



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

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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. Gambaran Umum**

Taman Ismail Marzuki dibangun di area seluas kurang lebih delapan hektar. Pembukaannya diresmikan langsung oleh Gubernur DKI Jakarta saat itu, Ali Sadikin, pada 10 November 1968. Awalnya lahan tersebut merupakan ruang rekreasi umum Taman Raden Saleh, serta kebun binatang Jakarta (sekarang pindah ke Ragunan). Kemudian Ali Sadikin mengubah area tersebut menjadi pusat kesenian agar para seniman asal Jakarta dapat berkarya. Nama Ismail Marzuki dipilih atas penghargaan sebagai seniman asal Betawi (Jakarta) yang telah berjasa menciptakan lebih dari 200 lagu, diantaranya lagu-lagu perjuangan bangsa, seperti Halo-Halo Bandung, Berkibarlah Benderaku, Nyiur Melambai dan Sepasang Mata Bola.

Mulanya Gubernur Ali Sadikin sedang mencari tempat pengganti ruang ekspresi bagi para seniman dikarenakan area Pasar Senen dan Balai Budaya Jakarta tak dapat lagi digunakan akibat perpecahan ideologi politik. Bang Ali, sapaan akrabnya, melihat taman di daerah Cikini Raya tersebut tepat menjadi pusat kesenian dan kebudayaan.

#### **3.2. Taman Ismail Marzuki**

Taman Ismail Marzuki yang berada di Cikini Jakarta ini merupakan pusat kesenian dan kebudayaan Jakarta. Saat awal berdiri, TIM hanya memiliki dua gedung teater, satu teater terbuka, area pameran, serta gedung Planetarium yang sudah lebih awal dibangun. Gedung-gedung bioskop, Garden Hall, dan Podium

merupakan peninggalan Taman Raden Saleh yang dulunya sering dimanfaatkan warga untuk menonton film di malam hari. Seiring dengan perkembangan kawasan, saat ini terdapat lebih banyak fasilitas yang bisa digunakan, tiga gedung teater; Graha Bakti Budaya, Teater Besar, Teater Kecil, dua galeri seni; Galeri Cipta II dan Galeri Cipta III, dua plaza; Plaza Pancasila dan Plaza Teater Kecil, serta sebuah taman parkir. Adapula fasilitas penunjang lainnya mencakup perpustakaan daerah, pusat dokumentasi H.B. Jassin, deretan kedai makanan nusantara, Kineforum, toko buku Jose Rizal, dan Masjid Amir Hamzah.

### **3.3. Metodologi Pengumpulan Data**

Penulis melakukan pengumpulan data secara gabungan, yaitu, kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif ditujukan untuk mencari pemahaman atau pengertian mengenai suatu fenomena atau kehidupan manusia secara langsung atau tidak langsung (Yusuf, 2015, hlm. 328). Penelitian kualitatif yang penulis lakukan adalah observasi dan indepth interview. Penelitian kuantitatif sendiri dilakukan dengan persiapan rancangan yang terstruktur untuk memperoleh data yang dapat dihitung atau diukur. Penelitian kuantitatif yang penulis lakukan adalah kuisioner. Dokumentasi dalam pencarian data menggunakan foto dan rekaman suara.

#### **3.3.1. Observasi**

Penulis pertama-tama melakukan pengumpulan data dengan observasi lapangan yang dilakukan pada 1 Maret 2017. Hal ini harus dilakukan agar penulis dapat mengetahui dengan jelas keadaan keseluruhan pada kawasan TIM tersebut.

Mengamati berbagai aktivitas yang terjadi, seperti interaksi antara petugas dan pengunjung serta pihak lain yang ada di dalamnya, lalu observasi dengan mengamati kondisi fisik *signage* mulai dari penunjuk arah, tanda identifikasi, sampai kondisi lingkungan sekitar.

Letak *directional sign* menurut penulis kurang tepat, dan informasi yang diberikan kurang tertata dengan baik. Pengalaman penulis saat pertama kali mengunjungi kawasan TIM tersebut. Menurut penulis petunjuk arah ini kurang efisien karena arah anak panah yang tidak sesuai dengan letak-letak gedung. Penunjuk arah ini berada di sisi samping dari sepetak tanah yang membagi jalan masuk dan keluar. Tapi dikarenakan letak petak ini terlalu jauh dari pintu keluar, banyak pengunjung yang melewati jalur untuk keluar, sehingga pengunjung tidak melihat penunjuk arah ini. Lalu pada gambar di bawah ini di sebelah kanan permasalahan ada di penampilan *sign* dan penempatan *sign* yang tidak sesuai letak gedung.



Gambar 3.1. Kondisi *Signage* TIM  
(dokumentasi penulis)

Pada *sign* keluar, juga kurang terlihat jelas karena banyak stiker atau perekat-perekat yang mengganggu pembacaan *sign*. Padahal sudah sebaiknya *sign* yang baik harus mudah terbaca dan memudahkan pengunjung untuk menghafal *sign* tersebut.



Gambar 3.2. *Directional Sign* TIM  
(dokumentasi penulis)

Permasalahan lain yang penulis lihat saat meninjau kawasan TIM adalah kurangnya sarana tanda identifikasi dengan baik, seperti contohnya pada gambar di bawah ini.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA





Gambar 3.3. *Identification Sign* TIM  
(dokumentasi penulis)

*Identificational sign* sendiri, memang kawasan ini sudah memiliki untuk sebagian fasilitas seperti musholah maupun toilet, tetapi tidak berfungsi dengan baik. Pada gambar sebelah kiri yang merupakan *identification sign* dari Pusat Dokumentasi Sastra H.B. Jassin yang seharusnya terlihat jelas dan membuat pengunjung tertarik untuk pergi mengunjunginya. Akan tetapi kesan dari *sign* ini seperti terbengkalai. Lalu pada *identification sign* sebelah kanan menunjukkan arah toilet pria. *Sign* ini terletak di gedung arsip yang dijadikan tempat perpustakaan umum. *Sign* yang penulis dokumentasikan ini masih baik karena informasi yang diberikan benar walaupun masih memakai kertas untuk petunjuknya dan dilapisi plastik agar tidak kotor dan lain-lain, tetapi masih beresiko rusak dan tidak bertahan lama. Saat pertama kali mengunjungi TIM penulis mendapatkan *identification sign* toilet dan mushola dengan menggunakan kertas dan sudah robek, karena penempatannya berada di tempat wudhu. Ini membuat *sign* tersebut tidak efisien dan tidak ramah

lingkungan. Pada tanda larangan penulis juga mendapat *sign* yang tidak semestinya ada. Pada gambar di bawah ini menunjukkan *sign* yang dibuat dan diletakkan pada batang pohon beringin ini tidaklah *sustainable*, dan rancangan *sign* tersebut tidaklah estetik.



Gambar 3.4. Tanda Larangan TIM  
(dokumentasi penulis)

### 3.3.2. *In-depth Interview*

Merupakan pengumpulan data kualitatif secara mendalam dengan berpedoman dan memperhatikan perkembangan, konteks dan situasi wawancara (Pawito, 2007, hlm, 133). *In-depth interview* penulis lakukan kepada beberapa pengunjung yang berada di kawasan TIM. Ini bertujuan untuk hasil data yang di cari dalam permasalahan benar atau tidaknya. Kelebihan *in-depth interview* yang dirasakan

penulis adalah penulis mampu mengetahui pertanyaan lanjutan yang berfungsi mendukung pertanyaan yang telah dirancang. Sehingga jawaban dari responden lebih jelas dan pasti karena tidak hanya sebatas jawaban yang ada di dalam kuisisioner saja. *In depth interview* juga dilakukan kepada terhadap pengelola TIM bernama Fabrianto dengan jabatan Kepala Satuan Pelaksana Prasarana dan Sarana UP. Pusat Kesenian Jakarta TIM, pada tanggal 3 Mei 2017. Dalam wawancara yang penulis lakukan mendapat info dimana pengelola TIM juga hendak melakukan redesign untuk signage yang sudah ada pada daerah TIM. Pak Fabrianto mengatakan bahwa *redesign signage* ini di lakukan untuk meningkatkan wawasan pengunjung terhadap arah dan letak gedung-gedung dalam kawasan TIM, sekaligus memperbaiki *signage* yang sudah rusak dan tak berfungsi dengan benar.

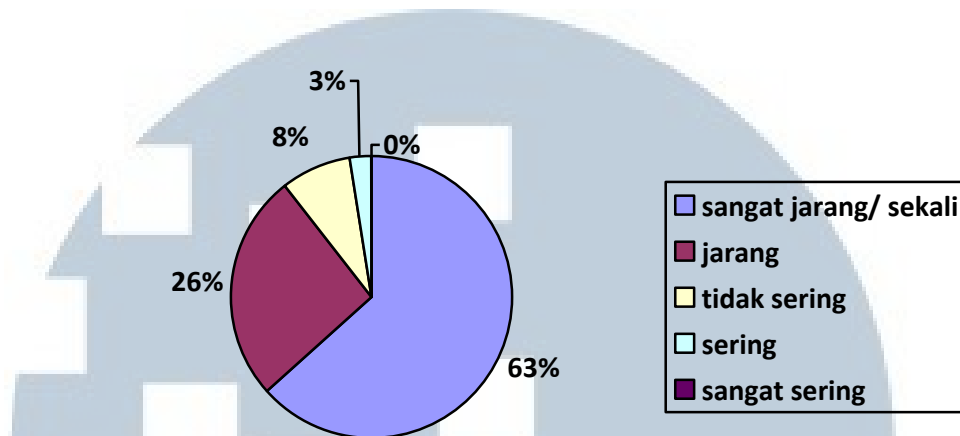
Penulis mendapatkan kesimpulan dari kesamaan kuisisioner dan *in-depth interview*, pengunjung rata-rata baru sekali mengunjungi kawasan TIM, dan mereka hanya mengetahui adanya tempat wisata Planetarium. Mereka yang baru pertama kali mengunjungi kawasan TIM kurang mengetahui gedung-gedung atau tempat wisata lainnya. Para pengunjung tertarik untuk mengetahui wisata apa saja yang ada pada kawasan TIM.

### **3.3.3. Kuisisioner**

Survey digunakan untuk mengumpulkan informasi dari populasi tertentu yang telah terdefiniskan atau bisa disebut *sample*. Penulis menggunakan kuisisioner untuk mencari masalah yang penulis dapatkan saat mengunjungi kawasan TIM.

1. Seberapa sering anda mengunjungi TIM?



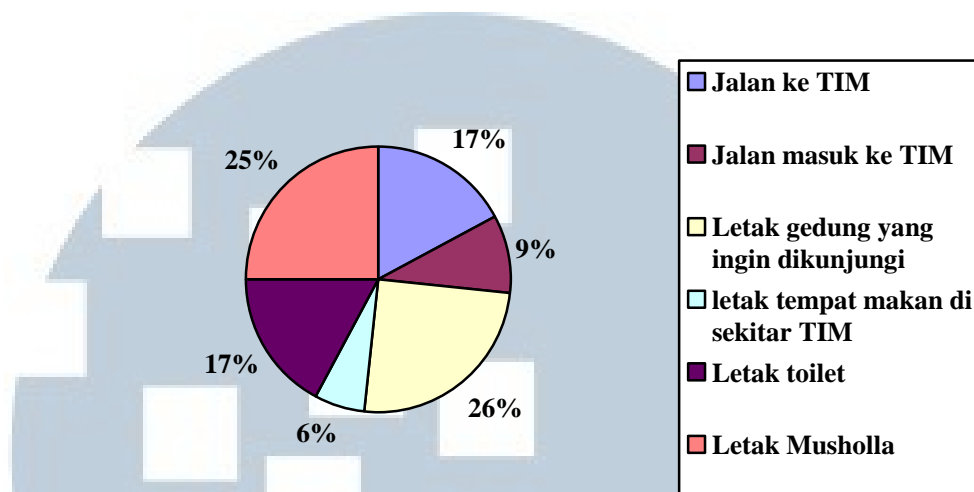


Gambar 3.5. Diagram 1

Dari data di atas menunjukkan jumlah pengunjung yang lebih banyak datang adalah yang pertama kali mengunjungi TIM. Dari 38 tanggapan, 24 pengunjung hanya pernah mengunjungi sekali, 10 orang yang sudah lebih dari sekali mengunjungi TIM, 3 orang yang sudah mengunjungi TIM, tidak jarang dan tidak sering. Dan hanya 1 orang yang sering mengunjungi TIM.

- Untuk pertama kali mengunjungi TIM, kendala apa yang anda dapatkan disana?

U M N  
 U N I V E R S I T A S  
 M U L T I M E D I A  
 N U S A N T A R A

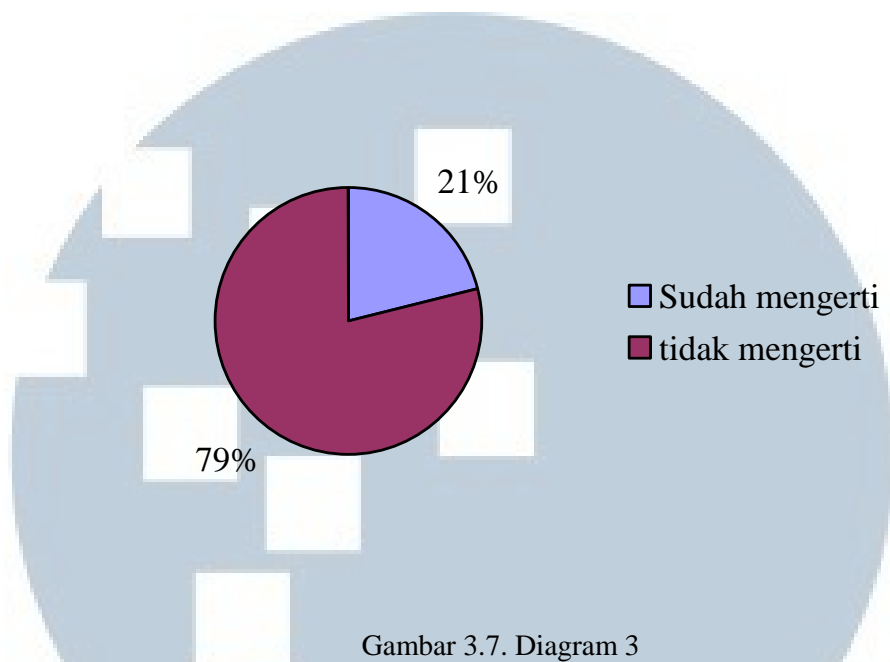


Gambar 3.6. Diagram 2

Tujuan dari pertanyaan tersebut adalah untuk mengetahui berapa persen yang mengetahui kawasan TIM. Mayoritas memilih letak gedung yang ingin dikunjungi sebagai kendala dalam pencarian sebanyak 26%, sedangkan Musholla yang menjadi tempat yang dicari kedua sebanyak 25%.

- Menurut anda penunjuk arah dan tujuan di kawasan TIM dapat dimengerti dengan baik, dan benar?

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.7. Diagram 3

Dari hasil pertanyaan yang dijawab oleh pengunjung, 79% mengatakan kurang mengerti pada penunjuk arah dan tujuan di kawasan TIM. Pertanyaan ini dibuat untuk membuktikan kalau permasalahan yang ada pada *signage* di kawasan TIM bermasalah.

### 3.3.4. Studi Visual

Penulis melakukan studi visual terhadap *signage* yang ada pada buku-buku *signage* yang ada sebagai acuan referensi. Penulis mengharapkan studi visual ini dapat berguna dalam proses perancangan *signage* kawasan TIM. Berikut adalah beberapa *signage* kawasan wisata yang dinilai penulis cocok untuk dijadikan referensi :

1. *University of Kent Campus*



Gambar 3.8. University of Kent Campus Signage  
 (<https://i.pinimg.com/564x/66/fe/0e/66fe0e0071af1ae39140c22c510075a1.jpg>)

Untuk *University of Kent Campus* sendiri, penulis telah melakukan studi visual untuk melihat secara terperinci poin-poin desain seperti apa yang terdapat di dalam *signage* kawasan ini, dan menjadikan referensi yang berguna untuk perancangan *signage* pada Taman Ismail Marzuki, berikut poin-poin tersebut:

- a. *Signage* pada tempat ini memakai kawasan luar gedung. Bahan material yang di gunakan pastinya mengikuti kondisi lingkungan dan selaras satu sama lain. Terlihat mereka seperti menggunakan bahan baja atau *stainless steel*.
- b. Penggunaan warna putih pada *typeface* dan simbol sampai peta, untuk membuat pengunjung melihat jelas informasi yang diberikan karena warnanya lebih kontras dari warna latar belakangnya, dan dapat dilihat di bawah sinar matahari maupun lampu di malam hari.

- c. Penggunaan warna biru menyelaraskan dengan logo dari University of Kent Campus yang sudah menjadi warna identitas mereka.
  - d. Mereka memakai *font Sans Serif* sebagai *typeface* agar lebih mudah dibaca .
  - e. Penempatan dan ukuran *sign* yang tepat, memberikan informasi dengan baik kepada pejalan kaki maupun pengendara kendaraan.
2. Tribeca Park



Gambar 3.9. Signage Tribeca Park

(<http://bentuk.com/wp-content/uploads/2017/10/tribeca-jasa-branding-dan-design-jakarta-indonesia-brand-corporate-identity-packaging-digital-signage-environmental-wayfinding-bentuk-5.jpg>)

Dari studi visual yang penulis lakukan pada *signage* Tribeca Park yang berkawasan di Mall Central Park, juga mendapat poin-poin yang menurut



penulis dapat dijadikan referensi untuk perancangan *signage* Taman Ismail Marzuki, poin-poin tersebut adalah:

1. *Signage* ini memang ditujukan untuk taman yang memang berada di luar ruangan. Bahan material yang digunakan juga menggunakan bahan yang mengikuti kondisi lingkungan sekitar. Terlihat bahan yang digunakan seperti menggunakan baja atau *stainless* yang memang tahan di luar ruangan.
2. Karena letak taman ini berada di dalam Mall Central Park di daerah terbuka (*outdoor*) dan jauh dari kendaraan, maka *signage* tersebut lebih di peruntukan untuk pejalan kaki, dan penempatan dan ukuran *signage* sudah diatur sesuai pandangan pejalan kaki.
3. Penggunaan abu-abu pada latar *typeface* yang mencerminkan elegan dan modernnya Mall Central Park sendiri, dan penambah elemen warna hijau yang berkesan natural dan sejuk, dan jika digabung menjadikan kesan yang mewah nan natural.
4. Pemakaian warna abu-abu terang pada *typeface* agar menyesuaikan warna abu-abu tua yang ada pada latar belakang.
5. Memakai *font sans serif* agar pengunjung dapat membaca dengan mudah.

### **3.4. Metodologi Perancangan**

Dalam membuat Tugas Akhir Perancangan *Signage* Taman Ismail Marzuki penulis melakukan beberapa langkah perancangan sebelum akhirnya membuat

*sign* tersebut. Mengacu pada *Signage and Wayfinding Design*, Calori (2015) menjabarkan beberapa langkah tersebut adalah:

1. Riset Pendahuluan

Ini tahap dimana penulis mengumpulkan informasi dan data yang dibutuhkan. Ini dilakukan sebelum memulai perencanaan desain. Tahap ini penting karena harus mencari permasalahan yang ada, dan akhirnya disaring menjadi sebuah solusi.

2. Sketsa

Sesudah semua kumpulan data dan informasi sudah terkumpul, penulis melakukan tahap sketsa dimana sudah berfokus kepada desain yang akan dirancang. Pada tahap desain ini sudah mulai memunculkan kreativitas, dan rancangan yang menarik berdasarkan permasalahan yang ada. Pada tahap ini penulis diharuskan mengeksplorasi dan membuat sesuatu yang berbeda untuk menghasilkan ide-ide, konsep, dan pendekatan pada masalah desain.

3. *Design development*

Sesudah sketsa disetujui, masuklah pada tahap *design development*. Tahap ini melanjutkan dari tahap sketsa, dan lebih memfokuskan dari sketsa yang terpilih. Tahap *design development* lebih mendetail, penuh dan dimodifikasi dan disempurnakan. Pada tahapan ini desain harus disetujui oleh berbagai pihak dan perancangan berbagai informasi sudah harus ditetapkan, seperti informasi dan detail apa yang harus ditelakkan di tempat, lokasinya, tipenya, material dan sebagainya.

#### 4. Proses instalasi dan evaluasi

Pada tahap ini penulis mengevaluasi efektifnya dan fungsi yang berkerja dengan benar dari *signage* tersebut. Tahap ini juga dimana karya akan dicetak dan ditempatkan di tempat yang sudah ditentukan. Sudah mengevaluasi dari warna, *font*, tata letak atau desain yang sudah memenuhi persyaratan dan tujuan awal perancangan *signage* tersebut.

