



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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**

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan, pembangunan museum oleh sebagai usaha untuk melestarikan ritual Tari Sanghyang Dedari merupakan langkah yang patut di apresiasi. Sayangnya saat merencanakan informasi yang akan ditampilkan di museum, pihak pengelola tidak memperhatikan desain dan visual pada informasi, sehingga informasi yang dihadirkan hanya berupa teks yang ditampilkan secara berulang-ulang, sehingga tidak memiliki daya tarik secara visual dan membuat pengunjung cepat bosan. Informasi yang ada tidak dirancang dengan maksimal, sehingga jumlah informasi di museum terlihat sedikit dan hanya teks saja. Melalui wawancara dengan Bendesa Adat Geriana Kauh Bpk. I Nyoman Subrata, menyampaikan bahwa beliau khawatir karena museum masih minim secara informasi dan tidak memiliki daya tarik yang cukup sebagai pusat informasi. Oleh karena itu beliau mengatakan bahwa museum mengharapkan adanya bantuan untuk mengatasi masalah tersebut. Menurut hasil observasi peneliti materi informasi yang ada di museum memiliki potensi untuk dikembangkan secara maksimal, jika pada proses perancangan informasi yang menerapkan ilmu desain grafis di dalamnya.

*Website* resmi sanghyangdedari.org yang diberikan kepada desa oleh Universitas Indonesia, dan jurnal ASEAN hasil penelitian Ibu Saras Dewi yang merupakan peneliti dan penggagas pembangunan museum, dapat dijadikan

sumber informasi yang dapat digunakan untuk mengisi informasi pada museum. Di dalamnya terdapat informasi yang tidak pernah dibahas di dalam museum. Jadi sebenarnya museum memiliki banyak sumber informasi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah jumlah informasi di museum yang sedikit. Desain grafis dapat digunakan untuk menambah daya tarik informasi secara visual, sehingga *audience* akan membaca informasi dengan nyaman dan tidak merasa bosan.

Mengetahui hal tersebut penulis memutuskan untuk membuat perancangan informasi yang diharapkan mampu merepresentasikan kekayaan isi museum dan meningkatkan kualitas pengalaman menjelajahi informasi di museum. Pada perancangan desain penulis menggunakan infografis sebagai bentuk informasi yang akan disajikan dan *interpretive sign* sebagai media informasinya, diharapkan *audience* dapat dengan mudah menyerap informasi dengan bantuan visual gambar di dalamnya seperti yang telah dijelaskan pada BAB II.

Pada perancangan informasi konsep didasarkan dari hasil *research* penulis yaitu daya tarik Bali yang terletak pada kebudayaannya, dan upacara/ritualnya yang mistis. Penggunaan warna yang gelap sejalan dengan kesan mistis pada ritual Sang Hyang Dedari yang hanya dapat dilakukan saat malam hari dan dalam lingkungan yang gelap di desa seperti yang telah dibahas pada BAB III.

## **5.2. Saran**

Dalam melakukan perancangan informasi sebaiknya mahasiswa memahami dengan jelas permasalahan yang ada. Ketika sudah memahami permasalahan, solusi akan lebih mudah ditemukan. Pencarian data memang akan terasa berat,

namun data yang *valid* dan terbukti kebenarannya akan membuat karya yang dihasilkan dapat dipercaya dan dapat dibuktikan kebenarannya. Konten pada informasi juga harus berasal dari seseorang yang memiliki keahlian dibidang tersebut. Jagalah hubungan baik dengan narasumber yang telah meluangkan waktu dan memberikan bantuan dalam pengumpulan data. Ingatlah untuk selalu berterima kasih kepada mereka yang telah membantu kamu menjalani proses ini, baik teman, narasumber, maupun dosen pembimbing yang telah senantiasa mendampingi. Jika mengalami kesulitan, baik saat pengumpulan data, maupun pada proses perancangan, cobalah untuk berpikir dari sudut pandang yang berbeda. Carilah pintu belakang yang tidak pernah kamu pikirkan, karena disitulah kamu akan menemukan jalan keluarnya.