

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebuah industri pariwisata di Indonesia memiliki potensi yang cukup tinggi. Hal ini dikarenakan negara Indonesia memiliki beberapa tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi. Bidang pariwisata diyakini sanggup menyediakan pertumbuhan ekonomi secara cepat dalam hal pendapatan, taraf hidup, dan berbagai sektor lainnya. Selain itu juga, tempat pariwisata yang ada di Indonesia memiliki ciri khas tersendiri yang dapat menambah daya tarik dan memikat para turis mancanegara maupun domestik untuk mengunjunginya. Industri pariwisata merupakan penunjang devisa negara. Sektor pariwisata juga mampu memberi tambahan devisa negara disaat krisis global. Maksudnya bahwa saat perekonomian global sedang bergejolak perekonomian Indonesia masih tetap stabil bahkan cenderung lebih tinggi. Wakil Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Sapta Nirwandar, menyatakan pertumbuhan industri pariwisata di Indonesia tahun 2014 mencapai 9,39 persen lebih tinggi dari tahun sebelumnya (Birawa, 10 Desember 2014).

Kota Surabaya merupakan salah satu destinasi wisata yang patut dikunjungi. Surabaya lebih di kenal oleh masyarakat sebagai kota pahlawan, pariwisata kota surabaya seharusnya mampu memunculkan identitas pariwisata yang terkait dengan pariwisata sejarah. Banyak bangunan bersejarah yang terdapat di Kota Surabaya di antaranya tugu pahlawan, jembatan merah, gedung niaga, gedung RRI dan lain sebagainya yang merupakan ikon sejarah dari Surabaya.

Indonesia memiliki berbagai macam sejarah yang didokumentasikan dalam berbagai arsip, baik itu tertulis dalam teks, dokumentasi foto maupun video. Beberapa arsip sejarah tersebut tersimpan dalam museum di setiap daerah di Indonesia. Warisan budaya, sejarah peperangan Indonesia dan sejarah sosok penting tersimpan rapi dalam sebuah museum. Museum Sepuluh Nopember memiliki banyak arsip-arsip serta dokumen bersejarah, namun penempatan arsip maupun naskah yang kurang tertata menimbulkan kurang adanya ketertarikan para pengunjung untuk berkunjung serta mempelajari tentang Surabaya dari sisi sejarahnya. Penempatan *environment* museum yang kurang menarik serta kurang komunikatif menyebabkan kebingungan masyarakat tentang adanya Museum Sepuluh Nopember (Dispubar Surabaya, 2013).

Menurut Harian Birawa, kota Surabaya belum menjadi tujuan favorit wisatawan, baik wisatawan domestik maupun mancanegara. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya sarana dan prasarana dan paket wisata yang ditawarkan oleh pemerintah kota Surabaya. Kepala Disbudpar Jatim, Jarianto menyatakan bahwa banyak objek wisata Surabaya yang tidak terurus dengan baik (<http://harianbhirawa.co.id/47365-odtw-tak-enarik-usulkan-paket>).

Sunarmadji, selaku kepala bidang pengembangan objek daya tarik wisata menyatakan bahwa objek wisata yang ada di Surabaya bisa menggaet wisatawan. Sayangnya, wisatawan yang datang mengunjungi Surabaya tidak bisa berlama-lama, karena tidak adanya paket yang cukup menarik untuk membuat wisatawan betah di Surabaya. Sunarmadji juga mengatakan, bahwa sebenarnya pihak Disbudpar Kota Surabaya harus kreatif membuat paket wisata di kota Surabaya.

Apalagi Surabaya dikenal sebagai kota Pahlawan yang mempunyai banyak sekali sejarah yang dapat dikenalkan kembali kepada masyarakat.

Tugu Pahlawan adalah salah satunya yang akan sering dikunjungi oleh para wisatawan. Hal ini terjadi dikarenakan bangunan ini merupakan berkumpulnya semua dokumentasi sejarah kota Surabaya. Namun sayangnya kesiapan tempat yang ada pada gedung Tugu Pahlawan ini masih kurang layak untuk dapat dijadikan sebuah objek wisata yang baik dan nyaman bagi para wisatawan domestik ataupun mancanegara, dikarenakan tidak adanya sistem penyampaian informasi yang baik sehingga informasi yang ada di area tersebut tidak diperoleh dengan mudah oleh para pengunjung.

Menurut Society *Environmental graphic design*, sebuah ikatan resmi para desainer grafis lingkungan, *Environmental graphic design* adalah sebuah upaya membentuk dan mengorganisir lingkungan agar lebih layak ditempati, melalui serangkaian tanda dan simbol yang dapat dimengerti dan dipahami oleh masyarakat luas.

Kebutuhan akan adanya *Environmental Graphic Design* juga dapat meningkatkan kemudahan dan kenyamanan kepada para pengunjung suatu tempat yang mempunyai banyak struktur informasi.

Dengan adanya tingkat kenyamanan yang tinggi dari masyarakat, maka secara tidak langsung potensi objek wisata yang ada di Surabaya akan dapat dimanfaatkan dengan baik dan juga dapat meningkatkan pendapatan daerah dan masyarakat sekitar dengan meningkatnya wisatawan yang berkunjung ke tempat-tempat wisata yang ada di Surabaya.

Sistem grafis merupakan bagian dari graphic standar manual yang meliputi sign, indek dan yang lainnya. *Graphic standart manual* memiliki ketentuan yang menjadi prosedur tetap dan sistem grafis adalah bagian dari graphic standart manual (GSM).

Sistem inilah yang harus mampu menyampaikan informasi kepada wisatawan maupun masyarakat umum tentang informasi – informasi yang mereka butuhkan, dan Sistem ini juga yang dapat membentuk karakter yang ada pada gedung balai pemuda sehingga potensi yang dimiliki dapat terkomunikasikan melalui adanya komunikasi visual.

1.2 Rumusan Masalah

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini “*Bagaimana merancang sebuah Environmental Graphic Design yang dapat menyampaikan informasi dengan baik dan memberikan kemudahan yang dibutuhkan pengunjung Museum Sepuluh Nopember Surabaya sebagai pendukung program wisata Surabaya City Tour dengan menggunakan ilustrasi vector*”.

1.3 Batasan Masalah

Dari masalah-masalah yang ditemukan tentu diperlukan batasan adalah :

1. Peneliti hanya merancang sebuah sistem grafis pada Museum Sepuluh Nopember Surabaya tanpa mengubah informasi yang ada pada gedung tersebut.
2. Penelitian ini hanya membahas proses perancangan *Envinronmental Graphic Design* pada Museum Sepuluh Nopember Surabaya, yang meliputi *sign system, wayfinding, signage* pada koleksi museum yang

berada di area kompleks tugu pahlawan baik yang di dalam maupun di luar area Museum Sepuluh Nopember

1.4 Tujuan Perancangan

1. Untuk merancang sebuah rancangan *environment graphic design* yang dapat membantu pengunjung Museum Sepuluh Nopember memperoleh informasi yang mereka butuhkan dengan mudah
2. Untuk merancang sistem grafis pada Museum Sepuluh Nopember Surabaya
3. Menggunakan segala kelebihan yang dimiliki oleh unsur visual untuk dapat menyampaikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami

1.5 Manfaat Perancangan

1.5.1 Manfaat Teoritis

1. Diharapkan dengan perancangan *environmental* mampu memberi gambaran tentang pentingnya desain *environment* pada sebuah tempat
2. Memberi referensi untuk digunakan sebagai acuan perancangan selanjutnya yang berhubungan dengan *environmental*.

1.5.2 Manfaat Praktis

Untuk diaplikasikan dalam bidang *Environmental Graphic Design* dengan penerapan pada tempat-tempat wisata di Surabaya.