

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia sudah sangat terlihat peningkatannya, setiap tahun terus mengalami peningkatan. Ekonomi kreatif di Indonesia terjadi karena rencana Susilo Bambang Yudoyono pada tahun 2008 untuk mewujudkan Indonesia kreatif [1]. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pembentukan program kreatif oleh berbagai pelaku kreatif. Misi ekonomi kreatif antara lain adalah optimalisasi pemeliharaan sumber daya lokal yang kompetitif, dinamis, dan dilakukan terus-menerus. Oleh karena itu ekonomi kreatif adalah suatu proses nilai tambah berdasarkan ide (ekonomi, sosial, budaya, lingkungan), di mana hal itu lahir dari kreativitas manusia serta berdasarkan pemanfaatan ilmu pengetahuan, sebagai warisan budaya dan teknologi yang terdiri dari 16 (enam belas) sub sektor di dalamnya [2]. Keenam belas sub sektor tersebut bermanfaat sebagai wadah untuk menumbuhkan kreativitas bagi pendiri bisnis dan juga pelaku kreatif. Di antara sub sektor ekonomi kreatif yang menjadi pendorong pada sektor pertumbuhan serta pembangunan ekonomi di Indonesia ialah pasar kreatif. Pasar kreatif atau pasar industri kreatif adalah salah satu kerangka kerja yang berbeda, yayasan, sistem, dan hubungan sosial kerangka kerja yang mewajibkan latihan perdagangan dan latihan bisnis dengan pusat sekitar inovasi dan imajinasi [3]. Serta pasar industri kreatif ini dapat berperan sebagai ruang kreatif publik.

Perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia, di sektor pasar kreatif sudah banyak dilakukan di berbagai kota, misalnya di kota Yogyakarta ada pasar Wiguna, di kota Bandung ada pasar Kosambi, di kota Cilacap ada pasar Panggok, dan Temanggung dengan pasar Papringannya. Hal ini menuai *antusiasme* pengunjung terhadap pasar kreatif yang berada di kota-kota tersebut. Setiap pasar kreatif tersebut memiliki konsep dan keunikannya masing-masing, seperti contohnya pasar Papringan di Temanggung. Pasar tersebut berlangsung di bawah rindangnya bambu yang memberikan nuansa asri dan alami. Pasar Papringan juga memiliki konsep berbasis prinsip pelestarian bambu [4]. Salah satu contoh revitalisasi adalah pasar Papringan, di mana desa tersebut tidak hanya menampilkan keindahan secara visual, tetapi juga menghasilkan dampak sosial, ekonomi, dan budaya yang sangat positif.

Sementara di Banyumas juga terdapat pasar kreatif yang bernama Peken Banyumasan. Berdasarkan wawancara dengan Gilang Ramadhan selaku *creative director* Peken Banyumasan, bahwa Peken Banyumasan merupakan sebuah program ruang kreatif (*creative placemaking*) yang di dalamnya terdapat pasar kreatif. Peken Banyumasan diadakan setiap dua kali dalam satu bulan. Pada tanggal 19 November 2022 Peken Banyumasan mengadakan acara edisi kedua belas. Banyak yang menarik dari edisi satu sampai dua belas. Salah satunya pada edisi Peken Banyumasan ke lima yang berkolaborasi dengan maestro lengger Banyumas bernama Rianto [5]. Pertunjukan ini dihadiri juga oleh Bupati Banyumas sebagai bentuk dukungan Pemkab terhadap Peken Banyumasan.

Selain itu Peken Banyumasan juga melakukan kolaborasi dengan seniman dan pelaku ide kreatif lainnya, seperti seniman dari Ikatan Pelukis Banyumas (IPB), Dolanan, Jemparingan, dll. Peken Banyumasan juga menjadikan tarian lengger sebagai penampilan tetap di setiap edisinya, yang bertujuan untuk memperkenalkan tarian khas Banyumas. Adapun pelaku kreatif yang baru ini diundang oleh Peken Banyumasan seperti Bapak Ahmad Tohari di mana beliau mengisi acara *sharing session* di Peken Banyumasan edisi sebelas. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, Peken Banyumasan memiliki banyak kegiatan yang ada di dalamnya serta memiliki fasilitas yang disediakan. Peken Banyumasan dapat dikatakan sudah memiliki *sign system*, akan tetapi belum lengkap secara menyeluruh. Fakta ini diperkuat dengan hasil wawancara terhadap pengunjung Peken Banyumasan, bahwa beberapa pengunjung yang datang masih kesulitan dalam mendapati letak Peken Banyumasan serta fasilitas maupun kegiatan yang disediakan Peken Banyumasan.

Sign system dalam keilmuan DKV merupakan sebuah petunjuk informasi serta selaku perangkat keselamatan untuk publik [6]. Oleh sebab itu keberadaan *sign system* dan *wayfinding* sangat melekat dalam kehidupan sehari-hari manusia, karena untuk memudahkan mendapatkan informasi dalam ruang publik. Informasi-informasi yang ditunjukkan dalam *sign system* dan *wayfinding* bersifat deskriptif, sebab bertujuan untuk membedakan orang serta tempat secara jelas. Adapun sistem tanda ini berhubungan dengan ikon, indeks, serta simbol. *Sign system* juga termasuk ke dalam *Environmental graphic design*, di mana dapat dirancang semenarik mungkin dengan desain yang disajikan untuk memperlihatkan rasa minat para pengunjung tentang letak acara dan fasilitas agar lingkungan lebih hidup. Maka dari itu dibutuhkan sebuah media informasi tentang letak Peken Banyumasan serta lingkungan yang ada di dalamnya.

Agar hal tersebut dapat tersampaikan kepada pengunjung Peken Banyumasan, oleh karena itu media yang tepat untuk permasalahan Peken Banyumasan di atas yaitu *sign system* dan *wayfinding*.

Dapat disimpulkan dengan adanya rancangan *sign system* dan *wayfinding* diharapkan mampu akan memberikan informasi tentang letak Peken Banyumasan, progam-program dan kegiatan yang ada di dalamnya, sehingga pengunjung akan merasa lebih nyaman.

1.2. Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah berdasarkan latar belakang di atas, dalam perancangan ini adalah bagaimana merancang *Sign system* dan *Wayfinding* sebagai media informasi Peken Banyumasan?

1.3. Tujuan

Dapat disimpulkan berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari perancangan ini adalah untuk merancang *Sign system* dan *Wayfinding* sebagai media informasi di Peken Banyumasan.

1.4. Batasan Perancangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, bahwa ditentukan batasan-batasan perancangan supaya laporan ini fokus dan tidak meluas terlalu jauh. Batasan-batasan perancangan tersebut ialah:

- Merancang *sign system* dan *wayfinding*
- Merancang EGD lainnya seperti : papan informasi, banner, foto *booth*, *mood design* dsb.

1.5. Manfaat

Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, manfaat perancangan ini sebagai berikut:

- 1.5.1. Bagi Keilmuan DKV, sebagai referensi yang bermanfaat dan bahan ilmiah yang berguna untuk kajian atau informasi, bagi penelitian selanjutnya mengenai cara merancang *Sign system* dan *wayfinding*.
- 1.5.2. Bagi Institusi, menjadi sarana penghubung institusi dengan pihak luar, serta memenuhi fokus riset ITTP di bidang HATS, khususnya *tourisme* dan *small medium enterpise*
- 1.5.3. Bagi Masyarakat, bisa mengetahui area, fasilitas dan kegiatan ada di Peken Banyumasan.