

## BAB V

### KESIMPULAN

Perancangan bioskop anak ini terinspirasi dari gaya hidup masyarakat saat ini dimana anak- anak pun membutuhkan sarana *refreshing* serta dapat menonton film yang sesuai dengan usia mereka. Jika tidak, hal ini dapat berdampak buruk bagi perkembangan psikologis, tingkah laku, dan emosinya kelak. Target utama pengunjung bioskop ini adalah anak berumur 3-17 tahun. Dari batasan umur tersebut terbagi lagi dalam 3 klasifikasi usia. Hal tersebut menjadi cikal bakal pengembangan theater untuk perancangan ini.

Konsep yang dipakai adalah *Journey to the Colorful Life*. Konsep ini dipilih karena film itu sendiri dapat membawa kita menembus ruang dan waktu yang menceritakan sebuah kisah kehidupan. Penerapan konsep *journey* dibagi menjadi darat, laut, dan udara. Sedangkan penerapan konsep *colorful life* terlihat dari desain tematik pada setiap areanya. Konsep "*The Journey to the Colourful Life*" ini akan dikemas seakan- akan anak sedang melakukan perjalanan ke berbagai ruangan tematik di dalam bioskop ini. Pembentukan suasana tematik setiap areanya diwujudkan dari warna, bentuk, pola, tekstur, pencahayaan, penggunaan material dan furniture yang disesuaikan dengan karakteristik anak.

Beberapa nilai edukasi pun diterapkan pada konsep ini yaitu imajinasi, cara berpikir kritis anak, kreativitas anak, mengenalkan peraturan dan interaksi sosial anak. Imajinasi tercipta dari tematik ruangan yang tercipta. Cara berpikir kritis anak didapat dari cara mereka bertanya, menghargai, dan mematuhi peraturan. Sedangkan kecerdasan kreativitas saat ini sama pentingnya dengan kecerdasan intelektual dan emosional yang harus dipupuk sedari dini. Kecerdasan kreativitas ini dapat meningkatkan kemampuan seseorang dalam memunculkan suatu penemuan baru dalam semua bidang usaha. Anak diajak untuk dapat mematuhi peraturan yang ada di dalam bioskop ini untuk menanamkan sisi disiplin pada anak untuk kehidupannya

kelak. Interaksi sosial anak akan didapat ketika mereka bermain atau berinteraksi dengan orang lain.

Proyek perancangan ini didesain sesuai alur aktivitas pengunjungnya dan menerapkan aspek- aspek ergonomi anak, seperti aspek kenyamanan, keamanan, dan efektifitas pada fasilitas dan furniture yang tercipta. Fasilitas dan furniture tersebut didukung oleh pemilihan material yang sesuai dan kemudahan dalam pemeliharannya.

Dengan demikian, diharapkan dari proyek perancangan bioskop anak ini dapat memberikan sarana *refreshing* untuk keluarga, membawa masyarakat Indonesia pada suasana berbeda dari bioskop- bioskop umum saat ini, dan sebagai penyedia kebutuhan bioskop anak yang menerapkan aspek-aspek edukasi yang sesuai dengan karakteristik dan usia anak pada desain yang tercipta.

