



BAB V

KESIMPULAN

5.1 Simpulan

Penerapan tema *Old and New* dan konsep kamera Obscura ada di setiap ruang yang ada di museum kamera ini, Penerapan elemen interior seperti bentuk, material, dan warna sudah diterapkan. Seperti bentuk yang saya gunakan untuk merancang museum ini adalah geometris yang di ambil dari cahaya yang masuk kedalam lubang obscura. Elemen warna pada desain museum ini menggunakan warna-warna dari kamera obscura pada zaman dahulu, seperti coklat ke kuning-kuningan, dan juga corak penggunaan corak kayu, karena pada zaman obscura masih menggunakan bahan-bahan sederhana yang mudah didapat seperti kayu.

Penerapan *Old and New*, terdapat pada desain ruangan saat masuk ruang pembuka dan 1500-1900, disini digunakan gaya pada tahun 1500an dengan menggunakan wood panel, dan ceiling treatment yang menggunakan wood beam expose, ini merupakan implementasi '*old*'. Sedangkan '*new*' diterapkan pada ruang di lantai dua, karena disini, kamera yang di pameran merupakan kamera modern dan masih banyak yang menggunakan sampai saat ini. '*New*' disini

menggunakan gaya modern yang bersih, tidak banyak garis dan tidak bermacam-macam.

Buat penerapan konsepnya yaitu *The Light, The Aperture, The Darkened Room, dan The image*. *The light* diterapkan pada *lobby* lantai satu dan *opening room*. Ruangan-ruangan ini merupakan ruangan paling terang diantara semua ruangan museum, karena mereka diibaratkan sebagai cahaya yang mau masuk ke dalam kamera obscura.

Penerapan *The Aperture* atau lubang, ada pada ruang 1500-1900, disini ruangan tidak begitu terang dan tidak mempunyai lampu general. Cahaya didapat dari infografis yang berupa lightbox dan cahaya aksent di bawah display, dibawah meja. Beberapa menggunakan lampu spot untuk menerangi barang pameran.

Sementara untuk *The Darkened Room*, diterapkan di ruang 1900-1987, ruangan ini dibuat gelap total dengan cat tembok, epoxy lantai dan ceilingnya berwarna hitam dengan maksud, ingin mendapat suasana darkroom yang sebenarnya. Cahaya penerangan di ruangan ini dibuat dengan sensor gerak, jika ada orang masuk ke salah satu ruangan yang ada di ruang 1900-1987, lampu pada arak kamera akan menyala. Lampu aksent dibuat sebagai penunjuk arah, tetapi secara tidak langsung. Untuk informasi di ruangan ini, sudah bisa diakses melalui layar sentuh yang disediakan di tiap ruangnya.

The Image merupakan hasil proyeksi kamera obscura pada dinding di sebrang lubang yang terproyeksi secara terbalik, warnanya pun tidak begitu keluar. Oleh karena itu, disini saya mau membuat ruangan seakan terbalik atau melawan gravitasi, dengan cara menggunakan hanging display untuk pamerannya dan menggunakan material cermin pada ceiling ruangan. Pencahayaan disini temaram sama seperti hasil Obscura yang terproyeksi.

Untuk mendukung kebutuhan *user*, museum kamera menyediakan kafe untuk berkumpul dan berbincang pengunjung biasa bahkan komunitas, ruang serbaguna yang bisa digunakan oleh museum untuk pameran karya atau bisa disewakan untuk acara yang berhubungan dengan kamera dan fotografi. Ada juga perpustakaan, toko kamera yang menyediakan souvenir sampai jual kamera, tripod, MMC, dan lainlain, kemudian ada tempat cuci cetak yang menjadi bagian museum, dipersilakan bagi pengunjung museum untuk belajar mencetak negatif foto menjadi positif, tetapi jika pengunjung tidak ingin belajar mencuci cetak juga bisa lanjut keruang *retail*.

5.2 Saran

Melalui perancangan museum kamera ini, ada beberapa saran yang dapat disampaikan dalam merancang sebuah fasilitas publik. Sirkulasi bagi pengunjung harus diperhatikan, bagaimana cara mengatur agar pengunjung tidak melewati fasilitas yang dikenakan biaya secara gratis dan begitu pula sebaliknya. *Display* merupakan hal yang signifikan dalam merancang sebuah museum, bagaimana membuat display yang menarik, interaktif, tidak membosankan tetapi tetap sesuai dengan konsep museum tersebut. Keamanan akan barang-barang koleksi yang bernilai tinggi harus diperhatikan agar tetap aman tetapi juga bisa dinikmati oleh pengunjung.

