

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Pada kegiatan KKN Tematik Fakultas Teknik 2022 ini terkait perancangan *sign system*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dengan adanya *Sign System* wisatawan dapat memahami informasi yang diinformasikan secara kompleks karena visualisasi yang menarik sehingga akan memberikan kemudahan masyarakat dalam memahami informasi yang ada didalamnya serta penyampaian informasi didalamnya dapat tersampaikan dengan cepat dan memudahkan mereka dalam mencari lokasi yang diinginkan ataupun lokasi yang ingin mereka tuju.
2. 3 jenis *sign system* yang telah diimplementasikan pada Wisata Padhepokan Lembah Sumilir yaitu *Orientation Sign*, *Wayfinding*, dan *Identification Sign*.

#### **5.2 Saran**

Terdapat pula saran yang kami usulkan untuk kegiatan KKN Tematik skema buahdan sayur selanjutnya , yakni sebagai berikut :

1. Pengaplikasian typografi yang ada pada *Sign System* harus mudah dipahami, warna kontras, material yang tahan lama agar *Sign System* tahan terhadap panas dan cuaca.
2. kuantitas dari penempatan *Sign System* harus diperbanyak agar pengunjung dapat dengan mudah mendapat informasi.
3. *Identification Sign System*, sebaiknya diletakkan sejajar mata hingga maksimal di ketinggian dua meter untuk kenyamanan pandang

#### **5.3 Rekomendasi**

1. Wisata Padhepokan Lembah Sumilir memiliki lahan yang cukup luas dan sudah terdapat beberapa lapangan, maka dapat dijadikan sebagai tempat pertandingan olahraga, mulai dari panahan, gobak sodor,, voli, futsal, dan lain lain
2. Dengan adanya wisata alam yang masih alami, dapat dikembangkan menjadi wisata arung jeram ataupun pengurus wisata hendaknya mendirikan kantin

atau resto agar wisatawan yang berkunjung dapat menikmati kuliner sembari menikmati suasana sungai yang sejuk dan asri

3. Meningat kondisi lahan Wisata Padhepokan Lembah Sumilir yang menajak dan hanya terdapat permainan tradisional, sehingga wisata ini cocok dijadikan wahana *flying fox*.