



### **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**

Kalimantan Timur memiliki beragam budaya dan sejarah warisan leluhur yang masih terjaga hingga saat ini dan dijadikan sebagai objek wisata untuk melestarikannya kepada generasi muda. Salah satu objek wisata yang edukatif adalah Museum Mulawarman yang dahulunya merupakan tempat berlangsungnya Kerajaan Kutai Kartanegara yang merupakan salah satu kerajaan agama hindu tertua di Indonesia. Museum Mulawarman berada dibawah pengelolaan Unit Pelaksana Teknis Daerah Museum Negeri Mulawarman dilingkungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kalimantan Timur. Namun dari awal terbentuknya museum, Museum Mulawarman menerapkan identitas visual dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kalimantan Timur secara tidak konsisten. Hal tersebut membuat masyarakat tidak mengetahui bahwa Museum Mulawarman memiliki identitas visual dan memiliki reputasi yang buruk di masyarakat.

Oleh karena itu, dibutuhkannya perancangan ulang identitas visual dari Museum Mulawarman. Dengan tujuan untuk membangun citra yang lebih baik dan konsisten dalam penerapan identitasnya di seluruh media yang digunakan. Terdapat beberapa tahapan dalam perancangan ulang identitas visual Museum Mulawarman. Hal pertama yang dilakukan dalam perancangan adalah dengan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan Museum Mulawarman berupa kualitatif dan kuantitatif. Dari data yang dikumpulkan akan diolah menjadi *brand brief* yang kemudian dilanjutkan dengan mencari ide yang dapat mewakili Museum Mulawarman. Setelah pencarian ide yang tepat mewakili museum akan dilakukan perancangan identitas visual yang mencerminkan ide tersebut. Serta identitas visual yang telah dibuat diimplementasikan ke dalam berbagai media sesuai kebutuhan museum.

Perancangan ini menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh Museum mulawarman, yakni Museum Mulawarman memiliki identitas visual baru yang merepresentasikan nilai-nilai dari museum kepada khalayak serta diterapkan

secara konsisten. Diharapkannya dengan terciptanya identitas visual Museum Mulawarman yang baru dapat menjadi awal langkah membangun citra yang lebih baik lagi serta menarik daya minat masyarakat terutama target audiens dalam mengenal sejarah dan budaya di Kalimantan Timur.

## 5.2 Saran

Dalam perancangan identitas visual terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, berikut beberapa saran yang dapat penulis sampaikan kepada pembaca.

Pada tahap pengumpulan data tentang *brand* dapat dilakukan secara lebih mendalam dan mendetail serta jika diperlukan membandingkan *brand* dibidang sejenis namun dengan SES target audiens yang berbeda.

Mencari berbagai macam studi referensi juga dibutuhkan untuk menambah wawasan tentang identitas visual. Serta alangkah baiknya peneliti bertanya kepada orang lain bagaimana pendapat mereka terhadap desain yang telah dirancang. *Feedback* dari orang lain dapat menjadi *insight* tambahan mengenai desain peneliti.

Memperhatikan pembagian waktu dalam melakukan riset hingga perancangan visual. *Time management* juga berperan penting dalam perancangan identitas. Dengan mengatur waktu secara baik maka perancangan dapat dilalui dengan baik serta karya yang maksimal.

Dengan dilakukannya penelitian perancangan identitas visual ini, penulis perancangan ini memiliki manfaat bagi Meseum Mulawarman dan peneliti lainnya yang akan melakukan penelitian dengan topik serupa.

Pada tahap perancangan elemen visual, peneliti lebih memperhatikan makna atau pesan yang akan dikomunikasikan kepada masyarakat. Bagi peneliti dengan topik yang serupa, pesan yang dapat ditampilkan lebih merepresentasikan museum seperti suasana di museum.

Memperhatikan penggunaan grid dan mempertimbangkan jarak elemen visual identitas visual museum. Hal tersebut berguna untuk menghasilkan identitas visual memiliki bentuk yang jelas dan nyaman untuk dilihat dari berbagai jarak pandang.

Dalam melakukan pemilihan warna dasar yang digunakan dalam perancangan identitas visual, ada baiknya warna yang digunakan dapat lebih menggambarkan museum dengan melihat dominasi warna yang dimiliki oleh museum.

