

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penulis telah melakukan proses perancangan *sign system* museum daerah Sang Nila Utama kota Pekanbaru, provinsi Riau. Proses perancangan dimulai dari mengadakan observasi secara langsung ke lokasi museum Sang Nila Utama, wawancara secara langsung dan melakukan kuesioner. Hasil riset menunjukkan adanya permasalahan, kendala, kebutuhan yang perlu dihadirkan dalam perancangan *sign system* museum Sang Nila Utama.

Kesimpulan yang dapat diambil dari perancangan *sign system* museum daerah Sang Nila Utama adalah sebagai berikut :

1. Museum Sang Nila Utama dibangun sebagai tempat penyimpanan koleksi benda-benda peninggalan dari daerah Riau, agar dapat dipelajari dan diketahui oleh masyarakat luas. Untuk mempermudah dalam mengetahui peninggalan-peninggalan sejarah dari berbagai daerah yang ada di provinsi Riau tersebut penyampaian dilakukan dengan cara membentuk *sign system* di museum daerah Sang Nila Utama.
2. Dengan adanya *sign system* museum daerah Sang Nila Utama pengunjung lebih dapat terbantu dan mudah dalam hal seperti mengenali, mengidentifikasi serta mendapat informasi saat berada di kawasan museum daerah Sang Nila Utama.

3. Memetakan (*mapping*) kembali kawasan museum daerah Sang Nila Utama yang dapat diakses dengan mudah oleh pengunjung untuk memudahkan pengunjung mengetahui setiap lokasi museum daerah.
4. Merancang *sign system* di lingkungan museum daerah Sang Nila Utama yang lebih baik dan optimal dalam bentuk dan juga fungsinya, serta merancang *sign system* yang memiliki konsisten keselarasan bentuk antara satu dan yang lain.

B. Saran

1. Perancangan *sign system* ini diharapkan bisa menjadi wadah untuk memperdalam ilmu-ilmu desain komunikasi visual dan mencoba menemukan solusi dari permasalahan-permasalahan yang ada di sekitar.
2. Hendaknya melengkapi buku mengenai *sign system*, *pictogram*, dan buku penunjang lainnya untuk mempermudah dalam proses perancangan.
3. Diharapkan perancangan ini dapat diterapkan secara langsung di kawasan museum agar membantu masyarakat saat mengunjungi museum Sang Nila Utama.
4. Diharapkan perancangan ini bisa menjadi tombak untuk membuat media-media yang dapat membantu museum daerah Sang Nila Utama nantinya seperti dalam media promosi dan lain-lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggarini, Nathalia, 2016. *Desain Komunikasi Visual; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Aristantie, Fiki. 2011. *Perancangan Sign System Taman Satwa Taru Jarug*. Tesis. Surakarta: UNS
- Budiman, Kris. 2011. "*Semiotika Visual : Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*". Yogyakarta : Jalasutra.
- Chris, Calori. 2015. "*Sign System and Wayfinding Design : A Complete Guide To Creating Environmental Graphic Design Systems*". New Jersey : John Willey & Sons, Inc.
- Malik, Abdul, 2004. "*Corak dan Ragi Tenun Melayu Riau*". Yogyakarta: Adicita Karya Nusa
- Sachari, Agus, 2002. "*Estetika Makna, Simbol, dan Daya*". ITB, Bandung
- Sanyoto, Sadjiman Ebd, 2010. "*Nirmana : Elemen-Elemen Seni dan Desain*". Yogyakarta : Jalasutra
- Sugiyono. 2012. "*Memahami Penelitian Kualitatif*". Bandung : ALFABETA
- Sumbo Tinarbuko, 2008. "*Semiotika Komunikasi Visual*". Jakarta : Jalasutra
2016. *Buku Panduan Museum Daerah Riau "Sang Nila Utama"*. Pekanbaru: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Riau.

Internet :

Fastwork, 2018. <https://fastwork.id/blog/jenis-desain-grafis/>. Diakses pada 01/12/2020 10.30 WIB

Manis, Si. 2018. <https://www.pelajaran.co.id/2018/31/pengertian-museum-fungsi-dan-klasifikasi-macam-jenis-museum-menurut-para-ahli-lengkap.html>.

Diakses pada 13/11/2020 19.53 WIB

Rojabi, Afdan. 2019. <https://medium.com/@afdanrojabi/kuesioner-research-methodology-547df061b0e5>. Diakses pada 09/12/2020 16.31 WIB

Riau Magazine, 2017. <https://www.riaumagz.com/2017/07/sejarah-berdirinya-museum-daerah-riau.html>. Diakses pada 24/11/2020 20:03 WIB

Yok, Dolan. 2020. <https://dolanyok.com/museum-sang-nila-utama/>. Diakses pada 14/11/2020 22:09 WIB

