

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Anak-anak merupakan target yang aktif dan senang bermain, karena itu rasa antusias yang tinggi terhadap alat peraga di Puspa Iptek cukup tinggi. Alat peraga yang ada mengajak anak-anak untuk berinteraksi bermain sambil belajar. Hal ini menyenangkan, tetapi kurangnya informasi yang menuntun dan mengajak anak-anak menyebabkan kurang teraturnya proses belajar yang terjadi sehingga dikhawatirkan target tidak maksimal menerima informasi yang ada.

Kurangnya informasi yang terdapat di suatu tempat dapat membuat kurang maksimalnya informasi yang diterima oleh audiens. *Signage* yang dirancang tidak hanya berusaha menyampaikan informasi tetapi juga melakukan pendekatan kepada target dalam hal ini anak-anak sehingga komunikasi yang dilakukan lebih efektif. Dengan adanya perancangan di gedung Puspa Iptek diharapkan dapat menjadi jawaban dalam usaha untuk melakukan komunikasi yang baik kepada setiap pengunjung Puspa Iptek.

#### **5.2 Saran**

Dalam hal ini penulis sendiri masih belum maksimal dalam melakukan perancangan karena terbatasnya data dan kurangnya pendalaman visual yang dirancang. Diharapkan dalam kesempatan lain, penulis dapat melakukan perancangan yang lebih menarik dan menyampaikan informasi yang lebih banyak. Selain itu media yang digunakan masih dapat dikembangkan lagi dengan menciptakan suatu gagasan baru yang lebih menarik dan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi Puspa Iptek.

Untuk Puspa Iptek, penulis berharap dapat lebih memperhatikan lagi dalam usaha untuk menyimpan dan mengumpulkan data yang akurat tentang segala hal yang

bersangkutan dengan Puspa Iptek, karena suatu saat pasti dibutuhkan. Selain itu peningkatan jumlah pengunjung yang melebihi kapasitas seharusnya dapat lebih diantisipasi lagi dengan mengatur jumlah kunjungan per harinya sehingga Puspa Iptek tidak kewalahan dan pengunjung dapat menerima informasi secara maksimal.

Untuk masyarakat dan pemerintah, marilah kita bersama-sama mendukung adanya wadah-wadah pembelajaran seperti Puspa Iptek dengan menjaga keberadaannya dan mengunjunginya. Dengan adanya wadah pembelajaran yang menarik seperti ini tentu saja akan mendukung lahirnya generasi baru yang lebih baik dari sebelumnya.