

Implementasi Konsep “*The Common Learner*” Pada Redesain Interior Perpustakaan Umum Kota Surabaya

Vincensius Reynald Kurniawan, Ronald H.I. Sitindjak, dan Linggajaya Suryanata.

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: reynaldkurniawan@gmail.com; ronald_his@petra.ac.id; linggaholistic@yahoo.co.id

Abstrak— Perpustakaan jalan Rungkut merupakan satu dari dua gedung Perpustakaan Umum yang berada di kota Surabaya. Perpustakaan ini seharusnya menjadi gedung utama untuk perpustakaan umum, namun terdapat banyak masalah terkait perancangan, estetika, dan fasilitas yang merusak gambaran gedung utama tersebut. Masalah ini perlu diperbaiki melalui sebuah proses redesain.

Perpustakaan dirancang ulang melalui proses analisa data, eksperimentasi terhadap skematik, serta pengaplikasian konsep baru, yaitu “*The Common Learner*.” Konsep ini berfokus dalam tiga hal yang menjadi nilai utama perpustakaan zaman sekarang, yaitu menjaga produktivitas pengunjungnya, meningkatkan nilaiusiasme, serta memberikan nilai kenyamanan bagi semua pengguna. Konsep ini kemudian diaplikasikan kedalam perancangan baru melalui penambahan fasilitas-fasilitas baru yang dibutuhkan perpustakaan zaman sekarang, seperti area komputer, mesin sirkulasi *self-service*, serta koleksi multimedia dan *e-book*.

Melalui hasil redesain ini, diharapkan masyarakat kota Surabaya bisa kembali mengunjungi Perpustakaan Umum Kota Surabaya, dan gedung perpustakaan, sebagai gantinya, bisa memenuhi semua kebutuhan masyarakat dan menciptakan kebiasaan membaca diantara masyarakat.

Kata Kunci—Fasilitas, interior, kenyamanan, perpustakaan, produktivitas, redesain.

Abstract— The Rungkut library is one of two Public Libraries available in Surabaya City. This building is supposed to be the main building of the Surabaya City Public Library, however, plenty of design, aesthetics, and facility problems instantly ruins that image. This needs to be fixed with a thorough redesign process.

The library is redesigned through an analysis process, experimentation towards design schematics, and application of a new concept called “*The Common Learner*.” This new concept focuses itself on three different things that are currently the main value of modern libraries, which is keeping productivity afloat, making people more enthusiastic inside the library, and adding comfort value for all visitors. This concept is used in the new design, and also adding new facilities the library needs, such as a computer area, self-service circulation machine, and multimedia collection with e-books.

Through the redesign results, there are hopes that the citizen of Surabaya City can go back to visiting the Surabaya City Public Library building, and in turn, the library could fulfill the citizens’ needs while also making the citizens develop reading habits.

Keyword—Comfort, facility, interior, library, productivity, redesign.

I. PENDAHULUAN

Di negara Indonesia, perpustakaan dianggap sebagai sebuah fasilitas pendidikan yang tergolong penting. Salah satu tujuan negara yang tertera di pembukaan UUD 1945 menyatakan “mencerdaskan kehidupan bangsa”, hal ini akhirnya menjadi dasar penyelenggaraan pendidikan di negara Indonesia. Perpustakaan merupakan fasilitas pendidikan penting, namun berbeda dengan sistem pendidikan yang diterapkan oleh negara. Pertama, perpustakaan tidak diatur oleh kurikulum, kedua, perpustakaan terbuka untuk umum, untuk semua jenis masyarakat tanpa memandang syarat apapun, dan ketiga, perpustakaan umum dapat diakses secara gratis, sehingga menyediakan pendidikan dengan tanpa biaya.

Dalam zaman modern dan generasi millennial, perpustakaan masih menjadi sarana informasi dan belajar yang terpercaya bagi masyarakat. Namun, seiring zaman, fungsi dan bentuk perpustakaan tentunya mengalami perubahan karena adanya teknologi baru, perubahan demografis, atau ilmu dan pengetahuan baru. Generasi sekarang lebih senang untuk membandingkan perpustakaan dengan sebuah tempat “nongkrong”, seperti *café* atau *lounge*. Fasilitas yang dibutuhkan juga bertambah, seperti penyediaan akses internet, ruangan komputer, dan koleksi multimedia atau e-book yang bisa diakses dengan lebih mudah. Perubahan nilai inilah yang kemudian menyebabkan pergeseran desain perpustakaan dari sebuah fasilitas akademis dan intelektual, menjadi tempat untuk masyarakat bisa bersantai dikelilingi dengan buku.

Kota Surabaya memiliki dua gedung perpustakaan, satu di Jalan Rungkut, dan yang kedua di Balai Pemuda Surabaya. Gedung perpustakaan pada Jalan Rungkut memiliki banyak masalah dan tidak bisa menjadi tetap relevan dan memikat masyarakat untuk datang. Masalah yang ada mencakup masalah estetika, seperti ketidakcocokan pada perancangan, masalah fasilitas, seperti kurangnya atau menghilangnya beberapa fasilitas yang seharusnya dimiliki oleh perpustakaan modern, serta masalah mengenai perawatan bangunan dan interior yang terlihat dari kerusakan pada struktur, atau kotoran yang ada di sekeliling bangunan. Hal ini, tentu saja dapat dicegah atau diperbaiki dengan sistem perancangan yang lebih baik.

Secara keseluruhan, terdapat dua poin rumusan masalah yang dapat digaris bawahi untuk proses perancangan ulang ini:

1. Bagaimana menciptakan interior perpustakaan umum Kota Surabaya yang bisa memiliki serangkaian fasilitas yang efisien, fungsional, dan juga dengan suasana yang nyaman untuk penggunanya?
2. Bagaimana menciptakan interior perpustakaan umum Kota Surabaya yang bersifat modern dan menyesuaikan dengan tren perancangan zaman sekarang untuk dapat memikat masyarakat kota?

Melalui program perancangan ulang ini, diharapkan hasil redesain Perpustakaan Umum Kota Surabaya bisa memikat lebih banyak anggota masyarakat untuk datang, dan belajar mengenai budaya membaca untuk meningkatkan kecerdasan masyarakat.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Definisi Perpustakaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, perpustakaan didefinisikan sebagai sebuah tempat, gedung, atau ruang yang disediakan untuk memelihara dan menggunakan koleksi buku. Sementara, UU no, 43 tahun 2007 yang mengatur mengenai perpustakaan di Indonesia, mendefinisikan perpustakaan sebagai "institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka [10].

B. Jenis-Jenis Perpustakaan

Perpustakaan merupakan sebuah institusi yang bersifat universal, berarti ada di mana-mana. Jenis-jenis perpustakaan mengalami perkembangan dari zaman ke zaman [8]. Beberapa perpustakaan yang saat ini ada di Indonesia adalah:

1. Perpustakaan Nasional Republik Indonesia
2. Badan Perpustakaan Provinsi
3. Perpustakaan Perguruan Tinggi
4. Perpustakaan Umum
5. Perpustakaan Khusus/Kedinasan
6. Perpustakaan Sekolah
7. Perpustakaan Keliling
8. Perpustakaan Lembaga Keagamaan
9. Taman Bacaan Masyarakat [8].

C. Layanan Perpustakaan

Layanan perpustakaan didefinisikan sebagai penyediaan bahan pustaka atau sumber informasi secara tepat dan penyediaan berbagai layanan dan bantuan kepada pengguna perpustakaan sesuai dengan kebutuhan mereka sendiri. Tujuan dari layanan ini memiliki kaitan dengan efektivitas perpustakaan itu sendiri. Layanan perpustakaan bertujuan supaya koleksi dan fasilitas yang disediakan oleh perpustakaan bisa dimanfaatkan semaksimal mungkin oleh para penggunanya secara efektif dan efisien [7].

Layanan pada perpustakaan dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu pelayanan teknis dan pelayanan pembaca. Pelayanan teknis adalah pekerjaan perpustakaan dalam mempersiapkan koleksi untuk pelayanan pembaca [5].

Terdapat dua jenis sistem layanan perpustakaan, yaitu terbuka dan tertutup. Layanan terbuka merupakan sistem

dimana pengguna bisa menjelajahi dan memilih koleksi secara mandiri, sementara layanan tertutup merupakan layanan perpustakaan yang dijaga oleh petugas perpustakaan, sehingga pengguna harus meminta bantuan mereka untuk bisa mengakses koleksi. Setiap sistem layanan memiliki kelemahan dan keuntungan mereka sendiri. Sistem layanan terbuka memberikan kebebasan, mendorong pengguna untuk menjelajahi seluruh koleksi, namun tidak memiliki tingkat keamanan yang tinggi. Sementara, layanan tertutup memang cukup aman, namun seluruh koleksi tidak bisa dimanfaatkan sepenuhnya karena tersembunyi dari mata penggunanya. Terdapat juga sistem layanan campuran yang menggabungkan kedua sistem tersebut [5].

D. Tugas dan Fungsi Perpustakaan

Perpustakaan memiliki tugas untuk menyediakan sarana pendidikan, belajar, dan membaca. Tugas lain perpustakaan mencakup menunjang sistem pendidikan formal, non-formal, dan informal. Sementara, fungsi perpustakaan kebanyakan adalah untuk mengembangkan dan merawat koleksi yang dimilikinya, serta menyelenggarakan pendidikan untuk para pengunjung dan penggunanya [4].

E. Koleksi Perpustakaan

Koleksi perpustakaan berbentuk karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam dalam berbagai media yang terdiri atas fiksi dan nonfiksi. Koleksi nonfiksi, sementara, dapat diklasifikasikan menjadi lima kategori yang bergantung pada jenis perpustakaan:

1. Koleksi nonfiksi perpustakaan nasional terdiri atas koleksi Indonesiana, bacaan umum, referensi, terbitan berkala, naskah kuno, koleksi khusus, hasil penelitian, dan literatur kelabu.
2. Koleksi nonfiksi perpustakaan umum terdiri atas bacaan umum, referensi, terbitan berkala, dan muatan lokal.
3. Koleksi nonfiksi perpustakaan sekolah/madrasah terdiri dari buku teks pelajaran, bacaan umum, referensi, dan terbitan berkala.
4. Koleksi nonfiksi perpustakaan perguruan tinggi terdiri atas buku wajib mata kuliah, bacaan umum, referensi, terbitan berkala, muatan lokal, laporan penelitian, dan literatur kelabu.
5. Koleksi nonfiksi perpustakaan khusus terdiri atas bacaan umum, referensi terbitan berkala, laporan penelitian, dan literatur kelabu [9].

F. Sistem Klasifikasi Koleksi

Sistem klasifikasi koleksi digunakan untuk mengatur koleksi buku dalam perpustakaan. Setiap buku memiliki kelas utama, dan subkelas mereka sendiri yang tergantung pada subjek yang dibahas dalam buku. Negara Indonesia menggunakan sistem klasifikasi Dewey, sistem ini dibagi menjadi sepuluh kelas utama [6]:

Tabel 1.
Kelas sistem klasifikasi Dewey

Kelas	Subjek
000	Ilmu komputer, pengetahuan, dan sistem
100	Filosofi dan psikologi
200	Agama
300	Ilmu sosial
400	Bahasa
500	Ilmu
600	Teknologi
700	Seni dan rekreasi
800	Sastra
900	Sejarah dan geografi

G. Perancangan Perpustakaan

Perancangan perpustakaan merupakan kegiatan yang melibatkan perancangan ulang atau perancangan baru terhadap gedung perpustakaan. Setiap aspek dalam proses perancangan dapat mempengaruhi bagaimana pengguna dan staf dapat bekerja dalam perpustakaan [2].

Terdapat berbagai alasan mengapa perpustakaan harus mengalami proses perancangan. Sebagai contohnya, perubahan demografis, kurangnya tempat untuk koleksi, dan masalah fisik dalam bangunan, seperti kerusakan suatu sistem [11]. Beberapa aspek desain dalam perpustakaan yang penting mencakup:

1. Sistem pencahayaan: krusial karena perpustakaan sangat membutuhkan pencahayaan yang baik untuk bisa tetap fungsional. Badan Standardisasi Nasional menetapkan bahwa perpustakaan membutuhkan pencahayaan rata-rata minimal sebesar 300 lux.
2. Sistem akustik: perpustakaan merupakan tempat yang dianggap sebagai tempat tenang, dan membutuhkan sistem akustik yang baik. Secara umum, desain perpustakaan yang baik memiliki rata-rata suara sebesar 45 db [12].
3. Sistem HVAC: sistem ini mengatur masalah mengenai konservasi energi serta kesehatan para penggunanya. Sistem HVAC yang baik dapat membantu penggunanya menjadi lebih sehat dan beraktivitas dengan lebih produktif. Sistem ini mencakup beberapa aspek, seperti penggunaan energi, ventilasi udara, dan sistem pendingin.
4. Sistem keamanan: perpustakaan merupakan tempat yang berisi banyak aset penting berupa koleksi, sehingga sangat penting untuk bisa menjaga keamanan perpustakaan dengan baik. Penggunaan sistem keamanan seperti CCTV, atau sensor keamanan bisa sangat membantu [12].
5. *Signage*: perpustakaan merupakan tempat yang luas, dan pengunjung seringkali merasa kebingungan. Sistem *signage* bisa membantu pengunjung untuk bisa menemukan jalan mereka. Dan sistem *signage* yang baik bisa membantu pengunjung untuk memanfaatkan semua fasilitas perpustakaan dengan lebih efisien [2].

III. METODE PERANCANGAN

A. Objek Perancangan

Dalam proyek ini, proses perancangan ulang dilakukan pada salah satu cabang dari Perpustakaan Umum Kota Surabaya.

Gedung perpustakaan yang dipilih adalah gedung perpustakaan umum yang terletak di Jalan Rungkut Asri no. 5-7, Kota Surabaya. Gedung Perpustakaan ini, pada waktu penulisan, merupakan kantor pusat dari Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Surabaya. Perpustakaan terletak di lantai pertama, sementara kantor dinas terletak di lantai kedua. Untuk proyek ini, luas lantai yang digunakan sebesar 1107 m², sehingga mencakup keseluruhan lantai pertama, ditambah sebagian dari lantai kedua.

B. Ruang Lingkup Perancangan

Dalam proyek ini, dilakukan redesain sepenuhnya dari keseluruhan lantai pertama gedung serta sebagian dari lantai kedua gedung. Beberapa ruangan yang masuk ke dalam ruang lingkup perancangan mencakup:

1. Area lobby
2. Area baca
3. Area anak-anak
4. Area audio-visual
5. Area baca privasi
6. Area print dan fotokopi
7. Ruang kartu anggota
8. Kantor pengolahan
9. Kantor informasi, pelayanan, keuangan, dan tata usaha

C. Metode Perancangan

Sebelum proses redesain dapat dimulai, pencarian informasi dan analisis harus dilakukan terlebih dahulu. Proses ini membantu perancangan ulang supaya bisa berlangsung dengan lebih mudah. Analisis data membantu mencari masalah utama dalam proyek perancangan, yang kemudian bisa menjadi basis dari penulisan konsep. Konsep kemudian menjadi basis dari seluruh perancangan yang dibuat.

Metode perancangan yang dipilih merupakan metode yang dicetuskan oleh Karl Aspelund. Metode ini terbagi menjadi tujuh tahapan yang berbeda-beda [1]:

1. Tahap inspirasi: mencakup eksplorasi awal, survei lapangan, studi pustaka, pencarian tipologi, dan inkubasi awal untuk pencarian ide dasar.
2. Tahap identifikasi: mencakup keseluruhan dari proses programming, pembuatan *zoning* dan *grouping*, serta pembuatan *framework*.
3. Tahap konseptualisasi: mencakup proses brainstorming dan penulisan konsep perancangan. Penulisan konsep pada tahap ini didasarkan pada hasil analisa, rumusan masalah yang sudah ditentukan, dan data literatur, seperti teori tiga wujud kebudayaan.
4. Tahap eksplorasi dan perbaikan: mencakup refleksi, serta perbaikan atau revisi.
5. Tahap definisi & modeling: mencakup pembuatan skematik desain.
6. Tahap komunikasi: mencakup proses kritik desain.
7. Tahap produksi: mencakup pembuatan produk perancangan akhir.

Melalui proses metode perancangan ini, dapat dilakukan proses pencarian konsep yang tepat untuk perancangan. Berdasarkan hasil analisa serta observasi terhadap lapangan, ditemukan bahwa salah satu masalah perancangan yang ada

dalam bangunan adalah mengenai kurangnya fokus terhadap kenyamanan pengguna. Masalah ini memberikan inspirasi untuk bisa menciptakan konsep perancangan yang mengutamakan nilai kenyamanan, namun juga berfokus dalam membuat perpustakaan menjadi bangunan yang lebih modern dan fungsional. Kurangnya fasilitas yang ada dalam perpustakaan juga memberikan masalah baru dan mengurangi nilai fungsionalitas gedung perpustakaan secara keseluruhan. Masalah ini juga menjadi bagian utama dari konsep, yaitu untuk membantu pengunjung menjadi lebih produktif ketika berada di dalam gedung perpustakaan.

Implementasi konsep dilakukan berdasarkan penyesuaian konsep dan ide perancangan terhadap sistem internal perpustakaan, yaitu hubungan antara koleksi, pengunjung, dan staf perpustakaan yang bertugas untuk mengatur koleksi. Beberapa ide aplikasi yang terpikirkan dalam ide awal, seperti bentuk geometris, elemen dekoratif, serta perabot *private space* untuk memberikan nilai privasi yang lebih tinggi, kemudian dituangkan dalam skematik untuk dipertimbangkan kembali dalam pengaplikasian akhir.

IV. KONSEP “THE COMMON LEARNER”

Pemilihan konsep dilakukan berdasarkan beberapa faktor, seperti rumusan masalah, hasil analisa terhadap lokasi perancangan, dan juga data literatur, seperti contohnya teori tiga wujud kebudayaan. Teori ini berfokus pada tiga wujud dari kebudayaan yang berupa adat (berupa sistem yang diterapkan dalam perpustakaan, seperti sistem sirkulasi buku), aktivitas dan pola manusia (berupa interaksi pengunjung dengan fasilitas perpustakaan, atau individu lain di dalam perpustakaan), serta benda hasil karya manusia (berupa perabot, elemen dekoratif, dan koleksi yang berada di dalam perpustakaan). Ketiga wujud kebudayaan ini penting dalam membentuk seluruh struktur dan budaya yang ada di dalam perpustakaan [3].

Konsep dan tema merupakan aspek perancangan yang dapat membantu menyelesaikan masalah perancangan. Dalam proyek ini, konsep yang dipilih berjudul “The Common Learner.” Konsep ini merupakan sebuah konsep perancangan yang berfokus pada pengguna/pengunjung perpustakaan secara utama, dan ingin memastikan para pengunjung dapat menikmati perpustakaan dengan sepenuhnya. Etimologi dari nama konsep berasal dari judul esai Virginia Woolf yang berjudul “The Common Reader,” serta dari fasilitas perpustakaan yang berjudul “Common Learning” yang berfokus pada tiga poin utama: memberikan kenyamanan bagi pengguna, menjaga pengguna tetap produktif, dan meningkatkan entusiasme pengguna dalam gedung perpustakaan.



Gambar 1. Konsep perancangan

Aplikasi dasar dari konsep dilakukan terhadap perancangan sebagai berikut:

1. Gaya perancangan menggunakan gaya “Mid-Century Scandinavian”, yang sesuai namanya, merupakan kombinasi dari kedua gaya tersebut. Gaya ini digunakan untuk menciptakan perpustakaan modern dengan kesan nyaman dan santai.
2. Organisasi ruang menggunakan sistem *open space*. Hal ini dilakukan untuk lebih mendorong pengunjung mengeksplorasi seluruh area perpustakaan. Perpustakaan merupakan sebuah gedung komunitas, sehingga seharusnya dibuat menjadi terbuka.
3. Bentuk-bentuk perabot atau elemen secara mayoritas menggunakan bentuk geometris. Bentuk dipilih karena sesuai dengan gaya perancangan, serta memberikan kesan birokrasi sebagai ciri khas gedung pemerintah. Faktor ini diseimbangkan dengan nilai fungsionalitas perabot/element yang bisa membantu pengguna menjadi lebih produktif pada akhirnya.
4. Skema warna menggunakan warna-warna sederhana dan tidak mencolok, seperti variasi putih dan abu-abu, serta gradasi monokromatik dari warna cokelat.
5. Perabot menggunakan perabot dengan nilai kenyamanan tinggi, namun bersifat fungsional secara tinggi. Dekorasi atau pola yang digunakan di perabot tidak bersifat mencolok, mengikuti tema dan gaya perancangan.
6. Material berusaha menggunakan material dengan sifat *biodegradable*, seperti kayu, sementara menghindari plastik yang susah didaur ulang. Material juga berusaha untuk menggunakan material yang bersifat lebih sehat, seperti cat bebas timbal.
7. Suasana ruang bersifat nyaman, mengundang, dan terkesan modern bagi para pengunjungnya. Ketiga suasana ini diharapkan dapat membuat pengunjung tetap berlama-lama dalam gedung perpustakaan.

V. IMPLEMENTASI KONSEP PADA REDESAIN INTERIOR

Pengaplikasian konsep terhadap desain dilakukan dengan beberapa pertimbangan, seperti hasil pemrograman yang mencakup data luasan ruang yang dapat digunakan, pola sirkulasi pengunjung, serta apa saja aktivitas yang dilakukan selama pengunjung atau staf berada di dalam perpustakaan. Berikut merupakan ringkasan hasil perancangan dari beberapa ruangan di dalam gedung:

A. Layout Perancangan

Pengaplikasian konsep perancangan dalam layout dasar berfokus pada peletakan fasilitas-fasilitas perpustakaan dan bagaimana cara menata sistem sirkulasi perpustakaan dengan lebih teratur. Dimulai dari lantai pertama, yang merupakan lantai utama untuk perpustakaan umum. Layout untuk ruang baca, secara keseluruhan diatur oleh penataan buku berdasarkan sistem desimal Dewey (DDC). Area masuk ruang baca dimulai dari rak untuk kelas 000 hingga kelas 900 menuju ke pintu keluar. Penataan berdasarkan fasilitas perpustakaan ini dilakukan supaya pengunjung bisa mengeksplorasi semua fasilitas yang ada dan meningkatkan nilai produktivitas dari setiap kunjungan mereka.



Gambar 2. Layout lantai pertama

Sementara, lantai kedua, yang merupakan lantai kantor perpustakaan, dirancang berdasarkan bagian/seksi yang ditempati oleh setiap pegawainya. Setiap pegawai dari bagian/seksi yang berbeda ditempatkan di area kantor tertentu, sementara pihak manajemen, seperti kepala seksi atau sekretaris dinas, ditempatkan dalam ruang kantor pribadi mereka sendiri.



Gambar 3. Layout lantai kedua

B. Lobby

Perancangan lobby sebagai ruang transisi pertama mendapatkan pertimbangan ketat. Lobby harus memiliki banyak fasilitas utama, namun tetap terlihat sebagai ruang transisi supaya pengunjung dapat mengerti. Beberapa fasilitas yang ada di ruangan lobby mencakup area locker, area santai, serta meja administrasi.

Untuk menjaga keamanan, lobby dilengkapi dengan sistem sensor melalui pintu masuk dan keluar dari area baca, serta akses *keycard* ketika pengunjung memasuki area baca. Meja administrasi, sirkulasi, dan pusat fotokopi digabung menjadi satu dalam lobby. Hal ini merupakan metode efisien untuk menghemat biaya staf perpustakaan, serta menghemat luasan ruang. Dalam lobby juga diperkenalkan sistem sirkulasi buku baru berupa mesin *self-service* yang bisa digunakan pengunjung secara mandiri.



