



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

Dari semua proses perancangan yang sudah dilalui, penulis dapat menyimpulkan dari hasil pengumpulan data hingga perancangan visual *signage*. Perancangan ini diawali dengan menyimpulkan permasalahan yang dialami oleh Museum Dirgantara Mandala. Penulis melihat Museum Dirgantara Mandala memiliki potensi yang besar sebagai sara edukasi dan rekreasi. Dengan minat dan ketertarikan masyarakat yang tinggi terhadap sejarah TNI AU, Museum Dirgantara Mandala menjadi wahana yang sangat menarik untuk dikunjungi.

Sebagai fasilitas terbuka untuk masyarakat Museum Dirgantara Mandala memiliki permasalahan dengan *signage*. Museum Dirgantara Mandala sebenarnya sudah memiliki *signage*, namun kondisinya yang ada beberapa dalam keadaan rusak, tulisan yang sulit terbaca dan beberapa ruangan atau fasilitas belum memiliki *signage*. Hal ini berdampak pada efektifitas pengunjung museum, Pengunjung sering kali bertanya kepada petugas terkait arah menuju suatu fasilitas, ruangan dan pintu keluar. Mengingat Museum Dirgantara Mandala merupakan tempat seluas 4,2 hektar berbentuk kompleks kecil, keberadaan *signage* yang efektif sangat dibutuhkan.

Hal ini menarik penulis untuk membantu menemukan solusi bagi permasalahan yang ada di Museum Dirgantara Mandala. Langkah awal yang penulis lakukan adalah melakukan wawancara dan observasi langsung ke lokasi.

Kemudian melakukan studi pustaka dan menentukan metode perancangan yang akan digunakan. Setelah menentukan metode, penulis mengembangkan ide kreatif yang akan menjadi pilar dalam perancangan. Dari pengembangan ide kreatif didapatkan *tone of voice*, yaitu *escalate* dan *free*. Perancangan diawali dengan menentukan *moodboard*, agar dapat menentukan gaya desain, *typeface* hingga warna yang digunakan *signage*.

Bentuk *signage* yang digunakan terinspirasi dari bentuk dari bagian-bagian pesawat. Warna yang digunakan adalah *yellow-orange*, mengingat *ambience* museum yang cenderung gelap dan tempat yang diluas dibutuhkan warna dengan kontras tinggi terhadap lingkungannya. Sehingga *signage* dapat dengan mudah menarik perhatian dan mempermudah navigasi pengunjung. Berdasarkan Analisa terdapat 52 titik penempatan *signage* di kompleks Museum Dirgantara Mandala. *Signage* yang telah dirancang bertujuan untuk memudahkan pengunjung navigasi dan mengarahkan alur pengunjung. Sehingga pengunjung dapat mengunjungi semua area dan melihat semua koleksi Museum Dirgantara Mandala. Dengan perancangan *signage* Museum Dirgantara Mandala ini diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan museum.

Penulis juga membuat *Graphic Standart Manual* sebagai *guideline* untuk penggunaan *signage*. Melalui proses perancangan dapat disimpulkan bahwa menerapkan gaya visual konsisten dan penempatan informasi yang tepat sangat mempengaruhi efisiensi navigasi. Keberadaan *signage* sangat penting bagi sebuah area atau tempat, terutama untuk sebuah fasilitas yang digunakan secara umum.

5.2. Saran

Selama proses perancangan *signage*, penulis menyadari beberapa hal yang perlu diperhatikan dari pengumpulan data, analisa hingga perancangan. Pengetahuan dasar mengenai warna, tipografi, layout dan metode perancangan merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan. Pengumpulan data sangat diperlukan dan sebaiknya menggunakan beberapa metode sehingga mendapatkan data yang valid. Terdapat beberapa hal lain yang bisa disampaikan oleh penulis:

- Memahami permasalahan yang diangkat dan memastikan urgensi permasalahan yang tepat sehingga dapat memberikan perancangan yang sesuai dan dapat memberikan solusi.
- Mengumpulkan data melalui narasumber dan melakukan observasi menjadi hal penting menjadi berbagai pertimbangan dalam perancangan.
- Pada Museum Dirgantara Mandala terdapat masalah lain yang perlu diperhatikan mengenai tata letak koleksi dan sistem *internal* yang diterapkan perlu dibenahi kembali agar dapat memenuhi kebutuhan pengunjung dan dapat menjaga keutuhan museum sebagai aset negara.
- Dalam memilih warna untuk perancangan *signage* sangat penting memperhatikan lingkungan lokasi sehingga dapat memilih warna yang kontras dengan *ambience* dan lingkungan museum.
- Eksplorasi menjadi suatu hal yang dialami selama proses perancangan dan dapat mengembangkan ide.
- Bagi ruangan yang dengan pencahayaan yang kurang ada baiknya ditambahkan *lighting* untuk *signage*. Penggunaan *lighting* pada *signage*

dapat memberikan kesan dramatis dan menarik juga memperjelas *visibility signage*. Dalam membuat keputusan untuk penerangan atau caranya bergantung pada beberapa faktor, yaitu lingkungan, pencahayaan ruangan/area, hirarki informasi, pertimbangan biaya dan efek visual yang ingin ditimbulkan. Maka pencahayaan paling baik untuk Museum Dirgantara Mandala adalah dengan meletakkan lampu sorot di atas *signage*. Menggunakan sudut peletakan yang tepat tidak akan memberikan efek pantulan yang berlebihan pada permukaan *signage*, sehingga *visibility* dan *readability sign* tetap baik.

- Berbagai tempat atau fasilitas umum sangat perlu memiliki *sign system* yang baik dan sesuai dengan kebutuhannya demi kenyamanan bersama dalam menggunakannya.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA