

# Perancangan Interior Perpustakaan Daerah di Area Surabaya Barat

Hana Olivia Christy, Mariana Wibowo, Stephanie Melinda Frans

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: hana\_olivia\_ca@yahoo.com ; mariana\_wibowo@petra.ac.id ; Stephanie.frans.sf@gmail.com

**Abstrak**— Di era *modern* sekarang ini, orang cenderung mencari kesenangan atau hiburan di *public space*, seperti mall dan banyak orang yang hanya mengikuti *trend* tanpa memperhatikan hal-hal penting lainnya seperti budaya membaca. Perancangan Interior Perpustakaan Daerah di Area Surabaya Barat ini bertujuan untuk menjawab fenomena banyaknya masyarakat Indonesia khususnya di Kota Surabaya yang malas membaca buku. Target khusus dari perancangan ini adalah memberikan fasilitas atau mewadahi kebutuhan masyarakat akan membaca. Perancangan ini menggabungkan perpustakaan daerah dengan mall sehingga menghadirkan konsep yang baru untuk mengikuti gaya hidup masyarakat kini yang *smart and stylish* dengan gaya futuristik. Metode yang digunakan oleh perancang dalam proses perancangan dibagi menjadi 7 tahap, yaitu : *define, research, ideate, prototype, selection, implementation, and learn*. Hasil perancangan ini menggunakan konsep futuristik yang diaplikasikan pada penataan perabot, bentuk perabot, elemen interior, pola lantai, pola plafon dan material yang digunakan.

**Kata Kunci**— Perpustakaan Daerah, Mall, Desain Interior, Futuristik, Surabaya Barat.

**Abstract**— In today's modern era, people tend to seek fun or entertainment in public space, such as a mall and many people who just follow the trend without noticing the important things like reading culture. Interior Design of Regional Library in West Surabaya Area aims to answer the phenomenon of many Indonesian people, especially in Surabaya who are lazy to read books. The specific target of this design is to provide facilities or accommodate the needs of the community to read. This design combines the local library with a mall so that presents a new concept to follow the lifestyle of today's society which is smart and stylish with futuristic style. The method in the design process is divided into 7 stages, namely: *define research, ideate, prototype, selection, implementation, and learn*. The result of the design using futuristic concepts are applied to the arrangement of furniture, furniture form, interior elements, floor patterns, ceiling pattern, and material used.

**Keyword**— Regional Library, Interior Design, Futuristic, West Surabaya.

## I. PENDAHULUAN

Surabaya merupakan kota yang memiliki jumlah penduduk sebanyak 2.848.583 jiwa. Luas kota Surabaya yang kurang lebih 74,36 km<sup>2</sup> dan jumlah penduduk hampir mencapai 3 juta jiwa ini menyebabkan kebutuhan ruang tertutup semakin besar pula. Apalagi sekarang banyak pembangunan gedung-gedung di Surabaya seperti mall dan apartemen. Tidak dapat dipungkiri di zaman era *modern* sekarang ini, orang cenderung mencari kesenangan atau

hiburan di public space, seperti mall. *Shopping mall* telah berkembang dan menjadi pusat pembentukan gaya hidup. Keuntungan dari keberadaan mall tersebut, yakni sebagai potensi pengembangan ekonomi lebih terbuka dan arus investasi dari *developer* (pengembang) masuk. Tak hanya itu, dengan keberadaan mall maka dapat meningkatkan penerima pendapatan asli daerah (PAD). Kemudian salah satu peran penting mall adalah mendorong peningkatan konsumsi dalam negeri. Konsumsi dalam negeri adalah salah satu aspek penting dalam memajukan pertumbuhan ekonomi.

Dengan perkembangan zaman yang semakin pesat ini, banyak orang yang hanya mengikuti trend tanpa memperhatikan hal-hal penting dibelakang mereka seperti budaya membaca. Tujuan membaca dibedakan secara umum dan khusus. Secara umum antara lain: mendapatkan informasi, memperoleh pemahaman, dan memperoleh kesenangan. Sedangkan secara khusus yaitu: memperoleh informasi faktual, memperoleh keterangan tentang sesuatu yang khusus dan problematis, memberikan penilaian kritis terhadap karya tulis seseorang, memperoleh kenikmatan emosi, dan mengisi waktu luang. Manfaat membaca adalah meningkatkan kadar intelektual, memperoleh berbagai pengetahuan hidup, dan memiliki cara pandang dan pola pikir yang luas (Nurhadi 11).

Berdasarkan penelitian *United Nations Educational, Science, and Cultural Organization* (UNESCO) menunjukkan, persentase minat baca anak Indonesia hanya 0.01%. namun di tinjau dari alasan mereka sebenarnya bukan karena masyarakat yang malas membaca tetapi karena fasilitas yang kurang mewadahi mereka (Basuki, para.1).

Berikut faktor penyebab yang muncul adalah pertama, sebagian besar masyarakat Indonesia tidak biasa membaca buku karena tidak memiliki akses yang mudah untuk mendapatkan buku dan buku kurang *up to date*. Kedua, orang Indonesia mempunyai jiwa sosial yang tinggi. Masyarakat Indonesia adalah makhluk sosial yang sangat bergantung kepada lingkungannya. Orang Indonesia lebih suka berkumpul dan mengobrol sedangkan membaca buku menyebabkan individualisme. Ketiga, beberapa buku mempunyai harga yang relatif tinggi (Hanvitra, para 3-7).

Selain itu juga didapati fakta-fakta minat baca masyarakat yang tinggi. Fakta pertama, pada tahun lalu jumlah buku yang dijual di Big Bad Wolf mencapai 2 juta. Untuk tahun 2017 buku yang dijual berjumlah 5 juta buku. Fakta kedua, Gramedia merupakan salah satu toko yang menjadi perpustakaan gratis. Sayangnya, tidak boleh pinjam dan bawa pulang buku. Fakta ketiga, banyak *café* yang mulai

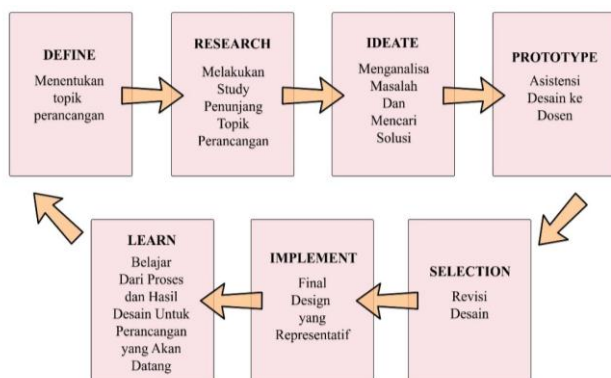
menerapkan konsep *library-café*, dimana konsep ini adalah menggabungkan sebuah *café* dengan perpustakaan. Selagi menunggu pesanan makanan, pengunjung dapat membaca buku dan hal ini dapat meningkatkan minat baca masyarakat. Contohnya Kineruku Library di Bandung, Deqiko di Semarang, dan The Reading Room di Jakarta.

Perpustakaan dan mall merupakan dua tempat yang bisa di padukan karena keduanya memenuhi gaya hidup masyarakat perkotaan masa kini yang *smart and stylish* (Yahya, para 9). Selain itu juga membaca merupakan faktor penting bagi masyarakat perkotaan mengingat untuk dapat terus bertahan dalam ketatnya persaingan, setiap orang harus membangun potensi dirinya melalui asupan informasi yang terus berkelanjutan. Kebutuhan asupan informasi ini terkadang dikikis oleh minimnya dana untuk membeli buku dan beralih ke media elektronik yang masih dangkal dan terbatas.

Dari fenomena dan fakta-fakta diatas maka sebagai seorang desainer interior mengambil peluang untuk menciptakan sebuah ide inovatif yaitu dengan menggabungkan keduanya menjadi perpustakaan daerah yang berada di dalam mall sehingga dapat meningkatkan minat baca masyarakat. Seorang desainer interior tentunya akan bangga apabila desain yang diciptakannya mempunyai nilai positif dan berdampak baik bagi masyarakat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka dapat disimpulkan untuk merancang desain interior perpustakaan yang dapat memenuhi kebutuhan bacaan masyarakat dan dapat memfasilitasi kebutuhan pengunjung. Selain itu juga menerapkan tema *smart and stylish* ini dengan merancang perpustakaan di dalam mall. Dengan adanya konsep yang baru ini diharapkan dapat menarik masyarakat, dapat menghilangkan kesan monoton, dan diharapkan dapat meningkatkan minat baca masyarakat. Lalu pada perpustakaan ini menyediakan berbagai macam buku dan *e-book* yang lengkap untuk memenuhi kebutuhan bacaan masyarakat. Tak hanya itu pada perpustakaan ini juga menyediakan fasilitas ruang komputer, ruang *meeting*, area membaca yang nyaman dan juga *café* sehingga banyak aktifitas yang dapat dilakukan pengunjung didalam perpustakaan ini.

#### A. Metode Perancangan



Gambar 1. Metode Perancangan

Metode perancangan yang diterapkan pada perancangan tugas akhir ini adalah :

- a. *Define*  
Menetapkan target pengguna dan permasalahan desain.
- b. *Research*  
Mencari sumber-sumber informasi yang mendukung dan dibutuhkan untuk perancangan desain serta menganalisis masalah dan memberikan solusi.
- c. *Ideate*  
Menciptakan ide-ide kreatif untuk mencari pemecahan permasalahan desain.
- d. *Prototype*  
Membuat lembar presentasi untuk dipresentasikan ke dosen pembimbing dan di review untuk di kritik lagi serta melakukan perbaikan desain.
- e. *Selection*  
Mencari kembali solusi-solusi baru dari tahap sebelumnya.
- f. *Implementation*  
Membuat final design yang sudah fix dan di presentasikan kepada dosen pembimbing.
- g. *Learn*  
Menerima feedback mengenai perancangan desain yang telah dibuat untuk diperbaiki dan dikembangkan lagi.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### A. Definisi Perpustakaan

Perpustakaan adalah sebuah sarana “umum” yang memfasilitasi sarana bacaan untuk masyarakat luas. Kata “umum” ini merujuk kepada semua kalangan tanpa adanya pengecualian. Keberadaan perpustakaan sangat penting dan juga diakui oleh masyarakat luas. Tujuan utama dari adanya perpustakaan adalah meningkatkan minat baca semua orang . Selain itu juga perpustakaan adalah salah satu sarana pelestarian bahan bacaan serta memiliki fungsi sebagai sumber informasi kebudayaan, ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka untuk mencerdaskan pembangunan nasional.

### B. Fungsi Perpustakaan Daerah

Layaknya seperti yang telah tercantum di dalam Undang-Undang Dasar 1945, perpustakaan umum mempunyai fungsi sebagai wahana mencerdaskan kehidupan bangsa, dan juga mempunyai beberapa fungsi penting dalam rangka meningkatkan taraf hidup masyarakat.

Fungsi yang pertama adalah perpustakaan daerah sebagai sebuah tempat untuk melakukan pembelajaran seumur hidup. Fungsi kedua yaitu sebagai katalisator atau pengukur perubahan budaya. Perubahan perilaku masyarakat pada hakikatnya adalah perubahan budaya yang terjadi pada masyarakat. Lalu, fungsi yang ketiga adalah perpustakaan daerah merupakan suatu agen perubahan sosial. Perpustakaan merupakan tempat dimana berbagai kalangan masyarakat dapat berjumpa dan berdiskusi bersama tanpa dibatasi oleh suku, ras, golongan, pangkat, agama, strata, dan lain-lain. Fungsi keempat yaitu berfungsi untuk jembatan komunikasi antara pemerintah dan masyarakat.

### C. Tujuan Perpustakaan Daerah

Tujuan dari perpustakaan daerah adalah:

1. Bisa memberi kesempatan kepada masyarakat untuk membaca bahan pustaka supaya dapat membantu dalam meningkatkan arah hidup menjadi yang lebih baik lagi.

2. Dapat bertindak sebagai agen kultural yang memiliki arti perpustakaan umum adalah pusat kehidupan budaya yang utama untuk masyarakat dan sekitarnya dengan menyelenggarakan pameran budaya, pemutaran film, ceramah dan penyediaan informasi yang dapat meningkatkan partisipasi, kegemaran dan apresiasi masyarakat terhadap berbagai macam seni.
3. Memberikan informasi yang tepat, murah, dan cepat bagi masyarakat, diutamakan untuk informasi mengenai topik yang berdampak serta bermanfaat bagi mereka yang sedang menjadi *trend* di masyarakat.
4. Dapat Membantu masyarakat agar lebih mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

#### D. Pengertian Membaca dan Minat Baca

Membaca adalah salah satu media penyerapan ilmu pengetahuan serta informasi, karena kemampuan baca yang tinggi akan mendukung atau mendorong seseorang untuk lebih mengembangkan diri melalui penyerapan ilmu budaya, pengetahuan dan teknologi.

Minat membaca memiliki arti kesukaan ataupun perhatian terhadap membaca. Hal ini sudah menjadi hal dasar untuk meningkatkan minat baca. Minat membaca yang tidak didukung oleh fasilitas-fasilitas untuk membaca maka tidak akan berkembang menjadi budaya membaca.

Selain itu peran pemerintah juga sangat penting dalam meningkatkan minat baca masyarakat yaitu melalui undang-undang mengenai perpustakaan. Pada Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan disebutkan bahwa untuk meningkatkan kecerdasan kehidupan bangsa, perlu ditumbuhkan budaya gemar membaca melalui pengembangan dan pendayagunaan perpustakaan sebagai sumber informasi yang berupa karya rekam, karya tulisan, dan karya cetak.

#### E. Persyaratan Pada Dinding Perpustakaan

Pada dinding perpustakaan syarat yang digunakan biasanya mempertimbangkan untuk kepentingan keindahan, suara, dan beberapa fungsi lainnya. Pertimbangan-pertimbangan yang penting diperhatikan pada saat memilih material penutup, dinding dan *finishing*nya adalah jenis pelapis, bahan dasar atau pemikul yang diperlukan, jenis bahan akhir, tingkat penyerapan suara dan pemantulan cahaya dan ketahanan, kekuatan material untuk penyelesaian akhir (Ching, 176). Apabila ingin membagi ruangan maka dapat menggunakan 3 macam dinding berikut:

- a. Dinding partisi yang berdiri dari permukaan lantai sampai plafon mempunyai fungsi untuk membagi area *service* serta membentuk ruang *private*.
- b. Dinding permanen adalah dinding yang memiliki struktur dan kolom.
- c. Partisi *freestanding* mempunyai fungsi untuk memisah dan membagi menjadi dua ruang. Serta dapat dipindahkan tanpa membatasi pandangan atau *view* penunjang dan juga mudah untuk dipindahkan. Material-material yang dapat diaplikasikan untuk menutup permukaan pada dinding, adalah: kaca, kayu, metal, keramik, cat, dan *wallpaper*.

#### F. Persyaratan Lantai Pada Perpustakaan

Saat akan menentukan jenis lantai yang ingin diaplikasikan pada perpustakaan, hal terpenting yang perlu diperhatikan adalah ketahanan material terhadap beban yang ditanggung, karena tiap-tiap material mempunyai ketahanan

terhadap beban yang berbeda-beda. Kemudian setelah ketahanan teratasi, maka hal lain yang perlu dipertimbangkan adalah dari segi estetika. Keramik, batu, karpet, dan kayu yang merupakan material yang biasa diaplikasikan. ingin material lain yang lebih kuat, dapat dipilih material *cork*, *linoleum*, dan *vinyl*.

Syarat yang terutama dari lantai perpustakaan adalah harus tahan lama, kokoh dan perawatannya yang tidak sulit. Kemudian, saat memilih material lantai juga harus disesuaikan dengan jenis kegiatan yang biasa dilakukan (Suptandar 129). Faktor-faktor yang penting dan perlu untuk diperhatikan adalah menentukan bahan, corak, warna, ukuran, dan pertimbangan perencanaan yang melibatkan unsur keselamatan, ketahanan pada fungsi dan pemeliharaan. Jenis-jenis macam variasi material pada lantai yang dapat diaplikasikan pada galeri multifungsi, ruang lobi, toko *souvenir*, perpustakaan, ruang rapat, *café*, dan toilet adalah karpet, keramik, marmer, parket. Sedangkan variasi material untuk lorong sejarah biasanya dapat menggunakan material keramik, teraso, serta material alam.

#### G. Persyaratan Pada Plafon Perpustakaan

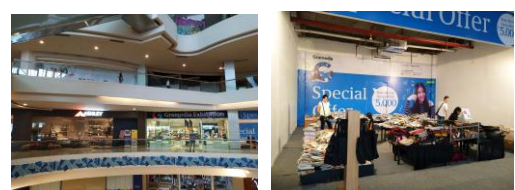
Perkembangan teknologi yang sangat pesat dapat memberi banyak kemungkinan yang banyak pada fungsi, struktur, tekstur, bahan, bentuk dan berbagai penampilan lainnya dari hanya sekedar plafon. Plafon adalah salah satu aspek yang sangat penting dalam sebuah ruangan atau interior dan memberikan peran sebagai pembentuk ruang dan plafon merupakan bagian dari suatu bangunan. Plafon memiliki fungsi sebagai :

- a. Pelindung berbagai macam instalasi pada AC, dinding, gantungan, kabel listrik, *loudspeaker*, armatur, dan lain sebagainya. Dibalik plafon diperlukan adanya rongga yang berguna untuk keperluan pengontrolan-pengontrolan jika terjadi kerusakan pada instalasi-instalasi.
- b. Peredam akustik atau suara didukung dengan dinding dan lantai, misalnya: pada ruang rapat dan ruang perpustakaan. Pemantulan secara langsung dapat diatasi dengan pemasangan bidang-bidang gema (Suptandar 163).

### III. OBJEK PERANCANGAN

#### A. Lokasi Perancangan

Perancangan Interior Perpustakaan Daerah di Area Publik ini akan dilakukan di Mall Lenmarc yang berada di Jalan Bukit Darmo Golf, Pradah Kali Kendal, Dukuh Pakis, Kota Surabaya, Jawa Timur. Mall Lenmarc ini terletak pada lokasi yang strategis, yaitu di Surabaya bagian barat yang berdekatan dengan apartemen, Mall PTC, dan sekolah. Selain itu juga, Mall Lenmarc termasuk Mall yang selalu ramai oleh pengunjung. Dengan demikian, sebagai seorang desainer interior mengambil peluang untuk melakukan perancangan perpustakaan daerah di dalam Mall Lenmarc.



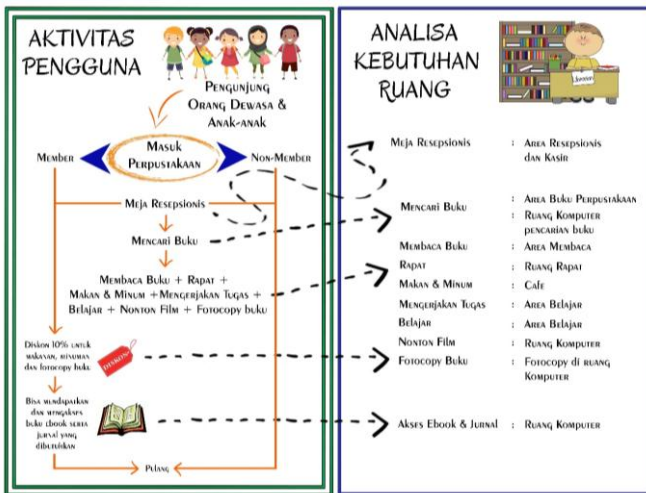
Gambar 2. Tapak Dalam dan Tampak Luar daMall Lenmarc

Site perancangan ini berada di dalam Mall Lenmarc, yang berada pada bagian tengah ruang di Level 1. Luasan untuk perancangan perpustakaan ini adalah 975m<sup>2</sup>. Perancangan perpustakaan ini dilakukan di Mall Lenmarc karena site berada dilokasi yang strategis (letaknya berdekatan dengan sekolahan, kampus, Mall PTC, dan apartemen), site mudah diakses dengan kendaraan karena berada pada jalan utama, sita berada dikawasan yang sedang berkembang, dan site mempunyai view yang bagus (pemandangan lapang yang hijau).

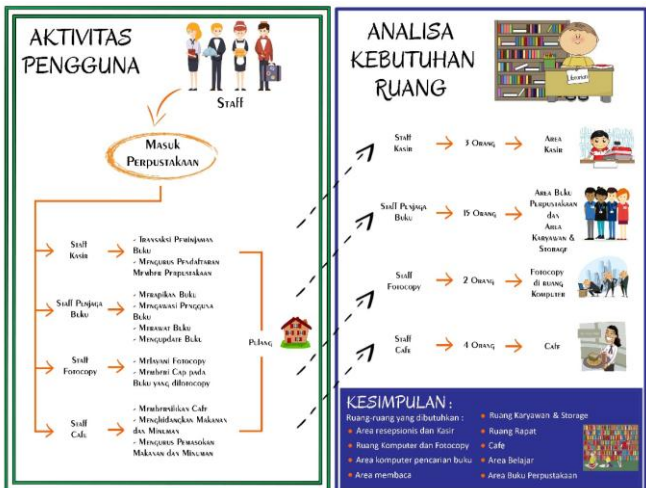
IV. PROGRAM PERANCANGAN

A. Analisa Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

Aktivitas perpustakaan daerah di dalam Mall Lenmarc ini berlangsung mulai dari jam 10.00-22.00 sesuai dengan jam buka dan tutup Mall Lenmarc. Berikut adalah bagan aktivitas pengunjung dan staff perpustakaan daerah di Mall Lenmarc serta kebutuhan ruang yang diperlukan:



Gambar 3. Bagan Aktivitas Pengunjung dan Analisa Kebutuhan Ruang



Gambar 4. Bagan Aktivitas Staff dan Analisa Kebutuhan Ruang

Aktivitas pada pengunjung ruangan adalah pada saat masuk ke perpustakaan dapat berjalan langsung pada meja komputer pencarian buku atau meja resepsionis. Lalu, pengunjung dapat mencari dan mengakses langsung buku-buku yang mereka butuhkan. Pengunjung juga dapat melakukan berbagai aktifitas di dalam ruang-ruang yang

telah disediakan seperti *café*, ruang meeting, ruang komputer dan area membaca. Sedangkan untuk *Staff* perpustakaan pada saat jam buka perpustakaan dapat menjalankan tugas masing-masing diruang-ruang yang telah ditetapkan.

