

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Secara umum, sinar adalah suatu titik cahaya yang berpendar secara terus menerus hingga menyebar ke seluruh sisi. Sinar tersebut diterapkan menjadi konsep dalam *production house* yang penulis rancang, dimana dalam hal ini ‘sinar’ digambarkan sebagai setiap anak yang bergabung dalam *production house*. Nantinya diharapkan, melalui pengajaran dalam *production house* ini mereka dapat menjadi seorang yang bertalenta dan berguna untuk keluarga, lingkungan dan dirinya sendiri. Konsep bersinar, penulis asumsikan ke dalam bentuk memusat dengan suasana yang hangat. Penerapan memusat dapat dilihat dari tata letak ruang utama yang dirancang di bagian tengah ruangan, dan ruang yang mendukung ruang utama dirancang disekelilingnya. Sedangkan penerapan suasana hangat dimaksudkan agar menciptakan saling interaksi satu anak dengan anak yang lainnya. Salah satu contoh aplikasi suasana hangat dalam *production house* antara lain, kursi diletakkan saling berhadapan 1 dengan lainnya, meminimalisir penggunaan penyekat ruangan/partisi, *furniture* dirancang dapat digunakan secara bersama-sama.

Konsep ruang *production house* secara keseluruhan dirancang “bersinar”, mengalir dan tidak kaku agar *user* pun nyaman berlama-lama disana, dan diharapkan suasana yang akan terbangun pun menjadi lebih hangat, selayaknya rumah sendiri (*feel*

*homy*). Ruang yang akan ditonjolkan terletak di bagian tengah bangunan. Ruang yang menjadi vokal *point* didasarkan pada ruang yang paling penting dan mencitrakan *production house*. Ruang-ruangan lain yang dapat mendukung kegiatan utama *production house*, dirancang di sekeliling bangunan utama.

Interior *Production house* menggunakan warna-warna komplementer seperti merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila dan ungu. Alasan pemilihan warna-warna tersebut karena warna-warna yang ada dapat menggambarkan citra perusahaan, selain itu memberikan efek psikologis yang baik untuk perkembangan remaja kedepannya. Material dirancang sesuai dengan identitas dan ciri khas *Production house*. Contoh material yang akan dipakai, seperti keramik, hasil pengolahan kayu (MDF, veneer, triplek, dan multiplek), gipsum, kaca, dll.

Desain *furniture* yang diterapkan lebih menggunakan bentuk-bentuk yang melingkar dan cenderung lengkungan. Sehingga nantinya antara bentuk *furniture* dan denah layout memiliki kesinambungan. *Furniture* akan dirancang sesuai dengan semangat *pop art* dan dwifungsi. Penulis menggambarkan semangat *pop art* ke dalam bentuk *furniture* yang *simple*, namun tetap menarik dengan warna-warna yang *colourfull*.

## **5.2 Saran**

Semoga laporan ini dapat berguna untuk perkembangan interior, dan untuk teman-teman yang membaca informasi dalam laporan ini. Dan untuk teman-teman yang memiliki data lebih lengkap dapat menambahkan dari data yang dimiliki ke dalam laporan ini.