



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

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Curug Ciomas merupakan tempat wisata alam yang memiliki daya tarik berupa air terjun dan sepanjang lintasan sungai ada lembah tinggi yang di atasnya terdapat pepohonan yang lebat. Oleh karena itu, Curug Ciomas sendiri juga sering disebut sebagai Green Canyon karena tempat ini hampir serupa seperti Green Canyon yang berada di Pangandaran.

Namun, karena daerahnya terbelah pelosok dan masih banyak yang belum mengetahui karena minimnya petunjuk arah, membuat sejumlah kalangan banyak yang bertanya tentang keberadaan Curug Ciomas ini. Hal ini menyebabkan pengunjung yang ingin pergi kesana sering bertanya kepada masyarakat sekitar tentang lokasi Curug Ciomas ini.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan penulis, pengunjung sering bertanya kepada masyarakat sekitar tentang keberadaan Curug Ciomas ini. Selain itu, karena belum adanya petunjuk arah membuat pengunjung kebingungan terhadap arah Curug Ciomas.

Dengan adanya perancangan *sign system* diharapkan dapat membantu memberi petunjuk arah kepada pengunjung menuju Curug Ciomas dan memberikan informasi. Perancangan *sign system* membutuhkan 3 jenis *signage*, yaitu *orientational signage*, *Directional Signage*, dan *identificational signage*.

Semoga dengan adanya perancangan tugas akhir ini dapat menjadi acuan bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual dari Universitas Multimedia Nusantara di masa yang akan datang khususnya yang akan mengambil topik yang serupa.

5.2 Saran

Dalam proses *sign system* Curug Ciomas, penulis memiliki beberapa saran yang dapat dijadikan pelajaran serta pertimbangan untuk kedepannya

- 1) Pentingnya proses dalam *brainstorming*, *mindmapping*, dan *concepting* yang matang untuk mempermudah dalam proses perancangan dan mendapatkan hasil yang terbaik baik dari visual maupun ide dan konsep.
- 2) Perlunya melakukan penelitian secara mendalam agar mengetahui masalah yang dialami dalam segi desain dan solusi yang dibutuhkan dalam segi desain agar dapat menyelesaikan masalah secara efektif.
- 3) Dalam proses desain, pentingnya konsep yang matang dalam pembuatan *sign system* mulai dari bentuk, tipografi, penggunaan warna, hingga material yang akan digunakan serta tata letak yang cocok agar nantinya pengunjung yang melihat mengerti informasi yang diberikan.

Dalam proses perancangan *sign system* Curug Ciomas ini, penulis menggunakan *Grid* agar tata letak atau layout dapat tertata dengan baik dan lebih rapi. Penulis menggunakan metode *Grid* yang berupa *hierarchical Grid* agar dapat membantu membaca informasi dengan cepat dan efisien, serta dapat memudahkan pengunjung untuk memahami keterkaitan informasi dengan elemen – elemen visual.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA