

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada proses awal hingga terselesaikannya Perancangan *Landmark & Sistem informasi visual* Museum Satwa Batu Jawa Timur ada beberapa hal yang perlu menjadi catatan, antara lain :

1. Sistem informasi visual merupakan sebuah media yang berfungsi sebagai sarana komunikasi atau jembatan penghubung antara institusi/lembaga maupun sebuah perusahaan dengan khalayak umum. Sama halnya dengan perancangan ini yaitu, diharapkan mampu memudahkan Lembaga Museum Satwa Kota Batu Jawa Timur dalam menyampaikan berbagai informasi tentang lingkungan, obyek dan fasilitas-fasilitas yang ada di dalamnya kepada para pengunjung atau khalayak umum.

Oleh karena itu semakin meningkatnya teknologi memang semestinya dalam suatu tatanan komunikasi mengalami peningkatan juga. Maka dalam perancangan sistem informasi visual ini pun selain melancarkan *Flow* bagi pengunjung, juga dapat memberikan image atau citra yang lebih baik akan profesionalisme suatu lembaga atau perusahaan di bidang pariwisata edukasi.

2. Pada *Landmark* dan keseluruhan jenis *sign* yang digunakan dalam perancangan ini, secara keseluruhan memiliki unsur kesatuan yang dapat memberikan suatu keharmonisan dan keselarasan antara bentuk/konstruksi

sign., antara lain dengan mengadopsi gaya bangunan Museum Satwa yang bergaya romawi kuno, warna tetap menggunakan warna identitas Museum Satwa yaitu hijau tua dan coklat muda, mengenai *sign* pendukung & pelengkap menggunakan warna standar *ISO*.

Untuk tanda informasi dan larangan yaitu warna biru untuk *sign* pendukung dan warna merah sebagai warna *sign* larangan, dan mengenai ikon-ikon yang digunakan, pada perancangan ini dibuat khusus dengan mengambil beberapa ikon yang dimana ikon tersebut familiar atau mudah untuk dikenali. Seperti siluet hewan atau *outline* hewan, kerangka hewan, dll.

Dari semua hal diatas para pengunjung atau *audience* diharapkan dapat dengan mudah mendapatkan informasi tentang berbagai objek dan fasilitas yang akan mereka tuju dan dengan keseragaman akan berbagai komponen dalam perancangan Sistem informasi visual ini diharapkan mampu dan memudahkan mereka mengingat akan obyek wisata edukasi Museum satwa Kota Batu jatim melalui berbagai macam *sign* yang hanya ada pada Museum Satwa ini.

Maka dari semua hal diatas diharap akan mampu membuat citra dan *brand image* yang lebih baik sebagai *Landmark* Museum Satwa Kota Batu sekaligus menambah pesona kota Batu sebagai ikon kota pariwisata dan edukasi di Jawa Timur.

B. Saran

Sebagai pelopor obyek wisata edukasi museum di Jawa Timur yang dikemas dan disuguhkan secara modern dengan berbagai kelebihannya, sebuah *sign* memang sangat vital perannya dalam meningkatkan citra dan brand image dalam suatu lembaga atau perusahaan dalam mempermudah arus informasi antar berbagai pihak di dalamnya guna mewujudkan visi misi yang mereka usung.

Sama halnya pada Museum Satwa Kota Batu ini, yaitu sangat perlu perhatian khusus pada hampir semua *sign* yang ada yakni kurangnya pemilihan bahan konstruksi yang tepat sampai ikon-ikon yang digunakan terlalu baku untuk sebuah area pariwisata edukasi.

Oleh karena itu dengan perancangan sistem informasi visual yang dilandasi dengan berbagai teori dan keterbaruan media yang baik akan memberikan dampak yang positif bagi berbagai pihak guna kelancaran pengunjung. Semoga perancangan ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan inspirasi bagi kaum akademik untuk lebih kreatif dan selektif lagi. Saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan guna kesempurnaan karya dan kemajuan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Charles B. Mc Lendon dan Mick Blackistone, 1982 “*Signage : Graphic Communication In The Built World*”,.

Edi Dimiyati, 2010, 47 museum jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta

James J, Spillane, Dr, S.J. 2002, Pariwisata Indonesia, Kanisius, Yogyakarta.

Concept vol. 03 edisi. 17, 2007. PT. Concept Media, Jakarta.

Phillip Kotler, 1988, *Marketing*, penterj. Drs. Herujati Purwoko M.A., Erlangga, Jakarta.

Terence A.Shimp, 2000, Periklanan & Promosi, erlangga, Jakarta.

Yongky Sofanayong, 2006 . Desain Komunikasi Visual Terpadu, Arte Intermedia. Jakarta.

M. Suyanto, 2004, Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan, Penerbit Andy, Yogyakarta.

E. Carter, David. 2003, The Big Book of Color in Design, Harper Design International, New York.

Internet

www.netdictionary.com / di akses 17 mei 2011.

http://www.fabricator.co/safety/safety_article.cfmID=909 / di akses 17 mei 2011.

<http://www.signworld.com> / di akses 11 agustus 2011.

