

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Setelah melakukan riset dan pendalaman masalah, dapat disimpulkan bahwa Gedung Kesenian Rumentang Siang memerlukan olahan grafis arsitektur dan promosi yang menarik agar bisa menarik perhatian dan minat remaja hingga dewasa muda usia 15-25 tahun. Konsep *rebranding* yang diterapkan untuk Gedung Kesenian Rumentang Siang harus memperhitungkan beberapa hal, di antaranya adalah: identitas Gedung Kesenian Rumentang Siang yang terlanjur memiliki kesan kuno di mata masyarakat, serta target *rebranding* ditujukan untuk laki-laki dan perempuan remaja hingga dewasa muda berumur 15-25 tahun dengan kelas menengah yang memiliki apresiasi terhadap seni pertunjukan. Oleh karena itu, *rebranding* Gedung Kesenian Rumentang Siang menerapkan konsep eklektif yakni memadukan antara unsur tradisional dengan unsur modern. Melalui *rebranding* ini diharapkan pamor Gedung Kesenian Rumentang Siang bisa menjadi baik kembali seperti di masa lalu.

#### **5.2 Saran**

*Rebranding* Gedung Kesenian Rumentang Siang merupakan salah satu upaya untuk memperbaiki imej dan menaikkan pamor supaya dapat dikenal kembali oleh masyarakat, khususnya generasi muda di Kota Bandung.

Beberapa kendala yang ditemui pada saat perancangan dilakukan antara lain minimnya dokumentasi dan arsip mengenai Gedung Kesenian Rumentang Siang. Sehingga data yang diperoleh saat survey lapangan kurang dapat memenuhi target capaian yang diharapkan. Adapun saran maupun masukan untuk melengkapi dan menyempurnakan perancangan ini antara lain:

1. Konsep desain untuk Gedung Kesenian Rumentang Siang sebaiknya mampu mengakomodasi berbagai kebutuhan kesenian yang ada, tidak hanya sebatas untuk pertunjukan seni teater ataupun Budaya Sunda saja.
2. Visualisasi yang ada pada area panggung sebaiknya mempertimbangkan faktor pencahayaan dalam gedung, misalnya pada saat terang, redup, hingga gelap supaya fokus penonton tidak terganggu.
3. Perlu dipertimbangkan adanya pusat kebudayaan di dalam Gedung Kesenian Rumentang Siang yang dapat mengakomodasi penjualan *merchandise* dari Rumentang Siang maupun *gimmick* dari sponsor ketika diadakan suatu acara pertunjukan.
4. Desain poster sebaiknya memiliki kesatuan dan kesinambungan tema supaya tidak bermakna ganda/ ambigu pada saat dilakukan separasi dari elemen-elemen desainnya.