

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Perpustakaan sebagai salah satu pusat informasi, sumber belajar, penelitian, hiburan serta merupakan agen kebudayaan masa lalu sekarang, dan masa depan. Perpustakaan sebagai tempat informasi yang lengkap dan *up to date* bagi pengembangan pengetahuan masyarakat.

Sebuah perpustakaan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan jaman dan teknologi dalam mengelola koleksi langka maupun koleksi terbaru, sehingga pengunjung dapat tetap mengakses, menggali informasi terhadap sumber pustaka langka.

Maka dari itu dibuatlah desain interior dengan konsep *history with high technology*. Teknologi yang dipakai digunakan agar memudahkan pengunjung untuk mengakses pustaka langka. Selain mempermudah, pengunjung juga dapat merasakan pengalaman yang berbeda dengan dihadirkan dinding interaktif. Dinding interaktif tersebut terletak di area lobby yang nantinya berisikan konten-konten pustaka langka yang telah di digitalkan. Pada ruang diskusi menggunakan smart *whiteboard* yang mempermudah pemustaka untuk melakukan diskusi.

Diharapkan pengunjung perpustakaan merasakan pengalaman teknologi terkini serta memudahkan dalam mengakses pustaka langka sehingga memicu semangat mencari informasi dan pengetahuan. selain itu memberikan *addiction* kepada pengunjung untuk kembali berkunjung ke perpustakaan.

#### B. Saran.

1. Hasil perancangan ini diharapkan menjadi acuan bagi berbagai perpustakaan di Indonesia untuk mendesain perpustakaan yang ramah pengunjung sehingga kesan perpustakaan yang tidak menarik, membosankan menjadi perpustakaan yang diminati berbagai kalangan sehingga minat baca masyarakat Indonesia meningkat.

2. Dari hasil perancangan ini diharapkan setiap desainer dapat lebih membuka pikiran, wawasan, serta kemampuannya untuk lebih memahami permasalahan desain secara luas dan menyeluruh, serta belajar menyelesaikan permasalahan desain dengan solusi terbaik.



## Daftar Pustaka

- Barus, F. L. (n.d). *Tinjauan Tentang Museum*. Retrieved November 15, 2016, from <http://e-journal.uajy.ac.id/2227/3/2TA12623.pdf>
- Kilmer, Rosemary. (1992). *Designing Interiors*. California: Wadsworth Publishing Company.
- Kumar, V. (2016). *101 Metode Desain*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Noor, Maman. (2001). *Wacana Kritik Seni Rupa di Indonesia*. Bandung: Penerbit Nuansa
- NS, Sutarno. (2006). *Perpustakaan dan Masyarakat*. Jakarta: Sagung Seto
- Paramita Atmodiwirjo, d. (2009). *Tata Ruang dan Perabotan Perpustakaan Umum*. Jakarta: Perppustakaan Nasional RI
- Sri Sumekar, d. (2011). *Standar Nasional Perpustakaan (SNP) : Bidang Perpustakaan Umum dan Perpustakaan Khusus*. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Standar Ruang Penyimpanan Arsip Inaktif*. (008, April 2). Retrieved Desember 25, 2016, from <http://www.bpadjogja.info> 2
- Sulistyo, B. (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia.
- Suwarno, W. (2010). *Dasar-Dasar Ilmu Perpustakaan*. Yogyakarta: ar-ruzz media.
- Suwarno, W. (2009). *Psikologi Perpustakaan*. Jakarta: CV. Sagung Seto.
- Tinjauan Teoritis Tentang Bangunan Bersejarah dan Tata Ruang*. (n.d.). Retrieved November 15, 2016, from [http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/533/jbptunikompp-gdl-eviearisan-26612-3-unikom\\_e-i.pdf](http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/533/jbptunikompp-gdl-eviearisan-26612-3-unikom_e-i.pdf)