

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang beragam dengan sejarah dan budaya yang kaya. Artinya sejarah dapat dijadikan sebagai cermin pembanding bagi generasi selanjutnya, sehingga jika belajar dari sejarah pasti dapat diketahui mana yang perlu digunakan, ditingkatkan atau dilanjutkan koneksinya, karena sejarah juga merupakan unsur penting (Renaldi 2021).

Salah satu situs peninggalan sejarah kerajaan terletak di Palembang yaitu Taman Bukit Siguntang. Bukit Siguntang dianggap sebagai tempat suci dan menarik sejak abad 14 sampai 17. Terdapat makam keturunan Kerajaan Sriwijaya di dalam Taman tersebut diantaranya lain makam Segentar Alam, Puteri Kembang Dadar, Puteri Kembang Selako, Panglima Bagus Kuning, Panglima Bagus Karang, Panglima Tuan Junjungan, Pangeran Raja Batu Api dan Panglima Jago Lawang . Tak heran jika kawasan Perbukitan Siguntang menjadi salah satu tempat wisata sejarah, apalagi jika menyangkut sejarah Kerajaan Sriwijaya yang pernah menjadi pusat kegiatan umat Buddha di Nusantara (Ibo 2018).

Bukit Siguntang tidaklah hanya tempat wisata biasa di Palembang. Kerajaan Sriwijaya merupakan sejarah yang terpaut di taman ini, dan sejarah Kota Palembang. Bukit Siguntang atau yang diketahui juga bernama Bukit Seguntang Palembang menjadi tempat wisata sejarah yang memiliki pemandangan yang asli serta panorama yang sangat mengagumkan. Ditambah lagi lokasi taman ini hanya 3 kilometer jaraknya dari Sungai Musi, Tak Banyak Wisatawan yang kerap menjadikan taman bukit siguntang menjadi titik perhentian mereka untuk melihat langsung bukti dari potongan sejarah ini (Rudi 2021).

Sebagai saah satu situs penting di kota Palembang. Petunjuk arah dan signage sebagai pemberi informasi merupakan sebuah sarana yang sangat amat penting di sebuah situs sejarah. Dengan adanya petunjuk seperti itu akan sangat memudahkan wisatawan lokal yang berkunjung agar tidak tersesat saat mengunjungi Taman Bukit Siguntang Palembang.

Permasalahannya, sebagai salah satu taman sejarah yang penting di kota Palembang, fasilitas *signage* dan *wayfinding* yang ada di dalam kawasan Taman Bukit Siguntang Palembang didalam kondisi yang memprihatinkan. Dari hasil observasi yang telah dilakukan penulis, ditemukan *wayfinding* sudah rusak akibat kondisi cuaca yang tidak menentu dan ada beberapa yang sudah usang sehingga tidak dapat terbaca. Informasi yang diberikan pun terbilang tidak akurat dan memudahkan sebagai petunjuk arah karena hanya berisikan nama area saja. Semua *signage* juga memiliki desain yang berbeda-beda di beberapa sector. Ketidak konsistenan desain dari segi pewarnaan, jenis huruf, dan *layout* . Ini akan menyebabkan fungsi *signage* dan *wayfinding* sebagai sebuah sarana informasi untuk pengunjung akan menghasilkan kinerja yang tidak memadai.

Dapat disimpulkan bahwa Taman Bukit Siguntang Palembang sangat amat membutuhkan sebuah sarana informasi berupa *signage* dan *wayfinding* yang memadai maka dari itu dilakukannya perancangan ulang sebuah *Environmental Graphic Design* ini. Dengan adanya perancangan ini pun diharapkan bahwa pengunjung dapat berkeliling fasilitas yang ada di Taman dengan nyaman karena akan memudahkan untuk mereka menemukan jalan dan informasi yang dibutuhkan dan diharapkan akan meningkatkan kualitas dan Citra dari Taman Bukit Siguntang Palembang.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat di identifikasikan masalahnya sebagai berikut:

1. Fasilitas *signage* dan *wayfinding* yang ada di Taman Bukit Siguntang sudah dalam keadaan yang memprihatinkan.
2. *Signage* dan *wayfinding* yang ada di Taman Bukit Siguntang mempunyai desain yang masih tidak memadai dari segi faktor ergonomis manusia.

1.2.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, dapat ditarik rumusan masalahnya sebagai berikut:

Bagaimana cara merancang *environmental graphic design* berupa *signage* dan *wayfinding* yang efektif dari segi informasi maupun desain dengan mengikuti prinsip dan teori yang benar, untuk memudahkan pengunjung saat berada didalam Taman Bukit Siguntang Palembang?

1.3 Ruang Lingkup

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas, ruang lingkup dibatasi pada aspek sebagai berikut:

Perancangan ulang *Environmental Graphic Desain* pada Taman Bukit Siguntang di daerah Palembang. ditujukan kepada Remaja Palembang berumur 16-25 tahun yang akan dilaksanakan dari bulan Maret 2022, dengan melakukan pengamatan untuk mengumpulkan data dan akan selesai pada bulan Agustus 2022 di Kota Palembang tepatnya disekitar daerah Bukit Lama. Perancangan ini bertujuan untuk Merancang *signage* dan *wayfinding* untuk taman Bukit Siguntang Palembang melalui berbagai tahap sebagai upaya agar memudahkan pengunjung Taman Bukit Siguntang, dimulai dengan melakukan observasi mengenai masalah yang terjadi kemudian pengumpulan data dari narasumber yang berkaitan, kemudian dilanjutkan dengan perancangan *signage* dan *wayfinding* Taman Bukit Siguntang dan uji coba prototype dari hasil desain.

1.4 Tujuan Perancangan

Perancangan ini bertujuan untuk Merancang *signage* dan *wayfinding* untuk taman Bukit Siguntang Palembang melalui berbagai tahap sebagai upaya agar memudahkan pengunjung Taman Bukit Siguntang

1.5 Metode Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Menurut Creswell (2009), metode kombinatorial ini merupakan pendekatan yang menggabungkan dan menghubungkan metode kuantitatif dan kualitatif. Ini mencakup landasan filosofis, penggunaan pendekatan kuantitatif dan kualitatif, dan kombinasi keduanya. Creswell juga menjelaskan bahwa metode analisis kombinasi juga dikenal sebagai metode multimetode. Metode ini digunakan secara bersama-sama dalam kegiatan analisis untuk memperoleh data yang lebih komprehensif, efektif, andal, dan objektif.

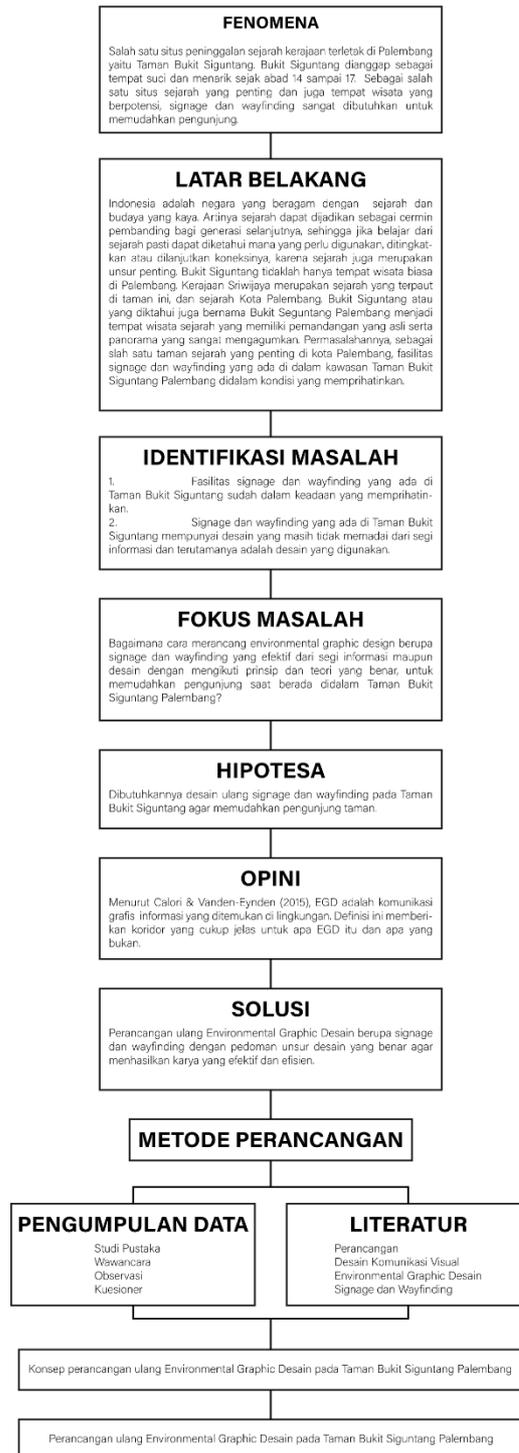
Metode yang dipakai untuk mengumpulkan data dalam perancangan Media Informasi untuk memenuhi tugas akhir ini adalah kombinasi metode kuantitatif dan kualitatif yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Observasi yang dilakukan pada Taman Bukit Siguntang dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dan mengumpulkan dokumentasi
2. Wawancara semi formal dan semi terstruktur dengan narasumber dari pemilik Taman Bukit Siguntang mengenai latar belakang dari adanya Taman Bukit Siguntang itu sendiri dan perilaku pengunjung.
3. Kuesioner yang disebarakan untuk mengetahui kepuasan dan pengetahuan masyarakat mengenai adanya Taman Bukit Siguntang dan menerima saran atas bagaimana pengunjung dapat melakukan kunjungan ulang.

1.5.2 Analisis Data

Metode analisis yang digunakan adalah metode analisis AISAS untuk bagaimana mengetahui adanya Attention, Interest, Search, Action, dan Share. Kemudian metode analisis Tabel Matriks dari Perancang mengenai Taman Bukit Siguntang Palembang.

1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Skema Kerangka Penelitian

1.7 Pembabakan

BAB 1 berisi dari penjelasan mengenai latar belakang adanya fenomena yang terjadi bahwa Taman bukit siguntag merupakan salah satu situs sejarah yang penting namun fasilitas *signage* dan *wayfinding* yang ada di dalam kawasan Taman Bukit Siguntang Palembang didalam kondisi yang memprihatinkan.

BAB 2 akan menjelaskan mengenai teori yang relevan dan topik masalah juga objek penelitian yang diangkat. Kemudian juga pemikiran dan asumsi dalam penelitian perancangan *Environmental Graphic Desain* di Taman Bukit Siguntang untuk memduahkan pengunjung.

BAB 3 berisi dari sajian data yang diperoleh dan penjabran analisis data terdiri atas hasil observasi, kuesioner, wawancara, dan analisis internal maupun eksternal, analisis AISAS serta penarikan kesimpulan penelitian.

BAB 4 penguraian strategi penerapan efektivitas dari *Environmental Graphic Design* itu sendiri yaitu bagaimana agar perancangan *signage* dan *wayfinding* akan berguna untuk pengunjung.

BAB 5 sebagai penutup berisi kesimpulan dan saran pada waktu sidang.