

Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Indonesia adalah sebuah Negara yang kaya akan sejarah yang dimilikinya. Sebelum terbentuknya NKRI, daratan di Indonesia banyak terdiri dari kerajaan-kerajaan yang tersebar di seluruh pulau yang ada di Indonesia. Terdapat kerajaan Hindu-Buddha seperti kerajaan Majapahit, Kutai, Sriwijaya dan lainnya, dan juga kerajaan Islam seperti kerajaan Samudra Pasai, Demak, Pagaruyung, Cirebon, Siak dan kerajaan Islam lainnya di Indonesia.

Khususnya disini penulis mencoba untuk membahas salah satu kerajaan Islam yang ada di Indonesia, yaitu Kerajaan Kesultanan Siak Sri Indrapura yang terletak di kecamatan Siak Provinsi Riau. Saat ini Istana Siak telah menjadi sebuah museum yang dapat di kunjungi dengan bebas oleh masyarakat umum kapan saja. Museum sendiri memiliki pengertian sebagai suatu lembaga tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Museum Istana Siak merupakan bangunan peninggalan kerajaan Melayu Islam terbesar di Riau, yaitu kerajaan Siak Sri Indrapura. Museum yang berupa kompleks istana kerajaan Siak ini dibangun oleh Sultan Siak ke-11, Sultan Assyaidis Syarif Hasyim Abdul Jalil Syaifuddin pada tahun 1889 M dan dinamakan Istana Asserayyah Hasyimiah yang juga dikenal sebagai Istana Matahari Timur. Ia mempekerjakan seorang arsitek Jerman yang membangun istana ini dengan mengadopsi gaya arsitektur Eropa, India, dan Arab yang dipadu dengan arsitektur Melayu Tradisional.

Siak adalah sebuah kabupaten di Provinsi Riau yang dulunya merupakan pusat kesultanan Islam terbesar di Riau yaitu Siak Sri Indrapura. Warisan kebesarannya pun hingga kini masih nampak di berbagai sudut kota. Sejarahnya yang panjang telah meninggalkan warisan peradaban Melayu yang mengagumkan dan pantas dibanggakan Indonesia.

Kerajaan Siak Sri Indrapura didirikan tahun 1723 M. Sultan terakhir kerajaan ini, yaitu Tengku Sulung Syarif Kasim dinobatkan sebagai sultan ke-12 dengan gelar Assyaidis Syarif Kasim Abdul Jalil Syaifuddin yang kemudian dikenal sebagai Sultan Syarif Kasim Tsani (Sultan Syarif Kasim II) pada tahun 1915. Dengan diproklamirkannya kemerdekaan Republik Indonesia pada tahun 1945, Sultan Syarif Kasim II menghadap Bung Karno dan menyatakan bergabung dengan Republik Indonesia serta menyerahkan mahkota kerajaan dan uang sebesar sepuluh ribu Gulden.

Koleksi Istana Siak antara lain berupa berbagai tanda mata yang diberikan oleh tamu-tamu dari kerajaan lain semasa pemerintahan Sultan Siak ke-11 dan ke-12, maupun foto keluarga kerajaan. Selain itu, terdapat senjata dan benda-benda kerajaan berupa tombak, keris, meriam, cermin mustika, kursi-kursi, lampu-lampu kristal, barang-barang keramik dari Cina dan Eropa, piring-piring, gelas, sendok bermerek lambang kerajaan, dan patung pualam Sultan bermata berlian. Di Istana Siak terdapat beragam koleksi warisan kerajaan berupa kursi singgasana yang bersepuh emas, duplikat mahkota kerajaan, brankas kerajaan. Selain itu juga ada tombak, payung kerajaan, patung perunggu Ratu Wihemina, serta alat musik komet yang hanya ada dua di dunia. Saat ini beberapa koleksi benda antik dari Istana Siak Sri Indrapura disimpan di Museum Nasional Jakarta.

