

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN**

#### **3.1 Metodologi Penelitian**

Dalam penulisan rancangan ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data campuran antara metode pengumpulan data secara kualitatif dan kuantitatif. Kedua metode pengumpulan data ini saling melengkapi dalam proses penelitian berlangsung, seperti penegasan Johnson dan Christensen (2014) bahwa penelitian campuran ditandai dengan integrasi pendekatan kuantitatif dan kualitatif dalam satu studi penelitian. Perolehan data akan dilakukan melalui wawancara, kuesioner online, serta pemanfaatan studi dan referensi yang ada. Data kualitatif menggunakan prosedur wawancara, observasi, studi eksisting dan studi referensi. Sedangkan pengumpulan data kuantitatif diperoleh dengan penyebaran kuesioner.

##### **3.1.1 Metode Kualitatif**

Penulis mengumpulkan data dengan metode kualitatif bertujuan untuk mendapatkan informasi secara komprehensif mengenai fenomena yang dialami pelaku penelitian seperti perilaku, persepsi, tindakan dan deskripsi verbal dan linguistik melalui teknik alamiah. Perolehan data secara kualitatif berguna untuk memahami suatu fenomena dengan mengumpulkan data deskriptif dari sudut pandang partisipan dengan memposisikan peneliti sebagai salah satu instrumen penelitian (Sugiyono, 2013).

##### **3.1.1.1 Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan metode wawancara terstruktur. Sugiyono (2013) menyatakan wawancara berfungsi sebagai salah satu metode pengumpulan data untuk memetakan permasalahan dan makna suatu kondisi ilmiah dari sudut pandang responden. Wawancara dilakukan melibatkan pihak Taman Nasional

Gunung Halimun Salak secara langsung di Kawasan Taman Nasional Gunung Halimun Salak.

#### 4 Wawancara dengan Muhamad Rivaldi

Wawancara yang dilaksanakan pada Kamis, 28 September 2023 dengan Muhamad Rivaldi, petugas kepala pusat Informasi Balai TNGHS Cangkang-Cidahu, Seksi Pengelolaan Taman Nasional wilayah Sukabumi, Wawancara ini dilakukan secara



Gambar 3.1 Wawancara dengan pengelola TNGHS

Wawancara diawali dengan perkenalan diri penulis sebagai mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara yang sedang melakukan penelitian terkait petunjuk arah di kawasan TNGHS dan beliau memperkenalkan diri sebagai perwakilan Balai TNGHS. Pertama, Beliau memvalidasi dan menyetujui gagasan penulis terkait gambaran umum mengenai TNGHS yang berada dalam 3 Kabupaten dan 2 Provinsi dan memiliki berbagai destinasi favorit, beliau mengklasifikasikan pengunjung menjadi dua, yang pertama pengunjung biasa dan pengunjung penghobi,

yang membedakan penikmat alam cenderung mengunjungi kawasan yang sudah terbangun fasilitas secara lengkap dan mudah diakses dan cenderung bisa diakses dekat dengan titik-titik parkir dalam kawasan seperti curug atau air terjun, kawasan konservasi elang dan campingground. Di sisi lain pengunjung penghobi lebih menyukai mendatangi destinasi alam yang jauh ke dalam kawasan hutan hujan TNGHS, seperti *light trekking* ke Kawah Ratu, Curug Citaman atau yang kelas berat seperti mendaki puncak Salak I, Salak II dan Gunung Halimun.

Selanjutnya penulis bertanya mengenai jumlah pengunjung yang datang per harinya, rata-rata dalam sehari ada kurang lebih 100 pengunjung penghobi yang trekking atau mendaki, biasanya pengunjung penghobi datang dalam regu dua sampai empat orang. Beliau juga menjelaskan bahwa di kawasan TNGHS terutama Cangkuang-Cidahu sebagai pintu masuk ke kawah ratu dan Puncak Salak memiliki Batasan kuota sampai 300 Orang, sedangkan untuk pengujung biasa yang datang seharusnya bisa mencapai 150-200 orang, yang kebanyakan warga lokal.

Kemudian masuk ke pembahasan petunjuk arah yang ada di kawasan Taman Nasional Gunung Halimun Salak, Penulis bertanya jumlah papan petunjuk arah yang ada dalam kawasan tetapi beliau tidak bisa memastikan jumlah pastinya. Lalu, juga menyatakan bahwa petunjuk arah (PTA) dalam kawasan TNGHS sudah banyak dibenahi walau beberapa titik, masih ada yang sudah usang dan hancur dan di bagian kawasan TNGHS yang lain seperti pintu masuk bogor sudah lebih baik karena pernah mendapat CSR dari brand alat pendakian gunung untuk petunjuk arah. Lalu dilanjutkan dengan pertanyaan mengenai kawasan TNGHS apakah masih ada orang yang tersesat atau kebingungan arah, beliau menjawab untuk kasus tersesat sudah hampir tidak

ada, namun untuk kebingungan arah masih banyak terjadi menurut pengalaman yang dibagikan pengunjung. Lalu penulis berlanjut bertanya mengenai apakah masih ada aktivitas Masyarakat yang ada di dalam kawasan TNGHS, beliau menjelaskan masih ada beberapa titik yang masih aktif digunakan aktivitas sehari-hari masyarakat sekitar.

Selanjutnya mengenai jalur liar di kawasan TNGHS, beliau menjelaskan jalur liar di kawasan TNGHS sekarang sudah hampir tidak ada, dan pihak balai TNGHS juga sudah membuka jalan menjadi lebih lebar dan secara pandangan lebih menjelaskan bahwa itu jalur utama, tapi tidak dipungkiri masih banyak sisa-sisa jalan jalur liar atau jalur alternatif yang dibuat oleh masyarakat yang masih terbuka, namun sebagian besar jalan liar terutama yang berbahaya sudah diberi tanda untuk dilarang melintas dengan pita berbahaya dilarang melintas berwarna kuning. Dilanjutkan dengan pertanyaan terkait informasi yang ada dalam petunjuk arah dalam kawasan apakah balai TNGHS sudah memberikan informasi penunjang seperti jarak, ketinggian, waktu tempuh, simbol-simbol atau warna tertentu. Beliau menjawab bahwa sudah ada beberapa petunjuk arah yang memiliki informasi jarak tempuh, namun Sebagian besar belum, mengenai warna juga, yang lama cenderung berwarna hijau dan yang baru dibuat mulai dengan warna merah agar lebih mudah dilihat dari jauh. Selanjutnya penulis menanyakan apakah balai TNGHS mengetahui mengenai sistem petunjuk arah interaktif atau TNGHS memiliki pertimbangan untuk mengimplementasikan sistem informasi interaktif. Beliau menjawab sampai saat ini belum ada rencana untuk menggunakan sistem petunjuk arah interaktif karena banyaknya titik destinasi dalam kawasan, beliau menjelaskan mungkin bisa diterapkan

namun hanya untuk kawasan destinasi favorit dan yang lebih memiliki kepentingan untuk dimudahkan dalam navigasi seperti kawah ratu atau puncak salak. Lalu beliau juga menjelaskan bahwa petunjuk arah interaktif bisa sangat berguna jika diimplementasikan secara nyata dan yang paling cocok untuk kawasan TNGHS mungkin adalah papan informasi interaktif atau *Augmented Reality* (AR).

### 3.1.1.2 Observasi

Pada tahap observasi ini, penulis melakukan observasi partisipatif secara langsung ke lokasi kawasan TNGHS pada 16,23,28 September 2023. Penulis berkesempatan untuk mengunjungi kawasan Canguang-Cidahu menelusuri camping ground, lalu ke air terjun atau curug dan yang terakhir mengunjungi kawah ratu.



Gambar 3. 2 Pintu Masuk Jalur Pendaikan Kawah ratu – Puncak Salak I

Pintu pendakian kawasan Salak I dan Kawah Ratu yang merupakan pos pertama di kawasan Canguang-Cidahu memiliki papan informasi yang berisikan undang-undang terkait pendakian namun sudah berkarat dan berwarna hijau, berada di posisi overheadzone namun menggunakan ukuran *font* yang kecil sehingga pengunjung harus mendekati papan hingga sangat dekat yang menyebabkan pengunjung harus mendongak ke atas dan tidak melihat teks secara ideal.



Gambar 3. 3 Peta Pendakian Kawah Ratu dan Puncak Salak I

Konten dari peta pendakian juga tidak menjelaskan secara komprehensif bagaimana pendakian dilakukan, ada peta ketinggian tapi tidak terintegrasi dengan peta jalur jadi dalam peta ada kawah ratu, pasir reungit dan salak I tapi tidak tahu berapa ketinggian dari masing-masing destinasi dan berapa jarak tempuhnya. Selanjutnya penulis melanjutkan observasi menuju kawasan kawah ratu dan menemui petunjuk arah yang sangat kecil dan tidak terbaca dari jauh dan memberikan informasi tidak lengkap saat sudah dibaca dari dekat yang berada di persimpangan menuju jalur pendakian dan Javana Spa.



Gambar 3.4 Petunjuk arah persimpangan Javana Spa

Pada percabangan jalan Javana Spa dan Jalur pendakian Kawah Ratu dan puncak Salak, terdapat petunjuk arah *directional* berwarna hijau gelap hampir mendekati hitam, dengan ukuran teks yang kecil, sehingga pengunjung sulit mengidentifikasi petunjuk arah dengan baik, terutama dari jarak pandang yang cukup jauh.



Gambar 3. 5 Petunjuk Pertama Kawah Ratu

Selanjutnya penulis menemukan persimpangan jalan yang memiliki petunjuk arah yang cukup baik secara warna dan kontras, posisinya dan informasinya juga terbaca dari jarak yang cukup jauh, jarak di bawah 10 meter sudah dapat dilihat dan di bawah jarak 5m sudah terlihat informasi arah dengan jelas. Tetapi di jarak beberapa kilometer ke depan ada petunjuk arah yang dibuat dari media cetak tetapi tidak memiliki fungsi yang sebaik petunjuk sederhana di awal perjalanan.



Gambar 3. 6 Petunjuk Jalur Kawah Ratu

Dilihat dari desain signage yang ada, pengunjung akan sangat sulit membaca arah navigasi, petunjuk arah panah bisa dilihat baru di jarak 1m sedangkan tulisan jalur kawah ratu terbaca saat kurang dari 50cm sedangkan kondisi hutan yang luas dan banyak pepohonan akan menyulitkan pengunjung mendapat arahan navigasi yang baik.



Gambar 3. 7 Petunjuk arah Bajuri

Dan saat berada di persimpangan bajuri atau mbah jari ditemukan petunjuk arah yang sudah sangat tidak terbaca. Hal tersebut dipengaruhi dan karena signage berwarna hijau sedangkan hutan di belakangnya juga dominan berwarna hijau. Material yang digunakan dalam *signage* juga sudah berkarat dan tidak layak digunakan



Gambar 3. 8 Aktivitas Ilegal Masyarakat

Selain Permasalahan terkait petunjuk arah, penulis juga menemukan aktivitas masyarakat di dalam kawasan TNGHS, yang ini nampak sedang membuka lahan dengan cara dibakar dan penebangan pohon, masyarakat juga membangun tenda di dalam kawasan TNGHS untuk menunjang aktivitas mereka.



Gambar 3.9 Jalur Ilegal

Penulis juga menemukan jalur ilegal yang dapat membuat kebingungan bagi pengunjung kawasan TNGHS, terdapat beberapa jalur ilegal atau sisa jalur ilegal yang ada di TNGHS. Namun ada perbedaan ada jalur ilegal yang sudah ditutup pihak balai TNGHS dengan memberikan pita warna kuning bertuliskan berbahaya dilarang melintas sesuai dengan wawancara yang telah dilakukan dan ada jalur ilegal yang terbuka yang bersimpangan dengan jalur utama. Dari observasi yang dilakukan penulis didapati ada 11 titik utama yang mengharuskan adanya petunjuk arah di kawasan TNGHS seksi Cangkuang-Cidahu, Kawah Ratu dan Puncak Salak I.

### 3.1.1.3 Studi Eksisting

Studi eksisting dilaksanakan terhadap sistem petunjuk arah di TNGHS dan Bukit Peramu. TNGHS dan Bukit Peramu memiliki kesamaan karena merupakan kawasan wisata alam dan kawasan

konservasi juga menjadi salah satu favorit destinasi alam di daerahnya.

### 1) Taman Nasional Gunung Halimun Salak

Taman Nasional Gunung Halimun Salak masih menggunakan media konvensional sebagai alat bantu navigasi dalam kawasan.



Gambar 3. 10 Peta Pendakian Kawasan TNGHS Pola Memindai

Kawasan TNGHS memiliki peta kawasan yang dibaca dengan pola memindai namun tidak memiliki kesinambungan yang jelas antara peta perjalanan, gambar kawah ratu, dan peta ketinggian. Foto kawah ratu hanya menjelaskan gambar kawah ratu tanpa deskripsi bagi pengunjung yang tidak pernah melihat gambarnya bisa jadi mengira itu puncak salak, lalu peta ketinggian berdiri sendiri tanpa adanya informasi jelas. Pengunjung tidak dapat mengetahui berapa ketinggian kawah ratu, pasir reungit, atau puncak salak I.



Gambar 3. 11 Kompilasi petunjuk arah TNGHS

Berikutnya kawasan TNGHS juga tidak memiliki sistem petunjuk arah yang terorganisir dengan baik, bisa diamati di dalam kawasan memiliki petunjuk arah yang inkonsisten dilihat dari perbedaan model, bahan, warna, tipografi. Petunjuk arah dalam TNGHS juga tidak memiliki aturan pemasangan petunjuk arah, ada yang di atas pandangan mata, ada yang sejajar, ada yang hanya diletakkan di tanah.

Tabel 3. 1 SWOT TNGHS

Aspek	Penjelasan
Strengths	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki banyak Informasi yang bisa dimuat ke dalam media informasi.</li> </ul>
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identitas Visual Tidak Konsisten</li> <li>- Menimbulkan kebingungan di beberapa titik</li> <li>- Banyak informasi yang tidak dimuat secara detail</li> <li>- Ukuran <i>Sign</i> yang tidak konsisten</li> <li>- Penempatan yang tidak sesuai membuat sulit dibaca</li> </ul>
Opporunity	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konsisten dalam penggunaan identitas Visual</li> <li>- Menyederhanakan isi konten untuk memudahkan pengunjung</li> <li>- Menempatkan <i>sign</i> di posisi optimal</li> </ul>
Threat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kondisi lingkungan geografis alam</li> <li>- Cuaca dan Bencana alam</li> </ul>

	- Aktivitas ilegal masyarakat sehingga membutuhkan perhatian khusus dari pemerintah.
--	--

## 2) Bukit Peramun

Bukit peramun adalah kawasan wisata ekologis yang berada di Kabupaten Belitong, Kepulauan Bangka Belitung. Bukit peramun juga memiliki sistem informasi di dalam kawasan dan sudah mulai menerapkan digitalisasi sistem informasi.



Gambar 3.12 Bupati Belitong dan Papan Informasi Bukit Peramun  
Sumber: Dokumentasi Bukit Peramun (2023)

Bukit Peramun memiliki papan informasi yang mendeskripsikan isi kawasan dengan baik, dan memiliki bentuk, warna, dan tipografi dan menggunakan simbol dan gambar yang mudah dimengerti.



Gambar 3. 13 Petunjuk arah Bukit Peramun  
Sumber: Dokumentasi Bukit Peramun (2023)

Bukit Peramun memiliki petunjuk arah yang menunjukkan navigasi arah dengan baik, diberikan juga informasi tambahan seperti jarak tempuhnya, terlepas dari bantuan salah satu bank swasta, warna pilihan pada petunjuk arah di bukit peramun memiliki kontras yang cukup dengan lingkungan sekitar dan bisa tampak dan mudah dimengerti dari jarak yang cukup jauh.



Gambar 3. 14 Media Interaktif Bukit Peramun  
Sumber: Metro TV (2023)

Bukit Peramun juga mengintegrasikan media informasi dengan media interaktif digital lewat QR Code, Virtual Reality dan Augmented reality. Bukit Peramun menghadirkan Peramun Hill Virtual Guide untuk membantu sebagai peta digital yang nantinya harus memindai QR code, VR untuk *virtual tour*, Aplikasi KePo untuk mengenali spesies pohon dan Virtual Zoo untuk mengenalkan hewan.

Tabel 3. 2 SWOT Bukit Peramun

Aspek	Penjelasan
Strengths	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konsisten dalam identitas Visual</li> <li>- Menggunakan media interaktif sebagai media informasi</li> </ul>
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> <li>- User Experience sangat bergantung pada gawai dan sinyal</li> </ul>
Opporunity	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menerapkan media interaktif non digital sehingga experience bisa dinikmati tanpa bantuan alat</li> </ul>
Threat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kehilangan sponsor dapat merubah kondisi kawasan secara drastis</li> </ul>

Dari studi eksisting Bukit Peramun, kawasan TNGHS dapat mengambil cara mengolah petunjuk arah dengan media interaktif, namun di Bukit Peramun berfokus pada informasi mengenai kawasan sedangkan TNGHS dapat menggunakan media interaktif sebagai sistem petunjuk arah.

#### 3.1.1.4 Studi Referensi

Studi referensi merupakan kegiatan menganalisis kawasan wisata ekologis lain yang memiliki visual dan sistem informasi terutama navigasi yang baik sebagai acuan perancangan signage/wayfinding di Taman nasional Gunung Halimun Salak

##### **Kebun Raya Bogor**

Kebun Raya Bogor merupakan kebun raya terbesar di Indonesia dengan luas 87 hektar dan salah satu tertua di Asia, didirikan pada tahun 1817 oleh Hindia Belanda, Kebun raya bogor juga memiliki tugas konservasi tanaman langka dan terancam punah, Kebun raya bogor juga tempat populer bagi wisatawan lokal dan internasional untuk menikmati alam dan belajar mengenai tanaman.

Dengan kawasan yang cukup luas kebun raya bogor perlu memiliki sistem navigasi dan peta informasi yang mumpuni.



Gambar 3. 15 Peta Kawasan Kebun Raya Bogor  
Sumber: Dokumen Kebur Raya Bogor (2023)

Kebun Raya Bogor memiliki Peta Informasi kawasan yang sudah disederhanakan dengan penggunaan simbol dan warna. Simbol berwarna Hijau dikategorikan sebagai koleksi tanaman, simbol berwarna ungu sebagai situs menarik dan simbol berwarna jingga sebagai informasi fasilitas umum. Informasi lainnya juga ditambahkan dengan ikonografi yang merupakan versi sederhana dari bentuk asli objek, seperti bunga bangkai, Kaktus, dan tempat ibadah.

Di sisi lain kebun raya bogor juga memiliki sistem petunjuk arah yang selaras dengan peta informasinya.

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 3.16 Petunjuk arah KBR  
 Sumber: Dokumen Kebur Raya Bogor (2023)

Kebun raya bogor memiliki sistem petunjuk arah yang memberikan informasi mengenai destinasi dengan dua bahasa, Bahasa Indonesia sebagai bahasa utama dan bahasa Inggris menjadi bahasa kedua, informasi mengenai jarak juga diberikan untuk memudahkan pengunjung memperkirakan waktu tempuhnya, petunjuk arah juga sesuai dengan warna simbol di peta, hijau sebagai koleksi tanaman, ungu sebagai situs menarik dan jingga sebagai fasilitas, ikonografinya pun konsisten seperti di dalam peta kawasan, hanya dibedakan di peta kawasan menggunakan fill sedangkan di petunjuk arah hanya menggunakan outline.

Tabel 3. 3 SWOT Kebun Raya Bogor

Aspek	Penjelasan
Strengths	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Konsisten dalam identitas Visual</li> <li>- Menggunakan dua bahasa</li> <li>- Berada di lokasi strategis</li> <li>- Keterbacaan yang baik</li> <li>- Integrasi peta kawasan dengan sistem petunjuk arah</li> </ul>
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membutuhkan biaya tinggi dalam pembuatannya.</li> <li>- Perubahan desain tempat pada kebun raya akan merubah susunan petunjuk arah</li> </ul>

Opportunity	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan media interaktif sebagai petunjuk arah untuk meningkatkan daya Tarik wisatawan</li> <li>- Menambahkan informasi tambahan tentang tempat menarik di kawasan</li> </ul>
Threat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ada beberapa titik yang tidak dilakukan perawatan terhadap <i>signage</i> sehingga diperlukan perawatan dari pihak Kebun Raya Bogor</li> </ul>

Dari studi eksisting mengenai kebun raya bogor, TNGHS dapat cara merancang peta kawasan dan petunjuk arah yang terintegrasi dan mengorganisir informasi mendetail secara sederhana dan simplifikasi menggunakan ikonografi dan membagi segmen destinasi dan fasilitas di dalam kawasan dengan kelompok warna.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian kualitatif yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa TNGHS memerlukan perancangan media informasi berupa signage/wayfinding karena terdapat permasalahan yang dapat diatasi dengan pendekatan desain. Dari studi referensi dan studi eksisting, penulis akan mengambil fitur interaktifitas namun disajikan secara analog dan fitur yang membagi kawasan dengan kode warna pada perancangan *signage* Taman Nasional Gunung Halimun Salak.

