

PERANCANGAN SISTEM TANDA DAN INFORMASI MUSEUM/ISTANA LANGKANA E KOTA PALOPO

Askhabul Kahfi Fathoni, Dian Cahyadi, Muhammad Saleh Husain
Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar
askhabulk7@gmail.com
diancahyadi171@gmail.com
muhsalehhusain@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem penanda dan informasi yang informatif, dan memiliki daya tarik visual yang komunikatif dan sederhana untuk membuat para pengunjung objek wisata Istana Kedatuan Luwu Langkanae dapat merasa nyaman selama berwisata. Kumpulan data dalam perancangan diperoleh melalui studi pustaka dengan mencari studi kepustakaan yang terkait, Wawancara kepada pengelola Istana Kedatuan Luwu serta beberapa wisatawan yang sudah pernah berkunjung ke Istana Kedatuan Luwu, Observasi secara langsung di tempat objek penelitian, serta dokumentasi yang dilakukan di sekitaran komplek Istana Kedatuan Luwu serta di dalam Museum. Konsep desain pada perancangan sistem tanda dan informasi Museum/Istana Langkanae ini adalah simple etnik. Simple pada perancangan didefinisikan sebagai kesederhanaan mengarah kepada tujuan pencapaian informasi yang mudah diterima dan dipahami oleh target audiens, sedangkan etnik yang dimaksud ialah tampilan yang memiliki unsur kebudayaan lokal sebagai ciri khas perancangan. Konsep desain simple etnik ini akan menggambarkan kesederhanaan pada desain dengan memasukkan unsur-unsur kebudayaan Luwu didalamnya. Hasil perancangan dalam perancangan kali ini adalah sebuah penanda informasi benda pusaka dalam Museum Batara Guru yang berupa QR Code yang dapat di scan melalui smartphone para pengunjung Museum/Istana Datu Luwu Langkanae.

Keywords: Sistem tanda dan informasi, Istana Datu Luwu, Langkanae

ABSTRACT

This design is aimed to design an informative sign and information system, with communicative and simple visual appeal to make visitors comfortable during their visit. A collection of data in this design was obtained through literature study by searching for related studies. Interviews with the staff of the palace of Kedatuan Luwu and several of visitors who had visited the palace. Direct observation at the object of research, and documentation carried out around the Palace of Kedatuan Luwu and inside of the Museum. The design concept of this Sign and Information System in the Museum/Langkanae Palace is simple ethnic. Simple in this design is defined by a simplicity leading to the object of this information, easily accepted and understood by the target, meanwhile ethnic is the look that has a local culture element as a character of this design. The simple ethnic concept of this design will illustrate simplicity in the design by putting the elements of Luwu cultural into it. The design output, is an information sign of the collection in Museum Batara Guru as a QR Code that will be able to be scanned by smartphone the visitors of Museum/Palace of Datu Luwu Langkanae.

Keywords: Sign and Information System, Palace of Datu Luwu, Langkane

1. PENDAHULUAN

Tidak salah jika Indonesia sangat kaya akan tempat wisata, mulai dari wisata alam, wisata bahari, hingga wisata bersejarah yang ada di Indonesia. Tidak heran jika sektor pariwisata ini sangat diperhatikan oleh Pemerintah. Menurut Undang-Undang nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, yang dimaksud dengan pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah. Cahyadi (2009:2)

Di antara beberapa jenis wisata yang ada di Indonesia, pariwisata pusaka atau juga yang lebih dikenal dengan pariwisata peninggalan sejarah dan budaya (*cultural and heritage tourism* atau *cultural heritage tourism*) adalah salah satu jenis wisata yang menarik bagi wisatawan dalam maupun luar negeri.

Di Indonesia, beberapa macam bentuk objek wisata ini adalah, benteng, pemakaman, masjid, stasiun, sebuah monumen, kanal, dan lain-lain. Secara tidak langsung, objek-objek ini termasuk dalam cagar budaya. Cagar budaya menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 tahun 2010 Pasal 1 (ayat 1) adalah “warisan budaya yang bersifat kebendaan, berupa benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, struktur cagar budaya, dan kawasan cagar budaya baik di darat dan /atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan /atau kebudayaan melalui proses penetapan.” Subakti (2016:69)

Jadi, pariwisata pusaka atau pariwisata peninggalan sejarah dan budaya merupakan bentuk pariwisata yang menyatukan kegiatan pendidikan, wisata, pelestarian budaya maupun alam dan aktifitas ekonomi. Pariwisata peninggalan sejarah dan budaya pun memiliki manfaat secara ekonomi, dapat membuka lapangan pekerjaan dan meningkatkan pendapatan penduduk maupun daerah. Secara fisik, dapat

mempertahankan bangunan bersejarah dan pusaka budaya/alam, peningkatan infrastruktur, dan meningkatkan upaya-upaya konservasi flora/fauna dan ekosistemnya. Secara sosial, semakin dikenalnya masyarakat di daerah tujuan wisata, meningkatnya upaya-upaya menjaga nilai-nilai budaya setempat, meningkatkan kebanggaan warga, meningkatkan kesempatan akan pendidikan yang lebih tinggi, dan membantu warga untuk memahami diri sendiri dalam hal siapa mereka, di mana mereka berada serta apa keunikan mereka. Cahyadi (2009:8)

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) mencatat jumlah wisatawan mancanegara ke Indonesia naik 15,21 persen pada Juni 2018 bila dibandingkan dengan Juni 2017. Pada Juni 2018, ada 1,32 juta turis asing ke Indonesia, sementara pada Juni 2017 sebanyak 1,14 juta. Khusus Sulawesi Selatan, Jumlah kunjungan wisatawan mancanegara ke Sulawesi Selatan pada bulan Juni 2018 mencapai 1.216 kunjungan. Angka tersebut naik sebesar 83,96% jika dibandingkan dengan jumlah wisatawan pada bulan Mei 2018 yang mencapai 661 kunjungan. Namun jika dibandingkan dengan Juni 2017 maka terjadi penurunan sebesar 1,94 persen, berada di angka 1.240 kunjungan. Badan Pusat Statistik Provinsi Sulawesi Selatan (2018:19)

Sulawesi Selatan sendiri memiliki banyak objek wisata mulai dari wisata alam, bahari, hingga Sejarah dan Budaya. Objek wisata sejarah dan budaya khususnya daerah Kota Palopo sangat kental akan sejarah Kerajaan Luwu. Kerajaan Luwu sendiri adalah cikal bakal lahirnya Kota Palopo yang terus berkembang hingga sampai saat ini.

Peninggalan-peninggalan sejarah Kerajaan Luwu pun masih ada dan menjadi objek wisata yang menarik dengan latar cerita kejayaan kerajaan Luwu pada zaman dulu. Salah satu contoh objek wisata tersebut adalah Istana Kedatuan Luwu *Langkanae*.

Sebagai objek wisata, sudah sepatutnya memberikan pengalaman yang baik bagi pengunjungnya baik itu dari segi keamanan maupun segi kenyamanan.

Namun kenyataannya di objek wisata Istana Kedatuan Luwu *Langkanae* di Kota Palopo ini belum bisa memberikan pengalaman nyaman dalam hal kemudahan dan kepraktisan dalam berwisata. Kurangnya penanda dan informasi di lingkungan Istana Kedatuan Luwu *Langkanae* menjadi salah satu faktor yang membuat kenyamanan dalam berwisata kurang maksimal. Penanda atau sign system seharusnya menjadi salah satu media yang dapat memberikan informasi yang komunikatif, informatif, dan efektif tentang objek wisata tersebut. Berdasarkan pengamatan awal saya, informasi mengenai benda peninggalan sejarahnya hanya diberikan label nama yang terbuat dari kertas dan hanya sekedar di tempel di dekat benda-benda pusaka. Begitu pula dengan papan bicara yang ada disana seperti larangan untuk tidak menyentuh benda pusaka juga terbuat dari kertas. Selain itu, tempat wisata Istana Kedatuan Luwu *Langkanae* juga kurang akan penanda atau *Sign System* untuk fasilitas umum seperti toilet dan tempat parkir.

Adapun tujuan dari perancangan ini yaitu merancang sebuah sistem penanda dan informasi yang informatif, dan memiliki daya tarik visual yang komunikatif dan sederhana untuk membuat para pengunjung objek wisata Istana Kedatuan Luwu *Langkanae* dapat merasa nyaman selama berwisata.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah pendekatan kuantitatif, dengan metode penelitian observasi dan wawancara kepada pengelola Istana Datu Luwu serta beberapa wisatawan yang sudah pernah berkunjung ke Istana Datu Luwu serta melakukan observasi dan dokumentasi secara langsung di tempat objek penelitian Adapun hasil analisis yang didapatkan yaitu: 1. Istana Datu Luwu adalah bukti dari kebesaran Kerajaan Luwu pada dahulu kala. 2. Istana Datu Luwu telah menjadi kebanggaan bagi warga Kota palopo serta telah menjadi salah satu tujuan utama

destinasi wisatawan. 3. Istana Datu Luwu harusnya bisa lebih baik lagi dalam bentuk pelayanan terkhusus sistem tanda dan informasi agar pengunjung dapat lebih mudah dan nyaman dalam berwisata.

Adapun ruang lingkup dari perancangan sistem penanda dan informasi ini, yaitu: Penanda informasi benda pusaka, peta komplek istana (*map*), penanda tempat parkir (*parking sign*) dan penanda toilet (*toilet sign*) dan batasan dari studi kasus ini yaitu lingkup kompleks Istana Kedatuan Luwu *Langkanae*.

2.1 Teknik Analisa Data

2.1.1 Target Audiens

1. Geografis

- Negara : Indonesia
- Wilayah : Sulawesi Selatan
- Kota/Kabupaten : Palopo
- Ukuran : Warga Kota Palopo

2. Demografis

- Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Usia : 17-45 Tahun
- Agama : Islam
- Ekonomi : Menengah ke atas

3. Psikografis

Dari segi psikografis dapat ditebak ke orang-orang yang memiliki gaya hidup yang aktif, suka *traveling* atau berwisata ke tempat-tempat yang memiliki nilai sejarah atau budaya.

4. Behaviour

Dari segi *behaviour*, Segmen ini dapat dikatakan orang-orang yang terbuka akan sesuatu. Ditujukan untuk laki-laki maupun perempuan yang memiliki atau ingin mengetahui lebih dalam tentang sejarah dan budaya suatu daerah terutama di daerah Kota Palopo.

2.2 Konsep Desain

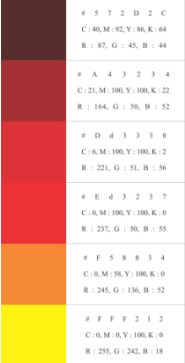
Konsep desain adalah awal mula atau cikal bakal dari terbentuknya sebuah desain seutuhnya. Untuk itu, konsep desain yang diusung pada perancangan sistem tanda dan informasi Museum/Istana *Langkanae* ini adalah *simple* etnik. *Simple* pada perancangan didefinisikan sebagai kesederhanaan mengarah kepada tujuan pencapaian informasi yang mudah diterima dan dipahami oleh target audiens, sedangkan etnik yang dimaksud ialah tampilan yang memiliki unsur kebudayaan lokal sebagai ciri khas perancangan. Konsep desain *simple* etnik ini akan menggambarkan kesederhanaan pada desain dengan memasukkan unsur-unsur kebudayaan Luwu didalamnya. Dengan konsep desain *simple* etnik ini penggunaan warna dalam perancangan lebih menonjolkan warna-warna yang dominan dalam visual kebudayaan Luwu yaitu *warm color*, penggunaan materi atau elemen visual berupa corak dan pola/*pattern* yang lebih banyak mengandung unsur kebudayaan Luwu dengan tata letak yang sederhana, dan juga penggunaan *typeface* yang sederhana dengan anatomi huruf yang mudah dan jelas dengan tetap memberikan kesan etnik dan mudah dimengerti.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Warna

Warna adalah element penting dalam sebuah perancangan untuk memperkuat kesan sebuah desain. Warna yang akan ditonjolkan pada perancangan sistem tanda dan informasi Museum/Istana *Langkanae* Kota Palopo kali ini adalah Merah dan kuning, terinspirasi dari warna *Pajung Maejae* (Payung Merah) dan *Pajung Pullaweng* (Payung Kuning). *Pajung Maejae* dan *Pajung Pullaweng* merupakan payung kebesaran Kedatuan Luwu. Secara

visual, warna merah dan kuning termasuk warna yang menarik dan mencolok “*eye catching*”. Secara psikologi, warna merah bermakna keberanian dan kekuatan dan warna kuning bermakna optimis, semangat, serta menimbulkan hasrat keingintahuan. *Pajung Maejae* juga terlihat diterapkan di beberapa lambang-lambang penting seperti lambang Kedatuan Luwu, lambang daerah Kota Palopo, lambang daerah Luwu Utara, dan lambang daerah Luwu Timur sebagai salah satu unsur yang sangat penting melambangkan kekuasaan yang tertinggi di Kedatuan Luwu.



5 7 2 D 2 C
C : 40, M : 92, Y : 06, K : 64
R : 87, G : 45, B : 44
A 4 3 2 3 4
C : 21, M : 100, Y : 100, K : 22
R : 164, G : 50, B : 52
D 4 3 3 3 8
C : 6, M : 100, Y : 100, K : 2
R : 221, G : 51, B : 56
E 4 3 2 3 7
C : 0, M : 100, Y : 100, K : 0
R : 237, G : 50, B : 55
F 5 8 8 3 4
C : 0, M : 58, Y : 100, K : 0
R : 245, G : 136, B : 52
F F F 2 1 2
C : 0, M : 0, Y : 100, K : 0
R : 255, G : 242, B : 18

Gambar 3. 1 Warna

3.2 Tipografi

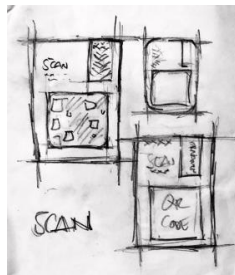
Dalam perancangan sistem penanda dan informasi di Museum/Istana Kedatuan Luwu akan diciptakan sebuah *typeface* dengan karakteristik yang identik dengan Kedatuan Luwu yaitu aksara *Lontara* yang akan menjadi *font* utama. Bentuk dari aksara *Lontara* yang unik dan dapat menjadi sumber inspirasi pembuatan *typeface* dan dapat mencerminkan *image* etnik dari konsep desain yang ingin disampaikan serta *simple* dengan tetap mempertahankan prinsip-prinsip tipografi yaitu *legibility* (huruf terlihat dan dikenal), *clarity* (pesan yang disampaikan jelas), *visibility* (terbaca), *readability* (mudah dibaca, menarik, dan tidak melelahkan mata). Selain itu, digunakan pula *font* berjenis Sans Serif untuk menjadi *font*

pendukung pada perancangan kali ini. *Font* berjenis Sans Serif dipilih karena terlihat *simple* dan mudah dibaca sesuai dengan konsep desain yang diusung.

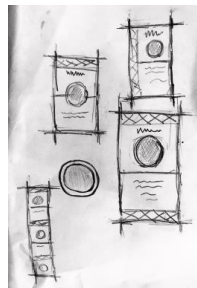


3.3 Sketsa

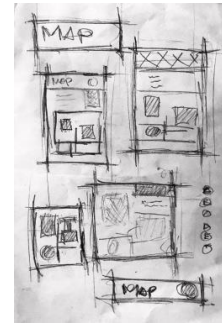
Berikut adalah sketsa dari ornament, media Utama dan media pendukung dari perancangan sistem tanda dan informasi Museum/Istana *Langkanae* Kota Palopo:



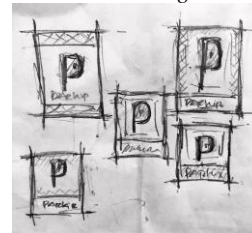
Gambar 3. 2 Sketsa *QR Code* informasi benda pusaka museum.



Gambar 3. 3 Sketsa tampilan hasil dari scan *QR Code* informasi benda pusaka museum



Gambar 3. 4 Sketsa desain *map* Istana Datu Luwu *Langkanae*.



Gambar 3. 5 Sketsa desain parkir *sign*.



Gambar 3. 6 Sketsa desain toilet *sign*.

3.4 Implementasi Desain

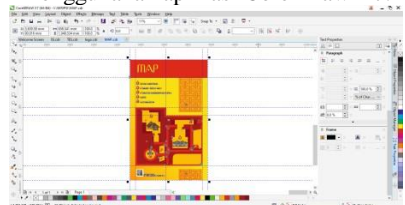
Dalam proses implementasi desain melewati 2 tahap yaitu, digitalisasi dan perancangan. Dalam proses digitalisasi, seluruh sketsa yang telah dibuat akan diolah kembali dengan teknik digitalisasi menggunakan aplikasi pengolah grafis vektor yaitu CorelDraw X7. Sedangkan tahap perancangan, media utama yang dibuat dalam bentuk digital akan di simpan di website qr-code-generator.com.



Gambar 3. 7 Proses digitalisasi *QR code* menggunakan aplikasi CorelDraw X7.



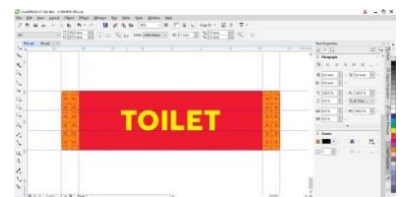
Gambar 3. 8 Proses digitalisasi isi dari *QR code* menggunakan aplikasi CorelDraw X7.



Gambar 3. 9 Proses pembuatan map menggunakan aplikasi CorelDraw X7.



Gambar 3. 10 Proses digitalisasi parkir sign menggunakan aplikasi CorelDraw X7.



Gambar 3. 11 Proses digitalisasi toilet sign.

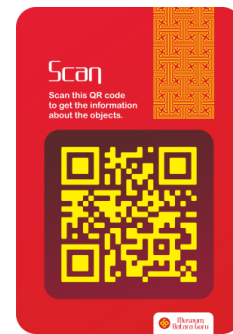
3.5 Hasil Perancangan

Hasil dari perancangan ini adalah penanda informasi benda pusaka dalam Museum Batara Guru, dan media pendukung berupa peta kompleks Istana Datu Luwu (*map*), penanda tempat parkir (*parking sign*) dan penanda toilet (*toilet sign*).

3.5.1 Media Utama

Media utama dalam perancangan kali ini adalah sebuah penanda informasi benda pusaka dalam Museum *Batara Guru* yang berupa *QR Code* yang dapat di *scan* melalui *smartphone* para pengunjung Museum/Istana Datu Luwu *Langkanae*. Tiap *QR code* di buat berisi 3 informasi dari benda pusaka yang ada di dalam museum. Ukuran dari *QR code* yang dibuat adalah 11,7 x 17 cm berbahan akrilik dan di cetak dengan teknik digital print.

Isi *QR Code* di sesuaikan dengan layar *handphone* berukuran 750 x 1334 px dengan resolusi 300 ppi dengan *output* PNG. Dalam isi *QR Code* terdapat foto benda pusaka sehingga para pengunjung dapat mengetahui informasi benda pusaka yang di maksud. Ukuran *font* pada judul informasi benda pusaka adalah 58pt sedangkan ukuran pada isi informasi adalah 16pt.



Gambar 3. 12 Hasil perancangan *QR code* yang berisi informasi tentang benda pusaka dalam Museum Batara Guru.



Gambar 3. 13 Hasil perancangan isi dari *QR code* yang berisi informasi tentang benda pusaka dalam Museum Batara Guru.



Gambar 3. 14 *Mockup QR code* yang di pasang di salah satu lemari pajangan benda pusaka Museum Batara Guru.



Gambar 3. 15 *Mockup* isi dari salah satu *QR code* yang di pasang di salah satu lemari pajangan benda pusaka Museum Batara Guru.

3.5.2 Media Pendukung

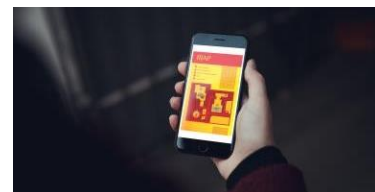
Media pendukung yang dibuat dalam perancangan kali ini bertujuan sebagai pendukung tujuan utama dari perancangan ini yaitu sistem tanda dan informasi di lingkungan Istana/Museum *Langkanae*.

- Map

Map dibuat sebagai salah satu pendukung dari sistem tanda dan informasi di lingkungan Istana/Museum *Langkanae* yang bertujuan sebagai pengarah para wisatawan yang berkunjung di lingkungan Istana/Museum *Langkanae*. Di dalam *map* terdapat ilustrasi dan keterangan mengenai lokasi dari bangunan-bangunan yang ada di dalam kompleks Istana Datu Luwu beserta fasilitas umum agar para wisatawan dapat mengetahui lokasi yang ingin dituju dengan mudah. Selain itu, *Map* yang dibuat juga dapat dipindahi di *smartphone* para wisatawan dengan memindahi *QR code* yang terdapat di *map* fisik.



Gambar 3. 16 *Mockup map* yang terdapat di lingkungan Istana/Museum *Langkanae*.



Gambar 3. 17 *Mockup map* yang di sudah pindahi ke *smartphone* para wisatawan Istana/Museum *Langkanae* melalui *QR code*.

- Parkir *Sign*

Parkir *sign* dibuat sebagai salah satu pendukung dari sistem tanda dan informasi di lingkungan Istana/Museum *Langkanae* yang berfungsi sebagai penanda area tempat parkir kendaraan para wisatawan yang berkunjung ke Istana/Museum *Langkanae*. Parkir *sign* yang dibuat akan di letakan di

3 titik tempat parkir yang telah tersedia di dalam lingkungan Istana/Museum *Langkanae*.



Gambar 3. 18 Mockup parkir sign yang berada di area parkir Istana/Museum Langkanae.

- Toilet *Sign*

Toilet *sign* dibuat sebagai salah satu pendukung dari sistem tanda dan informasi di lingkungan Istana/Museum *Langkanae* yang berfungsi sebagai penanda letak toilet di dalam Istana/Museum *Langkanae*.



Gambar 3. 19 Mockup toilet sign yang berada di pintu toilet Istana/Museum Langkanae.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasar pada pembahasan hasil kesimpulan yang dapat ditarik yaitu, perancangan sistem tanda dan informasi Museum/Istana *Langkanae* ini merupakan solusi dari kurangnya sistem penanda dan informasi yang dapat dilihat oleh pengunjung objek wisata Istana Kedatuan Luwu *Langkanae* selain itu menjadi sistem penanda dan informasi yang

informatif, dan memiliki daya tarik visual yang komunikatif dan sederhana untuk membuat para pengunjung objek wisata Istana Kedatuan Luwu *Langkanae* dapat merasa nyaman selama berwisata. Perancangan ini dirancang dengan konsep desain *simple* etnik yaitu deskripsi kesederhanaan pada desain dengan memasukkan unsur-unsur kebudayaan Luwu didalamnya.

4.2 Saran

Dengan adanya sistem tanda dan informasi Museum/Istana *Langkanae* yang dirancang oleh penulis diharapkan para pengunjung objek wisata Istana Kedatuan Luwu *Langkanae* dapat merasa nyaman selama berwisata dan pengalaman mengunjungi objek wisata lebih berkesan sehingga objek wisata Istana Kedatuan Luwu dapat lebih eksis dan bertahan lama.

Terlepas dari keterbatasan yang dimiliki, hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi untuk penelitian selanjutnya dengan topik serupa. Adapun saran dalam membuat perancangan sistem tanda dan informasi Museum/Istana *Langkanae* yang dirancang adalah agar tujuan utama perancangan yaitu memberikan kenyamanan kepada pengunjung objek wisata lebih dapat tersampaikan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, E. (2017). Perancangan Typeface Latin Wicaksana Adaptasi Dari Aksara Jawa.
- Anwar, I. (2007). *Ensiklopedi Kebudayaan Luwu*. Palopo: Cetakan Pertama.
- Aristantie, F. (2011). Perancangan Sign System Taman Satwa Taru Jurung.

- Badan Pusat Statistik Provinsi Sulawesi Selatan. (2018). Laporan Bulanan Data Sosial Ekonomi Provinsi Sulawesi Selatan Agustus 2018.
- Cahyadi, R., & Gunawijaya, J. (2009). *Pariwisata Pusaka (Masa Depan bagi Kita, Alam dan Warisan Budaya Bersama)*.
- Daulay, S. S. (2016). Hubungan antara QR Code dan Dunia Industri dan Perdagangan .
- Galuh, B., & Primayudi, K. (2014). *Sign System Museum Kretek Kudus*.
- Hardianti, T. (2013). Perancangan Peta Rute Operasi Angkutan Kota untuk Wilayah Tangerang Kota.
- Mania, S. (2008). Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan dan Pengajaran.
- Prasetya, F. (2011). Analisis Pengaruh Diferensiasi, Promosi, dan Positioning Terhadap Keputusan Pembelian.
- Rahmawati, F. (2016). *Cagar Budaya Candi Sambi Sari*.
- Said, A. A. (2006). *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Penerbit UNM Makassar.
- Sitanggang, & Verawati, K. (2017). Perancangan Sistem Informasi Objek Wisata Pulau Samosir berbasis Web.
- Subakti, A. G., Pratomo, A., & Wiastuti, R. D. (2016). Hotel As Heritage Site Building; From Indonesia Perspective.
- Umasita, E. (2016). *Perancangan Sign System Museum Balla Lompoa*.
- Yuniardi, J., Aripin, & Sulistiyawati, P. (2017). *Perancangan Sign System Pada Museum Batik Pekalongan* .