

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan ini menggunakan pendekatan *Design Thinking* menurut Tim Brown (2005), dimana penulis melakukan riset pengumpulan data terhadap permasalahan yang ada melalui observasi, wawancara, studi literatur, studi refrensi, kuesioner di tahapan *emphatize*. Kemudian permasalahan tersebut melalui proses brainstorming dengan *mindmapping* untuk menemukan *keyword* dan *big idea* “*weaving splendid adventure through the palace of memories*” dengan kosep yang diambil melalui identitas kebudayaan lokal masyarakat Lampung pada tahapan *ideate*. Aspek identitas lokal yang digunakan dalam perancangan ini antara lain melalui motif kain Tapis khas Lampung, pahlawan daerah, dan fauna khas daerah Lampung, yang terlihat melalui bentuk dan warna perancangan elemen-elemen visual yang dirancang pada tahapan *prototype*.

Buku aktivitas ini merupakan buku interaktif yang termasuk pada interaktivitas partisipasi yang berisi aktifitas yang mencakup aspek kognitif, psikomotorik, dan wawasan untuk memberikan pengalaman belajar dan kunjungan lebih optimal dan menyenangkan bagi anak-anak. Perancangan ini juga telah melewati tahapan uji coba dan perbaikan pada *alpha testing* dan *beta testing* yang dilakukan pada target perancangan siswa SD di Museum Lampung Ruwa Jurai.

Mengacu pada salah satu pilar DKV, perancangan dilakukan untuk menyelesaikan masalah desain yaitu penyampaian informasi yang belum efektif, menjadi efektif sesuai dengan kebutuhan target perancangan. Dengan demikian, perancangan buku ini bertujuan sebagai media pembelajaran bagi siswa selama kunjungan studi ke Museum Lampung Ruwa Jurai secara efektif, melalui kegiatan aktivitas kognitif logika, Analisa, psikomotorik hingga afektif untuk mengoptimalkan alat indra yang siswa gunakan dalam kunjungan studi, sehingga semakin besar kemungkinan informasi tersebut dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan. Melalui perancangan buku ini mengoptimalkan keberadaan

Museum Lampung Ruwa Jurai sebagai penunjang pendidikan bagi siswa Sekolah Dasar (SD), dengan menyediakan media pembelajaran yang dapat digunakan selama kegiatan kunjungan studi berlangsung.

5.2 Saran

Setelah melalui proses perancangan dan riset pengumpulan data, terdapat beberapa saran yang dianjurkan terhadap pembaca apabila memiliki posisi yang sama terhadap penulis, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Melalui hasil perancangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai usaha peningkatan kesadaran akan kebudayaan lokal melalui media promosi bagi museum dan media pembelajaran yang mendukung keefektifan kunjungan studi siswa sekolah dasar di Museum Lampung Ruwa Jurai.

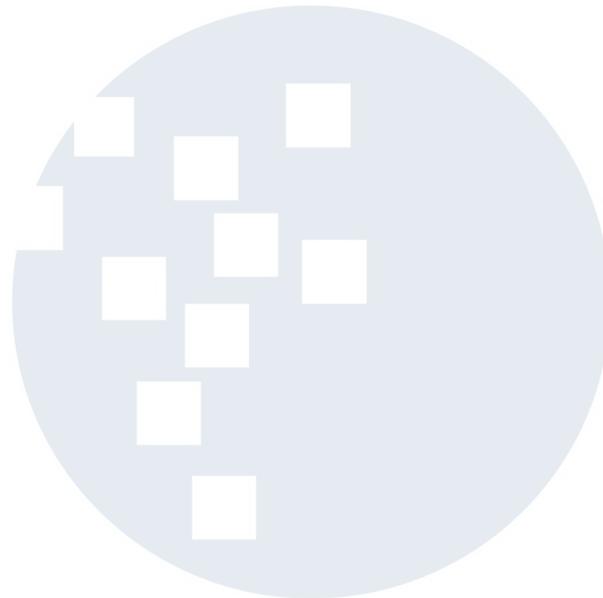
Pada perancangan selanjutnya, sebaiknya studi referensi juga dilakukan terhadap buku-buku diluar buku aktivitas museum, seperti buku aktivitas mototrik, hingga buku mata pelajaran siswa SD. Hal ini bertujuan untuk lebih memahami kemampuan kognitif target perancangan terhadap pemilihan diksi, jumlah kata, ukuran tipografi, hingga visual buku yang disesuaikan. Sehingga pada perancangan berikutnya, diharapkan penelitian ini juga menjadi khazanah ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual, khususnya membahas materi perancangan buku aktivitas museum.

2. Manfaat Praktis

Tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana desain di Universitas Multimedia Nusantara, sehingga pada perancangan berikutnya, pastikan membaca peraturan dan regulasi yang ditetapkan pada saat Tugas Akhir berlangsung, sehingga dapat memudahkan proses pengecekan laporan dengan baik dan teratur.

Agar tidak memakan waktu, tenaga dan budget lebih, pertimbangkan topik perancangan dengan domisili pembaca saat ini, sehingga proses penelitian yang akan dilakukan akan lebih efisien dalam hal waktu dan biaya, agar semua proses perancangan terlaksana dengan baik dan tepat waktu.

Pada perancangan selanjutnya, sebaiknya tahapan *prototyping* dilaksanakan secara maksimal dengan memanfaatkan manajemen waktu yang baik, mengingat tahapan prototyping dan implementasi terdapat kegiatan test print dan uji coba, sehingga perancangan dapat lebih tervalidasi.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA