

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Batik merupakan salah satu kesenian khas Indonesia yang sangat indah dan perlu dilestarikan. Kota Pekalongan sendiri merupakan salah satu kota penghasil batik di Indonesia. Karena besarnya minat masyarakat kota Pekalongan terhadap kesenian batik, Museum Batik didirikan untuk melestarikan kesenian khas Indonesia tersebut. Setelah berjalan seiring dengan waktu, museum ini pun dijadikan satu-satunya Museum Batik milik negara.

Untuk dapat menarik minat pengunjung agar mau datang ke museum, diperlukan sebuah perancangan sistem komunikasi visual yang matang mengenai masalah, tujuan, *Target audience*, budgeting, serta berbagai pihak yang terkait.

Tujuan perancangan sistem komunikasi visual ini adalah menghasilkan satu-kesatuan karya yang komunikatif, menarik, dan tepat sasaran serta sesuai dengan kondisi lingkungan Museum Batik yang ada di Pekalongan saat ini sehingga dapat menarik minat masyarakat umum terhadap Museum Batik di Pekalongan. Pembuatan logo baru yang berkonsep akan memperkuat konsep pendirian museum. Pembuatan *sign system* pada *interior* dan *exterior* yang tepat akan membuat masyarakat merasa nyaman berada dalam lingkungan Museum.

Dari hasil pengumpulan data, studi literatur, hingga finalisasi karya desain, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Batik yang ada di Indonesia sangat beragam jenisnya. Kesamaan yang dapat diambil sebagai elemen dasar yang ada pada batik adalah bentuk goresan malam dan gumpalan titik pada ujungnya yang keluar dari canting tulis. Hal inilah yang menjadi pemersatu segala jenis batik yang ada di Indonesia dan dijadikan konsep pembuatan logo Museum Batik Indonesia.
2. Dari berbagai macam elemen yang ada pada *sign system*, visibilitas atau keterbacaan adalah hal yang paling penting. Untuk seorang desainer, desain atau keindahan yang berupa keanekaragaman bentuk merupakan

hal yang terpenting, namun hal ini tidak bisa diaplikasikan dalam pembuatan *sign system*.

3. Bila dibandingkan dengan pembuatan promosi, branding, kampanye, ataupun bidang grafis lainnya, cakupan pembuatan *sign system* sebenarnya sangat luas. Bukan hanya sekedar mendesain bentuk saja, tetapi kita juga harus memikirkan hal-hal lainnya seperti visibilitas yang dapat ditentukan dari jarak pandang mata ke *sign* yang di tuju sehingga kita dapat menyimpulkan berapa besar ukuran huruf yang harus digunakan, posisi penempatan *sign* dengan visibilitas tertinggi tanpa mengurangi kenyamanan dari *Target audience*, material apa saja yang dapat digunakan dan dapat bertahan dengan kondisi lingkungan yang ada, teknik pemasangan *sign system* baik pada *interior* maupun *exterior*, pemilihan padanan warna yang cukup kontras sehingga memiliki keterbacaan yang jelas, dan yang terakhir adalah pembuatan bentuk atau desain *sign* yang dapat menarik perhatian.
4. Dalam pembuatan *sign system*, *interior sign* merupakan prioritas utama. Namun bukan berarti *exterior sign* tidaklah penting. Hal ini dikarenakan waktu yang digunakan pengunjung sebagian besar dihabiskan di dalam museum daripada di luar museum, maka dari itu kenyamanan ketika berada di dalam museum sangatlah penting. *Exterior sign* juga merupakan hal terpenting kedua karena *sign* ini dapat menarik para calon pengunjung yang berada di luar lingkungan museum.
5. Visual yang berupa tiga dimensi akan sangat membantu menciptakan suasana yang diharapkan dari pada sekedar gambar dua dimensi yang berupa vektor. Maka dari itu pembuatan *sign system* sebisa mungkin harus menampilkan visual tiga dimensi.
6. Pembuatan buku panduan *sign system* membutuhkan akurasi yang tinggi dari setiap elemen *sign* yang diciptakan. Perencanaan sistem dari awal penciptaan *sign* akan sangat membantu *designer* dalam menentukan langkah-langkah selanjutnya.

7. Pembuatan sistem tiket yang unik yaitu dengan memberikan pola batik yang berbeda untuk tiap waktu tertentu dapat memancing pengunjung untuk datang kembali ke museum agar dapat mengoleksi tiket tersebut.
8. Pembuatan brosur dengan memasukan informasi yang cukup dan tepat dapat membuat target bertahan lebih lama untuk membaca informasi di dalamnya daripada hanya memasukan informasi tentang sejarah.
9. Pembuatan poster yang penuh dengan warna dan informasi yang singkat, padat, dan jelas akan lebih mudah untuk menarik perhatian target dan membuat *target audience* memahami isi pesan dengan jelas.

4.2 Saran

4.2.1 Saran untuk diri sendiri:

- Agar menjadi lebih baik dalam bekerja, berpikir, dan berproses.
- Berfikir lebih dewasa, jauh ke depan dalam memikirkan solusi dari setiap masalah.
- Berani mengambil keputusan sendiri dalam menentukan solusi yang tepat dari suatu masalah dengan dilandasi dengan alasan yang kuat.

4.2.2 Saran untuk Museum Batik Indonesia:

- Agar dapat menjadi museum yang lebih baik dan dikenal oleh masyarakat luas.
- Lebih banyak mengadakan kegiatan rutin yang bervariasi yang dapat menarik minat pengunjung.
- Mengadakan berbagai kerja sama dengan berbagai pihak agar dapat terus melestarikan kesenian batik.

4.2.3 Saran untuk pihak FSRD Maranatha:

- Kepada dosen pembimbing dan dosen penguji agar dapat memberikan ilmu, saran, dan kritik yang dapat membangun, sehingga para mahasiswa dapat lulus dengan baik dan siap menghadapi dunia kerja.

- Untuk dosen mata kuliah agar dapat mengajar semaksimal mungkin sesuai dengan ilmu dan pengalaman yang dimilikinya dan mengikuti perkembangan jaman sehingga para mahasiswa dapat ikut berkembang dengan semaksimal mungkin.

4.2.4 Saran untuk Masyarakat umum:

- Agar dapat lebih mencintai kesenian bangsa sendiri.
- Agar dapat mendukung, memajukan, dan menghargai desain grafis buatan dalam negeri.

4.2.5 Saran untuk penelitian yang akan datang:

- Agar kualitas penelitian baik dari segi studi kasus dan desain dapat lebih baik lagi.
- Agar aturan mengenai pengantar karya tugas akhir lebih diperjelas dengan satu sistem yang tetap namun tidak terlalu formal sehingga para mahasiswa desain grafis dapat membuat pengantar karya yang menarik.