

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Taman Nasional Gunung Halimun Salak (TNGHS) merupakan sebuah Taman Nasional secara administratif berada di provinsi Jawa Barat dan Banten. Taman Nasional Gunung Halimun Salak merupakan taman nasional yang didominasi hutan hujan dan memiliki luas 113.357 hektar. Taman Nasional Gunung Halimun Salak berada di bawah naungan dari Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. Taman Nasional Gunung Halimun Salak sering dikunjungi oleh wisatawan memiliki banyak destinasi wisata alam ekologis di dalamnya, seperti kawah ratu, puncak salak, air terjun, penangkaran elang dan beberapa wisata alam lain. Akan tetapi, berdasarkan hasil observasi partisipatif dari penulis, hasil wawancara dan hasil kuesioner, penulis menemukan bahwa pengunjung atau wisatawan mengalami kesulitan dalam bernavigasi di dalam kawasan TNGHS, dari hasil analisis penulis juga pengunjung TNGHS bukan hanya kesulitan dalam bernavigasi, tetapi pengunjung ada yang mengalami kasus disorientasi arah karena kesulitan dalam mengidentifikasi jalan atau jalur pendakian yang ada dalam kawasan TNGHS. Bahkan karena sulitnya navigasi ada beberapa kasus orang tersesat dalam kawasan TNGHS, dan kawasan TNGHS juga pernah memiliki kasus kematian karena pengunjung tidak bisa bernavigasi secara baik di dalam kawasan TNGHS.

Hal tersebut juga dibuktikan oleh penulis, bahwa di dalam kawasan TNGHS masih ada kegiatan warga sekitar, yang menimbulkan beberapa jalur ilegal yang bersimpangan langsung dengan jalur resmi pendakian Taman Nasional Gunung Halimun salak. Penulis juga menemukan petunjuk arah yang ada dalam kawasan Taman Nasional Gunung Halimun Salak tidak bisa memberikan informasi mengenai arah jalur secara baik. Petunjuk arah yang sudah ada dalam kawasan TNGHS tidak memiliki kesatuan desain, satu dengan petunjuk arah yang lain

memiliki desain yang sangat kontras, beberapa petunjuk arah menggunakan ukuran teks yang cukup jelas tetapi beberapa yang lain menggunakan teks yang sangat kecil sehingga kesulitan untuk dibaca dari jarak yang cukup dan menyulitkan pengunjung. Penulis juga menemukan petunjuk arah ditempatkan di posisi yang tidak sesuai, menggunakan mayoritas warna hijau pada latar belakang sedangkan kawasan Taman Nasional Gunung Halimun Salak memiliki kondisi lingkungan alam mayoritas berwarna hijau karena berada dalam kawasan hutan hujan, penggunaan warna tidak tepat pada petunjuk arah menyebabkan pengunjung tidak dapat melihat petunjuk arah dari jarak yang cukup, atau pengunjung tidak melihat petunjuk arah karena tidak memiliki kontras yang baik dengan lingkungannya. Selain permasalahan tadi, ada juga permasalahan terkait material yang digunakan, mayoritas petunjuk arah di dalam kawasan TNGHS dibuat dengan material kayu, yang kondisinya di saat perancangan ini dibuat sudah mulai usang dan lapuk, ada juga material besi yang digunakan namun tanpa pelapis tambahan untuk menghindari dari karat sehingga petunjuk arah bermaterial besi ini pun kondisinya tidak layak dan sulit untuk dibaca secara baik. Hingga saat ini pihak dari TNGHS sudah berusaha untuk memberikan petunjuk arah pada kawasan tetapi belum cukup baik karena nilai efektivitas yang tidak cukup baik dan tidak memiliki konsistensi desain. Bila hal ini terus dibiarkan, permasalahan terkait navigasi dan orientasi bisa terus bermunculan, dan menyebabkan kasus tersesat atau korban jiwa terjadi lagi. Alasan yang lain adalah jika tetap tidak diubah sistem petunjuk arah dalam kawasan, maka kawasan TNGHS dapat dinilai tidak layak untuk beroperasi secara baik dan memengaruhi penilaian pengunjung dan menurunkan minat wisatawan untuk mendatangi kawasan Taman Nasional Gunung Halimun Salak.

Oleh karena itu, penulis berminat untuk membantu dalam proses perancangan dan pembuatan petunjuk arah atau *signage* mengenai kawasan Taman Nasional Gunung Halimun Salak. Dalam proses persiapan perancangan, penulis sebelumnya melakukan pengumpulan data dari penyebaran kuesioner, observasi secara partisipatif ke lokasi dan jalur pendakian, dan wawancara dengan pihak kawasan Taman Nasional Gunung Halimun Salak. Penulis juga melakukan proses studi

eksisting dan studi referensi untuk mendapatkan gambaran yang baik mengenai perancangan petunjuk arah kawasan wisata ekologis. Setelah penulis mengumpulkan data yang cukup untuk melakukan perancangan, penulis melakukan tahapan *brainstorming*. Dalam tahapan *brainstorming*, penulis membuat sebuah *mindmap* perancangan agar bisa menentukan *keyword* dan *big idea* yang sesuai dengan perancangan petunjuk arah mengenai kawasan TNGHS. Kemudian, penulis menentukan metode perancangan *signage* dan mempelajari dan mendapat informasi dan pengetahuan lebih mengenai *signage*. Kemudian, penulis menyusun *moodboard* dengan menyisipkan dan mencari referensi dan proses dokumentasi perancangan petunjuk arah mengenai kawasan Taman Nasional Gunung Halimun Salak.

Dalam proses perancangan *signage* mengenai kawasan TNGHS, mayoritas ide konsep berasal dari kondisi alam dan bentuk pada alam kawasan TNGHS. Akan tetapi, ide dari kondisi alam mengalami perubahan yang cukup kontras, penulis melakukan *logical thinking* dan mendapatkan bahwa warna dari desain petunjuk arah harus berbeda dan tampil secara mencolok di tengah kawasan hutan hujan TNGHS. Penulis merancang petunjuk arah dengan warna *hi-viz* yang memiliki visibilitas tinggi dan tidak ada atau hanya sedikit warna alaminya di alam. Perancangan elemen pendukung lainnya juga dibuat dengan konsep yang sama yaitu visibilitas dan kontras pada kondisi alam. Perancangan *Signage* ini juga dibuat dengan sistem interaktifitas di dalamnya, guna memudahkan pengunjung dalam mengetahui kondisi kawasan dan bisa memberikan *refreshment* dan mengatur pengunjung agar tidak tergesa-gesa dan bisa lebih berhati-hati dengan mencoba sistem interaktifitas mekanik sederhana yang diimplementasikan. Perancangan *signage* mengenai kawasan TNGHS juga memiliki fungsi selain memberikan informasi tetapi juga sebagai identitas dari kawasan TNGHS karena menciptakan sebuah *ambience* dan pengunjung langsung dapat mengenali tempatnya saat melihat informasi dari petunjuk arah.

Dalam perancangan ini, penuli mendapati bahwa yang paling dibutuhkan kawasan TNGHS adalah *Orientalional Sign* dan *Directional Sign*, karena

permasalahan utama yang terkait navigasi dan orientasi yang menyebabkan kecelakaan karena orang tersasar dalam kawasan TNGHS, namun penulis tetap mempertimbangkan *Identification sign* sebagai sarana pendukung orientasi dan *Regulatory sign* yang mengatur hal apa saja yang diperbolehkan dan dilarang dilakukan pengunjung disaat mengunjungi kawasan TNGHS. *Oriental Sign* digambarkan dengan ilustrasi peta dengan skala sebenarnya dari jalur pendakian kawasan TNGHS. *Directional sign* dirancang agar pengunjung dapat mengetahui arah yang tepat dan melewati jalur yang aman dalam kawasan TNGHS. *Identification sign* yang dirancang agar pengunjung mengetahui lokasinya saat mengunjungi kawasan TNGHS. Selanjutnya, *Regulatory sign* yang berfungsi sebagai perintah, peringatan atau larangan yang harus dipatuhi oleh setiap pengunjung yang masuk ke dalam kawasan TNGHS.

Dengan perancangan dan pembuatan *signage* mengenai kawasan Taman Nasional Gunung Halimun Salak, penulis berharap dapat membantu pengunjung kawasan untuk bernavigasi, berorientasi, dan memahami informasi kondisi jalur yang akan dilewati dan meminimalisir risiko terjadinya pengunjung tersasar karena kehilangan arah dan terdisorientasi. Selain itu, dengan penerapan sistem interaktifitas dalam petunjuk arah dapat menghadirkan pengalaman dan meninggalkan kesan baik selama mengunjungi kawasan Taman Nasional Gunung Halimun salak.

Namun dari solusi yang dihadirkan oleh penulis dalam menunjukan arah mengenai kawasan TNGHS, Pihak pengelola Kawasan Taman Nasional Gunung Halimun Salak sebagai pihak yang memiliki wewenang dalam mengatur kawasan konservasi masih perlu menegakkan peraturan secara lebih baik dan tegas untuk menanggulangi permasalahan sosial terkait warga sekitar yang beraktivitas di dalam kawasan TNGHS.

5.2 Saran

Dalam proses perancangan *interactive signage* mengenai Taman Nasional Gunung Halimun Salak, banyak aspek yang perlu diperhatikan mulai dari proses

pengumpulan data, perencanaan dan perancangan. Dalam proses pencarian topik untuk tugas akhir, sebaiknya telah memiliki pengalaman mengenai masalah yang diangkat dan telah melakukan riset atau observasi guna menentukan urgensi yang tepat. Hal ini perlu dilakukan supaya masalah yang diangkat bisa mendapat solusi yang tepat. Dalam proses perancangan, memahami topik dengan cukup baik dan mendalam, mempermudah proses perancangan. Sebaiknya proses pertama dalam pengumpulan data adalah observasi, baik secara partisipatif maupun non partisipatif untuk mengetahui kondisi sebenarnya dari topik yang diangkat, dan untuk proses wawancara sebaiknya menentukan narasumber yang tepat agar proses pencarian data lebih efisien, wawancara sebaiknya dilakukan dengan pihak-pihak yang bekerja sesuai dengan bidang keahliannya, agar informasi yang didapat juga merupakan informasi yang benar dan valid.

Lewat perancangan *signage* untuk Taman Nasional Gunung Halimun Salak, penulis mengharapkan pengunjung kawasan TNGHS bisa bernavigasi di dalam kawasan secara lebih aman, mudah dan tidak mengalami kesulitan. Dalam proses perancangan, referensi merupakan salah satu hal penting yang perlu diperhatikan, referensi bisa sangat membantu untuk memunculkan ide baru dalam perancangan namun perlu diperhatikan untuk tidak mengambil referensi secara tidak bijaksana dan menggunakannya secara mentah-mentah ke perancangan karena hal tersebut merupakan Tindakan plagiarisme yang tidak bisa ditolerir. Maka dari itu pengetahuan yang dimiliki penulis, ditambah hasil analisis topik dan *big idea* ditambah dengan ide eksplorasi dari referensi dapat menghasilkan perancangan yang lebih baik dan lebih menarik.

Dalam proses eksplorasi, penulis mendapati bahwa proses ini yang paling memiliki banyak tantangan, karena hasil karya desain harus bisa menjawab dan menjadi solusi bagi permasalahan yang ada. Karena, dalam proses pengembangan topik dari proses pengumpulan data, *ideation* sampai dengan perancangan bukanlah hal yang mudah. Perlunya manajemen waktu, mengatur fokus dan selalu berproses dalam pembuatan karya akan memberikan hasil terbaik bagi penulis dan khalayak. *Signage* untuk kawasan Taman Nasional harus bisa memuat informasi mengenai

arah, destinasi, jarak tempuh, titik-titik penting seperti tempat peristirahatan, sumber air dan pos pendakian.

Selain itu, dalam proses perancangan *interactive signage* mengenai kawasan Taman Nasional Gunung Halimun Salak memiliki beberapa kendala seperti kurangnya pengetahuan dalam Teknik pembuatan kaya secara nyata karena bersinggungan dengan ilmu lain, yaitu ilmu mekanik dan manufaktur. Penulis menyarankan bila ingin menggunakan topik mengenai *signage* atau petunjuk arah, sebelumnya telah mempelajari dasar ilmu *environmental graphic design* dari sumber terpercaya, karena pembuatan *signage* atau petunjuk arah memerlukan banyak pertimbangan dari mulai warna, bentuk hingga material yang akan digunakan.

Selain mempertimbangkan kendala yang dihadapi, penulis juga harus mempertimbangkan batasan terkait hal-hal yang bisa direalisasikan menjadi solusi. Dalam hal perancangan *interactive signage* mengenai TNGHS, penulis memilih untuk membuat solusi terkait masalah arah dalam kawasan yang membuat disorientasi yang bisa menyebabkan tersesat dan kecelakaan. Namun penulis menyarankan agar pihak pengelola kawasan Taman Nasional Gunung Halimun Salak dapat mempertegas penindakan aturan yang berkaitan dengan permasalahan sosial yang ada sebagai pihak yang berwenang dalam mengatur kawasan konservasi Taman Nasional Gunung Halimun Salak. Sehingga ke depannya pembuatan perancangan petunjuk arah yang baik tidak direpotkan kembali dengan permasalahan seperti pembukaan jalur-jalur ilegal baru.

Penulis juga menyarankan apabila ingin mengambil topik mengenai perancangan interaktifitas, sebaiknya merancang sistem interaktifitas lebih dari satu buah dan bagi yang menggunakan sistem gerak analog dapat dikombinasikan dengan interaktifitas berbasis digital untuk memudahkan audiens atau menambah pengalaman dalam menggunakan sistem interaktifitas menjadi lebih baik.

Selanjutnya untuk mengenai media pendukung dalam perancangan sebaiknya dibuat lebih memiliki kesatuan dan memiliki fungsi pendukung dari media utama supaya dapat memberikan informasi secara efektif kepada audiens

Sebelum penutup, penulis menyarankan, bila mengambil topik apapun, lebih baik untuk mempelajari topik lebih dalam sebelumnya dari buku, jurnal penelitian, hasil pencarian *online* ataupun dari media pendukung lainnya yang bisa dipertanggung jawabkan dari kebenaran sumber informasinya dan juga tetap berfokus dan menjaga semangat dalam proses perancangan agar bisa menyelesaikan perancangan dengan hasil yang baik dan memuaskan serta berguna bagi khalayak luas.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' with a grid pattern inside, followed by the letters 'M', 'M', and 'N' in a bold, sans-serif font.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA