

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era modern ini penataan suatu kawasan ruang publik perlu dilakukan secara modern salah satunya dengan media *wayfinding*. Dikarenakan pola hidup masyarakat semakin praktis, efektif, dan efisien atau lebih dikenal dengan *wayfinding* sudah banyak diterapkan di beberapa tempat seperti tempat wisata, perkantoran, terminal, bandara, mall, sekolah, kampus, rumah sakit, jalan raya, dan tempat umum lainnya. *Wayfinding* dapat diartikan sebagai bentuk grafik yang ada di lingkungan, termasuk di dalamnya berupa tanda-tanda penunjuk arah, papan pengumuman, *ornament grafis* pada sebuah bangunan, pelat nama di gedung-gedung, juga segala bentuk tulisan pada objek dua maupun tiga dimensi. Ruang lingkup yang mencakup *signage, wayfinding system, exhibition design, information design, pictogram*, dan *placemaking*.

Penerapan media *wayfinding* yang tepat dapat mempermudah masyarakat untuk mengetahui dan mengenali letak suatu tempat atau suatu jalan yang ingin dituju. Selain itu dengan adanya *wayfinding* juga dapat menghemat waktu dan tenaga misalnya, suatu ruang publik yang menerapkan *wayfinding* yang informatif tidak memerlukan tenaga untuk memberi atau menunjukkan informasi kepada masyarakat. *Wayfinding* yang akurat dan mudah dimengerti tidak akan membingungkan masyarakat, tidak menyesatkan dan menghemat waktu. Bisa dibayangkan betapa sulitnya bila jalan raya tidak dilengkapi dengan rambu-rambu lalu lintas dan begitu

pula dengan tempat wisata yang begitu luas ruang wahananya, tidak diketahui nama, dan letaknya. Oleh karena itu *wayfinding* telah banyak diterapkan di beberapa tempat wisata di Kota-kota pada umumnya dan Kota Boyolali pada khususnya. Walaupun sudah diterapkan tetapi kebanyakan masih kurang lengkap serta minim dalam memberikan informasi kepada masyarakat pada umumnya.

Wayfinding pada area wisata adalah perangkat yang perlu perhatian khusus agar tidak membingungkan wisatawan baik lokal maupun mancanegara yang akan masuk ke area wisata yaitu Kebun Raya Indrokilo Boyolali dan juga merupakan tempat pelestarian berbagai macam tumbuhan di Kota Boyolali. Kebun Raya Indrokilo berlokasi di Kelurahan Kemiri, Kecamatan Mojosongo, Kebun Raya Indrokilo yang dapat ditempuh sekitar 12 menit dari wisata Umbul Pengging. Kebun Raya Indrokilo Boyolali memiliki luas yaitu 8,9 hektar yang sebelumnya merupakan tegalan milik kas desa Kemiri. Di area ini terdapat situs budaya yang berdekatan dengan kebun Raya Indrokilo yaitu pemakaman Indrokilo. Kebun Raya Indrokilo Boyolali memiliki tema “Tumbuhan Hutan Hujan Dataran Rendah Jawa Bagian Timur”.

Saat ini Kebun Raya Indrokilo masih minim dan belum maksimal dalam menerapkan *wayfinding* sehingga pengunjung kesulitan menemukan lokasi-lokasi yang ada dan yang menarik, pada saat ini penempatan *information system* berupa map atau peta kawasan wisata tidak pada lokasi yang strategis. Selain itu Kebun Raya Indrokilo memiliki tampilan visual

wayfinding yang kurang menarik, sehingga masyarakat enggan untuk memperhatikan *wayfinding* tersebut. Sebagai kawasan wisata yang memiliki area yang luas tentu sangat membutuhkan *wayfinding* yang lengkap dan menarik agar memudahkan masyarakat sekitar dan para wisatawan lokal maupun mancanegara dalam mencari informasi yang lebih tepat dan akurat dibutuhkan.

Apabila sudah menerapkan *wayfinding system*, *information design*, dan *exhibition design* sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan Kebun Raya Indrokilo Boyolali saat ini, maka akan lebih memudahkan informasi kepada wisatawan. Perancangan *Wayfinding* ini menggunakan teknik *Icon* dan *Pictogram*. *Icon* adalah gambar atau simbol yang digunakan untuk mewakili suatu objek, konsep, atau tindakan secara visual. *Icon* seringkali lebih rumit dan detail untuk memberikan representasi yang lebih lengkap dan spesifik. Sedangkan *Pictogram* adalah representasi grafis yang sederhana dan dapat dengan mudah dipahami oleh banyak orang tanpa perlu penjelasan tambahan. teknik *Icon* dan *Pictogram* yang diterapkan pada seluruh elemen visual agar memiliki keseragaman unsur bentuk maupun warna sehingga mudah untuk dikenal. Selain itu juga sesuai dengan kondisi geografis yang berupa kawasan wisata yang menggairahkan wisatawan untuk berkunjung.

Dengan adanya permasalahan yang terjadi, hal inilah yang membawa ketertarikan perancang untuk melakukan pengamatan di Objek Wisata Kebun Raya Indrokilo dan perancangan *wayfinding* untuk mempermudah

wisatawan dalam memperoleh informasi terkait lokasi Kebun Raya Indrokilo. Usulan perancang agar media yang digunakan untuk melakukan promosi adalah media sosial, Perancangan *wayfinding* ini. Diharapkan usulan ini dapat membantu program pemerintah Kota Boyolali dalam mengenalkan objek wisata alam Kebun Raya Indrokilo kepada masyarakat luas.

B. Rumusan Masalah

Dari uraian di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep perancangan *wayfinding*, *information design*, *exhibition design* yang komunikatif, informatif, dan mudah dipahami untuk Kebun Raya Indrokilo Boyolali ?
2. Bagaimana visualisasi *wayfinding*, *information design*, *exhibition design* yang tepat untuk Kebun Raya Indrokilo Boyolali ?

C. Tujuan Perancangan

Dari uraian di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang didapatkan, maka tujuan yang hendak dicapai dengan dilakukannya perancangan ini adalah antara lain sebagai berikut :

1. Menghasilkan konsep rancangan *wayfinding*, *information design*, dan *exhibition design* yang komunikatif, informatif, dan mudah dipahami untuk Kebun Raya Indrokilo Boyolali.
2. Memvisualisasikan *wayfinding*, *information design*, dan *exhibition design* yang komunikatif, informatif, dan mudah dipahami untuk Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

D. Manfaat Perancangan

Hasil akhir dari perancangan *wayfinding* adalah memberikan system informasi berupa *wayfinding*, *information design*, dan *exhibition design* yang komunikatif, informatif bagi wisatawan yang berkunjung ke kawasan wisata Taman Indrokilo Boyolali. Manfaat bagi pihak lain dari *wayfinding* ini yaitu :

1. Secara Teoritis

Perancangan *wayfinding* bagi mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta untuk memberikan informasi hingga dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan ide dan kreativitas dalam menciptakan *wayfinding*. Serta dapat digunakan referensi atau masukan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

2. Secara Praktis

Hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat intansi yang relevan dan terkait, diantaranya sebagai berikut :

- a. Bagi Kebun Raya Indrokilo dalam bentuk *wayfinding*, *information design*, dan *exhibition design* dapat dijadikan salah satu sarana penunjang kegiatan pariwisata di Kebun Raya Indrokilo Boyolali
- b. Bagi masyarakat umum dalam bentuk *wayfinding*, *information design*, dan *exhibition design* dapat memberikan informasi yang komunikatif bagi para wisatawan yang berkunjung ke Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

- c. Bagi Akademik, tambahan referensi terutama mengenai perancangan dalam bentuk *wayfinding*, *information design*, dan *exhibition design* dapat memberikan informasi yang komunikatif dan edukatif bagi para perancang *wayfinding* wisatawan / tempat tertentu sehingga lebih efektif dalam mempromosikan tempat tersebut.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka yang digunakan pada bab ini untuk menguatkan judul dan tema dari perancangan *wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

SAINS DAN SENI ITS Vol. 1, No. 1, (Sept. 2012) ISSN: 2301-928X

Teknik Sipil dan Perancangan, Institut Teknologi Sepuluh Surabaya dengan judul Perancangan *Environmental Graphic Design* Museum Sepuluh Nopember Surabaya Area Luar. (Firmansyah Widodo dan Baroto Tavip Indrojarwo 2012)

Museum sepuluh nopember terdiri dari 2 bagian yaitu area dalam atau area yang terdapat didalam bangunan museum yang berfokus dalam memamerkan benda-benda koleksi peninggalan serta kejadian pada perang sepuluh nopember. Sedangkan museum bagian luar yang terdapat di area tugu pahlawan digunakan untuk memamerkan koleksi tentang sejarah Surabaya serta tokoh-tokoh yang berpengaruh dalam yang diperlukan untuk menjelaskan apa yang ada disana, melainkan suasana seperti apa objek

tersebut bisa bertahan, dan memberikan kesan pada audiens bagaimana objek tersebut dapat hidup pada zamannya. Pada dasarnya untuk menghidupkan *Environmental design*, atau *design* suasana, dapat diciptakan melalui *interior* maupun *exterior* dari bangunan tersebut, sehingga dapat memberikan kesan akan sesuatu yang baru. Untuk menciptakannya, dibutuhkan kerjasama antara Arsitek, Desainer grafis, *industrial designer*, dan dikolaborasi bersama dengan kontraktor untuk bertukar pikiran) menciptakan warna, tekstur, pencahayaan, suara, gerakan, kenyamanan, aroma sehingga dapat bekerjasama dalam penciptaan suatu lingkungan desain.

Manfaat isi jurnal adalah untuk mendukung menciptakan desain dari sistem grafis Kebun Raya Indrokilo Boyolali yang meliputi *wayfinding*, *information design*, dan *exhibition design* yang komunikatif, informatif, dan mudah dipahami untuk Kebun Raya Indrokilo. Memvisualisasikan *wayfinding*, *information design*, dan *exhibition design* yang komunikatif, informatif, dan mudah dipahami untuk pengunjung Kebun Raya Indrokilo.

Perbedaan perancangan saat ini dengan perancangan terdahulu, yaitu pada kategori pemilihan tempat serta media. Di mana pada perancangan terdahulu menciptakan desain dari sistem grafis Museum Sepuluh Nopember Surabaya yang meliputi *sign system*, *wayfinding* dan *signage*. Sistem grafis Museum Sepuluh Nopember Surabaya yang meliputi *sign system*, sedangkan perancangan saat ini menciptakan desain dari sistem grafis Kebun Raya Indrokilo Boyolali yang meliputi *wayfinding*,

information design, dan exhibition design. Meskipun terdapat kesamaan tujuan, yaitu untuk merancang desain dari media informasi berupa sistem grafis kepada pengunjung. Akan tetapi media pendukung yang digunakan oleh masing-masing perancang *wayfinding* berbeda. Media yang digunakan oleh Kebun Raya Indrokilo Boyolali jika menggunakan *wayfinding, information design, dan exhibition design,* akan lebih menarik serta mempermudah menyampaikan informasi kepada pengunjung.

Perancangan *Wayfinding* ini menggunakan teknik *Icon Pictogram* yang diterapkan pada seluruh elemen visual agar memiliki keseragaman unsur bentuk maupun warna sehingga mudah untuk dikenal. Selain itu juga sesuai dengan kondisi geografis yang berupa kawasan wisata yang menggairahkan wisatawan untuk berkunjung.

Berdasarkan JURNAL SAINS DAN SENI ITS Vol.1, No.1 yang disusun oleh M Anas Kautsar dan Denny Indrayana pada 2012 mengenai Perancangan *Environmental Graphic Design* Kebun Binatang Surabaya dengan Konsep *Uniquely Playful* ini bertujuan untuk membangun suasana KBS sebagai kebun binatang yang ada di Surabaya dengan konsep *uniquely playful.* Dengan ditampilkannya bentuk - bentuk yang unik, warna – warna dan fungsi desain eksepsi yang menyenangkan. Serta tersistemnya desain grafis lingkungan ini dengan identitas visual, sehingga dapat memunculkan kesan yang unik dan menyenangkan. (M Anas Kautsar dan Denny Indrayana 2012)

Manfaat isi jurnal bagi penulis adalah menginspirasi perancang lebih lanjut. Perancang ini bisa menggunakan rujukan dari perancangan yang sudah ada sebelumnya, akan tetapi lebih dikembangkan perancangannya agar lebih detail dan maksimal dalam memberikan informasi.

Perbedaan perancangan saat ini dengan perancangan terdahulu ada pada warna, ikon pictogram dan bentuk perancangan telah di implementasikan ke berbagai media yang mendukung suasana sistem grafis. Sehingga penyampaian konsep yang unik, menarik, dan menyenangkan bagi pengunjung menikmati lokasi wisata dan mencari informasi yang telah di berikan kepada Kebun Raya Indrokilo Boyolali akan jauh lebih elegan, variative, dan komunikatif.

Elemen desain yang terbentuk, mulai dari warna, ikon pictogram dan bentuknya yang telah di implementasikan ke berbagai media dapat mendukung suasana sistem grafis. Sehingga menyampaikan konsep unik dan menyenangkan bagi pengunjung menikmati dan mencari informasi yang telah di berikan kepada KBS. Hal tersebut-lah yang menjadi tujuan utama dari desain visual.

Jurnal Komputer dan Desain Komunikasi Visual Volume. 6, Nomor
1, Jul 2021 155N (Cetak): 2541-455015 ISSN

Aspek Demografis

Enviromental Graphic Design yang diwujudkan menjadi *sign system* dan *wayfinding* dengan bentuk papan peraturan dan papan informasi yang ditempatkan pada Candi Pari yang diharapkan mampu menjadi media komunikasi antara lingkungan dengan setiap pengunjung Candi Pari Media ini berisikan ikon pada setiap poin peraturan yang menggunakan gambar patung Gupolo. Ketaatan dan ketertiban perilaku yang dilakukan setiap pengunjung merupakan hasil akhir keberhasilan proses penciptaan konsep menjadi media. (Arif 2021)

Manfaat isi jurnal tersebut bagi penulis adalah sebagai bahan perancangan ini, juga dimanfaatkan sebagai acuan melakukan perancangan *wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali agar dapat di kembangkan menjadi tugas akhir yang berkualitas. Jurnal ini diharapkan bisa menjadi referensi dan melengkapi menyempurnakan perancangan bagi penulis. Mampu membantu masyarakat sekitar untuk mengetahui arah lokasi dan informasi tentang sistem grafis yang terdapat Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

Perbedaan perancangan saat ini dengan perancangan terdahulu ada mulai dari warna, ikon pictogram dan bentuk telah di implementasikan ke berbagai media yang mendukung suasana sistem grafis. Sehingga menyampaikan konsep unik dan menyenangkan bagi pengunjung menikmati dan mencari informasi yang telah di berikan kepada Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

Produksi

Pembuatan *Environmental Graphic Design* harus sesuai dengan konsep yang telah di rancang secara detail sehingga hasil akhir sesuai dengan prediksi yang telah di rancang secara detail sehingga hasil akhir sesuai dengan prediksi yang di buat. Dengan adanya konsep membuat proses pra produksi sampai produksi menjadi lebih mempermudah proses karena berisikan prototype untuk mementaskan ide dalam proses produksi hingga berhasil. Proses produksi *Environmental Graphic Design* di kerjakan secara detail dan baik dengan tujuan untuk menghindari media menjadi kurang bermanfaat bagi pengunjung Candi Pari.

Proses selanjutnya adalah pada proses finishing. Proses ini menjadi akhir dari seluruh proses yang ada. Proses finishing mulai dari pemasangan media pada tempat yang telah di rencana yang sesuai dengan konsep yang telah di buat.

Berdasarkan Jurnal Pendidikan Seni Rupa Volume 03 Nomor 02 Tahun 2015 yang disusun oleh Akhmad Nasikhul Halimi mengenai Perancangan *Sign System* Kawasan Wisata Besuki Kediri memiliki konsep yang sesuai dengan tujuan sign system yang akan dibuat, yaitu untuk memudahkan pengunjung mendapatkan informasi yang diberikaan oleh Kawasan Wisata Besuki, sehingga pengunjung dapat menikmati fasilitas yang ada di Kawasan Wisata Besuki dengan maksimal. Konsep karya ini diambil dengan pertimbangan kondisi alam yang masih alami. Kondisi alam yang alami tersebut memberikan warna hijau yang dominan pada

lingkungan Kawasan Wisata Besuki. Untuk itu pemilihan warna yang tepat akan membuat *sign system* yang dipasang akan lebih terlihat. Untuk konsep desain *signage* menggunakan konsep natural, yang diambil dari bentuk daun, hal ini mewakili kondisi alam yang alami tersebut, karena banyak pepohonan yang rindang dengan daun - daun yang lebat. (Akhmad Nasikhul Halimi 2015)

Manfaat isi jurnal tersebut bagi penulis adalah sebagai bahan perancangan ini, juga dimanfaatkan sebagai acuan melakukan perancangan *wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali agar dapat di kembangkan menjadi tugas akhir yang berkualitas. Jurnal ini diharapkan bisa menjadi referensi dan melengkapi menyempurnakan perancangan bagi penulis. Mampu membantu masyarakat sekitar untuk mengetahui arah lokasi dan informasi tentang sistem grafis yang terdapat Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

Perbedaan perancangan saat ini dengan perancangan terdahulu ada mulai dari warna, *icon pictogram* dan bentuk telah di implementasikan ke berbagai media yang mendukung suasana sistem grafis. Sehingga menyampaikan konsep unik dan menarik masyarakat sekitar yang telah di berikan kepada Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

Berdasarkan Jurnal Pendidikan Seni Rupa Jurusan Desain Komunikasi Visual yang di susun oleh Fiki Aristantie mengenai perancangan *sign system* Taman Satru Taru Jurug. Perancangan *sign system* ini ditujukan kepada Taman Satwa Taru Jurug yang merupakan taman

rekreasi maupun taman hiburan. Bentuk *signage* yang digunakan dibuat tidak formal, dan luwes, namun tetap memperhatikan peraturan universal yang telah ada, oleh karena itu bentuk *signage* yang cocok digunakan yaitu ikonik, simbolik serta indeksikal. (Fiki Aristantie 2011)

Manfaat isi jurnal tersebut bagi penulis adalah sebagai bahan perancangan ini, juga dimanfaatkan sebagai acuan melakukan perancangan *wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali agar dapat dikembangkan menjadi skripsi yang berkualitas. Jurnal ini diharapkan bisa menjadi referensi dan melengkapi menyempurnakan perancangan bagi penulis. Mampu membantu masyarakat sekitar untuk mengetahui arah lokasi dan informasi tentang sistem grafis yang terdapat Kebun Raya Indrokilo Boyolali. Membagikan pengetahuan dan wawasan tentang *wayfinding* dan *sign system* kepada khalayak umum, dinas pariwisata dan lingkungan hidup Boyolali.

Perbedaan pada tugas akhir di atas intinya perancangan *wayfinding* ini menggunakan teknik *icon pictogram* yang diterapkan pada seluruh elemen visual agar memiliki keseragaman unsur bentuk maupun warna sehingga mudah di kenal. selain itu juga sesuai dengan kondisi geografis yang berupa kawasan wisata yang mengarahkan wisatawan untuk berkunjung.

Dengan penggunaan bentuk ikonik konsumen dapat mempersepsikan secara langsung *Signage* yang dilihatnya itu, tanpa harus berpikir panjang, hal ini sangat cocok untuk pengunjung yang tidak terlalu memperhatikan sebuah *Signage*, agar dengan sekilas saja mereka dapat

langsung mengerti arti dari *Signage* tersebut, pada umumnya penggunaan ikon ini untuk papan petunjuk arah, papan nama binatang, papan petunjuk *show*.

Sedangkan untuk penggunaan bentuk indeks sangat cocok untuk papan larangan dan peringatan, karena bentuk indeks adalah *Signage* yang ditandai berdasarkan arti, atau memiliki hubungan sebab akibat, dengan hal ini sebuah papan larangan tidak hanya menyampaikan sebuah informasi larangan, tetapi juga menampilkan akibat atau resiko dari larangan tersebut agar dapat semakin diperhatikan oleh pengunjung.

Signage yang baik adalah *signage* yang menarik, efektif dan mudah diingat, oleh karena itu penggunaan bentuk simbol juga sangat penting karena simbol adalah *signage* yang berdasarkan konvensi, peraturan, yang disepakati bersama, yang pada umumnya dipakai.

F. Landasan Teori

1. PERANCANGAN

perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru. (Rusdi Nur dan Muhammad Arsyad Suyuti, 2018:5) jurnal CERITA “Perancangan adalah proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu. Perancangan merupakan wujud visual yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. (Wahyu Hidayat dkk, 2016:49)

Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses

penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur, sehingga hal-hal yang sudah teratur bisa memenuhi fungsi dan kegunaan secara baik. Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi”.

jadi perancangan adalah proses mendesain spesifikasi baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah berdasarkan rekomendasi analisis untuk mendapatkan sistem baru di dalam system.

2. *Wayfinding*

Wayfinding adalah keseluruhan konsep dari suatu visual bangunan/ruang/area yang berfungsi untuk menciptakan suatu bentuk mental map pada pengunjung terhadap suatu lokasi/ area/ lingkungan yang dituju. Sehingga, pengunjung memiliki gambaran mengenai karakteristik area/bangunan, dan kemudahan akses untuk setiap ruangnya.

seorang Interior Designer juga harus mempelajari mengenai ilmu *Signage & wayfinding* dikarenakan *signage & wayfinding* sendiri adalah bagian yang tidak terpisahkan dalam perencanaan ruang. Perencanaan *signage & wayfinding* yang jelas pada suatu ruang juga memberikan kesan ruang yang baik bagi pengunjungnya.

Source:1. *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. 02. Wiley. New Jersey. (Chris Calori, David Vanden Enyden, 2015)

Wayfinding memiliki tujuan untuk membantu orang dalam membentuk mental map suatu kawasan atau tempat, sehingga mereka dapat melihat tata letak fisik suatu tempat atau kawasan dengan semakin jelas. Walaupun orang terbiasa untuk memilih bertanya kepada orang lain mengenai rute jalan, namun pembuatan *wayfinding* tetap diperlukan dan akan dapat membantu ketika tidak ada orang yang dapat diajukan pertanyaan (Chris, 2015). *Wayfinding* ini juga dapat disebut sebagai *information signs*. Selain berfungsi untuk mengarahkan, memberikan informasi, serta mengidentifikasi dalam suatu kawasan, *wayfinding* juga meningkatkan kualitas estetika dan psikologis dari suatu lingkungan. Selain itu, adanya *wayfinding* dapat menjadi solusi untuk membantu membangun atau meningkatkan brand dan membangun rasa tempat melalui pesan, font, warna, dan elemen desain yang digunakan (Gibson, 2009).

Perancangan ini memiliki relevansi dengan perancangan milik Chris Calori dan Gibson dengan judul *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems* dan diterbitkan dalam jurnal Wiley. Hasil perancangan menunjukkan bahwa perancangan tersebut memiliki persamaan teori. Perbedaan perancangan pada teknik pengumpulan data.

3. Signage

Signage adalah sekumpulan tanda maupun identitas visual yang ditujukan untuk membantu orang untuk menentukan dan menemukan

arah melalui lingkungan sekitar. Dalam buku (Rubenstein, 1992) mengemukakan bahwa *signage* memiliki 4 fungsi utama yaitu:

- a. Identitas mall
- b. Rambu-rambu lalu-lintas
- c. Identitas komersial
- d. Tanda tanda informasi

Secara singkat, *signage* lebih merupakan pengejawantahan dari *wayfinding* yang divisualisasikan melalui *pictogram*, *visual graphic*, maupun papan penunjuk arah (Binus, 2021)

4. Information Design

Desain informasi adalah praktik penyajian informasi dengan cara yang mendorong pemahaman informasi yang efisien dan efektif. Istilah ini telah digunakan untuk bidang desain grafis tertentu yang berkaitan dengan menampilkan informasi secara efektif, bukan hanya menarik atau untuk ekspresi artistik. Desain informasi terkait erat dengan bidang visualisasi data dan sering diajarkan sebagai bagian dari kursus desain grafis. Aplikasi desain informasi yang luas bersama dengan hubungannya yang erat dengan bidang desain dan praktik komunikasi lainnya telah menciptakan beberapa tumpang tindih dalam definisi desain komunikasi, visualisasi data, dan arsitektur informasi. Menurut Per Mollerup, desain informasi adalah desain penjelasan. Ini menjelaskan fakta alam semesta dan mengarah pada pengetahuan dan tindakan informasi. (Wikipedia, 2023)

Istilah desain informasi muncul sebagai bidang studi multidisiplin pada tahun 1970-an. Penggunaan istilah ini dikatakan telah dimulai oleh desainer grafis dan diperkuat dengan publikasi Jurnal Desain Informasi pada tahun 1979. Kemudian, Institut Internasional untuk Desain Informasi (IIID) terkait didirikan pada tahun 1987 dan Asosiasi Desain Informasi (IDA) didirikan pada tahun 1991. Pada tahun 1982, Edward Tufte menerbitkan sebuah buku tentang desain informasi berjudul *The Visual Display of Quantitative Information*. Grafik informasi istilah cenderung digunakan oleh mereka yang terutama berkaitan dengan pembuatan diagram dan tampilan informasi kuantitatif, seperti komunikator teknis dan desainer grafis.

Dalam komunikasi teknis, desain informasi mengacu pada pembuatan struktur informasi untuk sekumpulan informasi yang ditujukan untuk khalayak tertentu. Ini dapat dipraktikkan pada skala yang berbeda

- a. Dalam komunikasi teknis, desain informasi mengacu pada pembuatan struktur informasi untuk sekumpulan informasi yang ditujukan untuk khalayak tertentu. Ini dapat dipraktikkan pada skala yang berbeda.
- b. Dalam skala menengah, ini berarti mengatur konten di setiap manual dan memastikan bahwa ikhtisar, konsep, contoh, referensi, dan definisi disertakan dan topik mengikuti prinsip pengaturan.
- c. Pada skala kecil atau terperinci, itu mencakup pengembangan topik yang logis, penekanan pada apa yang penting, tulisan yang jelas,

petunjuk navigasi, dan bahkan desain halaman, pilihan *font*, dan penggunaan ruang putih.

Ada banyak kesamaan antara desain informasi dan arsitektur informasi. Judul desainer informasi terkadang digunakan oleh desainer grafis yang berspesialisasi dalam pembuatan situs web. Keahlian perancang informasi, karena judul diterapkan lebih global, lebih dekat dengan arsitek informasi di A.S. Keahlian serupa untuk organisasi dan struktur dibawa ke dalam merancang situs web dan media digital, dengan batasan dan fungsi tambahan yang didapatkan seorang desainer gelar arsitek informasi. Dalam ilmu komputer dan teknologi informasi, 'desain informasi' kadang-kadang merupakan sinonim kasar untuk (tetapi tidak harus disiplin yang sama dengan) arsitektur informasi, desain sistem informasi, basis data, atau struktur data. Pengertian ini mencakup pemodelan data dan analisis proses. (Wikipedia, 2023)

5. *Exhibition design*

Exhibition Design atau desain eksibisi merupakan salah satu aspek utama yang menjadi cakupan dari *Environmental Graphic Design* atau desain lingkungan. *Exhibition Design* selalu identik dengan sebuah pameran, dan sebagian besar identik dengan public spaces seperti museum, karena museum memiliki banyak konten yang dipamerkan didalamnya. Secara harfiah, desain eksibisi merupakan desain sebuah ruangan dimana sang desainer berusaha sedemikian rupa untuk menata sebuah ruang agar memiliki kesan tersendiri. Penataan ruang tersebut

bertujuan untuk menciptakan suatu kesatuan yang dapat menjadikan interaksi pengunjung menjadi lebih lebih terencana. Interaksi dapat berupa pengunjung dengan pengunjung, pengunjung dengan subjek eksibisi, ataupun pengunjung dengan seorang kurator. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan sebuah *Exhibition Design*, masing-masing aspek akan dijelaskan secara rinci.

a. Menggunakan ruang untuk menambah impact dari objek pameran.

Cara ini merupakan cara sederhana yang paling sering ditemui saat menata sebuah *Exhibition Design*. Cara tersebut mengacu kepada alur pengunjung untuk menentukan tata letak sebuah ruangan. Penempatan ruang yang berbeda dapat menciptakan visual tertentu, serta menyiratkan hubungan tertentu antara objek, menjelaskan hubungan tambahan antar objek, atau menciptakan hubungan referensi silang antar sebuah objek.

b. Menggunakan objek untuk menciptakan ruang.

Berbeda dengan cara pertama, cara ini yaitu memanfaatkan objek yang ada untuk meningkatkan kualitas arsitektural sebuah ruangan. Cara ini dapat menentukan ketepatan untuk alur pengunjung di sebuah museum. Misalnya, sebuah patung koleksi diletakkan sedemikian rupa sehingga pengunjung harus melambat saat melewatinya atau bahkan pengunjung berputar terlebih dahulu agar dapat melihatnya. Dapat dikatakan bahwa keputusan tatanan koleksi-koleksi pada museum tidak selalu berdasarkan fungsi dari

koleksi tersebut, melainkan dapat juga muncul dari integrasi koleksi tersebut yang tersusun secara unik.

- c. Ruang dan objek memiliki fungsi tersendiri dalam penataan layout ruangan.

Cara ketiga ini yaitu adalah objek dan ruang tidak saling berhubungan dilihat dari segi fungsional. Sebuah ruang pameran tidak memiliki kegunaan yang spesifik dalam penataan sebuah objek koleksi, dan penataan objek koleksi tidak bergantung pada ruang tersebut. Contoh penerapan cara ketiga ini dapat ditemui misalnya pada beberapa museum seni terkenal yang terdapat di benua Amerika, seperti Museum Tate Modern di Inggris, dan Museum Pompidou di Prancis.

Secara garis besar, faktor penting dalam merancang sebuah desain pameran adalah melalui pendekatan yang dilakukan oleh perancang untuk membangun hubungan antara pengunjung dengan objek. Dalam hal ini bisa dikatakan bahwa bagaimana cara pengunjung tersebut untuk mengamati sebuah koleksi tertentu sehingga perancang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pengunjung sebuah museum.

Museum merupakan tempat yang dipenuhi berbagai macam koleksi yang dilengkapi dengan dokumentasi yang berbentuk sebuah narasi. Jenis dokumentasi (label koleksi) dapat berupa berbagai macam seperti : teks narasi, video, foto, dan sebagainya.

Dokumentasi tersebut merupakan hal yang sangat krusial bagi sebuah museum untuk dapat menjelaskan koleksinya. Ada 3 konsep pameran untuk menyajikan sebuah desain eksibisi, yaitu :

1) *Immersion* (Penyatuan atau pencelupan)

Eksibisi dalam museum harus dapat menyatukan pengunjung dengan koleksinya. Caranya adalah dengan menjadikan museum sebagai panggung teater dimana pengunjung dapat merasakan atmosfer yang dibawa oleh museum tersebut.

2) *Themes* (Tema)

Konsep yang kedua ini dilakukan dengan membagi topik utama menjadi beberapa tema. Karena topik utama sebuah eksibisi terkadang terlalu luas dan apa yang disampaikan melebihi apa yang dapat diterima oleh pengunjung dalam waktu kunjungan yang singkat. Perancang desain eksibisi harus dapat mengidentifikasi titik penting pengunjung dan membangun eksibisi berdasarkan tema tersebut.

3) *Layering* (Informasi bertingkat)

Konsep yang ketiga adalah dengan cara membuat informasi bertingkat. Dalam sebuah pameran, pengunjung tidak harus membaca semua label informasi untuk mengetahui topik utama yang disajikan. Pengunjung mempunyai kebebasan untuk menggali informasi pameran tersebut sedetail yang diinginkannya. Jika informasi dibuat secara tidak bertingkat, hal

tersebut juga dapat menimbulkan kebosanan bagi pengunjung pameran.

4) *Display*

Teknik *display* ini biasanya untuk objek atau koleksi yang memiliki nilai spesial atau berkondisi mudah rusak atau pecah. Teknik ini biasa digunakan sebagai pameran komersial maupun pameran kultural. Teknik *display* ini dapat menggunakan beberapa cara, yaitu dengan memberikan material seperti bahan vitrin kaca atau pedestal yang dapat digabungkan dengan permainan *lighting*.

5) Selain itu dalam sebuah desain eksibisi juga harus dilengkapi dengan sistem grafis sebagai unsur pendukung, yang memiliki satu kesatuan dalam segi tipografi, supergrafis, label, navigasi (*signage*), dan elemen grafis lainnya. Pada segi tipografi, jenis font yang digunakan harus memiliki tingkat readability yang tinggi agar dapat memudahkan pengunjung untuk memahami konten dari sebuah koleksi. Pada segi supergrafis harus sesuai dengan konsep utama sehingga dapat terlihat harmonis. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa museum Majapahit yang memiliki koleksi-koleksi kuno sebaiknya ditampilkan dalam sebuah desain eksibisi yang bersifat seperti yang dijelaskan diatas. Hal tersebut bertujuan agar museum Majapahit lebih menonjolkan atmosfer kerajaan Majapahit dan penyajian

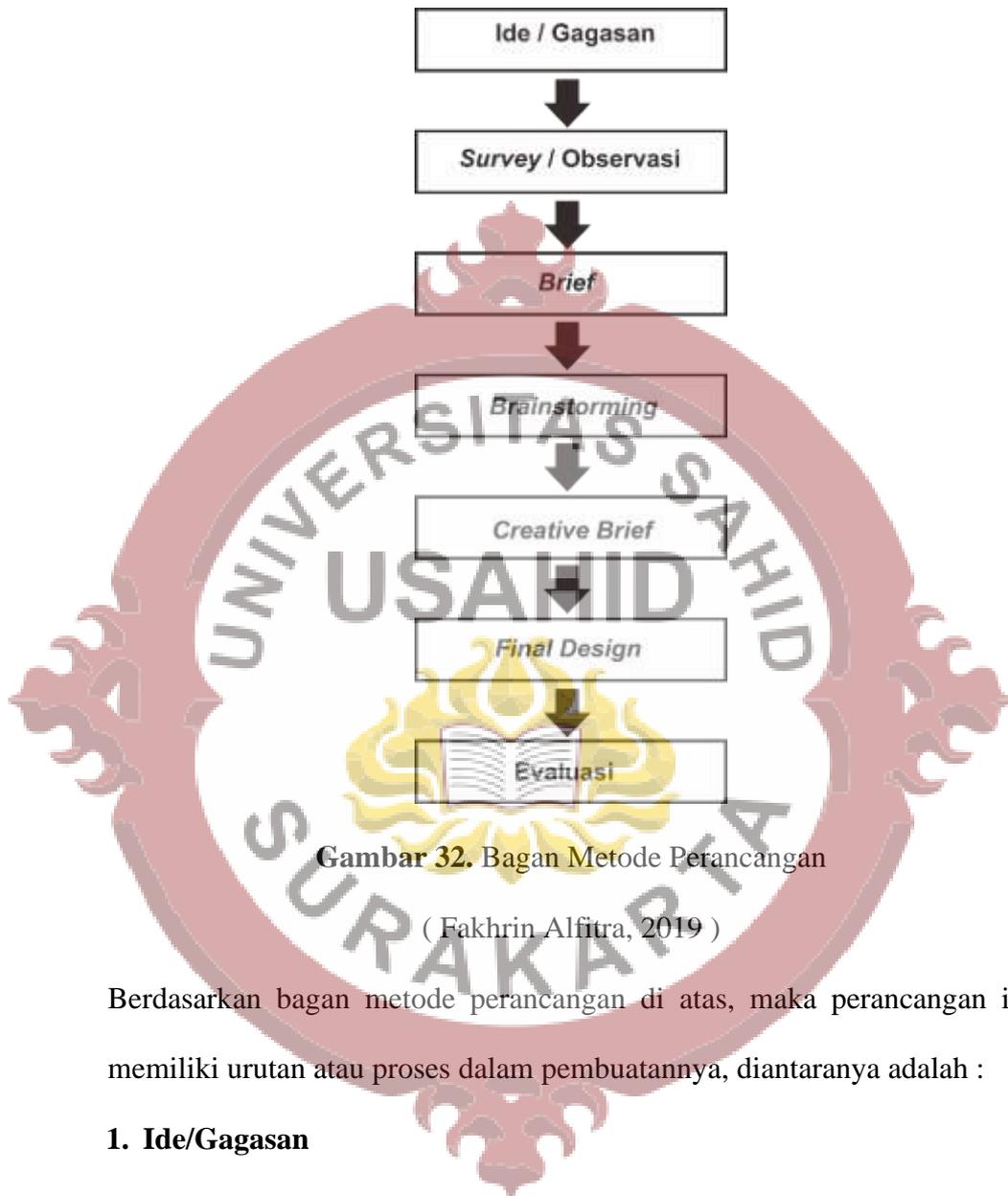
kontennya terlihat lebih modern serta dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini.

6. Kebun Raya

Kebun Raya adalah tempat lahan yang ditanami oleh tumbuhan yang ditujukan untuk pemanfaatan sebagai koleksi, penelitian, dan konservasi ex-situ. Tak hanya itu saja, kebun botani juga berfungsi sebagai sarana wisata dan pendidikan bagi pengunjung maupun kalangan layak. Contohnya adalah Arboretum yaitu semacam kebun botani yang mengkoleksi pepohonan dan tanaman hias. Lalu, Taman Botani juga adalah tumbuhan koleksi dipelihara dan diberi keterangan nama, jenis dan beberapa informasi lainnya yang berguna bagi pengunjung dan kalangan hal layak. (Itenas, 2020)

Dijadikanlah hal penting bagi suatu kebun botani adalah perpustakaan dan herbarium. Keduanya diperlukan untuk kegiatan penelitian dan dokumentasi. Klasifikasi ialah hal yang umum dilakukan di kebun botani. Tak hanya itu saja, Kebun botani dapat dijadikan sebagai bangunan khusus untuk menumbuhkan koleksi yang tidak dapat hidup pada iklim alami tempat itu atau memerlukan perawatan khusus. Bangunan khusus inilah yang dapat berupa rumah kaca yang akan dibuat dalam bangunan Taman *Botanical Gardens*.

G. Metode Perancangan



Gambar 32. Bagan Metode Perancangan

(Fakhri Alfitra, 2019)

Berdasarkan bagan metode perancangan di atas, maka perancangan ini memiliki urutan atau proses dalam pembuatannya, diantaranya adalah :

1. Ide/Gagasan

Ide merupakan hasil pemikiran atau usulan yang disampaikan penulis kepada pembaca atau pendengar. Ide dalam perancangan ini adalah untuk memudahkan wisatawan yang berkunjung ke Kebun Raya Indrokilo Boyolali memperoleh informasi secara cepat, tepat, dan bermanfaat melalui *Environmental Graphic Design* (EGD).

2. Survey/Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun rapi dan akurat dari berbagai proses secara biologi maupun psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan. Dalam pembuatan karya tulis tugas akhir ini observasi dilakukan dengan membaca beberapa skripsi, tugas akhir dan beberapa buku yang memuat materi yang di butuhkan untuk mengumpulkan informasi yang di perlukan, serta sumber tertulis lainnya. Selain itu melakukan observas dengan pengumpulan data-data yang berkaitan dengan tugas akhir ini. Pengumpulan data dilakukan dengan cara berkunjung ke lokasi yang sudah di tentukan untuk mendapatkan data yang sesuai lokasi penelitian Observasi dalam perancangan ini bertempat di Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

3. Brief

a. Identifikasi Produk

Merupakan kumpulan data-data yang di dapatkan dari tahapan observasi yang kemudian diolah dan dianalisis sehingga didapatkan data yang lebih ringkas, sesuai dan akurat mengenai latar belakang permasalahan. Di dalam perancangan ini berjenis *Environmental Graphic Design* dengan judul “Perancangan *Wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali”, di tujukan untuk para wisatawan lokal maupun luar yang berkunjung ke kawasan Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

b. Sumber Data

Sumber data utama pada penelitian kualitatif ialah berupa wawancara mendalam, observasi partisipasi, bahan dokumenter, serta metode-metode baru seperti metode bahan visual dan metode penelusuran bahan internet (Bugin, 2007 : 107).

Berikut penjelasan data penelitian kualitatif ini :

1. Wawancara

- a. Ketua Dinas Lingkungan Hidup (DLH) Kota Boyolali.
- b. Pimpinan Pengelola Kebun Raya Indrokilo Boyolali.
- c. Pengunjung Kebun Raya Indrokilo Boyolali / wisatawan.

2. Pustaka

- a. Jurnal “Perancangan *Environmental Graphic Design* Museum Sepuluh Nopember Surabaya Perancangan Area Luar.”
- b. Jurnal “Perancangan *Environmental Graphic Design* Kebun Binatang Surabaya dengan konsep *Uniquelty Playfull* .”
- c. Jurnal “Perancangan *Enviromental Graphic Design* Candi Pari.”
- d. Jurnal “Perancangan *Sign System* Kawasan Wisata Besuki Kediri.”
- e. Jurnal “Perancangan *sign system* Taman Satwa Taru Jurug.”

3. Dokumentasi

- a. Data tertulis yang berkaitan dengan Kebun Raya Indrokilo Boyolali.
- b. Data berupa foto-foto Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

4. *Brainstroming*

Dilakukan untuk mendapatkan ide-ide kreatif sebanyak mungkin terkait solusi dan latar belakang permasalahan. Dalam hal ini *brainstroming* dilakukan antara dosen pembimbing dan mahasiswa.

5. *Creative Brief*

Merupakan dokumen yang di persiapkan untuk inspirasi yang digunakan untuk menyalurkan upaya-upaya kreatif dalam menghasilkan strategi visual yang sesuai dengan latar belakang permasalahan. Didalam perancangan ini media yang digunakan berupa *Enviromental Graphic Design* yang di tempatkan di Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

6. *Final Design*

Pada *Enviromental Graphic Design* ini di aplikasikan ke dalam media *Wayfinding, Informations Design, dan Exhibition Design*.

7. **Evaluasi**

Dilakukan untuk memberikan kesimpulan terhadap hasil jadinya perancangan “*Wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali”.

H. SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan pada hasil perancangan ini terbagi menjadi beberapa bab yang menjabarkan secara sistematis mengenai, pengumpulan data, analisis data, dan kesimpulan.

Berikut sistematika penulisan pada perancangan ini :

BAB I.

Bab ini memuat penjelasan mengenai Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Tinjauan Pustaka, dan Metode Perancangan. Pendahuluan berfungsi sebagai pengantar dari sebuah karya yang akan dibuat serta sebagai gambaran umum mengenai karya yang akan dibuat.

BAB II.

Bab ini memuat penjelasan mengenai Identifikasi Data, Sejarah, Visi dan Misi, Struktur Organisasi, Koleksi, dan Analisis SWOT.

BAB III.

Bab ini menjelaskan tentang Analisis Data, Strategi, dan Media Plan.

BAB IV.

Bab ini berisi penjelasan tentang memvisualisasi karya media utama dan media pendukung.

BAB V.

Bab ini berisikan simpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR ISTILAH

LAMPIRAN