### **3.1.2 Metode Kuantitatif**

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan data kuantitatif dengan cara menyebarkan kuesioner. Tujuan utama dari metode kuantitatif ini adalah untuk mengetahui kesadaran masyarakat kawasan konservasi Taman Nasional Gunung Halimun Salak dan persepsi dan pengalaman mereka mengenai kawasan TNGHS. Sampel diambil menggunakan teknik simple random sampling dengan menggunakan rumus Slovin sebagai acuan dalam mendapatkan jumlah responden minimal dengan margin kesalahan 10%. Jumlah penduduk Sukabumi berdasar DPPKB Kab. Sukabumi sebanyak

2,699,285 Jiwa dan penduduk Jabodetabek sebanyak 29,116,662 Jiwa yang dijumlahkan menjadi 31,815,947

Dengan perhitungan rumus slovin maka didapatkan:

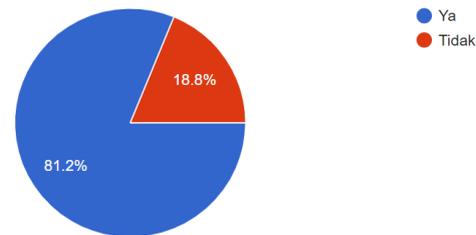
$$n = 31,815,947 / 1 + 31,815,947 (0,10)^2 = 99.999685$$

Yang berarti sampel yang diambil untuk kuesioner ini membutuhkan 100 sampel untuk mendapatkan margin kesalahan 10%.

Kuesioner disebarakan melalui media sosial Instagram, whatsapp, dan juga Line. Berdasarkan hasil kuesioner 81.2% responden telah mengetahui mengenai Taman Nasional Gunung Halimun Salak.

Apakah anda mengetahui Taman Nasional Gunung Halimun Salak (TNGHS)?

101 responses

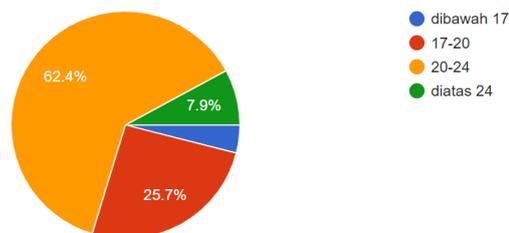


Gambar 3.17 Kuesioner I

Mayoritas dari responden memiliki usia 20-24 tahun dengan persentase sebesar 62.4% diikuti oleh responden usia 17-20 dengan 25.7%

Umur anda

101 responses



Gambar 3.18 Kuesioner 2

Sebagian besar pengunjung juga berasal dari daerah Bogor dan Sukabumi yang bila digabungkan mencapai 64.4% dari total responden. Hal ini menandakan Sebagian besar orang yang mengetahui TNGHS merupakan warga lokal. Namun jumlah responden yang pernah melakukan kunjungan ke kawasan TNGHS hanya 57 orang.



Gambar 3. 19 Kuesioner 3

Sebagian besar responden yang mengunjungi kawasan TNGHS masih terkadang kebingungan terhadap arah jalur navigasi pada kawasan.



Gambar 3.20 Kuesioner 4

Responden yang mengunjungi kawasan TNGHS memiliki pendapat yang cukup berbeda saat menjawab “apakah petunjuk arah di TNGHS sudah menggunakan warna yang cukup baik?” setengah dari responden menyatakan warnanya sudah memadai, namun di sisi lain 40.4% dari responden menyatakan kurang memadai. Tetapi mengenai tingkat keterbacaan 61.4% dari mereka menyatakan bahwa Petunjuk arah yang ada kurang jelas dalam menjelaskan informasi di kawasan TNGHS.



Gambar 3.21 Kuesioner 5

Dalam hal warna, pengunjung hampir berbanding 50% antar yang menganggap warna sudah memadai atau kurang memadai pada kawasan TNGHS.



Gambar 3.22 Kuesioner 6

Sebagian besar responden juga menyatakan bahwa petunjuk arah sudah berada di posisi yang tepat tetapi satu per tiga dari responden masih kebingungan mengenai posisi petunjuk arah.



Gambar 3.23 Kuesioner 7

Selanjutnya responden ditanya mengenai destinasi apa yang mungkin mereka kunjungi di masa depan, hampir sebagian dari jumlah responden

memilih untuk mengunjungi air terjun dan diikuti dengan kawah ratu dan puncak salak I.



Gambar 3.24 Kuesioner 8

Selanjutnya hampir semua responden menganggap bahwa petunjuk arah di kawasan TNGHS merupakan hal yang penting.



Gambar 3.25 Kuesioner 9

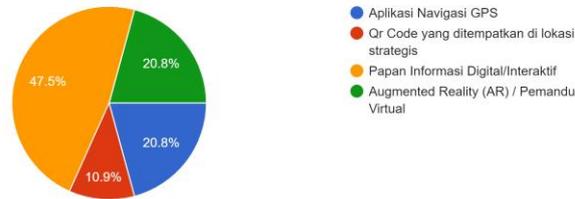
Hampir dari Sebagian responden juga menyatakan telah mengetahui mengenai petunjuk arah interaktif dan 70 orang menyatakan petunjuk arah interaktif dapat membantu kunjungan ke TNGHS menjadi lebih mudah.



Gambar 3.26 Kuesioner 10

Dan menurut responden media yang terbaik untuk menjadi petunjuk arah interaktif adalah Papan Informasi Interaktif, diikuti dengan Augmented Reality dan Aplikasi Navigasi berbasis GPS.

Menurut anda media apa yang terbaik untuk menjadi petunjuk arah interaktif di kawasan TNGHS?  
101 responses



Gambar 3.27 Kuesioner 11

### 3.1.2.1 Kesimpulan

Dari penelitian kuantitatif yang dilakukan dapat disimpulkan pengunjung kawasan TNGHS masih mendapati masalah kebingungan terhadap arah karena kurang jelasnya petunjuk arah dalam memberikan informasi karena inkonsistensi identitas visual dan keterbacaan yang kurang, Responden berasumsi bila petunjuk arah di kawasan TNGHS mengaplikasikan media informasi interaktif dapat membantu kunjungan mereka, destinasi yang perlu menjadi perhatian khusus adalah Air Terjun, Puncak Salak I, dan Kawah Ratu karena menjadi destinasi yang paling banyak dikunjungi di kawasan TNGHS.

## 3.2 Metodologi Perancangan

Penulis mengadopsi metodologi *Design Thinking* yang diuraikan dalam buku "The Basics of User Experience Design" oleh Interaction Design Foundation, yang mencakup lima fase pemikiran desain. Berikut kami jelaskan tahapan yang dilakukan penulis dalam mengumpulkan data terkait desain:

### 1) *Empathize*

Selama fase ini, penulis memanfaatkan empati sebagai sarana untuk mendapatkan wawasan tentang perilaku pengguna situs web. Hal ini dicapai dengan mengamati bagaimana pengguna menavigasi situs, berinteraksi dengan berbagai elemen, dan memahami tantangan dan

hambatan yang mereka temui. Tujuan utamanya adalah untuk memahami permasalahan yang ada dan menetapkan sasaran yang spesifik..

## 2) *Define*

Fase Define melibatkan pemeriksaan cermat terhadap masalah yang ada dengan menganalisis data yang dikumpulkan sebelumnya. Analisis kritis ini berfungsi sebagai landasan untuk menyusun strategi pendekatan pemecahan masalah yang efektif. Tujuan utamanya di sini adalah untuk mencapai kejelasan, fokus, dan definisi yang tepat mengenai permasalahan yang ada. Menyusun ringkasan yang terstruktur dengan baik dan fokus secara kreatif sangat penting dalam memfasilitasi pembuatan solusi pemecahan masalah yang tepat.

## 3) *Ideate*

Setelah memperoleh pemahaman menyeluruh tentang kebutuhan pengguna, fase ini menjadi tempat berkembang biaknya kreativitas. Langkah-langkah yang terlibat dalam pembuatan ide meliputi brainstorming, pemetaan pikiran, pembuatan sketsa, dan analisis SWOT.

## 4) *Prototype*

Fase Prototipe merupakan tahap eksperimental di mana ide-ide konseptual diubah menjadi desain nyata yang dapat dinilai secara visual. Sepanjang proses ini, solusi yang ada mungkin mengalami revisi berdasarkan masukan dan rekomendasi dari pemangku kepentingan terkait, semuanya dengan tujuan untuk mendapatkan solusi desain yang paling optimal.

## 5) *Test*

Terakhir, setelah menjalani pengembangan berulang, penulis melakukan pengujian ketat terhadap prototipe tersebut. Proses pengujian ini dijalankan secara organik untuk memastikan perolehan umpan balik yang tepat. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan selama pengujian sengaja bersifat terbuka dan berfokus pada solusi potensial.