

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Setelah melalui berbagai tahapan dalam proses perancangan *wayfinding signage* untuk venue home Tangerang Hawks Basketball, penulis menyimpulkan secara keseluruhan area lingkungan *venue home* ini memiliki luas yang cukup signifikan, sehingga membutuhkan suatu sistem pengarah dengan *wayfinding signage* yang mengarahkan seluruh pengunjung untuk menuju venue home secara mudah. Melalui hal tersebut, sistem *wayfinding signage* yang tersedia pada lingkungan area keseluruhan memiliki sebuah kekurangan dalam mengarahkan setiap pengunjung, sehingga beberapa pengunjung mengalami kesulitan dalam menentukan arah, dan kesulitan mencapai lokasi tujuan di dalam *venue*.

Melihat permasalahan tersebut, penulis terdorong untuk melakukan perancangan *wayfinding signage* yang lebih efektif. Tahap awal dari proses ini dimulai dengan pengumpulan data dengan melakukan observasi secara langsung pada lingkungan *venue home* untuk menemukan permasalahan utama, kemudian penulis menyebarkan kuesioner yang berisikan topik pertanyaan permasalahan *wayfinding signage* pada lingkungan keseluruhan *venue home*, melakukan wawancara dengan pihak penanggung jawab Game Director untuk memperdalam mencari permasalahan, Venue Manager Tangerang Hawks untuk menanyakan penggunaan material secara efektivitas dan ahli desain interior Visual Merchandise dari VIVERE Group, untuk menanyakan strategi penempatan dan penggunaan *wayfinding signage*. Dalam menggali permasalahan lebih dalam, penulis juga melakukan sesi *focus group discussion* bersama lima pengunjung remaja dengan jarak usia yang berbeda.

Setelah data terkumpul, penulis menyusun sebuah solusi desain hingga memasuki tahap strategi perancangan yang dimulai dengan menyusun *mind map* dan melakukan *brainstorming* untuk menemukan gagasan utama dari perancangan

wayfinding signage yang akan dilakukan. Dalam pengembangan ide dan konsep, penulis memilih sejumlah kata dari beberapa *keyword flow*, *comfortable*, *strategic*, dan *energetic* menjadi sebuah perancangan gambaran ide atau *big idea*, yang dirumuskan menjadi “*An easy, flowing movement that strategically supports a comfortable yet energetic experience*” yang dapat diartikan menjadi, menciptakan pergerakan yang lancar dan strategis, sambil memberikan pengalaman yang nyaman dan penuh energi bagi pengunjung. Setelah menetapkan *big idea* yang menjadi sebuah konsep visualisasi utama pada seluruh perancangan desain *wayfinding signage* yang akan dirancang dengan membuat gambaran moodboard visual sebagai referensi utama dari karya. Dalam mempertahankan nilai identitas Tangerang Hawks, penulis merancang seluruh elemen visual dengan menggunakan *guideline* tim Tangerang Hawks, kemudian penulis juga menentukan strategi penempatan pada setiap *signage* melalui penggambaran sebuah denah untuk langsung memasuki proses perancangan visualisasi desain *signage*.

Dalam mengembangkan konsep desain ke dalam perancangan seluruh visualisasi, penulis mulai merancang dengan membuat penentuan gaya atau *layout* pada perancangan desain, dengan merancang sebuah visualisasi *stylescape* yang akan disesuaikan dalam seluruh perancangan *wayfinding signage* yang akan dibuat. Dalam prosesnya visualisasi, penulis juga melakukan bimbingan spesialis untuk mendapatkan masukan dari dosen pembimbing mengenai hasil atau saran terhadap proses pengerjaan visual, untuk meningkatkan efektivitas dalam membuat keseluruhan desain menjadi lebih baik, dengan melakukan beberapa revisi sebagai bentuk hasil finalisasi akhir sesuai dengan tujuan perancangan.

Melalui hasil perancangan akhir ini, penulis berharap seluruh navigasi pengunjung di dalam *venue* menjadi lebih terstruktur secara lebih jelas, mudah, dan nyaman. Selain hal tersebut, sistem *wayfinding signage* yang baru dapat lebih merepresentasikan identitas visual Tangerang Hawks Basketball secara lebih baik, serta meningkatkan fungsi *wayfinding signage* secara keseluruhan mulai dari keterbacaan teks, kejelasan arah, kemudahan identifikasi lokasi, hingga pemilihan warna yang kontras dan efektif.

5.2 Saran

Penulis telah merancang *wayfinding signage* semaksimal mungkin sebagai solusi atas permasalahan navigasi yang terjadi di *venue home* Tangerang Hawks Basketball, berdasarkan data dan temuan yang diperoleh selama proses penelitian. Melalui perancangan ini, diharapkan pengunjung dapat lebih mudah dan nyaman dalam menjelajahi area *venue*, sekaligus memperkuat citra merek Tangerang Hawks Basketball melalui visualisasi *wayfinding signage* yang dirancang. Selama proses perancangan, penulis memperoleh banyak pembelajaran penting, mulai dari kemampuan dalam merumuskan solusi atas permasalahan desain, mengelola waktu antara penyusunan laporan dan proses desain, hingga melakukan pengumpulan data secara sistematis dan menyeluruh. Meskipun demikian, penulis juga menghadapi sebuah tantangan pengerjaan dalam keterbatasan waktu, mengingat banyaknya visualisasi, penentuan strategi penempatan, dan penggunaan elemen yang perlu diperhatikan ketika merancang *wayfinding signage*. Hal tersebut dijalani oleh penulis, dikarenakan pembuatan *wayfinding signage* bersifat sangat teknis, sehingga penulis harus memerhatikan segala aspek dari seluruh jenis keadaan pada lapangan atau lingkungan secara langsung terkait penggunaan *signage* yang ingin ditempatkan pada lingkungan secara nyata.

1. Dosen

Melalui seluruh progres perancangan Tugas Akhir bersama dosen Pembimbing dengan topik, perancangan *wayfinding signage* untuk Tangerang Hawks Basketball, Penulis berpendapat selama melakukan bimbingan bersama Dosen Pembimbing, sudah memberikan bimbingan secara dengan penuh, dengan terus memberikan pandangan atau pendapat secara dengan baik terkait seluruh progres yang dilakukan oleh penulis saat menjalani bimbingan. Selain hal tersebut, penulis juga mengapresiasi seluruh waktu luang yang diadakan oleh Dosen Pembimbing, sehingga penulis dapat menjalani bimbingan tambahan untuk membahas proses perancangan secara lebih baik. Adapun saran dari penulis, terkait seluruh hasil bimbingan yang dijalankan, yaitu penulis berharap Dosen Pembimbing dapat lebih aktif dalam melakukan pengumuman terkait penentuan waktu dan hari bimbingan, sehingga seluruh mahasiswa

Tugas Akhir dapat meluangkan atau mengatur waktu secara lebih untuk dapat hadir pada seluruh hari atau waktu bimbingan telah dimulai. Selain memberikan pesan saran terhadap dosen pembimbing, penulis juga mendapatkan saran tambahan sebagai peningkatan efektivitas dari hasil seluruh perancangan media utama dan sekunder, yaitu menggunakan media utama *signage* dengan membentuk sebuah maket atau denah dalam ukuran 1:20 untuk dapat menggambarkan ukuran *signage* seperti lingkungan nyata dan dapat melihat bentuk struktur *signage* secara lebih proporsional. Selain penggunaan denah tersebut, penggunaan teknologi juga sebaiknya dimanfaatkan dalam membantu pengarahannya menjadi lebih efektif, namun dengan menyesuaikan penempatan pada lingkungan, seperti lingkungan luar untuk mencegah terjadinya musibah dari alam atau terjadinya suatu *force majeure*.

2. Universitas

Melalui kurikulum Desain Komunikasi Visual, penulis menilai perlunya penambahan mata kuliah khusus mengenai sistem *signage* atau *Environmental Graphic Design* (EGD) yang berkaitan dengan desain interior, kepada mahasiswa yang berada di bawah semester, untuk dapat mengetahui sistem perancangan dari pandangan atau dunia EGD terkait perancangan *sign system*. Mata kuliah EGD sebaiknya menjadi bagian dari kurikulum sejak awal, dengan menempatkan mata kuliah tersebut sebagai mata kuliah wajib, dan diadakan pada awal semester dengan bukan atau tidak menjadi mata kuliah elektif.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA