



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

Kota Tua Jakarta merupakan wilayah yang kompleks dimana didalamnya terdapat empat pembagian zona dengan banyak lokasi wisata yang ditawarkan pada setiap zonanya. Namun berdasarkan hasil observasi, kuisisioner, dan wawancara diketahui hingga kini masih banyak pengunjung yang datang ke Kota Tua Jakarta hanya mengetahui bahwa Kota Tua Jakarta hanya sebatas area di sekitar Taman Fatahillah saja, sehingga masih banyak zona-zona dari Kota Tua Jakarta yang masih belum tersentuh pengunjung.

Selama melakukan observasi penulis menemukan beberapa desain signage yang terpasang di sekitar Taman Fatahillah, namun keadaannya banyak yang tertutup *enviroment* sekitar dan menyatu dengan warna lingkungannya. Dari hasil kuisisioner diketahui beberapa masalah-masalah yang dialami pengunjung saat berwisata di Kota Tua Jakarta, diantaranya kurangnya penunjuk arah dan informasi mengenai lokasi wisata di luar Taman Fatahillah menjadi penyebab paling banyak yang diutarakan responden. Dari hasil observasi dan kuisisioner ini pengunjung mulai menganalisa solusi yang tepat untuk perancangan *signage* di Kawasan Kota Tua Jakarta dengan batasan masalah Taman Fatahillah.

Dari hasil analisa diketahui bahwa permasalahan *existing sign* yang sudah ada terletak pada kesatuan desain, penggunaan bentuk, pemilihan warna, hirarki informasi, serta lokasi penempatan. Oleh karena itu dalam perancangan ini penulis

membuat beberapa solusi dengan membuat beberapa tanda identifikasi gerbang dan fasilitas sehingga dapat memudahkan pengunjung mengidentifikasi dimana dirinya berada, sedangkan untuk *directional sign* dengan menekankan informasi arah menggunakan tanda panah sehingga pengunjung pada pecahan jalan dapat menentukan arah maju ke depan, belok ke kanan, atau belok ke kiri, tidak ada lagi petunjuk arah yang dibuat langsung menunjuk ke bangunan seperti sebelumnya. Dari hasil analisa penggunaan arah yang menunjuk langsung ke arah bangunan tidaklah efektif, hal ini mengakibatkan dalam satu tiang *signage* terdapat berbagai macam arah dengan perbedaan sudut setiap arah yang ditunjukannya tidak memiliki aturan dan membuat pengunjung merasa kebingungan. Pada perancangan ini penulis juga menambahkan beberapa *information sign* yang memuat isi mengenai informasi dari setiap museum, peta lokasi, informasi kendaraan, serta informasi singkat benda-benda bersejarah yang diletakan di luar museum.

Dalam perancangan ini penulis menggunakan bentuk jendela sebagai bentuk dasar dari perancangan *signage*, piktogram, serta petunjuk arah. Berdasarkan hasil penelitian dan observasi diketahui bahwa Jendela Krepyak merupakan salah satu elemen dari bangunan neoklasik yang banyak terpasang pada bangunan-bangunan di Kota Tua Jakarta. Jendela sendiri memiliki makna filosofi sebagai awal melihat dunia luar, dari balik jendela orang dapat melihat ke arah luar untuk memutuskan dan memastikan keadaan dunia sehingga dapat menentukan strategi yang diperlukan saat berada di luar. Filosofi ini cocok dengan perancangan *signage* yang memiliki fungsi serupa dimana pada setiap *signage* yang ada memuat

informasi yang dapat membantu pengunjung menentukan strategi saat berada di Kota Tua Jakarta.

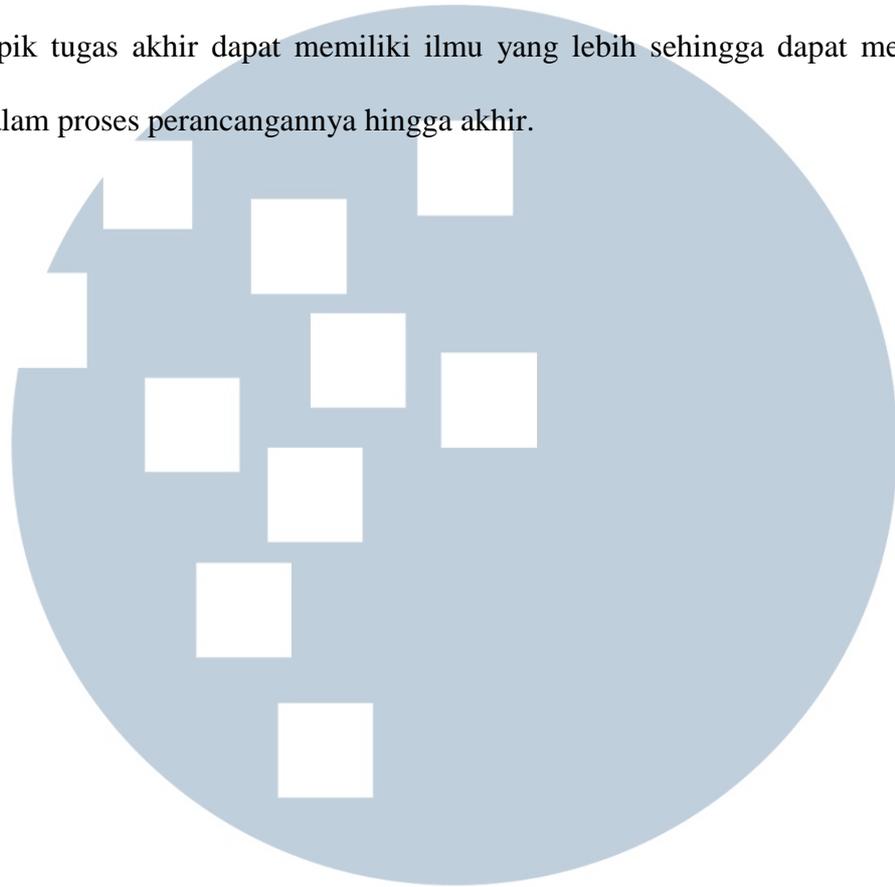
Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat membantu memudahkan pengunjung Kota Tua Jakarta saat datang berwisata dalam memperoleh dan mengolah informasi sehingga pengunjung yang datang ke Kota Tua Jakarta dapat merasa puas dan senang berwisata di Kota Tua Jakarta karena memiliki sistem informasi yang baik dan mudah dipahami.

5.2. Saran

Dalam merancang *signage* baik untuk diletakan didalam ataupun diluar ruangan, sebaiknya perlu memperhatikan keadaan interior dan eksterior bangunan guna mendapatkan bentuk *signage* yang sesuai dengan lingkungan tempat pemasangannya. Seperti halnya dalam perancangan tugas akhir ini penulis memilih mengambil bentuk jendela dari bangunan-bangunan neoklasik di Taman Fatahillah sebagai bentuk dasar.

Selama melakukan perancangan *signage* untuk pemenuhan tugas akhir ini penulis merasakan banyak kendala karena kurangnya informasi dan materi khusus mengenai perancangan *signage* secara mendalam pada masa perkuliahan. Namun beruntung sebelum melakukan tugas akhir ini penulis terlebih dahulu melakukan praktik kerja magang di studio desain yang memiliki keahlian khusus di bidang *signage*, maka saran dari penulis sebaiknya untuk mahasiswa yang nantinya akan mengambil tugas akhir dengan topik *signage* untuk terlebih dahulu mencari ilmu tambahan mengenai *signage* sehingga saat melakukan perancangan *signage* sebagai

topik tugas akhir dapat memiliki ilmu yang lebih sehingga dapat memudahkan dalam proses perancangannya hingga akhir.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA