

## BAB V

### PENUTUP

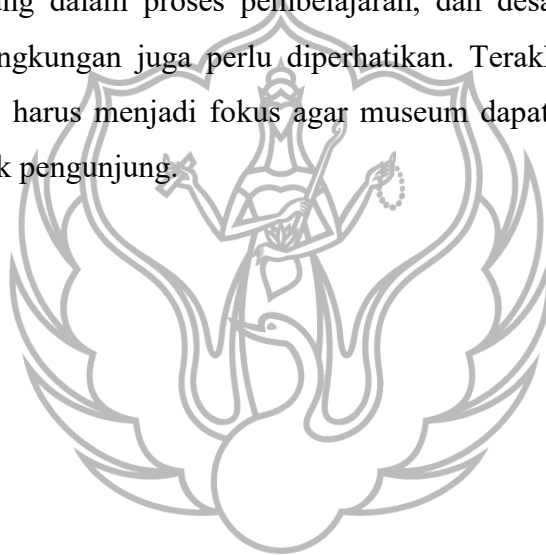
#### A. Kesimpulan

Dalam merancang sebuah desain Museum selain permasalahan bangunan dan *behavior* pengguna, perlu untuk memperhatikan *storyline* yang ingin diciptakan. Hal ini akan memberikan sudut pandang kenyamanan bagi pengguna serta tepat sasaran. Pada perancangan Museum Puspa IPTEK Sundial Kota Baru Paahyangan perlu memperhatikan faktor-faktor sebagai berikut:

1. Dalam menciptakan pengalaman museum yang mendalam, menarik, interaktif, edukatif, dan mengesankan bagi pengunjung, dapat diterapkan pendekatan experiential learning model David Kolb. Proses dimulai dengan memberikan pengalaman langsung melalui teknologi immersif, dan instalasi interaktif. Pengunjung diberi ruang untuk merenung dan berdiskusi tentang pengalaman di pikiran mereka. Zona belajar dan permainan edukatif dapat memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih dalam, diikuti dengan kegiatan praktis atau eksperimen untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh.
2. Untuk menciptakan tema futuristik dan inovatif serta atmosfer edukasi sains dan teknologi yang menyenangkan, dapat dimulai dengan memberikan pengalaman langsung menggunakan teknologi canggih seperti *augmented reality*, *virtual reality*, ataupun *visual projection*. Area interaktif dan ruang diskusi dapat digunakan untuk pengamatan dan refleksi, sementara instalasi dengan konsep inovatif dan zona belajar interaktif mendukung pemahaman konsep pengunjung secara lebih mendalam.

## B. Saran

Dalam perancangan ini, penulis memfokuskan pada aspek pengalaman langsung dengan menggunakan teknologi canggih seperti *augmented reality*, *virtual reality*, ataupun *visual projection*. Sehingga dalam perancangan selanjutnya perlu dikembangkan dan dipertimbangkan aspek-aspek penting seperti melibatkan diversitas pengalaman untuk menciptakan desain inklusif, mengintegrasikan teknologi terkini seperti *augmented reality* dan *virtual reality* untuk meningkatkan keterlibatan pengunjung, serta memasukkan konteks sejarah dan budaya lokal agar pengalaman menjadi lebih autentik. Selanjutnya, fleksibilitas ruang yang memungkinkan penyesuaian untuk pameran berbeda, partisipasi aktif pengunjung dalam proses pembelajaran, dan desain berkelanjutan yang ramah lingkungan juga perlu diperhatikan. Terakhir, aspek aksesibilitas universal harus menjadi fokus agar museum dapat diakses oleh berbagai kelompok pengunjung.



## DAFTAR PUSTAKA

- Craven and Hirnle. (2000). *Fundamentals of Nursing*. Philadelphia: Lippincott  
<https://eprints.umm.ac.id/40858/3/BAB%20II.pdf> (Diakses pada: 03-10-2022)
- Disparbud. (2011). Museum Geologi. 15/12/2011.  
<http://disparbud.jabarprov.go.id/wisata/dest-det.php?id=62>  
<https://thebiggestsundial.com/id/tentang-kami> (Diakses pada: 03-10-2022)  
<https://elanoliving.com/blog/ciri-arsitektur-modern-tropis/> (Diakses pada 04-12-2022)
- Indonesia, U. U. R. (1995). Peraturan Pemerintah RI No 19 Tahun 1995 Tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum Republik Indonesia. *Uud Ri*.
- Johnson, Philip. *Mies Van Der Rohe*. (1978). Boston: New York Graphic Society.
- Kolb, David A. (2014). *Experiential Learning Experience as the Source of Learning and Development* Pearson Education LTD. New Jersey.
- Sutaarga, M. A. (1998). Pedoman penyelenggaraan dan pengelolaan museum. *Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta 1997/1998*, 4, 106.
- Tjahjopurnomo, R. (2011). Sejarah Permuseuman Di Indonesia. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- White, Edward T. (1975) *Concept Source Book: A Vocabulary of Architectural Forms*. Architectural Media LTD. Arizona.
- Yuniar Rahdian, E. et. all. (2013) *Kajian Karakteristik Bangunan Ikonik Pada Gedung Puspa Iptek Kota Baru Parahyangan*. Reka Karsa: Jurnal Arsitektur, No. 1, Vol. 1. Bandung.