

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Perancangan interior gedung *Space Center* merupakan suatu rangkaian proses yang kompleks di mana melibatkan banyak aspek dan fasilitas di dalamnya. Di antaranya adalah mempertimbangkan bagaimana cara merancang *Space Center* yang bisa memenuhi kebutuhan akan para designer dan para pengunjung.

Melalui perancangan *Space Center* ini, penulis dapat memahami dan mengerti mengenai cara menyederhanakan sesuatu yang kompleks menjadi lebih menarik, edukatif dan interaktif namun tetap mempertahankan atau tanpa menghilangkan prinsip awal dari desain tersebut. Penulis dapat mengerti bagaimana cara menggabungkan sejarah, ilmu pengetahuan dengan teknologi.

Penerapan konsep *Hubble Space Journey* ini merupakan konsep yang mengambil dari sejarah kemajuan perjalanan luar angkasa dan juga kemajuan ilmu astronomi serta teknologi yang ada. Hubble menggambarkan suatu perkembangan ilmu dan teknologi yang tidak pernah berhenti dan selalu mempunyai suatu kebaruan yang dapat mengubah kehidupan selanjutnya dan juga membuktikan sejarah yang ada. Hubble juga memiliki sifat yang mudah diperbaiki serta warna-warna yang di ambil pun adalah warna-warna silver, emas, hitam dan putih sesuai warna yang di gunakan Teleskop hubble.

Dengan adanya *Space Center* yang berkonsep *Hubble Space Journey* ini dapat menjadi sarana wisata baru yang mampu mengedukasi masyarakat dengan memperkenalkan sejarah dan perkembangan didalam dunia astronomi.

5.2 SARAN

Melalui perancangan *Space Center* ini, maka didapatkan beberapa saran yang disampaikan dalam merancang sebuah museum. Dalam perancangan interior sebuah fasilitas *Space Center*, keadaan sirkulasi dan *flow activity* harus dianalisa secara baik dan mendalam agar ergonomis dan nyaman bagi *user*. Dalam mendesain sebuah fasilitas museum yang berhubungan dengan satu bidang ilmu harus terus mengikuti perkembangan zaman yang terjadi pada bidang ilmu tersebut dan juga harus menggabungkan pada perkembangan teknologi yang berkembang pada saat ini. Karena

suatu museum harus mengedukasi dan interaktif. Oleh karena itu, factor yang dapat menjadi sebuah pertimbangan yang penting dalam mendesain. Agar desai tersebut mudah mengikuti zaman yang terus berganti serta mudah diperbaiki, mudah diperbaiki dan mudah dibersihkan namun tetap aman bagi pengunjung. Baik itu dalam perancangan awal ataupun dalam mengikuti zaman yang berganti.

