

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengkomunikasikannya kepada masyarakat, menurut PP Nomor 66 Tahun 2015. Sebagian dari Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia (MUNASAIN) ini masih kurang menarik minat masyarakat umum untuk dijadikan sebagai tempat rekreasi, terlebih bagi generasi muda. Padahal betapa penting ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari yang tak banyak masyarakat sadari. Rendahnya motivasi masyarakat untuk berkunjung bisa jadi karena paradigma “Museum yang kuno dan membosankan” melekat dalam benak masyarakat. Lantai dasar MUNASAIN memuat ruang pameran dari Museum Etnobotani sebelumnya dan akan menjadi ruang pameran tetap koleksi etnobotani. MUNASAIN masih memiliki desain yang lama maka interior pada ruang pameran lantai dasar dirasa kurang interaktif dan komunikatif. Display yang hanya dapat dilihat akan membosankan dan tak cukup menarik masyarakat untuk lebih mengeksplorasi koleksi museum. Serta penerapan pola sirkulasi yang kurang tepat dan tanpa tanda petunjuk yang jelas hanya akan membuat pengunjung cepat lelah dan membingungkan.

Untuk desain ruang pameran yang lebih baik, maka MUNASAIN perlu meningkatkan kualitas pengalaman yang diperoleh pengunjung melalui perancangan interior yang nyaman bagi segala tipe pengunjung; display koleksi museum yang interaktif, komunikatif, dan edukatif; serta program museum yang menarik minat masyarakat umum. Penelusuran masalah hingga perancangan interior ruang pameran lantai dasar MUNASAIN dilakukan dengan metode *Design Thinking*. Perancangan menggunakan konsep Eksploratorium dengan tema terkait Etnobotani. Ruang dibangun dari elemen berbagai warna dan bentuk dinamis untuk menciptakan suasana yang ceria dan menyenangkan. Suasana yang hangat juga dibangun dengan mengaplikasikan material alam seperti kayu, rotan, dan bambu yang dapat membangun kekaitan / komunikasi

antara ruang dan penggunaannya. Ide solusi desain tersebut diharapkan dapat menginspirasi masyarakat khususnya generasi muda untuk lebih eksplorasi inovasi ilmiah dalam mengubah potensi menjadi kenyataan serta menyadarkan masyarakat untuk serta menjaga kelestarian keanekaragaman hayati di Indonesia.

B. Saran

Hasil perancangan ulang interior ruang pameran lantai dasar MUNASAIN diharapkan mampu memecahkan permasalahan di MUNASAIN. Berharap ide solusi serta hasil perancangan interior ini mampu memenuhi tujuan LIPI yang ingin menjadikan MUNASAIN sebagai sarana edukasi yang rekreatif bagi masyarakat. Museum mampu menarik motivasi masyarakat untuk senang berkunjung dan dapat menginspirasi mereka untuk menciptakan suatu inovasi terkait ilmu pengetahuan yang didapat setelah berkunjung. Ide solusi desain tersebut juga diharapkan mampu menjadi solusi pada ruang pameran lainnya di MUNASAIN yang akan dibangun, dan bahkan bagi museum lain yang memiliki masalah serupa.

Membangun suatu museum yang baik, nyaman, dan dapat melayani segala tipe pengunjung bukan hanya pekerjaan seorang desainer interior. Bahkan pada proyek lainnya, desainer interior butuh bekerja sama dengan pihak dari berbagai disiplin ilmu lain, sehingga segala aspek dalam perancangan dapat direncanakan dan dibangun secara matang oleh ahli bidangnya. Mahasiswa desainer interior disarankan untuk lebih membuka wawasan terhadap disiplin ilmu lainnya. Selain itu juga perlu untuk terus mengeksplorasi ilmu pengetahuan dan teknologi mengenai desain interior yang semakin berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

Dari Buku

- Berger, Craig M., *Wayfinding: Designing and Implementing Graphic Navigational Systems*, Singapura: Page One Publishing Private Limited, 2005
- Binggeli, C. & Asid, *Interior Graphic Standards*, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2012
- Chiara, J.D. & Callender, J.H., *Time Saver Standards for Building Types*, Singapura: Singapore National Printers Ltd, 1987
- Dean, David, *Museum Exhibition: Theory and Practice*, New York: Routledge, 1996
- Neufret, Ernest, *Data Arsitek Jilid 1 (2nd ed)*. Terjemahan oleh Sjamsu Amril. Jakarta: Erlangga, 1995
- Sastrapradja, Setijati D., *Perjalanan Panjang Tanaman Indonesia*, Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2012
- Sutaarga, Moh A., *Pedoman Penyelenggaraan dan Pengelolaan Museum*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1998
- Young, Kim, *Ethnobotany*, New York: Infobase Publishing, 2007

Dari Jurnal

- Walujo, Eko B, "Sumbangan Ilmu Etnobotani dalam Memfasilitasi Hubungan Manusia dengan Tumbuhan dan Lingkungannya" dalam *Jurnal Biologi Indonesia* 7, 2011

Dari Handbook

- National Endowment for the Arts, "The Arts and 504", *Handbook for Accessible Arts Programming*, Washington DC: Barrier Free Environment, Inc.
- International Council of Museums, "Running a Museum: A Practical Handbook", *Handbook of Museum*, Perancis: Maison de l'UNESCO, 2004

Dari *Website*

www.nngroup.com/articles/design-thinking (diakses penulis pada tanggal 5 April 2018, pukul 08.09 WIB)

uis.unesco.org/en/glossary-term/museum (diakses penulis tanggal 15 April 2018 pukul 7.50 WIB)

Dari Undang-Undang/ Peraturan Pemerintah

Pemerintah Indonesia. 1995. *Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum*. Lembaran RI Tahun 1995 No. 19. Jakarta: Sekretariat Negara

Pemerintah Indonesia. 2015. *Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum*. Lembaran RI Tahun 2015 No. 66. Jakarta: Sekretariat Negara

Pemerintah Indonesia. 2010. *Undang-undang No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya*. Lembaran RI Tahun 2010. Jakarta: Sekretariat Negara