Koleksi-koleksi tersebut pada akhirnya dijadikan barang-barang bersejarah yang di tempatkan pada museum Istana Asserayyah Hasyimiah atau lebih di kenal dengan nama Istana Siak. Pada dasarnya pengertian museum adalah sebuah lembaga yang berfungsi untuk merawat, memelihara, dan melestarikan semua hal yang sifatnya mengandung nilai sejarah. Benda-benda yang ada di museum tersebut di pajang dengan diberikan penjelasan yang singkat. Koleksi-koleksi yang ada diberikan *sign system* berbentuk seperti sebuah plat tembaga yang berbentuk persegi panjang. *Sign system* tersebut hanya memberikan informasi berupa nama dari benda tersebut, bukan memberikan informasi yang dapat menejelaskan sejarah benda tersebut (<http://kebudayaanindonesia.net/kebudayaan/1555/museum-istana-siak>).

Dalam sebuah bangunan publik yang terutama sering didatangi oleh masyarakat, sangat di butuhkan petunjuk-petunjuk yang menunjang kelancaran dan keefektifan dalam beraktifitas. Adapun di Istana Siak yang telah menjadi museum tempat disimpannya barang-barang bersejarah yang menceritakan tentang kerajaan siak dimasanya ini memiliki cukup banyak pengunjung tentu saja membutuhkan petunjuk-petunjuk atau *sign system* yang jelas dan dapat memberikan informasi yang baik kepada para pengunjung.

Seiring dengan perkembangan zaman saat ini yang sangat praktis dan efisien maka *sign system* sangat diperlukan karena selain mempermudah para pemandu wisata untuk memberikan penjelasan kepada pengunjung dan juga dapat mempermudah si pengunjung itu sendiri.

Fungsi dari *sign system* ini adalah memberikan informasi dan petunjuk-petunjuk kepada pengunjung yang membutukannya. *Sign system* tersebut harus mudah dipahami, mudah dimengerti, mudah dilihat, mudah dibaca, dan tentunya dapat dipercaya. Saat ini yang dibutuhkan Istana Siak adalah sebuah *sign system* dan *way finding* yang baik, sebab saat ini *sign system* yang terdapat di Istana Siak hanya berupa sebuah plat persegi panjang yang minim sekali informasi akan koleksi-koleksi yang ada. Serta kurangnya penunjuk arah untuk memberi tahu dimana letak-letak seperti kamar mandi, mushola dan tempat lainnya dan juga tidak tersedianya denah atau peta yang dapat menggambarkan secara keseluruhan tempat wisata yang ada di siak.

Dapat dibayangkan jika *sign system* yang ada di dalam Istana Siak hanya berupa sebuah lempengan besi berukuran persegi panjang yang terlihat kurang baik dan menarik. Serta informasi *interpretative* yang diberikan sangat minim dan akan membuat pengunjung kekurangan informasi terhadap objek tersebut. Sehingga pengunjung yang datang hanya mengetahui nama dari koleksi tersebut tanpa mengetahui sejarah dari objek tersebut. Serta tidak adanya denah atau peta yang dapat mempermudah para pengunjung untuk menemui tempat-tempat yang ingin mereka lihat tanpa harus berkeliling mencarinya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- Banyaknya wisatawan yang mendatangi Istana Siak untuk dapat melihat-lihat koleksi yang ada dan untuk mengetahui bagaimana kehidupan yang ada di kawasan itu pada zamannya
- Kurang baiknya informasi yang terdapat pada *sign system* dan *way finding* yang ada.
- Diperlukannya pembuatan kembali *sign system* dan *wayfinding* yang dapat memberikan informasi yang jelas dan sesuai untuk menggambarkan keadaan Istana Siak.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- Bagaimana merancang sebuah system grafis lingkungan Istana Siak dengan mempertimbangkan aspek *sign system* dan *wayfinding* yang baik agar dapat memberikan informasi tentang sejarah dari koleksi-koleksi museum secara deskriptif sehingga mudah dipahami oleh pengunjung Istana Siak?

1.4 Ruang Lingkup

Penelitian ini ruang lingkup dibatasi dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV). Sehingga perancangan *sign system* dan *wayfinding* hanya berkisar pada hal-hal yang berkaitan dengan DKV. Batasan yang akan dilakukan selama pengerjaan perancangan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- Perancangan *sign system* dan *wayfinding* yang baik dan jelas agar mampu memberikan informasi secara deskriptif kepada para pengunjung Istana Siak.

- Perancangan yang akan dibuat terdiri dari *sign system* dan *wayfinding* Istana Siak dan tempat wisata lainnya.
- Perancangan ini ditujukan kepada seluruh masyarakat atau pengunjung yang mendatangi kawasan Istana Siak.

1.5 Tujuan Perancangan

Dari rumusan masalah yang di dapatkan, maka didapat bahwa tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Mampu memberikan informasi yang jelas dan lengkap tentang koleksi-koleksi di Istana Siak dan tempat wisata lainnya yang ada di kawasan Siak kepada para pengunjung wisatawan.

1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis Data

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Guna mewujudkan validitas data, penulis menggunakan beberapa teknik untuk mengumpulkan data antara lain :

- **Metode Observasi**

Metode observasi mengungkapkan gambaran sistematis mengenai peristiwa, tingkah laku, benda atau karya yang dihasilkan dan peralatan yang dipergunakan (Rohidi,2006:181).

Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap lingkungan dan koleksi-koleksi yang ada di komplek Istana Siak.

- **Studi Pustaka**

Studi pustaka merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan."Hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada (Sugiyono,2005:83).

Penulis mengumpulkan berbagai literatur dari buku maupun internet yang sifatnya sebagai penjabar maupun penguat validitas data yang penulis gunakan untuk penyusunan tugas akhir.

- **Wawancara**

Wawancara adalah suatu teknik yang dipergunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang oleh peneliti tidak dapat diamati sendiri secara langsung, baik karena tindakan atau peristiwa yang terjadi dimasa lampau ataupun karena peneliti tidak diperbolehkan hadir di tempat kejadian itu (Rohidi,2006:208).

Wawancara dilakukan secara terstruktur dan narasumbernya adalah dari dinas kebudayaan dan pariwisata provinsi Riau

- **Kuisisioner**

Kuesioner merupakan instrumen pengumpulan data atau informasi yang dioperasionalkan ke dalam bentuk item atau pertanyaan. Penyusunan kuesioner dilakukan dengan harapan dapat mengetahui variabel-variabel apa saja yang menurut responden merupakan hal yang penting. Tujuan penyusunan kuesioner adalah untuk memperbaiki bagian-bagian yang dianggap kurang tepat untuk diterapkan dalam pengambilan data terhadap responden (Suharsini,2010:194).

Kuisisioner akan disebarakan secara acak kepada para pengunjung Istana Siak yang akan menjadi responden.

1.6.2 Metode Analisis Matriks

Untuk memudahkan pelaksanaan pengumpulan data, disarankan agar peneliti sebelum masuk ke lapangan mempersiapkan rancangan atau garis besar kegiatan pengumpulan data di lapangan. Garis besar kegiatan tersebut dapat disusun dalam, (Rohidi,2011:214) yaitu:

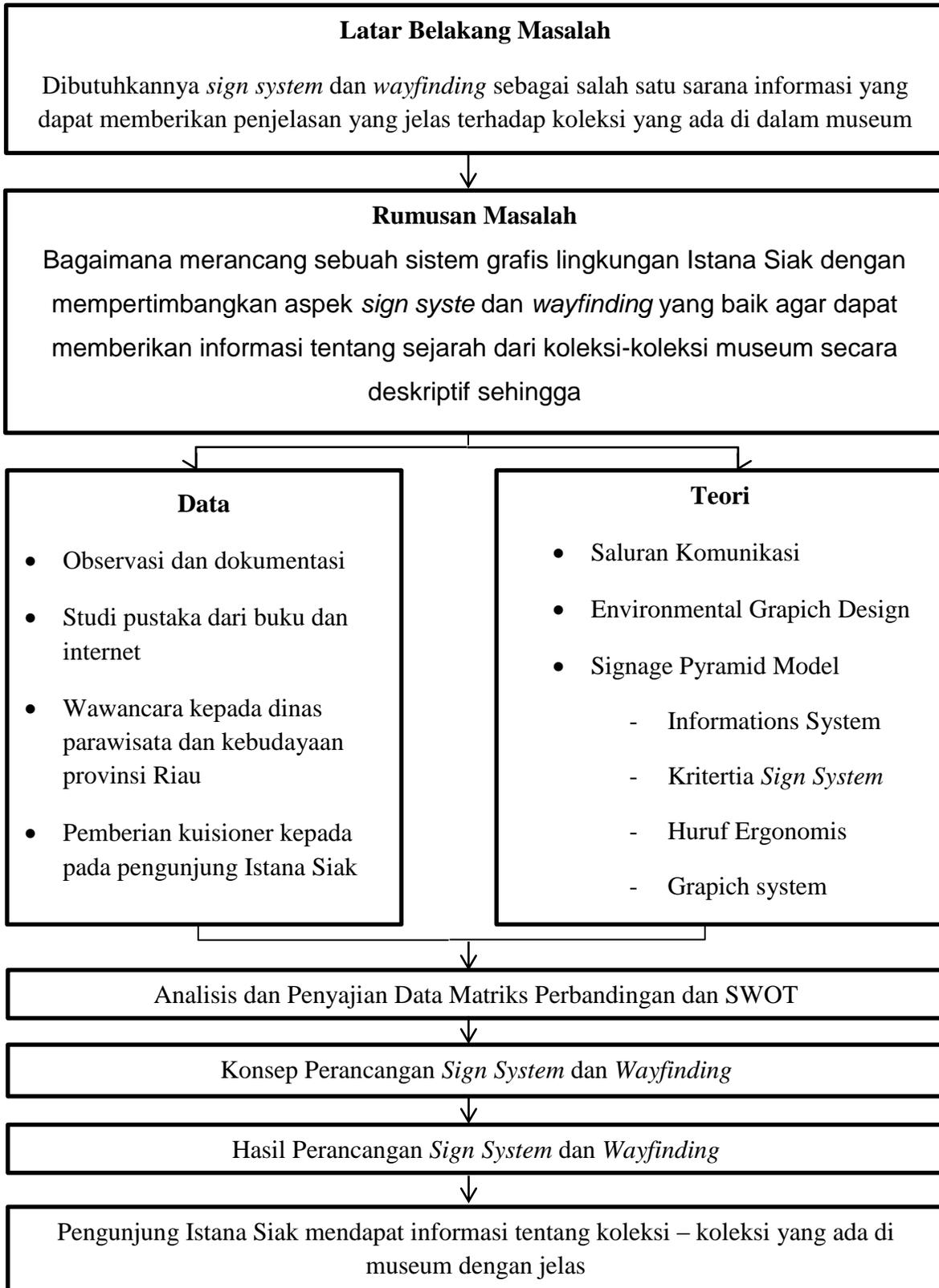
1. Nomor urut
2. Masalah penelitian
3. Konsep-konsep yang digunakan
4. Data yang akan dikumpulkan

5. Teknik pengumpulan data yang digunakan

Matriks merupakan salah satu alat yang sangat bermanfaat dan paling sering digunakan untuk menyampaikan sejumlah besar informasi dalam bentuk ruang yang padat. Matriks adalah alat yang rapih baik bagi pengelolaan informasi maupun bagi analisis. Sebuah matriks memuat kolom dan baris, yang memunculkan dua dimensi yang berbeda, konsep atau seperangkat informasi. Matriks juga sangat berguna untuk membuat perbandingan seperangkat data, misalnya, mengidentifikasi perbedaan dan persamaan dalam data penelitian

1.7 Kerangka Perancangan

Skema 1.1 Kerangka Perancangan



1.8 Pembabakan

Bab I : Pendahuluan

Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, fokus penelitian, tujuan, cara pengambilan data hingga bagaimana cara memulai menganalisis masalah hingga membuat laporan.

Bab II : Dasar Pemikiran

Berisi penjelasan teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang menjadi landasan pemikiran dalam membuat laporan tugas akhir.

Bab III : Data dan Analisis Masalah

Menjelaskan mengenai hasil survey yang dilakukan dan analisis. Survey yang dilakukan melalui observasi ke tempat tujuan penelitian, sedangkan pengambilan data dilakukan dengan metode wawancara kepada narasumber. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan yang nantinya akan menjadi kesimpulan berupa konsep perancangan.

Bab IV : Konsep dan Hasil Perancangan

Berisi mengenai perancangan karya desain sebagai hasil dari penelitian ini. Perancangan didasari pada hasil analisis dan pengolahan data yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Hasil rancangan merupakan *output* dari penelitian yang kemudian dijadikan rekomendasi kepada pihak terkait.

Bab V : Penutup

Berisi tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan jawaban-jawaban dari tujuan penelitian yang terdapat pada bab 1 dan saran merupakan ide atau solusi terhadap permasalahan yang diangkat.

