

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Perancangan desain interior merupakan hal yang sangat penting bagi pengguna dan aktivitas ruang didalamnya. Sebuah Perpustakaan Daerah Pemerintahan Kabupaten Jepara tidak hanya menyediakan buku saja, namun suasana ruang yang tenang dan nyaman sangat diperlukan. Konsep yang diusung merupakan solusi atas keinginan Perpustakaan Daerah Pemerintahan Kabupaten Jepara. Perancangan yang mengambil konsep *interactive and creative learning* ini lebih memfokuskan pada area baca yang didesain mengeksplorasi kemampuan untuk meningkatkan ruang perpustakaan dan elemen ruang interior berdasarkan nilai perpustakaan (membaca, mempelajari, menginspirasi, bermain, dan berkomunikasi) dengan pengunjung sebagai fokus perpustakaan. Pelayanan perpustakaan menggunakan hal ini memfasilitasi individu untuk berkomunikasi hampir seperti percakapan tatap muka dengan membentuk beberapa alat untuk interaksi. Nuansa alam yang natural diambil untuk mewakili kesan menenangkan pada ruangan yang diterapkan melalui pemilihan material dan warna didalamnya.

Untuk mencapai segala tujuan tersebut, permasalahan pada interior Perpustakaan Daerah Pemerintahan Kabupaten Jepara diperlukan literatur serta data objek yang lengkap untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam mencapai tujuan perancangan. Secara garis besar, *interactive and creative learning* tersebut memiliki kesan dan suasana yang lebih menyenangkan dan nyaman untuk pengunjung. Sehingga pengunjung merasa mendapatkan pelayanan yang baik serta ramah dari Perpustakaan Daerah Pemerintahan Kabupaten Jepara.

B. Saran

Hasil redesain perancangan interior perpustakaan Daerah Pemerintahan Kabupaten Jepara diharapkan mampu membuka pikiran masyarakat untuk lebih terbuka dan memberi solusi desain baru terhadap perpustakaan

DAFTAR PUSTAKA

Depdikbud. (1994), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

<https://www.kajianpustaka.com/2012/11/perpustakaan.html> (2018, November 28)

<http://www.101designmethods.com/> (2018, November 28)

<http://rayendar.blogspot.com/2015/06/metode-penelitian-menurut-sugiyono-2013.html> (2018, November 28)

<https://www.sekolahpendidikan.com/2017/08/pengertian-perpustakaan-fungsi-peran.html#>(2018, Desember 20)

<http://pemetaan.perpusnas.go.id/library/history/138> (2018, Desember 20)

<https://pustakapusdokino.wordpress.com/2013/09/25/tata-ruang-gedung-perpustakaan/> (2018, Januari 1)

<https://www.scribd.com/doc/39099484/PENERAPAN-ERGONOMI> (2018, Januari 1)

Kumar, Vijay. (2012). *101 Design Method: A Structured Approach For Driving Innovation In Your Organization*. (Irene Christin, Penerjemah) Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Lasa, HS. (2005). *Manajemen Perpustakaan*. Yogyakarta: Gama Media

Perpustakaan Nasional RI. (2005), *Pedoman Umum Penyelenggaraan Perpustakaan Umum*, Jakarta

Sulistiyo-Basuki. 1992. *Teknik dan Jasa Dokumentasi*. Jakarta: PT.Gramedia
Pustaka Utama.

Weinschenk, S. (2011). 100 Things every Designer Needs To Know About People.
New Riders.