

**REDESAIN JOGJA LIBRARY CENTER
YOGYAKARTA**



**JURNAL
TUGAS AKHIR PERANCANGAN**

Sari Cahyaning Tyas

NIM 1310049123

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2017**

REDESAIN JOGJA LIBRARY CENTER YOGYAKARTA

Sari Cahyaning Tyas
Sc_tyas@yahoo.com

Setya Budi Astanto, SSn., M.A.
Gilda.pinteriors@gmail.com

Abstract

Jogja Library Center (JLC) is a part of service unit that manage by Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah (BPAD) located in Malioboro, Yogyakarta. The library manage scarce collection such as news paper, magazine, local book culture, book of nusantara, jogjasiana collection, and digital book. Not all people can't access that scarce collection, especially for old news paper because the paper can broke easily. Except that, the collection just only can be read on the spot. Different with the other library where the collection that served can be borrow. Because of that, interior disigner for the library take the high-technology concept. The kind of technology that will be applying is an uptodate technology. This concept have purpose to make visitors more easy to access scarce book and also can protect that scarce book or collection.

Keyword : library, scarce book, technology

Abstrak

Perpustakaan Jogja Library Center (JLC) merupakan bagian perpustakaan unit layanan yang dikelola oleh Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah (BPAD) yang terletak di Malioboro, Daerah Istimewa Yogyakarta. Perpustakaan tersebut mengelola koleksi langka seperti surat kabar, majalah, buku budaya lokal, pustaka nusantara, koleksi jogjasiana, serta pustaka digital. Tidak sembarang orang dapat mengakses koleksi langka, terutama pada koleksi koran lama karena kertas yang mudah rapuh. Selain itu koleksi yang hanya dapat dibaca di tempat. Berbeda dengan perpustakaan pada umumnya dimana koleksi yang disediakan dapat di pinjam. Oleh karena itu, perancang interior perpustakaan mengangkat konsep high-technology . Jenis teknologi yang akan diaplikasikan merupakan teknologi yang kekinian. konsep ini bertujuan untuk dapat mempermudah pengunjung mengakses pustaka langka, serta dapat melindungi pustaka atau koleksi langka tersebut.

Kata kunci: Perpustakaan, Pustaka Langka, Teknologi

PENDAHULUAN

Perpustakaan Jogja Library Center (JLC) merupakan bagian dari unit layanan yang dikelola oleh Badan Perpustakaan dan Arsip Daerah (BPAD). Perpustakaan tersebut terletak di Jalan Malioboro No. 175 Yogyakarta. Perpustakaan ini khusus melayani buku tentang budaya lokal, koleksi jogjasiana, pustaka nusantara, majalah dan surat kabar, serta pustaka langka. Terdapat enam jenis layanan yaitu layanan *center of excellence* merupakan layanan informasi tentang budaya lokal terutama budaya masyarakat jawa. Layanan Kyoto Center, hasil kerja sama Pemda DIY dengan Prefektur Kyoto. Layanan Jogjasiana yang menawarkan kumpulan koleksi yang berisi tentang Yogyakarta. Layanan Pustaka Nusantara, terdiri dari buku, majalah dan audio visual yang berisi tentang budaya serta daerah wisata dari beberapa provinsi di Indonesia. Layanan Majalah dan Surat Kabar yang terdiri dari koleksi tahun 90an sampai sekarang. Dan terakhir layanan Surat Kabar dan Pustaka Digital.

Perpustakaan unit malioboro yang terdiri dari dua lantai ini berbeda dengan perpustakaan pada umumnya. Sistem layanan yang digunakan hanyalah membaca di tempat. Sehingga pengunjung tidak diperbolehkan meminjam koleksi yang tersedia. Namun pengunjung diperbolehkan untuk memfoto copy buku, koran, atau majalah yang diinginkan dengan cara meminta pada petugas perpustakaan. Dengan layanan yang telah ditawarkan, tak banyak orang mengetahui keberadaan perpustakaan ini. Pengunjung yang datang merupakan pengunjung tetap yang membaca koran, maupun sekedar untuk mengerjakan tugas dan diskusi.

Pada perancangan interior perpustakaan unit malioboro tau disebut Jogja Library center, konsep yang akan diterapkan adalah *High Technologi*. Konsep ini bertujuan bertujuan untuk dapat mempermudah pengunjung mengakses pustaka langka, serta dapat melindungi pustaka atau koleksi langka tersebut. Selain itu juga dapat menarik pengunjung untuk berkunjung ke perpustakaan tersebut. Untuk mencapai rancangan yang diharapkan, metode yang diterapkan menggunakan metode Rosemary Kilmer yang digabungkan dengan metode Vijay Kumar.

METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang digunakan yaitu metode milik Rosemary Kilmer yang digabungkan dengan metode milik Vijay Kumar. Proses metode milik Rosemary Kilmer terdiri dari analisis yang terbagi menjadi *commit, state, collect, analyze*. Sedangkan sintesis terbagi menjadi *ideate, choose, implement, evaluate*. Untuk metode milik Vijay Kumar dalam bukunya 101 Metode desain, proses desain menggunakan proses desain inovasi yaitu analisis, sintesis, penelitian, dan realisasi.

Berikut penjabaran dari proses desain:

1. Metode pengumpulan data dan penelusuran masalah

Dalam proses desain Rosemary Kilmer, termasuk dalam analisis bagian *collect* yaitu mengumpulkan data. Untuk mengumpulkan data menggunakan metode kunjungan lapangan milik Vijay Kumar. Perancang menggunakan metode tersebut karena dapat mempermudah mengumpulkan data, mengenal pengguna dengan cara yang tidak memihak dan memberikan gambaran tentang perilaku yang tidak jelas terlihat dan gagasan tentang kebutuhan yang tidak terpenuhi.

2. Metode pencarian ide dan pengembangan desain

Dalam proses desain menurut Rosemary Kilmer, termasuk dalam sintesis, bagian *ideate*. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Untuk mengeluarkan ide dan pengembangan desain menggunakan metode metafora dan analogi konsep. Dalam metode ini, sebuah metafora digunakan untuk menghasilkan konsep dengan perbandingan yang jelas tapi tidak bermakna secara literal. Sedangkan analogi bersifat lebih langsung saat membuat perbandingan; konsep-konsep dianggap sebagai sesuatu yang serupa dengan suatu benda lain. Metode ini menuntun pada konsep-konsep yang menyusun pemikiran konvensional.

3. Metode evaluasi dan pemilihan desain

Dalam proses desain menurut Rosemary Kilmer, termasuk dalam sintesis, bagian *evaluate*. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu memecahkan permasalahan. Metode yang digunakan dalam evaluasi dan pemilihan desain adalah evaluasi solusi. Metode ini memberikan perbandingan yang bisa membantu kita memutuskan prototipe mana yang harus digunakan dan mana yang harus dimodifikasi.

HASIL

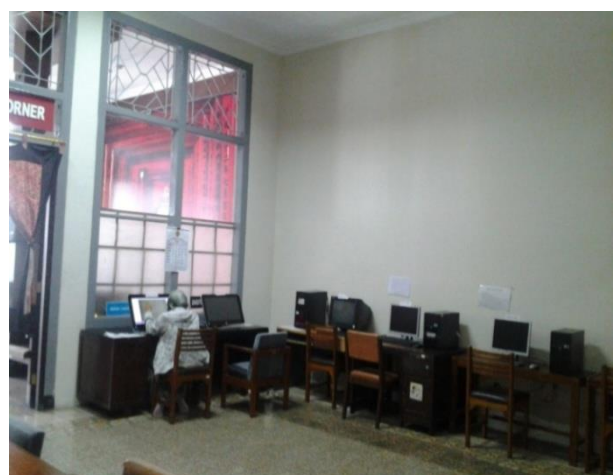
1. Data Lapangan



Gambar 1. Fasad Bangunan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 2. Area Lobby, Ruang Baca
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



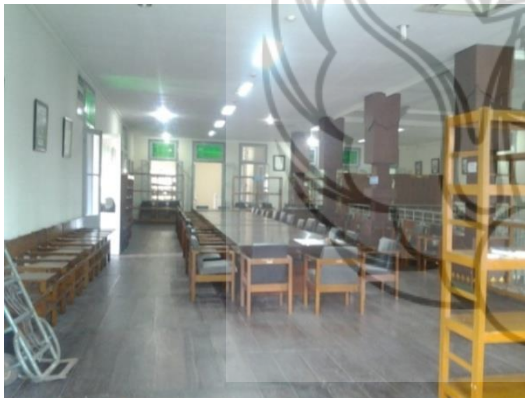
Gambar 3. Area Baca
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2017)



Gambar 4. Ruang Komputer
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2017)



Gambar 5. Ruang Kyoto Center
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2017)



Gambar 6. Area Galeri
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2017)



Gambar 7. Area Baca lantai 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2017)

Gambar 8. Area Koleksi Jogjasiana
(Sumber: Dokumentasi Pribadi 2017)

Ruang lingkup perancangan terdiri dari:
area lobby, ruang koran lama, ruang komputer, ruang kyoto center, area baca lantai satu maupun lantai dua, ruang jogjasiana, serta ruang diskusi.

2. Permasalahan Desain

Permasalahan desain yang dapat di simpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah Bagaimana mendesain ruang perpustakaan yang memberikan nilai informatif terhadap sumber pustaka langka untuk meningkatkan minat baca masyarakat?

PEMBAHASAN

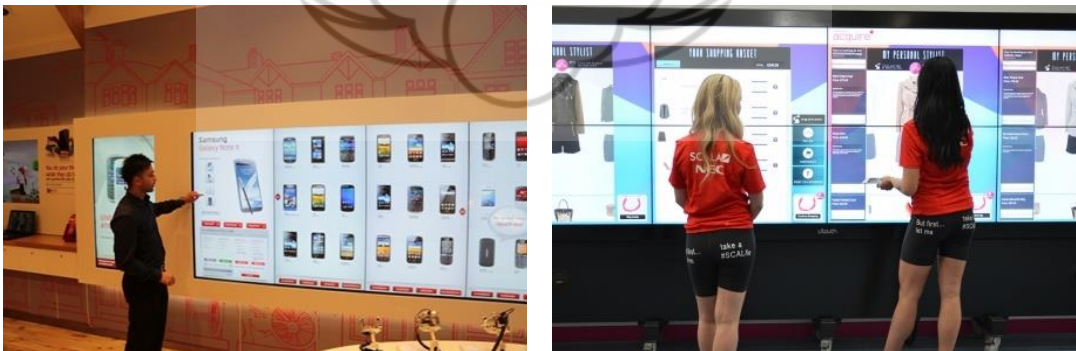
A. Konsep Desain

Gaya perancangan redesain perpustakaan Jogja Library Center adalah gaya modern. Gaya modern memiliki ciri yaitu mempunyai daya kejut berupa teknologi. Konsep yang di pilih untuk menjawab permasalahan perpustakaan adalah pemakaian teknologi untuk mengakses pustaka langka. Teknologi yang dipakai berupa meja komputer merk samsung SUR40 yaitu komputer dengan Microsoft PixelSense.



Gambar 9. Samsung SUR40
(Sumber: Google, 2017)

Selain menggunakan meja tersebut, terdapat dinding interaktif di area *lobby* dinding ini menggunakan teknologi bernama *U-Touch interactive wall*. Produk ini memungkinkan dinding video terdiri dari satu helai kaca hingga 250". Memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik karena tidak hanya *ridge* antara potongan kaca. Dinding interaktif ini akan menghadirkan konten-konten pustaka langka berupa berita koran lama dengan pengalaman yang berbeda.



Gambar 10. Wall Interaktif U-Touch
(Sumber: <http://www.u-touch.co.uk/touch-wall/>, 2017)

Dan untuk mempermudah pengguna ruang diskusi, perancang menggunakan teknologi Kapp IQ guna memberikan pengalaman berbeda dalam melakukan diskusi.



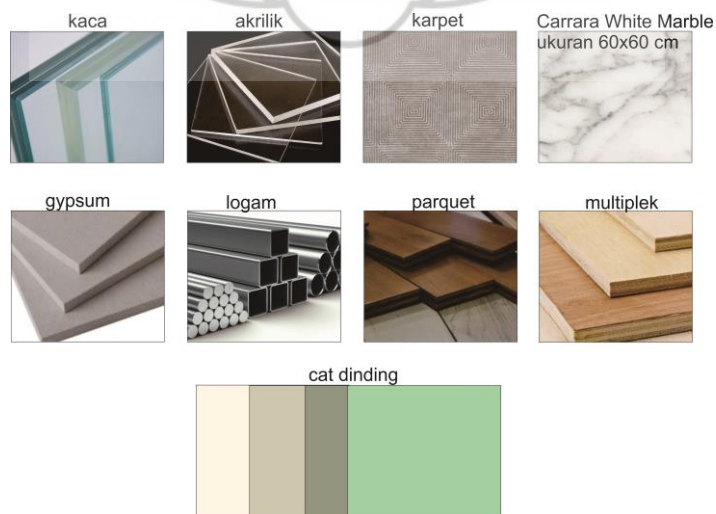
Gambar 11. Interaktif display SMART kapp iQ
(Sumber: <https://smarkapp.com/en/products/kapp-iq>, 2017)

Skema Warna dan Material



Gambar 12. Skema warna
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Dalam penggunaan warna, warna putih lebih banyak mendominasi dalam perancangan interior perpustakaan

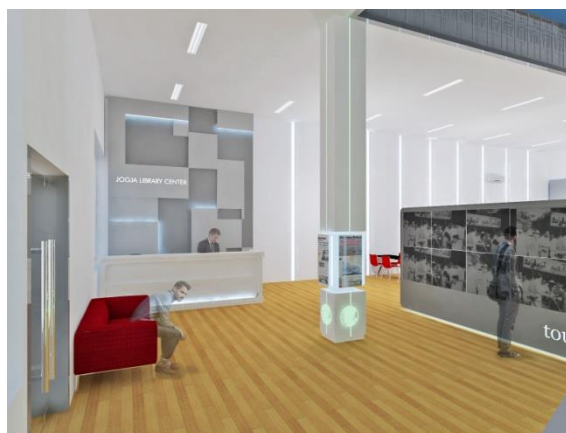


Gambar 13. Skema Bahan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

B. Desain Akhir

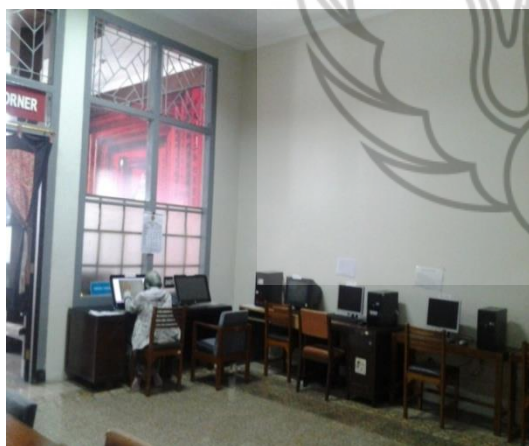


Gambar 14. Area lobby, Ruang Baca
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 15. Hasil Redesain
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Pada area lobby, ruang baca terdapat dinding interaktif yaitu u-touch di tengah area tersebut. Dinding interaktif di letakkan di tengah agar para pengunjung membaur satu dengan yang lain. Selain itu dapat memberikan pengalaman menarik dimana dinding interaktif tersebut berisikan konten-konten pustaka langka yang telah di digitalkan oleh pihak perpustakaan.



Gambar 16. Ruang Komputer
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 17. Hasil Redesain
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2017)

Pada ruang komputer di dominasi dengan warna putih agar memiliki kesan *clean*. Bentuk furnitur bergaya modern yang sesuai dengan konsep, dan bagian *top table* menggunakan teknologi samsung SUR40. Letak meja tidak menghadap pada dinding, agar pengguna dapat berinteraksi dengan pengguna lain yang ingin mengakses pustaka langka.

KESIMPULAN

Perpustakaan sebagai salah satu pusat informasi, sumber belajar, penelitian, hiburan serta merupakan agen kebudayaan masa lalu sekarang, dan masa depan. Perpustakaan sebagai tempat informasi yang lengkap dan up to date bagi pengembangan pengetahuan masyarakat.

Sebuah perpustakaan harus mampu beradaptasi dengan perkembangan jaman dan teknologi dalam mengelola koleksi langka maupun koleksi terbaru, sehingga pengunjung dapat tetap mengakses, menggali informasi terhadap sumber pustaka langka.

Maka dari itu dibuatlah desain interior dengan konsep *high technology*. Teknologi yang dipakai digunakan agar memudahkan pengunjung untuk mengakses pustaka langka. Selain mempermudah, pengunjung juga dapat merasakan pengalaman yang berbeda dengan dihadirkan dinding interaktif. Dinding interaktif tersebut terletak di area lobby yang nantinya berisikan konten-konten pustaka langka yang telah di digitalkan. Pada ruang diskusi menggunakan smart *whiteboard* yang mempermudah pemustaka untuk melakukan diskusi.

Diharapkan pengunjung perpustakaan merasakan pengalaman teknologi terkini serta memudahkan dalam mengakses pustaka langka sehingga memicu semangat mencari informasi dan pengetahuan. selain itu memberikan *addiction* kepada pengunjung untuk kembali berkunjung ke perpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Kilmer, Rosemary. (1992). *Designing Interiors*. California: Wadsworth Publishing Company.
- Kumar, V. (2016). *101 Metode Desain*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Noor, Maman. (2001). *Wacana Kritik Seni Rupa di Indonesia*. Bandung: Penerbit Nuansa
- Sulistyo, B. (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia.