

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor penting yang sangat menjanjikan terhadap peningkatan perekonomian Indonesia serta menjadi salah satu pemberi devisa negara terbanyak dan diharapkan dapat mengatasi permasalahan lainnya (Fauzia, 2018), salah satunya ialah Daerah Khusus Ibukota (DKI) Jakarta yang memiliki potensi wisata tersembunyi yang masih kurang di kenal para wisatawan walau memiliki potensi yang besar sehingga dapat bersanding dengan objek wisata lainnya di Jakarta, yaitu Kampung Budaya Betawi Setu Babakan.

Setu Babakan merupakan salah satu potensi wisata alam serta cagar budaya Betawi yang terletak di wilayah Srengseng Sawah, Kecamatan Jagakarsa, Jakarta Selatan. Setu Babakan memiliki potensi wisata yang kuat, melihat keberadaannya yang berada di pertengahan ibukota sehingga objek wisata ini dapat dijadikan sebagai tempat untuk rileksasi pikiran dari kebisingan serta melepas lelah dengan luas sekitar 289 hektar yang termasuk di dalamnya Setu Babakan. Objek wisata ini memiliki danau buatan dengan tempat yang asri sehingga dapat dijadikan sebagai wisata rekreasi air yang dimana sulit untuk ditemukan di wilayah ibukota Jakarta, selain itu wisatawan dapat menyaksikan pertunjukan kesenian Betawi yang disajikan.

Tingkat keberhasilan dari suatu objek pariwisata dapat tercapai berkat peran serta dukungan pemerintah, masyarakat dan teknologi media massa saat ini. Namun permasalahan mulai muncul apabila peran tersebut mengalami kekurangan, seperti saat ini terjadi pada *wayfinding* serta *sign system* yang tidak mendapat perhatian pengelola akibat kurang informatif serta dalam penempatannya tidak tepat yang sebagaimana diungkap oleh (Calori, 2007:78) seharusnya memperhatikan beberapa aspek seperti tingkat kebacaan, lokasi pemasangan, penggunaan kata dalam *signage* lalu kondisi lingkungan.

Hal lain yang harus menjadi perhatian pengelola untuk meningkatkan angka wisatawan Setu Babakan selain memperbaiki *wayfinding* dan *sign system* ialah dengan membuat *website* yang memberikan berbagai informasi serta petunjuk objek wisata, fasilitas yang ada. Melihat saat ini perkembangan teknologi sangat pesat sehingga semua orang dapat mengakses suatu informasi dengan cepat dan mudah. Secara umum,

*website* adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi teks, gambar, suara, video atau gabungan dari semuanya saling terhubung dengan jaringan-jaringan halaman (Proweb.co.id, 2011). Pada penelitian terdahulu hanya memfokuskan pada *branding* serta promosi wisata saja namun belum memperhatikan dari segi penunjuk arah atau *wayfinding* nya.

Maka karena itulah, dibuatkannya sebuah penelitian mengenai **“PERANCANGAN *SIGN SYSTEM* KAMPUNG BETAWI SETU BABAKAN YANG TERINTEGRASI *WEBSITE* SEBAGAI MEDIA INFORMASI”** agar suatu saat jika hasil perancangan ini terealisasi dapat membantu menginformasikan lokasi serta fasilitas yang terdapat dalam Setu Babakan kepada para wisatawan lokal maupun mancanegara.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas di atas, didapatkan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Wisatawan sulit menemukan lokasi yang ingin dituju akibat kurangnya *sign* yang terdapat di Setu Babakan.
2. Keadaan *sign system* saat ini yang kurang dirawat sehingga banyak yang sudah rusak.
3. Masih sedikitnya jenis *sign system* yang terdapat di Setu Babakan sehingga perlu ditambahkan lagi untuk *sign* lainnya seperti tempat parkir, lokasi wisata dan lokasi kuliner.
4. Belum adanya *website* untuk memberikan informasi lebih yang menceritakan mengenai objek wisata.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan: Bagaimana cara merancang sebuah *sign system* yang terintegrasi *website* agar lebih efektif serta informatif bagi para wisatawan ?

