

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Bangunan Indis merupakan warisan dari zaman kolonial Indonesia yang sudah turut menjadi bagian sejarah dan kebudayaan yang ada di Indonesia. Meskipun tidak semua peninggalan ini bisa bertahan lama, informasi tentang elemen, ornament, dan informasi lainnya mengenai bangunan Indis jangan sampai hilang. Walau bangunan ini terkesan adalah peninggalan dari kaum penjajah, bangunan ini sudah turut membentuk sejarah dan kebudayaan yang sekarang ada di Indonesia. Itu sebabnya pengetahuan Bangunan Indis pantas dipelajari, bukan untuk mengagumi kejayaan masa lampau, tapi untuk mempelajari dari masa lalu untuk masa depan. Khususnya Generasi Milenial sebagai penerus bangsa seharusnya memahami agar pengetahuan ini bisa bertahan.

Dari semua data yang terkumpul dari studi lapangan, wawancara, dan studi eksisting, perlunya media informasi yang relevan dengan usia remaja ditujukan untuk mempermudah pemahaman remaja pada peninggalan masa lalu. Museum Bank Indonesia (BI) sebagai salah satu bangunan Indis memiliki informasi mengenai bangunan tersebut yang disajikan untuk pengunjungnya. Akan tetapi jika museum tidak bisa menyesuaikan dengan kebudayaan dan pengetahuan masyarakat, museum akan ditinggalkan dan tujuan untuk informasi tidak akan tercapai. Oleh karena itu, game dibuat sebagai media informasi untuk remaja karena sesuai kultur, pengetahuan, dan kebiasaan mereka.

Terdapat korelasi antara karya dengan data yang sudah dikumpulkan penulis. Salah satu hal yang ditemui penulis ketika observasi Museum BI adalah kurangnya pemahaman audiens ketika memakai media yang ada di Museum BI. Pengunjung remaja memang suka mendekati segala media yang memiliki interaktifitas seperti sensor dan touch screen. Akan tetapi setelah melihat bagaimana cara pengunjung berinteraksi dengan media tersebut, penulis menemukan bahwa pengunjung hanya memainkan saja tapi tidak membaca sepenuhnya. Hal ini dikarenakan masalah teknis dan visual yang sudah dibahas penulis pada bab 3. Agar media interaktif bisa membantu pemahaman pengunjung, penulis membuat game untuk mengemas informasi dengan cara yang lebih melibatkan pengunjung yaitu game.

5.2 Saran

Berikut ini adalah saran yang diberikan penulis kepada pembaca yang ingin mengambil topik atau media serupa dengan penulis.

1. Pertama bila ada yang mengambil judul dengan topik Kebudayaan Indis, sebaiknya mencari ahli kebudayaan juga untuk mendapat informasi lebih lengkap tentang kebudayaan Indis.
2. Apabila kondisi memungkinkan, cobalah untuk melihat bangunan peninggalan kebudayaan Indis secara langsung sambil mengambil gambar detail – detail bangunannya untuk mendapat referensi visual yang lebih lengkap dan sesuai.

3. Game sebaiknya juga lebih mengikutsertakan informasi sejarah secara lebih. Hasil jadi akhir yang dibuat penulis dinilai belum mengikutsertakan sejarah bangunan Indis secara lebih.
4. Jika ada yang akan mengambil media serupa dengan judul ini, sebaiknya sambil mempertimbangkan bagaimana cara mempromosikan media. Walaupun media pendukung memiliki fungsi promosi, proses untuk promosi kepada masyarakat umum memiliki cara tersendiri agar efektif penyampaiannya. Selain itu promosi dibutuhkan mengingat media berupa display interaktif ini diletakkan di dalam museum dan promosi digunakan agar masyarakat mengetahui museum memiliki display ini.