

BAB V

SIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari hasil perancangan interior Museum patung Lilin *Madame Tussauds* ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menerapkan tema "*Inform Indonesia to the world and introducing the world to Indonesia*", yang berarti adanya kedinamisan timbal balik informasi dari Indonesia ke dunia dan sebaliknya, maka bentuk dan pola yang diterapkan pada museum adalah aplikasi dari bentuk gelombang. Sesuai dengan Hukum fisika yang dikemukakan Maxwell, gelombang sendiri merupakan media perambatan informasi. Jenis gelombang yang digunakan untuk perambatan informasi elektronik adalah gelombang elektromagnetik yang merupakan gelombang transversal, gelombang inilah yang digunakan sebagai inspirasi bentuk desain.

2. Tema "*Inform Indonesia to the world and introducing the world to Indonesia*" juga tercermin dari display figur patung lilin yang merupakan tokoh terkenal dan berpengaruh bagi Indonesia dan dunia, tidak hanya figur dari Indonesia, tetapi adanya figur internasional juga. Dengan demikian, wisatawan domestik dapat bertemu langsung dengan figur internasional, begitupun sebaliknya, wisatawan mancanegara dapat bertemu langsung dengan figur Indonesia.
3. Konsep yang diterapkan pada Museum *Madame Tussauds* ini adalah "*walk in time*", yang berarti perjalanan waktu dari masa lalu, ke masa kini, hingga ke masa depan. Maka dari itu, desain area pameran utama pun mengalami gradasi desain, mulai dari masa lalu yang berkesan *simple*, fungsional, dengan *lighting* dan warna hitam-putih-sephia, ke masa kini yang identik dengan kebebasan berkarya dan berekspresi, sehingga *lighting* dan warna serta material yang digunakan pun bermacam-macam, hingga masa depan yang identik dengan kesan futuristik, virtual, dan hologram, baik pada penggunaan bentuk, warna, *lighting*, maupun material.
4. Konsep *walk in time* sangat sesuai dengan konsep sebuah museum. Karena walaupun museum cenderung bersifat statis, namun benda di dalam museum sebenarnya bersifat dinamis, mempunyai cerita historikal dari masa lalu, masa kini, hingga masa depan.
5. Perkembangan teknologi informasi yang merupakan intisari dari tema museum sesuai dengan konsep perjalanan waktu, karena perkembangan itu sendiri mengalami proses mulai dari masa di mana teknologi informasi masih menggunakan audio dan beberapa visual *monocrom* dan *sephia*, ke masa kini, di mana teknologi audiovisual sudah semakin canggih, hingga masa depan di mana teknologi virtual akan mulai dikembangkan.
6. Ciri khas *Madame Tussauds*, adanya suasana *red carpet* tempat penyambutan para tokoh dunia, diaplikasikan pada desain *lobby* utama dan area penjualan tiket.
7. Ergonomi dan *lighting* serta penghawaan disesuaikan dengan kebutuhan museum seni, seperti adanya pencahayaan khusus yang menyorot setiap figur patung lilin dan menjaga suhu ruangan sekitar 27 derajat *celcius* untuk mencegah kerusakan patung lilin dengan cara memberikan *AC central*
8. Dengan adanya Museum *Madame Tussauds* ini diharapkan pengunjung mendapat pengalaman menarik dengan bertemu figur-figur terkenal di dunia dan Indonesia, serta melihat perkembangan desain dari masa lalu yang mungkin mereka tidak alami ataupun yang pernah mereka alami, ke masa kini yang sedang mereka alami, hingga masa depan yang akan mereka alami. Dengan mempelajari kejadian di masa lalu, diharapkan kita dapat memperbaiki diri kita di masa depan.

9. Dengan adanya Museum *Madame Tussauds* ini diharapkan dapat mengembangkan pariwisata Indonesia, mengingat Museum *Madame Tussauds* sudah dikenal di seluruh dunia, dan diharapkan juga dapat mengembangkan seni pahat lilin yang belum populer di Indonesia. Sehingga dengan demikian Indonesia dapat disejajarkan dengan negara-negara besar dunia.