

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Anak merupakan pribadi yang kreatif dengan rasa keingintahuan yang tinggi. Hal ini disiasati dengan gubahan ruang dan permainan warna terang serta akses yang membuat anak ingin menelusuri setiap bagiannya. Penerapan dalam desain, anak dilatih secara langsung ataupun tidak langsung untuk menggunakan motoriknya. Pola belajar sambil bermain, sangat baik khususnya balita di bawah 5 tahun, karena dengan bermain anak dapat melatih mengucapkan kata-kata, memperkuat daya ingat, serta hubungan antar teman sebayanya. Penggunaan warna-warna yang berbeda seolah memberikan petunjuk kemana anak akan melangkah, ini melatih daya kreatifasnya untuk melakukan apa yang dia inginkan.

#### **5.2 Saran**

Perancangan fasilitas publik yang dirancang untuk orangtua dan terutama anak-anak harus memperhatikan hal-hal tertentu karena anak-anak membutuhkan sangat membutuhkan keamanan dan nyaman dalam beraktivitas. Nyaman orang dewasa dan anak-anak sebagai *user* sebaiknya memperhatikan standar ergonomi yang ada. Keamanan juga sangat diperlukan dalam merancang *Child Care* karena *user* terdiri dari bayi dan anak-anak balita, dengan memperhatikan keamanan dan nyaman bagi bayi dan anak-anak balita maka akan mudah mendapat kepercayaan dari para orangtua untuk mempercayakan anak-anak mereka pada lembaga tersebut.

Material yang aman yang digunakan pada *Child Care* dan mudah dibersihkan sehingga memberikan rasa nyaman pada *user*, bentuk-bentuk yang diterapkan lebih baik mengurangi bentuk-bentuk bersudut pada fasilitas anak untuk menjaga keamanan anak-anak, serta warna yang digunakan juga sebaiknya menggunakan warna-warna dapat membangkitkan keceriaan dan kecerdasan anak.