

Perancangan Interior Perpustakaan *Fashion* di Ciputra World Mall Surabaya

Ivana Faustine dan S.P. Honggowidjaja, MSc. Arch
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: ivana97faustine@gmail.com; sphongwi@petra.ac.id

Abstrak—Kota Surabaya merupakan kota metropolitan dimana terus terjadi perkembangan dari waktu ke waktu. Gaya hidup serta pola perilaku masyarakat Kota Surabaya ikut berkembang menjadi masyarakat urban dimana menyebabkan tingginya pertumbuhan lokasi-lokasi seperti tempat perbelanjaan, berkumpul, serta rekreasi yang salah satunya adalah *mall*. Perkembangan yang paling diikuti oleh masyarakat Kota Surabaya yaitu mengenai *fashion*. Tanpa disadari, sebagian besar *retail* di dalam *mall* berkaitan dengan *fashion*, mulai dari baju, tas, sepatu, dan aksesoris pendukung lainnya. Banyak masyarakat hanya mengikuti *trend* namun kurang memahami terkait *trend* tersebut, sehingga disini perancangan perpustakaan *fashion* di dalam *mall* ditujukan kepada masyarakat agar lebih mudah berkreasi dan beredukasi terkait *fashion*. Konsep perancangan menyesuaikan dengan pola gaya hidup masyarakat urban yang mengalir. Metode proses perancangan dibagi menjadi 6 tahap, yaitu: *emphatize, define, ideate, prototype, test, implement*. Desain interior yang dihasilkan lebih bermain ke warna, mengangkat dari warna *trend* menurut Pantone. Warna-warna tersebut diaplikasikan pada perabot serta dinding.

Kata Kunci—Perpustakaan *Fashion*, Desain Interior, *Mall*, Masyarakat Urban.

Abstract—Surabaya is a metropolitan city where developments occur continuously over time. The behavior of Surabaya's people ultimately developed into a lifestyle that could be described as an urban society. This led to the high growth of locations like malls that are for –but not limited to- shopping, gathering, and recreation. One of the developments that is most followed by the society of Surabaya is fashion. Without realizing it, most of the retail stores in malls are related to fashion, from clothes, bags, shoes, and other accessories. Many people only follow trends but lack of understanding regarding the trends. The design of the fashion library in the mall is aimed at the community so that it is easier to create and educate people about fashion. The design concept adapts to the flowing lifestyle patterns of urban society. The design process method is divided into 6 stages, *emphatize, define, ideate, prototype, test, and implement*. The resulting interior design plays more color, lifting the color of the trend according to the Pantone. These colors are applied to the furniture and interior element.

Keyword— Fashion Library, Interior Design, Mall, Urban Society.

I. PENDAHULUAN

Kota Surabaya merupakan kota metropolitan dan merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta. Kota Surabaya terus berkembang makin hari makin pesat. Terutama daerah Surabaya bagian tengah dan barat. Selain kotanya yang berkembang, gaya hidup serta pola perilaku masyarakat Kota Surabaya pun ikut berkembang menjadi masyarakat urban. Hal ini menyebabkan tingginya pertumbuhan lokasi-lokasi seperti tempat perbelanjaan, berkumpul, serta rekreasi.

Mall merupakan salah satu bangunan yang terus didirikan dan dikembangkan dari waktu ke waktu. *Mall* erat kaitannya dengan gaya hidup masyarakat urban. Gaya hidup masyarakat urban sendiri sangat bergantung dengan perkembangan zaman, terutama dalam hal *fashion*. Seiring berjalannya waktu, *fashion* selalu berubah mengikuti fungsi dan perubahan zaman. Tanpa disadari, hampir sebagian besar *retail* yang ada di dalam *mall* berkaitan erat dengan *fashion*, mulai dari baju, tas, sepatu, dan sebagainya. Masyarakat Surabaya setiap *weekend* selalu menghabiskan waktunya untuk *hang out* ke *mall* dan tempat yang ramai dikunjungi yaitu *café, fashion retail, dan cinema*.

Melihat gaya hidup serta pola perilaku masyarakat urban sekarang, muncul permasalahan sosial yang sangat penting untuk diperhatikan demi meningkatkan kualitas hidup masyarakatnya. Masalah tersebut yaitu minimnya masyarakat yang memiliki minat untuk menambah pengetahuan dan wawasan mereka dikala mengisi waktu luang. Pengetahuan yang perlu digali dan dipelajari tidak hanya dibatasi ilmu eksakta dan ilmu non-eksakta (matematikan, IPA, dan IPS), namun bisa juga pengetahuan tentang hal-hal kecil yang ada di sekitar kehidupan sehari-hari. Pengetahuan sendiri tidak hanya diperoleh dari sekedar membaca, namun bisa juga melalui melihat dan meraba. Melihat sekaligus meraba dapat meningkatkan ketertarikan sekaligus daya ingat manusia.

Bangunan publik yang dapat membantu masyarakat untuk menambah pengetahuannya yaitu perpustakaan. Namun, kebanyakan perpustakaan sendiri hanya membantu dengan menyediakan kumpulan karya cetak maupun karya rekam,

ditunjang dengan adanya komputer untuk pencarian secara *online*. Hal itu saja tidak cukup untuk menarik minat masyarakat. Ada beberapa faktor lain yang menjadi penyebab mengapa masyarakat urban di Surabaya kurang berminat mengunjungi perpustakaan dan menghabiskan waktu luang mereka untuk menambah pengetahuan dan wawasan. Pertama, desain dan fasilitas yang disediakan kurang menarik atau menunjang untuk melakukan aktivitas di dalamnya. Kedua, permasalahan tersebut bisa juga karena masyarakat merasa bahwa koleksi yang disediakan perpustakaan kurang lengkap. Ketiga, lokasi perpustakaan yang kurang strategis.

Setelah mengetahui secara garis besar permasalahan serta faktor yang mempengaruhi minat masyarakat Surabaya untuk menambah pengetahuan dan wawasan mereka, maka desainer interior dapat ikut andil untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan penyelesaian jalur desain. Solusi yang dapat ditawarkan yaitu merancang suatu area perpustakaan yang berada di dalam salah satu *mall* di Surabaya agar masyarakat yang *hangout* dapat sekaligus mampir ke perpustakaan tersebut untuk menambah pengetahuan dan wawasan mereka terkait *fashion*, dengan interior serta fasilitas yang menarik, nyaman, serta suasana yang tercipta berbeda dengan perpustakaan-perpustakaan lain yang ada di Surabaya. Perancangan ini penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya masyarakatnya.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Mall

Mall adalah pusat perbelanjaan yang berintikan satu atau beberapa departemen store besar sebagai daya tarik dari *retail-retail* kecil dan rumah makan dengan tipologi bangunan seperti toko yang menghadap ke koridor utama *mall* atau pedestrian yang merupakan unsur utama dari pusat perbelanjaan (*mall*), dengan fungsi sebagai sirkulasi dan sebagai ruang komunal bagi terselenggaranya interaksi antar pengunjung dan pedagang (Marlina 215).

B. Perpustakaan

Perpustakaan adalah suatu ruangan, bagian dari gedung / bangunan atau gedung tersendiri yang berisi buku-buku koleksi, yang diatur dan disusun sedemikian rupa, sehingga mudah untuk dicari dan dipergunakan apabila sewaktu-waktu pembaca memerlukannya (Sutarno 11). Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007, perpustakaan merupakan 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. Tempat rekreasi disini diartikan bahwa perpustakaan hendaknya menjadi tempat yang menyenangkan

bagi pemustaka sebagai sarana pengakses informasi sekaligus untuk belajar atau mempelajari informasi yang telah diperolehnya.

Perpustakaan didirikan tentu saja memiliki tujuan. Tujuan perpustakaan secara umum yaitu menyediakan fasilitas dan sumber informasi dan menjadi pusat pembelajaran (Sutarno 34). Tujuan yang lebih spesifik dari didirikannya perpustakaan menurut manifesto Perpustakaan Umum UNESCO yaitu (Basuki 46):

1. Memberikan kesempatan bagi masyarakat umum untuk mencari dan membaca bahan pustaka yang dapat membantu meningkatkan kualitas hidup mereka.
2. Menyediakan informasi yang cepat, tepat, dan murah bagi masyarakat, terutama mengenai topik yang berguna dan sedang hangat di kalangan masyarakat.
3. Membantu masyarakat mengembangkan kemampuan dan minat yang telah dimiliki.
4. Bertindak sebagai agen kultural dalam menumbuhkan dan mengembangkan kebudayaan masyarakat sekitar.

Untuk membangun perpustakaan umum, ada faktor-faktor yang perlu diperhatikan menurut Buku Panduan Penyelenggaraan Perpustakaan Umum (1992), yaitu:

1. Gedung atau ruang perpustakaan hendaknya disesuaikan dengan tata tertib administrasi yang efektif dan ekonomis untuk memudahkan kelancaran tugas-tugas.
2. Diusahakan agar lintas udara di perpustakaan berjalan baik, menyangkut peraturan ventilasi. Hal ini dilakukan agar kelembaban ruang tetap terjaga sehingga tidak merusak koleksi perpustakaan.
3. Cahaya dari matahari langsung tidak baik karena dapat merusak koleksi dan alat/perengkapan yang ada di dalam perpustakaan. Cahaya matahari langsung juga mengganggu kenyamanan membaca, sehingga lebih baik menggunakan pencahayaan yang merata ke seluruh ruang.
4. Lantai ruang perpustakaan diusahakan agar tidak menimbulkan bunyi saat ada orang berjalan sehingga tidak mengganggu konsentrasi pembaca di ruang tersebut. Jika keuangan memungkinkan dapat diberi karpet.
5. Dinding perpustakaan sebaiknya dapat menyerap bunyi karena gaung dalam ruang dapat mengganggu ketenangan.
6. Pengaturan jendela yang baik dapat mengontrol pertukaran udara dan cahaya matahari dengan baik.
7. Langit-langit ruang perpustakaan minimal 3 meter.
8. Sebaiknya ada pintu darurat selain pintu umum.

Prioritas utama perpustakaan yaitu memberikan jasa pelayanan kepada pengunjung maupun anggota perpustakaan. Sistem pelayanan yang diberikan terbagi menjadi tiga kategori (Darmono 137), yaitu:

1. Sistem Layanan Terbuka (*Open Access*) dimana perpustakaan memberi kebebasan kepada pengunjungnya untuk dapat masuk dan memilih sendiri koleksi yang diinginkannya dari rak.
2. Sistem Layanan Tertutup (*Closed Access*) dimana pengguna tidak diperbolehkan masuk ke ruang koleksi dan langsung mengambil koleksi bahan pustaka yang diinginkan di rak, melainkan harus melalui *staff* perpustakaan.
3. Sistem Layanan Campuran (*Mixed Access*) dimana menggabungkan layanan terbuka dan layanan tertutup. Biasanya digunakan pada perpustakaan perguruan tinggi / universitas.

C. Fashion

Fashion erat kaitannya dengan pakaian. Pakaian sendiri memiliki fungsi yang komunikatif. Pakaian dapat menyampaikan suatu pesan atau makna (komunikasi *non verbal*), seperti yang disampaikan Chaney (213) bahwa pakaian merupakan representasi diri. Pakaian menyampaikan pesan-pesan dan merupakan pencitraan untuk menegaskan berbagai fungsi-fungsi sosial dalam transformasi sosial (Stone, 90). Pakaian menjadi perlambangan jiwa dan tidak dapat dipisahkan dari perkembangan sejarah kehidupan dan budaya manusia (Ibrahim 242). Saat orang memilih pakaian, baik di toko atau di rumah, berarti kita mendefinisikan dan mendeskripsikan diri sendiri (Nordholt 1). Menyampaikan identitas berarti menunjukkan kepada orang lain bagaimana perilaku kita dan bagaimana orang lain sepatutnya memperlakukan kita. Gaya busana merupakan suatu indikator status sosial.

III. METODE PERANCANGAN

A. Studi Literatur dan Studi Tipologi

Merupakan tahapan awal pemahaman terkait objek perancangan dengan mencari melalui buku-buku, jurnal, serta internet. Selain itu juga mengumpulkan data penelitian serta perancangan yang telah dilakukan sebelumnya sebagai pembanding.

B. Pengumpulan Data Awal

Ada tiga metode yang dapat digunakan untuk mempermudah pengumpulan data. Pertama yaitu dengan menggunakan metode wawancara, kedua dengan metode pembagian kuesioner, dan ketiga dengan metode observasi lapangan. Data yang diperoleh pada tahap ini yaitu berupa data fisik (data yang berkaitan dengan lokasi objek perancangan) dan non-fisik (data yang berkaitan dengan calon pengguna serta aktivitasnya).

Ciputra World Mall Surabaya

Jl. Mayjen Sungkono No.89, Gn. Sari, Dukuh Pakis, Kota SBY, Jawa Timur 60189.



Ciputra World Surabaya dibangun diatas lahan sebesar 9 hektar atau 90.000 m² dengan dilengkapi 3 blok apartemen, satu hotel bintang 5 yang dikelola oleh Swiss-Belhotel International, serta SOHO (Small Office Home Office) untuk mengakomodasi kebutuhan masyarakat modern.

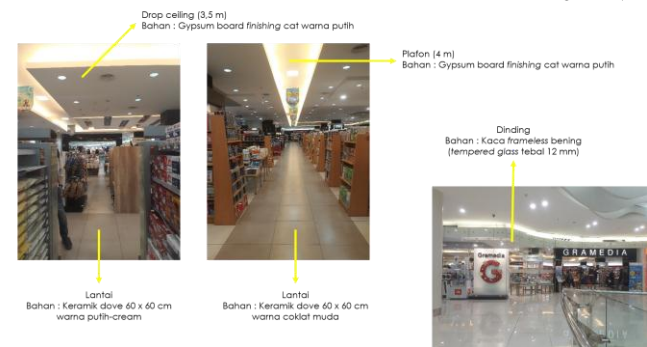
Batas-batas site adalah:

- Utara : Jalan Raya Mayjen Sungkono
- Timur : Apartemen CW
- Selatan : CW Hotel dan Via and Vue Apartment CW
- Barat : Jalan Kencanasari Bar.



Gambar 1. Eksisting Ciputra World Mall Surabaya

Toko Buku Gramedia

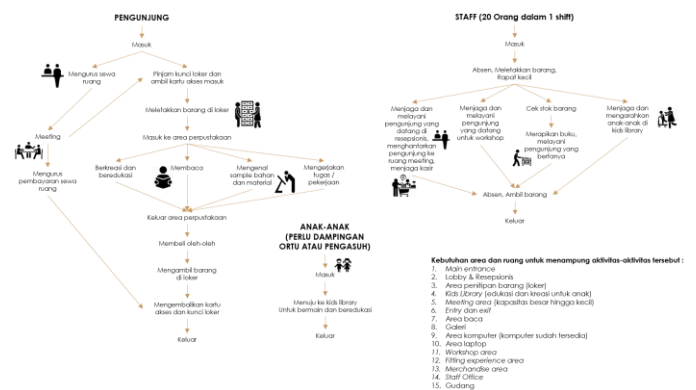


Toko Buku Gramedia

Area yang digunakan dalam perancangan ini yaitu area toko buku Gramedia yang berada di lantai 2 Ciputra World. Toko Buku Gramedia ini memiliki total luas ± 1400 m² serta tinggi plafon mencapai 4 meter.



Gambar 2. Eksisting dan Layout Toko Buku Gramedia



Gambar 3. Pola Aktivitas serta Kebutuhan Ruang

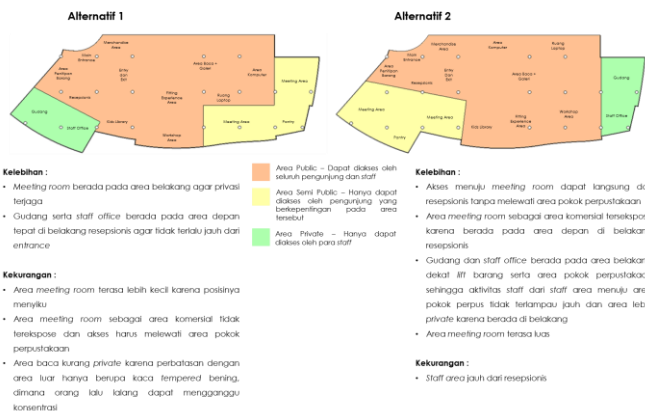
C. Programming

Pada tahapan ini, seluruh data yang telah didapatkan pada tahapan sebelumnya diolah dan dikritisi kembali untuk menemukan permasalahannya sehingga muncul solusi yang tepat. Berikut hasil analisisnya:

RUANG	KAPASITAS	SIFAT	PENCAHAYAAN		PENGHAWAAN		AKUSTIK		KEAMANAN		ALAT ELEKTRONIK		MECHANICAL & ELECTRICAL
			ALAMI	BUATAN	ALAMI	BUATAN	AKUSTIK	PENCURIAN	KEBAKARAN	ELEKTRONIK	MECHANICAL & ELECTRICAL		
Main Entrance	10 - 15 Orang setiap masuk	PUBLIK	-	LED bulb 13 watt (white)	-	AC Central	BSING	perbaikan dengan area publik di luar perpustakaan	taga Alarm Sensor Gate + CCTV	APAR	-	Stopkontak	
Lobby & Resepsionis	20 Orang + 4 staff	PUBLIK	-	LED bulb 13 watt (warm white)	-	AC Central	BSING	masih dekat dengan area publik di luar perpustakaan, tempat administrasi	CCTV	APAR (Chemical Powder) agar peralatan elektronik tidak rusak	KOMPUTER	Wi-Fi + Stopkontak	
Area Penjualan Barang (buku)	15 Orang	PUBLIK	-	LED bulb 13 watt (white)	-	AC Central	BSING		CCTV	APAR	-	Stopkontak	
Kids Library	Max. 40 Anak + Pengasuh + 3 staff	PUBLIK	-	LED bulb 13 watt (white)	-	AC Central	BSING	Tempat anak-anak	CCTV	APAR (Chemical Powder)	-	Stopkontak	
Meeting Area	4 - 16 Orang tergantung nomor yang disebut	SEMI PUBLIK	-	LED bulb 13 watt (white)	-	AC Central	BSING	Tempat rapat, tidak ada barisan dalam agar privasi tetap terjaga	CCTV	APAR (Chemical Powder) agar peralatan elektronik tidak rusak	LCD + Proyektor	Wi-Fi + Stopkontak	
Entry dan Exit	20 Orang (dikendalikan 3 gate entry dan 2 gate exit)	PUBLIK	-	LED bulb 13 watt (warm white)	-	AC Central	AGAK BSING	AGAK BSING	CCTV + Basic Security Tripod (barcode scan)	APAR	-	Stopkontak	
Area Baca + Galeri	150 - 200 Orang + 10 staff	PUBLIK	-	LED bulb 13 watt (warm white)	-	AC Central	AGAK BSING	AGAK BSING	APAR (Chemical Powder) agar kawat tidak rusak	APAR	PC Touch screen standing	Wi-Fi + Stopkontak	
Area Komputer	14 Orang	PUBLIK	-	LED bulb 13 watt (white)	-	AC Central	AGAK BSING	AGAK BSING	CCTV	APAR (Chemical Powder) agar peralatan elektronik tidak rusak	KOMPUTER	Wi-Fi + Stopkontak	
Area Laptop	20 Orang	PUBLIK	-	LED bulb 13 watt (warm white)	-	AC Central	AGAK BSING	AGAK BSING	CCTV	APAR (Chemical Powder) agar peralatan elektronik tidak rusak	-	Wi-Fi + Stopkontak	
Workshop Area	16 Orang + 1 staff + 2 peralatan tenaga yang membuat workshop	PUBLIK	-	LED bulb 13 watt (white)	-	AC Central	BSING	BSING	CCTV	APAR (Chemical Powder) agar kawat 32 tidak rusak	Meja Jarak Portabel (JBM)	Stopkontak	
Filling Experience Area	5 Orang + 1 staff	PUBLIK	-	LED bulb 13 watt (white)	-	AC Central	BSING	BSING	CCTV	APAR (Chemical Powder) agar peralatan elektronik tidak rusak	PC Touch screen standing	Stopkontak	
Merchandise Area	8 Orang + 1 staff	PUBLIK	-	LED bulb 13 watt (white)	-	AC Central	BSING	BSING	CCTV	APAR (Chemical Powder) agar peralatan elektronik tidak rusak	Meja Kasir	Stopkontak	
Staff Office	12 Orang	PRIVATE	-	LED bulb 13 watt (white)	-	AC Central	BSING	Tempat istirahat dan bersiapnya staff	CCTV	APAR	-	Wi-Fi + Stopkontak	
Gudang	1 staff admin + staff yang mengangkut buku masuknya barang	PRIVATE	-	LED bulb 13 watt (white)	-	AC Central	BSING	Tempat buku masuk barang	CCTV	APAR (Chemical Powder) agar kawat 32 tidak rusak	-	-	

- APAR:**
- Dry Chemical Powder
 - Punya efek pendingin yang baik pada api
 - Bisa digunakan untuk mengatasi kebakaran pada api furnishing, kaset, olive computer, dll
 - Menanggulangi risiko timo yang terjadi pada area kebakaran sehingga api berhenti
 - Punya 1kg liter berat dan daya padanya yang sangat tinggi bisa meredakan untuk membantu pemangku sehingga CO tidak masuk
 - Dapat menahan ledakan panas dengan ledak peristiwanya
 - Tidak berbahaya jika terpapar
 - Tidak beracun (non-toxic)
- LAHMI:**
- Mencegah kebakaran, meledak, asap, debu
 - Untuk ruang dengan aktivitas padat dan kegiatan yang membutuhkan ketelitian dan ketepatan
 - Mencegah keserobotan
 - Kuang tepat untuk ruang santai dan diskusi
 - Cocok untuk ruang rapat, kantor, toko, gudang
 - Mencegah keserobotan, meledak, bentak lebih, hangat, nyaman
 - Bisa 30 tangkap ledakan (bukan merangsang diskusi)
 - Sangat mengkilap dan membuat pandangan menjadi sangat memalutnya
 - Cocok untuk resepsionis, ruang display, galeri

Gambar 4. Karakteristik Ruang



Gambar 5. Zoning dan Grouping

FUNCTION	PEOPLE	FACTS	GOALS	NEEDS	CONCEPT	PROBLEM
ACTIVITY	RELATIONSHIP	• Pengguna mulai anak-anak (> 3 tahun) hingga dewasa tidak terdapat jenis kelamin dan ekonomi • Memahami pengetahuan dan literasi dan berbudaya • Open space sehingga dapat berkreasi atau penarikan	• Nyaman, santai, menarik pengunjung berbagai usia untuk membaca • Pengunjung dan staff nyaman beraktivitas • Mengurangi individual	• Interior yang nyaman, aktivitas pengunjung serta staff meningkat • Keunggulan informasi, edukasi, rekreatif	• Desain yang santai (bisa formal dan kaku)	• Masyarakat individual • Kurangnya minat baca dan kunjungan ke perpustakaan • Aktif masyarakat akan puas dengan kesan formal
FORM	SITE	• Terletak di Ciputra World Mall Surabaya (dekat Sate Baku Gedung II 2) • Area komersial • Berada di lantai dengan banyak retail • Detail fit: escalator, lift, tidak ada bukaan sehingga tidak terdapat pencahayaan dan penghawaan alami • Area tidak banyak sekat	• Mempertahakan yang sudah ada (perencanaan, penyelesaian, dan akses)	• Dapat menampung kurang lebih 400 orang (pengunjung serta staff) • Pembagian area jalan (zoning, grouping, akses)	• Form follow function	• Berada di lantai yang cukup rendah • Desain formal dan kaku
ECONOMY	INITIAL BUDGET	• Biaya perawatan tinggi (di mall)	• Punya banyak member • Berkeja sama dengan pihak CM dan retail yang ada (jurnal barang retail di tempat)	• Desain tahan lama untuk mengurangi biaya perawatan serta menggunakan material dan bahan yang kuat & akurat	• Menggunakan bahan yang tidak mahal namun tetap menarik	• Biaya perawatan dan pelaksanaan besar • Pengunjung harus bayar parkir tiap hari ke perpustakaan
TIME	FAST	• Monoton dan formal	• Desain yang lebih menarik dengan teknologi	• Desain yang bertahan 5 hingga 10 tahun kedepan	• Long lasting & timeless design	• Perkembangan desain interior sangat pesat • Pendekatan / material setiap orang terhadap desain berbeda-beda

Gambar 6. Framework

PROBLEM STATEMENT

- Masyarakat yang individual
- Kurangnya minat baca dan kunjungan ke perpustakaan karena :
• Kesan formal, kaku, tegang
• Membosankan
- Desain interior perpustakaan yang pada umumnya biasa dan monoton (penggunaan warna putih mendominasi)

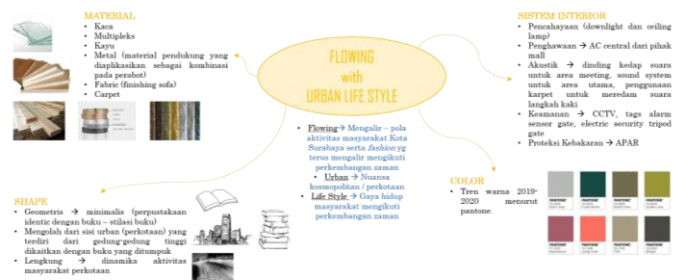
PROBLEM SOLVING

- Desain open space
- Menghadirkan fasilitas baru dimana di perpustakaan-perpustakaan lain belum memiliki (galeri fashion yang bisa langsung terhubung dengan retail yang ada ; area dimana masyarakat dapat berkreasi sambil beredukasi - teknologi)
- Mengangkat konsep desain yang berkaitan dengan lifestyle (gaya hidup dan aktivitas masyarakat perkotaan yg dinamis)

Gambar 7. Problem Statement dan Problem Solving

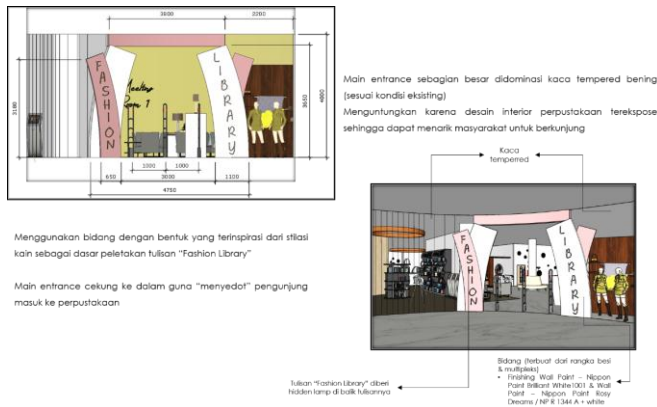
IV. KONSEP DAN PENGAPLIKASIAN DESAIN

Konsep perancangan perpustakaan *fashion* kali ini yaitu *Flowing with Urban Lifestyle* dimana *flowing* berarti mengalir dilihat dari pola aktivitas masyarakat urban serta *fashion* yang berubah mengikuti perkembangan zaman. Urban sendiri mengangkat dari nuansa perkotaan dengan gedung-gedung yang tinggi dengan beranekaragam ketinggiannya. Warna yang diaplikasikan menggunakan *trend* warna *fashion* 2019 oleh pantone.



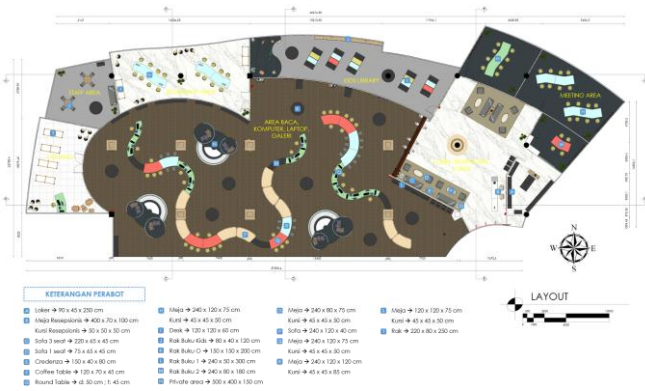
Gambar 8. Mindmap Konsep Desain

Main entrance menggunakan kaca *tempered* yang merupakan bawahan dari kondisi eksisting. Dikarenakan merupakan perpustakaan *fashion*, *gate* perpustakaan menggunakan bidang dengan bentuk silindris kain (salah satu material yang digunakan dalam urusan *fashion*).



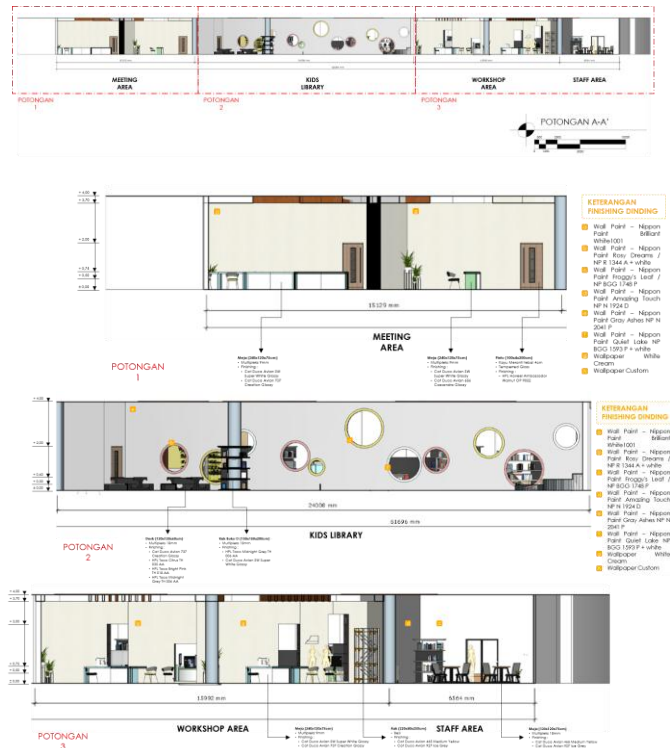
Gambar 9. Main Entrance

Dapat dilihat kesan dinamis yang mengalir tercipta dari konsep *flowing* diaplikasikan pada *layout* serta penataan perabotnya terutama terlihat jelas pada area utama perpustakaan. Material lantai yang digunakan yaitu granit pada area *lobby* dan *workshop* yang memberi kesan elegan, karpet untuk *meeting room*, *kids library*, dan area baca serta galeri dimana karpet dapat meredam suara derap kaki sehingga mengurangi polusi suara. Selain itu karpet juga aman untuk anak-anak beraktivitas pada *kids library*. Warna yang diterapkan pada karpet diambil dari trend warna *fashion* 2019 oleh pantone yaitu *twill* dan *storm gray*.

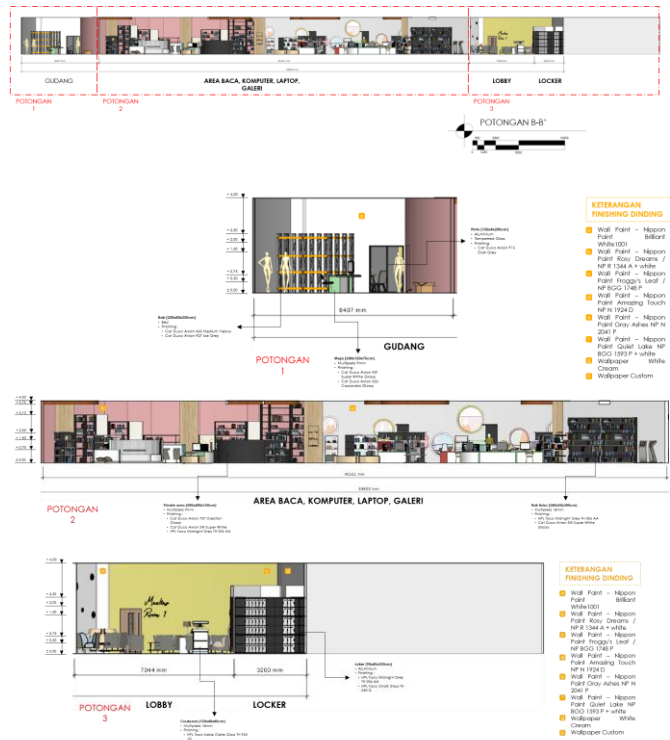


Gambar 10. Layout

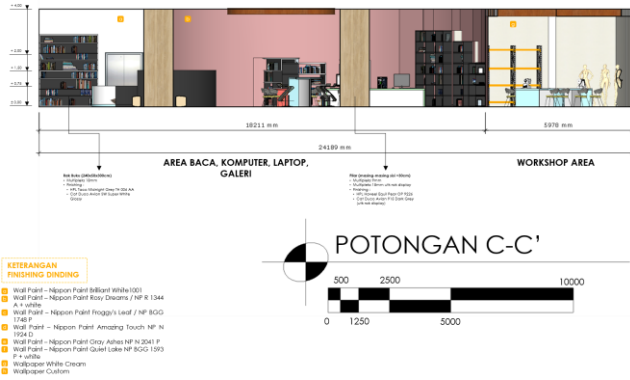
Berikut 5 tampak potongan bangunan yang dirancang berguna untuk memperlihatkan lebih jelas setiap areanya beserta dengan materialnya.



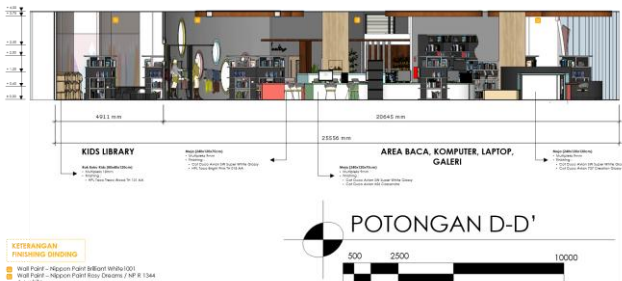
Gambar 11. Potongan A-A'



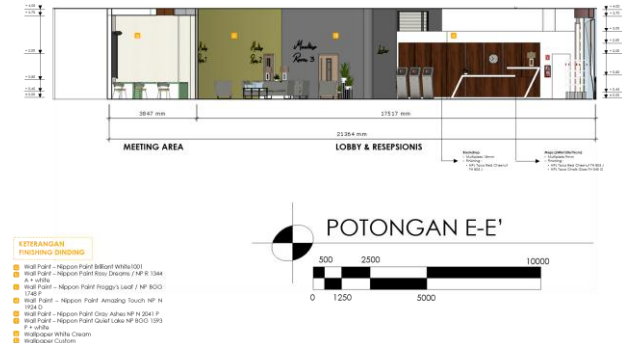
Gambar 12. Potongan B-B'



Gambar 13. Potongan C-C'



Gambar 14. Potongan D-D'



Gambar 15. Potongan E-E'

Berikut merupakan gambaran suasana ruang yang terbentuk berdasar pengaplikasian konsep diatas:



Gambar 16. Perspektif Resepsionis, Lobby, dan Loker



Gambar 17. Perspektif Meeting Room



Gambar 18. Perspektif Kids Library dan Workshop Area



Gambar 19. Perspektif Area Utama Perpustakaan



Gambar 20. Perspektif Staff Area

Pencahayaan yang digunakan merupakan pencahayaan buatan berupa lampu *downlight* 13 watt *white* dimana memberikan kesan luas, netral, dan bersih. Penghawaan merupakan penghawaan buatan berdasar kondisi eksisting yaitu menggunakan AC central. Sistem keamanan dari pencurian menggunakan CCTV di beberapa sudut area perpustakaan, *tags alarm sensor gate* yang diletakkan pada *main entrance*, serta *electric security tripod gate*. Sistem keamanan pada kebakaran menggunakan APAR *dry chemical powder* agar tidak merusak koleksi perpustakaan.

V. KESIMPULAN

Pengetahuan tidak hanya terbatas ilmu eksakta dan ilmu non-eksakta (matematika, IPA, dan IPS), namun bisa juga pengetahuan tentang hal-hal kecil yang ada di sekitar kehidupan sehari-hari. Pengetahuan sendiri tidak hanya diperoleh dari sekedar membaca, namun bisa juga melalui melihat dan meraba. Melihat sekaligus meraba dapat meningkatkan ketertarikan sekaligus daya ingat manusia. Pengetahuan sendiri ikut berkembang seiring perkembangan zaman. Tempat yang tepat untuk menggali pengetahuan yaitu perpustakaan. Namun disayangkan masyarakat urban Kota Surabaya memiliki minat yang rendah untuk menggali pengetahuan apalagi untuk berkunjung ke perpustakaan. Mereka lebih memilih menghabiskan waktu luang mereka ke tempat hiburan *public* salah satunya adalah *mall* dimana *mall* makin berkembang. Masyarakat urban sendiri memiliki ciri yaitu sangat mengikuti perkembangan zaman terutama dalam hal *fashion*, sehingga tidak heran jika *retail-retail* di dalam *mall* terkait dengan *fashion*.

Melihat fenomena ini, sebagai seorang desainer interior cara mengatasinya adalah dengan menggabungkan ketiganya yaitu dengan membuat perpustakaan di dalam *mall* yang lebih terkhusus ke hal *fashion* dengan menghadirkan galeri mengenai *fashion* di dalamnya sebagai penunjang. Perancangan ini bertujuan agar masyarakat urban memiliki keinginan beredukasi, berkreasi, serta berekreasi terkait dengan apa yang mereka gemari dan ikuti saat ini sehingga paling tidak kualitas masyarakatnya meningkat.

Perpustakaan didesain dengan mempertimbangkan kebutuhan pengunjung agar dapat mewartakan aktivitas-aktivitas yang akan berlangsung. Perancangan menggunakan konsep "*Flowing with Urban Life Style*" yang diterapkan pada layout serta bentuk perabotnya. Selain itu, karena

berhubungan dengan *fashion* maka warna-warna yang digunakan diambil dari *tren warna fashion 2019* oleh *pantone*. Diharapkan dengan menggunakan konsep dan penerapan warna ini dapat memberikan suasana baru mengenai perpustakaan dan menarik minat pengunjung untuk berkunjung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis I.F. mengucapkan terima kasih kepada pihak Ciputra World Mall Surabaya yang telah membantu dalam proses pengumpulan data-data penunjang perancangan ini. Terimakasih juga kepada para pembimbing, Pak Honggo dan Pak Taufan untuk bimbingannya selama 1 semester, serta terimakasih untuk kedua orangtua yang telah memberi dukungan baik secara moral maupun material.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Barnard, Malcolm. *Fashion Sebagai Komunikasi*. Ibrahim Idi Subandy dan Yosali Iriantra. Yogyakarta: Jalasutra, 2007.
- [2] Basuki, Sulistyono. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. PT Gramedia Pustaka Utama: Jakarta, 2001.
- [3] Chaney, David. *Lifestyles, Sebuah Pengantar Komprehensif*. Bandung: Jalasutra, 1996.
- [4] Darmono. *Manajemen Perpustakaan*. Jakarta : Grasindo, 2001.
- [5] Marlina, Endy. *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*. Yogyakarta: Andi Offset, 2008.
- [6] Nordholt, Henk S. (ed.). *Outward Appearances: Trend, Identitas, Kepentingan*. Yogyakarta: LKiS, 2005.
- [7] Stone, Gregory P. *Appearance and the Self*. Dalam Arnold Rose, ed. *Human Behavior and Social Processes: An Interactionist Approach*. London: Routledge & Kegan Paul, 1962.
- [8] Sutarno NS. *Perpustakaan dan Masyarakat*. Jakarta: Sagung Seto, 2006.
- [9] Undang-undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan.