

## BAB VII

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 7.1 Simpulan

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya mengenai lokasi, zona lingkungan, program ruang, tapak, dan sistem bangunan dari Palembang *Creative Upcycle Center*, maka ada beberapa hal pokok yang dapat ditarik kesimpulan sebagai intisari dari laporan yang penulis buat ini. Beberapa hal tersebut ialah sebagai berikut:

1. Bangunan yang dirancang yaitu berlokasi di antara Ki Gede Ing Suro dengan luas lahan 21.900 m<sup>2</sup> dengan KDB 75%; KLB = 3; GSB 8 m dan GSS 20 m;
2. Tema yang diterapkan pada Palembang *Creative Upcycle Center* adalah From Junk to F.U.N.K. (*Fun, Useful, Natural, Knowledge*);
3. Gaya arsitektur bangunan ini adalah arsitektur modern kontemporer dengan pendekatan ekologi;
4. Ruang lingkup pembahasan pada Palembang *Creative Upcycle Center* ini terdiri atas batasan ruang edukasi tentang sampah, *multi room, workshop room, art and play studio (classroom)*, auditorium, *souvenir shop*, kafe, *mechanical room*, dan ruang penyimpanan.
5. Palembang *Creative Upcycle Center* terdiri dari tiga massa yaitu *main building, art and play studio indoor outdoor, dan cafe*.
6. Sistem bentuk, tampak dan penataan *landscape* menggunakan konsep "*Froebel block*" untuk mengimbangi bentuk kontainer yang terlalu kaku. *Froebel block* yang terdiri dari bentuk beragam seperti silinder, segitiga dan lingkaran akan saling melengkapi dari bentuk kontainer yang persegi panjang. Sistem permainannya yang juga disusun dan ditumpuk berdasarkan kreativitas juga sama dengan proses perancangan massa bangunan Palembang *Creative Upcycle Center* ini.

## 7.2 Saran

Setelah menjalani proses dalam menyelesaikan tugas akhir ini, ada beberapa hal yang penulis dirasa cukup informatif untuk disampaikan kepada khalayak sebagai masukan sedikit dari pengalaman penulis, yaitu diantaranya:.

1. Dalam menyelesaikan tugas akhir arsitektur, setiap mahasiswa sebaiknya memiliki kesiapan baik wawasan, mental dan biaya. Oleh karena itu, ada baiknya semua dipersiapkan secara matang jauh sebelum memasuki tugas akhir, sehingga ketika memasuki tugas akhir semua bisa berjalan baik dan tidak menjadi beban.
2. Dan untuk penggunaan program, sebaiknya dalam menggunakan program archicad menggunakan pengaturan layer agar tidak susah dalam mengatur gambar. Akan lebih baik lagi jika tugas tersebut dibagi menjadi beberapa file, dikarenakan penulis memiliki pengalaman beberapa kendala dalam penggunaan program dalam satu file yaitu berat data dari program dapat mengakibatkan *crash* data. Selain hal tersebut, penggunaan objek yang diimpor diharapkan tidak memiliki berat data yang berlebihan karena akan mengakibatkan melonjaknya berat data dari program tersebut, dan apabila sudah dimasukkan dan dihapus, berat data yang ada akan tetap pada berat data terakhir dan tidak berkurang.
3. Jika ingin membuat fasad bangunan dan objek yang unik, maka disarankan membuatnya di program sketchup karena desain di *archicad* cenderung kaku. Untuk membuat desain yang freestyle juga sangat sulit karena tool di archicad tidak semudah sketchup. Material di archicad juga sangat terbatas sehingga jika objek yang diinginkan tidak ada di archicad maka bisa import dari 3D warehouse.