

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Definisi museum menurut musyawarah umum ke-22 (*22th General Assembly*) *International Council of Museum (ICOM)* tahun 2007, museum sebagai lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa. Sebagian besar penyajian koleksi Museum Gumuk Pasir Parangtritis masih hanya sekedar diletakkan begitu saja pada ruang-ruang yang tersedia. Padahal tujuan yang dimiliki museum untuk menyampaikan pesan pada pengunjung untuk mencintai dan mengenal fenomena alam unik yang terdapat di pesisir Pantai Parangtritis, yakni gumuk pasir.

Penataan pola sirkulasi dan alur kunjungan museum saat ini dirasa kurang efektif dan cukup menyulitkan mobilitas pengunjung satu dan yang lainnya. Kemudian *display* yang hanya berupa tulisan-tulisan kecil pada *banner* dan koleksi yang diletakkan begitu saja pada meja dan *vitrine* dengan model lawas tak cukup menarik pengunjung untuk memberi atensi lebih dan menangkap informasi yang dimuat dalam ingatan.

Untuk perancangan interior museum yang lebih baik, Museum Gumuk Pasir Parangtritis perlu meningkatkan kualitas penyajian koleksi museum dengan pola sirkulasi yang lebih efektif dan tetap mengikuti alur kunjungan. Metode *Design Thinking* dipilih untuk melakukan penelusuran masalah hingga pada perancangan interior Museum Gumuk Pasir Parangtritis. Kemudian diterapkan “*Get to Know The Coast*” sebagai tema perancangan yang didasari dari fokus museum untuk memperkenalkan fenomena alam yang terdapat di pesisir Pantai Parangtritis.

Dalam perancangan Museum Gumuk Pasir ini, akan diterapkan metode pendekatan romantik (evokatif) dengan menyajikan benda-benda koleksi museum yang mengungkapkan suasana kepebisiran dan kemaritiman serta peristiwa terbentuknya gumuk pasir yang berada di Parangtritis. Selain itu juga diterapkan rancangan yang menginterpretasikan latar sosial dan budaya lingkungan sekitar, yakni dengan merancang elemen pembentuk ruang dan elemen estetis museum dengan dengan lengkungan-lengkungan yang luwes dan alur yang mengalir untuk merepresentasikan bentuk fenomena alam di pesisir selatan Yogyakarta, seperti gumuk pasir tipe barchan, dan sungai sebagai salah satu langkah dari proses terjadinya gumuk pasir Parangtritis, dan penggunaan warna utama diambil dari tokoh legenda Kanjeng Ratu Kidul sebagai penguasa laut selatan yang berkembang di masyarakat sekitar yang dipahami sebagai cakti, digambarkan sebagai maha hebat dan “dewi laut” yang perkasa yang menjaga laut sebagai pemberi harapan hidup dan wilayah yang aman sehingga dipilihlah warna yang tidak terlalu feminim dan memunculkan kesan kuat dan kokoh. Kemudian untuk menegaskan suasana pesisir selatan Parangtritis yang identik dengan gumuk pasir, ditambahkan tekstur serta miniature bentuk-bentuk gumuk pasir di ruang pameran lantai 3.

Kemudian mengubah sajian koleksi museum dengan menminimalisir tampilan informasi yang berupa tulisan dan menggantinya dengan *digital display* upaya mengilustrasikan atau memberikan gambaran terhadap pengunjung atas informasi yang dituturkan pemandu museum. Dalam praktiknya, media penyajian koleksi museum turut menjadi daya tarik baru bagi museum bersamaan dengan koleksi yang dimuat. Penyajian koleksi museum lalu dipadukan dengan teknik penataan pameran secara tematik. Koleksi di museum dikelompokkan menjadi tema-tema sesuai dengan yang sudah disusun oleh Museum Gumuk Pasir Parangtritis, yakni Zona Bahariku, Zona IPTEK, Zona Gumuk Pasir Parangtritis, Lorong Pengetahuan, kemudian ditambahkan *escape hatch* yang merupakan ruang transisi yang berfungsi untuk area di mana pengunjung beristirahat di sela-sela kunjungan, sebagai ruang antara bagi pengunjung sebelum melanjutkan kunjungan di museum.

Ide solusi desain tersebut diharapkan dapat meningkatkan kesan dan ingatan yang lebih mendalam pada pengunjung dan masyarakat mengenai informasi yang disajikan museum khususnya mengenai keberadaan dan pelestarian gumuk pasir di pesisir Pantai Parangtritis.

## **B. Saran**

Hasil perancangan ulang interior Museum Gumuk Pasir Parangtritis diharapkan mampu memenuhi tujuan didirikannya museum untuk mengenalkan dan mengajak masyarakat untuk mencintai dan melestarikan fenomena alam unik yang terdapat di pesisir Pantai Parangtritis. Museum mampu meningkatkan pengalaman berkunjung ke museum yang membekas dan dapat menginspirasi pengunjung terkait ilmu pengetahuan yang didapat setelah berkunjung. Membangun suatu museum yang baik, nyaman, dan dapat menyampaikan informasi dengan lebih efektif bukan hanya pekerjaan pengelola museum atau desainer interior saja. Tetapi dibutuhkan juga berbagai disiplin ilmu lain yang ahli di bidangnya sehingga segala aspek dalam perancangan ataupun penyajian koleksi museum direncanakan dan diwujudkan secara matang. Mahasiswa desain interior disarankan untuk menyediakan waktu lebih menggali disiplin ilmu lain yang berkaitan dengan proyek perancangan dan terus mengikuti dan mengeksplor ilmu pengetahuan dan teknologi mengenai desain interior yang selalu dan semakin berkembang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, G., & Harris, P., *Basic Design: Design Thinking*, Switzerland, 2010
- Ambrose, T., & Paine, C., *Museum Basics*, Oxon: Routledge, 1993
- Arbi, Yunus, *Konsep Penyajian Museum*, Jakarta: Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif,, 2012
- Ariwidjaja, Roby, *Pengembangan Daya Tarik Museum*, Yogyakarta: Amara Books, 2013
- Ayu Wulandari, Anak Agung, *Dasar-dasar Perencanaan Interior Museum*, dalam *Humaniora* Vol.5, No. 1, Jakarta: April 2014
- B Soenarso, S. *Pengenalan Bentang Lahan Parangtritis*, Bali: Yayasan Pembina Fakultas Geografi UGM Yogyakarta, 1996
- Chiara, J.D. & Callender, J.H., *Time Saver Standards for Building Types*, Singapura: Singapore National Printers Ltd, 1987
- Dean, David, *Museum Exhibition: Theory and Practice*. Routledge, 1996
- Ernest, Neufert, *Data Arsitek Jilid 1 (2nd ed)*. Terjemahan oleh Sjamsu Amril. Jakarta: Erlangga, 1995
- Ernest Neufert, Peter Neufert, *Architects' Data*, John Wiley & Sons, 2012
- Irdana ,Nuryuda. Kumarawarman, Sthanu, *Konsep Penataan Koleksi Museum untuk Mempermudah Pemahaman Wisatawan dalam Wisata Edukasi Arsitek dan Koleksi Perbankan di Museum Bank Mandiri Jakarta* dalam *Diplomatika*, Vol. 2, No. 2, Yogyakarta: Maret 2018
- Jencks, Charles, *The Post-Modern Reader*, Wiley, 1992
- Khotimah, Nurul. *Kelestarian Gumuk Pasir Pantai Parangtritis Sebagai Penghalang (Barrier) Alami Gelombang Pasang dan Tsunami* dalam *Geomedia* Vol. 4, No. 2, Yogyakarta: November 2006
- M, Fakhrudin. Poniman, Aris. H, Malikusworo. *Dinamika Pemanfaatan Lahan Bentang Alam Gumuk Pasir Pantai Parangtritis, Kabupaten Bantul* dalam *Jurnal Ilmiah Geomatika* Vol. 16, No. 2, Jakarta: Desember 2010
- McLean, K, *Planning for People in Museum Exhibitions*, Washington: Association of Science –Technology Centers, 1993
- Panero, Julius, *Dimensi Manusia & Ruang Interior*, Jakarta: Erlangga, 2005

Pickard, Quentin, *The Architect's Handbook*, United Kingdom: Blackwell Publishing Company, 2002

Sunarso, Drs, *Pengetahuan Dasar Konvensional Koleksi Museum*, Jakarta: Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2000

Sutikno. 1997. *Gumuk, Satu-satunya di Asia Tenggara*. [www.indomedia.com](http://www.indomedia.com)

Verstappen, H. *Outline of The Geomorphology of Indonesia*, Netherland: ITC Enchede, 2000



## DAFTAR PUSTAKA INTERNET

<https://pgsp.big.go.id/> (diakses penulis pada 13 Mei 2020, jam 20.00 WIB)

<https://museumku.wordpress.com/sejarah-museum/> (diakses penulis pada 13 Mei 2020, jam 20.07 WIB)

<https://www.museumnasional.or.id/tentang-kami> (diakses penulis pada 13 Mei 2020, jam 22.20 WIB)

<http://e-journal.uajy.ac.id/825/3/2TA12032.pdf> (diakses penulis pada 4 Maret 2020, jam 18.25 WIB)

