



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Taman Pintar Yogyakarta merupakan wisata edukasi yang memiliki tempat yang sangat kompleks. Di dalamnya terdapat sembilan zona dalam bentuk bangunan yang mempunyai fungsi dan *experience* wisata yang berbeda-beda pada setiap zonanya. Akan tetapi berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, kuesioner, dan wawancara, dapat diketahui bahwa masih banyak pengunjung yang kesulitan dalam bernavigasi dan mengorientasi lokasi keberadaannya saat berada di area Taman Pintar Yogyakarta. Meskipun penulis melihat bahwa Taman Pintar Yogyakarta memiliki potensi yang sangat besar dalam menyediakan sarana wisata edukasi dan rekreasi. Hal ini terbukti dari peningkatan jumlah pengunjung yang signifikan setiap tahunnya.

Sebagai fasilitas yang terbuka untuk masyarakat umum, Taman Pintar Yogyakarta memiliki permasalahan terkait *signage*. Melalui kuesioner, penulis juga mengetahui masalah yang dialami pengunjung, seperti minimnya penunjuk arah dan ketidakadaannya *orientation sign* yang dapat mempermudah pengunjung saat di dalam Gedung Oval dan Kotak serta kesulitan mencari area parkir saat hendak berkunjung ke Taman Pintar Yogyakarta. Selama melakukan observasi, penulis telah menemukan beberapa *existing sign* di Taman Pintar Yogyakarta. Namun kondisi penempatannya tertutup dengan *environment* sekitar dan beberapa *signage* tidak ditempatkan pada *decision point*. Hingga saat ini, belum ada *guideline* yang

memadai terkait *existing sign* di Taman Pintar Yogyakarta. Hal ini yang berdampak pada keefektifan *signage* terhadap mobilitas pengunjung. Sehingga banyak pengunjung yang masih bertanya pada *security* maupun petugas mengenai arah menuju wahana, fasilitas, zona, maupun pintu keluar. Mengingat tingkat kompleksitas zona yang sangat tinggi, maka keberadaan *signage* yang akurat dan efektif sangat dibutuhkan.

Hal inilah yang membuat penulis tertarik untuk membantu menemukan solusi dari permasalahan terkait *signage* di Taman Pintar Yogyakarta. Langkah awal yang dilakukan penulis adalah melakukan pencarian data melalui proses observasi lokasi berkala, wawancara, dan melakukan uji kuesioner. Lalu dilanjutkan dengan studi *existing*, studi pustaka, hingga menentukan metode perancangan yang akan digunakan dalam pembuatan *signage* di Taman Pintar Yogyakarta. Setelah menentukan metode apa yang hendak digunakan, penulis mengembangkan ide dan konsep kreatif. Perancangan yang penulis lakukan diawali dengan membuat *brand proportion* untuk mematangkan *tone of voice* dengan *keywords fun, intelligence, dan futuristic*. Setelah itu penulis menentukan gaya desain dan *typeface* berdasarkan *moodboard keywords* dan keadaan *environment* Taman Pintar Yogyakarta.

Melalui analisis data dan perancangan yang telah dilakukan inilah, penulis membuat solusi dengan membuat beberapa kategori *signage*, yakni *identification, directional, orientation, dan regulatory sign*. *Identification sign* yang dibuat berupa tanda identifikasi gerbang masuk, fasilitas, objek, dan pintu keluar. Sehingga pengunjung dapat mengidentifikasi keberadaannya dengan mudah. Untuk

directional sign, penulis menekankan penggunaan tanda panah untuk jalan terus ke depan, arah belok kanan, dan kiri. Peletakan lokasi pada *directional sign* diletakan berdasarkan dari yang paling dekat dari posisi *directional sign* tersebut berada hingga yang paling jauh. Penulis juga membuat *orientation sign* untuk area *indoor* maupun *outdoor* Taman Pintar Yogyakarta yang belum ada sebelumnya. *Orientation sign* berisikan peta lokasi, informasi keterangan tempat, dan larangan selama berada di lokasi tersebut. Sedangkan *regulatory sign* yang penulis buat hanya diletakan di area *outdoor*, karena zona kecuali area *outdoor* sudah memiliki regulasi masing-masing yang sudah dibuat.

Dalam melakukan perancangan ini, penulis menggunakan bentuk sayap burung hantu sebagai bentuk dasar pembuatan *signage*, piktogram, dan tanda panah. Berdasarkan hasil penelitian tentang filosofi burung hantu yang digunakan Taman Pintar hingga saat ini pada visual logonya. Burung hantu sering kali menjadi simbol kebijaksanaan dan pendidikan. Dalam mitologi Yunani dan Romawi, burung hantu dilambangkan sebagai simbol kecerdasan, pendidikan, dan ilmu pengetahuan. Merentangkan sayap diartikan sebagai siap dan tanggap terhadap segala hal, sesuai dengan tekad Taman Pintar untuk memberikan pelayanan wisata pendidikan. Warna yang digunakan untuk membuat visualisasi *signage* di Taman Pintar menggunakan warna-warna *dark futuristic* dan ditambah dengan iluminasi untuk area konten informasinya dalam sebuah panel *signage*. Filosofi dan pemilihan warna ini cocok dengan nuansa Taman Pintar Yogyakarta.

Penulis juga membuat *Signage Manual Book* yang nantinya dapat dijadikan sebagai *guideline* dalam mengeksekusi produksi dan penggunaan *signage*

dikemudian hari. Melalui perancangan ini penulis berharap dapat membantu memudahkan pengunjung di Taman Pintar Yogyakarta dalam bernavigasi, mengorientasi area wisata, mencari, dan memperoleh informasi. sehingga pengunjung dapat merasa nyaman, puas, dan senang saat berwisata di Taman Pintar Yogyakarta, karena telah memiliki *sign system* yang baik dan mudah dipahami. Selain itu, melalui proses perancangan ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan *visual style* yang konsisten dan penempatan *signage* akan mempengaruhi keefektifan navigasi.

5.2. Saran

Selama proses perancangan yang dilakukan penulis, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, mulai dari tahap pengumpulan data, analisis, hingga tahap perancangan. Saat melakukan pengumpulan data, ada baiknya menggunakan beberapa metode pengumpulan data, agar mendapatkan data-data yang valid. Pahami urgensi yang tepat dan krusial dari permasalahan yang telah ditemukan, sehingga dapat menghasilkan *output* dan solusi yang sesuai. Lalu, pengetahuan mengenai warna, tipografi, grid, layout, hirarki dan *sign mounting* merupakan hal-hal penting yang perlu diperhatikan dalam perancangan *signage*. Baik *signage* untuk area *indoor* maupun *outdoor* perlu memperhatikan keadaan *environment* penempatannya. Eksplorasi merupakan hal yang pasti dialami dalam proses pengembangan ide dan proses perancangan.

Dalam membuat keputusan untuk menambah penerangan atau iluminasi, diperlukan analisis terhadap konsep dan keadaan *environment*. Apabila tempat penempatan *signage* memiliki pencahayaan yang minim ataupun jam

operasionalnya hingga malam, ada baiknya menambahkan iluminasi dalam perancangannya. Dengan menambahkan iluminasi pada *signage* akan memberikan kesan menarik dan memperjelas *visibility* serta *readability* pada sebuah *signage*. Oleh karena itu, pencahayaan yang digunakan dalam perancangan *signage* di Taman Pintar Yogyakarta adalah dengan menggunakan *internal illumination*.

Selain itu, selama menjalani proses perancangan *signage* Taman Pintar Yogyakarta ini, penulis mengalami kendala akan kurangnya materi dan informasi khusus yang mendalam mengenai perancangan *signage* saat berada diperkuliahan. Oleh karena itu, penulis menyarankan apabila mahasiswa yang nantinya mengambil Tugas Akhir tentang *signage*, untuk wajib mengambil mata kuliah *Environmental and Graphic Design* terlebih dahulu. Sehingga, ketika hendak melakukan perancangan *signage*, mahasiswa sudah dibekali dengan ilmu-ilmu yang dapat membantu memudahkan pemilihan data, penentuan metode, dan perancangan *signage* hingga tahap akhir.