

Terapan Konsep *Fun Experience* dalam Desain Interior Perpustakaan Umum di Kota Probolinggo

Angga Jesslyn | Mariana Wibowo

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email: ajesslyn12@yahoo.co.id; mariana_wibowo@petra.ac.id

Abstrak - Pada saat ini pengembangan perpustakaan di Indonesia masih tergolong minim diikuti oleh minat pembaca masyarakat Indonesia yang masih tergolong minim. Padahal perpustakaan merupakan salah satu pusat informasi yang akurat dan terpercaya, namun kebanyakan masyarakat memilih mengambil informasi dari internet. Faktor lain yang menyebabkan minimnya minat baca adalah disebabkan oleh tidak terduduknya fasilitas untuk menampung kegiatan membaca dan berdiskusi. Interior perpustakaan memiliki peranan yang sangat penting bagi masyarakat yang datang mengunjunginya. Sebuah perpustakaan harus didukung dengan tempat yang nyaman dan menyenangkan, sehingga setiap pengunjung berminat datang dan sering berkunjung ke perpustakaan. Metode yang digunakan dalam perancangan interior ini mengadopsi proses design thinking menurut Hasso Plattner yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu: *understand, observe, point of view, ideate, prototype, dan test*. Perancangan interior perpustakaan ini mengambil konsep *a Fun Experience in Education* yang mana dimaksudkan untuk mengganti citra perpustakaan yang membosankan menjadi menyenangkan serta mengangkat budaya Kota Probolinggo dengan tagline-nya "Kota 1000 taman" yang bertujuan untuk meningkatkan tingkat minat baca masyarakat Kota Probolinggo dari kalangan anak-anak hingga dewasa dilengkapi dengan sarana hiburan namun tetap edukatif. Perancangan interior perpustakaan ini menghasilkan ruang baca dan bermain untuk anak-anak, ruang baca dewasa yang dilengkapi dengan area outdoor, ruang audio visual, area multifungsi, café, dan taman.

Kata Kunci - Desain Interior, Edukatif, Hiburan, Perpustakaan, Probolinggo

Abstract - *These day the development of libraries in Indonesia is still relatively low, followed by the interest of Indonesian public readers that is also the same. The library is one of the most accurate and trusted information centers, but most people choose to get information from the internet. This is due to the condition of the library which is uncomfortable, boring, and lacks of facilities, including public libraries in the Probolinggo City. The interior of the library has a very important function and role for the people who come to visit it. A library must be supported with a comfortable and pleasant place, so visitor will be interested to come and go to the library. The method used in this interior design uses the design thinking process according to Hasso Plattner which consists of 6 stages, namely: understanding, observing, point of view, ideate, prototype, and test. The interior design takes the concept of "a Fun Experience in Education" which is intended to replace the image of boring library into fun and elevate the culture of the City of Probolinggo with the tagline "Kota 1000 taman" which aims to increase the level of interest in reading among Probolinggo people from childrens*

to adults with entertainment facilities but still educative. The design equipped with a reading and playing room for children, an adult reading room equipped with an outdoor area, an audio visual room, a multifunctional area, a café and a garden.

Keywords - Interior Design, Educate, Entertain, Library, Probolinggo

I. PENDAHULUAN

Perpustakaan adalah sebuah ruangan, bagian sebuah gedung, ataupun gedung itu sendiri yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasa disimpan menurut tata susunan tertentu. Atau, suatu unit kerja yang substansinya merupakan sumber informasi yang setiap saat dapat digunakan oleh pemustaka jasa layannya. Selain buku, di dalamnya juga terdapat bahan cetak lainnya seperti majalah, laporan, pamflet, prosiding, manuskrip atau naskah, lembaran musik, dan berbagai karya media audiovisual seperti film, slide, kaset, piringan hitam, serta bentuk mikro seperti mikrofilm, mikrofis, dan mikroburam/*micro-opaque*.^[7]

Pada zaman modern seperti sekarang ini, arus perubahan begitu cepat terjadi. Mulai dari perkembangan teknologi, tren, gaya hidup, dan budaya yang mana perubahan tersebut sangatlah berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat zaman sekarang ini. Contohnya masyarakat lebih senang bergaul dengan kerabatnya seperti menonton TV, menonton film bersama, bermain video game, dan jika kerja kelompok pun banyak yang memilih untuk dilakukan di mall atau cafe. Contoh tersebut menunjukkan sedikit sekali masyarakat yang mau meluangkan waktunya untuk membaca buku di perpustakaan.

Pengembangan perpustakaan di Indonesia masih tergolong minim diikuti oleh minat pembaca masyarakat Indonesia yang masih tergolong minim. Secara umum kurangnya minat baca ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya minat masyarakat untuk datang untuk melakukan kegiatan pembelajaran di perpustakaan. Hal ini juga dikarenakan berkaitan dengan kurangnya fasilitas perpustakaan itu sendiri.

Desain interior merupakan salah satu hal yang cukup penting dalam rancangan suatu bangunan, contohnya dalam hal ini adalah perpustakaan. Perpustakaan yang baik perlu memperhatikan fungsi tiap ruang, unsur-unsur keharmonisan dan keindahan, baik dari segi interior dan

eksterior. Sebuah perpustakaan harus didukung dengan tempat yang nyaman dan menyenangkan, sehingga setiap pengunjung berminat untuk datang dan sering berkunjung ke perpustakaan. Agar dapat menarik minat pengunjung, sebuah perpustakaan haruslah membangun citra yang baik dalam perpustakaan sendiri, fasilitas yang memadai, serta menciptakan suasana yang nyaman dan aman yang bisa menarik pengunjung untuk terus kembali berkunjung dan betah berlama-lama di perpustakaan dan membuat orang yang berada di dalamnya menjadi lebih produktif. Ruang perpustakaan akan nyaman bagi pemakai apabila ditata dengan memperhatikan fungsi, keindahan, dan keharmonisan ruang, serta pemilihan warna. Warna merupakan komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dari pembentukan konsep ruang karena penggunaan warna yang tepat dapat meningkatkan aktivitas didalamnya dan dapat menumbuhkan mood dalam membaca.

Kota Probolinggo terkenal dengan sebutan kota 1000 taman dan sering mendapatkan piala Adipura karena disekitar kanan kiri jalan raya maupun jalan kecil terdapat taman-taman yang berhiaskan tanaman sehingga terasa asri dan sejuk.^[4] Kota Probolinggo juga terkenal dengan hasil batiknya, batik Manggur dan mural street. Namun tidak semua masyarakat mengetahui corak dari batik tersebut dan kurangnya fasilitas untuk mengapresiasi hasil tangan masyarakat Kota Probolinggo.

Saat ini kondisi Perpustakaan Umum Kota Probolinggo yang terletak di Jalan Trunojoyo nomor 3 belum menerapkan fasilitas yang mendukung system pembelajaran yang efektif dan kreatif yang mampu menarik minat masyarakat untuk mengunjungi, membaca buku, dan tinggal lebih lama dalam perpustakaan. Dalam perpustakaan ini masih belum menerapkan interior yang dapat memberikan kenyamanan dan keleluasaan gerak bagi pengunjung di dalam perpustakaan. Beberapa permasalahan lain yang ditemukan dalam perpustakaan ini ialah belum terlalu dikenal luas, area baca kurang nyaman dan sempit, signage yang kurang informatif, tidak adanya fasilitas untuk anak-anak, dan tatanan kurang rapi.

Melalui Perancangan Interior Perpustakaan Umum Kota Probolinggo ini, diharapkan masyarakat dari kalangan anak-anak hingga dewasa minat mengunjungi perpustakaan ini sehingga visi dari perpustakaan ini sendiri yaitu menjadikan masyarakat gemar membaca terpenuhi serta membuar masyarakat semakin mengetahui budaya khas serta hasil tangan masyarakat Kota Probolinggo.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang interior perpustakaan umum yang dapat menarik minat pengunjung dari kalangan anak-anak hingga dewasa?
- b. Bagaimana merancang interior Perpustakaan Umum Kota Probolinggo yang dapat mendukung fasilitas edukasi yang efektif dan kreatif?

- c. Bagaimana mengaplikasikan budaya Kota Probolinggo ke dalam desain yang dapat digunakan untuk memberikan edukasi kepada pengunjung?

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Definisi Perpustakaan

Perpustakaan berasal dari kata dasar pustaka. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia^[6] pustaka artinya kitab, buku. Dalam Bahasa Inggris dikenal dengan library. Istilah ini berasal dari kata *librer* atau *libri*, yang artinya buku. Dari kata latin tersebut terbentuklah istilah *librarius*, tentang buku. Dengan demikian, batasan istilah perpustakaan adalah sebuah ruangan, bagian sebuah gedung, ataupun gedung itu sendiri yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasa disimpan menurut tata susunan tertentu.^[7]

B. Aspek Perancangan Perpustakaan

Menurut seorang arsitek Inggris yang bernama Faulkner-Brown (1989, 1998) setidaknya ada 10 aspek kriteria dasar saat merencanakan dan mendesain sebuah perpustakaan yang ideal. Kesepuluh aspek tersebut adalah:

1. Fleksibel (*flexible*): pustakawan dapat sewaktu-waktu mengubah layout agar dapat difungsikan secara maksimal.
2. Kekompakan bentuk (*compact*). Contohnya pada rak buku yang bentuk maupun ukuran tingginya sama sehingga terlihat rapi.
3. Mudah diakses (*accessible*). Perpustakaan dibangun dengan letak yang paling strategis agar mudah diakses dan dijangkau pemustakanya.
4. Mudah dikembangkan (*extendible*). Perpustakaan dirancang agar dalam jangka waktu ke depan masih bisa dikembangkan, misalnya: penambahan ruang layanan.
5. Variasi/beragam (*varied*). Tersedianya ruang layanan perpustakaan yang beraneka fungsi sesuai dengan kebutuhan pemustakanya.
6. Terorganisir (*organized*). Sekalipun banyak unit layanan perpustakaan yang letaknya berjauhan, namun tetap bisa dikendalikan.
7. Nyaman (*comfortable*). Lingkungan yang menyenangkan dengan beragam fasilitas akan menjadi daya tarik untuk berkunjung ke perpustakaan.
8. Konstan terhadap lingkungan (*constant in environment*). Hal ini terkait dengan upaya menjaga agar koleksi yang ada di perpustakaan terbebas dari hal-hal yang cenderung merusak koleksi, misalnya: terkena sinar matahari ataupun AC secara terus-menerus.
9. Keamanan (*secure*). Keamanan meliputi baik dari sisi koleksi maupun keselamatan pustakawannya sendiri. Langkah preventif agar koleksi tidak hilang yaitu memasang sarana: cermin cembung (*convex mirror*), produk security sistem, maupun CCTV.
10. Ekonomis/penghematan (*economic*). Memperhatikan sisi yang lebih ekonomis dan efisien dengan cara menekan biaya operasional.^[5]

C. Sistem Layanan Perpustakaan

Sistem layanan perpustakaan dibagi menjadi dua jenis, yaitu sistem terbuka dan tertutup. Sistem layanan terbuka merupakan sistem yang memberikan kebebasan kepada pengguna untuk mencari dan mengambil sendiri koleksi yang dikehendaki dari jajaran koleksi. Sistem ini membuat pemakai akan merasa lebih puas karena ada kemudahan dalam menemukan bahan pustaka dan alternatif lain jika yang dicari tidak ditemukan.^[1]

Sistem layanan tertutup adalah sistem layanan yang tidak memperbolehkan pengunjung perpustakaan masuk ke ruang koleksi, tetapi pengunjung boleh memilih pustaka yang ingin di pinjam melalui katalog perpustakaan dan setelah ditemukan sandi bukunya, dapat diminta pada petugas untuk mengambilnya.^[1]

D. Jenis Layanan Perpustakaan

Layanan sirkulasi adalah kegiatan pelayanan peminjaman dan pengembalian bahan pustaka yang berhubungan langsung dengan pemakai perpustakaan.

Layanan referensi adalah layanan yang diberikan oleh perpustakaan untuk koleksi khusus seperti kamus, ensiklopedi, almanak, direktori, dan buku tahunan yang berisi informasi teknis dan singkat. Dimana koleksi ini tidak boleh dibawa pulang oleh pengunjung perpustakaan tetapi hanya untuk dibaca ditempat.

Layanan audiovisual merupakan salah satu pelayanan yang dapat memberikan motivasi kepada pengguna untuk menggunakan layanan yang ada di perpustakaan. Adapun bahan atau pelengkapan layanan audiovisual dibedakan menjadi 2 kelompok yaitu: yang hanya mengeluarkan bunyi dan ada yang menampilkan citra disertai bunyi.

Layanan terbitan berseri adalah kegiatan melayankan terbitan berseri kepada pengguna perpustakaan misalnya, jurnal, surat kabar, majalah dan terbitan lainnya yang mempunyai kala terbit tertentu.

Pelayanan bimbingan pengguna merupakan salah satu pelayanan yang ada di perpustakaan dalam rangka menambah pengetahuan pengguna tentang perpustakaan. Bimbingan pengguna perpustakaan yaitu memberikan penjelasan penggunaan perpustakaan kepada sekelompok pengguna baru perpustakaan.^[1]

E. Penataan Buku di Perpustakaan

Seluruh buku di seluruh perpustakaan ditata menggunakan Sistem Desimal Dewey (*Dewey Decimal System*) atau Sistem Klasifikasi Perpustakaan Kongres (*Library of Congress Classification System*).^[3]

Sistem Desimal Dewey (*Dewey Decimal System*) terdiri dari 10 kelas yang terbagi lagi menjadi 10 subkategori dan setiap kategori memiliki 10 subdivisi. 10 kelas utama Sistem Desimal Dewey yaitu:

000—Ilmu komputer, informasi, dan umum

100—Filosofi dan psikologi

200—Agama

300—Ilmu Sosial

400—Bahasa

500—Ilmu Pengetahuan

600—Teknologi dan ilmu pengetahuan terapan

700—Seni

800—Sastra

900—Sejarah dan geografi.^[3]

F. Kriteria Rancangan untuk Anak-anak

1. *Create a simplicity, directness, and delight space:* Interior sebaiknya dirancang dengan nyaman mungkin sehingga anak-anak yang menggunakan dapat merasa relax dan santai pada saat berada di ruangan. Desainer juga perlu untuk merancang *aspect of surprise* yang dapat menentukan beragam hal baru pada saat berada di area perpustakaan.

2. *Provide layered experience:* Interior dapat menyediakan beragam area seperti area aktif dan area tenang, area sosial dan privat yang dapat menyediakan beragam pengalaman.

3. *Design to foster wonder:* diharapkan dapat membangun kemampuan anak-anak untuk berimajinasi dan mengeksplorasi beragam ide yang mereka punya..

4. *Allow children to fill in the blanks:* Ruangan sebaiknya dirancang untuk membantu anak mengeksplorasi dan berkembang secara mandiri.

5. *Remember that kids need to move:* Desainer perlu menciptakan area yang dapat menunjang aktivitas dari anak-anak yang cenderung aktif secara fisik.^[2]

G. Kota Probolinggo

Kota Probolinggo memiliki ciri khas yang biasa disebut “bayuangga”. Pertama terdapat kata “bayu” yang berarti “Angin”. Angin yang menjadi ciri khas Kota Probolinggo bernama Angin Gendhing. Kata “gendhing” berasal dari nama daerah di Kabupaten Probolinggo. Kemudian “ang” dari kata “Anggur” dan “ga” dari kata “Mangga”. Tak lupa juga dengan motto Kota Probolinggo ialah Kota Bestari (Bersih, Sehat, Tertib, Aman, Rapi dan Indah. Serta terkenal dengan sebutannya Kota 1000 taman.

Karakteristik sosial ini penduduk Kota Probolinggo dapat dilihat dari segi etnik dan budaya masyarakatnya. Masyarakat Probolinggo dilihat dari sosial budaya sebagian berasal dari budaya agraris (petani dan nelayan) dan berkembang menjadi masyarakat urbanis. Sedangkan ditinjau dari suku, sebagian besar merupakan Suku Jawa dan Madura yang terkenal ulet, lugas, terbuka, dan kuat dalam mengarungi kehidupan (berjiwa wiraswasta tinggi). Selain itu perpaduan masyarakat dan budaya yang masih asli dicerminkan dengan gotong royong dan adat budaya khas.^[4]

III. METODE PERANCANGAN

A. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam Perancangan Interior Perpustakaan Umum sebagai Sarana Edukasi dan Hiburan di Kota Probolinggo ini adalah mengadopsi proses design thinking menurut Hasso Plattner yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu:

1. Understand

Pada tahapan ini akan dilakukan dengan tujuan untuk mengenali objek pembahasan dan memosisikan diri sebagai pengguna perpustakaan. Selain itu, juga dilakukan studi literatur untuk memahami bagaimana merancang perpustakaan yang baik dan benar.

2. Observe

Pada tahap ini, perancang mengamati bagaimana karakteristik orang-orang dan bagaimana interaksinya

serta mengamati tempat. Pada tahapan ini dilakukan wawancara dengan para *staff* perpustakaan, pengunjung, serta beberapa pelajar dan masyarakat sekitar. Hal ini dilakukan dengan harapan untuk mendapatkan masalah yang dirasakan pengguna dan inovasi apa yang diharapkan.

3. *Point of View*

Setelah mendapatkan masalah dari tahapan sebelumnya serta adanya data-data yang mendukung untuk mengatasi masalah tersebut, pada tahapan ini akan dilakukan proses berpikir untuk penyelesaiannya. Pada proses tahap ini dilakukan penganalisaan antara data dengan realita dan hasil wawancara dan mulai dicari bagaimana menyelesaikan permasalahan yang ada. Tahapan *point of view* dilakukan agar desainer dapat lebih melihat permasalahan dan akan mulai memunculkan ide-ide baru untuk perancangan serta akan ditemukan juga mengenai batasan-batasan tersebut.

4. *Ideate*

Pada tahapan *ideate* ini akan dilakukan proses memunculkan berbagai alternatif solusi yang dapat menjawab permasalahan. Tahapan ini dilakukan dengan memunculkan ide-ide dalam bentuk sketsa desain dan didukung dengan maket studi 1:50. Solusi ini akan dijadikan jawaban dari permasalahan desain yang dibutuhkan oleh para pengguna perpustakaan umum di Kota Probolinggo.

5. *Prototype*

Tahapan ini ialah bagian kasarannya dari proses desain itu sendiri. Pada tahapan *prototype*, desain yang terpilih dibuat gambar kerja secara detail dan didukung oleh pembuatan maket presentasi skala 1:50 agar terlihat lebih jelas gambaran desain yang ada. Serta untuk melihat apakah desain yang ditawarkan dapat diwujudkan secara nyata dan digunakan.

6. *Test*

Pada tahapan ini pengguna akan mendapatkan *feedback*. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui apa yang benar dan tidak lalu berulang-ulang dari tahap *prototype* yang telah dimodifikasi sesuai *feedback* yang didapat.

V. DESKRIPSI OBJEK PERANCANGAN

A. *Gambaran Lokasi Perancangan*

Dalam proyek ini, proses perancangan interior perpustakaan umum bertempat di di Jalan Trunojoyo nomor 3, Mayangan, Kota Probolinggo, Jawa Timur 67218. Gedung ini terdiri dari gedung pramuka dan gedung perpustakaan itu sendiri. Area yang akan di desain meliputi gabungan dari 2 bangunan ini berupa lantai 1 dan 2 yang masing-masing memiliki luas 466.83 m², dengan luas total 933.66 m².



Gambar 1. Tapak Luar



Gambar 2. Eksisting Perancangan

B. *Ruang Lingkup Perancangan*

Fasilitas yang dirancang dalam Perancangan Interior Perpustakaan Umum sebagai Sarana Edukasi dan Hiburan di Kota Probolinggo ini meliputi:

1. Ruang baca dan bermain untuk anak-anak dengan kapasitas: 25 orang
2. Ruang baca orang dewasa dengan kapasitas: 80 orang
3. Ruang audio visual dengan kapasitas: 12 orang
4. Ruang multifungsi yang dapat digunakan untuk berdiskusi atau mempertemukan orang-orang baru, berselancar dengan laptop, serta untuk ruang meeting dengan kapasitas: 12 orang
5. *Gallery* yang berisikan hal-hal seputar Kota Probolinggo seperti batik dan foto dengan kapasitas: 15 orang
6. *Café* dengan kapasitas 20 orang
7. *Lobby* dengan kapasitas: 10 orang
8. *Head & Staff Office* dengan kapasitas 13 orang.

Adapun target market atau usia pengguna perpustakaan ini yang dituju yaitu:

1. Kategori anak-anak: berkisar umur 6-12 tahun.
2. Kategori remaja dan dewasa: berkisar umur 13 tahun keatas.

V. ANALISIS DAN PROGRAMMING

Setelah melewati hasil survey melalui wawancara dan membagikan kuisioner kepada para *staff* dan pengunjung perpustakaan, permasalahan yang ada di Perpustakaan Umum Kota Probolinggo ialah belum terlalu dikenal, kurangnya *signage*, kurangnya fasilitas untuk berdiskusi, tidak adanya ruangan khusus untuk anak, desain yang kurang nyaman, dan juga perpustakaan memiliki citra yang membosankan. Faktor-faktor itulah yang dapat mempengaruhi minat baca masyarakat sehingga dengan perancangan ini, perancang mengganti citra perpustakaan yang membosankan menjadi menyenangkan dengan cara melengkapi fasilitas, menambahkan hiburan, dan mendesain ulang interiornya.



Gambar 3. Analisis Masalah dan Kebutuhan



Gambar 4. Aktivitas dan Kebutuhan Ruang

VI. KONSEP PERANCANGAN

Pemilihan konsep dilakukan berdasarkan beberapa faktor seperti rumusan masalah, hasil analisis terhadap lokasi dan masyarakat, data literatur, dan juga latar belakang Kota Probolinggo yang melalui hasil observasi diketahui bahwa masyarakat Kota Probolinggo mempunyai karakteristik yang berani, sangat mencintai budayanya, terbuka, berani, dan ulet. Karenanya, penataan ruang menggunakan *open plan* untuk menggambarkan karakter masyarakat Probolinggo yang terbuka dan berani.

Konsep perancangan interior perpustakaan umum ini secara garis besar ingin mengubah citra perpustakaan yang dianggap membosankan menjadi perpustakaan yang menyenangkan serta mengangkat budaya Kota Probolinggo dengan tagline-nya “Kota 1000 taman” agar perpustakaan ini bisa menjadi ikon Kota Probolinggo serta bertujuan untuk meningkatkan tingkat minat baca masyarakat Kota Probolinggo dari kalangan anak-anak hingga dewasa dilengkapi dengan sarana hiburan namun tetap edukatif. Konsep desain interior perpustakaan ini ialah *a Fun Experience in Education* yang berarti pengalamann edukasi yang menyenangkan yang dapat diartikan pula sebagai pembelajaran yang menyenangkan. Dave Meier dalam bukunya *The Accelerated Learning Handbook* menuliskan: kegembiraan disini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi yang dipelajari).

Konsep ini menegaskan unsur dinamis, atraktif, dan segar. Memakai bentuk geometris yang dikombinasikan dengan bentuk organik seperti lengkungan untuk menciptakan kesan dinamis dan tidak terbatas dalam pergerakan seperti bola yang dapat menampilkan unsur atraktif. Warna yang dipakai dalam konsep ini ialah warna biru, hijau, coklat, dengan aksen kuning. Secara psikologis, warna coklat seringkali dikaitkan dengan

kenyamanan serta kesederhanaan; warna biru dan hijau memiliki sifat yang menenangkan dan menyenangkan.

Aplikasi dasar dari konsep dilakukan terhadap perancangan sebagai berikut:

1. Organisasi ruang menggunakan sistem *open plan*. Hal ini dilakukan untuk mendorong pengunjung perpustakaan mengeksplorasi seluruh area perpustakaan tanpa terkecuali.
2. Bentuk yang digunakan dalam perancangan interior ini ialah bentuk organik, terutama lingkaran atau lengkung. Bentuk ini dipilih karena bentuk lengkung dapat menimbulkan kesan gerak yang menyenangkan namun tetap diseimbangkan dengan nilai fungsionalitas perabot.
3. Skema warna menggunakan warna biru, hijau, coklat, dengan aksen kuning. Secara psikologis, warna coklat seringkali dikaitkan dengan kenyamanan serta kesederhanaan; warna biru dan hijau memiliki sifat yang menenangkan dan menyenangkan.
4. Material didominasi dengan kayu karena sesuai dengan konsep dan juga mempresentasikan pohon yang terkandung dalam *tagline* “kota 1000 taman”.
5. Suasana ruang bersifat nyaman, menyenangkan, mengundang, edukatif (memberi pengetahuan tentang budaya Kota Probolinggo), dan juga dikemas dengan modern. Suasana ini diharapkan dapat menarik minat pengunjung dan membuat pengunjung nyaman dan betah berlama-lama di dalam perpustakaan.

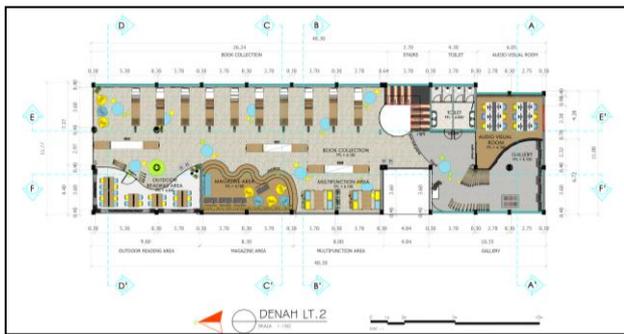
VII. IMPLEMENTASI KONSEP PADA DESAIN

Pengaplikasian konsep terhadap desain dilakukan dengan mempertimbangkan hasil *programming* seperti besaran ruang, pola sirkulasi, karakteristik ruang, dan juga pola aktivitas pengguna. Berikut merupakan ringkasan hasil perancangan dari beberapa ruangan di dalam gedung:

A. Layout Perancangan

Pembagian ruang pada *layout* ini disesuaikan dengan aktivitas dan kebutuhan ruang. Area yang memerlukan ketenangan lebih atau yang berpotensi berisik diletakkan di area dalam. Zoning dibagi menjadi 3 yaitu *private (staff only)*, *public*, dan *service (staff only)*. *Private* terdiri dari ruang *staff* dan *head office*. *Public* terdiri dari *lobby*, *café*, area baca, ruang anak, ruang audio visual, *gallery*, area multifungsi, dan taman. Sedangkan area *service* ialah *pantry*.

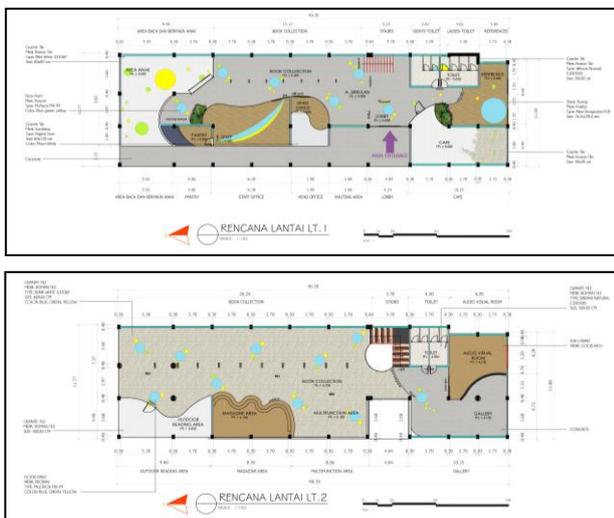




Gambar 5. Layout

B. Pola Lantai

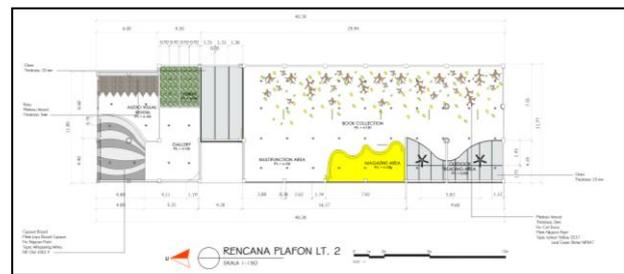
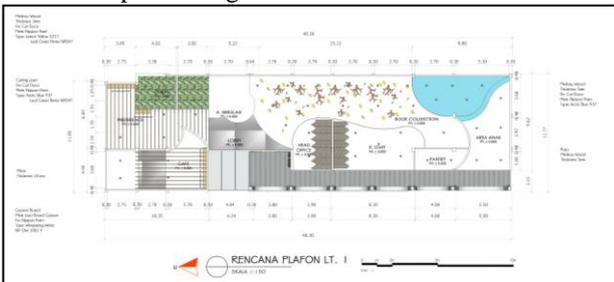
Pola lantai dibuat berbeda tiap area untuk memperjelas pembagian area. Lantai juga dibuat tidak terlalu rame karena lebih ingin menonjolkan desain dinding yang sudah cukup ramai. Penerapan konsep menyenangkan juga dapat dilihat dari pola bundar pada pola lantai yang terasa dinamis.



Gambar 6. Pola Lantai

C. Pola Plafon

Plafon didominasi oleh pemakaian kayu dengan berbagai bentuk lengkung dan dilengkapi juga *drop ceiling*. Adanya bentuk lengkung dan *drop ceiling* yang berbeda pada plafon memberikan kesan dinamis pada ruangan. Penggunaan cermin pada area *lobby* dimaksudkan untuk menambah estetika dan menambah kesan luas pada ruangan.



Gambar 7. Pola Plafon

D. Potongan



Gambar 8. Tampak Potongan A-A'



Gambar 9. Tampak Potongan B-B'



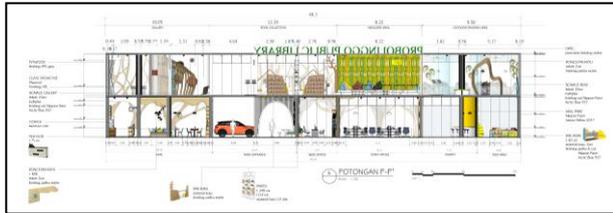
Gambar 10. Tampak Potongan C-C'



Gambar 11. Tampak Potongan D-D'



Gambar 12. Tampak Potongan E-E'



Gambar 13. Tampak Potongan F-F'

E. Main Entrance

Main entrance bangunan ini menggunakan pintu otomatis. Warna yang ditonjolkan ialah hijau dan coklat yang sesuai dengan tagline Kota Probolinggo. Area depan bangunan dilengkapi dengan taman dan tempat duduk untuk memfasilitasi pengunjung yang menginginkan udara luar. Pada area taman dilengkapi pula dengan kolam dna juga logo Kota Probolinggo. Pada sisi kanan bangunan dilengkapi pula dengan tempat parkir mobil, motor, dan sepeda.



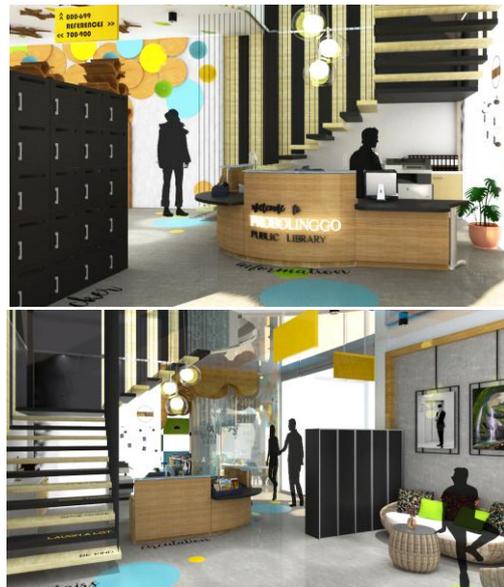
Gambar 14. Main Entrance di pagi hari



Gambar 15. Main Entrance di malam hari

F. Lobby (Lantai 1)

Pada perancangan perpustakaan ini, lobby dilengkapi dengan resepsionis yang menjadi sau dengan area sirkulasi, area fotokopi, dan loker. Serta dilengkapi pula dengan area untuk menunggu. Plafon menggunakan material cermin di lantai 1, dan skylight di lantai 2 untuk menambah estetika ruangan. Penambahan lampu gantung membuat suasana area resepsionis lebih hidup dan tidak terasa kaku dan juga menampilkan kesan menyenangkan.



Gambar 16. Lobby

G. Cafe (Lantai 1)

Café berada di area lantai 1 bagian depan. Didalam café tersedia juga book store. Fasilitas ini dapat digunakan pengunjung yang membutuhkan membaca buku dengan minuman atau makanannya, serta dilengkapi juga dengan spot foto yang kekinian. Lantai yang dipakai area ini gabungan dari granite tiles kotak-kotak putih dan hexagon yang menyatu dengan dinding. Pada salah satu sisi dinding terdapat aplikasi kain batik khas Probolinggo yang dilengkapi dengan hidden light yang menjadikan focal point pada ruangan ini.



Gambar 17. Café

H. Area Referensi (Lantai 1)

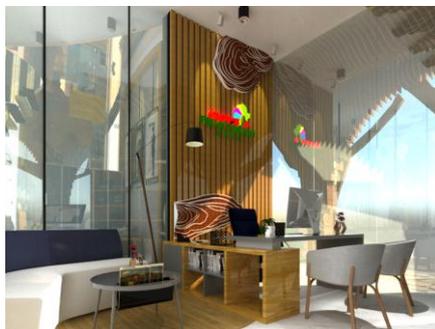
Area ini didesain agak tertutup dimaksudkan karena koleksi referensi tidak bisa dibawa pulang. Karena tidak bisa dibawa pulang, disediakan area layanan fotokopi juga yang berdekatan dengan area referensi.



Gambar 18. Area referensi

I. Head Office (Lantai 1)

Berada di area depan dengan maksud memudahkan pergerakan kepala perpustakaan jika harus berurusan dengan tamu (agar tamu tidak terlalu jauh). Lantai menggunakan material kombinasi vinyl dna granite tiles bercorak marmer agar menampilkan kesan eksklusif.



Gambar 19. Head Office

J. Staff Office (Lantai 1)

Berada di area depan dengan maksud memudahkan pergerakan para staff jika harus keluar masuk area perpustakaan. Ruangannya ini didesain dengan meja yang berdekatan dengan yang lain agar komunikasi menjadi lebih mudah. Dalam aruangan ini dilengkapi pula pantry khusus untuk staff.



Gambar 20. Staff Office



Gambar 21. Pantry

K. Area anak (Lantai 1)

Ruang baca untuk anak ini melayani kunjungan dari sekolah-sekolah, agar tidak mengganggu aktivitas pengunjung yang lain. Anak-anak dapat membaca dan meminjam buku, bermain game interaktif di komputer, bermain menggunakan alat peraga edukasi, dan mendengarkan *story telling*.



Gambar 22. Area Anak

L. Book Collection (Lantai 1)

Book Collection merupakan area yang utama dari perpustakaan sehingga desain rak yang menarik sangat dibutuhkan untuk memberi kesan tersendiri bagi pengunjung. Area ini didesain secara luas tanpa sekat agar pengunjung lebih enak dan nyaman dalam mencari-cari buku yang diinginkan. Pada rak buku ini diberi unsur pepohonan agar suasana membaca terasa menyenangkan seperti membaca di taman.





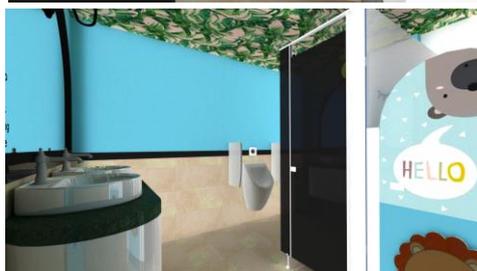
Gambar 23. Book Collection

M. Toilet (Lantai 1)

Toilet dibedakan antara perempuan dan pria. Dalam masing-masing toilet terdapat 1 buah toilet untuk anak baik di toilet perempuan maupun pria. Dibalik pintu tiap bilik terdapat foto khas budaya Kota Probolinggo beserta sedikit penjelasannya.



Gambar 24. Toilet untuk perempuan di lantai 1



Gambar 25. Toilet untuk pria di lantai 1

N. Ruang Audio Visual (Lantai 2)

Ruangan berkapasitas 20 orang ini bertempat di lantai 2 bagian belakang karena ruangan ini

membutuhkan ketenangan dalam hal melihat dan mendengarkan koleksi digital perpustakaan. Ruangan ini dilengkapi layar proyektor untuk memfasilitasi menonton video secara bersamaan. Lantai yang digunakan vinyl agar meredam bunyi.



Gambar 26. Ruang Audio Visual

O. Gallery (Lantai 2)

Berisikan foto-foto karya masyarakat Kota Probolinggo dan juga kebudayaannya. Dipajang pula kain-kain batik hasil masyarakat setempat. Pada area ini menggunakan warna netral dengan maksud tetap menonjolkan hasil tangan masyarakat setempat.



Gambar 27. Gallery

P. Book Collection (Lantai 2)

Pada lantai 2 rak buku dilengkapi dengan area baca private yang menyatu dengan rak. Area privat dilengkapi dengan meja dan kursi yang juga berfungsi sebagai penyimpanan





Gambar 28. Book Collection di lantai 2



Gambar 29. Area privat di rak buku

Q. Area Multifungsi (Lantai 2)

Area ini dimaksudkan untuk memfasilitasi tempat *meeting* atau diskusi secara berkelompok, dan juga mengerjakan tugas secara berkelompok.



Gambar 30. Area multifungsi

R. Area Majalah (Lantai 2)

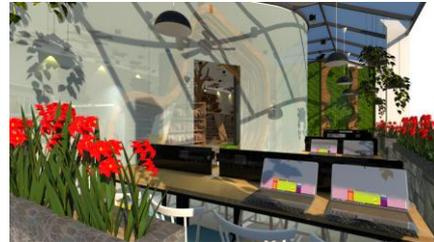
Area ini terletak di lantai 2 bagian depan. Desain dari area ini dibuat santai yang dilengkapi dengan dinding kaca untuk memanfaatkan cahaya alami untuk estetika dan agar mata tidak lelah dalam membaca. Serta untuk menikmati view alun-alun Kota Probolinggo. Lantai pada area ini menggunakan karpet. Terdapat *levelling* lantai yang mana digunakan sebagai tempat penyimpanan koleksi majalah.



Gambar 31. Area majalah

S. Area Baca Outdoor (Lantai 2)

Terletak di lantai 2 di bagian depan agar pengunjung dapat mengamati Kota Probolinggo dari atas. Serta untuk memberikan pilihan suasana membaca kepada pengunjung perpustakaan. Lantai menggunakan material *granite tiles* dilengkapi dengan tanaman untuk menyegarkan udara.



Gambar 32. Area Baca Outdoor

VIII. PENUTUP

Perancangan interior Perpustakaan Umum Kota Probolinggo ini bertujuan untuk mengganti citra perpustakaan yang dianggap membosankan menjadi menyenangkan serta mengangkat budaya Kota Probolinggo dengan tagline-nya “Kota 1000 taman” agar perpustakaan ini bisa menjadi ikon Kota Probolinggo serta bertujuan untuk meningkatkan tingkat minat baca masyarakat Kota Probolinggo dari kalangan anak-anak hingga dewasa dilengkapi dengan sarana hiburan namun tetap edukatif. Konsep desain interior perpustakaan ini ialah *a Fun Experience in Education* yang berarti pengalaman edukasi yang menyenangkan yang dapat diartikan pula sebagai pembelajaran yang menyenangkan. Kata fun disini dikutip dari Dave Meier dalam bukunya *The Accelerated Learning Handbook* yang tertulis: kegembiraan disini berarti bangkitnya minat, adanya keterlibatan penuh, serta terciptanya makna, pemahaman (penguasaan atas materi yang dipelajari). Konsep ini menegaskan unsur dinamis, atraktif, dan segar. Konsep ini dituangkan dalam bentuk lengkung untuk menimbulkan kesan gerak dan menyenangkan, memakai bentuk geometris yang dikombinasikan dengan bentuk organik seperti lengkungan untuk menciptakan kesan dinamis seperti bola yang dapat menampilkan unsur atraktif, serta pemakaian warna biru, hijau, coklat, dengan aksen kuning. Secara psikologis, warna coklat seringkali dikaitkan dengan kenyamanan serta kesederhanaan; warna biru untuk mendapatkan kesan dingin dan atraktif, hijau dan kuning memberikan konsep ceria.

Perancangan interior perpustakaan ini menghasilkan ruang baca dan bermain untuk anak-anak; ruang baca dewasa; area majalah; ruang audio visual; area multifungsi; *cafe*; gallery; taman.

Budaya Kota Probolinggo diaplikasikan dalam desain seperti menambahkan batik pada dinding yang kosong, pemakaian pada roncetan untuk membuat focal point pada suatu ruangan, serta penambahan foto dan penjelasan budaya khas Kota Probolinggo di tiap bilik toilet. Diaplikasikan juga bentuk berupa pohon pada rak buku dan pintu masuk pada ruangan anak-anak.

REFERENSI

- [1] Darmono. *Manajemen dan Tata Kerja Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2001.
- [2] Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 1978
- [3] Imran, Syaiful. "Pengelompokan (Kategori) Koleksi Perpustakaan menurut Sistem Dewey Decimal Classification." 2015. *Ilmu Pendidikan*. 10 Januari 2019. <<https://ilmupendidikan.net/pustaka/perpustakaan/kategori-koleksi-perpustakaan-dewey-decimal-class>>.
- [4] Putri, Hanny. "Probolinggo, Kota Seribu Taman." 30 Okt 2018. <<https://hanyptr1.wordpress.com/2015/06/24/probolinggo-kota-seribu-taman/>>.
- [5] Rodger, Elizabeth M. *Who Wins – the Architect or the Librarian? Academic Library Building in Britain 1984-1989*. Inggris: MCB UP Ltd, 1991.
- [6] Sugono, D., et al. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa, 2008a.
- [7] Widiyastuti. *Desain Perpustakaan Ideal di Era Modern*. 2017.