

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Museum Kota Lama Semarang merupakan sebuah museum yang diresmikan pada tahun 2022. Museum ini menceritakan sejarah Kota Semarang sejak tahun 1547. Di dalamnya tersimpan berbagai koleksi serta artefak bersejarah. Pada awal proses revitalisasi, lokasi ini sebenarnya sempat direncanakan menjadi taman kota karena posisinya berada di tengah bundaran. Namun, setelah ditemukan artefak bersejarah di area tersebut, pemerintah kota akhirnya memutuskan untuk menjadikannya museum agar warisan yang ditemukan dapat dilestarikan sekaligus menjadi sarana edukasi bagi warga Semarang untuk mengenal kotanya secara lebih dalam. Museum ini dikelola langsung oleh Pemerintah Kota Semarang, sehingga hingga kini belum memiliki identitas visual.

Penulis kemudian melakukan perancangan identitas visual untuk museum ini dengan mengikuti lima tahapan desain dari Alina Wheeler, yaitu *conducting research*, *clarifying strategy*, *designing identity*, *creating touchpoints*, dan *managing assets*. Pada tahap *conducting research*, penulis mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner. Setelah itu, penulis masuk ke tahap *clarifying strategy*, yang berfokus pada pencarian *insight*, penyusunan segmentasi, *targeting*, dan *positioning* (STP), penentuan *target persona* merek, hingga akhirnya merumuskan *brand brief*.

Tahap ketiga adalah *designing identity*, penulis mulai masuk ke tahap eksekusi dengan membuat *mindmap* yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah *big idea* berdasarkan *keyword* yang ditemukan, membuat *moodboard* sebagai referensi gaya visual, lalu membuat sketsa logo hingga tahap finalisasi. Penulis juga menentukan warna, tipografi, kemudian membuat ikon dan supergrafis. Semua identitas visual tersebut selanjutnya diterapkan ke berbagai media.

Pada tahap *creating touchpoints*, penulis membagi media menjadi delapan kategori, yaitu *stationery*, *ephemera*, *uniform*, *packaging*, *advertising*,

*placemaking*, *vehicles*, dan *signage*. Semua media yang dibuat adalah media yang memang dibutuhkan oleh museum itu sendiri. Setelah seluruh proses perancangan selesai, penulis masuk ke tahap terakhir yaitu *managing assets*, di mana semua hasil rancangan dihimpun dalam satu buku *brand guideline* yang berisi pedoman lengkap identitas visual Museum Kota Lama Semarang.

Hasil perancangan ini telah penulis sesuaikan dengan kebutuhan museum. Melalui identitas visual yang telah dibuat, penulis berharap solusi ini dapat membantu menjawab permasalahan yang dimiliki oleh museum dan dapat bermanfaat untuk pengembangan Museum Kota Lama Semarang ke depannya.

## 5.2 Saran

Berdasarkan perancangan yang telah penulis jalankan, berikut merupakan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk proses perancangan ke depannya. Pemilihan topik yang sesuai minat dan kemampuan sangat penting, mengingat tugas akhir membutuhkan waktu yang panjang dan proses yang berulang, sehingga memilih topik yang benar-benar diminati akan membantu mengurangi rasa jenuh dan membuat proses perancangan lebih menyenangkan serta efektif. Selain itu, penting juga untuk memperhatikan setiap timeline karena proses pengerjaan tugas akhir sering terasa cepat dan tidak disadari, oleh sebab itu, waktu luang sebaiknya dimanfaatkan dengan baik agar pekerjaan tidak menumpuk di akhir dan hasil yang diperoleh lebih maksimal.

Pengumpulan data juga perlu dilakukan secara mendalam dan berasal dari narasumber yang kredibel, karena dengan narasumber memberikan jawaban jelas dan berbobot akan sangat membantu proses perancangan. Ketika melakukan observasi, lakukan pengamatan sebanyak mungkin, jangan ragu untuk bertanya, dan pelajari subjek secara mendalam karena wawasan ini sangat berguna dalam eksplorasi ide. *Brand guideline* juga sebaiknya disusun secara lengkap dan komprehensif, karena *guideline* yang detail dapat memudahkan pembaca memahami tata cara penggunaan identitas visual serta menjaga konsistensinya. Terakhir, tentukan *media collateral* yang benar-benar dibutuhkan oleh museum,

tidak perlu membuat terlalu banyak media, cukup yang fungsional dan relevan agar hasilnya lebih efektif.

Penulis kemudian juga merumuskan sejumlah saran yang membangun untuk dosen dan Universitas Multimedia Nusantara sebagai masukan untuk pengembangan proses bimbingan dan pelaksanaan tugas akhir ke depannya.

#### 1. Dosen/ Peneliti

Untuk dosen, penulis berharap proses bimbingan dapat terus memberikan arahan yang jelas, terstruktur, dan suportif bagi mahasiswa. Dukungan yang kuat dari dosen sangat membantu meningkatkan semangat, motivasi, serta kepercayaan diri mahasiswa dalam mengerjakan tugas akhir, sehingga proses perancangan dapat berjalan lebih lancar.

Berdasarkan hasil sidang tugas akhir, penulis memperoleh masukan yang dapat dijadikan bahan perbaikan dalam perancangan selanjutnya. Pada bagian *signage*, disarankan agar ukuran ikon tidak terlalu kontras dan disesuaikan secara proporsional. Selain itu, jarak antara ikon dan teks pada signage perlu diperhatikan agar tidak terlalu berjauhan, serta komposisi komponen visual dibuat lebih seimbang.

#### 2. Universitas

Untuk universitas, penulis berharap program tugas akhir dapat terus dipertahankan karena sangat membantu mahasiswa dalam mengekspresikan ide, mengasah kemampuan riset, dan menerapkan ilmu yang sudah dipelajari selama kuliah ke dalam satu karya yang utuh. Penulis juga berharap universitas dapat menyediakan fasilitas pendukung yang lebih lengkap, seperti akses referensi buku desain yang terkini.