

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan Interior Museum Kedokteran IMERI FKUI bertujuan untuk merancang interior Museum Kedokteran yang mampu mengedukasi pengunjung dengan misi memberikan pendidikan kesehatan berkelanjutan bagi masyarakat, dan meningkatkan harapan akan kualitas layanan kesehatan yang lebih baik.

Tema yang digunakan pada perancangan interior Museum Kedokteran IMERI FKUI ialah laboratorium. Selain itu gaya modern juga dipilih karena dianggap sesuai dengan cita-cita IMERI yang ingin menjadi pusat edukasi medis dan institusi penelitian yang mengacu pada sains dan teknologi terdepan. Selain sesuai dengan gaya modern yang diterapkan pada museum ini, teknologi juga menunjang museum yang interaktif, baik dari penyampaian materi koleksi maupun sistem kerja dalam museum IMERI FKUI.

Penggunaan teknologi terkini diterapkan pada beberapa mesin otomatis seperti mesin pembelian tiket, *Flap barrier* yang digunakan sebagai sistem keamanan saat memasuki museum, dapat menghitung secara otomatis jumlah pengunjung museum. Selain itu mesin yang digunakan pada area ini juga mengeluarkan jas lab bagi pengunjung. *Access card* digunakan khusus pada pintu masuk ruang koleksi spesimen sebagai sistem keamanan sekaligus pembagian klasifikasi khusus bagi dokter maupun mahasiswa kedokteran yang akan memasuki ruangan ini. Penggunaan *vertical blind* pada ruang introduksi dapat menjadi pemisah dengan ruang pameran tetap, selain itu penggunaan *vertical blind* juga dapat digunakan sebagai pertanda bahwa pemutaran film introduksi telah berakhir sekaligus penunjukan arah untuk memasuki ruang pameran tetap.

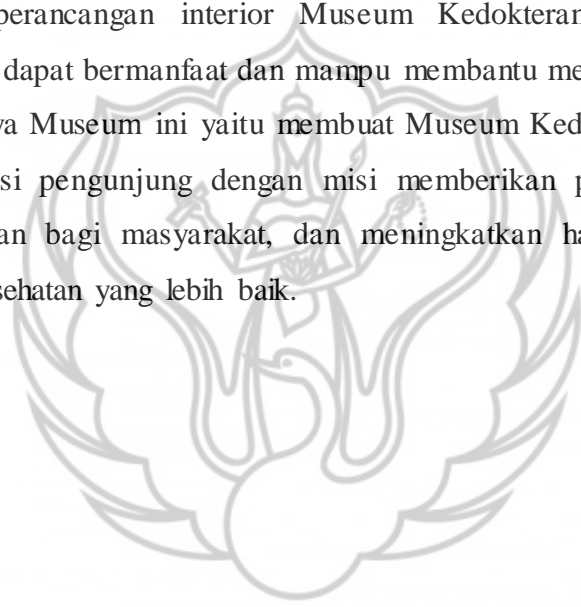
Teknologi juga digunakan dalam sistem penyampaian materi secara interaktif, seperti LED TV yang akan menampilkan animasi berisi konten, LED *touchscreen* yang mempermudah penyampaian keterangan mengenai

koleksi, penggunaan hologram, meja *touchscreen* interaktif yang dapat digunakan anak-anak, serta beberapa *sign system* interaktif untuk mengarahkan pengunjung.

Pada perancangan museum kedokteran IMERI FKUI tidak menggunakan *tour guide*, sehingga *sign system* maupun *wayfinding*, dan beberapa media interaktif sangat penting untuk membantu pengunjung mengetahui alur yang akan dilalui dan mendapatkan informasi secara jelas saat berada dalam museum.

B. Saran

Hasil perancangan interior Museum Kedokteran IMERI FKUI ini diharapkan dapat bermanfaat dan mampu membantu mewujudkan tujuan dari dibangunnya Museum ini yaitu membuat Museum Kedokteran yang mampu mengedukasi pengunjung dengan misi memberikan pendidikan kesehatan berkelanjutan bagi masyarakat, dan meningkatkan harapan akan kualitas layanan kesehatan yang lebih baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Boylan Patrick. 2004. *Running a Museum A Practical Handbook*. France: ICOM
- Pile, John. 2000. *A History of Interior Desig* .London : Calman and King Ltd.
- JMM Alberti Samuel dan Hallam Elizabeth. 2013. *Medical Museums: Past, Present, Future*.
- Jones, John Chris. 1971. *The State of the Art in Design Methods*. DMG-DRS Journal. Vol. 7, No. 2 United Kingdom: The Royal College of Surgeons of England
- Kilmer, R., & Kilmer, W.O. (2014). *Designing Interiors*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek- Jilid 2 - Edisi 33*. Jakarta : Erlangga.
- McLean, K. (1993). *Planning for People in Museum Exhibitions*. Washington: Association of Science - Technology Centers.
- Santosa, Adi. 2005. Pendekatan Konseptual dalam Proses Perancangan Interior. *Jurnal Dimensi, Universitas Petra*.
- Zhen-Hui Liu dan Yung-Jaan Lee. 2015. *A Method for Development of Ecomuseums in Taiwan*. Taiwan: Journal Sustainability. Vol.17329-13269:7

Website:

<https://id.wikipedia.org/wiki/Museum>. Diakses pada tanggal 29 Oktober 2016

<https://id.pinterest.com>. Diakses tanggal 2 Mei 2017

<http://imeri.fk.ui.ac.id>. Diakses pada tanggal 31 Mei 2017