

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Tegal merupakan salah satu wilayah di Provinsi Jawa Tengah yang memiliki pariwisata lokal yang cukup beragam. Salah satunya yaitu wisata Rodjo Tater yang berlokasi di Jl. Raya Selatan, Bogares Kidul Kecamatan Pangkah Kabupaten Tegal. Wisata ini merupakan destinasi wisata tani yang menggabungkan konsep edukasi pertanian dan hiburan keluarga di satu tempat, seperti aktivitas bercocok tanam, area outbound, *mini zoo*, serta kuliner. Dengan konsep tersebut, Rodjo Tater memiliki potensi besar sebagai wisata edukatif yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan nilai pengetahuan bagi pengunjung dari berbagai kalangan, khususnya anak-anak dan keluarga.

Namun, berdasarkan hasil observasi, Rodjo Tater masih memiliki beberapa permasalahan dalam penyajian sistem *signage*, serta denah destinasi. Terdapat beberapa bagian yang peneliti temukan yaitu denah destinasi wisata tersebut dinilai kurang akurat dalam menentukan lokasi fasilitas yang tersedia, sehingga wisatawan berpotensi mengalami kebingungan untuk mengenali area yang akan dikunjungi. selain itu, visual sistem *signage* yang berfungsi sebagai petunjuk alur kunjungan dinilai kurang mencolok untuk dilihat pengunjung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan perancangan *environmental graphic design* (EGD) sebagai media informasi yang detail dan akurat untuk para pengunjung. oleh karena itu EGD akan diterapkan pada

media yang tepat sebagai media informasi yang detail dan akurat, supaya informasi dan nilai edukatif tersampaikan dengan baik oleh wisatawan. *Environmental graphic design* (EGD) merupakan penggabungan elemen grafis, arsitektur dan visual untuk menciptakan pengalaman yang intuitif, estetis dan fungsional. EGD diartikan sebagai proses pengembangan sistem komunikasi grafis yang sistematis dan kohesif secara visual untuk suatu tapak atau lokasi tertentu di dalam *built environment*. [1]

Wayfinding dan *signage* merupakan media visual yang memberikan informasi terkait dengan arah tujuan ke lokasi tertentu. Penunjuk arah biasanya berisi huruf dan simbol. Penggunaan huruf dan simbol akan lebih mempertegas pemahaman pembaca yang melihatnya. [2] Sistem tersebut memiliki peran penting dalam membantu pengunjung mengenali lokasi yang dapat mengurangi tingkat kebingungan menemukan fasilitas dan meningkatkan kenyamanan berpariwisata.

Melalui penelitian ini, penulis bertujuan merancang desain *signae* dan denah wisata yang berfungsi sebagai media informasi yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam penyampaian informasi yang edukatif pada pengunjung di Rodjo Tater. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi yang berguna bagi pengelola wisata dalam merancang sistem informasi yang lebih baik, serta memperkuat daya tarik wisata Rodjo Tater sebagai salah satu tujuan wisata unggulan di Kabupaten Tegal.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1.2.1 Denah destinasi wisata Rodjo Tater dinilai kurang akurat, sehingga belum mampu membantu pengunjung mengenali lokasi fasilitas dan area wisata secara jelas.
- 1.2.2 Sistem *signage* sebagai penunjuk arah dan alur kunjungan belum dirancang dengan visual yang mencolok untuk dilihat. diperlukan pemilihan warna yang kontras dengan kondisi sekitar.

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:

- 1.3.1 Perancangan hanya membahas di lingkup kompetensi DKV meliputi konsep desain, ilustrasi, tipografi, warna, serta layout tanpa membahas aspek teknis konstruksi bangunan, struktur arsitektur, maupun manajemen pengelolaan wisata.
- 1.3.2 Segmentasi target audiens dalam perancangan ini dibatasi pada pengunjung wisata Rodjo Tater, khususnya keluarga dan anak-anak sebagai pengguna utama area edukasi mini zoo.

1.4 Rumusan Masalah

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

1.4.1 Bagaimana cara menyesuaikan desain *signage system* yang sesuai dengan kondisi lingkungan wisata Rodjo Tater agar terlihat jelas oleh pengunjung?

1.4.2 Bagaimana cara merancang denah kawasan wisata Rodjo Tater yang akurat, menarik, dan komunikatif secara visual agar dapat meminimalkan kebingungan pengunjung?

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan yang menjadi pembahasan dalam proyek Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Merancang desain denah wisata yang menarik, akurat dan komunikatif agar meningkatkan kenyamanan berwisata bagi pengunjung.

1.5.2 Merancang desain *signage system* dengan menyesuaikan kondisi sekitar agar sistem tersebut terlihat jelas oleh para pengunjung.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan dari penelitian proyek Tugas Akhir ini yaitu sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil proyek tugas akhir ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan pengetahuan mengenai proses perancangan *environmental graphic design*. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi akademik terkait perancangan sistem *signage* dan denah wisata dalam destinasi pariwisata yang mengintegrasikan aspek visual, fungsi, dan edukasi. Selain itu, hasil perancangan ini diharapkan dapat memperkaya kajian

teori mengenai peran EGD dalam meningkatkan efektivitas penyampaian informasi. Secara keseluruhan, perancangan ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang membahas pengembangan sistem informasi visual pada ruang publik.

1.6.2 Manfaat Praktis

Dalam perancangan proyek Tugas Akhir ini memiliki manfaat praktis, yaitu sebagai berikut:

1.6.2.1 Manfaat bagi penulis

Proyek Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah wawasan serta menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan analisis, pemecahan masalah desain, dan perancangan sistem informasi yang fungsional yang nantinya akan menjadi bekal di dunia industri.

1.6.2.2 Manfaat Bagi Pengelola Wisata Rodjo Tater

Hasil perancangan proyek Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi dalam pengembangan sistem *signage* dan denah wisata yang lebih efektif, jelas, dan menarik. Implementasi desain tersebut dapat membantu meningkatkan kualitas pelayanan kepada pengunjung. Selain itu, visual sistem informasi tersebut diharapkan dapat memperkuat citra Rodjo Tater sebagai destinasi wisata edukatif unggulan di Kabupaten Tegal, sekaligus meningkatkan daya tarik wisatawan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir berjudul “**Perancangan Ulang *Environmental Graphic Design* di Wisata Tani Ternak 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 atau alat penelitian dan 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.