

Implementasi Konsep Taman Baca Dalam Redesain Interior Perpustakaan Umum Sebagai Sarana Edukasi Dan Rekreasi Di Kota Surabaya

Rebecca Phylcia Subagio, Diana Thamrin, Anik Rakhmawati

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: rebeccaphylcias@gmail.com; dianath@petra.ac.id; nikarakhma@gmail.com

Abstrak – Perpustakaan umum merupakan sarana publik yang disediakan pemerintah untuk mengedukasi masyarakat dalam bidang literasi melalui membaca. Kemampuan literasi serta minat baca masyarakat, khususnya di Surabaya saat ini masih tergolong rendah. Salah satu faktor penyebab masalah tersebut adalah perpustakaan yang kurang menarik minat masyarakat untuk berkunjung. Perpustakaan belum menjalankan fungsinya dalam aspek edukasi dan rekreasi. Tujuan perancangan ini adalah untuk memunculkan fungsi rekreasi, sehingga bukan hanya membantu meningkatkan minat baca masyarakat, namun juga menjadi tempat bagi masyarakat untuk melepas penat. Metode perancangan menggunakan metode *design thinking* dengan tahap *inspiration*, *ideation* dan *implementation*. Tahap *inspiration* (*emphatize, observe dan POV*) merupakan dasar perancangan yang memakai pendekatan *emphatic design*, dimana perancang memposisikan diri sebagai pengunjung perpustakaan untuk menganalisis masalah. Tahap *ideation* (*ideate, prototype, test, research*) adalah tahap pengembangan desain, dan tahap *implementation* (*story telling, bussiness model*) merupakan implementasi desain akhir dalam berbagai media. Hasil perancangan adalah perpustakaan kota dengan konsep ‘taman baca’ yang berusaha memasukkan unsur-unsur alam kedalam ruang, sehingga menjadikan perpustakaan sebagai tempat yang menyenangkan untuk berkunjung dan belajar. Dengan adanya perpustakaan yang menjalankan fungsinya sebagai wadah edukasi dan rekreasi, diharapkan dapat meningkatkan minat baca dan belajar masyarakat.

Kata Kunci– Perancangan Interior, Perpustakaan Umum, Taman Baca, Edukasi, Rekreasi

Abstract – Public library is a public facility provided by the government to educate society in literacy through reading. In fact, literacy rating and reading interest of many people is relatively low, especially in Surabaya. The unattractive interior library becomes one of the causes of those issues. The purpose of this library design is to emphasize the recreational function of a library. Besides increasing people reading interest, a new library design can be a place for people relieving and relaxing. The design methods adapt three stages of design thinking: inspiration, ideation, and implementation. The first stage, inspiration (*emphasize, observe and POV*), is a basic method that employs *emphatic-design* approach, where designer acts as a library user, looking at the problems from user’s point of view. The Ideation stage (*ideate, prototype, test, and research*) is the stage for the design development. The final stage, implementation, is the final execution of the design in various media and platforms. The design result is a public library as ‘reading park’, which incorporate natural elements into the interior space and make the library as a fun place to visit. Therefore, the public library can run it function

as educational and recreational facilities, and increase the reading and literacy interest in society.

Keyword— Interior Design, Public Library, Reading Park, Education, Recreation

I. PENDAHULUAN

Perpustakaan umum adalah perpustakaan yang diperuntukkan bagi masyarakat luas sebagai sarana pembelajaran sepanjang hayat tanpa membedakan umur, jenis kelamin, suku, ras, agama, dan status sosial-ekonomi^[1]. Sebagai sebuah institusi yang dikelola oleh pemerintah, perpustakaan umum memiliki visi dan misi untuk menjadi sumber informasi dan mencerdaskan masyarakat surabaya melalui pelayanan perpustakaan. Visi dan misi tersebut dilakukan untuk mengatasi minat baca masyarakat Indonesia yang masih rendah. Hasil riset menurut studi terbaru tentang “*literate behavior and supporting facilities to the behavior*” bahwa dari 61 negara, Indonesia merupakan peringkat ke-60^[2]. Ini menandakan masih rendahnya indeks literasi masyarakat Indonesia. Maka itu perpustakaan kota memiliki peran penting untuk meningkatkan minat baca masyarakat.

Kondisi interior perpustakaan kota Surabaya, khususnya di Rungkut, saat ini masih belum menjadi sarana edukatif yang rekreatif, dimana masyarakat dapat datang untuk belajar dan melepas penat. Selain masalah interiornya, perpustakaan ini juga kurang memperhatikan masyarakat minor. Padahal menurut UU, perpustakaan umum seharusnya ditujukan untuk seluruh masyarakat. Perpustakaan ini belum ada fasilitas untuk orang-orang berkebutuhan khusus sehingga perpustakaan belum sepenuhnya dapat diakses oleh seluruh masyarakat. Maka itu perlu adanya redesain interior pada Perpustakaan Umum di Rungkut menjadi sebuah perpustakaan yang menyenangkan untuk belajar sehingga masyarakat dapat memanfaatkan tempat tersebut untuk mendapat ilmu. Sebagai fasilitas publik, perpustakaan juga perlu memiliki desain universal. Salah satu solusi yang memungkinkan adalah mengintegrasikan perpustakaan menjadi sebuah taman baca yang menyenangkan.

Sebuah konsep taman baca untuk perpustakaan ini bukan berarti mengubah perpustakaan menjadi Taman Bacaan Masyarakat (TBM). Perpustakaan ini akan di-redesain hanya dengan mengadaptasi konsep TBM dimana TBM merupakan wadah yang menyediakan bahan bacaan, namun bukan

merupakan tempat yang formal dan membosankan, tetapi juga merupakan tempat berkumpul bersama. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dapat melatih keakraban, kerja-sama, kekompakan dan juga melatih anak-anak untuk bersosialisasi. Dengan adanya kegiatan interaksi ini, akan mendorong lebih banyak lagi masyarakat yang akan mengunjungi perpustakaan.

Konsep taman baca yang diangkat juga dapat diartikan secara hurufiah, dimana perpustakaan akan di-redesain dengan suasana taman, dengan adanya unsur-unsur alam yang ditambahkan, menyediakan ruangan yang fleksibel dan menyenangkan sehingga masyarakat senang berada di perpustakaan.

Adapun rumusan masalah dari perancangan perpustakaan umum antara lain,

a. Bagaimana merancang perpustakaan kota Surabaya dengan konsep taman baca sesuai dengan fungsinya sebagai tempat edukasi dan rekreasi?

b. Bagaimana merancang perpustakaan kota Surabaya yang mendukung terjalannya interaksi sosial untuk meningkatkan minat baca dan belajar pada masyarakat?

c. Bagaimana merancang interior perpustakaan umum Surabaya dengan pendekatan universal desain agar dapat diakses oleh semua kalangan masyarakat?

Tujuan perancangan yaitu untuk menjadikan perpustakaan umum sebagai wadah masyarakat untuk membaca dan saling berinteraksi. Menjadikan perpustakaan umum sebagai fasilitas publik yang terbuka bagi seluruh kalangan masyarakat. Menjadikan perpustakaan umum sebagai sarana edukatif yang rekreatif untuk meningkatkan minat baca masyarakat.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Perpustakaan

Perpustakaan adalah suatu ruangan, bagian dari gedung/bangunan, atau gedung itu sendiri, yang berisi buku-buku koleksi, yang disusun dan diatur sedemikian rupa sehingga mudah dicari dan dipergunakan apabila sewaktu-waktu diperlukan untuk pembaca^[3].

B. Fungsi Perpustakaan Umum

Dalam pasal 3 UU No. 43 2007 disebutkan beberapa fungsi perpustakaan antara lain:

- Fungsi Pendidikan**
Perpustakaan mampu meningkatkan kegemaran membaca penggunaannya.
- Fungsi Penelitian**
Perpustakaan menyediakan pelayanan untuk pengguna dalam memperoleh informasi sebagai bahan rujukan untuk kepentingan penelitian.
- Fungsi Pelestarian**
Perpustakaan sebagai tempat melestarikan bahan pustaka (bahan pustaka merupakan sumber ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya).
- Fungsi Informasi**
Perpustakaan menyediakan sumber-sumber pustaka yang lengkap dan bermutu, agar pengguna mendapatkan informasi yang diperlukannya.
- Fungsi Rekreasi**
Perpustakaan menyediakan buku hiburan dan tata ruang yang bersifat rekreatif.

Selain fungsi-fungsi tersebut, terdapat juga fungsi lain yaitu

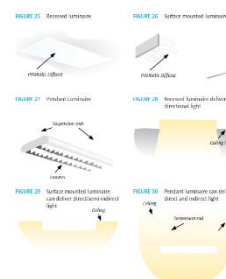
fungsi sosial, yang diartikan sebagai wadah sosialisasi antar pengunjung dalam memperoleh informasi^[4].

c. Standar Perancangan Perpustakaan

Standar perancangan perpustakaan ditinjau dari berbagai aspek, yaitu:

a. Pencahayaan

Pencahayaan merupakan salah satu faktor terpenting di perpustakaan. Terdapat dua jenis pencahayaan yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami diperlukan di perpustakaan karena pencahayaan alami mampu meningkatkan performa hingga 20% terutama pada anak-anak. Pencahayaan alami yang baik mampu menciptakan efek fisik dan mental yang baik. Cahaya matahari juga mampu memberikan pencahayaan yang baik bagi pekerjaan yang membutuhkan keakuratan. Sedangkan untuk pencahayaan buatan, terdapat 4 jenis cahaya, yaitu: 1). Cahaya langsung (*direct light*) yaitu cahaya yang langsung memancar pada area kerja. 2). Cahaya tidak langsung (*Indirect lighting*) yaitu cahaya langsung yang dipantulkan pada plafon dan dinding sehingga area kerja hanya mendapat pantulan cahaya. 3). Cahaya langsung.tidak langsung adalah cahaya langsung diarahkan maupun dipantulkan ke area kerja melalui lampu gantung atau lampu berdiri. Dan 4). Cahaya lembut (*Mellow light*) adalah perpaduan antara cahaya langsung dan tidak langsung melalui lampu yang menempel pada plafon. Jenis-jenis pencahayaan tersebut tergantung pada armatur lampu yang digunakan. Jenis-jenis armatur lampu yaitu: 1). *Recessed*. Menghasilkan cahaya langsung dengan tingkat kesilauan yang tinggi, serta tidak menyinari plafon. 2). *Surface Mounted*. Menghasilkan cahaya langsung tidak langsung, tergantung pada *diffuser*-nya. Cahaya mengarah ke plafon dan tingkat kesilauan rendah. 3). *Pendant*. Lampu yang sesuai untuk semua jenis area belajar karena memiliki proporsi yang pas antara pencahayaan langsung dan tidak langsung. Menerangi plafon serta meminimalkan kesilauan serta cahaya menyebar rata^[5]. Jenis-jenis armatur lampu dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Jenis Armatur lampu

Sumber:

Designing Quality Learning Space: Lighting (2007, p. 27)

b. Desain Universal pada Perpustakaan

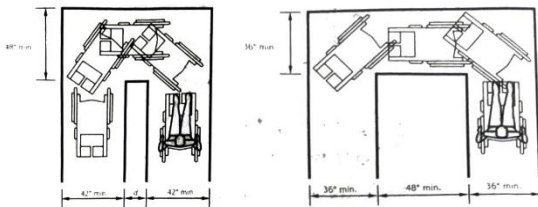
Desain yang universal adalah desain yang ditujukan untuk segala jenis manusia, seperti layaknya perpustakaan umum adalah sebuah perpustakaan yang ditujukan untuk seluruh kalangan masyarakat tanpa membedakan perbedaan apapun^[6].

Menurut Pile (2003), desain yang universal mencakup beberapa golongan orang tertentu yaitu orang difabel serta orang lanjut usia. Golongan orang-orang diatas memerlukan desain interior khusus yang mampu membantu mereka melakukan aktivitasnya tanpa harus merasa kekurangan mereka

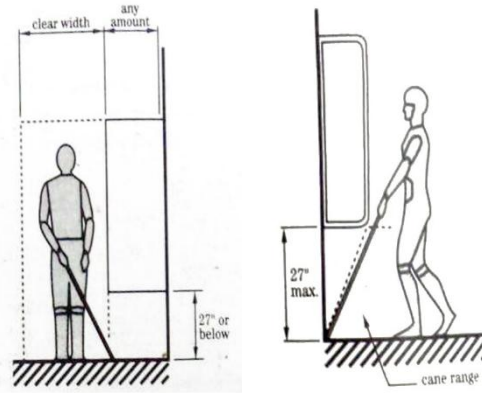
dapat menghambat pekerjaan mereka^[7]. Berikut merupakan jarak yang dibutuhkan untuk memudahkan orang disabilitas, seperti yang dapat dilihat pada gambar 2-4.



Gambar 2. Jarak Jangkauan Lansia
 Sumber: Pile (2003, p. 223)



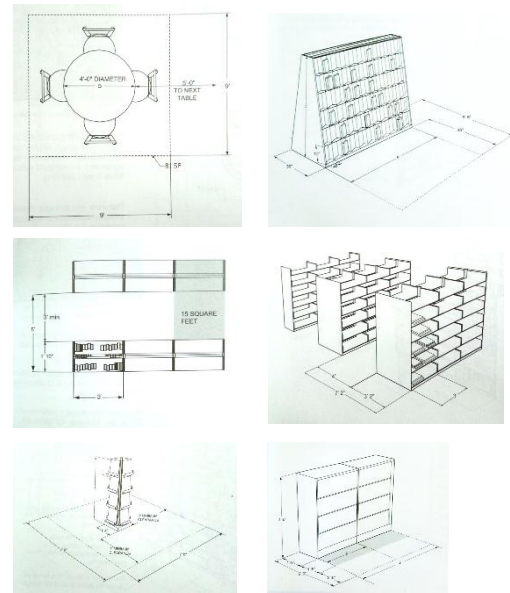
Gambar 3. Jarak Pengguna Kursi Roda
 Sumber: Pile (2003, p. 225)



Gambar 4. Jarak Pengguna Tongkat Buta
 Sumber: Pile (2003, p. 224)

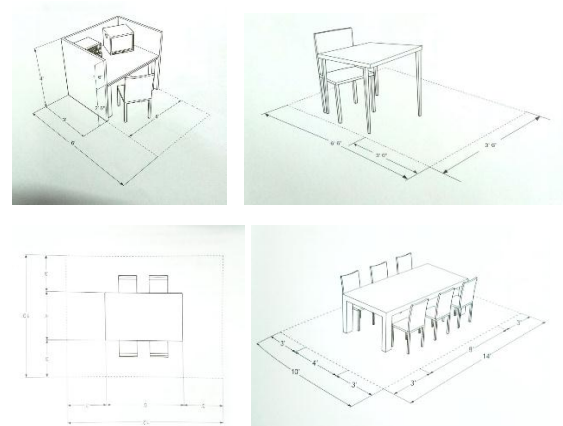
c. Ukuran Standar pada Perpustakaan

Ukuran-ukuran standar perpustakaan tercantum dalam buku yang diterbitkan oleh *American Library Association*^[8]. Ukuran tersebut bisa menjadi standar acuan dan disesuaikan untuk dimensi manusia di Indonesia. Rujukan dimensi dapat dilihat pada gambar 5-8.

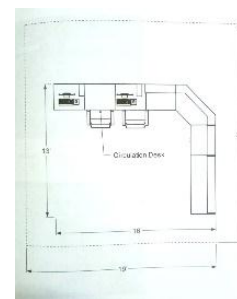


Gambar 5. Ukuran Meja Baca dan Rak Buku
 Sumber: American Library Association (2011, p. 34-73)

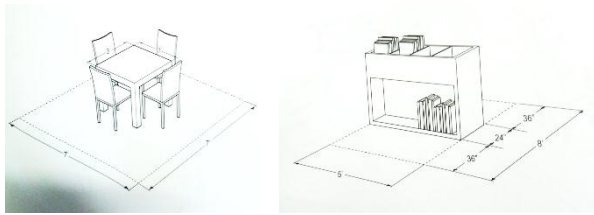
Ukuran-ukuran tersebut diperlukan sebagai acuan untuk merancang perpustakaan. Ukuran yang ideal memudahkan akses dan jangkauan pengguna, serta kenyamanan dan keamanan pengguna. Ukuran tersebut juga dapat dijadikan ukuran yang universal, tidak terlalu tinggi maupun rendah.



Gambar 6. Ukuran Meja dan Kursi Baca
 Sumber: American Library Association (2011, p. 76-93)



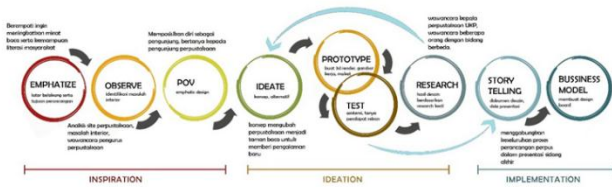
Gambar 7. Ukuran Meja Sirkulasi
 Sumber: American Library Association (2011, p.111)



Gambar 8. Ukuran Meja Baca dan Rak Buku Anak
 Sumber: American Library Association (2011, p.103-104)

III. METODE PERANCANGAN

Perancangan menggunakan metode seperti pada gambar 9.



Gambar 9. Metode Perancangan
 Sumber: <http://www.dschooll.fr/en/design-thinking/>)

Metode perancangan diadaptasi dari *design thinking* Veronique Hillen^[9], namun disesuaikan dengan proses desain yang telah dilakukan penulis. Berikut merupakan uraian dari masing-masing metode dalam proses desain.

a. *Emphatize*

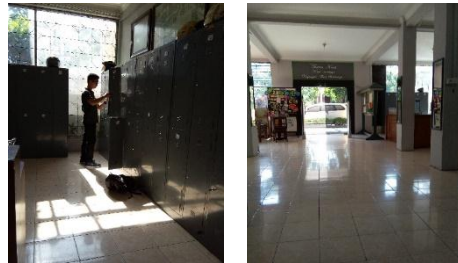
Perancangan diawali dengan rasa empati desainer terhadap keadaan perpustakaan umum kota. Desainer merasa perlunya redesain perpustakaan yang konvensional menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan masyarakat saat ini. Desain perpustakaan yang menarik dan nyaman diharapkan menarik minat masyarakat untuk lebih sering berkunjung ke perpustakaan. Melalui latar belakang tersebut desainer menentukan rumusan masalah serta manfaat dari perancangan perpustakaan ini, dimana tujuan akhir dari perancangan ini adalah memberikan perpustakaan yang nyaman dan menyenangkan sebagai tempat edukasi yang rekreatif sehingga mampu meningkatkan minat baca, belajar, serta menanamkan nilai sosial masyarakat untuk saling berinteraksi.

b. *Observe*

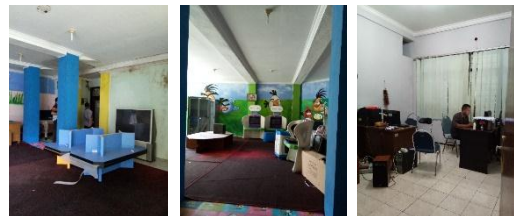
Pada tahap ini perancang mencari data-data yang dibutuhkan dalam merancang perpustakaan umum. Tahap ini perancang melakukan dokumentasi pada ruang-ruang perpustakaan, seperti yang dapat dilihat pada gambar 10-16.



Gambar 10. *Main Entrance*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 11. Lobi Utama
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 12. Ruang Audiovisual Anak dan Ruang Administrasi
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 13. Ruang Baca Anak
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 14. Ruang Baca Umum
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 15. Area Bawah Void
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 16. Toilet
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada tahap ini perancang juga mengumpulkan data-data yang diperlukan Metode yang dilakukan meliputi: Metode literasi: mencari berbagai literatur terkait dengan perancangan perpustakaan, serta mencari data tipologi, beberapa perpustakaan modern di luar negeri sebagai acuan untuk me-redesain perpustakaan umum Surabaya.

Metode wawancara: desainer melakukan wawancara kepada kepala bidang Informasi dan Layanan Kepustakaan terkait dengan layanan yang tersedia di perpustakaan kota.

c. Point of View (POV)

Masalah yang dirumuskan pada tahap awal dianalisa untuk mendapatkan solusi desain yang tepat. Pendekatan analisa masalah serta solusi dilakukan dengan pendekatan *Human Center Design* yaitu *Emphatic Design*. *Emphatic Design* merupakan sebuah pendekatan desain yang bertujuan untuk mengetahui perasaan pengguna terhadap sebuah desain atau produk (Steen et al, 2007)^[10]. Dalam tahap ini perancang datang berkunjung ke perpustakaan sebagai pengunjung perpustakaan yang menggunakan fasilitas di dalamnya. Selain merasakan sendiri, perancang juga mengamati pola aktivitas pengunjung yang ada. Perancang berusaha untuk memahami apa yang dirasakan oleh pengunjung saat berada di perpustakaan. Selain itu, perancang juga sempat bertanya kepada beberapa pengunjung perpustakaan terkait dengan apa yang mereka rasakan, apa yang membuat mereka tidak nyaman, dan apa yang bisa diperbaiki. Dari hasil analisis tersebut, masalah yang telah diidentifikasi dan dianalisis menjadi dasar perancangan perpustakaan yang lebih baik.

d. ideate

Tahap *ideate* merupakan tahap dimana desainer membuat konsep perancangan yang sesuai dengan tujuan serta masalah

yang harus diselesaikan. Disini perancang menawarkan konsep yang mengubah perpustakaan kota yang awalnya hanya berisi rak buku menjadi sebuah taman baca yang tematik. Suasana rekreasi yang diberikan oleh taman sebagai perpustakaan diharapkan dapat menjadi tempat tujuan masyarakat sekitar. Perancang ingin memberikan pengalaman yang baru kepada pengunjung. Konsep tersebut kemudian berkembang menjadi banyak alternatif desain.

e. Prototype

Dalam tahap ini desainer membuat produk desain sebagai prototip yang akan diujikan kepada pembimbing maupun rekan desainer. Prototip yang dihasilkan berupa render 3d, gambar kerja, serta maket studi.

f. Test

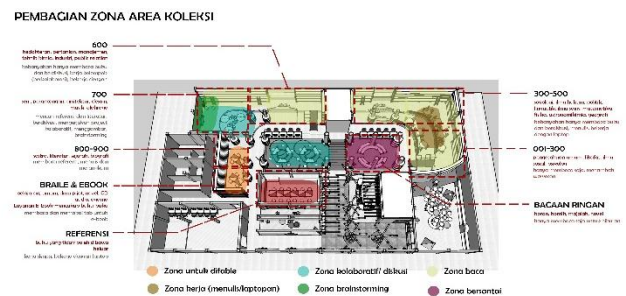
Tahap ini desainer melakukan asistensi kepada pembimbing terkait dengan hasil desain yang telah dibuat. Melalui proses asistensi ini, desainer menerima masukan untuk kemudian direvisi kembali.

g. Research

Tahap ini dilakukan oleh desainer setelah melewati beberapa proses asistensi kepada pembimbing. Untuk mengajukan sebuah solusi desain yang tepat, desainer melakukan wawancara kepada wakil kepala perpustakaan Universitas Kristen Petra untuk mengetahui sistem pengolahan buku di perpustakaan, konsep, serta pandangan beliau mengenai perpustakaan di masa mendatang.

Selain melakukan research terhadap perpustakaan lain sebagai pembandingan, desainer juga melakukan research kepada beberapa orang dari berbagai macam jurusan terkait dengan kebutuhan mereka di perpustakaan. Tahap research ini membuat desainer memiliki wawasan yang luas serta memahami kebutuhan masing-masing penggunanya.

Hasil dari tahap research adalah munculnya *zoning* buku serta fasilitas baca yang disediakan, seperti yang dapat dilihat pada gambar 17.



Gambar 17. Pembagian Zona Buku

h. Story Telling

Desainer melakukan presentasi karya perancangannya pada setiap sidang, baik sidang evaluasi tahap 1 dan 2 serta pada sidang akhir. Penjelasan karya juga meliputi berkas A3, render 3d, gambar kerja, serta maket 1:50.

i. Business Model

Business Model merupakan media promosi untuk karya akhir yang sudah dibuat, dan akan dilakukan pada saat pameran Tugas Akhir. Media promosi dapat berupa X-banner maupun video untuk menjelaskan karya yang telah dibuat.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. KONSEP PERANCANGAN

Konsep ‘taman baca’ ini berusaha memunculkan fungsi perpustakaan sebagai sarana edukasi dan rekreasi. Fungsi rekreasi dimunculkan dari suasana taman dalam ruang. Taman selalu menjadi tempat yang menyenangkan untuk melepas penat. Sedangkan taman baca tidak lepas dari fungsi perpustakaan yang menjadi sumber ilmu pengetahuan. Sehingga jika digabung akan menjadi tempat edukasi dengan cara yang menyenangkan.

Konsep ini mencakup 4 hal, yaitu:

a. *Community Space*

Perpustakaan didesain untuk masyarakat sehingga mereka bisa datang dan merasa bahwa tempat tersebut merupakan tempat bagi mereka untuk berkumpul dan beraktivitas

b. *Recreational Space*

Perpustakaan menghadirkan suasana taman dan didesain secara fleksibel dan menyenangkan. Diharapkan dapat menjadi tempat tujuan berekreasi bagi masyarakat sekitar.

c. *Equality Service*

Memberikan pelayanan yang setara untuk masyarakat. Perpustakaan memiliki fasilitas untuk orang-orang difabel, sehingga semua kalangan masyarakat dapat menikmati layanan perpustakaan.

d. *Natural Ambience*

Sebagai taman, desain perpustakaan memasukkan unsur-unsur alam, yaitu pepohonan, warna-warna alam, serta cahaya matahari untuk memberikan suasana yang santai dan menenangkan.

B. DESAIN AKHIR

Perpustakaan memiliki alur sirkulasi berbentuk U dan memiliki bentuk sedikit dinamis dan memakai warna-warna natural untuk menggambarkan taman. Area eksterior perpustakaan juga dibuat dinamis agar selaras dengan interiornya. Pola lantai perpustakaan menggunakan motif dan warna-warna alami. Pola plafon dibuat seperti area *outdoor* dimana ada langit dan dedaunan pohon, seperti yang dapat dilihat pada gambar 18-20.



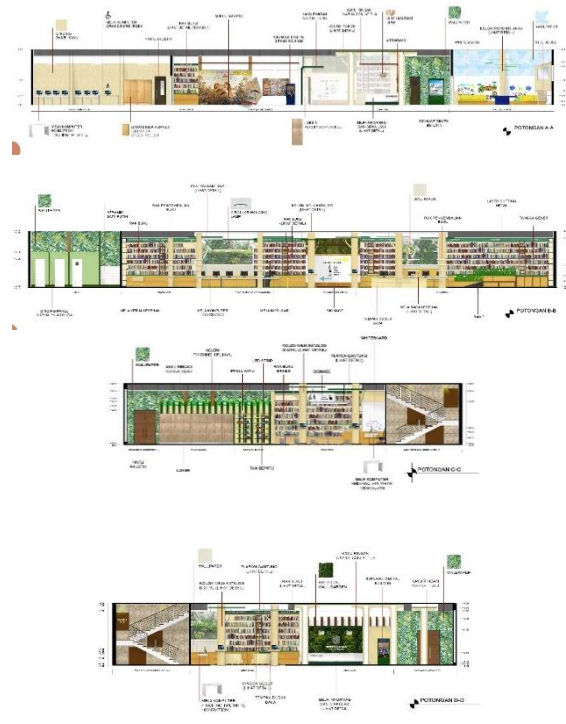
Gambar 18. *Layout*



Gambar 19. Pola Lantai



Gambar 20. Pola Plafon



Gambar 21. Potongan

Gambar 21 merupakan gambar potongan dari desain perpustakaan.

Desain perpustakaan ini menghadirkan suasana taman mulai dari area eksterior, pintu masuk, hingga interior perpustakaan.

Bagian *facade* perpustakaan memiliki *signage* perpustakaan kota Surabaya serta logo yang besar sebagai identitas perpustakaan (gambar 22). Bagian depan bangunan ini diberi banyak *louvres* karena bangunan menghadap ke arah barat sehingga diperlukan penghalang untuk menghindari kesilauan (*glare*).



Gambar 22. Main entrance

Lobi perpustakaan memberi kesan pertama kepada pengunjung sehingga lobi juga harus mencerminkan konsep untuk mewakili ruang lain dalam perpustakaan. Lobi didesain menarik dengan adanya pergola dan bentuk pohon yang unik. Selain itu juga tersedia banyak *signage screen* agar pengunjung tidak kehilangan arah. Pada lobi juga terdapat *spot* apresiasi buku. Disini pengunjung dapat merekomendasikan buku-buku agar dapat dibaca pengunjung lainnya (gambar 23).



Gambar 23. Lobi Utama Perpustakaan

Ruang baca anak dibuat semenarik mungkin untuk membuat anak-anak senang berada di perpustakaan. Ruang baca tidak hanya berisi rak buku namun juga dilengkapi dengan berbagai permainan edukatif yang membantu anak-anak bereksplorasi dan mengasah kreativitasnya (gambar 24).



Gambar 24. Ruang Baca Anak

Ruang baca umum seperti gambar 25-27, didesain dengan suasana taman. Pada area ruang baca ini juga terdapat beberapa bukaan untuk memasukkan cahaya matahari ke dalam ruang, sehingga pengunjung tidak merasa bosan di dalam ruangan, tetapi dapat melihat pemandangan ke luar. Meja dan kursi baca yang tersedia juga bervariasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing klasifikasi buku. Contohnya diberikan area

brainstorming di daerah buku-buku seni dan desain, karena orang-orang desain cenderung membutuhkan ruang untuk berpikir dan menggali ide. Variasi yang diberikan juga agar perpustakaan tidak monoton dan pengunjung dapat memilih sendiri meja kursi yang mereka sukai.



Gambar 25. Ruang Baca Umum



Gambar 26. Ruang Baca Umum



Gambar 27. Area Taman Indoor

Perpustakaan menyediakan area untuk berdiskusi, belajar kelompok, juga bereksplorasi, sehingga kegiatan edukasi menjadi lebih menyenangkan. Area ini menggunakan papan tulis geser yang dapat berfungsi sebagai partisi, serta meja modular yang dapat berganti bentuk. Pengunjung dapat mengatur sendiri bentuk meja serta ruang privasi sesuai kebutuhan mereka, seperti yang dapat dilihat pada gambar 28.



Gambar 28. Area kolaboratif dan brainstorming

Perpustakaan ini juga menyediakan fasilitas yang menunjang kegiatan edukasi masyarakat. Terdapat ruang audiovisual multifungsi yang dapat dipakai untuk acara wisata buku, lomba, maupun *workshop*. Sedangkan ruang galeri digunakan untuk

memamerkan hasil karya dari acara perpustakaan, sehingga memotivasi masyarakat untuk terus berprestasi dan mengembangkan talenta mereka, terutama pada anak-anak, seperti pada gambar 29.



Gambar 29. Ruang Audiovisual dan Galeri

Perpustakaan sebagai fasilitas publik, juga memperhatikan kaum disabilitas khususnya para tuna netra dan orang-orang berkursi roda atau orang dengan keterbatasan gerak. Perpustakaan menyediakan area baca untuk tuna netra dengan adanya rak-rak buku braille serta fasilitas e-book, sehingga orang-orang dengan keterbatasan gerak tidak perlu mengelilingi perpustakaan, cukup menggunakan layanan e-book yang letaknya dekat dengan lobi utama, serta toilet yang aksesibel untuk pengguna kursi roda (gambar 30).



Gambar 30. Fasilitas *disable*

V. PENUTUP

A. KESIMPULAN

Konsep 'taman baca' menjawab rumusan masalah pertama, yaitu menjadikan perpustakaan sebagai wadah edukasi dan rekreasi di Surabaya. Perancang memasukkan unsur alam dalam pencahayaan alami (*skylight*), bentuk elemen interior, serta hijau-hijauan. Suasana taman yang dimasukkan dalam ruang membuat perpustakaan tidak formal dan berkesan kaku. Desain interior yang kreatif akan menunjang fungsi edukasi pada perpustakaan.

Konsep perpustakaan yang mengadaptasi TBM menjawab rumusan masalah kedua, yaitu perpustakaan menyediakan berbagai fasilitas untuk berkegiatan bersama. Melalui ruang audiovisual multifungsi yang mengakomodasi kegiatan edukasi perpustakaan bagi masyarakat, dan fasilitas belajar seperti area kolaborasi, serta suasana yang santai mendorong adanya interaksi sosial. Dengan adanya interaksi tersebut, membuat masyarakat memiliki budaya membaca dan belajar.

Perancangan perpustakaan menjawab rumusan masalah ketiga yaitu dengan menyediakan fasilitas untuk orang-orang *disable* khususnya bagi tuna netra dan orang berkursi roda. Perpustakaan menyediakan area baca untuk tuna

netra, dengan buku-buku *braille*, serta layanan e-book untuk orang-orang berkursi roda. Perpustakaan juga menyediakan toilet aksesibel untuk pengunjung berkebutuhan khusus. Melalui desain yang demikian, maka orang-orang dengan kebutuhan khusus juga dapat mengakses perpustakaan umum ini.

B. SARAN

Perpustakaan sebagai fasilitas publik, seharusnya mampu memberikan dampak yang nyata bagi masyarakat. Aspek rekreasi perpustakaan penting untuk meningkatkan minat baca masyarakat serta kemampuan literasi masyarakat Indonesia, khususnya di Surabaya.

Perancangan perpustakaan ini mengacu kepada permasalahan masyarakat pada saat ini, yaitu bagaimana mengatasi masalah minat baca masyarakat dengan mengubah perpustakaan sebagai tempat yang menyenangkan dan mengakomodasi berbagai kegiatan sesuai dengan kebutuhan pengunjung. Perancangan selanjutnya sebaiknya lebih memperhatikan perkembangan untuk lima atau sepuluh tahun kedepan, bukan hanya menyelesaikan permasalahan dalam jangka waktu beberapa tahun kedepan, dimana masyarakat mulai beralih pada zaman millennial yang tidak dapat lepas dari teknologi *smartphone*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis R.P.S mengucapkan banyak terimakasih kepada Ibu Diana Thamrin, S.Sn., M.Arch., dan Ibu Dra. Anik Rakhmawati, M.Pd sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan dan bantuan dalam proses pengerjaan jurnal ini. Penulis juga berterimakasih kepada pihak perpustakaan umum yang membantu penulis melakukan observasi lapangan, serta kepada segenap pihak-pihak yang terlibat dalam menyelesaikan pengerjaan jurnal ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan, 2003.
- [2] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. "Membangun Budaya Literasi". *Jurnal Akrab Vol. III Ed. I* (September 2017). 27 Oktober 2017. <<http://sibopaksara.kemdikbud.go.id/uploads/2017-09/tampilan-jurnal-akrab-vol-vii-2016.pdf>>.
- [3] Sutarno, N.S. *Perpustakaan Dan Masyarakat*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia. 2003
- [4] Palupi, Agustina Sultra. "Perpustakaan Kota di Yogyakarta." *E-jurnal*. n/d. Universitas Atma Jaya Yogyakarta. 9 Desember 2017. <<http://e-journal.uajy.ac.id/643/3/2TA12721.pdf>>.
- [5] "Designing Quality Learning Spaces: Lighting." *Branz*. (n/d). 7 Maret 2018. <<https://www.education.govt.nz/assets/Documents/Primary-Secondary/Property/School-property-design/Flexible-learning-spaces/BranzLightingDesignGuide.pdf>>.
- [6] Brown, Carol R. *Interior Design for Libraries*. Chicago and London: author, 2002.
- [7] Pile, John F. *Interior Design*. New York: Harry N. Abrams, Inc, 2003.
- [8] American Library Association. *Building Blocks for Planning Functional Library Space edisi ke 3*. Maryland: Scarecrow Press, Inc, 2011.
- [9] "Design Thinking." *dschool paris*. (n/d). 5 Desember 2017. <<http://www.dschooll.fr/en/design-thinking/>>
- [10] Steen, M., Kuijt-Evers, L. & Klok, J. *Early User Involvement in Research and Design Projects – A Review of Methods and Practices*. Vienna: EGOS. 2007