

## BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. KESIMPULAN

Dalam perancangan Interior dibutuhkan kemampuan untuk menganalisa dan memecahkan masalah disamping kreatifitas dan kompleksitas permasalahan sehingga melahirkan ide atau gagasan yang tertuang dalam bentuk konsep yang matang.

Setiap kreatifitas merupakan olah pikir dan rasa dalam membaca setiap bentuk permasalahan yang timbul dan menghasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan menyusun koleksi benda pameran menurut urutan historis akan mempermudah pengunjung dalam menerima informasi tentang dunia otomotif dan perkembangannya.
2. Dengan pembagian zona yang tepat akan mampu tampil menjadi satu kesatuan yang memperkuat karakter perancangan.
3. Dengan *stage-stage moveble* adalah sebuah upaya mencapai tema perancangan yang bernuansa *hi-tech*.
4. Dengan konsep "*One Stop*" fungsi sebuah museum akan semakin efektif perannya dalam hal ilmu pendidikan dan teknologi informasi.
5. "*Dream, Making The Dream Come True*", mengedepankan teknologi otomotif dalam elemen unsur pembentuk ruang , perabot dan material lainnya.

## B. SARAN

1. Mahasiswa maupun para praktisi diharapkan dapat mengumpulkan informasi mengenai trend, gaya hidup yang mempengaruhi keputusan sebuah desain seperti perkembangan teknologi dan isu-isu tentang lingkungan hidup.
2. Mahasiswa maupun para praktisi desain interior dituntut untuk mengembangkan kemampuan dan pengetahuan serta pemahaman dalam wacana dunia desain interior dan khususnya dalam hal ini pada interior museum dan fungsinya.
3. Mahasiswa maupun para praktisi desain interior diharapkan lebih membuka wawasan terhadap bidang-bidang ilmu lainnya dikarenakan desain adalah bidang ilmu yang multidisipliner.

