

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Perpustakaan merupakan tempat dimana orang dapat membaca buku. Seiring perkembangan zaman maka perpustakaan bukan lagi sekedar tempat untuk membaca tetapi juga tempat untuk rekreasi, maupun tempat bersenang-senang terutama untuk generasi digital native.

Perpustakaan Daerah Banjarmasin sebagai salah satu perpustakaan untuk generasi *digital native* memerlukan sebuah desain dengan menerapkan konsep *Creative and Collaborative*. Diterapkannya konsep ini bertujuan untuk memfasilitasi kebutuhan perpustakaan zaman sekarang dan juga tidak menghilangkan fungsi perpustakaan yaitu sebagai tempat membaca khususnya untuk generasi *digital native*. Dengan konsep *Creative and Collaborative* dapat membantu digital native agar lebih berinteraksi satu sama lain, serta dapat membuat lebih kreatif dengan fasilitas yang disediakan seperti ruang-ruang kreatif.

Area *Lobby* didesain sebagai *point center* utama *Collaborative* dengan peletakan rak buku yang menyediakan buku-buku terbitan terbaru dengan dilengkapi fasilitas tempat duduk bertujuan untuk *Collaborative* tahap awal, kemudian dilanjutkan diarea ruang baca umum sebagai *collaborative* tahap dua yang menyediakan buku-buku secara lengkap dengan fasilitas tempat duduk yang berada ditengah-tengah agar *digital native* lebih berinteraksi satu sama lain. Sedangkan ruang untuk area kreatif didesain multifungsi.

#### **B. Saran**

1. Perancangan ini diharapkan dapat memudahkan aktifitas, bermanfaat dan mampu memberi solusi pada permasalahan yang ada pada interior Perpustakaan Daerah Banjarmasin.
2. Hasil perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan baru dalam mendesai Interior Perpustakaan Daerah Banjarmasin.

3. Mahasiswa Desain Interior lebih membuka wawasan terhadap bidang-bidang ilmu lainnya mengingat desain interior adalah bidang ilmu yang *multidisipliner*.
4. Dari hasil perancangan ini, diharapkan mahasiswa desain interior mampu mengembangkan kemampuan dan pengetahuan serta pemahaman lebih dalam dunia desain interior dengan selalu mempertahankan faktor-faktor yang ada untuk menentukan arah perancangan dan perencanaan interior.

## DAFTAR PUSTAKA

Badan Standardisasi Nasional. Standar Nasional Indonesia: Perpustakaan Umum Kabupaten / Kota

<https://bubuhanbanjar.wordpress.com/2013/10/18/karakter-orang-banjar-dalam-perspektif-masyarakat-pendatang/>

Burke, John J. 2014. *Makerspaces : A Practical Guide for Librarians*. United Kingdom: Rowman & Littlefield.

D.K Ching, Francis. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Terjemahan oleh: Paul Hanoto Adjie. Jakarta: Penerbit Erlangga.

Eberhart, George M. (2006) *The Whole Library Handbook* Chicago: American Library Association

Gaith G., "An Exploratory Study of the Achievement of the Twenty-First Century Skills in Higher Education" *Education & Training* 52(6/7) (2010), p. 489-498.

Jones, John Chris. 1971. *The State of the Art in Design Methods*

Ku DT, Soulier JS., "Effects of Learning Goals on Learning Performance of Field-Dependent and Field-Independent Late Adolescent in a Hypertext Environment" *Adolescence* 44 (2009), p. 651-664.

Mangunwijaya, *Pengaturan Pencahayaan Dalam Ruang* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1994)

Mursyid.Moh, "Makerspace: Tren Baru Layanan di Perpustakaan" dalam *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi Volume 1, Nomor 1*, (2016), hlm. 30.

M. Prensky. (2001). Digital Native, digital immigrants part 1, on the horizon, 9 (5), pp.1-6

Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek, Jilid 1 Edisi Kedua*. Jakarta : Erlangga.

Nurmianto, *Pengukuran Intensitas Penerangan* (Jakarta: Prenada Media, 1996)

Paramita, Yandi. 2009. Tata Ruang dan Perabot Perpustakaan Umum. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI

Perpustakaan Nasional. Undang-undang No. 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan, Jakarta: 2007

Prastiti, S. D., Sri Pujiningsih. (2009). Pengaruh Faktor Preferensi Gaya Belajar Terhadap Presentasi Belajar Mahasiswa Akuntansi. Jurnal Ekonomi Bisnis, 14 (3). hlm. 224-231

Setiadi EM, Hakam KA & Effendi R, 2013. Ilmu Sosial Budaya Dasar. Jakarta: Kencana.