

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Melalui beberapa desain yang terdapat pada perancangan Museum Dongeng Indonesia, museum dapat dijadikan lebih menarik dengan tata ruang desain interior yang memasukkan unsur interaktif dalam desain interiornya ataupun *display* dan *furniture*. Interaktivitas yang diterapkan juga tidak perlu hingga menggunakan teknologi yang tinggi, tetapi dapat dilakukan dari segi desain yang membuat pengunjung tidak hanya menjadi seorang pengamat tetapi juga melakukan kegiatan yang bersangkutan dengan informasi topik museum tersebut. Desain yang interaktif ini menjadi solusi untuk meningkatkan minat masyarakat dalam mengunjungi museum di Indonesia serta membaca dongeng-dongeng lokal. Interaktivitas pada perancangan Museum Dongeng Indonesia diterapkan pada area museum, lobby, dan area pendukung seperti *café* dan *retail*.

Interaktivitas pada perancangan ini lebih banyak diterapkan melalui desain *display* seperti *display game* di area Jawa yang memiliki sistem putar dan sistem lepas-pasang dimana pengunjung harus mencocokkan gambar dengan informasi teks yang disediakan. Dengan adanya interaktivitas tersebut, penyajian informasi menjadi lebih menarik karena terdapat unsur permainan yang menyenangkan dalam membaca informasi tersebut. Hal ini juga membuat pengunjung anak-anak menjadi lebih tertarik untuk membaca serta membuat mereka lebih mudah mengingat informasi tersebut. Selain itu, interaktif pada *display* juga dapat memasukkan teknologi seperti *display* unsur intrinsik yang menggunakan sistem tekan tombol untuk menampilkan video, *display* diorama yang dapat bergerak dengan jangka waktu tertentu, dan tampilan meja *display* yang menggunakan *lava lamp* sebagai kaki meja.

Selain *display*, pada Museum Dongeng Indonesia, *ceiling* dan *furniture* juga dimanfaatkan sebagai media interaktif seperti *ceiling* buku di area introduksi, *ceiling*

langit pada area Jawa, serta kursi boneka di area lobby. Penerapan interaktif pada kedua media ini tidak terlalu banyak. Hal ini dikarenakan ketinggian *ceiling* yang membuat unsur interaktif yaitu *sense of touch* susah dicapai sedangkan pada *furniture* perlu mempertimbangkan ergonomi manusia dan lebih mementingkan fungsi dari *furniture* tersebut yang bukan untuk menampilkan informasi. Oleh karena itu, interaktif lebih banyak diterapkan pada *display-display* museum yang berfungsi untuk menyampaikan informasi mengenai dongeng Indonesia kepada pengunjung museum.

Dongeng Indonesia memiliki manfaat yang baik karena terdapat pesan moral pada setiap dongeng yang baik untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pesan moral ini menjadi salah satu unsur edukasi yang penting pada Museum Dongeng Indonesia terutama pada target utama yaitu anak-anak. Pada perancangan ini, pesan moral dongeng ditampilkan dalam bentuk teks ataupun disampaikan secara lisan. Untuk tampilan teks, pesan moral ini dapat diterapkan pada interior dan display di museum. Misalnya seperti kolom di area lobby yang menampilkan teks moral dengan desain stilasi pohon, *game* di area Jawa, dan *display* di area Nusa Tenggara yang memiliki kaki *lava lamp*. Untuk penyampaian secara lisan dapat dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang dimiliki komunitas dongeng. Salah satunya dengan adanya kegiatan Dongeng Kejutan yang berupa *story telling* yang dapat dilakukan di area publik seperti fasilitas mini panggung di area lobby, area café dan area retail. Pada area pameran museum, pesan moral ini juga dapat disampaikan secara lisan melalui diorama dimana karakter dapat bersuara atau bergerak sesuai dengan pesan moral dari diorama dongeng yang bersangkutan.

Museum Dongeng Indonesia ini berfungsi sebagai salah satu upaya untuk melestarikan dongeng-dongeng lokal yang saat ini eksistensinya semakin menghilang. Masyarakat lebih tertarik untuk mengetahui dongeng luar negeri dibandingkan dongeng Indonesia. Hal ini dapat membuat dongeng Indonesia yang merupakan salah satu budaya Indonesia menghilang atau terlupakan di masa depan. Oleh karena itu, melalui penerapan konsep *Journey to Indonesian's Tale*, museum dongeng ini dibuat menjadi lebih menarik dengan menyajikan diorama-diorama yang memiliki setting tempat yang berbeda dan menampilkan beberapa ornament ataupun motif khas dari setiap area yang ada di museum. Penampilan display yang menarik dan interaktif membantu meningkatkan rasa

keingintahuan pengunjung mengenai dongeng-dongeng Indonesia. Adanya ciri khas pada setiap area pameran museum juga membuat pengunjung menjadi lebih mudah mengingat cerita-cerita tersebut. Adanya fasilitas auditorium yang menampilkan drama serta mini panggung pada lobby untuk melakukan *story telling* juga sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan minat pengunjung agar tertarik membaca dan mengetahui lebih lanjut mengenai dongeng-dongeng Indonesia.

Dengan demikian, perancangan interior Museum Dongeng Indonesia ini dapat dijadikan solusi dalam permasalahan mengenai menurunnya tingkat eksistensi dongeng Indonesia serta tingkat kedatangan pengunjung ke museum di Indonesia. Melalui desain interior yang menarik dan interaktif diharapkan pengunjung museum tertarik melihat museum lain dan mengetahui lebih lanjut mengenai cerita-cerita Indonesia.

5.2 Saran

Bagi museum-museum di Indonesia, disarankan untuk memperhatikan desain interior suatu museum apakah perlu ada area yang direnovasi atau diberi tambahan teknologi. Hal ini tentunya juga untuk kebaikan museum di Indonesia sendiri dimana tampilan yang menarik dan penyajian display yang interaktif dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi museum.

Bagi pembaca, melalui penulisan ini disarankan agar ikut melestarikan dongeng Indonesia yang merupakan budaya Indonesia. Dongeng Indonesia mengandung makna dan budaya Indonesia sendiri yang penting bagi kehidupan sehari-hari. Saat ini, dongeng-dongeng tersebut mulai pudar dikarenakan banyaknya dongeng luar yang masuk ke Indonesia.

Bagi perancang yang memiliki topik sejenis, pada perancangan ini tentunya masih ada kekurangan dimana permainan teknologi dan interaktivitas masih banyak yang dapat diaplikasikan pada display museum. Disarankan agar perancang lainnya dapat lebih mengeksplorasi hal tersebut pada display museum.

