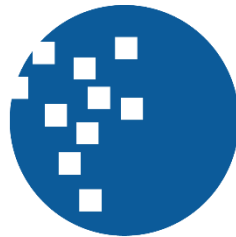


**PERANCANGAN *INTERACTIVE SIGNAGE* MENGENAI
TAMAN NASIONAL GUNUNG HALIMUN SALAK**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Sebastianus Pangestu Widiatmoko

0000023163

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN *INTERACTIVE SIGNAGE* MENGENAI

TAMAN NASIONAL GUNUNG HALIMUN SALAK



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Sebastianus Pangestu Widiatmoko

0000023163

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Sebastianus Pangestu Widiatmoko

Nomor Induk Mahasiswa : 00000023163

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN *INTERACTIVE SIGNAGE* MENGENAI TAMAN NASIONAL GUNUNG HALIMUN SALAK

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Desember 2023



Sebastianus Pangestu Widiatmoko

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *INTERACTIVE SIGNAGE* MENGENAI TAMAN NASIONAL GUNUNG HALIMUN SALAK


Oleh

Nama : Sebastianus Pangestu Widiatmoko
NIM : 00000023163
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 5 Januari 2024
Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan
LULUS

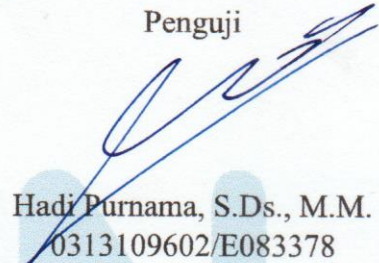
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



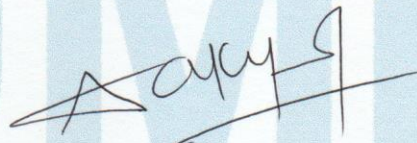
Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/E077724

Penguji



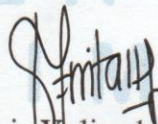
Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/E083378

Pembimbing



Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/E067811

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sebastianus Pangestu Widiatmoko

NIM : 00000023163

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN *INTERACTIVE SIGNAGE* MENGENAI TAMAN NASIONAL GUNUNG HALIMUN SALAK

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 12 Januari 2024

Yang menyatakan,



Sebastianus Pangestu Widiatmoko

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis aturkan karena telah diberikan kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul "Perancangan *Interactive Signage* Mengenai Taman Nasional Gunung Halimun Salak". Semoga media informasi yang dirancang dapat memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat dan lingkungan sekitar.

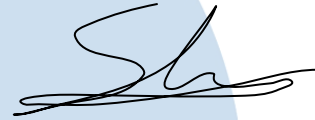
Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ardiles Akyuwen, S.Sn., M.Sn. sebagai Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds. sebagai dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Ketua Sidang dan Dewan Sidang yang telah mengujikan dan memberikan kritik dan saran dalam perancangan tugas akhir ini.
7. Pihak Taman Nasional Gunung Halimun Salak yang telah memberikan izin dan kerja sama selama proses perancangan tugas akhir ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman-teman di Universitas Multimedia Nusantara yang selalu memberikan doa dan semangat selama proses perancangan.

Perancangan media informasi ini tidak dapat terwujud tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tak

terhingga kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses perancangan media informasi ini. Semoga media informasi ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi masyarakat dan lingkungan sekitar, serta dapat menjadi sumbangan yang berguna bagi perkembangan dunia informasi.

Tangerang, 12 Januari 2024



Sebastianus Pangestu Widiatmoko



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *INTERACTIVE SIGNAGE* MENGENAI TAMAN NASIONAL GUNUNG HALIMUN SALAK

Sebastianus Pangestu Widiatmoko

ABSTRAK

Taman Nasional Gunung Halimun Salak (TNGHS), yang membentang seluas 113.357 hektar di Jawa bagian barat, merupakan kawasan konservasi keanekaragaman hayati. Wilayah ini terletak di dua provinsi dan tiga kabupaten. Namun TNGHS menghadapi beberapa tantangan, termasuk jalur ilegal, rambu yang tidak memadai, dan kecelakaan tragis, yang beberapa diantaranya mengakibatkan korban jiwa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini mengusulkan Sistem Petunjuk arah jalan Interaktif untuk TNGHS. Sistem inovatif ini menggunakan media navigasi dan dinamis untuk meningkatkan keselamatan pengunjung dan pengalaman keseluruhan di dalam taman. Penelitian ini menggunakan metode penelitian hibrid, yang menggabungkan penelitian observasi partisipatif dengan analisis literatur. Perlunya sistem seperti ini ditegaskan oleh insiden di mana para pendaki yang hilang selama dua hari, sehingga menekankan pentingnya pencarian jalan yang akurat. Penelitian ini juga mengidentifikasi masalah visual pada signage yang ada, seperti buruknya visibilitas karena lingkungan yang dominan hijau. Mayoritas papan tanda telah rusak seiring berjalannya waktu dan tidak sesuai dengan kaidah desain. Solusi yang diusulkan bertujuan untuk mengurangi masalah ini dan meningkatkan navigasi dan keselamatan pengunjung di TNGHS.

Kata kunci: Taman Nasional, Gunung Halimun Salak, Petunjuk Arah.

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

INTERACTIVE SIGNAGE DESIGN FOR MOUNT HALIMUN

SALAK NATIONAL PARK

Sebastianus Pangestu Widiatmoko

ABSTRACT (English)

Mount Halimun Salak National Park (TNGHS), which stretches over 113,357 hectares in western Java, is a biodiversity conservation area. This region is located in two provinces and three districts. However, TNGHS faces several challenges, including illegal routes, inadequate signage, and tragic accidents, some of which result in fatalities. To overcome these problems, this research proposes an Interactive Wayfinding/Marking System for TNGHS. This innovative system uses electronic devices to provide dynamic and interactive navigation guidance, improving visitor safety and the overall experience within the park. This research uses a hybrid research method, which combines participatory observational research with literature analysis. The need for such a system was underscored by an incident in which climbers were missing for two days, thus emphasizing the importance of accurate pathfinding. This research also identified visual problems with existing signage, such as poor visibility due to a predominantly green environment. The majority of signage has deteriorated over time and does not conform to design conventions. The proposed solution aims to reduce these problems and improve visitor navigation and safety at TNGHS.

Keywords: National Park, Signage, Mount Halimun Salak.

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

DAFTAR ISI

.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT (English)	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain Informasi	5
2.1.1 Desain Informasi yang Baik	5
2.1.2 Jenis Desain Informasi	6
2.2 Prinsip Media Interaktif	8
2.2.1 Teori Penggunaan Grid	9
2.2.2 Keseimbangan	10
2.2.3 Unity	12
2.2.4 Emphasis	13
2.2.5 Warna	15
2.2.5 Tekstur	16
2.2.6 Tipografi	16
2.2.7 Imagery	17
2.2.8 User Interface	17
2.2.9 User Experience	20

2.3 Signage	22
2.3.1 Fungsi <i>Signage</i>	23
2.3.2 Macam-macam <i>Signage</i>	23
2.3.3 Hierarki dalam <i>Signage</i>	26
2.3.4 Komponen dalam <i>Signage</i>	27
2.3.5 Lokasi <i>Signage</i>	30
2.3.6 Pemasangan <i>Signage</i>	31
2.3.7 Material <i>Signage</i>	33
2.3.8 Jarak Pandang <i>Signage</i>	35
2.4 Taman Nasional	37
2.4.1 Taman Nasional Gunung Halimun Salak	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	39
3.1 Metodologi Penelitian	39
3.1.1 Metode Kualitatif	39
3.1.2 Metode Kuantitatif	55
3.2 Metodologi Perancangan	60
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	62
4.1 Strategi Perancangan	62
4.1.1 <i>Emphatize</i>	63
4.1.2 <i>Define</i>	63
4.1.3 <i>Ideate</i>	64
4.1.4 <i>Prototype</i>	78
4.1.5 <i>Test</i>	80
4.1.6 <i>Design Documentation</i>	81
4.2 Analisis Perancangan	90
4.2.1 Analisis Bentuk <i>Signage</i>	91
4.2.2 Analisis Arah Panah	92
4.2.3 Analisis <i>Sign Type</i>	93
4.2.4 Analisis Hierarki Informasi	98
4.2.5 Analisis Warna	99
4.2.1 Analisis <i>Alpha Test</i>	100
4.2.7 Analisis <i>Beta Test</i>	103

4.2.8	<i>Analisis Signage Manual Book</i>	104
4.2.9	<i>Analisis Media Sekunder</i>	105
4.2.10	<i>Analisis Merchandise</i>	106
4.3	Budgeting	108
BAB V	PENUTUP	111
5.1	Simpulan	111
5.2	Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xv

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 SWOT TNGHS	49
Tabel 3. 2 SWOT Bukit Peramun	52
Tabel 3. 3 SWOT Kebun Raya Bogor	54
Tabel 4.1 Biaya <i>Designing Signage</i>	109
Tabel 4. 2 Biaya Produksi <i>Orientalional Sign</i>	109
Tabel 4. 3 Biaya Produksi <i>Directional Signage</i>	109
Tabel 4. 4 Biaya Produksi Media Sekunder	109



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Golden Ratio</i> dan <i>Signage</i>	9
Gambar 2.2 <i>Layout</i> majalah yang menggunakan <i>Rule of Third</i>	10
Gambar 2.3 <i>Website</i> 10K Apart dengan <i>overlay</i> 16 kolom <i>grid</i>	10
Gambar 2.4 Bentuk dengan <i>Symmetrical Balance</i>	11
Gambar 2.5 Bentuk dengan <i>Asymmetrical Balance</i>	11
Gambar 2.6 <i>Proximity</i> pada <i>Website</i>	12
Gambar 2.7 <i>Repetition</i> pada <i>Website</i>	13
Gambar 2.8 <i>Contrast</i> dalam <i>Signage</i>	14
Gambar 2.9 <i>Proportion</i> dalam <i>Signage</i>	14
Gambar 2.10 <i>Temperatur</i> pada warna.....	16
Gambar 2.11 Pola Membaca.....	18
Gambar 2.12 Pola Memindai.....	19
Gambar 2.13 Pola Memindai.....	19
Gambar 2.14 <i>Affordances</i>	20
Gambar 2.15 Tujuh prinsip <i>user experience</i>	21
Gambar 2. 16 Contoh <i>identification sign</i>	24
Gambar 2. 17 Contoh <i>Directional Sign</i>	24
Gambar 2.18 Contoh <i>Regulatory Sign</i>	25
Gambar 2.19 Contoh <i>Orientalional Sign</i>	26
Gambar 2.20 <i>Placement Hierarchy</i>	26
Gambar 2.21 <i>Sitemap – Concert seating map</i>	28
Gambar 2.22 <i>Hazzard pictogram</i>	29
Gambar 2.23 <i>emergency exit</i>	30
Gambar 2. 24 <i>Shell Monolith</i>	32
Gambar 2. 25 <i>Suspended Sign e</i>	32
Gambar 2.26 <i>flagmounted s</i>	33
Gambar 2.27 <i>Flush Signage</i>	33
Gambar 2.28 <i>Signage mounting zone</i>	36
Gambar 2. 29 <i>Horizontal FOV</i>	36
Gambar 2.30 <i>Horizontal Field of View</i>	37
Gambar 3. 1 Wawancara dengan pengelola TNGHS.....	40
Gambar 3. 2 Pintu Masuk Jalur Pendaikan Kawah ratu – Puncak Salak I.....	43
Gambar 3. 3 Peta Pendakian Kawah Ratu dan Puncak Salak I.....	44
Gambar 3.4 Petunjuk arah persimpangan Javana Spa.....	44
Gambar 3. 5 Petunjuk Pertama Kawah Ratu.....	45
Gambar 3. 6 Petunjuk Jalur Kawah Ratu.....	45
Gambar 3. 7 Petunjuk arah Bajuri.....	46
Gambar 3. 8 Aktivitas Ilegal Masyarakat.....	46
Gambar 3.9 Jalur Ilegal.....	47
Gambar 3. 10 Peta Pendakian Kawasan TNGHS Pola Memindai.....	48

Gambar 3. 11 Kompilasi petunjuk arah TNGHS	49
Gambar 3.12 Bupati Belitung dan Papan Informasi Bukit Peramun	50
Gambar 3. 13 Petunjuk arah Bukit Peramun.....	50
Gambar 3. 14 Media Interaktif Bukit Peramun.....	51
Gambar 3. 15 Peta Kawasan Kebun Raya Bogor	53
Gambar 3. 16 Petunjuk arah KBR.....	54
Gambar 3.17 Kuesioner I	56
Gambar 3.18 Kuesioner 2	56
Gambar 3. 19 Kuesioner 3	57
Gambar 3.20 Kuesioner 4	57
Gambar 3.21 Kuesioner 5	58
Gambar 3.22 Kuesioner 6	58
Gambar 3.23 Kuesioner 7	58
Gambar 3.24 Kuesioner 8	59
Gambar 3.25 Kuesioner 9	59
Gambar 3.26 Kuesioner 10	59
Gambar 3.27 Kuesioner 11	60
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i>	65
Gambar 4.2 <i>Moodboard Alam</i>	67
Gambar 4.3 <i>Moodboard signage</i>	67
Gambar 4.4 <i>Moodboard typography</i>)	68
Gambar 4.5 <i>Warma</i>	69
Gambar 4.6 <i>Sketsa Bentuk signage</i>	70
Gambar 4.7 <i>Perancangan Signage</i>	70
Gambar 4.8 <i>Crown Gunung Salak</i>	71
Gambar 4.9 <i>Perancangan Signage 2</i>	71
Gambar 4.10 <i>Tipografi</i>	72
Gambar 4.11 <i>Penerapan Tipografi</i>	73
Gambar 4.12 <i>Ilustrasi Awal peta</i>	74
Gambar 4.13 <i>Ilustrasi Peta</i>	75
Gambar 4.14 <i>Ilustrasi Mekanik</i>	76
Gambar 4.15 <i>Material dan Pembuatan</i>	77
Gambar 4.16 <i>Hasil Final</i>	78
Gambar 4.17 <i>Prototype Mekanik</i>	79
Gambar 4.18 <i>Prototype day</i>	80
Gambar 4. 19 <i>Perubahan Beta Test</i>	81
Gambar 4.20 <i>Mockup 1</i>	86
Gambar 4.21 <i>Mockup 2</i>	87
Gambar 4.22 <i>Mockup 3</i>	88
Gambar 4.23 <i>Mockup 4</i>	89
Gambar 4.24 <i>Mockup 5</i>	90
Gambar 4.25 <i>Analisis bentuk signage</i>	91

Gambar 4.26 Analisis arah panah	92
Gambar 4.27 Analisis <i>Orientalional Sign</i>	93
Gambar 4.28 Analisis <i>Directional Sign</i>	94
Gambar 4.29 Analisis <i>Directional Sign 2</i>	95
Gambar 4.30 Analisis Mekanik <i>Interactive Directional Sign</i>	95
Gambar 4.31 Analisis <i>Identification Sign</i>	96
Gambar 4.32 Analisis <i>Regulatory Sign</i>	97
Gambar 4.33 Analisis Hierarki Informasi.....	99
Gambar 4.34 Analisis Warna	99
Gambar 4.35 Proses <i>Alpha Test</i>	100
Gambar 4.36 Kuesioner <i>Alpha Test 1</i>	101
Gambar 4.37 Kuesioner <i>Alpha Test 2</i>	101
Gambar 4.38 Kuesioner <i>Alpha Test 3</i>	102
Gambar 4.39 Kuesioner <i>Alpha Test 4</i>	103
Gambar 4.40 Kuesioner <i>Beta Test 1</i>	103
Gambar 4.41 <i>Kuesioner Beta Test 2</i>	104
Gambar 4.42 Analisis <i>Signage Manual Book</i>	105
Gambar 4.43 Analisis Media Sekunder	106
Gambar 4.44 <i>Merchandise 1</i>	107
Gambar 4.45 <i>Merchandise 2</i>	108



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan	xv
Lampiran B Transkrip Wawancara dengan Muhamad Rivaldi	xvi
Lampiran C Hasil Kuesioner TNGHS	xix
Lampiran D Kuseioner <i>Alpha Test</i>	xxvii
Lampiran E Kuesioner <i>Beta Test</i>	xxxii
Lampiran F Turnitin.....	xxxv



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA