

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Perancangan proyek Rumah Madu Nusantara ini dilakukan karena belum ada tempat di kota Bandung dan sekitarnya, bahkan di Indonesia yang menawarkan rekreasi dan edukasi seputar madu yang dikemas secara efektif dan menarik sehingga orang ingin datang lagi atau bahkan menjadi salah satu tempat yang harus dikunjungi selama mereka ada di kota tersebut. Didalam proyek ini, cara yang dilakukan untuk mengemas kegiatan rekreasi dan edukasi yang efektif adalah dengan memberikan suatu experience yang berbeda, yakni dengan melibatkan indra perasa seperti melihat, mendengar, meraba, menghirup, dan mengecap. Selain itu, bantuan teknologi berupa *augmented reality* (AR) dan *virtual reality* (VR) juga diterapkan pada beberapa alat untuk membawa suasana lingkungan lebah madu yang *outdoor* ke dalam ruang *indoor*. Dengan cara seperti itu, pengunjung dapat lebih merasakan dan mengenal segala tentang madu di Indonesia mulai dari jenis lebah, jenis madunya, produk turunan madunya, beserta pemanfaatan dalam kehidupan sehari hari dan pengaruh lingkungannya karena mereka ikut terlibat dalam penyampaian edukasi yang disuguhkan melalui alat alat yang telah dirancang. Diharapkan dengan adanya proyek ini, masyarakat dapat lebih mengenal jenis, lingkungan, dan pemanfaatan produk madu Indonesia beserta turunannya sehingga dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

5.2. Saran

Dalam pelaksanaan perancangan Rumah Madu Nusantara penulis memiliki beberapa saran yang diharapkan berguna bagi pembaca, diantaranya:

1. Dalam mencari studi literatur tentang madu dan perlebahan, sumber dari Indonesia kurang lengkap dan masih sulit untuk dicari, jadi disarankan juga untuk mencari studi literatur dengan sumber dari luar negeri, karena penelitiannya lebih lengkap dan beragam.

2. Dalam perancangan pusat kegiatan edukasi dan rekreasi, tidak usah ragu untuk mengeksplorasi berbagai sumber karena semakin banyak mengeksplorasi, semakin beragam pula ide baru yang akan dihasilkan.

