

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Sebuah desain merupakan sebuah proses untuk berpikir dan bermain. Sedang desain adalah merupakan sebuah hasil. Gaya adalah cara pengklasifikasian dari sebuah desain. Postmodern adalah salah satunya. Di sini perancang mencoba berpikir dan bermain mengenai sebuah desain yang bergaya postmodern. Perancangan dan Perencanaan Museum Wayang Jakarta adalah sebuah proses berpikir untuk menghasilkan sebuah hasil desain yang bergaya postmodern.

Berikut kesimpulan yang bisa diambil dari perencanaan dan perancangan interior gedung Museum Wayang Jakarta :

1. Perancangan pada Museum merupakan sebuah proses yang kompleks terutama bila berada pada bangunan lama yang sebaiknya dilestarikan. Dikatakan kompleks karena prosesnya dalam mencapai desain yang sesuai dengan maksud, tujuan, dan sasaran perancangan yang telah ditentukan sangat melibatkan banyak faktor dan pertimbangan-pertimbangan dalam berbagai sudut pandang penggunaanya yang variatif. Namun hal ini dapat dipecahkan dengan pemilihan tema dan gaya perancangan yang tepat serta didukung oleh data- data yang lengkap mengenai kondisi fisik maupun nonfisik.
2. Museum adalah tempat penyimpanan barang peninggalan sejarah. Tentunya selain faktor kenyamanan, faktor keamanan juga menjadi poin yang

dipikirkan. Hal ini mengingat pengunjung museum bersifat umum dan publik, domestik dan mancanegara.

3. Kemampuan ‘membaca’ sebuah masalah merupakan kunci dalam melahirkan ide-ide kreatif dalam proses mendesain. ‘Membaca’ adalah kemampuan untuk menganalisa sebuah masalah dan memecahkan masalah. Perancang membaca dengan mempertimbangkan unsur segmentasi pasar dan modern . Dari kedua unsur tersebut diharapkan dapat tercipta suatu desain museum yang bergaya postmodern dan dengan suasana eksklusif yang edukatif dan rekreatif .

B. SARAN

1. Dari hasil perancangan ini diharapkan mahasiswa desain interior untuk mengembangkan kemampuan dan pengetahuan serta pemahaman dalam wacana dunia desain interior dengan memperhatikan faktor-faktor non teknis yang berada di lapangan.
2. Hasil perancangan desain interior museum ini bisa bermanfaat dan mampu memecahkan berbagai permasalahan yang ada pada interior Museum Wayang Jakarta khususnya dan untuk bangunan-bangunan cagar budaya yang mungkin dianggap bersifat konvensional dan formal, bisa mendapat sentuhan desain yang sedikit lebih inovatif dan atraktif.
3. Mahasiswa Desain Interior lebih membuka wawasan terhadap bidang-bidang ilmu lainnya mengingat desain adalah bidang ilmu yang *multidisipliner*.

DAFTAR PUSTAKA

- Byard, Paul Spencer. 1998. **The architecture of addition : design and regulations**. London : w.w. norton & company. London : W.W . Norton & Company
- Carmel-Arthur, Judith. 1999. **Philippe starck**. Hong kong. Periplus editions
- Ching, Francis D. K. 1996. **Ilustrasi desain interior**. Jakarta : penerbit erlangga
- Crockett, James Underwood. 1972. **Foliage house plants**. Alexandria : time-life books
- Friedmann, Arnold, John F. Pile and Forest Wilson. 1997. **Interior design : an introduction to architecture interior**. New york : elsevier science publishing c. inc.
- Geek, Francis y . 1977. **Interior design and decoration**. New york : dubbuqua me brown
- Jencks, Charles. 1986. What is postmodernism. Academy edition : st martin's press
- Koen, Willie. (ed.). 2004. **Indonesian dictionary**. Tokyo : charles e tuttle company, inc
- Mangunwijaya, YB. 1981. **Pasal-pasal pengantar fisika bangunan**. Jakarta : gamedia
- Neufert, Ernst & Peter. 1997. **Architects' data**. London : crosby lockwood & son ltd
- Suptandar, Pamudji. 1982. **Interior desain, merancang ruang dalam**. Jakarta : universitas trisakti

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2008. **Kamus bahasa indonesia.**

Jakarta : pusat bahasa

<http://www.museumwayang.com>

