golongan orang tua saja, namun kini pada masa era modern gaya batik memiliki perubahan bentuk dan gaya yang berkembang menjadi pakaian yang trend dan elegan yang mempunyai nilai dengan ciri khas tersendiri dan hampir semua kalangan mulai dari anak kecil hingga anak muda juga mengenakan batik dalam berbagai acara maupun kegiatan yang berlangsung ada. Salah satu berbagai kota di wilayah Jawa yang banyak memproduksi kain atau pakaian batik dari hasil karya asli kreativitas masyarakat adalah kota Solo.

Kota Solo merupakan kota yang identik kuat dan kental dengan budaya serta kerajinan kreativitas yang menonjolkan beragam ciri khas budaya asli khususnya pada pusat produksi kain atau pakaian tradisional batik, sehingga sangatlah tidak asing bagi telinga masyarakat yang mendengar dengan kata

kota Solo. Bidang usaha khususnya di bidang fashion batik hampir semua yang berada di kota Solo mayoritas banyak yang membuka peluang usaha dengan membuka butik untuk meningkatkan perekonomiannya untuk mencukupi kehidupannya. Butik-butik yang berada di kota Solo dijadikan peluang usaha yang menjanjikan sebaik mungkin agar dapat dikenal masyarakat dan mampu bersaing di pasaran untuk menjadi nomor satu. Dari sekian banyaknya bidang usaha fashion batik atau butik yang ada di kota Solo ini yang ikut berpartisipasi berperan aktif dalam membangun perekonomian dengan menonjolkan nilai kualitas ciri khas yang ada agar mampu bersaing untuk meningkatkan ekonominya yaitu bernama butik Widiana Batik Solo.

Widiana Batik Solo merupakan salah satu dari sekian banyaknya bidang usaha butik yang berada di Solo yang memproduksi pakaian kain batik mulai dari bahan sampai berwujud berupa pakaian batik yang mempunyai model motif yang beragam dengan kualitas ciri khas terbaiknya yang bersifat modern dan unik dengan menggunakan ukuran standar mode. Widiana Batik Solo menyediakan berbagai jenis bahan kain batik dari beragam corak motif yang berbeda-beda serta unik, tak hanya itu juga butik ini juga menyediakan pakaian batik jadi dengan nilai ciri khas yang ada yang sebanding dengan harga yang sudah ditentukan dengan kualitas yang dimiliki. Butik Widiana Batik Solo ini melayani berbagai jenis batik meliputi batik cap, batik tulis, batik printing, dan batik kombinasi. Tak hanya itu juga Widiana Batik Solo juga melayani pesanan mulai dari seragam kantor, seragam sekolah, seragam manten, seragam arisan, seragam organisasi, dan lain-lain. Butik Widiana Batik

Solo ini memiliki harga yang terjangkau tidak terlalu murah ataupun mahal setara dengan kualitas dan hasil jadinya. Widianita Batik Solo ini bertempat di kediaman rumah pribadi di Jl. Benowo 6 No. 11, Gentan, Makamhaji, Kec. Kartosuro, Kab. Sukoharjo, Jawa Tengah 57161 dan tak hanya di rumah kediaman pemilik ini juga membuka kios di PGS (Pusat Grosir Solo) di lantai basmant B11-05. Kedua butik ini walaupun berbeda tempat juga tak kalah ramai dengan butik-butik yang berada di wilayah kota Solo dan para pengunjung juga biasanya menghabiskan waktu berbelanja di butik ini kurang lebih 30-45 menit untuk mencari koleksi-koleksi terbaru kain atau pakaian batik. Berdasarkan informasi yang didapat dari pengunjung terkadang mengalami masalah ketika mencari sebuah lokasi butik yang berada di kediaman pribadi pemilik tersebut karena tidak adanya reklame/pelangkat petunjuk menyatakan adanya butik di daerah tersebut. Tak hanya itu juga masalah lain juga didapat dari keluhan pengunjung mengalami kebingungan tidak adanya identitas permanen petunjuk yang detail untuk menyatakan sesuatu yang ada seperti pintu masuk dan keluar, jenis koleksi pakaian batik, ruang ganti pengunjung, dan fasilitas lainnya yang ada dalam butik tersebut. Pengunjung terkadang juga bertanya kepada seseorang yang berada di lokasi butik untuk menanyakan apa yang dimaksudkan untuk dituju ke pengunjung. Maka dari itu keluhan pengunjung merasa kurang adanya kenyamanan dengan hal tersebut karena butik ini sangat memiliki kualitas yang cukup bagus namun tak sebanding dengan identitas petunjuk fasilitas yang menyatakan ada dalam butik ini.

Dengan melihat kondisi yang adanya faktor permasalahan tersebut akan direncanakan pembuatan perancangan *enviromental graphic design* di lingkungan dan bagian dalam interior pada butik tersebut yang nantinya juga akan diterapkan pada media yang tepat sebagai media informasi yang detail dan akurat untuk para pengunjung agar nanti kebingungan dan ke tidak kenyamanan yang dialaminya pengunjung bisa teratasi dengan adanya perancangan ini. Perancangan tersebut akan dibuat sesuai dengan kebutuhan yang harus diperhatikan dalam perancangan *enviromental graphic design* yang meliputi media komunikasi, menyampaikan suatu cerita, menjelaskan pesan, navigasi, informasi, *branding*, dan *identity*. Tujuan perancangan *enviromental graphic design* butik Widiana Batik Solo ini untuk mendongkrak daya tarik minat pengunjung atau masyarakat lain yang ingin berkunjung ke butik tersebut dengan menonjolkan desain grafis interior dan ruang lingkup lingkungan di sekitar butik yang harus diperhatikan segala fasilitas yang ada agar nantinya dapat menciptakan kenyamanan pengunjung, sehingga semua kalangan masyarakat yang mencari batik lebih tertarik dan memikat hati mereka dengan perancangan ini. Rancangan yang akan dibuat sesuai *enviromental graphic design* butik ini meliputi petunjuk lokasi/reklame butik, reklame jenis pakaian yang disediakan, petunjuk toko buka atau tutup, petunjuk pintu masuk dan keluar, petunjuk ruang ganti pakaian, dan fasilitas lainnya yang berada di butik tersebut.

Hal ini agar dijadikannya dalam butik Widiana Batik Solo sebagai strategi *enviromental graphic design* sebagai upaya penanggulangan

permasalahan yang sering dikeluhkan para pengunjung melalui desain grafis interior dan ruang lingkup lingkungan butik tersebut melalui media komunikasi serta strategi kreatif yang ada. Rancangan tersebut juga dirancang dengan konsep yang modern yang tidak akan meninggalkan ciri khas *ornament* tradisional berupa batik yang ada dari butik tersebut dengan sifat yang menarik, unik, dan mudah dipahami untuk dimengerti. Dan dengan adanya perancangan ini juga diharapkan bisa mewakili untuk memandu, mengarahkan, menunjukkan, menjelaskan, dan mencapai sesuai target sasaran untuk para pengunjung agar kenyamanan dapat terwujud dan keterangan identitas yang tertata dalam butik ini.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konsep perancangan *enviromental graphic design* Widiana Batik Solo?
2. Bagaimana merancang sebuah *enviromental graphic design* Widiana Batik Solo?

C. Tujuan

1. Membuat konsep perancangan *enviromental graphic design* Widiana Batik Solo.
2. Merancang *enviromental graphic design* Widiana Batik Solo.

D. Manfaat

Adapun manfaat dari penyusunan tugas akhir / karya ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Menambah wawasan ilmu pengetahuan dan mengembangkan sebuah ide kreativitas dalam perancangan sebuah *enviromental graphic design* Widiana Batik Solo khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual di desain grafis ruang lingkup interior dan lingkungan.

2. Bagi Akademik

Menambah kajian wawasan sebagai referensi dan evaluasi bagi mahasiswa dalam membuat sebuah tugas akhir / kekerayaan terutama dalam perancangan *enviromental graphic design*.

3. Bagi Widiana Batrik Solo

Menjadikan *enviromental graphic design* Widiana Batik Solo agar lebih dikenal secara luas dan mudah untuk dipahami serta terlihat lebih luas lagi di mata para kalangan masyarakat dengan tata letak desain grafis ruang lingkup interior dan lingkungan yang tertata serta tersusun dengan baik dalam pemasarannya.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian sebuah karya terdapt studi kepustakaan sebagai syarat penting di dalam penulisan tahap awal yang bertujuan sebagai pedoman untuk penjelasan dalam suaru karya ilmiah. Maka dari itu penulisan ini akan di dukung sepenuhnya oleh studi kepustakaan yang telah ada yang nantinya untuk mempermudah sistematika penulisan dalam menguraikan data varabel dan memeprrcepat pada penulisan karya ilmiah tersebut.

Pertama, Jurnal Desain Komunikaasi Visual Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya berjudul Perancangan *Enviroment* Untuk Trailer Serial

Animasi 3d “Sanggramawijaya” Dengan Gaya Gambar Realist-Cartoon Adaptasi Peninggalan Sejarah Singasari-Majapahit. Karya Alfian Sugihpriyadi yang menjelaskan bahwa Sejarah Kerajaan Majapahit menjadi tema dipilih karena merupakan kerajaan yang pernah menguasai hampir seluruh wilayah Asia Tenggara. Penelitian ini bertujuan mempresentasikan sebuah environment untuk animasi 3D dengan pendekatan sejarah yang terkait. Metode penelitian yang digunakan adalah pengumpulan data secara kualitatif, observasi, dan *literatur review*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk *environment* sebuah animasi berlatar belakang sejarah dibutuhkan penyesuaian elemen visual dengan karakteristik teknis yang tidak melenceng dari peninggalan sejarah. Gaya dari visual *realist-cartoon* merupakan gaya yang menarik untuk mempresentasikan *environment* dengan tema sejarah. Diperlukan sebuah penelitian dan referensi literatur kearah arkeologis untuk mendapatkan data yang lebih koheren. Manfaat bagi penulis sama-sama membahas mengenai perancangan *environment* dengan karakteristik teknis yang sama yang tidak melenceng dari peninggalan sejarah, pada tugas akhir ini juga tidak meninggalkan suatu ciri khas tradisional yang ada meskipun dengan konsep yang berbaur modern. Perbedaan dengan tugas akhir ini untuk karya ini memfokuskan pada Perancangan *Environment* Untuk Trailer Serial Animasi 3d “Sanggramawijaya” Dengan Gaya Gambar Realist-Cartoon Adaptasi Peninggalan Sejarah Singasari-Majapahit, sedangkan untuk tugas akhir ini memfokuskan Perancangan *Environmental Graphic Design* Widiana Batik Solo.

Kedua, Jurnal Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Semarang berjudul *Perancangan Grafis Lingkungan Objek Wisata Kampong Djawa Sekatul*. Karya Purwaningsih yang menjelaskan bahwa desain *grafis* lingkungan Kamposeng Djawa Sekatul disajikan dalam bentuk *soft file* dan beberapa *prototype* yang terdiri dari, Piktogram (*Pictogram*), Desain Pemetaan/Denah (*Mapping*), dan Penanda (*Signage*). Secara visual, konsep bentuk dari perancangan ini diambil dari bentuk-bentuk yang di adaptasi dari bentuk elemen alam yang berada di sekitar kawasan Kampong Djawa Sekatul, yaitu batuan dan tumbuhan sehingga membentuk suatu alur yang dinamis. Manfaat bagi penulis sama-sama membahas mengenai perancangan *grafis* lingkungan pada objek tempat dengan memanfaatkan elemen yang ada di sekitar tempat tersebut sebagai tanda petunjuk. Pembeda dengan tugas akhir ini untuk karya ini memfokuskan pada *Perancangan Grafis Lingkungan Objek Wisata Kampong Djawa Sekatul*, sedangkan untuk tugas akhir ini memfokuskan *Perancangan Enviromental Graphic Design* Widiana Batik Solo.

Ketiga, Jurnal Komunikasi Visual Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya berjudul *Perancangan Enviroment Graphic Design Jambooland Tulungagung*. Karya Yudhistira Dwi Pranata yang menjelaskan bahwa dalam analisis observasi rancangan eksisting, pada area Jambooland dibutuhkan sebuah pembeda area sehingga pengunjung nantinya mudah dalam mengidentifikasi keberadaannya. Adanya kebutuhan tersebut maka dibuatlah EGD jenis *Wayfinding System* yang menyediakan sistem navigasi

pengunjung. Hasil riset ergonomi dan selera pengunjung, mengharuskan adanya pemberian EGD jenis *Placemaking* berupa *landmark* sehingga selain dapat memberikan identifikasi area jarak jauh karena ukuran yang besar juga dapat memenuhi kebutuhan pengunjung akan prestige berada di suatu tempat. Hasil keseluruhan nantinya diharapkan mampu menciptakan suasana yang mendukung tampilan baru mengikuti *brand identity*, memiliki *prestige* di mata pengunjung, dan mengoptimalkan pelayanan penjelajahan wahana oleh pengunjung serta navigasi saat berada di dalam Jambooland. Manfaat bagi penulis sama-sama membahas mengenai perancangan *enviroment graphic design* yang nantinya bertujuan sebagai kebutuhan dengan maksud sebagai pembeda area dan petunjuk navigasi bagi pengunjung. Pembeda dengan tugas akhir ini untuk karya ini memfokuskan *Perancangan Enviroment Graphic Design Jambooland Tulungagung* sedangkan untuk tugas akhir ini memfokuskan *Perancangan Enviromental Graphic Design Widiana Batik Solo*.

Keempat, Jurnal Desain Komunikasi Visual Universitas Pelita Harapan berjudul *Kajian Desain Enviromental Graphic Design Umeda Hospital*. Karya Brian Alvin Hananto, Eldad Timothy, Rafi Krisananda, Togu Stefanus yang menjelaskan bahwa *enviromental graphic design* (EGD) adalah sebuah obyek desain grafis yang belum banyak dibahas karena seringkali di nilai inferior. Hal itu dikarenakan EGD seringkali dinilai hanya ‘melengkapi’ desain interior ataupun arsitektur yang secara *volume* lebih tinggi dibandingkan EGD, namun hal itu bukan berarti EGD merupakan sebuah obyek desain yang remeh.

Tulisan ini akan membahas EGD dari Umeda *Hospital* yang di desain oleh Kenya Hara. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan studi literatur terhadap *teks* Calori & Vanden-Eynden dan juga Skolos & Wedell. Kajian terhadap desain tersebut dilakukan dengan mendekonstruksinya berdasarkan metode piramida *signage*, kemudian melihatnya sebagai obyek desain grafis yang memiliki elemen gambar dan tulisan. Penulis mendapatkan kesimpulan bagaimana EGD tersebut dirancang tidak hanya fungsional semata, namun juga konseptual dan juga memiliki pertimbangan estetik yang tidak kalah penting. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai contoh tinjauan disiplin desain grafis dalam perancangan EGD. Manfaat bagi penulis sama-sama membahas mengenai *enviromental graphic design* pada suatu objek tempat. Perbedaan dengan tugas akhir ini untuk karya ini memfokuskan, *Kajian Desain Enviromental Graphic Design Umeda Hospital* sedangkan untuk tugas akhir ini memfokuskan Perancangan *Enviromental Graphic Design* Widiana Batik Solo.

Kelima, Jurnal Desain Komunikasi Visual Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya berjudul *Redesain Enviromental Graphic Taman Bungkul Surabaya dengan Teknik Vektor sebagai Upaya Optimalisasi Media Informasi*. Karya Winda Tri Astami Mukadar, Muh. Bahruddin Sigit dan Prayitno Yosep yang menjelaskan bahwa Taman Bungkul Surabaya merupakan salah satu taman kota yang memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan kota Surabaya terbukti dengan banyak dikunjungi wisatawan lokal bahkan wisatawan mancanegara. Untuk lebih memahami sarana dan

prasarana yang tersedia, diperlukan suatu media informasi yang tepat. Media Informasi yang dimaksud memuat bentuk desain grafis lingkungan seperti *sign system* dan *wayfinding* di dalam taman. Dalam skema ini, data telah diperoleh dan dianalisis dengan menggunakan beberapa tahapan yaitu tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Setelah menganalisis data, kami menemukan konsep desain atau kata kunci yang "Puas". Puas artinya puas atau senang (lega, senang) karena keinginan hati terpenuhi. Konsep "*Satisfied*" bertujuan untuk menunjukkan bahwa hasil redesain grafis lingkungan yang ada di Taman Bungkul Surabaya dapat memudahkan pengunjung baik wisatawan lokal maupun mancanegara, sehingga dapat memahami secara utuh informasi yang disajikan. Artinya, konsep "Puas" diharapkan bagi pengunjung yang mengalami kesulitan dalam kegiatan di dalam taman seperti mencari cara untuk memahami rambu, *wayfinding*, serta media pendukung seperti *mini-map* dan *wayfinding map*, dan pengunjung dapat merasa puas dengan informasi yang diberikan. Pemanfaatan teknik vektor bertujuan agar desain dapat dengan mudah dipahami oleh pengunjung. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai contoh tinjauan disiplin desain *grafis* dalam perancangan EGD. Manfaat bagi penulis sama-sama membahas mengenai *Enviromental Graphic Design* pada suatu objek tempat melalui media informasi dengan konsep yang ada. Perbedaan dengan tugas akhir ini untuk karya ini memfokuskan, *Redesain Enviromental Graphic Taman Bungkul Surabaya dengan Teknik Vektor sebagai Upaya Optimalisasi Media Informasi* sedangkan untuk tugas akhir ini memfokuskan, *Perancangan Enviromental Graphic Design Widiana Batik Solo*.

F. Landasan Teori

a. Pengertian Perancangan

Kata perancangan menjelaskan bahwa tahapan perancangan (desain) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik kegiatan yang dilakukan dalam tahapan perancangan ini meliputi perancangan *output*, *input*, dan *file* (Ladjamudin, 2013:39).

Perancangan adalah penggambaran, perancangan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan sistem yang dapat dirancang dalam bentuk bagan alur sistem (*system flowechart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem (Syifaun Nafisah, 2003 : 2).

Perancangan merupakan penggambaran perencanaan, pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah kedalam bentuk kesatuan yang utuh dan berfungsi (Sardi, 2004 : 27).

Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya (Soetam Rizky, 2011 : 140).

Dari beberapa teori-teori diatas yang dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah proses perancangan sebuah sketsa dan penggabungan dari beberapa elemen yang terpisah dengan menggunakan sistem dan teknik yang bervariasi.

b. *Enviromental Graphic Design* (EGD)

(Willey, 2007:2) menyebutkan bahwa sebelum kertas diciptakan, manusia sudah membuat tanda pada objek-objek yang ada di lingkungan sekitar mereka, seperti dinding-dinding pada gua. Tujuan manusia pada zaman itu dalam membuat tanda ini adalah untuk menyampaikan informasi visual yang dimana akan menjadi sarana komunikasi yang ada ditengah-tengah rakyat yang ada pada masa itu. Dengan demikian, *Enviromental Graphic Design* atau EGD, dapat didefinisikan sebagai grafis komunikasi informasi yang ada di dalam lingkungan publik. Menurut buku "*Signage and Wayfinding Design*" ini juga disebutkan bahwa *Enviromental Graphic Design* merupakan salah satu profesi tertua di dunia dikarenakan pekerjaan ini sudah dilakukan oleh manusia semenjak zaman dahulu.

Enviromental Graphic Design (EGD) atau dengan istilah lain *Graphic Lingkungan* adalah segala bentuk grafik yang ada dilingkungan, termasuk di dalamnya berupa tanda-tanda petunjuk arah, papan pengumuman, *ornament graphic* pada sebuah bangunan, plangkat nama di gedung-gedung, dan juga segala bentuk tulisan pada sebuah objek dua maupun tiga dimensi. Kemudian ruang lingkup dari *Enviromental Graphic Design* mencakup *Exhibition Design*, *Wayfinding System* dan *Signage, Information Graphic Design*. Jadi *project* dari

Enviromental Graphic Design ini juga bisa melibatkan arsitek, *interior design*, *landscape* maupun *industrial design*.

1. *Exhibition Design*

Desain eksebisi yang pada umumnya lebih kepada penataan ruang atau peletakan yang dilakukan untuk menciptakan suatu kesatuan dan dapat menjadikan interaksi antara penunjung dan kuartor ataupun antara pengunjung dan pengunjung lainnya.

2. *Wayfinding System dan Signage*

Wayfinding, memiliki arti yang sebagai pencari jalan untuk sampai ke tempat yang diinginkan dengan tujuan untuk membantu pengunjung mencari jalan. *Wayfinding Systems* dan *Signage* ditempatkan di setiap sudut jalan agar dapat memudahkan pengunjung menentukan suatu jalan dan terutama bagi para penyandang cacat yang agak kesulitan dalam melakukan aktifitas kesehariannya jika tidak dipandu dengan *Wayfinding*. Maka dari itu, tujuan utama dari *Wayfinding Systems* dan *Signage* adalah untuk membantu pengunjung yang memiliki gangguan sensorik atau sulit untuk beradaptasi dengan lingkungan yang di mana orang tersebut tidak mudah untuk menghafalkan sebuah jalan untuk menuju ke suatu tempat.

3. *Information Graphic Design*

Memiliki andil yang besar dalam penyampaian sebuah informasi kepada pengunjung berupa suatu konten untuk memberikan data informasi bahkan pengetahuan dengan kemasan yang menarik yang bersifat kompleks, singkat, padat dan jelas. Tujuan dari *Information Graphic Design*

sendiri adalah untuk memberikan dan membantu pengunjung dalam mencari sebuah informasi tentang suatu objek atau tempat. Maka dari itu, pengunjung akan lebih mudah untuk mencari informasi suatu objek yang ingin dituju dengan adanya *Information Graphic Design*.

Dalam pengaplikasiannya dari 2 dimensi ke 3 dimensi, ada strategi dan kondisi yang harus diperhatikan seperti :

1. Unsur Kedalaman
2. Skala dan Ukuran
3. Konteks
4. *Complexity*
5. *Typography*
6. Tingkat Ketahanan
7. Warna
8. Multi Disiplin
9. Masa Produksi
10. Pengertian perancangan menurut para ahli

Terdapat pula teori-teori yang mengenai perancangan menurut para ahli di antaranya adalah sebagai berikut :

Enviromental Graphic Design adalah penataan sebuah lingkungan dengan tujuan menyediakan informasi yang dibutuhkan pengunjung, memberikan koleksi kepada pengunjung, membangun suasana lokasi, dan mempermudah pengunjung melakukan sebuah aktivitas (Ramandhita dan Indrayana, 2012 : 3).

Enviromental Graphic Design (EGD) atau grafis lingkungan merupakan sebuah media informasi dalam berbentuk grafis kepada audiensnya yang dapat ditemukan pada suatu lingkungan atau tempat yang nyata. Grafis lingkungan ini bersifat lebih kompleks jika dibandingkan dengan media cetak 2 dimensi seperti buku dan brosur (Chris Calori, 2015 : 2).

Dari beberapa teori-teori diatas dapat disimpulkan bahwa *Enviromental Graphic Design* (EGD) adalah penataan sebuah lingkungan yang menyediakan informasi kepada pengunjung dengan membangun suasana lokasi yang nyata dengan grafis lingkungan yang lebih kompleks.

c. Fungsi *Enviromental Graphic Design*

Peningkatan kebutuhan *wayfinding*, sistem informasi dan *graphic identity* pada dunia modern sangatlah tinggi. Mobilitas yang tinggi, globalisme, pertumbuhan teknologi, dan aktivitas sosial adalah alasan utama mengapa kebutuhan penyampaian informasi semakin dibutuhkan di kalangan masyarakat. Setiap kota dapat diatur oleh *Enviromental Graphic Design* dan membuat kota tersebut menjadi lebih layak untuk disinggahi oleh masyarakat. Manusia menerima informasi terbanyak melalui mata. Kondisi ini mendukung pentingnya aspek visual pada budaya perkotaan, dan kebanyakan orang mengekspetasikan sesuatu melalui elemen visual.

Enviromental Graphic Design sendiri mempunyai fungsi agar memudahkan pengunjung mendapatkan informasi yang mudah dipahami agar dapat menghemat waktunya dan merasa nyaman karena tidak akan tersesat,

sementara desain eksepsi yang bertujuan untuk memberikan pengalaman suatu objek yang dapat selalu diingat oleh pengunjung

Tujuan dari *Environmental Graphic Design* ini sendiri adalah untuk mengantarkan masyarakat, memungkinkan mereka untuk menemukan jalan mereka sendiri tanpa harus bertanya arah tujuan ke orang lain, dan yang lebih penting adalah untuk mencegah seseorang dari perasaan hilang atau tersesat (Niron, 2009 : 4).

d. Desain

Pada dasarnya desain merupakan hasil penyusunan pengalaman visual dan emosional yang terjadi di kehidupan makhluk hidup di bumi ini. Penyusunan pengalaman visual dan emosional tersebut dilakukan dengan memperhatikan prinsip dan unsur desain yang dituangkan dalam satu kesatuan atau komposisi yang baik. Dalam membuat karya desain komunikasi visual, diperlukan pemahaman mengenai pentingnya elemen dan prinsip desain. Seorang desainer perlu memahami pentingnya elemen (garis, bentuk, ruang, warna, tekstur) dan prinsip desain, sehingga kelak dihasilkan karya yang memenuhi persyaratan estetika (Kusmiati, 1993:3).

Desain bisa diartikan atau diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif yang lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata “desain” bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, desain memiliki arti proses untuk membuat dan menciptakan objek yang baru. Sedangkan kata benda, desain memiliki arti

digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk benda nyata.

e. Prinsip Desain

Pujiyanto (2001:57) menarik kesimpulan sebagai berikut. Prinsip desain dapat diterapkan pada perancangan media komunikasi visual adalah keseimbangan, kesatuan, corak atau ragam, proporsi, irama, dan keselarasan. Untuk mencapai hasil yang diharapkan dalam perancangan, seorang perancang perlu memperhatikan ke-enam dasar-dasar pokok yang erat hubungannya dengan sifat manusia untuk mengacu pada titik ruang.

1) Proporsi

Proporsi atau perbandingan menunjukkan hubungan antara

- a. Suatu elemen dengan elemen lain
- b. Elemen dengan dimensi ruang desain
- c. Dimensi ruang desain itu sendiri

2) Irama

Suatu gerak yang dijadikan sebagai dasar suatu irama dan ciri khasnya terletak pada pengulangan-pengulangan yang dilakukan secara teratur dengan diberi tekanan atau aksen (Kusmiati,1999:14). Irama perlu dirasakan dalam penyajian desain periklanan untuk mencapai suatu bentuk tunggal. Irama dalam desain dapat dilakukan dengan cara :

- a. Kesamaan pengulangan dan penempatan elemen
- b. Pengulangan bentuk atau ukuran elemen

c. Pengulangan warna

3) Keseimbangan

Keseimbangan akan terjadi bila elemen-elemen dirempatkan dan disusun dengan rasa serasi atau sepadan. Dengan kata lain bila bobot elemen-elemen itu telah disusun memberi kesan mantap dan tepat pada tempatnya. Bentuk keseimbangan yang paling sederhana yaitu keseimbangan simetris yang terkesan resmi atau formal. Sedangkan keseimbangan asimetris terkesan tidak resmi atau informal, tetapi tampak lebih dinamis (Kusmiati,1999:9).

4) Kontras

Dalam setiap komunikasi ada beberapa tahap atau gagasan yang lebih perlu ditampilkan pada yang lain. Tujuan utama dalam pemberian kontras adalah untuk mengarahkan pandangan pembaca pada suatu yang ditonjolkan. Kontras dapat dicapai dengan mengganti ukuran, bentuk, irama, dan arah dengan memberi kasat mata.

5) Kesatuan

Antara elemen-elemen tersendiri yang kesemuanya akan membentuk wujud sarana informasi visual harus berhubungan satu dengan yang lain dengan seluruh rancangan sehingga memberi kesan menjadi satu. Secara keseluruhan, obyek yang ditampilkan saling dukung dan saling mengait yang menguntungkan.

6) Harmoni

Harmoni bertindak sebagai faktor pengaman untuk mencapai keserasian seluruh rancangan penyajian. Harmoni akan kelihatan meskipun komposisinya memuat dua kelompok yang seimbang terdiri dari beberapa unsur yang berbeda. Tercapainya keharmonisan tersebut dikarenakan pada unsur-unsur yang ditampilkan terdapat hubungan dalam ukuran dan irama.

Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika, dan berbagai macam aspek lainnya dengan sumber data yang didapatkan dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. Akhir-akhir ini, muncul sebuah proses yang secara umum juga dianggap sebagai produk dari desain, sehingga muncullah istilah “perancangan proses”.

g. Komunikasi

Dibalik eksistensi *signage*, prinsip komunikasi adalah hal mendasar, dimana dalam komunikasi terdapat proses penyampaian pesan atau tujuan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Tahapan ini dapat di integrasi dari tahapan komunikasi AIDA (*attention, interest, desire, action*). Menurut Hendri Ma’aruf dalam bukunya yang berjudul “Pemasaran Reatil” AIDA sering kali juga dipadankan dengan rumusan think – feel – do, yaitu tahapan “tahu” ke tahap “merasakan” dan akhirnya ke tahapan “melakukan”. Konsumen mencerna suatu info, hatinya terpengaruh atau tergerak, dan kemudian bertindak (Ma’aruf, 2006: 180).

Tidak jarang dalam proses komunikasi juga digunakan tanda atau simbol sebagai alat penyampai informasi yang disebut dengan semiotika. Semiotik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem tanda atau lambang dalam kehidupan manusia. Kata semiotik berasal dari bahasa Yunani; “semiotikos” yang berarti tafsiran tanda (*sign*). Umberto Eco, dalam bukunya yang berjudul “A Theory of Semiotics” menjelaskan bahwa *sign* adalah segala sesuatu yang ada di muka bumi, yang sebelumnya telah melewati proses kesepakatan bersama (konvensi) sebagai rujukan atau referensi akan sesuatu yang lain. Charles Sander Pierce (1839-1914), pencetus pragmatisme asal Amerika Serikat ini membedakan tanda-tanda ke dalam tiga kategori yaitu:

- 1) Ikon adalah tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. Dapat pula dikatakan, tanda yang memiliki ciri-ciri sama dengan apa yang dimaksudkan.
- 2) Simbol adalah hubungan tanda dan acuannya ditentukan suatu peraturan yang berlaku umum berdasarkan konvensi, peraturan atau perjanjian yang disepakati bersama yang bersifat universal. Sedangkan ikon tidak memerlukan konvensi. Contoh simbol lingkaran dengan garis merah menyilang ditengahnya merupakan simbol larangan.
- 3) Indeks adalah tanda di mana ada hubungan langsung antara tanda dan objek. Mayoritas rambu lalu lintas yang Indeks tanda-tanda karena mereka mewakili informasi yang berhubungan dengan lokasi.
- 4) Piktogram adalah suatu ideogram yang menyampaikan suatu makna melalui penampakan gambar yang menyerupai/meniru keadaan fisik objek yang

sebenarnya. Tanda atau gambar yang termasuk piktogram disebut piktograf. Contoh suatu piktograf meliputi gambar-gambar kuno dan lukisan prasejarah yang ditemukan dalam dinding gua. Piktograf juga digunakan dalam menulis dan sistem grafis.

Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetika, dan berbagai macam aspek lainnya dengan sumber data yang didapatkan dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. Akhir-akhir ini, muncul sebuah proses yang secara umum juga dianggap sebagai produk dari desain, sehingga muncullah istilah “perancangan proses”.

h. Tipografi

Dikutip dari buku Gordon (2010:138), bahwa kebanyakan *typeface* yang digunakan para desainer berasal dari *typeface* yang dikembangkan dari huruf huruf dasar. Beberapa *typeface* tertentu diciptakan hanya untuk buku dan Koran, akan tetapi ada juga *typeface* yang diciptakan untuk display dan tanda, jadi para designer harus dengan teliti dalam memilih ukuran dan bentuk *typeface* yang akan digunakan, untuk lebih lanjut dalam memilih *typeface* yang akan digunakan untuk sign system agak lebih sulit. Terkadang jarak pandang dari *typeface*, meskipun besar, tidak berarti semua orang dapat menerima semua informasi yang disampaikan, jadi untuk itu, sebagai seorang *designer* yang bekerja untuk pembuatan *sign system* harus dapat memastikan kejelasan dan keterbacaan dari *typeface* yang akan dipakai pada sebuah *sign system*.

Komunikasi terbangun oleh bahasa, dan bahasa didirikan oleh struktur-struktur yang merupakan susunan dari kata-kata dan elemen terkecil dari semua itu adalah tulisan yang mudah dibaca atau dimengerti dan merupakan rangkaian-rangkaian kode atau simbol yang ditampilkan dalam bentuk huruf-huruf. Setiap bentuk huruf dalam sebuah alfabet memiliki keunikan fisik yang menyebabkan mata kita dapat membedakan antara huruf 'm' dengan 'p' atau 'C' dengan 'Q'. Sekelompok pakar psikologi dari Jerman dan Austria pada tahun 1900 memformulasikan sebuah teori yang dikenal dengan teori Gestalt.

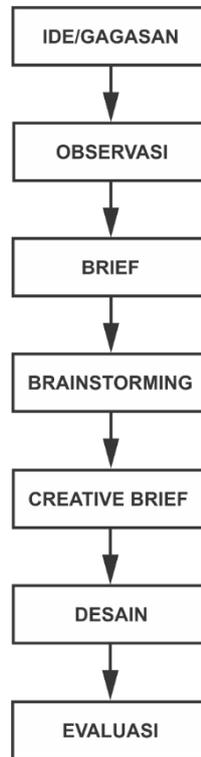
Teori ini berbasis pada '*pattern seeking*' dalam perilaku manusia. Salah satu hukum persepsi dari teori ini membuktikan bahwa untuk mengenal atau 'membaca' sebuah gambar diperlukan adanya kontras antara ruang positif yang disebut dengan *figure* dan ruang *negative* yang disebut dengan ground. Seperti diatas, bahwa huruf merupakan bagian terkecil dari struktur bahasa tulis dan merupakan elemen dasar untuk membangun sebuah kata atau kalimat. Rangkaian huruf dalam sebuah kata atau kalimat bukan saja dapat memberikan suatu makna yang mengacu kepada sebuah objek ataupun gagasan, tetapi juga memiliki kemampuan untuk menyuarakan suatu citra ataupun kesan secara visual. Huruf memiliki perpaduan nilai fungsional dan nilai estetika. Pengetahuan mengenai huruf dapat dipelajari dalam sebuah disiplin seni yang disebut tipografi (*typography*) (Gordon, 2010 : 138)

i. Warna

Untuk dapat menyampaikan suatu pesan tertentu pada pembaca, perlu adanya suatu pemahaman yang baik terhadap teori warna dan palet warna apa yang akan digunakan untuk menyampaikan suasana tertentu. Berikut ini adalah paparan mengenai karakteristik warna menurut Leatrice Eiseman:

- 1) Merah: Sinyal untuk aksi dan reaksi, untuk bertarung atau melarikan diri, kehidupan dan pertumpahan darah
 - 2) Orange: *Optimisme, juicy*, kebahagiaan, fleksibel, aktif, persuasif- Kuning: Menyenangkan, bahagia, hidup, bersemangat
 - 3) Coklat: tanah, bumi, enak, membangkitkan selera, kokoh, hangat, rasa aman
 - 4) Biru: tenang, sabar, damai, kepercayaan, kredibel, agamis
 - 5) Hijau: segar, natural, keseimbangan, kehidupan, pertumbuhan, militer, harmoni
 - 6) Ungu: romantis, nostalgia, sentimental, sensual
 - 7) Putih: murni, bersih, ringan, diam, lugu
 - 8) Hitam: Kuat, elegan, misterius, kuat, bold, modern, kematian, kejahatan
- (Eissman, Leatrice 2006 : 23)

G. Metode Perancangan



Gambar 01. Metode Perancangan
Sumber (Vijay Kumar, 2016:184-193)

a. Ide/Gagasan

Merupakan sebuah hasil dari pemikiran atau rancangan yang tersusun di dalam sebuah pikiran. Dari hasil ide/gagasan muncul sebuah pemikiran dasar yang nantinya akan dikembangkan secara lebih detail dengan arti luas dengan pemikiran lebih matang menjadikan bahan referensi bagi penulis. Ide/gagasan ini muncul dengan adanya sebuah pemikiran yang akan membantu Widiana Batik Solo dengan menggunakan media komunikasi visual yang berperan sebagai media informasi, media untuk menarik perhatian, media untuk memperindah ruang interior dan lingkup lingkungan dalam butik serta media

untuk mudah dipahami, dimengerti, dan tertata. Grafis lingkungan akan menjadi peran penting di Widiana Batik Solo untuk menginformasikan kepada pengunjung ketika di tempat membutuhkan sebuah media untuk menunjukkan sebuah informasi tempat/lokasi dan mengidentifikasi fasilitas yang ada di tempat ini dengan tujuan agar tidak mengalami kebingungan serta dapat berjalan dengan efektif dan efisien dalam menangkap sebuah informasi petunjuk yang terdapat pada Widiana Batik Solo ini. Untuk merancang desain grafis lingkungan ini membutuhkan konsep yang menarik dan mudah untuk dipahami dengan menggunakan *icon* ciri khas yaitu batik dari Widiana Batik Solo itu sendiri.

b. Observasi

Merupakan suatu aktivitas meninjau/*survey* suatu fenomena kejadian ditempat berdasarkan gagasan yang bertujuan untuk mendapatkan sebuah informasi. Dengan ini penulis melakukan tahap ini untuk mendapatkan informasi dengan mengumpulkan data-data yang akurat dan detail dengan cara wawancara dengan pihak yang terlibat di Widiana Batik Solo yang bertempat di Jl. Benowo 6 No. 11, Gentan, Makamhaji, Kec. Kartosuro, Kab. Sukoharjo, Jawa Tengah 57161. Selain itu, penulis juga mendapat data tambahan dengan membaca beberapa skripsi, tugas akhir, jurnal, buku dan internet media sosial.

c. *Brief*

Merupakan hasil sebuah inovasi yang didapatkan dari pengumpulan data melalui tahapan observasi sehingga memunculkan hasil pemaparan konsep, segmentasi serta data yang di dapat singkat dan jelas serta mudah untuk

dipahami oleh penulis dalam pembuatan tugas akhir/kekaryaannya ini di butik Widiana Batik Solo.

1. Sumber Data

Sumber data yang dapat digunakan untuk perancangan tugas akhir/kekaryaannya ini adalah sebagai berikut :

- 1) Wawancara dengan pemilik butik Widiana Batik Solo sebagai bahan pendukung utama dalam pengumpulan data-data detail dan lebih akurat dalam pembuatan perancangan *enviromental* Widiana Batik Solo di tugas akhir/kekaryaannya ini.
- 2) Pustaka dengan membaca proposal tugas akhir, skripsi, jurnal buku sebagai sumber data tambahan referensi agar lebih paham secara luas dalam penulisan tugas akhir/kekaryaannya ini.
- 3) Dokumentasi foto dan dokumentasi visual sebagai bahan tambahan dari sumber data yang digunakan sebagai bahan referensi agar lebih jelas dan terstruktur dalam menentukan perancangan *enviromental* penulisan tugas akhir/kekaryaannya butik Widiana Batik Solo.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dapat digunakan untuk perancangan tugas akhir/kekaryaannya ini adalah sebagai berikut :

- 1) *Obvervasi/survey* di tempat peristiwa kejadian mengenai objek apa yang akan diteliti dengan melakukan kegiatan berupa wawancara dengan pihak yang terkait dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang agar

mendapat jawaban secara langsung dan jelas yang nantinya akan dipakai sebagai sumber data pada penelitian tugas akhir/kekarya.

- 2) Pustaka sebagai tahapan pengumpulan data tertulis berupa tugas akhir, skripsi, buku, jurnal dan internet media sosial.
- 3) Dokumentasi sebagai sumber data berupa foto dilokasi dari hasil memfoto sendiri dan mengambil beberapa foto sebagai tambahan data dari internet.

d. Brainstorming

Merupakan hasil dari pemikiran berupa ide/gagasan yang dikembangkan untuk penyelesaian penulisan tugas akhir/kekarya dengan melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing dan pihak yang terkait di Widiana Batik Solo secara rutin agar mendapat solusi dari permasalahan yang belum terselesaikan dengan cepat, tepat, dan mudah dipahami.

e. Creative Brief

Merupakan struktur sebuah rancangan yang nanti akan dikembangkan dengan strategi visual dengan cara memilih cara yang tepat untuk mewujudkan sebuah ide ke bentuk visualnya sesuai dengan hasil dari observasi yang sudah dilakukan.

1. Sketsa, merupakan tahap awal dari perancangan *enviromental* dengan cara membuat sketsa kasar dengan menggunakan pensil atau *drawing pen* pada *skatebook*. Jika sketsa sudah selesai kemudian melalui tahap aplikasi *software*.

2. Editing, merupakan tahap setelah sketsa dilanjutkan dengan menscan gambar untuk masuk tahap desain pembuatan *enviromental graphic design* dengan menggunakan *software* Corel Draw X7.
3. *Final artwork*, merupakan tahap selanjutnya jika sudah siap diaplikasikan ke wujud *enviromental* dengan melihat dan menyesuaikan dari hasil tahap observasi yang nanti akan diterapkan pada lokasi titik lingkungan yang sudah ditentukan.
4. Media Utama dan Media Pendukung, merupakan media yang nantinya akan menjadi pendukung dari pembuatan *enviromental* pada produk tersebut yang berupa *exhibition design, sign system, x-banner, poster, t-shirt, topi, paper bag, mug, masker, notebook, gantungan kunci, dan stiker.*

f. Desain

Merupakan tahap eksekusi perancangan karya dengan melihat struktur dari rancangan yang telah ditentukan sebelumnya sesuai dengan konsep.

g. Evaluasi

Merupakan kesimpulan dari keseluruhan karya yang nantinya akan dirancang pada tugas akhir dengan melihat dari sisi kesiapan untuk diwujudkan sebuah karya yang memerlukan kembali pertimbangan sebuah masukan dan solusi jika masih ada suatu permasalahan yang terjadi.

H. Sistematika Penulisan

Terdiri dari beberapa bab yang dimana antar bab selalu saling berkaitan satu dengan yang lainnya yang bertujuan untuk menjabarkan mengenai konsep sesuai dengan perancangan *enviromental graphic design* Widiana Batik Solo antara lain sebagai berikut :

Bab I PENDAHULUAN

Berisikan tentang uraian dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, tinjauan pustaka, landasan teori, metode perancangan, dan sistematika penulisan. Pada bab ini mempunyai fungsi untuk memberikan suatu inovasi masyarakat dan kreatifitas dalam meneningkatkan sebuah daya tarik minat kepada para pengunjung butik Widiana Batik Solo.

Bab II IDENTIFIKASI DATA

Di bab ini berisikan tentang data informasi dan perkembangan dari butik Widiana Batik Solo yang lengkap sesuai kondisi yang dilihat di lapangan dan melakukan wawancara, kemudian tahapan selanjutnya menentukan suatu strategi kreatif dalam perancangan butik Widiana Batik Solo ini.

Bab III ANALISA DATA DAN KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini berisikan tentang perancangan karya yang akan dipublikasikan dengan konsep yang sudah ada sesuai analisa data. Pada bab ini berfungsi untuk merancang strategi kreatif yang tepat dalam pembuatan karya.

Bab IV PERWUJUDAN KARYA

Berisikan tentang tahapan perancangan *enviromental graphic design* untuk perwujudan karya yang sudah dibuat sesuai konsep yang ada dengan tujuan untuk mendongkrak daya tarik pengunjung dengan desain interior dan lingkungan yang mengangkat sebuah konsep tema modern yang ditambah dengan sentuhan ciri khas tradisonal yang di tunjang dengan suasana *indoor* dan *outdoor* dari butik Widiana Batik Solo ini.

Bab V PENUTUP

Pada bab ini berisi mengenai sebuah kesimpulan dan saran dari penulis dan menjelaskan hasil dari analisa sampai perwujudan karya tentang tugas akhir.