

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Multimedia Nusantara Polytechnic merupakan sebuah institusi pendidikan sarjana terapan yang berada di Gading Serpong dan juga berada di bawah naungan Kompas Gramedia dan saudara baru dari Universitas Multimedia Nusantara. Bangunan kampus ini, menggunakan konsep gedung *industrial* dengan metode pembelajaran mayoritas praktek dibanding teori. Asal usul pengunjung yang beragam dan *experience* yang didapatkan dari fasilitas yang mendukung proses praktik kerja nyata di industri. Selain itu, bangunan yang tampak serupa dari lantai 1 hingga 5. Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan kuesioner, penulis menemukan bahwa pengunjung yang mengalami kesulitan dalam bernavigasi di dalam Multimedia Nusantara Polytechnic. Pengunjung terkadang merasa tersesat dan sulit untuk mengidentifikasi suatu fasilitas maupun ruangan. Selain itu, pengunjung juga kesulitan dalam menentukan arah dan mengorientasi letak keberadaannya saat itu.

Hal ini juga dibuktikan oleh penulis, bahwa beberapa papan petunjuk belum mempunyai informasi sesuai fungsi dari ruangan tersebut, belum menunjukkan kesatuan desain dari papan petunjuk dan penempatan *sign* yang tidak sesuai. Melalui wawancara, penulis juga menemukan masalah dari sudut pandang lain, seperti papan petunjuk yang ada di Multimedia Nusantara Polytechnic mempunyai masalah dari sisi jarak pandang, karena terlalu kecil untuk dilihat dan karena ornament atau elemen desain pada papan petunjuk sebelumnya terlalu kompleks hingga membuat minimnya informasi yang tertera. Sering kali, papan petunjuk bagi mereka hanya sebagai pajangan bukan sebagai informasi. Lainnya, material yang digunakan pada papan petunjuk itu kurang signifikan dan mudah mengalami kerusakan. Hingga saat ini, belum adanya perancangan *guideline signage* yang efektif dengan keadaan Multimedia Nusantara Polytechnic. Sehingga, setiap ada acara, seperti *campus visit* dan pengunjung yang baru pertama kali ke MNP, sering

kali mereka bertanya kepada anggota *security* ataupun orang yang berada disekitarnya bertanya tentang letak ruangan, fasilitas umum, dan lainnya. Jika, hal ini terus dibiarkan, takutnya Multimedia Nusantara Polytechnic akan dianggap sebagai kampus yang belum siap untuk beroperasi dan mempengaruhi kualitas belajar maupun kerja karena minimnya keberadaan *signage*.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membantu merancang *signage* untuk Multimedia Nusantara Polytechnic. Sebelum memasuki tahap perancangan, penulis mulai melakukan pengumpulan data dari observasi lokasi, wawancara baik *staff* maupun pengunjung, dan menyebarkan kuesioner. Penulis juga melakukan studi dokumen bersama Bapak Roy Anthonius selaku Direktur dari Multimedia Nusantara Polytechnic dan studi referensi. Setelah, pengumpulan data sudah dirasa cukup, penulis mulai masuk ke tahap *brainstorming*. Dimana dalam tahap ini, penulis akan melakukan *mindmapping*, supaya dapat menentukan *keyword* dan *big idea* yang cocok dengan perancangan dan berhubungan pula dengan MNP. Kemudian, menentukan metode perancangan *signage* dan mengetahui lebih banyak terkait pengetahuan *signage*. Penulis mencari referensi dan menyusunnya ke dalam *moodboard* dan tidak lupa untuk melakukan dokumentasi untuk *environment* Multimedia Nusantara Polytechnic.

Mayoritas ide dan konsep dari perancangan *signage* ini berasal dari logo dan bentuk gedung dari Multimedia Nusantara Polytechnic. Supaya dapat mendukung dan meningkatkan keefektifan dari penggunaan *environment* MNP. Perancangan elemen pendukung dari supergrafis, warna, tipografi, piktogram, dan lainnya dibuat menggunakan konsep yang sama untuk menciptakan keterikatan antara desain *signage* dan elemen lainnya. Selain fungsi dari sebuah *signage* memberikan informasi fasilitas dari Multimedia Nusantara Polytechnic. *Signage* juga dapat dikatakan sebagai identitas dari perusahaan itu sendiri, karena dapat menciptakan atau saat pengunjung melihat papan informasi dapat mengenali tempatnya berada saat itu pula.

Dalam perancangan ini, penulis melihat dari hasil pengumpulan data bahwa diperlukannya adanya *orientation sign*, *directional sign*, *identification sign*, dan

regulatory sign. *Orientation sign* diperlukan adanya ilustrasi *map* guna untuk memudahkan pengunjung dalam mengorientasi letak keberadaannya dan penomoran lantai serta nama ruangan atau fasilitas. *Directional sign* dirancang supaya pengunjung dapat menentukan arah yang tepat. Terdapat *identification sign* yang dirancang oleh penulis berguna untuk memberikan informasi tentang nama ruangan dan toilet. Terakhir untuk *regulatory sign* berisi larangan atau peringatan yang harus diterapkan sebelum memasuki Kawasan bagian dalam dari Multimedia Nusantara Polytechnic. Setelah proses merancang *signage* telah selesai, penulis mulai membuat *signage manual book* yang berguna sebagai *guideline* dalam penerapan *signage* di Multimedia Nusantara Polytechnic.

Dengan adanya perancangan *signage* ini, penulis berharap dapat membantu untuk meminimalisir terjadinya permasalahan pengunjung dalam bernavigasi, mengorientasi, memahami informasi, dan mengidentifikasi ruangan atau fasilitas lainnya. Selain itu, dengan penerapan *signage* di MNP, pengunjung maupun *staff* juga dapat merasakan adanya *experience* yang didapatkan dan mempunyai ciri khas atau *emphasis* yang diingat dibenak mereka serta menjadi kampus yang dapat menjawab kebutuhan masyarakat berdasarkan visi dan misi dari Multimedia Nusantara Polytechnic.

5.2 Saran

Dalam proses perancangan *signage*, terdapat banyak aspek yang perlu diperhatikan baik dari pengumpulan data hingga perancangan. Saat mencari topik untuk tugas akhir, ada baiknya sudah melakukan riset yang mendalam dan menentukan urgensi yang tepat. Hal ini dilakukan agar adanya masalah yang ditemukan dapat ditemukan solusi yang tepat pula. Selain itu, hal yang penting adalah kita memahami topik yang kita ambil, karena akan mempermudah proses perancangan ke depannya. Sebelum melakukan metode pengumpulan data melalui wawancara, ada baiknya sudah diurutkan dan memilih narasumber yang tepat supaya tidak membuang waktu yang terlalu banyak serta menghambat proses selanjutnya.

Lewat perancangan *signage* untuk Multimedia Nusantara Polytechnic ini, penulis berharap pengunjung yang datang tidak lagi mengalami kesulitan dalam bernavigasi dan entitas telah muncul serta menghidupi suasana dari *environment* Multimedia Nusantara Polytechnic dan dapat menjalankan sesuai visi dan misi sudah ada. Dalam proses perancangan apapun, lebih baik sebelum melakukan sketsa dapat mulai mencari referensi. Sebab, referensi sangat membantu untuk memunculkan sebuah ide untuk perancangan yang dilakukan. Namun, dari hasil referensi tersebut tidak diambil secara mentah-mentah karena akan menimbulkan plagiarisme. Maka dari itu, adanya referensi harus dimodifikasi kembali sesuai *big idea* dan konsep yang sudah dibuat dalam perancangan.

Eksplorasi merupakan tahap yang paling menantang bagi penulis. Karena *output* desain yang dikeluarkan merupakan sebuah karya yang nantinya akan menjawab permasalahan yang ada. Sebab, dari sebuah ide dan mulai dijabarkan dalam sketsa hingga mencari ciri khas dari topik yang diambil bukanlah hal yang mudah. Hal yang penting lainnya adalah sebuah proses dari mencari data hingga perancangan sesuai topik yang diambil. Adanya proses yang dicicil setiap harinya secara konsisten dalam membuat laporan maupun perancangan dengan fokus mengatur waktu, pastinya juga akan memberikan hasil yang memuaskan bagi penulis maupun orang lain.

Selain itu, penulis dalam melakukan perancangan *signage* untuk Multimedia Nusantara Polytechnic ini menemukan beberapa kendala seperti kurangnya materi baik dari sisi *signage* maupun informasi material. Penulis juga menyarankan bila ingin mengambil topik tugas akhir tentang *signage* ada baiknya untuk mengikuti materi perkuliahan *Environmental Graphic Design* terlebih dahulu. Supaya, dapat lebih memahami dan berbekal materi dasar *signage*. Terakhir, penulis ingin memberikan saran, mau mengambil topik apapun lebih baik tetap mencari pengetahuan seperti dari buku, situs *online*, dan media pendukung lainnya yang mempunyai kebenaran dari informasi yang dipublikasikan.