

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Jakarta Creative Hub merupakan salah satu ruang dan fasilitas pusat pengembangan ekonomi kreatif di Jakarta. Sebagai kota metropolitan yang mengalami perkembangan pesat di beberapa bidang perekonomian, di kota ini ekonomi kreatif menjadi salah satu pusat perekonomian yang berkembang pesat. Pertumbuhan ini didukung oleh kualitas sumber daya manusia yang unggul, dengan karakteristik pemikiran yang cepat, dinamis, adaptif, inovatif, dan berorientasi pada teknologi. Kehadiran Jakarta Creative Hub, sebagai fasilitas yang dibangun Pemerintah Provinsi DKI Jakarta, menjadi jembatan untuk mendukung pengembangan kemampuan, kreativitas, dan kolaborasi para pelaku industri kreatif.

Fokus perancangan ini merespon permasalahan ruang pada Jakarta Creative Hub berdasarkan hasil pengamatan dan analisis, yang bertujuan untuk mengatasi isu kurangnya efisiensi, fleksibilitas, dan aksesibilitas ruang. Selain itu, menyadari pentingnya penguatan identitas perusahaan untuk meningkatkan reputasi di mata publik serta menarik lebih banyak pengunjung. Saat ini, Jakarta Creative Hub masih kurang memperhatikan aspek *branding* sebagai salah satu pusat pengembangan industri kreatif di Jakarta.

Oleh karena itu, perancangan ini menawarkan solusi melalui konsep ‘Urban Creative’, yang mengintegrasikan pendekatan *experiential design* dan teori *corporate visual identity*. Pendekatan ini direalisasikan melalui perencanaan tata ruang yang fleksibel, penggunaan *modular furniture* untuk menciptakan ruang yang adaptif, mengintegrasikan teknologi modern yang inovatif serta penerapan bentuk dan pola yang merepresentasikan identitas visual Kota Jakarta sebagai lokasi perancangan dan elemen visual dari *branding* Jakarta Creative Hub. Melalui pendekatan ini, ruang dirancang agar dapat membangun hubungan antara pengguna dan lingkungan, dengan menghadirkan desain ruang yang interaktif melalui sistem *wayfinding* dan pengalaman ruang yang *immersive*. Selain itu untuk mendukung antar pengguna dapat berkoneksi melalui interaksi sosial yang diimplementasikan

melalui penataan ruang yang mendukung, guna menumbuhkan semangat kolaboratif yang suportif dan produktif.

Ruang ini dirancang secara inklusif dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip Desain Universal, sehingga mampu mengakomodasi kebutuhan seluruh pengguna tanpa memandang perbedaan kemampuan. Melalui perencanaan sirkulasi yang efisien, aksesibilitas yang optimal, serta penyediaan fasilitas pendukung seperti *ramp* dan informasi visual yang jelas, Jakarta Creative Hub hadir sebagai ruang publik yang ramah dan fungsional.

#### **B. Saran**

1. Perancangan ini dengan fokus utama merespon permasalahan ruang yang kurang efisien dan fleksibel untuk aktivitas penggunanya. Sehingga menawarkan solusi desain melalui konsep yang diimplementasikan untuk membuat ruang secara keseluruhan memiliki nilai fungsionalitas dan estetika visual.
2. Penulis berharap perancang selanjutnya dapat menghadirkan solusi yang lebih inovatif serta mengembangkan ide-ide yang lebih menarik dalam pengembangan proyek ini. Sebagaimana dengan permasalahan yang belum terungkap pada perancangan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Caan, S. (2012). *Rethinking Design and Interior*. Hachette UK: Human being in the built environment.
- Coles, J. (2015). *The Fundamentals of Interior Architecture*. Bloomsbury Publishing.
- Dovey, J., Pratt, A., Moreton, S., Virani, T., Merkel, J., & Lansdowne, J. (2016). *The Creative Hubs Report*. UK: British Council.
- Kilmer, R., & Kilmer, W. (2014). *Designing Interior*. Wiley.
- Marcelina, A., Ardana, & Yong, S. d. (2016). Perancangan Interior Co-Working Space di Surabaya. *JURNAL INTRA Vol. 4, No. 2*.
- Mulya, A. (2024, 08 15). *Coworking Space: Pengertian dan Keuntungannya*. From voffice.co.id: <https://voffice.co.id/blog/apa-itu-coworking-space/>
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga.
- Nihayati, & Wijayanti, L. (2019). Implementasi Makerspace dalam Layanan Perpustakaan. *Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*.
- Nurchahyo, M. (2022). Kajian peran sketsa dalam proses kreatif dan pendidikan desain (Kasus pengalaman belajar desain di era digital). *Jurnal Pengetahuan & Perancangan Desain Interior*, 86-97.
- Nurchahyo, M. (2024). Interior Design Aesthetics: Harmonizing Theme, Style, Color, and Material. *iJADE Conference*. International arts and design education.
- Nurchahyo, M., & Suwahyunto, H. (2022). Design as a Corporate Visual Communication Media. *International Design Conference*. Yogyakarta: isi.ac.id.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension & Interior Space*. New York: Whitney Library of Design.
- Pramedesty, R., Murdowo, D., Sudarisma, I., & Handoyo, A. (2018). CO-WORKING SPACE SEBAGAI SOLUSI KEBUTUHAN RUANG KERJA BERDASARKAN KARAKTERISTIK STARTUP KREATIF. *Jurnal IDEALOG Vol. 3 No. 1*.

PUPR, P. (2017). *Peraturan Menteri Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Nomor 14/PRT/M/2017 Tahun 2017 tentang Persyaratan Kemudahan Bangunan Gedung*. Jakarta.

UNCTD. (2024). *Creative Economy*. New York: United Nations.

Wilson, C. (2024, 04 10). *What is Experiential Design? (And Why Every Space Needs It)*. From [bridgewaterstudio.net: https://www.bridgewaterstudio.net/blog/what-is-experiential-design-and-why-every-space-needs-it](https://www.bridgewaterstudio.net/blog/what-is-experiential-design-and-why-every-space-needs-it)

