

Perancangan Interior *Library-Café* “*Story Line*” di Surabaya

Grace Vianny, Hedy Constancia Indrani, Grace Setiati Kattu
 Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra
 Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: gracevianny16@gmail.com; cornelli@petra.ac.id

Abstrak— Perpustakaan merupakan salah satu fasilitas untuk menunjang kebutuhan pendidikan maupun informasi. Keberadaan perpustakaan sekarang kurang diminati oleh masyarakat terutama anak remaja diluar dari kebutuhan pendidikan, hal tersebut dikarenakan mulai banyak bermunculan tempat rekreasi yang modern menyesuaikan keinginan pengunjung khususnya di Surabaya. Keadaan tersebut menyebabkan semakin rendahnya minat membaca masyarakat Surabaya. Salah satu ide untuk memperbaharui konsep perpustakaan yang kaku dan formal menjadi perpustakaan yang santai dan menyenangkan, yaitu dengan menggabungkan perpustakaan dengan café yang menjadi tempat favorit remaja masa kini. *Library-café* yang akan dirancang memiliki konsep *Creative Comfy Zone* dengan maksud untuk menampung aktivitas literasi didalamnya dalam suasana yang nyaman. *Style Memphis* menjadi pelengkap pada perancangan ini agar berbeda dengan *library-café* yang sudah ada. Ide tersebut diharapkan dapat membantu meningkatkan minat membaca remaja.

Kata Kunci— Perpustakaan, *Café*, Surabaya, *Library-Café*, *Memphis*

Abstract— Library is one of the facilities to support educational and information needs. The existence of libraries is now becoming less attractive to the public, especially teenagers, apart from educational needs, this is because there are many emerging modern places for recreation that adjusts visitor's desire especially in Surabaya. This situation causes people's interest on reading becomes lower at Surabaya. The idea is to renew the rigid and formal library concept into a relaxing and fun library by combining library with café which is a favorite place for teenagers nowadays. The library-café that will be designed has the concept *Creative Comfy Zone* to accommodate literacy activities in it in a comfortable ambience. *Memphis Style* is a complement to this design to become different from existing libraries. This idea is expected to help increasing teenagers' reading interest.

Keyword— Library, café, Surabaya, *Library-café*, *Memphis*

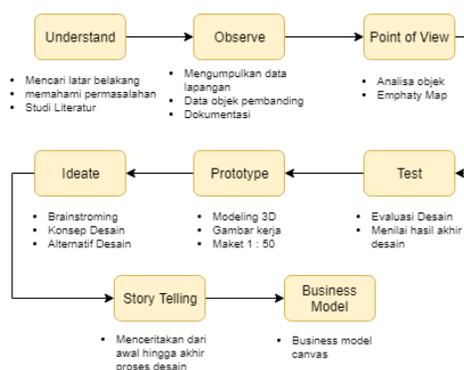
I. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan jaman perpustakaan sebagai fasilitas informasi masyarakat mulai diabaikan diluar dari kegunaannya dalam bidang pendidikan. Menurut data dari UNESCO, Indonesia menempati peringkat ke-60 dari 61 negara dengan tingkat literasi rendah. Indonesia berada pada peringkat ke-60 dikarenakan minat membaca masyarakat yang mulai menurun dari generasi ke generasi khususnya generasi

muda. Perlu adanya inovasi untuk membantu meningkatkan minat membaca masyarakat Indonesia dengan mengubah perspektif masyarakat tentang perpustakaan yang terkesan kaku dan formal. Ide konsep *library-café* menjadi salah satu inovasi suasana perpustakaan yang lebih santai dan menyenangkan terutama bagi kaum remaja, hal tersebut akan membantu meningkatkan minat baca dan mengoptimalkan manfaat perpustakaan dalam bidang pendidikan dan sebagai sumber informasi.

Remaja sebagai target usia perancangan, karena usia remaja merupakan masa peralihan yang membuat mereka harus dituntut untuk beradaptasi dengan perubahan yang drastis dari anak-anak menuju remaja. Menurut Mappiare dalam (2004: 9) [1] “Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria”. Pada usia tersebut mereka memiliki kemampuan untuk berpikir abstrak atau khayal, dengan adanya fasilitas *library-café* ini diharapkan dapat menjadi salah satu fasilitas untuk mengarahkan remaja menjadi pribadi yang baik dan dapat mengembangkan hobinya dengan bebas. Bahan bacaan yang menghibur tidak selamanya buruk, dari bacaan yang ringan remaja dapat belajar permasalahan sosial yang ada didalam buku bacaan. Bacaan yang disediakan yang sesuai dengan usia mereka dapat mempengaruhi psikologis orang tersebut.

II. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. Metode Perancangan

A. Understand

Merupakan tahapan awal dalam proses desain. Pada tahap ini yang pertama dilakukan adalah mencari latar belakang objek dan sekaligus memahami permasalahan yang ada. Lalu melakukan studi literature terkait objek perancangan melalui buku ataupun jurnal.

B. Observe

Setelah mencari latar belakang dan melakukan studi literatur, tahap selanjutnya ialah melakukan penyaringan data dari sumber-sumber yang didapat agar ditemukan kelebihan dan kekurangan untuk merumuskan masalah yang ada. Data yang dikumpulkan berupa:

1. Data Lapangan

Mengumpulkan data secara kualitatif untuk menemukan apa yang dilihat pada objek perancangan, bisa berupa konsep atau tema objek.

2. Data Objek Pemandangan

Data ini diperoleh melalui studi tipologi dengan beberapa *Library-Café* di Surabaya, lalu diperluas menjadi di Indonesia, dan bisa diperluas lagi hingga luar negeri. Data perbandingan diperoleh dengan melakukan observasi aktivitas yang biasanya terjadi pada objek sejenis, maupun fasilitas didalamnya yang dibutuhkan oleh pengunjung sehingga bisa menjadi perbandingan.

3. Dokumentasi

Mengabadikan data secara visual di lapangan.

C. Point of View

Dari proses *observe*, maka ditemukanlah kebutuhan pengguna dan aktivitas yang ada didalamnya. Membuat *emphaty map* dari data-data yang sudah didapat dari hasil survei.

D. Ideate

Brainstorming untuk memancing ide dan konsep desain perancangan. Pada tahap ini juga dilakukan sketsa ide untuk memunculkan gambar kasar dari objek perancangan.

E. Prototype

Tahapan untuk membuat modeling dari ide desain yang sudah disketsa dan dikembangkan yang disesuaikan dengan konsep desain perancangan. Lalu, dilanjutkan dengan membuat maket dengan skala 1:50 setelah mendapatkan desain final.

F. Test

Merupakan tahap evaluasi dari desain akhir yang dihasilkan, apakah sudah menjawab permasalahan yang ada. Hasil akhir perancangan akan dinilai layak atau tidak untuk dipasarkan.

G. Story Telling

Hal yang dilakukan dalam tahap ini adalah menceritakan proses pengerjaan tugas akhir dari awal hingga akhir perancangan.

H. Business Model

Membuat business model dari karya perancangan yang sudah dibuat.

III. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Perpustakaan

Perpustakaan secara umum menurut Sulisty-Basuki (1993:3) [2] merupakan sebuah ruangan, bagian sebuah gedung, ataupun gedung itu sendiri yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasanya di simpan menurut tata susunan tertentu untuk digunakan pembaca, bukan untuk dijual, Sedangkan menurut Undang-Undang RI Nomor 43 Tahun 2007 tentang perpustakaan, definisi perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi dan rekreasi para pemustaka.

Menurut manifesto perpustakaan umum UNESCO (Sulisty-Basuki, 1991:47) menyatakan bahwa perpustakaan umum mempunyai 4 tujuan utama, yaitu:

- Memberikan kesempatan bagi umum untuk membaca bahan pustaka yang dapat membantu meningkatkan mereka ke arah kehidupan yang lebih baik.
- Menyediakan sumber informasi yang cepat, tepat, dan murah bagi masyarakat, terutama informasi mengenai topik yang berguna bagi mereka dan yang sedang hangat dalam kalangan masyarakat.
- Membantu warga untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya sehingga yang bersangkutan akan bermanfaat bagi masyarakat sekitarnya, sejauh kemampuan tersebut dapat dikembangkan dengan bantuan bahan pustaka. Fungsi ini sering disebut sebagai fungsi pendidikan perpustakaan umum, lebih tepat disebut sebagai pendidikan berkesinambungan ataupun pendidikan seumur hidup.
- Bertindak sebagai agen kultural artinya perpustakaan umum merupakan pusat utama kehidupan budaya bagi masyarakat sekitarnya.

Dalam Undang-undang RI No 43 tahun 2007 [3] tentang perpustakaan, bab I pasal 4 menjelaskan bahwa tujuan perpustakaan umum adalah memberikan layanan kepada pemustaka, meningkatkan kegemaran membaca, serta memperluas wawasan dan pengetahuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

B. Café

Istilah kata *cafe* berasal dari bahasa Perancis yang berarti kopi. Orang Perancis menyebut kedai kopi dengan istilah *cafe*. Perancis menjadi salah satu Negara yang dijuluki “Negri *Caffe*” karena pesatnya perkembangan *caffe* disana dan dari Perancis lah *Cafe* mulai tersebar luas di dunia [4]. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Kafe adalah tempat minum yang pengunjungnya dapat memesan minuman, seperti kopi, teh, bir, dan kue-kue.

Arti secara harfiah adalah (minuman) kopi, tetapi kemudian menjadi tempat dimana seseorang bisa minum-minum, tidak hanya kopi, tetapi juga minuman lainnya termasuk minuman beralkohol rendah. Namun di Indonesia, kafe berarti semacam tempat sederhana, tetapi cukup menarik dimana seseorang bisa makan makanan ringan (id.wikipedia.org/wiki/kafe).

Fungsi penting dari kafe pada adalah yaitu sebagai tempat dimana orang-orang pergi untuk berkumpul, bercengkrama, menulis, membaca, bermain atau ketika menghabiskan waktu baik dalam kelompok maupun secara individu.

C. *Library-café*

Secara umum saat mendengar kata perpustakaan, beberapa masyarakat berpendapat bahwa perpustakaan adalah suatu ruangan yang dipenuhi dengan buku-buku dengan situasi yang sunyi dan kurang menarik untuk dikunjungi. Menanggapi pendapat tersebut maka dirasa sudah waktunya bagi perpustakaan untuk melakukan perubahan yang mampu mengubah perpustakaan menjadi tempat yang menarik untuk dikunjungi.

Salah satu cara untuk membuat perpustakaan menjadi tempat yang menarik, yaitu dengan mendesain ruang yang dapat menimbulkan kesan nyaman, menarik dan santai. Sainttyauw [5], menyimpulkan bahwa desain interior perpustakaan merupakan unsur penting dalam pengembangan perpustakaan karena ada pengaruh secara simultan yang ditimbulkan oleh desain interior yang meliputi ruang, variasi, hirarki, area personal, pencahayaan, tata suara, suhu udara, perawatan, kualitas udara, gaya dan fashion terhadap kenyamanan pengguna di perpustakaan. Transformasi desain perpustakaan yang digabungkan dengan desain *café* memungkinkan mengubah pandangan masyarakat tentang perpustakaan. Perpustakaan *café* merupakan salah satu inovasi dalam pengembangan perpustakaan sebagai upaya peningkatan pengunjung, meningkatkan minat baca masyarakat serta pengoptimalan pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber informasi dan pendidikan sepanjang hayat.

D. *Remaja*

Menurut Mappiare (2004: 9) [1] masa remaja berlangsung antara usia 12 tahun hingga 21 tahun untuk wanita, dan usia 22 untuk laki-laki.

Remaja mengalami perubahan dalam 3 bagian berdasarkan Santrock (2003: 26) [6]:

1. Proses biologis, mencakup perubahan-perubahan dalam hakikat fisik individu. Misalnya: gen yang diwariskan dari orang tua, perkembangan otak, penambahan tinggi dan berat badan, keterampilan motorik, dan perubahan hormonal pada pubertas.
2. Proses kognitif, meliputi perubahan dalam pikiran, inteligensi dan bahasa individu.
3. Proses sosial-emosional, meliputi perubahan dalam hubungan individu dengan manusia lain, dalam emosi, dalam kepribadian, dan dalam peran dari konteks sosial dalam perkembangan.

Menurut Widyastuti [7], 2009 ciri perkembangan masa remaja ada tiga tahapan, yaitu:

- a. Masa remaja awal (10-12 tahun)
 - Tampak dan memang merasa lebih dekat dengan teman sebaya.
 - Tampak dan merasa ingin bebas.
 - Tampak dan memang lebih banyak memperhatikan keadaan tubuhnya dan mulai berpikir yang khayal (abstrak).
- b. Masa remaja tengah (13-15 tahun)
 - Tampak dan ingin mencari identitas diri.
 - Ada keinginan untuk berkencan atau ketertarikan pada lawan jenis.
 - Timbul perasaan cinta yang mendalam.
- c. Masa remaja akhir (16-19 tahun)
 - Menampakkan pengungkapan kebebasan diri.
 - Dalam mencari teman sebaya lebih selektif.
 - Memiliki citra (gambaran, keadaan, peranan terhadap dirinya).
 - Dapat mewujudkan perasaan cinta
 - Memiliki kemampuan berpikir khayal atau abstrak.

IV. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

A. *Konsep Perancangan*

Pada perancangan ini menggunakan konsep *Library-café* “*Creative Comfy Zone*” dengan tujuan untuk menciptakan interior sebuah *library-café* sebagai tempat menghasilkan sesuatu secara kreatif dan nyaman untuk kegiatan literasi atau apapun kegiatan remaja saat ini. Gaya desain yang digunakan untuk interior *library café* ini adalah “*Contemporary Popart*” dengan nama lain “*Memphis*” yang diciptakan oleh Ettore Sottsass. Karakter yang dimiliki pada gaya desain ini adalah bersifat bebas atau fleksibel mengikuti perkembangan modernitas di masyarakat, selain itu juga tidak monoton dan ceria.

Permasalahan dari masyarakat yang mendukung perancangan *library-café* ini adalah:

1. Minat membaca yang rendah dikalangan remaja saat ini.
2. Kurangnya fasilitas yang mendukung kegiatan literasi.
3. Saat ini masih sedikit *café* dengan konsep *library-café* yang berbeda dan unik.

Dari ketiga permasalahan tersebut, maka solusi yang akan dicapai dalam perancangan *library-café* ini adalah:

1. Menyediakan wadah dan material bacaan yang dapat menunjang kegiatan literasi remaja dengan mengikuti perkembangan jaman.
2. Menyediakan ruang *workshop* literasi dan juga tempat bagi remaja untuk belajar.
3. Membuat *branding library-café* dengan konsep yang *fresh* dan berbeda dari yang sudah ada.

B. *Gambaran Lokasi Perancangan*

Site perancangan yang digunakan berada pada Surabaya daerah Timur, yang letaknya tepat di jalan raya yang sering dilalui oleh kendaraan. Letaknya cukup strategis dengan target konsumen remaja, karena berdekatan dengan sekolah dan kampus.

C. Tapak Bangunan

Letak café ini memiliki batas-batas bangunan disekitarnya sebagai berikut:

- a. Batas Utara: GKI Rungkut Asri
- b. Batas Selatan: Rumah Warga
- c. Batas Barat: Pemukiman/perumahan warga
- d. Batas Timur: Jl. Dr. Ir.H.Soekarno (Merr)



Gambar 2. Letak Bangunan Perancangan

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan interior *library-café* ini dibagi dalam beberapa ruang, antara lain:

- *Café and Reading Area*
Area *café* yang dilengkapi dengan fasilitas perpustakaan, dimana pengunjung bebas memilih buku yang ingin dibaca.
- *Outdoor Area*
Merupakan area outdoor *café* yang menjadi area merokok bagi beberapa pengunjung.
- *Book Shop*
Tempat yang menjual berbagai macam buku dan menjual peralatan tulis.
- *Ruang VIP*
Ruang yang disediakan untuk kegiatan *workshop* maupun seminar yang berkaitan dengan dunia literasi.
- *Silent Reading Area*
Suatu ruang bagi pengunjung yang ingin membaca dalam keadaan tenang.
- *Dapur/Bar*
Tempat koki dan barista untuk menyiapkan makanan dan minuman yang dipesan oleh pengunjung.
- *Ruang Staff*
Tempat bagi staff untuk menyimpan barang pribadi dan terdapat kantor kecil untuk manajer.
- *Toilet*
Disediakan untuk kebutuhan pengunjung.
- *Gudang*
Tempat untuk menyimpan barang yang berhubungan dengan *café*.

B. Skema Warna

Warna yang digunakan pada perancangan *library-café* ini ialah warna yang terlihat cerah dan memberikan kesan yang *fun*. Warna merah dan kuning diambil dari warna logo *branding* dari *library-café* dan menjadi focal point. Warna biru, merah muda, hitam dan putih menjadi warna kombinasi agar ruang terasa *colorful* dan menyenangkan.



Gambar 3. Skema Warna

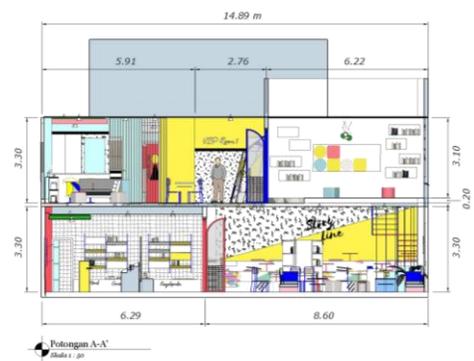
C. Konsep Perancangan

- Menciptakan *library-café* yang berbeda dari yang sudah ada, dengan *style* yang unik yaitu *Memphis* yang didalamnya terdapat karakter desain kontemporer dan *popart*. Hal ini bertujuan untuk menarik minat kaum remaja untuk datang dan menumbuhkan kebiasaan membaca.



Gambar 4. Layout

- Gaya desain *Memphis* dipilih karena dilihat dari factor

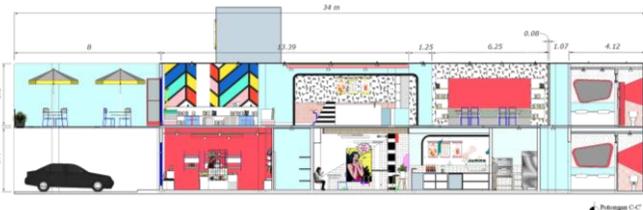


kesamaan sifat dari remaja dengan gaya desain *Memphis*, yaitu bersifat bebas, fleksibel dan ceria.

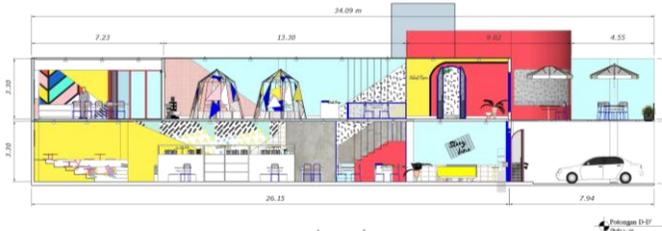
Gambar 5. Potongan A-A'



Potongan B-B'
Skala 1 : 20
Gambar 6. Potongan B-B'



Potongan C-C'
Skala 1 : 20
Gambar 7. Potongan C-C'



Potongan D-D'
Skala 1 : 20
Gambar 8. Potongan D-D'

- Material yang digunakan pada desain adalah material dengan sifat yang kuat dan kontemporer. Material tersebut memberi kesan *simple* dan terlihat *modern* bagi remaja, seperti:
 - a. Aluminium
Material ini digunakan sebagai kaki dari meja dan kursi yang di-*finishing* dengan cat besi berwarna biru dan merah koral.
 - b. Kaca
Digunakan untuk material jendela dengan luasan yang cukup besar.
 - c. Keramik
Sebagai material untuk lantai yang dikomposisikan dengan *concrete* dengan bentuk geometris.
 - d. *Acrylic modified solid surface*
Material ini digunakan untuk meja makan dan juga meja *bar*.

D. Perspektif



Gambar 9. Café and Reading Area Lantai 1

Area *Café* didesain semenarik mungkin untuk menarik minat remaja dan membuat mereka merasa senang untuk membaca maupun mengerjakan tugas disana. Kesan menyenangkan dirasakan dari warna yang dipilih, walau terlihat *colorful* warna tersebut tidak membuat pusing karena warna-warna cerah tersebut di komposisikan dengan warna putih yang menjadi dominan di ruangan tersebut.



Gambar 10. Area Rak Buku Lantai 1

Fasilitas yang disediakan pada *library-café* ini selain meja dan kursi yang dapat digunakan untuk makan dan membaca, juga tersedia rak buku pada beberapa bagian ruangan yang desainnya berkaitan dengan perabot meja dan kursi pada *café* ini. Gaya desain *Memphis* biasanya menggunakan bentuk geometri dan bentuk lain yang bebas. Hasil dari perancangan memperlihatkan ada banyak bentuk geometri yang digunakan didalamnya, yaitu persegi panjang, lingkaran, segitiga.



Gambar 11. Bookshop

Pada *Book Shop* penerapan konsep terlihat pada bentuk meja kasir dan meja display yang menggunakan bentuk geometri yang bebas.

Gambar 12. *Café and Reading Area* Lantai 2

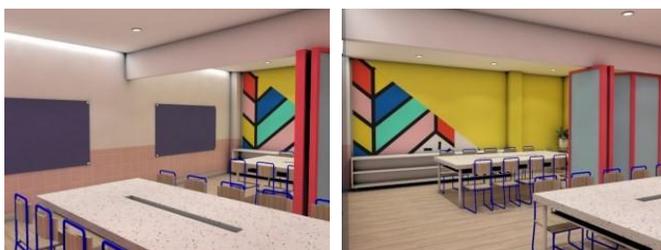
Pada *café* lantai 2 konsep *Memphis* terasa pada komposisi warna yang dipilih. Warna tersebut bertujuan agar ruang tidak terkesan kaku walaupun dengan bentuk yang terlihat tegas.

Gambar 13. *Silent Reading Area*

Pada *Silent Reading Area*, gaya desain *Memphis* selain terlihat dari bentuk dan warna juga terlihat dari cara *me-layout* ruang. *Layout* dari ruang ini terlihat dinamis karena mengikuti dari bentuk ruangan yang berbentuk $\frac{3}{4}$ lingkaran.

Gambar 14. *Bar*

Meja bar di desain dengan bentukan geometri persegi panjang dan trapesium, dengan warna dominan putih dengan aksesoris warna hitam dan biru muda.

Gambar 15. *Ruang VIP*

Pada ruang VIP permainan warna sedikit dikurangi, namun tetap terlihat *colorful* dengan tujuan agar mata orang yang mengikuti *workshop* atau seminar tidak lelah dengan warna ruangan yang dominan putih. Gaya desain *Memphis* dituangkan pada desain lemari dan permainan warna didalam ruang.

VI. KESIMPULAN

Perancangan interior *library-café 'Story Line'* dengan konsep "*Creative Comfy Zone*" bermaksud untuk memberi kesan baru terhadap perpustakaan yang dianggap kaku dan formal. Perancangan ini diharapkan dapat menarik kaum remaja untuk datang dan membuat tingkat minat membaca remaja di Surabaya meningkat. Pada perancangan tidak lupa dimasukkan fasilitas-fasilitas pendukung kegiatan literasi selain membaca, yaitu melakukan *workshop* dan seminar.

Berdasarkan hasil perancangan *Library-café Story Line*, maka dapat disimpulkan, yaitu:

- Menggabungkan perpustakaan dan *café* merupakan salah satu cara untuk mengubah perspektif perpustakaan yang kaku dan membosankan. Menghasilkan *library-café* yang diharapkan dapat membantu meningkatkan minat baca masyarakat terutama anak muda.
- Perancangan menggunakan konsep *creative comfy zone* dengan ide awal menyediakan tempat/wadah bagi remaja untuk melakukan aktivitas literasi.
- Pemilihan *style Memphis* karena adanya persamaan karakter dari *style* itu sendiri dengan karakter pengguna yang merupakan remaja, yaitu ialah bebas, fleksibel dan ceria. Remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa sehingga perlu adanya tempat yang menyenangkan namun tidak terkesan terlalu kekanak-kanakan ataupun terlalu dewasa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis G.V. mengucapkan terima kasih kepada ibu Ir. Hedy Constacia Indrani, M.T. selaku pembimbing 1 dan ibu Grace Setiati Kattu, S.Sn., M.Ds. selaku pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran didalam memberikan pengarahan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada ibu Laksmi Kusuma Wardani, S.Sn., M.Ds. selaku Ketua Program Studi Desain Interior dan ibu Poppy Poppy Firtatwentyna Nilasari, S.T., M.T. selaku koordinator skripsi Program Studi Desain Interior Universitas Kristen Petra. Akhir kata penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam penulisan, oleh karena itu penulis menerima saran dan kritik yang membangun.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.T. Andi Mappiare., (2004). Pengantar Konseling dan Psikoterapi, Jakarta : Rajawali Pers.
- [2] Sulistyio-Basuki. (2006). Metode Penelitian. Jakarta: Wedatama Widya Sastra dan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.
- [3] Undang-undang Nomor 43 tahun 2007. Tentang Perpustakaan.
- [4] Wikipedia Encylopedia. "Café".2019. <<https://id.wikipedia.org/wiki/Kafe>>

- [5] Sainttyauw, AACZJ. (Januari, 2013). Pengaruh Desain Interior Perpustakaan Terhadap Kenyamanan Pengguna Di Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Retrieved November 15,2018, from <<http://journal.unair.ac.id/downloadfullpapersJurnal%20Adrina.pdf>>
- [6] Santrock (2003) John W. Adolescence. Perkembangan Remaja. Edisi Keenam. Jakarta: Erlangga.
- [7] Widyastuti, Y., dkk. 2009. Kesehatan Reproduksi. Yogyakarta: Fitrimaya.