



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota Tua menjadi simbol permata Jakarta selain Monas dan Kepulauan Seribu, dan Kota Tua juga salah satu pusat sejarah Indonesia, sebab di wilayah tersebut terdapat lebih dari tiga museum, seperti Museum Sejarah Jakarta, Museum Wayang, dan Museum Seni Rupa dan Keramik menurut Gubernur Jakarta, Basuki Tjahaja Purnama dalam artikel pada *website* berisatu.com, 'Ahok Perintahkan Revitalisasi Kota Tua Selesai dalam 2 Tahun' (08 Agustus 2014).

Kota Tua tidak hanya menjadi kekayaan Indonesia, menurut Deandra Syarizka (Rabu, 10 Desember 2014) dalam artikel berita *jakarta.bisnis.com* 'Revitalisasi Kota Tua ; 26 Gedung Ditargetkan Selesai 2 Tahun', Kota Tua juga dianggap sebagai kekayaan dunia, sebab sejarah Indonesia bersangkutan dengan negara Belanda yang pada saat itu menjadi penjajah di Indonesia dan Kota Tua juga menjadi salah satu simbol peradaban maju.

Kota tua menjadi salah satu pusat wisata dan pusat dagang bagi turis lokal maupun internasional. Bangunan tua yang ada pada kawasan inti Kota Tua menjadi perhatian banyak turis, seperti yang ditulis oleh Dini Pramita dalam artikel 'Kota Tua Incar Status Warisan Dunia UNESCO' (Selasa, 17 Februari, 2015) bahwa salah satu tujuan revitalisasi Kota Tua untuk mengejar status tujuan wisata warisan dunia versi UNESCO, badan PBB untuk pendidikan, keilmuan, dan kebudayaan sebab pada Kota Tua terdapat tiga dari delapan bangunan peninggalan Belanda di negara.

Walaupun pemerintah sudah mengumumkan bahwa Kota Tua sebagai destinasi wisata utama nasional, ada juga beberapa masalah yang terjadi di kawasan tersebut. Salah satu masalah pada kawasan Kota Tua yaitu turis hanya ke museum yang berdekatan dengan Taman Fatahillah seperti Museum Sejarah Jakarta dan Museum Wayang berdasarkan survei yang telah dilakukan. Turis yang tidak terlalu mengenal wilayah tersebut juga menyebabkan kurang tahu atas bangunan wisata lainnya selain museum yang berdekatan dengan Taman Fatahillah. Museum Sejarah Jakarta yang lebih dikenal dengan nama Museum Fatahillah memang mempunyai tingkat kunjungan lebih tinggi dibandingkan lainnya sebab gedung yang pada jaman dahulu dijadikan sebagai balai kota, mempunyai taman yang sekarang ini digunakan sebagai tempat berkumpul dan rekreasi oleh turis lokal pada umumnya.

Salah satu faktor yang menyebabkan turis hanya berwisata ke beberapa tempat di kawasan Kota Tua yakni minimnya informasi objek wisata atau bangunan-bangunan cagar budaya apa saja yang perlu dikunjungi tersebut. Kurangnya informasi yang jelas akan gedung/museum yang berada di kawasan Kota Tua, sehingga membuat turis hanya berkunjung disekitar taman saja. Hasil tersebut juga didapatkan melalui survey oleh penulis pada bulan Februari dan Maret 2015.

Berdasarkan observasi, salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya informasi yakni kurangnya media informasi untuk para turis saat berwisata di kawasan Kota Tua, contohnya dalam media cetak seperti brosur atau pamflet, atau buku panduan, serta peta yang disediakan oleh pemerintah juga kurang bisa

menyampaikan informasi kepada para turis. Sehingga saat turis berada pada kawasan tersebut, kebanyakan dari mereka hanya mendatangi museum-museum yang mengelilingi Taman Fatahillah, bahkan ada yang hanya berkeliling sekitar Taman Fatahillah, dan tidak masuk ke dalam museum.

Kesimpulan yang dapat diambil oleh penulis dari masalah-masalah yang telah dijabarkan adalah kurangnya informasi keseluruhan museum dan bangunan bersejarah wisata kawasan inti Kota Tua, sebab pada faktanya kawasan tersebut memiliki banyak bangunan bersejarah dan setiap bangunan tersebut mempunyai informasi dan keunikan yang berbeda-beda.

1.2. Rumusan Masalah

Untuk mencari inti dari permasalahan yang akan dihadapi dalam perancangan aplikasi media informasi untuk wisata kawasan inti Kota Tua, maka dibuatlah beberapa pertanyaan yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana bentuk media informasi yang akan dibuat, fitur apa saja yang akan dimasukkan ke dalam media tersebut?
2. Desain *interface* seperti apa yang bisa menunjukkan identitas Kota Tua?

1.3. Batasan Masalah

Pada sebuah aspek, terkadang hal tersebut mempunyai kondisi yang besar dan arti yang lebih dari satu. Batasan masalah digunakan untuk mempersempit arti dari sebuah kata atau suatu hal. Dalam konteks perancangan karya ini, ada beberapa hal yang perlu dibatasi yaitu sebagai berikut.

1. Kota Tua yang dimaksud adalah Kota Tua yang terletak di Jakarta, bukan di kota-kota lainnya. Kawasan Kota Tua dengan batasan-batasannya yang telah ditetapkan pada Peraturan Gubernur Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta No. 36 Tahun 2014.
2. Kawasan Inti Kota Tua yang dimaksud hanya Zona 2 (Inti/pusat). Zona 2 dikelilingi oleh sebuah batasan, dimana sebelah Utara dibatasi dengan jalan tol dan kereta, Jalan Jembatan Batu dan Asemka pada sebelah selatan, kemudian Sungai Krukut berada pada batasan sebelah barat dan pada sebelah timur berbatasan dengan Sungai Ciliwung. Zona 2 dianggap sebagai pusat kota lama oleh Unit Pengelola Kawasan Kota Tua dan tempat terbanyak bangunan bersejarah.
3. Bangunan bersejarah adalah bangunan yang mempunyai sejarah dan budaya tentang Indonesia. Bangunan yang ditetapkan sebagai cagar budaya Jakarta. Selain museum, bangunan yang dimaksud juga terbuka untuk umum dan mempunyai fungsi wisata sejarah.
4. Peta Zona 2 yang ditampilkan berdasarkan peta dari *Guidelines Kota Tua* di dalam peraturan SK Gubernur DKI Jakarta Nomor 34 Tahun 2005. Dari peta tersebut dibuat perancangan desain ulang peta dengan menggunakan konsep foto dan ilustrasi.
5. Bangunan objek wisata ; museum dan cagar budaya yang akan dicantumkan kedalam media informasi panduan wisata yaitu bangunan Golongan A, terbuka untuk umum (wisatawan), dan

berada dikawasan Golongan I dan II. Bangunan-bangunan tersebut yakni Museum Sejarah Jakarta (Fatahillah), Museum Wayang, Museum Seni Rupa & Keramik, Kantor Pos Indonesia, Museum Bank Mandiri, Museum Bank Indonesia, Cafe Batavia, Stasiun Jakarta Kota (Beos), Toko Merah dan Jembatan Kota Intan.

6. Target sasaran perancangan aplikasi ini yaitu sebagai berikut.

- Geografis :

Turis atau wisatawan lokal (orang Indonesia). Menurut Undang-undang No 10 Tahun 2009 Pasal 1 tentang kepariwisataan, yang dimaksud dengan turis atau wisatawan adalah orang yang melakukan kegiatan wisata, dimana adanya kegiatan mengunjungi suatu tempat untuk tujuan berekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan dari tempat wisata tersebut dalam waktu sementara.

- Demografis :

Berusia 15-24 tahun. Laki-laki dan perempuan.

Status ekonomi kelas menengah dan menengah ke atas.

- Psikografis :

Menyukai pariwisata, *travelling*, sejarah Indonesia dan foto-foto (fotografi dokumenter dan pemandangan).

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Merujuk pada rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dari perancangan tugas akhir ini yaitu merancang sebuah media informasi wisata kawasan ini Kota Tua, dengan menampilkan informasi yang efektif, dapat memandu turis berwisata dan dan desain *interface* yang dapat menunjukkan identitas Kota Tua.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Ada pula beberapa manfaat yang bisa didapatkan secara langsung maupun tidak langsung dengan adanya aplikasi media informasi untuk wisata kawasan Kota Tua ini, yaitu sebagai berikut.

1. Penulis dapat menambah ilmu pengetahuan peranan desainer grafis dalam perancangan aplikasi yang pantas untuk target pengguna.
2. Bagi pembaca dan pengguna media, mereka mendapatkan informasi sejarah dan tata letak bangunan yang terdapat pada kawasan inti Kota Tua, media informasi dapat dijadikan sebagai alat pemandu wisata interaktif dan menarik perhatian pembaca untuk mengunjungi Kota Tua.
3. Turis atau wisatawan mudah mencari tempat yang dituju pada kawasan Kota Tua.
4. Bagi Universitas Multimedia Nusantara, manfaat dari perancangan ini dapat menjadi informasi tambahan mengenai mendesain sebuah media informasi yang interaktif. Bagi mahasiswa UMN juga dapat menjadi referensi dalam menulis laporan Tugas Akhir.

5. Membantu segi ekonomi Indonesia secara tidak langsung, sebab dengan adanya media ini dapat menimbulkan antusias untuk datang berwisata ke Kota Tua.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Proses perancangan ini menggunakan dua metode pengumpulan agar data yang terkumpul lebih akurat. Dua metode tersebut adalah metode pengumpulan data primer dan data sekunder. Pengumpulan data secara kuantitatif yakni penyebaran kuisisioner, sedangkan pengumpulan data secara kualitatif yaitu wawancara dan observasi.

Pengumpulan data primer dari perancangan ini yakni sebagai berikut.

1. Kuisisioner

Penyebaran kuisisioner dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan kunjungan Kota Tua sesuai dengan target khalayak.

2. Observasi Lapangan

Pada metode ini, hal yang dilakukan untuk mendapatkan data yang diinginkan adalah mengkaji dan memonitor secara langsung, datang ke lapangan melihat kegiatan yang ada di sana. Kegiatan yang perlu diperhatikan dalam konteks ini pada contohnya seperti bagaimana para turis lokal maupun internasional menjelajahi museum dan hal-hal yang dilakukan para turis saat masuk Kawasan Inti Kota Tua. Pada contohnya, dengan pergi mengelilingi Kota Tua dan melakukan

observasi, hasil yang didapatkan bahwa turis lebih banyak yang berwisata di Taman Fatahillah dibandingkan masuk ke dalam museum dan pergi ke tempat museum yang lebih jauh jaraknya dari taman.

Pengumpulan data sekunder yakni sebagai berikut.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan oleh penulis untuk mencari data pelengkap dalam pengumpulan data penelitian tentang Kota Tua, seperti dengan pihak Unit Pengelola Kawasan (UPK) Kota Tua.

2. Studi Eksisting

Hal yang dilakukan dalam studi eksisting yaitu mencari media informasi *tour guide* apa yang sudah ada di kawasan inti Kota Tua dan tempat-tempat wisata lainnya, bisa dengan cara datang langsung ke lokasi yang dituju ataupun mencari data lewat *internet*.

3. Studi Kepustakaan

Mencari data literatur melalui berbagai sumber kepustakaan yang berhubungan dengan sejarah yang tercantum dalam museum, media informasi dan komunikasi, dan teori desain lainnya.

1.7. Metode Perancangan

- **Perumusan Masalah**

Menentukan masalah-masalah apa yang mau diangkat dan membuat solusi dari masalah tersebut. Seperti pada konteks ini, salah satu

masalah pada wisata kawasan kota tua adalah kurangnya informasi atas bangunan bersejarah di Kota Tua.

- **Tujuan**

Dari masalah yang sudah disimpulkan, apa yang perlu dijadikan sebagai solusi, maka tujuan dibentuk untuk membuat perancangan tugas akhir ini lebih berguna tidak hanya untuk penulis tetapi orang lain. Salah satu tujuan yang dapat diberikan untuk orang lain yaitu untuk memberikan informasi secara digital, mudah dibaca dan menarik.

- ***Brainstroming***

Setelah mengetahui apa yang ingin dilakukan dalam perancangan ini, maka dilakukan *brainstorming* untuk mencari ide apa yang selanjutnya dilakukan, contohnya seperti menentukan bagaimana mendapatkan data informasi dan tampilan media informasi beserta *icon* yang dipakai.

- **Evaluasi**

Hal-hal yang diangkat dari *brainstorming* dilakukan evaluasi kembali supaya hasil lebih efektif, dan pada tahap ini juga dilakukan sketsa kasar, penelitian, dll.

- **Visualisasi**

Tahap terakhir yaitu tahap eksekusi dalam sebuah perancangan media informasi wisata kawasan Kota Tua.

1.8. Skematika Perancangan

