

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Perancangan media informasi edukasi di TWA Angke Kapuk didasari pada kebutuhan TWA Angke Kapuk untuk menyediakan edukasi mangrove kepada pengunjungnya. Hal ini penting untuk dilakukan karena TWA Angke Kapuk memiliki visi untuk menjadi *role model* untuk tempat wisata serupa di Indonesia. Selain itu adanya keinginan untuk memberikan edukasi mangrove agar pengunjung dan juga masyarakat dapat mengetahui pentingnya keberadaan mangrove bagi lingkungan dan masyarakat.

Penulis memilih *signage* sebagai media informasi edukasi untuk pengunjung TWA Angke Kapuk karena *signage* efektif untuk menjangkau target yang luas dan selalu tersedia setiap saat. Akan tetapi, seiring berjalannya proses perancangan, penulis menemukan, media *signage* saja masih kurang cukup. Penulis menemukan bahwa untuk dapat menerima edukasi dengan baik, pengunjung memerlukan pengamatan atau pengalaman langsung dengan mangrove. Untuk itu, penulis menggunakan beberapa media pendukung yang tujuannya adalah untuk mengajak pengunjung menelusuri seluruh wilayah TWA Angke Kapuk. Agar pengunjung TWA Angke Kapuk dapat mengamati lingkungan sekitar mangrove baik sesudah maupun sebelum mendapatkan edukasi mengenai mangrove.

## 5.2 Saran

Perancangan media informasi edukasi untuk suatu tempat wisata tidak hanya sekedar hanya membuat desain saja. Banyak hal yang perlu diperhatikan terutama mempelajari apa sebenarnya permasalahan yang dihadapi oleh objek penelitian dan menemukan solusi yang paling tepat untuk mengatasi masalah tersebut. Setelah menganalisa dan mengidentifikasi objek penelitian atau dalam hal ini TWA Angke Kapuk, hal yang paling penting kemudian adalah mempelajari target pengguna yang tepat. Tempat wisata cenderung memiliki jangkauan target yang sangat luas. Untuk itu kita harus dapat memutuskan kelompok target berdasarkan tujuan yang ingin dicapai melalui adanya media informasi edukasi. Untuk dapat merancang media informasi edukasi yang baik, konten edukasi harus sesuai dengan tujuan atau hasil yang diinginkan dari target perancangan. Terakhir, dalam pemilihan media, kita juga harus memperhatikan kondisi lapangan. Misalnya dalam pemilihan media *signage*. Apakah *signage* dapat direalisasikan atau ditempatkan di area objek penelitian.

UMMN