

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari Redesain Environmental Graphic Taman Bungkul Surabaya dengan Teknik Vektor sebagai Upaya Optimalisasi Media Informasi, adalah sebagai berikut :

- a. Latar belakang masalah dalam meredesain *signage* serta perancangan *wayfinding* ini adalah selain untuk memudahkan wisatawan baik asing maupun lokal dalam beraktifitas di dalam Taman Bungkul Surabaya, selain itu tetap memperhatikan tujuan utamanya yaitu menciptakan sign atau sistem tanda yang dapat dipahami sehingga informasi yang tersedia dapat di optimalkan oleh pengunjung,
- b. Kata Kunci serta konsep yang di dapat dari hasil analisis data menjadi SWOT, STP, dan USP adalah “Satisfied” yang berarti puas atau membuat sistem tanda yang dapat dimanfaatkan oleh pengunjung atau orang-orang yang melihatnya serta memberi kepuasan pada saat mereka telah menerima informasi tersebut.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

- a. Taman Bungkul memiliki potensi yang besar bagi wisatawan asing karena prestasinya yang telah diraih beberapa tahun lalu, sehingga diharapkan adanya keinginan dari pihak Taman Bungkul atau Dinas Pertamanan yang membawai taman tersebut untuk menjadikan hal ini sebagai potensi dengan menghadirkan media atau alat yang dapat memudahkan wisatawan tersebut dalam mengetahui mengenai informasi tentang Taman Bungkul Surabaya.
- b. Pihak Taman Bungkul Surabaya diharapkan memperhatikan kelengkapan *signage* atau menyediakan *wayfinding* dan media-media informasi lainnya sehingga pengunjung dapat dengan mudah melakukan aktifitas di dalam taman.

