

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Film adalah media yang paling efektif untuk dijadikan sebagai sarana edukasi. Dengan perancangan ini, diharapkan para pekerja kreatif di industri film akan lebih termotivasi lagi untuk berinovasi dan menciptakan karya yang selain enak ditonton, juga edukatif. Edukasi di dewasa ini tidak lagi sekedar edukasi tentang ilmu pengetahuan saja. Terkadang untuk melakukan edukasi, diperlukan keberanian untuk menentang pola pikir kolot dari masyarakat yang selama ini mengekang. Para pembuat film tidak lagi harus tersandera oleh norma-norma dan aturan yang ada. Oleh karena itu, para pembuat film harus berani menampilkan karya-karya dari sudut pandang manapun yang bahkan dianggap tabu oleh masyarakat.

Dari perancangan ini, berdasarkan konsep, tema dan gaya bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas para pekerja di industri film untuk terus menggali ide-ide kreatif tanpa henti. Diharapkan bahwa dengan ruang yang nyaman dan aman, serta estetik dan ergonomis, X-CODE films dapat melebarkan sayap ke kancan internasional. Sekaligus dapat serta merta ikut andil dalam masyarakat untuk menciptakan sudut pandang baru yang dirasa lebih cocok dan adaptif. Sebagaimana tema dari perancangan ini *Dynamic Movement*, yang mana mengajak para pekerja di industri film untuk lebih dinamis dan peka terhadap dinamika yang ada di masyarakat. Sehingga menjadi gerakan yang dirasa ideal ketika orang-orang dan masyarakat mampu beradaptasi dengan lingkungan yang baru di sekitarnya.

## B. SARAN

- a. Hasil perancangan ini dapat bermanfaat bagi industri dan perancangan kantor, terlebih untuk rumah produksi X-CODE films itu sendiri.
- b. Perancangan ini bisa bermanfaat untuk menyelesaikan berbagai masalah yang sudah ada dan yang akan timbul di masa mendatang terkait desain interior rumah produksi.
- c. Perancangan ini dapat bermanfaat untuk institusi pendidikan guna menjadi bahan studi yang lebih dalam di masa yang akan datang.
- d. Perancangan ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa guna menjadi bahan dan referensi perancangan kantor dan rumah produksi kedepannya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Baden-Powell, Charlotte. 2005. *Architect's Pocket Book of Kitchen Design*. Elsevier, London
- Barbosa, J.A., Araújo, C., Mateus, R., & Bragança, L. 2015. *Smart interior design of buildings and its relationship to land use*. Architectural Engineering and Design Management. Taylor & Francis
- BINA NUSANTARA. 2020. *Konsep Produk Smart Living dan Smart Furniture*. Diakses pada 22 November 2021: <https://www.binus.edu/40-tahun/berkarya/post/konsep-produk-smart-living-dan-smart-furniture/>
- Gie, The Liang. 1998. *Ensiklopedia Administrasi*. Gunung Agung, Jakarta
- Hutabarat, Yulianus. 2017. *Dasar-Dasar Pengetahuan Ergonomi*. Media Nusa Creative, Malang
- Indalux. 2016. *Pencahayaan Yang Dianjurkan Untuk Ruangan*. Diakses pada 3 Desember 2022: <https://indalux.co.id/pencahayaan-yang-dianjurkan-untuk-ruangan/>
- Kertajaya, Hermawan. 2008. *Arti Komunitas*. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta
- Kinescope Magz. 2015. *X-CODE FILMS: Di Antara Prestasi Lokal & Internasional*. Diakses pada 15 November 2021: <https://kinescopemagz.com/x-code-films-di-antara-prestasi-lokal-internasional/>
- Kumar, Vijay. 2012. *101 Design Methods: A Structure Approach For Driving Innovation In Your Organization*. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey
- Laksmi. 2006. *Evaluasi Ergonomi Dalam Perancangan Desain*. Jurnal Desain Interior
- Negara, Muhammad Rio Adi. 2017. *Perencanaan dan Perancangan Interior Kantor Development Thinker Games Di Kota Bandung*, Telkom University
- Neufert, E. 2002. *Data Arsitek Jilid 2*. Erlangga, Jakarta
- Nurmianto, Eko. 2004. *Ergonomi: Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Guna Widya, Surabaya

- Panero, Julius & Zelnik, Martin. 1979. *Human Dimension Interior Space*. Whitney Library of Design, New York
- Prasetyo, Bagas W. 2000. *Evaluasi Ergonomi Dalam Desain*. Proceeding Seminar Nasional Ergonomi, Institut Teknologi Sepuluh November, Surabaya
- Putri, A.T., & Rahardjo, S. 2019. *Aplikasi Fasilitas dan Suasana Interior Perpustakaan Berdasarkan Karakteristik dan Kebutuhan Generasi Milenial*. Pustakaloka.
- Remfita. 2014. Studio Film Di Kota Pontianak.
- Sumarno, Marseli. 1996. *Dasar-dasar Apresiasi Film*, PT. Grasindo, Jakarta
- Tribun Jogja. 2012. *X-CODE Films Produksi 'Hati ke Hati'*. Diakses pada 15 November 2021: <https://jogja.tribunnews.com/2012/07/30/x-code-films-produksi-hari-ke-hati>
- Wayback Machine. 2019. *PRODUCTION HOUSE / RUMAH PRODUKSI*. Diakses pada 21 November 2021: <https://web.archive.org/web/20210302101807/https://spectrumindonesia.com/production-house-rumah-produksi/>
- Yassierli., Wijayanto, T., Hardiningtyas, D., Dianita, O., Muslim, K., Kusmasari, W. 2020. *Panduan Ergonomi Working From Home*. Perhimpunan Ergonomi Indonesia