

Implementasi Konsep SMART-Lib dalam *Re-desain* Interior Perpustakaan Umum Provinsi Sulawesi Selatan

Dea Minerva Daniel, Diana Thamrin, dan Anik Rakhmawati
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: dea.minerva.daniel@gmail.com ; dianath@petra.ac.id ; nikarakhma@gmail.com

Abstrak— Minat baca masyarakat Indonesia perlu ditingkatkan dengan memberikan sarana prasarana dan kondisi interior yang memadai pada perpustakaan. Perkembangan teknologi membuat masyarakat mulai meninggalkan budaya mencari informasi dari koleksi fisik. Perancangan bertujuan untuk menghadirkan perpustakaan umum dengan interior yang modern, serta ditunjang oleh teknologi inovatif sebagai sarana edukasi masyarakat di era digital. Objek perancangan adalah Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sulawesi Selatan yang berlokasi di Jl. Sultan Alauddin km 7, Talasalapang, Makassar.

Metode perancangan mengadaptasi proses *design thinking* oleh Nielsen Norman yang terdiri dari (1) *Understand (Empathize dan Define)*, (2) *Explore (Ideate dan Prototype)*, dan (3) *Materialize (Test dan Implement)*. Hasil re-desain interior Perpustakaan Umum Provinsi Sulawesi Selatan mengangkat konsep SMART-Lib, dimana SMART-Lib merupakan singkatan dari kata *Sociable, Motivating, Adaptable, Refreshing dan Hi-Tech Library*. Konsep desain diharapkan dapat menghadirkan perpustakaan dengan desain yang modern dan teknologi inovatif sehingga menginspirasi dan mengedukasi pengguna di era digital.

Kata Kunci— Desain Interior, Perpustakaan Umum, Era Digital, Inovatif, Modern

Abstract— Reading interest in Indonesia is needed to be developed by improving the infrastructure and library interior. Advancement in technologies also acts as a contributing factor in the cultural shift from physical collection to virtual ones. As such, the purpose of this project is to introduce technologies and modern cues to the designated library design. The design object is South Sulawesi Public Library and Archived which located in Jl. Sultan Alauddin km 7, Talasalapang, Makassar.

The design method of this project adopt the design thinking process by Nielsen Norman which consists of; (1) *Understand (Empathize and Define)*, (2) *Explore (Ideate and Prototype)* and (3) *Materialize (Test and Implement)*. The project's concept is SMART-Lib, where SMART-Lib stands for *Sociable, Motivating, Adaptable, Refreshing, and Hi-Tech Library*. The concept purpose is to present a modern library which supported by innovative technology that inspires and educate the user in the digital age.

Keyword— Interior Design, Public Library, Digital Age, Innovative, Modern

I. PENDAHULUAN

Perpustakaan merupakan fasilitas publik yang menyediakan jasa pelayanan dalam bidang pendidikan untuk masyarakat segala umur. Saat ini perpustakaan merupakan sebuah tempat yang kurang diminati masyarakat Indonesia. Hal ini disebabkan karena masyarakat Indonesia memiliki minat baca yang masih minim. Berdasarkan data yang diperoleh dari studi yang dilakukan oleh Central Connecticut State University “Most Literate Nations in the World” pada Maret 2016, Indonesia mendapatkan peringkat 60 dari 61 negara mengenai minat baca [1].

Salah satu faktor yang mempengaruhi minat baca masyarakat Indonesia adalah perkembangan teknologi dan informasi. Menurut data Perpustakaan Nasional, sebanyak 132,7 juta masyarakat Indonesia tercatat sebagai pengguna internet. Teknologi menyebabkan masyarakat dapat mengakses informasi dengan sangat mudah dan praktis sehingga masyarakat mulai meninggalkan budaya mencari informasi melalui buku-buku ataupun media informasi lainnya di perpustakaan.

Selain itu, kondisi interior dan sarana prasarana perpustakaan secara tidak langsung memberikan pengaruh terhadap minat baca masyarakat. Saat ini masih banyak perpustakaan di Indonesia yang memiliki interior perpustakaan dengan sarana prasarana yang masih terbatas. Berikut adalah beberapa foto dari kondisi salah satu perpustakaan umum di kota Makassar (Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Sulawesi Selatan, Jl. Sultan Alauddin km 7, Talasalapang, Makassar)



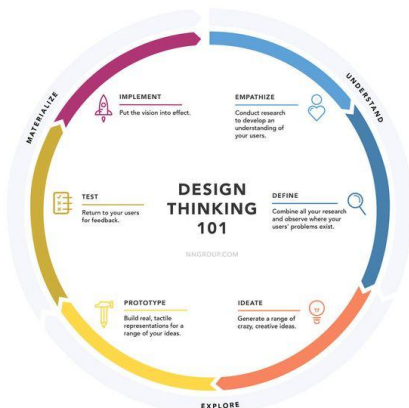
Gambar 1. Kondisi Interior Perpustakaan

Pada gambar dapat terlihat bahwa kondisi perpustakaan di Indonesia masih perlu ditingkatkan. Beberapa masalah utama pada interior perpustakaan yaitu tidak adanya konsep pada desain interior perpustakaan, *locker* dan rak buku yang kurang terawat dan sulit diakses oleh pengguna, kondisi signage dan *wayfinding* pada area perpustakaan yang kurang baik (kebanyakan hanya menggunakan kertas yang ditempelkan pada dinding perpustakaan), serta fasilitas yang kurang aksesibel (misalnya toilet).

Perpustakaan memiliki peran penting dalam meningkatkan ilmu dan pengetahuan masyarakat. Hal ini disebabkan karena proses belajar tidak terlepas dari kondisi fasilitas yang disediakan. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis berupaya untuk melakukan re-desain Perpustakaan Umum Provinsi Sulawesi Selatan sehingga dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar dan membaca yang ada di dalam perpustakaan. Desain perpustakaan akan didukung oleh beragam teknologi inovatif serta memiliki *ambience* yang dapat menginspirasi dan memotivasi masyarakat penggunaannya sehingga dapat menunjang fungsi perpustakaan sebagai wadah edukasi masyarakat di era digital. Desain interior dari perpustakaan juga diharapkan dapat menjangkau seluruh kalangan masyarakat dan dapat membantu perpustakaan dalam meningkatkan servis serta layanannya kepada para pengguna.

II. METODE PERANCANGAN

Penulis memilih metode perancangan yang mengadopsi skema design thinking menurut Nielsen Norman [2]. *Design Thinking* merupakan sebuah proses berpikir untuk menyelesaikan sebuah proyek dengan solusi yang kreatif dan inovatif. Berikut uraian tahap-tahap dalam proses *design thinking* yang dipilih:



Gambar 2. Skema *Design Thinking*

A. Understand

Tahap *understand* merupakan tahapan awal dari proses perancangan yang bertujuan agar desainer/ perancang dapat memahami dengan baik objek perancangan. Tahap *understand* terdiri dari 2 sub bagian yaitu *empathize* dan *define*.

Empathize

Pada tahap ini akan dilakukan penelitian berupa pengumpulan data-data terkait dengan objek perancangan. Data-data yang dikumpulkan berupa data-data literatur dan juga data-data lapangan terkait dengan perpustakaan. Selain data-

data tersebut, penulis juga akan mengumpulkan beragam data terkait dengan pengguna perpustakaan baik melalui tahap survei dan juga tahap wawancara. Penulis akan melakukan survei secara langsung dengan bertindak sebagai pengunjung perpustakaan serta akan melakukan wawancara terhadap staf dan juga pengunjung lainnya di salah satu perpustakaan kota.

Define

Pada tahap ini, akan dilakukan perumusan masalah dari data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Perumusan masalah berasal dari hasil analisa beragam data dan kemudian dijabarkan dalam sebuah *Framework*.

B. Explore

Tahap ini merupakan tahap pengembangan dari tahap sebelumnya dimana pada tahap ini penulis yang juga bertindak sebagai perancang akan mengembangkan beragam ide-ide dapat menjadi solusi dari permasalahan yang telah ditemukan pada tahap *define*.

Ideate

Pada tahap ini akan dikembangkan beragam ide-ide dengan tujuan untuk menjawab permasalahan yang sudah ada. Untuk mempermudah proses berpikir, akan dilakukan *brainstorming*.

Prototype

Pada tahap *prototype*, ide-ide yang telah dipilih akan dijabarkan dalam sebuah konsep yang kemudian akan diwujudkan dalam beragam *prototype* mulai dari *moodboard*, skematik, hingga dokumen desain final dan juga maket perancangan.

C. Materialize

Tahap ini merupakan tahap terakhir pada proses perancangan dimana tahap ini terdiri dari 2 sub bagian yaitu *test* dan *implement*.

Test

Pada tahap ini, hasil desain yang dihasilkan akan dipresentasikan dan diuji/ evaluasi untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan dari karya perancangan.

Implement

Pada tahap ini, karya yang telah dirancang akan diimplementasikan dengan beberapa cara, misalnya memperkenalkan karya kepada publik melalui pameran, mempresentasikan karya kepada calon pengguna (dalam hal ini pengguna perpustakaan dan juga staf) sehingga desainer dapat memperoleh beragam *feedback* yang dapat mendukung keberlanjutan dari karya yang dihasilkan.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Perpustakaan

Menurut KBBI, perpustakaan berasal dari kata dasar “pustaka”, yang berarti kitab atau buku. Kata perpustakaan yang dalam bahasa Inggris disebut *library* berasal dari bahasa Latin yaitu *librer* atau *libri* yang dalam perkembangannya kemudian berubah menjadi *librarian*, yang memiliki makna yang berkaitan dengan buku [3].

B. Visi Perpustakaan

Visi merupakan pandangan mengenai masa depan yang dianggap ideal untuk dicapai. Visi perpustakaan pada umumnya

untuk mewujudkan masyarakat informasi atau masyarakat yang cerdas [4]. Berbeda halnya dengan perpustakaan sekolah memiliki visi secara umum menciptakan lulusan dan tamatan yang beriman dan bertakwa, berbudi luhur, berakhlak mulia, cerdas, serta menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai aset bangsa dan negara.

Perpustakaan di perguruan tinggi memiliki visi yang tidak lepas dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu pendidikan, penelitian dan pengabdian. Perpustakaan di perguruan tinggi dapat difungsikan secara umum sebagai perpustakaan penelitian (*research library*) [5].

C. Misi Perpustakaan

Berikut adalah beberapa penjabaran dari misi perpustakaan [4]

1. Menciptakan dan memantapkan kebiasaan membaca masyarakat sesuai dengan jenis perpustakaan dan pemakainya.
2. Mendukung pendidikan perorangan secara mandiri maupun pendidikan formal pada semua jenjang.
3. Memberikan kesempatan atau stimulasi bagi pengembangan kreativitas dan imajinasi pribadi maupun masyarakat.
4. Meningkatkan kesadaran terhadap warisan budaya, apresiasi seni, dan hasil temuan ilmiah
5. Menyediakan akses pada ekspresi-ekspresi kebudayaan dan perubahan.
6. Mendorong dialog antar umat beragama oleh karena keaneka ragaman budaya.
7. Menyediakan layanan informasi sesuai dengan kebutuhan pemakainya.
8. Memberikan kemudahan kepada pengembangan informasi peningkatan ilmu pengetahuan dan keterampilan.
9. Mendukung dan berpartisipasi dalam program-program perpustakaan bagi masyarakat pemakainya.
10. Ikut serta dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dalam arti luas.

D. Kategori Area di Perpustakaan

Dalam sebuah perpustakaan, terdapat beberapa kategori area diantaranya yaitu [6]:

Circulation/ Services Area

Area *circulation/ service* merupakan area yang membutuhkan ruang paling besar. Dibutuhkan kurang lebih 1,8 m sebagai area kosong di depan meja informasi karena area tersebut dibutuhkan sebagai akses utama perpustakaan.

Entrance

Area *entrance* merupakan area utama yang akan dilihat oleh pengunjung. Area ini harus didesain agar dapat menarik pengunjung untuk masuk ke dalam perpustakaan. Pada pintu masuk juga diperlukan penambahan sistem sekuriti untuk keamanan. Pintu masuk juga harus cukup lebar sehingga mudah diakses oleh pengunjung.

Children's Area/ Children's Department

Pada *children's area/ department* dibutuhkan interior ruang yang dapat memfasilitasi program *story time*. Area ini perlu

dirancang agar memiliki sistem akustik yang baik sehingga tidak mengganggu ketenangan di area lain.

Young Adult Services

Area ini merupakan area yang ditujukan untuk kalangan anak usia sekolah atau kalangan muda sebagai tempat belajar atau tempat mengakses informasi. Terdapat beberapa fasilitas yang dapat dihadirkan pada area ini misalnya area belajar, area komputer dengan fasilitas internet, koleksi majalah, koleksi CD dan DVD serta beragam perabot yang dapat mendukung kenyamanan penggunanya saat beraktivitas pada area ini.

Multimedia Collection

Sesuai dengan perkembangan teknologi, peprustakaan saat ini tidak hanya menghadirkan koleksi buku tetapi juga beragam CD, DVD, dan juga *e-book*.

Popular Materials

Area ini merupakan area untuk *new collection* dan merupakan area yang pertama kali dituju oleh pengunjung ketika masuk ke dalam perpustakaan.

Local History

Area *local history* merupakan area yang menyimpan beragam *pamphlet, maps, scrapbooks, manuscript* atau beragam koleksi penting lainnya. Area ini sebaiknya dilengkapi dengan rak tertutup yang dapat dikunci sehingga dapat menjaga keamanan koleksi. Area ini juga sebaiknya dilengkapi dengan sistem keamanan yang baik.

Fiction and Nonfiction Collections

Area ini merupakan area yang cukup diminati oleh pengunjung. Sebaiknya area ini berada di dekat meja staf atau karyawan sehingga pengunjung dapat diberikan penjelasan terhadap beragam koleksi buku yang ada.

Reference Areas

Area ini cenderung terdiri dari beragam koleksi buku yang besar dan cukup berat. Oleh karena itu area ini membutuhkan area sirkulasi yang luas dan menggunakan rak buku yang tidak terlalu tinggi sehingga dapat diakses dengan mudah oleh para pengunjung.

Art Gallery and Display Area

Area ini sebaiknya difasilitasi dengan rak yang tertutup dan memiliki aksesoris lampu dekoratif. Umumnya area ini bertujuan untuk menambah keindahan perpustakaan.

Quite Study Space

Area *quite study space* merupakan area yang berfungsi sebagai area belajar. Biasanya area ini dilengkapi dengan meja personal atau area duduk individu sehingga dapat membuat pengunjung yang menggunakannya dapat fokus dan tidak terganggu oleh kehadiran pengunjung lainnya.

Small Group Study Area

Area ini merupakan area yang dapat digunakan oleh sekelompok orang (2-8 orang) untuk belajar atau mencari informasi secara berkelompok.

Computer Area

Pada *computer area* yang menjadi pertimbangan utama adalah sambungan kabel listrik maupun kabel internet. Beberapa komputer sebaiknya diletakkan pada *main entrance* sehingga dapat membantu pencarian buku oleh pengunjung dengan lebih cepat dan mudah.

Lounge Seating

Lounge seating merupakan area duduk yang dapat menambah kenyamanan pengunjung perpustakaan dan sebagai area bagi para pengunjung untuk bersosialisasi.

Community/ Multipurpose Room

Area ini dapat berbentuk *meeting room* yang dapat mengakses toilet dengan mudah, memiliki tempat penyimpanan barang, serta beragam fasilitas lainnya seperti kursi dan meja. Beberapa fasilitas tambahan lainnya adalah proyektor, papan tulis, dan juga *coffee area*.

Enterpreneurial Space

Area ini dapat terdiri dari berbagai fasilitas tambahan seperti *bookstore*, *coffee service* dan juga ruang *audiovisual*.

Workrooms

Area *workrooms* merupakan area yang dapat dilengkapi berbagai fasilitas seperti mesin *fotocopy*, *printer*, *folding* dan *laminating machines*, serta berbagai perlengkapan lainnya seperti tempat sampah, *locker*, brankas, dan rak jaket.

IV. KONSEP PERANCANGAN

Konsep re-desain Perpustakaan Umum Sulawesi Selatan adalah SMART-Lib. SMART-Lib merupakan singkatan dari beberapa kata yaitu Sociable, Motivating, Adaptable, Refreshing dan Hi-Tech Library. Konsep ini diharapkan dapat menghadirkan perpustakaan yang didukung dengan desain yang modern dan teknologi inovatif sehingga dapat menginspirasi dan mengedukasi pengguna di era digital [7].

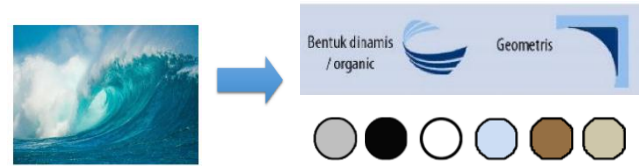


Gambar 3. Logo SMART-Lib

Interior ruang perpustakaan akan mengadopsi beberapa nilai budaya lokal dari masyarakat Sulawesi Selatan. Aplikasi berupa pendekatan analogis dari lingkungan ataupun latar belakang dari masyarakat Sulawesi Selatan yang kemudian diaplikasikan ke interior perpustakaan. Beberapa diantaranya yaitu:

- 1) Masyarakat daerah Sulawesi Selatan merupakan masyarakat maritim yang terbiasa dengan kehidupan berlayar ditengah laut. Hal ini kemudian di adaptasi ke dalam desain melalui aplikasi bentuk-bentuk dinamis/organik, lengkung, dan sesuai dengan bentuk dari ombak. Aplikasi lainnya juga diterapkan dalam hal warna, dimana warna-warna yang digunakan merupakan warna

yang *soft* dan dipadukan dengan warna dari material kayu sehingga dapat memberikan kesan *clarity* dan *pure*

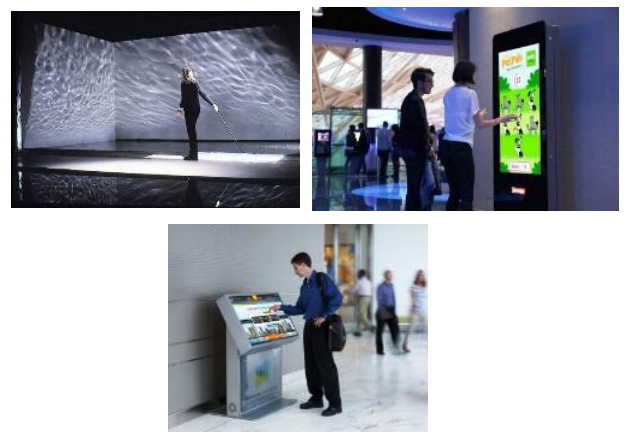


Gambar 4. Aplikasi Desain

- 2) Kapal Pinisi merupakan kapal yang digunakan oleh masyarakat Sulawesi Selatan saat berlayar di lautan. Kapal ini merupakan kapal dagang masyarakat lokal yang telah berhasil menaklukkan Samudra Pasifik. Hal ini kemudian diadaptasi ke dalam bentuk elemen interior dan perabot yang memiliki bentuk sekat-sekat dan berepetisi. Bentuk dari layar kapal juga diadaptasi menjadi salah satu bentuk elemen dekoratif interior.
- 3) Masyarakat suku Bugis (masyarakat Sulawesi Selatan) merupakan masyarakat yang suka menjelajah dan berpetualang di tengah lautan. Hal ini akan diterapkan ke dalam bentuk layout yang dinamis, sirkulasi yang bersifat *free flow* dengan *grouping area* yang teratur sehingga dapat memberikan kesan eksplorasi/ menjelajah pada saat masuk ke area perpustakaan

Berdasarkan konsep yang ingin ditampilkan, pada perpustakaan juga terdapat berbagai pengaplikasian teknologi baik pada interior maupun fasilitas pendukung lainnya di perpustakaan. Terdapat *self-check kiosk/ counter* yang juga dilengkapi dengan *scanner barcode*, serta *interactive kiosk* dan *screen* yang dapat digunakan para pengunjung untuk mengakses informasi lainnya secara digital.

Perpustakaan juga dilengkapi dengan fasilitas multimedia seperti komputer dan juga fasilitas *print* dan *copy* yang bersifat *self-service*. Penerapan teknologi juga dilakukan sebagai elemen dekoratif ruang, dimana terdapat instalasi digital pada elemen interior bangunan (lantai) di area dekat reading atrium yang berbentuk seperti riak air. Instalasi digital ini memanfaatkan *projector* dan dapat memberikan nuansa yang unik pada area *focal point* bangunan perpustakaan



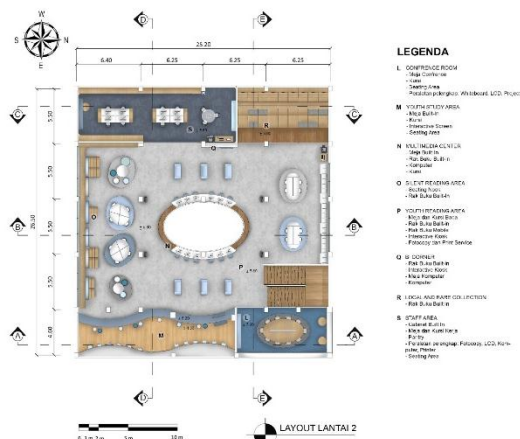
Gambar 5. Contoh Penerapan Teknologi pada Desain

V. HASIL PERANCANGAN

1. Layout



Gambar 6. Layout Lantai 1 Perpustakaan Umum Provinsi Sulawesi Selatan



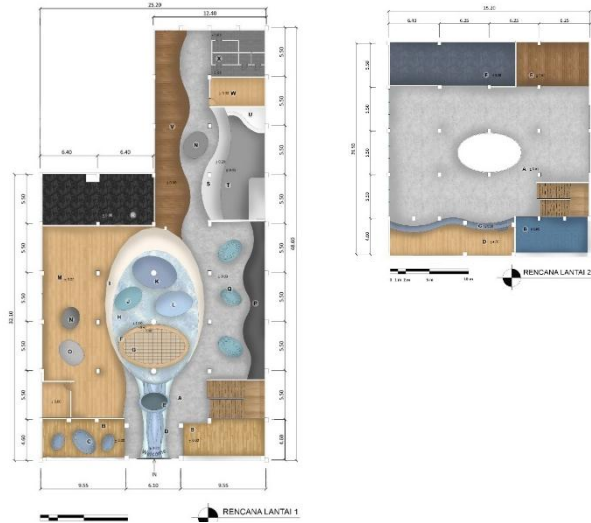
Gambar 7. Layout Lantai 2 Perpustakaan Umum Provinsi Sulawesi Selatan

Bangunan Perpustakaan Umum Provinsi Sulawesi Selatan terdiri dari 2 lantai. Pada lantai 1 bangunan terdapat reception area, locker area, mini exhibition/ gallery, booking and return area, reading atrium, general reading, multifunction room, children area, nursery room dan toilet. Pada lantai 2 bangunan terdapat youth study and reading area, confrence room, silent reading area, multimedia center, BI Corner, local and rare collection, dan staff area.

2. Rencana Lantai

Pada rencana lantai, terdapat beberapa material lantai yang digunakan pada area interior perpustakaan. Material yang

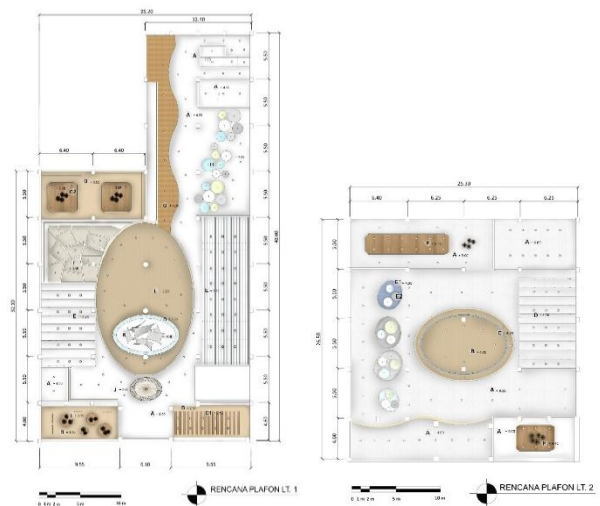
dominan adalah lantai semen ekspos dan terdapat beberapa material lain yang menjadi aksen pada interior ruang seperti karpet, vinyl dan juga linoleum.



Gambar 8. Rencana Lantai

3. Rencana Plafon

Terdapat beberapa material yang digunakan pada plafon lantai 1 dan 2 dari perpustakaan. Material utama yang digunakan adalah acoustic ceiling panel, sehingga dapat mendukung kualitas suara dan meredam keributan di dalam area perpustakaan. Material pendukung lainnya diantaranya yaitu panel plafon dekoratif yang terbuat dari kayu olahan dan lainnya.



Gambar 9. Rencana Plafon

4. Tampak Potongan

Terdapat beberapa tampak potongan interior yang menampilkan ruang perpustakaan



Gambar 10. Tampak Potongan

5. Perspektif

Terdapat beberapa tampak potongan interior yang menampilkan ruang perpustakaan

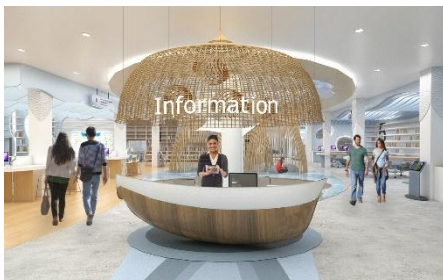
Main Entrance



Gambar 11. Main Entrance

Reception/ Registration Area

Desain area reception/ registration menggabungkan unsur lokal diantara suasana modern dari perpustakaan. Meja resepsionis berbentuk seperti badan kapal dan memiliki unsur dekoratif di plafon seperti *bubu* (alat penangkap ikan nelayan tradisional Sulawesi Selatan).



Gambar 12. Reception/ Registration Area

Area Loker

Konsep dari area loker ini merupakan self-service sehingga pengunjung nantinya dapat menggunakan loker secara otomatis dengan bantuan mesin rental loker.



Gambar 13. Area Loker

Reading Atrium

Reading atrium merupakan area yang berada di tengah perpustakaan dan juga merupakan *focal point* dari seluruh bangunan perpustakaan. Pada area void *reading atrium* terdapat display buku yang terbuat dari akrilik dan juga unsur dekoratif yang menyerupai bentuk layar kapal pinisi.



Gambar 14. Reading Atrium

Return and Booking Booth

Return and Booking Booth merupakan area peminjaman dan pengembalian buku yang bersifat self-service.



Gambar 15. Return and Booking Booth

Print and Copy Service

Area ini menyediakan printer dan mesin fotocopy untuk membantu para pengunjung mengambil data-data atau informasi melalui buku yang tidak dapat di bawa pulang.



Gambar 16. *Print and Copy Service*

General Reading Area

General reading area pada perpustakaan terbagi menjadi 3, yaitu area 1 yang merupakan area buku filsafat, agama, bahasa, sejarah, dan juga biografi, area 2 yang merupakan area buku ilmu sosial, ilmu murni, dan ilmu terapan, serta area 3 yang merupakan area buku seni, sastra, dan olahraga.



Gambar 17. *General Reading Area 1*



Gambar 18. *General Reading Area 2*



Gambar 19. *General Reading Area 3*

Seating Booth

Seating booth berfungsi sebagai area duduk bagi para pengunjung dan juga dapat berfungsi sebagai area yang bersifat komunal



Gambar 20. *Seating Booth*

Children Area

Children area merupakan area yang berfungsi sebagai tempat bermain dan membaca bagi para pengunjung anak-anak [8]. Warna dari area ini menyesuaikan dengan warna dan karakter dari konsep interior perpustakaan.



Gambar 21. *Children Area*

Multifunction Room

Area ini merupakan area yang dapat digunakan untuk berbagai kegiatan seperti *meeting*, diskusi atau belajar kelompok dan lainnya. *Multifunction room* pada lantai 1 perpustakaan terdiri dari 2 ruangan yang dipisahkan dengan *operable wall*.



Gambar 22. *Multifunction Room 1 dan 2*

Nursery Room

Nursery room berada dekat dengan *children area* dan toilet sehingga lebih mudah diakses oleh para pengunjung perpustakaan.



Gambar 23. *Nursery Room*

Mini Exhibition/ Gallery

Gallery merupakan fasilitas tambahan yang berada di lantai 1 perpustakaan yang berfungsi sebagai ruang pameran benda-benda koleksi dari perpustakaan Sulawesi Selatan



Gambar 24. Mini Exhibition/ Gallery

Youth Study Area

Area ini merupakan bagian dari youth area yang terletak pada lantai 2. Area ini terdiri dari meja dan kursi yang berfungsi sebagai area belajar bagi para pelajar atau mahasiswa.



Gambar 25. Youth Study Area

Multimedia Center

Multimedia center merupakan area multimedia yang terdapat pada youth area.



Gambar 26. Multimedia Center

Silent Reading Area

Silent reading area merupakan area yang berada di lantai 2 perpustakaan dan berfungsi sebagai area membaca bagi para pengunjung yang menginginkan ketenangan ataupun tingkat konsentrasi yang lebih tinggi [9].



Gambar 27. Silent Reading Area

Youth Reading Area

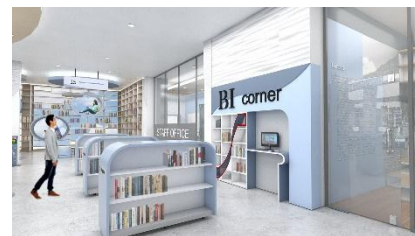
Youth reading area tersebar di seluruh lantai 2 perpustakaan dan terdiri dari beragam bookshelves dan juga meja dan kursi membaca.



Gambar 28. Youth Reading Area

BI Corner

BI Corner merupakan fasilitas tambahan yang terdapat pada lantai 2 perpustakaan dan berada di dekat local and rare collection serta staff area.



Gambar 29. BI Corner

Local and Rare Collection

Area ini merupakan area yang menyimpan buku-buku lokal, bersejarah, dan koleksi langka lainnya dari Sulawesi Selatan.



Gambar 30. Local and Rare Collection

Confrence Room

Confrence room memiliki luas yang lebih besar dibandingkan dengan multifunction room yang terdapat di lantai 1.

Gambar 31. *Confrence Room*

Staff Area

Staff area merupakan area kerja staf yang berada di lantai 2 perpustakaan. Area ini dapat mengakomodasi kurang lebih 8 orang staff perpustakaan. Selain sebagai area kerja, area ini memiliki fasilitas pantry, *seating nook* untuk kegiatan bersantai, dan juga meja dan televisi untuk fasilitas meeting.

Gambar 32. *Staff Area*

VI. PENUTUP

Perpustakaan Umum Provinsi Sulawesi Selatan merupakan salah satu perpustakaan umum terbesar yang berada di kota Makassar, Sulawesi Selatan. Kondisi interior perpustakaan yang masih kurang optimal memberikan dampak secara langsung terhadap kenyamanan pengunjung serta minat masyarakat berkunjung ke perpustakaan. Situasi tersebut mendorong penulis untuk melakukan re-desain interior perpustakaan dengan konsep dan desain yang inovatif, modern, dan fungsional.

Penerapan konsep SMART-Lib (*Sociable, Motivating, Adaptable, Refreshing* dan *Hi-Tech Library*) pada interior perpustakaan, serta adaptasi yang dilakukan pada nilai lokal dan budaya masyarakat setempat ke dalam interior perpustakaan merupakan nilai kebaruan dalam karya re-desain perpustakaan ini. Hasil re-desain diharapkan dapat meningkatkan fungsi perpustakaan di era digital. Interior perpustakaan juga diharapkan dapat memotivasi masyarakat untuk mencari informasi dan memanfaatkan fasilitas perpustakaan umum yang telah disediakan oleh pemerintah. Selain itu, interior perpustakaan dapat memberikan pengalaman baru pada para pengunjung dalam mencari wawasan di perpustakaan.

Sebagai saran untuk pengembangan desain ke depan, penulis menyarankan agar perancang dapat memperhatikan standarisasi penyimpanan buku berdasarkan kategori buku di perpustakaan Indonesia. Rak buku pada perpustakaan juga perlu bersifat adjustable dan movable untuk memudahkan penambahan koleksi atau perubahan layout perpustakaan [10]. Selain itu, penulis juga menyarankan agar perlu adanya nilai lokal yang ditonjolkan ke dalam desain perpustakaan daerah yang dapat menjadi *main feature* dari perpustakaan tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Diana Thamrin, S.Sn., M.Arch dan Dra. Anik Rakhmawati, M.Pd selaku dosen pembimbing perancangan tugas akhir yang telah memberikan banyak dukungan, saran, serta bimbingan kepada penulis selama mengerjakan tugas akhir ini. Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih terhadap pihak Dinas Perpustakaan Umum dan Kearsipan Provinsi Sulawesi Selatan, serta pihak-pihak lainnya yang telah membantu penulis selama pengerjaan tugas akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "World's Most Literate Nations Ranked 2016". *World's Most Literate Nations Ranked*. 2016. CCSU. 28 October 2017. <<https://webcapp.ccsu.edu/?news=1767&data>>
- [2] Cousins, Carrie. "Thinking About Design Thinking: Is It Important?." *Design Shack*. 2016. Design Shack. 9 November 2017. <<https://designshack.net/articles/business-articles/thinking-about-design-thinking-is-it-important/>>
- [3] Sulistyono, Basuki. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1991.
- [4] Suwarno, Wiji. *Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan & Penerbitan*. Jogjakarta: 'Ar-Ruzz Media, 2011.
- [5] *Undang-Undang No 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan*.
- [6] McCabe, Gerard and James Ronald Kennedy, ed. *Planning the Modern Public Library Building*. Westport: Libraries Unlimited, 2003.
- [7] Latimer, Karen and Hellen Niegard, ed. *Library Building Guidelines: Developments and Reflections*. Munchen: K.G Saur, 2007.
- [8] Miller, Rebecca T and Barbara A. Genco, ed. *Better Library Design: Ideas from Library Journal*. Victoria: School Library Association of Victoria. 2016.
- [9] La Marca, Susan, ed. *Rethink! Ideas for Inspiring School Library Design*. Victoria: School Library Association of Victoria, 2007.
- [10] Adler, David, ed. *Metric Handbook Planning and Design Data Second Edition*. Oxford: Architectural Press, 1999.