

Implementasi Konsep *Hybrid Library* Pada Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Malang

Stefanie Magdalena, Lintu Tulistyantoro, Hendy Mulyono
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: stefanie.magdalena@gmail.com ; lintu@peter.petra.ac.id ; hendymulyono3101@gmail.com

Abstrak— Munculnya generasi-generasi baru seperti generasi Z dan Alpha (generasi yang lahir di atas tahun 1997) membuat desain beberapa fasilitas publik (terutama perpustakaan umum) dinilai kuno. Generasi-generasi ini menilai bahwa sumber informasi lebih mudah didapatkan lewat internet. Selain itu, ragam data yang lebih bervariasi menjadi salah satu alasan generasi ini lebih memilih buku-buku online. Dari beberapa masalah di atas dapat disimpulkan bahwa fasilitas publik terutama perpustakaan membutuhkan adanya suatu perubahan. Oleh karena itu, konsep *Hybrid Library* dipilih sebagai ranah perpustakaan era digital yang lebih modern. Konsep ini menerapkan beberapa karakter desain seperti kemudahan akses, kecepatan, dan juga teknologi-teknologi canggih yang sesuai dengan karakter generasi Z dan Alpha.

Kata Kunci—Interior, Perpustakaan, Perpustakaan Umum Kota Malang, Generasi Z dan Alpha.

Abstract— The appearance of new generations such as generation Z and Alpha (generation born above in 1997) makes design of some public facilities (especially public libraries) considered old. These generations assume that information sources are more easily obtained through the internet. In addition, a variety of more varied data is one reason this generation prefers online books. From some of the above problems it can be concluded that public facilities, especially libraries, require a change. Therefore, the *Hybrid Library* concept was chosen as the realm of a more modern digital era library. This concept applies several character designs such as ease of access, speed, and also advanced technologies that are in accordance with the characters of generation Z and Alpha.

Keyword— Interior, Library, Malang Public Library, Z and Alpha Generation.

I. PENDAHULUAN

Generasi yang semakin berubah dan berkembang membuat tuntutan kebutuhan dan gaya hidup juga semakin meningkat. Munculnya generasi Z dan Alpha sebagai generasi yang lahir di tahun 2000-sekarang menjadi salah satu penyebab kemajuan di bidang teknologi semakin pesat. Generasi Z dan Alpha sebagai generasi teknologi memiliki karakter-karakter yang cukup berbeda dengan generasi sebelumnya. Generasi ini memiliki karakter cepat dalam menemukan informasi dan sangat bergantung dengan teknologi yang ada. Generasi Z selalu hidup dalam dunia virtual dengan kemudahan untuk mengakses isu-isu di seluruh

dunia. Generasi ini memiliki keingintahuan yang besar terhadap sesuatu hal yang tidak lazim ditemukan di lingkungan mereka. Namun generasi ini memiliki kelemahan dalam menghargai proses seperti menelaah informasi lewat bacaan, karena karakter yang sangat bergantung dengan perangkat digital. (Seemiller dan Grace 17)

Keunggulan dalam bidang teknologi membuat generasi ini tanggap dalam perubahan teknologi yang ada. Namun, faktanya fasilitas publik terutama perpustakaan umum di Indonesia masih kurang dapat memfasilitasi kebutuhan ini di bidang teknologi. Pasalnya perpustakaan di Indonesia dinilai masyarakat masih “kuno” dan kaku dalam menyajikan informasi yang ada. Padahal perputaran dan pembaharuan buku terus dilakukan oleh pemerintah untuk mendapatkan konten yang dibutuhkan oleh masyarakat. Contohnya, seperti yang dilansir di *TribunNews.com* tanggal 16 Oktober 2018, perpustakaan di Bali yang masih menggunakan proses pendataan dan penyajian informasi secara manual. Sehingga pengunjung mengeluhkan keadaan ini karena dinilai membuang waktu dalam proses pencarian informasi. Oleh karena itu, perpustakaan ini sering sepi pengunjung dengan alasan pencarian informasi via internet dengan informasi yang sama namun waktu yang digunakan lebih cepat. Lain halnya dengan negara maju seperti Singapura, Australia, dan negara lain yang telah menerapkan kecanggihan teknologi sebagai alat pendukung di fasilitas publik. Dilansir dari harian online *Kompas* tanggal 29 Juni 2017, pada tahun 2004 telah dirancang sebuah perpustakaan yang akan dibangun di Seattle, Amerika Serikat dengan konsep perpustakaan masa depan. Perpustakaan ini memiliki bentuk bangunan futuristik dengan bentuk bangunan yang memperhitungkan setiap elemen yang penting. Hal yang membedakan dengan perpustakaan lain adalah sistem pelayanan perpustakaan yang dipakai. Perpustakaan ini menggunakan sistem penampilan teks dalam bentuk gambar untuk menampilkan informasi suatu buku. Proses pengambilan informasi adalah dengan *scanning* buku dan nantinya file *scanning* ini akan ditampilkan oleh layar perpustakaan.

Dengan melihat data yang ada, dapat dikatakan dalam sistem penyajian informasi di perpustakaan, Indonesia mengalami ketertinggalan. Sedangkan kebutuhan akan teknologi semakin berkembang akibat generasi yang semakin berkembang. Salah satunya adalah kota Malang, kebutuhan akan teknologi dan kecepatan penerimaan informasi sudah menjadi gaya hidup masyarakat kota Malang. Tetapi beda

halnya dengan penerapan teknologi di perpustakaan umum kota Malang. Pada perpustakaan Umum dan Kota Malang, penerapan teknologi di dalam perpustakaan masih sangat minim. Hal ini berakibat pada paradigma masyarakat generasi Z dan Alpha di kota Malang tentang perpustakaan adalah suatu bangunan yang berisi buku dan membosankan. Paradigma ini muncul akibat ketidakcocokan karakter pengunjung generasi Z dan Alpha dengan karakter desain di dalam perpustakaan.

Oleh karena itu, perancangan ulang interior perpustakaan kota Malang ini ditujukan agar kebutuhan akan kecepatan penerimaan informasi, kemudahan akses dan layanan dapat ditingkatkan serta ketidaksesuaian karakter desain perpustakaan dengan karakter generasi muda sekarang dapat diatasi. Sehingga paradigma perpustakaan yang membosankan di kalangan anak muda dapat dihilangkan dan eksistensi perpustakaan tetap dapat dijaga sampai generasi berikutnya. Selain itu, perancangan ulang ini dibuat agar kesadaran masyarakat selain generasi Z dan Alpha akan pentingnya adaptasi di dunia teknologi ini semakin meningkat. Karena tidak dapat dipungkiri bahwa kehidupan di era teknologi ini semakin bergantung pada teknologi. Sehingga keberadaan selain generasi Z dan Alpha juga dapat menikmati kemajuan teknologi dengan baik.



Gambar. 1. Design Thinking Gavin Ambrose & Paul Harris

A. Metode Perancangan

Metode yang diterapkan pada perancangan desain ini menggunakan metode *design thinking* dari *Gavin Ambrose & Paul Harris*, dengan tahapan :

a. Define

Mendefinisikan target desain dan penguraian objek desain untuk dipilih yang sesuai.

b. Research

Menggal informasi-informasi pendukung mengenai target desain yang terpilih dan juga menganalisa masalah desain dari target terpilih untuk dikembangkan.

c. Ideate

Mengembangkan ide-ide solusi dari masalah desain yang telah dianalisa pada tahap sebelumnya.

d. Prototype

Menetapkan solusi desain yang terbaik untuk dikembangkan menjadi lembar presentasi desain.

e. Selection

Menyeleksi kembali solusi desain yang telah dikembangkan agar mendapatkan desain terbaik.

f. Implementation

Menyempurnakan desain akhir terpilih untuk dipresentasikan dan diuji oleh pembimbing.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Perpustakaan Umum dan Kota

Perpustakaan Umum dan Kota merupakan fasilitas publik yang disediakan oleh pemerintah kota untuk memenuhi kebutuhan seluruh kalangan masyarakat khususnya dalam bidang membaca tanpa batasan ras, suku, budaya, agama dan usia. Jenis koleksi perpustakaan umum/kota harus menyajikan jenis koleksi anak, koleksi remaja, dewasa, koleksi referensi anak, koleksi referensi remaja/ dewasa, koleksi khusus, surat kabar, majalah, dan koleksi non cetak. Jenis koleksi perpustakaan mengakomodasikan semua kebutuhan masyarakat, termasuk kebutuhan penyandang cacat. (Thompson 12)

Pengelompokan jenis koleksi buku dilakukan dengan 2 cara yaitu sistem *UDC (Universal Decimal Classification)* & *DDC (Decimal Dewey Classification)*. Sistem yang digunakan oleh perpustakaan di Indonesia banyak yang menggunakan sistem *DDC* dimana pengklasifikasian buku didasarkan pada :

- 000 : komputer, informasi dan referensi umum
- 100 : filsafat dan psikologi
- 200 : agama
- 300 : ilmu sosial
- 400 : bahasa
- 500 : sains dan matematika
- 600 : teknologi
- 700 : kesenian dan rekreasi
- 800 : sastra
- 900 : sejarah dan geografi (Sri 3-11)

Pertimbangan perancangan sebuah perpustakaan yang paling penting adalah pembagian area-area publik yang harus dapat diakses oleh masyarakat dengan mudah tanpa mengganggu kegiatan administrasi *staff*. Kedua adalah pembagian tiap area pengunjung misalnya adalah pembagian area anak dan dewasa tidak boleh digabung. Yang ketiga adalah pemilihan material, warna, dan sistem interior perlu diperhatikan. Pemilihan material yang empuk untuk area duduk perlu digunakan agar pengunjung dapat menikmati waktu membaca dengan lebih nyaman. Selain itu, pemilihan material dengan pertimbangan *maintenance* yang mudah perlu diterapkan karena merupakan fasilitas publik yang dapat dikunjungi oleh masyarakat setiap harinya. Pemilihan warna-warna netral perlu digunakan untuk mencegah pecahnya konsentrasi membaca pengunjung. Sedangkan sistem interior seperti pencahayaan perlu menggunakan warna *warm-white* dan sistem proteksi perlu diperhatikan. (Carol 2-5)

B. Teori Generasi

Teori generasi menjelaskan bahwa era di mana seseorang dilahirkan dapat mempengaruhi sudut pandangan tentang dunia. Sistem ini dibentuk melalui pengalaman dari kehidupan, keluarga, teman-teman, komunitas, acara-acara penting dan juga era umum dimana seseorang dilahirkan. Teori generasi ini dipublikasikan oleh dr. Graeme Codrington dengan tahapan :

- Generasi GI (lahir 1900-1920-an)

Generasi yang paling tua dari generasi lainnya. Generasi ini merupakan generasi pertama yang

dikelompokkan dalam teori generasi ini. Pada era ini, pendidikan dan dunia kesehatan masih kuno dan tidak secanggih era sekarang. Generasi ini dididik dengan kedisiplinan akan waktu.

- Generasi *Silent* atau Veteran (lahir 1929-1945)

Generasi ini tumbuh dalam masa peperangan (Perang Dunia 2) sehingga generasi ini tumbuh dalam lingkungan yang serius. Generasi ini memiliki cara pandang yang konservatif, pekerja keras dalam melakukan suatu tugas, terstruktur atau terencana dalam penyelesaian tugas, menyukai aturan sebagai kontrol, tertib dan memiliki kejelasan dalam hirarki kekuasaan.

- Generasi *Boomers* atau *Baby Boomers* (lahir 1946-1960-an)

Generasi ini adalah generasi yang lahir setelah masa peperangan. Generasi ini memiliki visi idealis dalam politisi dan berjuang untuk kebebasan. Generasi ini mempunyai keinginan untuk dapat selalu menginspirasi generasi muda di bawahnya (Codrington 6)

- Generasi X (lahir 1966-1976)

Generasi ini mulai mengenal teknologi seperti radio, komputer dan alat elektronik lain pada masa itu. Generasi ini merupakan generasi yang aktif, ceria, dan mencapai keseimbangan kerja serta kehidupan (Codrington 8)

- Generasi Millennial atau Generasi Y (lahir 1977-1994)

Generasi ini memiliki pola pikir *Why* dan selalu berperan aktif untuk mencari tahu alasan dibalik adanya peraturan. Oleh karena itu, generasi ini menjadi generasi yang bebas dalam berkesplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk aktivitas seperti berlibur, olahraga, musik, dll). Generasi ini lebih kritis daripada generasi yang lainnya. (Codrington dan Marshall 73)

- Generasi Z atau Net (lahir 1995-2009)

Generasi ini muncul dengan adanya perkembangan teknologi yang telah pesat berkembang. Oleh karena itu, mulai dari kecil, generasi ini telah mengenal teknologi dalam kehidupan mereka. Generasi Z menggunakan internet sejak usia muda dan merasa nyaman dengan adanya teknologi dan media sosial di sekeliling mereka. (Seemiller dan Grace 7)

- Generasi Alpha (lahir 2010-sekarang)

Generasi Alpha merupakan keturunan dari gen Y yang merupakan generasi awal gemparnya teknologi. Generasi ini lebih banyak mendapat hiburan dari teknologi daripada pengalaman sosial di dunia. Oleh karena itu, generasi ini cenderung individualis. Generasi Alpha tidak ingin mengikuti aturan, dominan dalam kepemimpinan. (Madden 17)

C. Tunanetra

Tunanetra adalah suatu keadaan dimana penderita tidak dapat melihat dunia yang ada di sekitarnya. Keadaan ini terjadi karena banyak faktor. Umumnya penyandang tunanetra tidak dapat melihat sedari lahir, namun ada juga yang menyandang penyakit ini ketika beranjak dewasa. Namun terdapat beberapa klasifikasi untuk mengkategorikan tunanetra berdasarkan penglihatannya, yaitu :

- Kategori *low vision*

Penderita yang masih dapat melihat namun dalam keadaan cahaya normalpun penderita tidak dapat melihat tulisan dibawah ukuran 12 pt. Penderita kategori ini digolongkan menjadi 2 yaitu penderita yang masih dapat melihat gerakan tangan serta membedakan terang dan gelap.

