

Implementasi Pendekatan “*Connected Learning*” untuk Edukasi Secara Kreatif dan Sosial pada Interior Perpustakaan di Surabaya

Maureen Kresentia, Mariana Wibowo
Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: maureenkresentia@gmail.com; mariana_wibowo@petra.ac.id

Abstrak— Perpustakaan Umum Kota Surabaya di Rungkut sebagai sarana pembelajaran bagi masyarakat perlu menerapkan interior ruang yang didukung dengan inovasi pendekatan “*Connected Learning*” yang diaplikasikan pada anak muda berusia 11-24 tahun agar dapat mewujudkan pengalaman belajar yang mengedukasi secara kreatif dan sosial berdasarkan minat personal pengunjung itu sendiri. Pendekatan ini digunakan karena sesuai dengan perkembangan zaman yang fokus untuk meningkatkan keterampilan dan literasi dalam menggunakan informasi. Konsep “*Connecting People*” dipilih untuk mewujudkan desain ruang perpustakaan yang menghubungkan pengunjung, staf, serta komunitas dengan ruang-ruang yang mendukung pembelajaran “*Connected Learning*”, sehingga perpustakaan tidak lagi hanya sebagai tempat membaca, namun dapat menjadi tempat untuk mengembangkan minat secara kreatif dan sosial dengan dukungan ruang fotografi, ruang musik, ruang komputer dan *audio visual*, galeri, *community space*, *maker space*, dan *training space*. Konsep ini berfokus pada 3 hal, yaitu fleksibel, kolaboratif, dan *open space* yang diaplikasikan dalam penataan layout ruang yang terbuka dan saling menghubungkan antara ruang baca dengan ruang-ruang pendukungnya. Dengan demikian, Perpustakaan Umum Kota Surabaya dapat menjadi tempat yang fleksibel, kolaboratif, serta mendukung edukasi secara kreatif dan sosial berdasarkan minat personal anak muda.

Kata Kunci—Perpustakaan Umum, *Connected Learning*, Interior, Surabaya

Abstract— Surabaya City Public Library in Rungkut as a learning facility for the community needs to be supported by innovative interior space approach “*Connected Learning*” which is applied to 11-24 years old people to create creative and social educative learning based on visitor’s personal interests. This approach is used because its align with today focus about improving skills and literacy in using information. “*Connecting People*” concept was chosen to make the library design connects visitor, staff, and community with rooms that support “*Connected Learning*”, so the library is no longer just a place to read, but can be a place to develop interests creatively and socially with the support of photography room, music room, computer and audio visual room, gallery, community space, maker space, and training space. This concept focused on 3 things, flexible, collaborative, and open space that is applied in open space library layout that connect the reading space and its supporting spaces. Thus, Surabaya City Public Library can be a flexible, collaborative, and supportive place for creative and social education based on young people’s personal interests.

Keyword—Public Library, *Connected Learning*, Interior, Surabaya

I. PENDAHULUAN

Perpustakaan umum adalah suatu tempat yang diperuntukkan bagi masyarakat luas sebagai sarana pembelajaran sepanjang masa tanpa membedakan umur, jenis kelamin, suku, ras, dan agama [1]. Saat ini, perpustakaan umum di Indonesia sedang menghadapi masalah berkaitan dengan rendahnya tingkat literasi dan minat baca masyarakat. Berdasarkan Program for International Student Assessment (PISA), tingkat literasi Indonesia berada pada peringkat 62 dari 70 negara. Kemudian menurut Perpustakaan Nasional pada tahun 2017 menyebutkan bahwa frekuensi membaca orang Indonesia rata-rata hanya 3-4 kali per minggu dengan jumlah buku rata-rata hanya 5-9 buku per tahun.

Selain itu, perkembangan teknologi informasi mempermudah masyarakat untuk mengakses informasi secara *online*. Menurut data dari Perpustakaan Nasional, 132,7 juta masyarakat Indonesia adalah pengguna internet. Hal ini menyebabkan masyarakat malas mengunjungi perpustakaan dan menyebabkan penurunan jumlah pengunjung, sehingga menyebabkan degradasi nilai fisik perpustakaan. [2]

Cara untuk mengatasi degradasi nilai fisik perpustakaan adalah dengan mengembangkan perpustakaan sebagai “*Connection not the Collection*”, dimana perpustakaan ditetapkan sebagai tempat untuk masyarakat, terutama anak muda agar dapat berkumpul bersama dan bertukar informasi didukung fasilitas yang sesuai. [2]

Saat ini, kondisi Perpustakaan Umum Kota Surabaya yang berlokasi di Rungkut Asri Tengah No. 5-7 belum menerapkan fasilitas yang mendukung pembelajaran secara edukatif, kreatif, dan sosial yang mampu meningkatkan keterampilan dan literasi dalam menggunakan informasi. Masalah yang dialami perpustakaan ini, antara lain interior ruang yang belum berkonsep, banyaknya jumlah ruang kosong, pencahayaan dan penghawaan yang kurang, jumlah loker yang kurang memadai, serta *signage* yang kurang informatif.

Tidak hanya itu, berdasarkan hasil kuisioner menyebutkan bahwa 41,5% responden belum pernah mengunjungi Perpustakaan Umum Kota Surabaya di Rungkut dikarenakan tidak mengetahui, jauh dari tempat tinggal, kurang berminat, serta kurang lengkap. Selain itu, suasana yang dirasakan leh

pengunjung beragam, antara lain bagus, sepi pengunjung di waktu tertentu, nyaman karena adanya AC, ramai dan kurang kondusif, serta membosankan.

Oleh karena itu, diperlukan *re-design* Perpustakaan Umum Kota Surabaya dengan inovasi pendekatan “*Connected Learning*” yang diaplikasikan pada anak muda berusia 11-24 tahun agar dapat mewujudkan pengalaman belajar yang mengedukasi secara kreatif dan sosial berdasarkan minat personal pengunjung itu sendiri. Pendekatan ini sesuai dengan perkembangan zaman yang fokus untuk meningkatkan keterampilan dan literasi dalam menggunakan informasi. 99% responden menganggap perlu adanya perpustakaan yang demikian agar dapat mengembangkan dan mendalami hal yang diminati, aktivitas perpustakaan lebih beragam, membantu proses berpikir kreatif, mempermudah interaksi dan diskusi, serta menarik pengunjung dan memperkenalkan perpustakaan. Dengan pendekatan ini, anak muda sebagai pengunjung dapat menemukan jati dirinya dengan merasakan pengalaman belajar yang sesuai dengan minat personal mereka dan tidak sekedar mengikuti teman sebaya ataupun orang tua.

Adapun rumusan masalah dari proses *re-design* interior perpustakaan ini adalah:

a. Bagaimana merancang interior Perpustakaan Umum Kota

Surabaya untuk mendukung pengalaman belajar yang meng-

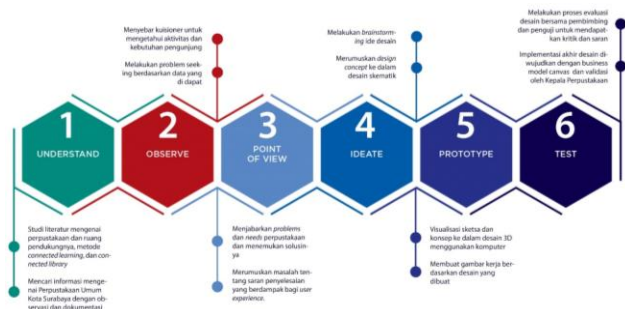
edukasi secara kreatif dan sosial bagi anak muda?

b. Bagaimana merancang interior Perpustakaan Umum Kota

Surabaya yang mampu memenuhi minat personal anak muda yang beragam?

II. METODE PERANCANGAN

Metode perancangan menggunakan tahapan *design thinking* dari D’School. Berikut ini merupakan penjelasan dari tahap proses *design thinking* yang dipilih:



Gambar 1. Skema Design Thinking

A. Understand

Dalam tahap ini, proses perancangan diawali dengan melakukan observasi dan dokumentasi Perpustakaan Umum kota Surabaya yang berada di Rungkut. Berdasarkan hasil observasi, perpustakaan ini belum menerapkan interior yang nyaman serta layanan bersifat edukatif, rekreatif, dan

mendukung minat. Selanjutnya, dilakukan studi literatur mengenai perpustakaan dan ruang pendukungnya, metode pembelajaran “*Connected Learning*” serta aplikasinya sebagai *Connected Library*.

B. Observe

Dalam tahapan ini, data dikumpulkan melalui kuisioner sebagai penunjang kebutuhan *re-design* interior perpustakaan. Kuisioner disebar secara *online* dengan mengisi melalui *Google Form* serta secara *offline* dengan respondennya merupakan pengunjung perpustakaan. Hasil dari kuisioner ini kemudian dianalisis melalui *problem seeking*.

C. Point of View

Dalam tahapan ini, masalah dan kebutuhan yang telah didapat dari 2 tahap sebelumnya dianalisis dan dijabarkan agar dapat menemukan solusi yang sesuai. Kemudian solusi ini dirumuskan kembali apakah sudah memberi dampak pada *user experience*.

D. Ideate

Dalam tahapan ini, desainer membuat konsep perancangan yang sesuai dengan tujuan dan masalah yang harus diselesaikan. Konsep yang diterapkan adalah *Connecting People* berbasis pendekatan “*Connected Learning*” yang menyesuaikan desain ruang dengan aktivitas dan minat pengunjung yang fleksibel dan kolaboratif. Kemudian, konsep ini dikembangkan menjadi alternatif *layout* dan desain skematik.

E. Prototype

Dalam tahapan ini, alternatif *layout* dan desain skematik terpilih divisualisasikan ke dalam *render 3D* menggunakan komputer. Kemudian berdasarkan desain yang ada, maka dibuatlah gambar kerja untuk memperjelas desain.

F. Test

Dalam tahapan ini, dilakukan proses evaluasi kepada pembimbing dan menerima kritik saran terkait hasil desain serta gambar kerjanya. Pada presentasi karya juga menyertakan berkas A3, *render 3D*, *portfolio*, gambar kerja, *design board*, *X banner*, serta maket presentasi skala 1:50. Implementasi akhir tahapan diwujudkan dengan pembuatan *business model canvas* dan validasi desain kepada Kepala Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Surabaya.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Perpustakaan Umum

Perpustakaan umum adalah perpustakaan yang diperuntukkan bagi masyarakat luas sebagai sarana pembelajaran sepanjang masa dengan tidak membedakan umur, suku, ras, jenis kelamin, agama, dan status sosial-ekonomi.

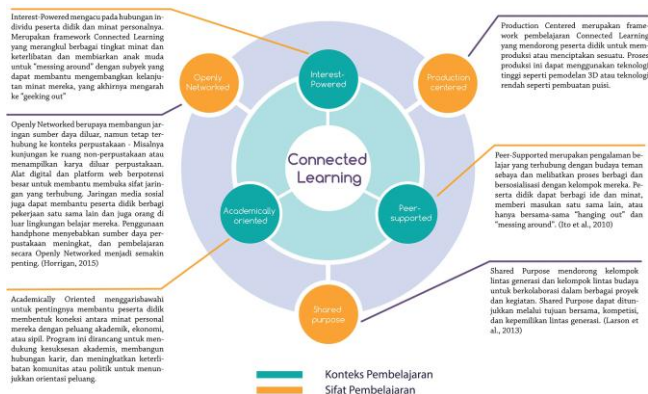
B. Fungsi Perpustakaan Umum

Berdasarkan UU No. 43 Tahun 2007 [4], fungsi perpustakaan adalah sebagai berikut:

- Fungsi Pendidikan
Perpustakaan mampu meningkatkan minat membaca pengunjungnya.
- Fungsi Penelitian
Perpustakaan menyediakan pelayanan untuk pengguna dalam memperoleh informasi sebagai bahan rujukan untuk kepentingan penelitian.
- Fungsi Pelestarian
Perpustakaan sebagai tempat untuk melestarikan bahan pustaka yang merupakan sumber ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya.
- Fungsi Informasi
Perpustakaan menyediakan berbagai macam sumber pustaka yang lengkap dan bermutu agar pengunjung mendapatkan informasi yang diperlukan.
- Fungsi Rekreasi
Perpustakaan menyediakan buku sebagai hiburan dan tata ruang yang bersifat rekreatif.
- Fungsi Sosial
Perpustakaan sebagai wadah sosialisasi antar pengunjung dalam memperoleh informasi

C. Connected Learning

Merupakan *framework* edukasi yang dibuat dan dikembangkan oleh Mizuki Ito dan timnya pada tahun 2013. *Framework* ini melibatkan konteks pembelajaran yang *peer supported* (didukung oleh teman/rekan sebaya), *interest powered* (mendukung minat), dan *academically oriented* (berorientasi secara akademis), sifat inti dari dari *framework* ini termasuk di dalamnya pengalaman yang *production centered* (terpusat pada produksi), *openly networked* (memanfaatkan jaringan terbuka), dan fokus di *shared purpose* (tujuan bersama). [5]



Gambar 2. Prinsip Pembelajaran dalam Connected Learning
Sumber: Mizuki Ito

D. Connected Library

Perpustakaan modern merepresentasikan lingkungan ideal untuk mendukung metode pembelajaran "Connected Learning", karena merupakan pusat dari proses pembuatan dan berbagi ilmu pengetahuan, pembelajaran *self-directed* dan *interest-based*, serta ruang publik inklusif yang membawa banyak kelompok berbeda secara bersama-sama. Setelah

selama ini hanya dianggap sebagai penyedia informasi dan tempat penyimpanan buku, perpustakaan modern bertransformasi sebagai tempat untuk melakukan sesuatu dengan menekankan tentang pembelajaran *participatory* yang diilustrasikan dalam laboratorium pembelajaran, *maker spaces*, dan sumber daya lain yang melatih orang untuk mengetahui cara menggunakan koleksi perpustakaan. Contohnya adalah ruang perpustakaan YOUmedia di Chicago yang menyediakan akses ke peralatan kreatif, seperti kamera video, perlengkapan seni, *software* khusus, diiringi dengan proses *mentoring* yang dibutuhkan agar anak muda belajar cara menggunakannya. Pergeseran ini membuat perpustakaan sangat cocok untuk mempromosikan aspek kreatif dan berpusat pada proses produksi berbasis "Connected Learning".

Aplikasi penggunaan "Connected Learning" pada perpustakaan menyebabkan lahirnya beberapa tipe anak muda pengguna perpustakaan, antara lain:

- *Socializers*
Anak muda bersosialisasi dan terhubung dengan teman/rekan dan menghabiskan sebagian besar waktunya di area *gaming* dan *performance*.
- *Readers/Studiers*
Tipe anak muda ini biasanya berkumpul di area ruang belajar, dekat dengan kumpulan buku-buku, dan area *front desk*.
- *Experimenters*
Tipe anak muda ini biasanya menghabiskan sebagian besar waktunya di area komputer.
- *Creators*
Anak muda yang memanfaatkan area *workshop*, studio produksi, dan area *performance*.
- *Floater*
Anak muda ini termasuk dalam tipe pengembara yang cenderung menggunakan beberapa ruang berbeda untuk tujuan yang berbeda pada satu kunjungan.

Keberhasilan "Connected Learning" pada pembelajaran di perpustakaan ditentukan dengan hubungan antara staf dengan lembaga pemerintah, sekolah, bisnis lokal, atau komunitas dalam memperluas layanan perpustakaan, khususnya dalam menghubungkan anak muda dengan mentor di minat personal mereka. Program *mentoring* dijalankan oleh perpustakaan dan difasilitasi oleh komunitas dapat menghubungkan minat personal anak muda di area tertentu, juga membantu mereka menavigasi informasi yang berlebihan dari sumber online yang diminati. Tidak hanya anak muda, komunitas juga melatih pustakawan untuk menguasai *skill* tertentu agar dapat membantu proses *mentoring* kepada anak muda dengan optimal. Proses ini menciptakan pengalaman pembelajaran *participatory* yang membuat anak muda, staf, dan komunitas terus melakukan proses belajar secara kreatif. [6]

IV. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

A. Gambaran Lokasi Perancangan

Site perancangan yang digunakan merupakan Perpustakaan Umum milik Pemerintah Kota Surabaya yang berlokasi di Jl.

Rungkut Asri Tengah no 5-7, Surabaya. Bangunan yang digunakan terdiri dari 2 lantai dengan luas tanah $\pm 1000 \text{ m}^2$ dan luas bangunan sebesar $\pm 1500 \text{ m}^2$ yang menghadap ke arah barat.



Gambar 3. Lokasi Perpustakaan Umum
Sumber: Google Maps

Berdasarkan peta diatas, batas bangunan Perpustakaan Umum kota Surabaya adalah sebagai berikut:

Utara : Kantor Telkom Indonesia, cabang kecamatan Rungkut
Selatan : Jl. Rungkut Asri Tengah 1
Timur : Area Perumahan Rungkut Asri
Barat : Jl. Rungkut Asri Tengah dan SMAN 17

B. Tapak Bangunan

Re-design interior perpustakaan ini menggunakan bangunan perpustakaan yang terdiri dari 2 lantai. Pada eksisting, lantai 1 terdiri dari ruang tunggu, ruang loker, ruang baca anak, tempat layanan informasi, ruang baca umum, dan *void*; sedangkan lantai 2 dulunya berupa kantor, namun saat ini kosong dikarenakan kantor yang pindah lokasi ke Siola Surabaya.



Gambar 4. Layout Eksisting
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 5. Interior Ruang yang akan Dirancang
Sumber: Dokumentasi Pribadi

C. Alasan Pemilihan Lokasi

Perpustakaan ini dipilih karena letaknya strategis yang berada di area publik dan komersial, serta dekat dengan sekolah sehingga memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi perpustakaan yang nyaman dengan layanan yang bersifat edukatif, rekreatif, dan mendukung minat agar dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang

memerlukan keterampilan dan literasi dalam menggunakan informasi.

V. PROGRAM PERANCANGAN

A. Analisa Problems and Needs

Berdasarkan hasil pengamatan dan kuisisioner, masalah yang didapat di analisis agar mendapat solusi yang sesuai dengan rincian sebagai berikut:

- Suasana ruang kurang kondusif karena berada pada satu area besar, sehingga diperlukan sekat untuk memperjelas batas masing-masing area maupun ruang sehingga pengunjung dapat menyesuaikan kebutuhan ruangnya.
- Desain fasadnya minim ornamen dan dominan geometris membuat perpustakaan ini tidak berbeda dengan area di sekitarnya. Solusi penyelesaiannya yaitu menggunakan material dengan kearifan lokal dipadukan dengan warna biru yang merepresentasikan kota Surabaya.
- Desain ruang perpustakaan kurang menarik dan estetik sehingga menyurutkan minat pengunjung untuk datang. Cara untuk mengatasi hal ini adalah dengan mengolah desain ruang eksisting beserta ruang tambahannya dengan bentuk yang cocok dari segi fungsi, menyenangkan dari segi estetika, dan memuaskan dari segi psikologis.
- Jumlah staf pada perpustakaan ini terbatas sehingga perlunya desain ruang agar saling berdekatan untuk memudahkan staf mengawasi pengunjung dan memudahkan pengunjung apabila membutuhkan bantuan.
- Pada *site* eksisting, area sirkulasi dan informasi terpisah sehingga kurang efisien dari segi keluar-masuknya buku. Solusi untuk hal ini adalah dengan menggabungkan area ini pada satu tempat yang sama.
- Terdapat banyak ruangan kosong yang tidak digunakan sehingga dapat dimanfaatkan dengan menambahkan ruang yang mendukung pembelajaran di perpustakaan. Hal ini mendukung perpustakaan untuk tidak lagi menjadi tempat membaca dan meminjam buku saja.
- Pencahayaan dan penghawaan pada *site* kurang maksimal dan kurang sesuai dengan kebutuhan sehingga perlu ditambahkan pencahayaan dan penghawaan buatan sesuai dengan aktivitas yang ada di perpustakaan.
- Jumlah loker berbanding terbalik dengan jumlah pengunjung sehingga perlu ditambahkan jumlah loker yang menyesuaikan dengan kapasitas pengguna.
- *Signage* perpustakaan kurang lengkap dan informatif serta pada beberapa area tidak terdapat *signage*. Solusi untuk masalah ini adalah dengan aplikasi teknologi yang informatif pada area tertentu.

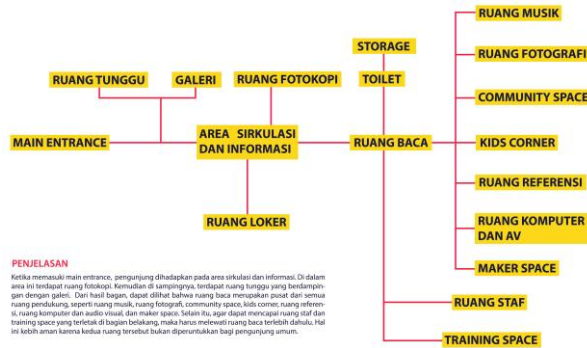
B. Analisis Kebutuhan Ruang

Untuk mengakomodasi aktivitas pengguna perpustakaan secara optimal, maka dibutuhkan ruangan-ruangan berikut ini, yaitu:

- Ruang tunggu, sebagai tempat bagi pengunjung untuk menunggu yang dilengkapi dengan pengetahuan tentang kota Surabaya.

- Galeri untuk pameran, sebagai tempat untuk memamerkan hasil karya serta dilengkapi dengan penjelasan dan pameran tentang kota Surabaya.
- Ruang loker, sebagai tempat penitipan barang untuk pengunjung.
- Area sirkulasi dan informasi, sebagai tempat bagi pengunjung untuk memperoleh informasi serta peminjaman dan pengembalian buku.
- Ruang staf, sebagai tempat istirahat dan diskusi bagi staf.
- Ruang baca, sebagai tempat bagi pengunjung untuk mencari dan membaca buku.
- Ruang referensi, sebagai tempat bagi pengunjung untuk mencari referensi buku.
- *Maker space*, sebagai tempat bagi pengguna perpustakaan untuk membuat, menciptakan, dan mempelajari sesuatu.
- *Training space*, sebagai tempat pelatihan dan ruang *meeting* bagi staf.
- Ruang komputer dan *audio visual*, sebagai tempat untuk mengeksplorasi informasi dalam bentuk audio maupun visual menggunakan komputer.
- Ruang musik, berupa studio kecil dengan peralatan musik.
- Ruang fotografi, berupa studio kecil dengan peralatan fotografi.
- *Community space*, sebagai tempat untuk komunitas berkumpul.
- Ruang fotokopi, sebagai tempat untuk memfotokopi buku.
- Toilet pria dan wanita

C. Pola Hubungan Ruang



Gambar 6. Pola Hubungan Ruang

D. Karakteristik Ruang

No	Ruang / Area	Sifat Ruang	Warna	Pencahayaan	Desain	Perabotan	Keamanan	Kebersihan	Saluran
1.	Ruang Tunggu	Publik	Putih	Lampu downlight, lamp, spot light	Plafond minimalis, dinding minimalis (putih)	3 buah AC, pendingin ruangan tipe	1 buah CCTV	1 buah APN, pemadam	Saluran air, saluran limbah
2.	Salon untuk Pameran	Publik	Putih	Lampu downlight, lamp, spot light	Plafond minimalis, dinding minimalis (putih)	3 buah AC, pendingin ruangan tipe	1 buah CCTV	1 buah APN, pemadam	Saluran air, saluran limbah
3.	Area sirkulasi dan informasi	Publik	Putih	Lampu downlight, lamp, spot light	Plafond minimalis, dinding minimalis (putih)	3 buah AC, pendingin ruangan tipe	1 buah CCTV	1 buah APN, pemadam	Saluran air, saluran limbah
4.	Ruang Fotokopi	Semi-Publik	Putih	Lampu downlight	Plafond minimalis, dinding minimalis (putih)	3 buah AC, pendingin ruangan tipe	1 buah CCTV	1 buah APN, pemadam	Saluran air, saluran limbah
5.	Ruang Loker	Semi-Publik	Putih	Lampu downlight	Plafond minimalis, dinding minimalis (putih)	3 buah AC, pendingin ruangan tipe	1 buah CCTV	1 buah APN, pemadam	Saluran air, saluran limbah
6.	Ruang Baca	Publik	Putih	Lampu downlight, lamp, spot light	Plafond minimalis, dinding minimalis (putih)	3 buah AC, pendingin ruangan tipe	1 buah CCTV	1 buah APN, pemadam	Saluran air, saluran limbah
7.	Ruang Referensi	Publik	Putih	Lampu downlight, lamp, spot light	Plafond minimalis, dinding minimalis (putih)	3 buah AC, pendingin ruangan tipe	1 buah CCTV	1 buah APN, pemadam	Saluran air, saluran limbah
8.	Kids Corner	Publik	Putih	Lampu downlight, lamp, spot light	Plafond minimalis, dinding minimalis (putih)	3 buah AC, pendingin ruangan tipe	1 buah CCTV	1 buah APN, pemadam	Saluran air, saluran limbah
9.	Ruang Komputer dan Audio Visual	Publik	Putih	Lampu downlight, lamp, spot light	Plafond minimalis, dinding minimalis (putih)	3 buah AC, pendingin ruangan tipe	1 buah CCTV	1 buah APN, pemadam	Saluran air, saluran limbah
10.	Ruang Staf	Semi-Privat	Putih	Lampu downlight, lamp, spot light	Plafond minimalis, dinding minimalis (putih)	3 buah AC, pendingin ruangan tipe	1 buah CCTV	1 buah APN, pemadam	Saluran air, saluran limbah
11.	Training Space	Semi-Privat	Putih	Lampu downlight, lamp, spot light	Plafond minimalis, dinding minimalis (putih)	3 buah AC, pendingin ruangan tipe	1 buah CCTV	1 buah APN, pemadam	Saluran air, saluran limbah
12.	Maker Space	Semi-Publik	Putih	Lampu downlight, lamp, spot light	Plafond minimalis, dinding minimalis (putih)	3 buah AC, pendingin ruangan tipe	1 buah CCTV	1 buah APN, pemadam	Saluran air, saluran limbah
13.	Ruang Musik	Publik	Putih	Lampu downlight, lamp, spot light	Plafond minimalis, dinding minimalis (putih)	3 buah AC, pendingin ruangan tipe	1 buah CCTV	1 buah APN, pemadam	Saluran air, saluran limbah
14.	Ruang Fotografi	Semi-Publik	Putih	Lampu downlight, lamp, spot light	Plafond minimalis, dinding minimalis (putih)	3 buah AC, pendingin ruangan tipe	1 buah CCTV	1 buah APN, pemadam	Saluran air, saluran limbah
15.	Ruang Staf	Semi-Publik	Putih	Lampu downlight, lamp, spot light	Plafond minimalis, dinding minimalis (putih)	3 buah AC, pendingin ruangan tipe	1 buah CCTV	1 buah APN, pemadam	Saluran air, saluran limbah
16.	Storage	Semi-Privat	Putih	Lampu downlight	Plafond minimalis, dinding minimalis (putih)	3 buah AC, pendingin ruangan tipe	1 buah CCTV	1 buah APN, pemadam	Saluran air, saluran limbah
17.	Toilet	Semi-Privat	Putih	Lampu downlight, lamp, spot light	Plafond minimalis, dinding minimalis (putih)	3 buah AC, pendingin ruangan tipe	1 buah CCTV	1 buah APN, pemadam	Saluran air, saluran limbah

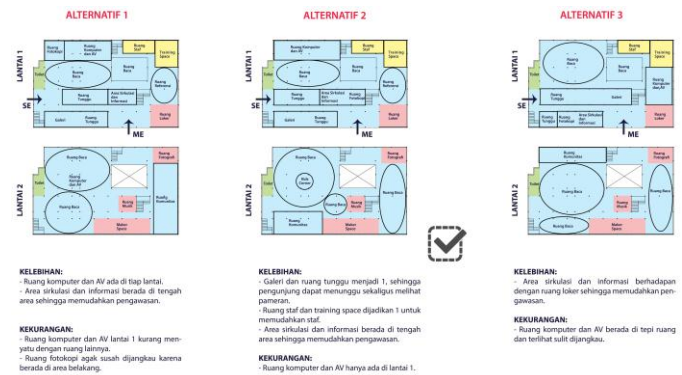
Gambar 7. Karakteristik Ruang

E. Zoning



Gambar 8. Zoning

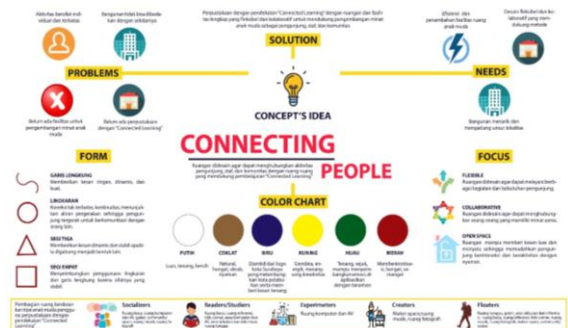
F. Grouping



Gambar 9. Grouping

VI. KONSEP DAN APLIKASI DESAIN

A. Konsep Desain



Gambar 10. Konsep Desain

Konsep yang digunakan dalam proses *re-design* perpustakaan ini adalah *Connecting People* yang memfokuskan pada desain perpustakaan yang dapat menghubungkan aktivitas elemen-elemen perpustakaan, seperti pengunjung, staf, dan komunitas dengan ruang-ruang yang mendukung pembelajaran "*Connected Learning*". Konsep ini sendiri berfokus pada 3 hal, yaitu fleksibel, kolaboratif, dan *open space* sebagai solusi dari aktivitas pengunjung dan staf yang individual, desain bangunan yang

kurang menarik dan menonjol, serta belum adanya fasilitas pengembangan minat bagi anak muda.

Aplikasi metode pembelajaran “*Connected Learning*” pada perpustakaan melahirkan beberapa tipe anak muda, yaitu:

• **Socializers**

Merupakan tipe anak muda yang menghabiskan waktunya di ruang baca, ruang komputer dan AV, galeri, *community space*, ruang musik, dan ruang fotografi.

• **Readers/Studiers**

Merupakan tipe anak muda yang menghabiskan waktunya di ruang baca, ruang referensi, *kids corner*, ruang komputer dan AV, area sirkulasi dan informasi, dan ruang tunggu.

• **Experimenters**

Merupakan tipe anak muda yang menghabiskan waktunya di ruang komputer dan AV

• **Creators**

Merupakan tipe anak muda yang menghabiskan waktunya di *maker space*, ruang musik, dan ruang fotografi.

• **Floaters**

Merupakan tipe anak muda yang menghabiskan waktunya di beberapa ruang berbeda untuk tujuan berbeda pada satu kunjungan.

Sebagai konsep yang saling mendukung dengan metode pembelajaran “*Connected Learning*”, konsep *Connecting People* mengambil bentuk sebagai berikut:

• **Garis Lengkung**

Memberikan kesan ringan, dinamis, dan kuat yang dapat menyatukan dan membuat elemen-elemen perpustakaan saling terhubung.

• **Lingkaran**

Memberikan kesan koneksi yang tak terbatas, kontinuitas, serta menunjukkan aliran pergerakan yang mendorong pengunjung bergerak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan pihak lainnya.

• **Segitiga**

Merupakan bentuk yang fleksibel karena memiliki banyak konfigurasi pengaturan. Apabila digabungkan, bentuk ini dapat menjadi segi enam yang merupakan ciri khas dari logo kota Surabaya, serta memberi kesan stabil dan dinamis.

• **Segi Empat**

Bentuk ini digunakan sebagai penyeimbang antara penggunaan bentuk lingkaran dan garis lengkung karena memiliki sifat yang stabil.

Warna-warna yang digunakan dalam proses *re-design* perpustakaan ini, yaitu putih, coklat, hijau, biru, kuning, dan merah. Warna yang dominan adalah coklat dan biru, hal ini dikarenakan warna coklat memberi kesan natural, hangat, akrab, dan nyaman sehingga dapat membuat betah pengunjung maupun staf yang berada di dalamnya, sedangkan warna biru berasal dari logo kota Surabaya dan hal ini melambangkan bahwa Surabaya adalah kota pelabuhan. Warna putih digunakan sebagai penyeimbang dari penggunaan warna-warna yang ada. Warna hijau berasal dari tanaman karena mampu memberikan kesan tenang dan sejuk.

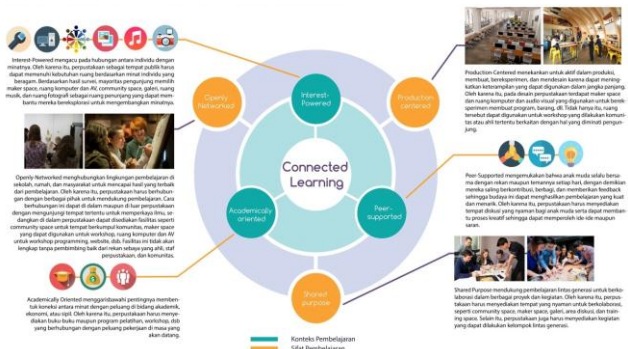
Warna kuning dan merah digunakan sebagai aksan pada elemen pembentuk maupun pengisi ruang.



Gambar 11. Color Chart

B. Implementasi Konsep

Dalam proses implementasinya, konsep *Connecting People* tetap harus mempertimbangkan prinsip pembelajaran dalam “*Connected Learning*” agar mencapai desain yang ideal di lingkungan perpustakaan. Berikut ini merupakan penjelasan dari implementasi konsep ke dalam prinsip:



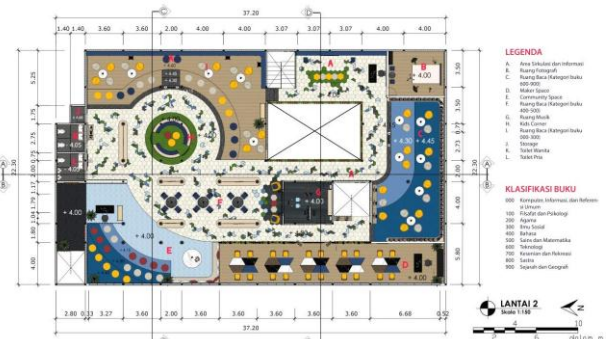
Gambar 12. Implementasi Konsep

C. Aplikasi Desain

• **Layout**



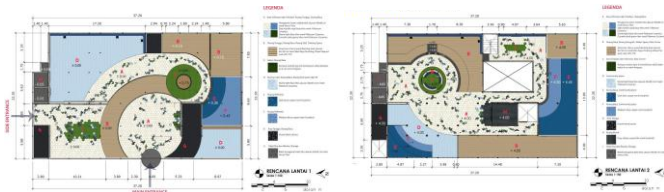
Gambar 13. Layout Lantai 1



Gambar 14. Layout Lantai 2

Perpustakaan ini dirancang berdasarkan bentuk dan warna yang telah ditentukan dalam konsep. Berdasarkan gambar, sirkulasi lantai 1 terlihat dinamis dan memberi keleluasan kepada pengunjung maupun staf untuk beraktivitas dengan nyaman, sedangkan sirkulasi lantai 2 juga terlihat dinamis dengan posisi ruang yang mudah diakses dari tangga-tangga utama. Penggunaan warnanya didominasi oleh warna putih yang memberi kesan bersih dan luas; coklat yang memberi kesan natural dan hangat; dan biru yang memberi kesan menenangkan diambil dari logo kota Surabaya.

• Lantai



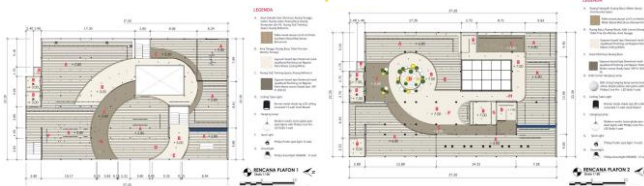
Gambar 15. Rencana Lantai 1 dan 2

- *White hexagonal tile* pada ruang tunggu, area sirkulasi dan informasi, serta ruang baca yang bertujuan untuk menyatukan ruang.
- Keramik warna biru muda pada ruang loker, ruang baca, serta ruang komputer dan AV untuk memberi kesan tenang dan mempertegas ciri khas warna kota Surabaya.
- Rumput sintesis pada galeri dan ruang baca yang memberi kesan tenang dan menyegarkan dalam ruang.
- *Wood decking* pada ruang tunggu, ruang baca, ruang staf, dan *training space* yang memberi kesan natural dan hangat yang mendukung proses interaksi.
- Karpet warna biru gelap dan biru muda pada ruang referensi dan ruang baca untuk memberikan kesan tenang dan nyaman pada pengguna ruang.
- Lantai *gravel* pada ruang baca dan area tangga yang memberi kesan natural dan tidak monoton pada ruang.
- *Black hexagonal tile* pada toilet dan *storage* agar menjadi satu kesatuan dengan ruang lainnya.

• Dinding

Menggunakan warna biru gelap dan putih yang berasal dari cat dinding, serta warna putih gading yang berasal dari *wallpaper*. Kemudian agar memberi kesan menyatu, dinamis, dan saling terhubung, maka dinding di desain dengan *pallet wood* yang disusun berirama dengan *finishing* politur *water-based* yang ramah lingkungan.

• Plafon



Gambar 16. Rencana Plafon Lantai 1 dan 2

wood finishing politur *water-based* yang disusun menyesuaikan ruang-ruang di bawahnya.

• Sistem Pencahayaan

Menggunakan pencahayaan alami yang diaplikasikan pada ruang di sebelah barat menyesuaikan posisi jendela. Sedangkan pencahayaan buatan menggunakan *downlight* yang diaplikasikan pada semua area untuk memberikan pencahayaan yang tepat dan sesuai, *hanging lamp* digunakan pada area baca untuk memberi kesan estetik sekaligus sebagai *task lamp*, serta *spot light* digunakan pada area yang ingin ditonjolkan, seperti galeri, rak buku, dll.

• Sistem Penghawaan

Menggunakan penghawaan buatan berupa *air conditioner* (AC) pada seluruh ruangan serta *exhaust fan* pada toilet. Penghawaan alami tidak digunakan karena dapat menyebabkan debu masuk ke dalam ruang dan membuat koleksi buku cepat rusak.

• Sistem Akustik

Menggunakan *speaker* sentral yang digunakan untuk memutar lagu bagi pengunjung serta alat bagi staf untuk memberikan pengumuman. Khusus untuk ruang musik, menggunakan lantai yang dirancang ganda dengan rongganya diisi oleh *glass-wool* sebagai peredam suara, dindingnya menggunakan kaca *double glass* yang kedap suara, dan plafon menggunakan rangka baja/aluminium yang kemudian ditutup multipleks dan dilapisi *acoustic tile*.

• Sistem Komunikasi

Menggunakan *Private Automatic Branch X-change* (PABX) untuk mengatur komunikasi bagian internal dan eksternal, serta *speaker* sentral untuk berkomunikasi dengan pengunjung.

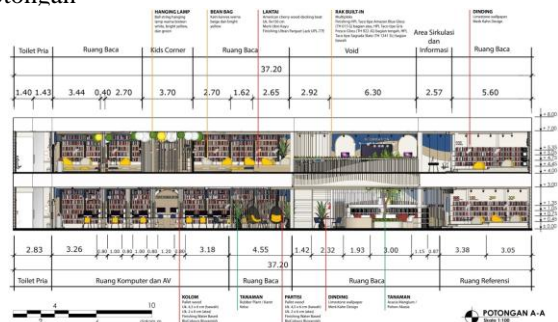
• Sistem Proteksi Kebakaran

Menggunakan *smoke detector* yang diletakkan di plafon di daerah yang rawan terbakar serta APAR yang diletakkan di area yang rawan terbakar.

• Sistem Keamanan

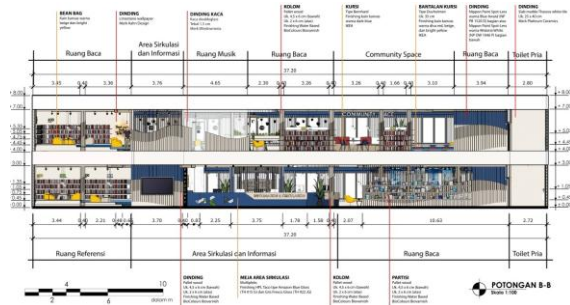
Menggunakan *anti-theft gate detector* pada *main entrance* serta CCTV pada seluruh area perpustakaan.

• Potongan

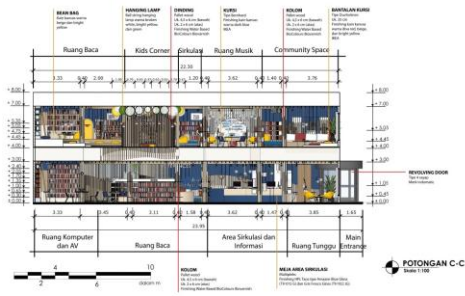


Gambar 17. Potongan A-A

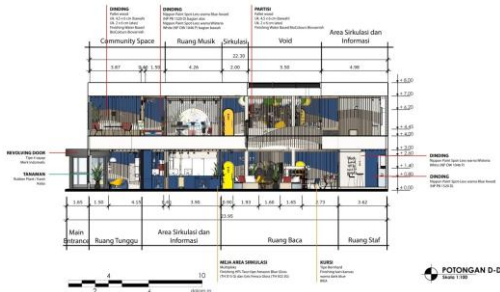
Menggunakan *gypsum board* finishing cat dinding warna putih gading dan coklat gelap yang dipadukan dengan *pallet*



Gambar 18. Potongan B-B



Gambar 19. Potongan C-C



Gambar 20. Potongan D-D

• Perspektif



Gambar 21. Main Entrance

Fasad bangunan menggunakan kayu ulin yang disusun secara berirama dan dinamis pada rangka galvalum untuk mengundang orang masuk ke dalam perpustakaan. Warna yang digunakan adalah perpaduan warna putih dan biru yang berasal dari ciri khas logo kota Surabaya. Penggunaan bentuk serta warna menyesuaikan dengan bagian interior agar *unity* serta pengunjung mempunyai gambaran desain interior dalamnya. Kemudian pada area *main entrance* dan *side*

entrance dilengkapi dengan taman dan kolam untuk memberi kesan segar dan menenangkan.



Gambar 22. Area Sirkulasi dan Informasi

Area ini merupakan pusat aktivitas perpustakaan karena pengunjung harus melalui area ini agar dapat memasuki ruang perpustakaan. Di desain untuk 4 orang staf perpustakaan dan dilengkapi fasilitas fotokopi. Meja sirkulasi dan informasi ini berbentuk setengah lingkaran yang memudahkan untuk diakses pengunjung dari bagian dalam ruang baca dan area *lobby*.



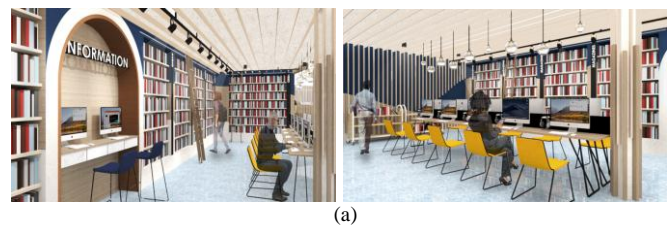
Gambar 23. Ruang Loker

Ruang loker digunakan sebagai penitipan barang pengunjung. Di desain menggunakan warna biru sebagai dominan dengan coklat dan kuning sebagai aksent.

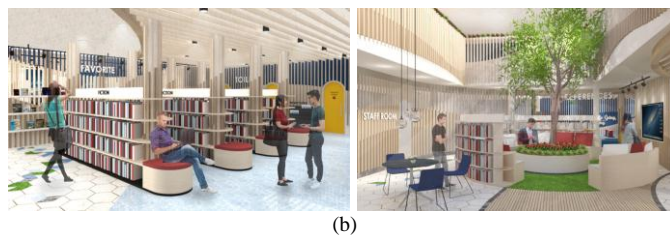


Gambar 24. (a) Ruang Tunggu, (b) Galeri untuk Pameran

Ruang tunggu dan galeri berada pada area yang sama dengan tujuan ketika menunggu, pengunjung dapat melihat pameran pada galeri. Di desain dengan kursi sofa di dekat jendela serta *hanging rack display* pada bagian tengah untuk pameran. Selain itu, dilengkapi juga penjelasan tentang wisata khas kota Surabaya serta jenis batik khususnya.



(a)



Gambar 25. (a) Ruang Komputer dan AV, (b) Ruang Baca Lantai 1

Ruang komputer dan AV serta ruang baca berada pada satu area. Pada ruang komputer, dilengkapi dengan rak dinding berisi kumpulan *audio* dan *video* koleksi perpustakaan. Kemudian pada ruang baca yang dikhususkan untuk bacaan fiksi, majalah, dan koran ini dilengkapi dengan taman mini pada area *void* agar pengunjung merasa terkoneksi dengan alam dan memberi kesan *fresh* selama membaca buku.



Gambar 26. Ruang Referensi

Ruang ini berisi buku kategori 000-900 untuk referensi dengan rak yang menempel di dinding serta *bean bag* yang disusun mengitari meja bundar untuk memberi kesan santai dan mempermudah proses diskusi.

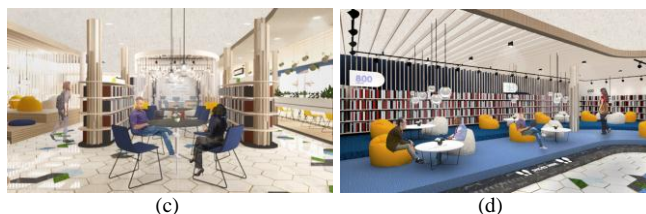


Gambar 27. (a) Ruang Staf, (b) *Traning Space*

Kedua ruang ini dikhususkan untuk staf perpustakaan. Ruang staf dilengkapi *pantry*, meja, dan kursi yang digunakan untuk beristirahat dan berdiskusi. Sedangkan *training space*, digunakan untuk *meeting* atau pelatihan staf yang dilengkapi dengan *Interactive LED Display* dengan meja trapesium yang mudah dikonfigurasi sesuai kebutuhan.

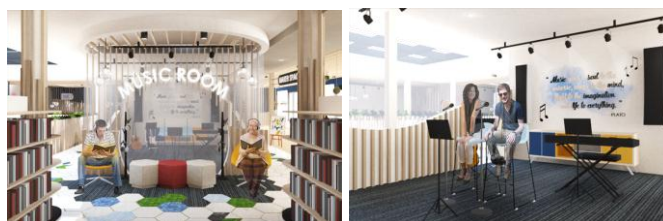


(a) (b)



Gambar 28. (a) Area Informasi Lantai 2, (b) Ruang Baca (Kategori Buku 000-300), (c) Ruang Baca (Kategori Buku 400-500), (d) Ruang Baca (Kategori Buku 600-900)

Area informasi ini menjadi satu dengan ruang baca untuk memudahkan pengunjung mencari informasi. Di desain dengan komputer dan *Interactive LED Display* dengan 1 orang staf perpustakaan yang siap membantu. Sedangkan untuk ruang baca, dikhususkan untuk buku non-fiksi kategori 000-900. Desain bervariasi dengan adanya *bean bag*, bantal duduk, serta kursi yang disusun mengelilingi meja bundar yang memberi kesan fleksibel, menyesuaikan kebutuhan, serta memudahkan pengunjung untuk berkolaborasi.



Gambar 29. Ruang Musik

Ruang ini dilengkapi dengan peralatan yang menunjang anak muda melakukan eksplorasi dalam bidang musik. Selama proses eksplorasi, pengunjung lainnya dapat memberikan *feedback* dengan mendengarkan musik melalui *headphone*, kemudian memberikan kritik dan saran berupa *notes* yang dimasukkan ke dalam kotak yang tersedia.



Gambar 30. *Maker Space*

Merupakan ruang belajar mandiri yang kreatif, tempat dimana pengunjung dapat belajar, membuat, dan menciptakan sesuatu. Dilengkapi dengan sekumpulan meja trapesium dan kursi yang mudah untuk dikonfigurasi sesuai kebutuhan. Pada area ini, terdapat 1 orang staf perpustakaan yang membantu pengguna *maker space*.

Gambar 31. *Community Space*

Merupakan ruang yang digunakan oleh komunitas untuk berkumpul, berdiskusi, dan berkolaborasi dengan sesama anggota ataupun dengan pengunjung perpustakaan lainnya. Tidak hanya untuk komunitas, ruangan ini juga dapat difungsikan sebagai ruang baca. Di desain dengan *levelling* lantai yang dilengkapi bantalan duduk.

Gambar 32. *Kids Corner*

Merupakan ruang baca mini khusus untuk anak-anak dengan kategori bacaan ringan yang dapat melatih sensorik dan motorik anak-anak. Terletak di tengah ruang baca memudahkan pengawasan. Di desain dengan mengambil bentuk stilasi dari pohon yang memberi kesan *fresh* dan familiar di mata anak-anak.



Gambar 33. (a) Toilet Pria, (b) Toilet Wanita

Kedua toilet ini menggunakan perpaduan warna gelap dari *hexagonal tile* pada lantai dan dinding serta *pallet wood* yang disusun secara berirama pada dinding wastafel. Kemudian pada area kloset diberi *backdrop* dari keramik dengan *frame chrome* yang memberi kesan *unity* pada toilet.

VII. KESIMPULAN

Implementasi konsep “*Connecting People*” yang saling terkait dengan pendekatan “*Connected Learning*” menjawab rumusan masalah pertama, yaitu mendukung pengalaman belajar yang mengedukasi secara kreatif dan sosial. Konsep ini bertujuan untuk saling menghubungkan

aktivitas anak muda sebagai pengunjung, staf, dan komunitas dengan ruang baca dan ruang-ruang pendukungnya. Proses edukasi secara kreatif diwujudkan dengan terwujudnya ruang pendukung, seperti ruang komputer dan *audio visual*, ruang fotografi, *maker space*, *community space*, dan ruang musik yang mendukung potensi ruang baca sebagai elemen utama perpustakaan. Sehingga disini pengunjung tidak hanya sekedar membaca buku yang terkait minat personalnya, namun dapat mengeksplorasi secara langsung dengan bantuan ruang pendukung. Sedangkan proses edukasi secara sosial diwujudkan dalam penataan layout ruang yang terbuka untuk memudahkan proses interaksi dan diskusi anak muda sebagai pengunjung.

Menjawab rumusan masalah kedua, yaitu minat personal anak muda yang beragam, diwujudkan dengan penataan layout ruang yang berfokus pada 3 hal, yaitu fleksibel, kolaboratif, dan *open space* yang dipadukan dengan ruang-ruang pendukung yang variatif. Jenis ruang pendukung yang tersedia didasarkan pada hasil kuisioner untuk anak muda sebagai pengunjung perpustakaan agar desain yang dihasilkan tepat sasaran dan sesuai kebutuhan.

Dengan demikian, hasil dari *re-design* Perpustakaan Umum Kota Surabaya dapat menjadi tempat yang fleksibel, kolaboratif, serta mendukung edukasi secara kreatif dan sosial berdasarkan minat personal anak muda. Selain itu, aplikasi pendekatan “*Connected Learning*” pada perpustakaan ini dapat memberikan pengalaman baru dan berbeda bagi pengunjung dalam mengakses informasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis M. K. mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, proses pengerjaan *re-design* ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Mariana Wibowo, S.Sn., M.MT. dan Meirina Kuncahyowati, S.Sn. sebagai kedua pembimbing yang telah memberikan kritik, saran, dan bimbingan selama proses pengerjaan *re-design* interior perpustakaan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Palupi, Agustina Sultra. “Landasan Perencanaan dan Perancangan Perpustakaan Kota di Surabaya”. *E-journal Universitas Atmajaya* (2012). 18 Februari 2019. <<http://e-journal.uajy.ac.id/643/>>
- [2] John, Gemma. *Designing Libraries in 21st Century: Lessons for the UK*. British: Winston Churchill Memorial Trust: 5, 2016.
- [3] Putro, Khamim Zarkasih. “Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja”. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama Vol. 17 No. 1* (2018). 15 Februari 2019. <ejournal.uin-suka.ac.id/pusat/aplikasia/article/download/1362/1180>
- [4] *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan*.
- [5] Ito, Mizuki, et al. *Connected Learning: An Agenda for Research and Design*. Irvine, CA: Digital Media and Learning Research Hub, 2013.
- [6] Hoffman, Kelly, et al. *Connected Libraries: Surveying the Current Landscape and Charting a Path to the Future*. College Park, MD; Seattle, WA: The ConnectedLib Project, 2016.