

**EVALUASI DAN PERANCANGAN *VISUAL DISPLAY*
PENUNJANG *WAYFINDING* YANG ERGONOMIS DI
KAMPUNG GAJAH *WONDERLAND***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar Sarjana dalam bidang
ilmu Teknik Industri

Disusun oleh:

Nama : Iva Elena

NPM : 2013610103



**PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
BANDUNG
2017**



**FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS KATOLIK
PARAHYANGAN BANDUNG**



Nama : Iva Elena
NPM : 2013610103
Program Studi : Teknik Industri
Judul Skripsi : *EVALUASI DAN PERANCANGAN VISUAL DISPLAY
PENUNJANG WAYFINDING YANG
ERGONOMIS DI KAMPUNG GAJAH
WONDERLAND*

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI

Bandung, Januari 2017

**Ketua Program Studi Teknik
Industri**

(Dr. Carles Sitompul, S.T., M.T., MIM)

Pembimbing

(Dr. Johanna Renny Octavia Hariandja, S.T., M.Sc., PDEng)



Program Studi Teknik Industri
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Katolik Parahyangan



Pernyataan Tidak Mencontek atau Melakukan Tindakan Plagiat

Saya, yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Iva Elena

NPM : 2013610103

dengan ini menyatakan bahwa Skripsi dengan judul :

" Evaluasi dan Perancangan *Visual Display* Penunjang *Wayfinding* yang Ergonomis di Kampung Gajah *Wonderland*"

adalah hasil pekerjaan saya dan seluruh ide, pendapat atau materi dari sumber lain telah dikutip dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan jika pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya bersedia menanggung sanksi yang akan dikenakan kepada saya.

Bandung, 17 Januari 2017

Iva Elena

NPM : 2013610103



Program Studi Teknik Industri
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Katolik Parahyangan

Pernyataan Tidak Mencontek atau Melakukan Tindakan Plagiat

Saya, yang bertanda tangan dibawah ini,
Nama : Iva Elena
NPM : 2013610103

dengan ini menyatakan bahwa Skripsi dengan judul :

" Evaluasi dan Perancangan *Visual Display* Penunjang *Wayfinding* yang Ergonomis di Kampung Gajah *Wonderland*"

adalah hasil pekerjaan saya dan seluruh ide, pendapat atau materi dari sumber lain telah dikutip dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan jika pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya bersedia menanggung sanksi yang akan dikenakan kepada saya.

Bandung, 17 Januari 2017

Iva Elena
NPM : 2013610103

ABSTRAK

Kampung Gajah *Wonderland* merupakan salah satu *amusement park* (taman hiburan) yang terdapat di Bandung. *Amusement park* adalah tempat wisata yang menawarkan hiburan berupa wahana permainan dan didukung fasilitas lainnya seperti toko dan restoran. Dengan luas sekitar 58 hektar, diperlukan adanya *wayfinding* yang jelas agar pengunjung mudah untuk mencari suatu lokasi. Salah satu alat penunjang *wayfinding* adalah *visual display*. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengunjung Kampung Gajah *Wonderland*, diketahui pengunjung masih merasakan kesulitan untuk mencari suatu lokasi, meskipun pada saat ini sudah terdapat beberapa *visual display* di Kampung Gajah *Wonderland*. Hal tersebut menunjukkan bahwa *visual display* sekarang yang terdapat di Kampung Gajah *Wonderland* belum ergonomis sehingga perlu dilakukan evaluasi dan perancangan *visual display* penunjang *wayfinding* yang ergonomis.

Evaluasi *visual display* sekarang diukur dari performansi responden saat melakukan 5 tugas yang diberikan. Responden yang dipilih adalah pengunjung yang belum pernah mengunjungi Kampung Gajah *Wonderland*, dengan jumlah sebanyak 30 responden. Ukuran performansi diukur dari waktu (detik), jarak (langkah), alur (pergerakan responden), dan kuesioner. Dari hasil evaluasi *visual display* sekarang, dapat diketahui rancangan *visual display* yang dibutuhkan pengunjung. Selain dari hasil evaluasi *visual display* sekarang, perancangan *visual display* juga dibuat berdasarkan perhitungan tinggi, lebar, dan tebal huruf. Evaluasi rancangan *visual display* dilakukan sama seperti evaluasi *visual display* sekarang, dengan kriteria responden yang sama dan berjumlah 30. Hasil dari kedua evaluasi tersebut akan diuji dengan menggunakan *paired t test* untuk mengetahui apakah perbedaan rata-rata tersebut signifikan atau tidak.

