

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Setelah melakukan kajian teori hingga simulasi perancangan, berikut ini merupakan kesimpulan yang bisa diambil dari penelitian ini:

1. Motivasi intrinsik pertama yaitu *the hook* diwujudkan melalui kesan pertama museum yang dapat membuat pengunjung kagum dari skala bangunan maupun vista.
2. Aspek *opportunity of involvement* dalam motivasi intrinsik dapat diwujudkan melalui program-program partisipatif seperti workshop dan pertunjukkan, media digital interaktif, dan dapat di-integrasikan dengan program *safe guarding* dalam museum.
3. Untuk menciptakan kondisi *flow* yang baik pada pengunjung, maka perlunya ruang transisi yang memberikan kesan-kesan baru setiap masuk ke area pameran selanjutnya serta adanya edukasi interaktif yang menyenangkan.
4. Makna Bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu dapat ditransfer maknanya melalui *Bhinneka Tunggal Ika* dimana terdapat korelasi makna antara alat pemersatu yang dihasilkan dari keberagaman budaya dan bahasa.
5. Dari konsep metafora tersebut dihasilkan konsep arsitektur yang mengkaitkan unsur pemersatu dari keberagaman yang dibantu penerapannya oleh *ordering principle* dalam penerapan metafora arsitektur tipe *intangible*.
6. Pengelolaan tapak yang inklusif dapat dilakukan dengan menyediakan program yang mendukung keberadaan komunitas untuk berkumpul seperti taman dan amphitheater yang dapat diakses secara bebas namun aman tanpa perlu masuk ke dalam museum.
7. Inklusivitas tapak juga dapat direalisasikan dengan memberi batas non-solid pada sisi depan tapak sehingga terkesan *welcoming*.

6.2 Saran

Berikut ini merupakan saran yang berguna untuk penelitian selanjutnya bagi pihak-pihak yang ingin merancang museum dengan topik budaya tak benda atau pendekatan arsitektur metafora:

1. Untuk menjaga kondisi *flow* dari motivasi intrinsik perlu diperhatikan jumlah lantai (maksimal 3 lantai) dan penyediaan fasilitas agar pengunjung tidak kelelahan.
2. Penyajian pameran museum masa kini akan lebih baik dirancang se-interaktif mungkin dan terintegrasi dengan media digital atau instalasi bahkan *game* untuk menciptakan kondisi *flow* yang baik.
3. Akan lebih baik jika penerapan metafora arsitektur harus bisa dirasakan artikulasinya oleh pengunjung secara menyeluruh dari massa, suasana ruang atau interior, dan perancangan tapak.
4. Pengelolaan tapak yang inklusif juga harus diimbangi dengan aspek keamanan dan pertimbangan cuaca dimana perlu disediakan naungan bagi pengunjung.