



### **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**

Setelah mengumpulkan dan menganalisis data mengenai sepinya pengujung Museum Prasasti sehingga menjadi objek wisata dengan pengujung terendah pada tahun 2019 menurut Dinas Pariwisata dan Kebudayaan DKI Jakarta, penulis memutuskan untuk membuat perancangan media informasi untuk Museum Prasasti. Media informasi dapat membantu Museum Prasasti dalam memberikan informasi menarik, kelebihan, keunikan dan sejarah penting kepada masyarakat Indonesia, sehingga munculnya *awareness* tentang museum dan dapat menjadi daya tarik bagi masyarakat Indonesia. Media informasi juga dapat menghilangkan stigma tentang museum, yang dapat menghilangkan ketertarikan untuk berkunjung. Sehingga dengan adanya media informasi ini, pengujung Museum Prasasti dapat bertambah dan dikenal oleh masyarakat Indonesia yang lebih luas lagi, selain itu dapat menimbulkan rasa untuk ikut melestarikan dan menjaga koleksi peninggalan sejarah salah satu yang tertua di Indonesia.

Selain menampilkan informasi untuk meningkatkan *awareness* masyarakat Indonesia. Pada media informasi ini, terdapat juga informasi tentang panduan bagi pengujung seperti lokasi Museum Prasasti, harga tiket masuk untuk berbagai jenis golongan masyarakat, harga tiket masuk untuk rombongan, arah menuju Museum Prasasti, transportasi umum yang dapat digunakan dan jam buka museum. Selain panduan, terdapat juga peraturan yang harus ditaati saat berada di area museum.

Kedua informasi tersebut dapat membantu pengujung museum dari awal hingga berada di Museum Prasasti, sehingga tercapainya pengalaman berkunjung yang menyenangkan. Selain itu terdapat juga media bagi masyarakat yang ingin terus mengetahui informasi terbaru dan media bagi penggemar Museum Prasasti seperti suvenir museum yang dapat digunakan dan secara tidak langsung memperkenalkan museum kepada masyarakat lebih luas lagi.

## **5.2. Saran**

Perancangan media informasi harus melalui proses pencarian data mengenai informasi yang ada dan tidak ada pada objek yang dipilih, sehingga pada tahap selanjutnya, informasi tersebut dapat dirancang dengan sesuai sehingga menghasilkan media yang berisikan informasi yang penting dan berguna. Informasi yang digunakan harus sesuai dengan fakta yang ada, sehingga tidak adanya informasi yang salah paham yang dapat menyebabkan keraguan pada masyarakat informasi mana yang harus mereka percayai. Selain itu, harus menentukan target audiensi yang tetap untuk menyampaikan informasi tersebut, karena akan berpengaruh terhadap proses perancangan keseluruhan media.

Tugas akhir ini sekiranya dapat bermanfaat untuk meperkenalkan sejarah dan melestarikan budaya yang ada di Indonesia, khusunya Museum Prasasti, sehingga dapat terus dinikmati oleh generasi pada kehidupan berikutnya untuk menceritakan kembali kejadian penting yang pernah terjadi di Indonesia. Selain itu, tugas akhir ini sekiranya dapat menjadi referensi bagi mahasiswa yang akan mengambil topik Media Informasi.