

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Disadari atau tidak, menemukan jalan (*wayfinding*) sudah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. Menemukan jalan pulang ke rumah, mengarahkan seseorang atau memberi petunjuk pada orang lain, dan menemukan jalan melakukan suatu perjalanan atau gerakan berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya. Karenanya *wayfinding* sangat erat hubungannya dengan *sign*.

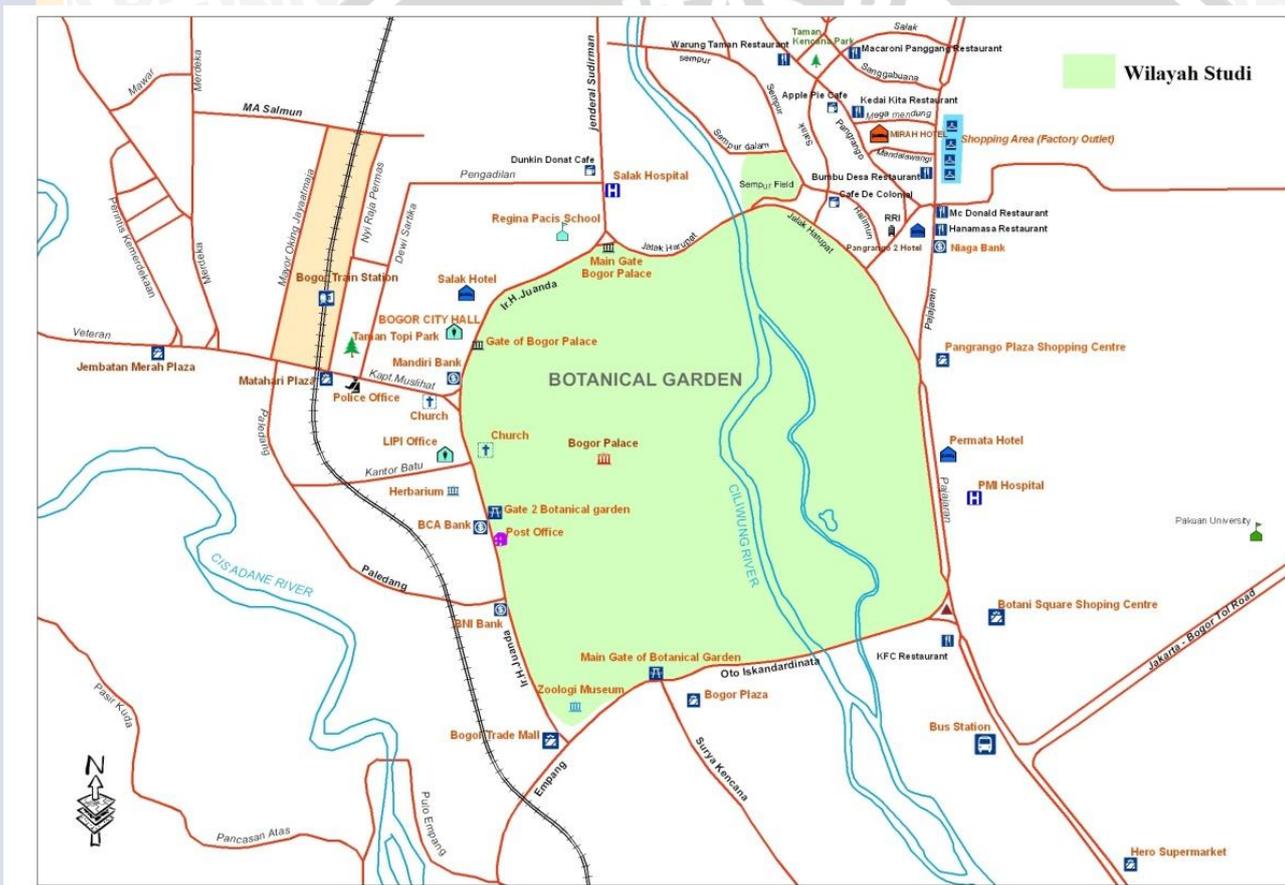
Kebun Raya Bogor yang terletak di pusat pemerintahan Kota Bogor. Dengan luas sebesar 87 ha dan memiliki koleksi tanaman lebih dari 20.000 yang berasal dari lebih 6.000 jenis spesies tanaman. Memiliki lahan yang luas seperti itu dan ribuan jenis tanaman yang dimiliki maka sudah sepatutnya Kebun Raya Bogor memiliki panduan navigasi seperti signage maupun peta-peta yang berada di dalamnya untuk memudahkan para pengunjung melakukan navigasi menuju tujuannya agar tidak terlalu lama memikirkan jalan menuju ke lokasi yang mereka inginkan.

Signage sudah banyak terpasang di sepanjang jalan dalam lokasi Kebun Raya Bogor, akan tetapi apakah *signage* tersebut sudah memiliki fungsi seharusnya dalam menunjukkan informasi yang akan ditampilkan, sehingga memudahkan orang-orang yang membacanya untuk mendapat informasi yang tepat. Sudah seharusnya *signage* yang terpasang memiliki fungsi untuk memberikan informasi tidak hanya untuk memberikan kesan keindahan dalam unsur arsitektural.

Menurut Lawrence K. Frank, *sign* memiliki arti adalah pesan atau informasi yang muncul secara berturut-turut atau teratur dalam hubungannya dengan tanda-tanda yang penting dan menimbulkan respon pada manusia (dalam Suryantini, 2001). Sehingga *sign* selalu berkaitan dengan pesan atau informasi yang ingin disampaikan ke orang lain, dan menimbulkan respon pada manusia.

Terkait dengan wilayah studi yang akan dibahas maka dalam penelitian ini akan melihat apakah *signage* yang ada sudah cukup untuk pengunjung Kebun Raya Bogor mendapatkan informasi, khususnya menemukan jalan (*wayfinding*).

Banyak cara bagi orang untuk mencapai lokasi yang dituju, semisal mengeksplorasi lingkungan secara langsung, tapi cara ini tidak terlalu efektif bila berada di lingkungan yang baru dan butuh menuju lokasi yang kita tuju dengan cepat dan tepat. Untuk lokasi-lokasi wisata seperti Kebun Raya Bogor sudah ada pemasangan peta-peta lokasi maupun papan penunjuk arah. Permasalahannya adalah apakah *signage* yang ada sudah cukup untuk memberikan informasi ataukah hanya merupakan hiasan saja, sehingga hanya mengandung unsur estetika.



Gambar 1.1 Lokasi Kebun Raya Bogor
(Sumber: <https://bogoraincity.wordpress.com>)

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang dapat dilihat bahwa permasalahan yang timbul berkaitan dengan hubungan fungsi *signage* dengan ketersediaan *signage* adalah :

1. Luasnya Kebun Raya Bogor membuat pengunjung kesulitan menuju area yang diinginkan secara cepat dan tepat.
2. *Signage* yang ada belum mampu menunjukkan rute tercepat untuk menuju area-area yang berpotensi dikunjungi banyak pengunjung.
3. *Environmental information* turut mempengaruhi pengunjung dalam melakukan proses *wayfinding*.

1.3 Rumusan Masalah

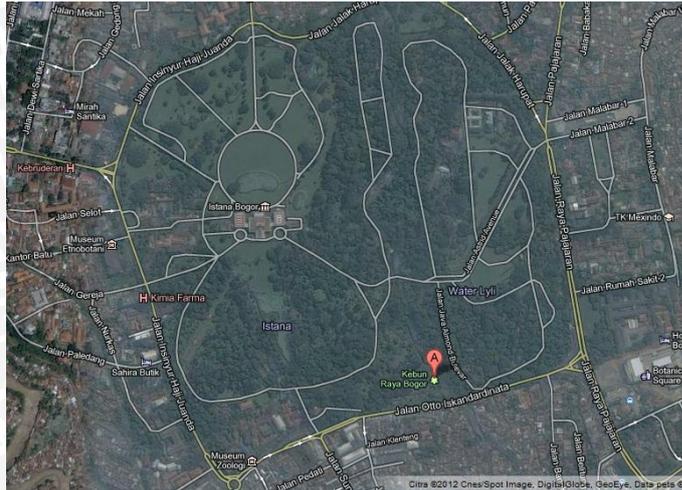
Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka perumusan masalah yang didapat adalah :

1. Bagaimanakah karakteristik *environmental information* yang terdapat di Kebun Raya Bogor ?
2. Bagaimana kualitas sistem *signage* yang ada di kawasan Kebun Raya Bogor ?
3. Bagaimanakah arahan sistem *signage* yang sesuai di kawasan Kebun Raya Bogor

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian terkait kesesuaian *signage* yang ada di Kebun Raya Bogor dalam pemberian informasi *wayfinding* pengunjung adalah :

1. Untuk mengetahui *environmental information* di kawasan Kebun Raya Bogor.
2. Untuk mengetahui kualitas sistem *signage* yang ada di kawasan Kebun Raya Bogor.
3. Menentukan arahan rencana desain *signage system*.



Gambar 1.2 Citra Satelit Kebun Raya Bogor
(Sumber://<http://www.maps.google.com>)

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian Evaluasi Kesesuaian *Signage* dalam kemudahan *Wayfinding* Pengunjung Kebun Raya Bogor, adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi Akademisi

Penelitian dapat digunakan sebagai tambahan referensi dan pengalaman untuk penelitian lain yang berkaitan dengan rancangan *signage* yang sesuai untuk memberikan informasi *wayfinding*.

2. Manfaat bagi Pemerintah Daerah

Penelitian dapat digunakan sebagai referensi maupun panduan dalam penyediaan *signage* atau papan informasi yang sesuai dalam penyediaan informasi bagi masyarakat khususnya di area rekreasi.

3. Manfaat bagi Masyarakat

Penelitian diharapkan mampu menjadi wacana serta dapat membantu masyarakat dalam mendapatkan informasi mengenai rute maupun lokasi di Kebun Raya Bogor

4. Manfaat bagi wilayah studi

Penelitian diharapkan dapat memberikan masukan bagi pihak pengelola agar dapat menyediakan *signage* yang berkualitas dan mampu memberikan informasi yang sesuai untuk menunjang pergerakan pengunjung.

1.6 Ruang Lingkup

1.6.1 Ruang Lingkup Wilayah

Ruang lingkup wilayah penelitian adalah Kebun Raya Bogor dengan fokus penelitian adalah area yang paling banyak dilalui oleh pengunjung.

1.6.2 Ruang Lingkup Materi

Pembatasan materi pembahasan dimaksudkan agar pembahasan dapat terfokus dan dapat menjawab semua masalah penelitian yang telah ditentukan.

Adapun materi yang akan dibahas yaitu :

1. Identifikasi karakteristik *signage* yang ada di lokasi penelitian.

Identifikasi karakteristik *signage* mencakup kondisi fisik *signage* yang mencakup elemen-elemen *signage* (*colour, typography, point size, leading, font family, font style, letter spacing, margins dan material finish*) Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data awal guna melakukan evaluasi kesesuaian *signage* pada tahapan penelitian berikutnya.

2. Identifikasi karakteristik pengunjung dalam wilayah penelitian

Pengidentifikasi karakteristik pengunjung dilakukan untuk mengetahui latar belakang dari setiap pengunjung yang diperlukan untuk mengetahui perilaku terhadap *signage*. Karakteristik pengunjung yang termasuk di dalamnya yaitu umur, jenis kelamin, tingkat pendidikan, dan motivasi.

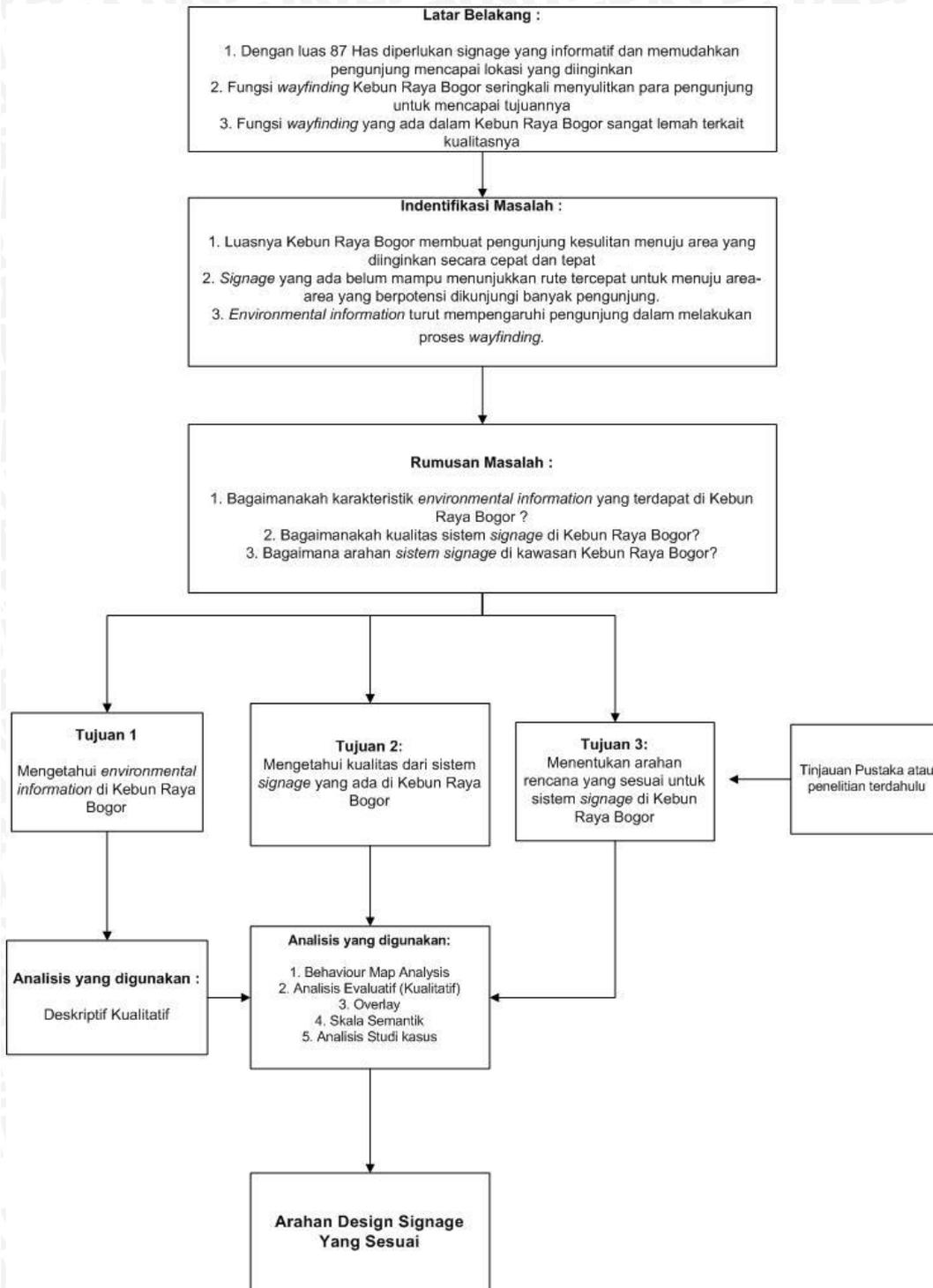
3. Identifikasi karakteristik serta perilaku pengunjung dalam penentuan arah jalan.

Identifikasi perilaku pengunjung meliputi pengidentifikasi aktivitas pengunjung, pola pergerakan serta kemampuan psikologi dan kognitif dalam memahami papan informasi yang ada serta penentuan tindakan terkait elemen-elemen *wayfinding* dalam fungsi *wayfinding* yang ada. Teknik analisis yang digunakan dalam tahapan ini adalah *behaviour map analysis*.

4. Penentuan arahan desain *signage* yang sesuai untuk memudahkan pengunjung.

Tahapan penentuan arahan desain dilakukan dari hasil evaluasi kesesuaian *signage system*.

1.7 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.3 Kerangka Pemikiran Penelitian

1.8 Sistematika Pembahasan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan ini berisi penjabaran yang melatar belakangi *signage* yang ada di Kebun Raya Bogor dalam pemberian informasi *wayfinding* pengunjung kemudian dapat diidentifikasi pengaruh ataupun permasalahan yang ada tujuan dan kegunaan studi, pembatasan masalah beserta ruang lingkup serta sistematika pembahasan yang akan dilakukan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab Tinjauan Pustaka membahas tentang pengertian dan teori tentang *Wayfinding* dan *Orientation System*, teori sirkulasi, teori *signage* dan teori yang sesuai dengan penelitian kesesuaian *signage* yang ada di Kebun Raya Bogor dalam pemberian informasi *wayfinding* pengunjung

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab Metodologi Penelitian berisikan tentang uraian mengenai metode pencarian data (primer dan sekunder), analisis data yang akan digunakan, variabel penelitian serta penentuan populasi dalam penelitian ini. Komponen-komponen pada bab ini digunakan untuk memperoleh data guna penyusunan studi ini.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi data-data hasil survei serta pembahasan materi berdasarkan analisa yang dilakukan baik menggunakan analisis deskriptif dan evaluatif.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari penelitian *signage* yang ada di Kebun Raya Bogor dalam pemberian informasi *wayfinding* pengunjung untuk menjawab rumusan masalah, serta saran yang diajukan oleh peneliti

DAFTAR PUSTAKA

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Halaman ini sengaja dikosongkan

