



### **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

Setelah melalui proses-proses sebelumnya pada perancangan ini, penulis melakukan kesimpulan berdasarkan analisa yang penulis lakukan. Perancangan ini dimulai dari berbagai macam permasalahan yang ada pada Kandank Jurank Doank. Masalah-masalah tersebut berdampak pada tingkat keamanan dan kenyamanan pengunjung selama berada di area wisata edukasi sekolah alam tersebut. Media informasi *signage* adalah media pemberi informasi yang berhubungan dengan arah dan lokasi pada suatu area wilayah ruang terbuka maupun tertutup secara publik.

Adanya keluhan-keluhan yang berasal dari pengunjung yang berhubungan dengan ketersediaan media tersebut juga menarik perhatian pengelola Kandank Jurank Doank. Namun, karena keterbatasan pengetahuan terkait hal tersebut, pengelola tidak mampu menyediakan media *signage* tersebut dengan benar dan informatif. Pada beberapa area memang sudah dilengkapi dengan adanya *signage*, namun tidak berfungsi dengan baik. Material yang digunakan untuk media tersebut juga tidak relevan dengan lingkungannya. Hal ini menarik perhatian penulis sebagai mahasiswa desain grafis yang dapat memberikan solusi terhadap permasalahan dan kebutuhan tersebut.

Penulis melakukan pengumpulan data dan observasi, melakukan studi-studi terkait kebutuhan perancangan, analisa dan proses kreatif untuk perancangan

ini. Konsep yang dipilih oleh penulis merupakan bentuk dari eksplorasi sesuai dengan identitas dari Kandank Jurank Doank. Eksplorasi merupakan kegiatan untuk memperoleh pengalaman yang baru dan dilakukan dengan berkreasi untuk mendapatkan hal sebanyak-banyaknya dan memberikan pengalaman baru pada seseorang dalam melakukannya. Eksplorasi telah menjadi bagian dari Kandank Jurank Doank, karena anak-anak didik pada sekolah alam tersebut diharuskan belajar dan mengekspresikan diri melalui bentuk-bentuk kesenian dan kelas-kelas belajar kreatif lainnya.

*Sign system* yang dirancang tersebar di seluruh area Kandank Jurank Doank yaitu pada 4 area utama dan terdiri dari 46 titik peletakkan *signage*. Bentuk dari *signage* yang dirancang mengusung konsep dari bentuk-bentuk eksplorasi dalam berkesenian yang terdiri dari lipatan-lipatan *origami* dan terdiri dari warna kuning, hijau, biru dan merah. Dengan adanya perancangan yang telah penulis lakukan, penulis mengharapkan perancangan ini dapat menjadi perancangan yang benar dan relevan sesuai dengan kebutuhan dari obyek area studi perancangan ini, yaitu area wisata edukasi sekolah alam Kandank Jurank Doank dan perancangan ini diharapkan dapat berfungsi dengan baik dan menjadi media yang tepat dan informatif.

## **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil analisa dan proses yang telah penulis lakukan dalam menyelesaikan perancangan ini, penulis ingin berbagi ide dan memiliki beberapa saran yang mungkin dapat bermanfaat, antara lain:

- Data-data yang didapatkan harus bersumber pada sumber yang terpercaya dan terbukti kebenarannya. Jika informasi yang didapatkan tidaklah benar, perancangan tersebut akan berdampak tidak sesuai dengan yang sebenarnya dan tidak berfungsi dengan relevan lagi.
- Media petunjuk arah dan lokasi sangat erat kaitannya dengan keilmuan arsitektur, desain produk, dan keilmuan lainnya yang berada diluar kapasitas mahasiswa desain grafis. Diskusi dengan narasumber lain yang memiliki latar belakang keilmuan lain tersebut dapat memberikan informasi-informasi yang sangat bermanfaat agar perancangan tersebut dapat dirancang dengan baik dan benar.
- Tidak membatasi diri dalam kemungkinan-kemungkinan apapun dalam hal bereksplorasi secara analisa dan ide dalam berkarya. Berpikir secara kreatif tanpa berada pada kapasitasnya adalah proses kreatif yang dilakukan untuk mencapai ide kreatif yang tidak statis.
- Adanya kemungkinan tempat wisata edukasi atau pun sekolah alam lain yang memerlukan media informasi berbentuk *signage*, khususnya di wilayah Ciputat, Tangerang Selatan karena, kondisi geografis pada area tersebut memiliki struktur geografis yang rumit.
- Adanya kemungkinan kebutuhan perancangan lain seperti media promosi untuk Kandank Jurank Doank karena, tingkat *awareness* pada area wisata edukasi tersebut sangat minim dan diharapkan dapat mempengaruhi tingkat kunjungan di Kandank Jurank Doank.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arntson, Amy E. (2003). *Graphic Design Basics*. Unites States: Wadsworth Thomson Learning.
- Calori, Chris. (2007). *Signage and Wayfinding Design*. (4th Edition). Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Drew J.T., Meyer S.A. (2005). *Color Management: A Comprehensive Guide for Graphic Designers*. Switzerland: RotoVision SA.
- Haga, K. (2008). *Origamics: Mathematical Explorations Through Paper Folding*. Singapore: World Scientific Publishing Co. Pte. Ltd.
- Hall, Sean. (2012). *This Means This, This Means That*. London: Laurence King Publishing Ltd.
- Landa, Robin. (2011). *Graphic Design Solutions*. (4th Edition). United States: Wadsworth Cengage Learning.
- Lidwell W., Holden K., Butler J. (2003). *Universal Principles of Design*. United States: Rockport Publishers.
- Pheasant, Stephen. (2003). *Bodyspace: Anthropometry, Ergonomics, and the Design of Work*. London: Taylor & Francis Ltd.
- Safanayong, Yongky. (2006). *Desain Komunikasi Visual Terpadu*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Samara, Timothy. (2002). *Making and Breaking the Grid: A Layout Design Workshop*. United States: Rockport Publishers, Inc.
- Trulove J.G. (2000). *This Way: Signage Design for Public Spaces*. United States: Rockport Publishers, Inc.