

**PERANCANGAN INTERIOR
GRAHA PUSAT LITERASI KABUPATEN MAGETAN
DENGAN PENDEKATAN
DESAIN PERILAKU DAN LINGKUNGAN**



PERANCANGAN

Oleh:

Ryan Ananta Putra Muharam

1912234023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2023

Perancangan Interior Graha Pusat Literasi Kabupaten Magetan dengan Pendekatan Desain Perilaku dan Lingkungan

Ryan Ananta Putra Muharam

NIM 1912234023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

Abstrak

Graha Pusat Literasi Kabupaten Magetan merupakan sarana perpustakaan baru yang dikelola oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Magetan. Pembangunan sarana ini didanai Perpustakaan Nasional sebagai upaya untuk memajukan SDM, pendidikan, minat baca, serta literasi di Kabupaten Magetan. Perpustakaan ini diharapkan dapat memperkenalkan konten literasi lokal kepada masyarakat kalangan muda. Perancangan interior Graha Pusat Literasi Kabupaten Magetan dilakukan dengan tujuan untuk memberikan layanan perpustakaan yang modern, nyaman dan interaktif sehingga menarik untuk diakses oleh kalangan muda. Ruang yang akan menjadi fokus perancangan adalah ruang literasi umum, area literasi khusus yang berisi koleksi pustaka lokal, ruang baca anak, ruang literasi digital, ruang diskusi, lobi, resepsionis dan kantin. Perancangan zona ruang, layout, fitur dan elemen desain melalui pendekatan perilaku dan lingkungan dilakukan berdasar pada karakter, keinginan dan preferensi pengguna ruang terhadap sarana perpustakaan sehingga kegiatan berliterasi semakin diminati.

Kata Kunci: *Perpustakaan, Literasi, Perilaku - Lingkungan*

Abstract

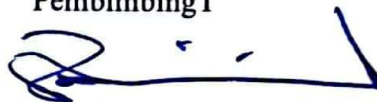
Literacy Center of Magetan (Graha Pusat Literasi Kabupaten Magetan) is a new library facility managed by the Library and Archives Service of Magetan Regency. The construction of this facility was funded by the National Library as an effort to advance human resources, education, interest in reading, and literacy in Magetan. This library is expected to be able to introduce local literacy content to young people. The interior designing of the Literacy Center of Magetan was carried out with the aim of providing modern, comfortable and interactive library services so that it is attractive for young people to access. The space that will be the focus of the design is a general literacy room, a special literacy area that contains local library collections, children's reading room, digital literacy room, discussion room, lobby, receptionist and canteen. The design of space zones, layouts, features and design elements through a behavioral and environmental approach is carried out based on the character, desires and preferences of space users for library facilities so that literacy activities are increasingly in demand.

Keywords: *Library, Literacy, Behavior - Environment*

Tugas Akhir Perancangan berjudul:

**PERANCANGAN INTERIOR GRAHA PUSAT LITERASI KABUPATEN
MAGETAN DENGAN PENDEKATAN DESAIN PERILAKU DAN
LINGKUNGAN** diajukan oleh Ryan Ananta Putra Muharam, NIM 1912234023,
Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut
Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji
Tugas Akhir pada tanggal 21 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat
untuk diterima.

Pembimbing I



Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP 19590802 198803 2 002

NIDN 0002085909

Pembimbing II



Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.

NIP 19720314 199802 1 001

NIDN 0014037206

Cognate/Penguji Ahli



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

NIP 19770315 200212 2 005

NIDN 0015037702

Ketua Program Studi S-1 Desain
Interior

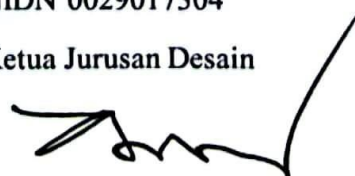


Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001

NIDN 0029017304

Ketua Jurusan Desain



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

NIP 19770315 200212 2 005

NIDN 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Prof. Dr. Tirtul Raharjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001

NIDN 0008116906



*“It was always me versus the world
until I found it's me versus me”*

Kendrick Lamar

KATA PENGANTAR

Ucapan puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulisan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Interior Graha Pusat Literasi Kabupaten Magetan” dapat terselesaikan dengan baik. Segala proses dalam penyelesaian tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan serta bantuan dari banyak pihak sehingga pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. *The Most High*, Allah SWT
2. Ibu dan Bapak, dengan segala dukungan materil dan moral
3. Ibu Dr. Suastawi, M.Des. dan Bapak Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan nasihat, masukan serta kritik dan saran yang membangun dalam proses penyusunan karya tugas akhir ini
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku penguji ahli dan ketua Jurusan Desain atas masukan, kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan karya tugas akhir ini
5. Bapak Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A. selaku dosen wali
6. Bapak Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn. selaku ketua Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Bapak Prof. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum. selaku dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
8. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas ilmu, waktu dan bantuan yang diberikan selama masa perkuliahan
9. Kepala dan segenap jajaran Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Magetan atas izin survei dan penggunaan gedung Graha Pusat Literasi sebagai objek perancangan tugas akhir ini
10. Teman-teman serta sahabat yang turut membantu, memberi dukungan dan semangat dalam proses penyusunan karya tugas akhir ini.

Penulis menyadari banyak kekurangan dan keterbatasan dari karya tugas akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan dan pengembangan diri penulis. Semoga karya tugas akhir perancangan ini dapat memberi manfaat.

Yogyakarta, 13 Juni 2023

Ryan Ananta Putra Muharam
1912234023



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Ryan Ananta Putra Muharam

NIM : 1912234023

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Interior Graha Pusat Literasi Kabupaten Magetan dengan Pendekatan Desain Perilaku dan Lingkungan” yang disusun sebagai persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan tinggi Strata 1 (S-1) di Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, tidak mengandung unsur plagiasi atau tindakan pelanggaran hak kekayaan intelektual. Semua informasi, rujukan dan data yang melengkapi karya perancangan ini telah melalui sitasi yang mencantumkan sumber sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 Juni 2023

Ryan Ananta Putra Muharam
1912234023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Metode Desain	2
2. Implementasi Metode Desain	4
BAB II PRA DESAIN	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Tinjauan Pustaka Umum	6
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	10
B. Program Desain.....	13
1. Tujuan Desain	13
2. Sasaran Desain	13
3. Data.....	14
BAB III PERMASALAHAN DAN SOLUSI DESAIN	41
A. Pernyataan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	41
B. Ide Solusi Desain (<i>Ideation</i>).....	41
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN	45
A. Pengembangan Alternatif Desain	45
B. Hasil Desain.....	66
BAB V KESIMPULAN	74
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	76

LAMPIRAN

1. Surat Izin Survei
2. Dokumentasi Survei
3. Poster Sketsa Ideasi
4. Sketsa Perspektif Manual
5. Rencana Anggaran Biaya (RAB)
8. Skema Bahan
6. Poster Presentasi
7. Gambar Kerja



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Bagan Proses Desain Inovasi	2
Gambar 2.1	Logo Graha Pusat Literasi Kabupaten Magetan	14
Gambar 2.2	Bagan Struktur Organisasi Dinaspus Kabupaten Magetan	15
Gambar 2.3	Denah <i>Site Plan</i>	19
Gambar 2.4	<i>Layout</i> Eksisting Gedung 1.....	20
Gambar 2.5	<i>Layout</i> Eksisting Gedung 2 Lantai 1	20
Gambar 2.6	<i>Layout</i> Gedung 2 Lantai 2	21
Gambar 2.7	Analisis <i>Zoning</i> dan Sirkulasi	22
Gambar 2.8	Diagram Hubungan antar Ruang	23
Gambar 2.9	Lobi Eksisting	24
Gambar 2.10	Area Resepsionis	24
Gambar 2.11	Ruang Literasi Khusus	26
Gambar 2.12	Ruang Baca Anak.....	26
Gambar 2.13	Resepsionis Lantai 2 dan Area Baca	27
Gambar 2.14	Area Literasi Umum Lantai 2	27
Gambar 2.15	Area Literasi Digital.....	28
Gambar 2.16	Ruang Diskusi Khusus	29
Gambar 2.17	Meja Area Baca.....	30
Gambar 2.18	Area Literasi Umum & Digital Lantai 2	31
Gambar 2.19	Ruang Diskusi Besar	31
Gambar 2.20	Suasana Ruang Literasi Umum Lantai 1	32
Gambar 2.21	Standar Ukuran Meja Diskusi.....	36
Gambar 2.22	Standar Ukuran Display Rak Buku.....	37
Gambar 2.23	Standar Ukuran Sirkulasi.....	37
Gambar 3.1	<i>Mindmapping</i> Skema Ide.....	44
Gambar 4.1	<i>Moodboard</i> Desain.....	46
Gambar 4.2	Pintu Gebyok dan Jendela Eksisting	46
Gambar 4.3	Ideasi Desain Panel Dinding.....	47
Gambar 4.4	Ideasi Bentuk Furnitur.....	48
Gambar 4.5	Skema Warna perancangan	48
Gambar 4.6	Skema Material Perancangan	49

Gambar 4.7	Alternatif <i>Bubble Plan</i>	50
Gambar 4.8	Zona Ruang Alternatif 1	51
Gambar 4.9	Zona Ruang Alternatif 2 & Hasil Penilaian.....	52
Gambar 4.10	Alternatif <i>Layout</i> Gedung 2 Lantai 1 & Hasil Penilaian	53
Gambar 4.11	Alternatif <i>Layout</i> Gedung 2 Lantai 2 & Hasil Penilaian	54
Gambar 4.12	Rencana Lantai Alternatif 1	55
Gambar 4.13	Rencana Lantai Alternatif 2 & Hasil Penilaian	56
Gambar 4.14	Alternatif Rencana Plafon & Hasil Penilaian	57
Gambar 4.15	Alternatif Desain Panel Dinding & Hasil Penilaian.....	58
Gambar 4.16	Alternatif Desain <i>Reading Stool</i> & Hasil Penilaian	59
Gambar 4.17	Alternatif Desain Meja Resepsionis & Hasil Penilaian	59
Gambar 4.18	Alternatif Desain Instalasi Joglo & Hasil Penilaian.....	60
Gambar 4.19	Area Literasi Umum dan Khusus.....	66
Gambar 4.20	Area Media Interaktif.....	66
Gambar 4.21	Area Belajar Mandiri.....	67
Gambar 4.22	Area Belajar Kelompok.....	67
Gambar 4.23	Ruang Baca Anak.....	68
Gambar 4.24	Area Literasi Digital Lt.2	68
Gambar 4.25	Ruang Diskusi Besar	69
Gambar 4.26	Lobi	69
Gambar 4.27	Kantin.....	70
Gambar 4.28	Resepsionis	70
Gambar 4.29	Loker Penitipan.....	71
Gambar 4.30	Ruang Diskusi Khusus	71
Gambar 4.31	Tampak Aksonometri.....	72
Gambar 4.32	Desain Layout	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Substansi dan Unit Analisis Kajian Perilaku dan Lingkungan	11
Tabel 2.2 Misi Dinaspus Kabupaten Magetan	15
Tabel 2.3 Daftar Area yang Dirancang	16
Tabel 2.4 Aktifitas Pengguna Ruang	17
Tabel 2.5 Daftar Kebutuhan Ruang	38
Tabel 2.6 Kriteria Desain	40
Tabel 3.1 Identifikasi Permasalahan & Solusi Desain.....	41
Tabel 4.1 Daftar Produk Media Literasi Interaktif	61
Tabel 4.2 Penghitungan Kegubutuhan Titik Lampu & Daftar Produk.....	63
Tabel 4.3 Penghitungan Kebutuhan AC & Daftar Produk.....	65



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tingkat intelektual masyarakat merupakan cerminan dari kemajuan suatu daerah. Salah satu elemen penting dalam peningkatan intelektual adalah melalui literasi. Akses dari literasi merupakan hak masyarakat yang harus dijamin dan diberikan oleh negara. Pemberian akses ini dilakukan sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 Pasal 8 yang menyatakan pemerintah provinsi dan pemerintah kabupaten/kota memiliki kewajiban untuk menjamin dan mengembangkan perpustakaan di tingkat daerah.

Gedung perpustakaan konvensional yang selama ini menjadi sarana yang disediakan oleh pemerintah kurang diminati oleh masyarakat. Menurut data Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Magetan tahun 2021, jumlah pengunjung perpustakaan sepanjang tahun berjumlah 17.534 orang. Angka ini hanya memenuhi 54,8 % dari target Rencana Kerja Pemerintah Daerah (RKPD) yang berjumlah 32.000 orang. Tidak diaksesnya fasilitas yang telah disediakan untuk masyarakat menjadi perhatian penting untuk pemerintah. Perubahan cara berliterasi masyarakat di era digital membuat akses pada buku tidak terbatas pada ruang dan waktu. Perpustakaan sebagai sarana utama dalam mengakses buku telah tergantikan oleh jaringan internet sehingga kegiatan berliterasi dapat dilakukan secara mandiri.

Ruang publik untuk penyelenggaraan kegiatan literasi di masyarakat menjadi penting untuk mencegah kesenjangan atas akses literasi digital. Ruang yang ada harus mampu merespon dan beradaptasi dengan kebiasaan masyarakat di era literasi digital. Untuk itulah pada akhir tahun 2021 Pemerintah Kabupaten Magetan bersama dengan Perpustakaan Nasional meresmikan Graha Pusat Literasi sebagai sarana baru bagi masyarakat Kabupaten Magetan dalam berliterasi.

Menurut Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 Pasal 4, salah satu fungsi perpustakaan adalah sebagai wahana pendidikan dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan kebudayaan bangsa. Sudah semestinya perpustakaan dirancang untuk memberi rasa nyaman dan senang untuk penggunaannya. Graha Pusat Literasi Kabupaten Magetan dibangun dengan dilengkapi berbagai fasilitas seperti ruang

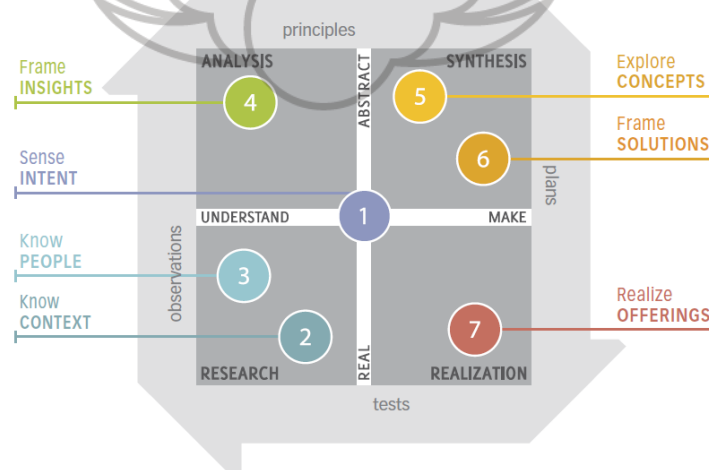
serbaguna, kantin, hingga ruang diskusi khusus. Semua fasilitas yang ada diharapkan menjadi ruang untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam berliterasi. Partisipasi secara berkelompok yang interaktif akan mendorong proses bertukar pikiran sehingga memunculkan ide dan gagasan baru. Untuk itulah ruang atau lingkungan berliterasi harus dirancang agar tercipta kondisi sebagaimana yang diharapkan.

Perancangan interior Graha Pusat Literasi Kabupaten Magetan ini berfokus pada bagaimana mengkondisikan ruang perpustakaan menjadi interaktif, menyenangkan dan menarik untuk diakses oleh masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan kebaruan dalam desain interiornya. Perpustakaan lebih dari sekedar tempat membaca buku, melainkan ruang untuk belajar bersama, baik kalangan pelajar, penulis, seniman atau masyarakat siapapun. Perpustakaan harus mewadahi dialektika didalamnya. Kebermanfaatan dan majunya perpustakaan adalah cerminan dari kemajuan masyarakat dan daerahnya.

B. Metode Desain

1. Metode Desain

Perancangan interior Graha Literasi Kabupaten Magetan dilakukan menggunakan metode desain inovasi yang digagas oleh Kumar (2013).



Gambar 1.1 Bagan Proses Desain Inovasi
(Sumber: Kumar, 2013)

Melalui metode desain inovasi oleh Kumar (2013), terdapat tujuh tahap dalam prosesnya yaitu sebagai berikut:

1. Memahami Tujuan (*Sense Intent*)

Merupakan langkah paling awal dalam proses desain inovasi. Pada tahap ini, perancang mengumpulkan informasi terbaru, perubahan yang terjadi di masyarakat dan perkembangan di dunia luar. Pemahaman mengenai situasi terkini akan berguna dalam mengidentifikasi potensi dan memberi arahan dalam eksplorasi desain.

2. Memahami Konteks (*Know Context*)

Di tahap ini, perancang melakukan pengumpulan data yang berkaitan langsung dengan objek yang dirancang. Pengumpulan data dilakukan melalui survei dan observasi langsung untuk mengetahui keadaan eksisting. Data literatur digunakan untuk mengetahui standar spesifikasi, regulasi dan teori dasar. Kedua jenis data ini yang kemudian menjadi pembandingan antara kondisi faktual dengan kondisi idealnya.

3. Memahami Orang (*Know People*)

Selanjutnya di tahap ini perancang melakukan observasi untuk memahami pengguna atau *user*. Pengamatan dan dokumentasi dilakukan untuk mengetahui interaksi pengguna ruang dengan objek dan lingkungannya.

4. Menyusun Gagasan (*Frame Insights*)

Di Tahap ini, perancang mulai menyusun gagasan. Tahapan ini dilakukan dengan meninjau data yang telah dianalisis di tahapan sebelumnya, yaitu; Pengetahuan dan informasi terkini, data eksisting dan literatur, pemahaman interaksi *user*. Peninjauan dari beragam perspektif membantu perancang dalam memahami dan menentukan pokok permasalahan.

5. Mengeksplorasi Konsep (*Concept Exploration*)

Selanjutnya perancang melakukan proses *mindmapping* untuk mengeksplorasi konsep dan pengembangan perancangan. Dasar dari penentuan konsep adalah gagasan yang telah disusun di tahap sebelumnya untuk menjawab pokok permasalahan.

6. Membentuk Solusi (*Frame Solutions*)

Konsep yang telah dieksplorasi dan dikembangkan kemudian disusun sehingga solusi desain yang ditawarkan menjadi terorganisir dan dapat dikomunikasikan. Hasil dari tahapan ini berbentuk visualisasi, gambar sketsa dan *3D modelling*.

7. Merealisasikan Penawaran (*Realize Offerings*)

Tahap terakhir ini perancang memastikan bahwa solusi yang terpilih telah menjawab permasalahan yang ada dan menghasilkan *value* lebih atau sebuah inovasi. Realisasi ide diwujudkan ke tahap final melalui *detail engineering design (DED) drawing*, *3D Rendering* dan *prototype*.

2. Implementasi Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data

Menurut Kumar (2013), pengumpulan data dilakukan di tiga tahap dalam proses desain inovasi, yaitu tahap memahami tujuan, tahap memahami konteks, dan tahap memahami orang. Pada tahap memahami tujuan, data bersumber dari literatur untuk mengetahui perkembangan terkini di aspek sosial, budaya dan teknologi. Tahap memahami konteks menggunakan dua macam data, yaitu data eksisting yang bersifat faktual dan data literatur. Data eksisting didapat dari survei lokasi dan sesi *interview* dengan pihak pengelola. Data literatur didapat melalui studi pustaka pada jurnal, buku dan sumber lainnya untuk mengetahui standar spesifikasi, regulasi, teori dasar, fungsi dan kebutuhan. Tahap memahami orang menggunakan data yang diperoleh melalui observasi langsung dan studi pustaka mengenai pengguna di kategori objek sejenis.

b. Metode Pengembangan Desain

Eksplorasi konsep dan solusi dilakukan dengan cara *mindmapping*. Pemetaan ide dibuat berdasarkan kata kunci yang mewakili tujuan, konteks dan penggunaannya. Ide yang telah dipetakan dari skala makro ke mikro kemudian dilakukan peninjauan kembali berdasarkan referensi dan teori dasar. Ide kemudian dinarasikan melalui gambar/*visual graphic* untuk dapat diterjemahkan dan dikomunikasikan.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Pemilihan desain dimulai dengan menentukan program ruang, daftar kebutuhan dan kriteria desain dari aspek fungsi, kenyamanan, estetika, aksesibilitas dan efisiensi biaya. Hal inilah yang kemudian memastikan bahwa desain atau solusi yang ditawarkan benar-benar menjawab permasalahan yang ada.

