

**PERANCANGAN DESAIN INTERIOR DENGAN KONSEP
UNIVERSAL DESIGN PADA PERPUSTAKAAN
SOEMAN HS PEKANBARU, RIAU**



ARTIKEL ILMIAH

Oleh:

Indah Ayu Sukma Wardani

1710221123

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAINFAKULTAS SENI RUPA
INSTITUS SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2021-2022**

Artikel Ilmiah berjudul:

Perancangan Desain Interior dengan Konsep *Universal Design* pada Perpustakaan Soeman HS Pekanbaru, Riau diajukan oleh Indah Ayu Sukma Wardani, NIM 1710221123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 90221, Telah Disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir.

Pembimbing I/Anggota



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. NIP

19770315 2002121005

NIDN 0015037702



**PERANCANGAN DESAIN INTERIOR DENGAN KONSEP
UNIVERSAL DESIGN PADA PERPUSTAKAAN
SOEMAN HS PEKANBARU, RIAU**

Indah Ayu Sukmawardani,
NIM 1710221123
Program studi desain interior, ISI Yogyakarta

Abstrak

Perpustakaan Soeman HS yang berlokasi di Jl. Jend. Sudirman No. 462, Jadirejo, Kec. Sukajadi Kota Pekanbaru Riau. Bangunan yang *iconic* untuk dijadikan sebuah Gedung belajar guna menimbulkan gairah ataupun rangsangan minat baca bagi pelajar, mahasiswa dan masyarakat kota Pekanbaru dan sekitarnya. Perancangan desain interior Perpustakaan Soeman HS Pekanbaru menerapkan konsep *Universal Design* dengan implementasi yang tepat terhadap fasilitas publik. Konsep tersebut memiliki makna bahwa perpustakaan dapat memberi pelayanan kepada masyarakat luas tanpa membedakan usia, *gender* dan keberagaman kelompok masyarakat dengan keterbatasan yang mereka miliki sebagai perwujudan desain yang memudahkan dan *comfortable*. Perpustakaan Soeman HS mengusung tema negeri Lancang Kuning yang diambil dari kebudayaan daerah sebagai wujud dari kontribusi bidang pendidikan untuk tetap melestarikan kebudayaan lokal yang dimiliki juga sebagai upaya pengenalan kebudayaan terhadap generasi muda dan pengunjung perpustakaan yg berasal dari luar daerah. Dilihat dari kedua aspek desain diatas, terpilihlah gaya modern agar dpt mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Bertujuan untuk menjadi daya tarik masyarakat terhadap perpustakaan sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas sumberdaya manusia sekarang dan masa yg akan datang.

Kata kunci : Interior, kebudayaan, perpustakaan, *universal design*

Abstract

The Soeman HS library is located on street Jend. Sudirman No. 462, Jadirejo, kec. Sukajadi, Pekanbaru Riau. An iconic building that serves as a building for learning to excite or excite interest in reading for students, students and the people of the Pekanbaru. The design design of the interior of the Soeman HS library's new universal concept of design with embedded implementation of public facilities. The concept has the sense that libraries can render services to large societies regardless of age, gender and diversity of communities with the limitations they have as both a facility-and a - The Soeman HS library embed the theme of the yellow sashi country taken from the cultural region asa contribution of education to preserve the local culture that has been developed as an effort to introduce cultures to the younger generation and out-of-state visitors. Judging from the two aspects of the design above, modern styles are chosen to keep up with the age and technology. The aim to be the appeal of society to the library so it can help improve the quality of present and future human resources.

Keywords : *interior, library, culture, universal design*

1. Pendahuluan

Riau merupakan Provinsi yang mempunyai pertumbuhan sangat pesat dari seluruh sektor antara lain Infrastruktur, Pendidikan, Kependudukan, Pembangunan dan lain sebagainya. Dengan perkembangan pembangunan yang sangat pesat, muncul sebuah ide gagasan dari Gubernur Riau yang diduduki oleh Rusli Zainal pada tahun 2003-2013 (masa jabatan 2 periode). Beliau mendirikan sebuah bangunan yang *iconic* untuk dijadikan sebuah Gedung belajar guna menimbulkan gairah ataupun rangsangan minat baca bagi pelajar, mahasiswa dan masyarakat kota Pekanbaru dan sekitarnya. Maka berdirilah Perpustakaan Soeman HS yang berlokasi di Jl. Jend. Sudirman No. 462, Jadirejo, Kec. Sukajadi Kota Pekanbaru Riau.

Perpustakaan Soeman HS diresmikan sejak tahun 2008 oleh Wakil Presiden Yusuf Kalla. Sebagai salah satu perpustakaan yang menyimpan arsip nasional serta berstatus perpustakaan Provinsi, Perpustakaan Soeman HS di anggarkan dalam

Gerakan Pendidikan Riau Membaca. Selain menjadi ruang baca, perpustakaan ini juga menjadi ruang publik bagi masyarakat Riau.

Konsep perpustakaan ini sendiri adalah Arsitek Melayu–Islam–Modern. Yang menjadi icon dari bangunan Perpustakaan Soeman HS ini merupakan bagian atap pada bangunan. Desain bagian atap yang sangat unik terinspirasi dari alas membaca Al-Quran atau rehal Al-Quran. Karena budaya melayu dan masyarakat Riau sangat menjunjung tinggi nilai kebudayaan yaitu agama Islam dan Al-Quran. Dua hal tersebut merupakan pedoman hidup bagi umat Islam sehingga ini alasan menjadikan rehal Al-Quran sebagai konsep dari desain atap bangunan.

Gedung Perpustakaan Soeman HS ini dirasa perlu melakukan pengembangan desain khususnya pada desain interior Gedung menjadi desain yang lebih universal, tidak hanya memberikan fasilitas untuk para kaum muda seperti pelajar dan mahasiswa, namun juga menyediakan fasilitas untuk para lansia, anak-anak dan orang-orang yang memiliki kebutuhan khusus. Memiliki standar ramah dan nyaman berdasarkan 3 aspek yaitu, ramah secara karakteristik bentuk ruang dan segala fasilitas yang ada, nyaman secara fungsi ruang, dan aman secara pengaplikasian material. Disamping itu, menghadirkan desain yang kreative dan inovatif pada interior Gedung Perpustakaan Soeman HS tanpa harus terlepas dari unsur lokalitasnya berupa akulturasi budaya Melayu Islam dan Modern.

Dengan menghadirkan suatu ruang tambahan yang berfungsi sebagai ruang penyimpanan barang-barang peninggalan sejarah budaya Melayu dan peninggalan sejarah Provinsi Riau lainnya. Penggunaan platfrom modern dan relevan bagi generasi masa kini diharapkan dapat lebih memakasimalkan visi dan fungsi dari Perpustakaan ini sendiri, serta dapat menjadi jembatan untuk memiliki SDM yang lebih berkualitas di Provinsi Riau. Sesuai dengan Undang-Undang No 43 Tahun 2007 bahwa Perpustakaan adalah institusi pengelolah koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara professional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan Pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi dan rekreasi para pemustaka.

Dari pernyataan diatas dpt disimpulkan beberapa point utama yang merupakan pernyataan masalah dalam hal ini yaitu “Bagaimana merancang desain interior yang

menerapkan prinsip-prinsip *Universal Design* dengan elemen-elemen kebudayaan menjadi sebuah desain yang dinamis sehingga menjadikan Perpustakaan Soeman HS salah satu *city center* yang unik, *modern* dan mampu menjadi daya tarik masyarakat serta minat baca?”

2. Metode

Metode desain yang akan digunakan pada perancangan museum ini dengan menggunakan metode desain Rosemary Kilmer dan Otie Kilmer, yang proses desainnya seperti dibawah ini.

- **Commit**
Tahap awal desain yang dilakukan oleh penulis merupakan mencari dan menerima permasalahan yang ada. Adapun proses yang dilakukan untuk menemukan permasalahan desain dilakukan dengan: mencari informasi dari objek, melakukan pengamatan secara langsung, mengenali objek lebih dalam dan yang terakhir melakukan prosedur analisis terhadap data yang sudah terkumpul.
- **State**
Tahap ini merupakan tahapan Penulis menetapkan permasalahan yang ada pada suatu bangunan yang biasanya dipengaruhi oleh masalah yang berkaitan dengan pesyaratan, kendala, keterbatasan dan asumsi-asumsi yang ada.
- **Collect**
Langkah-langkah yang biasa dilakukan pada tahap ini untuk mendapatkan informasi yaitu: *interview* pengguna ruang (pengelola dan pengunjung), *survey* pengguna, mengumpulkan data fisik proyek, dan mencari referensi dari proyek yang serupa.
- **Analyze**
Menganalisis data dan permasalahan yang ada agar dapat masuk ke tahap selanjutnya.
- **Ideate**
Pada tahap ini terdapat proses *brainstorming* yang mana merupakan tahapan pengumpulan ide untuk memecahkan berbagai permasalahan desain secara cepat dan spontan yang berlandaskan pada proses tahap desain sebelumnya bertujuan untuk mempermudah proses penyaringan ide pada *mind mapping*.
- **Choose**

Setelah proses *braind storming* diatas, penulis tiba pada tahapan *choose* atau *mind mapping*. Pada tahapan ini penulis memilih ide terbaik dalam pemecahan masalah desain dilihat dari konsep yang cocok dengan kebutuhan, hal objektif dan keinginan klien. Mengolah data-data menjadi gagasan ide yang lebih struktural dan terealisasi.

- Implement

Ide dan gagasan terpilih dari tahap sebelumnya pada tahap ini dituangkan dalam bentuk fisik seperti *moodboard*, gambar denah, *layout*, *color schame*, *material schame*, *final drawing*, *rendering* dan presentasi. Pembuatan *contraction drawings* dan Rancangan anggaran Biaya (RAB) juga dilakukan pada tahap ini.

- Evaluate

Proses mengoreksi dan membuat penilaian kritis terhadap apa yang telah dicapai penulis, apakah sudah dapat memecahkan permasalahan yang ada dan pengalaman apa yang didapatkan untuk dijadikan pedoman dalam penyelesaian masalah pada proyek-proyek selanjutnya.

- Feedback

Tahapan terakhir pada desain, penulis membandingkan anatara hasil desain dengan proyek dilapangan guna menajdi pembelajaran bagi penulis untuk kedepannya.

3. Pembahasan

Perancangan interior Perpustakaan Soeman HS Pekanbaru Riau focus kepada area *public* perputakaan yang terletak pada bangunan B dan kantin yang terletak di bangunan C. Lingkup yang dirancang meliputi area *Lobby*, *Lounge*, *Café*, *Kid's Library*, *Difable's Library*, area pinjaman khusus, area *Storage book* lantai 1 dan lantai 3, area membaca lantai 1 dan lantai 3, *Meeting Room*, *Computer Room*, Ruang Serbaguna, Studio foto dan *Podcast* serta Area Bilik Melayu.

Dalam tahap pengumpulan data, penulis berhasil mengumpulkan data fisik dan data non-fisik yang didapatkan langsung dari *staff* bidang Pembinaan dan Pelaynan Arsip Perpustakaan Soeman HS. selain itu data juga diperoleh dari hasil observasi dan *interview* dari beberapa pengunjung Perpustakaan. Dari semua data yang berhasil dikumpulkan oleh penulis dapat disimpulkan bahwa klien menginginkan sebuah desain yang ramah dan *comfort* bagi semua pengunjung tanpa melihat usia, gendre dan sebagainya ditengah perkembangan zaman maupun teknologi mampu menjadi

daya tarik masyarakat sekitar terhadap perpustakaan dan tidak meninggalkan unsur kebudayaan daerah.

a. Konsep Perancangan

Dalam perancangan interior Perpustakaan soeman HS, Penulis menerapkan konsep *Universal Design* dimana konsep tersebut ditujukan untuk semua kelompok pengunjung mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, lansia dan pengunjung dengan penyandang disabilitas. Terdapat 7 prinsip kesetaraan dalam aksesibilitas dalam *Universal Design* menurut Badan Perancangan Pembangunan Nasional atau Bappanes, yaitu sebagai berikut:

a. Kesetaraan penggunaan.

Desain bangunan dapat digunakan oleh semua orang dengan kemampuan yang berbeda. Artinya, setiap bentuk, fungsi, dan fasilitas pada bangunan itu dapat memenuhi kebutuhan penggunanya.

b. Fleksibel.

Desain bangunan dan setiap ruang di dalamnya mampu menjangkau kebutuhan dan kemampuan penggunanya.

c. Penggunaan yang simpel dan sesuai kebutuhan

Setiap fungsi pada bangunan harus mudah dimengerti oleh penggunanya berdasarkan pengalaman, pengetahuan, bahasa, kemampuan, dan tingkatan intelektualitasnya.

d. Informatif dan mudah dimengerti

Desain mudah dimengerti untuk setiap kondisi dan kemampuan sensorik penggunanya.

e. Antisipatif.

Desain dapat meminimalisir dan memiliki toleransi pada kesalahan pemakaian. Setiap bentuk pada bangunan dapat mengantisipasi kecelakaan hingga kondisi tidak terduga.

f. Tidak memerlukan usaha terlalu besar

Desain bangunan harus dapat digunakan secara efisien, nyaman, dan tidak menyebabkan kelelahan dalam penggunaannya.

g. Memiliki pendekatan terhadap kebutuhan ukuran dan ruang

Desain bangunan mudah dijangkau dan menyesuaikan kondisi fisik, ukuran, serta tingkat fleksibilitas penggunaannya.

Prinsip *Universal Design* diatas menjadi bahan pemikiran dan pertimbangan penulis dalam proses perancangan desain. Konsep ini diterapkan pada seluruh elemen desain seperti dinding, lantai, furniture dan akses yang disediakan.

b. Gaya dan Tema

Penerapan konsep *Universal Design* yang optimal serta penggunaan tema Negeri Lancang Kuning (*The Land of Lancang Kuning*) menjawab keinginan klien dalam hal desain yang ramah lingkungan dan *comfort* bagi pengunjung ditengah perkembangan zaman dan teknologi tanpa meninngalkan unsur kebudayaan lokal daerah. Dilihat dari konsep dan tema yang diambil oleh Penulis, garis besar *output* desain Perpustakaan, yaitu perahu Lancang Kuning, pantai, dan laut menjadi acuan utama dalam perancangan desain baik pada tata letak, bentuk, konfigurasi elemen pembentuk ruang, furniture, sirkulasi, dsb.

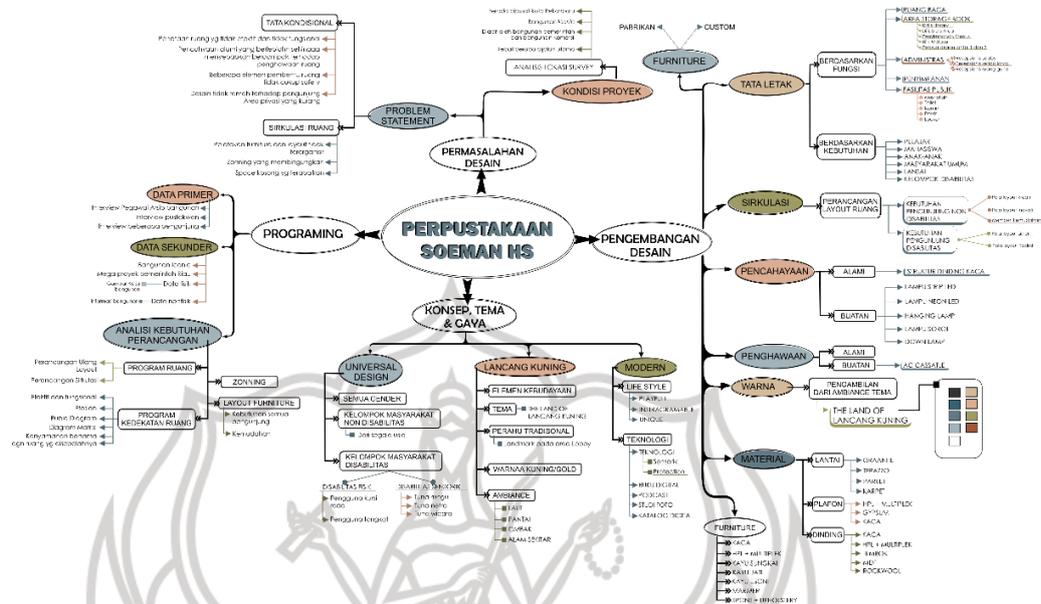


Gambar 1. Braind Storming awal

(sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Dari *braind storming* awal ini terpilihkan perahu Lnacang Kuning sebagai tema yang mewakili unsur dan element kebudayaan dari Provinsi Riau sendiri. Tahap selanjutnya adalah *mind mapping* dan penentuan gaya desain.

Gambar 2. Mind Mapping



(sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Gaya perancangan yang dipilih oleh penulis adalah gaya *Modern*. Pada masa perkembangan zaman dan teknologi pada saat ini, gaya modern dirasa tepat untuk karakteristik dunia Pendidikan yang juga harus semakin maju dan berkembang. Penggunaan gaya dan tema ini diharapkan dapat menjadi daya tarik masyarakat dan memberi nuansa baru pada perpustakaan Soeman HS ini serta memberi kenyamanan dan kemudahan bagi pengunjung juga bagi pustakawan disini. Meninggalkan kesan yang baik dan mendalam bagi para pengunjung sehingga tertarik untuk datang Kembali.

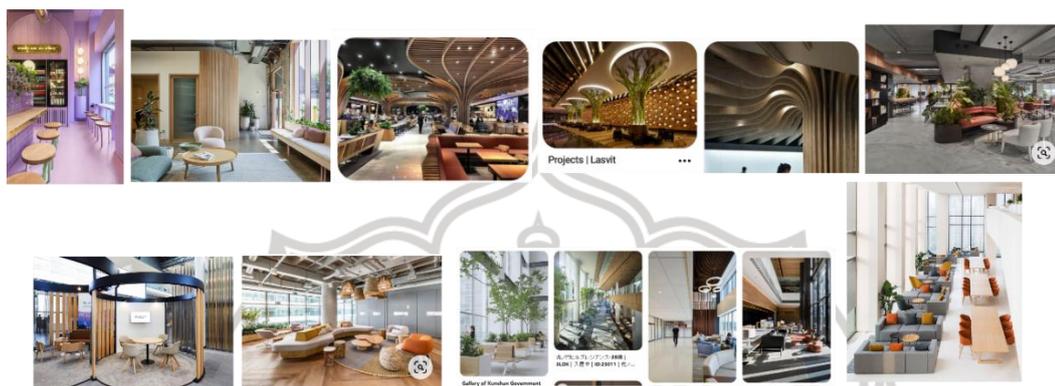
c. Suasana Ruang

Suasana interior dengan nuansa kekinian, instagrameble, nyaman, budaya, playfull dan unik menjadi pilihan suasana ruang yang akan dibangun oleh penulis. Berikut moodboard yang dijadikan penulis sebagai acuan perancangan desain:



Gambar 3. Moodboard Suasana Ruang *Kid's Library*

(sumber: Dokumen Pribadi, 2021)



Gambar 4. Moodboard Suasana Ruang

(sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

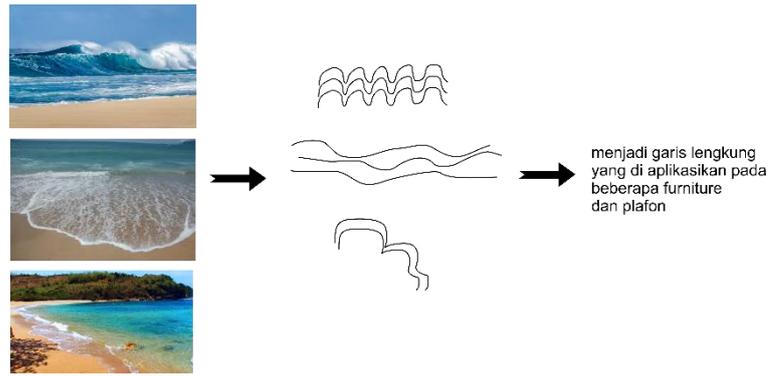
d. Penjelasan Gaya dan Tema

Tema *the Land of Lancang Kuning* diambil dari salah satu kebudayaan Riau. Kata lain dari tema ini adalah “Negeri Lancang Kuning” yang mana ini menjadi salah satu julukan provinsi Riau ini sendiri. Dalam berbagai aspek kebudayaan, seperti tarian, syair dan puisi, lancang kuning terlibat didalamnya. Selain itu Lancang kuning juga sebagai lambang kebesaran, kejayaan, kekuasaan, dan kepahlawanan. Diharapkan perpustakaan Soeman HS ini dapat lambang kejayaan dan kebesaran bidang Pendidikan di Provinsi Riau.

a. Komposisi Bentuk

Dalam proses perancangan, bentuk perahu lancang kuning (penggambaran) dijadikan sebuah *Landmark* pada area *Lobby* dan menjadi simbol penyambutan bagi pengunjung yang datang ke Perpustakaan.

Pada area interior lain komposisi bentuk diambil dari penerapan tranformasi bentuk dari elemen pendukung seperti ombak dan laut.



Gambar 5. Tranformasi bentuk

(sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

b. Komposisi Warna

Warna yang di terapkan dalam perancangan Perpustakaan Soeman HS ini merupakan warna-warna yang diambil dari alam dan dari tema yang digunakan. Selain itu, warna-warna alami juga digunakan sesuai dengan material yang digunakan.



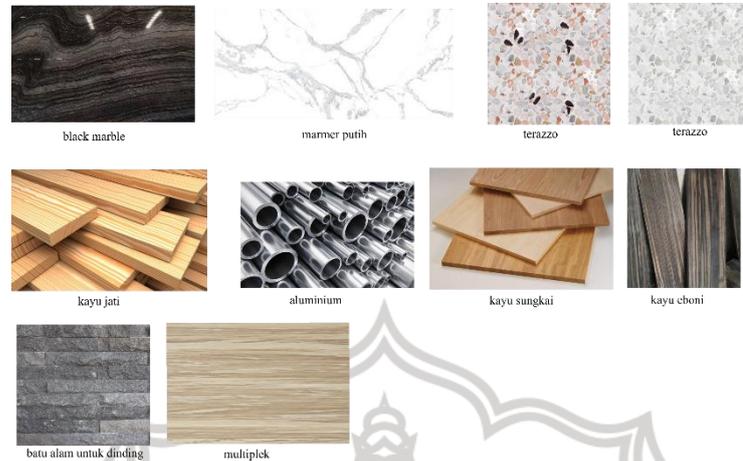
Gambar 6. Color Shcame

(sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

c. Komposisi Material

Material yang digunakan dalam perancangan perpustakaan ini yaitu material alami seperti kayu jati dengan finishing natural. Penggunaan material hasil daur ulang (*recycle material*) juga terpilih agar lebih bersahabat dengan lingkungan. Penggunaan material daur ulang seperti *plywood* dan penggunaan material multiplak serta vinil dan material baja risengaja dipilih agar dapat *custom* dari UMKM masyarakat sekitar.

Gaya *modern* merupakan gaya tren kekinian, karakteristik ruang yang sederhana terlihat rapi dan bersih. Selain material diatas, penulis menambahkan beberapa material yang akan digunakan berupa material metal, keramik *terazzo* juga aluminium dan bebatuan alamai seperti marmer.



Gambar 6. Material Shcame
(sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

e. Hasil Desain

Perancangan interior Perpustakaan Soeman HS ini menghasilkan sesuatu yang baru. Penerapan perpaduan antara gaya dan tema yang diambil menjadi sebuah kesatuan yang dinamis.





Gambar 7. Desain *Landmark Lobby*

(sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Pada area *landmark* didesain dengan *ambiance* yang *full of dramatic* agar setiap orang memasuki perpustakaan perhatiannya langsung tertuju pada *landmark* tersebut. Pada area *lounge* terdapat partisi dari aluminium dan kaca yang lebih gelap daripada material kaca pada bangunan, bertujuan agar mengurangi pantulan sinar matahari yang masuk sehingga tidak terlalu silau.

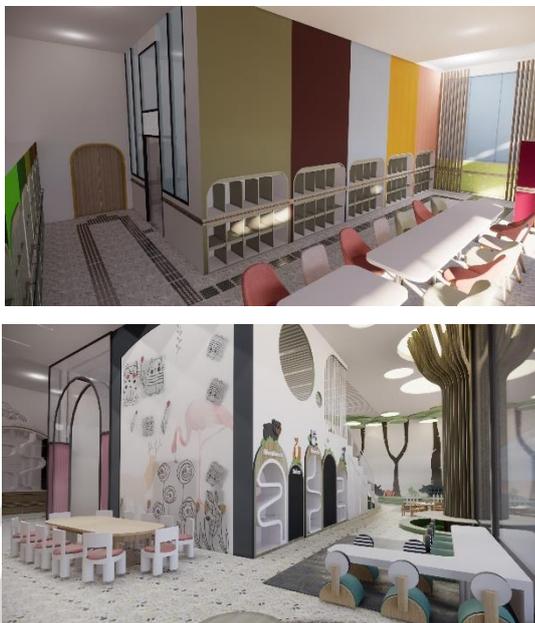


Gambar 7. Desain *Receptionist area dan Lounge*

(sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Penggunaan material kayu dan multiplek kental sekali pada desain ini. Pada meja resepsionis diterapkan komposisi bentuk badan kapal, *custom hanging lamp* yang

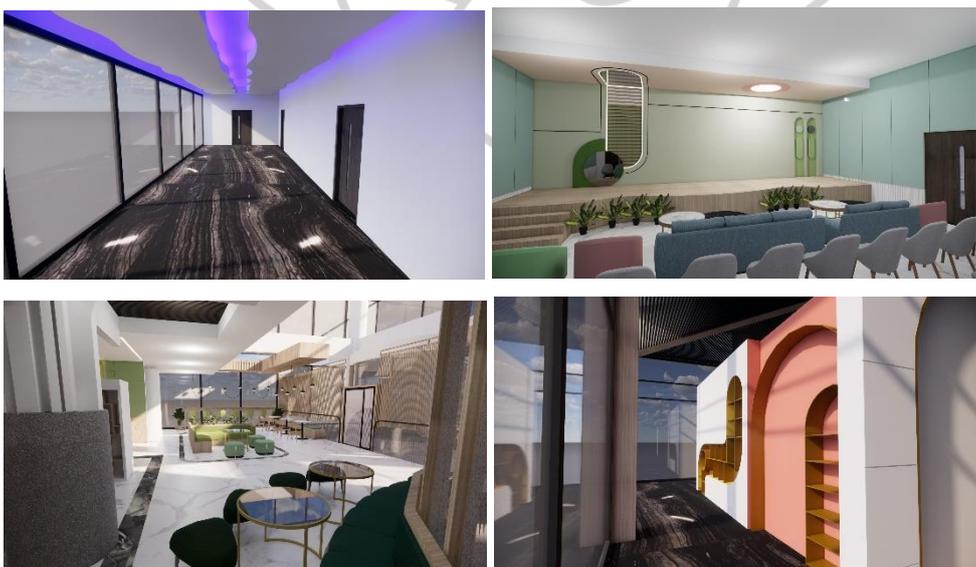
terletak di atasnya merupakan penyederhanaan bentuk dari layer sebuah kapal dan ombak pada area depan meja. Serta terdapat lorong menuju *Kid's Library* yang diambil dari penyederhanaan bentuk badan kapal.



Gambar 8. *Kid and Difable's area Library*

(sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Penerapan *guiding block* pada lantai dan *handrailing* pada dinding merupakan salah satu syarat untuk menjadikan suatu desain menjadi desain yang universal. Pemilihan *furniture* yang ramah terhadap anak-anak dan penyandang disabilitas juga perlu diperhatikan.



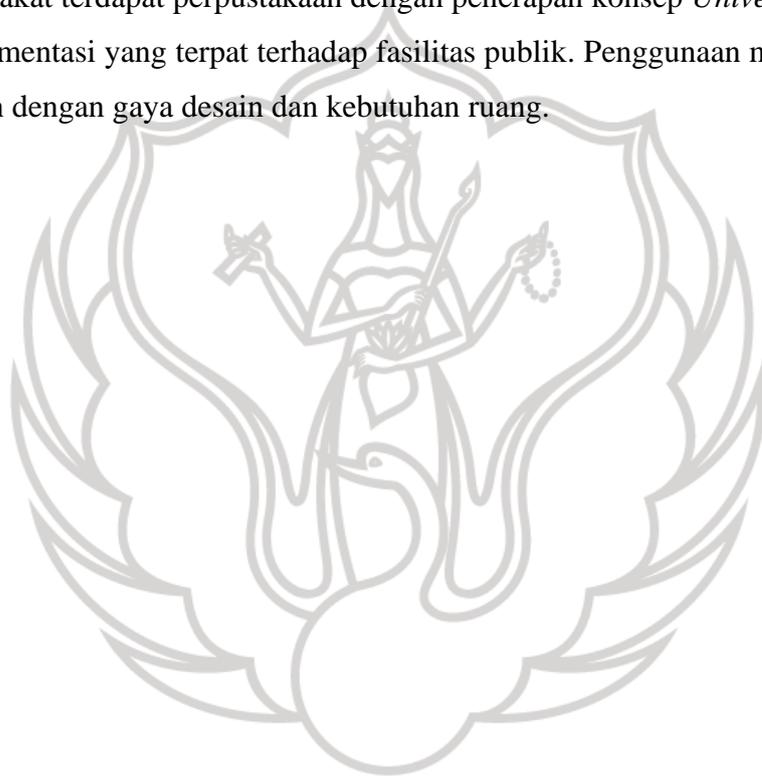
Gambar 9. Koridor, Runag serbaguna, area membaca dan Bilik Melayu

(sumber: Dokumen Pribadi, 2021)

Pada lantai 3 bangunan perpustakaan terdapat *meeting room*, dan ruang serba guna yang disewakan untuk umum. Terdapat juga studio foto untuk melayani pembuatan kartu perpustakaan dan studio *Podcast* untuk bedah buku secara daring ataupun untuk kepentingan Pendidikan lainnya.

4. **Simpulan**

Perancangan desain interior Perpustakaan Soeman HS dengan memadukan gaya modern dengan tema *the Land of Lancang Kuning* digunakan untuk menjadi daya tarik masyarakat terdapat perpustakaan dengan penerapan konsep *Universal Design* serta implementasi yang tepat terhadap fasilitas publik. Penggunaan material juga disesuaikan dengan gaya desain dan kebutuhan ruang.



DAFTAR PUSTAKA

- Samin,Rumzi. Khodijah. 2018. *PERAHU LANCANG KUNING KEARIFAN LOKAL MASYARAKAT MELAYU BINTAN KEPULAUAN RIA*). Vol 6, 13., dari Universitas Maritim Raja Ali Haji. Diakses 13 Desember 2021
- Stefanni, Clarissa. De Yong, Sherlu. Tan Kayoho, David. 2019. *Perancangan Interior Galeri Seni Kontemporer Karya Penyandang Difabel dengan Konsep Universal Design di Surabaya*. Vol 7. 994-995. Universitas Kristen Petra. Diakses 12 Desember 2021
- Dewangga,Cakra & Rio. 2015. “Kajian Fasilitas Perpustakaan dan Kenyaman Pemustaka: Studi Deskriptif Fasilitas Perpustakaan di Kantor Perpustakaan dan Arsip Daerah Kabupaten Kendal.” http://eprints.undip.ac.id/45544/2/Bab_II.pdf, Jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu budaya Universitas Diponegoro, diakses pada 28 November 2020.
- www.ilmutekniksipil.com. “Lantai struktur Bangunan” . 1 februari 2013. <<https://www.ilmutekniksipil.com/struktur-bangunan/lantai-struktur-bangunan> > diakses pada 10 Desember 2020.
- Muchlisin Riadi Juli 02, 2020. “Desain Interior (Elemen, Komponen, Aspek, Prinsip dan Model).” <<https://www.kajianpustaka.com/>> diakses pada 17 Desember 2020.