

Perancangan Interior *Library & Co-working Space* di Surabaya

Nikko Aditya Perdana, Mariana Wibowo dan Filipus Priyo Suprobo
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: nikkoaditya@gmail.com; mariana_wibowo@petra.ac.id; suprobopriyo@gmail.com

Abstrak—Perkembangan zaman yang semakin maju menuntut manusia memiliki wawasan yang luas. Perpustakaan merupakan salah satu pusat informasi yang akurat dan efektif, namun masyarakat modern lebih mengandalkan internet yang memiliki akurasi rendah. *Co-working (collaborative working)* adalah gaya kerja baru yang melibatkan lingkungan kerja bersama, sehingga dapat menghasilkan banyak peluang baru. Konsep perancangan interior yang memadukan perpustakaan dan area kerja berkonsep *co-working* memiliki pengaruh baik pada sirkulasi yang dapat memudahkan penggunaannya dalam beraktivitas. Lingkungan yang lebih terbuka secara tidak langsung juga timbul diantara para pengguna sehingga informasi dapat diperoleh dengan lebih baik. Dengan menggabungkan konsep yang memiliki keuntungan masing-masing bertujuan agar dapat memacu minat membaca sekaligus memperluas relasi serta menunjang produktivitas dalam dunia kerja dan bisnis pada masyarakat khususnya di Surabaya.

Kata Kunci—Interior, Library, Co-working, Surabaya

Abstract—The development of this advanced age demands that humans should have a vasy majority of extensive knowledge. Library is one of the most accurate and effective information centre, but the truth is, modern societies rely more on the internet that have lower accuracy than the library. *Co-working (collaborative working)* is a new work style that involves collavorative working environment so as to produce many new opportunities. The concept of the interior design, which combines a library and a work station with *co-working* concept is giving a good impact to the circulation, which enables the user to work easier. The more fenceless environment is appearing as well between the users, so that the information can be acquired better. By combining the concepts with their own advantages, it is expected to stimulate the interest in reading, and also to expand relations, as well as increasing productivity in the work field and business in societies, especially in Surabaya.

Keyword—Interior, Library, Co-working, Surabaya

I. PENDAHULUAN

Perpustakaan adalah sebuah ruangan, bagian sebuah gedung, ataupun gedung itu sendiri yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasa disimpan menurut tata susunan tertentu (Sulistyo Basuki, 1991:3). Berdasarkan pengertian tersebut perpustakaan dapat dipandang sebagai sumber ilmu, sumber pengetahuan, dan sumber kearifan tentang hidup dan kehidupan. Manusia pada

dasarnya sebagai makhluk sosial membutuhkan komunikasi sehingga manusia tidak dapat hidup sendiri. Berdasarkan perkembangan jaman secara tidak langsung manusia membutuhkan informasi. Informasi tersebut biasa didapatkan dari berbagai banyak hal, misalnya mencari referensi dari internet mencari informasi dari media masa dan juga sumber informasi lainnya, yang paling sederhana seperti buku. Oleh sebab itu pengetahuan manusia semakin bertambah dan semakin maju, manusia akan “bertanya” kepada buku untuk menemukan jawaban terhadap persoalan-persoalan sulit yang mereka hadapi.

Hal ini tentu saja harus ditunjang oleh minat baca pada masyarakat. Karena apabila tidak berawal dari minat, masyarakat akan sulit untuk tergerak membaca buku. Seringkali yang terpikir oleh kebanyakan masyarakat apabila mendengar kata *Library* atau Perpustakaan adalah perasaan untuk enggan pergi mencari informasi disana. Kebanyakan masyarakat modern memilih untuk mencari informasi di Internet dari pada harus pergi ke perpustakaan untuk meminjam ataupun membaca buku disana.

Kehidupan masyarakat modern tidak lepas dari fenomena bersosialisasi maupun berkolaborasi dalam hal berbisnis mengingat semakin berkembangnya jaman yang semakin ketat sehingga timbul tuntutan bagi tiap individu agar dapat bersaing dan menjadi semakin kompeten. *Co-working (collaborative working)* adalah gaya kerja baru yang melibatkan lingkungan kerja bersama. Lebih dari sekedar berbagi ruang kerja, *Co-working* membuat tiap individu maupun kelompok untuk berbagi ide dan mendukung satu sama lain. Semangat *Co-working* adalah berbagi dan berkolaborasi. *Co-working* merupakan tren baru dalam dunia kerja yang sudah menjamur di Amerika, Eropa, dan Asia. Individu yang belum memiliki kantor, pekerja lepas, pekerja *mobile*, membutuhkan tempat kerja nyaman untuk menjalin interaksi dengan kolega ataupun dengan klien.

Selain menjadi ibukota dari propinsi Jawa Timur, Surabaya merupakan kota terbesar kedua setelah Jakarta. Dengan populasi penduduk sekitar 3 juta orang, Surabaya telah menjadi kota Metropolis dengan beberapa keanekaragaman yang kaya di dalam nya. Selain itu, Surabaya saat ini juga telah menjadi pusat bisnis, perdagangan, industri, dan pendidikan di Indonesia. Surabaya juga merupakan rumah bagi banyak kantor dan pusat bisnis. Perekonomian Surabaya

juga dipengaruhi oleh pertumbuhan baru dalam industri asing dan beberapa segmen industri yang akan terus berkembang.

Berdasarkan fenomena tersebut dimunculkanlah perancangan *Library&Co-working space* di Kota Surabaya yang mempunyai tujuan dan harapan dapat memfasilitasi para penggunanya sehingga tanpa disadari dapat memacu minat baca masyarakat di kota Surabaya agar tidak mengabaikan banyak informasi yang terus berkembang, namun juga menambah wawasan serta relasi dalam dunia bisnis yang nantinya dapat menunjang kesejahteraan masyarakat di kota Surabaya. Dengan mengkolaborasikan dua hal tersebut yaitu perpustakaan dan konsep *co-workingspace* diharapkan dapat menjadikan tiap-tiap individu maupun berbagai kelompok menjadi lebih matang dalam mencari ilmu pengetahuan yang bersumber dari perpustakaan sekaligus untuk menjalin relasi dalam hal berbisnis maupun hanya untuk bertukar informasi.

II. KAJIAN PUSTAKA

1. Perpustakaan

Perpustakaan berasal dari kata dasar pustaka. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pustaka artinya kitab, buku [1]. Dalam Bahasa Inggris dikenal dengan *library*. Istilah ini berasal dari kata *librer* atau *libri*, yang artinya buku [2]. Dari kata latin tersebut terbentuklah istilah *librarius*, tentang buku. Dengan demikian, batasan istilah perpustakaan adalah sebuah ruangan, bagian sebuah gedung, ataupun gedung itu sendiri yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasa disimpan menurut tata susunan tertentu [3]. Atau, suatu unit kerja yang substansinya merupakan sumber informasi yang setiap saat dapat digunakan oleh pemustaka jasa layannya. Selain buku, di dalamnya juga terdapat bahan cetak lainnya seperti majalah, laporan, pamflet, prosiding, manuskrip atau naskah, lembaran musik, dan berbagai karya media audiovisual seperti film, slide, kaset, piringan hitam, serta bentuk mikro seperti mikrofilm, mikrofilm, dan mikroburam / *micro-opaque*. [4]

2. Co-working space

Co-working adalah gaya atau konsep kerja yang melibatkan lingkungan bekerja bersama, seperti pada kantor dan berbagai macam kegiatan mandiri. Tidak seperti di lingkungan kantor pada umumnya, *co-working* biasanya tidak digunakan oleh organisasi yang sama [5]. Biasanya menarik untuk bekerja di rumah profesional, kontraktor independen, atau orang-orang yang sering melakukan perjalanan yang akhirnya bekerja dalam isolasi relatif [6].

Konsep kerja *Co-working* tidak hanya berkaitan tentang kondisi fisik dari tempat tersebut, tetapi tentang bagaimana membangun komunitas *co-working*. Manfaatnya sudah dapat dialami di luar tempat, dan dianjurkan untuk memulai dengan membangun komunitas *co-working* terlebih dahulu sebelum mempertimbangkan membuka tempat *Co-working* [7]. Namun, beberapa tempat *co-working* tidak membangun sebuah komunitas. Mereka hanya mendapatkan bagian dari yang sudah ada dengan menggabungkan pembukaan mereka dengan acara yang menarik kelompok sasaran mereka [8].

3. Kantor

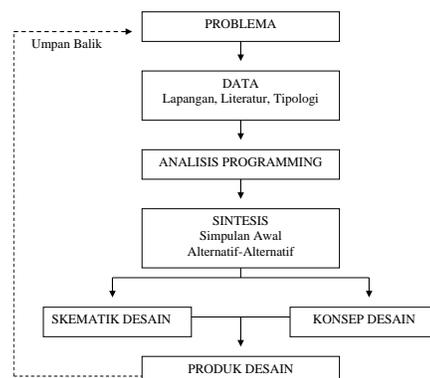
Secara etimologis kantor berasal dari Belanda, "*kantoor*", yang artinya: ruang tempat bekerja, tempat kedudukan pimpinan, jawatan instansi, dan sebagainya. Dalam bahasa Inggris "*office*" memiliki makna yaitu tempat memberikan pelayanan (*service*), posisi, atau ruang tempat bekerja. Selain itu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kantor adalah balai (gedung, rumah, ruang) tempat mengurus suatu pekerjaan atau juga disebut tempat bekerja. Kantor terbagi menjadi 3 bagian, antara lain: ruang kerja (*Work- Spaces*) adalah area kerja yang biasanya digunakan untuk aktivitas seperti membaca, menulis dan *computer work* (aktivitas yang menggunakan komputer). Kemudian ruang pertemuan (*Meeting- Spaces*) adalah ruang yang berguna untuk kegiatan jangka pendek yang membutuhkan sedikit konsentrasi dan interaksi yang sedikit. Lalu yang terakhir ruang pendukung (*Support- Spaces*) ialah ruang yang memiliki fasilitas yang dapat mendukung aktivitas kantor.

4. Persepsi Kota Surabaya

Persepsi kota dipengaruhi erat oleh perilaku seseorang, dimana perilaku adalah runtutan dari sistem budaya. Landmark kota Surabaya yang memiliki kekuatan referensial terkuat adalah: Tunjungan Plaza, Kebun Binatang Surabaya dan Pakuwon Trade Centre. Kekuatan referensial landmark kota tergantung dari beberapa karakter diantaranya: kekontrasan dengan lingkungan, keunikan arsitektur, aksesibilitas lokasi, kekuatan internal fasilitas, dan arah path/jalan. Kekuatan referensial path kota tergantung dari beberapa karakter diantaranya: menerus (*continuous*), tujuan yang terdefinisi (langsung terlihat atau bertahap), pemanfaatan lahan disekitar, karakter spasial, dan karakter *façade*.

A. Proses Perancangan

Perancangan interior pada umumnya memiliki kompleksitas permasalahan yang relatif tinggi, maka metode yang paling cocok digunakan adalah metode analitis. Hal ini mengacu pada metodologi desain (Jones, 1971) sebagai formulasi dari apa yang dinamakan berpikir sebelum menggambar (*thinking before drawing*). Dalam metode analitis ini hasil rancangan akansangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Proses tersebut meliputi penetapan masalah, pendataan lapangan, literatur, tipologi, analisis pemrograman, sintesis, skematik desain, penyusunan konsep dan perwujudan desain.



Gambar 1. Skema perancangan metode analitis

Tahapan dasar dari proses perancangan ini terdiri dari 6 bagian, yaitu:

1. **Problema:** Seringkali yang terpikir oleh kebanyakan masyarakat apabila mendengar kata perpustakaan adalah perasaan enggan untuk pergi mencari informasi disana. Kebanyakan masyarakat modern memilih untuk mencari informasi di Internet dari pada harus pergi ke perpustakaan untuk meminjam ataupun membaca buku disana.

Kehidupan masyarakat modern tidak lepas dari fenomena bersosialisasi maupun berkolaborasi dalam hal berbisnis mengingat semakin berkembangnya jaman yang semakin ketat sehingga timbul tuntutan bagi tiap individu agar dapat bersaing dan menjadi semakin kompeten. *Co-working (collaborative working)* adalah gaya kerja baru yang melibatkan lingkungan kerja bersama. Lebih dari sekedar berbagi ruang kerja, *Co-working* membuat tiap individu maupun kelompok untuk berbagi ide dan mendukung satu sama lain. Semangat *Co-working* adalah berbagi dan berkolaborasi. *Co-working* merupakan tren baru dalam dunia kerja yang sudah menjamur di Amerika, Eropa, dan Asia. Individu yang belum memiliki kantor, pekerja lepas, pekerja *mobile*, membutuhkan tempat kerja nyaman untuk menjalin interaksi dengan kolega ataupun dengan klien.

Dengan mengkolaborasikan dua hal tersebut yaitu perpustakaan dan konsep *co-workingspace* diharapkan dapat menjadikan tiap-tiap individu maupun berbagai kelompok menjadi lebih matang dalam mencari ilmu pengetahuan yang bersumber dari perpustakaan sekaligus untuk menjalin relasi dalam hal berbisnis maupun hanya untuk bertukar informasi.

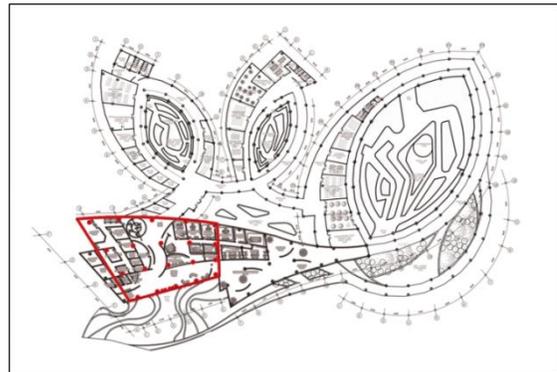
2. **Data:** Berupa data-data literatur dari buku, jurnal, dan internet yang terkait dengan standar *Library&Co-working Space* serta berbagai fasilitas penunjang lainnya. Data literatur juga berkaitan dengan elemen – elemen interior (lantai, dinding, plafon), warna, material, data antropometri pengguna yang di sesuaikan untuk kegiatan dan sirkulasi pengguna fasilitas yang akan dirancang.

Sedangkan data tipologi/pembandingan baik yang didapat dari hasil survey maupun sumber dari internet yang sejenis ataupun yang sangat mendekati dengan topik perancangan interior *Library&Co-working Space*. Dari segi gaya interior yang akan digunakan, data juga terkait dalam konsep desain yang akan diterapkan dalam perancangan.

Pada perancangan ini, Layout yang akan dirancang menggunakan denah fiktif perancangan tugas akhir karya Max William NRP 22409023, dari jurusan arsitektur yang berjudul “Edukasi Wisata Taman Hias di Surabaya”. Lokasi denah fiktif ini terletak pada kawasan Surabaya bagian Tengah, tepatnya terletak di jalan Ngagel dengan luas tanah 2,9.260 Ha dan luas bangunan 6500m² dan terdiri dari 2 lantai. Kawasan ini termasuk sebagai kawasan yang strategis untuk pembuatan tempat komersil, dengan tingkat kebisingan yang cukup terkendali, dan aksesibilitas yang mudah.

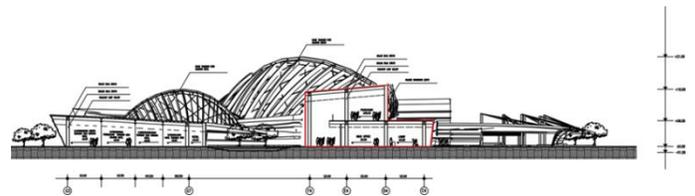


Gambar 2. Site plan layout (Sumber: William, 2013)



Gambar 3. Detail denah untuk objek perancangan (Sumber: William, 2013)

Tanda pada gambar 3 menunjukkan layout yang akan dirancang yaitu menggunakan *layout* lantai 1 pada bangunan ini.



Gambar 4. Tampak potongan bangunan (Sumber: William, 2013)

3. **Analisis Programming:** Dalam tahap proses analisis *programming*, seluruh data diolah baik dan menganalisis masalah – masalah yang ada dan mencari solusi yang tepat untuk menyelesaikannya, untuk analisis data fisik maupun data non-fisik menggunakan metode komprehensif berupa tabel analisis data kebutuhan ruang dan pengguna, analisis karakteristik dan hubungan antar ruang, analisis kebutuhan perabot, dan analisis pembagian ruang (*zoning* dan *grouping*), *framework*, dan *concept* perancang yang akan dibuat.

yang dibuat secara bertahap, sesuai dengan tema atau konsep perancangan yang dibuat.

6. **Produk desain:** Dalam tahap ini, merupakan tahap akhir dari proses mendesain, dengan menghasilkan produk berupa gambar kerja secara rinci, lengkap dengan keterangan ukuran, material, finishing sesuai dengan standar gambar kerja yang dapat dimengerti oleh pekerja di bidang interior seperti desainer interior, mandor, dan tukang. Kemudian gambar perspektif sebagai media untuk menampilkan nuansa dari konsep yang akan diterapkan, dan maket skala 1:50 sebagai penunjang produk desain agar lebih presentatif.

III. TEMA DAN KONSEP

Konsep desain pada perancangan ini adalah “*Continuum*” yang berarti rangkaian kesatuan. Dari berbagai inti permasalahan yang terangkum di atas, konsep *continuum* yang berarti rangkaian kesatuan bertujuan untuk menyatukan berbagai perbedaan sehingga dapat tercapai sebuah kesatuan yang dapat menunjang produktivitas pengguna karena adanya penggabungan antara konsep bekerja yang bersifat kolaboratif dengan didukung oleh fasilitas teknologi dan sumber informasi yang berbentuk literatur. Berbagai motivasi juga dapat dirasakan oleh pengguna yang bukan berasal dari member fasilitas *co-working space*, sehingga tidak hanya produktif dalam hal mencari informasi, tetapi diharapkan juga dapat termotivasi menghasilkan sesuatu untuk kesejahteraan mereka di kemudian hari. Dari konsep *continuum* tersebut dapat juga timbul toleransi-toleransi yang berdampak semakin fleksibelnya sirkulasi, jenis mebel, dan lingkungan yang melibatkan kegiatan sosial.

Dari konsep desain ini timbul beberapa karakteristik dari konsep desain tersebut yaitu:

1. **Open-Space:** Karakter *open-space* pada perancangan ini diharapkan dapat memudahkan sirkulasi pengguna agar lebih terbuka dalam hal bersosialisasi dan dapat memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai fasilitas yang tersedia.
2. **Fleksibel:** Karakter desain yang fleksibel dapat bertujuan juga untuk memudahkan akses dan kebutuhan pengguna yang berbeda satu sama lain, sehingga kondisi menjadi semakin fleksibel dan dapat memudahkan pengguna yang memiliki kebutuhan yang kurang lebih berbeda didalam fasilitas ini.
3. **Self-Service:** Penerapan metode *self-service* bertujuan agar pengguna dapat menjadi lebih mandiri sehingga tidak harus selalu tergantung oleh bantuan dari pihak pengelola fasilitas.
4. **Respect:** Didalam konsep ini diharapkan timbulnya sifat saling toleransi antar tiap pengguna dalam menggunakan tiap-tiap fasilitas khususnya untuk fasilitas yang dapat digunakan tanpa adanya eksklusifitas tertentu. Adanya beberapa fasilitas *private space* juga merupakan bentuk aplikasi karakter desain yang toleran, karena tidak semua pengunjung nyaman dengan kondisi yang kurang tenang. Hal ini dikhususkan untuk memfasilitasi pengunjung yang menginginkan kegiatan membaca dengan tenang.

IV. PENGAPLIKASIAN DESAIN

A. Gaya Desain

Gaya desain Kontemporer *Modern* memiliki karakteristik yang cocok dengan konsep perancangan ini. Karakter desain yang *open-space* memiliki banyak bukaan sehingga sirkulasi menjadi lebih bebas dan dapat memudahkan pengguna dalam mengakses beberapa fasilitas, selain itu pengguna dapat lebih mudah dalam berkomunikasi satu sama lain. Didukung dengan beberapa fasilitas teknologi yang *modern*, bertujuan untuk menunjang produktivitas para pengunjung.

Dinamis sebagai komposisi yang mencerminkan gaya kontemporer yang terus bergerak. Dapat juga mencerminkan pengguna yang harus terus berkembang untuk mencapai target produktivitas yang maksimal.

1. Main Entrance

Gaya desain kontemporer di aplikasikan pada *main entrance* perancangan *Library* dan *co-working space* ini, begitu juga dengan komposisi bentukan yang dinamis dapat dilihat pada gambar dibawah.



Gambar 8. Main Entrance

2. Interior

Gambar-gambar perspektif interior di bawah adalah hasil dari pengaplikasian gaya desain kontemporer dan berbagai komposisi bentukan yang dinamis dari perancangan *Library* dan *Co-working space* di Surabaya ini.



Gambar 9. Perspektif Interior Area Resepsionis



Gambar 10. Perspektif Interior *Lobby Area*



Gambar 11. Perspektif Interior *Bookstore and Souvenir*



Gambar 12. Perspektif Interior *Area Galeri*



Gambar 13. Perspektif Interior *Books Bar Area*



Gambar 14. Perspektif Interior *Library Area*



Gambar 15. Perspektif Interior *Reading Area*



Gambar 16. Perspektif Interior *Library Office*



Gambar 17. Perspektif Interior *Co-Working Space*



Gambar 18. Perspektif Interior *Meeting Room*



Gambar 19. Perspektif Interior *Print, Scan, & Photocopy Area*



Gambar 20. Perspektif Interior *Pantry Area*

3. Sirkulasi

Sirkulasi radial adalah sirkulasi yang cocok untuk perancangan ini karena berpusat dari satu titik lalu menyebar keseluruhan area yang dominan adalah *open-space* yang ada pada fasilitas ini, sehingga sirkulasi menjadi lebih bebas dan fleksibel.



Gambar 21. Sirkulasi radial

Pengaplikasian sirkulasi radial dapat dilihat pada gambar layout di bawah, area yang berpusat dari satu titik memiliki akses menyebar ke berbagai area lainnya.



Gambar 22. *Layout Perancangan*

4. Lantai



Gambar 23. Pola Lantai

Berikut adalah berbagai macam material yang diaplikasikan pada pola lantai perancangan *Library* dan *co-working space* ini:

- a. Karpét : Material ini memiliki keistimewaan sebagai absorpsi suara.
- b. Parket kayu : Material parket kayu memberikan kesan natural dengan nuansa coklat yang juga dapat memberikan kesan hangat dan nyaman.
- c. *Granite Tile* : Material ini dapat menambah kesan elegan, dingin, dan modern.
- d. *Concrete Floor* : Selain berkesan natural, variasi material ini diterapkan supaya tidak berkesan monoton. Selain itu material ini juga dapat menghemat biaya perancangan karena biaya material ini tidak mahal.

5. Dinding

Berikut adalah material yang diaplikasikan pada dinding pada perancangan ini:

- a. *Glasswool* : Material ini dapat berfungsi sebagai absorpsi suara.
- b. *Gypsum Board* : Dapat digunakan untuk melapisi/menutupi *glasswool*. Selain itu memiliki kelebihan tahan api.
- c. Kaca bening : Material kaca bening atau transparan yang berfungsi pada beberapa sisi dinding agar sinar matahari dapat masuk dan dapat menarik pengunjung. Pada bagian interior material ini berfungsi membatasi fasilitas yang tidak semua pengunjung dapat menggunakannya seperti pada *co-working space*. Akan tetapi juga berfungsi agar dapat menarik minat pengunjung yang bukan *member* dari fasilitas ini.
- d. Cermin : Selain memiliki fungsi agar pengunjung dapat bercermin, material ini juga dapat menimbulkan kesan luas pada ruangan.
- e. Cat dinding : Penambah variasi estetika pada ruangan.

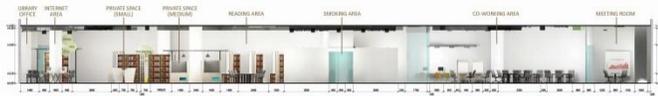
Pengaplikasian material dinding dapat dilihat pada gambar potongan dibawah.



Gambar 24. Tampak Potongan A-A



Gambar 25. Tampak Potongan B-B

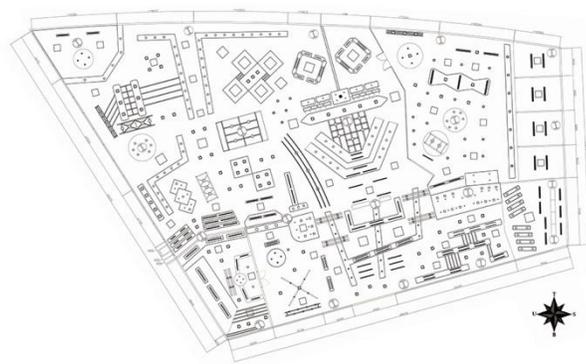


Gambar 26. Tampak Potongan C-C



Gambar 27. Tampak Potongan D-D

6. Plafon



Gambar 28. Pola Plafon

Berikut adalah material yang diaplikasikan pada pola plafon pada perancangan ini:

- a. *Gypsum Board* : Dapat mengisolasi suara agar mengurangi kebisingan dan lebih tahan api.
- b. Plat besi : Memberikan kesan tegas karena bersifat keras dan memberikan kesan unik sebagai variasi material pada plafon

B. Utilitas Interior

1. Pencahayaan buatan

Berikut adalah beberapa jenis pencahayaan yang diterapkan pada perancangan ini:

- a. *General Lighting*
 - Lampu TL : Intensitas cahaya pada lampu ini tergolong terang sehingga cocok untuk kegiatan membaca maupun bekerja.
 - Lampu *Downlight* : Sebagai variasi dari lampu yang digunakan selain lampu TL, dan berfungsi sebagai pencahayaan di beberapa area yang tidak memerlukan pencahayaan lebih.
 - *Task Lighting* : Sebagai pencahayaan tambahan untuk aktifitas yang membutuhkan pencahayaan yang ekstra.
 - *Spot Lighting* : Pencahayaan tambahan untuk display dan juga berfungsi agar terlihat lebih estetik.

2. Pencahayaan alami

Adanya cahaya matahari yang dapat masuk pada pagi hingga siang hari agar dapat menghemat penggunaan energi listrik.

3. Penghawaan

Berikut adalah beberapa fasilitas penghawaan yang terdapat pada perancangan ini:

- a. *AC Central*: Penggunaan *ac central* pada fasilitas yang tergolong open-space tergolong efektif karena arahnya menyebar.
- b. *AC Split*: Penggunaan *ac split* pada ruangan yang tidak membutuhkan *ac central* dapat menghemat energi.
- c. *Exhaust*: Berfungsi sebagai sirkulasi udara, supaya udara tetap bersih dan sejuk.

4. Akustik

Berikut beberapa fasilitas akustik yang terdapat pada perancangan ini:

- a. *Speaker*: Dapat berfungsi sebagai media hiburan seperti musik agar tidak terasa membosankan dan dapat juga berfungsi sebagai media pemberitahuan apabila ada sesuatu keperluan yang bersifat *urgent*/darurat.
- b. TV LCD: Sebagai media informasi dan iklan atau promosi berupa tampilan visual.

5. Keamanan

Berikut beberapa utilitas keamanan yang terdapat pada perancangan ini:

- a. *Apar*: Berfungsi apabila terjadi kebakaran ringan.
- b. *Smoke detector*: Sebagai alat pendeteksi apabila terjadi kebakaran yang menimbulkan asap berlebih sehingga sprinkler dan fire alarm dapat bekerja dengan tanggap.
- c. *Sprinkler*: Sebagai proteksi kebakaran agar api tidak cepat menyebar.
- d. *CCTV*: Agar keamanan lebih terpantau dan dapat juga membantu petugas keamanan dalam melakukan pengamanan.
- e. Kunci: Agar fasilitas yang tidak digunakan sebelum atau sesudah terpakai menjadi lebih aman.
- f. *Metal Detector*: Agar dapat mendeteksi adanya benda tajam ataupun benda yang dapat menyebabkan terjadinya tindak kriminal.

V. KESIMPULAN

Membaca merupakan suatu kegiatan yang penting dalam mencari sumber informasi yang dapat berguna bagi masyarakat dalam jangka waktu yang panjang. Berbagai media untuk membaca juga semakin bervariasi tidak lagi hanya berbentuk fisik, sekarang telah tersedia buku yang berbentuk e-book. Untuk memenuhi kebutuhan yang semakin modern tersebut masyarakat tentu saja membutuhkan perangkat yang modern dan seringkali perangkat tersebut juga harus didukung oleh koneksi internet. Berbagai informasi juga tentu saja bisa diperoleh dengan bertambahnya relasi pada tiap-tiap individu masyarakat, baik informasi dalam berbagai kepentingan

seperti menambah wawasan dan informasi dalam dunia pekerjaan.

Selain menyediakan bermacam buku berbentuk fisik, pada perancangan ini juga dilengkapi teknologi internet berupa wifi pada tiap-tiap area yang dapat mendukung media yang membutuhkan koneksi internet sehingga dapat menunjang kegiatan mencari informasi dengan berbagai media. Disediakan juga fasilitas books bar pada perpustakaan yang menyediakan beberapa perangkat yang dapat mengakses sumber bacaan berupa e-book. Ada juga area yang memiliki beberapa perangkat komputer yang tersambung dengan internet guna melengkapi kebutuhan pengguna yang terdesak oleh kebutuhan dan waktu. Dalam perancangan Interior Library & Co-Working Space ini selain menjadi sarana untuk mencari ilmu dan sumber informasi, pengguna juga akan mendapatkan pengalaman dan lingkungan baru yang tergolong berbeda. Dikarenakan perancangan Interior fasilitas ini yang menggabungkan konsep perpustakaan dengan konsep co-working space, timbul beberapa area yang dapat digunakan oleh pengguna yang hanya ingin ke perpustakaan maupun pengguna yang berasal dari fasilitas co-working space. Fasilitas tersebut antara lain adalah adanya pantry yang dilengkapi dengan tempat istirahat dan ada juga area untuk print, scan dan fotocopy yang dapat digunakan oleh kedua pengguna fasilitas tersebut. Pengguna tentu akan menjadi semakin bersifat terbuka dan sering merasakan kegiatan yang bersifat kolaboratif. Terlebih pengguna co-working space yang dapat menggunakan fasilitas di perpustakaan, sehingga lingkungan akan bersifat semakin kolaboratif. Terlepas dari fasilitas yang menonjol dari perancangan ini yaitu lingkungan yang bersifat kolaboratif, tersedia juga fasilitas private space yang bertujuan memfasilitasi pengguna yang membutuhkan lingkungan yang lebih tenang.

Karena kebanyakan aktifitasnya membutuhkan waktu yang tidak sebentar maka suasana hangat dan nyaman juga diterapkan pada perancangan interior ini agar pengguna tidak mudah merasa lelah dan bosan, sehingga perancangan ini memiliki keunikan tersendiri yang dapat memacu minat masyarakat untuk menggunakan berbagai fasilitas yang tersedia didalamnya.

VI. SARAN

Perancangan sebuah karya desain tidak akan terlepas dari sebuah proses, yaitu mulai tahap *survey* atau pengumpulan data lapangan, analisis data lapangan, analisis kebutuhan ruang, analisis besaran ruang, analisis kebutuhan perabot, analisis pola aktifitas pengguna hingga pemilihan konsep yang menjawab permasalahan serta aplikasi pada desain. Proses ini sangatlah penting untuk dapat menghasilkan sebuah desain yang baik, menjawab kebutuhan, serta menyelesaikan masalah. Selain itu, pendalaman teori yang terkait dengan standar – standar ukuran untuk fasilitas *Library & Co-working Space*, serta fasilitas – fasilitas pendukung lainnya juga sangat mendukung dan membantu memberikan solusi dalam proses perancangan. Oleh karena itu, dengan melalui proses yang panjang seperti yang telah dikatakan, diharapkan perancangan Interior *Library & Co-working Space* di Surabaya ini dapat menjadi fasilitas untuk menambah wawasan dan berbagai informasi dalam berbagai kepentingan yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat, serta melalui konsep perancangan yang ada dapat memberikan sebuah perspektif / pandangan yang baru kepada masyarakat yang sebelumnya enggan untuk pergi ke perpustakaan, sehingga dapat menjadi sebuah fasilitas untuk mencari informasi yang semakin bersifat kolaboratif agar dapat menguntungkan bagi tiap-tiap pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Depdikbud. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka. 1980.
- [2] Echols, John M. Kamus Indonesia – Inggris. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. 2000.
- [3] Basuki, Sulistyono. Pengantar Ilmu Perpustakaan. Jakarta: Gramedia Utama. 1991.
- [4] Suwarno, Wiji. Psikologi Perpustakaan. Jakarta: CV Sagung Seto. 2009.
- [5] Foertsch, Carsten. *The Coworker's Profile*. Deskmag. 2011.
- [6] Butler, Kiera. *Works Well With Others*. Mother Jones. 2008.
- [7] Space Catalyst. *Getting Started*. Co-working wiki.
- [8] Foertsch, Carsten. *7 tips for a successful coworkingspace*. Deskmag. 2010.