

## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

Galeri Industri Kreatif Kota Lama Semarang merupakan tempat pelaku kreatif dan pedagang barang antik yang terkenal karena dijumpainya pasar klitikan di sepanjang jalan area galeri industri. Area bangunan yang strategis dan berada di belakang gereja Blenduk ini membuat letak galeri industri kreatif mudah ditemukan, namun sayangnya tak banyak anak muda yang datang. Kegiatan di industri kreatif makin sedikit dilakukan karena bentuk bangunan yang luas tanpa penyekat dan area plafond yang terkesan *spooky*. Hal ini juga didukung penghawaan yang terasa panas.

Setelah melakukan survey dan wawancara kepada beberapa sumber yang menyebutkan bahwa 90% pemuda di Semarang merasa tak acuh akan keberadaan galeri tersebut padahal kenyataannya galeri tersebut dibuat untuk memfasilitasi kegiatan kreatif kaum milenial dan gen z di Semarang. Hal ini membuat penggunaan galeri tersebut menjadi tidak maksimal dan pendapatan pedagang barang antik didalamnya juga merasakan dampak sepi yang pengunjung. Sejalan dengan visi Kota Lama Semarang yang ingin menjadi “World Heritage City”, hal tersebut tentu memerlukan banyak dukungan dari elemen terkait dan antusias masyarakat agar kembali menghidupkan Kota Lama Semarang. Maka, penulis akhirnya membuat sebuah rancangan dengan tema “*Infinite Creativity*” yaitu sebuah konsep kreativitas tanpa batas. Hal tersebut dibuat karena area galeri yang luas tanpa sekat serta tinggi bangunan dari lantai ke atap bisa mencapai 8 m, area zoning yang tidak memiliki banyak fungsi ini membuat bagian ruang didesain multifungsi guna mendukung kreativitas pengunjung yang datang. Area galeri dibuat dengan gaya “Kontemporer Teamlab” merupakan seni grafis yang membuat siapapun yang hadir merasakan pesan emosional dari apa yang dia lihat dan rasakan. Hal tersebut diharapkan dapat mengundang banyak orang untuk hadir dan melakukan berbagai aktivitas dengan menyenangkan dan lebih *memorable*.

## **B. Saran**

1. Desain Interior pada Galeri Industry Kreatif diharapkan mampu memecahkan masalah di Galeri Industri Kreatif Semarang
2. Perancangan Bangunan Cagar Budaya sebaiknya dapat menjadi wadah kolaborasi yang baik antara pemerintah dan pemilik bangunan.
3. Dari Perancangan Galeri Industri Kreatif dapat menjadi pemantik ide kreatif dari tema dan pemecahan masalah dengan ruang multifungsi.



## DAFTAR PUSTAKA

- A.A.M. Djelantik. 1999. *Eстетika: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Ali, Mohammad dan Mohammad Asrori. 2008. *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Attoe, Wayne, 1992, *Perencanaan Kota*, Editor Anthony J. Catanese dan James C Snyder, Erlangga, Jakarta, pp. 436-437
- Austin, Richard L. *Adaptive Reuse: Issues and Case Studies in Building Preservation*, Van Nostrand Reinhold, 1988, p.49
- Dermawan, Agus T. *Ekspresi Seni Lukis Widayat*. Jakarta: Yayasan Seni Rupa AIA, 1994, p.9
- D.K. Ching, Francis. 1996. Edisi Kedua *Desain Interior dengan Ilustrasi*. Jakarta:Erlangga
- Dobby, A. (1978).*Conservation and Planning*.London: Hutchinson.  
Kota-kota Asia dalam Konteks Persaingan Global.
- Dra. Sunarmi, M.Hum. 2014. *Ergonomi dan Aplikasinya pada Interior*. Surakarta:Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Hanif Muhammad Syarif. 2008. Yogyakarta Contemporary Art Gallery.
- Hurlock, B Elizabeth, 1978, *Perkembangan Anak Jilid 2*, Diterjemahkan Oleh Med, Metasari Tjandrasa, Jakarta: Erlangga, P.4
- Fitch, J.M. (1992). *Historic Persevation : Curatorial Management of the Build World*. New York : Mc Graw Hill Book Company, p. 272.
- Kumar, Vijay. *101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization*. John Wiley & Sons, 2012.
- Martokusumo, Widjaja. (2008). *Revitalisasi Sebuah Pendekatan Dalam Peremajaan Kawasan*.Bandung : Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota ITB vol. 19 no. 3 Desember 2008, 577
- Murtomo, B.A. (2008). *Arsitektur Kolonial Kota Lama Semarang*.

Munandar, Utami. 2006. *Kretifitas dan Keberbakatan, Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*: Jakarta: Gramedia, pp.20-24

Robillard, D. (1982), *Public Spaces Design In Museum, Department Of Architecture and Urban Planning University Of Wisconsin, Milwaukee.*

Robert L. Solso, Otto H. Maclin, and M. Kemberly Maclin, *Psikologi Kognitif*. (Jakarta: Erlangga, 2007), p. 444

Sari Swastika Poppy. 2011. *Galeri Seni Rupa Kontemporer di Yogyakarta.*

Suptandar, J.Pamudji. 1999. *Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan.S, p.15

Panero ,Julius. 2003. *Dimensi Manusia & Ruang Interior*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Purwantiasning, Ari Widyati. (2013). *Kajian Konsep Adaptive Reuse Sebagai Alternatif Aplikasi Konsep Konservasi*. Jakarta : FT UMJ



**Daftar Laman**

[https://www.kemenperin.go.id/artikel/20740/Galeri-Industri-Kreatif-](https://www.kemenperin.go.id/artikel/20740/Galeri-Industri-Kreatif-Semarang-Wadah-Promosi-Produk-Inovatif-Anak-Negeri)

[Semarang-Wadah-Promosi-Produk-Inovatif-Anak-Negeri](https://www.kemenperin.go.id/artikel/20740/Galeri-Industri-Kreatif-Semarang-Wadah-Promosi-Produk-Inovatif-Anak-Negeri)

[http://ridwankamil.wordpress.com/2008/09/27/strategi-revitalisasi-kota-](http://ridwankamil.wordpress.com/2008/09/27/strategi-revitalisasi-kota-kotaasia-dalam-konteks-persainganglobal//)

[kotaasia-dalam-konteks-persainganglobal//](http://ridwankamil.wordpress.com/2008/09/27/strategi-revitalisasi-kota-kotaasia-dalam-konteks-persainganglobal//) <https://www.teamlab.art/about/>

[http://kabar24.bisnis.com/read/20140812/78/249488/penataan-kota-lama-](http://kabar24.bisnis.com/read/20140812/78/249488/penataan-kota-lama-semarang-butuh-penanganan-)

[semarang-butuh-penanganan-](http://kabar24.bisnis.com/read/20140812/78/249488/penataan-kota-lama-semarang-butuh-penanganan-)