

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Karya kreatif dan inovatif serta setiap bentuk kreativitas merupakan hasil olah pikir dan gagasan yang timbul karena suatu permasalahan dan kemampuan membaca setiap permasalahan yang timbul serta mencapai solusinya, dan desain yang sempurna adalah desain yang dibuat semaksimal mungkin dari waktu yang disediakan. Berikut kesimpulan yang bisa diambil dari perencanaan dan perancangan interior Shelter *One Stop Entertainment* Yogyakarta

Dalam perancangan interior setiap obyek akan selalu menghasilkan solusi yang berbeda, apalagi jika didalam satu objek tersebut mempunyai berbagai jenis ruang dan fungsi yang mempunyai masalah dan pemecahanya masing masing.

1. Perancangan interior dengan konsep *one stop entertainment* memerlukan penanganan khusus dalam harmonisasi jenis fasilitas yang ditawarkan sehingga pengunjung akan dapat menikmati keseluruhan fasilitas tersebut dengan maksimal.
2. Sirkulasi dan zoning yang baik akan mendukung aksesibilitas yang efektif dan efisien bagi pengunjung dan karyawan.
3. Pengolahan bentuk furnitur dapat menciptakan suasana ruang yang diinginkan sesuai dengan tema perancangan, karena furnitur merupakan

elemen yang paling berhubungan erat dengan aktifitas manusia dalam interior

4. Bentuk karakter dan desain perabot akan menentukan terhadap kesan ruang yang akan ditampilkan serta image yang ingin dicapai sesuai dengan gaya perancangan.
5. Penerapan jenis pencahayaan yang baik dan tepat sesuai dengan tema yang diusung dapat dengan mudah mencapai suasana yang diinginkan.

## **B. SARAN**

1. Hasil perancangan desain interior Shelter ini bisa bermanfaat dan mampu memecahkan berbagai permasalahan yang ada pada interior Shelter *One Stop Entertainment* Yogyakarta pada khususnya dan juga untuk desain pada umumnya.
2. Mahasiswa desain interior dapat lebih membuka wawasan dan mengasah pengalaman untuk memperkaya ilmunya sebagai bekal proses belajar dan bekerja.
3. Dari hasil perancangan ini diharapkan mahasiswa desain interior untuk mengembangkan kemampuan dan pengetahuan serta pemahaman dalam dunia desain interior dengan memperhatikan faktor-faktor non teknis yang berada di lapangan.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU :

- Charles Jencks, *What Is Postmodernism, Academy Editions*, St Martin's press, 1986
- Chiara De, *Time Sarver Standard Building Types*, Me Graw-Hill Inc, New York, 1973
- DK Ching, Francis. *Arsitektur, Bentuk ruang dan susunannya*, Bandung, 1979
- Doelle L, *Akustik Lingkungan*, Erlangga, Jakarta, 1985
- Everest FA, *Acoustic Tehniques For Home and Studio*, Slough Buk, England, 1974
- Fridman Arnold, *Interior Design* Amsterdam elsevien Nort Holand Inc, 1997
- Fridman Arnold. John F. Pile. Forest Wilson. *Interior Design: An Introduction to Arsitektur Interior*. Elsevier Science, Publishing C, Inc. New York, 1982
- Ir. Hartono Poerbo, M.Arch, *Utilitas Bangunan, Djambatan*, Jakarta, 1998
- Joseph De Chiara and John H.C *Time Saver For Bulding Yypes*, Mc. Graw Hill, New York, Book Company 1973
- Lawson Fred, *Restaurant Planning and Design*, Van Nostrand Reinhold Company, London, 1979
- Mangunwijaya, YB. *Pasal-pasal Pengantar Bisika Bangunan*, Gramedia, Jakarta, 1981
- Neufret Ernest. *Architect Data*, terjem, Oleh Saymsul Amril, Airlangga, Jakarta, 1995
- Suptandar Pamudji, *Interior Desain Merancang ruang dalam*, Universitas Trisakti, Jakarta, 1982

**WEBSITE :**

- <http://en.wikipedia.org/wiki/Biliard>
- [http://www.en.wikipedia.org/wiki/Center\\_Game](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Center_Game)
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Karaoke>

