

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jakarta adalah salah satu kota terbesar di Indonesia, akan tetapi terdapat kota metropolitan yang hampir sama dengan Jakarta yaitu Kota Surabaya. Perkembangannya sangatlah pesat dari pembangunan gedungnya hingga bisnis yang terjadi di Kota Surabaya. Dalam pembangunannya sangatlah berkembang pesat terutama dalam bidang bisnis. Termasuk dalam hal pembangunan tempat wisata seperti bangunan bersejarah, wahana permainan, dan banyak tersebar wisata taman kota. Namun, pada saat ini anak muda lebih memilih pergi ke mall ketimbang berkunjung ke tempat yang sudah di tawarkan dan disediakan oleh Pemerintahan Kota Surabaya.

Surabaya sendiri masih kaya dengan potensi lainnya yang menjadi daya tarik wisatawan. Sebagai kota pahlawan Surabaya banyak menyimpan kenangan historis dan modernitas yang telah berbau dalam masyarakat dan juga telah menjadikan kota Surabaya memiliki potensi wisata yang menarik dan beragam. Salah satunya ialah wisata cagar budaya Surabaya (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Surabaya : 2015).

Surabaya memiliki banyak peninggalan sejarah dari zaman colonial belanda, berupa tata kota yang rapi dan bagus, bangunan yang masih kokoh dan terawat. Gedung-gedung ini adalah saksi bisu tentang sejarah Kota Surabaya pada saat penjajahan warga Surabaya dengan pahlawan-pahlawan yang berdiri tegak untuk menghadang para koloni dari Belanda.

Oleh sebab itu sangat disayangkan apabila gedung-gedung bersejarah akan sia-sia apabila tidak dimanfaatkan sebagaimana mestinya, sekaligus apabila wisatawan atau masyarakat Kota Surabaya berkunjung dapat mengetahui mengenai sejarah yang menjadi salah satu tonggak berdirinya Bangsa Indonesia.

Surabaya memiliki banyak kekayaan, bukan berbentuk uang atau emas melainkan berupa bangunan cagar budaya. Saat ini saja pemerintah kota surabaya telah menetapkan 273 buah bangunan bersejarah sebagai bangunan cagar budaya yang dilindungi, dan jumlahnya akan bertambah terus setiap

tahunnya. Dari semua gedung cagar budaya yang ada di Surabaya tersebut tidak semuanya dimiliki oleh Pemerintah Kota Surabaya, lebih banyak bangunan tua tersebut dikuasai oleh pihak swasta.

Menurut Dosen Arsitektur ITS dan juga merupakan pemerhati pelestarian arsitektur, Ir. Andi Mappajaya mengatakan bahwa di Kota Surabaya mempunyai beberapa gedung bersejarah peninggalan zaman Belanda yang perlu dijaga dan dirawat.

Dengan banyaknya gedung sejarah yang masih berdiri, diharapkan generasi muda Kota Surabaya tidak melupakan dan lebih menghargai sejarah kotanya melalui aset sejarah kotanya sebelum semua aset sejarahnya digusur dan diganti dengan bangunan baru. Oleh karena itu perlu adanya alternatif media informasi untuk memberikan wawasan dan memudahkan masyarakat Kota Surabaya khususnya para remaja untuk mendapatkan informasi mengenai gedung-gedung bersejarah, alternatif media informasi tersebut menyajikan informasi mengenai cerita sejarah berdirinya bangunan tersebut, letak lokasi bangunan tersebut hingga akses menuju bangunan tersebut.

Tidak banyak media yang menyajikan informasi tentang gedung-gedung bersejarah di Kota Surabaya. Media adalah salah satu yang bisa dipergunakan untuk menuangkan pesan dan pemberi pesan kepada pemenerima pesan agar memicu pemikiran, perhatian siswa sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif dan efisien sesuai dengan yang diharapkan. (Sadiman,dkk., 2002:6). Oleh karena itu untuk media informasi yang digunakan bisa berupa aplikasi pada smartphone, website, buku digital maupun yang dicetak, dsb.