Gambar 4. Ruang lobby

C. Ruang Baca

Ruang baca, sebagai ruang utama mendapatkan perhatian paling besar dalam proyek perancangan. Ruang baca dimulai dari area transisi dan *magazine lounge* pada bagian kanan perpustakaan. Area pertama ini menyediakan dua buah *private space*, sebuah area kosong untuk area transisi, rak buku kelas awal dari kelas 000 hingga 300, dan juga rak majalah dan koran.



Gambar 5. Magazine lounge pada ruang baca

Area ruang baca berlanjut pada area tengah yang dilengkapi dengan rak kolom khusus. Rak ini merupakan rumah dari buku kelas 800 yang merupakan kelas paling populer karena memiliki bacaan populer, seperti sastra, fiksi, dan buku young adult. Perancangan pada area baca menggunakan skema warna hitam-putih untuk perabotnya dengan pola dan tekstur kayu. Sementara, lantai menggunakan lantai granit yang sama dengan lobby, dan dinding menggunakan warna krem muda/*pale white*.



Gambar 6. Ruang baca tengah

Terdapat ruang referensi di dalam area baca. Ruangan ini digunakan untuk menyimpan koleksi-koleksi buku yang tidak dapat dibawa keluar dari area perpustakaan.



Gambar 7. Ruang koleksi referensi.

Area pojok kiri, dan area ujung dalam area baca merupakan area produktif bagi para pengunjung. Area ini mengandung koleksi buku untuk kelas 700 dan 900. Dalam area ini juga dilengkapi dengan meja baca yang dapat digunakan pengunjung untuk bekerja, atau hanya duduk dan membaca buku saja. Area ini langsung menyambung dengan pintu keluar, serta meja dan mesin sirkulasi untuk peminjaman atau pengembalian buku.



Gambar 8. Ruang baca daerah pojok kiri

D. Ruang Anak-Anak

Ruang anak-anak terletak di bagian kiri dari denah perpustakaan. Ruang ini berbeda dari ruang baca lain dikarenakan demografinya yang berbeda. Ruangan dihias dengan warna diluar skema warna untuk dapat memikat anak-anak, serta untuk memacu aktivitas dan kreativitas mereka. Warna yang digunakan pada dinding secara mayoritas merupakan kombinasi warna pastel yang membentuk spektrum warna berbeda. Sementara, terdapat dinding dekoratif berisi

lukisan dari buku anak-anak terkenal untuk lebih mendidik anak-anak mengenai sastra klasik.



Gambar 9. Ruang anak-anak

E. Ruang Baca Privasi dan Multimedia Mini

Ruang baca privasi merupakan salah satu inovasi lain dalam desain perpustakaan. Ruangan ini merupakan ruangan kedap suara yang dilengkapi dengan meja baca privasi (dengan *divider*), dinding kedap suara di sisi depan dan pemisah, serta plafon akustik yang bisa memantulkan suara dengan lebih baik. Terdapat juga dua ruangan multimedia mini terpisah dalam area ini. Ruang multimedia mini dilengkapi dengan meja komunal, serta sebuah televisi dan pemutar media. Pengunjung bisa menggunakan ruangan ini sebagai ruang untuk menonton koleksi multimedia melalui layanan *streaming* dan koneksi internet, atau ruang rapat jika mereka membutuhkan.



Gambar 10. Ruang baca privasi



Gambar 11. Ruang multimedia mini

VI. KESIMPULAN

Desain perpustakaan modern pada zaman sekarang memiliki perbedaan besar dari desain perpustakaan lima tahun lalu. Perkembangan teknologi dan kebutuhan manusia menciptakan pergeseran dalam fungsi perpustakaan yang sesungguhnya. Proyek perancangan ulang ini dibuat untuk dapat memenuhi mayoritas dari kebutuhan masyarakat terkait dengan perpustakaan. Tambah akses teknologi, seperti koneksi internet, fasilitas multimedia melalui *streaming*, peminjaman *e-book*, dan sirkulasi *self-service* bisa membantu pengunjung dan masyarakat Surabaya melihat dan menyadari seberapa jauh desain dan fungsi perpustakaan sudah berubah.

Pembambahan fasilitas-fasilitas baru tersebut, serta hasil pengaplikasian konsep baru diharapkan bisa membawa perpustakaan umum Kota Surabaya kedalam perpustakaan abad ke-21. Dan dari hasil proyek perancangan ini, serta perpustakaan baru, masyarakat-lah yang akhirnya akan mendapat keuntungan berupa akses ke fasilitas atau fitur pendidikan yang tidak mereka miliki sebelumnya. Keuntungan ini akan membantu mendorong masyarakat kota Surabaya untuk terus belajar dan membaca dalam gedung perpustakaan.

VII. UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penulisan dan pembuatan proyek redesain ini, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih-nya kepada beberapa pihak yang sudah membantu. Pertama kepada Tuhan Yang Maha Esa yang sudah memberkati dan memberikan bantuan kepada penulis. Kedua adalah kepada Ir. Hedy C. Indrani, M.T. selaku ketua Program Studi Desain Interior untuk periode 2013-2017, dan kepada Dr. Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Interior untuk periode 2017-2021.

Ketiga adalah kepada Ronald H.I. Sitindjak, S.Sn., M.Sn. dan Drs. Linggajaya Suryanata, HDII. Selaku dosen pembimbing penulis dalam mengerjakan proyek ini. Keempat adalah untuk keseluruhan anggota kelompok 9 Tugas Akhir periode genap tahun 2017/2018 yang sudah banyak memberikan dukungan dan bantuan selama pengerjaan proyek. Kelima adalah untuk keluarga, mama dan papa yang sudah mendukung dan memberikan bantuan selama pengerjaan proyek berlangsung. Keenam adalah untuk para staf dari Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Surabaya yang sudah banyak membantu dalam proyek ini. Terakhir, penulis ingin memberikan rasa terima kasih pada semua pihak yang berkontribusi dan membantu penulis dalam menyelesaikan proyek ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Tanpa mereka, proyek ini tidak akan bisa selesai dengan tepat waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aspelund, Karl. *The Design Process, 3rd edition*. NY, US: Bloomsbury, 2015.
- [2] Cohen, Aaron, and Cohen, Elaine. *Designing and Space Planning For Libraries*. NY, US: R.R. Bowker Co, 1979.
- [3] Koetjaraningrat. *Pengantar Ilmu Antropologi*, Cetakan Kedelapan. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2000.
- [4] Indonesia. *Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. Standar Nasional Perpustakaan (SNP) Bidang Perpustakaan Umum dan Khusus*. Jakarta: Tim Penyusun, 2011.
- [5] Istiana, Purwani. *Layanan Perpustakaan*. Jakarta: Penerbit Ombak, 2014.
- [6] Mai Chan, Lois, Comaromi, John P., and Satija, Mohinder P. *Dewey Decimal Classification: A Practical Guide*. Albany, NY, US: Forest Press, 1994.
- [7] Martoatmodjo, Karmidi. *Pelayanan Bahan Pustaka*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.
- [8] NS, Sutarno. *Manajemen Perpustakaan: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Samitra Media Utama, 2004.
- [9] Republik Indonesia. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 24 Tahun 2014 Tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan*. Jakarta: Sekretariat RI, 2014.
- [10] Republik Indonesia. *Undang-Undang No. 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan*. Jakarta: Sekretariat RI, 2007.
- [11] Sannwald, William W. "Early Planning for a New Library." *Planning the Modern Public Library Building*. McCabe, Gerard B., and Kennedy, James. Connecticut, US: Libraries Unlimited, 2003. 3-15.
- [12] Thompson, Godfrey. *Planning and Design of Library Buildings 2nd ed*. London, UK: The Architectural Press, 1977.