

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Hasil desain ini merupakan jawaban dari permasalahan desain yang ada sebelumnya. Pengaplikasian penyajian pameran berorientasi pada pendidikan dengan metode penyajian tematik agar mempermudah pengunjung. Pengaplikasian pencahayaan dengan permainan cahaya berwarna biru dan ungu menunjukkan ambience ruangan yang high tech, dalam desain ini juga pameran yang di aplikasikan adalah pameran yang interaktif jadi pengunjung akan lebih aktif dan bisa mendapatkan ilmu pengetahuan dengan asik. Sirkulasi yang dibuat mengikuti pola sirkulasi round tour agar pengunjung juga lebih mudah menuju pameran lainnya. Kebutuhan pengunjung yang ingin mendapatkan ilmu lebih mudah dibuatkan dengan cara pameran touchscreen dan suara dari dalam video. Science Center ini bukan hanya tentang pengetahuan alam dan teknologi tetapi juga terdapat pengetahuan tentang sejarah dan budaya. Pameran yang ada dalam science center itu dikelompokkan menjadi tiga group, yang pertama adalah ruangan Memory Insight yang berisi ilmu sejarah dan budaya. Pameran kedua adalah Curious Field yang berisi banyak pengetahuan mulai dari tentang science dan tentang bencana alam. Perancangan interior Science Center ini bertujuan untuk memwadhahi pengunjung untuk mendapatkan ilmu dengan mudah menyenangkan dan membuat kesan yang mendalam setelah berkunjung. Dengan konsep high tech ini mempermudah kegiatan interaktif pengunjung pengunjung lainnya karena bantuan teknologi yang di gunakan sehari-hari.

### **B. Saran**

1. Saran untuk pengelola dan berbagai pihak yang terkait dengan Science Center Sabilulungan:
  - a. Penulis berharap dengan adanya ide-ide yang ditawarkan sebagai solusi permasalahan desain, Science center sabilulungan dapat berfungsi sebagaimana mestinya dan menjadi sebagai sarana wisata edukasi yang memberikan kesan kepada pengunjung.
  - b. Sebagai salah satu wisata edukasi yang ada di kabupaten bandung diharapkan citra dan karakteristik menjadi ciri identitas science center, maka dengan menghadirkan berbagai elemen pembentuk, elemen pengisi ruang, dan elemen yang berkaitan dengan konsep desain, diharapkan dapat membawa kesan dan memberikan banyak ilmu.
  - c. Memperhatikan perawatan rutin untuk menjaga interior Science center , seperti perawatan untuk berbagai macam peralatan, baik yang memerlukan high maintenance maupun low maintenance.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arbi, Y., & dkk. (2011). *Konsep Penyajian Museum*. Jakarta: Direktorat Permuseuman;Direktorat Jendral Sejarah dan Purbakala;Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- BPSJabar. (2020, Maret 09). *Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Kab. Bandung Tahun 2019 adalah sebesar 72,41*. Retrieved from <https://bandungkab.bps.go.id/>: <https://bandungkab.bps.go.id/pressrelease/2020/03/09/100/indeks-pembangunan-manusia--ipm--kab--bandung-tahun-2019-adalah-sebesar-72-41.html>
- Herlly, B. (2020). Perancangan Interior Museum B.J Habibie di Bandung. *elibrary.unikom.ac.id*, 9-36.
- Indah, R., Farkhan, A., & S, D. (2019). PENERAPAN TEORI ARSITEKTUR HIGH TECHNOLOGY PADA PERANCANGAN GEDUNG OLAHRAGA DI PURBALINGGA. *E-Journal senThong Universitas Sebelas Maret Surakarta*, 757.
- Isti Larasati Widiastuty, S. M. (2019). *Indeks Pembangunan Manusia Provisnsi Jawa Barat 2019*. Retrieved from <jabar.bps.go.id>: <https://jabar.bps.go.id/publication/download.html?nrbvfeve=OTFmOWRiZTUyMjQwNjgwMGQxZjgyMzMzMy&xzmn=aHR0cHM6Ly9qYWJhci5icHMuZ28uaWQvcHVibGljYXRpb24vMjAyMC8wNy8wNy85MWY5ZGJINTIyNDA2ODAwZDFmODIzZmIvaW5kZWtzLXB1bWJhbmdlbnFuLW1hbnVzaWEtcHJvdmluc2ktamF3YS1iYXJhdC>
- Kodrat, Y. (2019). *Dasar - Dasar Pencahayaan Interior*. D.I, Yogyakarta : Badan Penerbit ISI Yogyakarta .
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek). *Research & Learning in Faculty of Education*, 3.
- Nur, A. I. (2020). Skripsi Tugas Akhir Perancangan Museum Teknologi Futuristik. 13-15.
- Panero, & Martin. (1979). *Human Dimension & Interior Space*. United States: Whitney Library of Design.
- Pemkabbandung. (2014, Januari 06). *"Sabilulungan" Nama Gedong Budaya Kabupaten Bandung*. Retrieved from <https://www.bandungkab.go.id/>: <https://www.bandungkab.go.id/arsip/sabilulungan-nama-gedong-budaya-kabupaten-bandung>
- Pritania, C. A. (2016). Science Center Sebagai Wahana Rekreasi Edukatif di Surakarta dengan Pendekatan Arsitektur Metafora. *digilib.uns.ac.id*, I-1, II-1 - I-36.
- Priyono, G. E. (2010). Desain Interior Museum Kota Surakarta (Dengan Pendekatan Konsep Pendidikan). *digilib.uns.ac.id*, 19-21.
- R, R., Faisal, G., & Firzal, Y. (2020). Implementasi Konsep Arsitektur High-Tech. *E-Journal Universitas Sebelas Maret*, 293.
- Raharja, T. (2018). Museum Zoologi dan Botani Indonesia di Salatiga. *academia.edu*, 201-204.
- Republika. (2015, April 20). *'Sabilulungan' Berbuah Akselerasi Pembangunan Kabupaten Bandung*. Retrieved from <republika.co.id>: <https://www.republika.co.id/berita/nn310610/sabilulungan-berbuah-akselerasi-pembangunan-kabupaten-bandung>
- Rizqon, M., M, L., & P, L. (2018). PENERAPAN KONSEP ARSITEKTUR HI TECH PADA SIRKUIT INTERNASIONAL DI BUMI SERPONG DAMAI (BSD), TANGGERANG. *E-Journal Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 2.
- Saputro, P. D. (2010). Pusat peragaan ilmu pengetahuan dan teknologi Malang: Tema high tech architecture. *etheses.uin-malang.ac.id*, 14-32.
- Subarman. (2018). PENATAAN ORGANISASI PUSAT PERAGAAN ILMU

PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI DENGAN PENDEKATAN TEORI  
MINTZBERG. *TEKNOLOGI Vol.1 Nomor 2, Oktober 2018*, 116.

Tanhardjo, A. (2010). Museum Sains dan Teknologi di Yogyakarta . *e-journal.uajy.ac.id*, 11.

Teguh P, J. (2017). LANDASAN TEORI DAN PROGRAM SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN PERKAYUAN DI CEPU. *Unika Soegijapranata Semarang*, 232-236.

Triatmodjo, S. (2020). Designing a Design Thinking Model in Interior Design . *Journal of Urban Society's Arts*, 57-62.