Berdasarkan hasil *paired t test*, diketahui bahwa semua nilai *p value* yang dihasilkan lebih kecil dari nilai α yang digunakan (5%), sehingga dapat disimpulkan bahwa perbedaan rata-rata antara evaluasi *visual display* sekarang dan evaluasi rancangan *visual display* signifikan, dan terjadi peningkatan performansi dengan menggunakan rancangan *visual display*.

ABSTRACT

Kampung Gajah Wonderland is one of amusement park in Bandung. Amusement park is a place that offer rides and supported by facility like a factory outlet and restaurant. With an area of about 58 hectares, a wayfinding is needed for visitor to find a location. One of supporting tools for wayfinding is visual display. Based on interviews with respondents of Kampung Gajah Wonderland, visitor still find it difficult to find a location, although there's some visual display in Kampung Gajah Wonderland. It shows that visual display in Kampung Gajah Wonderland has not been ergonomics so need to evaluated and design a visual display that support wayfinding.

Evaluating visual display is measured from the performance of respondents during five assignments. Selected respondent is the visitors who have never visited the Kampung Gajah Wonderland, with a total of 30 respondents. Performance measure is measured from the time (seconds), distance (step), the plot (movement of respondents), and questionnaires. With the result of evaluating visual display, the design of visual display that visitor needed will be known. In addition to the result of evaluating visual display, the design of visual display is also made based on a calculation of height, width, and thickness of the letters. Evaluating the design visual display is done the same as evaluating visual display, with the same criteria of respondents and with a total of 30 respondents. The results of both the evaluation will be tested using paired t test to determine whether the average difference is significant or not.

Based on the results of paired t test, it is known that all the p value is smaller than the value of α used (5%), so the average difference between the result of evaluating visual display and evaluating the design visual display is significant, and increased performance by using the design visual display.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena dengan berkat, karunia, dan rahmat-Nya maka laporan skripsi dapat diselesaikan dengan baik. Pembuatan laporan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat guna mencapai gelar Sarjana dalam bidang ilmu Teknik Industri.

Penulis menyadari bahwa terdapat kekurangan dan kesalahan dari tata bahasa yang digunakan maupun segi susunan kalimat dalam pembuatan laporan skripsi ini. Kesalahan dan kekurangan tersebut dapat dijadikan sebagai pengalaman dan pembelajaran bagi penulis. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritik dan saran untuk membangun laporan skripsi ini menjadi lebih baik.

Dalam penyusunan laporan ini, tidak sedikit hambatan yang penulis alami. Namun penulis menyadari bahwa kelancaran dalam penulisan laporan ini didapatkan dari bantuan, dukungan, bimbingan, serta doa dari orang-orang yang membantu dalam penulisan laporan ini, sehingga kendala yang penulis hadapi dapat teratasi. Atas dukungan, bantuan, bimbingan serta doa yang diberikan, maka penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr.Johanna R. O. Hariandja, ST, Msc, PDEng. selaku pembimbing utama dalam pelaksanaan skripsi yang membimbing penulis dalam penyelesaian laporan skripsi ini.
2. Bapak Daniel Siswanto, S.T., M.T. dan Ibu Paulina Kus Ariningsih, S.T., M.Sc. selaku dosen penguji sidang proposal penulis yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis.
3. Bapak Alfian, S.T., M.T. dan Ibu Yani Herawati, S.T., M.T. selaku dosen penguji sidang skripsi penulis yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis.
4. Orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa, dorongan, dan semangat bagi penulis selama proses belajarnya skripsi dan pembuatan laporan skripsi.
5. Ibu Diana Margaretta, selaku Kepala Desain dari Kampung Gajah *Wonderland* sekaligus pembimbing dari pihak Kampung Gajah

Wonderland yang telah membimbing penulis selama berlangsungnya penelitian skripsi.

6. Dosen-dosen dari Jurusan Teknik Industri Universitas Katolik Parahyangan yang memberikan arahan, masukan, dan saran kepada penulis.
7. Fellen Falentina, Tiffany Wijaya, Arijanti, Katarina Apriliani, Maria Christianti, Eveline Kristi, Samatha Pannasukha, Yolanda Hartono, Adrianus Vincent, Bonifasius Alvin, Calvin Deo, Handy Samanta, dan Ricky Nugraha Tendi selaku sahabat penulis yang banyak memberikan masukan dan ide kepada penulis selama melakukan penelitian,
8. Teman-teman Program Studi Teknik Industri angkatan 2013 khususnya kelas D yang memberikan bantuan, doa, serta dukungan selama proses pembuatan laporan skripsi.
9. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi.

Akhirnya penulis berharap semoga laporan skripsi ini dapat berguna bagi perusahaan maupun pembaca yang dapat dijadikan sebagai referensi untuk pengerjaan lainnya. Semoga dengan berakhirnya skripsi ini tidak membuat penulis berhenti belajar dan memperbaiki kesalahan-kesalahan yang ada. Akhir kata, penulis mengucapkan mohon maaf apabila terdapat kekurangan dan kesalahan yang disengaja maupun yang tidak disengaja dan ucapan terima kasih kepada semua pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan laporan skripsi.

Bandung, 17 Januari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang Masalah	I-1
I.2 Identifikasi dan Perumusan Masalah.....	I-3
I.3 Pembatasan Masalah dan Asumsi Penelitian.....	I-6
I.4 Tujuan Penelitian	I-7
I.5 Manfaat Penelitian.....	I-7
I.6 Metodologi Penelitian	I-8
I.7 Sistematika Penulisan	I-10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
II.1 Ergonomi	II-1
II.2 <i>Wayfinding</i>	II-2
II.3 <i>Visual Display</i>	II-4
II.4 <i>Sampling</i>	II-9
II.5 Skala Pengukuran dan Skala Sikap	II-11
II.6 Metode Pengumpulan Data.....	II-15
BAB III EVALUASI DAN PERANCANGAN <i>VISUAL DISPLAY</i>	
III.1 Pemilihan Responden.....	III-1
III.2 Evaluasi <i>Visual Display</i> Sekarang	III-2
III.2.1 Deskripsi <i>Visual Display</i> Sekarang.....	III-2
III.2.2 Performansi berdasarkan Waktu.....	III-4

III.2.3 Performansi berdasarkan Jarak	III-6
III.2.4 Performansi berdasarkan Alur	III-7
III.2.5 Performansi berdasarkan Kuesioner	III-14
III.3 Perancangan <i>Visual Display</i> yang Ergonomis	III-23
III.3.1 Perhitungan Tinggi, Lebar, Tebal Huruf pada Rancangan <i>Visual Display</i>	III-23
III.3.2 Penentuan Jenis Huruf pada Rancangan <i>Visual Display</i> ...	III-23
III.3.3 Perancangan Bentuk Desain dan Warna untuk <i>Visual</i> <i>Display</i>	III-23
III.4 Implementasi Perancangan <i>Visual Display</i>	III-24
III.5 Evaluasi Rancangan <i>Visual Display</i>	III-27
III.5.1 Performansi berdasarkan Waktu untuk Rancangan <i>Visual</i> <i>Display</i>	III-27
III.5.2 Performansi berdasarkan Jarak untuk Rancangan <i>Visual</i> <i>Display</i>	III-29
III.5.3 Performansi berdasarkan Alur untuk Rancangan <i>Visual</i> <i>Display</i>	III-30
III.5.4 Performansi berdasarkan Kuesioner untuk Rancangan <i>Visual Display</i>	III-35
III.6 Perbandingan <i>Visual Display</i> Sekarang dan Rancangan <i>Visual</i> <i>Display</i>	III-43

BAB IV ANALISIS

IV.1 Analisis Pemilihan Responden	IV-1
IV.2 Analisis Evaluasi <i>Visual Display</i> Sekarang	IV-1
IV.3 Analisis Rancangan <i>Visual Display</i>	IV-3
IV.4 Analisis Evaluasi Rancangan <i>Visual Display</i>	IV-4
IV.5 Analisis Perbandingan <i>Visual Display</i> Sekarang dan Rancangan <i>Visual Display</i>	IV-4
IV.5.1 Analisis Performansi Waktu	IV-5
IV.5.2 Analisis Performansi Jarak	IV-5
IV.5.3 Analisis Performansi Alur.....	IV-5
IV.5.4 Analisis Penilaian Subjektif.....	IV-6
IV.5.5 Analisis Statistik	IV-6

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan V-1
V.2 Saran V-1

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP PENULIS

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel I.1 Data Pengunjung Kampung Gajah <i>Wonderland</i>	I-2
Tabel I.2 Hasil Wawancara Mengenai Kendala yang Dialami	I-5
Tabel I.3 Tingkat Kategori Kemungkinan (<i>Likelihood</i>)	I-5
Tabel II.1 Perbedaan Penggunaan <i>Visual Display</i> dan <i>Auditory Display</i>	II-4
Tabel II.2 Jarak Rata-rata dalam Meter untuk Dapat Melihat Huruf dari Berbagai Perbandingan antara Tebal dan Tinggi Huruf	II-7
Tabel II.3 Daftar Warna dan Pengaruhnya.....	II-9
Tabel II.4 Contoh Skala Ordinal.....	II-12
Tabel II.5 Contoh Skala Interval.....	II-12
Tabel II.6 Contoh Skala Likert.....	II-13
Tabel III.1 Profil Responden	III-1
Tabel III.2 Daftar Tugas Responden	III-2
Tabel III.3 Ukuran Performansi	III-2
Tabel III.4 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Waktu.....	III-5
Tabel III.5 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Jarak	III-6
Tabel III.6 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Alur Tugas 1	III-9
Tabel III.7 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Alur Tugas 2.....	III-10
Tabel III.8 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Alur Tugas 3.....	III-11
Tabel III.9 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Alur Tugas 4.....	III-12
Tabel III.10 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Alur Tugas 5.....	III-13
Tabel III.11 Kategori Pernyataan Kuesioner.....	III-14
Tabel III.12 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Kuesioner Kategori Efektifitas	III-14
Tabel III.13 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Kuesioner Kategori Efisiensi	III-15
Tabel III.14 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Kuesioner Kategori Keberadaan <i>Visual Display</i>	III-16
Tabel III.15 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Kuesioner Kategori Keterbacaan <i>Visual Display</i>	III-17

Tabel III.16 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Kuesioner Kategori Pemahaman <i>Visual Display</i>	III-18
Tabel III.17 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Kuesioner Kategori Kenyamanan Warna <i>Visual Display</i>	III-19
Tabel III.18 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Kuesioner Kategori Lokasi Penempatan <i>Visual Display</i>	III-20
Tabel III.19 Hasil Rekapitulasi Evaluasi <i>Visual Display</i>	III-21
Tabel III.20 Perhitungan Tinggi, Lebar, dan Tebal Huruf pada Rancangan <i>Visual Display</i>	III-23
Tabel III.21 Profil Responden untuk Rancangan <i>Visual Display</i>	III-27
Tabel III.22 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Waktu untuk Rancangan <i>Visual Display</i>	III-28
Tabel III.23 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Jarak untuk Rancangan <i>Visual Display</i>	III-29
Tabel III.24 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Alur Tugas 1 untuk Rancangan <i>Visual Display</i>	III-31
Tabel III.25 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Alur Tugas 2 untuk Rancangan <i>Visual Display</i>	III-32
Tabel III.26 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Alur Tugas 3 untuk Rancangan <i>Visual Display</i>	III-33
Tabel III.27 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Alur Tugas 4 untuk Rancangan <i>Visual Display</i>	III-34
Tabel III.28 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Alur Tugas 5 untuk Rancangan <i>Visual Display</i>	III-35
Tabel III.29 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Kuesioner Kategori Efektifitas untuk Rancangan <i>Visual Display</i>	III-36
Tabel III.30 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Kuesioner Kategori Efisiensi untuk Rancangan <i>Visual Display</i>	III-37
Tabel III.31 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Kuesioner Kategori Keberadaan <i>Visual Display</i> untuk Rancangan <i>Visual Display</i>	III-37
Tabel III.32 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Kuesioner Kategori Keterbacaan <i>Visual Display</i> untuk Rancangan <i>Visual Display</i>	III-38
Tabel III.33 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Kuesioner Kategori Pemahaman <i>Visual Display</i> untuk Rancangan <i>Visual Display</i>	III-39

Tabel III.34 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Kuesioner Kategori Kenyamanan Warna <i>Visual Display</i> untuk Rancangan <i>Visual Display</i>	III-40
Tabel III.35 Rekapitulasi Performansi berdasarkan Kuesioner Kategori Lokasi Penempatan <i>Visual Display</i> untuk Rancangan <i>Visual Display</i>	III-41
Tabel III.36 Hasil Rekapitulasi Evaluasi Rancangan <i>Visual Display</i>	III-42
Tabel III.37 Rekapitulasi Perbandingan Evaluasi	III-43
Tabel III.38 Hasil <i>Paired t Test</i>	III-45

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I.1 Brosur Kampung Gajah <i>Wonderland</i>	I-4
Gambar I.2 <i>Visual Display</i> Papan Petunjuk Lokasi Permainan	I-4
Gambar I.3 <i>Visual Display</i> Papan Petunjuk Lokasi Fasilitas	I-4
Gambar I.4 <i>Visual Display</i> Papan Petunjuk Toilet.....	I-5
Gambar I.5 Metodologi Penelitian.....	I-10
Gambar II.1 <i>Check Display</i>	II-6
Gambar II.2 <i>Qualitative Display</i>	II-6
Gambar II.3 <i>Quantitative Display</i>	II-7
Gambar II.4 Contoh Huruf	II-8
Gambar III.1 Peta Bagian Dalam Kampung Gajah <i>Wonderland</i>	III-3
Gambar III.2 <i>Visual Display</i> Permainan <i>Formula Kart</i>	III-4
Gambar III.3 <i>Visual Display</i> Toilet.....	III-4
Gambar III.4 Alur Evaluasi <i>Visual Display</i> Responden 1	III-8
Gambar III.5 Desain Rancangan <i>Visual Display</i>	III-24
Gambar III.6 Implementasi Rancangan <i>Visual Display</i>	III-25
Gambar III.7 Lokasi Rancangan <i>Visual Display</i>	III-26
Gambar III.8 Alur Evaluasi Rancangan <i>Visual Display</i> Responden 1	III-30

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran A Alur Evaluasi *Visual Display* Sekarang
- Lampiran B Daftar Pernyataan Kuesioner
- Lampiran C Alur Evaluasi Rancangan *Visual Display*

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah, pembatasan masalah dan asumsi penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

I.1 Latar Belakang Masalah

Bandung merupakan salah satu daerah di Indonesia yang sering menjadi tujuan utama dalam menikmati liburan akhir pekan terutama dari masyarakat yang berasal dari Jakarta dan sekitarnya. Hal-hal yang dilakukan untuk menikmati liburan akhir pekan diantaranya adalah mengunjungi tempat wisata, menikmati wisata kuliner khas Bandung, mengunjungi taman hiburan, ataupun menikmati pemandangan alam di Bandung. *Amusement park* (taman hiburan) merupakan tempat wisata yang menawarkan hiburan berupa wahana permainan dan didukung dengan fasilitas lainnya seperti toko dan restoran. Beberapa *amusement park* yang terdapat di Bandung adalah Taman Lalu Lintas, Kampung Gajah *Wonderland*, *Floating Market*, Kawah Putih, De'Ranch, Trans Studio Bandung, Rumah Sosis, dan lain-lain.

Pada sebuah *amusement park*, diperlukan adanya *wayfinding* yang jelas agar pengunjung mudah untuk mencari suatu lokasi. Menurut Rubenstein (1992), fungsi dari *wayfinding* adalah untuk memberi informasi yang menunjukkan lokasi tertentu, seperti petunjuk arah, peta, dan tanda-tanda khusus. Dengan adanya informasi tersebut, maka akan mempermudah orang untuk menemukan tempat yang dituju. Jelas atau tidaknya suatu *wayfinding* dapat dilihat dari *display* yang digunakan. Menurut Bridger (1995), *display* merupakan alat yang memberikan informasi untuk pengguna, yang bertujuan untuk terciptanya lingkungan dimana pengguna memahami suatu informasi. Terdapat beberapa jenis *display* seperti *visual*, *auditory*, *tactile*, dan *olfactory*. Jenis *display* yang digunakan sebagai penunjang *wayfinding* adalah *visual display* karena lebih mudah untuk dipahami ketika mencari arah suatu lokasi.

Contoh *visual display* yang terdapat secara umum adalah papan petunjuk jalan untuk memberikan informasi mengenai jalur yang hendak dituju oleh pengguna jalan.

Salah satu contoh *amusement park* yang terdapat di Bandung adalah Kampung Gajah *Wonderland*. Kampung Gajah *Wonderland* mulai beroperasi pada akhir tahun 2009 dan mengusung konsep wisata, kuliner, dan belanja. Kampung Gajah *Wonderland* menyuguhkan keindahan alam terbuka dengan kesejukan udara pegunungan dan menyediakan berbagai macam permainan seperti *touring* ATV, *fun bike*, *horse riding*, dan lain-lain. Selain permainan, terdapat juga *food stand*, *resto*, and *cafeteria*, dan wahana bermain anak. Meskipun baru berjalan sekitar 6 tahun, tempat ini sudah ramai dikunjungi pengunjung. Data pengunjung Kampung Gajah *Wonderland* dapat dilihat pada Tabel I.1. Berdasarkan Kampung Gajah *Wonderland*, jumlah pengunjung pada tahun 2014-2016 berjumlah kurang lebih setengah dari jumlah pengunjung pada tahun 2011-2013.

Tabel I.1 Data Pengunjung Kampung Gajah *Wonderland*

Bulan	Jumlah	Bulan	Jumlah	Bulan	Jumlah
Januari 2011	68.732	Januari 2012	60.285	Januari 2013	98.809
Februari 2011	56.581	Februari 2012	32.448	Februari 2013	36.954
Maret 2011	43.118	Maret 2012	48.480	Maret 2013	75.258
April 2011	52.511	April 2012	64.258	April 2013	39.736
Mei 2011	48.090	Mei 2012	67.104	Mei 2013	66.925
Juni 2011	84.344	Juni 2012	102.069	Juni 2013	99.404
Juli 2011	86.855	Juli 2012	102.334	Juli 2013	58.139
Agustus 2011	50.537	Agustus 2012	107.587	Agustus 2013	146.095
September 2011	76.666	September 2012	41.245	September 2013	38.930
Oktober 2011	26.975	Oktober 2012	42.896	Oktober 2013	53.592
November 2011	21.366	November 2012	43.125	November 2013	46.225
Desember 2011	63.191	Desember 2012	121.458	Desember 2013	113.207
Total	678.966	Total	833.289	Total	873.274

(Sumber: Kampung Gajah *Wonderland*)

Agar pengunjung yang datang dapat mempersingkat waktu yang digunakan untuk mencapai suatu lokasi tertentu, diperlukan adanya *visual display* penunjang *wayfinding*. Jika pada proses pencarian lokasi tertentu sudah mudah dan nyaman, hal itu menunjukkan bahwa *visual display* yang digunakan ergonomis. Saat ini belum ada penelitian tentang *visual display* penunjang

wayfinding di Kampung Gajah *Wonderland*, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian untuk evaluasi dan merancang *visual display* penunjang *wayfinding* yang ergonomis di Kampung Gajah *Wonderland*.

Sebelumnya telah dilakukan penelitian serupa tentang analisis dan perancangan *visual display* yang ergonomis di Universitas Katolik Parahyangan. Perancangan *visual display* tersebut dirancang berdasarkan aspek ergonomi, penentuan jenis *font*, ukuran karakter, pemilihan warna dan penerapannya (Suwanto, 2014). Selain itu terdapat juga penelitian yang bertujuan untuk memecahkan permasalahan kesulitan menemukan arah atau *wayfinding* di kota Surakarta (Kholis, 2006). Dari hal itu dapat dilihat betapa pentingnya *visual display* penunjang *wayfinding* di tempat yang ramai pengunjung.

I.2 Identifikasi dan Perumusan Masalah

Berkaitan dengan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, dapat diketahui bahwa *visual display* penunjang *wayfinding* berperan secara langsung dalam pencarian lokasi di Kampung Gajah *Wonderland*. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penelitian berkaitan *visual display* penunjang *wayfinding* yang ergonomis di Kampung Gajah *Wonderland*.

Kampung Gajah *Wonderland* merupakan tempat wisata yang ramai, dan banyak dikunjungi oleh pengunjung dengan luas sekitar 58 hektar. Kampung Gajah *Wonderland* memiliki wahana permainan, tempat belanja berupa *factory outlet*, dan restoran di dalamnya. Terdapat sekitar 20 wahana permainan di Kampung Gajah *Wonderland*, yaitu *buggy*, *formulakart*, *waterboom*, dan lain-lain. Salah satu penunjang *wayfinding* yang terdapat pada Kampung Gajah *Wonderland* saat ini adalah peta yang terdapat pada brosur. Brosur yang terdapat di Kampung Gajah *Wonderland* dapat dilihat pada Gambar I.1.

Selain brosur, Kampung Gajah *Wonderland* juga memiliki beberapa *visual display* penunjang *wayfinding* saat ini, yaitu:

1. Papan petunjuk lokasi permainan (Gambar I.2)
2. Papan petunjuk lokasi fasilitas (Gambar I.3)
3. Papan petunjuk toilet (Gambar I.4)



Gambar I.1 Brosur Kampung Gajah Wonderland



Gambar I.2 Visual Display Papan Petunjuk Lokasi Permainan



Gambar I.3 Visual Display Papan Petunjuk Lokasi Fasilitas

Gambar 1.4 *Visual Display* Papan Petunjuk Toilet

Untuk mendukung penelitian ini, dilakukan pengamatan terlebih dahulu untuk melihat keadaan *visual display* yang sudah ada di Kampung Gajah *Wonderland*. Dari pengamatan tersebut diketahui bahwa masih adanya beberapa informasi yang kurang pada *visual display* yang dapat menyebabkan kesulitan untuk mencari suatu lokasi. Untuk mendukung pengamatan tersebut, maka dilakukan wawancara mengenai kendala yang dialami ketika mencari suatu lokasi dan solusi untuk mengurangi kendala tersebut kepada 10 responden yang baru pertama kali datang ke Kampung Gajah *Wonderland*. Tabel hasil wawancara mengenai kendala yang dialami dapat dilihat pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2 Hasil Wawancara Mengenai Kendala yang Dialami

No.	Kendala yang Dirasakan Responden	Jumlah
1	Informasi yang kurang lengkap pada petunjuk arah	5
2	Tidak ada peta	2
3	Tidak tahu ada wahana apa saja	2
4	Tidak ada tempat penyedia informasi	1

Tabel 1.3 merupakan hasil wawancara mengenai solusi untuk mengurangi kendala.

Tabel 1.3 Hasil Wawancara Mengenai Solusi

No.	Solusi yang Diberikan Responden	Jumlah
1	Memperbanyak informasi pada petunjuk arah	5
2	Menyediakan peta	3
3	Menyediakan tempat penyedia informasi	2

Berdasarkan hasil wawancara mengenai kendala yang dialami responden, diketahui bahwa 5 dari 10 responden mengatakan petunjuk arah yang sekarang terdapat di Kampung Gajah *Wonderland* kurang jelas dan lengkap dalam menyajikan suatu informasi mengenai suatu lokasi. Hal itu menyebabkan para responden kesulitan untuk mencari suatu lokasi yang akan dituju. Selain itu ada 2 dari 10 responden yang mengatakan kendalanya adalah tidak ada peta. Hal itu disebabkan karena tidak semua pengunjung yang datang akan diberikan peta, hanya pengunjung yang meminta peta yang akan diberikan. Dari hal tersebut juga dapat menyebabkan pengunjung kesulitan untuk mencari suatu lokasi. Selanjutnya ada 2 dari 10 responden yang mengatakan mereka kesulitan karena tidak ada informasi mengenai wahana apa saja yang tersedia di Kampung Gajah *Wonderland*. Hal itu menyebabkan pengunjung akan membuang waktu lebih lama untuk berkeliling melihat wahana apa saja yang tersedia di Kampung Gajah *Wonderland*.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dilihat bahwa meskipun Kampung Gajah *Wonderland* sudah memiliki *visual display*, pengunjung tetap merasakan kesulitan saat membaca informasi yang terdapat dalam *visual display* tersebut dan menyebabkan pengunjung kesulitan untuk mencari suatu lokasi. Dari hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *visual display* yang terdapat di Kampung Gajah *Wonderland* belum ergonomis.

Identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya dapat dijadikan sebagai dasar dari perumusan masalah pada penelitian yang dilakukan di Kampung Gajah *Wonderland*. Berikut merupakan rumusan masalah yang digunakan pada penelitian ini.

1. Bagaimana evaluasi *visual display* penunjang *wayfinding* yang sekarang terdapat di Kampung Gajah *Wonderland*?
2. Bagaimana rancangan *visual display* yang ergonomis untuk menunjang *wayfinding* di Kampung Gajah *Wonderland*?
3. Bagaimana evaluasi rancangan *visual display* penunjang *wayfinding* yang ergonomis di Kampung Gajah *Wonderland*?

I.3 Pembatasan Masalah dan Asumsi Penelitian

Pembatasan masalah dan asumsi-asumsi penelitian digunakan agar penelitian ini menjadi fokus pada masalah yang akan diteliti yaitu evaluasi dan

perancangan *visual display* penunjang *wayfinding* yang ergonomis di Kampung Gajah *Wonderland*. Beberapa batasan masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Rancangan *visual display* penunjang *wayfinding* yang dibuat sebatas *mock-up*.
2. Rancangan *visual display* penunjang *wayfinding* yang dibuat tidak memperhitungkan biaya.

Selain batasan penelitian, pada bagian ini juga akan dijelaskan mengenai asumsi penelitian yang digunakan selama penelitian berlangsung. Beberapa asumsi penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Selama periode penelitian (September 2016 – Januari 2017), tidak ada perubahan *visual display* atau fasilitas yang sekarang ada di Kampung Gajah *Wonderland*.
2. Besar sebuah jarak antar langkah kaki dan kecepatan melangkah setiap responden dianggap sama.

I.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan mengenai identifikasi masalah dan perumusan masalah maka berikut merupakan tujuan penelitian ini.

1. Melakukan evaluasi terhadap *visual display* penunjang *wayfinding* yang sekarang terdapat di Kampung Gajah *Wonderland*.
2. Melakukan perancangan perbaikan *visual display* penunjang *wayfinding* di Kampung Gajah *Wonderland* dari segi ergonomis bagi pengunjung.
3. Melakukan evaluasi terhadap rancangan *visual display* penunjang *wayfinding* yang ergonomis di Kampung Gajah *Wonderland*.

I.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang terkait yaitu bagi Kampung Gajah *Wonderland*, bagi pembaca, dan bagi penulis. Berikut merupakan manfaat dari penelitian *visual display* di Kampung Gajah *Wonderland*.

- a. Bagi Kampung Gajah *Wonderland*

1. Mempermudah saat kedatangan pengunjung, karena pengunjung Kampung Gajah *Wonderland* tidak lagi kesulitan pada saat melakukan pencarian lokasi.
- b. Bagi pembaca
1. Pembaca dapat memperoleh referensi untuk penelitian mengenai perancangan *visual display* penunjang *wayfinding* yang ergonomis.
 2. Pembaca dapat menambah pengetahuan mengenai *visual display*.
- c. Bagi penulis
1. Penulis mampu menerapkan ilmu-ilmu yang didapat selama perkuliahan.
 2. Penulis dapat menambah wawasan dalam evaluasi dan perancangan *visual display* penunjang *wayfinding* yang ergonomis pada *amusement park*.
 3. Meningkatkan kemampuan penulis dalam menganalisis dan mengatasi masalah yang ada.

I.6 Metodologi Penelitian

Pada bagian ini akan dijelaskan langkah-langkah yang dilakukan selama penelitian. Langkah-langkah yang digunakan selama penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.5. Langkah-langkah metodologi penelitian tersebut akan dijelaskan lebih lanjut untuk setiap langkahnya. Berikut merupakan penjelasan langkah-langkah metodologi penelitian tersebut.

1. Studi Pendahuluan

Langkah awal pada penelitian ini adalah dengan melakukan studi pendahuluan. Studi pendahuluan dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung di Kampung Gajah *Wonderland* serta melakukan wawancara terhadap beberapa responden terkait *wayfinding* di tempat tersebut. Studi pendahuluan dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi awal serta gambaran umum mengenai Kampung Gajah *Wonderland*.

2. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Setelah dilakukan studi pendahuluan, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi dan merumuskan masalah. Langkah ini dilakukan untuk mengetahui masalah yang terjadi di Kampung Gajah *Wonderland* sampai akhirnya dilakukan pembuatan rumusan masalah berupa pertanyaan-pertanyaan.

3. Pembatasan Masalah dan Asumsi

Pada tahap ini dilakukan pembahasan masalah agar penelitian tetap terfokus. Selain itu diberikan asumsi yang digunakan terhadap penelitian yang dilakukan.

4. Studi Pustaka

Studi pustaka ini dilakukan dengan membaca seluruh teori terkait dengan penelitian ini. Dengan membaca teori terkait, akan didapatkan banyak informasi mengenai perancangan *visual display* sehingga akan dapat mendukung penelitian ini.

5. Evaluasi *Visual Display* Saat Ini di Kampung Gajah *Wonderland*

Pada tahap ini, akan dilakukan evaluasi terhadap *visual display* penunjang *wayfinding* yang sekarang terdapat di Kampung Gajah *Wonderland*. Evaluasi dilakukan berdasarkan aspek ergonomis untuk mengetahui kekurangan-kekurangan apa saja yang terdapat pada *visual display* penunjang *wayfinding* di *amusement park* guna menjadi pertimbangan untuk melakukan perancangan *visual display* yang baru.

6. Perancangan *Visual Display* yang Ergonomis di Kampung Gajah *Wonderland*

Setelah dilakukan evaluasi terhadap *visual display* yang ada di Kampung Gajah *Wonderland* sekarang, akan dilakukan perancangan *visual display* penunjang *wayfinding* yang ergonomis.

7. Evaluasi Rancangan *Visual Display* yang Ergonomis di Kampung Gajah *Wonderland*

Tahap ini dilakukan guna memastikan apakah rancangan *visual display* penunjang *wayfinding* telah sesuai berdasarkan aspek ergonomis atau belum.

8. Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap proses penelitian secara keseluruhan dan terhadap rancangan *visual display* yang dihasilkan setelah memenuhi aspek ergonomis atau belum.

9. Kesimpulan dan Saran

Langkah terakhir pada metodologi penelitian ini adalah memberikan kesimpulan yang dapat diperoleh dari penelitian ini. Selain itu, juga akan diberikan saran-saran untuk penelitian selanjutnya.



Gambar I.5 Metodologi Penelitian

I.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian kali ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah, pembatasan masalah dan asumsi penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan berisikan mengenai teori-teori yang terkait dengan penelitian. Selain itu, juga akan dijabarkan mengenai teori-teori yang digunakan dalam penelitian.

BAB III EVALUASI DAN PERANCANGAN *VISUAL DISPLAY*

Bab ini memuat proses evaluasi yang dilakukan terhadap *visual display* penunjang *wayfinding* yang ada di Kampung Gajah *Wonderland* saat ini. Selain itu bab ini juga memuat proses perancangan *visual display* yang ergonomis untuk Kampung Gajah *Wonderland* dan proses evaluasi hasil rancangan yang telah dihasilkan.

BAB IV ANALISIS

Bab ini memuat analisis dari penelitian yang dilakukan. Analisis dilakukan terhadap proses penelitian yang telah dilakukan dan hasil rancangan *visual display* yang baru.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan diberikan kesimpulan yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini. Selain itu, bab ini juga akan berisikan mengenai saran-saran yang dapat diberikan untuk penelitian yang dapat dilakukan selanjutnya.