

**PERANCANGAN INTERIOR *LEARNING*  
COMMONS PADA PERPUSTAKAAN DAERAH  
ISTIMEWA YOGYAKARTA DENGAN  
INTERPRETASI FILOSOFI SANKANING DUMADI**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Yustia Septi Wulandari**

**NIM 2212523023**

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

## ABSTRAK

Perpustakaan umum di era modern telah bertransformasi menjadi pusat pembelajaran yang dinamis dan kolaboratif (*Learning Commons*). Perancangan interior ini bertujuan untuk mendesain fasilitas *Learning Commons* pada Perpustakaan Daerah Yogyakarta yang mampu memenuhi kebutuhan pemustaka masa kini, sekaligus mempertahankan identitas lokal melalui interpretasi konsep filosofi *Sangkaning Dumadi*. Metode perancangan yang digunakan didasarkan pada proses desain Kilmer yang meliputi fase analisis melalui tahapan pemrograman (*programming*), serta fase sintesis melalui tahapan desain skematik (*schematic design*) dan pengembangan desain (*design development*). Hasil perancangan menerapkan pembagian tiga zonasi berdasarkan alur konsep filosofis tersebut. Pertama, Fase Kelahiran yang dilambangkan dengan Panggung Krapyak untuk ruang informasi. Kedua, Fase Pertumbuhan yang dilambangkan dengan vegetasi pohon tanjung dan asem untuk mewadahi aktivitas interaktif seperti kafe pustaka, ruang kerja bersama dan area diskusi. Ketiga, Fase Kedewasaan yang dilambangkan dengan Keraton Yogyakarta untuk area yang membutuhkan konsentrasi dan ketenangan, seperti ruang koleksi umum, ruang focus dan ruang rapat. Melalui perpaduan material modern seperti HPL motif kayu, lantai *granite tile*, dan *metal sheet*, perancangan ini menghadirkan interior perpustakaan yang fungsional tanpa kehilangan esensi cerita budaya lokal.

**Kata kunci:** Perpustakaan Daerah Yogyakarta, *Learning Commons*, Sangkaning Dumadi, Zonasi Ruang, Proses Desain Kilmer

## **ABSTRACT**

*Modern public libraries have transformed into dynamic and collaborative Learning Commons. This interior design aims to develop a Learning Commons facility at the Yogyakarta Regional Library that meets the needs of contemporary users while preserving local identity through the interpretation of the Sangkaning Dumadi philosophical concept. The design methodology follows Kilmer's design process, which comprises an analysis phase through programming, and a synthesis phase through schematic design and design development. The final design applies a three-zone layout based on the narrative flow of this philosophical concept. First, the Birth Phase (Fase Kelahiran) symbolized by Panggung Krapyak, is applied to the information and reception zone. Second, the Growth Phase (Fase Pertumbuhan) symbolized by the tanjung and asem trees, houses interactive and collaborative activities such as the library café, co-working spaces, and discussion areas. Third, the Maturity Phase (Fase Kedewasaan) symbolized by the Kraton Yogyakarta, is dedicated to areas requiring concentration and quietness, including the general collection room, focus study rooms, and meeting rooms. By blending modern materials such as wood-grained HPL, granite floor tiles, and metal sheets, this design delivers a functional library interior without losing the essence of the local cultural narrative.*

**Keywords:** *Yogyakarta Regional Library, Learning Commons, Sangkaning Dumadi, Spatial Zoning, Kilmer's Design Process*

Skripsi berjudul:

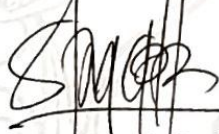
**PERANCANGAN INTERIOR *LEARNING COMMONS* PADA PERPUSTAKAAN DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA DENGAN INTERPRETASI FILOSOFI SANKANING DUMADI** diajukan oleh Yustia Septi Wulandari, NIM 2212523023, Program Studi S-1 Desain Produk, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 9 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua/ Pembimbing I



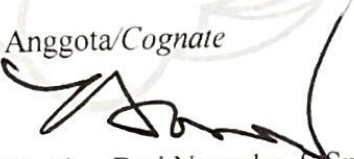
Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T.  
NUPTK 5059748649230173

Anggota/ Pembimbing II



Hangga Hardhika, S.Sn., M.Ds.  
NUPTK 8461757658130143

Anggota/Cognate



Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.  
NUPTK 0647755656130162

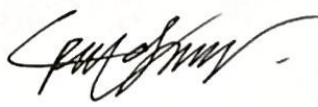
Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.  
NUPTK 051748649130073

Koordinator Program Studi  
Desain Interior



Mahdi Nurcahyo, S.Sn., M.A.  
NUPTK 0952769670130332

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yustia Septi Wulandari  
NIM : 2212523023  
Tahun lulus : 2026  
Program studi : Desain Interior  
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 9 Juni 2026



Yustia Septi Wulandari

2212523023

## KATA PENGANTAR

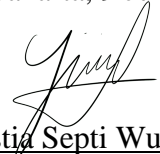
Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Interior *Learning Commons* Pada Perpustakaan Daerah Istimewa Yogyakarta Dengan Interpretasi Filosofi Sangkaning Dumadi”.

Laporan Tugas Akhir ini disusun guna memenuhi salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Desain (S.Ds.) pada Program Studi Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa kelancaran penyusunan laporan ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Allah S.W.T. atas kasih sayang dan limpahan rahmat untuk segala kemudahan yang telah diberikan-Nya
2. Orang tua dan keluarga tercinta atas doa, kasih sayang, serta dukungan materiil yang menjadi semangat bagi penulis.
3. Bu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T. dan Pak Hangga Hardhika, S.Sn.,M.Ds. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan serta masukan berharga dari awal perancangan hingga terselesaikannya laporan ini.
4. Bapak Drs. Martono Heri Prasetyo, M.Si selaku Kepala Balai Layanan Perpustakaan DPAD DIY, beserta seluruh staff Grhatama Pustaka yang telah memberikan izin survei serta kemudahan dalam memperoleh data yang dibutuhkan penulis selama penelitian.
5. Intan, Kak Ana dan teman-teman seperjuangan mahasiswa Desain Interior ISI Yogyakarta Angkatan 2022 atas semangat, dukungan dan kebersamaan yang telah terjalin.
6. Sahra yang selalu menemani dan memberikan semangat untuk penyusunan Tugas Akhir ini

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap kritik dan saran demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, penulis berharap semoga perancangan ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat dan institusi terkait.

Yogyakarta, 9 Juni 2026

  
Yustia Septi Wulandari

2212523023

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>ABSTRACT</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desain .....	2
1. Proses Desain .....	2
2. Metode Desain .....	3
<b>BAB II</b> .....	6
<b>PRA DESAIN</b> .....	6
A. Tinjauan Pustaka.....	6
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain.....	6
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan .....	9
B. Program Desain ( <i>Programming</i> ).....	12
1. Tujuan Desain .....	12
2. Fokus Desain / Sasaran Desain .....	12
3. Data .....	13
4. Daftar Kebutuhan.....	39

<b>BAB III</b> .....	42
<b>PERMASALAHAN DESAIN</b> .....	42
A. Pernyataan Masalah .....	42
B. Ide Solusi Desain ( <i>Ideation</i> ) .....	42
<b>BAB IV</b> .....	48
<b>PENGEMBANGAN DESAIN</b> .....	48
A. Alternatif Desain .....	48
1. Alternatif Estetika Ruang .....	48
2. Alternatif Penataan Ruang .....	51
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang .....	58
4. Alternatif Pengisi Ruang .....	62
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang .....	66
B. Evaluasi Pemilihan Desain .....	81
C. Hasil Desain .....	82
<b>BAB V</b> .....	100
<b>PENUTUP</b> .....	100
A. Kesimpulan .....	100
B. Saran .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	102
<b>LAMPIRAN</b> .....	103
A. Hasil Survey .....	103
B. Proses Pengembangan Desain ( <i>Schematic Design</i> ) .....	106
C. Presentasi Desain .....	107
D. Rencana Anggaran Biaya (RAB) .....	112
E. Hasil Turnitin .....	118
F. Gambar Kerja .....	124