Dengan dikeluarkannya Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 5 tahun 2005, yang berisi tentang pelestarian bangunan dan atau lingkungan cagar budaya, diperlukan sebuah media yang khusus memuat tentang bangunan-bangunan cagar budaya dan sejarahnya di Surabaya.

Berdasarkan permasalahan di atas kurangnya media informasi untuk menyampaikan mengenai sejarah gedung-gedung sejarah di Kota Surabaya yang mengakibatkan pada kurangnya masyarakat menghargai gedung bersejarah yang berimbas pada pengusuran gedung tersebut, berubah fungsinya, ataupun hilangnya bangunan tersebut karena di runtuhkan. Oleh karena itu perancangan

ini ditujukan untuk dapat menyampaikan informasi kepada generasi muda maupun kepada masyarakat Kota Surabaya melalui media informasi yang ada.

1.2 Identifikasi Masalah

Poin – poin yang ditemukan dari latar belakang diatas, terdapat beberapa identifikasi masalah antara lain :

1. Tidak paham dengan sejarah gedung di Kota Surabaya yang merupakan sebagai salah satu sejarah penting di Kota Surabaya.
2. Kurang kepedulian remaja terhadap gedung bersejarah.
3. Kurangnya informasi mengenai gedung bersejarah, berimbas para remaja kurang menghargai gedung-gedung bersejarah.
4. Remaja kurang mengetahui terhadap bangunan-bangunan cagar budaya.
5. Belum adanya media yang menunjang untuk menyampaikan informasi lengkap mengenai gedung-gedung sejarah di Kota Surabaya.

1.3 Rumusan Masalah

Persoalan yang diangkat oleh peneliti adalah :

1. Bagaimana merancang media informasi mengenai gedung-gedung bersejarah di Kota Surabaya ?
2. Bagaimana menyampaikan makna dan sejarah dari gedung-gedung bersejarah di Kota Surabaya, kepada masyarakat Kota Surabaya melalui media informasi ?

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari Perancangan ini adalah :

1. Merancang media informasi mengenai gedung-gedung bersejarah di Kota Surabaya yang telah ada sejak jaman colonial belanda hingga saat ini yang menjadi cagar budaya dan telah dilindungi oleh Pemerintah Daerah Kota Surabaya.

2. Menyampaikan makna dan sejarah dari gedung-gedung bersejarah di Kota Surabaya kepada masyarakat melalui media informasi.

1.5 Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, ruang lingkup dari perancangan ini adalah:

- Apa
Rancangan yang dibuat adalah *Media Informasi* guna menyampaikan makna dan sejarah gedung-gedung kepada masyarakat Kota Surabaya.
- Bagaimana
Dalam pengumpulan data melakukan observasi, wawancara hingga kuesioner terhadap masyarakat Kota Surabaya, sehingga dapat menjadi sebuah konsep untuk dijadikan visualisasi terhadap rancangan yang akan menjadi solusi dari belum adanya media informasi mengenai gedung-gedung bersejarah di Kota Surabaya.
- Siapa
Target *audience* dalam perancangan ini dikhususkan pada masyarakat Kota Surabaya yang khususnya remaja di Kota Surabaya. Yang diharapkan generasi muda dapat tergerak untuk lebih menghargai asset sejarah yang masih tersisa hingga saat ini.
- Dimana
Pada perancangan ini, tempat penelitian dan pengumpulan data dilakukan di Kota Surabaya. Terutama pada gedung-gedung bersejarah yang tersebar di Kota Surabaya.
- Kapan
Pengumpulan data dilakukan sejak bulan Februari – Mei 2017 sedangkan untuk pelaksanaan perancangan media yang mendukung ini dilakukan mulai akhir bulan April hingga pertengahan bulan juli 2016.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Cara Pengumpulan Data

- a) Observasi

Pehimpunan data dengan menilai dan mencermati secara langsung kelengkapan dengan tujuan memperoleh data untuk diteliti teknik observasi yaitu teknik pengamatan dan penulisan yang sistematis kepada fenomena-fenomena (Hadi,1984:31). Observasi ini dilakukan dengan mengunjungi gedung-gedung sejarah tersebut.

b) Metode Wawancara

Metode perumusan data yaitu metode yang dilakukan dengan cara melakukan Tanya jawab sepihak dan dilakukan dengan sistematis berdasarkan pada tujuan yang diteliti. Metode perumusan data dengan melakukan pembicaraan dengan tujuan tertentu yang dilakukan oleh ada orang pihak yaitu yang memberi pertanyaan dengan pihak yang menjawab pertanyaan tersebut (Moelong,2001:62). Wawancara pada penelitian ini dilakukan kepada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya, kepada ahli budaya / pemerhati gedung bersejarah di Kota Surabaya, Dosen Arsitektur di ITS, dengan Komunitas yang peduli dan cinta terhadap gedung bersejarah di Kota Surabaya, wawancara ini digunakan untuk memenuhi informasi pada perancangan ini.

c) Kuesioner

Kuisisioner yang diberikan kepada sekitar 50 kuisisioner kepada Siswa-Siswi SMK Negeri 5 Surabaya, 50 Mahasiswa Jurusan Arsitektur di ITS, 50 kuisisioner kepada masyarakat Kota Surabaya khususnya remaja untuk mengetahui tanggapan dan pengetahuan masyarakat Kota Surabaya khususnya remaja mengenai gedung bersejarah di Kota Surabaya.

d) Metode Kepustakaan

Metode ini menggunakan literatur untuk data komparatif dalam mendukung data yang didapatkan dari berbagai sumber pustaka untuk mendapatkan teori- teori dan mempertimbangkan peraturan yang berkesinambungan dengan penulisan ini dan mendukung keabsahan data yang diperoleh di lapangan (Moleong, 2001: 113). Metode kepustakaan yaitu mencari data literatur yang berkesinambungan dengan DKV, seperti buku, koran, majalah, kamus, internet, dan media lain yang terkait dengan permasalahan.

1.6.2 Analisis

Analisis yang digunakan untuk melakukan perancangan media informasi gedung bersejarah di Kota Surabaya, yaitu :

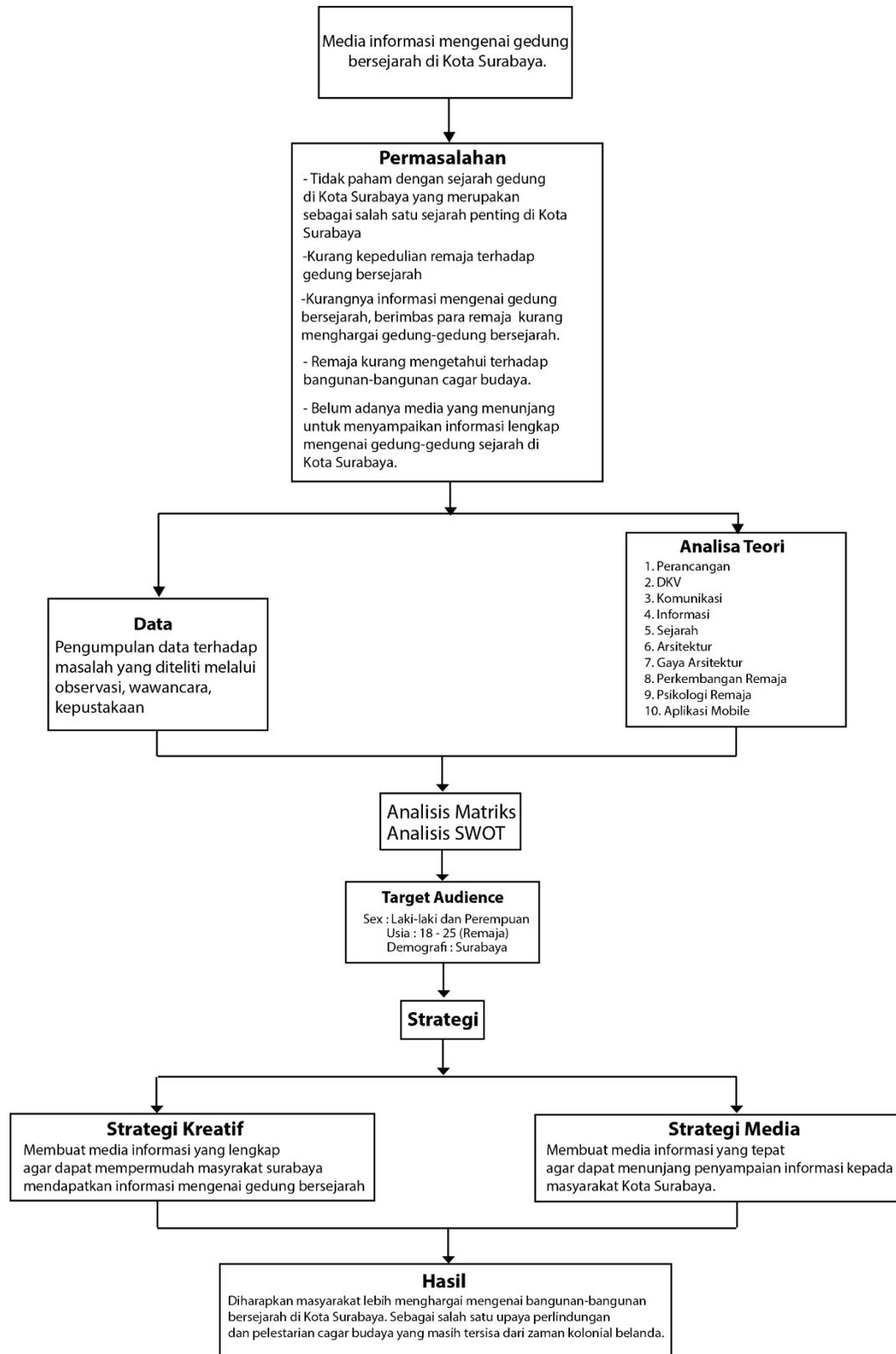
1. Analisis SWOT

Analisis SWOT adalah metode perencanaan strategis yang digunakan untuk kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman didalam suatu pengerjaan proyek.

2. Analisis Matriks

Sebuah matrik terdiri dari kolom dan baris yang masing-masing mewakili dua dimensi yang berbeda, dapat berupa konsep atau kumpulan informasi. Pada prinsipnya analisis matrik adalah juxtaposition atau membandingkan dengan 11 cara menjajarkan. Obyek visual apabila dijjajarkan dan dinilai menggunakan satu tolak ukur yang sama maka akan terlihat perbedaannya, sehingga dapat memunculkan gradasi.

1.7 Kerangka Penelitian



1.8 Sistematika Penulisan

1. BAB 1

Pendahuluan

Pembahasan tentang motif, pengenalan masalah, batasan masalah, kesimpulan masalah, tujuan penelitian, dan penataan penulisan.

2. BAB 2

Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisi dasar-dasar teori yang diambil sesuai dengan penelitian ini, maupun penelitian-penelitian yang pernah membahas juga tentang mengenai permasalahan yang sama atau yang serupa.

3. BAB 3

Metode Penelitian

Menjelaskan bahan-bahan pendukung penelitian yang berisi tahap dan logika pemikiran beserta tabulasinya.

4. BAB 4

Konsep Desain

Pada bab ini membicarakan tentang definisi konsep yang dihubungkan dengan masalah dan tujuan, memberi penjelasan pada setiap tahapan hingga menemukan solusi serta metode dalam mencapai hasil akhir desain. Serta dalam menemukan kriteria desain ataupun syarat-syarat yang dapat menjadi sebuah kesimpulan.

5. BAB 5

Implementasi Desain

Pembahasan tentang desain akhir sebagai hasil akhir dari konsep dan teori – teori yang digunakan. hasil akhir yang didapat dalam *Perancangan media informasi untuk memperkenalkan bangunan-bangunan bersejarah Kota Surabaya* berupa *tools* seperti Apps, website, buku, logo, sign system, stasionary, *poster*, *Banner*, dll. Desain – desain tersebut sesuai dengan konsep yang telah dirancang.

6. BAB 6

Penutup

Kesimpulan berupa jawaban – jawaban terhadap sesuatu nilai baru yang ditemukan. Saran untuk proyek desain selanjutnya atas keterbatasan yang dilakukan.