

JURNAL
PERANCANGAN INTERIOR LOBI DAN FASILITAS
USIA DINI PERPUSTAKAAN GRHATAMA PUSTAKA
YOGYAKARTA



Muji Merry Purwanti
NIM 1111793023

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2017

**PERANCANGAN INTERIOR LOBI DAN FASILITAS USIA DINI
PERPUSTAKAAN GRHATAMA PUSTAKA
YOGYAKARTA**

Muji Merry Purwanti¹

Abstrak

Perpustakaan umum merupakan aset pemerintah dalam upaya meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat dan mencerdaskan bangsa. Diperlukan usaha yang maksimal untuk merubah sikap dan perilaku budaya dari tidak suka membaca menjadi masyarakat membaca. Merubah perilaku masyarakat dapat dimulai dari menanamkan kebiasaan membaca dari usia dini sehingga akan terbentuk generasi baru dengan kualitas yang tidak kalah dari negara – negara maju. Tujuan perancangan interior lobi dan fasilitas usia dini perpustakaan Grhatama Pustaka adalah untuk menghadirkan perpustakaan umum yang memfasilitasi pengunjung usia dini dengan konsep yang menyenangkan, ramah terhadap anak dan dapat digunakan sebagai salah satu tujuan utama kegiatan berliterasi masyarakat. Memperhatikan sirkulasi dan penataan koleksi sehingga memberi daya tarik dan kenyamanan bagi para pengunjung. Maka terpilih gaya pop-modern yang mempunyai beragam warna cerah, ceria dan atraktif , sesuai dengan semangat anak – anak. Karya desain lobi dan fasilitas usia dini perpustakaan Grhatama Pustaka menggunakan metode perancangan analisa dan sintesa, proses pengumpulan keseluruhan data untuk diolah menjadi alternatif desain sehingga dapat mencapai tujuan desain dengan hasil yang optimal.

Kata Kunci : perpustakaan, usia dini, Grhatama Pustaka, Pop-Modern.

¹ Korespondensi dialamatkan ke
Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Handphone : +6285729030360
Email : muji.merry@gmail.com

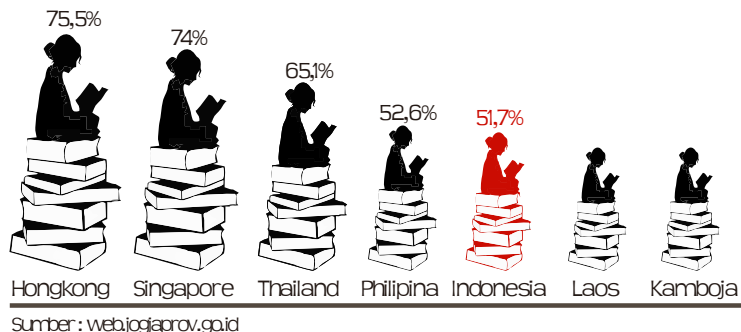
Abstract

The public library is an asset of the Government in an effort to improve the quality of life of the community and educate the nation. Maximum effort required to change cultural attitudes and behaviors of interest for reading. Change the behavior of the community can start from an early age so that it will form a new generation of no less quality from other countries. The purpose of the design the interior lobby and children facilities of Grhatama Pustaka y is a public library is to facilitate the visitors with a fun, child-friendly and can be used as one of the main objectives of community activities. Keep circulation and arrangement of goods so as to give the appeal and comfort for the visitors. Then elected a modern style which has a wide array of bright colors, cheerful and attractive, in keeping with the spirit of children. Design Interior Lobby and Children Facilities of Grhatama Pustaka uses design methods of analysis and synthesis, the process of collecting all the data to be processed into alternative designs so as to achieve the design goals with optimal results.

Keyword : Library, Childern Facilities, Grhatama Pustaka, Pop-Modern

I. Pendahuluan

Semakin pesatnya kemajuan teknologi telah mempengaruhi gaya hidup masyarakat, akibatnya saat ini eksistensi perpustakaan semakin memudar dan minat masyarakat untuk datang ke perpustakaan umum, perpustakaan daerah atau perpustakaan sekolah dan universitas juga berkurang pesat.



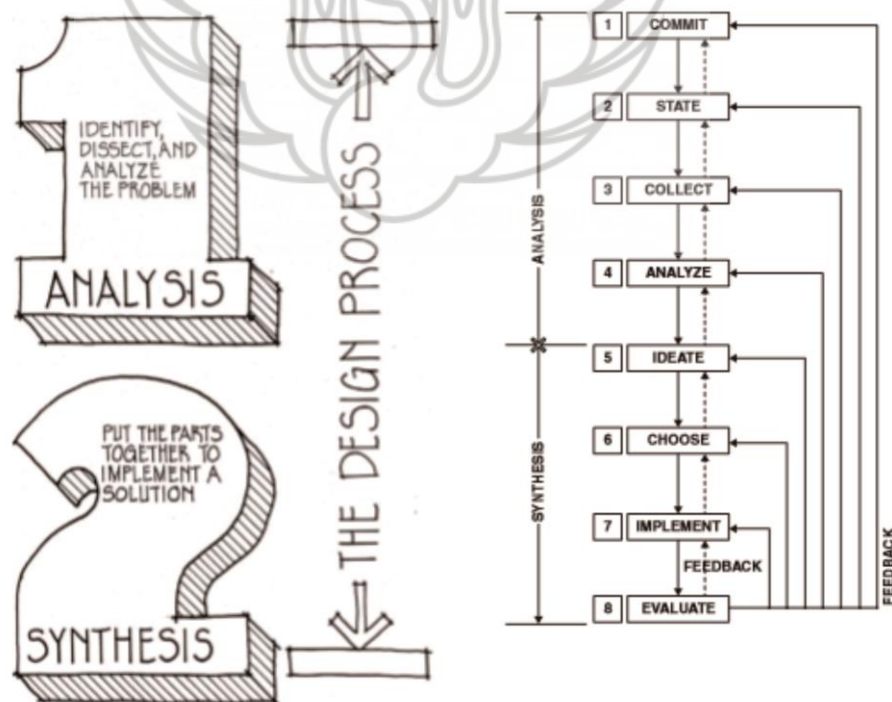
Hasil dari survey yang dilakukan membuktikan minat baca masyarakat Indonesia yang masih sangat kurang yang mempengaruhi

kualitas bangsa Indonesia dan belum dapat mengejar ketertinggalan dari negara – negara berkembang yang lain.

Perancangan interior lobi dan fasilitas usia dini kali ini untuk menyediakan suatu fasilitas khusus untuk pengunjung usia dini yang nyaman, aman dan sebagai pusat informasi teknologi yang lengkap. Agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan perlu danaya penataan ruang yang menarik dan berkesan bagi para pengunjung.

II. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan adalah proses desain yang dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama adalah *analisa*, masalah diidentifikasi, diteliti, dibedah, dan dianalisis. Dari tahap ini, desainer datang dengan proposal ide tentang bagaimana langkah dalam memecahkan masalah. Tahap kedua adalah *sintesa*, di mana bagian-bagian ditarik bersama-sama untuk membentuk solusi yang kemudian diterapkan.



Gambar 1. Bagan Proses Perancangan
(Sumber: Designing Interiors, Rosemary Kilmer, 1992)

Pada Perancangan Interior Lobi dan Fasilitas Usia Dini pada Perpustakaan Grhatama Pustaka, pola pikir perancangan yang digunakan adalah Proses Perancangan Desain menurut Rosemary Kilmer (1992), pada bagan yang terlihat adalah sebagai berikut :

- a. *Commit*
Menerima masalah dan mulai terlibat dalam pemecahan permasalahan.
- b. *State*
Mendefinisikan permasalahan, menentukan tujuan dan membangun sasaran.
- c. *Collect*
Melakukan penelitian dan mengumpulkan fakta – fakta yang telah ada.
- d. *Analyze*
Memperkuat tujuan dengan menganalisa permasalahan dari data – data yang telah dikumpulkan.
- e. *Ideate*
Merumuskan konsep dengan mengeluarkan ide - ide kedalam skematik desain dan alternatif desain.
- f. *Choose and Refine*
Mengawali desain dengan memilih alternatif yang paling sesuai untuk kemudian mendapatkan persetujuan.
- g. *Implement and Construct*
Membuat detail gambar 2D dan 3D untuk kemudian dipresentasikan.
- h. *Evaluate*
Tinjauan yang dihasilkan setelah menerima hasil, apakah mampu menjawab brief awal serta memecahkan permasalahan.

III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

Merancang ruang perpustakaan yang nyaman dan mengikuti perkembangan jaman tanpa meninggalkan identitas asal, merupakan tujuan dari perancangan interior Lobi dan Fasilitas Usia Dini pada Perpustakaan Grhatama Pustaka. Dengan mengambil tema *Simplicity and Clarity* yang bertujuan untuk menyederhanakan bentuk ruang yang ada sehingga memperjelas fasilitas dalam perpustakaan.

Memfokuskan pada pengguna ruang dengan memilih bahan material pembentuk ruang dan warna serta tema yang ramah anak, aman serta atraktif merupakan dasar dari perancangan interior Lobi dan Fasilitas Usia Dini pada Perpustakaan Grhatama Pustaka.

Menggumpulkan data lapangan yang dibutuhkan yaitu data yang berhubungan dengan perancangan sebuah perpustakaan yang akan dirancang. Data yang dikumpulkan berupa data fisik maupun non-fisik.



Gambar 2. Data Fisik
(Sumber: Observasi Lapangan, 2016)

Pembagian zoning yang jelas dan organisasi ruang dapat memberikan kenyamanan secara individu maupun berkelompok, serta memberikan kenyamanan untuk beraktifitas.

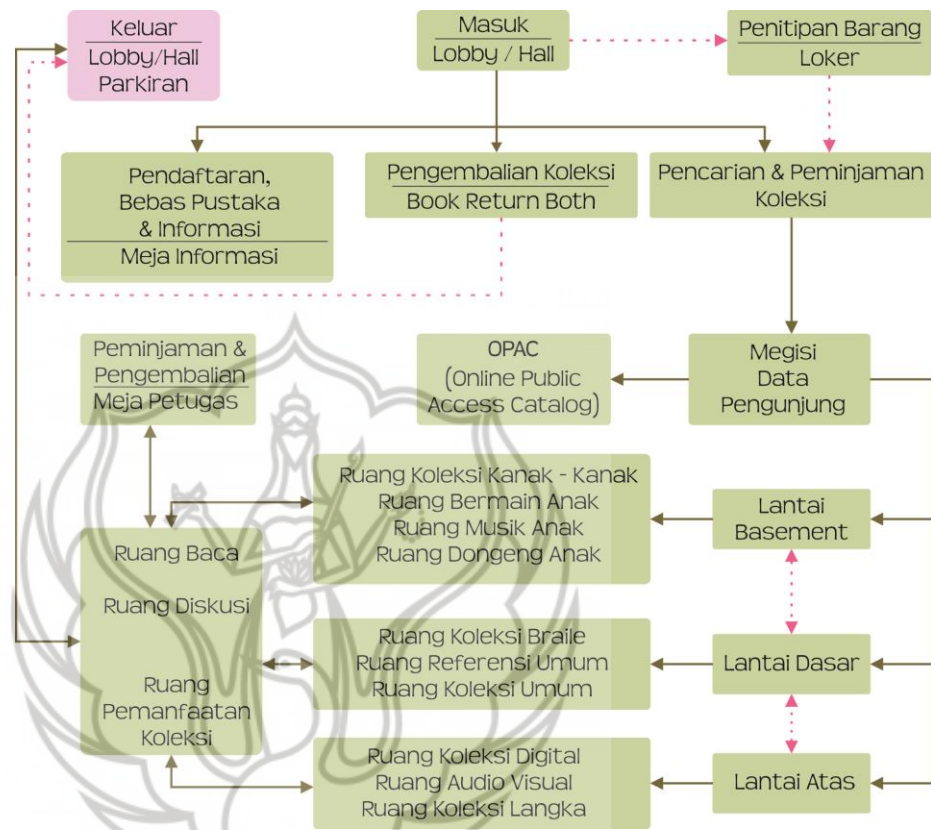
Merancang ruang perpustakaan yang nyaman dan mengikuti perkembangan jaman tanpa meninggalkan identitas asal, merupakan tujuan dari perancangan interior Lobi dan Fasilitas Usia Dini pada Perpustakaan Grhatama Pustaka. Dengan mengambil tema *Simplicity and Clarity* yang bertujuan untuk menyederhanakan bentuk ruang yang ada sehingga memperjelas fasilitas dalam perpustakaan.

Gaya yang akan diterapkan pada perancangan interior Perpustakaan Grhatama Pustaka adalah gaya pop modern merupakan adaptasi dari aliran pop art yang pernah populer pada tahun 1950-an. Salah satu karakter yang dominan pada gaya ini adalah pemakaian material sintetis disertai kombinasi warna warna yang ceria. (jie on, 2006) Gaya ini akan diterapkan dengan tujuan untuk membuat ruangan semakin beragam namun masih dalam batas yang wajar dengan tujuan membantu tumbuh kembang dan meningkatkan kreatifitas anak – anak , juga menciptakan ruangan yang lebih interaktif.



Gambar 3. Skema Warna
(Sumber: Observasi Lapangan, 2016)

Material yang digunakan adalah bahan – bahan yang ramah terhadap pengunjung terutama untuk pengunjung anak – anak, yang mempunyai karakteristik lembut, lunak , ringan, *non-toxic*, tidak memiliki sudut tajam , tidak licin, mudah dibersihkan dan mudah dalam perawatan.



Gambar 4. Pola Aktivitas Pengguna
(Sumber: Anilisis Penulis, 2016)

Dari tabel diatas dapat dilihat pola aktivitas pengunjung perpustakaan sesuai dengan tujuan masing – masing. Perbedaan fungsi tiap lantai sesuai dengan kebutuhan pengunjung untuk memudahkan pengelompokan koleksi yang ada.

Mengakomodasi fasilitas untuk usia anak – anak, sehingga desain ruangan dibuat semenarik mungkin dan menyesuaikan dengan ergonomi tubuh anak – anak.

Desain perancangan lantai basement yang mengakomodasi fasilitas untuk usia anak – anak, sehingga desain ruangan dibuat semenarik mungkin dan menyesuaikan dengan ergonomi tubuh anak – anak.

Menjadikan ruangan ruangan yang mempunyai fungsi yang berdekatan menjadi satu dan mengurangi sekat sekat antar ruangan dapat membuat ruangan lebih luas dan berfungsi secara maksimal.

Perubahan pada layout lantai basement adalah penamabahan ruang serbaguna yang juga dapat sebagai ruang berkumpul dan ruang tunggu khusus untuk pengunjung anak – anak di lantai basement yang semula hanya ada ruang lobby. Selain itu, penggabungan ruang – ruang yang dulunya terpisah merupakan cara untuk memaksimalkan fungsi dan aktivitas pada ruangan tersebut. Pemanfaatan ruang tangga untuk diberi aksen khusus pada anak tangga dan atau dinding.

Pada perancangan lobi utama yang terletak di lantai dasar perpustakaan Grhatama Pustaka difokuskan pada desain yang menarik para pengunjung saat pertama kali berkunjung. Kemudahan akses informasi dan kejelasan petunjuk (*sign System*) harus sangat diperhatikan.

IV. Kesimpulan

Perancangan interior pada perpustakaan umum menjadi hal yang sangat penting untuk diperhatikan. Perpustakaan umum yang dapat diakses siapa saja dan kapan saja tanpa membedakan usia, status sosial, jenis kelamin dan kondisi fisik merupakan nilai lebih untuk memaksimalkan fungsi perpustakaan tersebut, sehingga dapat membantu memajukan kualitas masyarakat.

Perancangan interior lobi dan fasilitas usia dini , mengangkat tema pop – modern dimana warna – warna ceria diaplikasikan tanpa mengurangi kesederhanan dari gaya modern. Pengaplikasian warna – warna yang cerah

dan ceria sendiri tidak dapat lepas dari pengguna ruang yang mayoritas anak – anak, yang cenderung menyukai warna – warna yang terang. Disamping itu warna – warna tersebut juga dapat membantu mengembangkan sensor motorik anak.

Memaksimalkan fungsi untuk mencapai tujuan yang diinginkan, data – data yang ada didata kembali serta literatur pendukung digunakan sebagai panduan dalam mendesain.

Hasil perancangan interior lobi dan fasilitas usia dini perpustakaan Ghatama Pustaka ini diharapkan masyarakat lebih bersemangat dan tertarik untuk berkunjung dan mencari informasi digital maupun cetak untuk mendukung usaha pemerintah meningkatkan minat baca masyarakat daerah.

V. Daftar Pustaka

Ernst Neufert. (2002), *Data Arsitek Jilid 2*, Erlangga, Jakarta

IFLA. (2003), *Guidliness for Children's Libraries Services*

Joseph deChiara & Julius Panero. (1979), *Human Dimension & Interior Space*, Whitney Library of Design, New York

Kilmer, Rosemary. 1992. *Designing Interiors*. California: Wadsworth Publishing Company.

Perpustakaan Nasional RI. (2005), *Pedoman Umum Penyelenggaraan Perpustakaan Umum* , Jakarta

Website

Web.jogjaprovo.go.id, diakses tanggal 15 Maret 2016, pukul 21.46WIB