B. Analisa Kebutuhan Perabot

Berikut merupakan analisa kebutuhan perabot yang diperlukan :

Tabel 1. Analisa Kebutuhan Perabot

RUANG	PERABOT
Area resepsionis dan kasir	1 Meja kasir, 4 Set Komputer, 4 Kursi, Rak display dan Rak penyimpanan
Ruang Komputer	23 Meja komputer, 23 Kursi Komputer, 23 Set komputer
Ruang Komputer pencarian buku	2 set Komputer dan 2 meja
Area Membaca	14 Kursi
Area Belajar	7 Meja dan 28 Kursi
Ruang Rapat	3 Meja, 9 Kursi, 1 LCD, 1 Proyektor, 1 Papan tulis
Cafe	6 Meja, 26 Kursi, 1 Display makanan
Fotocopy (didalam ruang karyawan)	1 Meja, 3 Kursi
Ruang Karyawan & Storage	1 Meja, 4 Kursi, 6 Storage
Area Buku Perpustakaan	4 Display

Ruang-ruang yang terdapat pada perancangan perpustakaan daerah ini adalah area resepsionis dan kasir, ruang komputer, area membaca, ruang rapat, *café*, ruang karyawan dan *storage*, dan area buku perpustakaan.

C. Karakteristik Ruang

Dibawah ini merupakan karakteristik ruang yang ada di perpustakaan daerah :

Tabel 2. Tabel Karakteristik Ruang

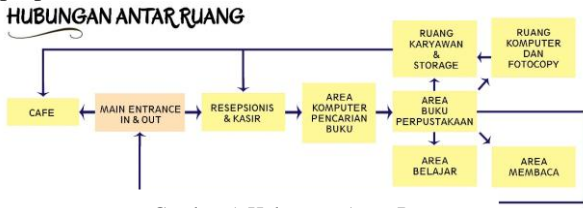
RUANG	PENCAHAYAAN	PENGHAWAAN	SISTEM ELEKTRONIK	AKUSTIK	SISTEM KEBAKARAN	SISTEM KEAMANAN
AREA RESEPSIONIS DAN KASIR	-Cahaya Matahari -General lighting philip LED bulb 18 watt (warm white) -Lampu Gantung Casa Bella SCH-9905-8+4	AC Sentral	-Stopkontak LENKA SKI-228AB -Saklar LENKA SKI-28B	-Speaker JBL EON 615 1000W	-Sprinkler -Smoke detector -Fire Alarm -APAR	CCTV Infinity DS-553
RUANG KOMPUTER AREA FOTOCOPY	General lighting philip LED bulb 18 watt (warm white)	AC Sentral	-Stopkontak LENKA SKI-228AB -Saklar LENKA SKI-28B	-Speaker JBL EON 615 1000W -Peredam suara	-Sprinkler -Smoke detector -Fire Alarm -APAR	CCTV Infinity DS-553
-RUANG KOMPUTER PENCARIAN BUKU -AREA MEMBACA -AREA BELAJAR	-General lighting philip LED bulb 18 watt (warm white) -NIB IKEA HOLIES Pendant Lamp bulb E26 1000 lumen s-1300 -Cahaya matahari	AC Sentral	-Stopkontak LENKA SKI-228AB -Saklar LENKA SKI-28B	-Speaker JBL EON 615 1000W -Peredam suara	-Sprinkler -Smoke detector -Fire Alarm -APAR	CCTV Infinity DS-553
RUANG RAPAT	General lighting philip LED bulb 18 watt (warm white) -Cahaya matahari	AC Sentral	-Stopkontak LENKA SKI-228AB -Saklar LENKA SKI-28B	-Peredam suara	-Sprinkler -Smoke detector -Fire Alarm	CCTV Infinity DS-553
RUANG KARYAWAN	General lighting philip LED bulb 18 watt (warm white)	AC Sentral	-Stopkontak LENKA SKI-228AB -Saklar LENKA SKI-28B	-Speaker JBL EON 615 1000W	-Sprinkler -Smoke detector -Fire Alarm	CCTV Infinity DS-553
CAFE	-General lighting philip LED bulb 18 watt (warm white) -Lampu Gantung DP-598 DECOPOINT	AC Sentral	-Stopkontak LENKA SKI-228AB -Saklar LENKA SKI-28B	-Speaker JBL EON 615 1000W	-Sprinkler -Smoke detector -Fire Alarm -APAR	CCTV Infinity DS-553

Karakteristik ruang pada perpustakaan ini pada penghawaan menggunakan AC Sentral dan menggunakan pencahayaan LED serta cahaya matahari disiang hari.



D. Hubungan Antar Ruang

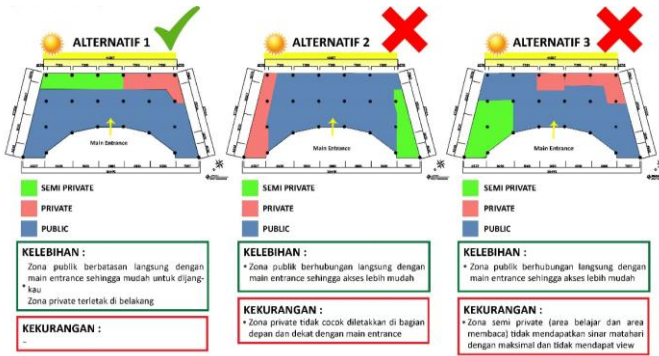
Berikut adalah bagan dari hubungan antar ruang yang ada di perpustakaan daerah:



Gambar 5. Hubungan Antar Ruang

E. Zoning

Zoning adalah pembagian area berdasarkan dari aktivitas yang dilakukan. Pembagian area dibedakan menjadi 3, yaitu area *private*, *semi public*, dan *public*. Berikut zoning yang terpilih dan beberapa alternatif zoning lainnya:



Gambar 6. Zoning

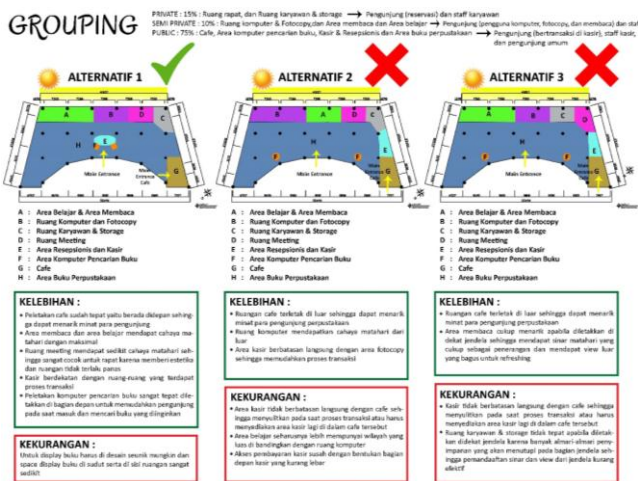
Kesimpulan :

PRIVATE : 15% : Ruang rapat, dan Ruang karyawan & storage  
 SEMI PRIVATE : 10% : Ruang komputer & Fotocopy , dan Area membaca dan Area belajar  
 PUBLIC : 75% : Cafe, Area komputer pencarian buku, Area resepsionis & Kasir dan Area buku perpustakaan

F. Grouping

Grouping adalah pengelompokan area berdasarkan jenis aktivitas tiap-tiap individu. Pengelompokan ini didasarkan pada zoning yang terpilih. Pada perancangan perpustakaan daerah di Mall Lenmarc ini pengelompokan ini dibagi menjadi 8 area, yaitu: area belajar dan area membaca, ruang komputer dan fotocopy, ruang karyawan dan storage, ruang meeting, area resepsionis dan kasir, area komputer pencarian buku, cafe, dan area buku perpustakaan.

Berikut grouping yang telah dibuat untuk perancangan ini:



Gambar 7. Grouping

G. Framework

Framework adalah kesimpulan dari programming yang telah dibuat dan disusun di dalam sebuah tabel yang terdapat tujuan, fakta, konsep, kebutuhan, dan permasalahan.

Tabel 3. Framework

FUNCTION	GOAL	FACT	CONCEPT	NEEDS	PROBLEM
• People • Activities • Relationship	Dapat memenuhi kebutuhan pengunjung mulai dari buku-buku yang lengkap, tempat yang nyaman, dan fasilitas ruang komputer serta fotocopy sehingga tidak mengganggu proses belajar para pengunjung.	Ruangnya minat baca masyarakat yang dibantu karena buku kurang digoreng, akses susah dijangkau, harga buku mahal, dan tempat yang kurang menarik.	Membuat ruangan belajar dan sediakan mungkin Perencanaan gaya desain ruang yang nyaman bagi pengunjung. Ruang desain dengan gaya smart and stylish sesuai dengan gaya hidup pembaca.	Peraturan ruang dan peralat untuk mungkin Perencanaan gaya desain ruang yang nyaman bagi pengunjung yang smart and stylish.	Harus memperhatikan suasana baru dan gaya desain yang unik sehingga menimbulkan minat untuk masuk.
• FORM • Site • Environment • Quality	Menggunakan bahan-bahan yang keren, pengapung dan berbagai lain sebagainya. Ruang didesain dengan berbagai display yang unik sehingga menambah suasana baru dan menarik minat pengunjung untuk datang.	Perputakaan umum yang ada di Lenmarc mempunyai desain ruangan yang sangat simple dan bentuk display seperti pada umumnya sehingga minat pengunjung untuk datang lebih sedikit.	Mendesain ruangan dengan gaya desain futuristik yang cenderung mengacu pada desain masa kini namun masa mendatang. Menggunakan bahan-bahan yang aman dan ramah lingkungan.	Menggunakan bahan-bahan yang dipaparkan sehingga tidak merusak kesehatan. Menghormati ergonomi untuk peralat (untuk desain dan anak-anak).	Beberapa buku di buku di rak yang tidak mudah dijangkau.
• ECONOMY • Initial Budget • Operating Cost • Life Cycle Cost	Ruang yang dikawatirkan sebanding dengan hasil yang dihasilkan. Tidak menggunakan banyak biaya untuk perbaikan di masa mendatang.	Ruang yang dikawatirkan sebanding dengan hasil yang dihasilkan. Tidak menggunakan banyak biaya untuk perbaikan di masa mendatang.	Menggunakan bahan-bahan hemat energi untuk membuat biaya pengurangan perbaikan.	Bahan-bahan yang aman bagi pengunjung (orang dewasa dan anak-anak). Bahan-bahan yang ramah lingkungan.	Bahan-bahan yang hemat energi cenderung mempunyai harga yang sangat tinggi dibanding bahan-bahan yang tidak hemat energi.
• TIME • Past • Present • Future	Desain dapat tahan lama dan tidak mudah ketinggalan zaman.	Desain perputakaan umum yang monoton dan standar.	Memerlukan berbagai konsep yang modern untuk memuatkan aktifitas dan tidak mudah ketinggalan zaman.	Desain yang dapat tahan lama di masa mendatang.	Desain yang diterapkan kurang tahan lama.

Berdasarkan framework diatas, dapat disimpulkan bahwa perancangan perpustakaan ini didesain menggunakan konsep futuristik yang bertujuan untuk menghilangkan kesan monoton yang ada pada perpustakaan sebelumnya. Kemudian dilengkapi dengan fasilitas café, ruang komputer, area membaca yang bertujuan untuk mendukung aktifitas pengunjung. Desain yang diciptakan pada perpustakaan daerah ini dibuat semenarik mungkin dan tidak mudah lekang oleh waktu.

V. KONSEP

Konsep yang digunakan pada perancangan perpustakaan daerah ini adalah futuristik. Ide ini berangkat dari adanya keinginan menciptakan suasana baru pada perpustakaan daerah dan menghilangkan kesan desain yang monoton. Interior futuristik adalah interior yang didesain dengan bentuk unik dan berorientasi pada masa depan dan juga tidak lazim. Bentukkan pada desain futuristik sendiri biasanya berbentuk bulat, kotak, tidak beraturan atau berbentuk seperti badan hewan. Pada perancangan ini menggunakan warna mayoritas oren karena oren memiliki makna cemerlang, antusias, kreatifitas, imajinatif, kegembiraan, bulat tekad, perhatian, sukses, dan semangat sehingga cocok diaplikasikan di perpustakaan daerah ini (Wicksono 43).

**DESIGN CONCEPT**

**DEFINISI:** Arsitektur futuristik adalah arsitektur yang di desain dengan bentuk yang unik dan berorientasi pada masa depan dan juga tidak lazim. Bentuk desain yang futuristik ini biasanya berbentuk kotak, bulat, tidak beraturan sama sekali, atau berbentuk seperti badan hewan. Futuristik merupakan trend fashion yang berarti trend masa depan. Namun trend fashion futuristik sudah menjadi suatu style yang baru dan memberikan pengaruh pada setiap orang yang ada.

**WARNA:** Perputakaan warna pada elemen pembentuk ruang interior menggunakan warna netral sebagai analogi dari dunia teknologi, selain itu penggunaan warna-warna ini sama seperti silet dari fashion ini sendiri yaitu selalu berimbang dan berimbang. Aplikasi warna putih dengan aplikasi warna dengan intensitas yang sebagai elemen ruang. Penggunaan warna putih bertujuan untuk membuat sebuah objek menjadi lebih cerah, lapang, dan luas.

**TEKNOLOGI:** Menggunakan Display elektronik sehingga memberikan kesan modern. Selain itu untuk sistem komputer, perencana buku menggunakan sistem DIC (Dewey Decimal Classification) sehingga memudahkan pengunjung saat mencari buku. Untuk ruang komputer diberikan 1 set komputer lengkap dengan headset sehingga bisa digunakan untuk keperluan yang menggunakan audio tidak menggunakan pengunjung yang lain. Untuk CCTV menggunakan CCTV modern yang dapat menangkap gambar secara 360 derajat.

**LAYAR BELKANG:** Perputakaan identik dengan tempat yang memesankan. Berbagai jenis buku terapan rapi dalam rak-rak yang belajar membuat suasana desain perputakaan terkesan monoton. Hal ini menyebabkan banyak orang menjadi malas untuk berkunjung ke perpustakaan. Beberapa perputakaan di luar negeri saat ini sudah banyak menggunakan gaya desain futuristik untuk menghilangkan kesan monoton tersebut. Contohnya ada perputakaan yang terdapat di pusat kebudayaan Binah, kota Tianjin, Tiongkok yang mempunyai konsep futuristik yang cantik. Warna putih yang mendominasi interior perputakaan ini membuat kesan bangunan yang bersih dan modern.

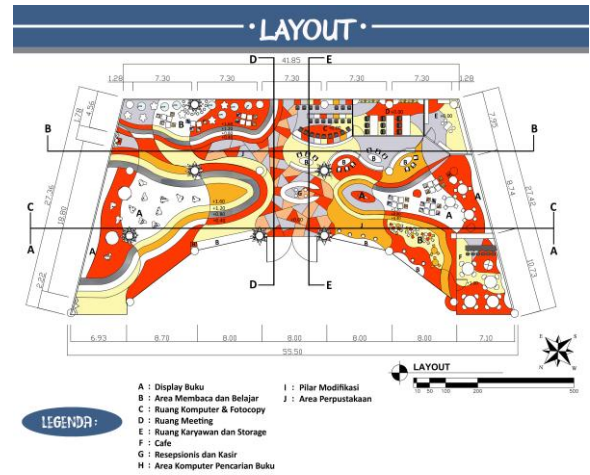
**MATERI:** Material utama yang digunakan dalam perancangan adalah pemilihan material yang mencerminkan masa depan (future) antara lain material-material yang dihasilkan melalui hasil proses industri seperti penggunaan material stainless steel, clear glass, finishing kayu duro, finishing kayu laquer, acrylic, finishing WPL, dan stone granite. Memadukan material-material ini pada material dinding, ceiling, dan lantai.

**KARAKTER:** Gaya interior futuristik, tidak hanya tampil baik, desain dengan garis-garis lurus dan tegas. Gaya ini dapat diterapkan di setiap ruangan, melalui bentuk geometris, seperti bentuk lingkaran, heksagon, dan bentuk lainnya yang asimetris serta desain yang unik, simple dan berorientasi pada masa depan.

**Material:** Stainless Steel, Clear Glass, Kayu Putih (Ewa Choice Selandia), Acrylic, Finishing WPL, Stone Granite, Multiplex.

Gambar 8. Konsep

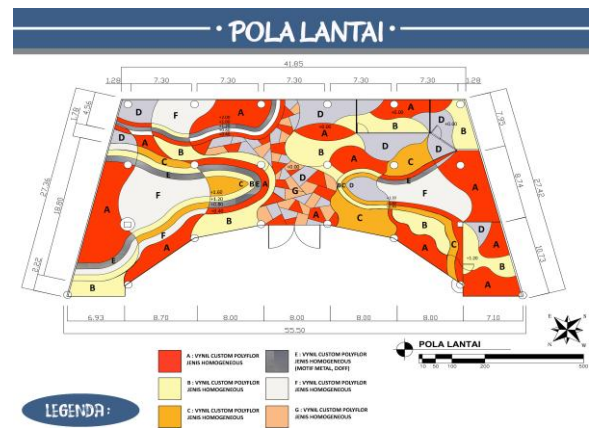
Selain itu juga pada perpustakaan ini memiliki tema "smart and stylish". Perpustakaan dan mall adalah dua tempat yang bisa dipadukan atau disatukan karena keduanya mencerminkan gaya hidup masyarakat perkotaan sekarang ini. Tak hanya itu, membaca juga merupakan faktor penting bagi masyarakat perkotaan karena harus terus bertahan dalam persaingan sekarang ini. Masyarakat harus terus berusaha untuk membangun potensi diri dengan didukung asupan informasi yang terus berkelanjutan. Kebutuhan asupan informasi ini terkadang terhambat oleh sedikitnya dana untuk membeli buku dan masyarakat mulai beralih ke media elektronik yang masih dangkal dan juga terbatas.



Gambar 11. Layout

B. Rencana Lantai

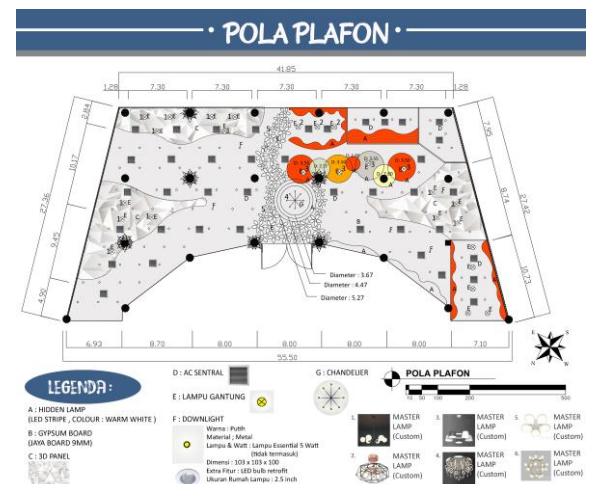
Pola lantai didesain dengan mengikuti penataan layout perancangan. Bentuk pola lengkung dan garis memperkuat gaya desain futuristik dan warna oranye yang digunakan sehingga ciri khas Surabaya tetap ada. Bahan yang digunakan pada pola lantai ini adalah vynil.



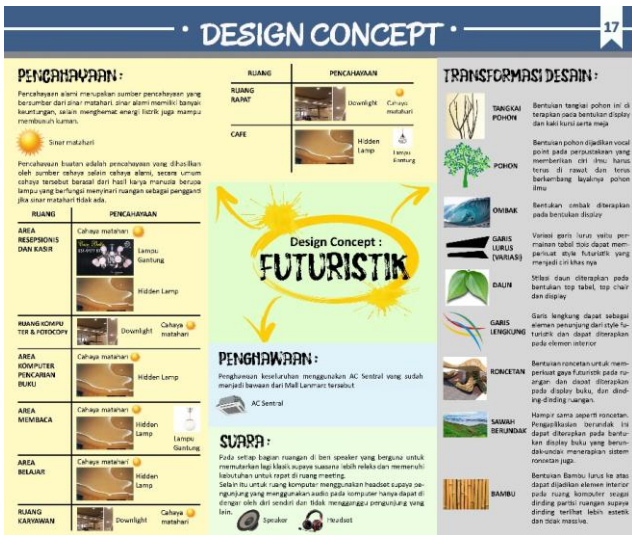
Gambar 12. Rencana Lantai

C. Rencana Plafon

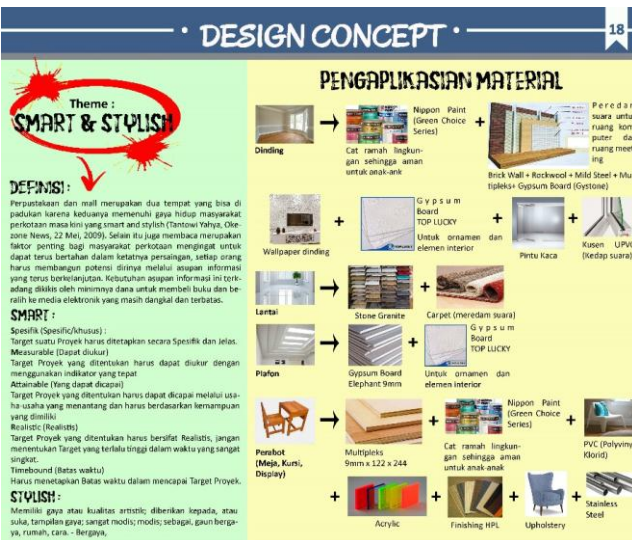
Pada plafon tidak terlalu banyak dilakukan pengolahan dan pada bagian tengah (area kasir) yang menjadi vocal point untuk menarik minat pengunjung karena terlihat langsung dari luar.



Gambar 13. Rencana Plafon



Gambar 9. Pengaplikasian Konsep



Gambar 10. Pengaplikasian Konsep

VI. PENGAPLIKASIAN DESAIN

Konsep yang telah terpilih diaplikasikan kedalam desain.

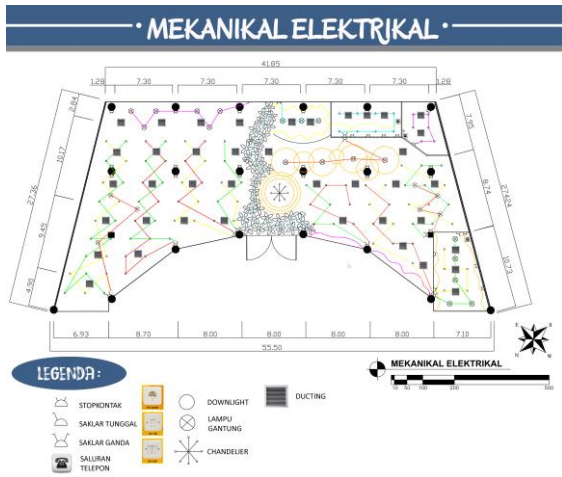
A. Layout

Berikut adalah layout terpilih yang digunakan pada perancangan perpustakaan daerah. Layout ini mempunyai pola yang unity dan juga peletakan tata ruang serta perabot sudah cukup baik.



**D. Rencana mekanikal elektrikal**

Penataan lampu dan AC di dalam ruangan diletakkan secara menyebar dan merata disetiap ruangan dengan control saklar yang berbeda. Sehingga pada siang hari lampu yang diletakkan didekat jendela tidak perlu dinyalakan karena sudah mendapatkan sinar dari luar dan hal ini bertujuan untuk menghemat energi.



Gambar 14. Mekanikal Elektrikal

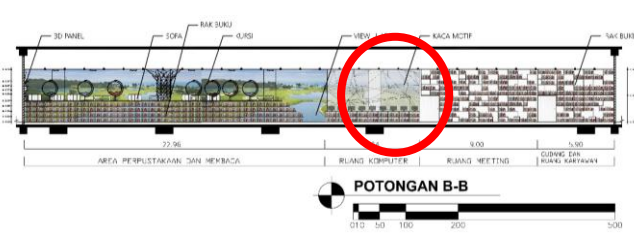
**E. Potongan**

Tampak potongan ini bertujuan untuk memperlihatkan seluruh bagian ruangn perancangan secara satu sisi. Berikut potongan dari perancangan perpustakaan daerah ini.



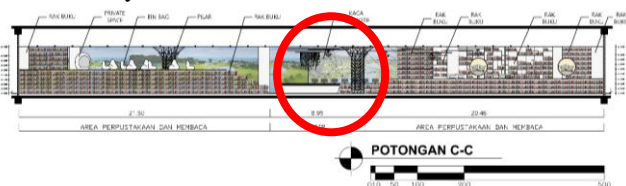
Gambar 15. Potongan A-A

Pada area display perpustakaan didesain dengan bentukun multifungsi karena dapat digunakan sebagai penyimpan buku, tangga, dan tempat duduk



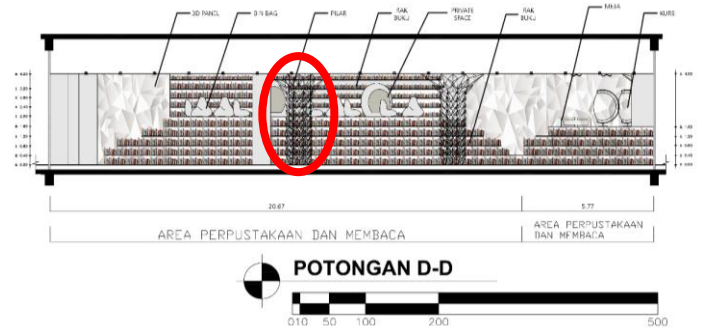
Gambar 16. Potongan B-B

Pada area kasir diletakkan di bagian tengah area dengan pintu masuk yang berguna untuk memudahkan pengunjung untuk bertanya atau mencari informasi.



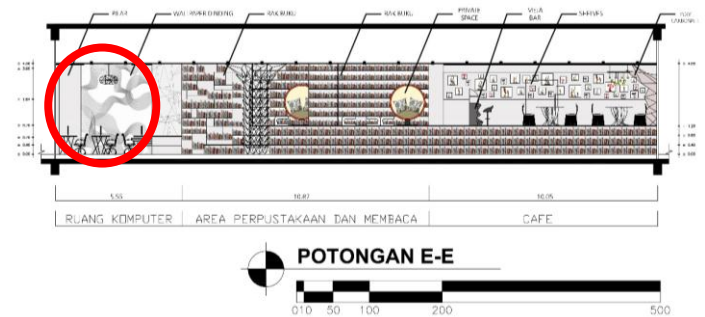
Gambar 17. Potongan C-C

Pada area komputer didesain dengan adanya kaca lengkung yang mempunyai motif futuristik sehingga menambah estetika ruangan dan memperkuat konsep futuristik.



Gambar 18. Potongan D-D

Pilar ini diselubungi dengan wire yang telah didesain konsep futuristik sehingga konsep terlihat sangat jelas.

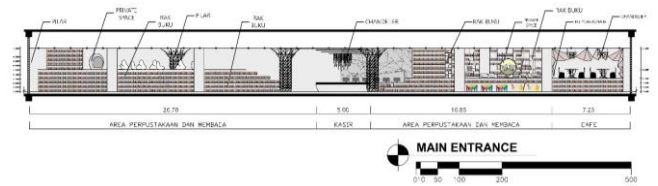


Gambar 19. Potongan E-E

Pada perpustakaan ini disediakan area café sehingga pengunjung yang datang keperpustakaan dapat beristirahat di café ini.

**F. Main Entrance**

Main entrance adalah bagian depan bangunan dan memiliki peran yang sangat penting karena memberikan kesan pertama bagi pengunjung yang akan masuk.



Gambar 20. Main Entrance

**G. Perspektif**

Perspektif adalah hasil 3D yang berfungsi untuk memberikan gambaran sesuai dengan perencanaan yang telah dirancang sebelumnya. Perspektif ini harus mewakili gambar kerja yang telah dibuat sebelumnya. Berikut beberapa perspektif untuk perancangan perpustakaan daerah ini:

- a. Area membaca (bagian atas) dan perpustakaan
  - Area membaca ada yang berada diatas display buku da nada yang dibawah. Rak display buku ini multifungsi karena dapat berfungsi sebagai tempat penyimpanan buku, tangga, dan tempat duduk bagi orang yang akan membaca buku.



Gambar 21. Area Membaca Buku dan Perpustakaan

Pada area ini terdapat buku pengetahuan sosial, bahasa, ilmu pengetahuan alam, ilmu terapan atau teknologi, kesenian dan olah raga, buku karya umum, sejarah dan geografi, filsafat dan ilmu jiwa.



Gambar 24. Area Membaca Buku dan Perpustakaan

Area ini adalah area buku fiksi, buku pengetahuan sosial, bahasa, ilmu pengetahuan alam, ilmu terapan atau teknologi, kesenian dan olah raga, buku karya umum, sejarah dan geografi, filsafat dan ilmu jiwa.



Gambar 22. Area Membaca Buku dan Perpustakaan

Sedangkan pada area ini adalah buku-buku fiksi.



Gambar 25. Area Membaca Buku dan Perpustakaan

Area ini adalah tampak sebelah kiri bangunan perpustakaan daerah di Mall Lenmarc.



Gambar 23. Area Membaca Buku dan Perpustakaan

Area ini juga area buku-buku fiksi. Pengunjung dapat membaca buku diatas display pada kursi-kursi yang telah disediakan atau dapat juga duduk pada display karena display ini didesain multifungsi sehingga dapat berguna sebagai display, tangga, dan kursi.



Gambar 26. Area Membaca Buku dan Perpustakaan

Pada bagian pintu masuk dilengkapi dengan pengamanan *detector*, sehingga pengunjung tidak dapat membawa keluar buku yang ada di dalam perpustakaan.





Gambar 27. Area Membaca Buku dan Perpustakaan



Gambar 30. Area Membaca Buku dan Perpustakaan

b. Area membaca (bagian bawah dan atas) dan perpustakaan

Pada area ini terdapat area membaca yang sifatnya lebih formal. Pada area ini orang bisa berdiskusi bersama kelompoknya maupun membaca secara individu. Selain itu juga disediakan tempat *private space* bagi individu yang ingin membaca secara *private*.



Gambar 28. Area Membaca Buku dan Perpustakaan

c. Area resepsionis dan pintu masuk

Area resepsionis adalah tempat dimana pengunjung melakukan kegiatan pendaftaran member dan mengajukan pertanyaan seputar perpustakaan. Selain itu juga pada bagian didepan pintu masuk terdapat door detector yang berfungsi untuk mencegah kehilangan buku.



Gambar 31. Area Kasir dan Pintu Masuk



Gambar 29. Area Membaca Buku dan Perpustakaan



Gambar 32. Area Kasir dan Pintu Masuk



Gambar 33. Area Kasir dan Pintu Masuk

d. Area membaca untuk anak-anak

Membaca sangatlah penting bagi anak-anak. Maka, pada perpustakaan ini disediakan area membaca untuk anak-anak yang terletak di sebelah kanan pintu masuk perpustakaan. Area ini ditujukan khusus untuk pengunjung anak-anak sehingga meja dan kursi dibuat sesuai dengan ergonomi anak-anak supaya anak-anak merasa nyaman dan senang saat membaca.



Gambar 34. Area Membaca Anak-Anak

e. Ruang Komputer

Selain menyediakan ilmu secara fisik, perpustakaan ini juga menyediakan ilmu secara non-fisik (e-book) yang dapat diakses melalui ruang komputer. Selain mencari e-book pengunjung dapat menggunakan fasilitas ruang komputer ini sesuai dengan kebutuhan mereka masing-masing seperti browsing, melihat video, dan lain-lain. Perpustakaan ini juga dilengkapi dengan wifi sehingga pengunjung dapat mudah untuk mengakses internet.



Gambar 35. Ruang Komputer

f. Café

Perpustakaan ini dilengkapi juga dengan adanya café. Di dalam café ini pengunjung dapat membaca dengan menikmati hidangan yang ada disana. Café ini terletak pada bagian paling ujung kanan dari perpustakaan ini.



Gambar 36. Cafe



Gambar 37. Cafe

g. Ruang meeting

Ruang *meeting* ini terletak bersebelahan dengan ruang komputer. Pengunjung yang ingin melakukan rapat di dalam ruangan ini dapat melakukan reservasi terlebih dahulu di resepsionis.



Gambar 38. Ruang Meeting





Gambar 39. Ruang Meeting

## VII. KESIMPULAN

Membaca merupakan hal yang penting dan tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Tak hanya juga membaca merupakan faktor penting bagi masyarakat perkotaan supaya dapat terus bertahan dalam ketatnya persaingan. Masyarakat harus membangun potensi diri melalui asupan informasi yang terus berkelanjutan. Persentase minat baca anak Indonesia saat ini tergolong masih rendah dan jika ditinjau dari alasannya, mereka sebenarnya bukan karena malas. Melainkan fasilitas membaca yang kurang memadai kebutuhan mereka.

Melihat keadaan sekarang ini, tidak dapat dipungkiri bahwa masyarakat hanya mengikuti *trend* tanpa memperhatikan hal-hal penting dibelakang mereka seperti budaya membaca. Selain itu juga orang cenderung mencari kesenangan / hiburan di *public space*, seperti mall.

Maka sebagai seorang desain interior ingin mengatasi persoalan dan mengambil peluang di atas dengan menggabungkan keduanya yaitu dengan membuat perpustakaan daerah di dalam mall. Pada perpustakaan ini akan didesain semenarik mungkin dan sedemikian rupa untuk menghilangkan kesan monoton pada perpustakaan yang telah ada sebelumnya.

Perancangan perpustakaan daerah ini didesain dengan konsep “futuristik” dan dengan tema “*smart and stylish*”. Diharapkan dengan mengambil konsep ini, dapat menarik minat pengunjung dan dapat memberikan suasana baru yang nyaman dan menyenangkan bagi pengunjung perpustakaan daerah. Dan juga konsep futuristik sendiri adalah bentuk yang unik dan berorientasi pada masa depan. Futuristik sendiri juga mempunyai arti selalu mengikuti perkembangan jaman yang ditunjukkan melalui ekspresi bangunan. Sedangkan untuk *smart and stylish* sendiri mempunyai arti sendiri-sendiri. Kata *smart* berasal dari *Specific, Measurable, Attainable, Realistic, dan Timebound*. *Specific* berarti target suatu proyek harus ditetapkan secara spesifik dan jelas. *Measurable* berarti target yang ditentukan dapat diukur. *Attainable* mempunyai arti target proyek harus dapat dicapai. *Realistic* artinya harus bersifat realistis, dan yang terakhir *timebound* mempunyai arti harus menetapkan batas waktu dalam mencapai target proyek. Sedangkan untuk kata *stylish* mempunyai arti mempunyai gaya atau kualitas artistik.

Jadi, Perpustakaan daerah ini didesain dengan konsep futuristik dan dengan tema *smart and stylish*. Diharapkan dengan adanya konsep perpustakaan daerah yang baru ini dapat meningkatkan minat baca masyarakat dan dapat memenuhi kebutuhan masyarakat dalam kebutuhan bacaan dan kenyamanan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Basuki, Sulisty. *Periodisasi Perpustakaan Indonesia*. Bandung : Rosdakarya. 1994.
- [2] Ching, Francis DK. *Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan*. Jakarta: Erlangga. 2000.
- [3] Hanvitra. *Mengapa Orang Indonesia Malas Membaca*. Retrieved from [https://www.kompasiana.com/hanvitra/mengapa-orang-indonesia-malas-membaca\\_55530be3b67e61340b130973](https://www.kompasiana.com/hanvitra/mengapa-orang-indonesia-malas-membaca_55530be3b67e61340b130973). 2015. (diakses 29 Oktober 2017).
- [4] Nurhadi. *Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Bandung: Sinar Baru. 1989.
- [5] *Panduan Umum Penyelenggaraan Perpustakaan Umum. – Ed. 1, Cet. 1. – 2000*. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- [6] Suptandar, J.Pamudji. *Desain Interior Pengantar Merencana Interior untuk Mahasiswa Desain dan Arsitektur*. Jakarta: Djambatan. 1999.
- [7] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan.
- [8] Valentine, Airin. *Kajian Implementasi Universal Design Pada Interior Perpustakaan Umum Kota Surabaya di Balai Pemuda. Universitas Kristen Petra*. Surabaya. 2013.
- [9] Wicaksono, Andie A. *Ragam Desain Interior Modern*. Jakarta: Griya Kreasi. 2014.