

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Di era modern ini penataan suatu kawasan ruang publik perlu dilakukan salah satunya dengan media *Environmental Graphic Design* (EGD) dikarenakan pola hidup masyarakat semakin praktis, efektif, dan efisien. *Environmental Graphic Design* atau lebih dikenal dengan Desain Grafis Lingkungan sudah banyak diterapkan di beberapa tempat seperti tempat wisata, perkantoran, terminal, bandara, mall, sekolah, kampus, rumah sakit, jalan raya, dan tempat umum lainnya. *Environmental Graphic Design* (EGD) 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 EGD mencakup *signage, wayfinding system, exhibition design, information design, pictogram, dan placemaking*. Penerapan *Environmental Graphic Design* (EGD) yang tepat dapat mempermudah masyarakat untuk mengetahui dan mengenali letak suatu tempat atau suatu jalan yang ingin dituju. Selain itu dengan adanya EGD juga dapat menghemat waktu dan tenaga misalnya suatu ruang publik yang menerapkan *Environmental Graphic Design* (EGD) yang informatif tidak memerlukan tenaga untuk memberi atau menunjukkan informasi kepada masyarakat. EGD yang akurat dan mudah dimengerti tidak akan membingungkan masyarakat, tidak menyesatkan dan menghemat waktu. Dapat dibayangkan betapa

sulitnya bila lalu lintas tidak dilengkapi dengan rambu-rambu, dan begitu halnya dengan tempat wisata yang begitu luas, tidak diketahui nama dan letaknya. Oleh karena itu *Environmental Graphic Design* (EGD) telah banyak diterapkan di beberapa tempat wisata di Kota Surakarta pada khususnya. Walaupun sudah banyak diterapkan tetapi kebanyakan masih kurang lengkap serta minim dalam memberikan informasi kepada masyarakat.

*Environmental Graphic Design* (EGD) pada area wisata adalah perangkat yang perlu perhatian khusus agar tidak membingungkan wisatawan baik lokal maupun mancanegara yang masuk ke area wisata tersebut. Kampoeng Batik Laweyan merupakan kawasan wisata, cagar budaya, dan sentra batik di Kota Surakarta yang memiliki area yang cukup luas kurang lebih sekitar 24 hektar yang terdiri dari 3 blok meliputi bangunan cagar budaya, butik batik, tempat perajin batik, dan rumah penduduk. Kampoeng Batik Laweyan belum menerapkan *Environmental Graphic Design* (EGD) yang jelas, pada saat ini hanya terdapat *information system* berupa map atau peta kawasan wisata itupun hanya ditempatkan ditempat tertentu dengan kondisi yang memprihatinkan bahkan sudah ada yang rusak dan tidak terbaca. Selain itu Kampoeng Batik Laweyan memiliki tampilan visual yang kurang menarik perhatian sehingga masyarakat enggan untuk memperhatikan EGD yang kurang jelas tersebut. Sebagai kawasan wisata yang memiliki area yang luas tentu sangat membutuhkan *Environmental Graphic Design* (EGD) yang lengkap dan menarik agar memudahkan masyarakat khususnya para wisatawan lokal maupun mancanegara dalam mencari informasi yang mereka butuhkan.

*Environmental Graphic Design* (EGD) pada area Kampoeng Batik Laweyan memberikan manfaat bagi masyarakat khususnya wisatawan lokal maupun mancanegara agar dapat dengan cepat dan mudah mendapatkan informasi yang mereka perlukan saat berkunjung kedalam area wisata sehingga menjadikan media informasi yang efektif dan efisien, serta dapat memberikan informasi tentang potensi yang ada di Kampoeng Batik Laweyan.

Environmental Graphic Design (EGD) dengan penerapan *wayfinding system, information design, dan exhibition design* sangat sesuai dengan apa yang dibutuhkan Kampoeng Batik Laweyan saat ini. Perancangan EGD ini menggunakan teknik *Vector Pattern* yang diterapkan pada seluruh elemen visual berupa motif batik agar memiliki keseragaman unsur bentuk maupun warna sehingga mudah untuk dikenali. Selain itu juga sesuai dengan kondisi geografis yang berupa kawasan wisata, cagar budaya, dan sentra batik.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Dari uraian di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana konsep perancangan *wayfinding, information design, exhibition design* yang komunikatif, informatif, dan mudah dipahami untuk Kampoeng Batik Laweyan Kota Surakarta?
2. Bagaimana visualisasi *wayfinding, information design, exhibition design* yang tepat untuk Kampoeng Batik Laweyan Kota Surakarta?

### **C. TUJUAN PERANCANGAN**

Dari Rumusan masalah yang didapatkan, maka tujuan yang hendak dicapai dengan dilakukannya perancangan ini adalah antara lain sebagai berikut:

1. Menghasilkan konsep perancangan *wayfinding*, *information design*, *exhibition design* yang komunikatif, informatif, dan mudah dipahami untuk Kampoeng Batik Laweyan Kota Surakarta.
2. Memvisualisasikan *wayfinding*, *information design*, dan *exhibition design* yang tepat untuk kawasan Kampoeng Batik Laweyan Kota Surakarta.

### **D. MANFAAT PERANCANGAN**

Hasil akhir dari *Environmental Graphic Design* ini adalah memberikan sistem informasi berupa *wayfinding*, *information design*, dan *exhibition design* yang komunikatif serta informatif bagi wisatawan yang berkunjung ke kawasan wisata Kampoeng Batik Laweyan Kota Surakarta. Manfaat bagi pihak lain dari *Environmental Graphic Design* ini yaitu:

1. Secara Teoritis

Perancangan *Environmental Graphic* bagi mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta untuk memberikan informasi sehingga dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan ide dan kreativitas dalam menciptakan *Environmental Graphic Design*. Serta dapat digunakan sebagai referensi atau masukan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual.

## 2. Secara Praktis

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

- a) Bagi Kampoeng Batik Laweyan, *Environmental Graphic Design* dalam bentuk *Wayfinding*, *Informataion Design*, dan *Exhibition Design* dapat dijadikan salah satu sarana penunjang kegiatan pariwisata di Kampoeng Batik Laweyan.
- b) Bagi masyarakat umum, *Environmental Graphic Design* dalam bentuk *Wayfinding*, *Informataion Design*, dan *Exhibition Design* dapat memberikan informasi yang komunikatif bagi para wisatawan yang berkunjung ke Kampoeng Batik Laweyan.

## E. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tinjauan pustaka yang digunakan untuk menguatkan judul dan tema dari perancangan *Environmental Graphic Design* Kampoeng Batik Laweyan Kota Surakarta.

### 1. Penelitian Terdahulu

Perancangan terdahulu pernah dilakukan oleh mahasiswa Insitut Bisnis dan Informasi Stikom Surabaya yang bernama Royyan Hidayat, dengan judul “Perancangan *Environmental Graphic Design* Museum Sepuluh Nopember Surabaya sebagai Pendukung Program Wisata Surabaya *City Tour*”. Perancangan difokuskan untuk merancang sebuah sistem grafis pada Museum Sepuluh Nopember Surabaya tanpa mengubah informasi yang ada pada gedung tersebut.

Selain itu, perancangan ini juga membahas proses *Environmental Graphic Design* pada Museum Sepuluh Nopember Surabaya, yang meliputi *sign system*, *wayfinding*, dan *signage* pada koleksi museum yang berada di area kompleks tugu pahlawan baik yang di dalam maupun di luar area Museum Sepuluh Nopember Surabaya. Selain itu juga pernah dilakukan oleh mahasiswa Universitas sebelas Maret Surakarta bernama Fiki Aristantif, dengan judul “Perancangan *Sign System* Taman Satwa Taru Jurug”. Perancangan difokuskan untuk merancang sebuah sistem grafis Taman Satwa Taru Jurug tanpa mengubah informasi yang ada pada kebun binatang tersebut. perancangan ini juga membahas proses *Environmental Graphic Design* pada Taman Satwa Taru Jurug, yaitu difokuskan pada *sign system* di area kebun binatang.

Perbedaan perancangan saat ini dengan perancangan terdahulu ada pada kategori pemilihan tempat serta media dari *Environmental Graphic Design*. Dimana pada perancangan terdahulu menciptakan desain dari sistem grafis Museum Sepuluh Nopember Surabaya yang meliputi *sign system*, *wayfinding*, dan *signage*. Dan sistem grafis Taman Satwa Taru Jurug yang meliputi *sign system*, sedangkan penelitian saat ini menciptakan desain dari sistem grafis Kampoeng Batik Laweyan Kota Surakarta yang meliputi *wayfinding*, *information design*, dan *exhibition design*. Meskipun terdapat kesamaan tujuan, yaitu untuk merancang desain dari media informasi berupa *Environmental Graphic* kepada pengunjung, media pendukung yang digunakan oleh masing-masing perancang.

## **2. Jurnal**

Berdasarkan Jurnal yang disusun oleh Fernanda Arianto, Gregorius Aditya, Cynthia Bunga Larasati, Maria Anastasia Nilamsari Putri dan Hayyu Primanditai pada tahun 2018 mengenai Perancangan Grafis Lingkungan Puskesmas Medokan Ayu Surabaya ini bertujuan untuk mempermudah subjek menemukan dan memahami informasi mengenai berbagai hal di objek tempat. Secara tidak langsung grafis lingkungan turut membangun citra positif untuk puskesmas ini dibenak pasien atau pengunjung. Melalui tahapan proses perancangan dan konsep yang jelas, perancangan grafis lingkungan dapat dijadikan media informasi yang efektif dan komunikatif serta memiliki nilai kebaruan.

Berdasarkan Jurnal JURNAL SAINS DAN SENI ITS Vol. 1, No. 1 yang disusun oleh M Anas Kautsar dan Denny Indrayana pada tahun 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 bentukan-bentukan yang unik, warna-warna dan fungsi desain eksebisi yang menyenangkan. Serta tersistemnya desain grafis lingkungan ini dengan identitas visual, sehingga dapat memunculkan kesan yang unik dan menyenangkan. Serta elemen desain yang terbentuk, 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 untuk menikmati dan mencari informasi yang

telah diberikan kepada KBS. Hal tersebut-lah yang menjadi tujuan utama dari desain visual.

Ke dua jurnal tersebut sangat membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir untuk menjadi referensi dan gambaran bagaimana merancang Environmental Graphic Design (EGD) sesuai dengan judul Tugas Akhir.

### **3. Buku**

*The Wayfinding Handbook* adalah buku tentang *Wayfinding*, *Signage*, dan *Environmental Graphic Design* yang ditulis oleh David Gibson. Buku ini menjelaskan segala hal yang diperlukan untuk memulai sebagai perancang grafis dalam dunia *Environmental Graphic Design*. Dibagi menjadi beberapa bagian yaitu *Information Design for Public Places*, *Design Process*, dan *Wayfinding Design*.

Desain Komunikasi Visual Terpadu yaitu buku yang membahas berbagai wawasan informasi yang bisa membantu proses menyusun strategi baru yang bernilai tambah dan nilai beda bagi mahasiswa, desainer, pengajar dan insan kreatif lainnya baik dari aspek filosofis maupun pragmatis. Melalui buku ini, penulis juga ingin mengajak pembaca untuk bersama-sama sadar dan menyikapi keterkaitan desain, terutama interaksi yang selaras dan serasi dari hubungan manusia dengan sesama dan manusia dengan lingkungan.

Ke dua buku tersebut sangat bermanfaat sebagai pendukung dari proses perancangan “*Environmental Graphic Design* Kampoeng Batik Laweyan Kota Surakarta”, selain itu juga sebagai acuan dasar dari proses perancangan Tugas Akhir tersebut.



## F. LANDASAN TEORI

### 1. *Environmental Graphic Design*

Dalam sebuah jurnal “*What Is Enviromental Graphic Design*” yang terdapat pada website cruxcreative.com, Michele Allen mengungkapkan bahwa *Enviromental Graphic Design* (EGD) adalah sebuah istilah bagi perancangan seperti pada museum atau toko retail yang lebih dari sekedar desain grafis. EGD adalah desain yang terintegrasi yang terdiri dari beberapa multidisiplin profesi. Tidak seperti namanya, environmental graphic desain bukan merupakan sesuatu rancangan yang bersifat alami/natural, melainkan sebuah profesi desain yang terdiri dari interior desain, arsitektur, dan desain grafis. EGD merupakan sebuah usaha desain untuk membangun sebuah suasana dan komunikasi efektif kepada setiap orang yang melihat. Pola atau informasi visual digunakan bersamaan dengan warna dan terkadang merek untuk meningkatkan pesan/cerita yang ingin disampaikan (Theresa dan Achmad, 2014: 2) Terdapat empat kategori pendukung bagi sebuah rancangan EGD, yaitu *Wayfinding dan Signage, Information Design, Architectural Spaces*, dan *Retail Design*.

#### 1. *Wayfinding dan Signage*

*Wayfinding* adalah aktivitas menggunakan informasi-informasi sensorik dari lingkungan untuk merencanakan, memroses, dan mengeksekusi suatu perjalanan ketempat asing (Pradipta dan Sriwarno, 2014: 1). Sedangkan *Signage* menurut Kusrianto (2010: 23) adalah sejenis visual grafis dalam ukuran besar yang dibuat untuk menyampaikan informasi pada kalangan audience tertentu. *Signage*

sebelumnya dikenal dalam bentuk tanda (*sign*) atau dalam bentuk aksara, seperti petunjuk arah tempat, nama suatu tempat dan sebagainya.

## 2. *Information Design*

*Information Design* adalah bidang dan pendekatan untuk merancang dengan jelas, agar komunikasi dapat dimengerti dengan memperhatikan struktur, konteks, dan penyajian data dan informasi. Sebagai dasar, prinsip-prinsipnya berhubungan dengan semua produk komunikasi dan bidang, terlepas dari media (cetak, siaran, digital, online, dll). *Information Design* adalah pada intinya, berkaitan dengan kejelasan (bukan kesederhanaan) dan pemahaman (Shedroff, 1999: 267-292).

## 3. *Exhibition Design*

*Exhibition Design* adalah proses penyampaian informasi melalui visual *storytelling* dan lingkungannya. Ini adalah proses multidisiplin integratif yang sering menggabungkan arsitektur, desain interior, desain grafis, pengalaman dan desain interaksi, multimedia dan teknologi, pencahayaan, audio, dan disiplin lain untuk menciptakan narasi berlapis-lapis di sekitar tema atau topik. (SEGD, 2018)

## 4. *Architectural Spaces*

Ruang dalam arsitektur terdiri atas ruang terbangun dan ruang terbuka (*built and open space*), dapat didefinisikan sebagai perwujudan dari ruang eksistensial manusia (Schulz, 1971: 12).

## 5. Retail Design

*Retail Design* adalah disiplin kreatif dan komersial yang menggabungkan beberapa bidang keahlian yang berbeda bersama-sama dalam desain dan pembangunan retail space (Cooper dan Schindler, 2016: 68).

Tujuan dari *Environmental Graphic Design* 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 hilang atau tersesat (Niron, 2009: 4)

## 2. 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. Menurut Kusmiati (1993:3) seorang desainer perlu memahami pentingnya elemen (garis, bentuk, ruang, warna, tekstur) dan prinsip desain, sehingga kelak dihasilkan karya yang memenuhi persyaratan estetika.

Untuk menghasilkan desain yang berkualitas diperlukan pertimbangan yang cerdas dalam mengorganisasikan elemen-elemen grafis sesuai dengan prinsip-prinsip desain secara tepat dengan memperhatikan keterbatasan bahan. Sehingga diperlukan kreativitas dalam menghasilkan desain yang kreatif. Menurut Sanyoto

(2009: 157-264) ada beberapa prinsip-prinsip dasar seni dan desain yang perlu dipahami serta dianggap cukup efektif untuk digunakan sebagai panduan kerja maupun sebagai konsep desain. Prinsip-prinsip tersebut adalah keseimbangan irama / ritme / keselarasan, kesatuan / *unity*, keseimbangan / *balance*, proporsi / *proportion* / perbandingan, kesederhanaan (*simplicity*), kejelasan (*clarity*).

#### 1. Irama/ritme/keselarasan

Irama berasal dari kata *wirama* (Jawa), *wirahma* (Sunda), *rhythmos* (Yunani), semula berarti gerak berukuran, ukuran perbandingan, berkerabat dengan kata *rhein* yang artinya mengalir. Jadi irama dalam hal ini dapat diartikan sebagai gerak yang berukuran (teratur) dan mengalir.

#### 2. Kesatuan/*unity*

Kesatuan (*unity*) merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa. Karya seni atau desain harus tampak menyatu menjadi satu keutuhan. Seluruh bagian-bagian atau dari semua unsur atau elemen yang disusun harus saling mendukung, tidak ada bagian-bagian yang mengganggu, terasa keluar dari susunan atau dapat dipisahkan.

#### 3. Keseimbangan/*balance*

Keseimbangan atau *balance* merupakan salah satu prinsip dasar seni rupa. Karya seni/desain harus memiliki keseimbangan, agar enak dilihat, tenang, tidak berat sebelah, tidak menggelisahkan.

#### 4. Proporsi/*proportion*/perbandingan

Proporsi berasal dari kata Inggris *proportion* yang artinya perbandingan, proposional artinya setimbang, sebanding. Dengan demikian, proporsi dapat

diartikan perbandingan atau kesebandingan yakni dalam satu objek antara bagian satu dengan bagian lainnya sebanding.

#### 5. Kesederhanaan (*Simplicity*)

Kesederhanaan (*simplicity*), barangkali menjadi tuntutan pada semua seni maupun desain. Defenisi sederhana adalah tidak lebih dan tidak kurang, jika ditambah terasa menjadi ruwet dan jika dikurangi terasa ada yang hilang.

#### 6. Kejelasan (*Clarity*)

Kejelasan (*clarity*) artinya mudah dipahami, mudah dimengerti, tidak memiliki dua atau banyak arti. Untuk desain komunikasi visual, misalnya, suatu desain harus dapat dibaca dengan jelas, harus dapat dimengerti maksud dari isi desain.

### **3. Tipografi**

Tipografi adalah salah satu sarana untuk menterjemahkan kata-kata yang terucap ke halaman yang dapat dibaca. Peran dari tipografi adalah untuk mengkomunikasikan ide atau informasi dari halaman tersebut ke pengamat. Dalam membuat perencanaan suatu karya desain, keberadaan elemen tipografi sudah harus diperhitungkan, karena dapat mempengaruhi susunan hirarki dan keseimbangan karya desain tersebut. (wijaya 48-49)

Hadirnya tipografi dalam sebuah media terapan visual merupakan faktor yang membedakan antara desain grafis dan media terapan visual (lukisan). Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan

merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menterjemahkan atmosfer-atmosfer yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual. (Sihombing 58).

Ada empat buah prinsip pokok tipografi yang sangat mempengaruhi keberhasilan suatu desain tipografi, yaitu :

1. *Legibility*

Yang dimaksud dengan *legibility* adalah kualitas pada huruf yang membuat huruf tersebut dapat terbaca. Seorang desainer harus mengenal dan mengerti karakter dari bentuk suatu huruf dengan baik.

2. *Clarity*

Yang dimaksud dengan *clarity* yaitu kemampuan huruf-huruf yang digunakan dalam suatu karya desain dapat dibaca dan dimengerti oleh target pengamat yang dituju. Beberapa unsur desain yang dapat mempengaruhi clarity antara lain *visual hierarchy*, warna, pemilihan type, dan lain-lain.

3. *Visibility*

Yang dimaksud dengan *visibility* adalah kemampuan satu huruf, kata, atau kalimat dapat terbaca dalam jarak baca tertentu. Setiap karya desain mempunyai suatu target jarak baca, dan huruf-huruf yang digunakan dalam desain tipografi harus dapat terbaca dalam jarak tersebut sehingga suatu karya desain dapat berkomunikasi dengan baik.

#### 4. *Readability*

Yang dimaksud dengan *readability* adalah penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas. Dalam menggabungkan huruf dan huruf, baik untuk membentuk suatu kata atau kalimat, harus memperhatikan hubungan antara huruf yang satu dengan yang lain, khususnya spasi antar huruf. Jarak antar huruf tidak dapat diukur secara matematika, tetapi harus dilihat dan dirasakan. Ketidaktepatan menggunakan spasi dapat mengurangi kemudahan membaca satu keterangan yang membuat informasi yang disampaikan terkesan kurang jelas.

Tipografi memiliki beraneka ragam jenis dan bentuk, yang berbeda antara satu dan lainnya, dan mempunyai ciri khas tersendiri. Yang dimaksud dengan *letterstyle* sebagai suatu kesatuan akan berbeda dari *letterstyle-letterstyle* yang lain. *Letterstyle* ini juga bisa disebut *typeface*. Elemen-elemen dari sebuah *letterstyle* antara lain huruf kapital, huruf kecil, angka, simbol dan tanda baca. Ada lebih dari 5000 *jenis letterstyle* yang berbeda, dan mereka dibagi ke dalam empat kategori besar, yaitu :

##### 1. *Serif*

*Serif* adalah jenis huruf yang memiliki kait pada stroke hurufnya. Biasanya huruf jenis ini relatif mudah terbaca, namun tidak sebaik jenis *sans serif*. Jenis huruf yang termasuk dalam kelompok *serif* ini berkesan serius, elegan dan klasik. Biasanya huruf serif memiliki stroke dengan ketebalan yang tidak sama.

## 2. *Sans serif*

Huruf dalam kelompok *sans serif* ini telah dikenal sejak abad ke-19. Ciri khas dari huruf *sans serif* ini adalah tidak mempunyai serif (garis pembuka dan penutup pada stroke) dan kebanyakan memiliki stroke dengan ketebalan yang sama. Huruf *sans serif* sangat baik digunakan pada display type, head line, dan dapat digunakan untuk body copy yang pendek. Dilihat dari pertimbangan fungsional, huruf *sans serif* dianggap sebagai pilihan sempurna karena lebih mudah dibaca dan mampu menciptakan kesan bersih dan tampak lebih modern.

## 3. *Italic*

Jenis huruf yang miring ke sebelah kanan (lebih kurang 12 derajat) ini bisa digunakan untuk penekanan atau pembedaan.

## 4. *Dekoratif/Stylistic/Ornamentic/Fantasi*

Huruf dekoratif biasanya unik dan bersifat menghias. Huruf jenis ini mampu menciptakan kesan tertentu atau memberikan special effect. Namun huruf jenis ini biasanya sulit dibaca dan digunakan tidak untuk mengkomunikasikan informasi. Biasanya digunakan untuk tujuan tertentu, misalnya desain logo, judul buku, label, dan lain-lain. (Follis 64-66)

## **4. Batik Surakarta**

Batik adalah kain bergambar yang pembuatannya secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam pada kain itu, kemudian pengolahannya



diproses dengan cara tertentu yang memiliki kekhasan. Surakarta sebagai salah satu Kota Batik memiliki beraneka ragam motif batik yang terus diproduksi secara turun menurun. Semakin berkembangnya teknologi, beragam teknik pembuatan juga dilakukan, mulai dari teknik batik tulis, batik cap maupun batik printing. Kampoeng Batik Laweyan dan Kauman menjadi dua daerah yang dikenal sebagai sentra kerajinan batik di Surakarta. Ada ratusan bahkan ribuan jenis motif batik yang ada di Solo, baik motif batik tradisional maupun motif batik dengan desain baru. Beberapa motif batik tradisional di Solo yang paling populer diantaranya adalah:

a. Parang

Batik Parang merupakan salah satu motif batik yang paling tua di Indonesia. Parang berasal dari kata Pereng yang berarti lereng. Perengan menggambarkan sebuah garis menurun dari tinggi ke rendah secara diagonal. Susunan motif S jalin-menjalin tidak terputus melambangkan kesinambungan. Bentuk dasar huruf S diambil dari ombak samudra yang menggambarkan semangat yang tidak pernah padam. Batik ini merupakan batik asli Indonesia yang sudah ada sejak zaman keraton Mataram Kartasura (Surakarta). Makna yang terkandung dalam Batik Parang ini adalah tentang nasihat agar seseorang yang mengenakan tidak pernah menyerah, kokoh seperti batu karang yang selalu diterjang ombak lautan. Selain itu, batik parang juga memberi gambaran tentang jalinan yang tidak pernah putus dalam upaya memperbaiki diri, memperjuangkan kesejahteraan, maupun bentuk pertalian keluarga.

#### b. Batik Kawung

Batik Kawung memiliki motif yang cukup sederhana, terbentuk dari pola bulatan mirip buah Kawung, sejenis buah kelapa atau yang disebut buah kolang-kaling. Motif hiasan yang berupa rangkaian kombinasi lingkaran ini disusun berjejer rapi secara simetris dan geometris. Motif batik kawung banyak dimaknai sebagai gambar bunga teratai dengan empat lembar daun bunga yang merekah. Bagi orang Jawa bunga teratai sering diartikan sebagai umur yang panjang dan juga kesucian. Pada masa lalu, motif batik kawung biasanya hanya boleh dipakai oleh kalangan kerajaan. Dengan mengenakan motif batik kawung ini, ia dapat mencerminkan kepribadian sebagai seorang pemimpin yang mampu mengendalikan hawa nafsu dan menjaga hati nurani.

#### c. Sawat

Batik motif sawat berasal dari kata sawat atau sayap, adapula yang berpendapat bahwa kata sawat berasal dari kata syahwat atau nafsu. Motif ini dahulu dianggap sangat sakral dan hanya dipakai oleh raja dan keluarganya. Motif bentuk sayap yang disusun sedemikian rupa ini sering dimaknai sebagai burung garuda kendaraan Dewa Wisnu yang melambangkan kekuasaan atau raja. Motif Batik sawat ini hingga kini masih sering digunakan oleh pasangan pengantin dalam acara prosesi pernikahan, filosofi batik sawat diyakni bisa melindungi kehidupan pemakainya.

#### d. Sidomukti

Motif Batik Sidomukti ini merupakan salah satu motif paling mudah ditemukan karena kepopulerannya. Motif Sidomukti banyak digunakan sebagai pakaian adat pengantin Jawa khususnya masyarakat Solo. Batik Sidomukti berasal dari kata *sido* yang artinya jadi, berkesinambungan, terus menerus dan dari kata *mukti* yang berarti bercukupan, hidup makmur, atau sejahtera. Dengan mengenakan motif ini, kedua mempelai pengantin dimaksudkan agar dalam mengarungi kehidupannya dapat selalu bahagia dan dilimpahkan rejeki. Motif ini memang menggambarkan sebuah harapan suatu kehidupan masa depan yang lebih baik, penuh kebahagiaan dan kesejahteraan, tanpa melupakan Tuhan yang telah memberi kehidupan.

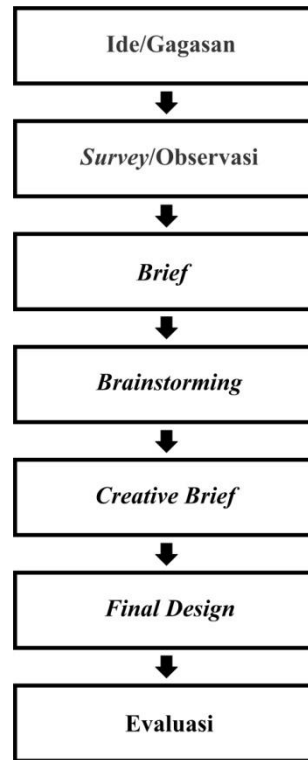
#### e. Truntum

Motif batik truntum biasa dipakai oleh orang tua pengantin. Kata Truntum sering dimaknai sebagai penuntun, sehingga sebagai orang tua diharapkan selalu bisa dijadikan sebagai penuntun, panutan, atau contoh yang baik bagi anaknya dalam mengarungi hidup baru. Motif Truntum yang diciptakan oleh Kanjeng Ratu Kencana (Permaisuri Sunan Paku Buwana III) memiliki makna cinta yang tumbuh kembali. Beliau menciptakan motif ini sebagai simbol cinta yang tulus tanpa syarat, abadi, dan semakin lama semakin terasa subur berkembang (*tumaruntum*). Harapannya adalah agar cinta kasih yang *tumaruntum* ini akan menghinggapi kedua mempelai.

## **5. Kampoeng Batik Laweyan**

Kota Surakarta merupakan kota penuh nuansa sejarah dan budaya serta memiliki tradisi Jawa yang dibanggakan masyarakatnya. Banyak warisan budaya yang menjadi daya tarik dan potensi Kota Surakarta. Citra Kota Surakarta sebagai kota budaya salah satunya adalah adanya Kampoeng Batik Laweyan. Kampoeng Batik Laweyan merupakan kawasan sentra batik di Kota Surakarta dan sudah ada sejak zaman Kerajaan Pajang tahun 1546 M. Laweyan atau Lawiyan adalah kecamatan yang terletak di barat kota Surakarta. Kecamatan ini terkenal karena penduduknya banyak yang menjadi produsen dan pedagang batik, sejak dulu sampai sekarang. Di sinilah tempat berdirinya Sarekat Dagang Islam, asosiasi dagang pertama yang didirikan oleh para produsen dan pedagang batik pribumi, pada tahun 1912. Kawasan ini sempat meraih kejayaannya pada tahun 1970. Di dalam Kampoeng Batik Laweyan, terdapat ratusan pengrajin batik yang menjual berbagai motif, seperti Tirta Tejo dan Truntum dengan beragam variasi harga. Selain batik, Kampoeng Batik Laweyan merupakan cagar budaya yang menyimpan kekayaan arsitektur Jawa kuno serta bangunan-bangunan bersejarah. Bangunan bersejarah seperti Langgar Merdeka, Ndalem Tjokrosoemartan, Masjid Laweyan, Makam Kyai Ageng Henis, Museum Samanhudi, dan lain sebagainya yang tersebar di kawasan Kampoeng Batik Laweyan. Kampoeng Batik Laweyan didesain dengan konsep terpadu, dengan memanfaatkan lahan seluas kurang lebih 24 hektar yang terdiri dari 3 blok. (Atmodarminto, 1957:125; Dirjosubroto, 1916:87)

## G. METODOLOGI PERANCANGAN



**Gambar 01.** Bagan Metode Perancangan  
(Fakhrin Alfitra, 2019)

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 Kampong Batik Laweyan memperoleh informasi secara cepat dan tepat melalui *Environmental Graphic Design* (EGD).

## 2. *Survey*/Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan. Dalam pembuatan karya tugas akhir ini observasi dilakukan dengan membaca beberapa skripsi, tugas akhir dan beberapa buku yang memuat materi yang dibutuhkan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan, serta dari sumber tertulis lainnya. Selain itu melakukan observasi dengan pengumpulan data-data yang berkaitan dengan tugas akhir ini. Pengumpulan data dilakukan dengan cara berkunjung ke lokasi yang sudah ditentukan untuk mendapatkan data yang sesuai. Lokasi penelitian Observasi dalam perancangan ini bertempat di Kampong Batik Laweyan Kota Surakarta.

## 3. Brief

### 1. Identifikasi Produk

Merupakan kumpulan data-data yang didapat 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 “*Environmental Graphic Design Kampong Batik Laweyan Kota Surakarta*”, ditujukan untuk para wisatawan lokal maupun luar yang berkunjung ke kawasan Kampong Batik Laweyan Kota Surakarta.

### 2. 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 dari sumber data penelitian kualitatif ini:

1. Wawancara

- a) Ketua FPKBL
- b) Kelurahan Laweyan
- c) Masyarakat/Wisatawan
- d) Praktisi Desain

2. Pustaka

- a) Buku “The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Places”
- b) Buku “Desain Komunikasi Visual Terpadu”
- c) Buku “Daur Masa Kampung Batik Laweyan”
- d) Buku “Tipografi dalam Desain Grafis”
- e) Jurnal “Perancangan Grafis Lingkungan Puskesmas Medokan Ayu Surabaya”
- f) Jurnal “Perancangan Environmental Graphic Design Kebun Binatang Surabaya dengan Konsep Uniquely Playful”
- g) Proposal TA Kekarya “Perancangan *Environmental Graphic Design* Museum Sepuluh Nopember Surabaya sebagai Pendukung Program Wisata Surabaya *City Tour*”

h) Proposal TA Kekayaan “Perancangan *Sign System* Taman Satwa Taru Jurug”.

### 3. Dokumentasi

a) Data tertulis yang berkaitan dengan Kampong Batik Laweyan serta bahan-bahan tulisan lainnya.

b) Data berupa foto-foto Kampong Batik Laweyan dari FPKBL serta dokumen pribadi penulis.

### 3. Metode Pengumpulan Data

#### 1. Primer:

Observasi dilakukan untuk mengembangkan ide ataupun gagasan sehingga akan mendapatkan hasil berupa data-data yang sekiranya diperlukan untuk mewujudkan gagasan tersebut. Observasi terdiri dari menentukan jenis penelitian, memilih lokasi penelitian, mencari sumber data dan pengumpulan data. Observasi pengumpulan data dengan melihat, meninjau, dan mengamati langsung ke lapangan untuk mendapatkan data untuk diamati. Teknik observasi adalah teknik pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap fenomena-fenomena (Hadi, 1984 : 31).

Metode wawancara, metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan Tanya jawab sepihak, dan dilakukan dengan sistematis dan berlandaskan pada tujuan penelitian. Metode pengumpulan data dengan cara mengadakan percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua belah pihak yaitu pewawancara dengan yang diwawancarai (Moelong, 2001 : 62).



## 2. Sekunder:

Metode kepustakaan, metode ini menggunakan literature untuk data komparatif dalam menunjang semua data yang diperoleh dari berbagai sumber kepustakaan untuk memperoleh teori-teori dan mempelajari peraturan-peraturan yang berhubungan dengan penulisan ini dan menunjang keabsahan data yang diperoleh di lapangan (Moleong, 2001 : 113). Metode kepustakaan adalah mencari data literature yang berhubungan dengan desain komunikasi visual, meliputi buku, majalah, koran, kamus (Kamus Besar Bahasa Indonesia, dan Kamus Besar Inggris - Indonesia), internet, dan media komunikasi lainnya yang erat kaitannya dengan objek permasalahan (lampiran-lampiran informasi yang ada).

Metode dokumentasi, metode pengumpulan data dengan mencatat data-data dari hasil survey baik berupa artikel, selebaran, foto dokumentasi, dan sebagainya sebagai data berupa fakta dan sebagai bukti untuk dipertanggungjawabkan (Nazir, 1988 : 109). Metode ini di bantu dengan instrument kamera digital.

4. *Brainstorming* dilakukan untuk mendapatkan ide-ide kreatif sebanyak mungkin terkait solusi dan latar belakang permasalahan. Dalam hal ini *brainstorming* dilakukan antara dosen pembimbing dan mahasiswa.
5. *Creative Brief* merupakan dokumen yang dipersiapkan untuk member inspirasi yang berguna untuk menyalurkan upaya-upaya kreatif dalam menghasilkan strategi visual yang sesuai dengan latar belakang permasalahan. Didalam

perancangan ini media yang digunakan berupa *Environmental Graphic Design* yang akan ditempatkan di Kampoeng Batik Laweyan Kota Surakarta.

6. *Final Design*, pada *Environmental Graphic Design* ini akan diaplikasikan ke dalam media *Wayfinding*, *Information Design*, dan *Exhibition Design*.
7. Evaluasi dilakukan untuk memberikan kesimpulan terhadap hasil jadi perancangan “*Environmental Graphic Design Kampoeng Batik Laweyan Kota Surakarta*”.

## **H. SISTEMATIKA PENULISAN**

Penulisan pada hasil penelitian ini terbagi menjadi beberapa bab yang menjabarkan secara sistematis mengenai persoalan-persoalan penelitian, kajian-kajian teoritik yang dipergunakan, pengumpulan data, analisis data, dan kesimpulan.

Berikut penjabaran sistematika penulisan pada penelitian ini.

**BAB I.** Bab ini memuat penjelasan mengenai Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Perancangan, Tinjauan Pustaka, dan Metodologi Penelitian. 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 Landasan Teori yaitu teori-teori yang digunakan sebagai acuan perancangan karya TA, khususnya kajian teori yang membahas mengenai *Environmental Graphic Design*, Batik, Kampoeng Batik Laweyan, dan kajian teori yang membahas mengenai Desain Grafis.

**BAB III.** Bab ini menjelaskan tentang konsep dasar perancangan *Environmental Graphic Design*, Identifikasi Data, Analisis Data, Strategi Kreatif,

**BAB IV.** Bab ini berisi penjelasan mengenai karya-karya yang dibuat sesuai dengan Analisis Data, *USP*, *Positioning*, dan Strategi Kreatif yang telah ditentukan pada bab sebelumnya.

**BAB V.** Bab ini berisikan simpulan dan hasil dari analisa sampai perwujudan karya serta saran untuk perancangan berikutnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

**DAFTAR ISTILAH**

**LAMPIRAN**