

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang sudah diteliti peneliti mengambil kesimpulan mengenai “Strategi Komunikasi Pemasaran Museum Galeri Nasional Indonesia Jakarta melalui Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam meningkatkan minat pengunjung pada pameran seni rupa” maka peneliti menarik kesimpulan Bahwa:

1. Periklanan pada penelitian ini adalah yang dilakukan dengan menggunakan Media periklanan menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR) dan juga beberapa Media Massa seperti Audio Guide dan Media sosial. Penggunaan Media Massa ini juga berjalan dengan baik untuk periklanan yang digunakan oleh Galeri Nasional Indonesia Jakarta kepada khalayak banyak.
2. Pemasaran Personal yang dilakukan oleh Museum Galeri Nasional Indonesia Jakarta ini menggunakan Pameran Seni Rupa Kontemporer dan pameran tetap dengan adanya penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) dan juga sudah menggunakan pemandu khusus pameran, dan juga diadakannya kegiatan kreatif untuk mengedukasi Anak-anak diusia 6-10 tahun untuk bisa merasakan atau mendapatkan pengalaman yang berkesan.
3. Publisitas yang disampaikan yaitu melalui eksposur dengan konteks sejarah yang lebih luas pada Audiens melalui penggunaan Tour Virtual seperti pameran daring dan

menggunakan Teknologi *Augmented Reality* (AR). serta memberikan postingan yang strategis di Instagram untuk di publikasikan kepada kahayalak. Dan juga memberikan sentuhan dengan diadakannya pameran interaktif untuk usia 17-25 tahun dengan tujuan untuk bisa mengedukasikan seni rupa kepada generasi muda.

4. Daya Tarik yang dipergunakan yaitu dengan memfokuskan perhatian pada daya Tarik, seperti Berkolaborasi dengan Seniman Ternama dan juga memberikan pengalaman dengan menggunakan beberapa teknologi Visual kepada pengunjung yang hadir. penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR), Arsitektur Bangunan, koleksi Pameran Seni Rupa. serta mendukung keterlibatan aktif yang mendalam seperti membuka Workshop untuk umum, dan menyampaikan minat yang berkelanjutan dari publik terhadap seni rupa.

Bahwa strategi komunikasi pemasaran dalam Periklanan, pemasaran personal, publisitas serta daya Tarik sudah menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR), dan media massa lainnya dengan tertata.

## **5.2 Saran**

Setelah peneliti melakukan proses penelitian, peneliti dapat memberikan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan oleh Museum Galeri Nasional Indonesia Jakarta berikut:

### **5.2.1 Saran Bagi Museum Galeri Nasional Indonesia Jakarta**

1. Galeri Nasional Indonesia Jakarta seharusnya Hanya Fokus pada pengembangan Seni Rupa tetap dan Kontemporer saja tidak harus Fokus pada karya seniman orang lain.
2. Galeri Nasional Indonesia Jakarta seharusnya bisa memberikan arsitektur bangunan yang lebih menarik untuk bisa memberikan daya Tarik tersendiri untuk pengunjung yang berkunjung ke Galeri Nasional Indoneisa.
3. Galeri Nasional Indonesia Jakarta seharusnya dapat memberikan atau Mengkaji bagaimana Museum dapat lebih memberikan fasilitas bagi pengunjung dengan kebutuhan khusus, termasuk aksesibilitas fisik dan program-program yang mendukung.

### **5.2.2 saran Bagi Peneliti Selanjutnya**

Adapun Saran untuk peneliti selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. peneliti selanjutnya diharapkan untuk membaca atau mencari referensi terlebih dahulu mengenai hal akan di teliti agar dapat memperoleh data dan wawasan yang lebih luas lagi.

2. peneliti selanjutnya harus dapat lebih mempersiapkan diri dalam pelaksanaan penelitian secara fisik dan mental
3. peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjalankan penelitian dengan mengalokasikan waktu secara baik agar penelitian dapat berjalan lancar
4. peneliti selanjutnya diharapkan untuk bisa memberikan informasi yang lebih mendalam lagi bagi khalayak banyak.