

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Dalam perancangan tugas akhir mengenai *signage* di Multimedia Nusantara Polytechnic, penulis menggunakan metode pengumpulan data campuran (*mix methods research*). Menurut Creswell (2013), menyatakan bahwa metode pengumpulan data campuran ini merupakan jenis pengumpulan data gabungan antara data kualitatif dan kuantitatif (hlm. 4). Pada metode ini, penulis akan mengumpulkan data dengan teknik wawancara, observasi, dan kuesioner. Tujuan dari metode ini, adalah untuk mendapatkan data yang efektif dari sudut pandang *building management* MNP, *staff*, *security*, dan pengunjung.

Penulis dalam melakukan metode kualitatif, penulis melakukan observasi pada *signage* MNP dan lingkungan sekitar, wawancara pada *building management* MNP, *security*, *staff*, dan pengunjung yang berada di lokasi Multimedia Nusantara Polytechnic, serta penulis juga melakukan studi dokumen dan *existing*. Bila metode kuantitatif akan dilakukan dengan membuat dan menyebarkan kuesioner kepada masyarakat yang pernah mengunjungi Multimedia Nusantara Polytechnic.

3.1.1 Metode Kualitatif

Menurut Creswell (2013), dapat diartikan sebagai pendekatan yang bertujuan untuk menelusuri makna suatu masalah dari individu atau kelompok.

3.1.1.1 Observasi

Penulis melakukan observasi ke Multimedia Nusantara Polytechnic sebanyak 5 kali pada tanggal 26-28 Januari 2022, 5 Februari, 14 Februari, 2 Maret 2022, dan 4 Maret 2022. Observasi tersebut dilakukan agar penulis dapat melihat kondisi atau keadaan dan jumlah pengunjung yang datang ke Multimedia Nusantara Polytechnic saat hari biasa dan hari libur. Berdasarkan observasi tersebut, pengunjung yang datang pada hari biasa lebih banyak

dibanding pada hari libur dan mayoritas kalangan orang tua dibanding remaja. Orang tua yang datang ke Multimedia Nusantara Polytechnic ini biasanya berasal dari kalangan menengah dan bertujuan untuk mencari tempat kuliah bagi anak atau saudaranya.

Berikut merupakan penjabaran terkait observasi yang sudah dilakukan oleh penulis, sebagai berikut

1. Akses masuk melalui gerbang utama

Observasi pertama dilakukan pada tanggal 26-28 Januari 2022 di Multimedia Nusantara Polytechnic dan bertujuan untuk mempelajari alur masuk maupun keluar dari gerbang utama. Saat melakukan observasi, penulis mulai berjalan ke arah lobi MNP, namun tidak menemukan adanya *orientational sign*.

Setelah itu, di Multimedia Nusantara Polytechnic ini mempunyai tiga jalur setelah melewati gerbang utama. Pada jalur kiri merupakan tempat kendaraan masuk, sedangkan jalur kanan merupakan tempat keluar kendaraan, dan jalur tengah langsung mengarah ke lokasi *drop off*. Terdapat pos petugas keamanan (sebelah kanan) dari pintu masuk utama MNP.



Gambar 3.1 Pintu Masuk Utama (kiri) dan Pos Petugas Keamanan (kanan)

Sumber : Pribadi (2022)

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

Pada jalur kiri akan menemukan tempat parkir. Bila ingin ke lobi MNP, terdapat 2 alternatif yaitu naik tangga ataupun *lift*. Namun, saat penulis melakukan observasi tidak terlihat adanya *direction sign* yang menginformasikan bahwa lobi MNP berada di atas tempat parkir. Di sisi lain, penulis menemukan *direction sign* yang kecil dan pemasangannya hanya menggunakan kayu saja di lokasi tempat parkir. Penulis juga melakukan observasi di tempat parkir dan menemukan *direction sign*. Tapi penempatannya tidak tepat. Sebab, saat penulis melakukan observasi terdapat mobil yang terparkir juga di sebelah kiri.



Gambar 3.2 *Direction Sign* (Parkir Mobil)

Sumber : Pribadi (2022)

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

Penulis menemukan adanya *direction sign*, tapi bila membawa kendaraan, papan petunjuk itu tidak terlihat, karena terlalu kecil. Material yang digunakan juga hanya menggunakan kertas hvs dan di laminasi agar tidak basah bila terkena hujan dan tidak mudah kotor. Penulis melihat dengan dekat dan bagian ujung-ujung papan petunjuk ini tidak terlem dengan baik dan bisa copot dikarenakan hanya dilem menggunakan *double tape* saja.



Gambar 3.3 *Direction Sign (Drop Off)*

Sumber : Pribadi (2022)

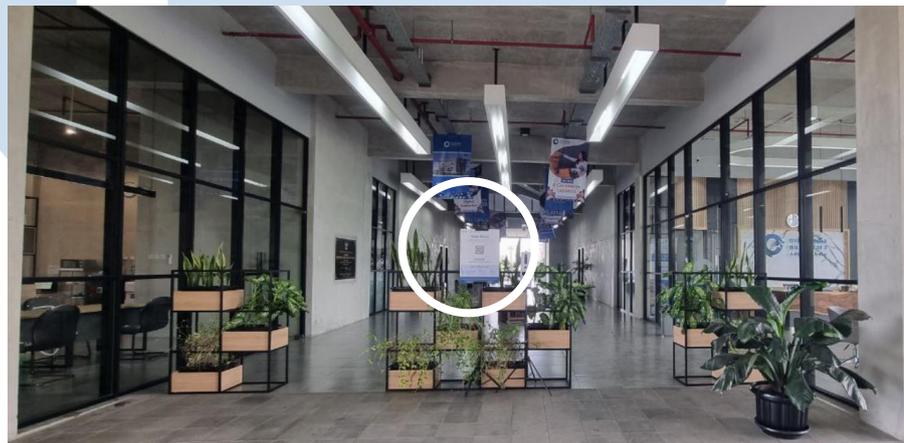
Setelah itu, penulis melihat adanya papan petunjuk *musholla* yang digunakan untuk beribadah bagi umat islam. Letak *musholla* ini di dekat tempat parkir. Akan tetapi, *identification sign* tersebut sangat kecil dan peletakkan papan petunjuk itu jarang dilalui orang. Material yang digunakan hanya menggunakan kardus dan *cutting stiker*



Gambar 3.4 *Identification Sign (Mushola)*

Sumber : Pribadi (2022)

Observasi kedua, oleh penulis pada tanggal 14 Februari 2022, meneliti lebih lanjut dan saat masuk ke lobi MNP. Semua orang yang berkunjung ke lobi MNP harus *scan* Peduli Lindungi, tes suhu, memakai *sanitizer*, dan menggunakan masker. Hal ini disebabkan pandemic COVID-19 yang mulai melonjak kembali dan bertujuan untuk meminimalisir rantai penyebaran COVID-19. Kemudian jalur masuk Lobi depan MNP terbagi menjadi 2 yakni jalur masuk dan keluar. Setelah penulis, mengelilingi lantai 2 tidak adanya *orientation sign (sign map)* yang dapat menunjukkan fasilitas seluruh area di MNP.



Gambar 3.5 Keadaan Lobi MNP

Sumber : Pribadi (2022)

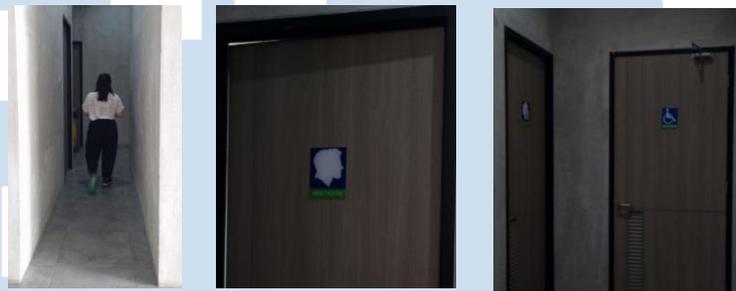
Setelah itu, akan menemukan beberapa ruangan di sebelah kiri dan kanan. Nama ruangan hanya di beberapa ruangan saja atau papan petunjuk ruangan (*identification sign*). Nama ruangan di lantai 2 hanya terlihat 1 nama ruangan saja dan lainnya kosong (hanya terdapat penomoran ruangan dan tempat nama ruangan). Material yang digunakan menggunakan kertas HVS dan menggunakan akrilik (untuk peletakan nama ruangan dan dapat diganti).



Gambar 3.6 *Identification Sign* (Keadaan Ruangan Lantai 2)

Sumber : Pribadi (2022)

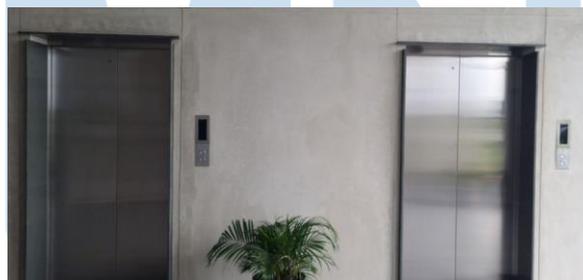
Penulis mulai berjalan lagi dan menemukan lokasi toilet yang berada di dalam Lorong dan penulis menemukan *direction sign* (peletakan di seberang toilet). Pengunjung yang berjalan jarang melihat papan petunjuk tersebut dan hanya berjalan mengikuti alur atau bertanya kepada orang lain lokasi keberadaan toilet. Bila buru-buru papan petunjuk tersebut tidak terlihat, serta pencahayaan yang kurang. Kemudian, penulis masuk ke dalam lorong dan menemukan pembagian toilet, tapi untuk material pictogram toilet pria atau wanita dan disabilitas menggunakan material yang berbeda. Toilet pria dan wanita memakai akrilik sedangkan untuk pictogram toilet disabilitas hanya menggunakan kardus. Terjadi ketidaksesuaian material yang digunakan pada papan petunjuk toilet.



Gambar 3.7 *Direction* dan *Identification Sign* (Toilet)

Sumber : Pribadi (2022)

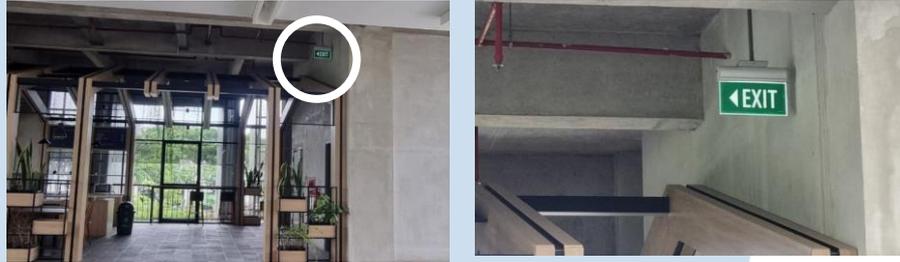
Penulis melihat adanya *lift* dan tangga, namun tidak terlihat adanya *identification sign* pada setiap lantai. Hal ini bertujuan untuk pengunjung yang datang dapat mengetahui ini berada di lantai berapa dan memiliki fasilitas apa saja.



Gambar 3.8 Keadaan *Lift* dan Tangga

Sumber : Pribadi (2022)

Kemudian, penulis akan keluar dan melihat adanya *direction sign* tanda keluar. Namun, penempatannya tidak sesuai dan terlalu tinggi. Jadinya tidak terlihat oleh pengunjung dan ukuran yang kecil. Sering kali pula, pengunjung yang datang merasa bingung untuk menemukan jalan keluar.



Gambar 3.9 *Direction Sign (Exit)*

Sumber : Pribadi (2022)

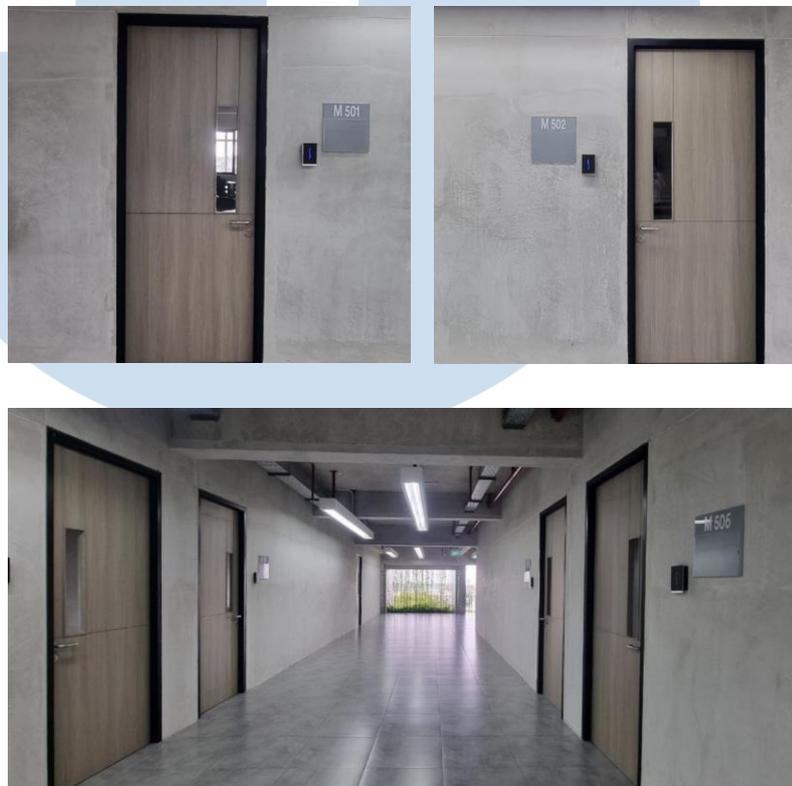
Penulis melakukan observasi kembali pada tanggal 2 Maret 2022, untuk meneliti ruangan di lantai 3 sampai 5. Untuk di lantai 3, terdapat *direction sign* nama ruangan tetapi hanya di beberapa ruangan saja.



Gambar 3.10 *Identification Sign (Keadaan Ruangan Lantai 3)*

Sumber : Pribadi (2022)

Penulis melanjutkan observasi ke lantai 5 yang sebenarnya merupakan lantai 4. Karena penomoran gedung lantai 4 diganti menjadi lantai 5, alasannya karna nomor 4 bagi pembangunan gedung itu mempunyai arti yang tidak bagus. Penulis melakukan observasi dan tidak melihat adanya *identification sign*. Akan tetapi, penulis hanya melihat *direction sign* keluar. Lantai 4 ini jarang digunakan oleh *staff* ataupun pengunjung.



Gambar 3.11 *Identification Sign* (Keadaan Ruangan Lantai 5)

Sumber : Pribadi (2022)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Penulis juga melanjutkan observasi ke lantai 5, tidak terlihat adanya *identification* dan *direction sign*. Jika dilihat, ruangan di lantai 5 tidak pernah digunakan dan seperti sebuah *hall* (digunakan untuk pertemuan besar atau *event*). Tidak terlihat pula petunjuk nama ruangan ataupun toilet.



Gambar 3.12 Keadaan Ruangan Lantai 6

Sumber : Pribadi (2022)

2. Kesimpulan Observasi

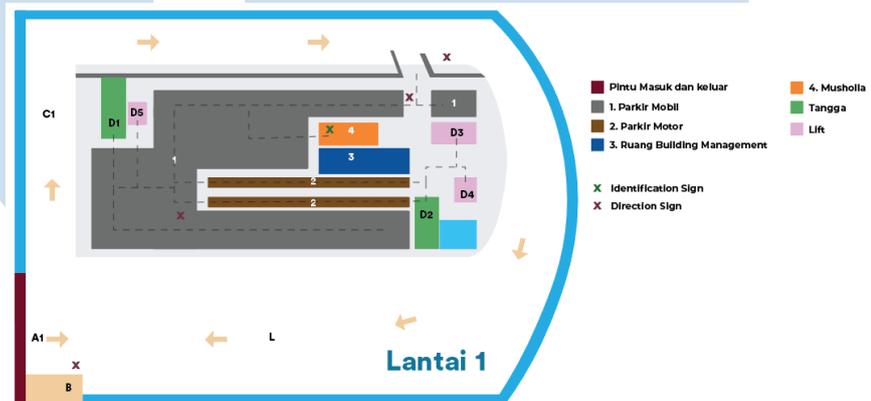
Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa Multimedia Nusantara Polytechnic ini sudah mempunyai *signage*. Namun, saat masuk dari pintu utama hanya mempunyai dua *direction sign*, diantaranya di sebelah pos petugas keamanan dan di lokasi *drop off* juga tidak terlihat papan petunjuknya. Akan tetapi, saat masuk pintu utama terpisah menjadi 3 jalur dan membuat pengunjung harus dinavigasikan oleh petugas keamanan.

Selain itu, untuk *identification sign* di lantai 2 sampai dengan lantai 5, hanya terdapat beberapa papan petunjuk saja dan adapun papan petunjuk yang tidak sesuai peletakkannya terutama di bagian *direction sign*, serta tidak ada *orientation sign*. Dari sisi material *signage* yang terpasang belum mempunyai kesatuan dengan *signage* lainnya karena ada yang menggunakan HVS, kardus, akrilik, dan bahan lainnya.

3.1.1.2 Studi Alur

Studi alur dilakukan oleh penulis di Multimedia Nusantara Polytechnic pada tanggal 5 Februari 2022 dan 2 Maret 2022. Penulis akan melakukan observasi kepada pengunjung yang baru pertama kali datang ke Multimedia Nusantara Polytechnic, dengan dibagikan menjadi alur parkir, alur lantai 2, dan alur lantai 3. Untuk lantai 4 (disebut dengan lantai 5) dan lantai 6 masih belum beroperasi dan belum ditempati.

1. Alur Parkir



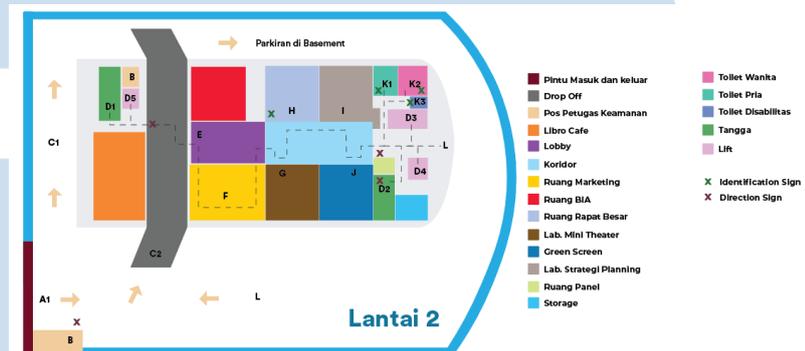
Gambar 3.13 Studi Alur Parkir

Sumber : Pribadi (2022)

- A. Titik A1 merupakan pintu masuk utama Multimedia Nusantara Polytechnic dan titik B merupakan pos petugas keamanan. Biasanya pengunjung akan bertanya dulu, bila membawa kendaraan pribadi akan langsung diarahkan ke titik C1 untuk memarkirkan kendaraannya.
- B. Bila menggunakan kendaraan pribadi, terdapat 2 alternatif menuju lobi, yakni pergi ke titik D1 dan D2 itu menggunakan tangga, sedangkan titik D3 dan D4 merupakan lift yang dapat digunakan oleh semua orang. Pada nomor 1 ditujukan untuk kendaraan beroda 4, sedangkan untuk nomor 2 ditujukan untuk kendaraan beroda 2.

- C. Bagi pengunjung yang beragama islam dan ingin beribadah dapat mengikuti alur nomor 4. Setelah itu, pengunjung dapat menggunakan tangga (titik D1 dan D2) dan lift (titik D3, D4, dan D5). Bila menggunakan tangga dapat mengikuti alur tangga, sedangkan untuk lift dapat mengklik lantai 2.

2. Alur Lantai 2



Gambar 3.14 Studi Alur Lantai 2

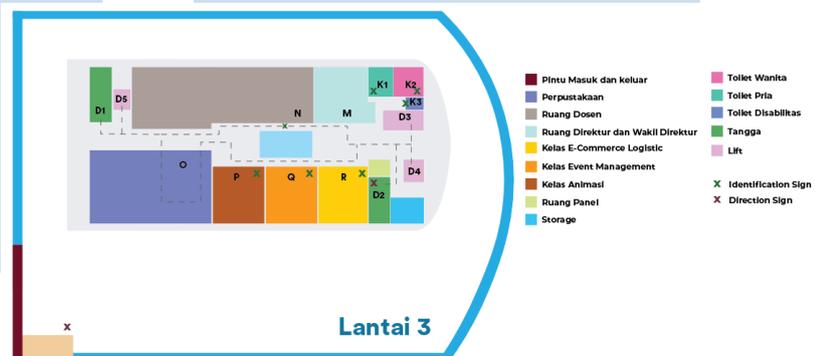
Sumber : Pribadi (2022)

- A. Pengunjung yang menggunakan kendaraan umum, akan langsung diarahkan ke lokasi *drop off* (seberang lobi di titik E). Setelah itu, pengunjung yang masuk harus melakukan *scan* Peduli Lindungi, pengecekan suhu dan menggunakan *hand sanitizer* terlebih dahulu sebelum memasuki area MNP. Pada titik F akan menemukan ruang marketing yang biasanya semua pengunjung yang baru datang akan diarahkan oleh petugas keamanan ke ruangan ini.
- B. Biasanya, pengunjung yang baru pertama kali akan dinavigasikan oleh *staff* MNP untuk mengelilingi secara acak titik G (Lab. *Mini Theater*), H (Ruang Rapat Besar), I (Ruang Strategi *Planning*), dan J (*Green Screen*). Bila pengunjung ingin ke toilet dapat mengikuti titik K yang dibagi menjadi toilet pria (titik K1), toilet wanita (titik K2), dan toilet disabilitas (titik K3).

- C. Bila sebelum, ke lantai 2 atau meninggalkan MNP, pengunjung dapat berfoto-foto terlebih dahulu di titik L.
- D. Setelah itu, biasanya *staff akan* mengajak keliling ke lantai 3 dan dapat memilih 2 alternatif yaitu menggunakan *lift* (titik D3 atau D4) atau tangga (titik D1 dan D2).

3. Alur Lantai 3

Setelah menaiki tangga atau menggunakan *lift*. Pengunjung melihat berbagai fasilitas yang telah tersedia di lantai 3. Berikut merupakan studi alur untuk lantai 3.



Gambar 3.15 Studi Alur Lantai 3

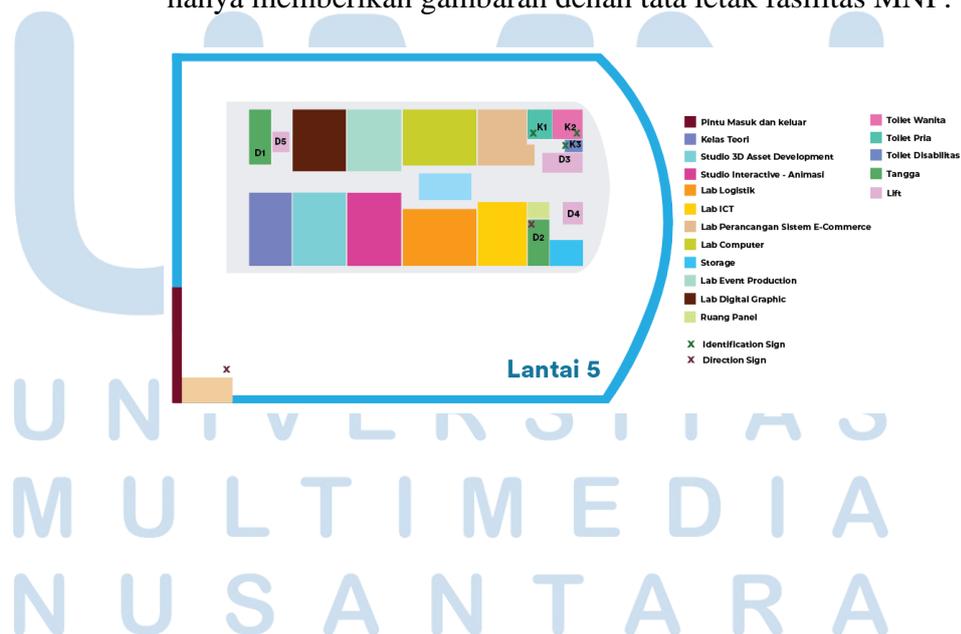
Sumber : Pribadi (2022)

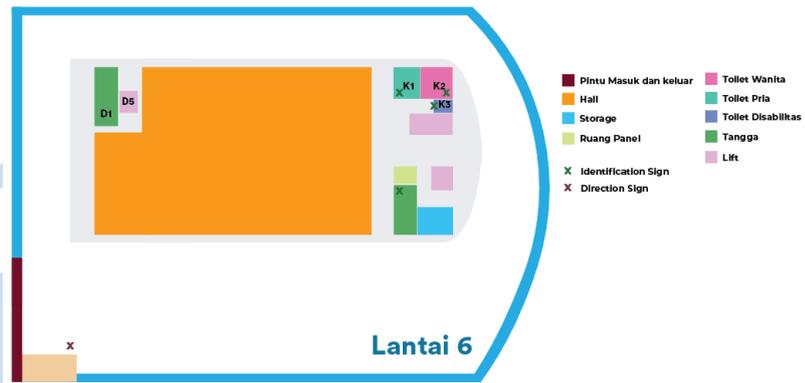
- A. Biasanya setelah berada di lantai 3, *staff* MNP akan menjelaskan kegunaan ruangan-ruangan pada gambar di atas secara acak.
- B. Pada titik M merupakan ruangan direktur dan wakil direktus, sedangkan untuk titik N merupakan ruangan dosen-dosen MNP.
- C. Kemudian, titik O adalah perpustakaan yang terdapat buku-buku sesuai prodi dan disediakan untuk mahasiswa maupun dosen MNP. Setelah itu, langsung menuju ke titik P (kelas animasi), titik Q (kelas *event management*), dan titik R (kelas *e-commerce logistics*).

- D. Lokasi toilet di lantai 3 juga dapat mengikuti titik K yang dibagi menjadi toilet pria (titik K1), toilet wanita (titik K2), dan toilet disabilitas (titik K3).
- E. Setelah itu, langsung mengarah ke lift (titik D3 dan D4) atau tangga (titik D1 dan D2) untuk menuju ke lantai 2 atau lobi MNP. Bila pengunjung telah menyelesaikan urusan atau tujuan ke MNP dan membawa kendaraan pribadi dapat kembali ke titik C1 (parkiran *basement*), sedangkan jika pengunjung menggunakan kendaraan umum dapat menunggu di titik F (ruangan marketing) atau titik E (lobi). Untuk jalan keluarnya dapat mengikuti titik L (jalan keluar) dan melalui titik A1 (pintu keluar MNP).

4. Alur Lantai 5 dan 6

Berikut merupakan fasilitas yang tersedia di lantai 5 dan 6 saat berada di Multimedia Nusantara Polytechnic. Penulis hanya menunjukkan denah saja, dikarenakan ruangan-ruangan ini belum beroperasi dan *staff* MNP jarang membawa keliling pengunjung sampai ke lantai 5 dan 6. Maka dari itu, penulis hanya memberikan gambaran denah tata letak fasilitas MNP.





Gambar 3.16 Denah Tata Letak Fasilitas di Lantai 5 dan 6

Sumber : Pribadi (2022)

3.1.1.3 Fasilitas di Multimedia Nusantara Polytechnic

Penulis melakukan observasi di Multimedia Nusantara Polytechnic pada tanggal 4 Maret 2022. Fasilitas-fasilitas di MNP dominan berada di dalam ruangan (indoor). Gedung MNP ini akan buka pada hari Senin sampai Jumat pukul 08.00-17.00, sedangkan untuk hari Sabtu dari jam 08.00-12.00. Biasanya hari Minggu akan tutup, bila tidak ada *event* yang diselenggarakan di MNP. Adapun tujuan dari pembagian ruangan ini dan dibatasi pengunjung yang berdatangan. Hal ini bertujuan agar dapat mengurangi rantai penyebaran COVID-19 di area MNP. Berikut merupakan penjabaran fasilitas atau ruangan yang sering digunakan oleh *staff* Multimedia Nusantara Polytechnic.

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

Tabel 3.1 Fasilitas di Multimedia Nusantara Polytechnic

| Gambar | Tugas | Tempat |
|---|-------------------------------------|------------------------------|
|  | Menjual kopi dan minuman lainnya | Libro Cafe |
|  | Patroli seluruh ruangan di area MNP | Pos Keamanan |
|  | Menerima tamu | Lt. 2 Ruang Marketing |
|  | Konten dan desain | Lt. 2 Lab. Strategi Planning |

| | | |
|---|--|--|
|  | Biro Informasi Keuangan dan Kepala Pengembangan Bisnis | Lt. 2 Ruang BIA |
|  | <i>Staff MNP</i> | Lt. 2 Green Screen |
|  | <i>Staff MNP</i> | Lt. 2 Lab. <i>Mini Theater</i> |
|  | Direktur dan Wakil Direktur | Lt. 3 Ruang Direktur dan Wakil Direktur |

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

| | | |
|---|---|----------------------------------|
|  | Dosen | Lt. 3 Ruang Dosen |
|  | Mahasiswa dan Dosen E-Commerce Logistics | Lt. 3 Kelas E-Commerce Logistics |
|  | Mahasiswa dan Dosen Event Management | Lt. 3 Kelas Event Management |
|  | Mahasiswa dan Dosen Digital Animation | Lt. 3 Kelas Animasi |
|  | Mahasiswa, dosen, dan <i>staff</i> perpustakaan | Lt. 3 Perpustakaan |

| | | |
|--|---|-----------------------------------|
|  | <i>Staff Cleaning Service</i> | <i>Storage</i> |
|  | Pengelola Bangunan MNP (<i>Staff Building Management</i>) | Ruang dekat tempat parkir (Lt. 1) |

3.1.1.4 Wawancara

Menurut Sugiyono (2013) pada bukunya yang berjudul Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Wawancara dapat diartikan sebagai proses pengumpulan data melalui narasumber yang bertujuan untuk meneliti suatu permasalahan yang terjadi (hlm. 137). Tujuan dari wawancara ini adalah supaya dapat menambah data atau informasi observasi yang dilakukan oleh penulis. Wawancara yang dilakukan penulis seperti wawancara dengan *building management* Multimedia Nusantara Polytechnic, petugas keamanan, *staff* dan pengunjung. Berikut merupakan penjabaran wawancara yang dilakukan oleh penulis.

a. Wawancara dengan *Building Management Multimedia*

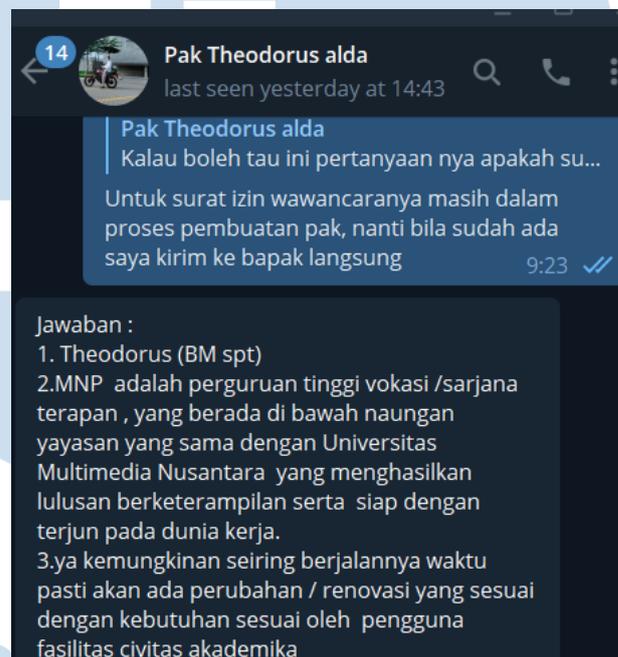
Nusantara Polytechnic

Wawancara bersama Bapak Theo selaku *Building Management* di Multimedia Nusantara Polytechnic. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 8 dan 9 Februari 2022, pukul 09.00 melalui aplikasi Telegram dan juga melakukan wawancara secara tatap muka di Lobi MNP. Hal ini dikarenakan Bapak Theo pada jam kerja terlihat sibuk untuk mengatasi beberapa hal. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui luas wilayah, pembagian beberapa fasilitas atau ruangan, dan keperluan dalam perancangan *signage*. Penulis melakukan wawancara dengan terstruktur, namun tidak terencana.

Dijelaskan secara singkat oleh Bapak Theo, Multimedia Nusantara Polytechnic merupakan perguruan tinggi vokasi atau sarjana terapan. MNP juga berada di bawah naungan yang sama dengan Universitas Multimedia Nusantara. Tujuannya agar dapat mempersiapkan lulusan-lulusan untuk terjun ke dunia kerja. Bangunan Multimedia Nusantara Polytechnic ini dirancang menggunakan konsep *efficiency building* yang sudah 100% layak dipakai, namun seiring berjalannya waktu masih dapat diubah atau renovasi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Mayoritas pengunjung yang datang ke Multimedia Nusantara Polytechnic adalah orang tua dan calon mahasiswa. Biasanya tujuan pengunjung ke MNP adalah untuk mengetahui lebih banyak terkait jurusan-jurusan yang di MNP. Menurut Bapak Theo, *signage* adalah petunjuk atau tanda yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan atau petunjuk arah di lokasi tersebut. Masalah yang sering dihadapi Pak Theo maupun pengunjung di MNP ini adalah sulit untuk menavigasi dirinya ke tujuan mereka dan membutuhkan adanya penyesuaian serta petunjuk yang jelas.

Sebenarnya, Multimedia Nusantara Polytechnic ini sudah mempunyai rancangan *signage* sebelum bangunan ini didirikan. Namun, pada saat perancangan mempunyai beberapa kendala pada surat izin dan lainnya. Bapak Theo juga menyatakan pentingnya *signage* atau papan petunjuk di MNP agar pengunjung atau *staff* tidak tersasar ke tujuan lain dan mengharapkan adanya perancangan *signage*.



Gambar 3.17 Wawancara Pak Theo

Sumber : Pribadi (2022)

b. Wawancara dengan Petugas Keamanan Multimedia Nusantara Polytechnic

Setelah melakukan wawancara dengan *Building Management* Multimedia Nusantara Polytechnic, penulis melanjutkan wawancara dengan Bapak Najmudin, selaku petugas keamanan yang sedang bertugas di Multimedia Nusantara Polytechnic. Penulis melakukan wawancara kepada Bapak Najmudin, dikarenakan penulis merasa peran petugas keamanan adalah menavigasi pengunjung yang sedang kesulitan mencari suatu lokasi atau tujuan di MNP. Wawancara dilakukan pada tanggal

2 Februari 2022, pukul 08.32, di *drop off* samping Libro. Tujuan dari wawancara ini dilakukan untuk mengetahui masalah atau yang sering ditanyakan oleh pengunjung dan juga target yang mengunjungi MNP.

Bapak Najmudin menyatakan Multimedia Nusantara Polytechnic ini buka dari hari senin-sabtu tapi untuk jam operasional hari senin dari pukul 08.00-17.00, sedangkan untuk hari sabtu dari jam 08.00-12.00. Pengunjung yang datang bermacam-macam dan tidak tentu tapi mayoritasnya ada orang tua dan mahasiswa. Masalah yang ditemui oleh Beliau seperti, pengunjung dari *basement* yang kesulitan untuk mencari toilet.

Menurut Beliau, papan petunjuk penting di Multimedia Nusantara Polytechnic, terutama petugas keamanan. Sebab, petugas keamanan tidak akan selalu berada ditempat (*stand by*), melainkan harus melakukan patroli seluruh gedung di MNP ini. Selain itu, menurut Bapak Najmudin, papan petunjuk berguna bagi pengunjung karena dapat langsung pergi ke lokasi suatu tempat yang dituju.



Gambar 3.18 Wawancara Pak Najmudin

Sumber : Pribadi (2022)

c. Wawancara dengan *Staff* dan Pengunjung Baru Multimedia Nusantara Polytechnic

Penulis melakukan beberapa wawancara kepada *staff* dan pengunjung baru MNP agar mendapatkan data yang akurat dan relevan. Tujuan dari wawancara ini supaya bisa mendapatkan informasi tentang perilaku, cara bernavigasi, fungsi papan petunjuk, dan masalah yang terjadi oleh beberapa narasumber.

1. Nathania Narda

Wawancara dilakukan pada tanggal 1 Maret 2022 di ruang marketing Multimedia Nusantara Polytechnic. Tujuan dari wawancara ini untuk mengetahui perilaku pengunjung dan kesulitan yang dirasakan di MNP. Wawancara dilakukan bersama Nathania Narda selaku *Marketing Communication* dan sudah bekerja di MNP sejak tahun 2021. Ia merupakan orang yang sudah terbiasa dengan adanya *signage* di kehidupan sehari-hari dan berperan penting. Ia juga berdomisili di Tangerang dan kesehariannya membawa kendaraan pribadi.

Awalnya Ia berkunjung masih kesulitan untuk bernavigasi ke tujuannya. Terutama di lantai 3-5, Ia pernah tersasar untuk pergi ke tujuannya. Dikarenakan pada saat itu, sama sekali tidak adanya papan petunjuk yang bertuliskan nama ruangan dan bentuk ruangan-ruangan di MNP juga serupa. Selain itu, beliau juga mengungkapkan pernah merasa kesulitan untuk menemukan keberadaan toilet. Terutama toilet di lantai 2, karena penempatan toilet yang agak dalam dan sulit untuk dilihat.

Saat MNP mengadakan *open house*, banyak pengunjung yang bertanya kepada beliau letak toilet dan pintu masuk. Karena keadaan masih dalam situasi pandemi COVID-19 dan harus melakukan *scan* aplikasi Peduli

Lindungi serta pengecekan suhu. Namun, sampai sekarang ia masih harus terus beradaptasi, sebab penempatan fasilitas atau nama ruangan yang belum tetap. Ia menyatakan perlu adanya perancangan *signage* di Multimedia Nusantara Polytechnic.



Gambar 3.19 Wawancara Nathania Narda

Sumber : Pribadi (2022)

2. Sagung Kartika

Wawancara kedua, dilakukan penulis pada tanggal 4 Maret 2022, di Telegram dan jam 10.18. Sagung Kartika yang biasanya dipanggil Kartika merupakan anak magang *Education Consultant* di MNP. Ia merupakan pengunjung yang baru dua bulan datang ke MNP dan saat magang akan selalu membawa kendaraan pribadi serta terbiasa dengan

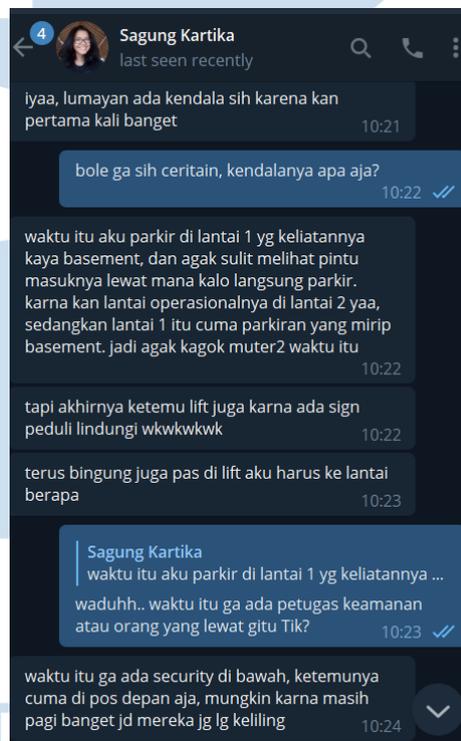
adanya papan petunjuk di suatu area. Baginya papan petunjuk itu akan membantu banget apalagi berada di tempat yang masih asing bagi dirinya atau baru pertama kali berkunjung ke tempat itu. Kartika memiliki karakteristik bila terjadi kesulitan di tempat umum akan mencari solusinya sebelum bertanya kepada orang lain. Tetapi Ia, mengungkapkan pernyataan tersebut dilihat dari kondisi lagi, bila Ia merasa kebingungan dan ada orang yang dapat ditanyakan. Ia memilih untuk bertanya kepada orang tersebut.

Kesulitan yang pertama dialami Kartika, adalah Ia harus menghabiskan beberapa menit untuk berkeliling serta mencari pintu masuk Lobi. Tetapi, Ia terbantu dengan adanya papan petunjuk Peduli Lindungi di depan *lift*. Setelah masuk ke dalam *lift*, Kartika tidak menemukan adanya papan petunjuk yang menginformasikan fasilitas-fasilitas MNP berada di lantai berapa saat menaiki *lift* dan Ia hanya mencoba-coba klik beberapa lantai. Setelah menemukan letak lobi dan Ia baru menyadari bahwa lantai 1 hanya sebagai tempat parkir dan lantai 2 baru beroperasi lobi.

Selama 2 bulan magang di MNP, Kartika menyebutkan bila tidak adanya pembagian tugas dan ruangan. Sampai saat ini, Ia merasa bahwa di MNP mempunyai 2 ruang marketing. Dominan area kerja yang dipakai adalah ruangan atau fasilitas yang berada di lantai 2 dan 3. Kartika menyatakan fasilitas yang berada di lantai 5 dan 6 tidak hafal. Karena, Ia baru pertama kali naik dan melihat fasilitas yang ada. Lainnya, kesulitan yang terjadi oleh Kartika adalah saat Tangerang terjadi gempa dan jujur Ia lumayan bingung untuk berkumpul dimana. Meskipun di MNP mempunyai petunjuk titik kumpul bila keadaan

darurat, tetapi petunjuk tersebut tidak kelihatan olehnya. Kartika juga pernah melihat pengunjung baru yang datang ke MNP dan sudah memikirkan kendaraan pribadinya di lantai 1. Namun, pengunjung baru tersebut tidak melihat adanya papan petunjuk tangga atau lift menuju lobi. Alhasil, pengunjung tersebut akhirnya menaiki tanjakan yang seharusnya digunakan untuk *drop off*.

Menurut Kartika, papan petunjuk di MNP perlu dirancang ulang seperti informasi lantai di depan lift, nama ruangan, toilet, dan tangga. Tujuan dari adanya semua papan petunjuk itu agar keberadaan lokasi itu dapat terlihat oleh pengunjung. Diharapkan, dengan adanya perancangan ulang papan petunjuk dapat memberikan informasi dibanding hanya sebagai pajangan saja.



Gambar 3.20 Wawancara Sagung Kartika

Sumber : Pribadi (2022)

3. Jessica Sunarya

Wawancara yang ketiga juga dilakukan oleh penulis kepada Jessica Sunarya atau yang sering dipanggil Jessica merupakan pengunjung yang baru pertama kali berkunjung ke Multimedia Nusantara Polytechnic dengan tujuan melakukan magang. Wawancara dilakukan melalui *platform* Telegram pada tanggal 2 Maret 2022 dengan jam 16.43. Ia merupakan pengunjung yang berdomisili di Jakarta dan terbiasa membawa kendaraan pribadi sejak Ia kuliah.

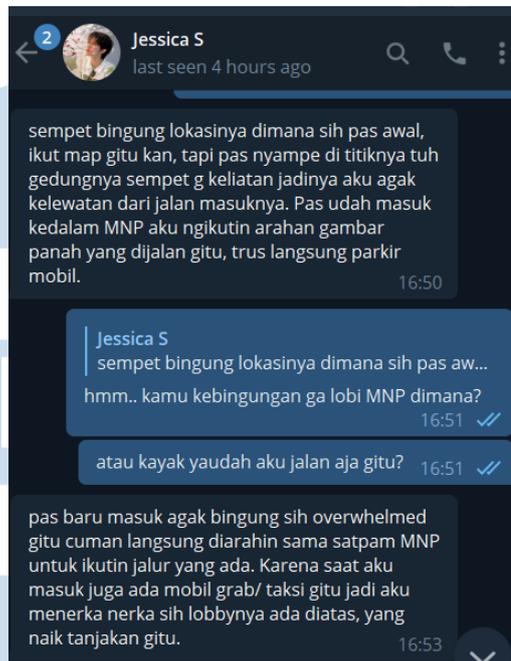
Menurut Jessica, papan petunjuk akan sangat penting baginya lebih tepatnya dalam kehidupan pribadinya, karena Ia mempunyai karakteristik yang suka mencoba segala hal terlebih dahulu sebelum bertanya kepada orang lain. Selain itu, menurutnya bila papan petunjuk sudah tersedia, pengunjung yang baru juga bisa langsung berjalan sendiri dan tidak perlu meminta tolong kepada orang lain. Karena akan merepotkan orang lain.

Kesulitan yang dialami Jessica pada saat berkunjung ke MNP adalah awalnya pas ingin berkunjung, Ia terlewat ke pintu masuk utama MNP dikarenakan lokasi map atau gps yang tidak tepat. Kemudian, pada saat masuk dari pintu utama, Ia jujur merasa kewalahan untuk pergi ke lobi MNP, sebab pada saat masuk pintu utama terbagi menjadi 3 jalur. Untungnya pada saat itu, ada bantuan dari petugas keamanan untuk menuntunnya ke lobi MNP. Ia sempat menerka-nerka bahwa lobi MNP berada di atas parkir dan mengikuti arah tanjakan tadi, serta Ia juga melihat adanya kendaraan umum yang langsung *drop off* pengunjung. Jadi, Ia merasa bahwa lobi berada di lantai 2.

Saat Ia memikirkan kendaraan di tempat parkir, Ia merasa bingung dimana tangga menuju lobi MNP. Bila tidak ada petugas keamanan yang menavigasikan dirinya, dan akhirnya Ia harus berkeliling-keliling dulu gedung MNP. Kesulitan lainnya adalah Ia waktu itu ingin ke toilet dan harus berputar ruangan MNP untuk mencari toilet. Dikarenakan papan petunjuk yang diletakkan terlalu kecil dan keberadaan toilet juga dalam harus melewati Lorong terlebih dahulu.

Disisi lain, mencari ruangan juga membuatnya kebingungan. Sebab, nama ruangan yang tertera hanya sebagian dan masih kurang mengetahui nama ruangan-ruangan lainnya. Warna juga menjadi hambatan untuk papan petunjuk di MNP. Jessica merasa warna dari papan petunjuk tersebut tidak terlalu terang dan menyatu terhadap warna *background* dinding. Menurut dirinya, papan petunjuk selain untuk menavigasi juga dapat mengurangi rasa kebingungan pengunjung. Contohnya, suasana MNP sedang ramai, menurutnya akan susah bila hanya mengandalkan petugas keamanan.

Menurutnya, papan petunjuk seharusnya sudah disiapkan sebelum bangunan itu jadi. Namun, ada beberapa tempat yang masih menyusul terkait pemasangan papan petunjuknya. Ia juga memberi saran bahwa sebaiknya di lobi MNP diberikan papan petunjuk ruangan dan di setiap lift terdapat keterangan di lantai tersebut seperti diberikan penomoran dan fasilitas yang tersedia di lantai tersebut. Maka dari itu, Ia mengharapkan adanya perancangan papan petunjuk di Multimedia Nusantara Polytechnic dan mempunyai ciri khas seperti bangunan MNP yang unik serta papan petunjuk yang dibuat tidak seperti bangunan pada umumnya.



Gambar 3.21 Wawancara Jessica Sunarya

Sumber : Pribadi (2022)

3.1.1.5 Kesimpulan Wawancara

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh lima narasumber, kesimpulan yang dapat ditarik oleh penulis terkait papan petunjuk, akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Target pengunjung yang dominan datang ke MNP adalah orangtua dan mahasiswa. Tujuannya untuk mengetahui jurusan-jurusan yang telah tersedia di MNP agar dapat menghasilkan lulusan yang siap terjun ke dunia industri.
2. Tujuan adanya papan petunjuk pada sebuah bangunan untuk menavigasikan seseorang secara mandiri dan memberikan informasi lokasi tersebut, bukan hanya sebagai pajangan saja.
3. Masalah yang sering kali terjadi di MNP berdasarkan ke 3 narasumber terkait papan petunjuk, antara lain.
 - a. Nathania Narda, karyawan yang sudah bekerja setahun lebih. Awalnya sulit untuk bernavigasi di lantai 3-5 karena belum adanya papan petunjuk pada saat itu dan pernah tersasar untuk pergi ke tujuannya. Lokasi toilet

yang terletak agak dalam dan sulit untuk dilihat. Ia pernah ditanyakan oleh pengunjung yang baru datang dimana letak toilet dan pintu masuk lobi. Karena, pengunjung yang datang harus mematuhi protokol kesehatan dan masih dalam situasi pandemi COVID-19.

b. Sagung Kartika, pengunjung yang sudah 2 bulan di MNP. Mempunyai karakteristik untuk mengatasi kebingungan, mencoba mencari solusinya terlebih dahulu baru bertanya. Tetapi tergantung situasi pada saat itu. Kesulitan yang terjadi saat parkir dan membutuhkan beberapa menit untuk berkeliling mencari pintu masuk lobi. Adapun pengunjung lain yang menuju ke lobi lewat jalur tanjakan yang seharusnya sebagai lokasi drop off. Lalu, tidak adanya papan petunjuk informasi penomoran di lift. Saat gempa di MNP, Ia bingung harus lari kemana sebab papan petunjuk yang kecil dan minim untuk dilihat.

c. Jessica Sunarya, pengunjung yang baru pertama kali datang ke MNP. Mempunyai kesulitan, untuk menemukan pintu masuk utama MNP dan pernah terlewat. Saat memikirkan kendaraan, Ia juga bingung mencari tangga menuju lobi dan harus berkeliling. Lainnya, dalam menemukan toilet dan lokasi penempatan papan petunjuk tersebut tidak terlihat olehnya. Warna dari papan petunjuk ruangan juga terlihat menyatu dengan dinding.

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

3.1.2 Metode Kuantitatif

Creswell (2018, hlm. 41) merupakan metode yang bertujuan untuk menguji teori secara objektif dengan variable yang dapat diukur menggunakan statistik.

3.1.2.1 Kuesioner

Dalam mendapatkan data terkait keefektifan *signage* di Multimedia Nusantara Polytechnic. Penulis menggunakan kuesioner sebagai salah satu cara mengumpulkan data dengan metode kuantitatif. Kuesioner yang dibuat juga bersifat tertutup, artinya jawaban yang sudah tersedia telah ditentukan oleh penulis sendiri dan responden yang mengisi hanya dapat memilih satu jawaban saja. Penulis membuat kuesioner ini menggunakan *google form* dengan disebar secara *online* dan *offline*. Cara membagikan kuesioner ini menggunakan *platform* Telegram, Instagram, Whatsapp dan juga disebar secara mandiri. Kuesioner ini akan dibagikan kepada pengunjung yang pernah berkunjung ke Multimedia Nusantara Polytechnic dan berdomisili di Tangerang.

Penyebaran kuesioner ini dilakukan dari tanggal 26 Februari 2022-6 Maret 2022. Tujuan penyebaran kuesioner ini adalah untuk mendapatkan data mengenai pendapat masyarakat tentang perilaku dan seberapa besar keefektifan *signage* di Multimedia Nusantara Polytechnic. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah populasi masyarakat di daerah Tangerang pada tahun 2020 mencapai 2,2 jiwa. Sedangkan daerah DKI Jakarta pada tahun 2020 sebanyak 10,5 jiwa.

Terdapat jumlah *sample* yang harus diambil untuk memenuhi kebutuhan data dengan menggunakan Rumus Slovin dengan margin *error* sebesar 10%. Berikut merupakan perhitungan *sample* untuk kuesioner menggunakan Rumus Slovin.

$$\begin{aligned}
S &= N / [1 + (N \times e^2)] \\
&= 12.333,180 / [1 + (12.333,180 \times 0,1^2)] \\
&= 12.333,180 / (1 + 123,331) \\
&= 12.333,180 / 123,332 \\
&= 99,99 = 100 \text{ orang (pembulatan).}
\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan Rumus Slovin, maka *sample* yang dibutuhkan penulis sebanyak 100 responden. Namun,

3.1.2.2 Hasil Kuesioner

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah didapatkan dari tanggal 21 Februari sampai dengan 6 Maret 2022. Penulis telah mendapatkan 102 responden, dengan hasil yang dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 3.2 Demografis Responden

| Variabel | Kategori | Frekuensi (n) | Persentase |
|----------------------|-------------|---------------|------------|
| Jenis Kelamin | Perempuan | 58 | 56,9% |
| | Laki-laki | 44 | 43,1% |
| Umur | 20-28 tahun | 51 | 50% |
| | 29-37 tahun | 35 | 34,3% |
| | 38-46 tahun | 12 | 11,8% |
| | 47-55 tahun | 4 | 3,9% |
| | >56 tahun | 0 | 0% |
| Domisili | Tangerang | 88 | 86,3% |
| | Jakarta | 14 | 13,7% |

Pengumpulan data kuesioner sebanyak 102 responden, yang terdiri dari 56,9% perempuan dan 43,1% laki-laki dengan diantaranya 50% berusia 20-28 tahun, 34,3% berusia 29-37%, 11,8% berusia 38-46%, sisanya 3,9% berusia 47-55 tahun. Responden yang terlibat 102 responden, 56,3% berdomisili di Tangerang dan 13,7% berdomisili di Jakarta.

Tabel 3.3 Alasan Berkunjung Responden

| Variabel | Kategori | Frekuensi (n) | Persentase |
|--|-----------------------|---------------|------------|
| Alasan Berkunjung ke Multimedia Nusantara Polytechnic | Berkuliah di MNP | 7 | 6,9% |
| | Mencari tempat kuliah | 34 | 33,3% |
| | Bekerja | 48 | 47,1% |
| | Kebetulan lewat | 11 | 10,8% |
| | Penasaran saja | 2 | 2% |
| Berkunjung ke MNP | 1 kali | 44 | 43,1% |
| | 2 kali | 7 | 6,9% |
| | > 3 kali | 51 | 50% |

Data alasan pengunjung datang ke Multimedia Nusantara Polytechnic, sebanyak 47,1% bekerja, 33,3% mencari tempat kuliah, 10,8% kebetulan lewat, 6,9% berkuliah di MNP, dan 2% penasarannya saja. Presentase 102 responden berkunjung ke MNP sebanyak 50% lebih dari 3 kali, 43,1% sebanyak 1 kali, dan 6,9% sebanyak 2 kali.

Tabel 3.4 Intensitas Pengetahuan Responden tentang Informasi dan Letak Papan Petunjuk di MNP

| Skor | Informasi Papan Petunjuk sudah lengkap dan sesuai | Frekuensi (n) | Persentase |
|------|---|---------------|------------|
| 1 | Sangat Tidak Setuju | 8 | 7,8% |

| | | | |
|---|---------------|----|-------|
| 2 | Tidak Setuju | 41 | 40,2% |
| 3 | Netral | 23 | 22,5% |
| 4 | Setuju | 20 | 19,6% |
| 5 | Sangat Setuju | 10 | 9,8% |

| Skor | Mengetahui Letak Fasilitas atau Ruang | Frekuensi (n) | Persentase |
|------|---------------------------------------|---------------|------------|
| 1 | Sangat Tidak Tahu | 6 | 5,9% |
| 2 | Tidak Tahu | 36 | 35,3% |
| 3 | Netral | 33 | 32,4% |
| 4 | Tahu | 15 | 14,7% |
| 5 | Sangat Tahu | 12 | 11,8% |

Kedua tabel diatas, menunjukkan tingkat pengetahuan responden tentang informasi papan petunjuk sudah sesuai dan lengkap diantaranya sebesar 40,2% menyatakan tidak setuju dan sebesar 22,5% memilih netral. Sedangkan intensitas responden mengenai letak fasilitas atau ruangan, sebesar 35,3% dari 102 responden menyatakan tidak tahu dan sebanyak 32,4% netral.

Tabel 3.5 Kesulitan dan Cara Mengatasi Kebingungan Berkeliling di MNP

| Variabel | Kategori | Frekuensi (n) | Persentase |
|------------------------------|--------------|---------------|------------|
| Kesulitan Berkeliling di MNP | Pernah | 86 | 84,3% |
| | Tidak Pernah | 16 | 15,7% |

| Variabel | Kategori | Frekuensi (n) | Persentase |
|---|--|---------------|------------|
| Cara Mengatasi Kesulitan Berkeliling di MNP | Bertanya kepada Petugas atau orang sekitar | 54 | 52,9% |
| | Mencari petunjuk arah | 29 | 28,4% |
| | Berkeliling dan mencari jalan sendiri | 19 | 18,6% |

Dari kedua tabel di atas, 102 responden menyatakan sebesar 84,3% pernah mengalami kesulitan dan lainnya sebanyak 15,7% tidak kesulitan. Cara untuk mengatasi kesulitan tersebut diantaranya 52,9% bertanya kepada petugas atau orang sekitar, sebanyak 28,4% mencari petunjuk arah, dan sebanyak 18,6% berkeliling dan mencari jalan sendiri.

Tabel 3.6 Citra MNP

| Variabel | Kategori | Frekuensi (n) | Persentase |
|---|----------|---------------|------------|
| Petunjuk arah di MNP sudah mewakili citra brand | Ya | 41 | 40,2% |
| | Tidak | 61 | 59,8% |

Berdasarkan tabel di atas, 102 responden menyatakan sebesar 59,8% petunjuk arah belum mewakili citra dari MNP dan sebanyak 40,2% menyatakan *signage* di MNP sudah mewakili citra MNP.

Tabel 3.7 Perlu Perancangan *Signage* di MNP

| Variabel | Kategori | Frekuensi (n) | Persentase |
|--|----------|---------------|------------|
| Memerlukan adanya perancangan <i>signage</i> | Ya | 99 | 97,1% |
| | Tidak | 3 | 2,9% |

Data dari 102 responden, sebanyak 97,1% memerlukan adanya perancangan *signage*, sedangkan sebanyak 2,9% menyatakan tidak memerlukan adanya perancangan petunjuk tersebut.

3.1.2.3 Kesimpulan Hasil Kuesioner

Berdasarkan data dari 102 responden yang telah mengisi, sebanyak 56,9% berjenis kelamin perempuan dengan rentang usia sebanyak 50% berumur 20-28 tahun dan berdomisili di Tangerang sebanyak 86,3% responden. Informasi tentang fasilitas yang di MNP sebanyak 40,2% mengaku tidak setuju dan sebanyak 35,3% menyatakan tidak mengetahui letak fasilitas atau ruangan tersebut. Sebanyak 84,3% menyatakan pernah mengalami kesulitan saat berkeliling di MNP dan sebesar 52,9% cara mengatasi kesulitan itu dengan bertanya kepada petugas atau orang sekitar. Selain itu, sebanyak 59,8 responden menyatakan papan petunjuk yang sudah ada belum mewakili citra MNP dan sebesar 97,1% menyatakan perlu adanya perancangan papan petunjuk.

3.2 Studi Dokumen

3.2.1 Sejarah

Multimedia Nusantara Polytechnic merupakan keinginan atau mimpi dari pendiri Kompas Gramedia yakni Almahrum Bapak Jakoeb Oetama dan P.K. Ojong. Salah satunya dan sudah diwujudkan serta berjalan yakni Universitas Multimedia Nusantara. Kedua beliau merasa dengan

didirikannya UMN masih kurang untuk menjawab permasalahan yang terjadi yaitu mencerahkan kehidupan bangsa (*enlightening people*). MNP juga merupakan institusi pendidikan vokasi, tepatnya dalam bentuk politeknik dan sifat pembelajarannya lebih dominan praktek dibanding teori. Berdirinya politeknik ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan masa kini atau sekarang.

Hal ini lah yang mendorong didirikannya MNP dan pada tahun 2019 akhir mulai direncanakan. Terdapat pula pimpinan atau direktur dari MNP ini ialah Roy Anthonius. Lalu, mereka mulai merencanakan program studi apa yang relevan di masa sekarang. Terbentuklah 3 program studi dari MNP yakni *Digital Animation, E-Commerce Logistics, dan Event Management*. Bangunan di MNP ini mempunyai lahan 80 meter² di Gading Serpong dan berjarak 200 meter dari kampus UMN. Lalu, dengan menyungung konsep pendidikan 4.0 MNP menerapkan dosen menjadi mentor dan mahasiswa menjadi rekan kerja. Selain itu, pembelajaran *collaboration learning* juga diterapkan dan juga diterapkan strategi pembelajaran dan kurikulum yang relevan dan konseptual.

3.2.2 Visi dan Misi

Visi dari MNP adalah politeknik kelas dunia, mencerahkan, dan memberdayakan bakat nusantara di bidang teknologi kreatif. Sedangkan untuk misi dari MNP adalah mengembangkan orang-orang dengan keterampilan esensial dan kritis yang diperoleh melalui pengalaman belajar, membenamkan diri dalam bidang professional.

3.3 Studi Existing

Penulis setelah melakukan pencarian data melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Penulis juga melakukan studi *existing* untuk menambah referensi terkait *signage*. Pengumpulan data ini dilakukan secara langsung dan datang ke lokasi. Berikut merupakan hasil studi *signage* yang dilakukan penulis dengan mengunjungi Universitas Multimedia Nusantara, di wilayah Tangerang secara *onsite*.

3.3.1 Universitas Multimedia Nusantara

Studi *existing* dilakukan pada tanggal 18 Februari 2022, pada pukul 12.55, terlihat *signage* di Universitas Multimedia Nusantara terlihat cukup baik. Dari segi material mempunyai kesamaan atau kesatuan satu sama lain.



Gambar 3.22 Universitas Multimedia Nusantara

Sumber : UMN (2019)

Tabel 3.8 Studi *Existing* Universitas Multimedia Nusantara

| Gambar | Kajian | Keterangan |
|--------|-----------------|--|
| | Lokasi | Bagian dalam gedung C |
| | Kategori | <i>Direction Sign</i> |
| | Fungsi | Menunjukkan jalan tersebut hanya satu arah |
| | Material | <i>Cutting stiker</i> |

| Gambar | Kajian | Keterangan |
|--------|-----------------|------------------------------|
| | Lokasi | Nomor ruangan di gedung C |
| | Kategori | <i>Identification Sign</i> |
| | Fungsi | Memberikan informasi tentang |

| | | |
|--|-----------------|------------------------|
| | | nomor ruangan tersebut |
| | Material | <i>Cutting stiker</i> |

| Gambar | Kajian | Keterangan |
|---|-----------------|--|
|  | Lokasi | Di gedung C |
| | Kategori | <i>Regulatory Sign</i> |
| | Fungsi | Memberi tahu pengunjung bila terjadi keadaan darurat, bisa mengikuti arahan jalur evakuasi |
| | Material | <i>Cutting stiker</i> |

| Gambar | Kajian | Keterangan |
|---|-----------------|---|
|  | Lokasi | Di gedung C |
| | Kategori | <i>Identification Sign</i> |
| | Fungsi | Memberikan informasi mengenai lantai di lift gedung C |
| | Material | Huruf timbul yang terbuat dari <i>stainless</i> |

3.3.2 Pradita University



Gambar 3.23 Pradita University

Sumber : Pradita University (2021)

Tabel 3.9 Studi Existing Pradita University

| Gambar | Kajian | Keterangan |
|---|-----------------|--|
|  | Lokasi | Halaman Depan Universitas |
| | Kategori | <i>Identification Sign</i> |
| | Fungsi | Menunjukkan nama atau identitas dari Pradita University |
| | Material | Batu (<i>masonry</i>) dengan huruf timbul dan menggunakan <i>stainless</i> |

| Gambar | Kajian | Keterangan |
|---|-----------------|----------------------------|
|  | Lokasi | Ruang Akademik |
| | Kategori | <i>Identification Sign</i> |
| | Fungsi | Menandakan ruangan |
| | Material | <i>Cutting Stiker</i> |

| Gambar | Kajian | Keterangan |
|--|-----------------|--|
|  | Lokasi | Depan Ruangan <i>Printing Laboratory</i> |
| | Kategori | <i>Identification Sign</i> |
| | Fungsi | Menandakan ruangan |
| | Material | <i>Cutting Sticker</i> |

| Gambar | Kajian | Keterangan |
|---|-----------------|----------------------------|
|  | Lokasi | Perpustakaan |
| | Kategori | <i>Identification Sign</i> |
| | Fungsi | Memberikan informasi |
| | Material | <i>Cutting Sticker</i> |

3.4 Studi Referensi

Penulis melakukan studi referensi guna untuk mengumpulkan ide dalam membuat perancangan *signage* untuk Multimedia Nusantara Polytechnic seperti dari sisi bentuk, elemen grafis, warna, material, dan lainnya. Salah satu referensi dalam perancangan *signage* ini adalah bentuk *signage* dari Monash University, Australia. Penulis terinspirasi dalam membuat bentuk dasar *signage* seperti lekukan dan kemudian pemilihan warna dan tingkat *readability* dan *visibility* yang baik. Akan tetapi, penulis juga akan tetap melakukan modifikasi agar terhindar dari plagiarisme.



Gambar 3.24 Referensi Bentuk *Signage*

Sumber : Pinterest (2014)

Selain itu, penulis juga mengambil referensi lain untuk menambahkan ide dalam merancang *signage*. Seperti dari desain *signage* dari Silesian Museum, Polandia yang diambil dari situs *behance*. Pertama kali, penulis melihat bentuk *signage* ini terlihat biasa saja, namun jika dilihat lebih dekat terdapat beberapa elemen yang diletakkan di bagian bawah *signage*. Elemen tersebut yang menjadi *signage* ini terlihat estetik, namun tidak mengganggu unsur lainnya. Maka dari itu, penulis mulai terinspirasi untuk menambahkan elemen-elemen itu di *signage*.

Elemen-elemen yang ada selain estetik terlihat modern dan juga unik. Penulis mendapatkan ide untuk meletakkan beberapa elemen yang dimiliki oleh Multimedia Nusantara Polytechnic seperti dari sisi gedung *outdoornya*. Dalam perancangan ini, penulis juga mengambil referensi material dasar dari *signage* ini yaitu aluminium. Tujuannya adalah untuk mengikuti dari konsep *environment* Multimedia Nusantara Polytechnic.

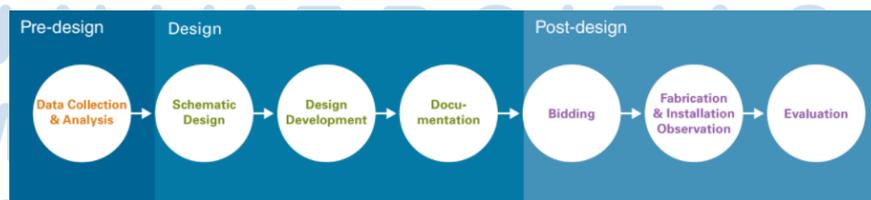


Gambar 3.25 Referensi Elemen *Signage*

Sumber : Pinterest (2014)

3.5 Metodologi Perancangan

Dalam perancangan solusi dari permasalahan yang diangkat, penulis menggunakan metode perancangan menurut teori Calori dan Eynden (2015) dalam bukunya yang berjudul *Signage and Wayfinding Design*. Calori dan Eynden menjelaskan bahwa terdapat 3 fase yang dimulai dengan *predesign*, *design*, dan *post-design* (hlm. 26). Berikut merupakan penjabaran proses perancangan yang akan dilakukan penulis dalam merancang *signage* di Multimedia Nusantara Polytechnic.



Gambar 3.26 Metodologi Perancangan

Sumber : Calori dan Eynden (2015)

3.5.1 Tahapan *Predesign*

Pada tahap pertama ini, penulis akan mulai untuk mencari data atau informasi yang dibutuhkan dalam perancangan *signage*. Dalam tahap ini, terdapat beberapa hal yang harus dilakukan, seperti waktu, *budgeting*, tujuan didirikannya perusahaan, memahami karakteristik pengunjung, dan alur penempatan *decision point*. Hal ini bertujuan untuk memahami masalah yang terjadi pada perusahaan tersebut. Penulis mendapatkan data-data pendukung seperti melakukan observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi foto (hlm. 28-31).

Pada tahap ini, penulis akan melakukan observasi terhadap *signage* di Multimedia Nusantara Polytechnic. Tujuannya untuk mengetahui keadaan lingkungan dan segala perilaku pengunjung serta *staff* yang bertugas. Wawancara juga dilakukan oleh penulis terhadap *building management*, petugas keamanan, *staff*, dan beberapa pengunjung. Kuesioner berguna untuk mengetahui tingkat masalah yang terjadi. Selain itu, hasil data-data yang telah didapatkan akan diuji dan diverifikasi oleh penulis untuk mengetahui tingkat masalah atau fenomena yang terjadi di Multimedia Nusantara Polytechnic.

3.5.2 Tahapan *Design*

Dalam tahap ini, penulis mulai memikirkan, mencari referensi, dan merancang kerangka desain *signage*. Terdapat tiga proses dalam tahapan *design* ini, sebagai berikut

3.5.2.1 *Schematic Design*

Setelah mendapatkan semua data dan informasi yang diperlukan, penulis akan mulai untuk mencari beberapa referensi visual yang dapat digunakan sebagai ide maupun konsep. Seperti dalam penggunaan warna (*colour palette*), *font*, lokasi penempatan, dan lain sebagainya (hlm. 30-36).

3.5.2.2 *Design Development*

Tahap selanjutnya, penulis mulai mengembangkan ide-ide yang sudah didapatkan pada proses sebelumnya dan mulai

mempertimbangkan jarak pemasangan, penglihatan, huruf yang digunakan, dan ukuran huruf tersebut. Dalam hal ini, penulis juga perlu untuk memilih material yang digunakan dan memikirkan lokasi penempatan *sign*, serta hasil *mock up signage* tersebut (hlm. 37-48).

3.5.2.3 Documentation

Pada tahap terakhir *design* ini, penulis melakukan uji coba terhadap perancangan *signage*. Hal ini dapat dilihat dari sisi penempatan, tipografi, dan elemen desain lainnya serta menguji apakah informasi dari *signage* tersebut dapat dicerna oleh *audience* dengan efektif atau tidak. Tahap ini, merupakan tahap final perubahan desain agar proses perancangan *signage* dapat berjalan dengan semaksimal mungkin (hlm. 48-50).

3.5.3 Tahapan Post-design

Berdasarkan tahapan *post-design* ini, terdapat 2 fase yang akan dilakukan, sebagai berikut

3.5.3.1 Fabrication dan Installation Observation

Tahap ini, penulis akan mulai mengevaluasi dan melihat proses pemasangan *signage* pada lokasi penempatan yang telah disetujui pada tahap sebelumnya. Seperti, melihat apakah material, warna, atau elemen lainnya sudah cocok dan sesuai dengan lingkungan sekitar (hlm. 65-68).

3.5.3.2 Post Installation Evaluation

Tahap terakhir, penulis melakukan observasi secara langsung pada perusahaan tersebut dan melihat seberapa efektif *signage* tersebut mengurangi permasalahan yang terjadi. Seperti, apakah informasi pada *signage* dapat diterima dengan baik oleh *audience*, dan lain sebagainya (hlm. 77-79).