

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Boyolali merupakan daerah di Jawa Tengah yang memiliki potensi pariwisata yang menawarkan keindahan alam. Secara geografis, Boyolali terletak di antara Gunung Merapi dan Merbabu serta berbatasan langsung dengan beberapa kota yaitu di sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Grobogan dan Kabupaten Semarang, sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Sukoharjo, Kabupaten Karanganyar, dan Kabupaten Sragen. (Badan Perencanaan Penelitian Dan Pengembangan Daerah (BP3D), 2022). Dalam perannya melestarikan keanekaragaman hayati, Boyolali memiliki tujuan ekowisata berbentuk konservasi *ex-situ* yaitu Kebun Raya Indrokilo yang terletak di Kelurahan Kemiri, Kecamatan Mojosongo dengan luas 9,35 Ha di ketinggian 275-300 mdpl. Konservasi dilakukan agar keberlanjutan keanekaragaman hayati terjamin kaitannya dengan SDGs 15 yaitu *Life on Land* atau Ekosistem Daratan yang menekankan pada pentingnya perlindungan, konservasi, serta pemanfaatan ekosistem darat yang berkelanjutan. Konservasi merupakan upaya untuk memelihara apa yang dimiliki dalam hal ini sumber daya alam secara bijaksana (Supriatna, 2018). Kebun Raya Indrokilo memiliki koleksi sebanyak 1.589 spesimen dengan keragaman spesies sebanyak 419 jenis per April 2024. Tanaman koleksi tersebut dipetakan dalam lokasi-lokasi yang berbeda di kawasan kebun raya berdasarkan tema tertentu dengan penamaan berdasarkan nama wayang, diantaranya Taman Abiyasa, Taman Pandu, Taman Kunti, Taman Madrim, Taman Yudhistira, Taman Bima, Taman Arjuna, Taman Nakula, Taman Sadewa (Dinas Lingkungan Hidup Pemerintah Kabupaten Boyolali, 2024).

Kebun Raya Indrokilo Boyolali merupakan perwujudan visi penyelamatan lingkungan oleh Pemerintah Kabupaten Boyolali berupa konservasi yang dipadukan dengan budaya. Kebun Raya Indrokilo memiliki fungsi konservasi, penelitian, pendidikan, wisata, dan jasa lingkungan serta memiliki tema “Konservasi Tumbuhan Hutan Hujan Dataran Rendah Jawa bagian Timur”. Kebun Raya Indrokilo memiliki pengunjung pada hari kerja rata-rata adalah 50 orang dan pada akhir pekan mencapai 2000 orang. Pada pertengahan tahun 2024, jumlah

pengunjung berada di angka 54.723 orang, sedangkan pada tahun 2023 mencapai 168.198 orang. Di antara pengunjung tersebut, sebagian berasal dari institusi pendidikan yang menjadikan Kebun Raya Indrokilo sebagai laboratorium alam. (Dinas Lingkungan Hidup Pemerintah Kabupaten Boyolali, 2024).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, beberapa masalah terlihat di kawasan Kebun Raya Indrokilo, pengunjung tidak dapat menemukan informasi yang jelas mengenai lokasi-lokasi yang ada di dalam kawasan kebun raya, penunjuk arah tidak membantu pengunjung menemukan lokasi tertentu yang ingin dituju dikarenakan penempatan yang sulit ditemukan oleh mata, dan identitas lokasi yang tidak terwakili karena visual yang tidak sistematis. Saat di dalam kebun raya dengan ruang yang luas dan kompleks, minimnya petunjuk dapat menyulitkan pengunjung, salah satu masalah yang ditemui yaitu tidak adanya petunjuk di pintu masuk labirin yang bisa menyebabkan pengunjung tersesat, terlebih bagi anak-anak. Penggunaan fasilitas kebun raya yang tidak sesuai fungsinya juga ditemui, hal ini berkaitan dengan kebiasaan pengunjung ketika ibu-ibu yang menggunakan halaman gedung *Tourism Information Center* (TIC) untuk senam, terdapat masalah komunikasi pada fungsi ruang sehingga pengunjung tidak tahu fungsi ruang hanya dengan melihatnya.

Berdasarkan fenomena yang terjadi serta beberapa masalah yang muncul, diperlukan adanya perancangan desain grafis lingkungan atau *Environmental Graphic Design* (EGD) pada Kebun Raya Indrokilo. Sebagai destinasi ekowisata yang menjalankan beberapa fungsi kebun raya sebagai sarana edukasi dan rekreasi, diperlukan informasi yang memadai. Desain grafis lingkungan yang memadai dan informatif bertujuan agar pengunjung mudah bereksplorasi di kawasan kebun raya, mudah mendapatkan informasi mengenai tumbuhan yang dilindungi di kebun raya, serta memberikan pengalaman terbaik saat berkunjung.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang diperoleh dari uraian latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya informasi lokasi yang jelas di dalam Kebun Raya Indrokilo yang menyebabkan sulitnya akses ke menuju lokasi yang dituju di dalam kebun raya.
2. Kurangnya visual *signage* dan *wayfinding* yang mewakili identitas suatu ruang di Kebun Raya Indrokilo.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dilakukan, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem desain grafis lingkungan untuk Kebun Raya Indrokilo Boyolali?

1.4 Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan tugas akhir, berikut ruang lingkup dari perancangan tampilan antarmuka situs web:

1. Apa (*What*)
Perancangan desain grafis lingkungan Kebun Raya Indrokilo Boyolali untuk mengoptimalkan pengalaman pengunjung sehingga dapat mencapai fungsi Kebun Raya Indrokilo.
2. Siapa (*Who*)
Penelitian ini ditujukan untuk seluruh pengunjung Kebun Raya Indrokilo dengan rentang usia 15 – 40 tahun.
3. Dimana (*Where*)
Kebun Raya Indrokilo, Kelurahan Kemiri, Kabupaten Boyolali.
4. Kapan (*When*)
Penelitian ini dilakukan mulai dari bulan Februari 2025 hingga Juni 2025
5. Mengapa (*Why*)
Penelitian dilakukan karena desain grafis lingkungan di Kebun Raya Indrokilo masih kurang memadai, navigasi di dalamnya masih menyulitkan pengunjung.
6. Bagaimana (*How*)

Agar dapat mencapai tujuan dari penelitian, maka dibuat perancangan desain grafis lingkungan yang memadai agar mempermudah pengunjung saat mengunjungi kawasan Kebun Raya Indrokilo.

1.5 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Membantu memberikan informasi yang mudah diterima pengunjung sebagai upaya mengembalikan fungsi Kebun Raya Indrokilo.
2. Membantu pengunjung Kebun Raya Indrokilo dalam menemukan lokasi-lokasi di kawasan kebun raya dengan mudah.
3. Membantu optimalisasi pengalaman pengunjung saat mengunjungi kebun Raya Indrokilo.

1.6 Metode Pengumpulan dan Analisis Data

Metode penelitian data yang digunakan menggunakan metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metodologi penelitian yang dilakukan dengan melakukan analisis induktif dari data yang sudah dikumpulkan secara *purposive* dan *snowball* dimana peneliti merupakan subjek utama dalam pengambilan data sehingga hasil yang diperoleh berfokus untuk memaknai generalisasi. Metode penelitian kualitatif bertujuan memperoleh suatu paham berdasarkan kondisi nyata secara sosial yang diambil dari sudut pandang partisipan (Anggito & Setiawan, 2018). Metode kualitatif digunakan untuk menemukan data-data yang sudah disusun dalam bentuk deskripsi yang berisi penemuan mengenai perilaku yang telah diamati dari lapangan.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu metode yang digunakan sebagai pengumpulan data yang secara metodologis memiliki sifat yang kuat. Observasi ilmiah dilakukan sesuai dengan kaidah ilmiah dan dengan prosedur yang sistematis dalam melakukan pengamatan dan pencatatan informasi yang diperoleh (Hasanah, 2017). Observasi dilakukan untuk

memperoleh informasi mengenai Kebun Raya Indrokilo Boyolali melalui pengamatan yang dilakukan beberapa kali dengan tujuan memperoleh variasi data sesuai kondisi waktu tertentu. Observasi dilakukan dengan mengamati kondisi lingkungan, perilaku pengunjung, serta kondisi desain grafis lingkungan yang ada di dalamnya.

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu percakapan yang dimaksudkan agar dapat menggali pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pendirian, atau pandangan dari narasumber, atau dimaksudkan agar mendapatkan informasi mengenai peristiwa yang tidak dapat disaksikan langsung oleh peneliti, atau tentang kejadian yang sudah terjadi. Soewardikoen (2021) Wawancara dilakukan kepada pihak pengelola Kebun Raya Indrokilo Boyolali untuk mendapatkan informasi yang detail mengenai kondisi kawasan kebun raya mencakup sejarah, pengunjung, dan desain grafis lingkungan yang ada di dalamnya. Dilakukan wawancara terhadap pengunjung secara langsung dan tidak langsung melalui pertanyaan kuesioner guna memperoleh sudut pandang yang berbeda mengenai kondisi Kebun Raya Indrokilo. Serta dilakukan wawancara terhadap ahli desain grafis lingkungan guna memperoleh wawasan mengenai proses perancangan.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan suatu rangkaian kegiatan yang berhubungan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengolah data penelitian dengan memanfaatkan sumber perpustakaan (Mestika Zed, 2014). Dilakukan pengumpulan data mengenai studi kasus atau proyek serupa yang pernah ada sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian untuk dijadikan perbandingan hasil yang akan dirancang.

1.6.2 Metode Analisis Data

Analisis data memiliki fungsi untuk menjawab pertanyaan penelitian, tidak hanya sekadar berisi uraian data yang telah dikumpulkan. Menganalisis data menjadi jembatan antara rumusan masalah serta kerangka teori dengan data yang sudah diperoleh dari penelitian (Soewardikoen, 2021).

1. Analisis Matriks Perbandingan

Metode analisis menggunakan matriks perbandingan memiliki tujuan untuk melihat perbedaan dari data yang dibandingkan dengan cara disejajarkan. Matriks terdiri dari baris dan kolom untuk membandingkan data dan mendapat kesimpulan dari munculnya dua dimensi yang berbeda. Matriks dapat membantu mengidentifikasi persamaan dan perbedaan dalam bentuk sajian yang lebih seimbang melalui menyejajarkan data (Soewardikoen, 2021).

2. Analisis SWOT

Analisis SWOT merupakan suatu metode yang digunakan dalam suatu perencanaan yang membantu dalam mengatur kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), hingga ancaman (*threat*) yang mungkin terjadi (Nurai'aini, 2023). Menurut (Soewardikoen, 2021), berikut penjabaran mengenai analisis SWOT:

a. Kekuatan (*Strength*)

Kekuatan menjadi salah satu faktor internal yang dapat mendukung perusahaan untuk mencapai tujuannya, misalnya keahlian yang mumpuni.

b. Kelemahan (*Weakness*)

Kelemahan merupakan faktor internal yang bisa menghambat perusahaan untuk mencapai tujuannya, misalnya strategi pemasaran yang lemah.

c. Peluang (*opportunity*)

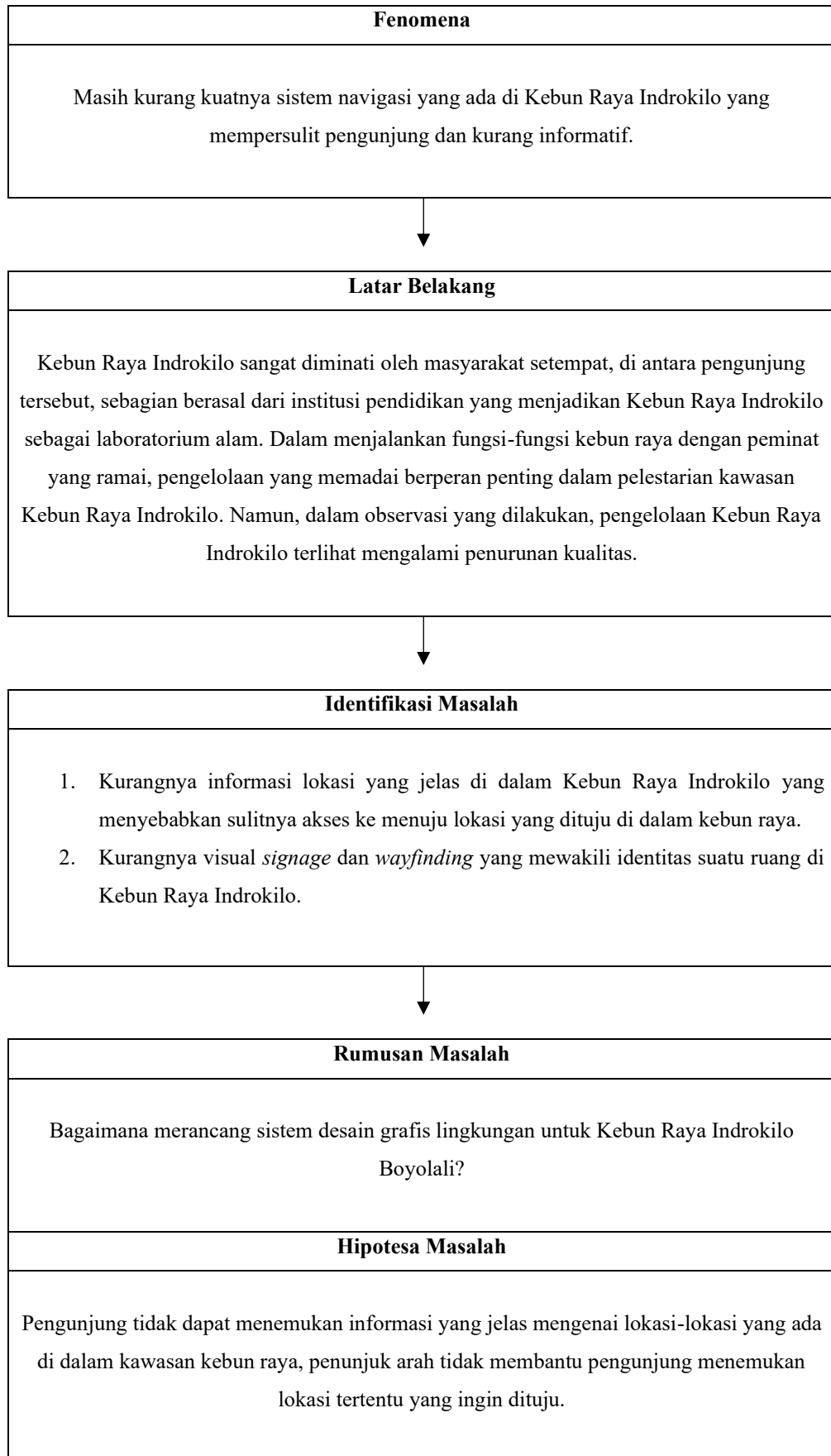
Peluang merupakan faktor yang berasal dari luar yang mampu mendukung perusahaan dalam mencapai tujuan, biasanya berasal dari potensi yang mungkin dapat dicapai.

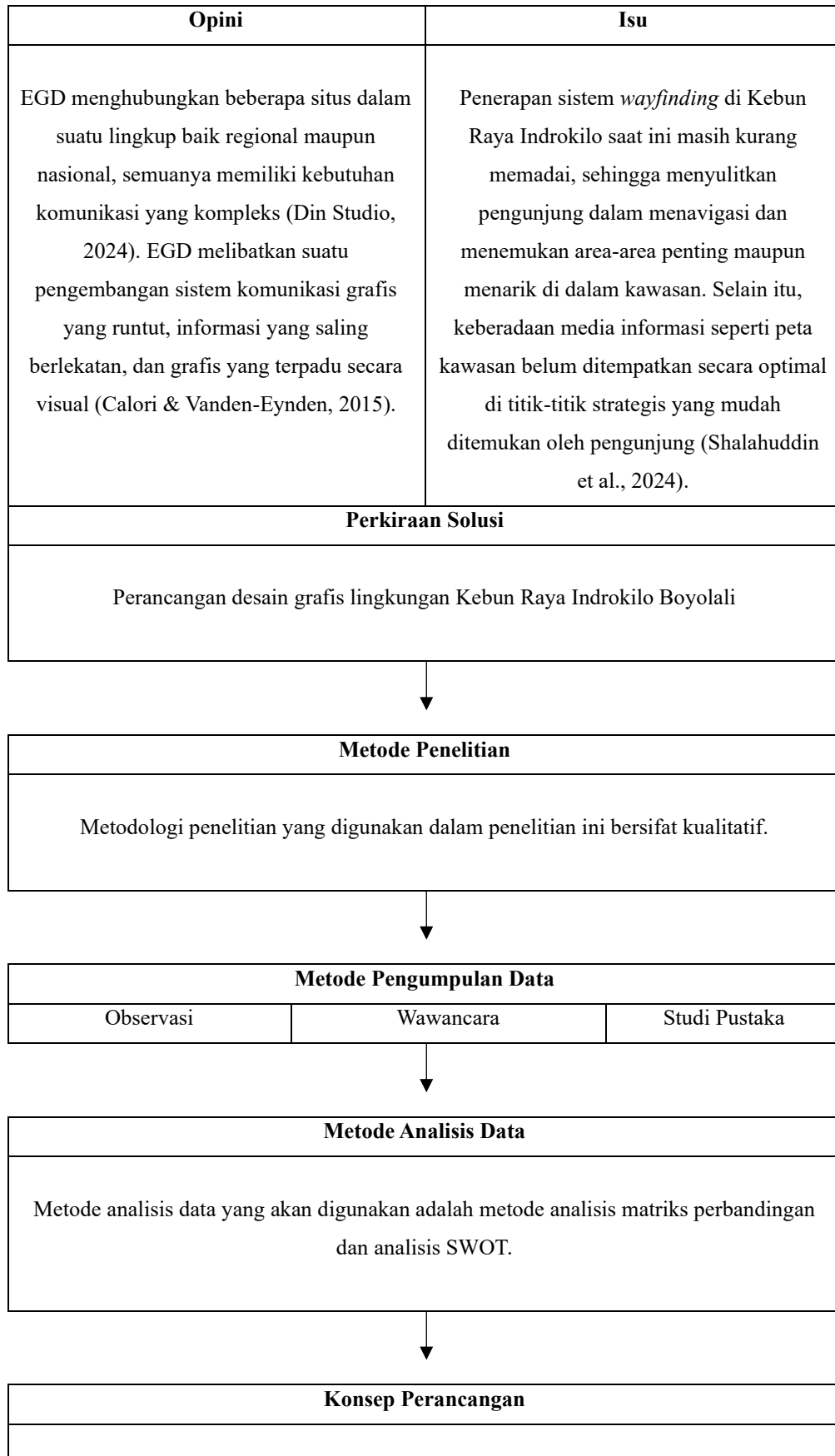
d. Ancaman (*threat*)

Ancaman menjadi faktor dari luar yang mampu menghambat kinerja perusahaan dalam mencapai tujuan, misalnya terjadinya persaingan yang semakin ketat.

1.7 Kerangka Penelitian

Tabel 1 Kerangka Penelitian





Media utama yang menjadi hasil dari perancangan adalah desain grafis lingkungan Kebun Raya Indrokilo.

1.8 Pembabakan

Dalam penulisannya, laporan tugas akhir ini dibagi menjadi lima bagian, yaitu sebagai berikut.

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB I, berisi latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data dan analisis data, kerangka penelitian, serta pembabakan.

2. BAB II KAJIAN TEORETIS

Berisi teori-teori yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian dan perancangan seperti teori desain grafis lingkungan/*environmental graphic design, signage, wayfinding*, desain komunikasi visual, warna, tipografi, *layout*, material.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Berisi data-data yang telah dikumpulkan melalui observasi di Kebun Raya Indrokilo, wawancara dengan pihak yang terkait, serta melakukan studi pustaka. Dilanjutkan dengan menganalisis data menggunakan metode matriks perbandingan dan analisis SWOT.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini berisi pemaparan tentang konsep perancangan dan hasil dari perancangan yang sudah dibuat.

5. BAB V PENUTUP

Memuat kesimpulan mengenai penelitian dan perancangan yang sudah dilakukan, serta memuat saran agar dapat menjadi lebih baik.