

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Surabaya merupakan ibu kota dari Provinsi Jawa Timur dan merupakan kota metropolitan terbesar di provinsi tersebut. Kota yang dipimpin oleh Tri Rismaharini ini memiliki sekitar 50 Objek wisata yang sangat beragam, mulai dari pusat perbelanjaan, wisata alam, cagar budaya hingga wisata religi. Pada tahun 2016, Kementerian Pariwisata mengumumkan Indeks Pariwisata Indonesia yang memuat 10 besar kota dan kabupaten berdaya saing terbaik. Dari 505 kota-kabupaten yang terdaftar di Indonesia, Kota Surabaya menduduki urutan ke-2 di bawah Kota Denpasar dengan perbandingan 0,07 skor. Prestasi tersebut membuat pemerintah semakin memperhatikan dan melakukan pembangunan pada objek wisata yang berpotensi meningkatkan wisatawan setiap tahunnya. Salah satunya wisata religi yang setiap tahunnya selalu mengalami peningkatan pengunjung. Makam Sunan Ampel yang merupakan wisata religi di Surabaya dengan pengunjung tertinggi yaitu 1,9 juta pengunjung pada tahun 2019 (JawaPos, 2020). Pada tahun ini Objek Wisata Religi Makam Sunan Ampel akan di kembangkan melalui pembangunan Museum Sunan Ampel agar dapat mengembangkan potensi wisata religi yang mampu bersaing di kelas dunia (JawaPos, 2019).

Menurut Agus Sunyoto dalam *Atlas Walisongo* Sunan ampel yang makamnya terletak di Kampung Ampel, Kota Surabaya adalah Dewan Wali Songo tertua. Sunan Ampel yang memiliki nama asli Raden Rahmat merupakan putra dari Syaikh Ibrahim As-Samarqandi. Beliau datang ke Jawa pada tahun 1446 bersama saudara tertuanya yaitu Ali Musada atau yang lebih dikenal dengan Ali Murtadho. Sunan Ampel merupakan tokoh wali songo tertua dan berperan besar dalam pengembangan dakwah islam di tanah Jawa maupun wilayah nusantara lainnya. Melalui pembangunan Pesantren Ngampeldenta, Sunan Ampel memulai pengembangan dakwah Islam dengan mendidik calon penerus dakwah Islam seperti Raden Paku yang bergelar Sunan Giri, Raden Patah, Raden Kusen, Sunan Bonang dan Sunan Drajat. Selain melalui pendidikan pesantren, Sunan Ampel juga mengembangkan dakwah Islam

melalui penguatan hubungan kekerabatan dengan kerajaan Majapahit melalui pernikahan calon penerus dakwah Islam dengan putri-putri penguasa Majapahit. Selain merupakan Dewan Wali Songo tertua Sunan Ampel juga merupakan Bupati pertama Surabaya yang diangkat oleh Raja Majapahit. Kemudian, diberi sebutan Susuhunan atau Sunan kepadanya karena kedudukannya sebagai Raja (Bhupati) Surabaya yang berkediaman di Ampel, sehingga menjadi Susuhunan atau Sunan Ampel.

Dari perjuangan dan peranan besar Sunan Ampel dalam dakwah Islam khususnya di tanah Jawa, menjadikan makam beliau sebagai titik awal peziarah saat ingin melakukan ziarah Wali Songo. Kawasan wisata religi Makam Sunan Ampel menawarkan berbagai destinasi yang menarik perhatian pengunjung. Cerita sejarah tentang penyebaran Islam nusantara oleh Wali Songo, hingga keunikan suasana yang ditawarkan khas Timur Tengah yang berbaur dengan kebudayaan Jawa membuat objek wisata ini selalu ramai pengunjung. Namun kurang tersedianya media informasi mengakibatkan jalan menuju makam selalu padat dan tidak teratur. Sehingga mengurangi kenyamanan pengunjung dan ketertiban pada kawasan wisata. Sebagian besar dari pengunjung juga jarang mendapatkan penjelasan dan pendampingan dari pengurus untuk menjelaskan sejarah dan informasi seputar Makam Sunan Ampel. Karena, jumlah pengunjung yang datang setiap harinya mencapai 5000 wisatawan, sedangkan pengurus hanya berjumlah 40 orang (JawaPos, 2019).

Berdasarkan fenomena yang terjadi, serta permasalahan yang dijelaskan di atas. *Environmental Graphic Design* atau EGD, dapat didefinisikan sebagai grafis komunikasi informasi yang ada di dalam lingkungan publik, tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi visual yang akan menjadi sarana informasi (Calori dan Eynden, 2015:5). Oleh karena itu, Perancangan media informasi sangat diperlukan untuk melengkapi prasarana yang ada di Makam Sunan Ampel, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan kenyamanan pengunjung serta ketertiban suasana di area wisata. Melalui perancangan ini juga dapat menunjang rencana pemerintah untuk meningkatkan wisata Makam Sunan Ampel agar dapat bersaing tingkat dunia.

2.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari penjabaran latar belakang diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut :

1. Kurang tersedianya media informasi mengakibatkan jalan menuju makam selalu padat dan tidak teratur
2. Sebagian besar pengunjung jarang mendapatkan penjelasan mengenai sejarah dan informasi mengenai Sunan Ampel

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari pengidentifikasian masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang media informasi yang tepat dan efektif untuk melengkapi prasarana yang ada di Makam Sunan Ampel ?

1.3 Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan tugas akhir ini, ruang lingkup dari penelitian dan perancangan media promosi

1. Apa
Wisata religi makam Sunan Ampel Surabaya yang belum memiliki media informasi yang tepat dan efektif.
2. Bagaimana
Perancangan signage dan wayfinding yang tepat dan efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan kenyamanan pengunjung Makam Sunan Ampel
3. Siapa
Segment dari perancangan ini yaitu masyarakat Surabaya usia 30-35 tahun.
4. Dimana

Perancangan signage dan wayfinding ini akan dilakukan di kawasan wisata religi Makam Sunan Ampel, agar dapat dengan efektif meningkatkan pengetahuan dan kenyamanan pengunjung Makam Sunan Ampel.

5. Kapan

Pengumpulan data dilakukan sejak bulan Februari-Maret 2020 sedangkan untuk pelaksanaan perancangan media informasi ini dilakukan sejak bulan Maret-April 2020.

1.4 Tujuan Perancangan

Untuk mengurangi kepadatan dan ketidakteraturan pada jalan menuju Makam Sunan Ampel dan memberikan informasi tentang sejarah makam Sunan Ampel melalui perancangan media informasi yang tepat dan efektif.

1.5 Metode Pengumpulan Data

1.5.1 Metode Penelitian

Penelitian kualitatif merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan dengan mengkaji sudut pandang partisipan dengan menggunakan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian ini dilakukan guna memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Dengan ini pengertian penelitian kualitatif adalah penelitian yang biasa digunakan untuk meneliti suatu objek ilmiah, yang mana peneliti adalah instrumen kunci (Sugiyono, 2005).

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

1. Sumber Data Primer

- Observasi atau pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diteliti.

- Wawancara yaitu tanya jawab secara langsung (tanpa perantara) secara bertatap muka (*personal face to face interview*) dengan sumber data (responden).
 - Wawancara terstruktur yaitu wawancara dengan pertanyaan kepada responden yang mana kemungkinan jawaban responden telah disiapkan oleh pewawancara sehingga responden tinggal memilih alternatif jawaban yang telah dibuat.
 - Wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara dengan pertanyaan kepada responden yang mana jawabannya tidak perlu dipersiapkan, sehingga responden bebas mengeluarkan pendapatnya.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data atau informasi lainnya yang menunjang didapatkan dengan cara studi pustaka dari *textbook*, jurnal dan internet guna mendapatkan teori *Environmental Graphic Design* atau EGD.

1.5.3 Metode Analisis

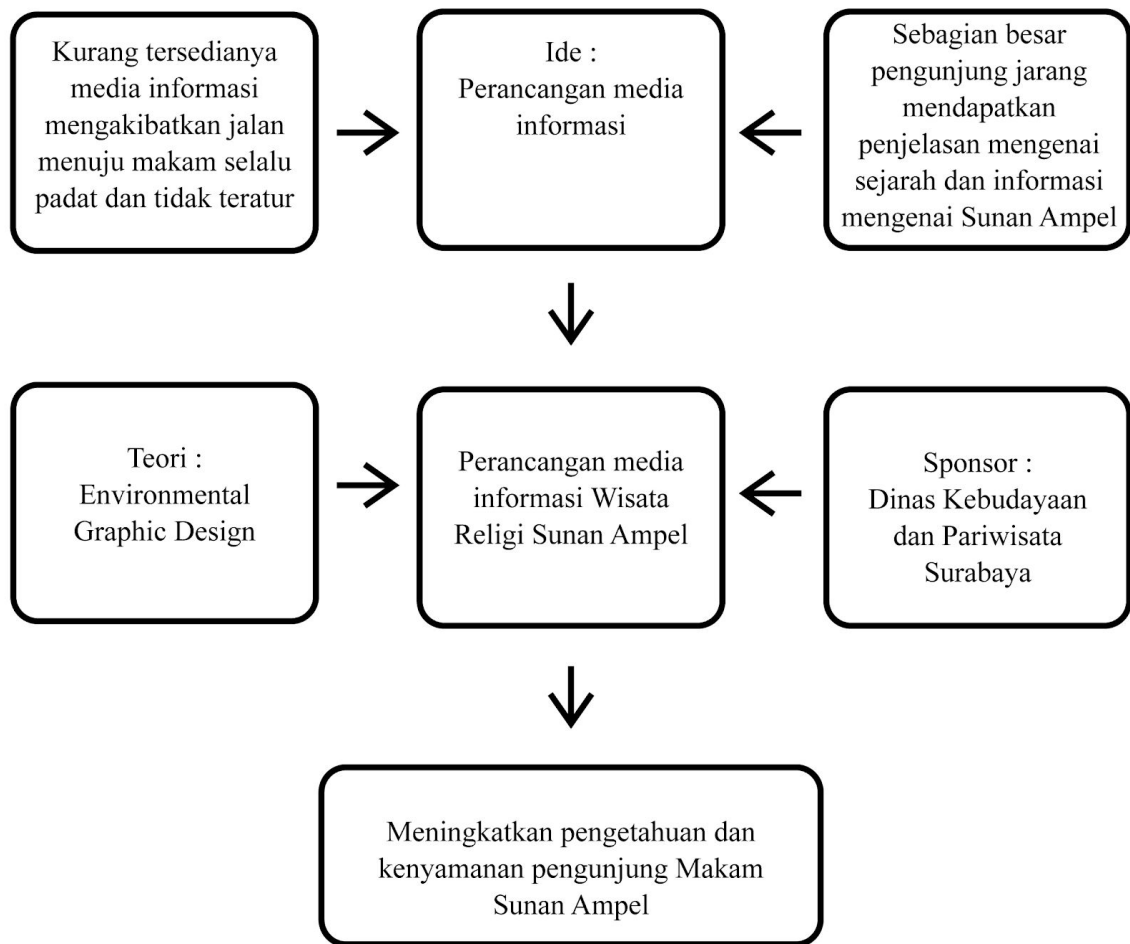
1. Analisis SWOT

Untuk menganalisis data, penulis menggunakan metode analisis SWOT, SWOT merupakan singkatan dari *Strength*, *Weakness*, *Opportunities*, dan *Threats*.

2. Analisis Matriks

Analisis matriks merupakan cara untuk menganalisis data yang terdiri dari kolom dan baris yang memunculkan dua dimensi yang berbeda, yang bertujuan untuk membandingkan seperangkat data dan menarik kesimpulan.

1.6 Kerangka Perancangan



1.7 Pembabakan

1. Bab I Pendahuluan

Berisi tentang Makam Sunan Ampel yang merupakan wisata religi di Surabaya dengan pengunjung tertinggi yaitu 1,9 juta pengunjung pada tahun 2019. Namun kurang tersedianya media informasi mengakibatkan jalan menuju makam selalu padat dan tidak teratur. Sehingga mengurangi kenyamanan pengunjung, sebagian besar dari pengunjung juga jarang mendapatkan penjelasan dan pendampingan dari pengurus untuk menjelaskan sejarah dan informasi seputar Makam Sunan Ampel. Perancangan media informasi sangat diperlukan untuk melengkapi prasarana yang ada di Makam Sunan Ampel, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan kenyamanan pengunjung.

2. Bab II Dasar Pemikiran

Menjelaskan teori *Environmental Graphic Design* atau EGD yang digunakan sebagai panduan dalam merancang.

3. Bab III Data dan Analisis Masalah

Menguraikan data-data yang telah didapatkan dari hasil observasi, wawancara dan kuesioner serta menjelaskan hasil analisis dari data yang telah didapatkan dan dengan menggunakan teori yang telah dijabarkan pada Bab II untuk strategi perancangan.

4. Bab IV Konsep dan Hasil Perancangan

Menjelaskan konsep perancangan yang terdiri dari konsep pesan, konsep kreatif, konsep media dan konsep visual. Serta menampilkan hasil perancangan mulai dari sketsa hingga penerapan visualisasi pada media.

5. Bab V Penutup

Menjelaskan kesimpulan dan saran pada waktu sidang.