

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peremajaan wisata di Daerah Khusus Ibukota Jakarta khususnya daerah wisata Kota Tua yang terletak di daerah utara Kota Jakarta menjadi salah satu bentuk serius pemerintah untuk mempromosikan tempat - tempat wisata yang ada di Jakarta. Banyaknya tempat - tempat yang dapat dikunjungi di daerah Kota Tua menambah peluang daya tarik minat masyarakat yang akan ke sana. ada berbagai pilihan museum yang ada di Kota Tua seperti Museum Fatahillah, Museum Bank Indonesia, Museum Seni Rupa dan Keramik dan juga Museum Wayang. Jaraknya yang tidak terlalu berjauhan juga menjadi keunggulan tersendiri.

Revitalisasi Kota Tua ini juga dilakukan agar tetap menjaga nilai - nilai sejarah dan budaya yang ada dari jaman kolonial Belanda. Bentuk bangunan yang dinilai unik dapat menjadikan kawasan Kota Tua bisa menjadi peluang destinasi wisata yang sangat besar. Selain merevitalisasikan kawasan Kota Tua pemerintah juga sudah menyediakan sarana transportasi yang sangat mudah untuk di gunakan agar dapat menuju kawasan Kota Tua tersebut seperti *busway*, angkutan umum, bis kota, bahkan kereta api, dan lain-lain.

Peremajaan yang berlangsung di daerah wisata Kota Tua sudah berjalan sejak jaman pemerintahan Ali Sadikin pada tahun 1972 di mana dibuat surat keputusan gubernur dalam rangka peremajaan area historis Kota Tua di Jakarta, pada tahun 1993 Gubernur Jakarta Soerjadi Soedirdja membuat SK Gubernur DKI 475/1993 mengatur tentang dimulainya revitalisasi agar daerah Jakarta kota menjadi kawasan wisata. Sekiranya 224 bangunan menjadi cagar budaya yang dilestarikan termasuk 93 bangunan yang ada di kawasan Kota Tua dengan syarat bangunan tersebut harus berumur lebih dari 50 tahun. Pada tahun 2013 Gubernur Joko Widodo juga membantu menghubungkan sektor swasta dengan Pemerintah Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta untuk membantu meremajakan Kota Tua, sehingga dibuatlah PT Pembangunan Kota Tua Jakarta. Pada tahun 2016 di mana Gubernur Jakarta saat itu yaitu Basuki Tjahaja Purnama juga mulai membangun kembali daerah wisata Kota Tua dengan memperbaiki trotoar-trotoar yang ada dan juga membuat lahan parkir agar fasilitas yang ada bisa memadai.

Semenjak dilakukan revitalisasi kawasan wisata Kota Tua gedung - gedung tua peninggalan sejarah sudah mulai direnovasi, permasalahan muncul ketika *Wayfinding* serta *Sign System* yang sudah ada tidak diperhatikan dan digunakan secara maksimal. Penempatan *Wayfinding* serta *Sign System* yang berisi informasi, sejarah, dan profil tentang gedung-gedung yang ada di daerah Kota Tua kurang informatif dan juga penempatan *Sign System* tersebut masih sedikit. *Sign System* yang ada di kota tua sudah di pasang semenjak tahun 2010 terdapat berbagai macam *sign* seperti *Identification Sign*, *Orientation Sign*, *Regulatory & Prohibity Sign*, *Interpretive Sign*, dan *Directional Sign* namun hingga saat ini belum ada peremajaan serta pemeliharaan secara lanjut mengenai *sign* tersebut, sehingga kondisi dari *Sign System* tersebut juga banyak yang rusak dan tidak terawat menyebabkan banyak wisatawan yang masih kesulitan mendapatkan informasi tentang sejarah - sejarah yang ada di Kota Tua. Para wisatawan juga kesulitan mencari letak-letak museum yang bisa mereka kunjungi di daerah Kota Tua, hal tersebut selain di akibatkan oleh kondisi *Sign System* yang tidak informatif namun juga penempatannya yang tidak tepat sehingga banyak penunjuk arah yang hilang dan tidak terlihat. Selain dari kurangnya *Wayfinding* dan *Sign System* hal tersebut juga di akibatkan oleh kurangnya faktor informasi yang ada di *Website* resmi Kota Tua. Penggunaan *Website* Kota Tua masih tidak informatif dalam membantu para wisatawan dalam memberikan informasi serta navigasi tempat, fasilitas, hingga museum-museum yang dapat di kunjungi. Pemerintah harus benar - benar konsisten untuk melakukan Revitalisasi yang ada di daerah Kota Tua Jakarta ini karena kawasan tersebut merupakan warisan *heritage* yang ada di Jakarta.

Oleh karena itu, dibuatlah penelitian tentang " PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* TERINTEGRASI PADA *WEBSITE* DI WISATA KOTA TUA JAKARTA UTARA" agar nantinya jika perancangan ini direalisasikan dapat membantu dan lebih mengefektivitaskan permasalahan informasi dan navigasi *Sign System* yang ada di daerah wisata Kota Tua Jakarta yang terintergrasi dengan *website*.

1.1 Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang yang ada, maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyak masyarakat yang tidak mengetahui informasi sejarah maupun letak-letak tempat hingga museum yang bisa mereka kunjungi di daerah Kota Tua.
2. *Kualitas Sign System* yang sudah ada kurang baik sehingga banyak yang sudah rusak dan berkarat.
3. Jumlah dari *Sign System* yang sudah ada sudah cukup namun penempatannya yang kurang tepat sehingga banyak *sign* yang tidak terlihat dan juga hilang.
4. Kurangnya *Sign System* mengenai informasi tempat parkir, letak gedung, dan wisata yang ada di kawasan Kota Tua Jakarta.
5. Kurangnya *Website* Kota Tua dalam memberikan Informasi, sejarah, profil Kota Tua hingga navigasi tempat di Wisata Kota Tua

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan Identifikasi Masalah yang ada di atas, maka dapat dirumuskan: Bagaimana merancang *Sign System* yang terintegrasi dengan website di Wisata Kota Tua agar lebih efektif serta informatif untuk para wisatawan ?

1.3 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup yang terdapat pada Tugas Akhir ini yaitu perancangan *Sign System* yang terintegrasi dengan *website* pada Wisata Kota Tua. Target dari perancangan ini adalah para wisatawan lokal maupun mancanegara yang berkunjung ke Wisata Kota Tua.

Wilayah yang termasuk dalam ruang lingkup tugas akhir ini adalah Zona 2 Fatahilah Wisata Kota Tua yaitu Museum Fatahilah, Museum Bank Indonesia, Museum Bank Mandiri, Museum Wayang, Museum Seni Rupa dan Keramik, serta Stasiun Kota. Pemilihan Zona 2 Fatahilah karena zona tersebut merupakan Zona Utama yang ada di Kawasan Wisata Kota Tua, sehingga banyak pengunjung yang

berkunjung ke Kawasan Wisata Kota Tua Zona 2 Fatahilah. Waktu pada saat penelitian adalah September 2017 - Juli 2018.

Perancangan *Sign System* Zona 2 Fatahilah dilakukan agar dapat membantu para wisatawan lokal hingga mancanegara yang kesulitan mencari tempat tujuan atau informasi. Selain itu dengan menggunakan desain *Sign System* yang menarik dan seragam dapat membantu wisatawan dalam menemukan dan mengingat kesan yang diberikan oleh Wisata Kota Tua Jakarta dimana navigasi *Sign System* tersebut akan di integrasi ke *website* yang sudah ada agar mempermudah wisatawan lokal maupun mancanegara yang berkunjung.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini antara lain untuk merancang *Sign System* yang terintegrasi dengan website agar lebih efektif dan juga informatif bagi wisatawan yang ada di Kota Tua Jakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan data-data yang berhubungan dengan penelitian ini, pengumpulan data-data tersebut terbagi menjadi 2 yaitu primer dan sekunder dan dilakukan dengan berbagai metode, yaitu:

A. Primer

1. Wawancara

Wawancara yang dilakukan dengan Unit Pengelola Kota Tua dan juga Desainer *Sign System*. Wawancara yang digunakan juga dilakukan secara *face to face* agar mendapatkan data lebih jelas dan mendalam, selain itu juga wawancara adalah sebuah tahap dalam penelitian. Sebuah wawancara mempunyai kekuatan pemikiran dan konsep yang lebih mendalam dari narasumber yang diwawancara dengan memberikan pengalaman pribadi, pendirian, atau sudut pandang dari individu narasumber tersebut (Soewardikoen, 2013:30).

2. Kuesioner

Angket juga dikenal dengan sebuah kuesioner, alat ini secara garis besar terdiri dari tiga bagian yaitu: judul angket, pengantar yang berisi tujuan, atau petunjuk pengisian angket, dan item-item pertanyaan yang berisi opini atau pendapat (Komalasari, 2011:81). Kuesioner merupakan sebuah pertanyaan mengenai suatu hal yang harus diisi oleh responden atau orang yang mengisi kuesioner (Soewardikoen, 2013:35). Dalam penelitian ini digunakan kuesioner, dengan objek utamanya merupakan masyarakat yang sedang mengunjungi kawasan Wisata Kota Tua Jakarta dan dilakukan secara *offline*/tatap muka.

3. Observasi

Metode observasi adalah metode memperoleh data dengan cara mengamati sesuatu, seseorang, lingkungan atau situasi yang kemudian dicatat secara akurat (Rohidi, 2011:182). Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati, mencatat serta membandingkan dengan *Sign System* yang sudah ada seperti Taman Safari dan juga Kawasan Wisata Ancol karena mereka mempunyai tempat yang luas dan banyak tujuan wisata yang dapat dilakukan ditempat tersebut sama seperti di kota tua sehingga dapat dibandingkan dengan *Sign System* yang sudah ada di kawasan wisata Kota Tua Jakarta.

4. Dokumentasi

Metode Dokumentasi adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan data dengan mengumpulkan dokumen-dokumen akurat, dokumen tersebut bisa berupa foto, brosur, gambar, tulisan, sejarah, biografi, peraturan, kebijakan (Sugiyono, 2013:240). Metode ini dilakukan agar mendapatkan informasi mengenai wisata Kota Tua Jakarta secara akurat.

B. Sekunder

1. Studi Pustaka Cetak

Studi pustaka adalah mengumpulkan data dari dokumen atau sumber pustaka berupa buku (Wirartha, 2006:36). Pengumpulan informasi/data dari beberapa sumber tertulis seperti buku cetak, journal, catatan, dan juga buku yang dapat dijadikan sebagai landasan teori.

Studi Pustaka dilakukan di kantor Unit Pengelola Kota Tua Jakarta melalui buku *guidelines* Kota Tua, catatan, dan peraturan-peraturan yang ada di Kawasan Wisata Kota Tua.

2. Studi Pustaka Digital

Pengumpulan data melalui dokumen, buku, catatan hingga sumber pustaka yang berbentuk digital bisa dari online atau perpustakaan digital. Perpustakaan Digital merupakan suatu sistem yang mempunyai beberapa layanan dan obyek informasi yang mendukung akses informasi tersebut melalui perangkat digital (Sismanto, 2008)

Studi Pustaka ini dilakukan dengan mengakses informasi-informasi mengenai Kawasan Wisata Kota Tua baik dalam dokumen digital Unit Pengelola Kota Tua hingga mengakses website-website yang memberikan informasi mengenai Kawasan Wisata Kota Tua itu sendiri.

1.5.2 Metode Analisis Data

Dalam menganalisis data yang didapatkan dalam perancangan ini maka digunakan teknik analisa kualitatif dengan cara mengorganisasikan data yang ada, memilih data tersebut sehingga dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, hingga menemukan apa yang penting dan dapat dipelajari dari data tersebut (Bogdan & Biklen, 1982). Selain itu data yang di dapat juga di olah menjadi :

1. Analisis Matriks Visual

Melakukan perbandingan analisis matriks tentang visual *Sign System & Website* yang serupa dengan Kawasan Wisata Kota Tua yaitu Taman Safari Bogor dan Kawasan Wisata Ancol lalu menggunakan landasan teori sebagai perbandingannya.

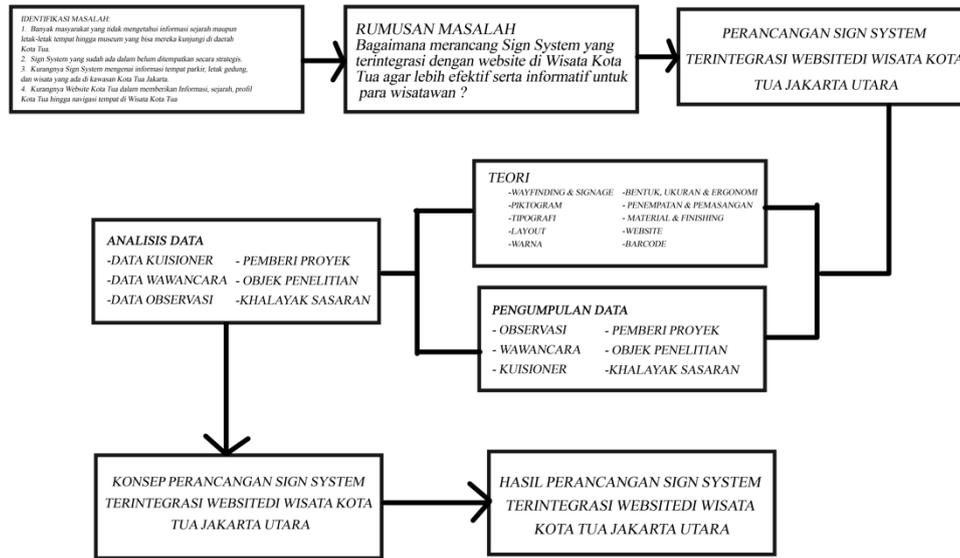
2. Analisis Wawancara

Melakukan analisa dari wawancara yang dilakukan oleh Unit Pengelola Kota Tua selaku organisasi yang bertanggung jawab dalam Kota Tua itu sendiri dan juga Studio Design Nusae agar mendapatkan informasi yang dapat diolah dan digunakan dalam perancangan ini

3. Analisis Kuesioner

Menganalisis dari hasil kuesioner yang telah dibagikan dan diisi oleh responden yaitu para pengunjung Kawasan Wisata Kota Tua dengan menggunakan metode crosstab yaitu menganalisa keterkaitan faktor-faktor yang ada menjadi berbagai kolom dan baris dengan menggunakan tabulasi silang (Santoso, 2000)

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1. 1 Kerangka Penelitian
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

1.7 Pembabakan

BAB I. PENDAHULUAN

Pendahuluan diuraikan mengenai latar belakang permasalahan dan fenomena yang ada di Kawasan Wisata Kota Tua, identifikasi permasalahan utama yang ada di Kawasan Kota Tua, perumusan masalah yang telah didapat dari Identifikasi Permasalahan, menentukan ruang lingkup penelitian sehingga memiliki batasan yang jelas, menentukan tujuan dan manfaat penelitian Kawasan Kota Tua tersebut, memilih teknik pengumpulan data serta pengolahan data tersebut, menentukan kerangka penelitian, serta sistematika karya ilmiah penelitian.

BAB II. LANDASAN TEORI

Landasan Teori yang berisi tentang teori - teori atau dasar pemikiran yang digunakan sebagai pijakan untuk menganalisis atau menguraikan permasalahan yang diteliti serta dalam penyusunan laporan, dalam perancangan ini teori-teori yang di gunakan dibagi menjadi 3 kategori teori yaitu: Teori Signage & Wayfinding, Teori Website serta Teori Barcode sebagai landasan perancangan penilitan ini

BAB III URAIAN DATA HASIL SURVEY DAN ANALISIS

Menguraikan hasil *survey* dengan proyek sejenis yang memiliki kesamaan kriteria dengan Kawasan Kota Tua dan pengumpulan data di lapangan secara terstruktur seperti wawancara dan juga kuesioner yang dibagikan kepada para audiens. Setelah itu data tersebut di analisa serta melakukan pembahasan mengenai hasil dari penelitian dan juga data-data yang sudah di dapatkan tersebut.

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Menguraikan bagaimana konsep utama dari perancangan Signage yang terintegrasi website tersebut, di mulai dari membuat konsep pesan, konsep kreatif, konsep visual, konsep media, hingga konsep bisnis. Hingga selanjutnya hasil dari perancangan *Sign System* yang terintegrasi *website* di Kawasan Wisata Kota Tua tersebut dijelaskan secara detail.

BAB V KESIMPULAN

Bab penutup berisi kesimpulan dan saran yang diberikan berkaitan dengan hasil perancangan *signage* yang terintegrasi *website* di kawasan wisata Kota Tua yang ditujukan untuk berbagai pihak yang berkepentingan.