

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Kunci dari mendesain ruang dalam *Healthcare for Obese* adalah dengan mengerti dan memahami karakter fisik dan psikis *user* obesitas, sehingga perancang mampu menentukan fasilitas, standar ergonomi yang meliputi *furniture* dan sirkulasi, tema dan konsep perancangan serta gubahan ruang yang tepat dan sesuai.

Dengan mempertimbangkan *user*, maka fasilitas utama yang ada dalam perancangan yaitu ruang konsultasi para ahli (meliputi dokter umum, dokter gizi dan psikolog), ruang *support group*, kafetaria, area *fitness* (meliputi studio yoga, aerobik dan *RPM*). Dibantu oleh fasilitas pendukung yaitu ruang multifungsi, area membaca, zona hidroterapi (sauna dan *jacuzzi*), *locker room*, dan kolam renang.

Selanjutnya, dengan tetap mempertimbangkan karakter fisik dan psikis dari pengguna itu pula, poin penting lainnya yang perlu diperhatikan adalah ergonomi/standar ukuran perancangan *furniture* dan sirkulasi.

Perancangan *furniture* dari proyek ini memiliki poin penting yaitu desain *furniture* dengan ergonomi normal tanpa *armrest*, ketinggian dudukan pada *furniture* yaitu 45 cm, serta penggunaan material dan rangka yang kokoh dan sesuai, sedangkan jarak sirkulasi minimal dalam perancangan ini adalah 100 cm.

*Healthcare* bagi obesitas memiliki tujuan agar *user* yang semula obesitas dapat berubah dengan menerapkan pola hidup baru yang lebih sehat yang dirangkum menjadi kalimat tema yaitu *Beginning of a New Life, be Better*; sebuah awal yang baru untuk menjadi lebih baik. Sesuai dengan tema yang telah ditentukan, maka konsep desain bentuk pada perancangan menggunakan bentuk dinamis, lengkung, tidak bersudut yang melambangkan pergerakan, sebuah proses. Penerapan warna pada gubahan ruang dalam yaitu warna dengan intensitas rendah sebagai warna dominan (hijau, putih, abu, biru, kuning) sedangkan warna dengan intensitas tinggi sebagai warna aksen pada ruangan *gym* (jingga, hijau), sedangkan material yang digunakan sesuai dengan ketentuan pada data literatur yaitu yang aman bagi pengguna, antara lain seperti *parquette*, *rubber tile flooring*, keramik, dan karpet.

Secara keseluruhan, desain *furniture* serta gubahan ruang yang dirancang memiliki tujuan agar menarik secara visual namun tetap nyaman saat digunakan serta tidak menimbulkan kesan diskriminasi bagi *user* obesitas melainkan memberi motivasi untuk menjadi lebih baik daripada sebelumnya.

Pada akhirnya, dengan memahami dan mempelajari karakter dari pengguna/*user* tentunya akan mengarahkan perancang pada rancangan ruang dan suasana yang sesuai dengan kebutuhan *user*, sehingga pada akhirnya tujuan dari perancangan tercapai.

## 5.2. Saran

Seorang desainer dalam merancang apapun, perlu memperhatikan kebutuhan *user*, karena mereka yang menikmati atau menggunakan hasil rancangan. Secara khusus, perancangan ini berfokus pada penderita obesitas yang memiliki bentuk tubuh lebih besar daripada normal, serta emosi yang lebih sensitif.

Selain memperhatikan *user*, hal lain yang perlu diperhatikan adalah tujuan dari perancangan ini sendiri. Semula, proyek ini dapat diarahkan menjadi dua pilihan, yaitu desain dengan tujuan memberikan motivasi bagi penderita obesitas atau desain dengan tujuan agar penderita menerima diri yang dihimpun dalam semacam komunitas.

Penjabaran diatas memfokuskan untuk memberikan motivasi bagi obesitas untuk menjadi lebih baik, sehingga literatur dan eksekusi desain yang diciptakan adalah demikian, namun saran perancang, apabila kedepannya seseorang hendak menciptakan fasilitas bagi *user* khususnya obesitas dalam bentuk sebuah komunitas, maka berbeda dari yang telah diterapkan, desain, ergonomi, literatur, dll yang mendukung perancangan dapat mulai dipelajari dari karakteristik obesitas secara fisik dan psikis. Psikis menjadi hal utama yang perlu diperhatikan, karena perancangan komunitas berhubungan dengan penerimaan diri, maka secara keseluruhan tujuan perancangan adalah agar para obesitas memiliki rasa percaya diri, nyaman, terbuka, ceria, adaptif meskipun mereka memiliki kekurangan. Dari dasar pemikiran tersebut, maka eksekusi desain yang dapat diciptakan adalah dengan merancang bentuk yang mencerminkan obesitas itu sendiri (bentuk sofa yang lebih besar dari normal, *puffy*), sehingga pada saat menggunakannya, *user* nyaman dan merasa dihargai dengan menciptakan bentuk yang memfasilitasi mereka.

Pada akhirnya, desain bersifat relatif, baik, buruk, indah, salah, benar semua tergantung pada sudut pandang masing-masing. Namun demikian, yang menjadikan desainer itu sukses adalah *user*, pengguna, dalam dunia kerja biasa disebut klien. Ketika seorang desainer telah sesuai dengan keinginan pengguna, maka dapat dikatakan desain tersebut telah berhasil. Lebih lanjut lagi, diharapkan seorang desainer dapat menciptakan sebuah tren, bukan mengikuti tren, karena sebagai seorang desainer, '*we created trends, not trends created us*'.