

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### 1.1 Kesimpulan

Perancangan Museum Interaktif Indomie merupakan perwujudan dari masalah yang ada di Indonesia saat ini yaitu kurangnya menghargai produk dalam negeri, padahal Indomie sendiri telah membawa nama Indonesia keluar negeri. Pusat Museum Indomie mengangkat konsep *'The Journey of Indomie'* sebagai dasar desain. Gaya yang diambil pada desain ini adalah kombinasi antara prinsip dari bangunan dan sosial kehidupan masyarakat Indonesia dipadukan dengan sifat dari mie indomie dengan material yang praktis, lembut. Fasilitas utama dari Museum Interaktif Indomie adalah fasilitas interaktif yang dapat menginspirasi dan menghibur pengunjung yang datang ke Museum Interaktif Indomie. Cara menerapkan perancangan interior tema *'A culture of Mie instan'* yang mempunyai kata sifat *simple, quick, dan easy*, lalu menggunakan konsep *'The Journey of Indomie'* yang memberikan identitas Indomie. Selain itu desain pada museum mampu mengajak pengunjung untuk berinteraksi langsung sesuai dengan kebutuhan pengunjung dan pengurus sebuah Museum Interaktif Indomie sehingga setiap pengunjung yang datang pada akhirnya mempunyai pengalaman baru tersendiri terutama pada display interaktif museum yang didesain menarik sesuai kebutuhan dan ergonomi manusia, lalu dipadukan juga dengan beberapa teknologi yang membantu interaktif lebih menarik.

#### 1.2 Saran

Museum interaktif dapat mengajak pengunjung tidak hanya hadir sebagai pengamat pasif namun sebagai pengamat dan pelajar aktif karena didesain menarik dan adanya bantuan teknologi. Pada perancangan Museum Interaktif Indomie agar adanya beberapa yang harus diperhatikan yaitu fasilitas-fasilitas

interaktif yang harus selalu memperhatikan perkembangan jaman agar masyarakat bermotivasi untuk selalu mencoba mengembangkan teknologi baru.

