

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Tercatat pada koran SINDO edisi Jumat, 12 Desember 2008, hasil survei yang dilakukan oleh Barclays menyatakan bahwa olahraga yang dalam hal ini diwakili oleh sepakbola, sebagai olahraga terpopuler di Indonesia, merupakan kegiatan kedua terpenting dalam kehidupan masyarakat Indonesia, dengan persentase sebesar 41%. Setelah masalah keluarga sebagai urutan pertama dengan besar persentase sebesar 51%.

Melihat begitu besar antusiasme masyarakat terhadap kegiatan olahraga, mendorong pemerintah membuat arena olahraga di daerahnya. Salah satu daerah yang memiliki arena olahraga adalah Kota Tasikmalaya. Tasikmalaya merupakan bagian dari Provinsi Jawa Barat, yang cukup dikenal masyarakat karena budaya dan kerajinan tangannya, jaraknya yang cukup dekat dengan ibukota provinsi, Bandung, membuat Tasikmalaya sering dikunjungi sebagai tempat wisata.

Keunggulan dari arena olahraga yang dimiliki Tasikmalaya adalah, tidak seperti di kota-kota sekitar Bandung (Garut, Subang, Sumedang, Bogor, dan Sukabumi) yang memiliki fasilitas olahraga yang terletak di daerah yang berbeda-beda dan berjauhan, Tasikmalaya memiliki area tersendiri yang merupakan pusat dari seluruh fasilitas olahraga yakni arena olahraga Dadaha. Dengan ini, pengunjung arena olahraga Dadaha dapat melakukan berbagai jenis olahraga tanpa perlu berpindah-dari satu daerah ke daerah lainnya.

Nama Dadaha sendiri diambil dari kata Wiradadaha yang merupakan gelar bagi bupati "negara" Sukapura. Pada awalnya, Dadaha merupakan arena pacuan kuda yang sering digunakan masyarakat untuk berkumpul. Dadaha merupakan garis *start* dan *finish* dari pacuan kuda itu sendiri. Dan seiring perkembangan jaman, Dadaha diubah menjadi suatu arena olahraga yang memiliki luas lahan mencapai 10.000m².

Hingga saat ini, lapangan olahraga yang ada antara lain adalah sepakbola, atletik, futsal, renang, bulutangkis, basket, voli, tenis, *softball*

bahkan arena untuk jalan batu kesehatan. Berbeda dengan arena olahraga yang lain, Dadaha tidak memungut biaya masuk kecuali untuk arena yang sering dipakai untuk pertandingan olahraga seperti basket *indoor*, tenis dan renang.

Tanpa adanya pungutan biaya, pengunjung arena olahraga Dadaha dapat mencapai 1000 orang, dan pada akhir minggu serta pada saat diadakannya sebuah *event*, pengunjung dapat mencapai lebih dari 2000 orang.

Dengan begitu banyaknya jumlah pengunjung setiap harinya, kesemerawutan tidak dapat dihindarkan. Hal ini terjadi karena jalur utama Dadaha merupakan jalan raya arteri yang sering dilalui oleh angkutan umum dan pribadi. Ditambah dengan orang-orang yang berlalu lalang untuk mencari daerah yang ditujunya (karena tidak adanya penunjuk arah), membuat dadaha menjadi kurang nyaman, tampak penuh, dan tidak beraturan, sehingga menimbulkan kesan tidak bersahabat. Kesemerawutan akan semakin terasa saat adanya *event* baik *event* olahraga, seperti kejuaraan bola basket antar sekolah se- Tasikmalaya ataupun saat diadakannya *event* non olahraga seperti festival HUT Tasikmalaya. *Event* non olahraga sering diadakan di Dadaha karena Dadaha merupakan salah satu *landmark* dari Tasikmalaya. Tentu *event-event* tersebut akan menarik perhatian sejumlah masyarakat dari luar Tasikmalaya yang sering kali tidak mengetahui area tempat *event* berlangsung.

Untuk mengurangi kesemerawutan dan dampak-dampak lainnya, dibutuhkan sebuah perancangan yang dapat menyelesaikan masalah tersebut. Dalam hal ini dibutuhkan suatu rancangan yang dapat membuat suatu sistem komunikasi visual yang baik. Rancangan tersebut dapat berupa *environmental graphic design* seperti *signage* dan *wayfinding*. *Environmental graphic design* adalah sebuah tanda atau gambar yang ditempatkan pada sebuah lingkungan yang dapat memberikan informasi maupun sebagai *image* dari sebuah lingkungan.

Dengan adanya sistem komunikasi visual, dapat membantu dan membimbing para pengunjung agar dapat dengan mudah menemukan letak

fasilitas yang ingin dituju. Sistem komunikasi visual yang dibutuhkan adalah yang dapat membimbing pengunjung menuju letak fasilitas yang ingin ditunjanya dan menunjukkan jati diri Dadaha sebagai arena olahraga dan sebagai salah satu landmark yang membanggakan bagi Tasikmalaya. Dengan tampaknya jati diri pada setiap sistem komunikasi visual yang dibuat akan menimbulkan kesan lebih bersahabat, teratur, nyaman, menyenangkan dan tentu membanggakan.

2. Permasalahan dan Ruang Lingkup

Adapun permasalahan utama dari topik ini adalah:

- Bagaimanakah *Environmental graphic* yang akan dibuat untuk mengakomodasi kebutuhan para pengunjung arena olahraga Dadaha Tasikmalaya?
- Bagaimanakah tema desain sistem komunikasi visual yang dapat menonjolkan jati diri arena olahraga Dadaha Tasikmalaya?

Batasan atau ruang lingkup permasalahan diatas adalah terbatas dalam pembuatan *environmental graphic design* pada arena olahraga Dadaha Tasikmalaya dengan segmentasi pasar utama adalah untuk kalangan umur 12-18 tahun.

3. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan desain ini adalah

- Untuk mengetahui *Environmental graphic* yang dibutuhkan yang sesuai dengan nilai-nilai sosial budaya masyarakat Kota Tasikmalaya sehingga dapat mengakomodasi para pengunjung arena olahraga Dadaha Tasikmalaya.
- Untuk mengetahui tema desain sistem komunikasi visual yang dapat menonjolkan jati diri arena olahraga Dadaha Tasikmalaya

4. Manfaat Perancangan

Perancangan yang dilakukan penulis diharapkan dapat bermanfaat:

- Bagi para pengunjung arena olahraga Dadaha Tasikmalaya dapat merasakan kemudahan dalam mengakses fasilitas lapangan yang ingin dituju. Dengan kemudahan ini, akan membuat para pengunjung lebih menikmati dan menyenangkan aktifitas berolahraga. Dengan tampaknya jati diri pada setiap sistem komunikasi visual yang dibuat akan menimbulkan kesan lebih bersahabat, teratur, nyaman, menyenangkan dan tentu membanggakan.
- Bagi penulis, perancangan ini diharapkan akan menambah wawasan mengenai *environmental graphic design*
- Bagi pihak lain, perancangan ini diharapkan dapat menambah wawasan dan dapat memberikan inspirasi dalam bidang desain khususnya.

5. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan penulis adalah metode kualitatif. Metode ini dipilih karena sesuai dengan pendapat Rohman bahwa metode ini adalah untuk meneliti kondisi sealami mungkin.

Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alami (sebagai lawanya) dimana peneliti adalah instrumen kunci

(Rohman 2008:11)

Metode penelitian kualitatif yang dipilih adalah:

- Metode Observasi

Penulis melakukan observasi ke lapangan secara langsung, guna mengetahui dan melihat kondisi lapangan secara nyata. Dengan metode ini, penulis dapat melihat secara langsung hal-hal yang harus diperhatikan di lapangan.

Metode observasi merupakan teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung objek datanya.

(Jogiyanto 2004 :89)

- Metode wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada masyarakat Kota Tasikmalaya, untuk mengetahui hal mengenai arena olahraga Kota Tasikmalaya.

Metode wawancara adalah komunikasi 2 arah untuk mendapatkan data dari responden.

(Jogiyanto 2004 :93)

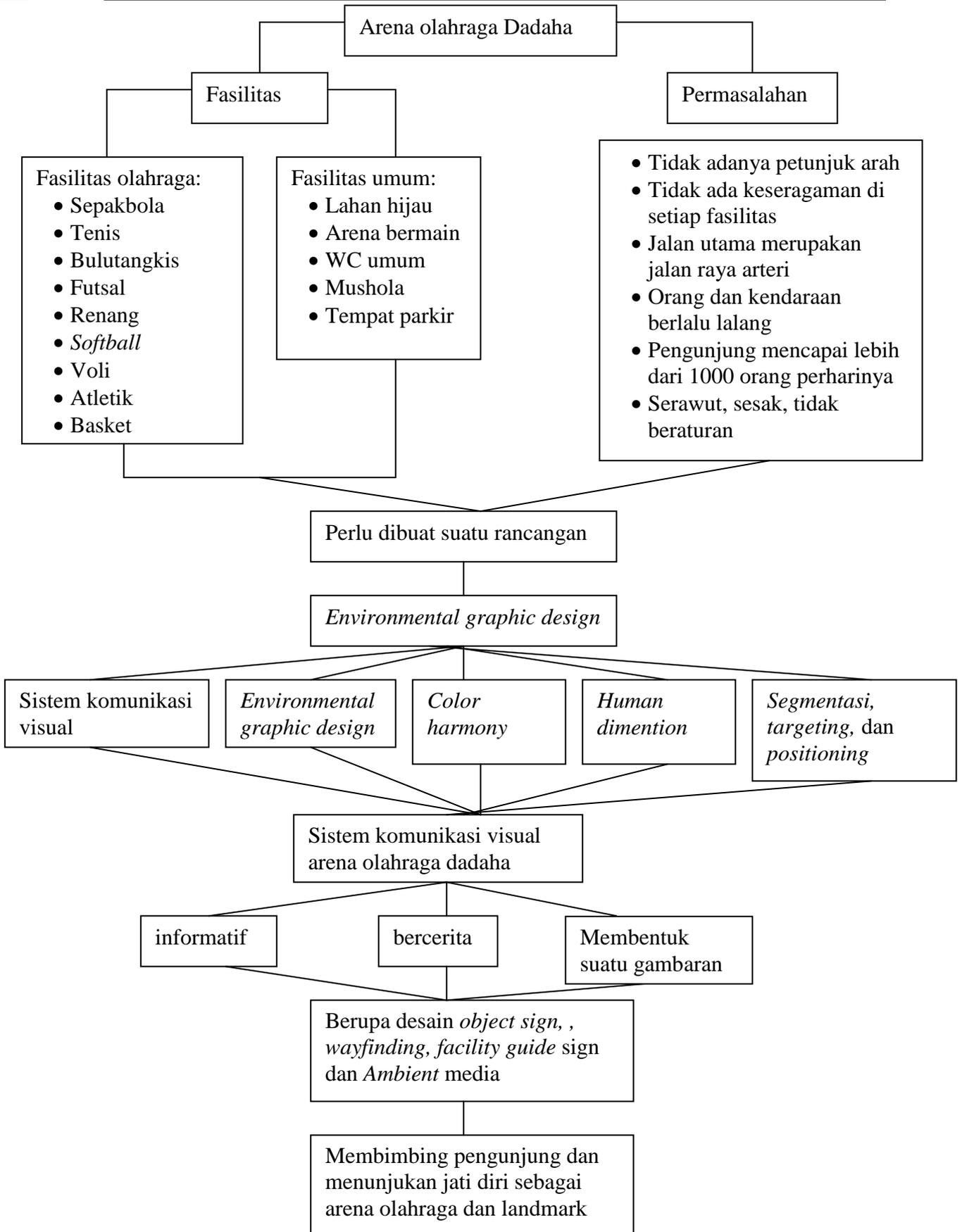
- Studi pustaka

Penulis melakukan studi pustaka yakni terhadap buku, koran dan internet. Untuk koran, penulis mendapatkan data pada koran SINDO edisi Jumat, 12 Desember 2008. Buku yang digunakan penulis sebagai data antara lain adalah:

- *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide To Creating Environmental Graphic Design Systems*
- *Signage & Environmental Graphics*
- *Environmental Graphic Design Program Guide*
- *Sign Design 1 dan 2*
- *Color Harmony Workbook*
- Dimensi Manusia dan Ruang Interior
- Segmentasi, Targeting dan Positioning

6. Skema Perancangan

Adapun skema perancangan dan permasalahan diatas adalah sebagai berikut:



Grafik1.1
Skema perancangan pemecahan masalah