

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Perancangan ini menghasilkan buku pop-up yang bertujuan sebagai media pengenalan anak sekolah dasar tentang Museum Trinil dengan judul buku “Buku Pop-Up Museum Trinil”. Menjadi bahan untuk menarik perhatian anak setelah membaca buku kemudian tertarik untuk berkunjung langsung ke Museum Trinil. Gaya ilustrasi buku pop-up menggunakan gaya ilustrasi kartun, palet warna dingin yang menyesuaikan suasana yang diilustrasikan di setiap halamannya. Fosil-fosil yang ditampilkan dalam bentuk pop-up yaitu Ilustrasi manusia purba *Pithecanthropus erectus*, fosil tengkorak, fosil gigi geraham, fosil tulang paha, fosil kepala kerbau purba, fosil gading gajah *stegodon*, fosil kerang purba, fosil kapak genggam dan pohon Dubois. Teknik pop-up yang dipakai yaitu *V-folds*, *pull and tabs*, dan *floating planes*.

Museum Trinil memiliki beberapa kekuatan yang signifikan. Lokasi museum sebagai situs ditemukannya fosil manusia Jawa atau *Pithecanthropus erectus* yang terkenal di seluruh dunia memberikan daya tarik tersendiri. Selain itu, museum ini merupakan situs purbakala tertua di Indonesia, memiliki nilai historis yang penting. Namun, museum juga menghadapi beberapa kelemahan. Keterbatasan fasilitas seperti kurangnya tata letak yang baik dalam ruang pameran dan aksesibilitas terhadap penyandang disabilitas dapat mempengaruhi pengalaman pengunjung. Kurangnya inovasi dalam memanfaatkan teknologi modern untuk meningkatkan interaksi dengan pengunjung serta minimnya upaya promosi telah menyebabkan kurangnya kesadaran masyarakat tentang eksistensi Museum Trinil. Meskipun begitu, museum memiliki peluang untuk berkembang. Kerjasama dengan sekolah dari SD hingga SMA di Kabupaten Ngawi dapat meningkatkan jumlah pengunjung dan mendukung pendidikan. Peningkatan teknologi pameran dan

potensi penelitian serta ekspedisi arkeologi baru di sekitar situs Trinil juga dapat meningkatkan minat pengunjung. Museum juga perlu mengatasi beberapa ancaman, seperti kompetisi dengan museum purbakala lainnya, perubahan pandangan masyarakat lokal terhadap warisan budaya, serta potensi hilangnya minat pengunjung akibat kurangnya variasi koleksi yang ditampilkan.

6.2 Saran

Berdasarkan perancangan buku pop-up Museum Trinil ini, beberapa saran diajukan kepada pihak Museum Trinil. Museum Trinil dapat meningkatkan pengalaman pengunjung dengan mengambil beberapa langkah strategis, termasuk perbaikan fasilitas dan aksesibilitas seperti merancang ulang ruang pameran untuk kenyamanan serta memastikan akses bagi penyandang disabilitas. Museum juga dapat memanfaatkan teknologi modern seperti augmented reality, virtual reality, dan aplikasi berbasis ponsel untuk interaksi yang lebih mendalam. Program pendidikan yang beragam, promosi aktif dengan media sosial, dan kerjasama dengan sekolah setempat juga dapat meningkatkan daya tarik dan pendidikan museum. Diversifikasi koleksi, kolaborasi dengan ahli, pengembangan merchandise yang kreatif, serta partisipasi dalam komunitas lokal juga dapat membantu museum lebih terhubung dengan masyarakat. Menggunakan umpan balik pengunjung secara teratur untuk evaluasi dan peningkatan akan membantu museum terus berkembang. Dengan langkah-langkah ini, Museum Trinil memiliki potensi besar untuk menjadi destinasi yang menarik, edukatif, dan terhubung dengan berbagai kalangan.

Penulis berharap bahwa penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan untuk perancangan atau penelitian selanjutnya mengenai pengenalan Museum Manusia Purba Trinil atau topik lainnya dengan menggunakan media buku pop-up dan teknik-teknik pop-up. Diharapkan bahwa perancangan selanjutnya dapat mengembangkan media atau produk yang lebih baik dan menarik untuk anak-anak sekolah dasar.