

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penulis telah menyelesaikan proses perancangan grafis lingkungan objek wisata Bukik Chinangkiek. Proses perancangan yang dimaksud dimulai dari hipotesis masalah yang kemudian dikembangkan dengan melakukan riset dan analisis data dari objek penelitian penulis. Data didapatkan melalui riset langsung kelapangan objek penelitian penulis melalui observasi dan wawancara data kepada pihak-pihak terkait sehingga didapatkannya data yang lengkap dan valid. Sehingga didapatkan permasalahan yang sesuai dengan keilmuan penulis berkaitan dengan grafis lingkungan objek wisata Bukik Chinangkiek. Setelah melalui proses riset masalah, riset dan analisis maka penulis melanjutkan ke proses perancangan karya grafis lingkungan sesuai konsep yang telah didapatkan melalui beberapa tahapan sehingga menghasilkan rancangan yang sesuai kebutuhan lapangan. Setelah melakukan proses analisis dan hipotesis data maka didapatkan kesimpulan mengenai perancangan grafis lingkungan Objek Wisata Bukik Chinangkiek adalah sebagai berikut:

1. Objek wisata Bukik Chinangkiek merupakan objek wisata terbesar di daerah Kota Solok atau Sumatera Barat dengan posisi area objek wisata berada di perbukitan serta memiliki keunikan area yaitu terdapat view langsung menghadap kedaerah singkarak.

2. Objek wisata ini memiliki area luas 3,2 hektar serta terdapat fasilitas dan wahana permainan yang cukup banyak.
3. Dengan begitu banyaknya fasilitas dan area yang luas maka diperlukannya sebuah rancangan sign sistem dalam menuntun wisatawan menikmati wahana dan fasilitas yang ada di objek wisata Bukik Chinangkiek.
4. Melakukan pemetaan (mapping area) terhadap lokasi objek wisata sebagai bentuk prasyarat dalam menciptakan sebuah tanda visual yang mampu menampung informasi yang dibutuhkan dalam mencari lokasi yang akan dituju.
5. Merancang garfis lingkungan diwilayah objek wisata Bukik Chinangkiek dengan mempertimbangkan ke efektifitasan rancangan dalam perwujudan karya serta mempertimbangkan aspek ketepatan rancangan dalam menyampaikan sebuah rambu-rambu informasi.
6. Dengan adanya rancangan grafis lingkungan ini menjadi tampilan baru di dunia pariwisata Bukik Chinangkiek sehingga mampu mendongkrak jumlah wisatawan yang berkunjung ke objek wisata ini.
7. Menjadi rancangan perdana grafis lingkungan yang terintegrasi dengan baik dan benar sesuai dengan kebutuhan dan ketepatan dalam mewujudkan rancangan grafis lingkungan Objek Wisata Bukik Chinangkiek.
8. Terkonsepnya sebuah garapan dengan menampilkan sebuah identitas objek rancangan didalam karya yang disajikan, serta memiliki kesatuan

antara bentuk rancangan yang saling berkorelasi bentuk satu dengan yang lainnya.

B. Saran

1. Perancangan sign system ini sebaiknya bisa menjadi wadah untuk memperdalam ilmu-ilmu desain komunikasi visual dan mencoba menemukan solusi dari permasalahan-permasalahan yang ada di sekitar.
2. Hendaknya perpustakaan kampus dimana penulis menimba ilmu sebaiknya melengkapi buku mengenai sign system, pictogram, dan buku penunjang lainnya untuk mempermudah dalam proses perancangan dimasa yang akan datang.
3. Sebagai desainer grafis kita dituntut untuk tetap update mengenai apa yang sedang hangat di dunia desain, perbanyak melihat referensi dan membaca sangat membantu dalam memecahkan masalah dalam desain serta supaya kita tetap bisa terus mengikuti perkembangan yang ada
4. Diharapkan kepada pengelola atau pihak terkait yang berhubungan langsung dengan objek wisata ini, benar-benar mengelola dan mengaplikasikan rancangan yang dirancang secara nyata dan terstruktur agar tampilan baru terhadap objek wisata Bukik Chinangkiek.

DAFTAR PUSTAKA

- Calori, Chris & David vanden-Eynden. 2015. *signage and wayfinding*. new jersey: Hoboken.
- Craig M. Berger. 2005. *Wayfinding Designing and Implementing Graphic Navigational System*. Singapore: Publishing Private Limited.
- Chris, Calori. 2015. “*Sign System and Wayfinding Design : A Complete Guide To Creating Environmental Graphic Design Systems*”. New Jersey : John Willey & Sons, Inc.
- Dillistone. 2002. *The Power Of Symbols (daya kekuatan Simbol)*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rustan, Surianto. 2019. *warna warni*. Jakarta : PT lintas kreasi imaji.
- Sachari, Agus. 1986. *seni desain & teknologi*. East lansing : pustaka Universitas Michigan.
- Sobur, Alex. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung : Rosda.
- Sachari, Agus. 2004. *Estetika Makna, Symbol, dan Daya*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Sihombing, Danton. 2001. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Tinarbuko, Sumbo. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogtakarta: Jalasutra.
- Ardaya, Okky. 2008. “*Environmental Graphic Desain*”. Dalam Concept, Vol 04/Edisi 23. Jakarta
- Zaffa, Berliana. 2022. “*Perancangan Sign Sistem Museum Sang Nilam Utama*”. Skripsi Karya Tugas Akhir. Padangpanjang:Insitut Seni Indonesia Padangpanjang.

Narasumber.

- Morvi, Egi. 2020. “ *Riset Data Pengelolaan Wisata Bukik Chinangkiek*”. Hasil wawancara pribadi : 11 Agustus 2021, Wisata Bukik Chinangkiek.
- Eki, 2021. “ *Riset data mengenai pengunjung dikawasan Wisata Bukik Chinangkiek* ”. Hasil wawancara pribadi : 11 Agustus 2021, Wisata Bukik Chinangkiek.

Website.

<https://reportaseinvestigasi.com/wisata-dream-park-bukik-chinangkiek-ide-brilian-epyardi-asda/>