## **1.4 Ruang Lingkup**

Berdasarkan hasil di atas didapatkan ruang lingkup penelitian ini ialah perancangan *sign system* dan *website* Setu Babakan sebagai media informasi. Data di atas dapat disimpulkan bahwa target dari perancangan ini ialah para wisatawan lokal maupun mancanegara yang berkunjung ke objek wisata Setu Babakan. Ruang lingkup

lokasi yang digunakan selama perancangan ialah seluruh wilayah objek wisata Setu Babakan yaitu bagian unit pengelola kawasan budaya Setu Babakan, area danau, area kuliner serta area bermain. Penelitian serta perancangan ini dilaksanakan pada bulan Januari 2019 – Juli 2019.

Perancangan *sign system* dan *website* ini dilakukan melihat saat ini keadaan objek wisata masih kurang dikenal masyarakat maka dari itu dibuatkan perancangan *website*, selain itu keadaan *sign* pada objek wisata Setu Babakan kurang informatif sehingga masih banyak wisatawan yang seringkali kebingungan menuju lokasi bagian area lainnya selain itu dengan menghubungkan *sign system* dengan *website* wisatawan akan lebih mengetahui posisi objek yang akan dituju. Diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat semakin membuat Setu Babakan menjadi lebih dikenal baik wisatawan lokal maupun mancanegara.

## **1.5 Tujuan Perancangan**

Berdasarkan hasil perumusan masalah yang ditetapkan, maka tujuan penelitian ini antara lain ialah merancang sebuah *sign system* yang terintegrasi *website* agar lebih efektif serta informatif bagi para wisatawan Kampung Betawi Setu Babakan.

## **1.6 Manfaat Perancangan**

Adapun dalam perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### **1. Bagi Penulis**

Dapat mengatasi tingkat *problem solving* dari suatu kasus atau masalah yang akan diatasi seperti halnya bagaimana cara merancang *sign system* dan *website* sehingga lebih informatif pada objek wisata Setu Babakan.

### **2. Bagi Perusahaan**

Untuk perusahaan manfaat yang diharapkan semoga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk merevitalisasi kawasan wisata Setu Babakan agar para wisatawan dapat dengan mudah mengunjungi setiap objek wisata.

### **3. Bagi Pembaca**

Perancangan ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pembaca sebagai penambah pengetahuan, juga diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi penulisan selanjutnya agar dapat dikembangkan menjadi lebih baik.

## 1.7 Metode Pengumpulan dan Analisis Data

Dalam pembuatan perancangan ini diperlukan beberapa cara untuk pengumpulan data yaitu sebagai berikut ini:

### 1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Pada metode pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh data yang diinginkan digunakanlah metode sebagai berikut:

#### a) Wawancara

Suatu wawancara memiliki tujuan serta konsep yang lebih mendalam dari narasumber untuk mendapatkan sumber pengetahuan baik itu pemikiran sudut pandang, konsep serta pengalaman (Soewardikoen, 2013:20). Dalam mendapatkan data yang objektif dan tepat maka dilakukan wawancara dengan pengelola Setu Babakan dan juga dengan *designer signage*. Wawancara ini dilakukan dengan tatap muka dengan agar data yang didapat lebih mendalam dan jelas.

#### b) Kuesioner

Angket atau yang lebih dikenal dengan kuesioner merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan beberapa pertanyaan kepada para responden untuk dijawab (Sugiyono, 2013:199). Pada penelitian ini akan dilakukan secara *offline*/tatap muka dengan beberapa daftar pertanyaan mengenai pemahaman *signage* dan *website* dengan responden para pengunjung wisata, pedagang serta beberapa staf yang berada dalam kawasan wisata Kampung Betawi Setu Babakan.

#### c) Observasi

Observasi merupakan sebuah metode untuk memperoleh sekumpulan data dengan teknik mengamati sesuatu, seseorang, lingkungan atau situasi yang kemudian dicatat dengan akurat (Rohidi, 2011:182). Dalam tahapan observasi hal yang dilakukan ialah dengan cara mengamati, mencatat serta melakukan perbandingan dengan *sign system* yang sudah ada seperti tata letak penempatannya serta pemasangannya pada objek wisata sejenis seperti Kebun Binatang Bandung dan Dago *Dream Park*.

#### **d) Studi Pustaka**

Studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis serta referensi lainnya yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi yang diteliti (Sugiyono, 2016:291). Data yang diperoleh haruslah relevan terhadap permasalahan yang akan diteliti mengenai objek wisata Setu Babakan melalui berbagai macam sumber baik itu *offline* maupun *online* yang nantinya akan dijadikan sebagai objek kajian.

#### **1.7.2 Metode Analisis Data**

Dalam menganalisis sebuah data dalam sebuah perancangan digunakan teknik analisis kualitatif dengan melakukan sebuah perbandingan maka dari itu metode tersebut sebagai berikut:

##### **a) Analisis Matriks**

Matriks perbandingan merupakan sebuah kolom dengan baris yang membandingkan dan mengidentifikasi data dengan berjajaran untuk mempermudah proses analisis perbedaan atau persamaan data dari objek yang diteliti (Soewardikoen, 2013:60-61). Tahapan ini akan dilakukan sebuah perbandingan menggunakan tabel matriks mengenai tampilan visual terhadap media *sign system* dan *website* dengan objek sejenis seperti Kebun Binatang Bandung dan Dago Dream Park lalu menggunakan landasan teori sebagai metode perbandingannya.

##### **b) Analisis Wawancara**

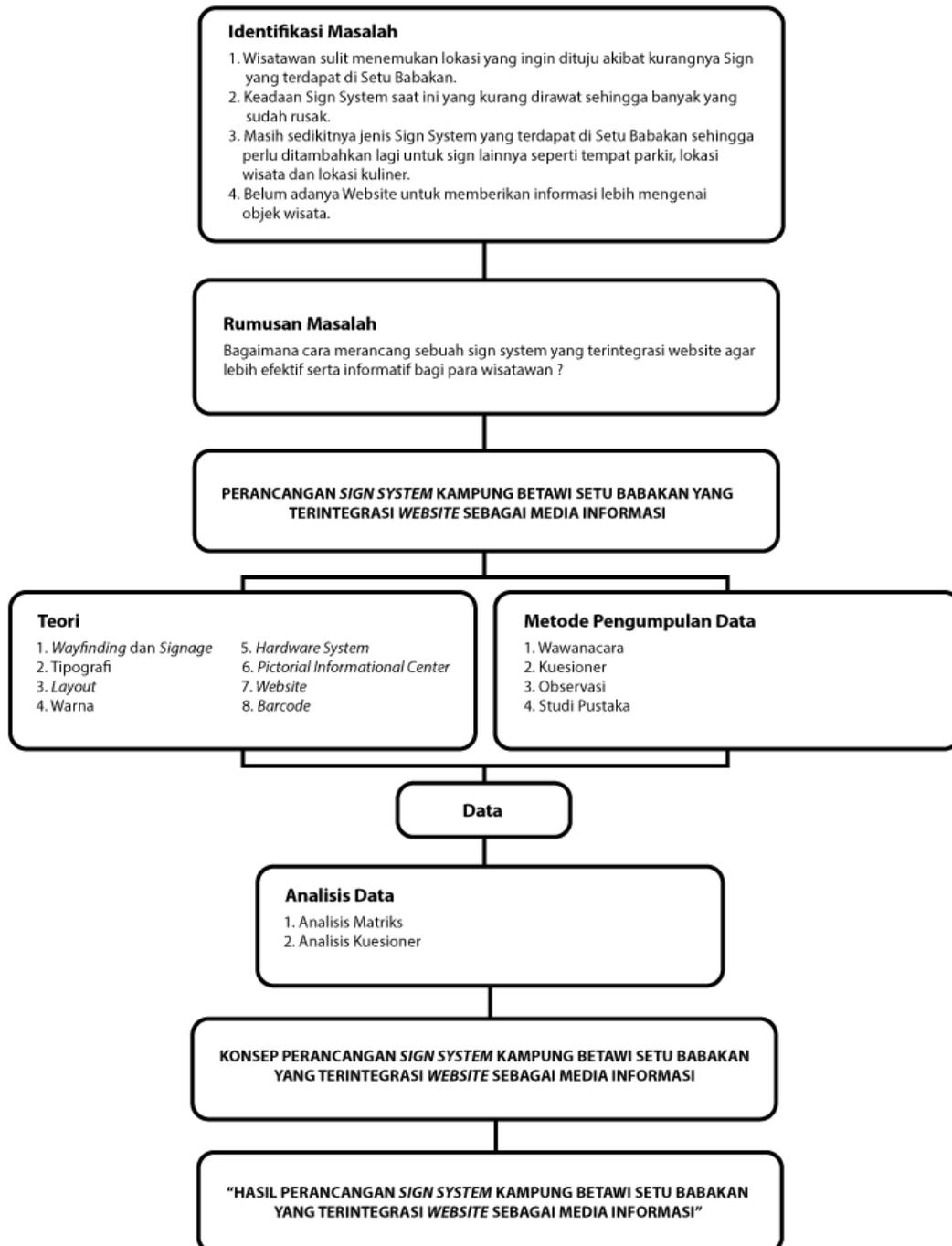
Melakukan Analisa dari wawancara yang telah dilakukan dengan pihak pengelola Kampung Betawi Setu Babakan serta *Designer Signage* dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang dapat digunakan dalam perancangan ini dengan metode deskriptif.

##### **c) Analisis Kuesioner**

Menganalisa hasil data kuesioner dengan metode tabulasi silang (*crosstab*) merupakan analisis dasar hubungan antar variable, sub menu dalam *crosstab* digunakan untuk menyajikan dalam bentuk tabulasi berupa baris dan kolom. Sehingga nantinya dapat digunakan sebagai

bahan pertimbangan keberlanjutan perancangan yang berkaitan dengan topik.

## 1.8 Kerangka Penelitian



**Gambar 1 Kerangka Penelitian  
(Adzhar, 2019)**

## 1.9 Pembabakan

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini akan menguraikan mengenai latar belakang permasalahan serta fenomena yang terjadi pada objek penelitian, menganalisa identifikasi permasalahan utama, merumuskan masalah yang didapat dari identifikasi masalah, menentukan ruang lingkup permasalahan, menjelaskan tujuan serta manfaat penelitian Setu Babakan, memilih pengolahan data yang tepat agar mencapai hasil maksimal, menciptakan kerangka penelitian dan menentukan sistematika penulisan pada penelitian.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi mengenai landasan-landasan teori yang dapat digunakan sebagai dasar pemikiran untuk menganalisis atau menguraikan permasalahan yang akan diteliti, dalam penelitian ini akan digunakan beberapa landasan teori seperti: Teori *Signage* dan *Wayfinding*, Teori *Website*, Teori *Environment Graphic Design* (Warna, Tipografi, dan *Layout*), Teori *Hardware System*, Teori *Pictogram*, serta Teori *Barcode*.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS**

Menjelaskan mengenai hasil analisa serta *survey* yang sebelumnya telah dilakukan dengan melakukan perbandingan objek sejenis dan hasil dari pengumpulan data di lapangan yang dilakukan secara terstruktur dengan metode wawancara serta kuesioner kepada para *audiens*. Dari data yang telah didapat kemudian akan dianalisa serta dilakukan pembahasan mengenai hasil penelitian tersebut.

### **BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN**

Membahas mengenai konsep perancangan yang akan diterapkan mulai dari membuat konsep pesan, konsep kreatif, konsep visual, konsep media, hingga konsep bisnis. Pada tahap akhirnya ialah hasil dari perancangan tersebut yang dijelaskan secara detail.

### **BAB V KESIMPULAN**

Bagian terakhir ini berisi mengenai kesimpulan serta saran yang akan diberikan berdasarkan hasil dari perancangan *signage* serta *website* terhadap objek wisata Setu Babakan ditujukan kepada pihak yang berkepentingan.