

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Perancangan Galeri Anak Sunda dilatarbelakangi oleh fenomena pudarnya kecintaan masyarakat terhadap budaya Sunda. Yang menjadi target dalam perancangan ini adalah anak-anak karena anak-anak merupakan penerus bangsa yang akan mempertahankan keeksistensian budaya tradisional sehingga perlu diperkenalkan sedini mungkin.

Perancangan Galeri Anak Sunda dengan konsep *Ulin bari diajar* merupakan perancangan interior dengan anak sebagai *user* utama. Dengan begitu kenyamanan dan keamanan anak merupakan hal yang mendasar yang perlu diperhatikan. Selain membuat perancangan interior yang nyaman bagi anak, kenyamanan ergonomi orang dewasa juga merupakan hal yang tetap harus diperhatikan.

Dalam perancangan Galeri Anak Sunda, perlu diperhatikan mengenai aspek interior-aspek interior dan ergonomi sehingga tujuan Galeri Anak Sunda dapat tercapai melalui perancangan yang dibuat, serta individu di dalamnya tetap nyaman dalam melakukan aktivitas.

Perancangan Galeri Anak Sunda merupakan perpaduan dari penerapan desain tradisional dengan desain yang modern. Hal ini merupakan tantangan cukup rumit, untuk memecahkan solusi desain yang modern namun tidak boleh menghilangkan nilai tradisi. Sebab apabila perancangan terlalu modern, maka nilai budaya menjadi tertimpa. Tetapi apabila perancangan terlalu tradisional, maka dapat menimbulkan suasana ruang yang terkesan kuno dan kumuh.

Menerapkan tema dan konsep ke dalam perancangan Galeri Anak Sunda juga harus memperhatikan sifat dinamis dan ceria dari anak-anak sebagai *user*. Bentuk yang dipakai adalah bentuk yang kait-mengait yang lebih divisualisasikan dengan ornamen anyaman.

Material yang dipakai dalam perancangan Galeri Anak Sunda adalah material alam, terutama bambu. Bambu adalah material yang cepat pertumbuhannya sehingga tidak terlalu merusak alam. Selain itu bambu merupakan material yang erat hubungannya dengan budaya Sunda. Selain material bambu, dipakai juga material kayu, batu, dan beberapa material sintesis untuk *furniture*. Namun yang perlu diperhatikan juga, material yang dipakai dalam perancangan tidak boleh berbahaya bagi anak.

Perancangan Galeri Anak Sunda menampilkan kebudayaan Sunda dalam interiornya. Ornamen anyaman sebagai pengaplikasian dari *perepet jengkol* banyak digunakan dalam interior. Budaya masyarakat Sunda yang menjunjung tinggi nilai kekeluargaan diterapkan dalam desain dengan banyaknya area-area duduk, area berkumpul, *saung indoor* maupun *saung outdoor*. Selain itu beberapa *furniture* kursi dirancang seperti *lesehan* atau melantai yang diambil dari kebiasaan masyarakat Sunda.

User juga dapat mengenali budaya Sunda dan dapat menikmati nuansa alam Sunda dengan penggunaan material bambu di dalam interior sebagai partisi maupun elemen estetis. Area-area tertentu juga dirancang asri dengan tanaman untuk menggambarkan suasana alam, sebagai pengaplikasian dari permainan *perepet jengkol* yang juga merupakan permainan yang dimainkan di alam.

Selain dalam bentuk perancangan interior, konsep dan tema juga diaplikasikan dalam penyediaan fasilitas. Konsep *ulin bari diajar* berarti anak-anak belajar tidak hanya dari teori melainkan juga dari aktivitas dan praktek. Oleh karena itu, Galeri Anak Sunda selain menyediakan fasilitas galeri sebagai sarana pembelajaran budaya Sunda, terdapat pula kelas-

kelas kursus tari, musik dan kerajinan Sunda sehingga anak-anak dapat belajar lebih banyak.

Hal yang penting diperhatikan dalam perancangan ini adalah membuat sebuah perancangan Galeri Anak Sunda yang modern dengan mengembangkan sisi *fun* dan dinamis yang diambil dari sifat dan karakteristik anak, namun tidak menghilangkan nilai-nilai tradisional Sunda. Sehingga dengan tema dan konsep perancangan yang diangkat, suasana tradisional dapat dikemas dengan cara yang lebih modern.

5.2. Saran

Proses perancangan merupakan suatu proses yang panjang. Merancang suatu bangunan dengan fungsi publik harus memperhatikan berbagai macam aspek yang dapat mempengaruhi keberadaan fungsi bangunan maupun *user* yang beraktivitas di dalamnya.

Galeri dan museum yang ada saat ini sudah banyak yang difungsikan untuk *user* anak-anak. Namun dalam perancangannya masih belum menerapkan dengan benar mengenai ergonomi anak. Hal tersebut harus diperhatikan lebih lanjut, karena hal tersebut memiliki pengaruh yang besar dalam keberhasilan desain di samping perlunya memperhatikan sisi estetis dari sebuah desain.