

BAB V

SIMPULAN

5.1 Simpulan

Beberapa simpulan dari hasil perancangan ini adalah:

- Untuk membuat perpustakaan yang berbeda dari perpustakaan pada umumnya maka diterapkan konsep *visual thinking* yang dapat menstimulasi desainer untuk berpikir kreatif yang diterjemahkan ke dalam bahasa bentuk yang memainkan elemen visual.
- Tema dari elemen visual yaitu *asymmetric-angular*, yaitu memakai keseimbangan asimetris. Keseimbangan asimetris atau *informal balance* merupakan bentuk keseimbangan yang lebih menarik daripada keseimbangan simetris. Bentuk ini diambil untuk desainer agar berani keluar dari pakem dan gaya yang sudah ada dan berani kreatif menghasilkan ide-ide baru.
- Untuk mengimbangi bentuk yang bermain, maka warna dipakai adalah warna alami yaitu warna-warna kayu yang variatif yang memberikan efek psikologis hangat, tenang dan santai.
- Untuk beberapa masalah keergonomian sangatlah bisa dihindari dengan tidak memberikan sudut lancip furniture yang bersentuhan langsung dengan user.

Beberapa furniture yang berujung sudut bersentuhan dengan user, ujung tersebut *chamfer* sehingga aman bagi user.

- Untuk kebutuhan akustik ruang maka pembuatan desain perpustakaan dibutuhkan material yang absorpsi. Material yang mendukung adalah karpet.
- Penggunaan konsep *visual thinking* cocok diterapkan di *Designer's Idea Center* karena merupakan sarana *all-in* yang memfasilitasi desainer untuk menambah dan meng-*update* pengetahuan sebagai dasar munculnya ide-ide baru, menganalisis dan mempersepsikan serta berolah visual, melakukan *experience* dan ide-ide, dan juga memberikan tantangan bagi desainer untuk menghasilkan ide yang lain dari biasanya.