

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan rangkaian pengerjaan tugas akhir, penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam menyelesaikan perancangan EGD berbasis edukasi memakan waktu yang tidak sebentar. *Environmental Graphic Design* berbasis edukasi pada perancangan ini ditujukan untuk pengunjung wisata taman Smallworld baik dari Baturraden maupun diluar Banyumas. Selain itu perancangan berbasis edukasi diharapkan dapat memberikan ilmu baru bagi wisatawan. Perancangan ini mengadopsi konsep nilai pendidikan, menjadikan wahana yang dibangun di taman edukasi perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, agar bisa difungsikan tidak hanya sebagai area rekreasi, melainkan juga sebagai lingkungan pembelajaran yang menyenangkan.

Maka oleh karena itu, dapat disimpulkan permasalahan yang ada adalah kurangnya pengarahannya terkait penempatan peta, penyampaian informasi yang ringkas sehingga tidak memenuhi aksesibilitas informasi berbasis visual. Dari itu dibuatlah media edukasi interaktif berupa papan yang dimana terdapat nama negara, penjelasan dengan gambar teka-teki yang akan disusun oleh siapapun yang berkunjung ke Taman Small World Baturraden dan terdapat bentuk visual yang diambil dari stilasi bunga tulip, kimono dan logo Small World untuk dijadikan stilasi karakter *pictogram* pada tanda arah. Kemudian visual peta penempatan media yang didalamnya terdapat icon minimalis pada *pictogram* dengan perpaduan miniatur *landmark*, berbagai nama *landmark* dan fasilitas yang tersedia di dalamnya agar mudah dipahami, supaya menciptakan kesadaran terhadap lingkungan sekitar.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan, maka penulis menyarankan usul ide-ide desain yang dapat meningkatkan pengalaman pengunjung dan

memecahkan suatu masalah yang diidentifikasi terkait objek perancangan ini, misalnya:

1. Navigasi yang intuitif, berupa desain tata letak yang memudahkan pengunjung untuk bergerak dari satu area ke area lainnya. Gunakan tanda-tanda, peta, atau aplikasi digital untuk membantu navigasi.
2. Sediakan penggunaan *website* untuk informasi yang jelas mengenai permasalahan yang dihadapi oleh objek dapat berupa brosur atau menggunakan aplikasi pemandu dan cara mengaksesnya.
3. Meningkatkan keselamatan dengan penggunaan material yang kokoh dan tahan lama untuk konstruksi dan dekorasi. Ini akan memberikan kesan positif pada pengunjung.