

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain grafis adalah bidang yang berkaitan dengan seni visual dan komputer. Tujuan dari ilmu desain grafis adalah menggabungkan elemen artistik dan teknis menjadi komposisi visual yang efektif dan menarik. Desain grafis juga digunakan untuk membawa ide dan informasi ke dalam format visual yang menarik dan atraktif. Fungsi desain grafis adalah menyebarkan pesan, informasi atau ide dengan cara yang sangat efektif dan menarik. Desain grafis dapat menyajikan informasi melalui kata-kata, gambar, atau kombinasi keduanya. Desain grafis juga digunakan untuk memberikan identitas sebuah brand, produk ataupun sebagai tanda di suatu tempat.

Enviromental Graphic Design (EGD) adalah suatu desain yang mengintegrasikan elemen visual dan informasi ke dalam lingkungan secara fisik agar dapat menciptakan pengalaman interaksi dengan lingkungan tersebut lebih kohesif dan informatif. EGD biasanya di implementasikan ke daerah-daerah yang sekira membutuhkan suatu desain, tempat umum seperti taman atau museum, pekarangan kota, perumahan ataupun pameran acara. Taman merupakan suatu lahan terbuka dengan luas yang tertentu.

Taman pada umumnya bersifat publik dan dapat di kunjungi oleh siapa saja. Salah satu contoh taman publik adalah taman Town Hall yang terletak di pusat kota Sangatta Utara. Taman Town Hall Sangatta memiliki pusat utama yaitu Taman LOVE, yang di kelilingi oleh berbagai macam fasilitas yang di sediakan, seperti *foodcourt*, bank, hingga sekolah dasar dan sekolah menengah pertama. Pada umumnya, Taman Town Hall sering di kunjungi oleh warga lokal sehari-hari nya, baik itu pekerja kantor yang bekerja di sekitar area Town Hall, pekerja yang hendak menggunakan transportasi utama untuk menuju ke kantor cabang di area lain, siswa-siswi sekolahan, hingga para penjual makanan, minuman dan barang-barang lainnya yang memiliki kios tersendiri di area Taman Town Hall.

Selain itu, Taman Town Hall secara keseluruhan memiliki luas yang cukup besar apabila menghitung bagian dari perumahan dan danau yang terletak di area belakang. Akan tetapi, warga lokal menganggap bahwa kedua area tersebut bukanlah bagian utama dari Town Hall dan menyebutnya dengan istilah tersendiri. Taman Town Hall memiliki fasilitas lainnya yang disediakan untuk para karyawan dan juga warga lokal sekitar, seperti kolam renang, lapangan tennis, *playground*, pasar dan juga *mini market*.

Taman Townhall Sangatta menjadi daerah utama untuk penelitian ini dikarenakan penulis merasa kurangnya *signage*, *wayfinding* dan informasi lainnya yang tersedia di sekitaran taman, terutama untuk luas taman yang cukup besar. Taman Townhall Sangatta sendiri sering dikunjungi oleh banyak pengunjung, baik wisatawan maupun warga lokal, akan tetapi, dikarenakan kurangnya informasi signage terkadang membuat wisatawan yang baru datang merasa bingung dengan arah dan area sekitaran taman.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah bagi penelitian ini sebagai berikut:

- a. Kurangnya petunjuk ataupun tanda di sekitar taman Town Hall Sangatta yang menyebabkan pengunjung kekurangan informasi baik arah jalan maupun lokasi wahana yang hendak dituju.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah bagi penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana kurangnya petunjuk arah di sekitar taman akan berdampak kepada pengalaman, ke efektivitasan waktu, kepuasan dan kenyamanan pengunjung?
- b. Bagaimana pengunjung dapat dengan mudah menuju tempat lokasi area rekreasi atau fasilitas lainnya yang tersedia?

1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan judul yang dipilih yaitu “Perancangan *Environmental Graphic Design* dan Media Informasi Berbasis *Signage* Town Hall Sangatta Utara”, adapun ruang lingkup sebagai berikut:

a. *What*

Perancangan *Environmental Graphic Design* untuk pengunjung Taman Town Hall Sangatta Utara.

b. *Why*

Perancangan ini bertujuan untuk memberikan kemudahan serta meningkatkan pengalaman pengunjung yang berkunjung ke Town Hall.

c. *Who*

Target perancangan ini yaitu para pengunjung dan pekerja yang berada di sekitaran area Town Hall, dengan rentang usia 20-40 tahun.

d. *When*

Pengumpulan data dilakukan pada Februari 2024 hingga Mei 2024, dan Perancangan mulai dilakukan pada April 2024 hingga Juli 2024.

e. *Where*

Untuk perancangan dan pengumpulan data yang dibutuhkan, maka dilakukan di Sangatta Utara, dengan para staff kerja yang mengelola Town hall

f. *How*

Perancangan ini dibatasi pada *Environmental Graphic Design*, terutama *signage* dan *wayfinding*.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sendiri agar dapat meng-implementasikan konsep EGD ke dalam Taman Town Hall Sangatta agar dapat meningkatkan pengalaman pengunjung yang berada di taman Townhall Sangatta dengan memperjelas navigasi dan arah lokasi wahana, menyediakan informasi mengenai sekitar taman, serta meningkatkan estetika taman dengan elemen visual yang sesuai dengan tema taman itu sendiri.

1.6 Metodologi

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara merupakan interaksi antara dua individu dengan tujuan saling berbagi informasi dan ide melalui tanya jawab dengan menggunakan beberapa pertanyaan yang telah disediakan, agar dapat mencapai hasil pemahaman yang lebih mendalam pada topik yang dibahas (Sugiyono, 2016)

b. Observasi

Observasi adalah sebuah metode pengamatan data yang dilakukan secara sistematis terhadap elemen yang terlibat pada objek penelitian, Observasi tidak memiliki batas pada orang tetapi juga obyek alam lainnya (Sugiyono, 2015). Observasi dilakukan untuk mengetahui dan mempelajari kondisi lapangan sebelum dilakukannya penelitian.

c. Kuisisioner

Kuisisioner adalah sebuah metode pengumpulan data dengan cara memberi beberapa pertanyaan yang kemudian di jawab oleh respondennya (Sugiyono, 2016). Kuisisioner dilakukan agar dapat melihat dari sudut pandang responden mengenai penelitian yang dibahas.

d. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah sebuah metode pengumpulan data dengan menggunakan analisis terhadap buku, literatur, catatan atau laporan lainnya yang saling berkaitan mengenai fenomena yang sedang dibahas (Nazir, 1999). Tujuan dari studi pustaka untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai fenomena yang sedang diangkat.

1.7 Kerangka Penelitian

Fenomena

Sebagai salah satu tempat penyediaan berbagai macam fasilitas bagi para karyawan PT. KPC, Town Hall menjadi salah satu tempat tujuan untuk berhibur bagi warga sekitar. Dengan luas Town Hall yang cukup besar, penggunaan *Signage* dan *wayfinding* sangat dibutuhkan agar dapat mempermudah pengunjung yang datang.

Latar Belakang

Sangatta, adalah ibu kota Kabupaten Kutai Timur yang terletak di bagian Kalimantan Timur. Di Sangatta terdapat salah satu tambang batu bara terbesar di Asia, yaitu PT. KPC, dengan sebagian besar warga lokal Sangatta merupakan karyawan swasta bagi perusahaan tersebut. Untuk memberikan sarana dan fasilitas yang dapat digunakan bagi para karyawannya, PT. KPC pun menciptakan beberapa divisi yang bertanggung jawab dalam mengurus kebutuhan sarana dan fasilitas para karyawannya, salah satunya adalah Yayasan Sangatta Baru atau disingkat YSB. Town Hall merupakan salah satu tempat berbagai jenis fasilitas yang disediakan oleh YSB. Selain sebagai fasilitas untuk para karyawan untuk digunakan, Town Hall juga merupakan salah satu tempat rekreasi bagi warga sekitar. Dengan luas Town Hall yang cukup besar, Town Hall masih minim akan informasi seperti *signage* dan *wayfinding* mengenai sarana, fasilitas ataupun kegiatan yang ada di Town Hall

Identifikasi Masalah

Kurangnya petunjuk ataupun tanda di sekitar taman Townhall Sangatta yang menyebabkan pengunjung kekurangan informasi baik arah jalan maupun lokasi wahana yang hendak dituju.

Rumusan Masalah

Bagaimana kurangnya petunjuk arah di sekitar taman akan berdampak kepada pengalaman, ke efektifitasan waktu, kepuasan dan kenyamanan pengunjung serta bagaimana pengunjung dapat dengan mudah menuju tempat lokasi area rekreasi atau fasilitas lainnya yang tersedia?

Tujuan

Dibutuhkan perancangan *signage* dan *wayfinding* untuk Town Hall agar dapat memberikan kemudahan serta interaksi dengan area sekitar bagi para pengunjung.

Solusi

Perancangan *Environmental Graphic Design* yang berupa *signage* dan *wayfinding* dengan menggunakan teori mengenai *Environmental Graphic Design* yang ada dengan tujuan menciptakan hasil perancangan *Environmental Graphic Design* yang efektif, efisien dan juga sesuai dengan tema Town hall.

