

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Tema dan konsep pada perancangan ini dicapai dengan mengaplikasikan ciri khas desain dari beberapa karakter tertentu pada serial *anime* Gundam yang juga merupakan karakter yang paling terkenal dari *franchise* serial Gundam ini kedalam desain interior fasilitas *Gundam Community Center* ini. Penerapan desain ini diaplikasikan pada masing-masing elemen interior seperti pada *ceiling*, lantai, bentuk furniture, dinding, dan lain-lain. Selain itu, penyusunan *display* pada fasilitas Museum Gundam juga dirancang sesuai dengan alur cerita atau *timeline* serial *anime* Gundam dan pengunjung diarahkan menggunakan sistem *display*, suasana ruangan, dan sirkulasi agar dapat mengikuti dan mengerti sejarah Gundam itu sendiri secara menyeluruh.

Pembagian ruang dalam perancangan *Gundam Center* ini berdasarkan pada fungsi masing-masing fasilitas dan mobilitas pengunjung. Untuk fasilitas museum diletakan pada lantai satu agar setiap pengunjung yang masuk kedalam *Gundam Center* ini harus memasuki fasilitas museum karena fasilitas museum merupakan salah satu fasilitas utama yang dirancang dalam *Gundam Center* ini selain fasilitas Workshop. Lalu, untuk retail diletakan dilantai *Ground Floor* atau sebelum lantai satu dibagian belakang karena fasilitas retail hanya ditujukan kepada pengunjung yang perlu saja. Bagi para pengunjung dan anggota komunitas yang ingin mempelajari cara merakit Gundam diarahkan ke fasilitas workshop yang terletak di lantai dua, hal ini dilakukan karena dalam mempelajari atau melakukan proses perakitan *model kit* Gundam memerlukan konsentrasi dan tidak memiliki mobilitas yang tinggi agar proses tidak terganggu dengan banyaknya orang yang berlalu lalang disekitar area workshop.

Untuk fasilitas pendukung seperti *Experience Field* dan *Gundam Cafe* diletakan dilantai tiga karena kedua fasilitas ini tidak harus dikunjungi dan bukan merupakan fasilitas utama dari *Gundam Center* ini.

5.2 Saran

Perancangan *Gundam Center* ini dirasakan masih banyak kekurangan dan juga keterbatasan dari berbagai aspek. Dengan demikian diharapkan beberapa perancangan lanjutan seperti:

1. Perancangan lebih lanjut dalam segi penelitian agar menciptakan desain yang lebih baik lagi dan dapat menarik lebih banyak minat masyarakat terhadap fasilitas museum.
2. Perancangan lebih lanjut dalam mengembangkan berbagai fasilitas yang ada agar tujuan perancangan lebih dapat tercapai.
3. Perancangan lebih lanjut agar setiap fasilitas lebih bisa dinikmati oleh berbagai kalangan masyarakat.