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Proses Desain.....	3
Gambar 2.1 Lokasi Perpustakaan Daerah Yogyakarta.....	14
Gambar 2.2 Sturktur Organisasi Balai Layanan Perpus DPAD DIY.....	15
Gambar 2.3 Bangunan Perpustakaan Daerah Yogyakarta.....	18
Gambar 2.4 Analisis Site.....	19
Gambar 2.5 Data Sirkulasi.....	20
Gambar 2.6 Data Zoning.....	21
Gambar 2.7 Data Layout.....	22
Gambar 2.8 Data Lantai.....	23
Gambar 2.9 Dokumentasi Lantai.....	24
Gambar 2.10 Dokumentasi Dinding.....	25
Gambar 2.11 Dokumentasi Plafon.....	26
Gambar 2.12 Dokumentasi Sistem Pencahayaan.....	28
Gambar 2.13 Dokumentasi Sistem Penghawaan.....	30
Gambar 2.14 Dokumentasi Sistem ME.....	31
Gambar 2.15 Standar Dimensi Meja Kerja Mandiri dan Komunal.....	36
Gambar 2.16 Standar Dimensi Rak Buku.....	37
Gambar 3.1 Mind Mapping.....	43
Gambar 3.2 Sketsa Ideasi Ruang Informasi.....	43
Gambar 3.3 Sketsa Ideasi Ruang Kerja Bersama dan Kafe Pustaka.....	44
Gambar 3.4 Sketsa Ideasi Ruang Koleksi Umum.....	44
Gambar 3.5 Zonasi Ruang Berdasarkan Filosofi Sankaning Dumadi.....	45
Gambar 3.6 Poster Edukatif Sebagai Media Informasi Pengunjung.....	47
Gambar 4.1 Moodboard.....	49
Gambar 4.2 Elemen Dekoratif.....	49
Gambar 4.3 Komposisi Warna & Material.....	50
Gambar 4.4 Komposisi Bentuk.....	51
Gambar 4.5 Diagram Matriks.....	53
Gambar 4.6 Bubble Diagram.....	53
Gambar 4.7 Alternatif 1 Bubble Plan.....	54
Gambar 4.8 Alternatif 2 Bubble Plan.....	54

Gambar 4.9 Alternatif 1 Zoning dan Sirkulasi .....	55
Gambar 4.10 Alternatif 2 Zoning dan Sirkulasi .....	56
Gambar 4.11 Alternatif 1 Layout.....	57
Gambar 4.12 Alternatif 2 Layout.....	57
Gambar 4.13 Alternatif 1 Rencana Lantai .....	58
Gambar 4.14 Alternatif 2 Rencana Lantai.....	59
Gambar 4.15 Alternatif 1 Dinding.....	60
Gambar 4.16 Alternatif 2 Dinding.....	60
Gambar 4.17 Alternatif 1 Rencana Plafon.....	61
Gambar 4.18 Alternatif 2 Rencana Plafon.....	62
Gambar 4.19 Alternatif Furnitur.....	63
Gambar 4.20 Evaluasi Desain.....	81
Gambar 4.21 Ruang Informasi .....	82
Gambar 4.22 Kafe Pustaka .....	83
Gambar 4.23 Kafe Pustaka .....	84
Gambar 4.24 Ruang Kerja Bersama.....	85
Gambar 4.25 Ruang Kerja Bersama .....	86
Gambar 4.26 Ruang Kerja Bersama .....	87
Gambar 4.27 Ruang Koleksi Umum .....	88
Gambar 4.28 Ruang Koleksi Umum .....	89
Gambar 4.29 Ruang Koleksi Umum .....	90
Gambar 4.30 Ruang Fokus .....	91
Gambar 4.31 Ruang Fokus .....	92
Gambar 4.32 Ruang Fokus .....	93
Gambar 4.33 Kantor .....	94
Gambar 4.34 Toilet.....	95
Gambar 4.35 Toilet.....	96
Gambar 4.36 Toilet.....	97
Gambar 4.37 Layout .....	98
Gambar 4.38 Partisi .....	98
Gambar 4.39 Meja Layanan Informasi .....	99
Gambar 4.40 Rak Buku .....	99

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Aktivitas Pengguna Ruang .....	15
Tabel 2 Data Furnitur dan Equipment Ruang.....	31
Tabel 3 Daftar Kebutuhan dan Kriteria .....	39
Tabel 4 Data Equipment Ruang.....	64
Tabel 5 Data jenis Lampu Pada Area Pencahayan .....	66
Tabel 6 Perhitungan Titik Lampu.....	68
Tabel 7 Data jenis AC Pada Area Perancangan.....	76
Tabel 8 Perhitungan AC .....	78



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perpustakaan pada era modern telah mengalami transformasi peran yang signifikan, dari sekadar tempat penyimpanan koleksi buku menjadi sebuah pusat kegiatan belajar dan bekerja yang aktif. Perubahan ini mendorong lahirnya konsep *Learning Commons*, sebuah ekosistem ruang yang dirancang untuk mendukung budaya bekerja bersama secara lebih dinamis. Dalam wadah ini, pengunjung tidak hanya membutuhkan ketenangan untuk membaca, tetapi juga menuntut fleksibilitas ruang yang mampu mengakomodasi berbagai gaya kerja, baik yang dilakukan secara mandiri dengan fokus tinggi maupun secara berkelompok untuk bertukar gagasan secara kolektif.

Sebagai institusi literasi utama di wilayahnya, Perpustakaan Daerah Istimewa Yogyakarta menjadi pilihan utama bagi masyarakat, khususnya mahasiswa dan pelajar, dalam mencari lingkungan belajar yang representatif. Namun, pengaturan interior perpustakaan saat ini memiliki kelemahan karena masih menerapkan konsep konvensional yang kaku, di mana hampir seluruh zona di dalam gedung dipaksa untuk menjadi area yang senyap. Meskipun pengelola telah menyediakan ruang diskusi khusus di lantai yang terpisah, fasilitas tersebut nyatanya tidak berfungsi secara optimal dan justru beralih fungsi menjadi area mengerjakan tugas secara mandiri. Hal ini terjadi karena penataan interior dan variasi furnitur di dalam ruang diskusi tersebut masih cenderung kaku, sehingga gagal menarik pengguna untuk aktif berinteraksi secara kelompok. Akibatnya, perpustakaan tidak mampu memenuhi kebutuhan pemustaka modern yang membutuhkan area kerja bersama, ruang diskusi yang interaktif, atau tempat presentasi digital yang dinamis.

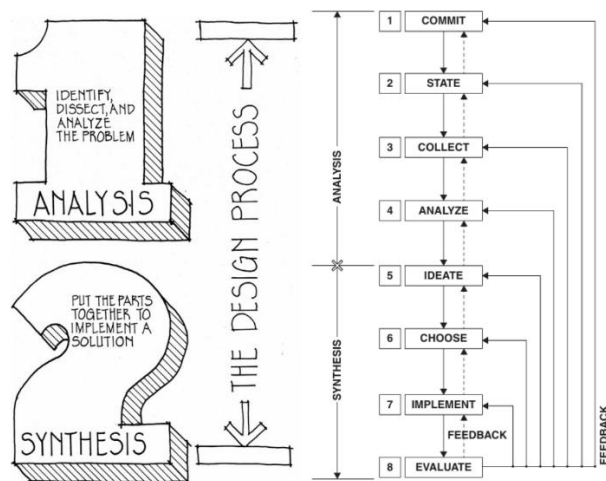
Berangkat dari permasalahan tersebut, perancangan interior *Learning Commons* ini hadir sebagai solusi untuk menciptakan area kerja

bersama yang fungsional sekaligus memiliki karakter budaya yang kuat. Agar desain yang dihasilkan mampu mewadahi berbagai jenis aktivitas belajar tanpa saling mengganggu, filosofi Sangkaning Dumadi diangkat sebagai dasar penataan ruang. Melalui alur urutan perjalanan dari Krapyak menuju Keraton, perancang memecah kekakuan suasana "senyap di seluruh zona" tersebut menjadi sebuah rangkaian ruang yang bergerak bertahap dari area ramai menuju area sepi. Fase Kelahiran (Panggung Krapyak) diterapkan untuk mewadahi aktivitas pengenalan awal yang kasual di area pintu masuk. Selanjutnya, Fase Pertumbuhan (Pohon Asam dan Tanjung) digunakan untuk membuka zona kolaboratif yang dinamis, memberikan kebebasan bagi pengunjung untuk melakukan aktivitas kelompok yang ramai dan interaktif pada area kerja bersama. Alur ini kemudian berakhir pada Fase Kedewasaan (Keraton Yogyakarta) yang dirancang tenang, khusus untuk mempertahankan fungsi konvensional sebagai area belajar mandiri yang butuh konsentrasi tinggi. Dengan menerjemahkan nilai perjalanan hidup ini ke dalam tata letak zonasi serta elemen pembentuk ruang, interior perpustakaan mampu memfasilitasi seluruh kebutuhan pemustaka modern secara proporsional dan harmonis.

## **B. Metode Desain**

### **1. Proses Desain**

Penelitian ini merujuk pada kerangka kerja Rosemary & W. Otie Kilmer yang memisahkan desain ke dalam segmen analisis dan sintesis. Dalam prosesnya, perancang terlebih dahulu melakukan bedah masalah secara mendalam (analisis) sebelum merumuskan solusi desain yang inovatif (sintesis). Adapun urutan proses desainnya terbagi dalam dua fase utama yaitu fase analisis dan fase sintesis (Kilmer & Kilmer, 2014).



Gambar 1. 1 Proses Desain  
(sumber: Design Interiors, Rosemary Kilmer & W. otie Kilmer, 2014)

## 2. Metode Desain

### a. Fase Analisis: Penelusuran Masalah dan Pengumpulan Data

#### 1) *Commit*

Pada tahap ini, perancang menetapkan batasan proyek yang berfokus pada ruang informasi, kafe pustaka, area kerja bersama, ruang koleksi umum dan area fokus. Perancang menyusun jadwal kerja secara teratur agar desain dapat diselesaikan sesuai dengan tenggat waktu tugas akhir serta berkomitmen mematuhi standar desain fasilitas publik yang berlaku.

#### 2) *State*

Tahap state merupakan proses identifikasi masalah, di mana perancang mencatat berbagai persoalan ruang seperti kendala sirkulasi pada ruang koleksi umum, keterbatasan furniture dan stop kontak, hingga area lobby yang memiliki penghawaan yang buruk.

#### 3) *Collect*

Perancang mengumpulkan data secara menyeluruh melalui survei fisik, studi literatur, dan wawancara untuk mendukung proses pengambilan keputusan desain. Perancang melakukan pemetaan perilaku untuk mengamati kebutuhan pengunjung dalam berinteraksi serta kebutuhan untuk fokus secara mandiri di dalam

ruang perpustakaan. Perancang juga menginventarisasi kondisi fisik ruang, ukuran furnitur eksisting, serta mengukur tingkat pencahayaan dan kebisingan akustik ruangan.

4) *Analyze*

Perancang menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk menemukan perbedaan antara kebutuhan pengguna dan kondisi yang ada saat ini. Analisis ini difokuskan pada perbandingan jumlah pengunjung dengan kapasitas tempat duduk yang tersedia, mencari sudut ruangan yang tidak terpakai untuk diubah menjadi area fungsional, serta membandingkan kondisi ruangan dengan standar ergonomi perpustakaan modern untuk menentukan jenis intervensi pada furnitur yang sesuai.

**b. Fase Sintesis: Metode Ideasi dan Pengembangan Desain**

5) *Ideate*

Eksplorasi kreatif dilakukan untuk menghasilkan berbagai alternatif konsep desain melalui *brainstorming* dan pembuatan sketsa kasar. Perancang mengeksplorasi berbagai kemungkinan suasana ruang yang mampu merepresentasikan nilai filosofis ke dalam elemen visual interior

6) *Choose*

Mengevaluasi berbagai alternatif desain berdasarkan kriteria fungsionalitas, efektivitas zonasi, dan kedalaman makna filosofis. Satu alternatif desain terbaik dipilih sebagai solusi terbaik bagi Perpustakaan Daerah Yogyakarta.

7) *Implement*

Perancang mengembangkan desain terpilih menjadi dokumen teknis yang meliputi pembuatan gambar kerja seperti denah, potongan, dan detail konstruksi. Tahap ini juga mencakup penyusunan spesifikasi material, skema warna, rencana anggaran biaya (RAB), dan visualisasi 3D untuk menyajikan gambaran nyata hasil rancangan.

#### 8) *Evaluate*

Perancang melakukan pengecekan akhir terhadap hasil rancangan untuk memastikan bahwa solusi yang ditawarkan benar-benar menjawab pernyataan masalah yang dirumuskan di awal. Perancang juga meminta umpan balik dari pembimbing atau ahli untuk memastikan kelayakan desain dari sisi teknis maupun fungsional sebelum disajikan dalam sidang akhir Tugas Akhir.

