

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan kedua permasalahan yang dirumuskan, maka kesimpulan dari perancangan interior Museum Batik Yogyakarta adalah sebagai berikut:

1. Fungsi edukasi dan pelestarian dioptimalkan melalui penerapan alur sirkulasi *Thematic Narrative Journey* yang terstruktur. Alur ini mengarahkan pengunjung secara runtut mulai dari lobby, ruang pameran, program workshop hingga area komersil, toko souvenir dan kafe. Tata kelola ruang untuk pengatur kelembaban dengan teknologi dehumidifier demi menjaga kualitas kain konservasi, serta pengaturan display kain yang lebih tersusun.
2. Metode pendisplayan interaktif yang diterapkan pada vitrin kain konservasi dengan sistem *Light Attic*, instalasi kain yang bisa dipegang, display vitrin putar, dan display interaktif batik cap.
3. Pemenuhan aksesibilitas publik melalui pendekatan *User-Centered Design* yang diterapkan untuk menyelesaikan keterbatasan akses eksisting dengan mengintegrasikan fasilitas media informasi digital menggunakan earphone, serta penambahan signage.
4. Kenyamanan dan perilaku pengguna, diterapkan pada pengolahan ruang yang disesuaikan secara ergonomis dengan perilaku pengguna masa kini yang dibuktikan melalui alur linear ruang pameran dan jalur sirkulasi yang tepat.

B. Saran

Pembahasan desain pada perancangan ini mengarah bagaimana sirkulasi dan alur dibentuk pada kawasan Museum Batik Yogyakarta ini, kenyamanan, dan fungsinya. Namun, kedepannya perancangan dapat lebih ditingkatkan melalui penerapan teknologi yang lebih jauh, sehingga fungsi edukasi, konservasi, dan rekreasi dalam kawasan ini menjadi lebih maju dan dapat menarik minat lebih banyak kepada generasi sekarang untuk menilik warisan budaya kita.

DAFTAR PUSTAKA

- Falk, J. H., & Dierking, L. D. (2016). *The Museum Experience Revisited*. Taylor & Francis.
- Hein, G. E. (1998). *Learning in the museum*. Routledge.
- Indonesian Batik*. (n.d.). UNESCO Intangible Cultural Heritage. Retrieved May 6, 2026, from <https://ich.unesco.org/en/RL/indonesian-batik-00170>
- ISO 9241-210:2010 - Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems*. (n.d.). ISO. Retrieved May 6, 2026, from <https://www.iso.org/standard/52075.html>
- Lord, G. D., & Lord, B. (Eds.). (1999). *The Manual of Museum Planning*. Bloomsbury Academic.
- Macdonald, S. (Ed.). (2011). *A Companion to Museum Studies*. Wiley-Blackwell.
- Museum Definition - International Council of Museums*. (2022, August 24). International Council of Museums. Retrieved May 6, 2026, from <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>
- Naredi-Rainer, P. v., & Hilger, O. (2004). *Museum Buildings: A Design Manual* (P. v. Naredi-Rainer, Ed.). Princeton Architectural Press.
- Norman, D. A. (2013). *The Design of Everyday Things: Revised and Expanded Edition*. Basic Books.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension and Interior Space: A Source Book of Design Reference Standards* (J. Panero & M. Zelnik, Eds.). Clarkson Potter/Ten Speed.
- Peraturan Pemerintah. (2015, Agustus 19). *Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum*. Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 Tentang Museum. Retrieved April 12, 2026, from <https://peraturan.go.id/id/pp-no-66-tahun-2015>
- Qaddumi, G. H. (n.d.). *Asia Pacific Craft Cities | WCC International*. World Crafts Council. Retrieved May 6, 2026, from <https://www.wccinternational.org/craft-cities/craft-cities-asia-pacific>
- Susanto, S. (2018). *Seni batik Indonesia* (Balai Besar Kerajinan dan Batik (Indonesia), Ed.). Penerbit Andi.
- Thomson, G. (2013). *The Museum Environment* (A. Oddy & D. Lintrum, Eds.; 2nd ed.). Elsevier Science.