

## **Bab V Kesimpulan dan Saran**

### **V.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penjelasan tentang perancangan interior pada budaya kesenian di Solo yang sudah dipaparkan di atas penulis menarik beberapa kesimpulan, di antaranya:

1. Pentingnya Fasilitas Edukasi dan Budaya: Solo, yang dikenal sebagai salah satu pusat kebudayaan di Indonesia, memerlukan sebuah fasilitas yang mendukung edukasi dan pelestarian seni budaya lokal. Fasilitas ini dirancang agar menjadi wadah interaktif dan informatif, baik bagi pengunjung wisatawan maupun masyarakat setempat, dengan tujuan memperkenalkan, melestarikan, serta mengembangkan seni dan budaya tradisional.
2. Interior yang Mengusung Kearifan Lokal: Desain interior fasilitas ini berfokus pada penggabungan antara elemen tradisional dan kontemporer. Motif, bahan, dan susunan ruang yang merefleksikan identitas budaya Solo menjadi bagian penting dalam menciptakan lingkungan yang tepat untuk tujuan edukasi dan wisata budaya.
3. Harmoni Fungsional dan Estetis: Dalam perancangan, perhatian besar diberikan pada keseimbangan antara aspek estetika dan fungsional. Setiap elemen desain tidak hanya dirancang untuk memberikan pengalaman visual yang menarik, tetapi juga mendukung aktivitas edukatif seperti lokakarya seni, pameran, dan pertunjukan budaya.
4. Pengaruh Sosial dan Ekonomi: Fasilitas ini diharapkan menjadi pusat aktivitas seni budaya yang mampu memberikan dampak positif, baik dalam melestarikan kebudayaan maupun dalam membuka peluang ekonomi baru melalui pariwisata budaya di Solo. Ini juga dapat meningkatkan kesadaran dan apresiasi masyarakat terhadap warisan budaya setempat.

## **V.2 Saran**

Dalam perancangan interior fasilitas edukasi wisata budaya kesnian di Solo ini masih memiliki beberapa kekurangan dalam berbagai aspek, Pertama, kolaborasi dengan seniman serta pengrajin lokal perlu dipertimbangkan agar setiap elemen desain benar-benar mencerminkan kekayaan budaya Solo, sehingga menciptakan suasana yang lebih autentik dan menarik. Kedua, pemanfaatan teknologi interaktif seperti augmented reality (AR) atau virtual reality (VR) dapat menjadi inovasi yang memperkaya pengalaman edukatif, meningkatkan daya tarik pengunjung, dan membuat proses pembelajaran seni dan budaya lebih interaktif. Selain itu, desain ruang yang fleksibel sangat disarankan untuk mendukung berbagai kegiatan seperti pameran hingga lokakarya. Aspek keberlanjutan juga perlu diperhatikan dengan memilih bahan yang ramah lingkungan serta perencanaan energi yang efisien agar kualitas fasilitas dapat terjaga dalam jangka panjang. Terakhir, promosi yang tepat serta riset berkelanjutan mengenai pengalaman pengunjung sangat diperlukan agar fasilitas ini dapat terus berkembang dan berfungsi sebagai pusat kegiatan seni budaya yang bermanfaat bagi masyarakat dan wisatawan.