

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **Kesimpulan :**

- mendesain ruang bermain anak yang aman dapat disiasati dengan pemilihan material yang aman bagi anak-anak, misalnya *finishing waterbase*, penggunaan material vinyl agar tidak ada bakteri pada nat lantai, pemilihan bentuk mainan yang tidak tajam dan menggunakan bahan yang kuat dan memperhatikan ergonomi anak saat menggunakan permainan tersebut (Ching, 1996).
- Sasaran dari proyek ini adalah anak-anak. Oleh karena itu diperlukan pendekatan untuk lebih memahami karakter, sifat, kebiasaan dan kesenangan anak-anak. Setelah mempelajari karakter dan tingkah laku anak dapat tercipta suatu ruang yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Maka dipilih teori pendekatan perilaku Hackel sebagai solusi design.

Teori Hackel dipilih sebagai acuan karena tema yang diangkat adalah tema petualangan alam. Pembagian karakter anak (berburu, berdagang, bertani dan menggembala) cocok dengan tema proyek ini. Berdasarkan pendekatan perilaku yang telah dianalisa maka proyek ini menekankan pada kegiatan *eduventure* (*edukasi* dan *adventure*).

- Menurut Dr.Maria Montessori dalam buku "Kreatifitas dan Humanitas" bentuk desain *furniture* yang multifungsi dapat melatih sensorik dan motorik anak. Oleh sebab itu penggunaan *furniture* yang unik diaplikasikan pada kursi kelas. Selain bisa mempermudah anak dalam menyimpan buku dan alat tulis, kursi yang dibuat dengan tempat penyimpanan pada bagian punggung akan merangsang daya kreatifitas mereka. Selain melalui furniture, elemen estetis yang dibuat pada dinding juga dijadikan sebagai sebuah fungsi, ada yang berfungsi sebagai storage dan sebagai pencahayaan.
- Suasana ruang yang dapat membantu mengasah kreatifitas adalah suasana ruang yang tidak membosankan (Cainruth, Linda. Measurement of Children. USA,1999). Jika desain furnitur dibuat dengan bentuk yang monoton tetapi memiliki keunikan tersendiri misalny multifungsi, maka rasa kreatifitas itu akan tetap muncul, karena merasa penasaran dengan keunikan yang ada. Oleh sebab itu penataan letak furniture juga dapat memberikan pola keunikan tersendiri yang dapat mengasah kreatifitas.