

## 8. KESIMPULAN DAN SARAN

### 8.1 Kesimpulan

Perkembangan industri kreatif dan teknologi sekarang berkembang sangat pesat, begitu pula di kota Surabaya. Minat anak muda dalam bidang digital juga terus meningkat, maka produk-produk teknologi digital juga semakin digandrungi oleh banyak orang. Dibutuhkan suatu wadah dan ruang yang dapat menampung kekreatifan kaum digital serta mengembangkannya hingga menghasilkan banyak inovasi produk digital. Ruang tersebut dinamakan *creative digital hub*, yang dapat mengembangkan potensi anak jaman sekarang dalam dunia digital. Diciptakanlah *creative digital hub* ini dengan teknologi bersifat serba mudah dan instan.

Konsep tempat kerja ini *co-working space* bertema *smart* dan *modern* diterapkan dalam desain ini. Konsep *co-working space* ini diambil untuk mendorong pengguna ruang untuk saling berbagi pengetahuan dan menambah relasi kerja. Sedangkan konsep desain yang diambil adalah “*Connectivity*” yang terinspirasi dari jaringan *IoT* yang terbentuk karena adanya jaringan. Juga mengambil konsep dari *co-working space* yang mendorong pengguna ruang untuk saling terhubung satu sama lainnya.

Fasilitas-fasilitas yang dirancang yaitu *lobby*, *private office*, *meeting space*, *meeting POD*, area kerja publik, studio kerja (studio foto, studio *dubbing*), *vending machines*, *atm center*, mushola, *breaktime area*, *pantry*, *event space*, dan *open forum space*. Tempat ini didesain dengan tujuan untuk menyediakan ruang kerja yang nyaman dan tidak membosankan bagi kaum digital untuk lebih produktif.

### 8.2 Saran

Saran dalam perancangan ulang *creative digital hub* ini, masih ada beberapa hal yang bisa diperbaiki dan ditingkatkan lagi, diantaranya:

- Pengguna ruang perlu ditambahkan untuk masa depan yaitu generasi *alpha* (A) dan fasilitas-fasilitas yang menunjang di dalam perancangan.
- Variasi tempat duduk terlalu banyak, seharusnya dibatasi hanya misal 3 jenis.

- Studio foto seharusnya tidak perlu dirancang, karena di jaman sekarang semua orang bisa foto di mana saja, tanpa harus ada studio foto.
- Aplikasi yang diterapkan di dalam perancangan masih belum spesifik. Misal *bluetooth beacon*, seharusnya aplikasi itu bisa didownload dari *app store*, dan bisa diakses di luar bangunan.
- *Breaktime Area* seharusnya dindingnya juga dibuat transparan.
- Pertemuan dinding indoor dengan outdoor seharusnya tidak terlihat dari luar (kaca transparan), agar tidak mengganggu estetika. Seharusnya pertemuannya disesuaikan dengan pilar.
- Fungsi ruang perlu ditinjau kembali seperti *business centre* dengan loker.