

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 SIMPULAN**

Tema dan konsep dapat dicapai dengan mengambil dari pembagian 3 Euphotic, Bathyal, Abyssal area zona lautan, sehingga memberikan pengalaman untuk setiap lantai dapat diterapkan berdasarkan 3 hal tersebut. Dalam menerapkan babak, cerita, dan desain interior konsep sangat mempengaruhi yang dapat menimbulkan suasana ruang yang diharapkan.

Selain itu Museum Edukasi Interaktif ini, didesain berdasarkan fungsi dan tujuan museum yang lebih interaktif dan menarik namun tetap dalam cangkupan edukasi dengan memberikan pelajaran, ajakan untuk menjaga kehidupan laut.

#### **5.2 SARAN**

Perancangan Museum Edukasi Akutaik ini dirasakan memiliki banyak kekurangan dan juga keterbatasan dari berbagai aspek. Dengan demikian diharapkan beberapa perancangan lanjutan seperti :

- Perancangan lebih lanjut dalam mendesain resto suasana bawah laut
- Perancangan lebih lanjut dalam mendesain aquarium dengan bioata laut yang besar
- Perancangan lebih lanjut dalam mendesain babak diluar denah khusus