

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Museum Tosan Aji Purworejo merupakan Museum Tipe C yang terletak di Jl. Mayjen Sutoyo No.10, Purworejo, Jawa Tengah. Perancangan Museum ini menerapkan metode DT-DI, sebuah model design thinking yang dikembangkan secara khusus untuk desain interior, sebagaimana dikaji oleh Suastiwi Triatmodjo dalam jurnal “*Designing a Design Thinking Model in Interior Design Teaching and Learning*”.

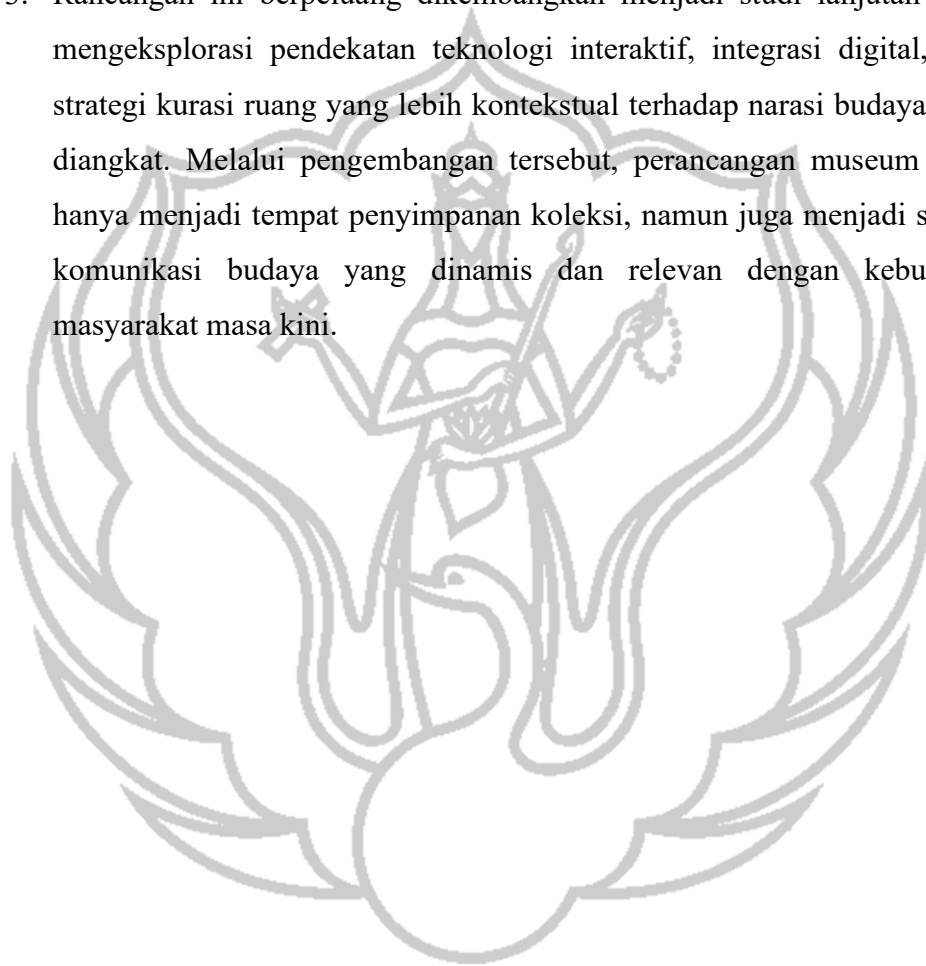
Konsep utama yang digunakan dalam perancangan adalah *stratified immersion*, yaitu pendekatan spasial yang bertujuan menciptakan pengalaman berkunjung yang bertahap dan terstruktur. Pengunjung dibimbing melalui alur satu arah yang dirancang menyerupai sebuah labirin informasi, di mana setiap ruang menyajikan segmen cerita yang berurutan berdasarkan garis waktu mundur. Pendekatan ini diperkuat dengan inspirasi dari struktur dan hierarki ruang dalam rumah tradisional Jawa, yang secara simbolik menggambarkan transisi dari ruang yang bersifat profan ke arah ruang yang lebih sakral. Koleksi pusaka ditata dengan mempertimbangkan usia dan nilai kulturalnya, sehingga semakin dalam pengunjung menjelajahi museum, semakin tua dan bermakna koleksi yang ditemui.

Perancangan ini tidak hanya memperhatikan aspek estetika dan fungsi ruang, tetapi juga berupaya membangun koneksi emosional antara pengunjung dan warisan budaya yang ditampilkan. Dengan menggabungkan pendekatan desain naratif, struktur ruang tradisional Jawa, Museum Tosan Aji diharapkan mampu memberikan pengalaman edukatif yang imersif sekaligus memperkuat nilai-nilai pelestarian budaya lokal.

B. Saran

1. Hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan solusi desain yang tepat dan bermanfaat pada Museum Tosan Aji Purworejo.

2. Perancangan Museum Tosan Aji Purworejo ini masih memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut. Beberapa ruang dalam rancangan belum teroptimalkan secara maksimal karena keterbatasan waktu dan ruang lingkup proyek. Oleh karena itu, pada penelitian atau perancangan selanjutnya, ruang-ruang tersebut dapat dieksplorasi lebih dalam, baik dari segi fungsi, kenyamanan sirkulasi, maupun potensi edukatif yang bisa ditambahkan.
3. Rancangan ini berpeluang dikembangkan menjadi studi lanjutan yang mengeksplorasi pendekatan teknologi interaktif, integrasi digital, atau strategi kurasi ruang yang lebih kontekstual terhadap narasi budaya yang diangkat. Melalui pengembangan tersebut, perancangan museum tidak hanya menjadi tempat penyimpanan koleksi, namun juga menjadi sarana komunikasi budaya yang dinamis dan relevan dengan kebutuhan masyarakat masa kini.



DAFTAR PUSTAKA

- ASHRAE. (2020). *ASHRAE Handbook: HVAC Applications – Museums, Galleries, Archives, and Libraries* (Chapter 24).
- Atmodjo, S. (1992). *Pusaka Keris: Fungsi, Nilai dan Peranannya dalam Masyarakat*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Wiley.
- D.K., C. (1995). *Interior Design Illustrated*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Depdikbud. (1992). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.
- Danuri, M. (2017). *Peran pelestari budaya tosan aji sebagai benteng budaya dan ekonomi*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya Yogyakarta.
- Fitra, Doni. "Pengertian Museum" 21 Mei 2024, Pukul 23.48 WIB
<https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/muspres/pengertian-museum/>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2008). Jakarta: Balai Pustaka.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2012). Jakarta: Balai Pustaka.
- Mangunwijaya, Y.B., 1988, *Wastu Citra, Pengantar ke Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur, Sendi-sendi Filsafatnya beserta Contoh-contoh Praktis*, Gramedia, Jakarta.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (Ed.). (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Michalski, S. (2016). *Hygrothermal Risk in Museum Buildings Located in Moderate Climate*. *Energies*, 13(2), 344.
- Museum Tosan Aji. (2025). *Museum Tosan Aji Purworejo*. Diakses pada 21 Juni 2025, dari <https://www.museumtosanaji.com>
- Nurhayati. (2004). *Desain Grafis*. Jakarta: Erlangga.
- Pile, J. F. (2014). *Interior Design* (4 ed.). Pearson.
- Sachari, A. (2005). *Kreativitas dan Inovasi Dalam Desain Komunikasi Visual*.

Sjafi'i. (2001). *Desain Arsitektur dan Lingkungan: Pendekatan Fisik dan Psikologis*. Jakarta: Erlangga. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Strang, T. (2017). Agents of Deterioration: Incorrect Relative Humidity. *Canadian Conservation Institute*.

Strlič, M., Peričin, D., Kralj Cigić, I., & Šelih, J. (2021). *Indoor Parameters of Museum Buildings for Guaranteeing Artworks Preservation and People's Comfort: Compatibilities, Constraints and Suggestions*. *Energies*, 17(8), 1968.

Sumalyo, Y. (1993). *Arsitektur Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Suptandar, P. (1995). *Manusia dan Ruang dalam Proyeksi Desain Interior*. Jakarta: UPT Penerbitan Universitas Tarumanegara.

Tjahjopurnomo, R. (2011). *Konsep Penyajian Museum*. Jakarta: Direktorat Permuseuman

Triatmodjo, S. (2020). Designing a Design Thinking Model in Interior Design Teaching and Learning. *Journal of Urban Society's Arts*, 7(2), 53-64.

