

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penerapan konsep rantai dalam perancangan museum sepeda onthel ini ditarik berdasarkan sifat rantai yang dinamis. Pada sirkulasi area pameran, para pengunjung berjalan mengikuti alur yang berkelok menyerupai bentuk rantai sepeda. Selain itu, bentukan rantai digunakan dalam teknik menggantungkan beberapa sepeda, panel informasi, dan pajangan onderdil.

Sistem display sangat berpengaruh terhadap daya tarik pengunjung. Terdapat beberapa area pameran yang menceritakan *storyline* sepeda onthel dengan cara merancang *background display* objek pameran. Tidak semua area display menggunakan sistem ini, hal tersebut bertujuan agar benda objek pameran (sepeda) tidak kalah pamor terhadap desain *background*.

Sisi edukatif terdapat pada semua area pameran dengan cara menyuguhkan beberapa informasi melalui *frame* gantung, layar oleds, dan desain *background* yang sesuai dengan *storyline* objek pameran. Sisi interaktif diterapkan pada desain agar pengunjung tertarik untuk menyentuh secara langsung. Contohnya, pada bagian tengah sofa area tunggu disimpan berbagai macam bentuk, ukuran, dan warna rantai sepeda yang dapat disentuh secara bebas dan langsung. Yang terakhir, sisi intertain ditunjukkan dengan cara dibuatnya beberapa suara kayuhan rantai dan bel yang dapat berbunyi secara otomatis ataupun dibunyikan oleh pengunjung di beberapa area pameran dan juga dengan adanya beberapa fasilitas penunjang seperti *coffee shop*, *retail*, *merchandise shop*, dan *workshop*.

5.2 Saran

Saran yang diberikan oleh penulis untuk pembaca yang menggunakan media dan perancangan yang serupa hendaknya dapat menciptakan ide-ide baru dalam pengembangan konsep. Perancangan yang dibuat harus memiliki suatu daya tarik agar dapat menarik perhatian para pengunjung. Selain itu, sebuah bangunan heritage merupakan hal yang penting untuk dipertahankan agar bangunan tersebut dapat tetap dikenal.