

BAB V

KESIMPULAN

Perancangan museum prangko Indonesia sebagai suatu fasilitas publik perlu memperhatikan standar-standar, peraturan-peraturan yang ada pada umumnya sebuah museum yang tidak boleh diabaikan oleh perancang. Pada perancangan museum ini mengambil objek studi Gedung Wahana Bhakti Pos Jl. Banda 30 Bandung. Secara keseluruhan gedung terdiri dari 8 lantai tetapi untuk perancangan museum mempergunakan 3 lantai pertama.

Pada proses perancangan interior museum prangko Indonesia ini, konsep dan tema didasari kajian pustaka, landasan teori, dan tinjauan faktual. Konsep mempergunakan pergerakan waktu dan tema yaitu dinamis (gerak) yang teratur dan

berkembang. Perancangan tanpa mengabaikan kebutuhan museum secara fungsional dan memperhatikan nilai keamanan, kenyamanan dan estetis.

Tema dinamis diterapkan pada perancangan interior museum prangko Indonesia pada elemen-elemen interior (denah, dinding dan ceiling) serta elemen pendukungnya (furniture dan lain sebagainya). Unsur dinamis diterapkan pada elemen interior seperti:

- Pola sirkulasi yang dibuat pola *radial* (gabungan pola *linear* dan memusat),
- bentuk yang menggabungkan garis lurus, diagonal dan melengkung,
- aplikasi warna yang mengkombinasikan beberapa warna yang bersifat netral dan warna yang berkesan dinamis,
- Pencahayaan yang memadukan penerangan general untuk jalur sirkulasi dan *spot light* untuk menyinari objek-objek pameran.
- Permainan level lantai dan ceiling.

Penerapan tema dinamis pada fungsi dan fasilitas pendukung museum antara lain:

- R. pameran yang berisi panel-panel display prangko dengan beberapa bentuk panel yang berbeda, permainan jenis material dan finishing furnitur, material lantai, finishing dinding dan permainan bentuk drop ceiling.
- R. community center yang bersisi area pembelajaran yang ditata secara dinamis melalui peletakan meja dan kursi, area pameran temporary berupa panel-panel display yang dinamis, serta area filialis khusus yang menggabungkan fungsi untuk bersantai dan pembelajaran

- R. perpustakaan yang menghadirkan beragam buku yang ditata dalam rak-rak yang dinamis, serta fungsi untuk pembelajaran.
- R. audio visual yang di dalamnya dapat menikmati berbagai film, slide, foto. Penataan interior yang dibuat dinamis, serta ruang-ruang pendukung lainnya.

Penciptaan suasana dinamis yang sesuai dengan jiwa anak muda dengan:

- Penempatan area-area display yang dikelompokkan sehingga membentuk island-island
- Percampuran material dan finishing berbeda yang digunakan pada desain interiornya, baik untuk lantai, dinding, ceiling dan furniture.
- Pencahayaan yang lebih terang ditempatkan pada area display yang telah dikelompokkan, pencahayaan yang kurang terang untuk jalur sirkulasi yang merupakan penghubung island-island tersebut
- Penggunaan warna yang cerah, mencolok dan bersifat dinamis, seperti hijau, oranye, biru pada elemen interior, serta dikombinasikan dengan warna yang bersifat nertal.
- Penambahan unsur elemen estetis pada dinding yang masih kosong agar keseluruhan ruang tercipta suasana dinamis.

Museum sebagai fasilitas publik dengan fungsi warisan budaya, pembelajaran dan juga sebagai tempat hiburan (rekreasi), dirancang dengan tema dinamis untuk menarik minat masyarakat khususnya generasi muda yang berjiwa dinamis. Dengan tujuan prangko-prangko Indonesia yang bernilai tinggi tetap dilestatikan keberadaan dan penggunaannya di kalangan masyarakat kini dan masa yang akan datang.