



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Dari proses perancangan *signage* Kebun Raya Bogor, penulis menyimpulkan berdasarkan analisa. Pada awalnya penulis melakukan observasi dan mencari masalah terhadap *signage* yang ada di Kebun Raya Bogor. Masalah yang telah ditemukan berdasarkan hal tersebut adalah, informasi yang tidak konsisten pada *signage*, material yang tidak dikhususkan dengan penggunaan *outdoor*, pemberian informasi yang berlebihan pada *signage*, *regulatory sign* yang kurang memadai dan masih banyak pengunjung yang melanggarnya. Dengan kompleksitas dan luas lahan yang besar, Kebun Raya Bogor memerlukan *signage* yang memudahkan pengunjung dalam bernavigasi dan dengan kemudahan tersebut bisa meningkatkan pengalaman pengunjung pada saat di Kebun Raya Bogor.

Masalah yang ditemukan oleh penulis saat observasi diverifikasikan oleh pengelola dari Kebun Raya Bogor. Ia berkata bahwa *signage* untuk Kebun Raya Bogor saat ini tidak dirancang secara baik dan membutuhkan biaya yang berlebihan dan hasil dari perancangan tersebut kurang memuaskan bagi pihak Kebun Raya Bogor. Walaupun sudah ada usaha dari pihak Kebun Raya Bogor, penulis ingin melaksanakan perancangan ini dengan sistematis dan secara akademis untuk menghasilkan *signage* yang bisa membantu pengunjung dalam bernavigasi dalam Kebun Raya Bogor.

Pada awalnya penulis melakukan observasi terhadap Kebun Raya Bogor dan mengumpulkan data-data yang bisa membantu dalam perancangan *signage*. Konsep yang ditemukan berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh penulis merupakan bentuk dari *organic*, *central*, dan *educational*. *Organic* merupakan sifat yang bisa mendeskripsikan Kebun Raya Bogor karena tempat tersebut adalah sebuah taman dan lembaga konservasi bagi tanaman-tanaman nusantara dan berbagi negara lain. *Central* merupakan kepentingannya Kebun Raya Bogor bagi Kota Bogor dan lokasinya yang berada pada tengah Kota Bogor. *Educational* mendeskripsikan tujuan awal dari Kebun Raya Bogor yaitu meningkat ilmu pengetahuan untuk kerajaan Belanda dan akhirnya diwariskan kepada Indonesia sebagai wadah untuk ilmu pengetahuan mengenai alam, dan mendukung perkembangan Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia.

*Signage* yang dirancang untuk Kebun Raya Bogor mengintegrasikan informasi yang diberikan oleh *orientation sign*, *directional sign*, *identification sign*, dan *regulatory sign* untuk memberikan informasi secara konsisten dan tidak memberikan informasi yang salah atau berlebihan bagi pengunjung. Dengan perancangan ini penulis berharap untuk memudahkan pengunjung untuk bernavigasi dalam Kebun Raya Bogor dan meningkat pengalaman pengunjung untuk menikmati Kebun Raya Bogor tanpa kesulitan pada saat bernavigasi.

Berdasarkan analisis dan observasi penulis, *signage* yang cocok untuk Kebun Raya Bogor merupakan *signage* yang memilki bentuk dan warna yang mencerminkan ciri-ciri dari Kebun Raya Bogor. Pada bentuk panel, informasi dalam *directional sign* yang diberikan terhadap pengunjung menggunakan *stacked*

*positioning* untuk mengelompokkan informasi situs dengan satu panah yang mengarahkan ke arah yang sesuai.

Untuk *typeface* yang digunakan pada *signage* Kebun Raya Bogor, penulis menggunakan *Quicksand Bold* dan *Quicksand Medium*. *Typeface* tersebut digunakan karena memiliki legibilitas yang tinggi dengan sifat yang *bold* dan *medium*, dan juga memiliki *longevity* karena tidak terpakai oleh gaya yang spesifik pada zamannya menurut Chris Calori. Penulisan informasi dengan *typeface sans-serif* dan warna yang gelap diletakkan pada *background* yang putih untuk menimbulkan kontras yang besar dan memudahkan pengunjung untuk menerima informasinya.

## 5.2. Saran

Berdasarkan proses dari perancangan *signage* untuk Kebun Raya Bogor, penulis mempunyai beberapa saran:

- Menggunakan media yang modern atau bersifat interaktif untuk perancangan *signage* pada tempat yang memiliki kompleksitas dan luas lahan yang kurang lebih sama dengan Kebun Raya Bogor. Terkadang media interaktif yang membutuhkan pengunjung untuk berinteraksi lebih lanjut dengan situs akan lebih membantu dalam bernavigasi dan juga bisa meningkatkan pengalaman pada saat di situs. Media ini bisa merupakan sebuah aplikasi *smartphone* atau unsur-unsur teknologi lainnya.
- Pada perancangan *signage*, bukan hanya pengetahuan desain grafis yang dibutuhkan. *Signage* membutuhkan pengetahuan yang berkaitan dengan arsitektur, dan desain produk. Maka itu penulis banyak mencari

pengetahuan mengenai topik-topik tersebut melalui sumber-sumber yang lain.

- Melakukan eksplorasi pada material dan struktur terhadap *signage* agar perancangan yang dilakukan merupakan sifat yang inovatif dan tidak hanya bersifat umum pada *signage*.
- Banyak mencari pengetahuan mengenai anatomi pada manusia untuk mempelajari sifat-sifat yang dilakukan pada saat berinteraksi dengan *signage*.
- Mengetahui toleransi yang lebih spesifik terhadap ukuran agar tidak mempersalahkan material dan menggunakan *space* yang berlebihan.
- Pada perancangan *signage*, penulis memberi saran untuk lebih mempertimbangkan ukuran pada panah dan tipografi. Ukuran-ukuran elemen tersebut sangat penting terhadap perancangan *signage* karena elemen-elemen tersebut adalah informasi utama pada *signage*. Tanpa ukuran yang sudah dipertimbangkan dengan observasi dan kesesuaian dengan lokasinya, *signage* tidak bisa berfungsi dengan baik dan tidak memudahkan pengunjung pada saat dalam situs.
- Hierarki visual adalah suatu hal yang penting bagi perancangan *signage* karena tanpa hierarki yang sesuai dengan kebutuhan *signage*, pengunjung tidak bisa membedakan elemen-elemen yang penting seperti panah atau tidak bisa menemukan informasi yang lebih penting yaitu pengarah.