

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penulis telah melakukan proses perancangan *Environmental Graphic Design* wisata Budaya Istando Basa Pagaruyung. Proses perancangan dimulai dari mengadakan observasi secara langsung ke lokasi Istando Basa, melakukan wawancara secara langsung dengan ketua pengelola dan pengunjung objek wisata Istando Basa. Hasil riset menunjukkan adanya permasalahan, kendala, kebutuhan yang perlu dihadirkandalam perancangan *Environmental Graphic Design* wisata Budaya Istando Basa Pagaruyung.

Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan *Environmental Graphic Design* wisata Budaya Istando Basa Pagaruyung adalah sebagai berikut :

1. Istando Basa Pagaruyung dahulunya merupakan tempat kediaman dari raja Minangkabau, namun seiring perkembangan zaman pada saat sekarang ini telah menjadi tempat wisata berbasis budaya (*cultural tourism*) yang kemudian menjadi salah satu ikon pariwisata Provinsi Sumatera Barat, Kabupaten Tanah Datar terkhususnya. Istando Basa Pagaruyung menyimpan beberapa barang bersejarah dan bangunan-bangunan bersejarah disekitar bangunan luarnya, tentu saja dengan adanya fasilitas ini agar dapat dipelajari dan diketahui oleh masyarakat luas. Untuk mempermudah dalam mengetahui peninggalan-peninggalan sejarah tersebut, dapat dilakukan dengan cara membentuk *Environmental Graphic Design* di objek wisata Budaya Istando Basa Pagaruyung, agar pesan yang ada dapat tersampaikan kepada pengunjung.

2. Dengan adanya Environmental Graphic Design wisata Budaya Istano Basa Pagaruyung pengunjung lebih dapat terbantu dan mudah dalam hal seperti mengenali, mengidentifikasi serta mendapat informasi saat berada di kawasan wisata.
3. Memetakan (mapping) kembali kawasan Istano Basa Pagaruyung yang dapat diakses dengan mudah oleh pengunjung untuk memudahkan pengunjung mengetahui setiap lokasi di Istano Basa.
4. Merancang Environmental Graphic Design wisata Budaya Istano Basa Pagaruyung yang lebih baik dan optimal dalam bentuk dan juga fungsinya, serta merancang EGD yang terintegrasi dan memiliki konsisten keselarasan bentuk antara satu dan yang lain.

B. Saran

1. Perancangan *Environmental Graphic Design* ini diharapkan bisa menjadi wadah untuk memperdalam ilmu-ilmu desain komunikasi visual dan mencoba menemukan solusi dari permasalahan-permasalahan yang ada di sekitar.
2. Hendaknya melengkapi buku mengenai *sign system*, *pictogram*, dan buku penunjang lainnya untuk mempermudah dalam proses perancangan.
3. Diharapkan perancangan ini dapat diterapkan secara langsung di kawasan wisata agar membantu masyarakat saat mengunjungi Istano Basa

- Afanayong, Yongky. (2006). *Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Arte Intermedia.
- Diana Sari, Desi. (2013). *Grafis Lingkungan Desa Budaya Kertalangu Denpasar*
- Efi Marthala, Agusti. (2013). *Kajian Filosofi Arsitektur Minangkabau*, Bandung: Humaniora
- Rahardian, Putra. (2017). *Perancangan Environmental Graphic Design Museum Majapahit*
- Rabiul tsani, Ranisa. 2022. *Perancangan grafis lingkungan green talo park ekowisata dan edukasi pariwisata*
- Sihombing, Danton. (2017). *Tipografi dalam Desain Grafis*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Chris, Calori. 2015. *“Sign System and Wayfinding Design : A Complete Guide To Creating Environmental Graphic Design Systems”*. New Jersey : John Willey & Sons, Inc.
- Sachari, Agus, 2002. *“Estetika Makna, Simbol, dan Daya”*. ITB, Bandung
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi, 2010. *“Nirmana : Elemen-Elemen Seni dan Desain”*. Yogyakarta : Jalsutras