



### **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

Museum merupakan salah satu tempat yang menyimpan dan mempreservasi peninggalan sejarah di Indonesia. Museum Perjuangan Mandala Bhakti merupakan tempat untuk menyimpan data, dokumentasi, persenjataan TNI dari tradisional hingga modern, serta alat-alat bersejarah lain yang digunakan dalam mempertahankan kemerdekaan RI. Meskipun museum ini merupakan saksi bisu sejarah di Kota Semarang, warga Semarang sendiri tidak mengerti *value* apa yang ditawarkan oleh museum serta berpersepsi buruk terhadap museum, seperti kuno dan membosankan. Identitas yang digunakan oleh museum juga tidak konsisten, yang menyebabkan museum tidak mudah dikenali oleh masyarakat. Solusi yang dapat ditarik dari permasalahan ini adalah dengan melakukan perancangan identitas visual untuk Museum Perjuangan Mandala Bhakti agar dapat memperbaharui citra museum dan memberikan *image* positif, dengan hasil akhir berupa *Graphic Standard Manual* yang dapat digunakan untuk menjaga konsistensi identitas museum ke depannya.

Agar hasil akhir dari perancangan dapat tepat sasaran, dilakukan riset untuk mengerti *value* museum serta pandangan masyarakat. *Insight* yang dalam diperlukan untuk menjawab permasalahan yang ditemui oleh museum. Namun, dalam proses riset ini belum dapat dilakukan wawancara dan *focus group discussion* dengan pengunjung museum. Berdasarkan *insight* yang didapatkan oleh penulis, museum merupakan satu-satunya museum militer di Semarang, dengan berbagai fasilitas unik yang hanya dimiliki oleh museum, contohnya studio teater interaktif Java War dan juga lukisan tiga dimensi tentang kehidupan Pangeran Diponegoro. Observasi terhadap museum juga dilakukan untuk mengetahui identitas dan media apa yang sedang digunakan oleh Museum Perjuangan Mandala Bhakti.

Perancangan identitas visual museum difokuskan kepada hal-hal yang menjadi ciri khas dan juga *value* utama museum militer, yaitu dengan big idea “*Patriotism as a light for our future*”. Proses perancangan dilanjutkan dengan pembuatan logo sebagai identitas utama museum yang dirancang dengan menggabungkan *abstract mark* dan *wordmark* untuk meningkatkan fleksibilitas penggunaan logo. Penyusunan logo ini disesuaikan dengan psikografis target museum yaitu menyukai hal-hal detail dengan sentuhan modern. Kemudian, identitas yang sudah disusun diimplementasikan ke dalam *stationary*, *brand collateral* dalam bentuk cetak maupun digital, serta *merchandise*. Setelah itu, sistem identitas dan implementasinya digabungkan ke dalam satu buku *Graphic Standard Manual* sebagai acuan untuk menjaga konsistensi identitas.

Hasil dari perancangan ini berupa identitas visual baru yang diharapkan dapat memperbaharui *brand image* dari Museum Perjuangan Mandala Bhakti menjadi lebih baik dan mengubah pandangan negatif masyarakat terhadap museum dengan menunjukan *value* yang ditawarkan.

## 5.2 Saran

Penulis mendapatkan banyak saran dari dosen pembimbing maupun penguji, seiring pembuatan tugas akhir ini. Saran penting yang penulis dapatkan adalah pentingnya pertimbangan dan teori dalam merancang sesuatu. Segala perancangan harus dapat dipertanggungjawabkan melalui landasan-landasan desain dan juga informasi yang sudah didapatkan secara akurat. Memperkuat latar belakang juga sangat penting agar permasalahan dapat dijabarkan dengan jelas dan terlihat inti masalahnya.

Lalu, untuk saran penulis bagi pembaca adalah hal pertama yang perlu diperhatikan dalam perancangan *brand identity* adalah pengumpulan dan pengolahan informasi yang diperlukan. Dalam proses ini, sangat memungkinkan ditemukan *variable* lain yang berkontribusi dalam masalah, karena itu diperlukan banyak pertimbangan solusi dan pengerucutan masalah. Lalu, riset ini menggunakan batasan-batasan masalah, karena itu penting bagi penulis untuk mempertimbangkan hal tersebut dalam mengumpulkan data. Namun, penulis belum dapat mencapai target museum secara langsung dikarenakan adanya

penutupan museum di masa pandemi. Padahal jika hal tersebut dilakukan, akan memberikan *insight* yang jauh lebih dalam lagi. Durasi dari pengerjaan juga perlu diperhatikan agar dapat sesuai dengan *timeline* yang diterapkan dan hasilnya pun maksimal. Setelah pengolahan informasi, penyusunan *big idea* juga merupakan hal yang sangat penting karena hal tersebut adalah dasar dari segala rancangan yang dibuat. Penggunaan dasar-dasar desain juga sangat disarankan agar dapat menyusun rancangan yang rapi dan sesuai dengan target yang sudah ditetapkan di awal perancangan.

Dengan adanya perancangan ulang identitas ini, diharapkan dapat berguna bagi Museum Perjuangan Mandala Bhakti, serta bagi penulis yang memiliki topik serupa dalam bidang museum militer ataupun museum sejarah, agar dapat dijadikan rujukan atau referensi

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA