

BAB V

SIMPULAN

Perancangan bioskop untuk anak-anak ini terinspirasi dari adanya fenomena di masyarakat dimana anak-anak seringkali menonton film yang tidak sesuai dengan usia mereka. Hal ini dapat berakibat buruk terhadap perkembangan psikologis dan tingkah laku mereka. Target utama *user* dalam perancangan gedung bioskop ini adalah anak-anak usia Sekolah Dasar, yaitu usia 6-12 tahun. Batasan umur ini dipilih dengan mempertimbangkan karakter mereka yang sudah mulai bisa mandiri dan bersahabat dengan teman sebayanya sehingga di tengah rutinitas sekolah, mereka dapat mengisi waktu luang dengan lebih bermanfaat dengan menonton film di bioskop ini.

Konsep yang digunakan dalam proyek perancangan ini adalah luar angkasa. Konsep ini dipilih karena pengetahuan tentang ruang luar angkasa merupakan salahsatu materi yang mereka pelajari di sekolah, namun sulit sekali untuk merasakan suasana ruang luar angkasa secara langsung karena sulit sekali untuk pergi ke sana. Rasa keingintahuan anak-anak yang tinggi membuat anak-anak tertarik untuk menonton di

bioskop ini. Selain itu, karakteristiknya juga sesuai dengan karakteristik anak usia Sekolah Dasar, 6-12 tahun.

Dalam proyek perancangan ini, pembentukan suasana luar angkasa diwujudkan terutama dengan bentuk, pencahayaan dan warna pada desainnya. Dari segi bentuk, bulat merupakan bentuk yang mendominasi karena mengadopsi dari bentuk benda-benda langit yang menjadi anggota Tata Surya yang sebagian besar berbentuk bulat. Konsep matahari yang diterapkan di area publik diwujudkan dengan penggunaan warna-warna yang memiliki kesan panas seperti kuning, jingga dan merah. Namun untuk menetralkan dindingnya tetap menggunakan warna hitam untuk menghadirkan suasana luar angkasa yang gelap dan bertaburan bintang. Selain itu, penggunaan banyak *indirect lamp* di lantai, dinding dan beberapa furnitur juga mendukung kesan benda-benda luar angkasa yang melayang dan tidak menapak pada suatu tempat tertentu. Untuk mendukung kesan modern digunakan berbagai material yang memiliki tampilan mengkilat, seperti, marmer, granit, *stainless steel* dan *fiber glass*. Penambahan desain yang bersifat dekoratif juga dapat memperkuat konsep desain dan menarik bagi anak-anak. Hal ini diwujudkan dengan membuat pintu masuk berupa roket dan pintu stasiun luar angkasa sebagai salahsatu transportasi yang menghubungkan kita dengan ruang luar angkasa.

Penerapan konsep 9 buah planet dalam Tata Surya pada 9 buah studio yang terdapat dalam gedung bioskop ini adalah dengan membuat bentuk studio berupa setengah bola. Hal ini dilakukan agar anak-anak dapat dengan mudah memahami konsep planet yang diterapkan dalam desain studionya. Selain itu, agar setiap studio memiliki desain yang unik dan berbeda satu dengan lainnya maka setiap studio merupakan wakil dari 9 planet dalam Tata Surya yang didesain dengan keunikan masing-masing planetnya baik dari tampak luar maupun dalam ruangan studio. Di sekeliling setiap studio juga diberi *indirect lamp* untuk menghadirkan kesan bahwa semua planet melayang di angkasa luas. Untuk mewujudkan bentuk setengah bola ini digunakan material *fiber*. Material ini dipilih karena selain tampilannya yang mengkilat sehingga dapat mendukung kesan modern juga karena material *fiber* juga mudah dibentuk sesuai keinginan dengan teknik cetak.

Untuk mengantisipasi hal-hal yang tidak diinginkan ketika terjadi keadaan darurat maka, perancang menyediakan jalur di lantai berupa lampu yang menyala yang diletakkan di dekat pintu keluar darurat setiap studio. Hal ini dapat memudahkan bagi anak-anak karena mereka dapat mengikuti jalur ini menuju ke pintu keluar ke area publik ketika terjadi keadaan darurat. Selain jalur di lantai, alat bantu bagi anak-anak ini juga

terdapat di *ceiling* dengan menggunakan *cobra striplight* yang dapat menyala berurutan secara bergantian menuju ke pintu keluar area publik sehingga anak-anak tidak mudah tersesat.

Salahsatu kendala dalam proses perancangan gedung bioskop ini adalah adanya kekurangan dari bangunan eksisting dimana tangga menuju lantai 2 yang terlalu tinggi sehingga sedikit membahayakan bagi anak-anak sebagai *user* utama gedung bioskop ini. Sebagai solusinya, digunakan material penutup lantai yang bervariasi pada anak tangga tersebut. Tangga yang terdiri dari 3 buah kumpulan anak tangga dan 2 buah bordes ini diberi jalur pemisah dengan menggunakan material karpet berwarna hitam dan lampu. Hal ini bertujuan agar anak-anak lebih menaiki tangga melalui sebelah kiri dan kanan sehingga mereka dapat berpegangan pada *handrail* yang disediakan. Selain itu material tangga diberi warna yang berbeda agar anak-anak lebih konsentrasi saat menaiki tangga. Kumpulan anak tangga hingga bordes pertama menggunakan karpet warna kuning, kumpulan anak tangga kedua hingga bordes kedua menggunakan karpet berwarna jingga dan kumpulan anak tangga ketiga hingga lantai dua menggunakan karpet berwarna merah tua.

Salahsatu solusi desain yang diberikan pada proyek perancangan ini adalah mengkondisikan agar *user* tetap dapat melakukan aktivitas yang bermanfaat selama masa peralihan sebelum film dimulai. Hal ini dilakukan dengan memberikan sebuah fasilitas yang atraktif pada tempat duduk mereka berupa sebuah layar yang disimpan pada sandaran tangannya. Layar ini dapat digunakan anak-anak untuk memainkan berbagai menu permainan menarik yang disediakan oleh pihak pengelola bioskop. Namun pada saat film mulai ditayangkan menu permainan tersebut dikunci agar anak-anak dapat lebih berkonsentrasi menonton film. Layar tersebut dapat tetap digunakan bila mereka ingin memesan makanan atau minuman ringan karena *server* layar tersebut dapat secara otomatis terhubung dengan bagian *snack corner* sehingga dapat lebih memudahkan anak-anak.