

Bab V

Penutup

A. Kesimpulan

Dalam rangka memenuhi kebutuhan sesuai dengan tujuan dikelolanya gudang serta mengubah citra gudang menjadi tempat yang layak untuk berkegiatan seperti, berdiskusi, bekerja, dan *workshop*, Ruang *Art Collective Compound* perlu melakukan perbaikan agar segala kegiatan dapat terpenuhi.

Gudang Sarinah Ekosistem yang bertujuan untuk menyediakan sarana bagi komunitas dan anak-anak muda kreatif untuk bertukar ide dan mengembangkan inovasi perlu perancangan yang berfokus pada bagaimana menciptakan ruangan yang kolaboratif. Maka dari itu, perancangan Ruang *Art Collective Compound* akan mengusung konsep "Ode buat Kawula Muda" yang dibalut dengan gaya *modern loft*. "Kawula muda" dipilih karena mayoritas anggota kolektif adalah anak-anak muda usia produktif bidang kreatif. *Loft* dipilih karena terbatasnya area untuk mencukupi ruang kolaboratif sehingga memerlukan tambahan area dengan memanfaatkan ketinggian bangunan fisik gudang.

Konsep ini akan terfokus pada tiap-tiap ruang yang mampu mencukupi kebutuhan sesuai dengan kolektif. Hasil dari konsep ini berupa penekanan prinsip kesederhanaan bentuk dan mengoptimalkan fungsi juga digunakan dalam rancangan ini. *Moveable design* dipilih perancang agar dapat mempermudah segala aktivitas yang bermacam-macam tergantung pada agenda-agenda tiap kolektif.

B. Saran

1. Hasil perancangan interior ini diharapkan dapat bermanfaat dan mampu memberi solusi desain yang efektif dan efisien pada berbagai permasalahan yang ada dalam Ruang Art Collective Compound Gudang Sarinah Ekosistem.
2. Hasil perancangan interior ini diharapkan dapat menjadi sebuah acuan baru untuk mendesain sebuah ruang kreatif baru yang memang keberadaanya belum banyak di Indonesia.
3. Hasil perancangan interior ini diharapkan dapat mengembangkan pemikiran mahasiswa untuk lebih terbuka tentang luasnya dunia desain interior yang perlu banyak pemecahan permasalahan desain dengan memperhatikan berbagai faktor yang ada di dalamnya.



DAFTAR PUSTAKA

Kilmer, Rosemary. 1992. *Designing Interior*. California: Wadwosh Publishing Company.

Kumar, V. (2016). *101 Metode Desain*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

Panero, Julius. 1979. *Human Dimension and Interior Space*. New York: Whitney

Rowntree, Joseph. 2007. *Finding Informing Change : Social Interaction in Urban Public Places*

Stone, Katherine. 2005. *Loft Design: Solution for Creating a Livable space*. Massachusetts: Rockport Publishers

Anonim, 2015, *Pengertian Kantor Menurut Beberapa Ahli*, (<http://ujiansma.com/pengertian-kantor-menurut-beberapa-ahli/>, diakses tanggal 2 Januari 2018)

Kresna, Mawa. 2016. “Melacak Muasal Coworking Space di Indonesia”. (<https://tirto.id/melacak-muasal-coworking-space-di-indonesia-b5UK/>, diakses tanggal 20 Mei 2017)