



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 III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Dalam perancangan Tugas Akhir mengenai *signage* di Taman Pintar ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data gabungan. Menurut Creswell (2013), metode ini adalah metode pengumpulan data dengan menggabungkan antara penelitian kuantitatif dan kualitatif (hlm. 4). Metode gabungan dilakukan untuk mengumpulkan data dengan efektif dari sudut pandang pengelola maupun pengunjung tentang keefektifan *signage* yang tersedia didalam Kawasan Taman Pintar. Metode kuantitatif dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang dikhususkan kepada masyarakat yang pernah mengunjungi Taman Pintar Yogyakarta. Sedangkan metode kualitatif dilakukan dengan mengobservasi, wawancara pihak pengelola, *staff*, dan pengunjung yang berada di Kawasan wisata edukasi Taman Pintar Yogyakarta, serta studi eksisting.

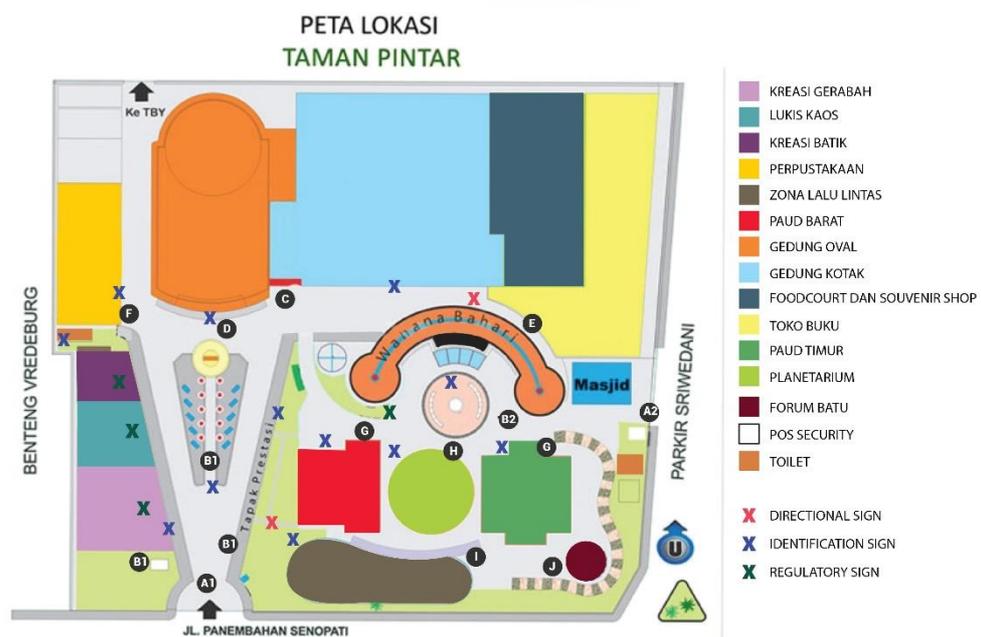
3.1.1. Observasi di Kawasan Taman Pintar Yogyakarta

Penulis melakukan observasi ke Taman Pintar Yogyakarta untuk mendapatkan data lapangan mengenai keberadaan *signage*. Penulis melakukan observasi sebanyak empat kali, yaitu pada tanggal 08 Januari 2020, 10 Januari 2020, 12 Januari 2020, dan 14 Januari 2020. Observasi berkala yang dilakukan oleh penulis untuk memahami perbedaan situasi dan kondisi Taman Pintar Yogyakarta pada saat *weekday* ataupun *weekend*. Berdasarkan hasil observasi berkala yang dilakukan penulis, kondisi *weekday* biasanya lebih ramai pengunjung dari kalangan anak

sekolah yang melaksanakan *study tour*. Sedangkan pada saat *weekend*, peserta *study tour* tidak sebanyak pada saat *weekday* dan mayoritas pengunjung adalah keluarga yang memiliki anak usia Sekolah Dasar hingga Menengah Atas. Berikut ini adalah penjabaran observasi berkala yang dilakukan penulis berdasarkan wahana dan lokasi pada wisata Taman Pintar Yogyakarta.

3.1.1.1. Akses Masuk Melalui Gerbang Utama dan Gerbang Timur

Observasi pertama yang dilakukan pada hari Rabu, 08 Januari 2020 dilakukan untuk mempelajari lokasi dan alur masuk hingga keluar Kawasan Taman Pintar. Saat melakukan observasi ini, penulis memasuki area Taman Pintar dari gerbang masuk utama. Penulis tidak menemukan *orientational sign* saat memasuki Kawasan Taman Pintar.



Gambar 3.1. Denah Penyebaran *Existing Signage* Area Luar Gedung Utama

Selama perjalanan dari gerbang utama hingga ke *gate* masuk Gedung Oval dan Kotak, penulis menemukan satu *directional sign*. Akan tetapi *directional sign* ini tertutup dengan pohon dan diletakan ditempat yang bukan merupakan *decision point*. Pengunjung yang melewati tempat *signage* tersebut dipasang lebih fokus berjalan menuju terowongan air, ketimbang melihat *signage* tersebut.



Gambar 3.2. Gerbang masuk utama Taman Pintar Yogyakarta



Gambar 3.3. *Directional sign*

Observasi kedua yang dilakukan penulis pada hari Jumat, 10 Januari 2020 dilakukan penulis, dengan melewati gerbang timur. Gerbang timur ini terletak di dekat area parkir Sriwedani. Di sekitar gerbang timur juga terdapat beberapa pedagang yang berjualan. Selain itu, Gerbang timur tidak memiliki *identificational sign* yang menandakan bahwa lokasi tersebut adalah salah satu akses menuju Taman Pintar. Padahal gerbang ini sangat efektif digunakan pengunjung yang membawa kendaraan pribadi.

Ketika memasuki gerbang timur, terdapat pos *security* (di sebelah kiri) dan Masjid Izul Ismi (sebelah kanan). Pada saat itu, penulis mencoba untuk mempelajari alur wahana taman sebelum menuju loket. Namun penulis tidak menemukan *directional* ataupun *orientation map* yang terpasang di sepanjang jalan menuju loket tiket, jika melewati depan wahana Planetarium. Lalu, penulis memutuskan untuk kembali ke arah gerbang timur, dan memasuki wahana Taman Air Menari. Di sana penulis menaiki jembatan yang berada diatas wahana Bahari.

Setelah menelusuri jalan di atas jembatan Wahana Bahari, penulis menemukan sebuah *directional sign* yang terpasang disana. *Directional sign* dipasang *overhead level*, jadi mudah dilihat dan tidak ada objek-objek yang menghalangi. Akan tetapi, *sign* tersebut diletakan ditempat yang sangat jarang dilalui oleh pengunjung. Hanya pengunjung yang melewati jembatan tersebut yang bisa mendapatkan informasi tentang arah. Jembatan tersebut menghubungkan pintu keluar *food court*, yang merupakan salah

satu akses keluar dari wahana Gedung Oval dan Kotak dengan area PAUD, Planetarium, dan *Playground*.



Gambar 3.4. Keadaan Gerbang Timur

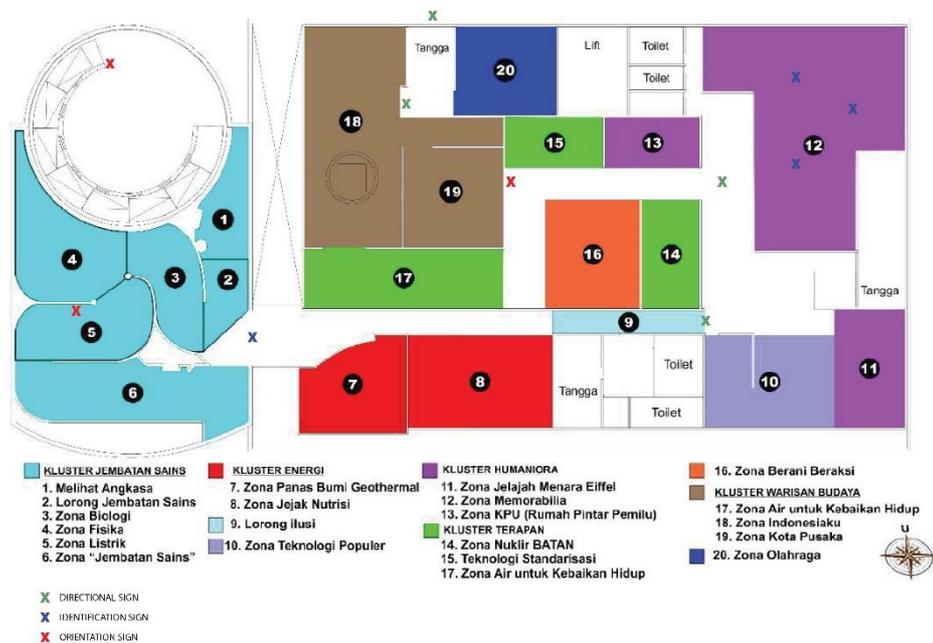


Gambar 3.5. *Directional sign* di dekat Jembatan Wahana Bahari

Kesimpulan yang dapat ditarik dari observasi di area akses masuk Gerbang Utama dan Gerbang Timur adalah Taman Pintar Yogyakarta hanya memiliki dua *directional signs* di area luar dan belum memiliki *site map* ataupun *orientation sign* untuk menjadi pedoman pengunjung dalam mengorientasi keberadaannya. Selain itu, tidak ada *identification sign* di area Gerbang Timur dan lahan parkir Sriwedhani yang memadahi untuk mengidentifikasi lokasi. Padahal lahan parkir ini dapat menampung cukup banyak pengunjung yang membawa kendaraan. Hal tersebut membuat pengunjung yang membawa kendaraan bermotor menjadi sulit mencari lahan parkir yang pas dan efektif untuk mengunjungi Taman Pintar.

3.1.1.2. Gedung Oval dan Kotak

KLUSTERISASI ZONA



Gambar 3.6. Denah Penyebaran *Existing Signage* area dalam gedung utama

Gedung Oval dan Kotak adalah bangunan utama Taman Pintar Yogyakarta. Di dalamnya setiap pengunjung dapat melihat berbagai alat peraga ilmu pengetahuan dan teknologi. Di manapun wahana yang akan dikunjungi di Taman Pintar, pengunjung harus terlebih dahulu membeli tiket di loket yang berada di depan Gedung Oval. Setelah memasuki area Gedung Oval dan Kotak, suasananya cukup gelap. Sehingga dalam jam operasionalnya, Taman Pintar Yogyakarta selalu menyalahkan tambahan lampu di setiap alat peraganya.

Pada tanggal 08 Januari 2020, ketika penulis melakukan observasi pertama kali di Gedung Oval dan kotak, pengunjung didominasi dengan peserta *study tour*. Suasana pada hari itu sangat ramai dengan anak-anak yang sedang mengikuti rangkaian *study tour* dari berbagai sekolah. Setelah membeli tiket, penulis mengamati dan mendengar ada pengunjung yang menanyakan di mana loket pembelian tiket kepada *staff* yang menjaga *gate* masuk, meskipun loket berada tepat di sebelah *gate* masuk.



Gambar 3.7. Suasana Padat Pengunjung

Informasi mengenai daftar harga dan wahana Taman Pintar di *print* dalam selembar kertas HVS ukuran A4 yang ditempel di tembok dan kaca di area loket pembelian tiket. Saat berada di loket tiket, tidak ada selebaran berisikan *orientational map* ataupun informasi seputar Taman Pintar yang disiapkan untuk pengunjung. Selain itu, sebelum memasuki Gedung Oval dan Kotak juga masih tidak ada *orientational sign* ataupun *site map*.

HARGA DAN WAHANA DI TAMAN PINTAR			
1	OVAL & KOTAK Science Technology / IRIEK (Aquarium, dinosaurus, gempa, tokoh dunia, gamean, dunia terbalik, dll)	Tiket Anak Rp. 12.000,- usia 3 - 14 tahun	Tiket Dewasa Rp. 20.000,- usia 15 tahun keatas
2	PLANETARIUM Film Astronomi (durasi 30 menit) (Langit malam kota Jogjakarta, rasi bintang, hujan meteor, dll)	Tiket Anak / Dewasa Rp. 22.000,- per orang usia 3 - ke atas	
3	BAHARI Menakui Perahu Karet max 100 kg	Tiket Anak / Dewasa Rp. 6.000,- per orang 1 tiket / orang	
4	BATIK Membuat dengan media kain	Tiket Anak / Dewasa Rp. 18.000,- per kain	
5	KREASI GERABAH Kreasi dengan media tanah liat	Tiket Anak / Dewasa Rp. 19.000,- per tanah liat	
6	LUKIS GERABAH Berkreasi dengan media gerabah	Tiket Anak / Dewasa Rp. 15.000,- per gerabah	
7	LUKIS KAOS Berkreasi dengan media kaos	Tiket Anak / Dewasa Rp. 45.000,- per kaos	
8	PALUD BARAT Perpustakaan anak, lego, puzzle, transportasi (waktu bermain hanya 15 menit)	ANAK Rp. 3.000,-	USIA 3 - 7 tahun (max TK B)
9	PALUD TIMUR Pohon, alat musik, mewarnai, gerak market hewan, kereta api (waktu bermain hanya 15 menit)	Rp. 3.000,-	3 - 7 tahun (max TK B)
10	LALU LINTAS Menakui Mobil (waktu bermain hanya 15 menit)	Rp. 12.000,-	3 - 7 tahun (max TK B)

Gambar 3.8. Informasi Harga dan Wahana di Taman Pintar

Saat menelusuri zona demi zona, penulis tidak menemukan adanya *orientational sign* selama berada di dalam Gedung Oval. Padahal Gedung Oval dan Kotak adalah dua bangunan yang menjadi satu, yang terdiri dari tiga lantai. Oleh karena itu, tempat ini adalah zona yang mempunyai kompleksitas yang tinggi dibanding zona yang lainnya. Selain itu, ada

directional sign dipasang *eye-level*. Sehingga *signage* terhalang dengan pengunjung saat sedang ramai.

Lalu penulis melakukan observasi kedua pada tanggal 10 Januari 2020. Masih dengan tujuan yang sama, observasi yang dilakukan untuk memperhatikan jenis-jenis *signage* apa saja yang terpasang di area Gedung Oval dan Kotak. Observasi ini dilakukan dengan memprioritaskan mulai dari area Akuarium Raksasa hingga Lantai dua Gedung Kotak. Setelah memasuki lokasi dan berjalan menyusuri *dome area*, penulis akhirnya menemukan *orientational sign* yang dipasang *wall-plaque* dengan tingkat pemasangan *eye level*. *Signage* tersebut berupa berisi tentang informasi mengenai jalur evakuasi dan jalur pengunjung. Namun, keberadaanya kurang menonjol dan lokasi pemasangannya minim cahaya, sehingga saat pertama kali melakukan observasi, penulis tidak menyadari keberadaan *signage* tersebut.



Gambar 3.9. *Orientational sign* Gedung Oval

Dikarenakan pada saat hari pertama melakukan observasi, penulis tidak menyadari adanya *signage* tersebut, penulis memutuskan untuk melakukan pengamatan lebih lanjut terhadap *orientation sign* di *Dome Area* tersebut. Tujuan penulis melakukan pengamatan lebih lanjut terhadap *signage* tersebut adalah untuk memverifikasi masalah apakah keberadaan *signage* tersebut tidak disadari oleh pengunjung dan mengakibatkan menjadi kurang efektif dari segi fungsinya. Lalu, Ketika berada di tempat *orientational sign* terpasang, penulis memperhatikan pengunjung-pengunjung yang lewat disekitarnya selama kurang lebih 55 menit, untuk mengamati apakah *signage* tersebut diperhatikan oleh pengunjung yang datang atau tidak.

Berdasarkan pengamatan penulis, dari sekian banyaknya pengunjung yang lalu lalang disekitar *Dome Area*, hanya sebanyak 3 orang yang berhenti di depannya untuk membaca informasi tersebut dan 1 orang memfoto *signage* itu. Kebanyakan pengunjung tetap berjalan menaiki tangga di *dome area* tanpa menghiraukan keberadaan *signage* itu.

Setelah menemukan dan melakukan pengamatan lebih lanjut terhadap *orientation sign* pertama di dalam Gedung Oval, penulis hendak mencari lokasi penyebaran *orientation sign* yang ada. Dengan harapan ada *orientation sign* lain yang dapat dijadikan acuan oleh pengunjung dalam mengakses Taman Pintar. Namun setelah menjelajahi dengan teliti area Gedung Oval dan Kotak, penulis hanya menemukan satu *orientation sign* yang berada di area Gedung Kotak. Sama seperti *orientation sign* pertama,

signage ini juga diletakan ditempat yang tidak banyak orang akan melihatnya. Oleh karena itu, tidak banyak orang yang menyadari keberadaan *signage* ini.



Gambar 3.10. *Orientalional Sign* Gedung Kotak Lantai Dua, Zona Listrik

Lalu penulis melanjutkan observasi. Saat memasuki lantai kedua di Gedung Kotak, sebelum masuk zona memorabilia, penulis memahami dan menganalisis *signage* yang ada di sekitarnya. Penulis menemukan *directional sign* berupa jalur pengunjung yang menunjukkan ke arah kiri, yang diletakan *eye level*, berada dalam *decision point*. Namun, setelah diamati lebih jauh, terpasang pula *sign* jalur evakuasi menunjukkan kearah belakang penulis. Dapat disimpulkan bahwa jalur evakuasi berlawanan

dengan jalur pengunjung. Selain itu, di depan *visitor route* pada *directional sign* terdapat zona memorabilia dan toilet.



Gambar 3.11. Keadaan *Signage* di Sekitar Zona Memorabilia

Dari hasil observasi yang dilakukan, *signage* yang ada di dalam gedung ini masih tidak ada kesatuan desain dengan desain yang lainnya. Serta masih ada *signage* ditempatkan di lokasi ataupun dipasang pada tingkat ketinggian yang kurang tepat. Sehingga membuat keberadaannya tidak diketahui oleh pengunjung. Pada saat penulis menganalisis keadaan *signage* disekitar memorabilia, ada pengunjung yang menanyakan keberadaan toilet kepada satpam yang kebetulan melewati lokasi tersebut. Lalu petugas *security* memberitahukan pengunjung, bahwa didepan zona memorabilia ada toilet.



Gambar 3.12. Keadaan *Directional Signage*

Pada hari ketiga, pada tanggal 12 Januari 2020, tepatnya hari minggu, penulis melakukan observasi yang ketiga untuk melanjutkan observasi mengenai keberadaan *signage* khususnya di area Lantai tiga. Hari itu, pengunjung cukup ramai. Namun tidak seramai hari-hari kerja (*weekday*). Pengunjung Taman Pintar pada hari itu didominasi oleh keluarga dan rata-rata mempunyai anak usia sekolah dasar hingga sekolah menengah atas.

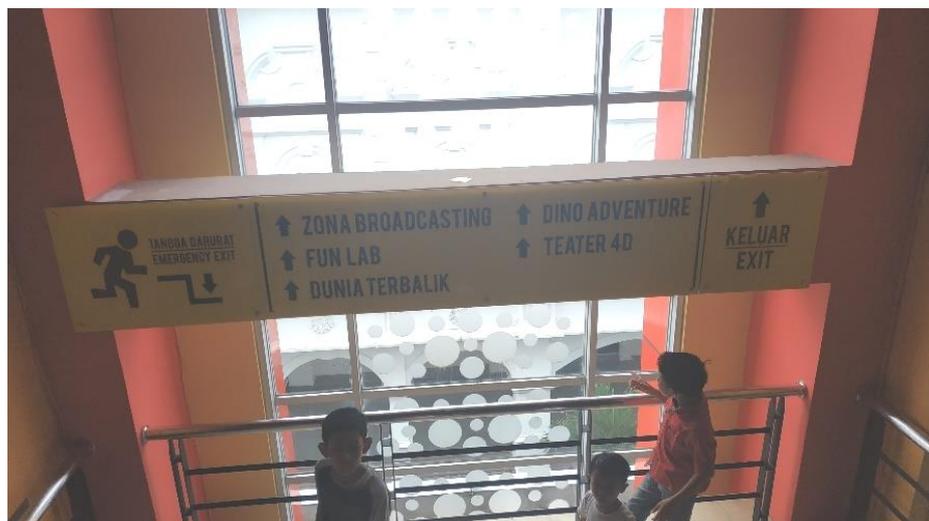
Untuk menuju lantai tiga, pengunjung harus melewati sebuah tangga. Di pertengahan tangga terdapat *directional sign* yang terpasang *flat wall-mounted*, yang menunjukkan bahwa pintu keluar berada diatas lantai tiga. Namun, ketika berada di lantai tiga dan selesai menikmati

wahana di lantai tiga, tidak ada pengulangan *sign* pintu keluar berada dilantai tiga. Sehingga terkadang ada beberapa pengunjung yang kembali ke *gate* masuk untuk keluar dari Gedung Oval dan Kotak.

KLUSTERISASI ZONA LANTAI 3



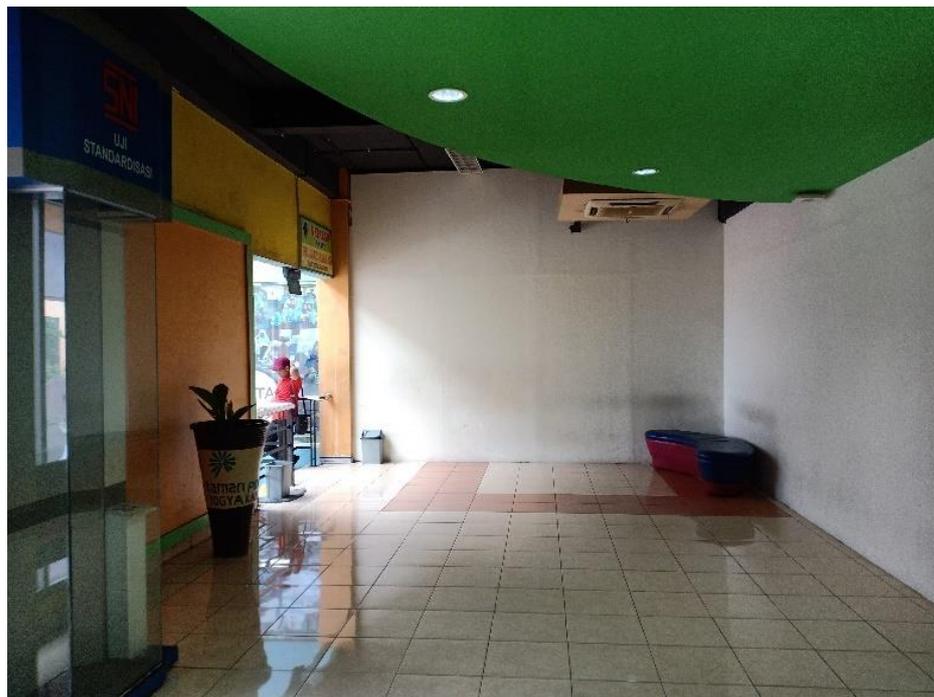
Gambar 3.13. Denah *Existing signage* Gedung Kotak Lantai 3



Gambar 3.14. *Directional Sign* Berada di Tangga Menuju Lantai Tiga



Gambar 3.15. Suasana Lingkungan di Lantai Tiga



Gambar 3.16. Jalan Menuju Pintu Keluar

Lalu penulis melakukan observasi terakhir, pada hari Selasa, tanggal 14 Januari 2020, penulis kembali datang untuk melanjutkan

observasi dan mempelajari lebih jauh *signage* yang ada serta mencatat data secara keseluruhan mengenai jenis *signage*. Berdasarkan observasi yang dilakukan, penulis menyimpulkan bahwa Taman Pintar sudah memiliki *signage*. Akan tetapi penyebarannya masih sangat minim. Di luar Gedung Oval dan Kotak, hanya terdapat dua *directional sign*. Tidak tersedianya *orientation sign* yang dapat digunakan untuk mengorientasi lokasi keberadaan pengunjung. Beberapa *signage* diletakan kurang tepat, terutama untuk *directional sign* yang diletakan tidak pada *decision point*.

Signage yang ada juga masih belum memiliki kesatuan dengan *signage* yang lainnya. Dari segi material, ada *signage* yang di *print* menggunakan kertas lalu ditempetl ke triplek, bahan kain flexi, bahkan kertas albatross berukuran besar. Jadi belum ada kesatuan material yang dapat ditunjukkan. Selain itu, grafis yang digunakan juga berbeda-beda. Menurut Gibson (2009), kesatuan *signage* adalah hal yang sangat penting untuk membentuk citra dari sebuah tempat (hlm. 69).

3.1.1.3. *Playground*

Area *playground* meliputi wahana dinding berdendang, zona lalu lintas, pipa bercerita, zona air menari, koridor air, terowongan pohon, Gedung PAUD Timur dan Barat, Planetarium, dan forum batu. Pada area ini semua pengunjung bebas untuk bermain, tanpa dipungut biaya. Pengunjung biasanya didominasi dengan anak usia taman kanak-kanak hingga sekolah dasar. Masing-masing wahana sudah memiliki *identification sign*. Bentuk *signage lollipop mounted* dengan zona ketinggian pada *eyelevel*. Akan tetapi

penempatannya diletakan ditengah-tengah alat peraga, sehingga menghalangi peraga.



Gambar 3.17. *Signage* Area Dinding Berdendang
(sumber: <https://tamanpintar.co.id/dinding-berdendang>)



Gambar 3.18. *Signage* di Depan Planetarium

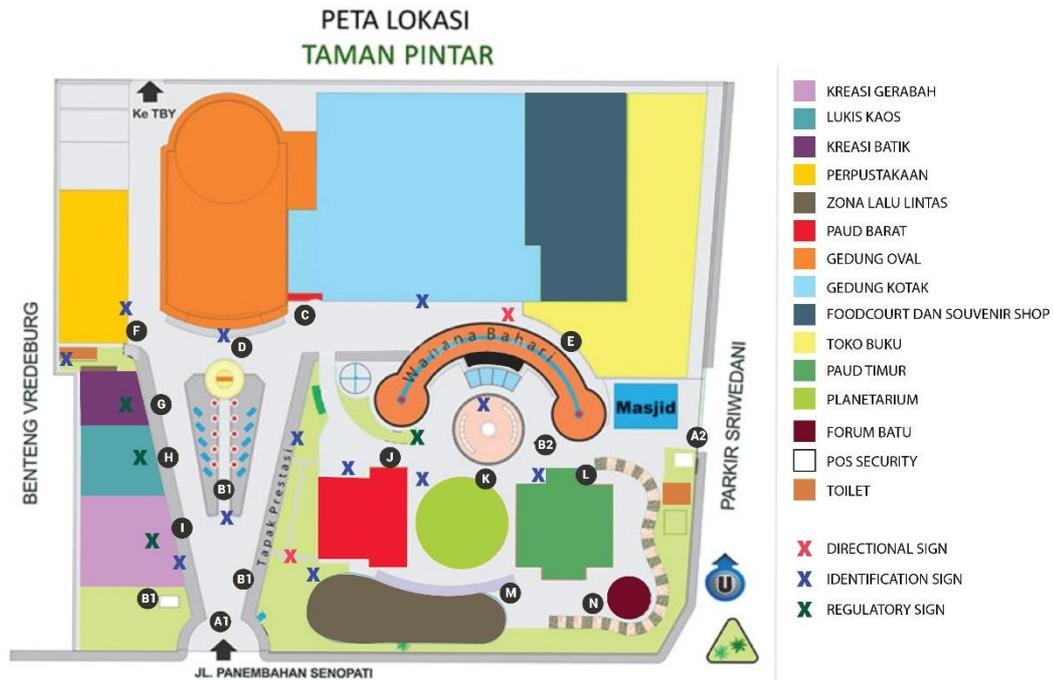
3.1.1.4. Kampung Kerajinan

Salah satu tempat favorit para pengunjung adalah Kampung Kerajinan. Disini para pengunjung dapat berkreasi dengan membuat batik dan lukis gerabah. Ketika memasuki area ini, pengunjung biasanya akan memasuki area batik terlebih dahulu, lalu memasuki lukis gerabah, dan lukis kaos. Di area ini hanya terdapat *regulatory signage* pada setiap area yang bersangkutan. Menurut penulis area ini memiliki gaya desain yang berbeda dengan area Taman Pintar yang *hi-tech*. Kampung Kerajinan mempunyai *style* yang lebih *rustic* karena ingin menyampaikan kesan budaya.



Gambar 3.19. Tampak Depan Kampung Kerajinan
(sumber: <https://tamanpintar.co.id/kampung-kerajinan>)

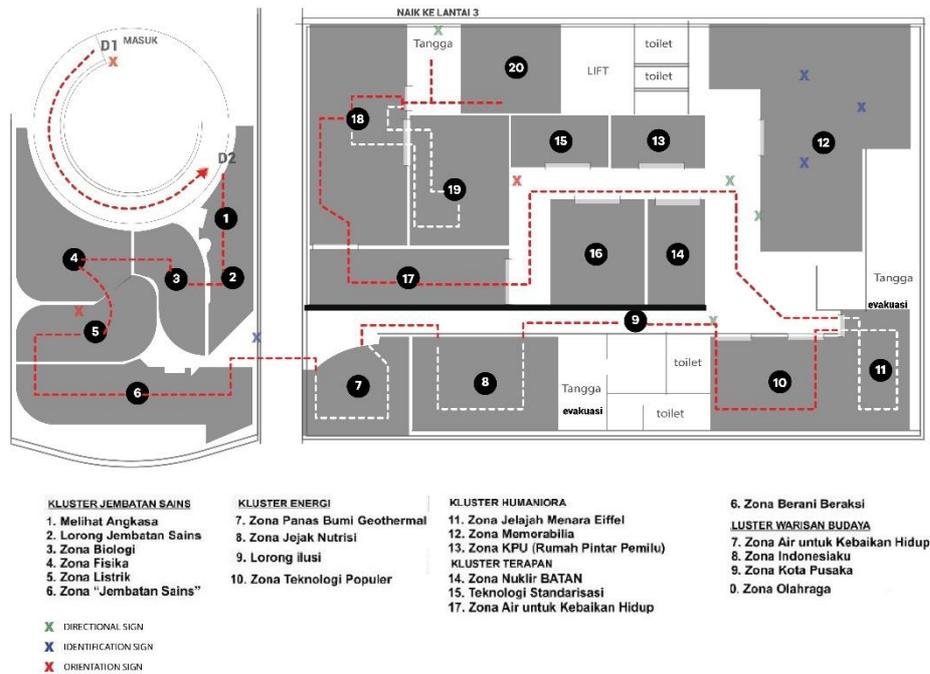
3.1.2. Studi Alur



Gambar 3.20. Studi Alur Jalur Masuk dari Gerbang Masuk

- A. Titik A1 merupakan jalur masuk utama (Gerbang Utama) jika pengunjung menggunakan kendaraan umum ataupun dari arah Malioboro. Sedangkan titik A2 merupakan jalur masuk timur, di dekat area Parkir Sriwedani untuk pengunjung yang membawa kendaraan pribadi.
- B. Titik B1 di sebelah kiri merupakan pos *security*. Biasanya pengunjung akan bertanya terlebih dahulu dimana letak loket tiket. Namun ada juga pengunjung yang berjalan langsung ke arah loket melalui titik B1 di sebelah kanan. Sedangkan untuk pengunjung yang masuk dari titik A2, biasanya akan langsung menuju titik B2 yaitu jalur di depan wahana Air Menari.
- C. Penulis lalu melanjutkan perjalanan dari titik B menuju titik C yang merupakan loket tiket.

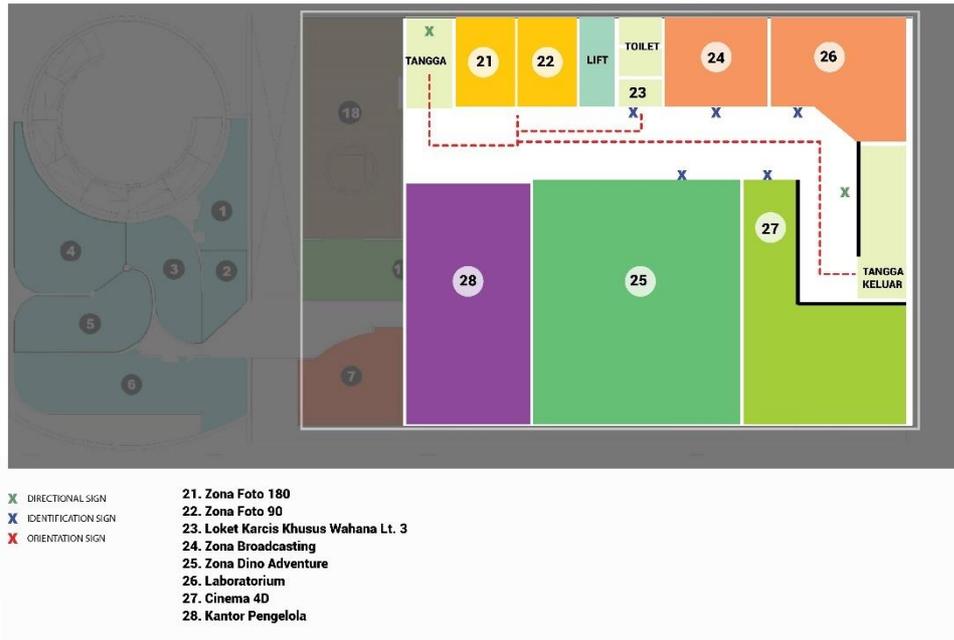
- D. Setelah membeli tiket, penulis langsung memasuki area Gedung Oval pada titik D. Titik D adalah satu-satunya jalur untuk dapat memasuki area Gedung Oval dan Kotak. Setelah itu penulis mengikuti alur didalam wahana Gedung Oval dan Kotak yang akan dibahas lebih lanjut di studi alur di dalam Gedung Oval dan Kotak.
- E. Setelah mengikuti jalur alat peraga di dalam Gedung Oval dan Kotak, penulis keluar pada titik E tepatnya di area *food court*.
- F. Sebelum mengeksplorasi wahana keseluruhan, penulis hendak pergi ke toilet pada titik F.
- G. Lalu penulis melanjutkan perjalanan menuju titik G, yang merupakan tempat membuat kerajinan. Titik G, H, dan I adalah area Kampung Kerajinan. Pada tempat ini biasanya pengunjung target primer akan beristirahat sebentar untuk melanjutkan wisata ke tempat berikutnya.
- H. Setelah itu, pengunjung yang sebelumnya sudah membeli tiket untuk PAUD Barat, Planetarium, dan PAUD Timur biasanya setelah keluar dari titik F akan menuju titik J, K, dan L.
- I. Setelah mengeksplorasi Taman Pintar Yogyakarta, penulis pulang menuju titik A2, yakni dengan berjalan ke arah timur dari PAUD Timur.



Gambar 3.21. Studi Alur Gedung Oval dan Kotak

Pada studi alur sebelumnya, pengunjung memasuki Gedung Oval dan Kotak pada titik D. Gambar diatas merupakan denah Gedung Oval dan Kotak setelah memasuki titik D. Pada denah ini, seluruh pengunjung diarahkan pada ruang-ruang bersekat yang menjadi ruang simpan alat peraga. Nomor yang disusun pada denah merupakan urutan yang harus dilalui pengunjung saat berada di dalam Gedung Oval dan Kotak. Untuk gambar 3.8. titik terakhir berada pada titik 20. Selanjutnya pengunjung melanjutkan perjalanan ke lantai 3, sebagai zona akhir pada gedung.

KLUSTERISASI ZONA LANTAI 3



Gambar 3.22. Studi Alur Gedung Kotak Lantai 3

Setelah menaiki tangga, pengunjung melanjutkan perjalanan akhir di area Gedung Kotak lantai 3. Semua pengunjung diperbolehkan untuk ber swafoto pada titik 21 dan 22. Namun, pada area lantai 3, pengunjung yang mau menikmati wahana, wajib membeli tiket pada titik 23. Loket pembelian tiket di lantai 3 ini dikhususkan untuk tiket titik 24, 25, 26, dan 27. Setelah puas berwisata di lantai 3 Gedung Kotak, pengunjung wajib berjalan kearah ujung (timur) untuk menuju tangga pintu keluar.

3.1.3. Wawancara

Yusuf (2014) menyatakan wawancara adalah suatu proses pengumpulan data melalui percakapan yang dilakukan oleh peneliti dan narasumber dengan bertatap muka secara langsung (hlm. 373). Untuk memvalidasi dan menambahkan data-data observasi yang penulis dapatkan dilapangan, penulis melakukan wawancara dengan

pihak pengelola Taman Pintar Yogyakarta, *staff*, dan beberapa pengunjung. Kemudian hasil wawancara disimpulkan secara objektif dengan menyocokkan kebenaran data observasi yang dilakukan oleh penulis di lapangan. Wawancara dilakukan secara terstruktur, dengan mendata daftar pertanyaan terlebih dahulu. Berikut ini adalah hasil wawancara terhadap beberapa narasumber.

3.1.3.1. Wawancara dengan Pengelola Taman Pintar Yogyakarta

Wawancara dilakukan pada tanggal 10 Januari 2020, pukul 09.00 di Kantor *staff* Taman Pintar, tepatnya di lantai tiga Gedung Oval dan Kotak. Penulis melakukan wawancara dengan Ibu Mila dan Mbak Puput, selaku Kepala Divisi Humas Taman Pintar Yogyakarta. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui sejarah, luas wilayah, pembagian zona, dan pertimbangan saat melakukan perancangan *signage* di Taman Pintar. Saat melakukan wawancara, penulis menggunakan metode wawancara terencana namun tak terstruktur. Sebelum melakukan wawancara, penulis mengirimkan daftar pertanyaan kepada narasumber, untuk dipelajari lebih dulu, terkait *signage*. Lalu ketika melakukan wawancara dilakukan, penulis menambahkan beberapa pertanyaan sesuai dengan kebutuhan data.

Ibu Mila menjelaskan bahwa, Taman Pintar Yogyakarta memiliki luas 1,2 hektar, terbagi atas sembilan zona, dengan Gedung Oval dan Kotak sebagai zona utamanya. Setiap harinya Taman Pintar bisa menampung hingga 3000 pengunjung. Dalam memenuhi kepuasan memperoleh informasi dan membuat pengunjung merasa nyaman berada di area Taman Pintar, pihak pengelola selalu menerima masukan apapun

dari para pengunjung. Pihak pengelola selalu mengembangkan masukan dari para pengunjung, mengingat statistik pengunjung yang terus meningkat, munculnya wahana baru, serta keluhan-keluhan pengunjung tentang kurangnya penunjuk arah yang memadai. Hal ini dikarenakan belum ada *guideline* yang mengikat dan menjadi acuan untuk membuat penunjuk arah.

Penulis menanyakan mengapa pengunjung tidak lagi diberikan selebaran informasi kepada Ibu Mila dan Mbak Puput. Rupanya keputusan untuk tidak mencetak selebaran informasi masih menjadi pertimbangan pihak pengelola. Keputusan tersebut pada dasarnya dilakukan untuk menerapkan *paperless*, maka dari itu tidak ada lagi brosur untuk pengunjung. Namun, masih banyak pengunjung yang mencari selebaran berupa informasi tersebut. Apabila pengunjung menginginkan brosur, pengunjung dapat menghubungi pusat informasi. Biasanya pengunjung yang memerlukan selebaran tersebut dari kalangan keluarga.

Ibu Mila berkata bahwa, *Directional sign* yang terpasang di luar area Taman Pintar hanya ada di dua titik, yaitu di depan *food court* dan di dekat zona lalu lintas. Belum ada *orientational sign* yang terpasang diluar Gedung Oval dan Kotak, meskipun pihak pengelolah sudah memiliki desain peta keseluruhan. Di dalam Gedung Oval dan Kotak juga hanya terdapat dua *orientational sign* yang terpasang, yaitu di *dome area* dan zona listrik.

Masalah yang sering dihadapi di lokasi Gedung Oval dan Kotak adalah banyak pengunjung yang tidak memperhatikan keberadaan pintu keluar. Sehingga banyak pengunjung yang kembali turun ke lantai dasar menuju *gate* masuk. Padahal pintu keluar berada di lantai tiga, dengan akses menggunakan tangga. Hal ini kerap membuat pengunjung menjadi tidak nyaman berada di Taman Pintar, sehingga membuat beberapa pengunjung memaksa keluar melalui *gate* masuk Gedung Oval dan Kotak. Selain itu, para pengunjung meminta selebaran dicetak kembali dan diletakan disuatu tempat, agar pengunjung dapat mengambil, dan mengakses Taman Pintar dengan nyaman.

Dari permasalahan yang dijelaskan oleh Ibu Mila dan Mbak Puput, sebenarnya Taman Pintar Yogyakarta sudah memiliki tim desain untuk membuat desain maupun *signage* yang ada. Akan tetapi belum ada regulasi atau *guideline* yang pasti untuk mengatur warna, bentuk, dan kesatuan antar *signage* di Taman Pintar. Maka dari itu, ada *signage* yang dibuat menggunakan maskot Taman Pintar, si Tepi, tetapi ada juga *signage* yang dibuat hanya berupa tipografi saja. Selain itu, peletakan *signage* juga ditempatkan hanya sesuai kebutuhan saja dan tidak mempertimbangkan ketinggian pemasangan dan jarak pandang keterbacaan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Mila dan Mbak Puput, penulis dapat menyimpulkan bahwa ketidakadaanya *guideline* atau regulasi yang pasti membuat kurangnya keefekifan fungsi *signage* di Taman Pintar Yogyakarta.



Gambar 3.23. Wawancara dengan Humas Taman Pintar

3.1.3.1. Wawancara dengan Petugas Keamanan Taman Pintar

Setelah melakukan wawancara dengan Kepala Humas Taman Pintar, penulis melanjutkan wawancara dengan Bapak Sumaryoto, selaku petugas keamanan yang sedang bertugas di Taman Pintar Yogyakarta. Wawancara dilakukan pada tanggal 10 Januari 2020, pukul 10.00, di depan *gate* masuk Gedung Oval dan Kotak. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui apa saja yang biasanya sering ditanyakan pengunjung saat berada di area Taman Pintar. Mengingat, salah satu cara jika mengalami kesulitan disuatu lokasi, pengunjung akan mencari petugas keamanan ataupun pemandu yang sedang bertugas.



Gambar 3.24. Wawancara dengan Petugas Keamanan

Bapak Sumaryoto menjelaskan bahwa Taman Pintar buka pada pukul 08.00-16.15, dan pembelian tiket terakhir adalah pukul 15.00. Setiap harinya banyak pengunjung yang mengunjungi pusat informasi untuk mencari brosur ataupun selebaran. Banyak juga pengunjung yang bertanya dimana letak wahana-wahana yang ingin dituju di sekitar area Taman Pintar, di mana lokasi toilet, dan *food court* ketika berada diluar area Gedung Oval dan Kotak. Selain itu, jika sedang mendapatkan giliran untuk mengawas bagian gerbang utama, pertanyaan yang paling sering ditanyakan pengunjung adalah, di mana lokasi parkir untuk kendaraan pribadi. Bapak Sumaryoto menegaskan bahwa, Taman Pintar tidak memiliki lahan parkir pribadi, sehingga pengunjung harus memarkir kendaraannya di area parkir Sriwedani, di dekat pintu timur.

Bapak Sumaryoto juga berkata bahwa masalah yang terkadang terjadi adalah ada beberapa pengunjung yang memaksa ingin keluar di pintu

masuk Gedung Oval dan Kotak. Ada juga pengunjung yang kecewa harus kembali ke lantai tiga untuk keluar dari bangunan. Menurut Bapak Sumaryoto, perlu dilakukan pembuatan desain penunjuk arah yang lebih relevan agar efektif digunakan oleh pengunjung.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis dengan Bapak Sumaryoto, penulis menyimpulkan bahwa meskipun area Taman Pintar dilengkapi dengan *signage*, nyatanya masih banyak pengunjung yang kesulitan mengakses Taman Pintar Yogyakarta dan memilih untuk ke pusat informasi atau bertanya kepada petugas keamanan.

3.1.3.2. Wawancara dengan Pengunjung Taman Pintar Yogyakarta

Agar data yang didapatkan lebih akurat, penulis juga mewawancarai beberapa pengunjung yang sedang berada di Taman Pintar Yogyakarta. Tujuan melakukan wawancara terhadap pengunjung adalah mendapatkan data mengenai perilaku dan memverifikasi kebenarannya.

1. Wawancara dengan Peserta *Study Tour*

Wawancara dilakukan pada tanggal 11 Januari 2020, di zona Jembatan Sains, Gedung Oval dan Kotak Lantai 2. Wawancara dilakukan dengan Asyifa, Fani, dan Tamina, peserta *study tour* dari jenjang SMP. Ketiganya pernah mengunjungi Taman Pintar pada tahun 2016. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana perilaku pengunjung saat mengorientasi, bernavigasi, ataupun saat merasa kesulitan mencari lokasi yang dituju.

Asyifa, Fani, dan Tamina menjelaskan bahwa Taman Pintar cukup banyak berubah dari sejak terakhir mereka kunjungi pada tahun 2018. Banyak zona dan wahana baru yang berdiri. Mereka berkata bahwa mereka kesulitan untuk mencari toilet saat berada di lantai dua. Apalagi teralalu banyak zona dan kompleksitas alat peraga, membuat kesulitan mengidentifikasi lokasi yang dituju, terutama toilet. Sehingga ketika mengalami kesulitan dalam mencari toilet, biasanya mereka menunggu hingga keluar dari Gedung Oval dan Kotak terlebih dahulu untuk pergi ke toilet, jika tidak menemukan pemandu ataupun petugas keamanan di lokasi.

Melalui wawancara ini, penulis menyimpulkan bahwa perubahan beberapa zona di Taman Pintar seharusnya bersamaan dengan pembaharuan *signage*. Tingkat keingintahuan pengunjung akan lokasi yang ingin dituju membuat pengunjung memutuskan bertanya pada pemandu yang bertugas di lokasi, padahal sudah ada *identification sign* toilet sebelum memasuki jembatan sains.



Gambar 3.25. Wawancara dengan Peserta *Study Tour*

2. Wawancara dengan Ibu Diah, Pengunjung

Pada hari yang sama, penulis melakukan wawancara dengan salah satu pengunjung lainnya. Penulis mewawancarai Ibu Diah, ini adalah kali pertama Ibu Diah mengunjungi Kota Yogyakarta dan Taman Pintar. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data seputar perilaku pengunjung dan kesulitan apa yang dirasakan ketika memasuki Taman Pintar.

Ibu Diah berasal dari Kabupaten Batang, dan membawa kendaraan pribadi untuk sampai di Taman Pintar. Beliau pergi bersama suami dan kedua anaknya yang duduk di Sekolah Dasar. Saat memutuskan untuk berwisata di Taman Pintar, Ibu Diah mengaku sangat kesulitan untuk mencari parkir, beliau memutar area Taman Pintar sebanyak dua kali, sebelum memutuskan untuk memarkir kendaraannya di parkir Malioboro Mall. Kemudian melanjutkan berjalan kaki untuk sampai di Taman Pintar.

Setelah sampai di Taman Pintar, beliau dan keluarganya memutuskan untuk membeli tiket dan memasuki wahana Gedung Oval dan Kotak. Beliau berkata bahwa cukup sulit mengakses Taman Pintar, karena tidak ada penjelasan mengenai ruangan-ruangan, terkadang beliau merasa bingung berada di suatu zona. Seperti saat berada dibagian zona fisika dan biologi, beliau merasa kesulitan mencari arah yang benar untuk kembali ke jalur pengunjung. Karena pada saat itu banyak sekali anak sekolah yang sedang melakukan *study tour*. Saat

merasa kesulitan, beliau memutuskan untuk selalu bertanya terkait jalan yang harus diambil oleh pengunjung untuk menemukan pintu keluar. Selain itu, setelah keluar dari Gedung Oval dan Kotak, beliau tidak mengetahui di mana lokasi PAUD dan Lokasi Wisata Bahari, sehingga beliau harus mengunjungi pusat informasi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa keberadaan *signage* kurang menonjol dari alat peraga yang lainnya. Sehingga tidak memenuhi fungsinya sebagai pemberi informasi terkait lingkungan disekitarnya. Calori (2015) mengatakan bahwa warna memiliki fungsi yang krusial dalam proses pembuatan *signage*. Warna seharusnya berfungsi sebagai pembeda antara *signage* dengan lingkungannya, pesan yang terkandung dalam sebuah *signage*, ataupun untuk memperkuat informasi (hlm.157).

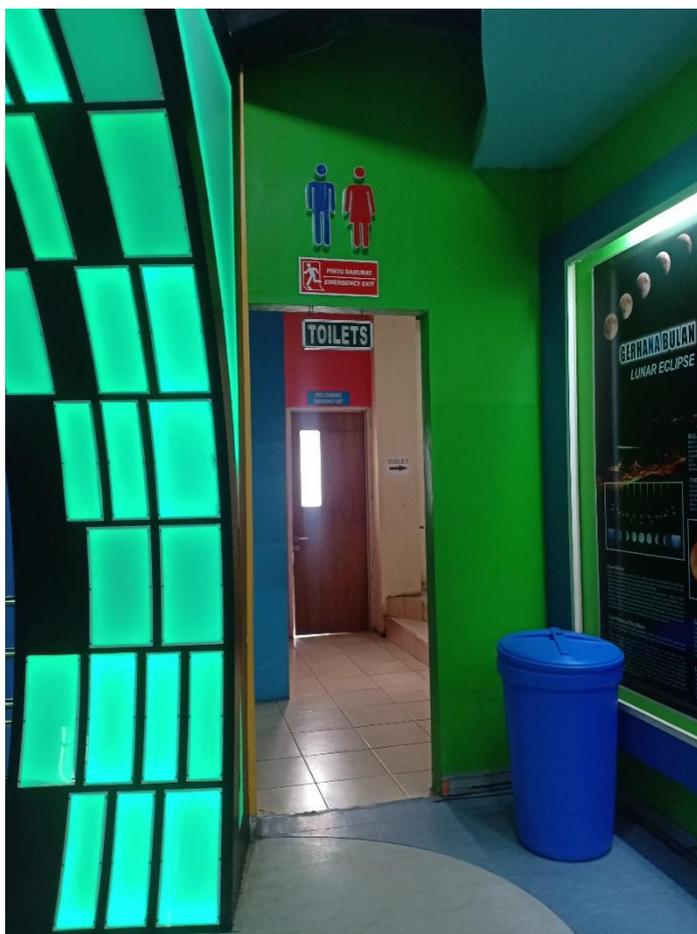


Gambar 3.26. Wawancara dengan Ibu Diah, Pengunjung

3. Wawancara dengan Ibu Darminto, Pengunjung

Penulis melakukan wawancara di rumah pengunjung yang pernah mengunjungi Taman Pintar Yogyakarta, pada bulan Februari 2020. Wawancara dilakukan pada tanggal 13 Maret 2020, di kediaman narasumber. Beliau mengunjungi Taman Pintar pada *weekday* bersama dengan anak dan seorang cucunya. Beliau berkata bahwa ini adalah kali pertama mengunjungi Taman Pintar. Pada saat mengunjungi Taman Pintar, suasana saat itu sangat ramai dengan para peserta *study tour* sekolah. Ibu Darminto sekeluarga memutuskan untuk menunggu sebentar, agar dapat memasuki Gedung Oval dan Kotak dengan menunggu di *Playground*.

Ketika melihat kumpulan peserta *study tour* keluar dari Gedung Kotak, Anak Ibu Darminto membeli tiket untuk memasuki Gedung Oval dan Kotak. Setelah menelusuri jalan, cucu beliau ingin menuju ke toilet. Tapi beliau sekeluarga tidak tahu di mana toilet berada saat berada di dalam Gedung Oval dan tidak melihat ada pemandu yang bertugas di dalam wahana. Sejatinya Taman Pintar Yogyakarta telah menyediakan toilet di area Gedung Oval dan Gedung Kotak. Area toilet juga sudah ada di dalam *orientation sign* yang berada di *dome area*.



Gambar 3.27. Toilet di Gedung Oval, Setelah Dome Area

Selain itu, beliau mengatakan bahwa dikarenakan penzonaan yang terlalu banyak dan bertumpuk, membuat beliau sekeluarga menjadi bingung untuk melanjutkan ke zona-zona berikutnya. Beliau juga merasa kecewa karena tidak ada penunjuk arah baik *signage* maupun selebaran *site map* yang dapat digunakan untuk membantu mengorientasi lokasinya. Beliau berharap Taman Pintar dapat mengedepankan kenyamanan pengunjung saat mengakses Taman Pintar, terutama untuk pengunjung-pengunjung yang membawa keluarga sendiri.

Melalui wawancara ini, penulis menyimpulkan bahwa *signage* harusnya dapat meningkatkan keefektifan pengunjung saat mengakses lokasi. *Signage* harus dapat membuat pengunjung merasa nyaman berada di wilayahnya.



Gambar 3.28. Wawancara dengan Ibu Darminto, Pengunjung

3.1.4. Kuesioner

Dalam rangka mendukung hasil penelitian yang dilakukan penulis terhadap keefektifan *signage* yang berada di Taman Pintar, penulis menggunakan kuesioner sebagai salah satu cara dalam pengumpulan data secara kuantitatif. Kuesioner dilakukan penulis dengan menyebarkan kuesioner melalui *google form* kepada orang-orang yang berdomisili di Jogja dan secara khusus pernah mengunjungi Taman Pintar Yogyakarta. Penyebaran kuesioner dilakukan pada tanggal 02-08 Februari

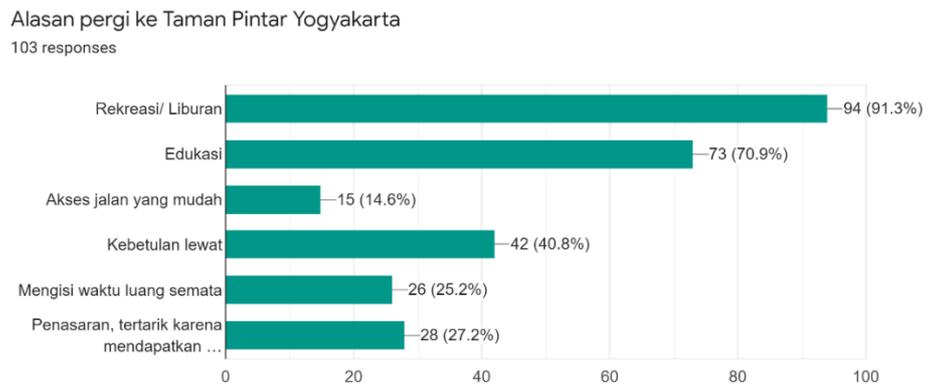
2020. Tujuan penyebaran kuesioner ini adalah untuk mendapatkan data mengenai pendapat masyarakat tentang perilaku dan seberapa efektif *signage* yang ada. Jumlah sample yang akan diambil untuk memenuhi kebutuhan data ini menggunakan rumus Slovin dengan *margin error* sebesar 10%. Berikut ini adalah perhitungan sample untuk kuesioner menggunakan rumus Slovin.

$$S = \frac{1}{1 + n \cdot e^2} = \frac{3000}{\left(1 + \left(3000 * \left(\frac{10}{100}\right)^2\right)\right)} = 96.7 \text{ sampel}$$

Berdasarkan perhitungan rumus Slovin, maka sampel yang dibutuhkan penulis adalah sebanyak 97 orang. Namun selama rentang waktu dari tanggal 02-08 Februari 2020, penulis berhasil mengumpulkan sebanyak 110 responden. Sebelum memasuki pertanyaan terkait kepuasan pengunjung dan keefektifan keberadaan *signage* di Taman Pintar, penulis mengerucutkan responden bagi yang pernah atau tidak pernah berkunjung. Responden yang pernah mengunjungi Taman Pintar akan diteruskan ke halaman pertanyaan berikutnya, sedangkan responden yang tidak pernah mengunjungi langsung dialihkan ke halaman *submit form*. Dari hasil pengerucutan responden ini, penulis mendapatkan 103 orang dari 110 responden yang pernah mengunjungi Taman Pintar.

3.1.4.1. Hasil Kuesioner

Untuk mengetahui alasan ketertarikan pengunjung terhadap Taman Pintar Yogyakarta, penulis menanyakan apa tujuan pengunjung mendatangi Taman Pintar. Pada pertanyaan ini responden bisa memilih lebih dari satu jawaban yang paling mendukung minatnya.



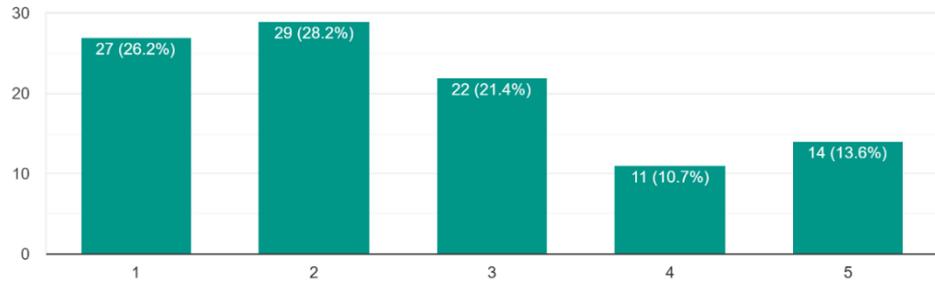
Gambar 3.29. Grafik Tujuan Pengunjung Mengunjungi Taman Pintar

Berdasarkan hasil kuesioner yang didapatkan, persentase “rekreasi/liburan” adalah tujuan tertinggi, mencapai angka 91,3%. Lalu disusul dengan persentase “edukasi” sebanyak 70,9%. Maka dapat disimpulkan bahwa tujuan pengunjung berkunjung ke Taman Pintar Yogyakarta adalah untuk berekreasi sekaligus untuk kepentingan edukasi, mengingat Taman Pintar Yogyakarta memiliki ribuan koleksi alat peraga sains serta wahana-wahana yang berhubungan dengan budaya dan ilmu pengetahuan alam dan pengetahuan umum.

Data statistik jurnal kepariwisataan Kota Yogyakarta tahun 2018 memaparkan bahwa, Taman Pintar Yogyakarta selalu mengalami peningkatan pengunjung setiap tahunnya. Apalagi Taman Pintar selalu menjadi destinasi wisata yang paling sering dikunjungi oleh rombongan *study tour* dari berbagai sekolah dari dalam Kota Yogyakarta maupun dari luar provinsi. Penulis menanyakan apakah responden merasa aman dan nyaman saat berada di area Taman Pintar Yogyakarta.

Apakah anda merasa aman dan nyaman dengan adanya penunjuk arah dan media informasi yang ada ?

103 responses

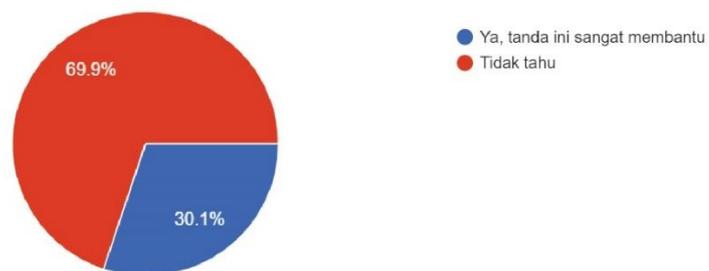


Gambar 3.30. Grafik merasa aman dan nyaman saat berada di lokasi

Berdasarkan grafik yang ditunjukkan pada gambar 3.19. dapat diketahui bahwa 27 orang merasa sangat tidak nyaman, 29 orang merasa cukup nyaman, dan 22 orang menjawab ragu-ragu. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya tentang nyaman atau tidaknya saat berada di Taman Pintar Yogyakarta, lalu penulis menanyakan tentang apakah responden mengetahui keberadaan sistem penunjuk arah (*signage*) di Taman Pintar.

Apakah anda menyadari keberadaan penunjuk arah seperti ini saat berada di kawasan Taman Pintar Yogyakarta?

103 responses



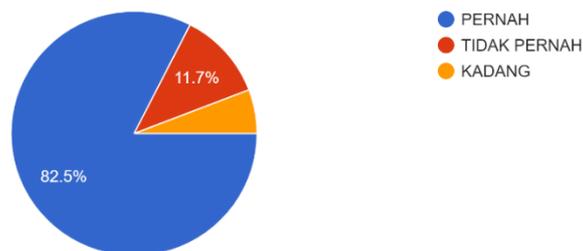
Gambar 3.31. Grafik kesadaran akan keberadaan *signage*

Hasil jawaban responden sebanyak 69,9% atau 73 orang tidak menyadari keberadaan *signage* disekitar mereka. Sedangkan 30,1% orang

menyadari keberadaannya. Dapat disimpulkan bahwa meskipun Taman Pintar sudah memiliki *signage*, tetapi masih banyak orang yang tidak mengetahui keberadaannya yang sangat berguna ketika berada di lokasi.

Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya terkait keberadaan *signage* di Taman Pintar. Kemudian penulis melanjutkan pertanyaan apakah responden pernah mengalami kesulitan saat berada di area Taman Pintar Yogyakarta dalam mengakses dan menavigasi wahana. Karena menurut Calori (2015), *signage* adalah suatu kebutuhan, melalui keberadaannya menandakan kualitas dan estetika terhadap suatu tempat (hlm. 11).

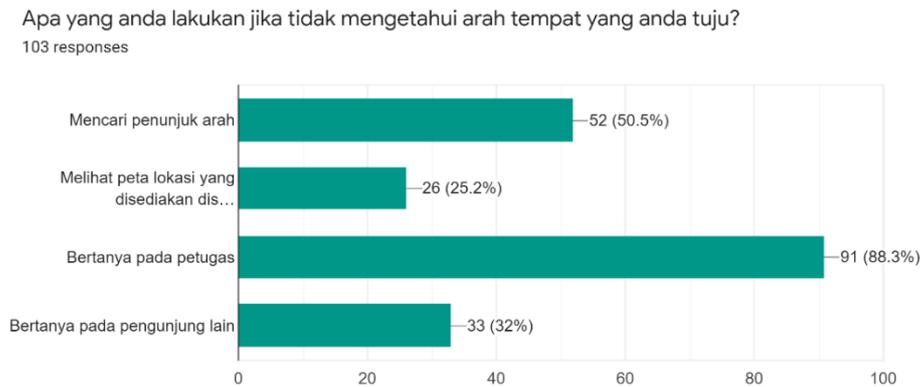
Apakah anda pernah kesulitan menemukan suatu wahana atau tempat tujuan anda saat berada di Taman Pintar?
103 responses



Gambar 3.32. Grafik responden merasa kesulitan mencari lokasi tujuan

Didapatkan persentase 82,5% responden pernah merasa kebingungan saat mencari wahana atau tempat tujuan yang berada di area Taman Pintar Yogyakarta. Dapat disimpulkan bahwa meskipun Taman Pintar Yogyakarta telah memiliki *signage*, namun masih banyak pengunjung yang merasa kesulitan untuk mengakses Taman Pintar Yogyakarta. Lalu penulis ingin tahu apa yang biasanya responden lakukan

apabila mengalami kesulitan untuk mencari informasi atau lokasi di area wisata edukasi Taman Pintar Yogyakarta.



Gambar 3.33. Grafik hal yang dilakukan saat kesulitan

Pada pertanyaan ini, responden bisa memilih maksimal dua opsi yang dirasa paling cocok dengan perilaku yang diambil saat merasa kesulitan mencari lokasi di area Taman Pintar. Diperoleh sebanyak 88,3% atau sekitar 91 responden menyatakan memilih bertanya kepada petugas. Sedangkan hanya 50,1% memutuskan untuk mencari penunjuk arah. Berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa akibat kompleksitas area Taman Pintar dan banyaknya pengunjung setiap harinya, tidak semua area Taman Pintar memiliki petugas keamanan. Sehingga membutuhkan waktu jika mencari petugas yang sedang berjaga. Oleh karena itu opsi mencari penunjuk arah cukup banyak dipilih. Hampir setengah responden pengunjung Taman Pintar masih tertarik dan tetap membutuhkan *signage* untuk bernavigasi di area Taman Pintar Yogyakarta.

3.1.5. Studi Dokumen

Menurut Yusuf (2015), studi dokumen adalah Teknik pengumpulan data secara kualitatif, dengan melakukan pengkajian data terhadap dokumen, catatan, maupun karya yang telah ada (hlm. 390-391). Studi dokumen dapat dilakukan dengan mengambil data kredibel dalam bentuk gambar, teks tertulis, undang-undang, maupun karya tulis ataupun cerita. Studi dokumen ini dilakukan untuk menunjang agar data yang diperoleh penulis menjadi lebih efektif dan valid.

3.1.5.1. Sejarah Singkat Taman Pintar Yogyakarta

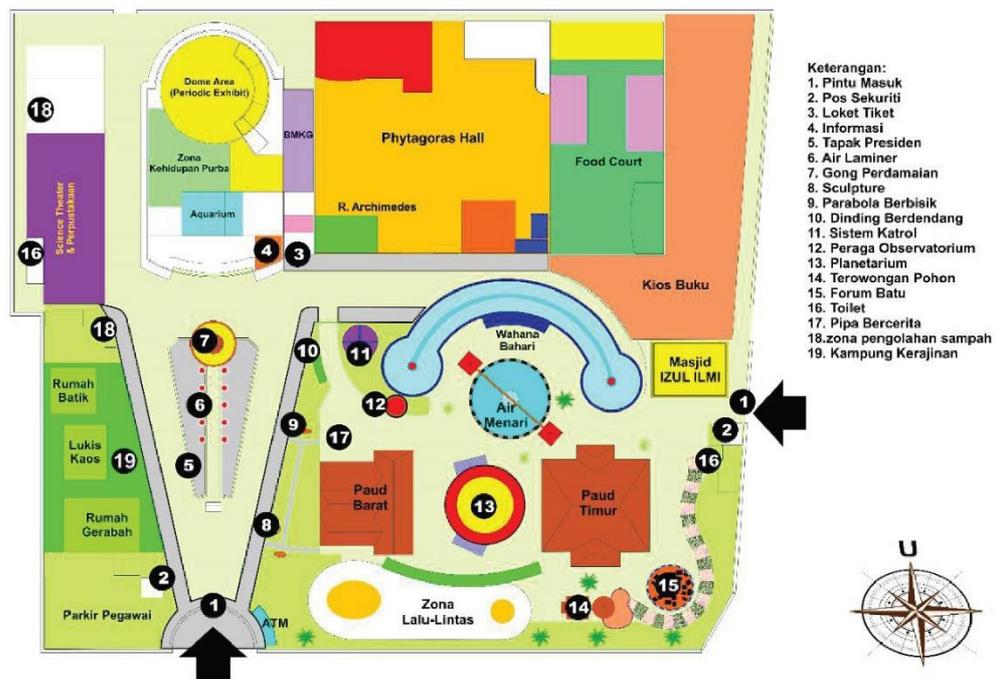
Pada tahun 1990-an terjadi perkembangan signifikan terhadap sains dan teknologi. Hal ini berdampak besar pada teknologi informasi. Demi menghadapi perkembangan dunia, maka pada tahun 2004 dilakukanlah relokasi area *shopping center* untuk dibangun Taman Pintar Yogyakarta. Target pembangunan ini adalah untuk memperkenalkan sains kepada anak sedini mungkin. Pembangunan Taman Pintar Yogyakarta dilakukan dengan melalui beberapa tahap. Hingga pada 16 Desember 2008, Taman Pintar Yogyakarta diresmikan oleh Presiden Republik Indonesia, Susilo Bambang Yudhoyono untuk dibuka secara umum.

Visi Taman Pintar Yogyakarta adalah menjadi wahana ekspresi, apresiasi dan kreasi perkembangan sains yang menyenangkan terbaik seAsia Tenggara. Sedangkan misinya adalah mengembangkan sumber daya manusia dibidang teknologi dan sains, serta menyediakan alat peraga berkualitas untuk pembelajaran yang menyenangkan, dengan tujuan dapat

menumbuhkan minat terhadap sains melalui imajinasi, permainan edukatif, dan percobaan bagi anak bangsa sebagai generasi muda.

3.1.5.2. Klusterisasi Penzonaan Area Taman Pintar

Beralamat di Jalan Panembahan Senopati No. 1-3, Ngupasan, Kecamatan Gondomanan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55122. Dengan jam operasional mulai pukul 08.00-16.15 setiap hari dan tutup setiap hari senin. Berikut ini adalah denah mengenai lokasi zona yang penulis dapatkan dari pihak pengelola Taman Pintar Yogyakarta.



Gambar 3.34. Denah Wahana Taman Pintar Yogyakarta

Taman Pintar memiliki Sembilan zona unggulan yang sering dijadikan destinasi wisata edukasi oleh pengunjung. Berikut ini adalah tabel Sembilan zona yang ditawarkan Taman Pintar Yogyakarta. Tabel ini akan

berisi penjelasan mengenai zona, fasilitas, dan apa saja yang dapat dilakukan saat berada pada Sembilan zona ini.

Tabel 3.1. Sembilan Zona di Taman Pintar Yogyakarta

No.	Gambar dan Nama Zona	Keterangan
1.	 <p data-bbox="628 954 805 987">Gedung Oval</p>	<p data-bbox="970 600 1362 1014">Bangunan utama yang digunakan sebagai <i>gate</i> masuk menuju area pameran alat peraga. Setelah memasuki <i>gate</i>, pengunjung disambut dengan akuarium raksasa dan pameran robot-robot besar berbentuk dinosaurus.</p>
2.	 <p data-bbox="620 1435 815 1469">Gedung Kotak</p>	<p data-bbox="970 1043 1362 1514">Terdiri dari 3 lantai, dengan 2 lantai aktif yang dijadikan area pameran alat peraga, dan lantai 1 sebagai ruangan pertemuan. Bangunan Gedung Kotak lantai 2 menyatu dengan Gedung Oval melalui tangga melingkar yang terdapat di Dome Area.</p>
3.	 <p data-bbox="636 1895 798 1928">Planetarium</p>	<p data-bbox="970 1541 1362 1906">Wahana yang memperagakan benda-benda langit menggunakan proyektor digital. Semua diproyeksikan pada media kubah berbentuk setengah lingkaran, dengan kursi khusus sehingga</p>

		<p>pengunjung dapat merasa nyaman.</p>
4.	 <p>Wahana Bahari</p>	<p>Wahana petualangan singkat mengelilingi miniatur perairan dengan kapal mini. Miniatur perairan mini ini juga dihuni oleh ikan-ikan yang jumlahnya sangat banyak. Di area ini setiap pengunjung wajib menyewa kapal mini yang dapat ditumpangi dengan 1 orang penumpang.</p>
5.	 <p>Taman Air Menari</p>	<p>Wahana outdoor ini terletak di depan Wahana Bahari. Area wahana Taman Air Menari dilengkapi dengan fasilitas ruang bilas yang menggunakan sensor otomatis serta tempat bermain yang luas dan nyaman.</p>
6.	 <p>Kampung Kerajinan</p>	<p>Area ini terdiri dari Kreasi Batik, Kreasi Gerabah, Lukis Gerabah hingga Lukis Kaos. Pada area ini masing-masing kegiatan memiliki tempat tersendiri yang saling berdekatan.</p>

<p>7.</p>	 <p><i>Science Theater dan Perpustakaan</i></p>	<p>Bangunan yang dijadikan sebagai perpustakaan ini juga menyajikan wahana <i>science theater</i>. Perpustakaan ini difasilitasi beberapa komputer untuk mengakses Ensiklotepi pengetahuan sains berbentuk film animasi.</p>
<p>8.</p>	 <p>PAUD Barat dan Timur</p>	<p>PAUD Barat dan Timur terletak mengapi Planetarium. PAUD Barat terdiri dari Ruang Bermain Lego, Sains dan Teknologi, Bermain Profesi, Perpustakaan, dan Komputer Kids. Lalu PAUD Timur terdiri dari Ruang Flora & Fauna, Olahraga, Alat Musik, dan Panggung Pertunjukan.</p>
<p>9.</p>	 <p><i>Playground</i></p>	<p>Area ini merupakan area bermain outdoor. Wahananya adalah dinding berdendang, zona lalu lintas, terowongan pohon, peraga observatori, jungkat-jungkit, dan masih banyak lagi.</p>

3.1.6. Studi Eksisting

Setelah melakukan observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner, penulis melakukan studi eksisting untuk menambah informasi dan referensi guna merancang *signage* yang efektif. Studi eksisting dilakukan penulis terhadap sebuah kebun binatang di Yogyakarta dan tiga museum di Jakarta yang memiliki *signage* untuk dijadikan referensi perancangan. Pengumpulan data ini dilakukan dengan melakukan observasi langsung ke lokasi.

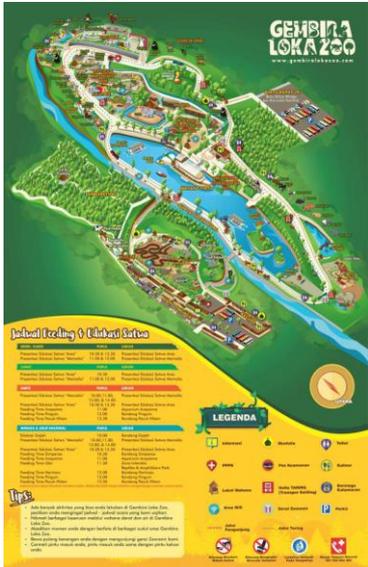
3.1.6.1. Kebun Binatang Gembira Loka

Penulis melakukan studi eksisting yang pertama pada tanggal 14 Januari 2020. *Signage* di Kebun Binatang sangat baik, lengkap, dan terlihat *unity* satu sama lain baik dari segi material ataupun bentuk setiap *signagenya*. Visualnya menggunakan ilustrasi kartun. Berikut ini adalah data yang diperoleh melalui studi eksisting yang dilakukan penulis dengan mengunjungi Kebun Binatang Gembira Loka Yogyakarta secara langsung.

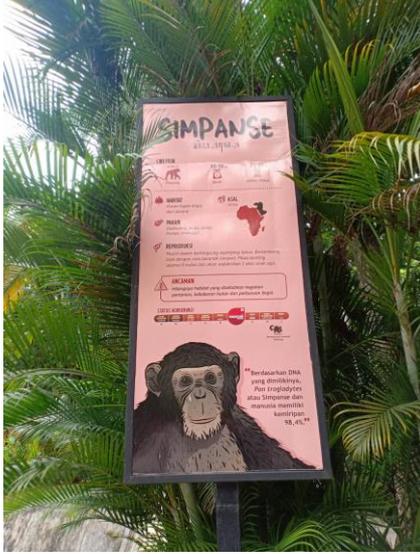
Tabel 3.2. *Signage* di Kebun Binatang Gembira Loka

Gambar	Kajian	Keterangan
	Lokasi	Area reptil dan amfibi
	Kategori	<i>Identification sign</i>
	Fungsi	Memberikan identitas pada zona Taman Reptil dan Amfibi

	Bentuk pasang	<i>Overhead, Freestanding-mounted jenis multiple-posted</i>
	Material	Kayu sebagai penyangga dan kayu dilapisi kain <i>flexi</i>

Gambar	Kajian	Keterangan
	Lokasi	Loket tiket masuk
	Kategori	<i>Orientation sign (site map)</i>
	Fungsi	Memberikan gambaran lokasi, jadwal operasional, dan
	Bentuk pasang	Diberikan <i>online</i> , pengunjung diwajibkan <i>scan barcode</i> terlebih dahulu setelah membeli tiket masuk.
	Material	<i>Digital</i> , terunduh otomatis setelah <i>scan barcode</i> .

Gambar	Kajian	Keterangan
	Lokasi	Di depan kandang simpanse
	Kategori	<i>Identification sign</i>
	Fungsi	Memberikan identifikasi kandang dan penjelasan mengenai simpanse.
	Bentuk pasang	Eye-level, <i>Freestanding-mounted jenis lollipop</i> .

	<p>Material</p>	<p>Triplek dilapisi <i>sticker scotlight</i> dan besi untuk penyangga dan <i>frame</i>.</p>
---	-----------------	---

Gambar	Kajian	Keterangan
	Lokasi	<i>Dome area</i>
	Kategori	<i>Directional sign</i>
	Fungsi	Penunjuk arah
	Bentuk pasang	Overhead, <i>Free standing-mounted</i> .
	Material	Penyangga besi silinder dan penunjuk arah berupa besi yang pipih.

Gambar	Kajian	Keterangan
	Lokasi	Depan gerbang masuk kandang gajah
	Kategori	<i>Regulatory sign</i>

	Fungsi	Larangan agar pengunjung tidak memasuki area dalam kandang gajah
	Bentuk pasang	<i>Eye-level, flush</i> atau <i>flat wall-mounted</i> jenis <i>wall plaque</i>
	Material	Triplek dilapisi dengan jenis <i>sticker scotlight</i>

3.1.6.2. Museum Seni Rupa dan Keramik

Studi eksisting yang kedua dilakukan pada tanggal 21 Februari 2020, pada pukul 10.00, terlihat *Signage* di Museum Seni Rupa dan Keramik cukup baik. Dari segi materialnya, museum ini memiliki kesatuan bahan dan bentuk satu sama lain. Berikut ini adalah hasil studi eksisting yang dilakukan penulis dengan mengunjungi Museum Seni Rupa dan Keramik, di Wilayah Kota Tua secara langsung, mengenai *signage* yang ada di lokasi.

Tabel 3.3. *Signage* Museum Seni Rupa dan Keramik

Gambar	Kajian	Keterangan
	Lokasi	Halaman depan museum
	Kategori	<i>Identification sign</i>
	Fungsi	Membedakan Museum Seni Rupa dan Keramik dari museum yang lainnya yang berada sangat berdekatan.

	Bentuk pasang	<i>Freestanding-mounted, eye-level</i>
	Material	Batu (<i>masonry</i>) dengan huruf timbul yang terbuat dari material stainless

Gambar	Kajian	Keterangan
	Lokasi	Di depan pintu masuk yang mengarah ke lokasi ruang pameran di Museum
	Kategori	<i>Orientation sign (site map)</i>
	Fungsi	Memberikan gambaran mengenai lokasi Museum Seni Rupa dan Keramik
	Bentuk pasang	<i>Freestanding atau ground-mounted, eye-level</i>
	Material	Material utamanya berupa kaca <i>sandblast</i> jadi lebih buram dan tidak ada pantulan, dilapisi dengan <i>sticker</i> dan stainless untuk penyangga

Gambar	Kajian	Keterangan
	Lokasi	Setelah memasuki pintu masuk di ruang pameran
	Kategori	<i>Regulatory sign</i>

	Fungsi	Memberitahu kepada pengunjung tentang apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan selama berkunjung
	Bentuk pasang	<i>Ground</i> atau <i>freestanding-mounted, eye-level</i>
	Material	<i>Vinyl</i> dan penyangga <i>stainless</i> , di print pada <i>roll banner</i>

Gambar	Kajian	Keterangan
	Lokasi	Lorong didepan ruang pameran masa seni rupa baru
	Kategori	<i>Directional sign</i>
	Fungsi	Menunjukkan arah ke lokasi ruang pameran berikutnya
	Bentuk pasang	<i>Freestanding</i> atau <i>ground-mounted, eye-level</i>
Material	kaca <i>sandblast</i> dilapisi dengan <i>sticker</i> dan <i>stainless</i> untuk penyangga	

3.1.6.3. Museum Sejarah Jakarta

Bersamaan dengan melakukan studi eksisting Museum Seni Rupa dan Keramik, pada tanggal 21 Februari 2020, penulis juga melakukan studi

eksisting di Museum Sejarah Jakarta atau yang biasa dikenal dengan Gedung Fatahillah. Berikut ini adalah data terkait *signage* yang ada di Museum Sejarah Jakarta.



Gambar 3.35. Museum Sejarah Jakarta

(<http://www.swarovskioutlets.us.com/2019/08/06/museum-sejarah-jakarta/>)

Tabel 3.4. *Signage* di Museum Sejarah Jakarta

Gambar	Kajian	Keterangan
	Lokasi	Toilet <i>outdoor</i> di dekat kantin
	Kategori	<i>Identification sign</i>
	Fungsi	Sebagai visual identitas untuk menunjukan toilet
	Bentuk pasang	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Wall plaque-mounted, overhead</i> 2. <i>Freestanding, eye-level</i>
	Material	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kain flexi 2. Kayu MDF, dilapisi plat <i>sainless gold</i>

Gambar	Kajian	Keterangan
	Lokasi	Lorong menuju pintu keluar Museum Sejarah Jakarta
	Kategori	<i>Directional sign</i>
	Fungsi	Menunjukkan arah keluar dari area museum, lokasi Taman Fatahillah, Akses menuju Museum Wayang dan Museum Seni Rupa dan Keramik
	Bentuk pasang	<i>Freestanding-mounted, eye-level</i>
	Material	Kayu MDF, dilapisi dengan <i>plat stainless</i> motif berwarna <i>gold</i> dan hitam.

Gambar	Kajian	Keterangan
	Lokasi	Lantai dua
	Kategori	<i>Orientalional sign (site map)</i>
	Fungsi	Memberikan gambaran keadaan ruangan
	Bentuk pasang	<i>Freestanding, eye-level</i>
	Material	Kayu MDF, dilapisi <i>plat stainless</i> warna <i>gold</i> dan alumunium hitam. desain peta (HVS) dan dilindungi akrilik, agar bisa diganti jika ada perubahan denah.

Gambar	Kajian	Keterangan
	Lokasi	Setelah pintu masuk museum
	Kategori	<i>Regulatory sign</i>
	Fungsi	Menjelaskan apa saja yang boleh dan tidak boleh dilakukan selama berada dalam museum
	Bentuk pasang	<i>Freestanding, eye-level</i>
	Material	<i>Vinyl dengan penyangga stainless (Roll Banner).</i>

3.1.6.4. Museum Bank Indonesia

Penulis melakukan studi eksisting yang pertama pada tanggal 21 Februari 2020, bersamaan dengan studi eksisting di museum Jakarta lainnya. *Signage* di Museum Bank Indonesia sangat baik dan alur yang disediakan juga sangat baik, sehingga pengunjung tidak kebingungan saat berada di dalam Museum Bank Indonesia. *Signage* di Museum Bank Indonesia lebih banyak mengandalkan lingkungan sekitarnya, jadi sebagian besar *signage* dipasang dengan menempatkannya atau menempelkan pada tembok dan bidang datar lainnya.

Pemasangan *signage* di museum Bank Indonesia cukup banyak menggunakan pencahayaan (*illumination*) karena ruang pameran di dalamnya sangat minim cahaya. Penggunaan pencahayaan juga menekankan kesan yang dramatis terhadap beberapa *signage*. Berikut ini

adalah penjabaran data mengenai *signage* yang ada di Museum Bank Indonesia di Jakarta yang penulis dapatkan.



Gambar 3.36. Museum Bank Indonesia

(<https://sejarahlengkap.com/bangunan/sejarah-museum-bi-di-kota-tua>)

Tabel 3.5. *Signage* di Museum Bank Indonesia

Gambar	Kajian	Keterangan
	Lokasi	Ruangan Koleksi Numismatik
	Kategori	<i>Identification sign</i>
	Fungsi	Memberikan informasi terkait apa saja isi ruangan numismatik yang berada di Museum Bank Indonesia
	Bentuk pasang	<i>Freestanding, eye-level</i>
	Material	Aluminium, dilapisi dengan <i>sticker vinyl cutting</i> , dan didalamnya dipasang pencahayaan (<i>illumination</i>)

Gambar	Kajian	Keterangan
	Lokasi	Pintu masuk
	Kategori	<i>Orientation sign (site map)</i>
	Fungsi	Memberikan gambaran lokasi mulai dari ruang lantai satu hingga lantai dua.
	Bentuk pasang	<i>Freestanding, eye-level</i>
	Material	Kayu MDF dilapisi dengan <i>sticker</i> bercorak kayu, <i>sticker vinyl laminating doff</i> untuk bagian gambar <i>site map</i> , dan <i>sticker oracal</i> berwarna silver.

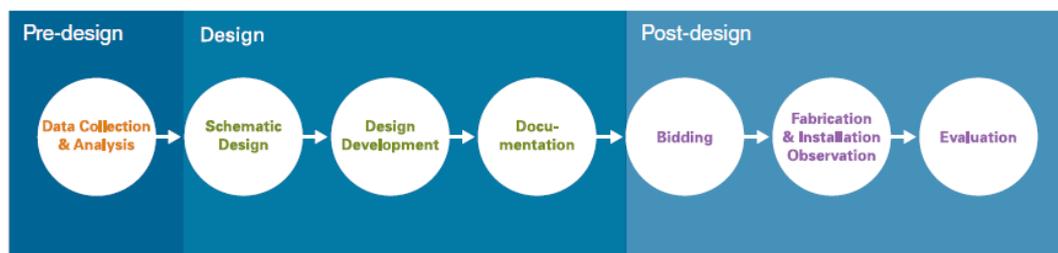
Gambar	Kajian	Keterangan
	Lokasi	Balkon lantai dua
	Kategori	<i>Directional sign</i>
	Fungsi	Memberikan informasi terkait lokasi tujuan selanjutnya.
	Bentuk pasang	<i>Freestanding, eye-level</i>
	Material	Akrilik dengan penyangga berupa kayu

Gambar	Kajian	Keterangan
	Lokasi	Ruang pameran

	Kategori	<i>Regulatory sign</i>
	Fungsi	Larangan untuk tidak melintas lebih dari batas yang ditentukan <i>signage</i> .
	Bentuk pasang	<i>Freestanding, eye-level</i>
	Material	Alumunium sebagai penyangga dan tempat meletakkan desain <i>sign</i> .

3.2. Metodologi Perancangan

Dalam merancang *signage* di Taman Pintar Yogyakarta, penulis menggunakan metode perancangan dari Calori (2015) yang membagi perancangan dalam tiga tahapan proses besar. Proses tersebut dimulai dengan *predesign*, *design*, dan *post-design* (hlm. 26-27). Berikut ini adalah penjabaran proses perancangan yang akan dilakukan penulis dalam merancang *signage*.



Gambar 3.37. Fase Proses Perancangan *Signage*

(Calori, 2015)

3.2.1. Tahapan *Pre-design*

Pre-design merupakan tahapan paling pertama yang dilakukan dalam proses perancangan *signage*. Tahap ini dilakukan dengan cara melakukan penelitian dan mengumpulkan data. Pengumpulan data yang dilakukan dapat berupa mencari luas bangunan hingga mempelajari *site map* untuk mengetahui alur pengunjung dan juga dapat digunakan sebagai pedoman untuk mengetahui posisi keberadaan *signage* yang ada. Dalam tahapan ini, hal-hal yang diperlukan antara lain adalah waktu, *budgeting*, tujuan didirikannya bangunan, tujuan suatu *brand* dibentuk, memahami karakteristik pengguna ataupun pengunjung, dan alur serta penempatan *decision point*. Sehingga tujuan untuk memahami lingkungan dan masalah di lokasi yang bersangkutan menjadi tercapai. Data yang dihasilkan dapat berupa dokumentasi foto, wawancara, video, dan hasil survey menggunakan kuesioner (hlm. 28-31).

Pada tahap ini, penulis melakukan pencarian data terkait *sign system* di Taman Pintar Yogyakarta. Penulis melakukan observasi berkala untuk memahami keadaan lokasi saat *weekday* dan *weekend*. Observasi dilakukan untuk mempelajari keadaan lingkungan dan perilaku ataupun kebiasaan di Taman Pintar Yogyakarta. Selain itu penulis melakukan wawancara kepada pihak pengelola, *staff*, dan beberapa pengunjung. Hasil data yang telah dikumpulkan selama tahapan ini, penulis jadikan sebagai alat verifikasi untuk membuktikan bahwa ada suatu fenomena yang terjadi di Wisata Edukasi Taman Pintar Yogyakarta. Masalah tersebut menimbulkan perasaan kurang nyaman dalam hal mengakses dan mengorientasi area di Taman Pintar Yogyakarta.

3.2.2. Tahapan *Design*

Tahapan besar yang kedua ini memiliki tiga proses dalam pelaksanaannya, antara lain sebagai berikut :

3.2.2.1. Schematic Design

Sesudah melakukan penelitian pada tahapan *pre-design*, dilanjutkan dengan proses untuk membangun dan mengeksplorasi ide untuk membuat konsep desain maupun konten didalam hirarki sebuah *signage*. Hal yang pertama dilakukan dalam proses ini adalah membuat dan menentukan lokasi-lokasi penempatan, jarak pandang, dan bentuk-bentuk pemasangan *signage*. Tujuan dari tahap *schematic design* adalah untuk mendapatkan konsep visual dalam pengaplikasiannya pada sistem *signage*, mendapatkan gambaran terkait bentuk, palet warna yang akan digunakan, jenis *font*, dan juga beserta lokasi penempatannya pada lingkungan (hlm. 30-36).

3.2.2.2. Design Development

Tahapan kedua dalam proses *design* ini adalah dengan mengembangkan ide-ide yang sudah diperoleh melalui proses sebelumnya menjadi lebih kompleks. Faktor pendukung seperti jarak pemasangan dan pengelihatannya mulai dipertimbangan pada proses ini. Hal tersebut dilakukan dengan cara menentukan serta menyesuaikan jenis dan ukuran tipografi. Dalam hal ini, semua jenis *signage* yang telah dirancang dapat dikelompokkan berdasarkan kategori fungsinya, ukuran, lokasi penempatan, maupun berdasar pada bentuk pemasangannya.

Pengelompokan yang dilakukan pada tahap ini dapat menggunakan kode-kode baik alfabet ataupun numerik, untuk memudahkan mengidentifikasi dan meminimalisir terjadi kesalahan dalam mendesain. Pada tahap ini dilakukan juga pemilihan material untuk *signage*. Tujuan dilakukannya proses ini adalah mematangkan ide ataupun gagasan yang telah dibuat diproses sebelumnya sebelum masuk kedalam proses mendesain. Ini adalah salah satu tahapan yang digunakan untuk menjembatani hasil *schematic design* menuju desain akhir. Pada tahapan ini, seorang desainer akan menghasilkan rencana rancangan penempatan dan *mock-up signage* (hlm. 37-48).

3.2.2.3. *Documentation*

Proses terakhir dalam tahapan *design* adalah dokumentasi. Dalam proses ini dilakukan uji coba terhadap *signage* yang telah dirancang. Apakah *signage* sudah ditempatkan dengan sesuai, apakah jenis tipografi cocok, dan apakah hal yang ada pada *signage* dapat dengan efektif tersampaikan kepada audiens. Ini adalah proses final, meskipun suatu saat terjadi perubahan atau pembaharuan, diharapkan perubahan itu akan bersifat minor. Tujuan dari proses ini adalah menyelesaikan seluruh proses yang telah dilakukan sebelumnya (hlm.48-52).

3.2.3. Tahapan *Post-design*

Tahapan post design terdiri dari dua proses yaitu fabrication dan observasi instalasi serta evaluasi setelah pemasangan. Berikut adalah penjelasan mengenai proses tahapan dalam post-design.

3.2.3.1. *Fabrication dan Installation Observation*

Pada tahap ini adalah proses yang dilakukan adalah menghasilkan wujud fisik *signage*. Desainer akan melakukan pemeriksaan dan analisis saat *signage* sudah rampung, mulai dari segi ukuran, warna, komponen grafis, hingga penempatan yang sesuai (hlm. 65-66).

3.2.3.2. *Post Installation Evaluation*

Proses ini bertujuan untuk mengevaluasi *signage* yang sudah dipasang dilokasi yang sudah ditentukan. Hal sangat diperhatikan pada proses ini adalah keefektifan dan apakah fungsi *signage* sudah memenuhi kriteria. Evaluasi ini dilakukan dengan cara observasi secara langsung atau melakukan kuesioner untuk memperoleh *feedback*. Proses ini dapat dilakukan berjalan dengan waktu untuk sekaligus melihat bagaimana pengunjung ataupun audiens dapat berinteraksi dengan media *signage* yang baru. Evaluasi ini berguna untuk menghindari kesalahan-kesalahan minor yang menyebabkan *signage* menjadi kurang efektif (hlm. 77).