

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Perpustakaan Umum kabupaten Garut ini bertujuan untuk memudahhi kegiatan literasi dan meningkatkan minat kunjung ke perpustakaan untuk Masyarakat Kabupaten Garut pada umumnya, khususnya menyasar segmen Generasi Z dan Alpha sebagai upaya mewujudkan visi Indonesia Emas 2045. Adanya penambahan fasilitas untuk memudahhi kegiatan pengembangan minat dan bakat pada ruang perpustakaan dimaksudkan sebagai upaya meningkatkan kualitas SDM sesuai poin Pembangunan Manusia serta Penguasaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada 4 pilar Indonesia Emas 2045 terkait pembentukan karakter, kreativitas dan penguasaan teknologi. Mengangkat konsep *Hybrid Library* dengan maksud sebagai konvergensi perpustakaan konvensional menuju perpustakaan digital yang relevan dengan zaman dan karakter pengguna ruang. Sasaran yang dicapai adalah desain interior dengan kemudahan aksesibilitas, penataan ruang yang dinamis, kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan internet secara organisasi maupun tata kondisi ruang. Perancangan menggunakan metode pendekatan *Human-Centered Design* untuk mengetahui aktivitas dan karakter pengguna ruang yang menghasilkan konsep program ruang dan konsep visual.

Konsep “*The Shape of Garut*” menjadi dasar tema perancangan secara visual. Dengan mengangkat konten lokal berdasarkan sejarah, kesenian, dan kuliner Kabupaten Garut yang kemudian diolah menggunakan gaya desain interior *post-modern*. Dodol garut kemudian dipilih sebagai tema utama yang membangun suasana ruang. Adapun 3 jenis dodol yang dipilih diantaranya, dodol coklat susu, dodol buah, dan dodol zebra yang ditransformasikan ke dalam ruang melalui bentuk, warna, dan pemilihan material yang masing-masing diimplementasikan pada setiap lantai yang berbeda dari lantai 1 sampai lantai 3. Dengan gaya *post-modern*, karakter ruang yang dihasilkan memberikan kesan ekspresif, kreatif dan *playful* melalui warna-warna kontras, keragaman material dan bentuk dan layout.

Konsep *Collecting*, *Processing*, *Expressing*, dan *Appreciating* menjadi dasar konsep program ruang. Implementasi konsep pada ruang menghasilkan pembagian zona ruang dan konfigurasi furniture yang menyesuaikan aktivitas dan karakteristik pengguna ruang yang berbeda pada setiap lantai yang kemudian menghasilkan runtutan *time line* perjalanan informasi. Konsep *Collecting* menekankan pada aksesibilitas dan fleksibilitas ruang yang dinamis, *Processing* menekankan pada fungsi ruang diskusi dan kolaborasi lintas media, *Expressing* menekankan pada fungsi ruang untuk menghasilkan karya melalui medium digital, dan *Appreciating* menekankan pada interaktivitas dan fungsi kurasi dan pameran karya baik dalam media cetak maupun media digital.

B. SARAN

1. Saran dari tim penguji kepada penulis
 - a. Perdalam narasi tentang konvergensi perpustakaan konvensional menuju perpustakaan digital.
 - b. Perhatikan teknis perhitungan upah pekerja pada Rancangan Anggaran Biaya.
 - c. Perhatikan teknis penulisan dan mempertimbangkan sumber teori terkini untuk desain yang berkaitan dengan teknologi.
2. Saran dari penulis untuk pembaca yang menemui permasalahan yang serupa..
 - a. Perbanyak pembendaharaan literatur tentang perkembangan teknologi terkini yang memiliki kaitan dengan perkembangan sistem pelayanan perpustakaan.
 - b. Perdalam pemahaman tentang karakteristik pengguna ruang dan implementasinya terhadap ruang.
 - c. Perdalam pemahaman terkait material terbaru dan teknis pemasangan.
3. Saran dari penulis untuk pengelola perpustakaan
 - a. Penulis berharap dengan ide-ide yang ditawarkan sebagai solusi permasalahan desain, Gedung Perpustakaan Umum Kabupaten Garut

dapat berfungsi sebagaimana mestinya sebagai sarana edukasi, pengembangan bakat dan minat, serta wadah kegiatan literasi masyarakat dan komunitas khususnya di Kabupaten garut.

- b. Citra dan karakteristik ruang perpustakaan penting untuk dihadirkan untuk menciptakan identitas perpustakaan demi menciptakan suasana dan pengalaman ruang perpustakaan agar perpustakaan tidak terkesan monoton dan kaku.



DAFTAR PUSTAKA

- Anandavisam, K., & Cheong, C. F. (2008). Designing a creative learning environment: NTU's new Art, Design & Media Library. *The Electronics Library*, 650-651.
- Bappenas RI. (2023, Juni 06). *Indonesia Emas 2045 [Video]*. Retrieved from Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=0Ap21shQH3M&t=5110s>
- Basuki, S. (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Bitner, M. J. (1990).). Evaluating service encounters: the effects of physical surroundings. and employee responses. *Journal of marketing Vol. 54*, 69.
- BPS. (2020). Analisis Profil Penduduk Indonesia. *Mendeskripsikan Peran Penduduk dalam Pembangunan*, 56.
- Devega, E. (2017, 10 10). *Berita Kominfo : Sorotan Media*. Retrieved from Kominfo: https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media
- Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya. (2010, Januari 01). *Pencatatan*. Retrieved from Warisan budaya tak benda Indonesia: <https://warisanbudaya.kemdikbud.go.id/?newdetail&detailCatat=134>
- Dolot, A. (2018). The Characteristic of Generation Z. *e-mentor*.
- Ideo.org. (2005). Field to Human-Centered design First Edition.
- IFLA. (2010). Public Library Service. *Library of Congress Cataloging-in-Publication Data - IFLA Publications 147* (p. 1 point 1.2). The Hague, Netherlands: De Gruyter Saur.
- Iskandar, A. M. (2020). *Negara dan Politik Kesejahteraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Jha, A. K. (2020). Understanding generation Alpha.
- Juhņeviĉa, E., & Ūdre, D. (2010). "*Libraries Designed for Users*". Parma, Italy: BOBCATSS.

- Kementrian PPN/Bappenas RI. (2019). Indonesia 2045 : Berdaulat, adil, Jujur, dan Makmur. *Visi Indonesia : Ringkasan Eksekutif*, 4.
- Kilmer, R. (2004). *Designing Interiors : Second editions*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Mulyadi, S. (2003). *Ekonomi Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Novrizaldi. (2022, Oktober 6). *Pendidikan*. Retrieved from KEMENKO PMK: <https://www.kemenkopmk.go.id/indonesia-emas-2045-diwujudkan-oleh-generasi-muda>
- Oppenheim, C., & Smithson, D. (1999, 04 01). What is the hybrid library? *Journal of Information Science*, 25, 97 - 122. doi:10.1177/016555159902500202
- Panero, J. &. (1979). *Human Dimension & Interior Space*. Watson: Guptill publications.
- Pendit, P. L. (2008). *Perpustakaan Dari A Sampai Z*. Jakarta: Cita Karyakarsa Mandiri.
- PISA. (2018). Insight and Interpretations. *Comparing countries' and economies'* (p. 6). Cyprus: OECD.
- Singh, A. D. (2016). Understanding the Generation Z : The future workforce. *South-Asian Journal of mulydisciplinary studies*.
- Sufar, S., Thalib, A., & Hambali, H. (2012). Towards a better Design: Physical Interior Environments of. *SciVerge Siencedirect Procedia - Social and behavioral Siences* 42, 131 - 134.
- Sutarno NS. (2003). *Perpustakaan dan Masyarakat Jakarta*. Jakarta: Jajasan Obor Indonesia.
- Suwarno, w., Yenianti, F., & Sikumbang, R. (2010). *Pengetahuan Dasar Kepustakaan : Sisi penting perpustakaan dan pustakawan*. Bogor: Ghalia indonesia.
- Taslimah, Y. (1996). *Manajemen perpustakaan Umum*. jakarta: Universitas Terbuka.