

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Pusat kebudayaan merupakan tempat untuk membina dan mengembangkan kebudayaan. Rumah Budaya Nusantara Puspo Budoyo didirikan pada 6 Agustus 2003 oleh H. Luluk Sumiarso yang memiliki wujud rasa cinta Sumiarso kepada budaya lokal dan sebagai bentuk refleksi keprihatinan terhadap pupusnya kecintaan masyarakat terhadap budaya mereka sendiri di tengah arus modernisasi. Sangat disayangkan bahwa identitas dari pusat kebudayaan ini belum representatif, Padahal, bila dilihat secara prestasi dan pengalaman yang luar biasa pusat kebudayaan ini telah menampilkan tari hingga kancah internasional. Bentuk logo yang kurang representatif akan berdampak buruk bagi pusat kebudayaan ini. Salah satu dampaknya adalah pengunjung yang berkurang dan *brand awareness* dari pusat kebudayaan ini menjadi stagnan. Apabila dalam jangka panjang masalah ini tidak diatasi, dapat mengakibatkan Rumah Budaya Nusantara Puspo Budoyo tidak bisa bertahan dan berkembang sesuai dengan visi misi untuk menjadi pusat kebudayaan edukatif dan bermanfaat bagi masyarakat Indonesia di kancah nasional dan internasional. Solusi yang dapat diberikan ialah dengan melakukan perancangan identitas visual untuk Rumah Budaya Nusantara Puspo Budoyo agar dapat meningkatkan *awareness* kepada masyarakat mengenai kesenian Nusantara. Hasil akhir yang penulis rancang berupa *Graphic Standar Manual* yang dapat digunakan untuk menjaga identitas pusat kebudayaan ini untuk kedepannya.

Agar riset yang dilakukan berdasarkan fakta, penulis melakukan observasi berupa wawancara dengan pemilik pusat kebudayaan ini dan melakukan survey melalui *google form* mengenai identitas visual pusat kebudayaan ini sekarang. Perancangan identitas visual pusat kebudayaan ini berfokus pada hal-hal yang sudah melekat pada pusat kebudayaan yakni kesenian Nusantara. Sehingga penulis menentukan *big idea* berupa “kolaborasi keragaman budaya” yang menjadi salah satu ciri khas dari pusat kebudayaan ini.

Dalam proses perancangan penulis melakukan tahapan yang berawal dari riset data terkait pusat kebudayaan ini. Ketika sudah mengumpulkan data yang cukup, penulis melanjutkan ketahap perancangan identitas visual yang terdiri dari membuat *mindmap* untuk menentukan *big idea* dan *keywords* yang setelahnya akan menjadi acuan bagi penulis dalam proses mendesain. Tahapan selanjutnya ialah membuat sketsa logo dan finalisasi logo. Setelah mendapatkan logo final, penulis akan melanjutkan ke tahap pembuatan *supergraphics* dan dilanjutkan dengan membuat implementasi media, *Graphic Standard Manual*, dan katalog media menggunakan *grid system* pada ukuran A5.

## 5.2 Saran

Penulis mendapatkan banyak saran terkait perancangan tugas akhir ini melalui dosen pembimbing maupun penguji. Saran tersebut ialah penulis diharapkan melakukan riset dan perancangan berdasarkan acuan dan fakta yang ada. Sehingga perancangan dapat dipertanggung jawabkan keabsahannya melalui landasan-landasan dan informasi yang akurat. Kemudian penulis mendapat saran untuk perancangan *layout* dalam pembuatan *Graphic Standard Manual*, dalam perancangan ini penulis belajar mengenai *grid system* yang digunakan dan *layout* komposisi yang digunakan.

Kemudian saran penulis bagi pembaca ialah identitas visual sangatlah penting untuk sebuah *brand*. Dengan adanya identitas visual yang jelas, maka *value* dari *brand* sendiri akan baik dan dapat meningkatkan *awareness* kepada target audiens. Penulis juga memberikan saran untuk menggunakan *layout* dan *grid* yang benar kepada desain, karena akan membantu dan mempermudah selama proses perancangan desain.

Dengan adanya perancangan ulang identitas ini, penulis mengharapkan dapat berguna serta menjadi bahan untuk berkembangnya Rumah Budaya Nusantara Puspo Budoyo, serta bagi penulis yang memiliki topik serupa dalam bidang yang sama, agar dapat dijadikan rujukan atau sebagai referensi.