

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Rendahnya indeks kreativitas dan inovasi masyarakat Indonesia menjelang gelombang revolusi industri 4.0 menjadikan Indonesia suatu negara yang sulit bersaing di pasar internasional. Hal ini mendorong diperlukan adanya suatu terobosan untuk meningkatkan kreativitas masyarakat Indonesia dengan cara menawarkan suatu solusi arsitektur berupa tipologi dengan pendekatan yang tepat.

Arsitektur metafora seringkali digunakan oleh arsitek untuk menyampaikan pesan baik secara tersirat maupun tersurat melalui elemen arsitektural yang dirancang. Padahal, arsitektur metafora mempunyai potensi lebih dan seringkali digunakan oleh akademisi arsitektur dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa.

Canyon Creative Hub merupakan sebuah tipologi arsitektur pusat kreatif, yang terletak di Jalan Puri Indah Raya, Kembangan, yang dihadirkan untuk menyalurkan kegiatan kreatif serta meningkatkan kreativitas dengan implementasi arsitektur metafora. Dengan arsitektur metafora, Canyon Creative Hub memiliki konsep biomimikri dengan mengimitasikan bentuk dan fitur alam untuk diimplementasikan ke bangunan.

Berdasarkan hasil simulasi perancangan Pusat Kreatif dengan pendekatan arsitektur metafora, dapat disimpulkan bahwa:

1. Desain pusat kreatif dengan konsep biomimikri dan pendekatan arsitektur metafora dapat mengembangkan kreativitas masyarakat.
2. Desain pusat kreatif dapat menyampaikan berbagai pesan dan makna tersirat melalui elemen arsitektur yang multiinterpretasi serta memberikan manfaat berupa wadah bagi masyarakat untuk menyalurkan kegiatan kreatif untuk meningkatkan sektor ekonomi kreatif Indonesia.
3. Penerapan konsep (bio)mimikri memiliki kaitan yang sangat erat dengan arsitektur metafora dikarenakan kedua kata tersebut

menerapkan peniruan objek lain, baik menirukan makhluk hidup maupun benda mati sehingga mampu meningkatkan kreativitas melalui persepsi yang dihasilkan.

6.2. Saran

Untuk mengembangkan rancangan pusat kreatif dengan pendekatan arsitektur metafora yang dapat dilakukan antara lain, adalah:

1. Pengembangan penelitian selanjutnya dapat diperdalam lagi, baik pada sisi riset maupun perancangan, dengan melibatkan beberapa narasumber dan pengumpulan data lapangan yang lebih mendetail.
2. Perlu adanya kesetimbangan dalam menerapkan arsitektur metafora agar tidak terjadi penyimpangan.
3. Kreativitas merupakan salah satu aset yang dimiliki oleh seluruh manusia sehingga perlu diperhatikan dan diasah agar bisa dikembangkan untuk membangun ekonomi kreatif negara.

Lebih dari itu, penulis juga mengajukan tugas akhir ini sebagai pertimbangan kepada walikota Jakarta Barat untuk membangun sebuah pusat kreatif yang dikelola oleh pemerintah di Jakarta Barat.