

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Setelah melalui proses perancangan maka penulis pada bab ini menyimpulkan hasil perancangan yang telah dibuat dan memberikan saran yang diharapkan dapat berguna bagi pembaca maupun bagi penulis.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari perancangan dan studi yang dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut, yaitu:

- Berdasarkan survey yang dilakukan penulis terhadap para *executive*, mereka cenderung memilih hiburan seperti *karaoke*, *lounge*, dan *spa* untuk melepas kejenuhan dan mengurangi stress yang mereka alami sepanjang kerja.
- Cara penanggulangan *stress* ada bermacam-macam, diantaranya adalah dengan berkumpul bersama teman, menyanyi, merawat diri, atau mendengarkan musik. Karena itu penulis membuat sebuah *entertainment center* yang menyediakan sarana-sarana tersebut.
- Bentuk-bentuk yang dipakai dalam pengolahan desain interior dapat mempengaruhi kondisi *user* yang menggunakan ruangan tersebut. Bentuk lingkaran, lengkungan halus, dan garis-garis *horizontal* dapat membawa efek ketenangan, kehangatan, lembut, *relax* dan persahabatan.
- Untuk mendapatkan kesan *fun* dalam ruangan dapat dilakukan berbagai cara pendekatan interior:

a. Bentuk

Bentuk-bentuk yang dipakai dalam pengolahan desain interior dapat mempengaruhi kondisi psikologis *user* yang menggunakan ruangan tersebut. Untuk mendapatkan kesan *fun* penulis menggunakan bentuk lingkaran, lengkung, dan tidak bersudut. Bentuk-bentuk tersebut juga memberikan kesan dinamis dan tidak membosankan.

b. Warna

Warna-warna diambil dari warna *anemone*. Warna yang dominan digunakan adalah ungu dan biru. Karena selain mencolok warna ini juga memberikan kesan elegan. Selain itu warna biru memberikan efek psikologis tenang dan damai. Selain warna yang memberikan kesan *fun*, penulis juga menggunakan warna-warna natural, terutama pada bagian spa. Penggunaan warna natural berdasarkan tempat hidup *anemone*, yaitu bebatuan. Warna-warna tersebut menggunakan efek lampu.

c. Material

Bahan-bahan yang dipakai dalam konsep perancangan interior ini banyak menggunakan bahan dan *finishing* yang dapat memantulkan cahaya (*glossy*). Hal ini agar efek pecahayaan dapat lebih maksimal.

5.2 Saran

Penulis menarik kesimpulan dari data-data studi literatur dan perancangan *Executive Entertainment Center*, maka penulis bermaksud untuk memberikan saran yang bermanfaat bagi pembaca maupun peneliti dan perancang berikutnya, yaitu:

- a. Warna dari sebuah ruangan tidak selalu didapatkan dari warna material yang digunakan, tetapi bisa juga dari efek pencahayaan. Karena itu

permainan warna akan sangat membantu dalam menciptakan kesan ruang.

- b. Ada baiknya memberikan konsumen kebutuhannya secara maksimal dan praktis. Dalam hal ini contohnya konsumen diberi kemudahan dengan adanya *entertainment center* , yaitu sebuah tempat yang menyediakan berbagai fungsi dan kebutuhan yang konsumen inginkan, dalam hal ini kebutuhannya yaitu hiburan.
- c. Perlunya penyesuaian material yang digunakan dengan taraf atau kelas konsumen yang datang ke tempat tersebut. Konsumen yang berada di kelas perekonomian atas cenderung sulit dipuaskan dengan pelayanan yang biasa-biasa saja, sehingga perlu diberikan layanan yang *exclusive* agar mereka puas.