

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

*Herbal Museum* dirancang dengan fasilitas-fasilitas yang menunjang fungsi dan tujuan dari museum sendiri sebagai tempat rileks, belajar dan hiburan. Beberapa contoh perancangan fasilitas *rejuvenation area* pada museum lantai 1 yang memungkinkan pengunjung untuk duduk dan berkomunikasi dengan pengunjung lain agar merasa lebih rileks. Dalam menciptakan fasilitas-fasilitas tersebut ditemukan beberapa kendala diantaranya dalam melakukan *survey* yang kemudian diubah menjadi rancangan fasilitas yang dapat menunjang pengunjung.

Melalui perancangan ini penulis belajar bagaimana cara membuat museum yang tidak hanya baik secara estetis namun juga benar secara penggunaannya. Dalam proses merancang museum ada beberapa kendala yang penulis alami, seperti menentukan *flow activity*, *zoning blocking* area publik dan privat di mana hal-hal ini dijadikan pembelajaran yang sangat berharga bagi penulis sendiri. Hal yang menarik dari proyek ini adalah bagaimana cara kita mengembangkan desain kita di dalam bangunan yang sudah ada dengan segala kekurangan dan kelebihanannya menjadi tantangan tersendiri.

## **5.2 Saran**

Diharapkan melalui perancangan ini dapat menjadi referensi dan pembelajaran bagi pembaca. Di samping itu juga diharapkan perancangan ini dapat memberikan wawasan bagi pembaca dan memberikan nilai positif khususnya bagi masyarakat Indonesia.