

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Museum Tekstil Jakarta merupakan salah satu museum seni di Jakarta yang memiliki nilai historis yang tinggi. Bangunan museum ini telah ada sejak awal abad ke-19 bahkan pernah menjadi markas besar tentara BKR. Museum ini menyimpan koleksi wastra dari seluruh nusantara bahkan menyediakan fasilitas lokakarya membatik untuk pengunjungnya. Namun, berdasarkan hasil observasi, kuesioner, dan wawancara, penulis menemukan bahwa pengunjung mengalami kesulitan dalam bernavigasi di dalam museum. Pengunjung merasa kebingungan dalam menentukan alur serta belum memahami dengan baik regulasi serta peraturan apa saja yang berlaku di dalam museum. Padahal, museum ini sangat berpotensi untuk memberikan sarana wisata dan sebagai sarana pelestarian budaya Indonesia. Hal ini ditandai dari banyaknya jumlah pengunjung museum setiap tahunnya yang berasal dari dalam maupun luar negeri.

Penulis menemukan bahwa permasalahan yang dihadapi oleh pengunjung disebabkan oleh kurangnya media informasi berupa tanda arah atau *signage* di dalam kawasan museum. Sangat disayangkan bahwa beberapa *signage* dipasang dengan arah yang kurang terlihat dan penempatan yang kurang tepat. Selain itu, material yang digunakan oleh *signage* saat ini memiliki tingkat durabilitas yang rendah sehingga ada yang sudah pudar maupun berkarat. Pengunjung yang datang

tanpa rombongan seringkali bertanya kepada petugas museum untuk mencari ruangan tertentu.

Oleh karena itu, penulis sangat tertarik untuk melakukan perancangan *signage* di Museum Tekstil Jakarta, sebagai solusi yang tepat untuk permasalahan yang ada. Sebelum memulai perancangan, penulis terlebih dahulu mengumpulkan data dengan cara observasi lapangan, membagikan kuesioner, wawancara, studi referensi, dan studi pustaka. Seluruh data yang diperoleh kemudian digunakan sebagai *insight* untuk membuat perancangan pada proses kreatif. Penulis menggunakan acuan kata kunci berupa eksplorasi, nusantara, bersejarah, dan indah dalam melakukan perancangan *signage* ini. Penulis membuat beberapa kategori *signage* yaitu *interpretive sign*, *identification sign*, *directional sign*, dan *regulatory sign* dalam perancangan ini. *Interpretive sign* dibuat dengan tujuan memberikan informasi mengenai gambaran bentang alam kawasan museum. *Sign* ini diletakkan di bagian depan museum agar pengunjung dapat melihat informasi tersebut terlebih dahulu sebelum mengeksplorasi kawasan museum. *Identification sign* dibuat dengan tujuan memberikan informasi mengenai nama ruangan atau fasilitas museum. Hal ini bertujuan untuk mempermudah pengunjung dalam mengidentifikasi fungsi ruangan tersebut. *Directional sign* dibuat agar pengunjung dapat lebih mudah menemukan arah lokasi yang dituju. Sedangkan untuk *regulatory sign*, berfungsi untuk memberikan informasi mengenai peraturan yang berlaku di dalam museum.

Selain itu, penulis juga membuat *manual book* yang berfungsi sebagai panduan dalam memproduksi *signage* apabila direalisasikan secara langsung.

Penulis berharap dengan adanya perancangan *signage* ini, pengunjung dapat lebih mudah bernavigasi di area museum. Dengan demikian, pengunjung akan merasa lebih nyaman dalam menikmati informasi mengenai kesenian dan kebudayaan di dalam museum.

## **5.2. Saran**

Dalam perancangan ini, penulis dapat melakukan observasi lebih dalam lagi dengan melakukan beberapa metode pengumpulan data agar informasi yang diperoleh lebih luas dan tepat sasaran. Pemahaman mengenai dasar-dasar perancangan *signage* seperti *graphic system* (tipografi, layout, warna, hierarki informasi, *pictogram*) dan *hardware system* sangat diperlukan. Oleh karena itu, peran kampus dengan memberikan mata kuliah *Environmental Graphic Design* sudah sangat baik dan sangat diapresiasi. Mahasiswa diharapkan dapat mengikuti mata kuliah tersebut terlebih dahulu apabila berencana untuk melakukan tugas akhir berupa perancangan *signage*. Pemahaman mengenai dasar-dasar desain grafis seperti bentuk, tekstur, warna, hierarki, dan penekanan (*emphasis*) juga sangat diperlukan agar karya yang dihasilkan lebih baik