

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembangunan sumber daya manusia (SDM) menjadi fokus utama Indonesia dalam menyongsong visi Indonesia Emas 2045. Pemerintah menargetkan peningkatan kualitas SDM melalui penguatan aspek intelektual, fisik, dan mental, dengan produktivitas tinggi dan pendapatan per kapita mencapai USD 30.300 (Pemuda & Indonesia, 2023). Namun demikian, data menunjukkan bahwa kebugaran jasmani generasi muda Indonesia masih tergolong rendah. Hanya 5,92% pemuda usia 10–30 tahun yang memiliki kebugaran dalam kategori baik (Pemuda & Indonesia, 2022). Rendahnya aktivitas fisik masyarakat sebagian besar disebabkan oleh keterbatasan akses terhadap ruang terbuka dan fasilitas olahraga yang memadai. Ruang terbuka dan fasilitas olahraga publik memiliki peran strategis dalam mendorong gaya hidup aktif dan sehat, sebagaimana diterapkan di berbagai kota maju dunia (Irfandian, 2019). Oleh karena itu, penyediaan dan optimalisasi fasilitas olahraga yang inklusif, aman, dan mudah diakses menjadi bagian penting dalam menciptakan kota yang sehat, aktif, dan berdaya saing.

Kota Batam merupakan salah satu kota di Indonesia yang memiliki potensi besar dalam pengembangan *sport tourism* yaitu perpaduan antara aktivitas olahraga dengan pariwisata yang memberikan manfaat ekonomi dan sosial. Menurut Organisasi pariwisata dunia (UNWTO), *sport tourism* merupakan salah satu sektor dengan pertumbuhan tercepat dalam industri pariwisata global. Hal ini juga dibuktikan dengan diselenggarakannya berbagai *event* olahraga berskala nasional dan internasional di Kota Batam, seperti *Internasional Soccer Batam Cup* yang berlangsung pada 4-9 Februari 2025. Diperkirakan, kontribusi *sport tourism* terhadap ekonomi nasional dapat mencapai Rp18.790 triliun pada tahun 2024 (Wijayanto, 2022). Hal ini sejalan dengan penelitian (Hidayat & Danardani, 2023) yang menyebutkan bahwa partisipasi masyarakat dalam pengembangan *sport tourism* dapat meningkatkan pengalaman positif bagi wisatawan serta menciptakan dampak ekonomi yang berkelanjutan. Selain itu, menurut (Raso & Cherubini, 2024) *sport tourism* yang dikembangkan secara berkelanjutan juga dapat

membantu melestarikan budaya lokal dan tradisi olahraga, yang pada gilirannya mampu menarik lebih wisatawan.

Salah satu fasilitas terbesar dan paling representatif di Kota Batam adalah Temenggung Abdul Jamal. Kawasan ini merupakan infrastruktur olahraga penting yang dibangun dan dikembangkan oleh Badan Pengusahaan Kawasan Perdagangan Bebas dan Pelabuhan Bebas Batam (BP Batam) dengan prinsip keberlanjutan BP Batam adalah lembaga pemerintah pusat yang dibentuk berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 46 tahun 2007, dengan tugas mengelola, mengembangkan, dan membangun kawasan strategis di Kota Batam, termasuk Temenggung Abdul Jamal.

