

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Tegal memiliki berbagai destinasi wisata yang terus berkembang, salah satunya adalah Wisata Rodjo Tater yang mengusung konsep wisata edukasi keluarga. Destinasi ini memadukan aktivitas rekreasi dengan edukasi melalui berbagai fasilitas, seperti area pertanian, peternakan, kuliner, dan *Mini Zoo*. Kehadiran *Mini Zoo* menjadi salah satu daya tarik utama karena memberikan kesempatan kepada pengunjung, khususnya anak-anak, untuk mengenal berbagai jenis satwa secara langsung.

Sebagai kawasan wisata edukasi, *Mini Zoo* memerlukan media informasi yang mampu menyampaikan pengetahuan mengenai satwa secara jelas, menarik, dan mudah dipahami. Salah satu media yang berperan penting adalah papan informasi hewan. Dalam konteks Desain Komunikasi Visual, papan informasi termasuk bagian dari *Environmental Graphic Design (EGD)* yang berfungsi sebagai media komunikasi visual dalam suatu lingkungan. Keberhasilan papan informasi dipengaruhi oleh pengolahan elemen visual seperti fotografi atau gambar objek, tipografi, warna, serta tata letak yang mampu membangun hierarki informasi dan menarik perhatian pengunjung.

Sebagai sarana penyampaian pengetahuan di area *Mini Zoo*, papan informasi hewan memegang peranan penting dalam mendukung fungsi edukatif kawasan tersebut. Papan informasi merupakan salah satu bentuk media Desain Komunikasi Visual yang termasuk dalam cakupan

Environmental Graphic Design (EGD), yaitu bidang desain yang menggabungkan elemen grafis, arsitektur, dan visual untuk menciptakan sistem komunikasi yang intuitif, estetis, dan fungsional dalam suatu lingkungan terbangun[1]. Keberhasilan sebuah papan informasi ditentukan oleh bagaimana elemen-elemen visualnya termasuk gambar objek, tipografi, warna, dan tata letak diolah dan disusun secara terpadu untuk menyampaikan pesan secara efektif [2].

Namun, berdasarkan hasil observasi di lapangan, papan informasi hewan yang terdapat di area *Mini Zoo* Rodjo Tater masih memiliki keterbatasan dalam penyajian visual. Gambar objek hewan yang ditampilkan belum diolah secara optimal sebagai bagian dari komposisi desain, dan belum didukung sepenuhnya oleh tipografi, warna, serta tata letak yang sesuai dengan karakter target audiens, sehingga nilai edukasi pada papan informasi tersebut belum tersampaikan secara efektif kepada pengunjung, khususnya anak-anak dan keluarga. Kondisi serupa turut menjadi perhatian dalam kajian sistem *signage* di destinasi wisata edukatif lain, seperti Taman Margasatwa Ragunan, yang menekankan pentingnya perancangan sistem tanda yang komunikatif sebagai bagian dari pengalaman edukatif pengunjung[3].

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan sebuah “Perancangan Ulang Desain Papan Informasi Hewan Sebagai Media Edukatif Di *Mini Zoo* Rodjo Tater” yang mengolah elemen-elemen visual meliputi gambar objek, tipografi, warna, dan tata letak secara terpadu dalam kerangka *Environmental Graphic Design*, sehingga informasi edukatif mengenai hewan dapat tersampaikan

secara lebih menarik dan efektif kepada pengunjung. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengelola wisata dalam mengembangkan media informasi yang lebih baik, sekaligus memperkuat nilai edukatif Rodjo Tater sebagai salah satu destinasi wisata keluarga di Kabupaten Tegal.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari pernyataan latar belakang yang tertulis, identifikasi masalah yang dapat disimpulkan yaitu:

1.2.1 Tipografi, Warna, dan Tata Letak Papan Informasi

Elemen tipografi, warna, dan tata letak (layout) pada papan informasi belum diolah secara terpadu dan belum sepenuhnya disesuaikan dengan karakter target audiens, yaitu pengunjung anak-anak dan keluarga. Kondisi ini menyebabkan tingkat keterbacaan, daya tarik warna, serta alur penyampaian informasi pada papan informasi masih kurang optimal.

1.2.2 Pengolahan Gambar Objek Hewan

Gambar objek hewan pada papan informasi di area Mini Zoo Rodjo Tater belum diolah secara optimal sebagai bagian dari komposisi desain, sehingga daya tarik visualnya masih terbatas dan kurang mampu menarik perhatian pengunjung, khususnya anak-anak, untuk membaca dan memahami informasi yang disajikan.

1.2.3 Integrasi Elemen Visual dalam Kerangka EGD dan Nilai Edukasi

Nilai edukasi pada papan informasi hewan belum tersampaikan secara efektif kepada pengunjung, khususnya anak-anak dan keluarga, karena elemen-elemen visual tersebut belum diolah dan diintegrasikan secara terpadu dalam kerangka *Environmental Graphic Design* (EGD), sehingga belum memberikan pengalaman visual yang konsisten dan efektif bagi pengunjung di kawasan *Mini Zoo*.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dan perancangan ini lebih terarah dan tidak melebar ke luar lingkup kompetensi Desain Komunikasi Visual (DKV), maka diperlukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan difokuskan pada papan informasi hewan yang berada di area *Mini Zoo* Wisata Rodjo Tater, sebagai media informasi dan edukasi bagi pengunjung.
2. Pembahasan perancangan dibatasi pada aspek Desain Komunikasi Visual, yang meliputi konsep visual, penggunaan fotografi, ilustrasi pendukung, tipografi, warna, dan tata letak (layout) pada papan informasi.
3. Target audiens dalam perancangan ini dibatasi pada pengunjung *Mini Zoo* Wisata Rodjo Tater, khususnya anak-anak dan keluarga sebagai pengguna utama media informasi edukatif.
4. Unsur fotografi dibatasi pada fotografi objek hewan dan lingkungan *Mini Zoo* yang digunakan sebagai elemen visual pendukung dalam papan

informasi, tanpa membahas teknik fotografi tingkat lanjut di luar kebutuhan media desain.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang menjadi pembahasan dalam proyek Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang desain papan informasi hewan di area *Mini Zoo* Wisata Rodjo Tater melalui pengolahan elemen visual berupa gambar objek, tipografi, warna, dan tata letak yang informatif, menarik, dan mudah dipahami oleh pengunjung, khususnya anak-anak dan keluarga?
2. Bagaimana penerapan prinsip *Environmental Graphic Design* (EGD) pada perancangan ulang papan informasi hewan agar tercipta visual yang konsisten, serta selaras dengan karakter lingkungan *Mini Zoo* Wisata Rodjo Tater?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah :

1. Menghasilkan desain papan informasi hewan di area *Mini Zoo* Wisata Rodjo Tater yang mengintegrasikan gambar objek, tipografi, warna, dan tata letak secara terpadu, sehingga informasi edukatif mengenai hewan dapat tersampaikan secara jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh pengunjung, khususnya anak-anak dan keluarga.
2. Menghasilkan desain papan informasi hewan yang menerapkan prinsip *Environmental Graphic Design*, sehingga tercipta sistem visual yang

konsisten antara papan informasi dengan lingkungan *Mini Zoo* Wisata Rodjo Tater secara keseluruhan.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat dari perancangan ini sebagai berikut :

1.6.1 Bagi Pengelola Wisata Rodjo Tater

Perancangan papan informasi ini diharapkan dapat membantu pengelola wisata dalam meningkatkan kualitas media informasi edukatif di area *Mini Zoo*, sehingga informasi mengenai hewan dapat tersampaikan secara lebih jelas, menarik, dan efektif kepada pengunjung.

1.6.2 Bagi Pengunjung *Mini Zoo*

Papan informasi yang dirancang secara komunikatif dan visual akan memudahkan pengunjung, khususnya anak-anak dan keluarga, dalam memahami informasi edukatif tentang hewan, serta meningkatkan pengalaman belajar dan berwisata.

1.6.3 Bagi Prodi Desain Komunikasi Visual

Hasil perancangan ini dapat menjadi contoh implementasi nyata penerapan DKV dan *Environmental Graphic Design* dalam ruang publik, khususnya pada media papan informasi edukatif berbasis fotografi.

1.6.4 Bagi Penulis/Perancang

Perancangan ini menjadi sarana penerapan teori dan keterampilan desain komunikasi visual serta fotografi yang telah dipelajari selama

perkuliahan, sekaligus sebagai portofolio karya yang dapat menunjang kesiapan memasuki dunia professional.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir berjudul “**Perancangan Ulang Papan Informasi Hewan Sebagai Media Edukatif Di *Mini Zoo Rodjo Tater***.” adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka, berisi penelitian sejenis, landasan teori, dan kerangka berfikir.

BAB III Metode Penelitian, berisi waktu dan tempat penelitian, instrumen/alat penelitian, prosedur penelitian.

BAB IV Perancangan dan Desain Visual, berisi objek penelitian, konsep dasar perancangan, proses perancangan, dan hasil perancangan.

BAB V Penutup, berisi simpulan dan saran.

Bagian akhir terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran.