

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Museum PETA atau dikenal sebagai museum pembela tanah air yang berlokasi di Bogor, merupakan museum militer yang berada di pusat kota. Memiliki bangunan dengan gaya kolonial Eropa yang masih menyimpan segala nilai sejarah. Luas bangunan museum yang luas dan memiliki berbagai koleksi militer unik dan berbagai fasilitas lengkap, membuat Museum PETA menjadi museum yang harus dikunjungi, terutama bagi anak-anak untuk dapat mengetahui cerita sejarah perjuangan para pembela untuk memperebutkan kemerdekaan bagi negara Indonesia. Namun dari hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan masih banyak pengunjung yang memberi keluhan saat berkunjung ke Museum PETA, dikarenakan pengunjung mengalami kesulitan dan bingung untuk menjangkau berbagai lokasi maupun fasilitas yang ada, dimana Museum PETA memiliki 2 bangunan yang terpisah dan mengakibatkan pengunjung kembali ke posisi titik awal kedatangan.

Bangunan Museum PETA terbagi menjadi 2 bangunan utama yang terpisah, dengan situasi penyajian *signage* belum efektif baik dari segi penempatan maupun penyampaian informasi, mengakibatkan pengunjung lebih memilih untuk mencari dan bertanya langsung kepada petugas di sekitar. Dari permasalahan yang ditemukan membuat penulis untuk memberikan solusi berupa perancangan *signage* bagi Museum PETA. Proses awal untuk memulai

perancangan ini, dimana penulis mengumpulkan berbagai data lengkap baik dari observasi, wawancara, studi eksisting maupun studi referensi dan kemudian penulis menganalisis data tersebut. Setelah mendapatkan berbagai data dan menganalisisnya, penulis melakukan tahapan proses perancangan yang dimulai dengan melakukan *brainstorming* melalui *mind map* dan *brand proposition* terhadap Museum PETA. Dari hasil *brainstorming* terhadap *mind map* penulis mendapatkan *keyword* berupa berkembang, berani dan *journey*. Dari hasil *keyword* tersebut akan penulis gunakan sebagai kata kunci dalam visual perancangan *signage*. Kemudian penulis mengembangkan kata kunci tersebut untuk mendapatkan sebuah *big idea* yang sesuai dengan Museum PETA yaitu, “Pemuda Berani Menjadi Pendobrak Dalam Suatu Perubahan”. Dari hasil *keyword* penulis merancang *moodboard* yang tepat, dan dari hasil *moodboard* tersebut penulis dapat menerapkan penerapan pada pemilihan *typeface* dan warna pada perancangan ini.

Dari hasil pengembangan *big idea*, konsep dan *keyword*. Maka penulis melakukan studi bentuk pada perancangan. Maka didapatkan bentuk dari kerah seragam tentara PETA menjadi bentuk dasar dari perancangan *signage* Museum PETA. Dari hasil observasi penulis juga menentukan klasifikasi *sign*, jenis pemasangan *sign* dan area penempatan *sign* yaitu, untuk *orientation sign* pada area *outdoor*, *identification sign* pada area *indoor* maupun *outdoor*, *directional sign* pada area *indoor* dan *outdoor* dan *regulatory sign* pada area *indoor*. Setelah menentukan bentuk dasar dan klasifikasi *sign* ke dalam perancangan, maka penulis melanjutkan untuk merancang penerapan elemen visual pada

perancangan, yang terdiri dari pemilihan *typeface*, warna, tata letak, ikon, tanda panah beserta material yang akan digunakan.

5.2. Saran

Dari keseluruhan proses yang sudah dilakukan dalam perancangan *signage* ini, penulis mendapatkan beberapa hal penting maupun saran yang perlu untuk diperhatikan baik dimulai dari tahapan awal yaitu pengumpulan berbagai data dan menganalisis data tersebut hingga pada tahapan proses perancangan desain *signage* bagi Museum PETA. Dalam tahap pengumpulan data, sangat perlu untuk memperhatikan proses pengumpulan data selengkap-lengkapnyanya. Data tersebut dapat dikumpulkan dengan melakukan wawancara, observasi, studi eksisting dan studi referensi terutama mengenai *signage* dan juga museum. Data yang dikumpulkan harus terverifikasi dan dapat dipertanggungjawabkan.

Untuk dapat mengumpulkan berbagai data melalui observasi, lakukan tahapan observasi secara berkala untuk memperdalam data yang dibutuhkan, seperti melakukan observasi terhadap area bangunan Museum PETA, alur pengunjung dan kondisi permasalahan yang terdapat pada area lingkungan sekitar museum. Dalam perancangan *signage* bagi suatu tempat perlu untuk dapat memperlihatkan sebuah identitas dari suatu tempat tersebut. Sebuah identitas dapat terpancarkan pada perancangan jika dilalui dengan observasi secara mendalam dan melakukan eksplorasi dari berbagai bentuk yang dapat mencerminkan sebuah identitas unik yang hanya dimiliki oleh tempat tersebut.

Dalam melakukan proses perancangan *signage* bagi Museum PETA, adanya keluhan yang dialami penulis terutama mengenai berbagai materi informasi secara lengkap mengenai *signage*, yaitu mengenai penerapan material dan pengetahuan mengenai dimensi dan ukuran *signage* yang dapat terealisasi dengan baik dan benar. Maka dari itu apabila mahasiswa lain yang ingin mengambil tugas akhir mengenai perancangan *signage*, perlu untuk memahami terlebih dahulu pembelajaran mengenai *EGD (Environmental Graphic Design)* dan juga memperdalam pengetahuan mengenai material dan penguasaan informasi seputar proses perancangan *signage* yang baik dan benar.