

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan Interior Museum Merpati Motor Yogyakarta ini didasari atas latar belakang mewadahi pecinta otomotif, penggemar motor klasik, komunitas motor, dan kolektor motor tua untuk mengenal koleksi dan mempelajari sejarah motor di Dunia dengan koleksi yang dimiliki Merpati Motor. Dalam perancangan museum sendiri memerlukan adanya inovasi dan kreatifitas dalam mendesain ruang agar memiliki karakter dan keunikan yang berbeda dengan museum yang lainya.

Penerapan konsep *history*, tema yang mengusung suasana klasik, dan gaya vintage adalah perencanaan yang digunakan dalam museum ini. Konsep disini diaplikasikan dengan alur sirkulasi saatu arah untuk mengarahkan pengunjung dalam cerita pada koleksi motor. Tema klasik yang diusung untuk memperlihatkan suasana yang nyaman dan penerapan gaya vintage yang diterapkan pada ruang, furniture, dan aksesoris pada museum untuk mendukung suasana dalam tema yang diambil. Pencapaian dari perancangan museum ini adalah terwujudnya museum yang menjadi penambah ikonik wisata Yogyakarta dan sebagai sarana edukasi dan ruang publik yang memiliki daya tarik dalam dunia otomotif.

B. Saran

1. Hasil redesain interior ini diharapkan dapat menjadi sebuah acuan baru untuk mendesain sebuah ruang publik yang dapat mengakomodasi pengunjung dari semua kalangan.
2. Hasil redesai interior Museum Merpati Motor Yogyakarta ini diharapkan dapat bermanfaat dan mampu memberikan desain yang efektif dan efisien pada berbagai permasalahan yang ada di Museum Merpati Motor.
3. Hasil perancangan interior ini diharapkan dapat mengembangkan pemikiran mahasiswa utuk lebih memperhatikan aspek fungsional dari suatu ruang, selain dari aspek keindahan ruang itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, Timothy dan Paine, Crispin. 2006 *Museum Basic*, 2nd edition, London and New York: Routledge
- Budiharjo, Eko. 1997. *Arsitektur sebagai Warisan Budaya*. Djambatan Publisher.
- Ching, Francis DK. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga.
- Ching, Francis D.K. 2000. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga
- Direktorat Museum. 2008. *Pedoman Museum Indonesia*, Jakarta
- Dadang, Udan Syah. 1981. *Pedoman Tata Pameran di Museum*. Jakarta: Depdikbud
- Enchols, John M., Hassan Shadily. 1988. *Kamus: Inggris – Indonesia*. Jakarta : Gramedia Pustakan Utama
- Howard, Peter. 2003. *Heritage Management, Interpretation, Identity*. Britania : A&C Black Publisher
- International Council of Museum (ICOM). 2013. *Code Ethics for Museums*. Paris: ICOM.
- Kerr, R.J. 1982. *The Conservation Plan: A Guide to the Preparation of Conservation Plans for European Cultural Significant*. New South Wales : The National Trust of Australia
- Kumar, Vijay. 2016. *101 Metode Desain Pendekatan Terstruktur Untuk Mendorong Inovasi di Organisasi Anda*. Jakarta : Elex Media Komputindo
- R. Tjahjopurnomo. 2011. *Sejarah Permuseuman di Indonesia*. Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Neufert Ernst. 1980. *Architect Data*. New York: Granada.
- Sutaarga, Amir. 1968. *Persoalan Museum di Indonesia*. Jakarta: Dep P&K.
- Sutaarga, Amir. 1978. *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*. Jakarta: Proyek Peningkatan dan Pengembangan Museum.
- Tinarbuko, Sumbo. 2012. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra