

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Kesimpulan dari perancangan interior Perpustakaan Modern Provinsi Lampung sebagai pusat pengetahuan dan pelestarian budaya lokal adalah menciptakan lingkungan edukasi yang nyaman, produktif, dan kreatif. Perpustakaan ini dirancang tidak hanya sebagai tempat pengkoleksian buku dan penyediaan informasi, tetapi juga sebagai sarana bagi masyarakat untuk mencari hiburan dan menyelenggarakan program-program pendidikan lainnya secara kreatif dengan memanfaatkan teknologi digital. Selain itu, perancangan ini memperhatikan aksesibilitas fisik maupun kognitif bagi semua pengguna ruang, memastikan bahwa semua kalangan masyarakat dapat menikmati dan memanfaatkan fasilitas yang disediakan.

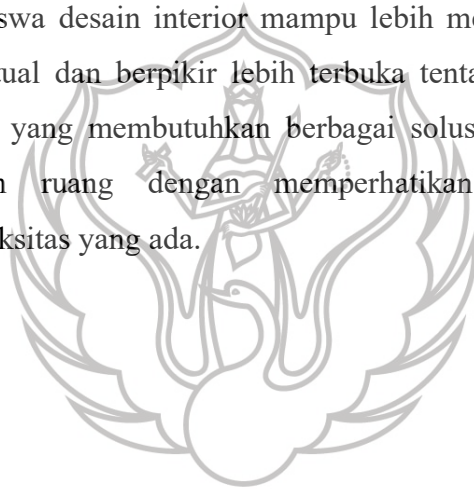
Melalui tema besar “*Bridge Beyond Borders*” dengan pendekatan desain inklusif dipadukan konsep dari pengembangan bunga kopi pada elemen interior sebagaimana bentuk fasad bangunan, penulis menawarkan perancangan interior perpustakaan dengan elemen pembentuk ruang dan bentuk furnitur yang dinamis dan interaktif. Pendekatan ini bertujuan untuk menepis stigma perpustakaan yang kaku dan membosankan di mata masyarakat saat ini. Furnitur yang fleksibel dan ruang yang mudah diakses diharapkan dapat menciptakan suasana yang lebih hidup dan menarik, sehingga pengunjung dari berbagai latar belakang merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk mengunjungi perpustakaan.

Selain itu, perpustakaan ini juga dirancang untuk memiliki ruang edukasi kreatif dan interaktif yang mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan. Ruang-ruang interaktif ini diharapkan dapat menjadi daya tarik baru dan berfungsi sebagai upaya pelestarian warisan budaya lokal kepada masyarakat setempat maupun pendatang. Dengan demikian, perpustakaan ini diharapkan menjadi pusat pengetahuan yang relevan dan menarik bagi masyarakat serta berkontribusi dalam pelestarian warisan

budaya Lampung, menjadikannya ikon budaya dan pendidikan yang berharga di provinsi ini.

## **B. Saran**

1. Hasil ide dari perancangan interior Perpustakaan Modern Provinsi Lampung ini diharapkan mampu menjadi acuan baru dalam mendesain ruang edukasi publik yang nyaman, dapat menjadi destinasi hiburan baru, serta mudah diakses oleh semua kalangan.
2. Elemen-elemen desain yang telah dikembangkan pada perancangan ini diharapkan mampu memperkuat citra perpustakaan dan dapat menambah minat kunjung masyarakat setempat maupun pendatang.
3. Mahasiswa desain interior mampu lebih mengembangkan pemikiran konseptual dan berpikir lebih terbuka tentang luasnya dunia desain interior yang membutuhkan berbagai solusi desain atau pemecahan masalah ruang dengan memperhatikan berbagai faktor dan kompleksitas yang ada.



## DAFTAR PUSTAKA

- BILIC. (n.d.). Bandung Independent Living Center : Penyandang Disabilitas Fisik. Accessed June 10, 2024. [https://bilic-indonesia.org/artikel/17/detil\\_artikel](https://bilic-indonesia.org/artikel/17/detil_artikel).
- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. HarperCollins.
- Dunia Perpustakaan. (2016). Beralih ke Perpustakaan Modern. <https://duniaperpustakaan.com/2016/06/mari-beralih-ke-perpustakaan-modern.html>. Accessed 10 June 2024.
- Fatimah. (2018). PERPUSTAKAAN, MANFAAT, KELEBIHAN DAN KEKURANGAN. Jurnal Imam Bonjol: Kajian Ilmu informasi dan Perpustakaan, Vol 2, No 1.
- Fletcher, Howard. (2006). *The principles of inclusive design. (They include you.)*. London. <https://www.designcouncil.org.uk/fileadmin/uploads/dc/Documents/the-principles-of-inclusive-design.pdf>. Accessed 10 June 2024.
- Friis, R. (2023, October 16). *The 5 Stages in the Design Thinking Process*. The Interaction Design Foundation. Retrieved November 1, 2023, from <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process>
- Indonesia. (2017). Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2017 tentang Standar Nasional Perpustakaan Provinsi. Biro Hukum, Organisasi, Kerjasama dan Hubungan Masyarakat Perpustakaan Nasional, Jakarta.
- Lasa HS. 2005. Manajemen Perpustakaan. Yogyakarta: Gama Media.
- Multi-Generational Living Design: *Designing Spaces for Families with Different Age Groups*. (2023, March 12). Think Interior. Retrieved November 9, 2023, from <https://academythinkinteriordesign.medium.com/multi-generational-living-design-designing-spaces-for-families-with-different-age-groups-f3316bcf8527>
- Nashihuddin, W. (2013, September 25). TATA RUANG GEDUNG PERPUSTAKAAN – PUSTAKA PENGETAHUAN BIDANG KEPUSTAKAWANAN. <https://pustakapUSDokInfo.wordpress.com/2013/09/25/tata-ruang-gedung-perpustakaan/>
- Pemerintah Republik Indonesia. (2007). Undang-Undang Republik Indonesia No. 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan, Jakarta.

Perpustakaan Modern Lampung. (n.d.). Perpustakaan & Kearsipan Lampung. Retrieved October 18, 2023, from <https://perpusda.lampungprov.go.id/detail-post/perpustakaan-modern-lampung>.

Rofiqul, A. (2023). Literasi Berada di Jurang Degradasi – Mahanpedia. Mahanpedia. <https://mahanpedia.id/2023/02/literasi-berada-di-jurang-degradasi/>

Setiawan Pindi. (2018). Penerapan Metode “Design Thinking” Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer. Institut Teknologi Bandung. Vol. 03 No. 02, pp. 75-93.

Siloam Hospitals. (2023, November 20). Gangguan Kognitif pada Anak : Penyebab dan Cara Mengendalikannya. <https://www.siloamhospitals.com/en/informasi-siloam/artikel/mengenal-gangguan-kognitif-pada-anak>. Accessed 10 June 2024.

Tjiptono, Fandy. (2014). Pemasaran Jasa – Prinsip, Penerapan, dan Penelitian. Yogyakarta: Andi Offset.

