

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Mall of Indonesia atau diketahui sebagai MOI, merupakan pusat perbelanjaan yang berada di kawasan Kelapa Gading, Jakarta Utara. Berdasarkan *annual report* ASRI 2024, Mall of Indonesia memiliki jangkauan area sebesar 22 hektar dengan total 74,003 sqm dan tergabung dalam 1 kawasan yang bernama Kelapa Gading Square dilengkapi dengan fasilitas pusat perbelanjaan yang dinamakan Mall of Indonesia. Mall of Indonesia terdiri dari 4 lantai dengan pembagian area yaitu, lantai LG dengan *anchor tenant* Grand Lucky dan Pasar Moi, lantai GF dengan *anchor tenant* berupa H&M dan Uniqlo, lantai 1F dengan *anchor tenant* berupa Fun World, dan lantai 2F dengan *anchor tenant* berupa Flix Cinema. Sehingga dengan banyaknya tenant yang dimiliki Mall of Indonesia diharapkan mampu menjawab kebutuhan masyarakat yang ada disekitaran Kelapa Gading secara umum.

Salah satu *tenant* yang memiliki nilai unik dibandingkan *tenant-tenant* lainnya adalah Pasar Moi. Pasar Moi adalah sebuah konsep *foodcourt* yang berdasarkan pada konsep pasar, pasar yang pada umumnya yang diketahui masyarakat adalah pasar basah tetapi di Mall Indonesia dihadirkan dalam bentuk pasar kering yang terdapat di dalam mall dan terdapat banyak pelaku UMKM dari berbagai jenis usaha bergabung dan mengisi Pasar MOI (Merdekawan, 2023). Kompleksitas Pasar Moi dengan *tenant* yang sangat banyak membuat para pengunjung dari Pasar MOI mengalami masalah dengan petunjuk arah, permasalahan ini diperkuat juga dengan hasil observasi dan wawancara penulis. Masalah dengan petunjuk arah ini juga didapatkan oleh penulis ketika melakukan observasi dan wawancara pertama kali dengan pengunjung Pasar Moi, dengan besarnya luasan Pasar Moi dan juga dengan tidak dilengkapi dengan petunjuk arah yang memadai, banyak sekali ditemukan permasalahan yang dialami penulis dan pengunjung Pasar Moi ditambah *layout* Pasar moi yang memiliki jumlah koridor lebih dari satu sehingga menimbulkan

kesulitan yang di alami penulis dan pengunjung Pasar Moi untuk dalam menuju lokasi fasilitas dan berbagai jenis *tenant* makanan yang telah disediakan oleh Pasar Moi dikarenakan petunjuk arah yang tidak jelas bahkan disebagian area tidak di fasilitasi *signage system*. Dan juga berdasarkan dari wawancara dengan pengunjung, penulis juga mendapatkan bahwa dengan tidak difasilitasikannya *signage system* pada area Pasar Moi menyebabkan penurunan kepuasan dari pengunjung Pasar Moi. Hal ini dikarenakan pengunjung harus menghabiskan lebih banyak waktu untuk mencari makanan dan minuman yang pengunjung inginkan, dan bahkan mengalami kesulitan untuk mencari fasilitas yang berpotensi membuat pengunjung enggan untuk kembali.

Berdasarkan permasalahan tersebut, *signage system* dapat menjadi solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh pengunjung Pasar Moi, Hal ini dukung dengan pernyataan dari Calori & Eynden. Menurut Calori & Eynden (2015), informasi, peringatan, dan informasi interpretatif diberikan melalui *sign system*. Karena mall memiliki banyak area komersil yang akan membuat *signage* kurang terlihat, sistem *signage* harus tetap menarik perhatian pengunjung.

Oleh karena itu perancangan ulang *signage system* menjadi sangat dibutuhkan oleh Pasar Moi untuk memberikan informasi kepada pengunjung mengenai apa saja fasilitas yang ada di Pasar Moi dan apa yang menjadi esensi pasar yaitu menjawab kebutuhan pengunjung tidak hanya makanan tetapi juga menjawab kebutuhan sehari-hari pengunjung melalui *sign system* yang akan penulis rancang.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang ulang *signage system* untuk Pasar Moi agar dapat memudahkan pengunjung untuk mendapatkan informasi dan arah?

## **1.3 Batasan Masalah**

Penulis menentukan batasan masalah agar tidak melebar, menjadi fokus dan tertib dalam penjabarannya dengan batasan masalah sebagai berikut:

### **1.3.1 Demografis**

- a. Usia : 18 - 45 Tahun

- b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- c. SES : B - A
- d. Pekerjaan : Semua Pekerjaan

### **1.3.2 Geografis**

Jabodetabek

Mencakup seluruh Jakarta terutama di Jakarta Utara.

### **1.3.3 Psikografis**

Ditujukan kepada pengunjung pasar moi yang memiliki kebutuhan dan gaya hidup dari berbagai kalangan. Keluarga, pekerja kantoran, dan individu dari berbagai usia mengunjungi Pasar Moi untuk mencukupi kebutuhan sehari-hari. Keluarga mencari tempat yang nyaman dan bersih untuk berbelanja bahan makanan dan kebutuhan rumah tangga, serta menikmati waktu makan bersama di lingkungan yang nyaman. Pekerja kantoran, dengan gaya hidup yang sibuk, memerlukan tempat yang efisien untuk makan siang cepat namun berkualitas dan membeli kebutuhan harian dan perlengkapan pribadi. Selain itu, individu dari berbagai macam usia yang mencari variasi kuliner yang dapat dinikmati di tempat yang nyaman, serta kesempatan untuk berbelanja kebutuhan sehari-hari dalam satu lokasi.

## **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

Merancang kebutuhan informasi berupa *signage system* untuk Pasar Moi yang dapat membantu pengunjung area Pasar Moi untuk mendapatkan bantuan dalam mencari fasilitas dan juga mendapatkan informasi yang diberikan oleh Pasar Moi.

## **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

### **1.5.1 Manfaat Bagi Penulis**

Penulisan tugas akhir ini sangat bermanfaat bagi penulis, karena merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara. Selain itu, tugas akhir

ini juga memberikan pengalaman berharga yang sangat berarti bagi penulis.

### **1.5.2 Manfaat Bagi Orang Lain**

Perancangan ini bermanfaat untuk orang lain terutama pengunjung ke Pasar Moi. Perancangan ini dapat membantu pengunjung area Pasar Moi untuk mendapatkan bantuan dalam mencari fasilitas dan juga mendapatkan informasi yang diberikan oleh Pasar Moi. Selain itu, pengunjung juga akan lebih mudah mendapatkan berbagai informasi yang disediakan oleh Pasar Moi, seperti lokasi fasilitas, layanan yang tersedia, promosi khusus, dan informasi lainnya yang dapat meningkatkan pengalaman berbelanja pengunjung Pasar Moi.

### **1.5.3 Manfaat Bagi Universitas**

Penulis berharap dapat menginspirasi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara sebagai suatu acuan penelitian Tugas Akhir. Penulis juga berharap bahwa karya penelitian Tugas Akhir ini tidak hanya menjadi wawasan dan pengetahuan baru, tetapi juga sebagai acuan yang berguna dalam penyusunan Tugas Akhir mahasiswa lain.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA