

BAB V

PENUTUP

C. Kesimpulan

Museum Gunungapi Merapi didirikan karena bertujuan untuk meningkatkan geowisata bernilai edukasi tentang ilmu kegunungpian di Yogyakarta. Selain itu juga dijadikan sebagai sarana pendidikan, penyebarluasan informasi aspek kegunungpian khususnya dan kebencanaan geologi lainnya yang bersifat rekreatif-edukatif untuk masyarakat luas. Museum ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif sebagai sarana yang sangat penting dan potensial sebagai pusat layanan informasi kegunungpian sebagai media dalam meningkatkan kesadaran dan kewaspadaan masyarakat tentang manfaat dan ancaman bahaya letusan Gunungapi serta bencana geologi lainnya. Namun sangat disayangkan fasilitas dan operasional yang ada belum memadai bahkan terdapat kerusakan di beberapa area.

Pentingnya alur cerita dan suasana dalam sebuah museum dapat memberikan pengalaman tersendiri bagi pengunjung. Pengaturan langkah dan sirkulasi ruang pameran berdasarkan alur cerita dilakukan untuk menentukan pergerakan pengunjung sehingga dalam menjelajahi ruang pameran pengunjung terhindar dari kebosanan. Cara yang digunakan yaitu dengan menyediakan “*escape hatches*” berupa ruang istirahat ataupun ruang baca. Selain itu meletakkan benda pameran utama ataupun *favorite* di jalur sirkulasi utama akan memberikan ketertarikan sendiri bagi pengunjung.

Pada perancangan Museum Gunungapi Merapi lebih menekankan pada display interaktif yang memberikan suasana gunungapi dan pengalaman baru bagi pengunjung dengan menggunakan teknologi, *sign system*, dan media interaktif seperti *interactive wall display*. Teknologi yang diterapkan adalah sistem *touch screen* dengan display pada layar yang dapat bergerak. Selain itu juga menggunakan LCD *video wall* untuk menampilkan pesona dari Gunungapi Merapi. Sedangkan penerapan *sign system* menggunakan sistem alur kronologi museum disesuaikan dengan *storyline* yang telah terbagi

menjadi beberapa zona display. Dengan sistem ini tanpa adanya arah penunjuk jalur pun pengunjung tetap dapat mengikuti alur cerita dengan urut dari awal hingga akhir. Selain itu *sign system* yang diterapkan adalah dengan menggunakan pattern lava yang bergelombang pada jalur utama ruang pameran, sehingga pengunjung dapat mengetahui zona pameran selanjutnya. Penerapan display interaktif Museum Gunungapi Merapi selain menggunakan teknologi adalah dengan display yang melibatkan interaksi antara tubuh manusia dengan informasi museum seperti simulasi gempa, display yang dapat diputar, miniatur proses erupsi gunungapi yang dapat berfungsi apabila pengunjung menggerakkannya, dan display sisa endapan erupsi yang dapat disentuh oleh pengunjung apabila pengunjung menekan tombol. Sehingga dengan adanya peran pengunjung terhadap koleksi dapat memberikan pemahaman dan kesadaran kepada diri sendiri dan orang lain agar lebih waspada dan sigap terhadap bencana alam yang terjadi.

Pada perancangan interior ruang pameran Museum Gunungapi Merapi, menggunakan alur kronologi sebagai *sign system* dan media interaktif yang digabungkan dengan teknologi bertujuan untuk memberikan pengalaman baru yang menarik dan menyenangkan bagi pengunjung museum.

D. Saran

1. Hasil perancangan interior Museum Gunungapi Merapi Yogyakarta ini diharapkan mampu memberi solusi pada berbagai permasalahan ruang yang ada.
2. Hasil perancangan desain interior Museum Gunungapi Merapi Yogyakarta ini diharapkan dapat menambah acuan baru dalam dunia desain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, T., & Paine, C. (1993). *Museum Basics*. Oxon: Routledge.
- Ching, Francis D.K. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Kilmer, Rosemary & W. Otie Kilmer. (2014). *Designing Interior Second Edition*. New Jersey: Jhon Willey & Sons, Inc.
- Locker, Pam. (2011). *Basic Interior Design 02 – Exhibition Design*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Mangunwijaya, Y.B. (2000). *Pengantar Fisika Bangunan*. Jakarta: Djambatan.
- McLean, K. (1993). *Planning for People in Museum Exhibitions*. Washington: Association of Science - Technology Centers.
- Neufert, Ernst. (2002). *Data Arsitek- Jilid 2 - Edisi 33*. Jakarta : Erlangga.
- Wulandari, Anak Agung. A. (2014). Dasar-Dasar Perencanaan Interior Museum. *Humaniora*, Vol.5 No.1.
- Website :
- <http://elib.unikom.ac.id>. Diakses tanggal 30 Juli 2017.
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Museum>. Diakses tanggal 30 Oktober 2016.
- <http://pinterest.com>. Diakses tanggal 17 Maret 2017.
- <http://www.planar.com>. Diakses tanggal 28 Juli 2017.
- <http://www.slemankab.go.id/572/museum-gunung-api-merapi.slm>. Diakses tanggal 30 Oktober 2016.