

BAB VI

KESIMPULAN

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah didapat, maka dalam perencanaan dan perancangan Sekolah Sepak Bola Semarang diperoleh beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai kesimpulan, yaitu:

- Desain *Semarang Creative Hub* menjadi jawaban atas masalah tidak adanya sebuah wadah bagi pelaku industri kreatif terutama sub sektor Fesyen, Desain Ilustrasi, serta Video, Film, dan Fotografi dalam mengembangkan kegiatannya.
- Desain *Semarang Creative Hub* memfokuskan pada wadah yang digunakan masyarakat Kota Semarang pada umumnya untuk mengembangkan serta belajar mengenai industri kreatif.
- *Semarang Creative Hub* juga merupakan bangunan pertama di Semarang yang berfungsi sebagai wadah pengembangan industri kreatif bagi masyarakat di Kota Semarang.
- Fasilitas yang disediakan melingkupi lab. Textile, ruang workshop, mini bioskop, lab. Digital, serta fasilitas penunjang kegiatan sub sektor Fesyen, Desain Ilustrasi, serta Video, Film, dan Fotografi.
- Target utama bagi pengguna ruang adalah optimalisasi pemanfaatan ruang publik (baik tertutup maupun terbuka hijau) yang sesuai dengan fungsi ruang yang disediakan secara efisien dan maksimal.
- Penekanan desain pada *Semarang Creative Hub* yaitu Arsitektur *Hight Tech* dan hemat energi.
- Studi banding yang sejenis dengan *Semarang Creative Hub* adalah *Jakarta Creative Hub* dan *Bandung Creative Hub*.