

BAB V

SIMPULAN SARAN

5.1 Simpulan

Perancangan Perpustakaan ini merupakan respon terhadap isu (1) masuknya era teknologi digital: dimana akses terhadap informasi bisa didapatkan dari beragam media dan banyak hal telah bergantung pada *digital tool* di era Industri 4.0; (2) Transformasi diseminasi pengetahuan menjadi bentuk kolaborasi dan inovasi: terlebih pada industri sekarang ini, banyak kota tengah berkompetisi untuk menarik *talent* dan *investment* sehingga inovasi merupakan kunci pada era dinamis ini dan kolaborasi menjadi hal penting untuk menavigasi problem dan menciptakan perkembangan dalam komunitas, (3) Tekanan sosial pada perpustakaan: pada umumnya perpustakaan erat kaitannya dengan ruang tenang dan monoton, namun seiring waktu berperan menjadi ruang publik, maka konsep tersebut melimitasi interaksi sosial.

Berdasarkan isu tersebut, untuk tetap relevan pada perkembangan maka tujuan dari perancangan ini adalah (1) Mengintegrasikan media digital dengan teknologi dalam setiap aspek diseminasi dan preservasi ilmu. (2) Mengembangkan *active-learning* yang fokus pada *research experience, creative and collaborative work* serta *partnership*. (3) Mewadahi kedua bentuk kebutuhan ruang dengan menggunakan konsep *permeable* dan *vibrant space* untuk mendukung *community development*.

Untuk itu, pendekatan *permeable design* (Hickerson, Lippincott, & Crema, 2022) digunakan dalam perancangan perpustakaan ini. Konsep tersebut mampu menjelaskan peran kolaborasi dan inovasi untuk perkembangan komunitas di Industri 4.0. Secara spasial, konsep ini memberikan fleksibilitas fungsi ruang namun juga memberikan *framework* dalam ruang dengan fungsi khusus, Irisan antara kebutuhan ruang tenang dan ruang yang *vibrant* juga menjadi *design feature* yang menarik pada perpustakaan ini.

Pada perancangan ini, dibutuhkan tapak dengan potensi *partneship* yang baik. Dalam hal ini, BSD City merupakan kawasan yang memiliki banyak instansi pendidikan formal baik dari menengah hingga perguruan tinggi internasional. Selain itu, kawasan yang menjadi rumah bagi banyak *start-up* ini ditetapkan sebagai Kawasan Ekonomi Khusus Pendidikan, untuk itu dengan adanya perpustakaan ini diharapkan mampu menjadi *melting pot* dalam menjalin kolaborasi antar instansi dan *start-up* dalam menciptakan inovasi, serta menjadi wadah kreatif bagi masyarakat umum. Selain itu, kehadiran perpustakaan ini mampu menjadi added value bagi BSD sebagai kawasan yang responsif terhadap perkembangan digital dan menjadi daya tarik baru bagi kawasan.

5.2 Saran

Penyusunan Laporan Tugas Akhir ini diharapkan mampu menjadi acuan dalam merancang Perpustakaan Umum yang merespon perkembangan media digital untuk membentuk komunitas yang kolaboratif dan inovatif. Saran dari penulis untuk penelitian dan perancangan serupa adalah:

1. Penulis hendaknya memiliki pedoman dalam menentukan konsep perancangan perpustakaan. Bukan hanya kelengkapan koleksi, namun fungsi dan bentuk aktivitas yang akan diwadahi perpustakaan menjadi poin penting dalam relevansi perpustakaan di era digital.
2. Penulis hendaknya melakukan studi literatur konsep dan spasial, baik dari *positioning* hingga tinjauan arsitektural
3. Dalam perancangan perpustakaan era digital penting untuk menghadirkan kolaborasi antar instansi, untuk itu perlu dilakukan pemilihan site yang mampu menjadi potensi kegiatan tersebut.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A