

BAB V PENUTUP

Kesimpulan yang dapat diambil dari Perencanaan dan Perancangan Interior arena bermain Fun World-Leisure, Mal Artha Gading, Jakarta adalah sebagai berikut :

- A. Desain Arena Bermain dengan Tema *Binatang* dan dengan gaya *modern*, ternyata mampu mendukung suasana yang sesuai dengan misi edukasinya.
- B. Transformasi bentuk *Binatang* pada elemen pembentuk ruang banyak Mendukung Pengelola dalam mewujudkan arena bermain yang ber-*edukasi*, dimana baik Anak-anak, Remaja maupun Dewasa dapat mengenal binatang secara visual dari bentuk-bentuk atau gambar tersebut.
- C. Penerapan konsep yaitu tema *Binatang* bernuansa *Modern* dapat terwujudnya Interior yang menampilkan identitas Fun World-Leisure sebagai arena bermain yang ber-*edukasi* dan juga mampu menciptakan suasana dan pengalaman yang baru pada Desain Interior.
- D. Penggunaan material yang sesuai dengan tema, sangat mempengaruhi keberhasilan pencitraan ruang yang coba menerapkan misi perusahaan maupun identitas perusahaan, melalui bahasa interior yang coba diaplikasikan melalui karakter bahan dan jenis materialnya dan unsur estetis lainnya, sehingga wujud interior sesuai dengan jiwa perusahaan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ching DK, 1980, **Interior Design**, New York, Madison Square Press: 349.
- De Chiara, Joseph & John Hancock Callendar, **Time-Saver Standards For Building Types**, New York, Mc Graw Hill Inc, 1973.
- Dr. Howard Gardner "**Multiple Intelligences: The Theory in Practice (Basic Books, 1993)**".
- Encyclopedia Americana, **Damburry, Connecticut**: Grolier Incorporated, 1984.
- Greck, Francis Y, **Interior Design and Decoration**, Brown Company Publisher , Iowa, 1980.
- Hartono Poebo, M. Arch, **Utilitas Bangunan**, Djambatan Jakarta, 1998.
- J. McGuinness, Van Fawcet, Merrick gay, 1995, **Lighting Design**, New York, Whitney.
- Julius Panero dan Martin Zelnik, 1979, **Human Dimension Interior Space**, New York, Whitney Library of Design, Watson-Guption Publication: 207.
- Library of Design, Watson-Guption Publication: 431-437.
- Moekijat, **Tata Laksana Kantor Menejemen Perkantoran**, Bandung, Mandar Maju, 1989.
- Neufert, Ernst, **Data Arsitek**, Penerbit Erlangga, Jakarta, 1987.
- P. Reyner Banham , **Theory and Design in the First Machine Age** , Europe , 1985.
- Pamudji Suptandar. "**Diktat Interior**". (*Diktat Perkuliahan FT. Universitas Trisakti*, 1982.
- Rubenstein, Harvey M., **Central City Mall**, New York : A Wiley-Interscience Publication, 1978.
- Soejarno, H, 1988, **Pendidikan Prasekolah Pada Beberapa Negara Di Dunia**, PT. Mandira, Semarang. 1973, hal 14.
- Woodson, W.E. **Human Factor Design Handbook**, New York: McGraw-Hill Book Company, 1981.
- Winn dan Parcher, **Play Group, Kelompok Bermain Yang Tepat Guna dan Tepat Sasaran**. Terjemahan Dahara Prize, Semarang. 1986.
- www.wikipedia.wiktionary.com**
- Y.B. Manguwijaya, **Pasal-pasal Pengantar Fisika Bangunan**, Jakarta, Gramedia, 1980.