

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian penulis, diketahui bahwa para siswa yang melakukan kunjungan ke Museum Sangiran tidak mendapatkan kunjungan yang optimal dikarenakan Museum Sangiran melakukan pemanduan satu arah terhadap banyak siswa sekaligus dimana mengakibatkan kurangnya ketertarikan para siswa terhadap koleksi-koleksi dan informasi yang ada di Museum Sangiran. Sehingga kunjungan ke Museum Sangiran hanya bersifat pasif tanpa ada menambahkan wawasan dan gagasan kreatif. Maka dari itu, sebagai sebuah solusi dilakukan perancangan buku aktivitas Museum Sangiran untuk usia 12-18 tahun di Solo.

Metode perancangan yang digunakan saat merancang buku aktivitas adalah metode perancangan Robin Landa, *Graphic Design Solution*. Penulis melakukan riset terlebih dahulu melalui wawancara, focus group discussion, dan observasi langsung. Penulis juga mengemukakan keyword dan big idea dari proses pembuatan Mind-mapping yaitu kata melintasi waktu, petualangan dan menyenangkan untuk big idea penulis juga mengemukakan kalimat “ untuk dijadikan konsep dalam pembuatan visual-visual elemen yang terdapat di dalam buku. Kemudian penulis juga merancang buku aktivitas Museum Sangiran dengan menggunakan moodboard, penentuan warna, penentuan tipografi, penentuan grid dan layout serta ilustrasi yang sudah mengikuti kata kunci yang telah ditentukan oleh penulis yaitu *exciting* dan *adventurous*. Buku ini memiliki halaman-halaman berisi aktivitas yang mencakup aspek kognitif, afektif dan juga psikomotorik untuk memberikan pengalaman wisata edukasi yang lebih optimal serta menyenangkan.

5.2 Saran

Setelah melakukan proses perancangan buku aktivitas dari proses menemukan riset, penulis memiliki beberapa saran yang akan dia anjurkan apabila pembaca memiliki posisi yang sama terhadap penulis, antara lain :

1. Pilihlah topik yang menarik dan memerlukan solusi dengan desain yang sudah disertakan dengan data yang konkrit dan sumber yang terpercaya, sehingga topik tersebut dapat dikuasai dan dimengerti dan mencapai solusi desain yang tersampaikan dengan baik kepada target audiens.
2. Saat proses perancangan ikuti alur-alur dan proses-proses perancangan mulai dari pengumpulan informasi dan riset, mindmap, penentuan *keyword*, *big idea*, konsep perancangan, sampai implementasi.
3. Pastikan untuk mengatur jadwal waktu pengerjaan dengan baik, jangan menunda-nusa proses perancangan yang malah membuat banyak kesalahan disaat pengerjaan. Siapkan dana tur waktu dengan baik untuk melakukan bimbingan dengan dosen pembimbing sehingga dapat mengetahui kesalahan atau kekurangan yang terdapat di dalam proses perancangan.
4. Pastikan membaca peraturan yang telah ditetapkan saat proses Tugas Akhir berlangsung, sehingga dapat memudahkan proses pengecekan laporan dengan baik dan teratur.
5. Pastikan membaca peraturan yang telah ditetapkan saat proses Tugas Akhir berlangsung, sehingga memudahkan setiap proses perancangan dan pengerjaan laporan dengan baik dan rapih.

Dalam proses perancangan karya, penulis menyarankan untuk bisa lebih melakukan eksplorasi gaya visual yang mencangkup target audiens dan konsep perancangan yang dilakukan. Lakukan riset mendalam mengenai tipografi, *grid*, hirarki serta konten yang ingin dibuat. Sebagai catatan terakhir penulis menyarankan kepada pihak yang ingin membawakan hal yang serupa yaitu topik mengenai buku aktivitas Museum Sangiran, lakukanlah observasi mengenai *flow* dan koleksi yang ada di Museum Sangiran sehinggann aktivitas yang diberikan dapat selaras dengan *flow* yang ada di Museum Sangiran.