

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Mountain Pass ialah tema yang dipilih berdasarkan tipografi alam sekitar kota Bandung yang dikelilingi oleh pergunungan, sedangkan *pass* atau celah dilambangkan sebagai usaha manusia yang kian merajalela terhadap alam. Hal ini erat kaitannya dengan proses berkarya bahwa masa depan kota Bandung berada di tangan masyarakat dan para insan kreatif, Bandung *Creative Hub* hadir sebagai sebuah wadah untuk berkolaborasi bersama yang disediakan oleh pemerintah kota Bandung untuk dimanfaatkan oleh masyarakat luas. Peran desain interior ialah menciptakan interpretasi baru dalam perspektif masyarakat dan para penggiat kreatif di kota Bandung untuk turut ikut ambil bagian dalam proses panjang ini, demi merealisasikan citra kota Bandung sebagai *smart city* dan memperkuat citra kota kreatif yang sudah ada sebelumnya. Pada titik inilah tingkat kepekaan rasa desainer terhadap keadaan lingkungan sekitar baik dari segi sosial akan diuji untuk menilai sejauh mana pemahaman akan sifat dan perilaku manusia pada pengalaman meruang yang sesungguhnya. Menciptakan perilaku baru dalam berkarya dan berkolaborasi dengan membawa unsur *nature* secara artifisial pada setiap ruangan serta menghadirkan desain dengan gaya kontemporer yang akan terus berjalan seiring dengan waktu. Wacana gaya kontemporer ini menjawab keinginan klien yang menginginkan kesan urban dan masa depan sebagai acuan pada rancangan setiap ruangan. Area *lounge* dan stasiun radio tidak hanya mengedepankan segi estetika tetapi juga fungsional dimana setiap sudut ruangan akan menjadi tempat yang nyaman untuk berkarya.

Unsur budaya pun tak luput diterapkan guna menunjukan semangat lokalitas pada setiap desain ruangan Bandung *Creative Hub*, angklung dan calung dipilih sebab memiliki filosofi yang sesuai dengan konsep utama. Hal ini ditinjau dari sisi sejarah angklung dan calung yang dahulu sebagai alat musik

piring perang yang kini hanya dimainkan saat menjelang musim panen sebagai simbol kemakmuran, kesejahteraan dan yang terpenting kebersamaan.

B. Saran

Saran untuk pengelola Bandung *Creative Hub* yakni :

1. Diharapkan beberapa ide desain yang ditawarkan perancang mampu diterapkan guna menjawab pelbagai permasalahan pada *site* saat ini, demi menjadi ruang publik yang lebih baik dalam segi desain yang lebih presentatif, menjawab semua kebutuhan pengguna ruang dan mampu memberi pengaruh positif terhadap psikologi pengguna ruang.
2. Diharapkan elemen-elemen dekoratif yang terkandung dalam desain ruangan-ruangan tersebut mampu memperkuat citra kota Bandung sebagai kota kreatif.

Saran untuk pengelola Bandung *Creative Hub* yakni :

Perancang pada *project* kali ini berfokus pada permasalahan merancang desain interior *Creative Hub* sehingga mampu memunculkan stigma baru pada para pelaku kreatif awam pada melalui intervensi elemen interior. Selain itu terdapat isu perihal lingkungan sekitar didalamnya yang mana permasalahan-permasalahan tersebut diharapkan akan menjadi salah satu acuan dalam mendesain bagi perancang pada *project* selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, I. (2007). *Sustainable Construction*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Andrew M. Stone, C. S. (1992). *Public Space*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bielefeld, B. (n.d.). *Basics Office Design*.
- Ching, D. (1996). *Arsitektur Bentuk, Ruang dan Susunannya*. Jakarta: Erlangga.
- Cliff Moughtin, R. C. (1999). *Urban Design: Method and Technique*. Oxford: Architectural Press.
- Council, B. (2015). *Creative HubKit : Made by Hubs for Emerging Hubs*. London. Retrieved from creativeconomy.britishcouncil.org/media/uploads/files/Creative_HubKit.pdf
- D. K. Ching, F. (2007). *Architecture; Form, Space and Order*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Doelle, L. (1993). *Akustik Lingkungan*. Indonesia: Erlangga.
- Drs. Sunaryo, M. (2002). *Psikologi untuk Keperawatan*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Eva Hermann, M. K. (2017). *Furnishing & Zoning*. Florida: University of Florida.
- Graeme Evans, J. F. (2006). *Strategies for Creative Spaces and Cities: Lessons Learned*. Toronto, Canada: Innovation Creativity and Governance in Canadian City-Regions.
- Handler, A. B. (1995). *Pendekatan Sistem kepada Arsitektur*. Bandung: Intermatra Bandung.

- Jerzy. (n.d.). *Furniture Design*. Google Scholar.
- Kilmer, W. O., & Kilmer, R. (1992). *Designing Interiors*.
London, C. U. (2016). *Creative Hubs: Understanding the New Economy*.
London: British Council.
- Nasional, B. S. (2001). *Tata Cara Perancangan Sistem Pencahayaan Alami pada Bangunan Gedung*. Standar Nasional Indonesia.
- Neufert, E. (2002). *Data Arsitek*. Jakarta: Erlangga.
- Peter Culley, J. P. (2009). *Sport Facilities and Technologies*. Routledge, United States of America.
- Pile, J. F. (2003). *Interior Design*. Virginia: Pearson/Prentice Hall.
- Sully, A. (2015). *Interior Design*. Swiss: Springer International.
- Suptandar, J. (1999). *Disain Interior: Pengantar Merencana Interior untuk mahasiswa disain dan arsitektur*. Jakarta: Penerbit Djambatan.
- Susanta, G. (2008). *Panduan Lengkap Membangun Rumah*. Jakarta:: PT. Gramedia Pustaka.
- Swasty, W. (2016). *Memahami dan Merancang Strategi Merek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zelnik, J. P. (1979). *Human Dimension & Interior Space: A Source Book of Design Reference Standards* . London: The Architectural Press.