

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Dalam merancang Tugas Akhir ini, penulis menggunakan metode gabungan dalam mengumpulkan data (*mix method*). Creswell (2013) berpendapat bahwa metode ini adalah metode mengumpulkan data dengan cara menggabungkan antara penelitian kuantitatif dan kualitatif (hlm. 4). *Mix method* digunakan untuk mengumpulkan data secara efisien dari sudut pandang pengelola dan juga pengunjung tentang penggunaan *signage* yang ada pada Kawasan Pasar Modern BSD City.

Metode kualitatif penulis lakukan dengan mengobservasi, mewawancarai pihak pengelola, dan beberapa pengunjung yang sedang mengunjungi Pasar Modern BSD City. Penulis berhasil mewawancarai total 3 pengunjung dengan cara meminta kontak yang bersangkutan untuk penulis hubungi via panggilan video. Selain mewawancarai narasumber yang berhubungan dengan Pasar Modern BSD City, penulis juga mewawancarai narasumber yang memiliki keahlian dibidang pembuatan *signage*. Penulis mewawancarai seorang ahli, bertujuan agar penulis dapat mengetahui dasar – dasar dalam pembuatan *signage* mulai dari berbagai teknik pembuatan, material, dan desain yang relevan dalam pembuatan *signage*. Dengan wawancara ini, penulis berharap dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang proses pembuatan *signage*.

Djaali (2021) pada bukunya yang berjudul “Metodologi Penelitian Kuantitatif” menyebutkan bahwa metode kuantitatif merupakan penelitian yang hasil akhirnya diambil berdasarkan hasil pengujian hipotesis secara statistika dengan melakukan pengukuran dalam pengumpulan datanya. Untuk metode kuantitatif penulis lakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada Masyarakat yang berdomisili di Tangerang Selatan, yang sekiranya pernah mengunjungi Pasar Modern BSD City.

3.1.1 Wawancara

Penulis akan mewawancarai Muhamad Bakri selaku Kepala Pasar Modern BSD City yang akan dilakukan pada Rabu 21 Februari 2024. Penulis melakukan wawancara dengan mendatangi secara langsung Pasar Modern BSD City pada waktu yang telah ditentukan untuk menemui Muhamad Bakri. Penulis juga melakukan wawancara kepada Chaerul Ridho selaku salah satu petugas keamanan yang menjaga lingkungan Pasar Modern BSD City untuk mendapatkan informasi tambahan. Selain mewawancarai pihak dari Pasar Modern BSD City, penulis juga akan mewawancarai pengunjung untuk mendapatkan informasi berupa pengalaman – pengalaman yang pernah mereka alami selama berbelanja di Pasar Modern BSD City. Tetapi dikarenakan situasi dan kondisi di Pasar Modern yang pada saat itu tidak kondusif dan tidak memungkinkan untuk dilakukan wawancara secara langsung, penulis memutuskan untuk meminta kontak para pengunjung yang bersedia untuk menjadi narasumber penulis dan membuat janji untuk melakukan wawancara secara *virtual*. Penulis berhasil mendapatkan 3 narasumber pengunjung yaitu Asih, Slamet, dan Nur.

1. Wawancara Dengan Muhamad Bakri

Penulis melakukan wawancara secara langsung dengan Muhamad Bakri selaku Kepala pasar dari Pasar Modern BSD City yang dilakukan pada 21 Desember 2024. Wawancara ini bertujuan untuk membantu penulis dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan tentang Pasar Modern BSD City untuk kelancaran penulis dalam Menyusun Tugas Akhir. Penulis menanyakan beberapa hal kepada Muhamad Bakri seperti Apa itu Pasar Modern, kenapa dinamakan Pasar Modern?, Apa keunggulan pasar Modern dibandingkan dengan pasar lain?, jumlah kunjungan rata – rata dalam sehari, *signage* yang telah tersedia di Pasar Modern BSD City, usaha apa saja yang dilakukan Pasar Modern BSD City untuk mengantisipasi hal – hal yang tidak diinginkan seperti kebakaran?, dan yang terakhir penulis bertanya tentang struktur denah dari Pasar Modern.



Gambar 3.1. Wawancara dengan Kepala Pasar, Muhamad Bakri

Dari pertanyaan – pertanyaan tersebut, penulis mendapatkan jawaban yaitu Pasar Modern BSD City adalah pasar yang dikelola dengan sangat tertata namun tetap mengusung budaya dan nilai – nilai tradisional, salah satu contohnya di Pasar Modern BSD City bisa tetap dilakukan tawar – menawar antar penjual dan pembeli.

Pasar Modern BSD City juga didirikan dengan tujuan ingin menghilangkan *image* pasar yang kesannya kumuh, tidak teratur, dan banyak preman. Sedangkan untuk keunggulan dari Pasar Modern BSD City ini adalah pasar ini dikelola dengan baik, bersih, tidak ada penjual yang berjualan secara sembarangan, dan bebas dari preman. Jumlah kunjungan rata – rata dalam sehari di Pasar Modern BSD City ini adalah 1000 – 2000 pengunjung perhari di hari biasa, dan 2000 – 4000 pengunjung di hari libur.

Konsep dari Pasar Modern ini adalah mengumpulkan para penjual – penjual kedalam satu tempat untuk berjualan. Beliau juga menjelaskan terkait *signage* yang sudah ada di Pasar Modern BSD City juga baru sedikit, hanya ada *signage* yang mengarahkan *section – section* seperti buah – buahan, sayur mayur, dan yang lainnya, *signage* tentang larangan pun belum terlalu terlihat, dan ada juga larangan yang berlaku, tetapi belum ada *signage* untuk larangan itu, contohnya seperti larangan dilarang merokok di dalam area pasar.

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil wawancara dengan Muhamad Bakri selaku kepala Pasar dari Pasar Modern ini adalah bahwa pasar ini menggabungkan keteraturan dengan tradisi tawar-menawar. Tujuannya adalah mengubah citra pasar tradisional menjadi tempat yang bersih, tertata, dan aman dari gangguan preman. Keunggulannya terletak pada pengelolaan yang baik, kebersihan, dan keamanan. Pasar ini menarik minat dengan rata-rata 1000-2000 pengunjung/hari pada hari biasa dan 2000-4000 pengunjung/hari pada hari libur. Namun, masih ada kekurangan dalam penyediaan *signage* untuk larangan-larangan di pasar, seperti larangan merokok. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan dalam komunikasi dan penyampaian informasi kepada pengunjung.

2. Wawancara Dengan Petugas Keamanan

Penulis juga melakukan wawancara kepada Chaerul Ridho selaku petugas keamanan yang bertugas menjaga keamanan di lingkungan Pasar Modern BSD City. Penulis berfokus pada pertanyaan seputar kejadian – kejadian yang pernah terjadi di Pasar Modern BSD City.



Gambar 3.2. Wawancara dengan Petugas Keamanan, Chaerul Ridho

Chaerul Ridho mengatakan pernah ada pengalaman pengunjung yang membawa hewan peliharaan ke dalam area pasar dan hewan yang dibawa oleh pengunjung itu lepas, sehingga mengakibatkan kerusakan di dalam pasar. Pengalaman lain yang pernah terjadi adalah

banyak pengunjung maupun pedagang kedapatan merokok di area pasar, bahkan dihari yang bersamaan disaat penulis juga melakukan observasi, penulis menemukan beberapa penjual yang merokok di dalam area pasar. Selain larangan membawa hewan peliharaan kedalam area pasar dan larangan merokok, Chaerul Ridho mengungkapkan masih banyak peraturan – peraturan kecil lainnya yang sebenarnya ada, tapi tidak tertulis, seperti larangan membawa senjata tajam, larangan untuk memakai helm, dan larangan memakai jas hujan di dalam area pasar. Chaerul Ridho mengatakan Hal – hal tersebut dilarang karena pernah terjadi aksi hipnotis di area Pasar Modern BSD City, dan sang pelaku hipnotis masuk menggunakan helm dan membawa senjata tajam. Aksi hipnotis tersebut tentunya bisa sangat membahayakan pengunjung dari Pasar Modern BSD City pada saat berbelanja.

Kesimpulan dari wawancara yang dilakukan dengan Chaerul Ridho adalah, diperlukannya penegakan aturan yang ketat dan konsisten terhadap segala peraturan yang ada, mulai dari hal sekecil perancangan *signage* yang jelas dan informatif sehingga dapat meringankan tugas dari petugas keamanan untuk mengawasi pengunjung akan hal – hal yang tidak boleh dilakukan di area pasar termasuk larangan membawa hewan peliharaan, merokok, serta peraturan-peraturan kecil lainnya, guna menjaga keamanan dan ketertiban di Pasar Modern BSD City serta melindungi pengunjung dari potensi bahaya.

3. Wawancara Pengunjung

a. Asih selaku pemilik UMKM

Asih memiliki UMKM yang menjual makanan berat seperti sup iga, brenebon, sayur lodeh, dan aneka makanan berat lain yang berada di Pamulang. Beliau mengunjungi Pasar Modern BSD City setiap 2 kali dalam seminggu untuk membeli bahan – bahan yang

diperlukan untuk usahanya. Wawancara dilakukan pada tanggal 22 Februari 2024 lewat panggilan video



Gambar 3.3. Wawancara dengan Asih

Penulis menanyakan beberapa hal terkait pengalaman yang pernah Asih alami selama berkunjung ke Pasar Modern BSD City. Asih menjelaskan bahwa beliau pernah merasa kesulitan dalam menemukan toilet, karena pada Kawasan Pasar Modern, toilet hanya terdapat di bagian luar area pasar sehingga pengunjung yang ingin ke toilet, perlu keluar terlebih dulu untuk mencari toilet. Asih merasa kesulitan pada arah mata angin sehingga mengharuskannya untuk bertanya kepada petugas keamanan harus memilih untuk keluar melewati pintu yang mana agar bisa langsung menuju ke barat dan tidak perlu memutar Pasar Modern untuk menuju toilet.

Dari pengalaman yang disampaikan oleh Asih, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa masalah terkait fasilitas dan navigasi di Pasar Modern BSD City yang perlu diperhatikan oleh pihak pengelola. Perbaikan dan peningkatan aksesibilitas fasilitas seperti toilet serta *signage* yang jelas mengenai arah dan lokasi berbagai fasilitas di pasar dapat meningkatkan pengalaman berkunjung bagi pengunjung dan membantu mereka merasa lebih nyaman dan terarah saat berada di dalam pasar.

b. Slamet selaku ayah rumah tangga

Slamet adalah seorang ayah rumah tangga. Beliau sering mengunjungi Pasar Modern BSD City untuk membeli kebutuhan sehari – hari, dan Slamet juga pernah berjualan di Pasar Modern BSD City pada 2019 lalu, penulis melakukan wawancara dengan Slamet pada 22 Februari 2024 melalui panggilan video.



Gambar 3.4. Wawancara dengan Slamet

Karena Slamet telah memiliki pengalaman yang cukup lama di Pasar Modern sebagai penjual dan pembeli, penulis mendapatkan beberapa informasi terkait pengalaman yang pernah beliau saksikan. Slamet menjelaskan bahwa beliau menyaksikan secara langsung saat ada pengunjung yang membawa hewan peliharaan masuk ke dalam area pasar. Hewan yang dibawa oleh salah satu pengunjung itu pun lepas dan membuat seisi pasar menjadi kacau karena memakan daging yang di jual di pasar.

Pengalaman selanjutnya adalah beliau mengaku pernah ditegur oleh petugas keamanan karena merokok di dalam area pasar. Hal ini bisa terjadi karena awalnya Slamet tidak mengetahui adanya larangan merokok di dalam area pasar, dan beliau melihat orang –

orang di sekelilingnya juga merokok sehingga Slamet berfikir bahwa merokok di area pasar diperbolehkan.

Dari pengalaman Slamet di Pasar Modern BSD City, dapat disimpulkan bahwa keberadaan hewan peliharaan yang tidak terkontrol di dalam pasar dapat menyebabkan gangguan serius terhadap kegiatan perdagangan dan kenyamanan pengunjung. Hal ini menekankan pentingnya penerapan aturan secara lisan yang ketat terkait pembawaan hewan peliharaan ke dalam lingkungan pasar guna menghindari kejadian serupa untuk kedepannya. Selain itu, pengalaman Slamet saat ditegur karena merokok menyoroti pentingnya pengetahuan dan kepatuhan terhadap aturan yang berlaku di lingkungan publik seperti pasar. Kesadaran akan kebijakan dan peraturan pasar, termasuk larangan merokok, tidak hanya diperlukan untuk menjaga kebersihan dan kenyamanan lingkungan, tetapi juga untuk memastikan keamanan dan kesejahteraan bagi semua yang beraktivitas di pasar. Oleh karena itu, peningkatan penegakan aturan dan kesadaran akan kebijakan pasar merupakan langkah penting dalam menjaga ketertiban dan keamanan di Pasar Modern BSD City.

c. Nur selaku ibu rumah tangga

Nur merupakan seorang ibu rumah tangga yang baru dua kali mencoba mengunjungi Pasar Modern BSD City. Penulis bertemu dengan Nur pada saat beliau sedang bertanya ke petugas keamanan sehingga penulis mengambil inisiatif untuk mendatangi beliau dan menanyakan hal yang beliau tanyakan kepada petugas keamanan. Tetapi dikarenakan beliau buru – buru ingin menjemput anaknya, maka penulis tidak sempat mewawancarai Nur secara langsung dan memutuskan untuk melakukan wawancara secara panggilan video sama seperti yang lain.



Gambar 3.5. Wawancara dengan Nur

Pada tanggal 22 Februari 2024 penulis melakukan wawancara dengan Nur via panggilan video, penulis bertanya tentang apa yang membuat beliau kebingungan di Pasar Modern BSD City sampai harus bertanya kepada satpam. Nur menjelaskan, bahwa beliau merasa kebingungan dalam mencari pintu keluar yang dekat dengan terminal, selain itu di hari sebelumnya beliau juga merasa kebingungan dalam mencari pintu keluar Selatan karena beliau dijemput oleh suaminya di pintu Selatan.

Kesimpulan dari wawancara dengan Nur adalah bahwa sebagai seorang ibu rumah tangga yang baru dua kali mengunjungi Pasar Modern BSD City, beliau mengalami kebingungan dalam menavigasi lokasi pasar tersebut. Nur merasa kesulitan dalam mencari pintu keluar yang dekat dengan terminal, serta pada kesempatan sebelumnya, dia juga mengalami kesulitan dalam menemukan pintu keluar Selatan karena harus dijemput oleh suaminya di pintu tersebut. Pengalaman Nur menunjukkan pentingnya pemberian informasi yang jelas dan mudah dipahami kepada pengunjung, termasuk *signage* yang baik terkait lokasi pintu keluar dan fasilitas lainnya di pasar, untuk mengurangi kebingungan dan meningkatkan pengalaman pengunjung.

4. Wawancara Ahli *Signage*

Wawancara ahli dilakukan bersama Surya Sanjaya, pemilik Perusahaan penyedia jasa *Signage* di Pamulang bernama Semesta Mandiri Advertising. Surya, yang awalnya merupakan karyawan di salah satu perusahaan jasa *signage*, kini telah memiliki cukup ilmu dan memilih untuk mendirikan usaha sendiri. Dalam wawancara ini, beberapa pertanyaan teknis seputar proses perancangan *signage* diajukan kepada beliau, termasuk cara pemasangan dan pemilihan bahan material sesuai dengan penempatan *signage*.

Informasi yang penulis dapatkan mengenai cara pemasangan adalah bahwa Surya Sanjaya membedakan pemasangan *signage* menjadi tiga cara, yaitu dengan menempelkan ke tembok, menggantung di atas langit - langit, dan diletakkan pada permukaan. Untuk informasi terkait material, Surya Sanjaya menjelaskan bahwa bahan yang cocok untuk *signage* yang ditempatkan di outdoor adalah aluminium dan plat galvanis. Kedua bahan tersebut dipilih karena kekuatannya dan ketahanannya terhadap segala cuaca, sehingga mampu bertahan dalam kondisi lingkungan yang berubah-ubah.

Sementara itu, untuk bahan yang digunakan pada *signage* yang ditempatkan di indoor, Surya Sanjaya merekomendasikan material acrylic. Pada bagian indoor, *signage* tidak terkena sinar matahari langsung dan air hujan, sehingga material *acrylic* akan tahan lama dan juga dapat menghemat budget. Selain itu, material *acrylic* juga ringan sehingga cocok untuk *signage* yang dipasang secara menggantung (*ceiling-hung*). Keunggulan *acrylic* dalam hal keringanan dan kemudahan pemasangan membuatnya menjadi pilihan ideal untuk *signage* indoor yang membutuhkan estetika dan efisiensi biaya.

3.1.2 Kuesioner

Sebagai usaha untuk mendapatkan data tambahan terkait *signage* yang ada pada Pasar Modern BSD City, penulis menggunakan kuesioner

untuk disebarakan sebagai salah satu cara dari metode kuantitatif. Kuesioner yang penulis rancang juga bersifat rahasia, artinya data yang diisi oleh respondennya tidak disebarluaskan. Penulis membuat kuesioner dengan menggunakan *google form* dan disebarakan secara *offline* dan *online*. Penulis membagikan kuesioner melalui media sosial seperti *whatsapp*, *line*, dan *Instagram*, dan diluar dari itu, penulis juga menyebarkannya secara langsung kepada pengunjung yang sedang berada di Pasar Modern BSD City pada saat penulis melakukan observasi. Penulis mulai menyebarkan kuesioner pada tanggal 17 Februari 2024 secara *online* dan pada tanggal 21 Februari secara *offline*.

Untuk memenuhi kebutuhan data, jumlah *sample* harus diambil dengan menggunakan rumus Slovin dengan margin *error* 10%. Perhitungan contoh untuk kuesioner yang dilakukan menggunakan Rumus Slovin sebagai berikut;

$$\begin{aligned}
 S &= N / [1 + (N \times e^2)] \\
 &= 12.333,180 / [1 + (12.333,180 \times 0,12)] \\
 &= 12.333,180 / (1 + 123,331) \\
 &= 12.333,180 / 123,332 \\
 &= 99,99 = 100 \text{ orang (pembulatan).}
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan rumus Slovin, *sample* penulis butuhkan berjumlah 100 responden.

1. Hasil Kuesioner

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah didapatkan dari tanggal 17 Februari sampai dengan 26 Februari 2024. Penulis telah mendapatkan 102 responden, dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 3.1 Demografis Responden

Variabel	Kategori	Frekuensi	Presentase
----------	----------	-----------	------------

Jenis Kelamin	Perempuan	78	76,5%
	Laki - Laki	27	26,5%
Domisili	BSD	15	14,7%
	Setu	9	8,8%
	Pamulang	58	56,9%
	Cisauk	8	7,8%
	Serpong	15	14,7%
	Usia	18 – 22	39
Usia	23 – 29	31	30,4%
	30 – 38	26	25,5%
	38 – 49	9	8,8%
	Pengeluaran Perbulan	Dibawah 2,000,000	46
Pengeluaran Perbulan	2,000,000 – 3,000,000	25	24,5%
	3,000,000 – 5,000,000	20	19,6%
	5,000,000 – 7,000,000	7	6,9%
	Diatas 7,000,000	7	6,9%

Dari hasil kuesioner sebanyak 102 responden yang menjawab, 76,5% perempuan dan 26,5% laki-laki. Yang berdomisili di BSD terdiri dari 14,7%, Setu 8,8%, Pamulang 56,9%, Cisauk 7,8%, dan Serpong sebanyak 14,7%. Orang-orang yang berusia 18 - 22 tahun, 38,2%, berusia 23 - 29 tahun, 30,3% berusia 30 - 38 tahun, 25,4%, dan 8,8% untuk yang berusia 38 – 49. Dan yang pada pengeluaran perbulan, 46% untuk pengeluaran perbulan dibawah 2,000,000, 24,5% untuk pengeluaran perbulan 2,000,000 – 3,000,000, 19,6% untuk pengeluaran perbulan 3,000,000-5,000,000, 6,9% untuk pengeluaran perbulan 5,000,000 – 7,000,000 dan 6,9% untuk pengeluaran perbulan diatas 7,000,000.

Tabel 3.2 Pengalaman Responden

Variabel	Kategori	Frekuensi	Presentase
----------	----------	-----------	------------

Apakah pernah mengunjungi Pasar Modern BSD City?	Ya	79	77,4%
	Tidak	26	25,4%
Seberapa sering mengunjungi Pasar Modern BSD City?	Sekali dalam seminggu	36	35,3%
	Dua kali dalam seminggu	23	22,5%
	Sekali dalam 2 minggu	23	22,5%
	Sekali dalam sebulan	18	17,6%
Apa yang biasanya dicari pada Pasar Modern BSD City?	Sayur – mayur	39	38,2%
	Buah – buahan	44	43,1%
	Daging	36	35,3%
	Bumbu masak	44	43,1%
	Aneka Jajanan	50	49%
Kendaraan apa yang biasanya digunakan untuk menuju Pasar Modern BSD City?	Mobil	51	50%
	Motor	79	77,4%
	Bus	17	16,6%
	Sepeda	19	18,6%
	Ojek Online (mobil/motor)	28	27,4%

Berdasarkan tabel diatas, 77,4% responden memilih pernah mengunjungi Pasar Modern BSD City, dan 25,4% mengaku belum pernah mengunjungi Pasar Modern BSD City. 35,2% responden juga mengakui pernah mengunjungi Pasar Modern BSD City sekali dalam seminggu, 22,5% untuk dua kali dalam seminggu, 22,5% untuk sekali dalam dua minggu, dan 17,6% untuk sekali dalam sebulan. 38,2% responden mengunjungi Pasar Modern BSD City untuk mencari sayur mayur, 43,1% responden mencari buah – buahan, 35,2% responden

mencari daging, 43,1% responden mencari bumbu masak, dan 49% mencari jajanan – jajanan. Berdasarkan kendaraan yang digunakan untuk menuju Pasar Modern BSD City, 50% memilih menggunakan mobil, 77,4% menggunakan motor, 16,6%, menggunakan Bus, 18,6% menggunakan sepeda, dan 27,4% menggunakan ojek online.

Tabel 3.3 Intensitas pentingnya *signage* menurut responden

Skor	Seberapa penting peran <i>signage</i> ?	Frekuensi	Presentase
1	Sangat tidak penting sekali	13	12,7%
2	Sangat tidak penting	14	13,7%
3	Tidak penting	4	3,9%
4	Penting	8	7,8%
5	Sangat penting	22	21,5%
6	Sangat penting sekali	44	43,1%

Berdasarkan tabel diatas, hasil yang didapatkan adalah 30,3% responden memilih tidak penting dan 72,5% memilih penting.

Tabel 3.4 Kesadaran *responden* terhadap *signage*

Variabel	Kategori	Frekuensi	Presentase
Apakah menemukan <i>signage</i> pada Pasar Modern BSD City?	Ya	63	61,7%
	Tidak	42	41,1%

Dari hasil tabel tentang kesadaran responden terhadap *signage*, di dapatkan hasil bahwa 61,7% pengunjung menemukan *signage* di Pasar Modern BSD City, dan 41,1% mengaku belum menemukan *signage*.

Tabel 3.5 Intensitas responden dalam melihat *signage*

Skor	Seberapa sering melihat <i>signage</i> pada Pasar Modern BSD City?	Frekuensi	Presentase
1	Sangat jarang sekali	19	18,6%
2	Sangat jarang	22	21,6%
3	Jarang	12	11,8%
4	sering	14	13,7%
5	Sangat sering	17	16,7%
6	Sangat sering sekali	21	20,6%

Dari kedua tabel diatas, bisa disimpulkan bahwa 61,7% responden menemukan *signage* dan 41,1% responden tidak menemukan *signage* pada Pasar Modern BSD City. Dan responden yang memilih menemukan *signage* mengaku 50,9% sering melihat *signage*, dan 51,2% jarang melihat *signage* pada Pasar Modern BSD City.

Tabel 3.6 Jenis *signage* yang responden temukan

Variabel	Kategori	Frekuensi	Presentase
Jenis <i>Signage</i> apa yang sering ditemukan pada Pasar Modern BSD?	Directional <i>signage</i>	86	84,3
	Identification <i>signage</i>	25	24,5
	Orientation <i>signage</i>	7	6,9
	Regulatory <i>signage</i>	21	20,6

Berikut merupakan hasil kuesioner mengenai jenis *signage* yang responden temukan dan tidak temukan di Pasar Modern BSD City.

Tabel 3.7 Jenis *signage* yang responden tidak temukan

Variabel	Kategori	Frekuensi	Presentase
Jenis <i>Signage</i> apa yang tidak ditemukan pada	Directional <i>signage</i>	17	16,7%
	Identification <i>signage</i>	57	55,9%

Pasar Modern BSD?	Orientation signage	78	76,5%
	Regulatory signage	91	89,2%

Dari kedua tabel diatas, 84,3% mengaku pernah menemukan Directional signage dan 16,7% tidak pernah, 24,5% pernah menemukan identification signage dan 55,9% tidak pernah, 6,9% pernah menemukan Orientation signage dan 76,5% tidak pernah, dan 20,6% pernah menemukan regulatory signage dan 89,2% tidak pernah.

Tabel 3.8 Seberapa jelas *signage* menurut responden

Skor	Seberapa jelas <i>signage</i> yang ada pada Pasar Modern BSD City	Frekuensi	Presentase
1	Sangat tidak jelas sekali	15	14,7%
2	Sangat tidak jelas	27	26,5%
3	Tidak jelas	11	10,8%
4	Jelas	13	12,7%
5	Sangat jelas	18	17,6%
6	Sangat jelas sekali	21	20,6%

Pada tabel seberapa jelas *signage* yang ada pada Pasar Modern BSD City, 51,9% responden mengatakan bahwa *signage* tidak jelas, dan 50,9% responden berpendapat *signage* yang ada sudah jelas.

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 3.9 Seberapa menarik visual *signage* menurut responden

Skor	Seberapa menarik visual <i>signage</i> yang ada pada Pasar Modern BSD City	Frekuensi	Presentase
1	Sangat tidak menarik sekali	39	38,2%
2	Sangat tidak menarik	17	16,7%
3	Tidak menarik	12	11,8%
4	Menarik	6	5,9%
5	Sangat menarik	9	8,8%
6	Sangat menarik sekali	22	21,6%

Pada tabel seberapa menarik visual *signage* yang ada pada Pasar Modern BSD City, 66,6% responden mengatakan bahwa *signage* tidak menarik, dan 36,2% responden berpendapat *signage* yang ada sudah menarik.

Tabel 3.10 *Signage* yang kebanyakan dicari oleh responden

Variabel	Kategori	Frekuensi	Presentase
Apa informasi yang biasanya dicari pada <i>signage</i> ?	Arah pintu keluar	53	51,9%
	Tempat parkir	50	49%
	Petunjuk Section – Section yang ada	60	58,8%
	Toilet	40	39,2%
	Petunjuk larangan – larangan	45	44,1%
	Peta/Denah	34	33,3%

Berdasarkan hasil dari tabel tentang *signage* yang kebanyakan dicari pada pasar, 51,9% responden memilih lebih sering mencari *signage* arah pintu keluar, 49% responden memilih

arah tempat parkir, 58,8% responden memilih petunjuk *section – section* yang ada, 39,2% responden memilih mencari arah toilet, 44,1% responden memilih mencari Petunjuk larangan – larangan, dan 33,3% responden memilih untuk mencari peta/denah.

3.1.3 Studi Eksisting

Penulis melakukan Studi eksisting pada saat melakukan observasi Pasar Modern BSD City yang dilakukan pada 21 Februari 2024. Dari hasil studi eksisting yang penulis lakukan, penulis menemukan beberapa *signage* yang telah ada di Pasar Modern BSD City yang meliputi :

1. *Identificational Signage*



Gambar 3.6. *Identificational Signage*

Pasar Modern BSD City memiliki *Identificational Signage* di setiap pintu masuknya. Karena *signage* ini ditempatkan diluar, maka bahan yang digunakan pada *signage* ini adalah metal alumunium, supaya kuat dan tahan lama bila berhadapan dengan segala cuaca.

2. *Regulatory Signage*



Gambar 3.7. *Regulatory Signage* larangan membawa hewan peliharaan

Signage lain yang telah ada di Pasar Modern BSD City adalah *regulatory signage*. Meskipun sudah ada, *signage* ini masih sedikit dan tidak terlihat sehingga pengunjung yang ada kurang menyadari adanya *signage* ini.



Gambar 3.8. *Regulatory Signage* larangan parkir di jam tertentu

Selain *signage* tentang larangan membawa hewan peliharaan terdapat juga larangan untuk tidak parkir di area kafe tenda pada jam – jam tertentu, namun sayangnya penempatan dari *signage* ini kurang terlihat dari jangkauan mata manusia.



Gambar 3.9. *Regulatory Signage* himbuan mematikan mesin kendaraan

Terdapat juga *signage* berupa himbuan yang bertujuan mengingatkan pengunjungnya untuk mematikan mesin kendaraannya disaat parkir di area Pasar Modern BSD City. namun, jumlah *signage* ini kurang banyak sehingga *signage* ini tidak tersedia di keseluruhan tempat parkir.



Gambar 3.10. *Signage* penomoran setiap kios

Penulis menemukan adanya *signage* yang menomori setiap kiosnya. Tapi sayangnya, belum ada *signage* yang mengelompokkan penomoran kios dan memberi petunjuk arahan sesuai kelompok nomornya. Hal ini akan tetap membingungkan pengunjung yang berdatangan karena harus mencari satu per satu nomor kios yang ingin mereka datangi.

3.1.4 *User Journey*

1. Skenario 1

Penulis mengunjungi Pasar Modern BSD City dengan menggunakan Motor, maka penulis akan masuk melewati pintu Selatan, karena pintu Selatan adalah pintu yang terdekat dari tempat parkir motor. Dari tempat parkir motor, masuk melalui pintu Selatan dan penulis menemukan *regulatory signage* yang tertempel di tembok berupa larangan untuk tidak membawa hewan peliharaan. Setelah penulis lanjut berjalan, mulai ditemukan banyaknya *directional signage* yang berada di langit – langit bangunan Pasar Modern BSD City.

Penulis juga menemukan *signage* berupa nomor – nomor kios yang berjualan pada Pasar Modern BSD City yang di tempelkan pada bagian depan kiosnya, tetapi penulis belum menemukan *signage* tentang metode pembayaran yang bisa dilakukan. Penulis telah selesai berbelanja, tetapi sebelum penulis menuju ke tempat

parkir motor, penulis ingin menuju toilet terlebih dahulu, *signage* yang menginformasikan tentang arah toilet hanya terdapat pada pintu keluar barat, dikarenakan letak toiletnya ada di bagian luar barat dari Pasar Modern BSD City.

Setelah penulis selesai dari toilet, penulis ingin pulang dan menuju parkiran motor, belum ditemukan *signage* yang mengarahkan untuk menuju ke tempat parkir motor dari toilet, sehingga penulis memutuskan untuk bertanya pada petugas keamanan yang ada. Saat telah sampai di tempat parkir motor, penulis menemukan *signage* arah keluar dari area Pasar Modern BSD City.

2. Skenario 2

Penulis mengunjungi Pasar Modern BSD City dengan menggunakan mobil, maka penulis akan masuk melalui pintu Selatan, lalu lanjut ke arah barat untuk menuju tempat parkir mobil, setelah penulis sampai di tempat parkir mobil, penulis melihat adanya *signage* untuk tidak lupa mematikan mesin mobil disaat parkir. Bila tempat parkir mobil dibagian bawa penuh, penulis harus parkir dibagian atas, tetapi penulis belum menemukan *signage* yang mengarahkan pengendara mobil untuk parkir diatas. Karena tempat parkir mobil berada cukup jauh dari area Pasar Modern BSD City, maka penulis perlu berjalan sedikit jauh, penulis masuk dari pintu barat yang Dimana adalah pintu terdekat dari tempat parkir mobil. Penulis juga menemukan *signage* tentang larangan parkir di area depan ruko pada jam – jam tertentu.

3.1.5 Studi Referensi

Setelah melakukan observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner, penulis melakukan studi referensi demi menambah informasi dan referensi yang penulis perlukan untuk merancang *signage*. Penulis mengambil referensi pada beberapa *signage* yang dimiliki oleh salah satu pantai di

Australia yang Bernama Bayside City Council. Penulis melihat pantai tersebut menggunakan konsep menyatukan dua *signage* menjadi satu tempat. Hal ini bisa membuat perancangan suatu *signage* menjadi efektif karena tidak bertele – tele dalam merancang *signage* namun tetap bisa menyampaikan informasi dengan sepenuhnya.

Selain Bayside City Council, penulis juga mengambil referensi pada salah satu taman umum di Jepang yang Bernama *Sports Forest*. Bentuk dari *signage* yang dimiliki pada taman tersebut sangat variatif, dan menurut penulis, pengaplikasian bentuk yang variatif bisa digunakan untuk pembuatan *signage* Pasar Modern BSD City. Pada taman tersebut, dapat terlihat konsep *signage* yang digunakan menggunakan bentuk – bentuk yang variatif, dan penggunaan warnanya juga terlihat mencolok sehingga dapat membuat pengunjungnya mudah untuk melirik ke arah *signage* tersebut.

1. Bayside City Council



Gambar 3.11. Referensi *Identificational signage & Directional Signage*
Sumber : <https://www.nuttshell.com.au/bcc>

Bayside City Council menerapkan 2 jenis *signage* menjadi satu, seperti contohnya pada gambar diatas, dalam satu tempat terdapat *identificational signage* dan *directional signage*. Meskipun demikian, penyampaian informasi yang ingin disampaikan oleh *signage* tersebut

tetap bisa tersampaikan dengan jelas karena penggunaan piktogram yang simpel dan terkesan *fresh* dan modern.



Gambar 3.12. Referensi *Directional Signage & Regulatory Signage*
Sumber : <https://www.nuttshell.com.au/bcc>

Jenis *Signage* lainnya yang terdapat pada Baywalk City Council adalah jenis *directional signage* dan *regulatory signage* yang menjadi satu. *Signage* ini berisikan larangan – larangan yang perlu dihindari di kawasan pantai, dan disertai dengan penunjuk arah untuk menuju ke arah pantai. *Signage* ini dibuat secara vertikal sesuai dengan tinggi rata – rata manusia yang berada di Australia, sehingga dapat memudahkan pengunjungnya untuk membaca *signage* ini.



Gambar 3.13. Referensi *Orientation Signage & Directional Signage*
Sumber : <https://www.nuttshell.com.au/bcc>

Jenis *orientation signage* juga ditemukan pada Baywalk City Council, jenis *signage* ini memberi informasi tentang denah/peta dari keseluruhan pantai dan juga memberikan informasi untuk posisi pengunjungnya saat melihat *signage* tersebut. Dibagian atas *signage*

memberikan informasi tentang arah yang bisa dituju seperti toilet, tempat ganti, arah pantai, dan lainnya.



Gambar 3.14. Referensi gabungan dari seluruh *signage*
Sumber : <https://www.nuttshell.com.au/bcc>

Signage terakhir yang terdapat pada Baywalk City Council adalah *signage* yang berisi gabungan dari seluruh jenis *signage* yang menjadi satu. *Signage* ini diletakkan di pintu masuk utama pantai sehingga pengunjung yang baru memasuki Kawasan pantai dipastikan akan melihat *signage* ini. Isi dari *signage* terdiri dari fasilitas – fasilitas yang dimiliki oleh pantai, aturan/larangan yang tidak boleh dilakukan, denah/peta dari keseluruhan pantai, dan juga petunjuk arah ke tempat yang paling sering dikunjungi oleh para pengunjungnya.

2. *Sports Forest*



Gambar 3.15. Referensi *Orientation Signage Sports Forest*
Sumber : https://mp.weixin.qq.com/s/p7_SiK1ZA3yS0Ws6GzEXhA

Konsep bentuk yang digunakan pada *signage Sports forest* sangatlah unik. Dengan menggunakan tiang yang berwarna ungu, dilengkapi dengan *signage* yang berwarna kuning, membuat kesan

modern, futuristic, dan estetik. Jenis *orientation signage* seperti ini juga belum ditemukan di Pasar Modern BSD City.



Gambar 3.16. Directional *signage Sports Forest*
Sumber : https://mp.weixin.qq.com/s/p7_SiKlZA3yS0Ws6GzEXhA

Directional Signage yang digunakan pada *sports forest* terkesan simpel, estetik, modern, namun tetap informatif, pengunjung yang berdatangan ke tempat tersebut juga pastinya tidak akan merasa kebingungan untuk menuju ke tempat tujuannya.



Gambar 3.17. Directional *signage Sports Forest*
Sumber : https://mp.weixin.qq.com/s/p7_SiKlZA3yS0Ws6GzEXhA

Selain dari konsep bentuknya, isi dari *signage* ini juga belum ditemukan di Pasar Modern BSD City. *Signage* yang menginformasikan posisi pengunjung akan sangat membantu mengingat Pasar Modern yang cukup kompleks dengan banyaknya pedagang, dan pintu keluar.

Kesimpulan yang dapat diambil dari studi referensi diatas adalah, dalam membuat *signage* selain visual yang perlu diperhatikan, terdapat juga hal – hal penting lain yang sangat berpengaruh, seperti

contohnya keefektifan *signage* seperti yang diterapkan pada pantai Baywalk City Council, dengan pembuatan *signage* yang menjadikan beberapa jenis *signage* menjadi satu seperti itu, tentunya akan menghemat biaya pembuatan namun tetap bisa menyampaikan informasi secara menyeluruh. *Signage* yang tersedia secara fisik memang sedikit, namun informasi yang ingin disampaikan bisa setara dengan tempat umum lainnya.

Selain hal itu, bentuk, warna, dan material *signage* juga perlu diperhatikan dan disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Untuk bentuk yang digunakan pada *signage* bisa dibuat seunik mungkin sehingga bisa menarik perhatian pengunjung yang berada disekitar area tempat tersebut. Namun penggunaan bentuk yang unik ini tidak selalu bisa diterapkan. Sangat penting untuk mempertimbangkan terlebih dahulu lokasi *signage* yang ingin dibuat, sebagai contohnya bila ingin membuat *signage* di taman, maka akan sesuai bila dibuat *signage* dengan menggunakan bentuk yang unik, namun bila ingin membuat *signage* di tempat yang terkesan formal seperti rumah sakit, kurang cocok bila menggunakan *signage* dengan bentuk yang variatif dan lebih disarankan untuk menggunakan bentuk *signage* yang sewajarnya.

Sama halnya untuk mempertimbangkan warna yang akan digunakan pada perancangan *signage*. Penggunaan warna yang mencolok tentunya akan membuat pengunjungnya melirik ke arah *signage* karena terkesan *eyecatching*, dan berbeda sendiri dari warna lingkungan sekitar. Namun, warna yang dipilih juga tidak boleh sembarangan, perlu diperhatikan juga agar warna yang akan dipakai nantinya tidak terlalu menabrak dengan tema tempat tersebut sehingga walaupun warna yang dipilih adalah warna yang mencolok, tapi masih senada dengan lingkungan sekitar.

Selanjutnya pada material. Perlu diperhatikan bahwa di Indonesia hanya memiliki 2 musim yaitu musim hujan dan musim

kemarau, sehingga pemilihan bahan material *signage* sangatlah penting. Sebagai contoh bila ingin membuat *signage* dengan menggunakan material kayu harus diperhatikan apakah kayu tersebut bisa menghadapi hujan atau panas yang terik dalam jangka waktu yang lama. Karena bila tidak, kayu yang digunakan akan lapuk sehingga merusak estetika *signage* atau bahkan merusak keseluruhan *signage*.

3.2 Metodologi Perancangan

Dalam merancang *signage* di Pasar Modern BSD City, penulis akan mengikuti metode perancangan yang dibagi menjadi tiga tahapan proses besar oleh Calori (2015). Berikut adalah penjabaran proses perancangan yang akan dilakukan penulis:

1. Tahap *Pre-Design*

Pada tahap *Pre-Design*, peneliti akan melakukan pengumpulan data dan informasi yang diperlukan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap masalah yang akan dihadapi.

2. Tahap *Design*

Pada tahap desain, terbagi lagi menjadi tiga yaitu;

d. *Schematic Design*

Setelah berhasil mengumpulkan data pada tahap *pre-design*, Langkah selanjutnya adalah memulai proses mencari inspirasi ide untuk menciptakan konsep desain untuk membuat sebuah *signage*. Tahap awal pada proses ini adalah menentukan lokasi yang akan ditempatkan *signage*, jarak pandang yang dibutuhkan, dan berbagai bentuk pemasangan *signage* yang sesuai. Tujuan dari tahap *schematic design* ini adalah untuk mengembangkan konsep visual yang dapat diterapkan pada system *signage*, mengidentifikasi bentuk, *color palette*, *typefont*, dan lokasi penempatan *signage*. (hlm. 30-36)

e. Design Development

Langkah kedua dalam proses desain adalah *Design Development* yaitu pengembangan ide-ide yang telah dikumpulkan sebelumnya menjadi lebih kompleks. Pada tahap ini, faktor-faktor seperti jarak pemasangan dan visibilitas mulai diperhitungkan secara lebih mendalam. Cara ini dilakukan dengan menyesuaikan jenis dan ukuran tipografi untuk memastikan keterbacaan *signage* yang optimal. Semua *signage* yang telah dirancang dapat dikelompokkan berdasarkan fungsinya, ukuran, lokasi penempatan, dan bentuk pemasangannya. Pengelompokan ini sering menggunakan kode alfabetik atau numerik untuk memudahkan identifikasi dan mengurangi risiko kesalahan dalam proses desain. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan pemilihan material yang cocok untuk *signage*. Tujuan dari proses ini adalah untuk menyempurnakan ide-ide yang telah dikembangkan sebelumnya sebelum memasuki tahap final. Ini merupakan langkah penting untuk menghubungkan hasil *schematic design* dengan desain akhir. Pada tahap ini, desainer akan menghasilkan rencana rancangan penempatan dan *mock-up signage* untuk memvisualisasikan konsep secara lebih nyata. (hlm. 37-48)

f. Documentation

Dokumentasi adalah proses terakhir dalam tahap desain. Pada tahap ini, dilakukan uji coba terhadap *signage* yang telah dirancang. Selanjutnya evaluasi akan dilakukan terhadap penempatan *signage* untuk mengetahui apakah penempatannya sudah sesuai, apakah jenis tipografi yang digunakan cocok, dan apakah pesan yang ingin disampaikan dapat dengan efektif tersampaikan kepada audiens. Ini merupakan tahap akhir dalam proses desain, meskipun kemungkinan adanya perubahan atau pembaharuan di masa mendatang, diharapkan perubahan tersebut akan bersifat minor. Tujuan dari proses dokumentasi ini adalah

untuk menyelesaikan seluruh proses yang telah dilakukan sebelumnya dengan memastikan bahwa desain *signage* telah diuji secara menyeluruh dan memenuhi standar yang diinginkan (hlm. 48-52)

3. Tahap *Post-Design*

Tahap ini terbagi menjadi tiga proses yaitu; *Bidding, fabrication and installation observation*, dan *Post Installation Evaluation*. Berikut merupakan penjelasan pada tahap *Post-Design*;

a. *Bidding*

Pada tahap ini, penulis akan mencari *vendor* yang terbaik dengan kualitas terjangkau, setelah penulis berhasil menemukan yang cocok, penulis akan melakukan tawar-menawar demi mendapatkan harga yang terbaik.

b. *Fabrication and Installation Observation*

Pada tahap ini, penulis akan mengawasi secara penuh proses pembuatan dan pemasangan *signage* yang akan dilakukan oleh *vendor* yang penulis pilih. Hal ini dilakukan demi memastikan semua proses berjalan lancar (hlm. 65)

c. *Evaluation*

Pada tahap *Evaluation*, penulis akan melakukan evaluasi dengan cara melakukan observasi secara langsung untuk bertanya kepada pengunjung sekitar demi memperoleh *feedback* atas *signage* yang telah penulis rancang (hlm. 77). Namun yang penulis lakukan pada tahap *Post-Design* ini hanya sebatas pada tahap *bidding*, karena yang penulis kerjakan hanya untuk keperluan Tugas Akhir dan tidak benar-benar diimplementasikan di Pasar Modern BSD City.