

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Kota Bandung dihuni sekitar 60% kalangan muda yang produktif dan tempat berkembangnya banyak perguruan tinggi, sehingga *British Council* menunjuk Bandung sebagai salah satu kota kreatif. Selain kota Bandung dikenal sebagai kota kreatif, kota Bandung dikenal juga sebagai kota wisata yang memiliki banyak tempat kuliner, seperti café yang kebanyakan dikunjungi anak muda.

Fungsi *café* sebagai tempat untuk berkumpul bersama bisa dijadikan sebagai sarana sosialisasi, selain itu juga dapat berfungsi sebagai tempat pertemuan seperti dengan adanya fasilitas ruang *meeting*, sedangkan fungsi perpustakaan merupakan sarana informatif.

Tema *Fun And Learn* yang diterapkan disini bisa dilihat dari *fun* nya itu sendiri dengan menampilkan permainan-permainan kecil catur pada beberapa titik meja makan. Dan pada bagian *enterance* permainan catur tersebut di aplikasikan dalam bentuk permainan raksasa, sehingga setiap orang yang berkunjung bisa memainkannya. Sedangkan tema *learn* sudah didapat dengan fungsi yang tersedia, yaitu perpustakaan yang menjadi fungsi edukatif

Sedangkan penerapan konsep catur itu sendiri lebih banyak mengaplikasikan bentuk dari bidak catur itu sendiri, yaitu kotak-kotak. Pola kotak-kotak tersebut banyak diaplikasikan ke dalam bentuk furniture dan pola lantai. Konsep warna yang digunakan merupakan warna yang diambil dari warna catur, yaitu hitam dan putih, dimana disini putih lebih dominan untuk di penggunaan furniture agar tidak memberikan kesan berat. Agar tidak memberikan kesan monoton dengan warna hitam putih saja, maka digunakan warna monokrom hitam ke putih, dan memberikan warna kontras yaitu merah dan coklat, untuk mengurangi kesan monoton tersebut. Warna merah itu sendiri memberikan kesan semangat, dibalik suasana monoton yang jenuh yang terdapat dari hanya warna monokrom tersebut. Begitu pula dengan warna coklat yang memberikan kesan hangat di balik dinginnya warna monokrom hitam ke putih. Selain dari warna dan bentuk bidak catur, permainan ketinggian juga digunakan, seperti misalnya terdapat perbedaan ketinggian level lantai, dan permainan ketinggian dari *drop ceiling*.

## **5.2 Saran**

Bagi pembaca, yang ingin membuat fungsi sejenis dapat mengetahui kelebihan dan kelemahan dari desain yang telah dibuat. Sehingga segala kekurangan yang terdapat dalam desain ini bisa diperbaiki menjadi lebih baik lagi.