



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Perancangan Identitas Visual yang meliputi perancangan logo baru dan *brand guidelines* yang berguna sebagai panduan untuk pengaplikasian identitas *brand* MSRK yang baru, dalam proses penggarapan identitas visual yang baru perlu adanya tahapan proses yang perlu dilalui seperti tahap riset mengenai museum terkait, riset mengenai kecenderungan yang ada, proses *mindmapping* yang selanjutnya diteruskan pada proses *brainstorming* yang membantu penulis untuk menemukan bentuk visual yang dapat mewakili semangat MSRK. Tujuan pembuatan GSM agar pihak-pihak yang menggunakannya baik dari instansi maupun pihak tertentu memiliki panduan yang lengkap dan jelas, sehingga pada saat diaplikasikan identitas tetap bisa sesuai dengan karakter dan semangat *brand* MSRK. Terdapat beberapa tujuan dan harapan besar dari perancangan yang telah dilakukan :

1. Semoga dengan adanya perancangan ini pihak pengelola Museum Seni Rupa dan Keramik bisa menjadikan MSRK sebagai salah satu tujuan destinasi wisata yang dapat bersaing dan memberikan dampak positif kepada masyarakat melalui pengetahuan mengenai seni rupa.
2. Pemerintah dapat lebih merasakan dampak langsung manfaat bidang desain dalam pengembangan dan peningkatan mutu serta kualitas dari suatu *brand*,

terutama dalam bidang pariwisata, sehingga kedepannya pemerintah lebih peka dan peduli terhadap bidang desain dan mulai menggabungkan dan mengaplikasikannya kepada bidang serupa, seperti bidang pariwisata maupun bidang yang berbeda.

5.2. Saran

Bagi mahasiswa yang desain grafis yang ingin mengambil topik yang serupa mengenai Identitas Visual Museum sebagai obyek wisata, terutama Museum Seni Rupa dan Keramik, ada beberapa hal yang bisa dieksplorasi dan dikembangkan menjadi topik, diantaranya adalah.

1. Media informasi Museum Seni Rupa dan Keramik, yang isinya kurang lebih mengenai apa saja yang ada di MSRK dan beberapa karya yang dipajang di MSRK dan wajib untuk dilihat. Topik ini dianggap perlu karena informasi didapat biasanya dari *blog* dan bukan dari pihak MSRK langsung, sehingga informasi yang didapat masih sangat terbatas.
2. Media promosi, pihak pengelola MSRK sendiri mengakui bahwa selain *brand awareness*, media promosi yang dimiliki juga terbatas, kurang menarik, dan ingin diperbaharui lebih baik lagi sehingga masyarakat menjadi tertarik untuk berkunjung ke MSRK.
3. *Website*, karena pihak pengelola MSRK mengaku bahwa website resmi MSRK masih belum digarap dengan baik dikarena tidak memiliki ilmu dasar

dalam bidang desain maupun teknologi. Alasan pengembangan *website* perlu dilakukan karena dapat menjangkau lebih banyak audiens baik wisatawan lokal maupun internasional.

4. Dengan adanya tugas akhir ini mahasiswa dapat lebih belajar mengenai keikhlasan dan mensyukuri segala yang telah terjadi. Disarankan bagi mahasiswa yang akan mengambil projek tugas akhir untuk dapat belajar mengikhlasakan segala sesuatu sehingga tidak menimbulkan pemikiran berlebih terhadap segala aspek, karena segala sesuatu yang diikhlasakan niscaya akan menghasilkan hasil yang terbaik bagi yang mempercayai.

UMMN