

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan interior *Creative Space Room 23 Bandung* berangkat dari isu meningkatnya perkembangan komunitas kreatif penggemar K-pop di Indonesia, khususnya di Kota Bandung, yang belum diimbangi dengan ketersediaan ruang publik tematik yang mampu mewadahi aktivitas kreatif, kolaboratif, dan sosial secara optimal. Berangkat dari *problem statement* **“Bagaimana merancang interior *Creative Space Room 23 Bandung* yang mampu memfasilitasi kebutuhan aktivitas penggemar *K-pop* dalam menyalurkan minat dan bakatnya serta mendukung kolaborasi dan interaksi sosial dengan tetap memperhatikan aspek fungsi, estetika, dan kenyamanan pengguna”**, perancangan ini menghadirkan sebuah *creative space* yang berorientasi pada pengguna melalui pendekatan *Human Centered Design*. Desain yang dihasilkan menyediakan berbagai fasilitas pendukung aktivitas komunitas *K-pop* seperti area berkumpul, ruang *workshop*, ruang pameran, ruang acara, serta ruang *multipurpose* yang fleksibel dan adaptif terhadap berbagai kegiatan. Melalui penerapan konsep *“Paved the Way”*, *Creative Space Room 23 Bandung* dirancang sebagai ruang yang membuka peluang bagi individu dan komunitas untuk berkembang, berkarya, dan berkolaborasi dalam suasana yang aman, nyaman, dan inspiratif. Dengan demikian, perancangan ini diharapkan tidak hanya berfungsi sebagai ruang komersial, tetapi juga sebagai ruang sosial yang mampu memperkuat ekosistem kreatif serta memberikan pengalaman ruang yang berkesan bagi komunitas penggemar *K-pop*.

B. Saran

1. **Bagi *Creative Space Room 23 Bandung*:** Semoga perancangan interior ini dapat menjadi ide dan referensi yang bermanfaat bagi pengelola dalam pengembangan ruang kreatif ke depannya. Gagasan yang disampaikan dalam perancangan ini tidak dimaksudkan sebagai bentuk

penilaian terhadap kondisi yang sudah ada, melainkan merupakan pandangan dari sudut perspektif lain yang diharapkan dapat menjadi usulan yang berguna dalam mewadahi aktivitas komunitas kreatif penggemar *K-pop* secara lebih optimal.

2. **Bagi mahasiswa dan desainer interior:** Diharapkan perancangan *creative space* dengan pendekatan tematik dan berorientasi pada komunitas ini dapat menjadi sumber inspirasi serta pemicu untuk terus mengeksplorasi konsep dan pendekatan desain yang lebih beragam, sehingga mampu menghasilkan karya perancangan yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan pengguna.
3. **Bagi penulis:** Penulis menyadari bahwa perancangan ini masih memiliki keterbatasan, baik dalam proses perancangan maupun hasil yang dicapai. Oleh karena itu, penulis menerima dengan terbuka segala bentuk kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan evaluasi dan pengembangan kemampuan dalam karya perancangan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggar Prasetyo. (2019). *Peranan Ruang Komunal Dalam Mewadahi Perilaku Sosial Masyarakat Kampung Ratmakan*. Jurnal Arsitektur, Vol. 6, No. 2, Tahun 2019
- Azkia Avenzoar¹, Dominikus Aditya Fitriyanto, Yerry Kahaditu Firmansyah. (2024). *Studi Preferensi Ruang Komunal Mahasiswa Di Lingkungan Kampus Upn Veteran Jawa Timur*. Jurnal Arsitektur, Vol.6
- British Council. (2015). *Creative HubKit: Made by hubs for emerging hubs*. Retrieved from <https://creativeconomy.britishcouncil.org/blog/15/06/28/creative-hubkit-made-hubs-emerging-hubs/>
- Dhimas Bimantoro, Dhini Dewiyanti, Nova Chandra Aditya, Tri Widiyanti Natalia.(2022). *Studi Konsep Pendekatan Placemaking Pada Perancangan Ruang Publik M Bloc Space, Jakarta Selatan*. Jurnal Desain dan Arsitektur/Vol.3 (1)/Maret 2022
- Emrijal Anugrah. (2023). *Perancangan Interior Creative Space Di Kota Tasikmalaya*. Universitas Telkom
- Human Centered Design: Toolkit*. (2011). IDEO.
- IDEO (Firm). (2015). *The Field Guide to Human-centered Design: Design Kit*. IDEO
- I Gusti Ngurah Made Dananjaya, Siluh Putu Natha Primadewi. (2019). *Perancangan Creative Space Dengan Pendekatan Ekologis Di Cangg*. Fakultas Teknik UNR, Gradien Vol.11, No.2, Oktober 2019
- Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing Interiors*. Wiley.
- Naufal Aziz A.W., Hendi Anwar, Dea Aulia W. (2019). *Perancangan Desain Interior Creative Hub dengan Pendekatan Communal Space*. Vol. 4, No. 2, Desember 2019
- Oka, Melissa. Perancangan Interior Souvenir Shop Berbasis Human Centered Design Di Ekowisata Mangrove Surabaya. *Intra*, vol. 3, no. 2, 2015, pp. 339-350.
- Prihavia, Nathania. 2020. *Fleksibilitas Pada Perancangan Pasar Sebagai Ruang Sosial*. Other thesis, Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension and Interior Space: A Source Book of Design Reference Standards* (J. Panero & M. Zelnik, Eds.). Clarkson Potter/Ten Speed.
- Roofina Sofia, Wiryono Raharjo, Oktira Susetyaningtyas. 2021. Peran Ruang Komunal Sebagai Wadah Interaksi Sosial Di Kampung Kota. SAKAPARI 2021 SERIES 8 [37]
- Saputra, Muhammad Iqbal Rizki and Andriyadi, Anggi (2022) *EVALUASI USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE PADA WEBSITE SMA XAVERIUS PRINGSEWU DENGAN PENERAPAN HUMAN CENTERED DESIGN (HCD)*. Skripsi thesis, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.
- S. M. Putri, H. W. Wiranegara, and M. N. Luru, "Karakteristik Ruang Komunal Terencana untuk Maksimasi Penggunaannya di Rusunami Bendungan Hilir II, Jakarta Pusat," *Jurnal Pembangunan Wilayah dan Kota*, vol. 19, no. 4, pp. 518 – 530, Dec. 2023. <https://doi.org/10.14710/pwk.v19i4.52187>

- Sherly Anggraini, Djoko Murdowo, Dea Aulia Widyaevan. (2024). *Perancangan Interior Bandung Creative Center Dengan Pendekatan Communal Space*. Vol. 11 No. 1 (2024): Februari 2024
- Thoring, K., Desmet, P., & Badke-Schaub, P. (2018). *Creative environments for design education and practice: A typology of creative spaces*. *Design Studies*, 56, 54–83. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2018.02.001>
- Thoring, K., R. M. Mueller, P. Desmet and P. Badke-Schaub (2018) *DESIGN PRINCIPLES FOR CREATIVE SPACES*

