



ANALISA EFEKTIVITAS SIGNAGE PADA RUANG BERMAIN RAMAH ANAK TAMAN MAHESA JENAR DEMAK

Tiara Putri Nugraheni¹, Atik Suprapti²

Universitas Diponegoro

E-mail: tiaraputrinugraheni@undip.ac.id, atiksuprapti@lecturer.undip.ac.id

Informasi Naskah:

Diterima:
7 Maret 2025

Direvisi:
16 April 2025

Disetujui terbit:
2 Juni 2025

Diterbitkan:
Cetak:
29 Juni 2025

Online
29 Juni 2025

Abstract: *The Child Friendly Play Space at Mahesa Jenar Park, which is built on green open space, is a facility designed to provide a safe and comfortable play environment for children. However, Mahesa Jenar Park Demak experiences problems related to signage or information marker systems that become obstacles in accessibility and utilization of public spaces. There is no signage so that visitors from outside the city of Demak can come to the playground. In addition, there is a lack of instructions on how people do activities in the park. This study aims to analyze the effectiveness of signage in providing clear directions to the park as well as increasing visitors' understanding of the facilities available and increasing signage needs. The method used is descriptive qualitative with data collection through direct observation, interviews, documentation, and literature review. The results showed that existing signage is still limited, not maintained, and not strategically placed. So it is less effective in providing information. The lack of parking and pedestrian areas mixed with traders, signage designs that do not meet the criteria for readability and visibility, and lack of maintenance of facilities. This research is expected to provide suggestions for improvements so that it can function optimally as a child-friendly play space.*

Keyword: *Signage, Park, Accessibility*

Abstrak: Ruang Bermain Ramah Anak di Taman Mahesa Jenar yang dibangun pada ruang terbuka hijau merupakan fasilitas yang dirancang untuk memberikan lingkungan bermain yang aman dan nyaman untuk anak-anak. Namun, Taman Mahesa Jenar Demak mengalami permasalahan terkait *signage* atau sistem penanda informasi menjadi hambatan dalam aksesibilitas dan pemanfaatan ruang publik. Tidak adanya tanda petunjuk arah atau *signage* supaya pengunjung dari luar kota Demak bisa datang ke taman bermain. Selain itu, kurangnya petunjuk bagaimana masyarakat beraktivitas di dalam tamannya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas *signage* dalam memberikan petunjuk arah yang jelas menuju taman serta meningkatkan pemahaman pengunjung terhadap fasilitas yang tersedia dan menambah kebutuhan *signage*. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data melalui observasi langsung, wawancara, dokumentasi, dan kajian literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *signage* yang ada masih terbatas, tidak terawat, dan dalam peletakan tidak strategis. Sehingga kurang efektif dalam memberikan informasi. Minimnya area parkir dan pejalan kaki yang bercampur dengan pedagang, desain *signage* yang tidak memenuhi kriteria keterbacaan dan visibilitas, serta kurang pemeliharaan fasilitas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran perbaikan untuk sehingga dapat berfungsi dengan optimal sebagai ruang bermain ramah anak.

Kata Kunci: *Signage, Taman, Aksesibilitas*

PENDAHULUAN

Menurut (Sandy, 2022) Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) adalah tempat atau wadah yang mengakomodasi kegiatan anak dalam lingkungan yang terlindungi dari kekerasan, aman, dan nyaman serta tidak dalam situasi diskriminatif. Terciptanya RBRA sendiri bertujuan untuk meningkatkan kualitas anak dalam hal kecerdasan intelektual, kecerdasan sosial budaya, kecerdasan bahasa dan komunikasi, keterampilan motorik dan fisik (kemenpppa.go.id, 2021). RBRA sendiri dapat di bangun dan dikembangkan di lingkungan alami dan lingkungan buatan. Salah satu implementasi RBRA di

Kabupaten Demak adalah Taman Mahesa Jenar, yang dibangun di ruang terbuka hijau (RTH) dan dapat diakses oleh seluruh masyarakat.

Dalam konteks ruang publik, taman bermain memiliki peran penting sebagai tempat untuk berinteraksi sosial, dan pengembangan pertumbuhan anak. Kualitas sebuah taman bermain dapat dinilai dari berbagai aspek, seperti keselamatan, kesehatan, kenyamanan, aksesibilitas, keamanan, dan estetika. Namun, fakta yang ada di lapangan menunjukkan bahwa terdapat permasalahan terkait pengelolaan dan aksesibilitas taman bermain. Pada Taman Mahesa Jenar,

terdapat permasalahan yang dapat mempengaruhi fungsi ruang, khususnya dalam aspek sistem informasi dan implementasi *signage*. Dimana tidak adanya petunjuk arah bagi masyarakat luar Kota Demak dan minimnya informasi aktivitas di dalam taman. Hal ini mengakibatkan kesulitan dalam aksesibilitas dan pemanfaatan ruang secara maksimal.

Signage atau sistem penanda informasi menjadi bagian penting yang dapat memaksimalkan dan mengoptimalkan fungsi ruang publik. *Signage* pada taman sendiri berfungsi untuk media informasi yang dapat membantu pengunjung menemukan lokasi dan memahami fasilitas yang ada di dalamnya.

Urgensi dari penelitian ini adalah kebutuhan untuk melakukan eksplorasi terkait efektivitas *signage* di Taman Mahesa Jenar. Dengan menganalisis kebutuhan *signage* dengan tepat, penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi berupa petunjuk arah yang jelas menuju ke taman serta identifikasi lokasi area parkir kendaraan. Selain itu, memberikan penjelasan atau garis besar tentang pentingnya pemeliharaan *signage* agar taman dapat berjalan secara optimal. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat tercipta lingkungan bermain yang lebih informatif dan ramah anak. Sehingga dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan mendukung tujuan pengembangan anak.

TINJUAN PUSTAKA

1. Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA)

Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) adalah tempat bermain yang aman dan nyaman, terlindungi dari bahaya dan kekerasan, tidak diskriminatif demi keberlangsungan tumbuh kembang anak secara optimal dan menyeluruh (Ginsburg, 2007). Penciptaan infrastruktur Ruang Publik Ramah Anak dan Ruang Bermain Ramah Anak (RBRA) merupakan sebuah upaya untuk memberikan jaminan agar terpenuhinya hak anak-anak dan menciptakan kawasan atau wilayah yang mendukung proses tumbuh kembang anak (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan). Elemen-elemen yang harus diperhatikan dalam ruang bermain anak salah satunya adalah material lanskap. Hakim, R. et al 2002 menyampaikan bahwa terdapat beberapa elemen-elemen yang harus diperhatikan dalam ruang bermain anak salah satunya adalah material lanskap. Dimana material lanskap terbagi atas 2 bagian yaitu material lunak (*soft material*) dan material keras (*hard material*).

Menurut Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2022 tentang Perlindungan Anak dijelaskan bahwasannya Negara dan Pemerintah berkewajiban dan bertanggung jawab memberikan dukungan sarana dan prasarana dalam penyelenggaraan perlindungan anak. (Riansyah, R. 2023) juga memberikan penjelasan dari UU tersebut bahwa terpenuhinya hak anak untuk memanfaatkan waktu luang seperti bermain dapat memberikan dampak dalam kehidupan seperti kesehatan, kesejahteraan, serta kesempatan mengembangkan kreativitas,

imajinasi, kepercayaan diri, serta mempengaruhi perkembangan kognitif motoric dan sosial dari anak. Menurut Kementerian PPPA dalam (Rahmiati, D. et al., 2018) kriteria ruang bermain ramah anak adalah sebagai berikut:

1. Kemudahan akses bagi anak-anak, termasuk anak dengan kebutuhan khusus/penyandang disabilitas, dan anak marginal;
2. Tidak dipungut biaya (gratis);
3. Bahan yang digunakan tidak berbahaya bagi anak-anak; tidak menggunakan tanaman berduri;
4. Terang benderang; sarana dan prasarana disesuaikan dengan kondisi anak, termasuk anak penyandang disabilitas;
5. Minimal $\frac{3}{4}$ area terdiri dari rumput/tanah; lingkungan yang aman dari bahaya sosial dan kekerasan; tersedia sarana pendukung menuju ke area bermain;
6. Tersedia Sumber Daya Manusia (SDM)/pengelola/pengawas yang baik dan ramah terhadap anak;
7. Tersedia fasilitas pertolongan pertama pada kecelakaan;
8. Lingkungan bebas dari sampah, polusi, lalu lintas, dan bahaya fisik lainnya.

Tabel 1. Prinsip Ruang Bermain Ramah Anak

No	Child Friendly Spaces	Ruang Bermain Ramah Anak
1	Keamanan	Gratis
2	Lingkungan yang mendukung	Non-diskriminasi
3	Struktur sosial Masyarakat	Kepentingan anak
4	Partisipatif	Partisipasi anak
5	Layanan dan program terintegrasi	Aman dan selamat
6	Inklusifitas dan non-diskriminatif	Nyaman
7		Kreatif
8		Sehat

Dari penjabaran di atas dapat menjelaskan bahwasannya RBRA membantu dalam memastikan anak-anak memiliki ruang yang aman untuk bermain, yang penting untuk perkembangan tumbuh kembang mereka baik perkembangan fisik, sosial, hingga emosi mereka. Ruang bermain ramah anak harus dapat diakses oleh semua anak-anak baik anak-anak normal maupun berkebutuhan khusus, sehingga menghilangkan rasa diskriminasi dan menjadikan ruang inklusif. Dengan adanya desain ruang yang aman dan ramah anak, meminimalisir resiko terhadap kekerasan dan bahaya, sehingga memberikan perlindungan yang lebih baik. Adanya ruang bermain yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan kualitas lingkungan sekitar sehingga lebih menarik dan sehat untuk anak-anak dan keluarga. Pentingnya dukungan kebijakan dari pemerintah dalam menyediakan fasilitas yang mendukung hak anak untuk bermain, membantu dalam mengimplementasikan prinsip-prinsip perlindungan anak-anak yang terkandung di dalam Undang-Undang.

2. Signage

Tanda dalam bahasa Inggris berarti *sign*, dan sistem simbol (*sign system*) adalah kesatuan dari berbagai simbol yang membentuk makna tertentu. Merupakan media komunikasi untuk berinteraksi dengan masyarakat. *Sign* dimaksudkan untuk mendeskripsikan tempat/lokasi, memberikan petunjuk arah, tanda yang boleh dan tidak boleh serta larangan, informasi akan unsur kehati-hatian (Gibson, 2009). Dalam bukunya yang berjudul "*The Wayfinding Handbook*" karya (Gibson, 2009) menjelaskan bahwa *Signage* terbagi dalam beberapa kategori, yaitu,

1. Penanda identifikasional yaitu penanda yang diletakkan pada lokasi tujuan untuk mengidentifikasi lokasi tujuan atau tempat di dalam lingkungan. Penanda yang menunjukkan arah menuju lokasi/tujuan yang berisi nama destinasi atau nomor ruang;
2. Penanda direksional yaitu penanda yang dapat membantu memberikan petunjuk jalan/destinasi dan biasanya berupa anak panah atau lebih spesifik menggunakan kata kiri, kanan, lurus untuk menuju ke lokasi;
3. Penanda orientasional yaitu tanda-tanda orientasi berbentuk peta yang komprehensif untuk membantu para pengunjung di dalam melihat gambaran lingkungan dan;
4. Penanda regulatori yaitu tanda regulasi menjelaskan ketentuan atau peraturan, apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan di suatu tempat.
5. Penanda operasional yaitu penanda yang memberikan informasi kepada para pengguna dan operasi lingkungan, sehingga seringkali cukup rinci, membutuhkan waktu untuk mempelajari dan menyerapnya (Calori & Vanden-Eynden, 2015).

Calori & Vanden-Eynden, 2015 dalam bukunya yang berjudul "*Signage and Wayfinding Design*" menjelaskan lebih detail tentang *signage*, mulai dari:

- Penempatan *signage* yang terbagi atas 2 yaitu zona overhead dan zona eye-level. Lokasi, jarak pandang, dan hirarki informasi membantu menentukan tinggi dan metode pemasangan. Untuk lingkungan terbuka, *signage* yang berisi informasi tentang detail lokasi diletakkan pada zona eye-level. Sedangkan untuk petunjuk arah diletakkan pada zona overhead agar tidak terhalang objek lain yang ada di sekitarnya.
- Material yang menjadi bahan utama *signage*. Beberapa material yang biasa digunakan yaitu metal, aluminium, carbon steel, stainless steel, perunggu, kuningan, tembaga. Plastik, kaca, batu, kain, dan kayu. Untuk lingkungan terbuka, material harus dapat menahan dari cuaca panas dan/atau dingin.
- Desain *signage* juga harus memperhatikan warna. Biasanya warna hadir dalam logo atau simbol yang menjadi perwakilan simbolik dan psikologis dapat mempengaruhi. Beberapa warna yang diterapkan pada *signage* diantaranya merah (larangan/bahaya), biru (menyampaikan informasi), hijau (keadaan gawat darurat, pertolongan pertama, perlindungan kebakaran),

kuning (peringatan atau hati-hati), hitam (tanda kewajiban atau tanda yang menggunakan warna merah dan kuning), putih (simbol dalam kelompok tanda lain, semua tanda) (Aristantie Fiki, 2011 dalam Darmaprawira 33-34.)

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa *signage* berfungsi sebagai media komunikasi yang penting untuk membantu masyarakat berada di dalam atau luar lokasi, petunjuk arah, peraturan, dan informasi terkait. *Signage* tidak dapat asal diletakkan dan dibuat sehingga peraturan dan desain yang efektif sangat penting dalam menciptakan lingkungan yang informatif dan aman bagi para pengguna. *Signage* juga harus dapat membantu dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam lingkup ruang publik ataupun lingkup lainnya.

3. Aksesibilitas dalam Ruang Publik

Aksesibilitas menjadi hal penting dalam perkotaan, yaitu kemudahan untuk mencapai suatu tempat/lokasi yang diinginkan (Renalda, et al., dalam Raza et al., 2022). Aksesibilitas yang mudah akan memiliki pengaruh positif terhadap kepuasan para pengunjung. Dimana aksesibilitas taman menjadi persyaratan untuk menikmati layanan yang disediakan oleh pemerintah ataupun sektor swasta. Tujuan dari diberikannya fasilitas umum berupa taman atau ruang publik lainnya adalah untuk memenuhi kebutuhan dari masyarakat baik segi fisik, psikis, serta wadah untuk kegiatan mereka. Taman bermain yang terbangun di ruang terbuka hijau pastinya membutuhkan penanda. Penanda tersebut digunakan untuk menunjukkan lokasi terkait. Bilamana *Signage* atau penanda yang tidak diberikan pada ruang publik menyebabkan sulitnya aksesibilitas menuju ruang publik, akibatnya ruang publik menjadi kurang dimanfaatkan dengan baik.

Taman Mahesa Jenar

Demak adalah kota kecil dengan sejarah lebih dari 400 tahun yang terletak di Provinsi Jawa Tengah, di Pantai Utara Jawa (*North Sea of Java region*). Abad ke-15M, Demak menjadi kerajaan Islam terbesar pertama sekaligus penyebar agama Islam di Pulau Jawa. Demak dalam sejarah juga pernah berperan besar dalam membebaskan kota Batavia atau Jakarta dari bangsa Portugis (Baihaqi, Aditya, 2018).

Taman Mahesa Jenar terletak di samping Stadion Sultan Fatah Demak. Dinputaru Demak (2019) menyatakan bahwa Taman Mahesa Jenar merupakan hutan kota yang berperan penting dalam keseimbangan ekologi kawasan perkotaan Demak, menyediakan udara bersih, ketersediaan air, perlindungan dari sinar matahari, kehidupan satwa dalam kota dan tempat rekreasi warga. Pemerintah Kabupaten Demak telah berkomitmen untuk memenuhi semua yang menjadi hak anak, termasuk kepada meningkatkan sarana prasarana ramah anak yang memenuhi syarat kenyamanan, keselamatan, dan kesehatan (Jatengdaily.com 2023). Salah satunya Taman Mahesa Jenar yang merupakan Ruang Bermain Ramah Anak yang

berfungsi sebagai wadah dimana ana dapat bermain dengan aman dan nyaman, terlindung dari kekerasan dan bahaya, dan hal-hal yang membahayakan, tidak dalam situasi dan kondisi diskriminatif. Taman Mahesa Jenar menyediakan berbagai macam fasilitas mulai dari ayunan, perosotan, jembatan keseimbangan, panjat tebing, area berjalan kaki, area terapi kaki, tempat duduk sederhana maupun tanpa senderan, papan informasi, tempat sampah, hingga wastafel mencuci tangan. Taman Mahesa Jenar adalah ruang publik yang dibangun dalam lingkungan hutan kota dan bersifat umum. Seluruh masyarakat dapat mengaksesnya tanpa dipungut biaya.

Signage atau sistem penanda pada taman bermain berfungsi sebagai media informasi yang dapat membantu pengunjung menemukan lokasi dan memahami fasilitas yang ada di dalamnya.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini berada di Taman Kota Mahesa Jenar yang berada di Katonsari, Kota Demak, Jawa Tengah, 59511. Tepatnya berada di samping Stadion Sultan Fatah Demak. Merupakan ruang terbuka hijau sekaligus ruang bermain ramah anak yang diciptakan oleh Pemerintah Kabupaten Demak dengan wujud taman bermain. Berfungsi sebagai wadah bermain anak-anak, berkomunikasi, berinteraksi, hingga aktivitas berkumpul masyarakat. Berada di lingkungan atau area terbangun yang menjadikan taman bermain dan Hutan Kota ini menjadi serasi.

Untuk pelaksanaan penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode kualitatif yang dianalisis secara deskriptif dengan mengumpulkan data baik observasi langsung ke lapangan, dokumentasi, wawancara, dan kajian literatur. Fokus penelitian ini adalah penanda atau *signage* menuju ke taman dan di area dalam taman. Penilaian yang digunakan adalah hasil dari kajian yang telah dilakukan tentang *signage* yaitu kategori, penempatan, material, desain, dan warna.

Tahapan yang dilakukan meliputi pengumpulan literatur tentang Ruang bermain ramah anak, signage, aksesibilitas pada ruang publik, taman mahesa jenar; lalu pengumpulan data dan temuan yang ada di lapangan (Taman Mahesa Jenar) melalui observasi dan wawancara kepada para pengunjung; analisa objek penelitian dengan tinjauan pustaka; dan terakhir menarik kesimpulan.

Pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung ke Taman Mahesa Jenar. Lalu pengambilan dokumen terkait *signage* dan wawancara kepada para pengunjung sembari mengamati kegiatan mereka. Hasil data kemudian dianalisis terkait kajian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang dikumpulkan baik melalui survei ke lapangan maupun wawancara kepada para pengunjung. Hasil penelitian menunjukkan beberapa temuan terkait fungsi dan desain *signage* dalam

meningkatkan pengalaman pengguna. Data yang didapatkan pada observasi lapangan mengikuti kategori penanda/*signage*. Data lapangan terdapat beberapa tanda/*signage* yaitu identifikasional, penanda regulatori, dan penanda operasional.

• Identifikasional

Identifikasional sendiri membantu dalam memberikan identifikasi atau petunjuk arah akan lokasi tersebut.



Gambar 1. Penanda Hutan Kota Mahesa Jenar Ruang Bermain Ramah Anak

Dalam hal ini, area depan Hutan Kota, terdapat penanda identifikasional dengan penulisan “Hutan Kota Mahesa Jenar Ruang Bermain Ramah Anak” dan logo dan dan BKK yang ditempel di pagar pembatas. Ukuran huruf dengan penggunaan huruf kapital yang digunakan pada kata pertama dan penggunaan huruf kecil diikuti setelah huruf kapital dengan penggunaan warna yang kuning pada kalimat “Hutan Kota” dan putih pada kalimat “Mahesa Jenar” serta warna warni pada kalimat “Ruang Bermain Ramah Anak” memenuhi aspek keterbacaan dengan baik. Namun, penanda tersebut hanya dapat terbaca pada arah barat saja karena peletakan berada di area barat dan sangat terlihat jelas pada area jalur cepat (kendaraan roda dua). Mengakibatkan para pengunjung dari luar kota yang tidak memperhatikan secara detail, tidak akan mengetahui dan kesulitan dalam menemukan lokasi dan fasilitas di dalamnya. Sehingga menghambat aksesibilitas dan penggunaan ruang publik.

• Regulatori

Regulatori membantu menjelaskan peraturan dan ketentuan yang boleh dan tidak boleh dilakukan di dalam area taman bermain. Dalam hal ini, Terdapat beberapa penanda regulatori yang berada di dalam maupun luar area taman bermain.



Gambar 2. Penanda Aturan Bermain Yang Hanya Ditancapkan Begitu Saja di Area Tumbuhan

Terdapat penanda berupa “Aturan Bermain RBRA Hutam Kota Mahesa Jenar” yang sederhana dengan warna putih dan font berwarna hitam. Penanda ini termasuk dalam kategori rinci sebab dituliskan aturan-aturan yang tidak boleh dilakukan dan boleh dilakukan. Namun, tidak memperhatikan peletakan dan hanya ditancapkan begitu saja di lahan pohon. Ketinggian penanda tersebut juga dibawah zona *eye-level* sehingga banyak pengunjung yang tidak menghiraukan penanda tersebut.



Gambar 3. Penanda Merusak/Menebang Pohon Peneduh Jalan akan Dikenakan Denda

Berikutnya, terdapat penanda berupa “Merusak/Menebang Pohon peneduh jalan akan dikenakan denda” dengan peletakan *overhead*. Dengan font berwarna merah yang menandakan larangan. Namun, karena material yang digunakan tidak tahan terhadap cuaca, sehingga warna dari *background* menjadi pudar dan tulisan tidak terbaca dari kejauhan.



Gambar 4. Penanda Larangan dengan Simbol

Terdapat beberapa penanda yang berisikan larangan menggunakan beberapa simbol dengan perpaduan warna biru, merah, dan hitam. Penanda tersebut dapat terbaca dari arah dekat dengan ketinggian *eye-level*. Namun, bilamana dari arah jauh dan berbeda posisi dengan letaknya, penanda tersebut tidak akan terbaca.



Gambar 5. Penanda Tata Tertib RBRA

Penanda “Tata Tertib RBRA” yang berisikan informasi tentang peraturan dan larangan bilamana berada di area bermain yang informatif. Diletakkan di pintu masuk area timur taman bermain. Warna yang digunakan yaitu putih-biru dengan font berwarna putih sehingga mudah terbaca bilamana dari jarak dekat dan ketinggian *eye-level* bagi orang dewasa. Bilamana bagi anak-anak, peletakan penanda tersebut terbilang cukup tinggi dan font yang digunakan terlalu kecil. Sehingga, bilamana para pengunjung ingin membaca, harus mendekati penanda tersebut. Tidak dapat terbaca dari jarak jauh.



Gambar 6. Penanda Aturan Bermain Dengan Teman di Tempat Bermain

Penanda “Aturan Bermain Dengan Teman Di Tempat Bermain” berisikan informasi tentang peraturan bermain dengan ukuran font yang cukup besar. Background yang digunakan juga berwarna putih dan biru muda dengan pengaturan warna font tulisan hitam, mudah dibaca dalam keadaan dekat. Namun, isi dari informasi penanda tersebut, menggunakan font dengan ukuran kecil. Sehingga bilamana dalam keadaan jauh, isi informasi tersebut tidak dapat terbaca. Lokasi dalam peletakan berada di pintu masuk area timur taman bermain. Ketinggian dari penanda tersebut sama seperti penanda “Tata Tertib RBRA” yaitu *eye-level* bagi orang dewasa.

• Operasional



Gambar 7. Penanda Jam Operasional Taman Operasional yaitu penanda yang memberikan informasi kepada pengunjung terkait operasional taman bermain. Dalam hal ini, telah diberikan

penanda operasional berupa plang dengan font berwarna putih, merah, dan hitam. Background yang digunakan juga berupa gambar taman bermain sehingga nampak informatif. Namun, peletakan yang tidak memperhatikan sekitar membuat plang tersebut sedikit tertutup oleh jembatan. Letaknya hanya berada di pintu area barat saja. Sedangkan untuk area timur, penanda operasional hanya berupa kertas yang ditempelkan pada pos polisi dengan background warna kuning biru dan font berwarna merah, putih, hitam. Bilamana tidak memperhatikan secara teliti, tidak nampak bahwa ada informasi berupa jadwal kunjungan taman bermain tersebut.

Signage juga diberikan untuk memberikan informasi yang jelas bagi para pengunjung taman. Beberapa pengunjung dari luar kota mengeluhkan akan lokasi area parkir untuk kendaraan roda empat. Selain itu, parkir untuk kendaraan roda dua yang bercampur dengan para pedagang dimana area tersebut seharusnya digunakan untuk para pejalan kaki sehingga para pejalan kaki terpaksa berdesak-desakan dengan parkir motor. Terdapat tanda yang warnanya telah pudar diberikan untuk pengguna disabilitas, akhirnya digunakan untuk parkir kendaraan roda dua karena tidak adanya informasi jelas akan parkir dan digunakan untuk pedagang yang menggunakan kendaraan.

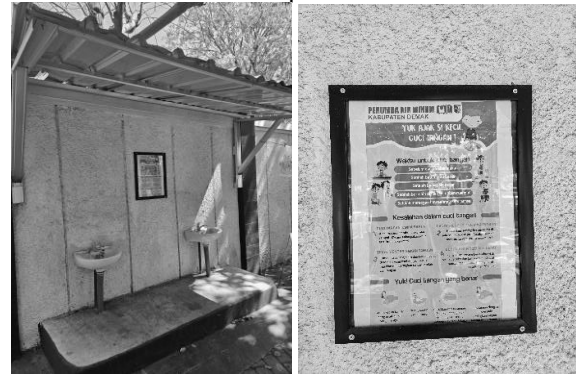


Gambar 8. Area Pejalan Kaki yang digunakan untuk Tempat Parkir Motor

Signage juga harus memperhatikan letak, fungsi, dan warna. Seperti pada kasus sampah. Lokasi taman bermain sudah memberikan area dan tempat untuk membuang sampah. Bahkan, pada tempat sampah diberikan tulisan jenis-jenis sampah. Namun, tidak semua titik diberikan tempat sampah dengan jenis sama. Beberapa hanya berupa tong berwarna biru dan tidak ada pemisah antara sampah plastik dan basah. Sehingga seluruh sampah bercampur dan membuat tempat sampah penuh. Mengakibatkan beberapa masyarakat memilih untuk meninggalkan sampah mereka sembarang tempat.

Pengelolaan dan pemeliharaan perlu dilakukan baik pengelola maupun pengunjung agar seluruh fasilitas berjalan dengan semestinya dan bermanfaat. Dalam ruang bermain ramah anak, terdapat kategori 'kesehatan' yang diterapkan pada taman bermain ini berupa fasilitas wastafel dan penanda untuk mencuci tangan anak-anak. Namun karena tidak adanya kepedulian dan perawatan, kondisinya terbilang buruk dan wastafel tidak dapat mengalirkan air. Bahkan, terdapat tumpukan

sampah dari hasil makanan atau minuman yang dibawa oleh pengunjung. Tampak juga ubin yang terlihat kotor karena tidak pernah dibersihkan.



Gambar 9. Tempat Wastafel Untuk Mencuci Tangan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada Taman Mahesa Jenar Demak, dapat ditarik kesimpulan bahwa desain dan peletakan *signage* memiliki dampak yang signifikan terhadap pengalaman pengguna. Penanda identifikasional, regulatori, dan operasional yang ada, tidak sepenuhnya efektif dalam memberikan informasi yang mudah di akses/dibaca pengunjung dan jelas. Temuan mulai dari penanda identifikasional dimana penanda hanya dapat terbaca dari arah tertentu sehingga menghambat pengunjung luar kota dalam menemukan lokasi dan fasilitas. Lalu penanda regulatori dimana peletakannya tidak pada ketinggian *eye-level* sehingga sering diabaikan oleh para pengunjung. Selain itu, kualitas dari material yang digunakan tidak tahan lama terhadap cuaca, menyebabkan informasi menjadi tidak dapat terbaca dengan mudah. Dan terakhir penanda operasional dimana penanda jam operasional kurang terlihat karena peletakan yang tidak strategis dan informasi mengenai tempat parkir para pengunjung tidak jelas. Mengakibatkan kebingungan bagi para pengunjung baru.

Saran yang dapat disampaikan pada bagian ini adalah perlunya perbaikan dalam *signage* dengan mempertimbangkan keterbacaan dari berbagai arah dan jarak salah satunya. Penggunaan warna kontras dan ukuran font yang lebih besar dapat meningkatkan visibilitas. Peletakan *signage* juga perlu diperhatikan. *Signage* harus dapat dijangkau oleh semua usia, terutama anak-anak, serta di lokasi yang strategis sehingga mudah dilihat oleh pengunjung. Pengelolaan dan pemeliharaan baik fasilitas tidak terawat atau dibiarkan rusak dan *signage* yang harus dilakukan secara berkala guna memastikan bahwa informasi tetap jelas dan berjalan dengan semestinya. Termasuk kepada pergantian material yang mulai berkarat, lapuk, pudar, ataupun rusak. Diperlukan juga adanya *signage* khusus area parkir baik kendaraan roda dua, roda empat agar tidak terjadi kebingungan antara pejalan kaki dengan tempat parkir. Sehingga, diharapkan pengalaman pengguna bermain di ruang bermain ramah anak Taman Mahesa Jenar dapat ditingkatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Calori, C., Vanden-Eynden, D., Geismar, T., & Chermayeff, I. (2015). Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems, Second Edition. In Signage and Wayfinding Design: a Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems, Second Edition. <https://doi.org/10.1002/9781119174615>.
- Gibson, D. (2009). The wayfinding handbook. Princeton Architectural Press.
- Hakim, R. dan Utomo, 2002. Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap: Prinsip-Unsur dan Aplikasi Desain. Bumi Aksara. Jakarta.
- Aristantie, F. (2011). Perancangan Sign System Taman Satwa Taru Jurug. *Digilib*.
- Ginsburg, K. R., MD, MSed, 2007, "The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds", *Pediatrics* (2007) 119(1): 182-191, <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Rahmiati, D., & Prihastomo, B. (2018). Identifikasi Penerapan Konsep Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (RPTRA) Pada Taman Kambang Iwak Palembang. *Vitruvian*, 8(1). <https://doi.org/10.22441/vitruvian.2018.v8i1.004>
- Renalda, F. M & Gima A. S. 2023. Aksesibilitas dan Fasilitas Pengaruhnya pada Kepuasan Pengunjung Taman Kota. Program Studi Manajemen Aset. Politeknik Negeri Bandung.
- Riansyah, R., & Bella, P. A. (2023). STUDI KEBERHASILAN PENERAPAN KRITERIA RUANG BERMAIN RAMAH ANAK PADA TAMAN KOTA DI KOTA BANDUNG (OBJEK STUDI: TAMAN TONGKENG). *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 5(1). <https://doi.org/10.24912/stupa.v5i1.22698>.
- Sandy, Kelly. 2022. Perancangan Community Based Public Space Berkonsep Place Attachment Dengan Pendekatan Child-Friendly Spaces (CFS) Di Kalijodo. Tugas Akhir. Progam Studi Arsitektur. Universitas Multimedia Nusantara