Meskipun memiliki fasilitas yang cukup lengkap, Temenggung Abdul Jamal masih menghadapi berbagai kekurangan, terutama dalam hal sistem informasi dan navigasi bagi pengunjung. Minimnya penunjuk arah serta papan informasi mengenai empat sektor utama tidak sebanding dengan luas area yang mencapai 20 hektar. Sejalan dengan penelitian (Safitri & Aulia, 2023) minimnya fasilitas navigasi dapat menyulitkan pengunjung dalam menentukan arah dan lokasi tujuan. Beberapa *signage* dan *wayfinding* yang ada di Temenggung Abdul Jamal yang diletakkan kurang strategis dan juga kondisi memprihatinkan karena terbuat dari bahan seadanya yang mudah rusak dan pudar. Selain itu sistem informasi dan navigasi yang tersedia belum mencerminkan identitas dan citra kawasan, sehingga mengurangi nilai estetika dan hanya berfungsi secara fungsional (Abdillah et al., 2025; Alfariqzi & Mutaqin, 2024). Fungsional adalah sebuah konsep desain yang berfokus pada fungsi dan tujuan dari sebuah produk atau sistem serta mempertimbangkan aspek-aspek ergonomi dan kegunaan dalam setiap elemen desainnya (Siswanto, 2023). Permasalahan ini menunjukkan bahwa Temenggung Abdul Jamal membutuhkan pendekatan desain visual yang lebih strategis, tidak hanya sebagai alat bantu navigasi, tetapi juga sebagai media yang mampu membangun identitas dan citra kawasan. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah melalui penerapan *environmental graphic design* (EGD) sebagai solusi terintegrasi antara fungsi informasi, estetika, dan identitas kawasan olahraga.

Environmental graphic design (EGD) merupakan pendekatan desain visual yang mengintegrasikan komunikasi, identitas tempat, dan navigasi di dalam ruang

publik. EGD berfokus pada penciptaan elemen grafis dan fisik yang memengaruhi cara manusia berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, khususnya di ruang-ruang publik seperti kawasan olahraga, wisata, maupun area komersial (Alfarizki & Mutaqin, 2024). Dalam EGD, elemen penting seperti *signage* dan *wayfinding* memegang peranan krusial dalam menciptakan pengalaman visual yang efektif dan menyeluruh di lingkungan fisik. *Signage* tidak hanya berfungsi sebagai penanda lokasi atau pemberi informasi, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan estetika dan identitas visual suatu tempat. Sementara itu, *wayfinding* berperan memastikan sistem navigasi yang efisien dan intuitif bagi pengguna, sehingga memudahkan mobilitas mereka di dalam kawasan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Kota Batam memiliki potensi besar dalam pengembangan *sport tourism*, dengan Temenggung Abdul Jamal sebagai salah satu fasilitas utama yang representatif. Namun, belum optimalnya sistem informasi visual dan navigasi di kawasan ini menyebabkan pengalaman pengunjung menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu, perancangan *environmental graphic design* (EGD) berupa *signage* dan *wayfinding* yang dirancang berdasarkan prinsip dan teori desain yang sesuai standar, menjadi solusi strategis untuk meningkatkan kualitas ruang, mempermudah pengunjung dalam bernavigasi, serta memperkuat identitas kawasan sebagai destinasi *sport tourism*. Selain itu, diperlukan pula panduan identitas visual yang kuat sebagai acuan dalam menjaga konsistensi elemen visual di seluruh area. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam mendukung pengembangan sektor *sport tourism* di Temenggung Abdul Jamal dan memperkuat citra Kota Batam sebagai kota destinasi olahraga unggulan.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang sudah dijelaskan, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya fasilitas navigasi, seperti *signage* dan *wayfinding* yang memadai, menyebabkan pengunjung sering sekali mengalami kesulitan. Kondisi ini kerap menimbulkan kebingungan karena Temenggung Abdul Jamal memiliki luas hampir 20 hektar.

2. *Signage* dan *wayfinding* belum memenuhi standar yang sesuai dengan prinsip-prinsip dan teori desain yang benar, seperti kejelasan, konsistensi, kesederhanaan, keterbacaan, dan hierarki informasi.
3. Media informasi yang ada di Temenggung Abdul Jamal tidak mencerminkan identitas dan citra tempat tersebut, sehingga hanya berfungsi sebagai penyampai informasi tanpa menampilkan elemen estetika budaya lokal.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah yang sudah dijabarkan, maka rumusan masalah yang dapat kemukakan yaitu:

1. Bagaimana cara merancang fasilitas navigasi yang sesuai dengan prinsip-prinsip dan teori desain, agar lebih mudah mengakses fasilitas yang tersedia dan merasa nyaman saat berada di Temenggung Abdul Jamal?
2. Bagaimana cara memastikan media informasi yang mencerminkan identitas dan citra Temenggung Abdul Jamal?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi ruang lingkup pembahasan agar tetap fokus pada permasalahan utama dan tidak menyimpang dari topik pembahasan:

1. Apa?

Pada penelitian ini, peneliti akan memfokuskan pada perancangan fasilitas informasi dan navigasi yang efektif untuk penyampaian informasi kepada pengunjung.

2. Siapa?

Perancangan ini ditujukan kepada pengunjung Temenggung Abdul Jamal yang berminat pada kegiatan olahraga, dengan rentang usia 16-23 Tahun.

3. Dimana?

Proses Pencarian data dan perancangan dilakukan di Temenggung Abdul Jamal, yang terletak di Kota Batam.

4. Kapan?

Dilakukan dalam rentang waktu dari bulan Februari 2025 hingga bulan Mei 2025.

5. Mengapa?

Fasilitas informasi dan navigasi di Temenggung Abdul Jamal yang kurang efektif mengakibatkan ketidaknyaman bagi pengunjung dalam melakukan aktivitas serta tidak adanya panduan identitas visual.

6. Bagaimana?

Merancang fasilitas informasi dan navigasi yang efektif dengan prinsip-prinsip Desain Komunikasi Visual, sekaligus memperkuat identitas dan citra Temenggung Abdul Jamal. Perancangan ini mencakup pengembangan media utama serta media pendukung yang dirancang untuk mempermudah pengunjung dalam mengakses informasi.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan yang akan dicapai dalam penelitian ini mencakup berbagai aspek penting, antara lain:

1. Mendukung pengembangan sistem informasi dan navigasi yang efisien di Kawasan Temenggung Abdul Jamal, sehingga pengunjung dapat dengan mudah mengakses berbagai fasilitas yang tersedia serta merasakan kenyamanan selama berada di area tersebut.
2. Merancang sistem informasi dan navigasi yang tidak hanya mendukung sarana dan prasarana yang ada, tetapi juga berfungsi sebagai implementasi visual yang mendukung *sport tourism* dengan memperkuat identitas dan citra Kawasan Temenggung Abdul Jamal mengikuti perkembangan zaman.

1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.5.1 Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, dengan teknik pengumpulan data yang melibatkan penggunaan beberapa metode berikut:

a. Wawancara

Menurut Esterberg (Sugiyono, 2018) Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Menggunakan *In-depth Interview* atau wawancara mendalam untuk mendapatkan informasi dari partisipan dan informan dengan beberapa pihak terkait, termasuk

Pengelola Temenggung Abdul Jamal, serta desainer grafis yang mencakup desainer merek dan identitas, serta desainer dengan keahlian khusus dalam media informasi dan navigasi).

b. Kuesioner

Menurut (Sujarweni, 2014)kuesioner merupakan suatu instrumen pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada pada responden untuk mereka jawab. Dalam penyebaran kuesioner untuk mengumpulkan data, Peneliti menyebarkan form kuesioner melalui media sosial dan juga membagikannya di grup chat, dengan target rentang umur responden dari 10 tahun hingga 30 tahun yang pernah mengunjungi Temenggung Abdul Jamal dan berdomisili Batam dan sekitarnya. Media yang digunakan dalam kuesioner adalah *google form*.

c. Observasi

Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2018) obsevasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi dalam penelitian ini dilakukan secara langsung di lapangan tepatnya di Kawasan Temenggung Abdul Jamal. Proses observasi tidak terbatas pada perilaku pengunjung, serta petugass yang berada di Kawasan tersebut, tetapi juga fasilitas informasi dan navigasi yang ada diTemenggung Abdul Jamal.

d. Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2018) studi Pustaka yaitu studi kepustakaan memiliki kaitan dengan kajian secara teori yang diambil dari referensi terkait dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Untuk mendukung penelitian dan perancangan dari segi teori, dilakukan studi literatur yang mendalam melalui pencarian referensi berupa buku, *e-books*, jurnal dan informasi lainnya yang dapat ditemukan melalui media *offline* maupun *online*. Adapun sumber referensi yang diambil dari Laporan Nasional *Sport Devepment Index* dari tahun 2021 hingga 2024 yang memberikan kontribusi sekaligus memberikan

perspektif yang konstruktif bagi pembangunan olahraga Indonesia menuju Generasi Emas 2045.

1.5.2 Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Dalam penelitian ini dilakukan pengumpulan data, dimana data-data tersebut terkumpul dari observasi, wawancara dan kuesioner. Data-data tersebut akan disusun, diolah dan dianalisis. Dengan demikian, penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberikan gambaran dalam penyajian laporan tersebut.

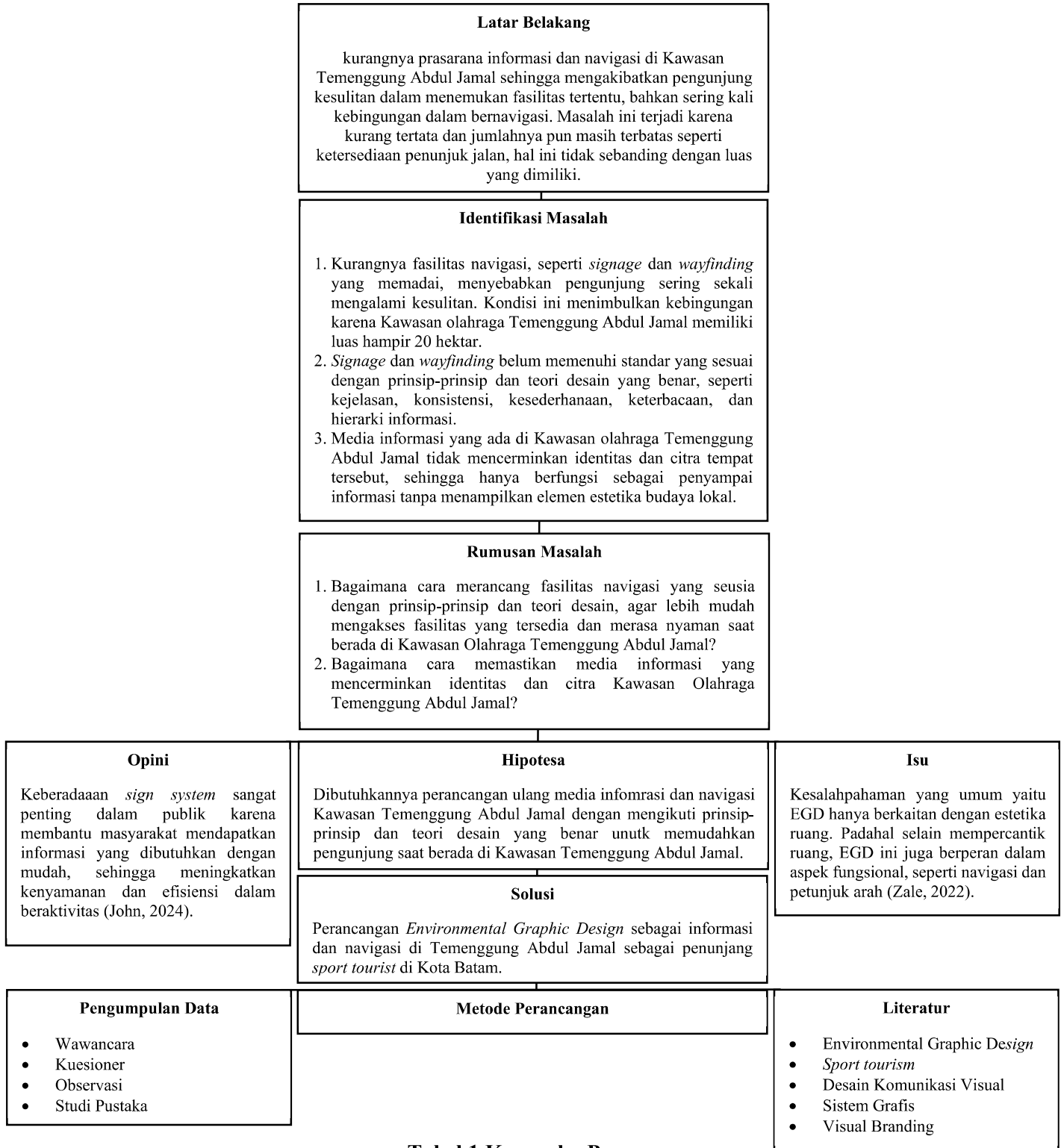
2. Analisis Matriks Perbandingan

Menurut Sewardikoen (Soewardikoen, 2019) Analisis matriks adalah proses membandingkan elemen-elemen tersebut dengan mensejajarkannya. Ketika objek visual disejajarkan dan dievaluasi menggunakan satu standar yang sama, perbedaannya akan terlihat dengan jelas, memungkinkan munculnya gradasi. Metode analisis matriks digunakan oleh penulis untuk membantu menyeimbangkan informasi dengan cara Menyusun informasi, baik dalam bentuk gambar maupun tulisan, secara sejajar, seperti menyejajarkan elemen *signage* dan *wayfinding* yang dikategorikan menurut jenisnya dan membandingkan bentuk pictogram yang berupa dan elemennya seperti *visibility*, *readability*, dan *noticeability*.

3. Analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Threat)

Menurut Soewardikoen (Soewardikoen, 2019), analisis SWOT adalah sebuah metode yang digunakan untuk menganalisis dan membandingkan dari berbagai faktor pada perancangan untuk menentukan strategi agar perancangan menjadi lebih efektif. Analisis SWOT dilakukan untuk mengetahui kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), Peluang (*opportunity*), dan ancaman (*threat*) yang dimiliki Kawasan dengan membandingkan dengan Kawasan lain.

1.6 Kerangka Perancangan



Tabel 1 Kerangka Perancangan
Sumber: (Pribadi, 2025)

1.7 Pembabakan

1. BAB I PENDAHULUAN

Memuat latar belakang mengenai permasalahan yang mendasari penelitian kemudian dirumuskan dengan identifikasi masalah, rumusan masalah dan ruang lingkup masalah yang terdiri dari 5W+1H, tujuan perancangan, cara pengumpulan data dan analisis, kerangka berfikir, dan pembabakan.

2. BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

Berisikan pemaparan berupa teori-teori yang dibutuhkan dalam penelitian. Teori yang digunakan yaitu *environmental graphic design*, *sport tourism*, desain komunikasi visual, visual grafis dan sistem grafis, yang meliputi piktogram, tipografi, layout, dan warna, sebagai dasar dalam perancangan media informasi dan navigasi.

3. BAB III DATA DAN ANALISIS DATA

Berisikan paparan hasil data yang telah dikumpulkan dari kuesioner, wawancara narasumber, studi pustaka, serta analisis matriks perbandingan, yang kemudian diolah melalui analisis data untuk menghasilkan kesimpulan dari berbagai informasi dari hasil observasi, analisis matriks, dan tahapan akhir penelitian yang digunakan untuk membangun konsep perancangan media informasi dan navigasi.

4. BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

Berisi uraian mengenai konsep dan proses perancangan dari analisis yang telah dilakukan sebagai hasil akhir dari penelitian.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Menyimpulkan isi laporan penelitian dan memberikan saran dan masukan dalam keberlanjutan penelitian selanjutnya.