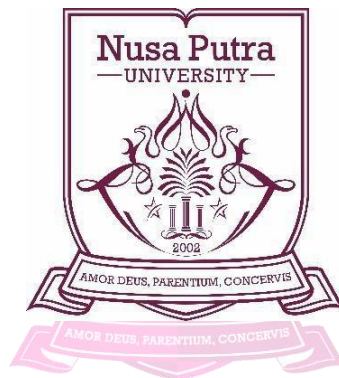


**PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN: SIGNAGE & WAYFINDING* KOLAM RENANG CIGUNUNG INDAH KOTA
SUKABUMI**

SKRIPSI

DIKNA MUHARANI SAFITRI

20190060053



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER, DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
JANUARI 2024**

PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN: SIGNAGE & WAYFINDING* KOLAM RENANG CIGUNUNG INDAH KOTA SUKABUMI

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam
Menempuh Sarjana Desain Komunikasi Visual*

DIKNA MUHARANI SAFITRI

20190060053



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
JANUARI 2024**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL: PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN: SIGNAGE* DAN *WAYFINDING* KOLAM RENANG CIGUNUNG INDAH KOTA SUKABUMI

NAMA: DIKNA MUHARANI SAFITRI

NIM: 20190060053

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti- bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual. Saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 30 Januari 2024



DIKNA MUHARANI SAFITRI

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN: SIGNAGE* DAN *WAYFINDING* KOLAM RENANG CIGUNUNG INDAH KOTA SUKABUMI

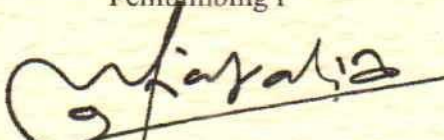
NAMA: DIKNA MUHARANI SAFITRI

NIM: 20190060053

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 30 Januari 2024. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual.

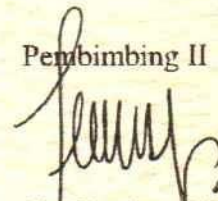
Sukabumi, 30 Januari 2024

Pembimbing I



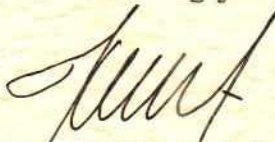
Mochamad Ficky Aulia, S.Ds., M.Sn
NIDN. 0408108704

Pembimbing II



Gesnida Yunita, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0408068805

Ketua Penguji



Firman Mutaqin, S.Ds., M.Ds
NIDN. 0405029503

Ketua Program Studi,



Agus Darmawan, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0431088506

Plh. Dekan Fakultas Teknik, Komputer dan Desain

Ir. Paikun, S.T..M.T..IPM.ASEAN.Eng

NIDN. 0402037410

ABSTRACT

Kolam Renang Cigunung Indahl is an artificial water attraction built as an alternative to natural water tourism in Sukabumi. Located in Sukaresmi Village, Sukabumi Regency, Kolam Renang Cigunung Indahl is a tourist destination offering various swimming pools with depths suitable for all age groups, from toddlers to adults. It is equipped with waterboom facilities and overflowing buckets as part of enhancing the visitor experience and adding a diverse appeal to this tourist destination. Therefore, for an area of this size, a differentiation is needed so that visitors can easily identify its presence. In response to these issues, the author will design Signage and Wayfinding for Kolam Renang Cigunung Indahl that is representative of the presented theme.

The method employed involves observing the existing physical environment and conducting in-depth interviews with stakeholders. With this identified need, Signage and Wayfinding will be created to provide a navigation system for visitors, supported by infographics and a mascot. The goal of this design is to optimize services for visitors, enhance facilities in terms of information, and communicate information related to potential dangers in the swimming pool, complementing the existing signs at Kolam Renang Cigunung Indah.

Keywords: signage, wayfinding, sign system, environmental graphic design.

ABSTRAK

Kolam Renang Cigunung Indah merupakan wisata air buatan yang dibangun sebagai bentuk alternatif wisata air alam yang ada di Sukabumi, terletak di Desa Sukaresmi, kabupaten Sukabumi, Kolam Renang Cigunung Indah adalah destinasi wisata yang menawarkan beragam kolam renang dengan kedalaman yang cocok untuk berbagai rentang usia, mulai dari balita hingga dewasa, dan dilengkapi dengan fasilitas *waterboom* dan ember tumpah sebagai bagian dari peningkatan pengalaman pengunjung dan menambah daya tarik yang lebih beragam bagi destinasi wisata ini. maka untuk tempat seluas ini dibutuhkan sebuah pembeda area sehingga pengunjung nantinya mudah dalam mengidentifikasi keberadaannya, dari permasalahan yang ada penulis akan membuat rancangan *Signage* dan *Wayfinding* dari Kolam Renang Cigunung Indah dengan representatif sesuai tema yang dibawakan. Metode yang digunakan adalah observasi terhadap lingkungan fisik yang ada, wawancara mendalam pada stakeholder. Adanya kebutuhan tersebut maka dibuatlah *Signage* dan *Wayfinding* yang menyediakan sistem navigasi pengunjung dengan media pendukung berupa infografis dan maskot. Tujuan dari hasil perancangan ini dapat mengoptimalkan pelayanan kepada para pengunjung serta meningkatkan fasilitas dari segi informasi dan menyampaikan informasi terkait bahaya apa saja yang bisa terjadi di kolam renang dan melengkapi rambu-rambu yang ada di Kolam Renang Cigunung Indah.

Keywords: desain informasi, desain grafis lingkungan, petunjuk arah

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Atas berkat rahmat dan ridha-Nyalah sehingga penulis masih diberikan kesehatan, kesempatan, kesabaran terlebih lagi karunia kemauan serta tekad yang dianugerahkan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan laporan proposal skripsi yang berjudul “Perancangan *Enviromental Graphic Design* Kolam Renang Cigunung Indah Sukabumi”, terlaksana sebagaimana mestinya. Salawat serta salam selalu tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya. Dalam penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Nusa Putra. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan proposal skripsi ini. menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Dr.H Kurniawan, ST., M.Si, MM
2. Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Bapak Agus Darmawan, M.Sn
3. Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi Bapak Mochamad Ficky Aulia, S.Ds, M.Sn
4. Dosen Pembimbing II Ibu Gesnida Yunita, S.Sn., M.Sn
5. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra
6. Keluarga mamah, adik dan kakak yang selalu memberi dukungan dan sahabat yang selalu memberi dukungan baik dari segi materi maupun moral

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat kami harapkan demi perbaikan. Amin YaaRabbal 'Alamiin.

Sukabumi, 30 Januari 2024

Penulis



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dikna Muharani Safitri

NIM : 20190060053

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Jenis karya : Tugas Akhir/Skripsi

Untuk pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas NusaPutra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty- Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERANCANGAN *ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN: SIGNAGE*
DAN *WAYFINDING* KOLAM RENANG CIGUNUNG INDAH KOTA
SUKABUMI

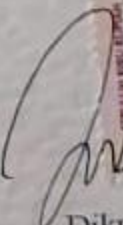
beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format- kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 30 Januari 2024

Yang menyatakan



Dikna Muharani Safitri

DAFTAR ISI

COVER DEPAN	
HALAMAN DEPAN	i
PERNYATAAN PENULIS	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metode Perancangan	5
1.7 Rencana Penyesuaian Kerja.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Landasan Teori.....	7

2.1.1 Environmental Graphic Design	7
2.1.2 Wayfinding System.....	10
2.1.2.1 Strategi Sirkulasi Wayfinding.....	12
2.1.3 Signage.....	16
2.1.4 Jenis – Jenis Signage	17
2.1.5 Jenis Pemasangan Signage	19
2.1.6 Jenis Material Signage.....	21
2.1.7 Zona Penempatan.....	22
2.1.8 Tipografi	24
2.1.9 Tanda Dalam Desain.....	26
2.1.9.1 Ikon.....	26
2.1.9.2 Indeks	26
2.1.9.3 Simbol.....	26
2.1.9.4 Semantik.....	26
2.1.9.5 Sintaksis.....	27
2.1.9.6 Pragmatis	27
2.1.10 Prinsip Desain.....	28
2.1.10.1 Balance	28
2.1.10.2 Emphasis	28
2.1.10.3 Rithem	28
2.1.10.4 Unity	29
2.1.11 Warna.....	29
2.1.12 Psikologi Warna	30
2.2 Kerangka Teori	31
2.3 Penelitian Terdahulu	31
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	33
3.1 Metode Penelitian.....	33
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	34
3.3 Metode Analisis Data	34
3.3.1 Observasi	35

3.3.2	Wawancara.....	41
3.3.3	Dokumentasi.....	44
3.3.4	Studi Literatur	44
3.4	Teknik Analisis Data.....	45
3.5	Perumusan Data	45
3.5.1	Objek Penelitian	45
3.5.2	Geografis	47
3.5.3	Demografis	47
3.5.4	Psikografis	47
3.5.5	Targeting	48
3.5.6	Positioning	48
3.5.7	5 W + 1 H.....	48
3.5.8	ANALISIS S.W.O.T	49
3.6	Pemecahan Masalah	50
3.7	<i>Brainstorming</i>	51
3.8	Metode dan Konsep Perancangan	52
3.8.1	Metode Perancangan	52
3.8.2	Konsep dan Strategi Pesan / Komunikasi.....	53
3.8.3	Konsep dan Strategi Kreatif	55
3.8.4	Konsep dan Strategi Media.....	58
3.8.5	Konsep dan Strategi Visual.....	62
3.8.6	Alat dan Bahan Yang Digunakan.....	76
BAB IV		78
HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN		78
4.1	Hasil Perancangan dan pembahasan.....	78
4.1.1	Hasil Perancangn.....	78
4.1.2	Pembahasan	98
4.1.2.1	Hubungan Media dengan Masalah.....	98
4.1.2.2	Hubungan Media dengan Teori	99
4.1.2.3	Hubungan Media dengan Kelngkapan Data	100

BAB V	101
KESIMPULAN DAN SARAN	101
5.1 Kesimpulan	101
5.2 Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	102



DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Alur Proses Kreasi...	5
Bagan 1.2 Teori Kerangka Teoritik.....	27



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 Tiga komponen utama dari EGD	8
Gambar 2. 3 Signage pyramid dari Chris Calori	9
Gambar 2. 4 Skema Landmark Model.....	12
Gambar 2. 5 Districts Model.l	14
Gambar 2. 6 Skema Connector Model.	15
Gambar 2. 7 Skema Streets Model.	16
Gambar 2. 8 Freestanding atau ground-mounted.....	20
Gambar 2. 9 Suspended atau ceiling-hung	20
Gambar 2. 10 Projecting atau flag-mounted.....	20
Gambar 2. 11 Flust atau flat-wall-mounted.....	21
Gambar 2. 12 Area Overhead dan area Eye-level.....	23
Gambar 2. 13 Signage pada sudut pandang penglihatan 10 derajat	24
Gambar 3. 2 identitas visual Kolam Renang Cigunung Indah	36
Gambar 3. 3 identitas visual Kolam Renang Cigunung Indah	37
Gambar 3. 4 Dokumentasi	37
Gambar 3. 5 Kolam Renang Cigunung Indah.....	38
Gambar 3. 6 petunjuk arah.....	38
Gambar 3. 7 Tempat pembelin tiket	39
Gambar 3. 8 wawancara dengan pengelola	42
Gambar 3. 9 Kolam Renang Cigunung Indah	43
Gambar 3. 10 Loker Kolam Renang Cigunung Indah.....	43
Gambar 3. 11 Dokumentasi.....	44
Gambar 3. 12 l Kolam Renang Cigunung Indah tampak atas	46
Gambar 3. 13 keyword	52

Gambar 3. 14 fase – fase dari proses perancangan	53
Gambar 3. 15 layout signage dan wayfinding	56
Gambar 3. 16 referensi desain karya jane davis dogge	57
Gambar 3. 17 konsep Frame	63
Gambar 3. 18 alur pengguna.....	64
Gambar 3. 19 konsep denah.....	64
Gambar 3. 20 Sketsa Maskot	65
Gambar 4. 1 identifikasi bentuk	78
Gambar 4. 2 Hasil identifikasi bentuk.....	79
Gambar 4. 3 digitalisasi visual	80
Gambar 4. 4 digitalisasi <i>signange</i>	81
Gambar 4. 5 <i>digitalisasi signage dan wayfinding</i>	82
Gambar 4. 6 <i>digitalisasi signage dan wayfinding</i>	83
Gambar 4. 7 <i>digitalisasi signage dan wayfinding</i>	83
Gambar 4. 8 <i>digitalisasi signage dan wayfinding</i>	84
Gambar 4. 9 Information	84
Gambar 4. 10 denah lokasi	85
Gambar 4. 11 denah lokasi	86
Gambar 4. 12 <i>Regulatory</i>	87
Gambar 4. 13 <i>Regulatory</i>	87
Gambar 4. 14 <i>Regulatory</i>	88
Gambar 4. 15 <i>Regulatory</i>	88
Gambar 4. 16 <i>Regulatory</i>	89
Gambar 4. 17 <i>wayfinding</i>	89
Gambar 4. 18 <i>Maskot</i>	90
Gambar 4. 19 <i>Maskot</i>	90
Gambar 4. 20 <i>Maskot</i>	91
Gambar 4. 21 <i>Maskot</i>	91

<i>Gambar 4. 22 Maskot</i>	<i>92</i>
<i>Gambar 4. 23 hasil quisioner</i>	<i>97</i>



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi uji coba

Lampiran 2. Hasil Presentase Plagiasi



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Objek wisata merupakan salah satu ruang publik yang memiliki keunikan, keindahan dan menjadi sasaran tujuan kunjungan wisatawan, menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan disebutkan bahwa daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang menjadi sarana atau tujuan kunjungan wisata.

Di Indonesia Kolam Renang adalah fasilitas umum yang cukup populer. Namun, terdapat berbagai masalah terkait dengan keselamatan dan keamanan di kolam renang di Indonesia, seperti kurangnya pengawasan dan peralatan keselamatan, kurangnya pengetahuan tentang keselamatan air, dan ketidakpatuhan terhadap peraturan keselamatan air. Hal ini menyebabkan terjadinya kecelakaan dan insiden di kolam renang, terutama yang melibatkan anak-anak dan remaja. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman tentang keselamatan air di kalangan masyarakat, serta penegakan peraturan keselamatan air yang lebih ketat di kolam renang.

Kolam Renang Cigunung Indah merupakan wisata air buatan yang dibangun sebagai bentuk alternatif wisata alam yang ada di Sukabumi, Kolam Renang Cigunung Indah terletak di Desa Sukaresmi, Kecamatan Cisaat, Kabupaten Sukabumi. Dengan Luas 600 m², Kolam Renang Cigunung Memiliki total 13 kolam, dengan wahana permainan air yakni 2 jenis *water slide*, 2 wahana tumpah air. Kolam Renang Cigunung Indah berdiri sejak tahun 1980, didirikan oleh Alm. Bapak Ganda Suita, berawal dari 2 kolam renang lalu di renovasi dengan memperluas area dan menambahkan beberapa wahana baru untuk meningkatkan pengalaman bermain bagi pengunjung.

Kolam Renang Cigunung Indah merupakan salah satu destinasi wisata di Kota Sukabumi yang memiliki banyak kolam renang, ada 13 kolam renang dengan kedalaman yang bervariasi dari yang paling dangkal 60cm sampai 1,6 m. Jadwal operasional Kolam Renang Cigunung dari Senin sampai Minggu dan juga hari libur nasional. Dari pukul 08.00 sampai dengan pukul 16.30 WIB, sebagian besar dari pengunjung adalah siswa SD sampai dengan siswa SMA yang sedang melakukan praktik renang.

Environmental Graphic Design (EGD) adalah bidang desain yang berfokus pada penciptaan elemen-elemen grafis dan fisik dalam lingkungan atau ruang publik dengan tujuan mempengaruhi interaksi dan manusia terhadap lingkungan tersebut. *Environmental Graphic Design* (EGD) melibatkan *signage* dan *wayfinding* sebagai dua elemen penting dalam menciptakan pengalaman visual yang efektif di lingkungan fisik. *Signage* dan *Wayfinding*, sebagai integral dari *Environmental Graphic Design* (EGD), berperan krusial dalam merancang dan mengimplementasikan sistem visual yang memandu, memberi informasi, dan memperkaya pengalaman dalam suatu lingkungan. *Signage* tidak hanya mencakup identifikasi dan informasi tetapi juga berkontribusi pada estetika keseluruhan, sementara *Wayfinding* memastikan navigasi yang efisien dan intuitif bagi pengguna di dalam ruang fisik. Secara keseluruhan, keduanya menjadi elemen vital dalam EGD, menciptakan lingkungan yang jelas, informatif, dan visual yang menyatu., dengan membentuk suasana sistem grafis membuat sebuah tempat hiburan menjadi lebih menarik dan terlihat terkonsep dengan baik.

Perancangan *Environmental Graphic Design* bertanggung jawab merencanakan, merancang, dan menetapkan sistem tanda serta bentuk komunikasi visual di lingkungan buatan dan alami. Fungsi utamanya melibatkan bantuan kepada pengguna dalam berinteraksi dengan ruang, mengidentifikasi, mengarahkan, dan memberikan informasi untuk meningkatkan visual lingkungan. Selain itu, *Environmental Graphic Design* juga berperan dalam melindungi keselamatan pengguna

Perancangan *Signage* dan *Wayfinding* di kolam renang bertujuan untuk memberikan informasi yang jelas dan mudah dipahami bagi pengunjung. Hal ini penting untuk meminimalisir kemungkinan terjadinya kecelakaan atau kejadian yang tidak diinginkan karena kurangnya informasi mengenai aturan dan fasilitas yang tersedia di area kolam renang. dapat meningkatkan pengalaman pengunjung dalam menggunakan fasilitas kolam renang dan membantu mereka merasa lebih nyaman dan aman

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan, kondisi *signage* di Kolam Renang Cigunung Indah kurang memadai dan tidak efektif, serta masih kurangnya tanda peringatan bahaya untuk keselamatan, karena mayoritas pengunjung merupakan anak-anak dibawah umur yang masih dalam pengawasan orang tua, Tujuan dari Perancangan *Signage* dan *Wayfinding* Kolam Renang Cigunung Indah agar terciptanya sistem tanda yang menarik, komunikatif, dan informatif sehingga pengunjung bisa mendapatkan informasi yang jelas dan terarah selama berada di area tersebut, pengunjung akan merasa bahwa pihak pengelola kolam renang memperhatikan keselamatan dan kenyamanan pengunjung dengan serius. Hal ini dapat menjadi daya tarik tambahan bagi pengunjung dan membantu meningkatkan popularitas Kolam Renang Cigunung Indah.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun beberapa rumusan masalah dari peneltian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana membentuk desain informasi yang efektif dan memberikan pengalaman positif bagi pengunjung Kolam Renang Cigunung Indah sebagai upaya perancangan EGD.
2. Bagaimana proses perancangan *Signage* dan *wayfinding* yang informatif dan komunikatif dan sesuai dengan konsep dengan Kolam Renang Cigunung.
3. Bagaimana efektivitas EGD di Kolam Renang Cigunung Indah dalam memfasilitasi pengguna dengan navigasi yang

jas, menyampaikan informasi dengan efiisien, dan menciptakan pengalaman visual yang memenuhi kebutuhan pengunjung.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, Berikut ini adalah batasan-batasan masalah dalam penelitian yang akan dilakukan:

1. Peneliti akan mengkaji aspek sistem grafis yang dapat meningkatkan potensi pengguna yang ada di Kolam Renang Cigunung Indah dan cara implementasi sistem grafis tersebut yang lebih efektif.
2. Peneliti akan melakukan studi mendalam tentang preferensi, kebutuhan, dan perilaku pengguna kolam renang, termasuk analisis demografis, psikografis, dan preferensi dalam penggunaan fasilitas.
3. Analisis terhadap identitas visual Kolam Renang Cigunung Indah, termasuk logo, warna, dan elemen desain lainnya, serta cara memperkuatnya melalui implementasi sistem grafis yang konsisten.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang *Signage* dan *Wayfinding* pada Kolam Renang Cigunung Indah Sukabumi.
2. Membuat *Signage* dan *Wayfinding* yang informatif dan efektif untuk mempermudah pengunjung dalam mengetahui lokasi dan tata letak ruangan atau tempat serta mendapatkan informasi yang dibutuhkan selama berada di kawasan Kolam Renang Cigunung Indah.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan terlaksananya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak antara lain:

1. Bagi penulis

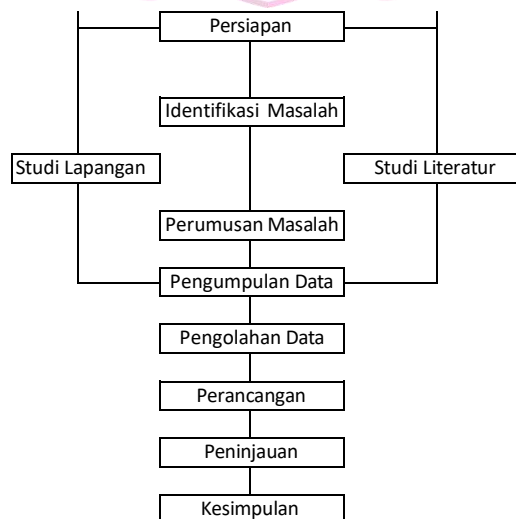
Penelitian ini di harapkan dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari saat proses perkuliahan serta memperluas pengetahuan mengenai proses perancangan hingga penerapan *Environmental Graphic Design*.

2. Bagi Kolam Renang Cigunung Indah

Dengan hasil penelitian ini, diharapkan pelayanan informasi di Kolam Renang Cigunung Indah dapat ditingkatkan, serta pengunjung akan lebih mudah untuk mengarahkan diri ke tujuan yang diinginkan

1.6 Metode Perancangan

Kerangka penelitian memuat poin-poin kajian teori dan atau penelitian yang relevan dan kemudian disusun menjadi bagan atau alur yang dilengkapi dengan keterangan setiap tahapannya untuk menyelesaikan permasalahan dalam penlitian yang dilakukan penulis.



Bagan 1.1 Alur Proses Kreasi
(Sumber: Dokumentasi penulis)

1.7 Rencana Penyesuaian Kerja

No	Nama Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni				Desember				Januari			
		Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke				Minggu ke			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi																								
2	Pengumpulan Data, Mind Mapping																								
3	Penusunan bab 1-3																								
4	Perancangan Media																								
5	Pengerjaan Skripsi																								

Tabel 1.1 Timeline Pengerjaan

Sumber: Dokumentasi penulis





BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini didapatkan permasalahan kurangnya system informasi yang ada pada Kolam Renang Cigunung Indah, masih kurangnya tanda peringatan bahaya untuk keselamatan, karena mayoritas pengunjung merupakan anak-anak dibawah umur yang masih dalam pengawasan orang tua, Tujuan dari perancangan ini agar terciptanya sistem tanda yang menarik, komunikatif, dan informatif sehingga pengunjung bisa mendapatkan informasi yang jelas dan terarah selama berada di area tersebut, pengunjung akan merasa bahwa pihak pengelola kolam renang memperhatikan keselamatan dan kenyamanan pengunjung dengan serius.

5.2 Saran

Melalui perancangan Signage dan Wayfinding yang telah dibuat, Kolam Renang Cigunung memiliki kelemahan dalam media promosi, dan kurang terkonsep dengan baik sehingga tidak memiliki identitas yang kuat dan terkesan kurang modern. Saran dari penulis pengelola lebih banyak melakukan renovasi fasilitas

DAFTAR PUSTAKA

- (n.d.). Retrieved from Michael J. Landa
- Aulia, M. F. (2023). STRATEGI ROADMAP BRANDING SEBAGAI UPAYA PERANCANGAN YANG BERKELANJUTAN BAGI KEILMAN DKV UNTUK USAHA MIKRO-KECIL. ASKARA, 200-2014.
- Aulia, F. M. (2024). Skema Perancangan Wayfinding-Signage bagi Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Desain*, 367-384.
- Calori, C., & Eynden, D. V. (2015). *Signage and Wayfinding Design*. John Wiloy & sons, Inc: New Jersey.
- Genzlinger, N. (2023, 5 27). *artanddesign*. Retrieved from nytimes.com: <https://www.nytimes.com/2023/04/27/arts/design/jane-davis-doggett-dead.html>
- Gibson, D. (2009). *The Wayfinding Handbook*. New York: Princeton Achitectural Press.
- Landa, R. (2011). *Design Solution*. USA: Clark Baxter Senior.
- P Repi, A. T., Putra, J. S., & Wiratama, D. A. (2020). PERANCANGAN SIGNSYSTEM PADA DESA SADE LOMBOK TENGAH. *JURNAL NARADA*, 394-395.
- Safitri, D. M. (2023, 2 22). Sejarah Kolam Renang. (B. Juanda, Interviewer)
- Sims, M. (1991). *Sign Design*. London: Thames & Hudson .
- Soewardikoen, D. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Depok,sleman: PT Kanisius.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

