

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan interior Museum Rekor-Dunia Indonesia bertujuan untuk merancang sebuah Museum Rekor-Dunia Indonesia yang dapat mewujudkan visi dan misinya, berciri khas, mempunyai sesuatu yang selalu *fresh* dan fleksibel, memiliki teknik presentasi benda koleksi yang tepat, serta menjadi museum yang mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan teknologi (*Virtual-Reality, Augmented-Reality, Mapping Photography*) sebagai penunjang dalam perancangan.

Tema perancangan diambil dari bahan jamu dan peralatan yang digunakan untuk membuat dan memperjualbelikan jamu pada masyarakat. Tema Jamu diambil karena MURI sangat identik dengan PT Jamu Jago yang menjadi pondasi berdirinya MURI sampai menjadi seperti sekarang ini. Saat itu Jaya Suprana yang menjadi direktur utama PT Jamu Jago yang memprakarsai Hal ini didapatkan dari *mind mapping* tentang autentifikasi perancangan yang akan menjadi ciri khas MURI. Gaya yang diaplikasikan dalam perancangan Museum Rekor-Dunia Indonesia Semarang adalah Pop Art. Desain pop art akan selalu berkaitan erat dengan desain pop art yang juga menonjolkan unsur warna berpadu harmonisasi interior.

Permasalahan yang didapat dari hasil survey, *mind mapping* dan analisis pribadi adalah bagaimana merancang sebuah Museum Rekor-Dunia Indonesia yang dapat mewujudkan visi dan misi dari museum itu sendiri, berciri khas, mempunyai sesuatu yang selalu *fresh* dan fleksibel seperti permintaan klien, memiliki teknik presentasi benda koleksi yang tepat, serta menjadi museum yang mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan teknologi (*Virtual-Reality, Augmented-Reality, Mapping Photography*) sebagai penunjang dalam perancangan.

Dengan adanya permasalahan ini, solusi yang diambil adalah merancang interior MURI dengan teknik presentasi audio-visual dan teknik taksonomik (pengelompokan) untuk benda koleksi yang ada di museum. Selain itu, penulis juga mengoptimalkan ruang pameran temporer untuk menarik lebih banyak pengunjung.

B. Saran

Hasil perancangan interior Museum Rekor-Dunia Indonesia ini diharapkan dapat bermanfaat dan mampu mewujudkan visi dan misi sebuah museum yang edukatif serta rekreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, F. M. (2017). *Tipologi Museum*.
- Ambrose, T., & Paine, C. (2012). *Museum Basic*. Canada: Routledge.
- Dodsworth, S. (2009). *The Fundamental of Interior Design*. Singapore: AVA.
- International Council of Museum. (n.d.). *About Us: ICOM*. Retrieved from ICOM Profile: <https://icom.museum/en/>
- McLean, K. (1993). *Planning for People in Museum Exhibitions*. Washington: Association of Science - Technology Centers.
- Planar Inc. (2011). *Guinness Museum Profile*. (Planar System.Inc) Retrieved from Planar.com: https://www.leyard.com/media/435874/guinness-museum-profile-1_11.pdf
- Rosenblatt, A., & Kliment, S. A. (2001). *Building Type Basics for Museums*. New York: John Wiley and Sons Ltd.