

BAB V

SIMPULAN

5.1 Simpulan

Perancangan Pusat Cerita Rakyat Sunda di Bandung merupakan perancangan dengan latar belakang untuk mengajarkan dan mempelajari pesan moral yang terdapat pada cerita rakyat sunda yang ada baik pada anak-anak maupun orang tua. Perancangan Museum Cerita Rakyat Sunda di desain dengan menampilkan jalan cerita-cerita rakyat di tanah sunda. Museum ini sebagai sarana pembelajaran dengan adanya fasilitas *audiovisual* yang menyediakan seluruh cerita dan berupa diorama dari setiap cerita rakyat. Hal tersebut karena pesan moral cerita rakyat terdapat di dalam proses atau jalan cerita setiap ceritanya.

Fasilitas *audiovisual* yang ada berupa area yang memiliki TV dan *headphones* di mana pengunjung dapat menyaksikan keseluruhan cerita dari cerita rakyat yang ada. Fasilitas ini dibuat untuk menyampaikan keseluruhan cerita rakyat sehingga pesan moral yang terdapat di dalamnya dapat tersampaikan pada pengunjung museum.

Diorama yang ada di dalam museum juga dibuat untuk menampilkan seluruh cerita rakyat melalui diorama (3D) dari setiap cuplikan cerita rakyat. Hal ini membuat pengunjung dapat lebih merasakan jalan cerita yang disampaikan melalui diorama-diorama tersebut. Diorama yang dibuat disesuaikan dengan cerita rakyat yang ada sehingga desain ruang disesuaikan baik dari pola lantai, konsep pencahayaan, konsep warna, dan instalasi *3D modeling*.

Perancangan ini juga sudah menyediakan fasilitas selain museum yaitu; teater, retail, restoran. Fasilitas-fasilitas tersebut disediakan untuk memenuhi kebutuhan pengunjung untuk mengenal cerita rakyat Sunda yang ada. Sehingga perancangan ini memiliki manfaat untuk memfasilitasi kegiatan dalam mempelajari nilai moral melalui cerita rakyat. Selain itu perancangan ini juga tidak hanya sebagai sarana edukasi namun menjadi sarana hiburan dan secara tidak langsung

sebagai alat untuk mempopulerkan budaya Sunda yang terkandung dalam cerita rakyat.

Melalui perancangan ini Penulis dapat menyimpulkan bahwa sebagai seorang desainer interior dalam merancang sebuah museum yang bertujuan untuk mengedukasi ada beberapa faktor yang harus diperhatikan seperti penyampaian materi edukasi yang ada dalam sebuah cerita yang dapat disampaikan secara maksimal dengan memberikan keseluruhan cerita melalui fasilitas-fasilitas yang memadai. Selain itu cara menyampaikan cerita itu sendiri harus menarik dengan menyediakan fasilitas-fasilitas yang interaktif untuk pengunjung.

5.2 Saran

5.2.1 Saran untuk Universitas Kristen Maranatha

Agar dapat berguna untuk mahasiswa dan Universitas Kristen Maranatha. Beberapa saran ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dan perkembangan kedepannya untuk Universitas Kristen Maranatha, yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan lagi bahan pustaka yang sudah ada agar dapat mempermudah mahasiswa dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ataupun skripsi dalam mencari data dan referensi.
2. Memfasilitasi mahasiswa bukan hanya fasilitas berupa alat namun wadah untuk mahasiswa mendapat pengetahuan dalam mengerjakan Lembar Kerja maupun Laporan Tugas Akhir.

5.2.2 Saran untuk Pemerintah

Agar perancangan ini juga bermanfaat untuk pemerintah khususnya Kota Bandung. Beberapa saran ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dan perkembangan Kota Bandung kedepannya, yaitu sebagai berikut:

1. Mempertimbangkan cerita rakyat yang ada di lingkungan masyarakat dapat diolah dan digunakan untuk sarana edukasi masyarakat Kota Bandung.

2. Melestarikan cerita rakyat di tanah Sunda kepada generasi muda dengan menyediakan sarana edukasi yang menyajikan cerita rakyat dengan menarik.

5.2.3 Saran untuk Mahasiswa Program Studi Desain Interior Universitas Maranatha

Agar perancangan ini dapat berguna untuk mahasiswa dan Universitas Kristen Maranatha. Beberapa saran ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dan perkembangan ke depannya untuk mahasiswa Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Maranatha, yaitu sebagai berikut:

1. Memperhatikan budaya masyarakat yang dijadikan sumber inspirasi desain dengan memperhatikan dan mencari lebih dalam sesuai dengan latar belakang masalah yang ada.
2. Memperhatikan setiap kebutuhan pengguna dalam mendesain sebuah perancangan dengan menyesuaikan aktivitas yang dilakukan oleh para pengguna.

