

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Taman kota merupakan salah satu bentuk ruang terbuka hijau yang banyak digunakan oleh masyarakat untuk melakukan berbagai macam aktivitas mulai rekreasi, olahraga maupun aktivitas yang bersifat pasif. Salah satunya adalah Taman Bungkul yang merupakan salah satu taman kota di Surabaya yang keberadaannya sangat sentral bagi masyarakat Surabaya dikarenakan terdapat berbagai elemen yang sangat menunjang keberadaannya, mulai dari aktivitas masyarakat didalamnya, sejarah, kenyamanan masyarakat yang berada disana, akses lingkungan dan kondisi sosial. Permasalahannya, Taman Bungkul Surabaya kurang memperhatikan optimalisasi *environmental graphic design* sebagai media informasi kepada pengunjung. Untuk itu dibutuhkan proses redesain pada unsur *environmental graphic design* pada Taman Bungkul Surabaya guna mengoptimalkan media informasi demi kenyamanan pengunjung.

Taman Bungkul diresmikan sejak tahun 2007, dengan berbagai fasilitas umum yang dibangun di Taman kebanggaan warga kota Surabaya ini, mulai lintasan *jogging*, arena bermain anak-anak, arena latihan olahraga seperti *skateboard* dan *free style* sepeda BMX. Taman Bungkul juga dilengkapi berbagai tanaman pohon dan bunga yang membuat taman ini terlihat sejuk dan rindang. Pada tanggal 26 November 2013, Taman Bungkul Surabaya meraih penghargaan sebagai taman terbaik se-Asia, yang diberikan oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa

(PBB) di Jepang. Dengan adanya penghargaan tersebut, pengunjung yang datang bukan hanya berasal dari masyarakat lokal, tidak menutup kemungkinan adanya pengunjung yang berasal dari luar negeri yang sedang berlibur di kota Surabaya. Dengan adanya potensi pengunjung yang datang dari luar negeri, menyebabkan perlunya ketersediaan informasi khusus mengenai area taman bagi pengunjung tersebut misalnya ketersediaan informasi berupa tanda-tanda yang tersebar di area taman dan penunjuk arah yang disediakan menggunakan dua bahasa, yaitu Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.

Salah satu solusi dalam menyediakan informasi yang tepat kepada pengunjung dapat diwujudkan dalam bentuk media *environmental graphic design*. *Environmental Graphic Design* (EGD) adalah penataan sebuah lingkungan dengan tujuan menyediakan informasi yang dibutuhkan pengunjung, memberikan informasi koleksi kepada pengunjung, membangun suasana lokasi, dan mempermudah pengunjung melakukan aktivitas di sebuah lokasi (Ramandhita dan Indrayana, 2012: 3). Sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk menciptakan *environmental design*, diperlukan beberapa disiplin ilmu yang berhubungan dengan desain untuk mewujudkannya. *Environmental graphic design* juga memusatkan perhatian pada aspek-aspek visual dari sebuah tempat, dengan pengertian bahwa tidak semua tempat memerlukan sebuah sistem grafis lingkungan. Sebuah taman tentu termasuk di dalam kategori tempat yang membutuhkan *environmental graphic design*, karena di dalamnya terdapat suatu objek untuk memberikan informasi yang diperlukan untuk menjelaskan apa yang ada disana.

Sesuai dengan definisi tersebut, apabila diterapkan pada unsur *environmental graphic design* yang sudah tersedia di Taman Bungkul Surabaya, maka untuk fungsi membangun suasana lokasi sudah terpenuhi, namun dari beberapa fungsi lainnya misalnya menyediakan informasi yang dibutuhkan pengunjung, memberikan informasi koleksi kepada pengunjung, dan mempermudah pengunjung melakukan aktivitas di lokasi belum terpenuhi. Dalam hal menyediakan atau memberikan informasi koleksi kepada pengunjung dapat diwujudkan dengan cara menerapkan *environmental graphic design* lainnya berupa *sign system* dan *wayfinding*. Hal ini juga dapat memenuhi fungsi terakhir dari definisi *environmental graphic design* tersebut yaitu mempermudah pengunjung dalam melakukan aktivitas di area taman.



Gambar 1.1 *Signage* yang terdapat di Taman Bungkul Surabaya  
Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2016

Menurut hasil pengamatan di area Taman Bungkul dengan luas 900 meter persegi ini, menunjukkan bahwa masih sedikit *sign system* yang tersedia dan dianggap belum dapat berfungsi secara maksimal. Dari segi visual, desain yang digunakan masih tidak efektif menyampaikan informasi kepada masyarakat. Walaupun desain yang telah digunakan sangat simpel dan diterapkan pada beberapa area taman, namun bukan berarti tanda-tanda tersebut berfungsi seutuhnya, sehingga banyak pengunjung yang sengaja/tidak sengaja melanggar serta memilih untuk bertanya pada *staff* maupun mencari sendiri walaupun mengakibatkan pengunjung untuk tersesat atau kehilangan arah. Dari segi penyampaian informasi, bahasa yang digunakan hanya bahasa Indonesia sehingga tidak menutup kemungkinan pengunjung yang bukan berasal dari Indonesia tidak dapat memahami tanda yang ada. Sehingga dibutuhkan adanya proses redesain pada bagian dari *environmental graphic design* berupa *sign system* yang telah ada serta dan perancangan *wayfinding* agar dapat memenuhi definisi tersebut.

*Sign System* adalah sebuah sistem penandaan yang sesuai dengan kebudayaan warga masyarakatnya, selain sebagai petunjuk, penamaan, penyampaian informasi singkat, dapat juga berupa aturan-aturan atau norma-norma yang dipakai dan diakui pada tempat tertentu dan dapat dimengerti oleh warga masyarakatnya (Kartika, 2010: 223). Sebuah *sign system* dirancang menarik dan unik agar para pengunjung tidak bosan dan tetap komunikatif. *Sign system* dirancang dengan tujuan untuk menarik perhatian mata pengunjung dan sebagai media pendukung *sign system* yang sudah tertera. Semakin unik

rancangan dari sebuah *sign system*, maka *sign system* tersebut akan semakin menarik di mata pengunjung.

Sedangkan menurut Golledge (dalam Allen, 1999: 47), *wayfinding* merujuk pada suatu gerakan yang memiliki tujuan ke suatu tempat spesifik yang jauh atau berjarak dan tidak dapat dibayangkan secara langsung oleh pelaku. *Wayfinding* juga merupakan bagian dari kelompok *signage* yang berfungsi memberikan petunjuk arah atau memberikan informasi keterangan mengenai suatu tempat tertentu. Informasi diberikan dalam bentuk peta, daftar lokasi, petunjuk arah, atau identifikasi ruang maupun wilayah tertentu.

Dalam hal ini perancangan menggunakan teknik vektor dengan alasan vektor digunakan untuk ilustrasi dengan bentuk geometris sederhana, warna solid atau gradasi tanpa terlalu banyak variasi warna. Dengan kata lain, desain dibuat simpel tetapi tetap menarik. Sehingga dengan adanya perhatian pengunjung terhadap desain *sign system* dan *wayfinding* yang diterapkan di area taman, informasi yang ingin disampaikan juga semakin optimal dan diterima dengan baik oleh pengunjung.

Optimal dari kata optimalisasi sendiri menurut Poerdwadarminata (1997: 753) adalah hasil yang dicapai sesuai dengan keinginan, jadi optimalisasi merupakan pencapaian hasil sesuai harapan secara efektif dan efisien. Sehingga dengan adanya optimalisasi, suatu sistem dapat meningkatkan efektifitasnya seperti meminimalisir biaya, meningkatkan keuntungan, meminimalisir waktu proses, dan sebagainya.

Oleh karena itu, untuk mencapai hal-hal tersebut dibutuhkan sebuah media informasi yang tepat. Media informasi adalah sarana yang digunakan untuk memberikan informasi peristiwa-peristiwa yang terjadi kepada masyarakat umum secara cepat. Melalui media, informasi yang akan disampaikan akan lebih efektif dan lebih cepat ([www.kompasiana.com](http://www.kompasiana.com)). Sesuai dengan definisi yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa dalam perancangan ini media informasi yang dimaksudkan adalah penggunaan unsur *environmental graphic design* yang berupa *sign system* serta *wayfinding*. Diharapkan dalam perancangan ini, unsur-unsur tersebut bukan hanya dilihat sebagai pelengkap dari *environmental graphic design* saja tetapi juga sebagai faktor utama dalam optimalisasi media informasi serta sarana penunjuk arah demi kenyamanan yang dirasakan pengunjung ketika datang ke Taman Bungkul Surabaya.

Hal inilah yang menjadi acuan dalam proses redesain pada *environmental graphic design* berupa *sign system* serta pembuatan *wayfinding* dari Taman Bungkul Surabaya sebagai upaya optimalisasi media informasi bagi pengunjung.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan adalah Bagaimana meredesain *environmental graphic* dari Taman Bungkul Surabaya dengan teknik vektor sebagai upaya optimalisasi media informasi?

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka batasan masalah adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini hanya membahas proses redesain *environmental graphic* pada Taman Bungkul Surabaya, meliputi *sign system*, dan *wayfinding* pada fasilitas yang terdapat di dalam taman.
- b. Penyajian informasi yang tertera pada *sign system* dan *wayfinding* menggunakan dua bahasa.

### 1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk meredesain *environmental graphic* dari Taman Bungkul Surabaya dengan menggunakan teknik vektor sebagai upaya optimalisasi media informasi.
- c. Untuk meredesain *environmental graphic* pada Taman Bungkul Surabaya, meliputi *sign system*, dan *wayfinding* pada fasilitas yang terdapat di dalam taman.

### 1.5 Manfaat

#### 1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai bahan referensi bagi dunia pendidikan sehingga dapat memperkaya dan menambah wawasan untuk penelitian selanjutnya, khususnya yang terkait dengan perancangan *environmental graphic*.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Dapat memberikan manfaat yang berguna bagi Taman Bungkul Surabaya untuk mendukung promosi wisata taman kota.
- b. Dapat diaplikasikan dalam bidang *environmental graphic design* dan diterapkan pada lokasi-lokasi wisata di kota Surabaya.

