

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perubahan cara belajar dan berinteraksi di lingkungan akademik merupakan refleksi dari pergeseran pola hidup manusia yang terus berkembang mengikuti zaman. Hal ini menunjukkan bahwa desain ruang tidak hanya berfungsi untuk memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga harus mampu menjawab tuntutan perubahan sosial dan teknologi yang terjadi. Dalam hal ini, pendekatan ruang belajar yang bersifat konvensional sudah tidak lagi relevan untuk mendukung kebutuhan belajar yang bersifat kolaboratif, fleksibel, dan terkoneksi.

Perancangan *Creative Learning Hub Monash University BSD* hadir sebagai respon terhadap kebutuhan ruang belajar yang lebih terbuka, adaptif, dan kontekstual. Penulis menawarkan konsep baru melalui pendekatan *blended space*, di mana ruang fisik dan digital menyatu tanpa batas yang kaku. Konsep ini diterjemahkan ke dalam tata ruang yang fleksibel, desain yang modern – kontemporer, serta lingkungan yang mendukung interaksi informal maupun formal.

Tahapan perancangan dilakukan melalui studi lapangan, pencarian literatur, dan jurnal akademik, serta analisis kebutuhan pengguna. Perancangan ini juga memanfaatkan teknologi sebagai bagian penting dari branding ruang. Beberapa elemen seperti *LED screen*, *The Hub Screen*, dan media pembacaan digital *ipad* bukan hanya menjadi fasilitas penunjang, melainkan juga menjadi representasi dari identitas ruang yang progresif dan interaktif.

Perancangan ini menekankan pentingnya keterhubungan, kebebasan memilih cara belajar, serta pengalaman ruang yang dapat membangun hubungan antara pengguna dan lingkungan sekitarnya. Dengan mengedepankan gaya desain kontemporer dan interaktif, ruang ini diharapkan dapat menjadi contoh pendekatan desain yang tidak hanya adaptif secara fungsi, tetapi juga kuat dalam membangun citra dan karakter.

Melalui perancangan ini, penulis berharap dapat memberikan gagasan baru mengenai pengembangan ruang belajar di lingkungan universitas, khususnya dalam

konteks pendidikan tinggi global yang menuntut integrasi antara teknologi, kolaborasi, dan fleksibilitas sebagai fondasi utama ruang belajar masa depan.

B. Saran

1. Bagi pihak pengelola Monash University Indonesia, penulis berharap hasil perancangan ini dapat menjadi referensi atau inspirasi untuk pengembangan ruang belajar lainnya yang lebih fleksibel, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa pascasarjana, khususnya dalam menghadapi tantangan pendidikan tinggi yang semakin terintegrasi dan teknologi.
2. Rancangan ini tidak dimaksudkan untuk mengkritisi desain eksiting, melainkan sebagai usulan alternatif yang bersifat konstruktif dan terbuka untuk disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan institusi.
3. Bagi rekan – rekan mahasiswa desain interior, khususnya yang tertarik pada desain ruang pendidikan, diharapkan perancangan ini dapat memperluas pemahaman mengenai pentingnya integrasi fungsi, identitas, dan teknologi dalam menciptakan ruang belajar yang adaptif dan relevan.
4. Bagi penulis pribadi, proyek ini merupakan proses belajar yang penuh tantangan dan refleksi. Penulis menyadari bahwa rancangan ini masih memiliki keterbatasan, dan dengan demikian masukan serta kritik yang membangun sangat diharapkan sebagai bekal untuk pengembangan diri dan peningkatan kualitas karya di masa depan,

DAFTAR PUSTAKA

- Baepler, P., Walker, J. D., & Driessen, M. (2014). It's not about seat time: Blending, flipping, and efficiency in active learning classrooms. *Computers & Education*, 78, 227–236.
- Benyon, D., Mival, O., & Ayan, S. (2012). *Designing Blended Spaces*. 398–403. <https://doi.org/10.14236/ewic/hci2012.1>
- Calderwood, B. J. (2009). Learning Center Issues, Then and Now: An Interview with Frank Christ. *Journal of Developmental Education*, 32(3), 24–27. <http://eres.library.manoa.hawaii.edu/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ868670&site=ehost-live>
- Campbell, D., & Mangunharjana, A. . (1986). *Mengembangkan kreativitas* (10th ed.). Kanisius.
- Enright, G. (1975). *The learning assistance center: A guide for staff and administrators*. McGraw-Hill.
- Garcia, M. R. (2022). Enhancing Creative Learning with Emerging Technologies: A Case Study of AR and VR in Learning Spaces. *Journal of Educational Technology*, 39(2), 210–225.
- Guilford, J. P. (1967). *The Nature of Human Intelligence*. McGraw.
- Jamieson, P. F. (2000). Place and Space in the Design of New Learning Environments. *Higher Education Research & Development*, 19(2), 221–236.
- Jiménez, J. F. (2023). Current Practices in Designing and Developing Effective Learning Center Spaces in Postsecondary Education. *Learning Assistance Review (TLAR)*, 28(1), 103–149. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ehh&AN=163131108&site=ehost-live>
- Kilmer, R., & Kilmer, W. O. (2014). *Designing Interiors*. John Wiley & Sons, Inc.
- Monash University. (n.d.). *Learning Spaces*.
- Munandar, utami. (2012). *Mengembangkan bakat dan kreativitas anak sekolah*. Rineka Cipta.
- Negroponte, N. (1995). *Being Digital*. Knopf.
- Oblinger, D. G. (2007). *Learning spaces*. Educause.
- Oxford English Dictionary. (n.d.). *Hub*. Oxford University Press. Retrieved November 24, 2024, from <https://www.oed.com>
- R. Keith Sawyer. (2014). *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Resnick, M. (2006). Computer as Paintbrush: Technology, Play, and the Creative Society. *Technology Review*, 109(4), 56–62.
- Ryerson University Student Learning Centre / Zeidler Architecture + Snøhetta. (20015). *Ryerson University Student Learning Centre*.

<https://www.archdaily.com/771491/ryerson-university-student-learning-centre-zeidler-partnership-architects-plus-snohetta>

Spinuzzi, C. (2012). Working Alone Together: Coworking as Emergent Collaborative Activity. *Journal of Business and Technical Communication*, 26(4), 399–441. <https://doi.org/10.1177/1050651912444070>

Thornburg, D. (2006). *From the Campfire to the Holodeck: Creating Engaging and Powerful 21st Century Learning Environments*. International Society for Technology in Education.

Universitas Pelita Harapan. (2022). *UPH Learning Hub: Fasilitas pembelajaran berstandar internasional*.

University of Glasgow. (n.d.). *James McCune Smith Learning Hub*. <https://www.gla.ac.uk/myglasgow/campusdevelopment/jamesmccunesmithlearninghub/>

