

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Jika dilihat dari segi fungsi, toko merupakan tempat penyedia kebutuhan seperti halnya toko pancing yang menyediakan kebutuhan pancing. Namun berbeda dengan toko pada umumnya, toko pancing merupakan toko yang lebih spesifik sehingga dalam upaya penjualan dibutuhkan edukasi. Tetapi pada umumnya toko pancing tidak memperhatikan hal tersebut sehingga orang hanya beranggapan bahwa kegiatan memancing tidak memiliki teknik khusus, akibatnya kegiatan memancing menjadi kurang efektif. Karena itu, Pada Toko Pancing Go Fishing Centre memiliki solusi dengan menerapkan konsep desain interaksi edukatif yang tidak hanya sekedar berfungsi sebagai toko yang menjual alat pancing, tetapi juga sebagai tempat untuk berbagi ilmu secara interaktif.

Untuk mewujudkan hal tersebut, Toko Pancing Go Fishing Centre menyediakan fasilitas seperti kolam uji untuk mencoba alat secara langsung dan merasakan sensasi memancing saat menggunakan alat dan cara yang tepat, mini resto sebagai area bersantai dimana pengunjung atau komunitas berbaur di satu tempat untuk bertukar pengalaman sambil menikmati makanan, galeri sebagai area pengenalan sejarah pancing dan koleksi alat pancing langka. Dengan demikian, tujuan akhir dari penerapan konsep desain interaksi edukatif adalah menjadikan Toko Pancing Go Fishing Centre sebagai toko pancing yang memberikan pengalaman dan pengetahuan mengenai dunia pancing.

B. Saran

Untuk Pengelola Toko Pancing Go Fishing Center:

1. Diharapkan pengelola lebih memperhatikan dan memperbaiki sarana dan prasarana pada Toko Pancing Go Fishing Center agar penataan produk bisa lebih terorganisir dan ruangan lebih nyaman untuk para pengunjung dan para staff.
2. Diharapkan pengelola dapat menjadikan data-data literatur dan solusi serta hasil desain yang telah penulis rancang pada tugas akhir karya desain ini sebagai acuan untuk menjadikan Toko Pancing Go Fishing Center menjadi lebih baik.

Untuk Peneliti/Desainer Selanjutnya:

1. Penulis sadar bahwa masih banyak kekurangan pada tugas akhir karya desain ini. Maka dari itu, penulis berharap peneliti/desainer selanjutnya agar mengkaji lagi hasil desain yang penulis rancang dan mengembangkannya.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Company, A. H. (2006). *The American Heritage Dictionary of the English Language*. Boston: Houghton Mifflin.
- Dale, E. (1948). *Audio-visual methods in teaching*. New York: The Dryden Press.
- Eddy M. Leks, S. L. (2016). *Panduan Praktis Hukum Properti*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kilmer, R. (1992). *Designing Interiors*. California: Wadsworth Publishing Company.
- Kristiana, R. (2017). sejarah memancing. *hoby*, 1.
- Makins, M. (1979). *The Collins English Dictionary*. Glasgow: Harper Collins in Glasgow.
- Michael Levy, B. A. (2009). *Retailing management*. Boston: McGraw-Hill Irwin, Boston, MA.
- Miranti Sari Rahma, P. W. (2017). Pengaruh Elemen Interior Restoran terhadap Pengalaman. *seni rupa dan desain*, 68-7
- Ramadhan, A. R. (2010). Pengaruh Pencahayaan Buatan Terhadap Display Sepatu . *Arsitektur*, 12-13.
- Retno SA (2017). Desain Interior I Perancangan Ruang Penjualan. *desain interior toko*, 1-20.
- Salim, P. (2000). *Salim's Ninth Collegiate English-Indonesian Dictionary*. Modern English Press.
- Zharandont, P. (2015). Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk. *psikologi*, 3-4.

B. Website

<https://www.bbc.com/indonesia/vert-cap-42194201>

http://berkat-alumunium.blogspot.com/p/produk_15.html

<http://www.herlinaluminiumkediri.com/2015/12/daftar-harga-etalase-showcase-ukuran.html>

<https://id.aliexpress.com/item/Aluminum-Alloy-Fishing-rod-display-rack-shelf-bracket-24pcs-stand-supporting-rod-Fishing-tackle-tool/32754232941.html>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Memancing>

<http://www.beritamancing.net/fishing-story/sejarah-mancing/>