

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Dalam perancangan museum, selain mempertimbangkan aspek arsitektural dan perilaku pengguna, perhatian terhadap alur narasi atau *storyline* yang disusun secara sistematis menjadi hal yang krusial. Pendekatan naratif ini berperan dalam menciptakan kenyamanan kognitif dan emosional bagi pengunjung, sekaligus memastikan bahwa pesan edukatif maupun interpretatif yang ingin disampaikan dapat diterima secara efektif dan tepat sasaran. Berikut beberapa faktor penting yang perlu diperhatikan:

#### 1. Penerapan Konsep Edutainment

Untuk menciptakan pengalaman berkunjung yang mendalam, menarik, interaktif, edukatif, menyenangkan, dan berkesan, perancangan museum dapat mengadopsi konsep *edutainment*. Pengalaman tersebut dapat dimulai melalui pemanfaatan teknologi imersif dan instalasi interaktif, yang memungkinkan pengunjung tidak hanya melihat, tetapi juga mempelajari serta merenungkan informasi yang disajikan. Penyediaan ruang untuk diskusi dan refleksi, serta penambahan area permainan edukatif dan aktivitas praktis, akan memperdalam pemahaman pengunjung terhadap konten yang ditampilkan dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

#### 2. Integrasi dengan Konteks Lingkungan Geopark Gunung Sewu

Untuk menegaskan bahwa interior museum merupakan bagian integral dari kawasan Geopark Gunung Sewu, suasana ruang perlu dirancang agar menyerupai karakteristik lingkungan sekitar. Hal ini dapat dicapai melalui elemen desain seperti permainan elevasi lantai (*floor leveling*), pengaturan pencahayaan alami dan buatan yang menyerupai kondisi cahaya alami kawasan, serta sistem penghawaan

yang mendekati kualitas udara dan suhu lingkungan luar. Pendekatan ini bertujuan menciptakan kesan menyatu antara ruang interior museum dan konteks ekologis serta geografisnya, sehingga pengunjung merasakan pengalaman yang autentik dan kontekstual.

## **B. Saran**

Dalam proses perancangan museum, terdapat beberapa permasalahan utama yang perlu diperhatikan, antara lain lokasi museum yang relatif jauh dari pusat kota, kurangnya manajemen koleksi, serta pemanfaatan ruang yang belum optimal. Kondisi ini menyebabkan rendahnya jumlah pengunjung serta kurang maksimalnya penyampaian informasi terkait koleksi dan hasil penelitian arkeologi di kawasan Geopark Gunung Sewu kepada masyarakat luas.

Oleh karena itu, disarankan agar perancang terlebih dahulu mengidentifikasi permasalahan mendasar yang dihadapi oleh museum. Proses ini sebaiknya dilakukan dengan melibatkan para ahli yang relevan, seperti peneliti, arkeolog, dan budayawan lokal. Keterlibatan mereka berperan penting dalam merumuskan kebutuhan substansial museum, termasuk dalam hal kurasi koleksi, penyusunan narasi sejarah, serta pemilihan metode penyajian informasi yang tepat.

Melalui pendekatan kolaboratif ini, museum diharapkan mampu merepresentasikan koleksi secara optimal dan autentik, sekaligus menciptakan ruang yang informatif, kontekstual, dan mudah dipahami oleh pengunjung dari berbagai latar belakang. Dengan demikian, museum dapat menjalankan fungsinya secara efektif sebagai sarana wisata, edukasi dan pelestarian warisan budaya serta pengetahuan lokal.

## Daftar pustaka

- Bitgood, S. (2010). An attention-value model of museum visitors. *Curator: The Museum Journal*, 53(2), 141–150.
- Dwijonagoro, H. A. P., Dwijonagoro, A. N., & Hadi, S. (2022). Museum Song Terus sebagai sarana wisata budaya sejarah di Kabupaten Pacitan. *Jurnal Siginjai*, 2(2), Desember 2022.
- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2013). *The museum experience revisited*. Routledge.
- Guy, S., & Farmer, G. (2001). Reinterpreting sustainable architecture: The place of technology. *Journal of Architectural Education*.
- Hamruni. (2009). *Edutainment dalam pendidikan Islam & teori-teori pembelajaran quantum*. Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Hooper-Greenhill, E. (1999). *The educational role of the museum* (2nd ed.). Routledge.
- Inayah. (2021). Strategi pembelajaran PAI berbasis edutainment untuk meningkatkan keaktifan belajar. *Al Miskawaih*, 2, 158–170.
- 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*.
- McLean, F. (1993). *Marketing the museum*. Routledge.
- Museum Song Terus. (2024, Mei 29). Diakses dari <https://museum.kemdikbud.go.id/museum/profile/museum+song+terus>.
- Nurcahyo, M. (2021). The aesthetics principles of Jaya Ibrahim. *The EKOLOGIA Design Talk*. Indonesian Institute of the Arts Yogyakarta.
- Nurcahyo, M., & Indra, H. (2022). *Pendidikan seni dan estetika ekologis*. Yogyakarta: Amongkarta.

- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human dimension & interior space*. Whitney Library of Design.
- Papaioannou, G., Platis, N., & Georgiou, A. (2020). Augmented reality in archaeological museums: Enhancing the visitor experience. *Journal of Cultural Heritage*, 43, 69–78.
- Plattner, H., Meinel, C., & Leifer, L. (Eds.). (2010). *Design thinking: Understand–improve–apply*. Springer.
- Sang Ayu Putu Laksmi Uttari, Putu Aditya Antara, & P. R. U. (2018). Pengaruh metode edutainment terhadap kemampuan klasifikasi anak taman kanak-kanak. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 105–114.
- Sutaarga, M. A. (1998). *Pedoman penyelenggaraan dan pengelolaan museum*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta 1997/1998.
- Sutton, M. Q., & Anderson, E. N. (2004). *Introduction to cultural ecology* (2nd ed.). AltaMira Press.
- Wagner, K. (2018). Edutainment: Blurring the lines between education and entertainment. *Educational Review*, 70(5), 605–622.
- Wulandari, A. A. A. (2013). Taman Mini Indonesia Indah: Education or entertainment? *Jurnal Humaniora*. Binus University.