

# Perancangan Interior Perpustakaan Anak di Surabaya

Novia Andriani Wijaya dan Lintu Tulistyantoro  
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra  
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
*E-mail:* novia.andriani68@gmail.com; lintut@peter.petra.ac.id

**Abstrak**— Minat baca bangsa Indonesia saat ini masih tergolong rendah, terutama anak-anak. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, seperti perkembangan teknologi, kurangnya bimbingan orang tua, serta kurangnya fasilitas yang menyediakan bahan pustaka untuk anak-anak. Perancangan perpustakaan anak ini memiliki tujuan untuk meningkatkan minat baca bangsa Indonesia dengan cara menerapkan kebiasaan membaca sejak dini. Konsep yang digunakan dalam perancangan adalah kontras. Konsep ini menggunakan bentuk-bentuk dan warna-warna yang kontras. Penggabungan antara bentuk lingkaran dan segi empat serta warna-warna kontras seperti merah, biru, kuning, dan hijau membuat perpustakaan menjadi penuh warna dengan bentukan yang menarik sehingga anak-anak menjadi tertarik untuk membaca di dalam perpustakaan.

**Kata Kunci**— Anak, Interior, Minat Baca, Perpustakaan

**Abstract**— *Reading interest in Indonesia is still relatively low, especially children. It is caused by several things, such as technology development, lack of parental guidance, as well as the lack of facilities to provide library materials for children. This children's library design has a goal to increase reading interest in Indonesia by implementing early reading habits. The concept used in the design is contrast. This concept uses contrast shapes and colors. The merger between circle and rectangle shapes and contrasting colors such as red, blue, yellow, and green create a colorful library with interesting formations so that children are interested to read in the library.*

**Keyword**— Children, Interior, Library, Reading Interest

## I. PENDAHULUAN

**B**ANYAKNYA jumlah penduduk di Indonesia memberikan potensi yang besar bagi masyarakat untuk dapat memiliki minat baca yang tinggi sehingga dapat menghasilkan generasi muda yang cerdas dan memiliki pengetahuan yang luas. Namun, sayangnya minat baca bangsa Indonesia masih tergolong rendah. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya minat baca di Indonesia adalah kurangnya fasilitas yang dapat membantu masyarakat dalam meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia. Terbatasnya jumlah karya cetak, baik jumlah eksemplar maupun judul dan jenis bukunya, juga menjadi faktor kurangnya minat baca masyarakat, terutama anak-anak sebagai generasi penerus bangsa. Selain itu, pengaruh era globalisasi dimana teknologi berkembang pesat juga memberikan dampak terhadap minat baca masyarakat.

Faktor pendapatan masyarakat juga dapat mempengaruhi daya beli buku sebagai bahan bacaan.

Salah satu fasilitas yang dapat meningkatkan minat baca masyarakat adalah perpustakaan. Sejumlah perpustakaan umum sudah ada sejak dahulu, namun pengunjung yang datang hanya sedikit. Hal ini dikarenakan masyarakat Indonesia tidak dibiasakan membaca sejak kecil. Pengaruh yang diberikan oleh perkembangan teknologi yang menyediakan berbagai permainan menggunakan *gadget* memberikan pengaruh terhadap menurunnya minat baca, terutama pada anak-anak usia taman kanak-kanak dan sekolah dasar. Padahal permainan-permainan tersebut tidak memiliki nilai edukasi bagi anak-anak.

Peran orang tua dan lembaga pendidikan sangat berpengaruh terhadap peningkatan minat baca anak. Namun, kurangnya sarana dan fasilitas yang menunjang, orang tua dan lembaga pendidikan kurang memberikan pengaruh terhadap perkembangan minat baca anak. Karena itu, dibutuhkan adanya fasilitas penunjang berupa perpustakaan anak. Perpustakaan anak yang bersifat umum dapat membantu meningkatkan minat baca anak, baik anak-anak yang berasal dari keluarga yang kurang mampu hingga yang menengah ke atas, maupun bagi anak-anak yang memiliki kekurangan berupa cacat fisik.

Selama ini, perpustakaan anak hanya terbatas sebagai suatu area yang berada di dalam perpustakaan umum untuk dewasa dengan luasan yang terbatas, sehingga kurang dapat mawadahi aktivitas anak, terutama dalam hal meningkatkan minat baca anak. Dengan area yang terbatas, jumlah buku untuk anak-anak pun terbatas. Pada umumnya, perpustakaan umum untuk dewasa memiliki desain yang memberikan kesan serius agar pengunjung dapat berkonsentrasi ketika membaca. Namun, bagi anak-anak, desain tersebut terkesan membosankan sehingga anak-anak tidak memiliki semangat membaca.

Berbeda dengan perpustakaan pada umumnya, perpustakaan anak memiliki desain yang lebih menarik dengan bentuk-bentuk yang unik dan warna-warna yang cerah. Hal ini bertujuan agar perpustakaan tidak memberikan kesan membosankan kepada anak-anak, sehingga anak-anak memiliki semangat untuk membaca. Tidak hanya itu, perpustakaan anak juga memberikan fasilitas dan pelayanan lebih, dimana anak-anak tidak hanya dapat belajar melalui membaca buku, tetapi juga melalui permainan-permainan

interaktif dan edukatif untuk meningkatkan kecerdasan dan kreativitas anak.

Surabaya sebagai kota terbesar kedua di Indonesia mendapat pengaruh yang besar dari perkembangan teknologi di dunia. Anak-anak menjadi lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain daripada membaca. Ditambah dengan tidak adanya fasilitas umum dimana minat baca anak dapat ditingkatkan, menyebabkan anak-anak di Surabaya banyak yang malas membaca buku dan bacaan-bacaan yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan mereka. Perpustakaan sebagai tempat dimana anak dapat meningkatkan minat baca anak hanya tersedia di sekolah dan di area kecil di perpustakaan umum. Belum ada perpustakaan umum khusus untuk anak yang dapat mereka gunakan. Karena itu, dibutuhkan perpustakaan umum untuk anak-anak dimana mereka bisa belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Anak-anak, terutama mereka yang masih di sekolah dasar (umur 6-12 tahun), sedang berada pada tahap perkembangan intelektual, dimana mereka cepat belajar hal-hal baru dan kebiasaan-kebiasaan baru. Namun, dengan gaya hidup orang dewasa di masa sekarang, dimana mereka tidak memiliki kebiasaan membaca, maka anak-anak pun tumbuh menjadi dewasa yang seperti itu. Dengan adanya perpustakaan umum untuk anak-anak dengan desain yang dinamis dan menarik, diharapkan perpustakaan ini dapat menjadi wadah bagi anak-anak untuk berkembang menjadi dewasa yang cerdas dan rajin membaca dengan menerapkan kebiasaan-kebiasaan membaca sejak dini.

#### A. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dari perancangan ini adalah sebagai berikut:

- Bagaimana merancang interior perpustakaan anak yang bersifat universal dan dapat memwadahi aktivitas belajar anak usia 2-12 tahun secara optimal, sehingga anak memiliki semangat membaca dan belajar yang tinggi, tanpa membuat anak menjadi cepat bosan?
- Bagaimana merancang interior perpustakaan anak yang memenuhi persyaratan kebebasan dan keamanan sehingga dapat menunjang perkembangan anak baik secara motorik, intelektual, maupun sosial?

#### B. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah metode *problem solving* berdasarkan teori dari Vijay Kumar. Menurut Kumar, ada 7 tahap metode perancangan atau *design thinking*, yaitu:

##### • Sense Intent

Tahap ini adalah tahap dimana desainer memperhatikan keadaan sekitar dan perubahan-perubahan yang terjadi. Desainer mempelajari *trend* yang ada, yang dapat mempengaruhi desain yang akan dibuat, sebelum memulai suatu proyek.

##### • Know Context

Pada tahap ini desainer mempelajari keadaan pasar, apakah desain yang dibuat dapat diterima atau tidak, dengan memberi perhatian terhadap kehidupan sosial, lingkungan, industri, teknologi, budaya, politik, dan ekonomi.

##### • Know People

Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengenal pengguna desain, mencari tahu kebutuhan-kebutuhan yang belum dipenuhi atau belum disampaikan, dengan cara observasi.

##### • Frame Insights

Pada tahap ini, desainer menganalisis seluruh data yang telah dikumpulkan untuk menemukan suatu patra yang kemudian memberikan peluang untuk desain dapat diterima di pasar.

##### • Explore Concepts

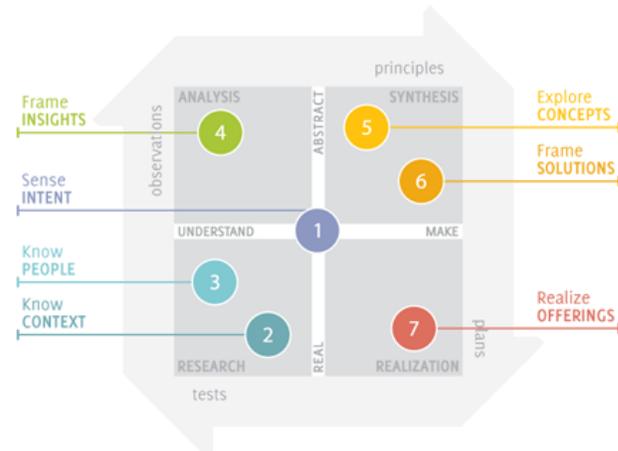
Pada tahap ini, desainer melakukan *brainstorming* untuk menemukan peluang dan konsep baru, melalui hasil analisa yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya.

##### • Frame Solutions

Pada tahap ini, desainer menggabungkan konsep-konsep yang ditemukan sebelumnya untuk membuat sebuah solusi. Konsep-konsep tersebut dievaluasi untuk menentukan konsep mana yang memberikan nilai paling tinggi untuk pengguna.

##### • Realize Offerings

Setelah sebuah solusi desain diwujudkan dan di tes, hal berikutnya yang dilakukan adalah dievaluasi untuk menuju pada implementasi. Solusi yang ditawarkan haruslah solusi yang benar-benar memberikan nilai pada masyarakat. <sup>[11]</sup>



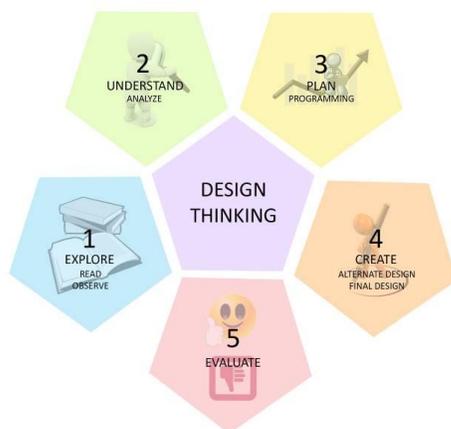
Gambar 1. Bagan *Design Thinking* menurut Vijay Kumar  
Sumber: <http://www.101designmethods.com/> diakses 6 November 2015

Metode perancangan oleh Kumar tersebut diterapkan dalam perancangan ini menjadi 5 tahap, yaitu:

##### • Explore

Pada tahap ini, yang dilakukan adalah mengumpulkan data-data untuk lebih memahami proyek yang akan dikerjakan dan mengetahui kebutuhan masyarakat melalui studi literatur, baik dari buku, jurnal, maupun internet. Dalam tahap ini juga dilakukan pengumpulan data tipologi sebagai data pembandingan untuk dapat menghasilkan desain yang lebih baik lagi.

- *Understand*  
Pada tahap ini, data-data yang telah terkumpul berupa data lapangan dan data tipologi dianalisa untuk lebih memahami permasalahan yang ada. Objek perancangan yang digunakan bersifat fiktif, merupakan bangunan perpustakaan rekreatif di Surabaya yang terletak di jalan HR. Mohammad dengan arah hadap timur laut.
- *Plan*  
Tahap ini adalah tahap *programming* dimana ruang-ruang yang akan dirancang kemudian diprogram. Ruang-ruang yang akan dirancang adalah ruang sirkulasi, ruang koleksi buku, ruang baca, ruang multimedia, dan ruang *story telling*.
- *Create*  
Tahap ini adalah tahap *brainstorming*, untuk memunculkan ide-ide, konsep desain, dan alternatif desain, mengembangkan desain yang terpilih hingga dihasilkan desain akhir sebagai solusi dari permasalahan yang ada.
- *Evaluate*  
Pada tahap ini, desain akhir yang dihasilkan kemudian dievaluasi untuk mencari kekurangan dan kelebihan dari desain yang dibuat sehingga dapat diperbaiki untuk dapat menghasilkan desain yang lebih baik lagi.



Gambar 2. Rangkuman Bagan *Design Thinking*

## II. KAJIAN PUSTAKA

### A. Perpustakaan

Perpustakaan adalah salah satu unit kerja yang berupa tempat untuk mengumpulkan, menyimpan, mengelola, dan mengatur koleksi bahan pustaka secara sistematis untuk digunakan oleh pemakai sebagai sumber informasi sekaligus sebagai sarana belajar yang menyenangkan. Secara umum, perpustakaan memiliki beberapa fungsi, yaitu fungsi informasi, fungsi pendidikan, fungsi kebudayaan, fungsi rekreasi, fungsi penelitian, dan fungsi deposit.<sup>[4]</sup>

Perpustakaan merupakan salah satu sarana yang mendorong perkembangan minat baca. Perpustakaan menyediakan berbagai jenis buku dan informasi. Perpustakaan memberikan jasa berupa peminjaman koleksi, penelusuran literatur, pemencaran informasi terpilih, jasa referens, jasa kesiagaan informasi, dan pinjam antar perpustakaan. Pustakawan juga harus lebih memperhatikan kebutuhan daripada keinginan

pengguna agar tercapai kepuasan pengguna. Dengan begitu, pengguna akan lebih termotivasi untuk menggunakan kembali jasa perpustakaan sehingga minat baca meningkat.<sup>[3]</sup>

Pada umumnya, ruangan yang ada di perpustakaan umum terdiri dari *checkout*, *children's area*, *catalogue*, *space for staff*, *meeting room*, dan *space for mechanical operation*.<sup>[6][13]</sup>

Pada sebuah perancangan interior perpustakaan, seluruh elemen desain bekerja sama dalam sebuah harmoni yang menyediakan fungsionalitas, kemudahan, dan kemenarikan pada bangunan. Sayangnya, ada sebuah area yang sering dilupakan dalam anggaran biaya perancangan perpustakaan, yaitu sistem petunjuk. Hasilnya adalah tanda petunjuk yang tidak sesuai dengan desain, yang mengurangi elemen-elemen desain yang sudah dibuat pada sebuah interior perpustakaan.

Dalam merencanakan sebuah sistem petunjuk, pertimbangan harus diberikan pada tipe-tipe petunjuk dengan fungsi, yaitu *orientational signs*, *directional signs*, *identification signs*, *instructional signs*, *regulatory signs*, dan *informational/current-awareness signs*.<sup>[2]</sup>

### B. Psikologi Perkembangan Anak

Masa perkembangan anak dibagi menjadi dua tahap, yaitu masa awal, dan masa pertengahan dan akhir. Masa awal anak-anak dimulai sejak anak berumur 2 tahun hingga 6 tahun. Masa pertengahan dan akhir dimulai ketika anak memasuki kelas 1 SD atau umur 6 tahun hingga anak menjadi individu yang matang secara seksual. Setiap masa perkembangannya, ciri perkembangan anak berbeda, baik secara motorik, intelektual, maupun sosial.

Perkembangan motorik anak pada masa awal ditandai dengan berjalan, berlari, melompat, mendorong, menarik, memutar, berbagai aktivitas koordinasi mata-tangan, menggambar, mewarna, dan mencoret. Pada masa ini anak sudah dapat memanipulasi objek kecil seperti potongan-potongan *puzzle* dan balok-balok dengan berbagai ukuran dan bentuk. Anak juga suka bersembunyi di bawah meja dan keluar masuk kotak besar. Pada masa pertengahan dan akhir, perkembangan motorik menjadi lebih halus dan terkoordinasi. Pada tahap ini anak memiliki penguasaan badan yang baik sehingga mampu melakukan bermacam-macam gerakan senam dan aktivitas olahraga lainnya. Selain itu, anak-anak juga mengembangkan kemampuan melakukan permainan dengan peraturan karena mereka sudah mengerti dan mampu menaati aturan-aturan.

Masa awal perkembangan intelektual anak merupakan masa yang sangat temperamental bagi anak. Pada masa ini, muncul rasa takut terhadap berbagai hal yang mengancam atau hal-hal yang tidak biasa. Selain rasa takut, marah, iri, dan cemburu juga sering muncul pada anak-anak. Marah akan muncul apabila terjadi konflik, frustrasi, ataupun hal-hal yang tidak disenangi anak. Iri dan cemburu akan muncul apabila ada hal-hal yang tidak dimiliki anak tetapi dimiliki oleh teman sebayanya. Pada masa ini juga muncul rasa ingin tahu sehingga anak ingin mengeksplorasi hal-hal baru dan sering bertanya dengan menggunakan kata-kata yang dapat dimengerti orang

dewasa. Imajinasi dan daya serap mental juga terus berkembang. Pada masa pertengahan dan akhir, daya pikir anak berkembang ke arah yang konkrit, rasional dan objektif. Daya ingatnya menjadi sangat kuat, sehingga anak benar-benar berada dalam tahap belajar. Pada masa ini juga anak-anak sudah dapat berhitung.

Perkembangan sosial anak pada masa awal dimulai dengan menjalin hubungan sosial dengan anak-anak sebayanya. Pada umumnya, anak-anak lebih suka bermain dengan teman dengan jenis kelamin yang sama. Pada anak usia pra-sekolah, biasanya mereka bermain dengan orang dewasa di keluarganya. Namun, orang dewasa sebenarnya hanya menemaninya saja dan tidak ikut bermain. Jadi, anak tetap bermain sendiri. Ketika berumur 3-4 tahun, anak-anak umumnya memiliki teman khayalan (*imaginary playmates*) Setelah berumur 4 tahun ke atas, teman khayalan digantikan dengan hewan peliharaan. Pada masa pertengahan dan akhir, perkembangan sosial anak menjadi semakin kompleks. Relasi dengan keluarga, teman sebaya, maupun guru di sekolah menjadi aspek kehidupan yang semakin terstruktur. Pemahaman anak terhadap diri berkembang, perubahan-perubahan dalam gender dan perkembangan moral menandai perkembangan anak selama masa akhir.<sup>[5]</sup>

### C. Perkembangan Minat Baca Anak

Perkembangan minat baca anak dapat dibagi menjadi beberapa tahap. Pada usia 1-3 tahun anak cenderung merobek kertas, sehingga buku yang digunakan sebaiknya adalah yang terbuat dari plastik atau kain, yang tidak mudah robek. Isi bacaan berupa satu macam benda berikut namanya pada setiap halamannya.

Pada usia 3-5 tahun, anak memiliki penguasaan bahasa yang jauh lebih baik, sehingga isi buku dapat berupa beberapa kata (kalimat) yang merupakan gagasan, namun tetap dengan ilustrasi gambar yang menarik. Jenis cerita yang digemari adalah yang bersifat fancy, dengan ukuran buku 21 x 29.7 cm.

Pada usia 5-7 tahun anak berkembang dalam dunia akademis dan intelektual. Oleh karena itu, yang menonjol adalah banyaknya kata, gagasan, dan konsep yang merupakan representasi dari hal yang pernah dialami. Isi buku berupa cerita yang matang dengan ukuran buku 17.6 x 25 cm.

Pada usia 7-9 tahun anak berada di sekolah dasar sehingga perkembangan intelektual diarahkan pada bagaimana sekolah melihat sesuatu itu penting. Oleh karena itu, buku-buku yang diberikan merupakan buku yang dapat membantu pelajaran di sekolah. Cerita yang memberi kesan *action* juga diminati pada usia ini. Buku yang diberikan berukuran 17.6 x 25 cm.<sup>[1]</sup>

### D. Perpustakaan Anak

Salah satu ruang terpenting yang ada di dalam perpustakaan adalah *lobby*. *Lobby* adalah ruang pertama yang akan dimasuki oleh pengunjung ketika datang ke perpustakaan sehingga ruang ini menjadi ruang yang memberi kesan awal perpustakaan kepada pengunjung. *Lobby* merupakan tempat dimana pengunjung mendapatkan berbagai informasi mengenai perpustakaan, seperti program-program di perpustakaan, dan

memberikan petunjuk yang jelas mengenai arah dan area-area di dalam perpustakaan.

Adanya pembagian area berdasarkan umur juga merupakan hal penting di dalam perpustakaan anak. Hal ini dikarenakan setiap masa pertumbuhan memiliki kebutuhan, bahan bacaan, dan tingkah laku yang berbeda. Pembagian area tersebut dapat dibagi menjadi empat, yaitu, *early childhood*, *school age*, *young teen*, dan *young adult*.

Area interaktif juga dibutuhkan di dalam perpustakaan anak. Area ini dapat memiliki berbagai macam permainan mulai dari aktivitas kognitif bagi anak balita hingga aktivitas sosial bagi *young adults*. Lokasi, keamanan, dan akomodasi dari area ini bergantung pada jenis kegiatan yang tersedia di dalamnya.

Ruang *staff* dan manajemen merupakan ruang yang penting untuk menyediakan layanan kepada keluarga, anak-anak, dan remaja. Lokasi dan luas area ini perlu dipertimbangkan agar *staff* dapat memberikan pelayanan yang maksimal kepada pengunjung. Karena itu lokasi dari meja *staff*, garis pandang ke area baca dan area koleksi, dan penempatan area interaktif menjadi sangat penting.

Suasana pada ruang perpustakaan dapat diciptakan melalui penggunaan warna, patra, dan tekstur. Ruang untuk anak-anak akan lebih sesuai apabila memiliki suasana yang tenang dan hangat, atau cerah dan menyenangkan. Ketika memilih warna, perlu disadari bahwa ada banyak nuansa dari setiap warna dan masing-masing dapat mempengaruhi suasana dalam ruang.

Permukaan di mana warna diaplikasikan dapat memberi pengaruh yang besar pada suasana dan persepsi ruang. Penggunaan warna pada permukaan vertikal adalah salah satu cara efektif untuk menambah kehangatan dan perhatian pada ruang. Warna yang dipilih sebaiknya adalah warna yang menggairahkan dan memotivasi.

Untuk aplikasi warna pada permukaan horizontal seperti plafon, selain menggunakan warna putih, harus disesuaikan dengan desain pencahayaan pada ruang. Plafon yang berwarna dapat mengurangi intensitas cahaya dan mengubah suasana ruang. Hijau dan kuning adalah warna yang sangat tidak cocok untuk plafon. Bahkan warna biru muda yang sering menjadi solusi pun hanya dapat digunakan untuk area tertentu saja, sedangkan warna yang gelap dapat membuat ruang menjadi suram.<sup>[8]</sup>

Penggunaan cahaya alami secara maksimal memberi dampak positif baik untuk penghematan energi maupun bagi prestasi anak. Namun, cahaya alami dipengaruhi oleh arah datang cahaya, waktu, dan keadaan cuaca. Karena itu cahaya alami harus dilengkapi dengan cahaya buatan untuk performa yang optimal.

Cahaya buatan dapat digunakan dengan tiga cara, yaitu langsung, tidak langsung, atau gabungan. Cahaya langsung efektif dalam menerangi area kerja, tetapi tidak dapat menerangi secara merata. Cahaya tidak langsung lebih efektif untuk perpustakaan karena dapat mendistribusikan cahaya secara lebih merata. Namun, penggunaan cahaya tidak langsung untuk area belajar dengan plafon yang sangat tinggi menjadi kurang efektif karena tidak dapat menyediakan cahaya yang cukup ke permukaan meja. Karena itu dibutuhkan adanya *task lighting* di meja belajar.

Penghawaan yang tepat tidak hanya untuk kesehatan dan kenyamanan pengguna, tetapi juga untuk keamanan, kinerja, dan pemeliharaan material dan peralatan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merencanakan sistem penghawaan adalah *temperature control, humidity control, supply and return air vents, fresh air, dan operable windows*.

Permasalahan akustik yang ada pada masa sekarang berasal tidak hanya dari manusia, tetapi juga dari peralatan elektronik seperti komputer. Suara dari manusia juga bertambah banyak karena adanya kegiatan belajar kelompok. Karena itu penyelesaian masalah untuk akustik perlu dipikirkan. Cara paling efektif untuk mengatasi permasalahan akustik adalah dengan membuat ruang tertutup untuk kegiatan-kegiatan tertentu yang menimbulkan suara, dengan adanya kaca untuk control visual.

Dengan tambahan pada ukuran dan bentuk ruang, akustik dapat dipengaruhi oleh berbagai macam permukaan dan tekstur di dalam ruang. Permukaan keras seperti keramik, batu, dan kaca tidak dapat meredam suara, sehingga menyebabkan gema. Karpet, fabrik, dan panel plafon akustik dapat membantu meredam suara. Panel akustik dapat dipasang di permukaan dinding dan dapat meningkatkan tampilan ruang.<sup>[7]</sup>

### III. DESKRIPSI LOKASI PERANCANGAN

#### A. Lokasi Objek Perancangan

Lokasi objek perancangan bersifat fiktif, terletak di jalan HR. Mohammad, Surabaya Barat. Bangunan ini adalah bangunan perpustakaan rekreatif di Surabaya yang terdiri atas tiga tingkat dengan luas lahan 10.571m<sup>2</sup>.

#### B. Tapak Luar

Bangunan perpustakaan yang akan dirancang menghadap ke arah timur laut. Sebelah utara bangunan berbatasan dengan Jl. HR. Mohammad, *Srijaya Office*. Sebelah selatan bangunan berbatasan dengan perumahan Villa Bukit Mas, *Golden City Mall*, dan McD. Sebelah barat bangunan berbatasan dengan perumahan *Graha Family*, dan Bukit Darmo Boulevard, dan Masjid *Shirotol Mustaqim*. Sebelah timur bangunan berbatasan dengan Jl. Mayjend Sungkono.



Gambar 3. Foto Lokasi Objek Perancangan  
Sumber: Google Map, Satellite (telah diolah kembali)

Bagian dari bangunan yang akan dirancang ditandai dengan

warna merah. Warna kuning merupakan peletakan *signage* perpustakaan pada bangunan. Warna abu-abu merupakan massa bangunan.

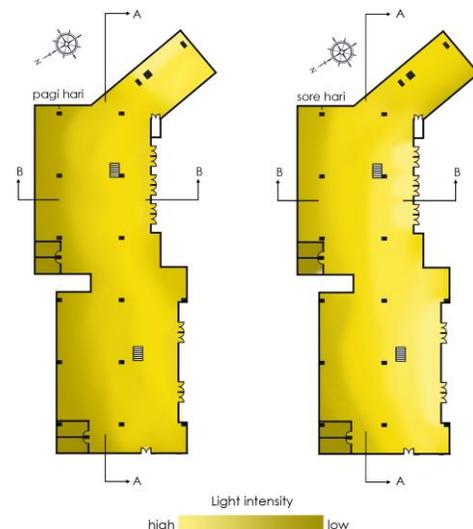
#### C. Tapak Dalam

Bangunan perpustakaan rekreatif ini terdiri atas tiga tingkat. Area dari bangunan yang akan dirancang adalah tingkat dasar dengan luasan ± 1200m<sup>2</sup>. Lokasi perpustakaan anak tidak mengganggu sirkulasi menuju perpustakaan umum yang terletak di lantai 2 gedung perpustakaan. Pengunjung perpustakaan umum bisa mengakses taman melalui tangga yang ada di area perpustakaan anak. Pintu masuk perpustakaan anak dapat digunakan sebagai akses keluar oleh orang dewasa. Pada gambar di bawah ini, bagian dari perpustakaan yang akan dirancang ditandai dengan warna hijau, sedangkan bagian dari perpustakaan yang tidak dirancang ditandai dengan warna merah.



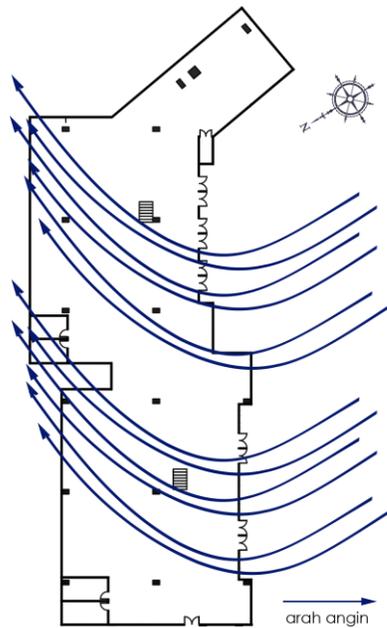
Gambar 4. Layout Perpustakaan

Sistem utilitas bangunan terdiri atas sistem penghawaan, sistem air bersih dan air kotor, dan sistem proteksi kebakaran. Sistem penghawaan pada bangunan perpustakaan ini menggunakan AC central dengan *air-water system*. Sistem air bersih dan air kotor dalam bangunan perpustakaan hanya digunakan untuk keperluan dalam toilet. Sistem pemadam kebakaran menggunakan metode gas jenis FM200.



Gambar 5. Analisa Pencahayaan Ruang Perpustakaan

Sistem pencahayaan dan penghawaan bangunan dapat dianalisa sebagai berikut. Pencahayaan pada pagi hari, sinar matahari datang dari timur dan masuk ke dalam bangunan melalui jendela yang menghadap ke timur. Hal ini menyebabkan area bagian timur dalam ruang perpustakaan terang sedangkan area pada bagian timur laut menjadi gelap karena tidak ada bukaan. Pada sore hari sinar matahari datang dari barat dan masuk ke dalam bangunan melalui jendela yang menghadap ke barat daya. Hal ini menyebabkan area pada bagian barat daya menjadi terang dan area pada bagian timur laut gelap.



Gambar 6. Analisa Arah Tiup Angin

Angin bertiup dari arah selatan ke timur, masuk ke dalam ruangan melalui bukaan berupa pintu yang terletak di bagian selatan ruangan. Angin yang masuk tidak dapat keluar karena tidak ada bukaan di bagian timur ruangan sehingga angin tidak dapat digunakan sebagai penghawaan dalam ruang karena angin dapat mengganggu aktivitas dalam ruang.

#### IV. KONSEP DESAIN

Konsep yang digunakan dalam perancangan ini adalah "Kontras". Ide dasar dari konsep ini adalah karakter anak yang cenderung bersifat dinamis dan karakter perpustakaan yang tenang dan monoton sehingga cenderung bersifat statis. Dinamis dan statis adalah dua karakter yang bertolak belakang sehingga konsep dari perancangan ini adalah kontras. Konsep perancangan ini juga didukung dengan penggunaan tema "Garden" untuk dapat membangkitkan suasana yang ceria dan menyenangkan bagi anak-anak.

- 1) Bentuk. Bentuk yang digunakan adalah bentuk geometris dasar, dengan pertimbangan keamanan bagi anak. Bentuk geometris yang digunakan adalah lingkaran dan segi empat, sehingga terbentuk bentuk yang kontras.
- 2) Warna. Warna yang digunakan adalah warna-warna yang

kontras satu sama lain, yaitu merah, biru, dan kuning. Selain itu warna hijau, coklat, dan putih juga digunakan untuk menyesuaikan dengan tema "Garden".

- 3) Material. Material yang digunakan adalah material yang aman bagi anak dan tidak mengandung zat-zat berbahaya. Material utama yang akan digunakan untuk furniture adalah kayu, dengan stainless steel sebagai material pelengkap. Finishing yang digunakan untuk elemen interior adalah wallpaper dan cat, dan untuk furniture menggunakan HPL.
- 4) Pencahayaan. Sistem pencahayaan menggunakan pencahayaan alami sebagai pencahayaan utama pada pagi dan siang hari, serta menggunakan lampu LED untuk menerangi area yang gelap, dan sebagai penerangan di sore hari.
- 5) Penghawaan. Sistem penghawaan yang digunakan adalah penghawaan buatan, yaitu menggunakan AC central. Penghawaan dengan AC central memberikan kemudahan terhadap control sehingga suhu dalam ruang tetap merata.
- 6) Sirkulasi. Jenis sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi linear. Sirkulasi linear akan memudahkan pengunjung untuk dapat menuju ke area yang diinginkan dengan mudah karena bentuk bangunan yang memanjang.
- 7) Green Impact. Green impact diwujudkan dengan menggunakan material ramah lingkungan dan dengan hemat energi. Penggunaan material yang ramah lingkungan dan tidak mengandung zat beracun tidak akan memberi dampak negatif baik bagi manusia pengguna maupun bagi lingkungan sekitar. Penghematan energi dapat dilakukan dengan memaksimalkan pencahayaan alami dan menggunakan produk-produk hemat energi seperti lampu LED.
- 8) Universal Design. Universal design diwujudkan dengan menyediakan jarak sirkulasi sebesar minimal 1 meter agar dapat dilalui oleh semua kalangan, termasuk pengguna kursi roda. Selain itu juga dengan membuat signage yang jelas dan mudah dilihat dan dimengerti oleh anak maupun orang dewasa.

#### V. TRANSFORMASI DESAIN

##### A. Layout

Penerapan konsep pada *layout* awal terlihat dari gabungan antara bentuk segi empat dan lingkaran yang kontras. Dalam hal ini dibuat beberapa alternatif *layout* untuk menghasilkan penataan yang maksimal. Dari beberapa alternatif kemudian dipilih satu *layout* dengan penerapan konsep kontras yang paling menonjol.





Gambar 12. Perspektif Story Room



Gambar 13. Perspektif Ruang Komputer

VI. DESAIN AKHIR

A. Layout dan Rencana Plafon

Layout kemudian dikembangkan hingga dihasilkan layout akhir yang lebih *unity* tetapi tetap kontras. Sirkulasi yang digunakan adalah sirkulasi linear karena bentuk ruang yang memanjang sehingga memudahkan pengunjung mengakses setiap area dalam ruang.

Bentuk plafon menyesuaikan dengan lantai. Warna hijau pada plafon sesuai dengan tema “*garden*” sehingga plafon terlihat seperti daun-daun pada pohon. Warna putih digunakan agar ruang terasa lebih terang.



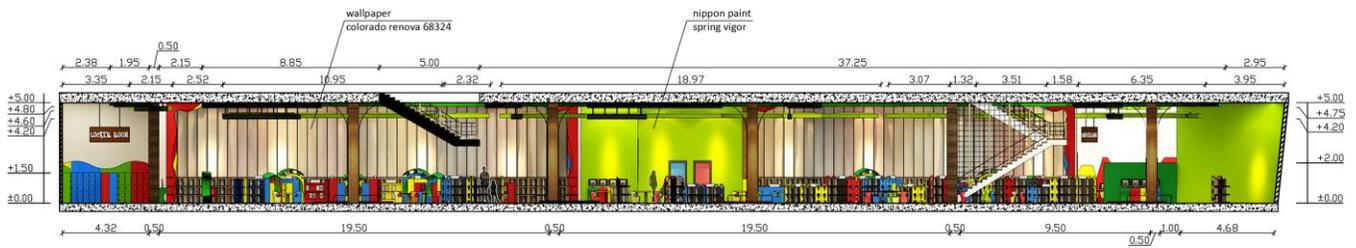
Gambar 6. Layout Perpustakaan



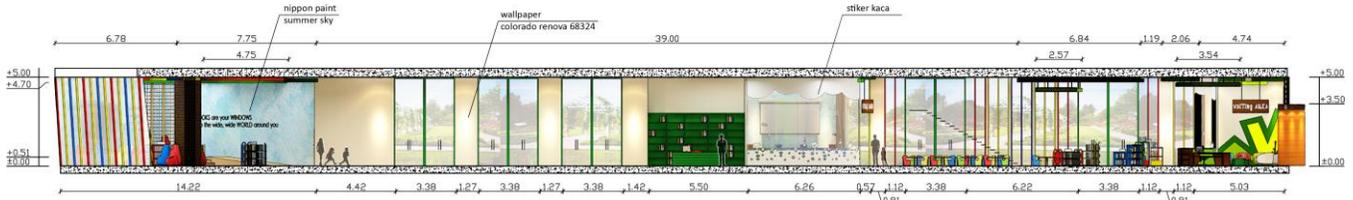
Gambar 7. Rencana Plafon

B. Tampak Potongan

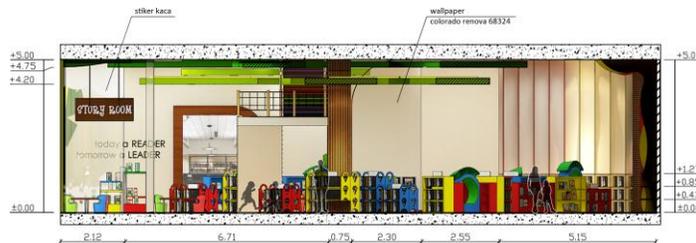
Penerapan konsep kontras pada tampak potongan terlihat pada penggunaan warna merah, biru, dan kuning pada perabot. Selain itu dimensi perabot, terutama rak buku terlihat kontras dengan ketinggian yang berbeda-beda.



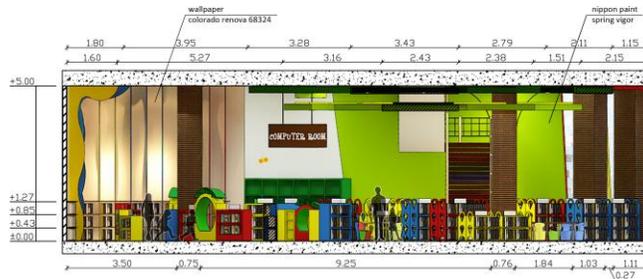
Gambar 8. Tampak Potongan A-A



Gambar 9. Tampak Potongan B-B



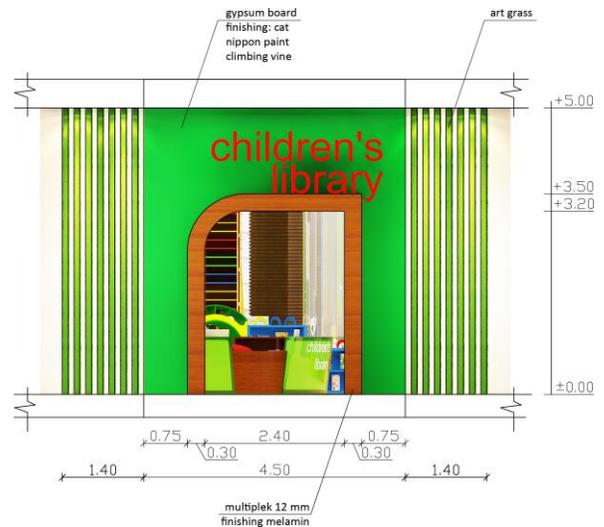
Gambar 10. Tampak Potongan C-C



Gambar 11. Tampak Potongan D-D

C. Main Entrance

Kontras pada *main entrance* terlihat pada penggunaan warna hijau pada latar belakang dan warna merah pada tulisan. Selain itu kontras juga diterapkan pada bentuk pintu dimana di ujung kiri pintu berbentuk lengkung sedangkan sisi yang lain berbentuk lancip.



Gambar 12. Tampak Main Entrance



Gambar 13. Perspektif Main Entrance

#### D. Perspektif Interior

Penerapan konsep kontras pada ruang dapat terlihat dari penataan dan penggunaan warna yang kontras, yaitu merah, biru, dan kuning. Tema “garden” terlihat pada bentuk kolom dan plafon yang menyerupai pohon, serta penggunaan warna dan material pada lantai.



Gambar 14. Perspektif Area Baca dan Koleksi Buku 1



Gambar 15. Perspektif Area Baca dan Koleksi Buku 2



Gambar 16. Perspektif Area Baca dan Koleksi Buku 3

Area baca dan koleksi buku terletak pada area yang sama dan tidak terpisah agar memudahkan anak untuk dapat menuju area baca dari area koleksi buku. Selain itu, penggunaan bentuk tempat duduk untuk area baca yang unik diletakkan diantara area koleksi buku juga ditujukan agar perpustakaan menjadi lebih menarik dan aktivitas membaca menjadi lebih santai dan menyenangkan.



Gambar 17. Perspektif Area Baca dan Koleksi Buku 4



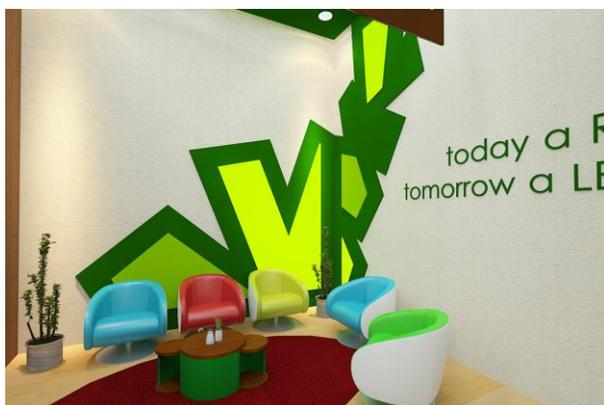
Gambar 18. Perspektif Area Baca dan Koleksi Buku 5

Area baca yang terletak di ujung dalam ruang juga dibuat dengan suasana santai, menggunakan alas duduk berupa *bean bags* ataupun duduk di lantai. Area ini juga dapat digunakan untuk membaca dan diskusi kelompok oleh anak-anak, sehingga dalam area ini juga dapat terjadi aktivitas sosial.



Gambar 19. Perspektif Area Baca dan Koleksi Buku 6

Area *front desk* merupakan area tempat peminjaman dan pengembalian buku, serta peminjaman loker. Area loker terletak dekat dengan area *front desk* agar lebih memudahkan pengawasan *staff* terhadap barang-barang anak yang dititipkan di loker

Gambar 20. Perspektif Area *Front Desk*

Gambar 21. Perspektif Area Tunggu

Ruang komputer merupakan ruang penunjang yang menyediakan fasilitas berupa internet dan *e-book*. Ruang ini juga dapat digunakan untuk bermain permainan edukatif di komputer, ataupun untuk menonton *video* edukatif.



Gambar 22. Perspektif Ruang Komputer

*Story room* juga merupakan area penunjang dalam perpustakaan. Ruangan ini dapat digunakan untuk aktivitas pembacaan cerita bagi anak-anak, maupun sebagai ruang audio visual untuk pemutaran video edukatif.

Gambar 23. Perspektif *Story Room*

## VII. KESIMPULAN

Perancangan Interior Perpustakaan Anak di Surabaya ini memiliki tujuan untuk meningkatkan minat baca bangsa Indonesia, khususnya daerah Surabaya karena tingkat minat baca bangsa Indonesia yang masih tergolong rendah. Perancangan ini memberikan fasilitas yang lebih lengkap dan menarik sehingga anak-anak dapat lebih tertarik untuk membaca. Perancangan interior Perpustakaan Anak ini mengangkat konsep kontras dengan tema "*garden*" yang menciptakan suasana ceria dan menarik bagi anak-anak sehingga anak tertarik untuk membaca dan tidak mudah merasa bosan.

Perpustakaan juga dilengkapi dengan fasilitas ruang komputer dengan adanya internet dan adanya kegiatan-kegiatan seperti audio visual dan *story telling* juga membuat perpustakaan ini menjadi sarana belajar bagi anak yang dapat meningkatkan kemampuan intelektual anak. Penggunaan bentuk sederhana yang menarik dapat mendukung perkembangan motorik anak dan penataan furniture pada area baca dapat mendorong aktivitas sosial.

## SARAN

Perancangan Interior Perpustakaan Anak di Surabaya ini perlu memperhatikan banyak hal seperti penggunaan material, *finishing*, bentuk perabot dan dimensi perabot sehingga aman bagi anak dan dapat digunakan oleh anak dengan nyaman, dan dapat meningkatkan minat baca anak. Beberapa hal lain yang juga perlu diperhatikan adalah keamanan dan sistem sirkulasi serta adanya papan petunjuk atau *signage* sehingga memudahkan anak dalam mencari buku ataupun ruangan yang dituju.

Untuk menghasilkan karya desain yang baik, perlu adanya penelitian terhadap karakter anak sehingga lebih diminati oleh anak. Selain itu juga pengaplikasian konsep dalam desain menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan desain. Penggunaan tema juga akan membuat desain menjadi lebih menarik, terutama tema yang familiar bagi anak-anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akbar-Hawadi, Reni. *Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak*. Jakarta: PT Grasindo, 2006.
- [2] Brown, Carol R. *Interior Design for Libraries: Drawing on Function & Appeal*. Chicago: American Library Association, 2002.
- [3] Dahlan, M. *Motivasi Minat Baca*. Jurnal. Medan: Pusat Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2008.
- [4] Darmono. *Perpustakaan Sekolah: Pendekatan Aspek Manajemen dan Tata Kerja*. Jakarta: PT Grasindo, 2007.
- [5] Desmita. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006.
- [6] De Chiara, Joseph, and John Callender. *Time-Saver Standards for Building Types second edition*. Singapore: Singapore National Printers Ltd, 1987.
- [7] Erikson, Rolf, and Carolyn Markuson. *Designing a School Library Media Center for the Future*. Chicago, Illinois: American Library Association, 2007.
- [8] Feinberg, Sandra, and James R. Keller. *Designing Space for Children and Teens in Libraries and Public Areas*. Chicago: American Library Association, 2010.
- [9] Frick, Heinz, and Pujo L. Setiawan. *Seri Konstruksi Arsitektur 5: Ilmu Konstruksi Perlengkapan dan Utilitas Bangunan*. Yogyakarta: Kanisius, 2002.
- [10] Gunarsa, Singgih D. *Dari Anak sampai Usia Lanjut: Bunga Rampai Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia, 2004.
- [11] Kumar, Vijay. *101 Design Methods*. Canada: John Wiley & Sons, Inc, 2013.
- [12] Lidwell, William. *Universal Principles of Design*. Beverly: Rockport, 2010.
- [13] McGowan, Maryrose, and Kelsey Kruse. *Interior Graphic Standard Student Edition*. Canada: John Wiley & Sons, Inc, 2004.
- [14] NS, Sutarno. *Perpustakaan dan Masyarakat*. Jakarta: Sagung Seto, 2006.
- [15] Null, Roberta. *Universal Design: Principles and Models*. Florida: Taylor & Francis Group, 2014.
- [16] Persia, Aziza Nur. *Peran Perpustakaan Anak di Rumah Sakit Kanker "Dharmais" Jakarta*. Jurnal. Semarang: Universitas Diponegoro, 2013.
- [17] Ruth, Linda Cain. *Design Standards for Children's Environments*. New York: McGraw-Hill, 2000.
- [18] Siregar, A. Ridwan. *Pembinaan Minat Baca Anak*. Jurnal. Medan: Departemen Studi Perpustakaan dan Informasi Universitas Sumatera Utara, 2008.
- [19] Soh, Lin Li, and Lo Wan Ni. 2013. *My Tree House – World's 1<sup>st</sup> Green Library for Kids*. Singapore: IFLA WLIC, 2013.