

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Museum merupakan sebuah lembaga yang berperan untuk mengumpulkan, merawat, meneliti, serta mengkomunikasikan warisan budaya untuk tujuan penelitian, pendidikan maupun kesenian. Museum bioskop Jambi adalah salah satu museum yang memiliki koleksi di bidang industri perfilman khususnya di provinsi Jambi. Setidaknya terdapat kurang lebih 1800 poster yang dilukis secara manual. Akan tetapi koleksi tersebut belum dimaksimalkan dengan baik. Alih fungsi ruang yang berawal dari gudang membuat museum ini kurang terawat dengan baik. Selain itu, banyak koleksi museum yang tidak dapat ditampilkan dengan maksimal sehingga koleksi hanya terkesan untuk disimpan.

Konsep *unbounded memories* menjadi solusi atas permasalahan yang dialami oleh museum bioskop Jambi. Terinspirasi dari koleksi yang ada, konsep ini berusaha untuk mengubah ruang serta membuat sebuah keselarasan antara koleksi dan area yang didesain, selain itu, *unbounded memories* juga memiliki maksud untuk menghilangkan ‘batasan-batasan’ antar generasi sehingga nilai atau esensi yang dimiliki oleh tiap koleksi mampu berguna bagi seluruh pengunjung di semua kalangan usia. Implementasi konsep berfokus pada alih fungsi ruang serta klasifikasi koleksi. Secara bentuk visual, redesign ini menggunakan tema *historical vintage* serta pendekatan visual arsitektur jengki. Lantai satu berfokus pada lobby, *art gallery*, ruang bioskop, serta *communal area*. Sedangkan pada lantai dua yang semula hanya ruang serbaguna, dialihfungsikan sebagai museum bioskop dengan zonasi ruang berdasarkan klasifikasi poster. Setidaknya terdapat 7 ruang dengan klasifikasi yang berbeda-beda, dimulai dari *comedy poster area*, *action poster area*, *horror poster area*, *big poster area*, *adult poster area*, *furniture vintage area*, dan *black and white poster area*.

Beberapa fasilitas pendukung seperti digitalisasi poster yang dapat ditemui di ruang *black and white poster area* menjadi salah satu fitur dan jawaban untuk merespon perkembangan zaman. Selain itu, terdapat juga ruang dengan zona terbatas yakni *adult poster area*. Ruangan ini hanya dapat dikunjungi oleh pengunjung yang berusia 18 tahun ke atas, dikarenakan poster pada ruang ini memiliki muatan dewasa.

Dalam redesain museum bioskop Jambi, pada dasarnya masih terdapat ruang ataupun area yang masih memiliki potensi lebih jauh untuk dikembangkan. Penulis berharap, ruang ataupun area tersebut dapat dikembangkan bahkan dikolaborasikan dengan terkonologi ataupun bidang keilmuan lainnya. Selain itu, penulis juga berharap, museum bioskop Jambi dapat menjadi pemantik semangat berkesenian di Provinsi Jambi.

## **B. Saran**

1. Hasil redesain mampu menghidupkan museum serta menjadikan museum bioskop Jambi sebagai salah satu ikon pariwisata dan kebudayaan.
2. Melalui hasil redesain diharapkan mampu membuka kesempatan kolaborasi antar institusi dengan pemerintah ataupun swasta.
3. Hasil redesain sekiranya dapat dikolaborasikan dengan keilmuan tertentu yang relevan untuk mendukung keberlangsungan museum bioskop Jambi.
4. Hasil redesain mampu membuka pola pikir mahasiswa khususnya dibidang desain interior, sehingga dapat merespon permasalahan desain baik secara visual maupun teknis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, T., & Paine, C. (2006). *Museum Basics Second Edition*. New York : Taylor & Francis E-Library.
- Angelia, M., & Kusumarini, Y. (2015). *Identifikasi Gaya Desain Vintage dalam Konteks Ruang*. *Dimensi Interior*, 13(1), 48–54.
- Anugrah, G., & Fatimah, D. (2018). *Peran Storyline Cerita Rakyat Suku Bajo Pada Perancangan Museum Ikan Hiu Indonesia*. *Waca Cipta Ruang*, 4(1), 266-274.
- Ardiyanti, H. (2017). *Perfilm Indonesia: perkembangan dan kebijakan, sebuah telaah dari perspektif industri budaya*. *Kajian*, 22, 79–95.
- Astanto, S. B. (2016). *Kontribusi Kearifan Lokal Yogyakarta: Metode Memilih Kayu bagi Desain Produk untuk Interior*. *Productum: Jurnal Desain Produk (Pengetahuan dan Perancangan Produk)*, 2(1), 16-30.
- Bhinnety, M. (2008). *Struktur dan Proses Memori*. *Buletin Psikologi*, 16(2), 74–88.
- Fiorito, T. A., & Routledge, C. (2020). *Is Nostalgia a Past or Future-Oriented Experience? Affective, Behavioral, Social Cognitive, and Neuroscientific Evidence*. *Frontiers in Psychology*, 11(6), 10–12.
- Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing interiors* (Second). New York : John Wiley & Sons.
- Macleod, S., Hanks, L. H., & Hale, J. (2012). *Museum Making Narrative, Architectures, Exhibitions*. New York : Routledge.
- Mutaqin, F., Junaidy, D. W., & Wibisono, A. (2022). *Indeks Visual Furnitur dan Arsitektur Jengki berbasis Data Preseden Arsitektur*. *Tesa Arsitektur*, 20(1), 1–16.
- Neufert, Ernst., Neufert, Peter., & Kister, J. (2012). *Architects' data*. New York: Wiley-Blackwell.
- Nurchahyo, M. (2013). *Karakter Formal Arsitektur Dan Desain Interior Karya Ridwan Kamil* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Nurchahyo, M. (2016). *Rasionalitas Ketubuhan Tunanetra Dalam Menciptakan Estetika Rumah Tinggalnya*. *Jurnal Kajian Seni*, 2(2), 107-115.
- Pamungkas<sup>1</sup>, G., Priyanto<sup>2</sup>, C., & Febriyantoko<sup>3</sup>, D. (2021). *Analisa Pengaruh Bentuk Konstruksi dan Struktur Arsitektur Terhadap Interior Rumah Jengki Lintas Ruang: Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior* (Vol. 9). (2). 1-12.
- Panero, J. (1979). *Human Dimension*. United States and Canada : Whitney Library of Design.

- Puspitaningrum, O. D. (2022). *Konvergensi Media dan Memori Kolektif Masyarakat Indonesia*. Jurnal Inovasi Penelitian. 2(11). 3675-3686
- Putra, Hatta Musthafa Adham. (2015). *Elemen-Elemen Arsitektur jengki pada Eksterior Bangunan Indis Wisma Kilang Balikpapan*. Jurnal Kreatif, 3(1) , 24-31.
- Setyabudi, Irawan. (2011). *Tipo-Morfologi Arsitektur Rumah Jengki di Kota Malang dan Lawang*. Jurnal Program Magister dan Doktroal Prodi Arsitektur Lingkungan Binaan. Universitas Brawijaya.
- Sutaarga, M. A. (1997). *Pedoman Penyelenggaraan dan pengelolaan Museum*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta
- Tjahjopurnomo, R. (2011a). *Konsep penyajian museum*. Jakarta : Direktorat Permuseuman Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Tjahjopurnomo, R. (2011b). *Sejarah Permuseuman di Indonesia*. Jakarta : Direktorat Permuseuman Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Widayata, Rahmanu. (2006). *Spirit dari Rumah Gaya Jengki Ulasan tentang Bentuk, Estetika, dan Makna*. Dimensi Interior (Vol.4). 2(12). 80-89.