

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Subjek Perancangan

Subjek perancangan yang dibuat oleh penulis, ditujukan dari perancangan *wayfinding signage venue home* Tangerang Hawks Basketball adalah sebagai berikut.

3.1.1 Demografis

1. Jenis Kelamin: Laki-laki & Perempuan
2. Usia:
 - a) Primer: 18 – 23 tahun
 - b) Sekunder: 12 – 17 tahun

Olahraga bola basket merupakan salah satu olahraga yang terkenal, yang sebagian besar memiliki penggemar atau diminati oleh seorang remaja, terutama pada kalangan pelajar dan mahasiswa (Cahyadi et al., 2022). Menurut hasil wawancara dengan *Game Director* Tangerang Hawks, selama *event* pertandingan dimulai, kehadiran pengunjung lebih mendominasi pada kalangan anak muda, yaitu kalangan para anak remaja.

3. Pendidikan: lulusan sarjana S1/minimal lulusan dari SMA
4. SES : B – A

Seluruh biaya tiket yang ditawarkan memiliki varian harga tiket yang berbeda sesuai jenis tempat duduk yang ingin ditempati. Biaya tiket tertinggi berada pada penempatan area duduk *courtside*, yaitu sebesar Rp 200.000. Pada penempatan area duduk VIP memiliki harga tertinggi kedua yaitu Rp 150.000 dan penempatan area duduk tribun barat dan timur memiliki harga sebesar Rp 50.000.

3.1.2 Geografis

Wilayah area Tangerang. Penulis memilih target geografi pada wilayah area Tangerang secara keseluruhan, dikarenakan *venue home* Tangerang Hawks Basketball berlokasi di wilayah Kabupaten Tangerang.

3.1.3 Psikografis

1. Orang yang gemar bermain olahraga basket.
2. Orang yang gemar menonton liga bola basket Indonesian Basketball League (IBL).
3. Orang yang tertarik menonton pertandingan secara langsung.
4. Orang yang memiliki ketertarikan terhadap tim Tangerang Hawks Basketball.
5. Orang yang memiliki ketertarikan terhadap olahraga bola basket.
6. Orang yang pernah memiliki pengalaman tersesat pada lingkungan.

3.2 Metode dan Prosedur Perancangan

Metode perancangan yang digunakan oleh penulis, merupakan sebuah metode atau proses perancangan desain *environmental graphic design* untuk merancang sebuah media *signage wayfinding*. Proses desain *environmental graphic design* memiliki hubungan dan kesamaan tersendiri dengan teknik pada bidang arsitektur, namun model pada proses desain *environmental graphic design* dirancang dengan memiliki sebuah tujuan untuk melayani atau sebagai panduan utama kepada para pengguna, sehingga dapat membantu para pengguna dapat memahami seluruh perancangan mulai dari konsep hingga implementasi terhadap sebuah desain, atau terbagi menjadi dua tahapan utama, yaitu *pre-design*, dan *design* (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 26-27).

Melalui tahap pertama yaitu *pre-design*, merupakan sebuah tahap pertama yang dilakukan oleh seorang desainer *environmental graphic*, yaitu mengumpulkan seluruh data maupun berupa hasil informasi melalui sebuah analisis untuk mendapatkan pemahaman mengenai permasalahan secara jelas (Calori &

Vanden-Eynden, 2015, h. 28). Melalui hal tersebut penulis akan mengumpulkan seluruh data mengenai permasalahan yang terjadi pada area atau lingkungan secara langsung untuk merumuskan suatu masalah yang terjadi, untuk melanjutkan proses tahap selanjutnya dalam merancang suatu solusi desain. Dalam tahap kedua yaitu *design*, merupakan sebuah tahapan berikutnya dalam merancang sebuah ide dan konsep desain melalui solusi dari rumusan masalah yang sudah dikumpulkan. Dalam tahap desain, terdapat beberapa tahapan atau fase dalam perancangannya, yaitu *schematic design*, *design development*, dan *documentation* (Calori & Vanden-Eynden, 2015, h. 30-59).

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis, merupakan sebuah metode penelitian campuran/*mix method*. Metode penelitian *mix method* memiliki tujuan dalam menyampaikan pengetahuan dan wawasan yang bersifat lebih mendalam mengenai seluruh pertanyaan dan masalah dari sebuah penelitian dibandingkan jika dianalisis secara individual atau terpisah (Azhari et al., 2023). Melalui metode tersebut, penulis melakukan sebuah riset dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif, kemudian digabungkan untuk menghasilkan sebuah kesimpulan dari setiap hasil riset dari setiap data yang sudah ditentukan. Melalui metode kualitatif, penulis dapat menemukan seluruh data permasalahan melalui target yang sudah disiapkan untuk topik perancangan *environmental graphic design*. Selain hal tersebut, penulis juga dapat menemukan sebuah data mengenai solusi/jawaban dari masalah target, dengan melakukan wawancara, observasi, kuesioner, *focus group discussion*, studi eksisting dan studi referensi. Melalui metode kuantitatif, penulis dapat menemukan sebuah data berupa validasi yang membentuk sebuah persentase angka yang menjelaskan seluruh permasalahan yang dialami oleh responden. Seluruh pengumpulan data tersebut dilakukan dengan pengambilan seluruh data sampel secara acak atau dinamakan dengan *random sampling* yang bersifat objektif, sehingga dapat menghasilkan sumber yang *valid* dan tidak bias. Seluruh teknik tersebut, dapat dibahas secara lebih detail oleh penulis, dalam sub bab berikut,

3.2.1 Pre-Design

Pada tahap *pre-design*, penulis melakukan sebuah riset terhadap seluruh lingkungan dari *venue home* Tangerang Hawks Basketball, dimulai dengan melakukan observasi secara langsung ke dalam GOR Indoor Stadium Arena Tangerang. Selain hal tersebut, penulis juga meriset lebih dengan melakukan wawancara oleh beberapa data sumber dan penulis juga menyebarkan survei kuesioner kepada para pengunjung untuk dapat mengetahui permasalahan dengan melanjutkan sesi focus group discussion kepada beberapa pengunjung yang disesuaikan dari target perancangan untuk memperoleh hasil dari *point of view* para penonton mengenai lingkungan *venue home* Tangerang Hawks Basketball. Seluruh proses pengambilan tersebut dilakukan oleh penulis secara *trip generation data*, untuk menemukan permasalahan dari lingkungan dan sudut pandang permasalahan dari pengunjung untuk memperoleh permasalahan lebih mendalam dan faktual. Penulis juga melakukan studi eksisting untuk mempelajari struktur, konsep, dan alur dari perancangan karya desain sebelumnya untuk dapat lebih memahami secara mendalam, kemudian penulis melakukan sebuah studi referensi terhadap perancangan konsep karya sebelumnya hingga dapat menjadi sebuah bahan pertimbangan lebih dalam perancangan.

3.2.2 Design

Pada tahap *design*, penulis mengumpulkan seluruh permasalahan yang sudah didapatkan pada tahap sebelumnya, kemudian penulis melakukan analisis kembali terhadap data yang sudah didapatkan dan dapat membuat suatu rumusan masalah. Penulis akan merancang suatu solusi desain dengan merancang sebuah ide dan konsep desain, dengan beberapa fase dan tahapan yang harus dirancang oleh penulis.

3.2.2.1 Schematic Design

Melalui tahap berikut, penulis akan merancang seluruh ide dan konsep perancangan, berdasarkan hasil data yang didapatkan dari seluruh rumusan masalah tersebut. Seluruh perancangan ide dan konsep

yang telah dirancang oleh penulis akan menyusun beberapa rancangan ide yang dimulai dari pembentukan strategi *creative brief* desain, kemudian dilanjutkan dengan membuat sebuah *mindmap* hingga membentuk sebuah *big idea* yang akan dijadikan sebagai konsep utama dalam perancangan desain yang ingin dikerjakan oleh penulis. Setelah merancang sebuah konsep *big idea*, penulis membuat sebuah strategi terhadap peletakan media utama ataupun media sekunder yang dibutuhkan dengan membuat sebuah sketsa denah yang terbagi menjadi dua sketsa denah, yaitu gambaran denah lingkungan secara keseluruhan dan denah lingkungan khusus pada area *venue home*, kemudian dilanjutkan dengan membuat sebuah konsep visualisasi menggunakan susunan gambaran *moodboard*. Dalam pembuatan susunan gambaran referensi *moodboard*, penulis melakukan sebuah pembagian terhadap setiap jenis *moodboard* yang berbeda, dengan menyesuaikan setiap jenis *signage* yang ingin dirancang oleh penulis.

Strategi penempatan media *signage* dalam lingkungan *venue home* Tangerang Hawks Basketball. Dalam proses perancangan strategi tersebut, penulis membuat sebuah gambaran sketsa denah yang terbagi menjadi dua bagian yaitu gambar visualisasi denah keseluruhan dalam area lingkungan *venue home*, dan gambaran denah area khusus lingkungan sekitar *venue home*. Selain hal tersebut, dalam mempertahankan identitas visual dari Tangerang Hawks, penulis akan menggunakan *guideline* desain dari Tangerang Hawks Basketball.

3.2.2.2 Design Development

Pada tahap selanjutnya dalam *design development*, penulis mengimplementasikan seluruh hasil ide dan konsep desain yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Pada langkah awal, penulis membuat sebuah konsep visualisasi yang mempresentasikan gaya *look and feel* desain yang dipakai oleh penulis, melalui perancangan *stylescape* desain. Setelah merancang konsep visualisasi *stylescape*, penulis melanjutkan

proses perancangan desain dengan merancang sebuah sketsa desain, kemudian dilanjutkan hingga penerapan proses digital desain yang akan dikerjakan. Penerapan strategi yang dilakukan oleh penulis meliputi penggunaan tata bahasa atau informasi yang akan digunakan dalam penyampaian informasi *signage* dan penggunaan atau implementasi desain dengan bentuk *mockup*.

3.2.2.3 Documentation

Pada tahap akhir proses desain, penulis akan menyelesaikan seluruh proses perancangan desain melalui proses digital, kemudian penulis akan melakukan sebuah finalisasi dengan menyiapkan beberapa dokumen terkait sebuah *file* yang disiapkan untuk melanjutkan proses tahapan selanjutnya yaitu memasuki tahap proses percetakan.

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan

Pada perancangan *wayfinding signage* untuk *venue home* Tangerang Hawks Basketball, penulis menggunakan beberapa teknik untuk mengumpulkan beberapa sumber data dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. Melalui teknik tersebut, penulis memiliki sebuah tujuan utama untuk melihat kondisi penerapan desain untuk *event* liga IBL di lingkungan GOR Indoor Arena Stadium secara faktual. Selain hal tersebut, penulis juga ingin mendapatkan *insight* dari para pengunjung untuk mendapatkan sebuah data yang akan digunakan sebagai sebuah fondasi dasar dalam perancangan karya desain, hingga seluruh perancangan elemen desain yang mencerminkan sebuah identitas karakter pada Tangerang Hawks Basketball, dan menjawab seluruh permasalahan yang dialami melalui *insight* yang didapatkan dari sumber data yang bersifat valid.

3.3.1 Observasi

Observasi dilakukan oleh penulis dengan melihat dan mengetahui kondisi secara langsung pada lingkungan area *venue home* Tangerang Hawks Basketball, untuk topik perancangan yang akan dirancang. Teknik observasi dilakukan dengan mengumpulkan sumber data yang dilakukan mengamati

secara langsung di suatu kejadian dalam situasi tertentu, kemudian mencatat seluruh peristiwa secara sistematis dengan memahami makna dari kejadian peristiwa tersebut (Ni'matuzahroh & Prasetyaningrum, 2018). Melalui teknik tersebut, penulis melakukan pengamatan secara langsung mengenai peristiwa yang terjadi di lingkungan area *venue home* Tangerang Hawks Basketball, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan teknik *environmental graphic design* dan penerapan media *signage wayfinding* di dalam lingkungan area *venue home* Tangerang Hawks Basketball.

1. Pengamatan Terfokus

Melalui pengamatan ini, penulis akan mengamati seluruh gambaran kejadian yang berada di area lingkungan *venue home* Tangerang Hawks Basketball. Pengamatan dilakukan oleh penulis, mulai dari titik awal gerbang masuk, hingga menuju ke tempat *venue home* di GOR Indoor Stadium Arena Tangerang. Penulis juga mengamati seluruh penempatan media *signage wayfinding* yang terdapat maupun yang seharusnya/belum diterapkan selama di lingkungan *venue home*. Pada bagian luar lingkungan area *venue home* GOR Indoor Stadium Arena, penulis juga mengamati jalur masuk pada awal penukaran tiket hingga jalur memasuki *venue home*, yang terbagi menjadi lima penempatan area untuk menonton pertandingan, yaitu *courtside*, VIP 1, VIP 2, tribun timur, dan tribun barat.

2. Pengamatan Terpilih

Setelah penulis mengidentifikasi seluruh permasalahan dari pengamatan yang dilakukan di area lingkungan *venue home*, penulis ingin mendapatkan pengamatan secara lebih dengan melakukan sesi wawancara dari sudut pandang terhadap orang atau pihak pengelola yang memiliki tanggung jawab penuh atas penyelenggaraan pertandingan liga bola basket profesional (IBL) di GOR Indoor Stadium Arena, sebagai tempat *venue home* untuk Tangerang Hawks Basketball. Pengamatan tersebut dilakukan untuk mendapat pandangan secara lebih mengenai

penggunaan arah masuk dan keluarnya jalan *venue home* Tangerang Hawks Basketball. Selain hal tersebut, penulis juga mencari data narasumber yang bertanggung jawab pada seluruh pembuatan *signage* terdapat pada area lingkungan *venue home* Tangerang Hawks Basketball. Penulis bertujuan untuk mendapatkan pandangan mengenai sebuah *insight* lebih dalam seluruh bahan material yang dipakai untuk pembuatan informasi *signage* tersebut.

3.3.2 Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan beberapa narasumber yang memiliki peran dan pengetahuan terhadap suatu kondisi aktivitas dan lingkungan pada penyelenggaraan *event* liga olahraga profesional di Indonesia. Dalam tujuan mendapatkan *insight* mengenai kondisi lingkungan secara lebih mendalam, penulis melakukan wawancara bersama seorang Game Director dari Tangerang Hawks Basketball yang bertanggung jawab penuh dalam mengawasi seluruh kegiatan di *venue home* Tangerang Hawks Basketball di GOR Indoor Stadium Arena Tangerang, selama kegiatan liga basket profesional (IBL) berlangsung.

Selain melakukan wawancara terhadap Game Director Tangerang Hawks Basketball, penulis juga melakukan wawancara dengan seorang Venue Manager Tangerang Hawks Basketball. Tujuan dilakukan wawancara oleh narasumber tersebut untuk mendapat pengetahuan serta pandangan mengenai penggunaan material terhadap seluruh pembuatan dan penggunaan bahan material yang digunakan dalam perancangan media *signage* tersebut

Dalam tujuan seluruh strategi perancangan dapat berjalan dengan baik, penulis juga melakukan wawancara dengan seorang Visual Merchandise yang bekerja di VIVERE Group. Melalui wawancara dengan narasumber tersebut, penulis dapat mengetahui seluruh strategi yang diterapkan oleh Visual Merchandise dalam merancang sebuah *signage* tertentu, melalui pengalaman yang pernah dikerjakan sebelumnya dalam seluruh *event* VIVERE Group.

1. Wawancara dengan Game Director Tangerang Hawks

Wawancara pertama, dilakukan dengan wawancara bersama Game Director dari Tangerang Hawks Basketball. Wawancara dilakukan secara langsung/*offline* di JCO Mako, ruko Foresta BSD, pada tanggal 19 Februari 2025. Game Director memiliki peran penting dalam penyelenggaraan *event* IBL di *venue home* Tangerang Hawks Basketball, dengan memastikan arena *venue home* berjalan secara lancar, mulai dari pembagian rute jalan maupun seluruh alur masuk dan keluarnya akses dari *venue home* kepada para pengunjung *supporter* Tangerang Hawks Basketball. Penulis melakukan wawancara dengan Game Director, untuk mendapatkan pandangan lebih mengenai kondisi lingkungan yang aktual pada area *venue home* Tangerang Hawks Basketball dan pandangan terkait penerapan informasi petunjuk arah jalan untuk menuju *venue home* di GOR Indoor Arena Stadium Tangerang. Melalui hal tersebut, penulis telah menjabarkan beberapa pertanyaan kepada narasumber.

1. Bisa Anda ceritakan tentang peran Anda sebagai penanggung jawab/manajer tim Tangerang Hawks?
2. Boleh atau Bisakah Anda memberikan informasi terkait data pengunjung yang sering datang ke Tangerang Hawks basketball?
3. Bagaimana pandangan Anda terhadap penggunaan *wayfinding signage* dalam lingkungan *venue home* Tangerang Hawks Basketball di GOR Indoor Stadium Tangerang?
4. Menurut Anda, apakah penerapan *wayfinding signage* sudah memenuhi standar liga bola basket IBL?
5. Bagaimana proses perancangan dan pemasangan elemen-elemen grafis tersebut? Apakah ada keterlibatan desainer khusus?
6. Apakah ada inspirasi atau tema khusus dalam desain grafis yang diterapkan di *venue*?

7. Bagaimana reaksi penggemar/penonton terhadap elemen grafis yang ada di *venue*? Apakah ada elemen yang paling disukai atau menonjol?
8. Apa harapan Anda terhadap pengaruh *wayfinding signage* ke depannya bagi klub dan para penggemar Tangerang Hawks?
9. Bisa Anda jelaskan bagaimana alur atau *flow* bagi penonton, pemain, dan ofisial saat menuju ke GOR Indoor Stadium Arena Tangerang?
10. Apakah akses menuju *venue* sudah cukup jelas dan mudah ditemukan, terutama bagi pengunjung yang baru pertama kali datang?
11. Menurut Anda, mengapa *venue home* Tangerang Hawks Basketball tidak/kurang memberikan informasi terkait *signage wayfinding* untuk menuju *venue* secara lebih?
12. Bagaimana pandangan Anda mengenai efektivitas petunjuk arah jalan/*signage* di GOR Indoor Stadium Tangerang dalam mendukung pertandingan dan pengalaman penonton?
13. Menurut Anda, seberapa besar pengaruh *signage* terhadap identitas dan *branding* tim Tangerang Hawks di *venue*?
14. Apa saja tantangan utama yang dihadapi dalam mengelola arus masuk dan keluar *venue* saat hari pertandingan?
15. Berdasarkan masalah kurangnya implementasi *wayfinding signage*, apakah masalah tersebut berkaitan dengan data yang saya temukan, yaitu sistem *wayfinding*, sering dianggap hanya menjadi sebuah media pelengkap di kebutuhan sehari-hari, sehingga tidak diprioritaskan begitu mendalam?
16. Apakah *venue home* sudah menyediakan beberapa penanda informasi tambahan seperti pintu *exit*, dan *emergency exit*?

17. Bisa Anda jelaskan apakah penonton, pernah mengatakan kepada anda, mengenai jalur arah dan akses menuju *venue* yang ideal?
18. Apakah *signage* yang ada saat ini sudah sesuai dengan standar yang diharapkan oleh manajemen tim dan penyelenggara liga?
19. Apakah menurut Anda *signage* saat ini sudah cukup jelas dan mudah dimengerti oleh pemain, ofisial, dan penonton?
20. Seberapa efektif *signage* dalam mengarahkan pengunjung ke area penting seperti tribun VIP, ruang ganti pemain, area media, dan fasilitas pendukung lainnya?
21. Menurut Anda, apakah media *signage* saat ini sudah cukup menarik secara visual untuk membangun identitas dan *fanbase* tim?
22. Menurut Anda, apakah media *signage* berkontribusi dalam memberikan pengalaman yang lebih baik bagi sponsor dan mitra tim di dalam *venue*?
23. Apa saja tantangan atau kendala yang pernah dihadapi terkait *signage* di GOR Indoor Stadium Tangerang?
24. Menurut Anda, apakah ada aspek *signage* yang perlu ditingkatkan, baik dari segi desain, penempatan, atau teknologi yang digunakan?
25. Apakah manajemen tim memiliki rencana atau inisiatif untuk meningkatkan kualitas *signage* di masa mendatang?
26. Jika Anda bisa mengubah satu hal dari sistem *signage* di *venue* saat ini, apa yang akan Anda prioritaskan?

2. Wawancara dengan Venue Manager Tangerang Hawks

Wawancara kedua, dilakukan pada hari Sabtu, 8 Maret 2025 pada pukul 20.04 WIB, sesi dilakukan secara *online* menggunakan Google Meet. Pada wawancara berikut, penulis memilih seorang Venue

Manager Tangerang Hawks Basketball. Venue Manager memiliki tanggung jawab penuh dalam seluruh alat peralatan yang menyangkut seluruh pembuatan media *signage* yang terdapat pada bagian dalam maupun luar area lingkungan *venue home*. Penulis memilih seorang Venue Manager untuk mendapat pengetahuan mengenai penggunaan material yang dipilih dalam merancang seluruh media *signage* hingga seluruh alat material yang digunakan selama penyelenggaraan pertandingan bola basket IBL berjalan, Selain hal tersebut, penulis juga ingin menambahkan *insight* secara lebih mendalam terhadap pengalamannya, yaitu menjadi seorang Project Officer pada suatu *event*, dikarenakan memiliki pengalaman dalam mengatur dan menentukan media *wayfinding* pada sebuah *event* yang pernah dikerjakan oleh beliau. Melalui hal tersebut, penulis telah menjabarkan beberapa pertanyaan terhadap narasumber:

1. Bisa Anda ceritakan secara lebih mengenai peran Anda menjadi seorang Venue Manager di Tangerang Hawks Basketball?
2. Selama Anda bekerja, bahan apa saja yang diperlukan untuk membuat *signage wayfinding* di dalam area lingkungan *venue home* Tangerang Hawks serta bisakah Anda ceritakan apa kelebihan dan kekurangannya?
3. Dalam penerapan teknologi printer untuk mencetak seluruh desain, seperti desain *banner lobby*, desain bagian *backdrop hawks* dan media *signage*, jenis printer apa yang dipakai dalam mencetak hasil keseluruhan desain tersebut?
4. Biasanya, bahan material apa saja yang dapat dipakai secara tepat dalam penggunaan *indoor* atau *outdoor* dalam pembuatan satu media *signage*?

5. Apakah ada penambahan perlengkapan pendukung dalam pemasangan *signage*, seperti *bracket*, perekat, atau sistem pencahayaan lebih ? Jika ada, bisakah Anda jelaskan secara lebih?
6. Apakah Anda pernah mendapatkan tantangan maupun seperti masalah dalam menghadapi pembuatan *signage* ?
7. Menurut Anda, apakah terdapat sebuah regulasi tertentu terhadap penggunaan keseluruhan bahan material dalam ketahanan *signage*? Jika ada, bisakah Anda jelaskan secara lebih?

3. Wawancara dengan Visual Merchandise VIVERE Group

Wawancara ketiga, dilakukan pada hari Selasa, 12 Maret 2024, pada pukul 21.00 WIB, sesi dilakukan secara *online* menggunakan Google Meet. Pada wawancara berikut, penulis memilih seorang Visual Merchandise VIVERE Group, dikarenakan penulis ingin mengetahui seluruh pengetahuan dari narasumber yang memiliki pengalaman dan pengetahuan dalam perancangan dan pemasangan informasi media *signage* tertentu dalam suatu acara internal yang dijalankan oleh VIVERE Group. Selain hal tersebut, narasumber Visual Merchandise berikut juga memiliki *background* menjadi seorang Designer Interior sehingga memiliki pengetahuan terhadap mulai dari penerapan strategi, visualisasi, bahan material dan finalisasi terhadap media yang dirancang. Melalui hal tersebut, penulis telah menjabarkan beberapa pertanyaan terhadap narasumber:

1. Menurut Anda, apakah terdapat sebuah prinsip khusus dalam merancang *sign system* yang efektif untuk *venue* olahraga seperti lingkungan *venue home* Tangerang Hawks?
2. Menurut Anda, bagaimana cara menerapkan suatu strategi penempatan *signage* agar pengunjung dapat dengan mudah menemukan tribun, fasilitas, dan area penting lainnya?

3. Melalui hasil gambar dari observasi yang saya lakukan, apakah terdapat cara/penempatan yang strategis melalui hasil tersebut? Bisakah Anda jelaskan secara lebih pada penempatan dan bentuk yang sesuai dan ideal dengan ilmu desain interior?
4. Dalam pembuatan media *signage*, khususnya pada area luar lingkungan seperti pada hasil gambar observasi yang telah saya lakukan, apakah terdapat penggunaan material yang tepat untuk mencegah terjadinya sebuah *force majeure*?
5. Dalam pembuatan suatu media *signage*, apakah penentuan warna, tipografi, bentuk simbol tertentu dapat meningkatkan keterbacaan sebuah *signage* ?
6. Dalam sistem pencahayaan, bagaimana cara menerapkannya dengan tujuan sistem *signage* dapat tetap berjalan secara baik, hingga pada sore atau malam hari ?
7. Dalam sistem *signage*, apakah terdapat media lainnya atau media sekunder yang dapat dipakai, selain yang sering diterapkan secara umum dengan menggunakan sebuah perangkat keras?

3.3.3 Focus Group Discussion

Focus Group Discussion (FGD) dilakukan kepada beberapa narasumber untuk mendapatkan pandangan secara lebih mengenai permasalahan utama yang akan dibahas. Selain membahas permasalahan, penulis juga ingin mengetahui *behaviour* atau kebiasaan yang dilakukan oleh beberapa narasumber menjadi seorang pengunjung Tangerang Hawks Basketball, mulai pada awal saat menghadiri *venue*, hingga acara pertandingan berakhir. Sesi wawancara FGD dilakukan secara *online* dengan menggunakan media Google Meet pada Senin, 10 Maret 2025, pukul 21.00 WIB.

A. *Behaviour* Pengunjung

1. Biasanya, pada jam berapa kalian mengunjungi lokasi *venue home*? Apakah langsung datang pada saat jam *open gate* dibuka, atau pada mendekati waktu pertandingan?
2. Pada saat kalian sampai, Biasanya dimanakah tempat atau lokasi untuk menempatkan atau memarkirkan kendaraan kalian? Bisakah Anda jelaskan secara lebih?
3. Pada saat kalian mendatangi *venue home*, biasanya apa yang Anda lakukan terlebih dahulu bersama teman, keluarga, atau sendirinya? Bisakah Anda menjelaskannya secara lebih?
4. Pada saat setiap jeda menuju kuartir pertandingan berikutnya, biasanya apa yang Anda lakukan? Apakah tetap pada di dalam *venue arena* untuk menonton seluruh aktivitas atau sering menuju keluar area untuk mencari aktivitas lain pada area lingkungan luar?
5. Pada saat selesai pertandingan, biasanya apa yang sering kalian lakukan? apakah langsung menuju pulang ke rumah atau melakukan aktivitas lainnya?

B. Pemahaman dan pengalaman

1. Menurut hasil data kuesioner, terdapat sebesar 54,5% pengunjung merasa pengarahan *signage* masih belum diterapkan secara jelas untuk menuju *venue home*. Melalui hasil data tersebut, apakah kalian setuju dengan hasil data tersebut, kalau iya ataupun tidak bisakah Anda menjelaskannya secara lebih?
2. Jika saat ini sedang dilakukan tahap perbaikan pada media *signage*, apa yang kalian harapkan atau apakah kalian ingin mengusulkan sebuah ide maupun inovasi pada perubahan pengarahan *signage* di Tangerang Hawks?

3.3.4 Kuesioner

Dalam penerapan kuesioner, penulis menggunakan metode campuran dengan kualitatif dan kuantitatif. Penulis membuat pertanyaan dengan sifat terbuka kepada para pengunjung mengenai persepsi terhadap permasalahan *sign system* pada lingkungan *venue home* Tangerang Hawks Basketball di GOR Indoor Arena Stadium. Selain hal tersebut, penulis juga ingin mendapatkan pandangan yang menjadi sebuah persepsi mengenai baik atau buruknya dari efektivitas perancangan *sign system* yang diterapkan oleh Tangerang Hawks Basketball saat ini di area lingkungan *venue home*, selama pertandingan dimulai. Seluruh hasil pendapat, Penulis akan menggunakan seluruh jawaban/pendapat sebagai acuan utama dalam melakukan wawancara *focus group discussion* (FGD) untuk membahas seluruh permasalahan lingkungan dengan secara lebih mendalam.

Dalam bagan pertanyaan kuesioner pertama, penulis ingin mengetahui pandangan dan pendapat dari seluruh pengunjung mengenai sistem pengarahan yang terdapat pada *venue home* Tangerang Hawks Basketball. Selain hal tersebut, penulis juga membuat beberapa pertanyaan untuk menjadi sebuah panduan untuk penulis, saat melakukan proses perancangan desain.

Tabel 3. 1 Bagan Pertanyaan Kuesioner

SECTION 1: Informasi <i>Wayfinding Signage</i>		GOALS: Mengetahui pandangan, permasalahan, terhadap media <i>signage</i> pada <i>venue home</i> Tangerang Hawks Basketball.
Pada bagian berikut, responden diminta untuk memilih umur dan berpendapat mengenai sistem <i>wayfinding signage</i> dalam mengarahkan jalan ke <i>tempat venue home</i> melalui pengalaman saat mengunjungi pertandingan secara langsung.		
Pertanyaan	Model Jawaban	Jawaban

Umur :	Pilihan Ganda (sekali jawab)	• < 17 tahun • 18 – 23 tahun • 24 - 29 tahun • > 30 tahun
Apakah Anda pernah menghadiri pertandingan Tangerang Hawks Basketball di GOR Indoor Stadium Tangerang sebelumnya?	Pilihan Ganda (sekali jawab)	• Ya • Tidak
Saat mulai masuk dari gerbang depan, apakah Anda merasa mudah menemukan petunjuk arah jalan menuju <i>venue home</i> Tangerang Hawks di GOR Indoor Stadium Tangerang ?	Pilihan Ganda (sekali jawab)	• Sangat Mudah • Cukup Mudah • Sulit • Sangat Sulit
Apakah Anda melihat sebuah papan petunjuk (<i>signage</i>) di dalam area, yang menunjukkan arah ke <i>venue home</i> Tangerang Hawks Basketball di GOR Indoor Stadium Tangerang ?	Pilihan Ganda (sekali jawab)	• Ya, sangat jelas • Ya, tapi kurang jelas • Tidak menemukan sama sekali
Jika ada, di mana saja Anda melihat <i>signage</i> yang mengarahkan ke <i>venue home</i> Tangerang Hawks GOR Indoor Stadium Tangerang ? (Bisa memilih lebih dari satu)	Pilihan Ganda (lebih dari satu jawab)	• Dekat gerbang masuk Indoor Stadium • Di area parkir • Di persimpangan dalam stadion

		• Di dekat pintu masuk <i>venue</i> Tangerang Hawks • Tidak melihat <i>signage</i> sama sekali
Apakah warna dan pencahayaan <i>signage</i> membantu Anda dalam membaca petunjuk arah ?	Pilihan ganda (sekali jawab)	• Ya, sangat membantu • Cukup membantu • Kurang membantu • Tidak membantu
Jika <i>signage</i> kurang membantu, apa kendala utama yang Anda rasakan ?	Pilihan Ganda (lebih dari satu jawab)	• Ya, sangat membantu • Cukup membantu • Kurang membantu • Tidak membantu
Apakah terdapat cukup banyak <i>signage</i> di dalam area yang membantu Anda menuju <i>venue home</i> Tangerang Hawks Basketball GOR Indoor Stadium Tangerang ?	Pilihan Ganda (lebih dari satu jawab)	• Ya, jumlahnya cukup • Ada, tetapi kurang banyak • Tidak ada sama sekali
Apakah Anda membutuhkan petunjuk tambahan selain <i>signage</i> untuk menemukan <i>venue home</i> Tangerang Hawks Basketball ?	Pilihan ganda (sekali jawab)	• Ya, saya harus bertanya kepada petugas atau pengunjung lain • Tidak, <i>signage</i> sudah cukup membantu

Apakah menurut Anda perlu ada perbaikan atau penambahan <i>signage</i> di dalam area GOR Indoor Stadium untuk memudahkan akses ke <i>venue home</i> Tangerang Hawks ?	Pilihan ganda (sekali jawab)	• Ya • Tidak
Jika "Ya", perubahan atau perbaikan seperti apa yang Anda harapkan? (Bisa memilih lebih dari satu)	Pilihan Ganda (lebih dari satu jawab)	• Menambah jumlah <i>signage</i> • Membuat tulisan lebih besar dan jelas • Menggunakan warna yang lebih mencolok • Menambahkan lampu penerangan di sekitar <i>signage</i> • Menambah simbol atau ikon yang lebih mudah dipahami
Apakah anda memiliki bentuk petunjuk jalur arah jalan yang ideal, dalam pembuatan <i>signage</i> di dalam lingkungan <i>venue home</i> Tangerang Hawks Basketball ?	Jawaban Panjang	Bagian ini diisi oleh responden...
Apakah Anda memiliki saran tambahan untuk meningkatkan kejelasan arah menuju <i>venue home</i> Tangerang Hawks ?	Jawaban Singkat	Bagian ini diisi oleh responden...

3.3.5 Studi Eksisting

Melalui teknik berikut, penulis melakukan sebuah analisa dengan studi eksisting terhadap media informasi secara relevan terhadap sistem pengarahannya yang sudah pernah dirancang sebelumnya. Penulis juga akan membandingkan dan mengetahui seluruh elemen maupun aspek yang terdapat pada sebuah media informasi *signage*. Seluruh aspek tersebut mencakupi kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada perancangan media *signage* yang telah ada sebelumnya, sebagai sebuah pandangan ataupun *insight* secara lebih yang dapat membantu perancangan yang akan dilakukan oleh penulis yaitu pada media *signage wayfinding* di *venue home* Tangerang Hawks Basketball.

