

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tanah Abang merupakan salah satu pasar tekstil terbesar di dalam Asia Tenggara, dengan luas sekitar 2,4 hektar yang ditutupi dengan berbagai pedagang (Diandra, 2018). Menurut Antaranews, sebanyak 80 ribu hingga 100 ribu pengunjung hadir setiap harinya, mengisi semua area. Tanah Abang sendiri sangat populer pada tahun 2018, dengan titik tertinggi pengunjung mencapai angka 217 ribu (Saputra, 2021). Pengunjung yang datang ke Tanah Abang berasal dari berbagai area, baik dari dalam kota maupun luar kota, menjadi salah satu pendorong ekonomi di Indonesia.

Tak semua pengunjung mengetahui akan keseluruhan dari Tanah Abang, mengingat akan luasnya pasar Tanah Abang yang terus menerus dikembangkan. Melalui pra-riset serta *online*, ditemukan bahwa penyebaran informasi *signage* masih kurang mendukung. Hal ini bisa dilihat dari berbagai artikel serta video yang bertebaran di internet, menyampaikan mulai dari *tips and tricks* menyusuri Tanah Abang, serta pengalaman pribadi mereka yang seringkali tersesat. Menurut Suara.com, kondisi Tanah Abang yang kerap ramai dan tidak kondusif menyebabkan menyusurnya menjadi sebuah pekerjaan bagi pengunjung. Dalam situasi yang ramai, visual *signage* yang biasanya digunakan untuk menyampaikan informasi bisa saja terhalang atau terganggu, menyebabkan penurunan efektivitas serta kualitas dari informasi *signage* (Li et al., 2023).

Satria dan Syoufa (2024) menyatakan bahwa penempatan *signage* yang tidak merata dapat menyebabkan limitasi dalam mobilitas akses. Limitasi akses ini pada akhirnya mempengaruhi akan alur pengunjung pada area yang dikerumuni di Tanah Abang. Penempatan *signage* yang tidak strategis dapat mengakibatkan keterbatasan dalam menyampaikan informasi yang ada pada papan jalan, begitu juga dengan jumlah serta informasi yang diberikan dari *signage* (Qosim et al.,

2025). *Signage* keamanan yang kurang memadai juga akan mempengaruhi akan sikap pengunjung pada saat *emergency*. Dari hasil pra-riset, banyak ditemukan bahwa *signage* di Area Tanah Abang memiliki *signage* kemananan yang minim. Padahal, jalur evakuasi menjadi salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan saat merencanakan suatu pembangunan (Puspita et al., 2022), dan telah diatur dalam UU Nomor 24 tahun 2007 mengenai penanggulangan bencana.

Kualitas informasi yang diberikan oleh *signage* juga penting untuk memastikan pengunjung dapat menelusuri Tanah Abang dengan baik. Informasi yang diberikan oleh *signage* dapat mempengaruhi pengalaman seseorang, khususnya di sebuah area baru (Jin et al., 2022). Jika suatu *signage* tidak bisa merepresentasikan informasi dan arahan, maka pengunjung akan kesulitan untuk mencapai lokasi yang akan dituju (Wicaksono & Nawawi, 2024). Sehingga, informasi merupakan salah satu faktor terpenting dalam pengalaman pengunjung dalam menelusuri Tanah Abang

Dalam era digital, dimana teknologi sudah menjadi hal yang selalu ada dalam keseharian, *signage* digital menjadi salah satu opsi untuk menyampaikan informasi kepada pengunjung. Tanah Abang sendiri sudah mengimplementasikan hal ini, namun hanya secara statis. *Signage* interaktif dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi kepada para penggunanya (Hanifunisa & Swasty, 2022). Safitri et al. (2023) menyatakan bahwa peran teknologi terhadap kehidupan manusia sendiri cukup berpengaruh, karena hidup manusia sepenuhnya dimediasikan oleh adanya teknologi.

Oleh karena itu, perubahan *signage* yang ada pada Tanah Abang perlu dilakukan. Selain penempatan dan penyampaian informasi yang kurang optimal, penyaluran informasi *signage* juga perlu diperhatikan. Mengingat bahwa pengunjung Tanah Abang bergantung pada teknologi dalam kesehariannya, penggunaan teknologi dapat memudahkan penyaluran informasi tersebut. *Signage* Interaktif dapat menjadi salah satu cara untuk menyalurkan informasi dengan mudah dan dapat dimengerti oleh pengunjung.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan, maka masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Tanah abang yang menjadi salah satu pusat perbelanjaan tekstil masih sulit dinavigasi oleh pengunjung/konsumen yang berkunjung, khususnya terhadap akses public dengan keterbatasan signage dan informasi.
2. Media signage yang digunakan dan diimplementasikan masih belum dapat memberikan informasi sepenuhnya terhadap pengunjung.

Oleh karena itu, rumusan masalah yang ada adalah sebagai berikut:

Bagaimana perancangan signage interaktif mengenai wilayah Tanah Abang?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan perancangan adalah media *signage* interaktif untuk salah satu gedung pusat perbelanjaan di Tanah Abang, yaitu blok B. Target demografis adalah dewasa awal dengan rentang usia 20 hingga 40 tahun. Di mana usia tersebut merupakan ruang produktif bagi manusia untuk bekerja dan hidup untuk keperluan dirinya sendiri (Paputungan, 2023). SES B-C yang berbelanja mencari barang dengan kualitas, namun harga yang masih terjangkau.

Target geografis mencakup masyarakat yang tinggal di Jabodetabek, di mana mereka dapat menjangkau area Tanah Abang dengan mudah. Khususnya untuk keperluan berbelanja mereka mengenai pakaian dan bahan tekstil lainnya.

Target psikografis mencakup pengunjung yang menggunakan teknologi dalam kesehariannya, memiliki minat atau merupakan pengunjung Tanah Abang dengan tujuan kepada lokasi-lokasi tertentu. Serta menginginkan kepastian mengenai informasi lokasi yang mereka tuju.

## 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penulis adalah untuk membuat Paragraf dimulai selalu dengan 8 ketukan (konsisten dengan awal paragraf sebelumnya). Tujuan merupakan bentuk pernyataan dari

rumusan masalah. Tujuan tugas akhir dibuat identik seperti judul. Berikan kalimat pengantar terlebih dulu, kemudian menuliskan tujuan tugas akhir.

### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat dari perancangan *signage* interaktif wilayah Tanah Abang dibagi menjadi 2, yaitu manfaat teoritis dan praktis.

#### 1. Manfaat Teoretis:

Perancangan ini dapat memperkaya ilmu dalam Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam bidang *Environmental Graphic Design* mengenai *signage* interaktif dan perancangan papan jalan di area Tanah Abang sebagai pusat perbelanjaan.

#### 2. Manfaat Praktis:

Perancangan ini dapat memberikan manfaat dimana pengunjung Tanah Abang dapat menavigasi tanpa adanya rasa bingung. Memberikan informasi tambahan mengenai fasilitas yang tersedia pada gedung-gedung di Tanah Abang. Serta mempermudah pengunjung dalam menerima informasi akan fasilitas atau letak toko pedagang tertentu.

