

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Telaga Kahuripan merupakan sebuah perumahan yang berada di Kabupaten Bogor tepatnya di Parung. Perumahan ini memiliki banyak fasilitas, salah satunya adalah area komersial Samasta. Area komersial ini berfungsi sebagai titik kumpul para penghuni dan pengunjung luar untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu seperti *jogging*, makan, *hangout* dan bermain *skateboard*. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, pre kuesioner, dan kuesioner, penulis menemukan bahwa para pengunjung setempat mengalami kesulitan dalam bernavigasi secara mandiri dalam area komersial Samasta. Pengunjung seringkali merasa hilang arah dan sulit mencari fasilitas tertentu, terutama pada saat tidak ada *staff* ataupun *security* yang berjaga.

Permasalahan ini juga dapat dibuktikan oleh penulis dimana pada area komersial Samasta hanya terdapat satu *signage* yang menunjukkan kepada pengunjung fasilitas. Setelah melakukan wawancara, penulis juga menemukan masalah dimana ada beberapa *signage* yang sudah tidak terurus sehingga informasi yang ditampilkan tidak jelas dan tidak dapat dimengerti. Penggunaan material pada *signage existing* juga tidak seragam dan bahkan tidak sesuai dengan *environment* sehingga cepat rusak dan pudar. Sampai saat ini, belum adanya perancangan *signage* untuk area komersial Samasta sehingga seringkali pengunjung datang harus bertanya kepada *security* ataupun *staff* yang bekerja di area komersial tersebut untuk sekedar menanyakan fasilitas ataupun tenant-tenant yang tersedia.

Maka dari itu, penulis tertarik untuk melakukan perancangan *signage* untuk area komersial Samasta di Perumahan Telaga Kahuripan Bogor untuk meningkatkan kualitas dari area komersial Samasta. Sebelum memulai perancangan, penulis melakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara *staff* Telaga Kahuripan, wawancara pengunjung dan menyebarkan kuesioner.

Setelah mempunyai data yang cukup, penulis mulai melakukan tahap *mindmapping* dan *brainstorming* untuk menentukan keyword utama dan *big idea* yang akan digunakan.

Ide yang didapatkan penulis terinspirasi dari bentuk bangunan dan *environment* area komersial Samasta sendiri. Penulis kemudian mengambil bentuk dasar yang kemudian dikembangkan menjadi bentuk *signage*, tanda arah, warna, dan pictogram sesuai dengan ide yang berasal dari Samasta sendiri sehingga *signage* ini dapat menjadi identitas area tersebut. Dalam perancangan *signage* ini, penulis akan membuat empat jenis *signage* yaitu *orientation sign*, *directional sign*, *regulatory sign*, dan *identification sign* sesuai dengan data yang telah diperoleh.

Orientation sign berfungsi sebagai *signage* untuk memberikan informasi tentang tatak leta secara keseluruhan dalam area komersial Samasta dengan informasi tambahan seperti penandaan fasilitas-fasilitas dan tenant-tenant yang tersedia. *Directional sign* berfungsi untuk membimbing dan mengarahkan pengunjung ke fasilitas umum. *Regulatory sign* berfungsi untuk memberikan informasi tentang himbauan dan larangan yang tidak boleh dilakukan dalam area komersial Samasta. *Identification sign* berfungsi sebagai penanda tempat, fasilitas atau penomoran blok pada area Samasta. Setelah perancangan *signage* area komersial Samasta selesai, penulis lanjut membuat media sekunder berbentuk sticker tempat sampah, *flazz card*, dan *stationary* untuk mendukung media utama. Penulis juga tidak lupa untuk membuat *sign system guidelines* sebagai pedoman dalam pemasangan *signage* area komersial Samasta.

Dengan adanya perancangan ini, penulis berharap dapat membantu para pengunjung yang memiliki masalah dalam hal bernavigasi, memahami informasi, dan mengidentifikasi fasilitas yang tersedia pada area Samasta. Penulis juga berharap perancangan *signage* ini juga menambah pengalaman baru untuk para pengunjung area komersial Samasta.

5.2 Saran

Dalam perancangan *signage*, alangkah baiknya untuk memastikan teori-teori yang dipakai dalam perancangan sudah sesuai terutama dari segi penggunaan warna dalam *signage*. Dalam hal teknis, selalu melakukan pengukuran secara langsung sebelum memulai mendesain. Hal ini berguna sebagai referensi awal sehingga untuk kedepannya, keseluruhan *signage* yang akan dirancang sesuai bentuk dan ukurannya. Hal ini juga dapat mengurangi hal-hal yang tidak diinginkan seperti elemen teks terlalu kecil, tidak dapat dibaca dari jarak jauh, dan sebagainya. Penggunaan material juga harus diperhatikan sesuai dengan kondisi lapangan dan harus menyesuaikan dengan desain yang dipakai. Dalam merancang elemen visual, selalu berpedoman kepada standarisasi yang ada terutama pada bagian tanda arah dan *pictogram* sehingga informasi yang disampaikan tidak keliru kepada pengunjung atau masyarakat.

1. Dosen/ Peneliti

Bagi dosen dan peneliti yang tertarik untuk melakukan perancangan tema serupa, disarankan untuk lebih mendalami tentang teori-teori dan ilmu *wayfinding signage* serta pembuatan elemen-elemen visual seperti *pictogram* yang sesuai dengan standar tertentu. Peneliti juga dapat mengaitkan perancangan ini ke dalam *style-style* desain lainnya.

2. Universitas

Universitas diharapkan dapat menawarkan dan menambahkan mata kuliah yang berhubungan dengan perancangan *signage* terutama dari segi teori dan teknis. Hal ini akan memberikan para mahasiswa dan mahasiswi untuk dapat merancang sebuah *signage* sesuai dengan material, teori, dan standar yang sudah ada. Selain itu, universitas dapat memberikan sebuah fasilitas dimana adanya *workshop* untuk proses pembuatan *signage* secara langsung sehingga mahasiswa dapat mengetahui secara detil proses dari awal hingga finalisasi.