

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Wahana Edukasi Profesi (WEP) Sanggaluri Park Purbalingga merupakan sebuah wahana edukasi dan rekreasi yang menerapkan konsep *roleplay*. Wahana ini harus bisa memfasilitasi dan memenuhi kebutuhan anak-anak dalam proses imajinasi mereka ketika bermain peran. Namun pada kenyataannya, Sanggaluri Park Purbalingga dirasa kurang mampu menghadirkan dan memfasilitasi wahana edukasi profesi yang dapat merangsang kreatifitas serta imajinasi anak-anak.

Konsep yang diterapkan dalam desain interior Wahana Edukasi Profesi Sanggaluri Park Purbalingga yaitu "*Imaginary City*". Diperkuat dengan diterapkannya suasana sudut sebuah kota dimasa depan yang dikelilingi oleh beberapa profesi dan interior pada setiap ruang profesi mencerminkan masing-masing profesi yang ada. Dengan demikian interior Sanggaluri Park Purbalingga sebagai wadah yang mampu menstimulus imajinasi serta kreativitas anak melalui penglihatan, pendengaran, meraba untuk meneliti, dan mencoba.

Penerapan gaya futuristik pada interior Wahana Edukasi Profesi Sanggaluri Park Purbalingga, ini dimaksudkan untuk mendapatkan citra baru dan memperkuat konsep "*Imaginary City*". Pemilihan gaya ini mempertimbangkan psikologi perkembangan anak agar dapat menstimulus imajinasi anak akan suatu kota dimasa depan ketika mereka sudah dewasa. Gaya futuristik merupakan sebuah gaya yang memberikan citra berorientasi atau menuju masa depan ditunjukkan melalui ekspresi bangunan.

Dengan adanya penerapan konsep dan gaya ini pada perancangan Wahana Edukasi Profesi Sanggaluri Park Purbalingga maka diharapkan anak-anak dapat merasakan pengalaman baru yang berkesan sehingga akan merangsang daya imajinasi dan kreatifitasnya serta menumbuhkan gambaran cita-cita atau profesi dimasa yang akan datang.

B. Saran

Dalam proses perancangan setelah melalui riset desain perancang menemukan beberapa saran yang bisa dilakukan oleh perancang selanjutnya dengan objek yang sama atau sejenis. Antara lain :

1. Desain ruang setiap profesi kurang detail dalam mencerminkan suasana ruang masing-masing profesi.
2. Desain lorong sebagai sudut kota kurang detail menunjukkan sebuah kota dikarenakan ukuran bangunan yang tidak terlalu besar.
3. Banyak orang tua yang melihat dan menunggu anaknya ketika bermain *roleplay* dan belum tersedianya ruang tunggu bagi orang tua.
4. Diperlukan pemilihan alternatif material untuk menekan harga perancangan agar disesuaikan dengan anggaran daerah yang disediakan.



DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Buxton, Pamela., *Metric Handbook : Planning and Design Data*. Second Edition .Paperback, 1999

Craven dan Hirnle. *Pengertian edukasi*, Suliha. 1996

Darmaprawira, Sulasmi, *Warna : Teori dan Kreativitas Penggunaanya*. Bandung : Penerbit ITB, 2002

Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009

Irianto, Koes, *Ilmu Kesehatan Anak*. Bandung : Penerbit Alfabeta , 2014

Kilmer, Rosemary. *Designing Interiors*. California: Wadsworth Publishing Company, 1992

Sulhan, Najib, *Pembangunan Karakter Pada Anak*. Surabaya: Intelektual Club, 2006

Jurnal :

Diwarni, S., Musani dan Moerni, S.Y., *Prinsip Desain Arsitektur Neo Futuristik Pada Bangunan Komersial Karya Eero Saarinen*, Journal of Architecture and Urbanism Research, 1 (1): 27-36, 1 Oktober 2017. ojs.uma.ac.id/index.php/jaur/article/view/1389. (diakses pada tanggal 13 Juli 2018, jam 20:00:35 WIB)

Website :

<http://jakarta.kidzania.com/in-id/> (diakses pada tanggal 10 mei 2018, jam 10:00:25 WIB)

<http://kidspace.co.id>. (diakses pada tanggal 12 Mei 2018, jam 15:30:55 WIB)

<https://www.scribd.com/presentation/111861713/> memahami-dan-menerapkan-metode-desain-dengan-pendekatan-futuristik. (diakses pada 13 Juli 2018, jam 20:00:15 WIB)