

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Perancangan Interior Museum Diorama Gambiraloka Zoo Yogyakarta bertujuan untuk merancang interior Museum Zoologi yang dapat mengedukasi pengunjung dengan misi memberikan pendidikan tentang pentingnya menjaga kelestarian ekosistem khususnya di lingkungan sekitar kita.

Tema yang digunakan pada perancangan interior Museum Diorama Gambiraloka Zoo Yogyakarta ini ialah laboratorium alam. Selain itu gaya modern kontemporer juga dipilih karena dianggap sesuai dengan tujuan dari museum ini yang ingin memberikan daya tarik terhadap pengunjung khususnya anak-anak agar tertarik dan betah untuk mengunjunginya. Selain sesuai dengan gaya modern kontemporer yang diterapkan pada museum ini, teknologi juga menunjang museum yang interaktif, baik dari penyampaian materi koleksi maupun sistem kerja dalam Museum Diorama ini.

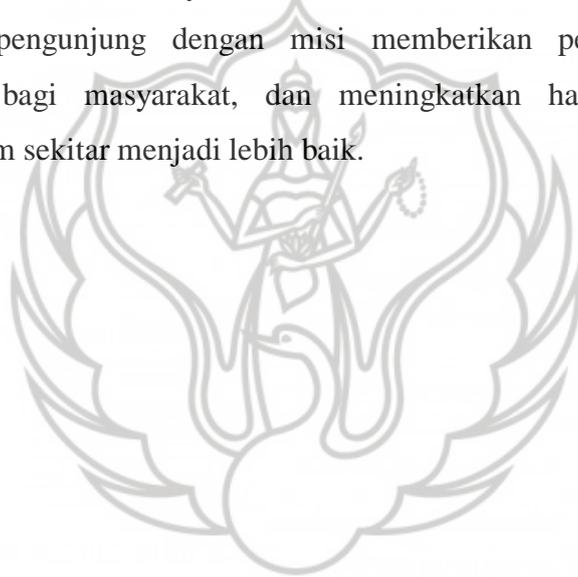
Penggunaan teknologi terkini diterapkan pada beberapa mesin otomatis seperti mesin pembelian tiket, *Flap barrier* yang digunakan sebagai sistem keamanan saat memasuki museum, dapat menghitung secara otomatis jumlah pengunjung museum. Selain itu mesin yang digunakan pada area ini juga mengeluarkan jas lab bagi pengunjung. *Access card* selain digunakan ketika memasuki area pameran, juga digunakan khusus ketika pengunjung memasuki area *games*. Guna menjadi alat sebagai pengumpul point pada display *games* yang kemudian point tersebut dapat ditukarkan menjadi souvenir pada area *gift shop*.

Teknologi juga digunakan dalam sistem penyampaian materi secara interaktif, seperti LED TV yang akan menampilkan animasi berisi konten, LED *multitouch* yang mempermudah penyampaian keterangan mengenai koleksi, meja *touchscreen* interaktif yang dapat digunakan anak-anak, serta beberapa *sign system* interaktif untuk mengarahkan pengunjung.

Pada perancangan interior Museum Diorama Gambiraloka Zoo Yogyakarta ini 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 Diorama Gambiraloka Zoo Yogyakarta ini diharapkan dapat bermanfaat dan mampu membantu mewujudkan tujuan dari dibangunnya Museum ini yaitu membuat Museum Zoologi yang mampu mengedukasi pengunjung dengan misi memberikan pendidikan konservasi berkelanjutan bagi masyarakat, dan meningkatkan harapan akan kualitas lingkungan alam sekitar menjadi lebih baik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Kilmer, R., & Kilmer, W.O. (2014). *Designing Interiors*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Locker, Pam. (2011). *Basic Interior Design 02 – Exhibition Design*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Boylan, Patrick. 2004. *Running a Museum A Practical Handbook*. France: ICOM
- McLean, K. (1993). *Planning for People in Museum Exhibitions*. Washington: Association of Science - Technology Centers.
- Bodrova & Leong. (1996). *Tools of Mind: Vygotskian Approach the Early Childhood Education*. Geneva: Pearson
- Semiawan, Conny R.. (2002). *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: P.T. Ikrar Mandiri Abadi.
- Gunarsa, Singgih D. (2000). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: P.T. Gunung Mulia.
- Neufert, Ernest & Peter. 2002. *Architect's Data* (3<sup>rd</sup> ed.). London: Crosby Lockwood & Son Ltd.
- Wiley, John. (2010). *Webster's New World Dictionary*. Cleveland: Wiley Publishing, Inc.
- Santrock, John W. (2012). *A Tropical Approach to Life-Span Development*. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Campbell, L. (1999). *Multiple Intellegences and Student Achievement*. Alexandria, VA: ASCD.

<https://www.iucn.org>

<https://gembiralokazoo.com>

<https://googlemaps.com>