



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Taman Pintar Yogyakarta merupakan kawasan wisata edukasi yang terletak di pusat Kota Yogyakarta. Jaraknya kurang lebih 350 meter ke arah timur dari Malioboro, yakni di Jalan Panembahan Senopati 1-3, Kecamatan Ngupasan. Letaknya yang sangat strategis membuat Taman Pintar Yogyakarta tidak pernah sepi pengunjung. Data dari buku Statistik Kepariwisata Kota Yogyakarta tahun 2018, disimpulkan Taman Pintar selalu mengalami kenaikan pengunjung setiap tahunnya (hlm. 71). Taman Pintar sendiri dibangun di atas tanah seluas 1,2 hektare. Dulu kawasan Taman Pintar dibangun sebagai *shopping center*. Namun saat ini dijadikan sebagai tempat rekreasi sekaligus belajar mengenai sains dan budaya untuk anak-anak sekolah dari dalam maupun luar Kota Yogyakarta. Saat ini Taman Pintar Yogyakarta memiliki 9 zona, dimana Gedung Oval dan Kotak merupakan zona inti dari wisata edukasi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 8 Januari 2020, penulis melihat kawasan Taman Pintar telah memiliki *signage* atau papan penunjuk informasi, namun belum memiliki *orientational sign*. Disamping itu, ramainya pengunjung yang memadati setiap lorong di Taman Pintar Yogyakarta, menambah tingkat kesulitan mencari penunjuk arah, khususnya *directional sign*. Menurut Gibson (2009), dengan aktivitas manusia serta mobilitas yang tinggi terhadap suatu tempat, menyebabkan terkadang manusia merasa kebingungan dan kehilangan

arah. Maka dari itu *signage* dibutuhkan untuk membuat orang merasa nyaman saat berada di lingkungan sekelilingnya (hlm. 12). Masalah lain yang ditemui penulis dari wawancara beberapa pengunjung adalah sulitnya menemukan toilet dan lokasi parkir. Sehingga bagi pengunjung yang membawa kendaraan, memutuskan untuk memarkir kendaraannya di Jalan Malioboro, meskipun parkir motor bisa dilakukan di dekat pintu timur.

Minimnya keberadaan *signage* mengakibatkan sulitnya pengunjung untuk bernavigasi dan mengorientasi lokasi Taman Pintar Yogyakarta. Terlebih bagi pengunjung yang baru pertama kali datang berkunjung. Berdasarkan kuesioner yang disebar melalui *google form* pada tanggal 02-08 Februari 2020 didapatkan data sebanyak 82,5% responden pernah kesulitan mencari wahana yang akan dituju. Selain itu, dari wawancara yang dilakukan pada tanggal 10 Januari 2020 dengan Ibu Milla, Kepala Seksi Humas Taman Pintar Yogyakarta, mengatakan bahwa masih banyak pengunjung yang keluar melalui *gate* masuk di lantai dasar, meskipun pintu keluar disediakan di lantai 3. Hal serupa juga dikatakan oleh Bapak Sumaryoto, selaku satpam yang bertugas dibagian Gedung Oval. Beliau juga mengatakan bahwa masih banyak pengunjung yang bertanya mengenai letak fasilitas ataupun wahana.

Berdasarkan data yang dipaparkan diatas, dapat diketahui bahwa kurangnya informasi menyebabkan rasa kurang nyaman berada di suatu tempat. Fenomena pengunjung yang telah sampai di lantai 3 kembali turun ke lantai dasar untuk mencari pintu keluar, dikarenakan kompleksitas zona setiap wahana yang beragam dan minimnya *signage*. Oleh karena itu penulis merasa Taman Pintar Yogyakarta

membutuhkan perancangan *signage*. Menurut Calori (2015), *signage* merupakan representasi informasi dan pesan dalam bentuk visual komunikasi yang merupakan salah satu komponen pada *Environmental Graphic Design* (hlm. 5). Sehingga pengunjung Taman Pintar Yogyakarta dapat merasa nyaman saat mengakses dan mengorientasi wahana yang ada.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah Tugas Akhir ini adalah bagaimana perancangan *signage* untuk wisata edukasi Taman Pintar Yogyakarta?

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, perancangan ini perlu dibatasi dengan variabel-variabel agar lebih fokus dan mendalam, sebagai berikut:

1. Perancangan *sign system* ini akan dibatasi meliputi pembuatan *signage* khususnya di Gedung Oval dan Kotak, dengan kategori sebagai berikut:
  - a. *Identification sign*  
Memberikan informasi mengenai identitas, fasilitas, dan pembeda zona di Taman Pintar Yogyakarta.
  - b. *Directional Sign*  
Memberikan informasi terkait penunjuk arah di suatu area, biasanya dalam simbol-simbol dan *pictogram*. Gunanya untuk mempermudah navigasi pengunjung dari satu tempat ke tempat yang dituju.

c. *Orientations Sign*

Memberikan informasi secara menyeluruh tentang keberadaan pengunjung dalam wahana melalui *site map*.

d. *Regulatory Sign*

Berisi tentang larangan-larangan dan ketentuan saat berada di lokasi Taman Pintar Yogyakarta khususnya bagian *outdoor*.

2. Segmentasi Pengunjung

a. Demografis:

1.) Target Primer : Orang tua/ pendamping anak, usia 20 – 40 tahun

Target primer dalam perancangan *signage* adalah orang-orang yang sudah memiliki *self orienting* ataupun *self navigating*.

2.) Target sekunder : Anak usia 7 - 15 tahun

3.) Gender : Pria dan wanita

4.) Status ekonomi : SES B-C

b. Psikografis

1.) Keluarga yang memiliki anak usia Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Pertama dan menyukai rekreasi.

2.) Rombongan sekolah yang datang untuk melakukan studi wisata.

3.) Orang yang tertarik dengan ilmu pengetahuan alam.

c. Geografis

Kota Yogyakarta dan sekitarnya

#### **1.4. Tujuan Tugas Akhir**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari tugas akhir ini adalah menghasilkan rancangan *signage* yang efektif guna memudahkan pengunjung dalam bernavigasi dan mengorientasi kawasan wisata edukasi Taman Pintar Yogyakarta.

#### **1.5. Manfaat Tugas Akhir**

Manfaat perancangan *signage* dalam Tugas Akhir ini, antara lain :

1. Bagi penulis, dapat mempelajari dan memahami proses pembuatan *signage* secara nyata. Serta mengaplikasikan dan mengasah ilmu yang didapat selama mengenyam perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bagi orang lain, Tugas Akhir ini diharapkan dapat memudahkan pengunjung Taman Pintar Yogyakarta agar dapat mengakses sendiri lokasi dan wahana yang ada. Sehingga pengunjung tidak kebingungan ketika berada di dalam Taman Pintar Yogyakarta.
3. Bagi universitas, dapat menjadi referensi yang menyajikan gambaran tentang perancangan *signage* yang baik dan efektif untuk mahasiswa yang hendak mengambil topik serupa dimasa yang akan datang.