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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB III

HASIL PENELITIAN

3.1 Gambaran Umum Penelitian

Tempat rekreasi atau tempat wisata telah sejak lama menjadi unsur kehidupan masyarakat khususnya di kota-kota besar seperti di Jakarta, dengan berkembangnya jaman dan teknologi yang ada maka kebutuhan akan hiburan ini semakin mudah diperoleh dan ditemukan. Sebagai salah satu pemenuhan kebutuhan manusia, pada saat ini tempat rekreasi telah dijadikan sebuah gaya hidup untuk melepas penat dan bukan lagi sebuah kebutuhan yang kurang penting atau boleh dilewatkan.

Sejak tahun 1960, pemerintah telah menentukan tanah Ancol sebagai daerah wisata. Salah satu bagian dari kawasan tersebut merupakan *Dunia Fantasi* yang merupakan bagian dari kawasan wisata terpadu yang dikembangkan oleh PT Pembangunan Jaya Ancol, Tbk. dan disebut sebagai Taman Impian Jaya Ancol. Melalui kepemilikan saham sebesar 72% oleh Pemerintah Daerah DKI Jakarta, 18% oleh PT Pembangunan Jaya, dan sisanya sebanyak 10% oleh masyarakat, Taman Impian Jaya Ancol selalu mengembangkan kebutuhan masyarakat di bidang wisata dan rekreasi. Menawarkan berbagai macam destinasi wisata, Taman Impian Jaya Ancol memiliki satu unit rekreasi unggulan yang kemudian dapat menjawab kebutuhan akan rekreasi tersebut, jawaban atas kebutuhan tersebut adalah *Dunia Fantasi*.

Gambar 3.1 Suasana di *Dunia Fantasi*

Sebagai salah satu tempat wisata yang selalu dikunjungi oleh banyak pengunjung baik dari Jakarta atau luar Jakarta dan segala golongan usia, *Dunia Fantasi* berhasil menjadi salah satu ikon wisata dan rekreasi penting di Jakarta. Sejak peresmiannya pada tanggal 29 Agustus 1985, *Dunia Fantasi* atau yang biasa dikenal dengan sebutan *Dufan* menawarkan konsep wisata dan rekreasi yang tidak terlupakan bagi para pengunjungnya melalui berbagai wahana permainan yang ada di dalamnya.

3.2 Metodologi Penelitian

Penulis melakukan beberapa metodologi penelitian selain melakuan metodologi studi pustaka dalam mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Beberapa metodologi yang dilakukan adalah metodologi wawancara dengan narasumber dari pihak *Dunia Fantasi*, metodologi observasi dengan mengamati kegiatan dan perilaku pengunjung, serta yang terakhir adalah metodologi kuisioner untuk mengetahui bagaimana pendapat para pengunjung dan menyelami kesulitan yang mereka alami di kawasan bermain *Dunia Fantasi.*

3.2.1 Metodologi Wawancara

Metodologi wawancara yang dilakukan oleh penulis adalah dengan cara mewawancarai pihak *Dufan,* yaitu Bapak Soenaweng Sasongko seorang kepala bagian divisi pembangunan PT Pembangunan Jaya Ancol, Tbk. *Dunia Fantasi* yang memiliki luas daerah yang mencapai 20 hektar ini terdiri dari kawasan Eropa, kawasan Indonesia, Kawasan Amerika, Kawasan Kalila, Kawasan Jakarta, Kawasan Yunani, Kawasan Hikayat, dan Kawasan Asia. Tiap-tiap kawasan ini kemudian memiliki tema dan ciri khas tertentu dan diharapkan dapat membangkitkan imajinasi pengunjung seolah-olah mereka berada dalam dunia yang berbeda.

Kawasan yang memiliki sertifikat ISO 9001:2008 sejak tahun 2009 ini memiliki banyak pengunjung pada tiap harinya. Menurut Bapak Soenaweng *Dunia Fantasi* memiliki rata-rata pengunjung pada sebanyak 4.000 pada hari biasa dan 10.000 pengunjung pada akhir pekan bahkan lebih dari 10.000 pengunjung pada hari libur.

Selain mengikuti perkembangan teknologi dengan menambah atau mengembangkan wahana permainan yang ada, pihak *Dunia Fantasi* juga terus mengembangkan berbagai acara, perlombaan atau *event* yang menarik dalam memajukan kawasan wisata ini. Beragam acara dan promosi juga secara rutin diselenggarakan pada tiap-tiap bulannya sehingga pengunjung akan terus melanjutkan kunjungan mereka pada kesempatan berikutnya dan membuat kawasan permainan ini tidak kalah dengan kawasan lainnya.

Misalnya pada tahun 2012 ini, *Dufan* akan segera merilis wahana pertunjukan baru, yaitu *Ice Age* yang pada saat ini sedang dalam tahap persiapan dan akan segera dibuka pada bulan Desember ini untuk menyambut liburan Natal dan Tahun Baru. Kemudian wahana-wahana yang ada juga terus diperharui seperti wahana *Happy Feet, Petualangan Paddle Pop,* dan wahana lainnya. Terkadang pihak *Dufan* sendiri juga mengadakan kerja sama dengan berbagai pihak dalam penyelenggaran wahana mereka untuk terus mempertahankan kualitas kawasan mereka.

3.2.2 Metodologi Observasi

Metodologi observasi lapangan juga dilakukan oleh penulis pada hari Senin, 19 November 2012 untuk mengetahui kebiasaan dan minat pengunjung. Kemudian penulis memperoleh hasil di mana para pengunjung cenderung kebingungan saat mencari wahana atau fasilitas yang ada di *Dufan* sehingga mereka harus bertanya terlebih dahulu dengan petugas yang ada. Namun, petugas tersebut tidak selalu

ada di setiap lokasi dan siap melayani pengunjung karena luasnya wilayah *Dufan* dan padatnya pengunjung.

Kurangnya informasi petunjuk arah dan petugas yang ada membuat pengunjung cenderung berputar-putar di tempat yang sama hingga mereka berhasil menemukan petunjuk selanjutnya di tempat lainnya. Tak jarang juga pengunjung bertanya kepada petugas restoran, petugas pembersih, atau sesama pengunjung lainnya untuk mencari wahana atau tempat yang mereka tuju. Selain kurangnya petunjuk tersebut, pihak *Dufan* juga tidak membagikan peta informasi kepada para pengunjungnya sehingga peta tersebut hanya dibagikan kepada mereka yang meminta peta tersebut kepada petugas.

3.2.3 Metodologi Kuisioner

Penulis juga melakukan penelitian dengan menyebarkan kusioner kepada seratus pengunjung *Dunia Fantasi* pada hari Minggu, 11 November 2012 untuk mengetahui pendapat para pengunjung dan asal serta usia rata-rata pengunjung *Dufan.*

Berdasarkan pada hasil kuisioner yang disebarkan oleh penulis, pengunjung *Dufan* biasanya merupakan mereka yang berasal dari daerah perkotaan seperti Jabodetabek dan Bandung. Tak jarang pula pengunjung yang datang berasal dari luar Jakarta seperti Batam, Jawa Tengah, Makassar, Manado, Padang, Kalimantan Barat, Jogjakarta, dan Solo. Para pengunjung yang datang biasanya berkunjung bersama keluarga mereka ataupun teman dan kerabat mereka.

Usia pengunjung *Dufan* juga sangat beragam, dari hasil survey diperoleh bahwa sebanyak 66% dari responden berusia antara 19 tahun hingga 25 tahun, 29% responden berusia di bawah 19 tahun, dan sisanya sebanyak 5% berasal dari mereka yang berusia di atas 25 tahun. Hampir sebagian besar responden pernah berkunjung ke *Dufan* sebelumnya dan sebanyak 6% saja yang baru pertama kali berkunjung ke *Dufan.* Sebanyak 63% pengunjung tersebut telah berkunjung ke *Dufan* kurang lebih sebanyak satu hingga lima kali kunjungan, 31% di antaranya berkunjung lebih dari lima kali, dan sisanya sebanyak 6% baru pertama kali berkunjung ke *Dufan.* Mereka yang baru pertama kali berkunjung ini rata-rata berasal dari luar daerah perkotaan.

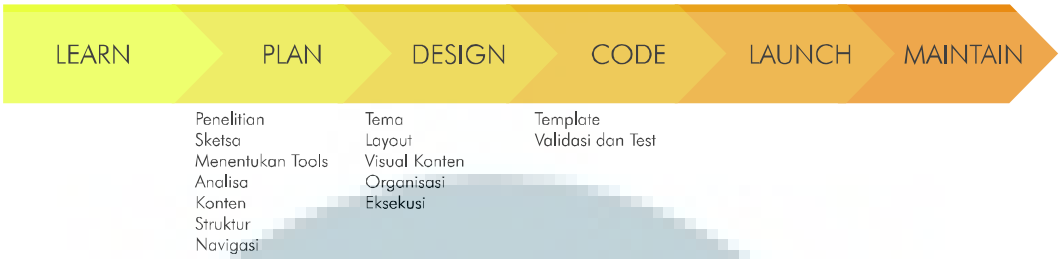
Pendapat mereka mengenai petunjuk dan *sign system* yang telah ada di *Dufan* memberikan hasil yang beragam. Sebanyak 68% di antara responden menyatakan bahwa terkadang mereka mengalami kesulitan dalam pencarian lokasi, sementara 14% mengalami kesulitan, dan 18% mengatakan bahwa mereka tidak mengalami kesulitan. Hasil kuisioner tersebut juga didukung dengan pernyataan 58% responden yang menyatakan bahwa petunjuk yang ada di *Dunia Fantasi* belum cukup baik dan 42% menyatakan petunjuk di *Dunia Fantasi* sudah baik dalam memberikan keterangan lokasi. Melalui hasil kuisioner tersebut, penulis kemudian memutuskan untuk merancancang sebuah aplikasi direktori digital untuk *Dunia Fantasi* yang dapat membantu para pengunjung dalam pencarian data lokasi dan perolehan informasi dengan cepat dan mudah serta mendukung petunjuk atau *sign system* yang sudah ada sebelumnya.

Penulis juga memperoleh data bahwa sebanyak 51% responden mengenal dan pernah menggunakan direktori digital sebelumnya. Sedangkan sebanyak 49% menyatakan mereka tidak pernah menggunakan direktori digital sebelumnya. Oleh karena tingkat persentase responden yang tidak pernah menggunakan direktori digital cukup tinggi, maka penulis memutuskan untuk membuat sebuah tutorial atau cara penggunaan aplikasi tersebut pada rancangan aplikasi direktori digital yang akan dibuat.

Maka, berdasarkan pada hasil kuisioner dan observasi yang telah dilakukan penulis, dapat diambil kesimpulan bahwa para pengunjung masih sering mengalami kesulitan dalam mencari wahana, fasilitas, atau pun tempat lainnya di dalam *Dunia Fantasi*. Sehingga sebagai salah satu solusi untuk memudahkan pengunjung, penulis memutuskan untuk membuat aplikasi direktori digital yang dapat digunakan oleh para pengunjung *Dufan.*

3.3 Tahapan Kerja

Terdapat enam tahapan kerja dalam proses perancangan aplikasi direktori digital *Dunia Fantasi*. Secara singkat tahapan tersebut dimulai dari proses pemahaman terhadap wilayah dan perusahaan hingga proses pembuatan karya. Dari keenam tahap yang ada, penulis mengerjakan lima tahapan, yaitu tahap *learn, plan, design, code,* dan *launch.* Sedangkan tahap terakhir yaitu *maintain* akan dikerjakan oleh pihak *Dunia Fantasi.*

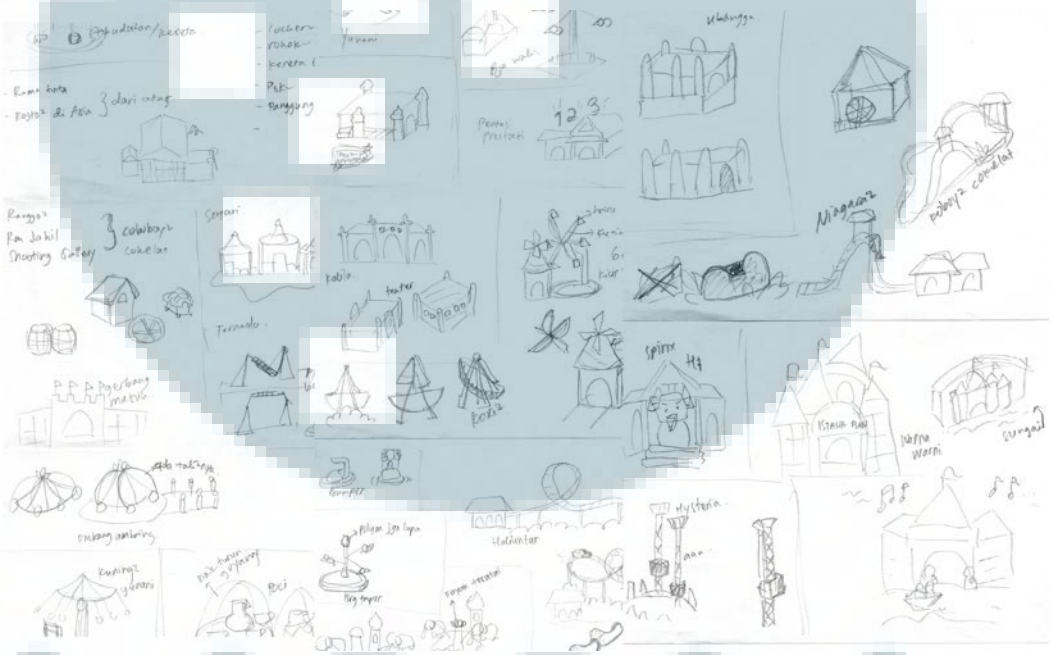


Gambar 3.2 Tahap Perancangan Aplikasi Direktori Digital

Tahap pertama yang dilakukan penulis adalah *learn* dengan cara mempelajari terlebih dahulu mengenai *Dufan* dan pengunjungnya. Untuk mengetahui hal-hal tersebut kemudian penulis melakukan wawancaara dengan pihak *Dufan*, observasi, dan menyebarkan kuisioner kepada 100 pengunjungnya. Berdasarkan pada data yang diperoleh, penulis memperoleh data bahwa pengunjung rata-rata menunjukkan mereka berusia 19 sampai 25 tahun yang menunjukkan bahwa pengunjung pada usia ini cenderung mengikuti perkembangan teknologi dan mampu mengikuti serta menjalankan sebuah aplikasi tanpa perlu waktu lama untuk mengerti cara penggunaannya. Selain itu, rata-rata pengunjung juga berasal dari daerah perkotaan dan memiliki beragam *gadget* yang canggih sehingga sebagian besar dari pengunjung sudah pernah menggunakan direktori digital dan mengetahui cara penggunaannya. Kemudian jika dilihat pada target sekunder dan hasil kuisioner yang menunjukkan hasil pengunjung yang tidak mengetahui direktori digital cukup besar, maka penulis memutuskan untuk membuat tutorial cara penggunaan direktori digital tersebut.

Tahap selanjutnya, yaitu tahap perencanaan (*plan*) dengan cara mengerjakan sketsa-sketsa ikon dan simbol, menentukan *tools* yang akan digunakan,

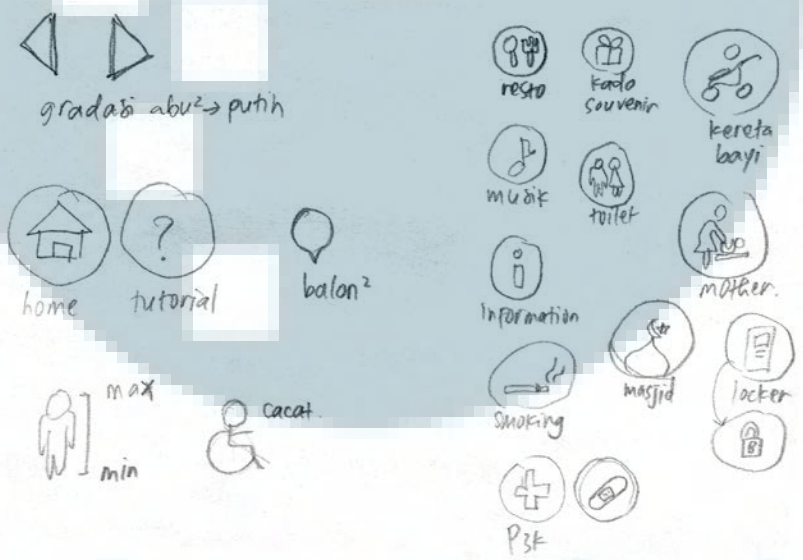
melakukan analisa, dan membuat struktur awal pembuatan aplikasi direktori digital. Penulis kemudian memutuskan untuk menggunakan *Adobe Flash* sebagai *software* yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi tersebut, yang didukung juga dengan *Adobe Illlustrator* dan *Adobe Photoshop* untuk merancang pembuatan infografis pada peta. Selain itu, penulis juga melakukan beberapa sketsa untuk menentukan sudut pandang peta informatif dan juga jenis *typeface* yang akan digunakan pada aplikasi.



Gambar 3.3 Sketsa Ikon Wahana

Pada tahap ketiga, yaitu tahap mendesain, penulis kemudian menentukan tema, layout, dan eksekusi yang akan dilakukan. Berdasarkan pada hasil kuisioner, penulis memperoleh data bahwa pengunjung *Dufan* lebih banyak berasal dari usia 19-25 tahun sehingga tema yang dipilih cenderung lebih ceria dan menarik. Dengan menggunakan infografis yang menarik dan mudah dimengerti oleh para

pengunjung, penulis kemudian merancang aplikasi direktori digital dengan menggunakan ilustrasi wahana dan simbol yang mudah dimengerti oleh pengunjung sekaligus menarik perhatian. Kemudian perancangan tombol-tombol yang ada pada aplikasi juga dibuat sederhana dan menggunakan fungsi *hidden button* agar terkesan modern serta tidak menghalangi pandangan pengguna pada saat mencari lokasi pada layar aplikasi. Jika pengguna ingin mencari wahana lainnya atau fungsi lainnya pada aplikasi, pengguna dapat menarik kembali *hidden button* yang ada.

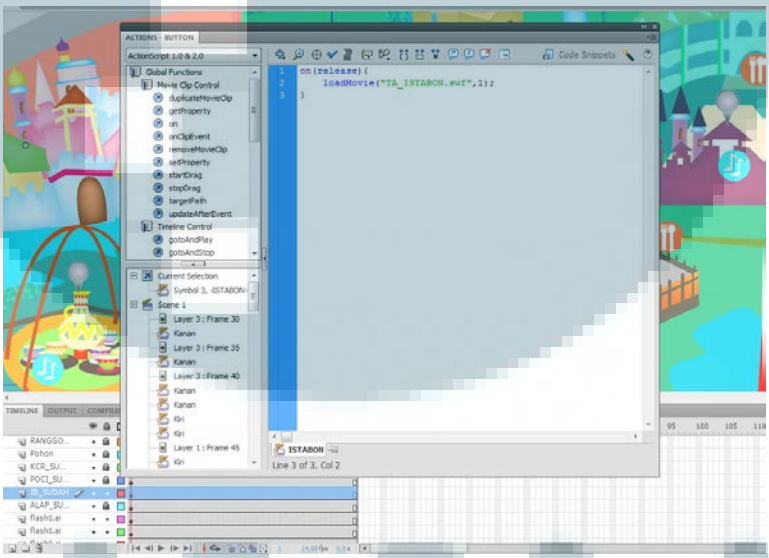


Gambar 3.4 Sketsa Legenda dan *Button* Aplikasi

Aplikasi direktori digital *Dufan* ini juga dilengkapi dengan daftar wahana, restoran, dan fasilitas lainnya sehingga pada saat pengguna memilihnya, wahana atau fasilitas tersebut kemudian mengalami fungsi animasi. Fungsi animasi di sini diharapkan agar dapat membuat mata pengunjung semakin mudah mencari lokasi tersebut. Fungsi animasi ini juga terdapat pada tiap-tiap wahana sehingga

pengunjung dapat membedakan mana wahana permainan dengan fasilitas lainnya yang disediakan oleh pihak *Dunia Fantasi.*

Tahap keempat, yaitu tahap *code* dilakukan oleh penulis dengan menggunakan *software Adobe Flash* dan memberikan *script* pada objek-objek tertentu seperti objek wahana dan fasilitas yang ada. Kemudian juga terdapat *script load movie* untuk memunculkan *pop up menu* jika pengunjung memilih wahana yang ada sehingga akan muncul halaman baru yang berisi foto dan keterangan mengenai wahana tersebut.



Gambar 3.5 Salah Satu Contoh Penggunaan *Script* pada Ikon Wahana

Tahap terakhir yang dilakukan oleh penulis adalah tahap *launch* di mana penulis kemudian mewujudkan aplikasi tersebut dan menguji cara penggunaan aplikasi tersebut kepada beberapa responden serta menentukan titik-titik lokasi penempatan direktori digital pada tiap kawasan yang ada. Direktori digital ini kemudian akan ditempatkan pada tiap kawasan dengan lokasi yang sekiranya

aman dari kondisi cuaca buruk seperti hujan. Lokasi penempatan direktori digital ini diletakkan di pintu masuk *Dufan*, *Safari Games* pada kawasan *Kalila*, *Ranggo-Ranggo* pada kawasan *Amerika*, *Alap-alap* pada kawasan *Indonesia*, *Panggung Maksima* pada kawasan *Eropa*, *Pentas Prestasi* pada kawasan *Yunani*, *Arung Jeram* pada kawasan *Hikayat*, *Rama Sinta* pada kawasan *Hikayat*, dan yang terakhir ada pada *Souvenir Shop* utama yang terletak di dekat pintu masuk kawasan *Asia*.

Gambar 3.6 Lokasi Direktori Digital pada Tiap Kawasan *Dufan*

Tahap selanjutnya mengenai *maintain* kemudian akan dikerjakan oleh pihak *Dunia Fantasi* jika diperlukan pembaharuan terhadap wahana atau perubahan-perubahan yang terjadi pada aplikasi direktori digital tersebut.

3.4 SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats*)

Pada aplikasi direktori digital ini, kekuatan yang ada pada aplikasi ini adalah mampu menyajikan data lokasi wahana dan fasilitas yang ada di *Dufan* dengan

cepat dan mudah serta dapat digunakan oleh semua pengunjung. Selain itu, direktori digital ini juga merupakan aplikasi pertama yang akan diterapkan oleh *Dufan.* Sedangkan kelemahan yang ada pada direktori ini adalah penggunaannya yang cukup sulit bagi anak-anak di bawah usia 10 tahun.

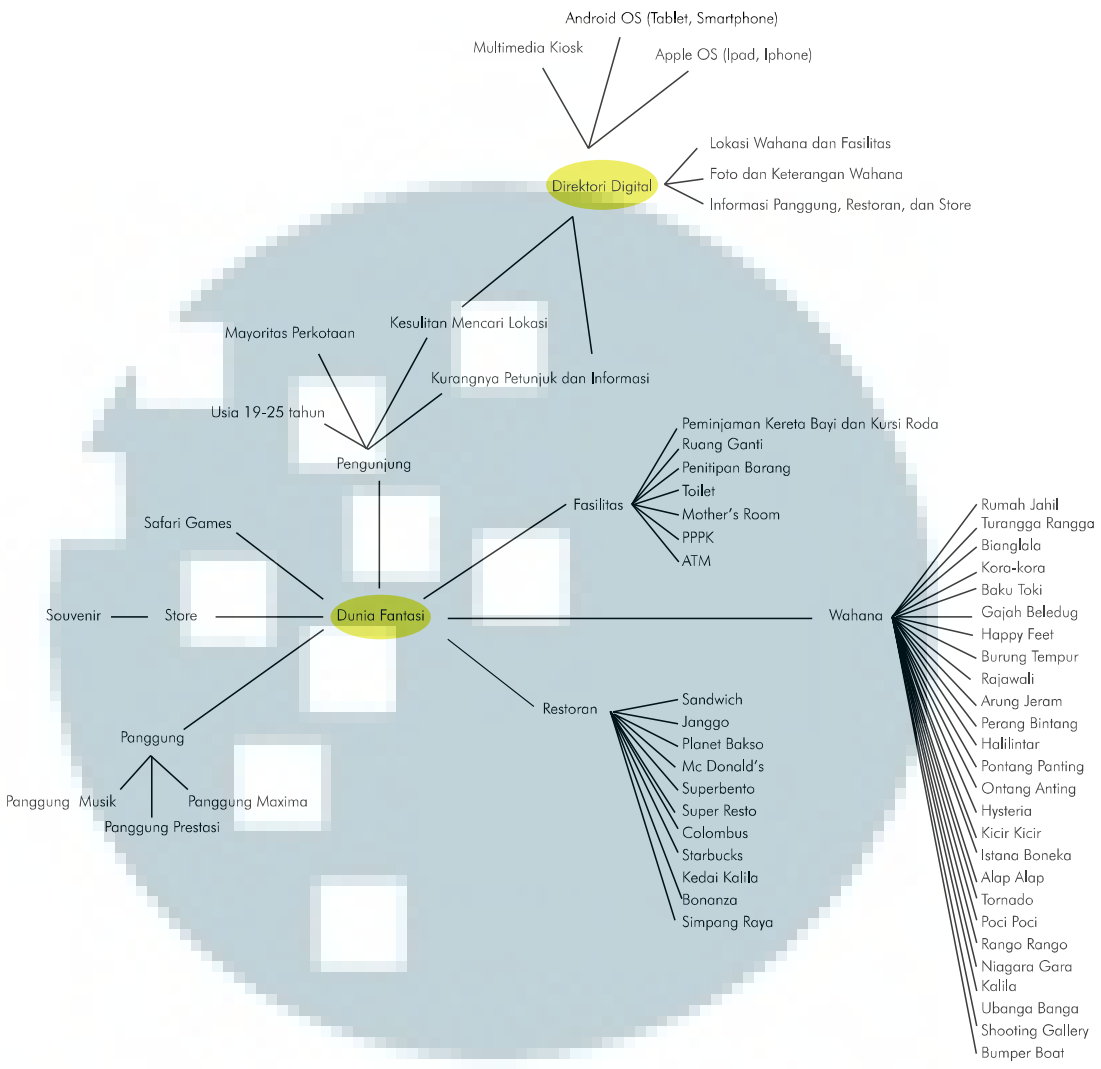
Peluang yang ada pada aplikasi direktori digital ini antara lain kegunaannya yang mudah dan memungkinkan untuk diunduh pada *smartphone* atau pun *tablet* berbasis *Android* sehingga semakin memudahkan pengunjung dalam pencarian lokasi. Sementara ancaman yang ada adalah ancaman *backlight* di mana cahaya matahari mengurangi tingkat kejelasan tampilan direktori digital pada sudut kemiringan tertentu. Hal tersebut membuat pengunjung mengalami kesulitan dalam melihat peta informasi dan petunjuk yang disajikan dalam direktori sehingga perlu adanya penggunaan layar yang mampu mengurangi *backlight* atau bahkan tidak terpengaruh dengan adanya sinar matahari tersebut.

Gambar 3.7 Pengaplikasian Direktori Digital pada *Multimedia Kiosk*

3.5 *Mind Map*

Penulis juga membuat *mind mapping* untuk mengetahui wahana permainan apa saja yang terdapat di *Dufan* termasuk fasilitas dan restoran yang disediakan. Kemudian penulis juga membuat *mind mapping* ini untuk mengetahui keluhan apa saja yang terjadi pada para pengunjung untuk mengetahui apa yang dibutuhkan oleh mereka sehingga penulis dapat mengerjakan rancangan konsep pembuatan aplikasi direktori digital *Dunia Fantasi.*

Secara garis besar, hasil yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan penulis adalah pengunjung masih sering mengalami kesulitan dalam pencarian wahana karena kurangnya petunjuk-petunjuk yang ada pada wilayah *Dunia Fantasi*. Kurangnya jumlah pegawai yang membantu dan melayani para pengunjung juga menjadi salah satu faktor penyebab sulitnya mencari lokasi. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pengunjung sebagian besar berasal dari masyarakat perkotaan yang tentunya sudah cukup melek terhadap teknologi sehingga aplikasi direktori digital ini mampu diterapkan pada *Dunia Fantasi* sebagai wujud alat bantu penyampaian informasi yang mampu menampilkan kebutuhan mereka seperti data mengenai wahana dan fasilitas umum yang disediakan.



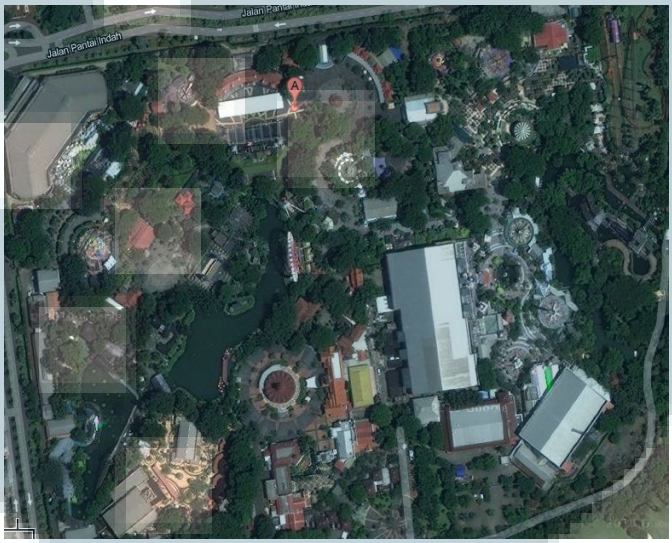
Gambar 3.8 *Mind Map Dunia Fantasi* dan Direktori Digital

3.6 *Positioning*

Aplikasi direktori digital *Dunia Fantasi* adalah aplikasi direktori digital yang menampilkan informasi lokasi wahana, restoran, dan fasilitas lainnya pad tiap kawasan permainan dan dapat digunakan oleh seluruh pengunjung *Dunia Fantasi*.

3.7 Alternatif Sketsa

Perancangan aplikasi direktori digital digunakan untuk menunjukkan lokasi wahana permainan, fasilitas, dan restoran yang ada di kawasan *Dunia Fantasi*. Berikut ini adalah peta yang digunakan dalam proses perancangan aplikasi tersebut.



Gambar 3.9 Peta *Dunia Fantasi*

Penulis juga membuat beberapa rancangan awal sketsa layout direktori digital termasuk penempatan simbol, ikon, *button*, dan apa saja yang terdapat pada aplikasi tersebut sehingga memudahkan penulis untuk membuat konsep desain yang sesuai dengan kebutuhan *Dunia Fantasi.*

1. Alternatif Pertama

   Rancangan aplikasi direktori digital dibuat dengan ukuran 1024 x 768 pixel dengan menggunakan simbol wahana, legenda, dan fasilitas lainnya berupa

ilustrasi *vector*. Direktori digital ini juga dilengkapi dengan tiga *button* yang masing-masing berfungsi sebagai *directory*, *list*, dan tutorial pada bagian bawah *layout*. Selain itu dilengkapi pula dengan *screen saver* jika direktori tersebut tidak digunakan oleh pengunjung selama dalam kurun waktu tertentu.

Gambar 3.10 Alternatif Pertama

2. Alternatif Kedua

Rancangan direktori digital dengan ukuran 1024 x 768 pixel dengan menggunakan simbol, legenda, dan fasilitas lainnya dengan menggunakan ilustrasi *vector* dan dilengkapi dengan fungsi keterangan wahana dan foto pada saat wahana dipilih. Selain itu, pada rancangan ini fungsi *button* dibuat menjadi *hidden button* agar direktori dapat dilihat dengan jelas atau *full screen* sehingga tidak menghalangi pandangan pengguna. Selain terkesan modern, *hidden button* tersebut juga mempermudah pencarian data karena tidak perlu mengganti halaman pada saat mencari lokasi yang diinginkan. Aplikasi direktori digital ini juga dilengkapi dengan *screen saver* dan fungsi animasi

seperti *looping* pada objek-objek tertentu misalnya wahana permainan, legenda, dan fasilitas lainnya yang ditunjuk oleh pengguna.

Gambar 3.11 Alternatif Kedua