

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Perancangan interior museum dan café pada proyek Museum Basket ini merupakan visualisasi objek untuk menjadi sebuah tempat dimana informasi sejarah basket lengkap dan didisplay dengan menarik sehingga pengunjung tidak hanya datang dan melupakan informasi-informasi yang sudah diberikan dari museum, sejarah basket dunia, sejarah basket Indonesia maupun sejarah basket tim putra, putri dan *wheelchair*. Museum basket ini dirancang untuk membuat pengunjung memiliki pengalaman terhadap display-display dan desain interior yang menerapkan ciri khas bola basket dan permainan bola basket.

Characteristic Of Basketball sebagai konsep dan tema dalam perancangan interior ini memberikan suasana bagaimana pengunjung bisa merasakan memasuki ruangan yang menggunakan material, warna maupun bentuk dari ciri khas dari basket itu sendiri.

Berdasarkan pembahasan dari perancangan yang telah ditulis, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Untuk menjadikan sebuah perancangan interior Museum Basket yang menjadi daya tarik atau minat pengunjung dengan membawakan ciri khas bola basket dan permainan basket sebagai konsep dan tema untuk perancangan Museum Basket.

Dimulai dari bentuk-bentuk lantai yang memiliki lengkungan dan memakai material epoxy glossy dan parket yang glossy, dinding melengkung beserta display yang interaktif. Museum Basket ini bisa dinikmati oleh semua kalangan seperti permainan bola basket, dari anak usia 4 tahun hingga dewasa.

2. Perancangan interior Museum Basket dengan menerapkan konsep dan tema ciri khas dari bola basket memakai warna warna yang kontras, seperti oren dan hitam, oren dan abu, biru dan coklat. Karakter kontras pada setiap ruang menjadi sebuah focalpoint untuk dilihat oleh pengunjung, dan memakai *floor treatment* yang memadukan epoxy dengan parket. Bentuk desani yang disusun berulang mengacu kepada ciri khas dari permainan bola basket itu sendiri yang mempunyai pola disetiap permainannya, dan meakukan hal yang sama secara terus menerus. Bentuk organis seperti lengkung diadaptasi dari fisik bola basket itu sendiri. Ceiling yang dinamis diadaptasi dari dinamisnya permainan bola basket yang cepat dan berulang.

3. Perancangan Museum Basket dalam penerapan yang dibuat secara informative yaitu dengan cara menjelaskan dengan tampilan yang menarik, seperti display yang dapat diputar, dipegang, ditampilkan di LED Screen maupun mencoba teknik dari permainan bola basket dengan teknologi VR.

5.2 Saran

Bagi perancang berikut, dapat menjadikan tempat Museum Basket yang lebih menarik dan interaktif dengan penerapan konsep yang sama ataupun lebih menampilkan ciri khas dari bola basket dan permainan bola basket. Dan bisa menggali lebih dalam sejarah – sejarah yang ada, dikarenakan masih banyak informasi-informasi unik didalam cabang bola basket itu sendiri.

