

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Museum merupakan tempat yang berfungsi untuk menyimpan, merawat, melestarikan, serta memamerkan benda-benda bukti material hasil budaya manusia, alam dan lingkungannya, yang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Museum sebagai sarana edukasi, rekreasi, serta konservasi yang artinya museum harus dapat melindungi koleksi benda bersejarah, mengedukasi masyarakat akan isi dan informasi koleksi, juga menjadi wahana rekreasi yang menyenangkan bagi masyarakat. Oleh karena itu, baiknya sebuah museum direncanakan secara baik agar masyarakat mendapatkan manfaat museum secara optimal sesuai dengan tujuan didirikannya museum.

Museum Morotai berperan sebagai wahana konservasi dan edukasi yang menyimpan informasi kesejarahan dan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan Perang Dunia II dan Trikora di Morotai. Dengan adanya museum Morotai, maka pembelajaran (informasi) tentang Perang Dunia II dan Trikora dapat diperoleh dengan mudah dan cepat, dan diharapkan dapat meningkatkan sektor kepariwisataan.

Pada perancangan interior tata pameran Museum Morotai disimpulkan bahwa dalam merancang sebuah ruang pameran yang edukatif, komunikatif dan rekreatif serta memberi pengalaman ruang bagi para pengunjung dapat dilakukan dengan mengkaji terlebih dahulu sejarah dan karakteristik objek pameran, kemudian dikembangkan menjadi tema yang menjadi karakter utama ruang pameran itu sendiri. Rancangan tata pameran yang lebih berkesan dan interaktif baik melalui teknologi maupun permainan dapat membuat para pengunjung lebih merasakan peristiwa bersejarah yang terjadi di Pulau Morotai. Selain itu, hal yang penting untuk diperhatikan adalah merancang tempat koleksi yang nyaman serta aman baik dari faktor pengaruh lingkungan maupun tindakan pencurian.

Tema dan karakter ruang dikaji dengan unsur desain interior yaitu garis, bentuk, tekstur, warna, bahan dan pencahayaan. Tema yang diangkat dari sejarah

dan lokasi museum yaitu kelautan atau nautikal, diambil dari konteks sejarah koleksi itu sendiri yaitu perang yang terjadi di lautan Pasifik serta lokasi museum yang berada di pinggir pantai Morotai. Karakteristik kelautan kemudian diambil sebagai dasar bentuk, tekstur, warna, serta bahan. Bentuk gelombang, tekstur halus dan kasar dari air dan juga pasir, warna biru putih khas pantai serta penggunaan bahan yang transparan dengan kombinasi bahan yang kuat serta warna orange dari api dan abu-abu putih dari warna asap menandakan kerasnya peperangan.

Keberhasilan konsep pengalaman ruang pameran juga dapat didukung dengan penggunaan teknologi interaktif sebagai alat bantu yang komunikatif antara pengunjung dengan benda koleksi. Dengan adanya komunikasi yang efektif diharapkan setelah pengunjung menikmati koleksi mereka akan mendapatkan pengalaman baru yang tidak mudah dilupakan sehingga fungsi edukatif dari museum pun dapat tercapai. Pengunjung tidak hanya melihat dan melupakan begitu saja apa yang telah mereka lihat, namun mendapatkan pesan dari koleksinya. Kini seiring berkembangnya teknologi dan kreativitas manusia, citra museum semakin baik di mata masyarakat. Citra museum yang dahulu terkesan kuno dan membosankan, sekarang telah menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat untuk dikunjungi.

B. Saran

1. Hasil perancangan interior tata pameran museum ini diharapkan dapat bermanfaat dan mampu memecahkan berbagai permasalahan yang ada dalam museum.
2. Hasil perancangan diharapkan dapat membuka dan mengembangkan pikiran masyarakat akan pentingnya mengetahui sejarah dan menjaga benda-benda peninggalan masa lalu.
3. Komunikasi yang efektif diharapkan setelah pengunjung menikmati koleksi mereka akan mendapatkan pengalaman baru yang tidak mudah dilupakan sehingga fungsi edukatif dari museum pun dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, David (1999), *Metric Handbook: Planning and Design Data*, Architectural Press, Oxford.
- Anonim. (1996), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta.
- Anonim, Undang-Undang Republik Indonesia No. 11 Tahun 2009 Tentang Cagar Budaya.
- Anonim. (2013), *Kebijakan Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman di Indonesia*, Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman, Jakarta.
- Anonim. *11th General Assembly International Council of Museum (ICOM)*, UNESCO, Paris.
- Arbi, Yunus, dkk. (2011), *Konsep Penyajian Museum*, Dirjen Sejarah dan Purbakala Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, Jakarta.
- Ault, Janeen Renee. (2000), *Enviromental Requirements for Museums*, Master Degree.thesis, University of Wisconsin-Madison.
- Chiara, Joseph De dan John Hancock Callender. (1983), *Time Saver Standart For Building Type 4th Edition*, Singapore National Printers Ltd, Singapore.
- Ching, Francis D.K. (1996), *Ilustrasi Desain Interior*, Erlangga, Jakarta.
- _____. (2008), *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatanan Edisi Ketiga*, Erlangga, Jakarta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (1994), *Kecil Tetapi Indah: Pedoman Pendirian Museum*, Proyek Pembinaan Permuseuman Jakarta, Jakarta.

- Firdaus, S. (2012), *Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif*. Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut, 1(9) 1-10.
- Hermanto, Meliana. (2013), *Studi Gaya Desain Interior Museum Karya Daniel Liberskind*. Jurnal Intra, Vol. 1, No. 2, (2013) 1-10.
- Lippsmeier, Georg. (1994), *Bangunan Tropis*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Malik, S. (2012), *Use of Multimedia as a New Educational Technology Tool—A Study*. International Journal of Information and Education Technology, 2(5) 468-471.
- Matias, Michael. (1994), *Philosophy and Architecture*, Rodopi B.V., Amsterdam.
- Mangunwijaya, Y.B. (1980), *Pengantar Fisika Bangunan*, Gramedia, Jakarta.
- Nazir, M. (2012) *Skill development in Multimedia Based Learning Environment in Higher Education: An Operational Model*. International Journal of Information and Communication Technology Research, 2(11) 820-828.
- Neufert, Ernst. (1996), *Data Arsitek Jilid 1*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- _____. (2002), *Data Arsitek Jilid 2*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Panero, Julius. (1979), *Dimensi Manusia Dan Ruang Interior*, Erlangga, Jakarta.
- Pile, John dan Judith Gura. (2014), *History of Interior Design: Fourth Edition*, Laurence King Publishing Ltd, London.
- Zulaihah, Siti. (2006), *Perencanaan dan Perancangan Interior Museum Cokelat*, Master Degree.thesis, Universitas Sebelas Maret.

Webtografi

<http://itjen.kemhan.go.id/sites/default/files/files/Perang%20Dunia%20II.pdf>

(diakses pada 17 Maret 2016, pukul 19:12 WIB)

<http://www.rumah.com/berita-properti/2016/3/120460/inspirasi-langit-langit->

[rumah-bergaya-industrial](http://www.rumah.com/berita-properti/2016/3/120460/inspirasi-langit-langit-rumah-bergaya-industrial) (diakses pada 10 Maret 2016, pukul 19:10 WIB)

<https://www.pinterest.com/pin/374713631477178343/> (diakses pada 20 Mei 2016,

pukul 08:10 WIB)

<http://www.jsgtlr.com/natural-wooden-floor/> (diakses pada 09 Juli 2016, pukul

13:10 WIB)

<https://id.pinterest.com/ljz/color-combinations/> (diakses pada 25 Juli 2016, pukul

19:00 WIB)

<https://tipspoke.com/things-to-do-in-seattle> (diakses pada 10 Maret 2016, pukul

21:10 WIB)

<https://www.dreamstime.com/stock-photo-maritime-decoration-life-belt-wooden->

[background-concept-sailing-cruising-teamwork-image41076144](https://www.dreamstime.com/stock-photo-maritime-decoration-life-belt-wooden-background-concept-sailing-cruising-teamwork-image41076144)

(diakses pada 10 Agustus 2016, pukul 09:10 WIB)

<http://www.tuvie.com/search/projector> (diakses pada 10 Agustus 2016, pukul

09:19 WIB)

<http://www.kemdikbud.go.id/main/informasi-publik/logo-kemdikbud> (diakses

pada 07 April 2016, pukul 20:10 WIB)