

BAB V

KESIMPULAN

Dalam merancang sebuah Buqiet Skatepark harus memperhatikan, dari standar ergonomi pada ruangan dan standar peralatan pada skatepark untuk merancang sebuah ruangan. Sebelum merancang sebuah ruangan yang akan digunakan untuk kaum muda perlu kita ketahui masa remaja harus mementingkan kehidupan nyata seperti beraktifitas fisik untuk memperluas sosialisasi satu individu yang satu dengan yang lainnya. Untuk para pengunjung untuk merasakan senang dan membuat ruangan yang menarik belum saja cukup untuk menjawab permasalahan pada individu masa remaja zaman sekarang, tetapi harus diterapkan pada penggunaan material yang baik dan pembentukan funitur yang baik dan benar yang dilihat dari sisi antropometri dan ergonomi manusia ketika sedang beraktifitas.

Interior merupakan elemen yang mendukung suasana didalam ruangan untuk pengunjung nyaman beraktifitas didalamnya. Sehingga pembentukan Interior pada ruangan *skatepark* dapat menarik perhatian pengunjung untuk mencoba aktifitas fisik didalamnya, dengan penggunaan konsep yang seakan melayang penggunaan lampu didalam nya mengajak pengujung ingin datang mengunjungi tempat *skatepark*.

Furniture merupakan salah satu elemen penting dalam ruangan yang dapat bersosialisasi dengan nyaman dengan berpanduan pada standar ergonomi yang sudah ada pada bab sebelumnya. Dengan menggunakan bentuk yang terkesan

melayang, seimbang dan kesan, sehingga pengunjung merasakan ketika berada didalam arena permainan. Dalam pembuatan furnitur, faktor yang harus diperhatikan kesan ruangan yang terasa seperti didalam permainan *skateboard*. Dalam pembentukan furniture berpola garis yang tak bersudut sehingga terbentuk seperti peralatan permainan *skateboard*.

Selain itu menggunakan material multiplex 1.2mm yang terbuat dengan rangka hollow dan kaso untuk sebagai rangka furniture, agar furnitur terkesan ringan dan terkesan melayang. Lalu menggunakan Lampu di bawah furniture yang bertujuan untuk mengangkat kesan melayang furniture tersebut.

Dalam pembuatan furnitur pada perancangan *buqiet skatepark*, faktor keamanan dan kenyamanan harus diperhatikan karena ketika sedang bermain pada arena merupakan bentukan aktifitas yang sangat dominan untuk para pengunjung mengukir kreatifitas. Maka bermain mempunyai arti yang sangat penting bagi remaja, karena

Penggunaan material berbahan solid keras yaitu *concrete texture*, yang memiliki keseimbangan dan kekuatan konstruksi yang baik namun material yang digunakan tidak licin agar lantai digunakan pada saat permainan tidak mengganggu pengunjung yang sedang bermain *skateboard*. Penggunaan material yang tidak sesuai dengan aktifitas yang digunakan pada ruangan pun berakibat buruk bagi pengunjung.

Beberapa saran perancang yaitu:

1. Merancang suatu bangunan hendaknya tidak hanya memperhatikan aspek fungsional, melainkan harus diperhatikan aspek pengguna didalam nya seperti menggunakan material yang tepat sehingga pengunjung dapat merasa nyaman berada di dalam ruangan untuk melakukan aktifitas.
2. Dalam perancangan sebuah *skatepark* sebaiknya kita harus paham dan mengerti terlebih dahulu tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan *skateboard*, peralatan permainan apa saja yang dapat digunakan pada perancang sebuah interior *skatepark*.