

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

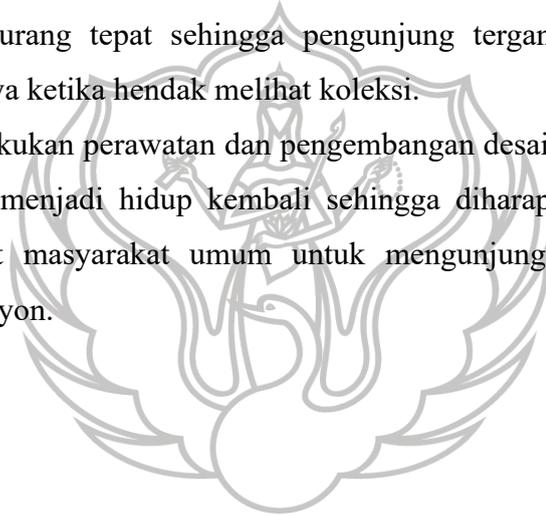
A. Kesimpulan

Museum Wayang Kekayon merupakan salah satu museum wayang yang memiliki potensi cukup besar dalam pelestarian budaya. Koleksi yang cukup lengkap serta kawasan yang cukup luas dengan nuansa khas tradisional Jawa dapat menjadikan museum ini tidak hanya sekadar museum wayang saja. Namun dapat dikembangkan sebagai *public space* untuk menarik generasi muda agar berminat berkunjung ke museum. Untuk menarik minat kunjung masyarakat terhadap Museum Wayang Kekayon, penulis merancang ulang interior museum menggunakan metode proses desain Rosemary Kilmer. Konsep '*Sangkan Paraning Dumadi*' yang diimplementasikan pada *storyline* museum wayang diharapkan mampu mengajak pengunjung memaknai sebuah kehidupan yang berurutan mulai dari tidak ada menjadi ada sesuai dengan filsafah tradisional masyarakat Jawa sekaligus untuk dapat mempelajari nilai-nilai luhur yang terkandung dalam wayang. Pendekatan desain interaktif yang penulis gunakan memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi secara langsung dengan *display* sehingga dapat mengurangi kesan '*horror*' dan membosankan pada museum. Gaya tradisional yang dipadukan dengan unsur modern dengan pemakaian warna-warna natural membuat museum tidak terkesan tertinggal perkembangan zaman. Melalui perancangan ini, diharapkan dapat merubah stigma masyarakat terhadap wayang dan museum yang secara awam terkesan membosankan menjadi '*fun*'. Sehingga masyarakat khususnya generasi muda dapat menjadi atau semakin tertarik untuk ikut serta dalam pelestarian budaya asli Indonesia agar tidak mencapai kepunahan.

B. Saran

1. Saran bagi penulis :
 - a. Diharapkan perancangan tugas akhir ini dapat menjadi suatu pengalaman yang dapat memberikan kesan inspiratif terhadap penulis agar semakin menekuni bidang desain di kemudian hari.

- b. Dengan mengangkat konsep tradisional ini, diharapkan penulis memiliki ciri khas tersendiri dalam setiap desainnya sekaligus sebagai sarana untuk melestarikan budaya Indonesia.
2. Saran bagi pembaca :
 - a. Agar tetap melestarikan budaya Indonesia yang ada dan dapat meningkatkan minat kunjung museum.
3. Saran bagi pihak museum :
 - a. Melakukan perubahan *layout display* vitrin karena peletakannya saat ini kurang tepat sehingga pengunjung terganggu oleh pantulan cahaya ketika hendak melihat koleksi.
 - b. Melakukan perawatan dan pengembangan desain terhadap museum agar menjadi hidup kembali sehingga diharapkan dapat menarik minat masyarakat umum untuk mengunjungi museum wayang Kekayon.



DAFTAR PUSTAKA

- Dean, David. (1994). *Museum Exhibition Theory and Practice*. London: Routledge.
- Kilmer, Rosemary dan W. Otie Kilmer. (2014). *Designing Interiors Second Edition*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Munandar, Agus Aris., dkk. (2011). *Sejarah Permuseuman di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Permuseuman, Direktorat Jenderal Sejarah dan Purbakala, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Panero, Julius dan Martin Zelnik. (1979). *Human Dimension & Interior Space*. New York: Random House Inc.
- Purwoko, Agus. (2013). *Gunungan Nilai-Nilai Filsafah Jawa*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sutaarga, Moh. Amir. (1989/1990). *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum Cetakan Ketiga*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sumadjo, Drs. Bambang. 1986/1987. *Petunjuk Pelaksanaan Teknis Permuseuman*. Jakarta: Proyek Pengembangan Permuseuman, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Wibawa, Arie Baju dan Kurnia Widiastuti. (2020) *Standar dan Implementasi Desain Universal Bangunan Gedung dan Lingkungan*. Yogyakarta: Deepublish
- Winograd, Terry., dkk. (1996). *Bringing Design to Software*. New York: Addison-Wesley Publishing Company.

PUSTAKA LAMAN

<https://glints.com/id/lowongan/interaction-design-adalah/>, Mengenal Interaction Design, Komponen User Experience yang Tak kalah Penting, Diunduh 16 Mei 2024