

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan Interior Museum Arkeologi Candi Prambanan ini didasari atas kepedulian terhadap minat pengunjung terhadap museum yang masih rendah dan dalam rangka mengembangkan potensi museum yang berada di area kompleks candi prambanan sebagai peninggalan kerajaan hindu terbesar di indonesia sehingga dapat menambah minat jumlah pengunjung baik dari dalam negeri maupun mancanegara. Dengan perancangan museum yang mengembangkan fasilitas interaktif dan komunikatif dapat membantu pengunjung lebih mudah dalam mengedukasi dan mendapatkan informasi yang berkaitan dengan museum arkeologi candi prambanan. Perancangan museum sendiri juga diperlukan kreatifitas dan inovasi sehingga dapat memberikan kesan tersendiri bagi pengunjung.

Penerapan konsep "*The Great Journey of Civilization*" yang memiliki kesan *history* , dengan mengusung tema sebuah cerita sejarah dan gaya modern merupakan perancangan yang digunakan untuk mendesain museum arkeologi candi prambanan ini. Konsep ini diaplikasikan terhadap desain ruang dan fasilitas informasi yang diterapkan ke dalam bentuk alur sirkulasi ruang di museum. Tema dan gaya desain di terapkan terhadap ruang, furniture, material, dan fasilitas sebagai bentuk implementasi dari konsep perancangan ini. Dengan perancangan berdasarkan konsep diatas dapat menciptakan suasana histori dan edukatif yang nyaman bagi pengunjung sehingga dapat memberikan kesan menarik dan memaksimalkan potensi museum arkeologi candi prambanan.

B. Saran

1. Hasil perancangan ini di harapkan dapat memberikan manfaat dan mampu memberikan solusi permasalahan interior di Museum Arkeologi Candi Prambanan.
2. Dapat memberikan manfaat dan membantu mahasiswa dalam proses menambah wawasan keilmuan dan mengembangkan pemikiran tentang perancangan desain interior khususnya Mahasiswa Institus Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Hasil perancangan ini dapat menjadi bahan materi untuk dikembangkan dan pembahasan dalam pemecahan masalah desain interior yang lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Alyanuha, A. N. (2021). SIRKULASI ANTARA WAYANG ORANG, MUSEUM, & PERPUSTAKAAN DI KAWASAN SRIWEDARI, SURAKARTA - JAWA TENGAH. *Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah Arsitektur Usakti*, 3.
- Arbi, Y. (2012, Februari 5). *Konsep Penyajian Museum, bagian 4*. Retrieved from Museum Untuk Persatuan dalam Perbedaan: www.museumku.wordpress.com/2012/02/05/konsep-penyajian-museum-bagian-4/
- Ardiwidjaja, R. (2018). *Arkeowisata : mengembangkan daya tarik pelestarian warisan budaya*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ashralika, P. A. (2021, 4 27). *Perbedaan dan Ciri Khas Gaya Desain Interior Kontemporer dengan Gaya Desain Interior Modern*. Retrieved from www.interiordesign.id: <https://interiordesign.id/perbedaan-ciri-khas-gaya-desain-interior-kontemporer-gaya-desain-interior-modern/>
- Astina, I. A., Mekarini, N. W., & Jokosaharjo, S. (2021). Strategi Pengembangan Museum Tubak Tabanan Sebagai Daya Tarik Wisata Budaya. *Journal Of Tourism And Interdisciplinary Studies*, 1(1), 1-9.
- Babaro, W. L. (2010). Museum Budaya di Pontianak. *Doctoral dissertation, UAJY*, 10.
- Fred R, L. (1981). *Conference, convention, and exhibition facilities*. London: Architectural Press.
- McLean, K. (1993). *Planning for People in Museum Exhibitions*. Whashington, D.C.: Association of Science-Technology Centers.
- Mursidi, A., & Soetopo, D. (2019). Peninggalan Sejarah Sebagai Sumber Belajar Sejarah. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13, 1-17.
- Notoatmodjo, S. (2003). *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Oka, Y. A. (1993). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa.

SNI 03-6572-2001. (2001). Tata cara perancangan sistem ventilasi dan pengkondisian udara. 11.

Uka , T. (2009). *Arkeologi Islam Nusantara*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).

Wulandari, A. A. (2014). Dasar-dasar Perencanaan Interior Museum. *Humaniora*, 5, 246-257.