- Kategori setengah berat

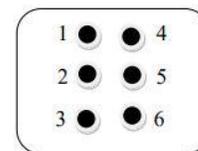
Penderita dalam kategori ini dapat melihat dengan bantuan alat bantu seperti kaca pembesar ataupun membaca tulisan yang bercetak tebal.

- Kategori berat

Penderita jenis ini merupakan penderita yang sama sekali tidak dapat melihat dalam keadaan cahaya normal maupun terang.

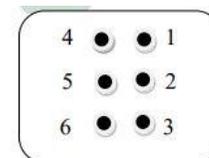
Penderita tunanetra dapat melakukan aktivitasnya dengan menggunakan alat bantu seperti tongkat pemandu, jalur khusus tunanetra serta huruf braille. Huruf braille sendiri memiliki karakteristik yang khusus diperuntukan penderita tunanetra. Adapun sistem/cara membaca dan menulis huruf braille yaitu :

- Untuk keperluan membaca, titik timbul positif yang dibaca. Cara membaca seperti pada umumnya yaitu dari kiri ke kanan. Titik satu pada penulisan Braille terdapat pada titik sebelah kiri atas.



Gambar 2. Susunan Titik-Titik Positif Huruf Braille

- Untuk menulis, prinsip kerjanya berbeda dengan membaca. Cara menulis huruf Braille tidak seperti pada umumnya yaitu dimulai dari kanan ke kiri, biasanya sering disebut dengan menulis secara negatif. Jadi menulis Braille secara negatif dan menghasilkan tulisan secara timbul positif. Titik satu pada penulisan Braille terdapat pada titik sebelah kanan atas (Fikriyah 26-27)



Gambar 3. Susunan Titik-Titik Negatif Huruf Braille Untuk Menulis

D. Perpustakaan Masa Depan

Perpustakaan masa depan adalah sebuah wujud dari perpustakaan virtual, web., dan media elektronik yang memberikan informasi sebagai substitusi peran buku. (Eden Lee 11). Perpustakaan masa depan dirancang pada era digital dengan konsiderasi layanan yang semakin berkembang dan diperluas untuk menjaga eksistensi perpustakaan. Prinsip utama dari perancangan perpustakaan masa depan adalah kemudahan akses yang dapat dilakukan oleh pengunjung

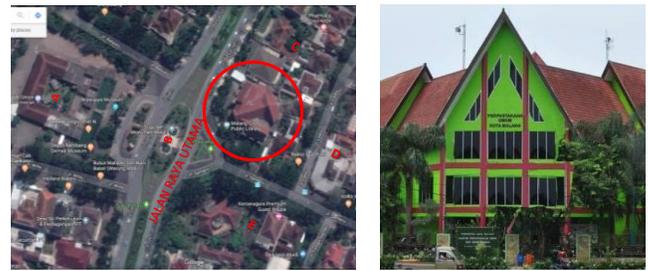
tanpa batasan waktu dan tempat dalam menerima informasi dari seluruh dunia. Semua teknologi diatur dengan basis internet untuk memudahkan kefleksibelan dan keefisienan media informasi. Adapun syarat yang harus dipenuhi dalam perwujudan perpustakaan masa depan adalah :

- Konektivitas & Jalur Internet
Jalur kabel internet dan wi-fi harus dapat menjangkau semua area di dalam perpustakaan dan mudah untuk dikoneksikan dengan semua media pengunjung dengan aman dan nyaman.
- Jalur kabel
Jalur listrik seperti *stop* kontak harus terdapat di area pengunjung dan dapat digunakan oleh pengunjung perpustakaan. *Output* listrik harus dipasang di tempat yang mudah terlihat seperti kolom dinding, dinding perpustakaan, meja baca, ataupun area dekat plafon untuk perkiraan media teknologi seperti internet, TV, LCD, AC dan lainnya. Untuk memudahkan perawatan dan menjaga kerapian perpustakaan, maka jalur kabel listrik harus diletakkan di bawah perpustakaan, di dalam dinding, atau di atas plafon. Tetapi yang paling disarankan adalah dilantai untuk mempermudah pembongkaran.
- HVAC (*Heating, Ventilation & Air Conditioning*)
Penggunaan media teknologi akan mengakibatkan kenaikan suhu $\pm 30\%$ dari suhu normal. Oleh karena itu, penggunaan AC ataupun ventilasi udara untuk mempermudah sirkulasi udara sangat dibutuhkan di perpustakaan masa depan ini sehingga pengunjung nyaman.
- Area membaca
Penggunaan meja untuk laptop ataupun dudukan yang nyaman pada era perpustakaan modern ini sangat dibutuhkan. Hal ini dikarenakan aktivitas menerima informasi yang sudah berubah.
- Area virtual & AV / Audio-Visual
Area virtual atau AV dapat digunakan untuk menggantikan koleksi buku yang kurang beradaptasi dengan karakteristik generasi modern. Koleksi baru seperti file-file audio dan film membutuhkan area tersendiri sehingga pengunjung dapat menikmati aktivitas di dalam ruang.
- Sistem Keamanan
Dengan begitu banyaknya media teknologi yang digunakan, maka sistem proteksi terhadap pencurian dan kebakaran perlu diperhatikan. Oleh karena itu, penggunaan alarm pendeteksi magnet dan juga alarm kebakaran perlu dipasang pada area-area publik yang mudah dijangkau oleh masyarakat sebagai pencegahan terhadap hal yang tidak diinginkan. (Erikson 13-21)

III. OBJEK PERANCANGAN

A. Lokasi Perancangan

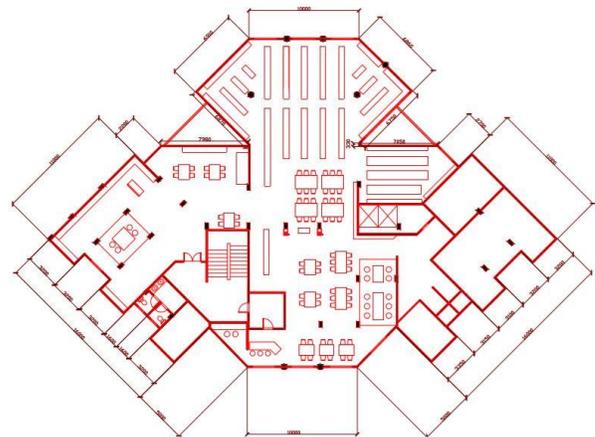
Perpustakaan ini berada di Jalan Besar Ijen no. 30a,



Gambar 4. Denah Lokasi Perpustakaan & Tampak Depan Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Malang

Malang dengan luas $\pm 3000\text{m}^2$ dan arah hadap ke Barat Laut. Lokasi berada di jalan besar utama kota Malang dengan gaya arsitektur jaman penjajahan Belanda. Selain lokasi yang strategis, di sekeliling perpustakaan juga terdapat *landmark* kota Malang yaitu tugu Melati dan juga museum Brawijaya. Perpustakaan memiliki batas bangunan yaitu :

- Utara yang berbatasan dengan pemukiman penduduk
 - Barat yang berbatasan dengan jalan raya utama
 - Selatan yang berbatasan dengan jalan Semeru
 - Timur yang berbatasan dengan pemukiman penduduk
- Perancangan interior untuk generasi Z dan Alpha ini



Gambar 5. Layout Tampak Atas Lantai 2 Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Malang

mengambil lokasi di lantai 2 dengan fokus target desain adalah pengunjung perpustakaan. Lantai 2 perpustakaan ini memiliki luas $\pm 850\text{m}^2$. Selain itu, perancangan *lobby* di area lantai 1 juga akan dirancang sesuai dengan konsep desain ini.

IV. PROGRAM PERANCANGAN

A. Analisa Aktivitas Pengunjung

Pengunjung perpustakaan yang akan dianalisa dibagi menjadi 3 pengelompokan yaitu pengunjung generasi lama, medatang, & tunanetra.

1. Generasi X, Y, dan Z

Pengunjung generasi lama yaitu generasi X, Y dan Z (umur diatas 10 tahun). Pengambilan umur berdasarkan dari banyaknya generasi Z yang hidup dengan generasi X dan Y sehingga beberapa generasi Z memiliki pola pikir yang sama. Untuk pengunjung generasi ini,

pengunjung non-anggota perlu menukarkan identitas diri dengan gelang pengenalan perpustakaan di lantai 1 untuk memasuki ke area perpustakaan. Setelah itu pengunjung hanya perlu menempelkan gelang pengenalan mereka ke *scanner barcode* di *gate* masuk. Karena pengunjung non-anggota tidak dapat meminjam buku maka pada saat pulang pengunjung perlu menukarkan gelang pengenalan dengan kartu identitas mereka. Untuk pengunjung anggota, pengunjung hanya perlu menempelkan jari mereka ke *scanner* yang ada di pintu masuk. Untuk melakukan layanan peminjaman, pengunjung dapat melakukan *check-in* di area sirkulasi dengan *fingerprint* mereka. Untuk melakukan pengembalian pengunjung hanya perlu menempelkan *fingerprint* ke *scanner* dan buku dapat langsung diletakkan ke rak pengembalian otomatis.

2. Generasi Alpha (umur 1-10 thn)

Karena tergolong masih anak-anak maka pola aktivitas dibedakan dengan pengunjung lainnya. Pendampingan serta kegiatan-kegiatan bercerita dilakukan pada saat kunjungan sekolah maupun jam layanan perpustakaan. Pengunjung anak-anak anggota dan bukan anggota dapat meminta gelang pengenalan di area registrasi di lantai 1 sebagai tanda pengenalan perpustakaan. Selanjutnya pengunjung anak-anak hanya perlu menempelkan gelang pengenalan di *scanner barcode* di pintu masuk. Untuk melakukan peminjaman, pengunjung hanya perlu menempelkan gelang pengenalan di *scanner* yang ada di area peminjaman dan pengembalian. Begitu juga dengan pengembalian buku.

3. Tunanetra

Pengunjung tunanetra dapat melakukan kunjungan mandiri dengan bantuan alat yang disediakan di perpustakaan. Pengunjung dapat menukarkan identitas diri (non-anggota) untuk mendapatkan alat ini dan juga gelang pengenalan perpustakaan. Sedangkan anggota dapat langsung mendapatkan alat pendeteksi tunanetra. Setelah mendapat alat pendeteksi, pengunjung naik ke lantai 2 dengan menggunakan *chair-lift*.

V. KONSEP DESAIN DAN TRANSFORMASI DESAIN

A. Konsep Desain

Konsep desain yang dipakai adalah *Hybrid Library*. *Hybrid Library* memiliki pengertian peralihan/perubahan sistem dan gaya desain perpustakaan dari ranah konvensional menjadi modern baik dalam sumber daya manusianya ataupun sumber daya informasi perpustakaan. Dengan mengusung konsep ini diharapkan eksistensi perpustakaan dengan menggabungkan karakter bangunan di masa depan dapat menambah ketertarikan masyarakat untuk mengunjungi perpustakaan terutama pengunjung generasi-generasi muda. Konsep desain *hybrid* ini mengusung karakter-karakter bangunan *modern* yaitu penggunaan material-material *simple*, bentuk yang dinamis, minimalisir penggunaan elemen dekoratif, kebebasan dalam bergerak (*free flow circulation*), dan juga penggunaan material kaca sebagai penerapan karakter *open space*.



Gambar 6. Karakter Desain (Mudah Diakses, Cepar, dan Modern)

Untuk mencapai konsep, maka dipilihlah warna, bentuk dan material sebagai berikut :

a. Bentuk

Bentuk dinamis dengan bermain garis lengkung. Dengan menerapkan bentuk desain dinamis maka konsep minimalis dapat tercapai dengan baik

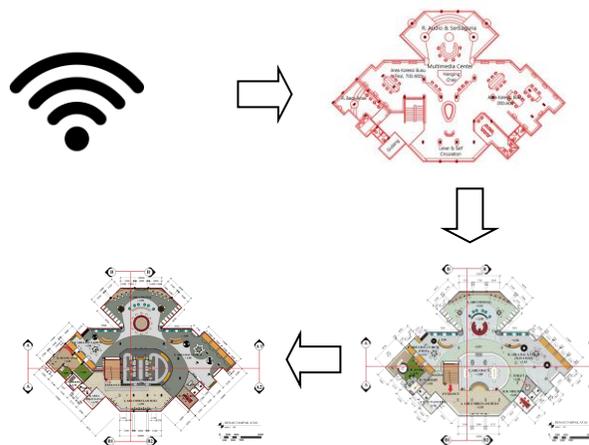
b. Warna

Warna yang diterapkan adalah warna-warna *1 tone* seperti warna-warna abu-abu, coklat, biru dan hijau untuk menciptakan suasana tenang dan santai. Sedangkan untuk menonjolkan emphasis warna digunakan warna kuning dan oranye. Warna-warna di dalam ruang anak, penggunaan warna dasar dipadukan dengan warna alam seperti warna kayu, rumput ataupun warna awan sehingga suasana taman bermain semakin terasa

c. Material

Material yang digunakan dalam penerapan konsep ini adalah dominan fiber plastik yang fleksibel dibentuk dan variatif warna yang lebih banyak. Point of interest menggunakan material-material kayu ataupun granit serta metal kilap dan kaca kristal. Material lantai yang digunakan adalah material-material carpet dan plat metal ataupun fiber. Sedangkan material plafon menggunakan material gypsum dan multipleks.

B. Transformasi Desain



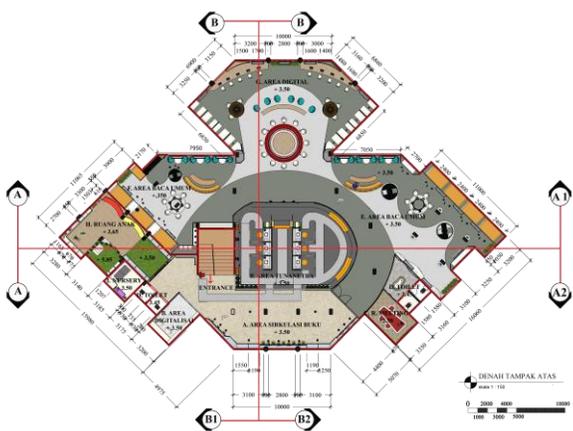
Gambar 7. Transformasi Desain

Transformasi desain diawali dari bentukan simbol internet/*wi-fi* kemudian diimplementasikan menjadi pola layout dan dikembangkan kembali untuk mendapatkan sirkulasi serta organisasi ruang yang dapat memfasilitasi aktivitas dan kebutuhan pengguna.

VI. HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN

A. Rencana Layout

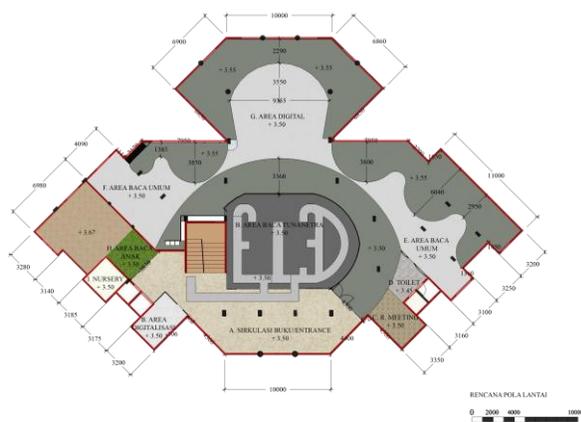
Layout terpilih memiliki karakter simetris dengan pola sirkulasi radial berpusat yaitu pusat di area sirkulasi buku mandiri. Untuk area tunanetra, area ini berada dekat dengan area sirkulasi utama dengan bantuan *wheelcahir lift* dan jalur khusus.



Gambar 8. Layout Tampak Atas Lantai 2 Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Malang

B. Rencana Pola Lantai

Pola lantai menggunakan dominan material vinyl roll sehingga perawatan lebih mudah. Namun jalur khusus tunanetra menggunakan plat besi sehingga dapat dideteksi oleh alat penunjuk modern yang dapat mendeteksi plat besi tersebut.



Gambar 9. Rencana Pola Lantai

C. Main Entrance

Main entrance memiliki 2 jalur untuk pengunjung reguler dan pengunjung tunanetra. Pengunjung bukan anggota perpustakaan dapat menukarkan identitas diri dengan gelang pengenalan untuk akses masuk ke perpustakaan. Sedangkan untuk menuju ke lokasi pengunjung reguler dapat mengakses peta lokasi via *webiste* seperti menggunakan *g-maps*. Untuk pengunjung tunanetra terdapat 2 jalur yaitu jalur A merupakan jalur khusus yang dapat diakses dengan *gps* khusus tunanetra

dan jalur B merupakan *tactile* umum yang diakses menggunakan tongkat khusus tunanetra.



Gambar 10. Tampak Main Entrance

D. Perspektif

Perspektif hasil 3D mewakili gambar kerja yang telah dibuat sebelumnya. Berikut beberapa perspektif untuk perancangan perpustakaan umum kota Malang ini :

a. Area Tunanetra

Area ini dilengkapi dengan meja khusus *braille pad* sehingga memudahkan pengguna untuk mencari data via internet dan dilengkapi dengan *headphone wireless*. Selain itu, area ini dilengkapi dengan jalur khusus tunanetra yang menuju bilik-bilik. Area tunanetra didesain dengan menggunakan warna hitam dan oranye karna kekontrasan dari warna oranye yang dapat dilihat oleh pengunjung tunanetra dengan klasifikasi *low vision*.



Gambar 11. Perspektif Area Tunanetra

b. Area Baca Umum

Area baca umum memiliki area *browsing e-book* dan juga koleksi buku fisik dengan area duduk santai dan juga area duduk berdiskusi. Di area ini dilengkapi dengan layanan peminjaman buku fisik dan juga *e-book* dengan menggunakan sidik jari anggota terdaftar ke tablet yang telah disiapkan.



Gambar 12. Area Baca Umum

c. Ruang Anak

Ruang Anak memiliki area *browsing* pad pada bilik digital untuk membaca layanan buku interaktif dan juga *game* interaktif & edukatif lewat *tablet*. Area peraga edukatif terletak di lantai mezanin ruang baca yang hanya dapat diakses oleh pengguna berusia kurang dari 10 tahun.



Gambar 13. Ruang Baca Anak

d. Lobby

Lobby memiliki fungsi untuk penukaran id pengunjung dan juga alat bantu tunanetra serta *map* bagi pengunjung bukan anggota perpustakaan dan pengunjung baru. Di area ini pengunjung non anggota dapat menukarkan KTP dengan gelang pengenalan sebagai akses masuk ke area perpustakaan.



Gambar 14. Lobby Desk

e. Area Sirkulasi Buku

Area pengembalian buku dan peminjaman buku dengan sistem mandiri dan otomatis sehingga pengunjung tidak perlu mengantri di bagian resepsionis. Dilengkapi dengan *scanner barcode* pada tiap rak pengembalian dan juga *standing tablet* untuk melakukan *check-in/out*



Gambar 15. Sirkulasi Mandiri

f. Area Digital

Area ini dilengkapi dengan *e-book center* yang dapat diakses pengunjung dengan bebas dan koleksi e-book dapat dipinjam dalam bentuk file digital dengan penanda waktu otomatis sesuai dengan jangka waktu peminjaman. Agar tidak berdesakan dengan pengunjung lain, pengunjung yang membawa laptop dapat duduk di area ini yang telah dilengkapi dengan bilik digital.



Gambar 16. Area Digital

g. Area Digitalisasi dan Meeting

Area digitalisasi digunakan untuk mendigitalkan koleksi buku fisik ke dalam *file* digital yaitu *audio* dan dokumenter. Sedangkan area *meeting* dapat dimanfaatkan pengunjung untuk mengadakan rapat.



Gambar 17. Area Digitalisasi dan Meeting

VII. KESIMPULAN

Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Malang adalah perpustakaan kota yang banyak didatangi oleh masyarakat kota Malang khususnya mahasiswa guna mengisi waktu luang ataupun mencari data-data informasi untuk kebutuhan tugas. Dalam mencapai tujuan dan fungsi perpustakaan, kondisi interior dan sistem yang digunakan kurang dapat mengikuti tuntutan jaman. Munculnya generasi-generasi baru juga memperbesar kebutuhan akan perubahan dalam proses penyampaian informasi di dalam perpustakaan. Oleh sebab

itu, perombakan terhadap sistem dalam melanjutkan eksistensi perpustakaan di masa depan yang kian luntur sangat diperlukan dan sangat menentukan perancangan desain interior perpustakaan masa kini.

Hasil perancangan ini diharapkan agar dapat melanjutkan eksistensi perpustakaan di era generasi baru sehingga identitas perpustakaan sebagai media/layanan publik dalam mencari informasi tidak ikut luntur. Selain itu, diharapkan agar paradigma masyarakat mengenai perpustakaan yang kaku dapat tergantikan dengan kesan menyenangkan sehingga masyarakat dapat memanfaatkan perpustakaan di waktu senggang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Carol, Brown. *Interior Design for Libraries : Drawing on Function & Appeal*. American Library Association, 2002
- [2] Codrington, Graeme & Marshall, Sue. *Mind the Gap : Own Your Past, Know Your Generation, Choose Your Future*. Penguin Books, 2011
- [3] Eden Lee, Bradford. *Cutting-Edge Research in Developing the Library of the Future*. Browman & Littlefield, 2015
- [4] Erickson, Rolf. *Designing A School Library Media Center for The Future*. 2nd ed., American Library Association, 2007
- [5] Fikriyah, Durrotul. *Implementasi Huruf Braille Dalam Pembelajaran Al-Quran Pada Siswa Tunanetra Kelas VII SMP/ A YPAB Surabaya*. 2016
- [6] Codrington, Graeme. *Detailed Introduction to Generational Thep*. 2008. 18 Desember 2018. <<http://ngkok.co.za/sinode2016/intro-generations.pdf>>
- [7] Madden, Claire. *Hello Gen Z : Engaging the Generatio og Post-Millennials*. Hello Clarity, 2017
- [8] Seemiller, Corey & Grace. Megan. *Generation Z Goes to College*. 2nd ed., Jossey Bass, 2016
- [9] Sri, Sumekar. *Standar Nasional Perpustakaan*. 1st ed., Perpustakaan Nasional Indonesia, 2011
- [10] Thompson, Godfrey. *Planning and Design of Library Buildings*. Van Nostrand Reinhold Company, 2008