

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Perancangan interior arena *bowling* Bengawan *Sport Center* ini menggunakan metode *design thinking* menurut *Standford d.school* (2010) dengan proses yang terdiri dari 5 tahapan yakni *empathize* (proses pengumpulan data dan penelusuran masalah), *define* (proses analisa), *ideate* (proses pencarian ide dan pengembangan desain), *prototype* (pembuatan gambar kerja dan 3D), *test* (proses evaluasi). Proses tersebut berfungsi untuk membantu menentukan masalah dan mencari solusi bagi permasalahan yang ada. Dari proses tersebut diperoleh solusi yakni perancangan interior Bengawan *bowling* dengan konsep tema “*Bowlinge Wong Solo*”.

Pada konsep tema tersebut standar arena *bowling* dan *universal design* diterapkan sebagai solusi pokok, penjabaran dari tema “*Bowlinge Wong Solo*” yakni Bengawan *bowling* diharapkan memiliki identitas pada *ambience* interiornya yang menunjukkan citra Solo/Surakarta secara implisit dengan menggunakan warna, material, dan elemen dekoratif lokal yang dikemas lebih kontemporer. Dengan penerapan konsep tersebut diharapkan Bengawan *bowling* bisa membaaur dengan budaya lokal untuk mendapatkan tempat di hati masyarakat Kota Surakarta dan sekaligus juga menjadi daya tarik bagi masyarakat daerah lain. Penggunaan gaya *eclectic* dipilih untuk mendukung konsep perancangan. Gaya tersebut memiliki metode menggabungkan berbagai aspek, ide serta teori yang ditunjukkan untuk membuat rancangan dengan kombinasi yang ada. Tujuan pemilihan menggunakan gaya ini untuk menggabungkan unsur gaya arsitektur lokal pada *landmark* Kota Surakarta yakni keraton dengan memadukan unsur gaya kontemporer untuk menciptakan *ambience* yang atraktif sebagai identitas Bengawan *bowling*.

## **B. Saran**

1. Hasil perancangan interior di arena *bowling* ini diharapkan dapat bermanfaat dan mampu memberi solusi desain yang efektif dan efisien pada berbagai permasalahan yang ada dalam arena *bowling* Bengawan *Sport Center*.
2. Hasil perancangan desain Bengawan *bowling* ini diharapkan dapat menambah acuan baru dalam dunia desain.
3. Hasil perancangan ini diharapkan mahasiswa desain interior mampu untuk lebih mengembangkan pemikiran dan berfikir lebih terbuka tentang luasnya dunia desain interior yang membutuhkan banyak solusi desain/pemecahan masalah ruang dengan memperhatikan faktor dan kompleksitas yang ada di dalamnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Basham, Donald L. dkk, “Design: Bowling Centers”, *Handbook of Bowling Standard, Unified Facilities Criteria*, 2004
- Echols, John M. dan Hassan Shadily (ed.), *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta: PT Gramedia, 1990
- Loh, John M., “Bowling Center Standards and Facilities Guide”, *Handbook of Bowling Standard*, Virginia: Air Combat Command
- Null, Roberta, *Universal Design: Principles and Models*, Florida: CRC Press, 2013
- Panero, Julius dan Martin Zelnik, *Human Dimension and Interior Space*, New York: Whitney Library of Design, 1979
- Pile, John F., *Interior Design, 3<sup>rd</sup> Edition*, New Jersey: Prentice Hall, 2003
- Preiser, Wolfgang F.E. dan Korydon H. Smith (ed), “Universal Design Handbook, 2<sup>nd</sup> Edition”, *Handbook of Universal Design*, New York: Mc Graw Hill, 2011
- Strickland, Robert H. dan Eri D. Nasution (ed), *Bowling*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003
- “Ten-Pin Bowling”, *Handbook of Ten-Pin Bowling*, Hyderabad: Tutorials Point, 2016

### **Sumber Website**

- <https://id.wikipedia.org/wiki/Boling> (diakses penulis pada tanggal 18 November 2019, jam 10.15 WIB)
- <https://persatuanbolingindonesia.org/profil/6> (diakses penulis pada tanggal 19 November 2018, jam 01.28 WIB)
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Kota\\_Surakarta](https://id.wikipedia.org/wiki/Kota_Surakarta) (diakses penulis pada tanggal 29 November 2019, jam 20.53 WIB)