

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut FIBA, Indonesia telah menempati peringkat keempat dalam menjadi "*Top 5 Countries Who Play Basketball*" yang dirilis pada 21 Desember 2024, sehingga menunjukkan perkembangan besar terhadap peminatan olahraga bola basket Indonesia (Sumbly, 2024). Kehadiran minat penonton basket dapat memberikan dampak positif, seperti nilai hak siar, daya kenaikan pada potensi setiap iklan, dan daya tarik pada suatu sponsor yang menjadi penentu keberhasilan suatu *event* (Arif et al., 2024). Liga bola basket profesional tersebut dinamakan Indonesian Basketball League (IBL), yang merupakan liga profesional yang diselenggarakan oleh PERBASI (Persatuan Basket Indonesia) untuk para pemain basket putra dengan melibatkan beberapa tim lainnya di beberapa wilayah daerah yang berbeda (Taufik et al., 2020).

Tangerang Hawks Basketball, merupakan salah satu tim basket profesional, yang telah berpartisipasi di liga IBL sejak musim ke-19 atau sejak pada tahun 2022 dan berlokasi di Kabupaten Tangerang. Tangerang Hawks Basketball, memiliki sebuah tempat *venue home*, sebagai tempat penyelenggaraan pertandingan liga IBL, yang berlokasi di GOR Indoor Stadium Arena, di Kabupaten Tangerang. GOR Indoor Stadium Arena, merupakan sebuah tempat olahraga bersifat *indoor* dengan sistem multifungsi, sehingga dapat dipakai untuk berbagai pertandingan *event* olahraga lainnya.

Dalam membuat kenyamanan untuk seluruh pengunjung di suatu tempat, tentunya harus memiliki nilai aksesibilitas yang sesuai dengan standar, salah satunya melalui perancangan media informasi berupa *environmental graphic design* (EGD) (Hasanah et al., 2022). *Environmental graphic design* (EGD) merupakan sebuah metode dalam dunia desain grafis yang digunakan pada sebuah lingkungan, seperti pembuatan papan informasi, media *signage*, dan pembuatan

dekorasi pada benda yang bersifat dua atau tiga dimensi di sebuah bangunan (Masnuna & Prameswari, 2021). Pembuatan *Sign System*, memiliki sebuah tujuan dalam memberikan informasi berupa tanda maupun petunjuk, sehingga dapat memudahkan seluruh pengunjung dalam langsung menuju ke tempat lokasi yang ingin ditunjukkan secara mudah dalam suatu area (Soedewi et al., 2020). Melalui pernyataan tersebut, penulis melakukan observasi secara langsung untuk mengetahui kondisi dari penerapan sistem pengarahan dengan secara keseluruhan pada lingkungan luar dan dalam *venue home* secara langsung.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, penulis menemukan beberapa permasalahan terkait sistem pengarahan dalam keseluruhan lingkungan luar dan dalam *venue home*. Pada area keseluruhan luar lingkungan, sistem informasi pengarahan belum ditunjukkan secara jelas kepada pengunjung untuk dapat menuju arah parkir dan *venue home* dengan secara mudah. Pada area luar lingkungan *venue home*, beberapa area atau fasilitas umum masih belum memiliki tanda identifikasi kepada para pengunjung. Selain hal tersebut, penulis juga menemukan permasalahan lainnya dalam *venue home* terkait sistem pengarahan di beberapa fasilitas dan arah untuk menuju jenis pemesanan tempat duduk *venue home* yang masih belum menunjukkan pengarahan secara jelas.

Dalam menjalankan peran yang penting, sistem *wayfinding*, sering dianggap hanya menjadi sebuah media pelengkap di kebutuhan sehari-hari, sehingga tidak diprioritaskan begitu mendalam (Wicaksono & Nawawi, 2024). Menurut hasil wawancara penulis dengan *Game Director* Tangerang Hawks, seluruh produksi media *signage* masih difokuskan di dalam *venue home*, terkait keadaan *venue home* area yang bersifat sangat luas, sehingga belum memprioritaskan media *signage* pada bagian area luar secara lebih. Selain hal tersebut, beliau juga mengatakan penerapan *sign system* pada bagian dalam *venue home*, juga masih bersifat terbatas sehingga masih tetap membutuhkan penerapan *sign system* secara lebih. Menurut data pre-kuesioner, terdapat 54,5% petunjuk arah yang diterapkan belum memiliki pengarahan yang jelas, sehingga membuat pengunjung masih sulit untuk menuju tempat *venue home*. Selain hal tersebut

terdapat data sebesar 56,1% merasakan informasi *signage* masih belum terdapat dengan jumlah yang banyak dan beberapa posisi media *signage* ditempatkan secara tidak strategis, sehingga mengganggu kejelasan pada arah jalan.

Melalui seluruh permasalahan tersebut, penulis mengusulkan sebuah solusi permasalahan desain dalam memperbaiki seluruh sistem pengarahannya pada keseluruhan area luar dan dalam lingkungan *venue home*. Sistem pengarahannya tersebut diterapkan, pada beberapa fasilitas umum luar dan dalam *lingkungan venue home* dengan menambahkan pengarahannya terhadap arah jalan dari pintu gerbang utama, hingga menuju area parkir dan *venue home*. Seluruh perbaikan atau solusi desain tersebut dilakukan oleh penulis dengan melakukan perancangan *wayfinding signage*, secara khusus kepada para pengunjung/*supporter* Tangerang Hawks untuk dapat mengikuti arah jalan menuju *venue home* dan menemukan pengarahannya menuju area atau fasilitas keseluruhan area luar dan dalam lingkungan *venue home* dengan secara langsung, mudah, dan cepat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang tersebut, penulis telah merumuskan sebuah masalah, sebagai berikut:

1. Beberapa informasi petunjuk yang terdapat di area luar lingkungan *venue home*, masih belum menunjukkan kejelasan yang baik dalam menandakan setiap ruang ataupun fasilitas umum dapat terlihat secara jelas oleh pengunjung Tangerang Hawks.
2. Sistem petunjuk arah, pada area keseluruhan lingkungan *venue home* masih belum diperlihatkan secara baik, mulai dari arah pintu masuk gerbang hingga menuju area parkir dan arah menuju *venue home*.
3. Beberapa media *signage* yang ditempatkan pada area dalam *venue home*, masih bersifat sangat terbatas, masih membutuhkan penambahan *signage* secara lebih pada beberapa fasilitas umum dan lainnya.

Berdasarkan rangkuman dari rumusan masalah diatas, maka penulis membuat pertanyaan mengenai proses perancangan yaitu:

Bagaimana perancangan *wayfinding signage venue home* Tangerang Hawks Basketball, yang bersifat khusus dan informatif sebagai sistem navigasi utama untuk mengarahkan seluruh pengunjung dapat menuju seluruh fasilitas dan venue home secara langsung dan mudah?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan ini ditujukan kepada para remaja yang berusia 18-23 tahun berdomisili di wilayah Tangerang, SES B-A, suka terhadap olahraga bola basket, sering menonton pertandingan basket secara langsung di *venue home* Tangerang Hawks, dengan menggunakan metode proses desain EGD. Ruang lingkup perancangan dibatasi dengan desain media *signage* yang memberikan informasi mengenai penanda arah jalan menuju *venue home* Tangerang Hawks Basketball.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan terdapat sebuah tujuan tugas akhir bagi penulis, yaitu dapat merancang *wayfinding signage venue home* Tangerang Hawks Basketball untuk membantu seluruh pengunjung dapat mudah memahami seluruh informasi pengarahannya dalam area keseluruhan luar dan dalam lingkungan *venue home* Tangerang Hawks Basketball di GOR Indoor Stadium Arena dengan secara langsung, cepat dan mudah, melalui sebuah perancangan *wayfinding signage* yang ingin dirancang oleh penulis.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dengan melakukan perancangan tugas akhir, penulis berharap dapat menghasilkan sebuah manfaat, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Manfaat Penelitian ini, penulis berharap dapat membantu dan meningkatkan kesadaran lini usaha dalam dunia *event*, khususnya pada bidang olahraga, dengan lebih memprioritaskan seluruh nilai informasi terhadap pengadaan suatu *event*, sebagai suatu ciri khas utama dengan alur dari arah keluar dan masuknya para pengunjung yang mengikuti *event* olahraga secara sistematis. Penulis juga menerapkan salah satu pilar dari dunia desain

komunikasi visual, yaitu dengan pilar informasi sebagai pilar utama yang digunakan untuk membantu seluruh proses perancangan desain. Perancangan ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan dengan menjadi sebuah referensi untuk penelitian selanjutnya yang ingin mengembangkan ilmu serta dapat lebih mengenali pengetahuan terhadap dunia Desain Komunikasi Visual secara lebih mendalam.

2. Manfaat Praktis:

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah acuan maupun referensi peneliti hingga dosen lainnya, mengenai ilmu pengetahuan dari pilar informasi DKV, khususnya dalam membahas mengenai perancangan *wayfinding signage*. Penulis juga berharap melalui penelitian ini, dapat bermanfaat untuk mahasiswa lainnya, yang dapat dijadikan sebagai referensi, ketika tertarik ingin merancang *wayfinding signage*. Selain hal tersebut, penelitian ini berfungsi sebagai penyimpanan sebuah dokumen arsip universitas yang memiliki kaitan dengan pelaksanaan Tugas Akhir.

