



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.



BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Penulis membuat kesimpulan berdasarkan analisis yang dilakukan selama proses perancangan ini berlangsung. Perancangan visual ini dibuat untuk mengatasi masalah mengenai *signage* yang ditemukan di wilayah Museum Layang-Layang Indonesia. Adanya masalah mengenai kurang memadainya *signage* yang ada di Museum pun menarik minat penulis. Penulis mengetahui bahwa *signage* yang ada di Museum Layang-Layang Indonesia ini kurang memadai dalam hal jumlah, material, penempatan serta konten dari *sign* itu sendiri. Kurang memadainya *signage* tersebut mengakibatkan terjadinya hal-hal tidak diinginkan berkaitan dengan privasi dan pengalaman pengunjung selama beraktifitas disana.

Dikarenakan kurang memadainya *signage* tersebut, banyak pengunjung yang merasa tersesat meskipun wilayah museum ini tidak terlalu luas dan tentunya berhubungan dengan kenyamanan pengunjung itu sendiri. Selama beraktifitas di museum, pengunjung harus selalu bertanya kepada pegawai museum mengenai tata letak fasilitas. Hal ini tentu akan lebih sulit dilakukan ketika pengunjung sedang ramai mengingat jumlah pegawai museum yang terbilang tidak banyak. Fakta tersebut diketahui penulis berdasarkan observasi

yang dilakukan penulis guna mengumpulkan data ketika awal proses perancangan berlangsung.

Proses perancangan yang dilakukan penulis terdiri dari beberapa tahap, pertama analisis masalah, observasi, eksplorasi ide kreatif dan penerapan konsep. Setelah mengumpulkan data melalui observasi, proses eksplorasi ide pun dilakukan penulis. Pada akhirnya konsep yang dipilih oleh penulis pun mengacu kepada objek utama museum itu sendiri yakni layang-layang. Untuk menemukan ide tersebut penulis melakukan *brainstorming* yang pada akhirnya tertuju pada tiga kata kunci yaitu layang-layang, geometris dan ekspresif. Ide-ide tersebut kemudian diterapkan menjadi sebuah *signage* yang berbentuk geometris dengan warna cerah yaitu biru, pink, hijau dan kuning.

Dengan dilakukannya proses perancangan tersebut oleh penulis, diharapkan nantinya konsep yang telah diterapkan dapat mengatasi masalah yang ada di Museum Layang-Layang Indonesia. Yakni mengatasi kesulitan para pengunjung dalam bernavigasi didalam wilayah museum, dan diharapkan dengan adanya peningkatan sarana berupa *signage* tersebut dapat menambah rasa kenyamanan pengunjung dalam melakukan aktifitas di Musuem Layang-Layang Indonesia.

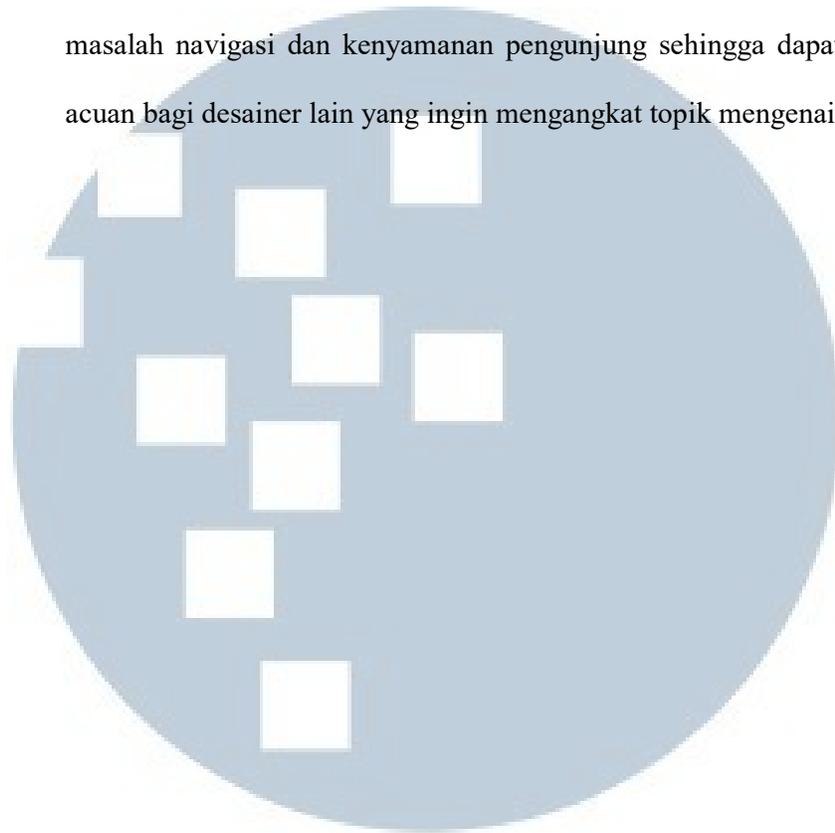
5.2. Saran

Berdasarkan pengalaman penulis ketika menjalankan proses perancangan visual *signage* Museum Layang-Layang Indonesia ini, penulis mendapatkan beberapa pelajaran dan pengalaman. Sehingga penulis ingin memberikan saran dan berbagi

pengalaman kepada calon peneliti yang akan mengangkat topik mengenai *signage*.

- Ketika akan memulai suatu penelitian, pastikan topik yang dipilih mempunyai masalah dan urgensi yang jelas. Pastikan segala sumber yang diperlukan guna melaksanakan penelitian dapat diperoleh dengan mudah, dikarenakan jika narasumber atau perizinan tidak diperoleh maka dapat dipastikan penelitian dapat terhambat.
- Data – data yang diperlukan sebagai sumber informasi harus jelas sumber dan kebenarannya. Dengan adanya sumber yang dapat dipercaya, maka landasan teori pun dapat digunakan dengan benar sehingga teori dan data yang diperoleh dapat diterapkan ke dalam desain.
- Eksplorasi sangatlah krusial ketika mencapai tahap pencarian ide, pastikan mencari referensi sebanyak-banyaknya. Dengan demikian, ketika menjalankan proses eksplorasi pun dapat memperoleh alternatif desain yang sesuai dengan ekspektasi. Meskipun ruang lingkup eksplorasi hanya sebatas kata kunci namun jangan menutup diri dari kemungkinan-kemungkinan lain dalam berkarya.
- Penerapan konsep ke dalam bentuk desain pun harus dilakukan serinci mungkin. Pastikan semua rincian dan hal-hal kecil diperhitungkan sehingga tercipta sebuah desain yang dapat mengatasi masalah.
- Dengan selesainya perancangan desain *signage* Museum Layang-Layang ini, diharapkan setelah diterapkan *signage* tersebut dapat mengatasi

masalah navigasi dan kenyamanan pengunjung sehingga dapat dijadikan acuan bagi desainer lain yang ingin mengangkat topik mengenai *signage*.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA