

**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN
DAERAH KABUPATEN OGAN ILIR,
SUMATERA SELATAN**



TUGAS AKHIR PERANCANGAN

Oleh:

YUYUN ZEIN FANATH

NIM : 1912263023

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR

FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2024

**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN DAERAH
KABUPATEN OGAN ILIR, SUMATERA SELATAN**

YUYUN ZEIN FANATH

NIM : 1912263023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Kabupaten Ogan Ilir merupakan salah satu kabupaten di daerah Sumatera Selatan yang sedang berkembang, pembangunan di segala bidang pun terus ditingkatkan, salah satunya adalah pengembangan di sektor pendidikan. Salah satu fasilitas utama yang dapat dikembangkan dan ditingkatkan adalah perpustakaan daerah. Perancangan interior perpustakaan ini melalui desain inklusif yang dapat digunakan tidak hanya oleh pengunjung umum, tetapi juga pengunjung dengan disabilitas. Perancangan menggunakan metode proses desain dari Rosemary Kilmer dan W Otie Kilmer yang ditulis dalam buku berjudul “Designing Interior” yang didalamnya memuat dua tahap, yaitu pada tahapan analisis yang terdiri dari *commit, state, collect*, dan *analyze*, sedangkan pada tahap sintesis yang terdiri dari tahap *ideate, choose, implement*, dan *evaluate*. Pemilihan desain inklusif dengan tema minimalis dipilih agar Perpustakaan Daerah Kabupaten Ogan Ilir adalah salah satu fasilitas yang disediakan oleh Pemerintah Daerah Ogan Ilir yang bertujuan untuk menjadi sarana masyarakat dalam memperoleh sumber pengetahuan serta informasi bagi semua kalangan, tidak hanya masyarakat setempat, namun pengunjung lain seperti masyarakat dari luar daerah hingga turis asing dari luar negeri.

Kata kunci: perpustakaan, desain inklusif

**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN DAERAH
KABUPATEN OGAN ILIR, SUMATERA SELATAN**

YUYUN ZEIN FANATH

NIM : 1912263023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

ABSTRACT

Ogan Ilir Regency is one of the developing regencies in South Sumatra, so development in all fields continues to be improved, one of which is development in the education sector. One of the main facilities that can be developed and improved is the regional library. The interior design of this library is through inclusive design that can be used not only by general visitors, but also visitors with disabilities. The design uses the design process method from Rosemary Kilmer and W Otie Kilmer written in a book entitled "Designing Interior" which contains two stages, namely at the analysis stage which consists of commit, state, collect, and analyze, while at the synthesis stage which consists of ideate, choose, implement, and evaluate stages. The choice of inclusive design with a minimalist theme was chosen so that the Ogan Ilir Regency Regional Library is one of the facilities provided by the Ogan Ilir Regional Government which aims to be a means for the community to obtain sources of knowledge and information for all groups, not only local people, but other visitors such as people from outside the region to foreign tourists from abroad.

Keywords: library, inclusive design

Tugas Akhir Perancangan yang berjudul:

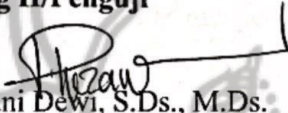
**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN DAERAH KABUPATEN
OGAN ILIR, SUMATERA SELATAN** oleh Yuyun Zein Fanath, NIM
1912263023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni
Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (kode program studi: 90221), telah
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 5 Juni
2024 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang




Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.
NIP 19870209 201504 1 001/NIDN. 0009028703

Pembimbing II/Penguji



Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.
NIP 19870928 201903 2 017/NIDN. 0028098703

Cognate/Penguji



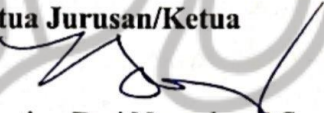
Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.
NIP 19791129 200604 1 003/NIDN. 0029117906

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota



Setya Budi Astanto, S.Sn., M.Sn.
NIP 19730129 200501 1 001/NIDN. 0029017304

Ketua Jurusan/Ketua



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP 19770315 200212 1 005/NIDN. 0015037702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 19701019 199903 1 001/NIDN. 0019107005

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Interior Perpustakaan Daerah Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama proses penyusunan. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya.
2. Bapak saya Moh. Djen Vanath, Ibu saya Raden Sa’adia Tomagola, abang hebat saya Syarwan Zain Vanath, dan adik kesayangan saya Riswan Zain Vanath.
3. Pihak Perusahaan PT Architama yang sudah mengizinkan saya untuk menjadikan proyek Perpustakaan Ogan Ilir untuk menjadi objek tugas akhir saya.
4. Kepala program studi desain interior bapak Setya Budi Astanto, serta para dosen dan staf Program studi desain interior ISI Yogyakarta.
5. Dosen pembimbing saya, bapak Danang Febriyantoko, dan ibu Riza Septriani Dewi, yang sudah membimbing saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Dosen pembimbing akademik saya, teh Yuyu Rubiyanti
7. Sahabat saya, Milsanda Khairun nisa yang selalu setia memberikan dukungan kepada saya.
8. Keluarga besar saya di Ambon yang selalu mendukung saya di sini.
9. Teman-teman saya yang luar biasa, Firly, Azel, Christy, Ria, Kiki, Zilla, Mutia, Inas, Dheanda, Clara, Anisyah, Abdan, Nuzulul, Bahtiar, Teguh, Jefri, Naufal, Daniel, Eksa, Gustami, Dan masih banyak lagi yang tidak bisa saya

sebutkan semuanya. yang selalu bersedia membantu dan menemani kala suka dan duka selama perkuliahan sampai proses Tugas Akhir penulis.

Dalam penulisan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan ini. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih, semoga karya ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.



PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Yyun Zein Fanath

NIM : 1912263023

Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Seni Rupa

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Juni 2024



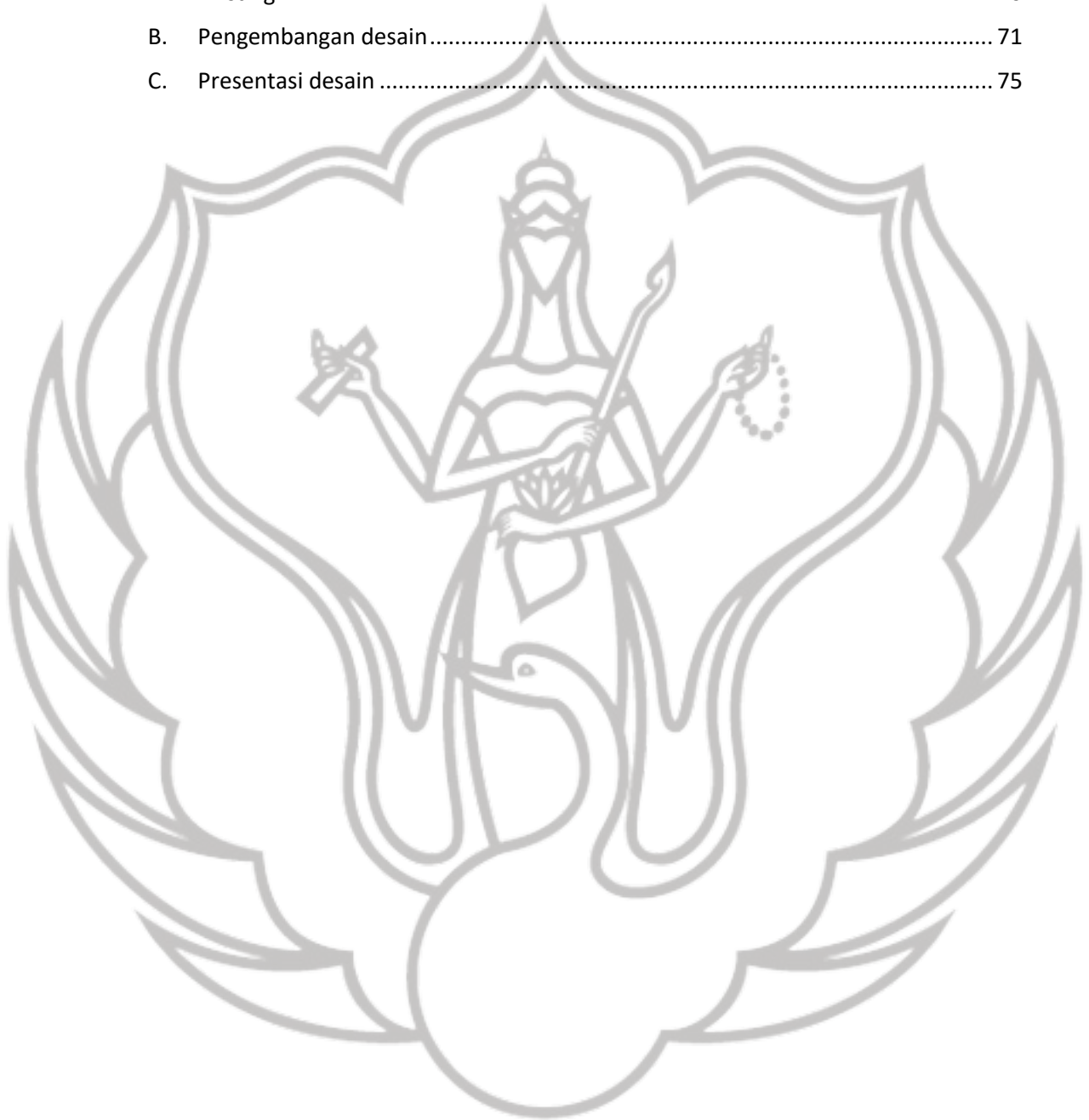
Yyun Zein Fanath

NIM 1912263023

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain.....	3
BAB II PRA DESAIN.....	5
A. Tinjauan Pustaka.....	5
1. Tinjauan pustaka umum.....	5
2. Tinjauan khusus.....	11
B. Program Desain (Programming).....	17
1. Tujuan Perancangan.....	17
2. Sasaran Perancangan.....	18
3. Data.....	18
BAB III PERMASALAHAN DAN IDE SOLUSI DESAIN.....	38
A. Pernyataan Masalah.....	38
B. Ide Solusi Desain.....	38
1. Konsep Desain.....	38
2. Mind Map.....	39
3. Identifikasi masalah.....	39
4. Ide ruang.....	40
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....	43
A. Alternatif desain.....	43
B. Alternatif penataan ruang.....	47
C. Alternatif elemen pembentuk ruang.....	51
D. Elemen tata kondisi ruang.....	55
E. Hasil Desain.....	59
BAB V KESIMPULAN.....	68

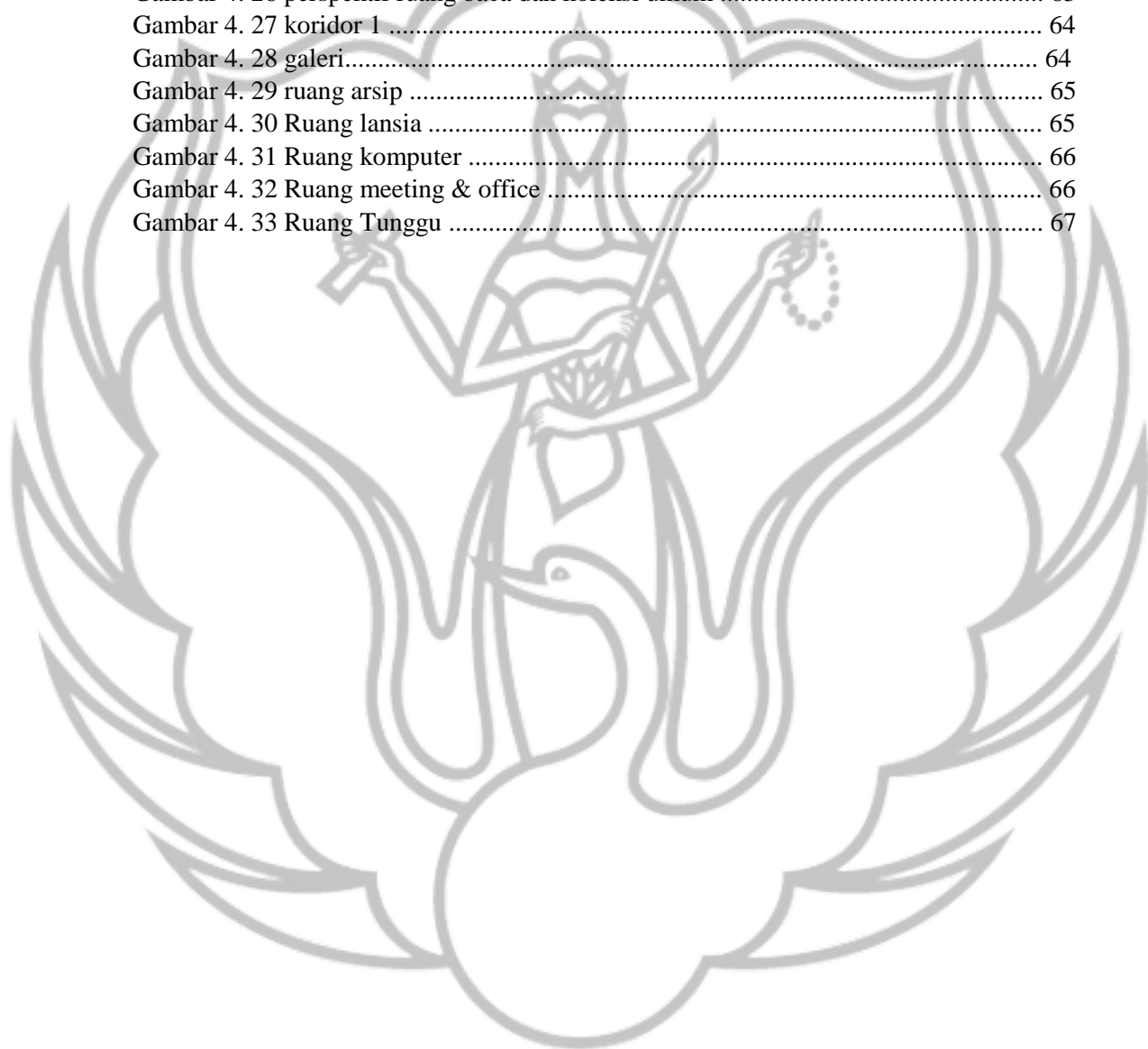
A. KESIMPULAN.....	68
B. SARAN	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	70
A. Existing	70
B. Pengembangan desain.....	71
C. Presentasi desain	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tahapan desain menurut Rosemary dan Otie kilmer.....	4
Gambar 2. 1 Standar penataan ruang.....	10
Gambar 2. 2 Standar ukuran meja dan kursi baca	10
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Perpustakaan.....	19
Gambar 2. 4 Lokasi Perpustakaan Ogan Ilir	19
Gambar 2. 5 Denah perpustakaan.....	20
Gambar 2. 6 Fasad Perpustakaan.....	21
Gambar 2. 7 Keseluruhan kawasan perpustakaan dari atas.....	22
Gambar 2. 8 Keseluruhan kawasan perpustakaan tampak depan.....	22
Gambar 2. 9 Keseluruhan kawasan perpustakaan tampak belakang	23
Gambar 2. 10 diagram matrix.....	25
Gambar 2. 11 Pola aktifitas pengunjung	26
Gambar 2. 12 Zoning.....	26
Gambar 2. 13 Penghawaan dan pencahayaan.....	27
Gambar 2. 14 Sirkulasi pengguna ruang	28
Gambar 2. 15 Elemen estetika.....	29
Gambar 2. 16 Jangkauan orang dewasa	32
Gambar 2. 17 jarak minimal dalam perpustakaan	33
Gambar 2. 18 Jarak dalam perpustakaan.....	33
Gambar 2. 19 kebutuhan ruang gerak disabilitas	34
Gambar 2. 20 kebutuhan ruang gerak disabilitas	34
Gambar 2. 21 Jarak antar meja baca.....	35
Gambar 2. 22 jarak antar rak	35
Gambar 2. 23 Daftar kebutuhan ruang	36
Gambar 2. 24 Daftar kebutuhan ruang	36
Gambar 2. 25 Daftar kebutuhan ruang	37
Gambar 3. 1 Mindmap singkat	39
Gambar 3. 2 Ide ruang baca umum	40
Gambar 3. 3 Ide ruang baca anak	41
Gambar 3. 4 Ide ruang baca lansia	41
Gambar 3. 5 ide Meja Receptionist area Hall.....	42
Gambar 4. 1 penerapan suasana ruang	43
Gambar 4. 2 diagram tema dan gaya	44
Gambar 4. 3 stilasi 1.....	45
Gambar 4. 4 stilasi 2.....	45
Gambar 4. 5 Palet warna	46
Gambar 4. 6 Skema material	46
Gambar 4. 7 Zoning.....	47
Gambar 4. 8 Diagram matrix.....	48
Gambar 4. 9 bubble diagram.....	48
Gambar 4. 10 bubble plan	49
Gambar 4. 11 Zoning dan sirkulasi	49
Gambar 4. 12 Alternatif layout 1.....	50
x	
Gambar 4. 13 Alternatif layout 1.....	50
Gambar 4. 14 Alternatif lantai 1.....	51
Gambar 4. 15 Alternatif lantai 2.....	51

Gambar 4. 16 Gambar rencana dinding.....	52
Gambar 4. 17 rencana plafon	52
Gambar 4. 18 Elemen pengisi ruang	53
Gambar 4. 19 Layout.....	60
Gambar 4. 20 Perspektif lobby.....	60
Gambar 4. 21 perspektif ruang baca anak	61
Gambar 4. 22 perspektif ruang baca anak	61
Gambar 4. 23 perspektif ruang baca dan koleksi umum	62
Gambar 4. 24 perspektif ruang baca dan koleksi umum	62
Gambar 4. 25 perspektif ruang baca dan koleksi umum	63
Gambar 4. 26 perspektif ruang baca dan koleksi umum	63
Gambar 4. 27 koridor 1	64
Gambar 4. 28 galeri.....	64
Gambar 4. 29 ruang arsip	65
Gambar 4. 30 Ruang lansia	65
Gambar 4. 31 Ruang komputer	66
Gambar 4. 32 Ruang meeting & office	66
Gambar 4. 33 Ruang Tunggu	67



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perpustakaan merupakan sarana “umum” yang menyediakan sumber bacaan untuk masyarakat. Kata “umum” berarti merujuk pada semua orang, tanpa pengecualian, karena untuk meningkatkan minat baca semua orang merupakan tujuan utama dari perpustakaan. Keberadaan dan pentingnya perpustakaan sudah diakui dikalangan masyarakat secara luas. Perpustakaan merupakan salah satu sarana pelestari bahan pustaka sebagai hasil budaya dan berfungsi sebagai sumber informasi ilmu pengetahuan, teknologi dan kebudayaan dalam rangka meningkatkan kecerdasan bangsa untuk kemajuan nasional. Tujuan perpustakaan dalam meningkatkan minat baca masyarakat tiak mudah dicapai, hal ini membutuhkan kerjasama dengan pihak lain yaitu, pemerintah, lembaga pendidikan, keluarga, dan lingkungan masyarakat. Tugas pemerintah dalam hal ini adalah memfasilitasi sarana dan prasarana yang memadai, seperti perpustakaan, taman bacaan, dan pusat-pusat informasi lainnya serta memberikan subsidi bahan bacaan hingga ke pelosok tanah air, agar masyarakat luas dapat memperoleh fasilitas sumber informasi dengan cepat dan mudah.

Kabupaten Ogan Ilir merupakan salah satu kabupaten di wilayah sumatera selatan yang sedang berkembang, maka pembangunan di segala bidang pun terus ditingkatkan, salah satunya adalah pengembangan di sektor pendidikan. Hingga saat ini Kabupaten Ogan Ilir belum memiliki perpustakaan daerah resmi. Media distribusi pustaka di Ogan Ilir masih belum mencukupi kebutuhan dan kurang begitu lengkap, padahal kelancaran distribusi memegang peranan penting dalam hubungannya mensukseskan gerakan gemar membaca guna mewujudkan tujuan nasional bangsa Indonesia. Ketiadaan fasilitas yang memadai semakin menurunkan minat baca masyarakat, apalagi di zaman sekarang yang kita harapkan masyarakat khususnya remaja dan anak-anak dapat meningkatkan minat baca untuk menambah pengetahuan mereka melalui buku, remaja-remaja yang memiliki minat baca pun cenderung lebih memilih membaca di kamar atau kafé-kafé modern daripada perpustakaan.

Salah satu fasilitas utama yang dapat dikembangkan dan ditingkatkan adalah perpustakaan daerah. Perpustakaan daerah merupakan sebuah fasilitas publik yang sifatnya mandiri. Kemandirian dalam arti setiap orang dapat menggali ilmu pengetahuan secara mandiri (sesuai kebutuhannya). Perpustakaan juga sebagai sarana pendidikan diluar sarana formal dan dapat menjadi area komunal yang efektif. Perpustakaan daerah pada umumnya cenderung membosankan sehingga membuat anak-anak dan remaja menjadi tidak bergairah untuk membaca di dalam perpustakaan, mereka akan lebih memilih datang dan meminjam buku untuk dibaca di tempat lain yang membuat mereka nyaman, contohnya adalah kafe dan taman modern yang difasilitasi banyak tempat santai juga mereka dapat membeli makanan dan minuman disana untuk dikonsumsi sambil membaca.

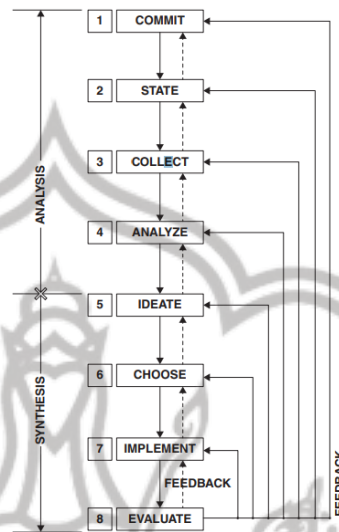
Kebiasaan membaca di Indonesia masih jarang terlihat, apalagi di zaman sekarang ini, membaca hanya dilakukan oleh remaja apabila sedang membutuhkan sumber untuk menyelesaikan tugas. Fenomena ini juga terjadi pada mahasiswa yang sedang menyusun tugas akhir atau skripsi. Dalam upaya meningkatkan minat baca masyarakat terutama anak-anak dan remaja saat ini maka fasilitas yang harus disediakan adalah fasilitas yang dapat menarik masyarakat untuk datang dan membaca di perpustakaan, salah satu cara adalah menyesuaikan desain dan fasilitasnya dengan perkembangan zaman namun tetap memperhatikan kebutuhan-kebutuhan masyarakat umum.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Metode desain yang digunakan untuk perancangan interior perpustakaan ogan ilir ini menggunakan metode desain dari Rosemary Kilmer dan W Otie Kilmer yang ditulis dalam buku berjudul *Designing Interior*, menurut Rosemary dan Otie tahapan desain dibagi menjadi dua tahap, yaitu analisis (*programming*) dan sintesis (*designing*). Di dalam dua tahap ini ada beberapa tahap yang lebih spesifik yaitu pada tahapan analisis didalamnya ada tahap *commit, state, collect*, dan *analyze*. Sedangkan pada tahap sintesis terdiri dari tahap *ideate, choose, implement, evaluate*. Pada tahap analisis perancang harus mampu mengidentifikasi, menganalisa, dan merumuskan masalah di lapangan, untuk kemudian masuk ke tahap

berikutnya yaitu tahap sintesis yang mana ditahap ini perancang dapat mengeluarkan ide dan solusi untuk menyelesaikan masalah.



Gambar 1. 1 Tahapan desain menurut Rosemary dan Otie kilmer

(Sumber : Designing Interiors, Rosemary Killmer & W. Otie Killer, 2014)

2. Metode Desain

a. Analisis (pengumpulan data)

1. *Commit (accept the problem)*

Mengenali masalah desain dan berkomitmen terhadapnya adalah langkah pertama yang dilakukan seorang desainer dalam proses desain, pada tahap ini perancang harus mengidentifikasi masalah yang ada pada Perpustakaan Ogan Ilir

2. *State (Define The Problem)*

Pada tahap ini, perancang akan merumuskan data dalam bentuk diagram visual untuk membantu desainer dalam menemukan solusi.

3. *Collect (Gather the Facts)*

Setelah data dikumpulkan dan dirumuskan, perancang harus mencari fakta dan informasi lebih lanjut terkait Perpustakaan Ogan Ilir yang berkaitan dengan masalah, hal itu dapat dilakukan dengan mewawancara dan melakukan pengamatan pada proyek serupa.

4. Analyze

Data dan informasi yang sudah dikumpulkan kemudian disaring dan dikelompokan berdasarkan kategori, pengelompokan akan lebih mudah dengan membuat diagram yaitu diagram *bubble* dan diagram matrix yang berisi poin-poin penting seperti pembagian zona, sirkulasi dan hubungan antar ruang.

b. Sintesis (proses desain)

1. Ideate

Pada tahap ini perancang sudah bisa melakukan pengembangan ide kreatif dengan cara *brainstorming*, pembuatan skematik desain berupa *moodboard*, skema material, dan skema warna dalam beberapa alternatif

2. Choose (select the best option)

Perancang dapat memilih yang terbaik dari alternative yang sudah dibuat, penilaian ini akan menggunakan penilaian dari diri sendiri dan beberapa orang untuk membantu pertimbangan

3. Implement (take action)

Pengembangan dari alternative yang sudah dipilih kemudian dituangkan dalam bentuk gambar kerja dan sketsa perpektif final juga desain tiga dimensi.

c. Evaluate (critically riview)

Pada tahap ini perancang melakukan peninjauan kembali apakah desain yang dibuat sudah berhasil memecahkan masalah yang ada pada perpustakaan Ogan Ilir. Evaluasi dilakukan dengan cara menilai sendiri atau bisa dengan meminta pendapat orang lain.