



### **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 Simpulan

Perancangan media informasi video *motion graphic* ini dilatar belakangi dari permasalahan Museum Keprajuritan Indonesia yang sedang tidak bisa dikunjungi oleh masyarakat dan pelajar di Indonesia dikarenakannya pandemic COVID-19. Permasalahan tersebut dapat membuat nama, misi, dan juga pesaan dari Museum Keprajuritan Indonesia tidak tersampaikan dengan baik kepada masyarakat dan para pelajar. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, para pelajar berharap Museum Keprajuritan Indonesia mengembangkan cara penyampaian informasi mereka sehingga dapat mereka akses dimanapun dan kapanpun mereka berada.

Penulis merancang solusi dari permasalahan tersebut dengan bekerjasama dengan Museum Keprajuritan Indonesia sendiri. Penulis merancang media informasi *motion graphic* mengenai diorama-diorama yang terdapat pada Museum Keprajuritan Indonesia. Dengan adanya perancangan tersebut, penulis berencana untuk menyampaikan informasi mengenai narasi dan cerita-cerita yang ingin dilestarikan oleh Museum Keprajuritan Indonesia. Narasi dan cerita-cerita tersebut pun dapat tersampaikan kepada masyarakat dan para pelajar tanpa mereka harus datang langsung ke Museum Keprajuritan Indonesia.

Video *motion graphic* yang telah dirancang oleh penulis ditujukan kepada target audiens pelajar SMP sampai SMA. Video *motion graphic* menceritakan mengenai sejarah perjuangan para pahlawan dan prajurit pra-kemerdekaan dalam memperjuangkan dan mempertahankan Indonesia. Para pelajar pun dapat belajar mengenai perjuangan tersebut dan menjadikannya sebagai referensi atau pedoman dalam mendirikan kepribadian yang kuat. Penulis berharap, dengan dirancangnya video *motion graphic* Museum Keprajuritan Indonesia, cerita para pahlawan dalam mempertahankan dan memperjuangkan Indonesia dapat dilestarikan terus menerus

walaupun Museum Keprajuritan Indonesia sedang tidak bisa dikunjungi dikarenakan ada pandemic COVID-19.

## 5.2 Saran

Sejarah perjuangan para pahlawan Indonesia merupakan hal penting yang menjadi identitas bangsa Indonesia sampai saat ini. Karena berkat perjuangan para pahlawan tersebut, kita sebagai bangsa dan negara dapat merdeka dan menjadi negara yang independen. Masyarakat Indonesia, terutama generasi muda, dapat belajar melalui cerita dan sejarah para pahlawan sehingga mereka bisa mendapatkan landasan yang kuat dalam berkarakter dan berperilaku. Hal tersebutlah yang membuat informasi pada Museum Keprajuritan Indonesia itu penting untuk disampaikan. Terutama di masa pandemi COVID-19 ini yang membuat banyak dari masyarakat Indonesia mengalami kesulitan, cerita sejarah perjuangan para pahlawan justru sangat penting untuk disampaikan. Karena pada saat-saat tersebut, masyarakat Indonesia membutuhkan inspirasi untuk melewati masa-masa sulit tersebut.

Bagi para desainer yang akan mengangkat topik perancangan media informasi yang bersangkutan pautan dengan sejarah dan museum, penulis memberikan saran agar melakukan proses riset mengenai target audiens lebih mendalam. Hal ini bertujuan karena sejarah dan museum merupakan tema yang tidak terlalu digemari oleh mayoritas dari masyarakat. *Visual style* dan gaya penyampaian pesan pun selalu berkembang seiring berjalannya zaman. Oleh karena itu, perlu dilakukan riset yang mendalam sehingga media informasi tersebut dapat disampaikan dan dinikmati oleh target audiens.

Bagi penulis sendiri, masih perlu mengembangkan dalam membuat strategi dalam memasarkan media informasi yang dirancang. Walaupun perancangan media informasi dapat dikemas semenarik dan seinformatif mungkin, jika media informasi tersebut tidak mendapatkan perhatian dari masyarakat, media informasi tersebut tidak akan menjalani fungsinya secara optimal. Selain itu penulis masih mempunyai kekurangan dalam membuat *scene* yang sinematik, yang dapat menghiperbolakan cerita yang ingin disampaikan. Perancangan *scene* yang hiperbolik dapat

memberikan kesan yang lebih menarik dan tidak membosankan. Serta dapat membedakan setiap *scene* dalam video *motion graphic* sehingga tidak terkesan repetitif. Hal tersebut dikarenakan kurangnya referensi dan keahlian penulis dalam membuat video *motion graphic* pada saat ini. Hal-hal tersebut menjadi masukan bagi penulis dalam merancang media informasi video *motion graphic* yang lebih baik lagi di masa mendatang.

