

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perpustakaan merupakan institusi/lembaga yang menyediakan koleksi bahan perpustakaan tertulis, tercetak dan terekam sebagai pusat sumber informasi yang diatur menurut sistem dan aturan yang baku dan dipergunakan untuk keperluan pendidikan, penelitian dan rekreasi intelektual bagi masyarakat. Secara umum, perpustakaan terdiri dari berbagai jenis diantaranya; perpustakaan umum, perpustakaan khusus, perpustakaan perguruan tinggi, perpustakaan nasional dan perpustakaan sekolah. Didalam lembaga profesi, baik pemerintahan maupun swasta, keduanya sama-sama memiliki perpustakaan. Secara pembinaan, pustakawan PNS sejak lama telah memiliki pola pembinaan pustakawan yang menjadi panduan teknis bagi pustakawan PNS dalam mengembangkan karir, kapasitas dan kompetensi pustakawan.

Perpustakaan sebagai jantungnya tempat sumber informasi dan akan dipandang lebih baik jika lembaga tersebut memiliki perpustakaan. Namun kebanyakan perpustakaan dianggap kuno dan membosankan membuat perpustakaan Kota Depok kurang mendapat perhatian masyarakat, padahal maksud dibangunnya perpustakaan pemerintahan Kota Depok adalah untuk mendukung proses pendidikan yang selalu ada di Kota Depok. Minimnya keingintahuan masyarakat kota Depok membuat perpustakaan ini tidak terlalu ramai jika dilihat dari luasan bangunan yang semestinya dapat menampung pengunjung lebih banyak.

Perpustakaan Umum Kota Depok berdiri pada tahun 2008 di Jl. Margonda Depok no.54. Ketika itu gedung perpustakaan masih menempati gedung lama yang terletak di sebelah selatan Masjid Baitul Kamal Balaikota Depok. Pada tanggal 21 Januari 2015 Perpustakaan Umum Kota Depok mulai pindah ke gedung baru yang terletak disebelah kiri setelah pintu masuk Balaikota Depok Jl. Margonda Raya no. 54. Gedung perpustakaan yang baru

terdiri dari 3 lantai. Lantai pertama terdapat ruang Aula, ruang balita, dan *control room*. Lantai kedua merupakan ruang layanan perpustakaan yang terdiri dari ruang koleksi umum dan anak, ruang baca, dan ruang sirkulasi (peminjaman dan pengembalian). Lantai 3 terdapat ruang teater dan ruang rapat. Gedung Perpustakaan Umum Kota Depok memiliki luas tanah $\pm 4.472,72 \text{ m}^2$ dan luas gedung $\pm 3.824,42 \text{ m}^2$. Namun, pada saat ini beberapa ruangan difungsikan sebagai kantor untuk Kepala Kantor Arsip dan Perpustakaan, Subbag Tata Usaha, Seksi Kearsipan, dan Seksi Pengolahan Data. Pada Januari 2017 Kantor Arsip dan Perpustakaan berubah nama menjadi Dinas Kearsipan dan Perpustakaan. Terdiri dari 3 bidang yaitu Bidang Pengelolaan Arsip, Bidang Pembinaan Kearsipan, dan Bidang Perpustakaan. Jumlah seluruh SDM di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan ada 61 orang.

Dalam usaha Pemerintah Kota Depok untuk meningkatkan minat baca masyarakat dapat dipenuhi dengan berbagai cara, salah satunya melalui redesain Perpustakaan Umum Pemerintahan Kota Depok, yang diharapkan membuat kebiasaan baik masyarakat Kota Depok dengan membaca buku. Cakupan perancangan tugas akhir karya desain ini seluas $\pm 1274 \text{ m}^2$ yang terdiri dari area baca umum, area baca anak, area *staff*, *lobby* dan area publik. Untuk pencapaian visi misi Perpustakaan Umum Pemerintahan Kota Depok yang sejalan dengan kondisi terkini, maka perancangan perpustakaan umum ini akan mengusung konsep "*Future library*" ke dalam perancangan desain yang akan mampu meningkatkan jumlah kunjungan terhadap perpustakaan, menjadikan perpustakaan di wilayah balaikota ini sebagai wajah baru pemerintahan Kota Depok yang bersahabat sesuai dengan cakupan desainnya.

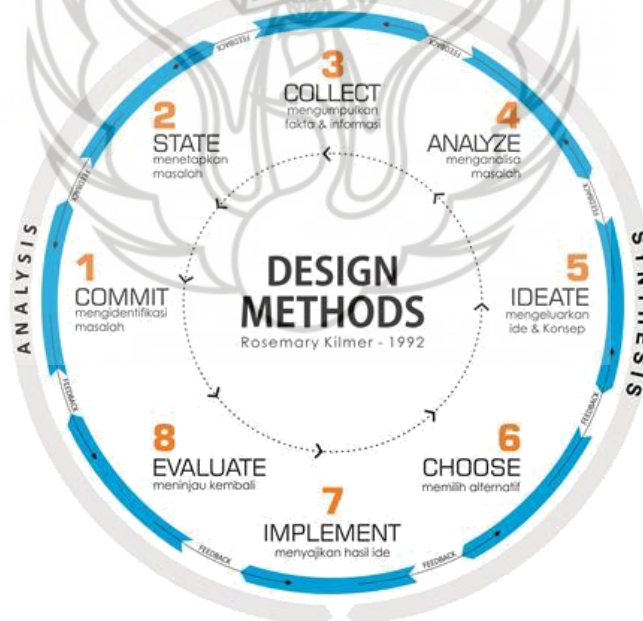
B. Metode Desain

1. Proses Desain

Dalam perancangan Perpustakaan Umum Pemerintahan Kota Depok ini penulis menerapkan pola pikir Proses Desain yang dipopulerkan oleh Rosemary Kilmer. Menurut Rosemary Kilmer proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama yaitu analisis, pada tahap ini masalah diidentifikasi, dibedah, ditelaah, diteliti dan dianalisis. Pada tahap ini, desainer

menghasilkan sebuah proposal ide mengenai langkah-langkah pemecahan masalah. Tahap kedua, yaitu sintesis, pada tahap ini desainer mengolah hasil dari proses analisis untuk menghasilkan solusi desain yang kemudian diterapkan.

Pada perancangan interior Perpustakaan Umum Pemerintahan Kota Depok ini menggunakan pola pikir dengan dua tahap yakni analisa yang merupakan tahap *programming* dan sintesa yang merupakan tahap *designing*. Tahap pertama *programming*, merupakan proses menganalisa dimana desainer mengumpulkan segala data lapangan seperti data fisik, non-fisik, litelatur serta bernagai data lainnya yang mendukung. Kemudian setelah mendapatkan data-data, masuk pada tahap *designing*, pada tahap ini mulai muncul ide-ide mengenai solusi desain dari permasalahan yang telah diuraikan pada tahap sebelumnya. Beberapa alternatif tersebut kemudian dipilih sebagai solusi desain yang paling baik dan sesuai.



Gambar 1 Bagan Metodologi Desain
(Sumber: Kilmer, Rosemary, 1992)

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode yang akan digunakan dibagi dalam beberapa cara dari Rosemary Kilmer, yaitu proses (1) *Commit* adalah mengidentifikasi permasalahan. Tahap ini dapat dilakukan dengan mengenali prioritas permasalahan interior di Perpustakaan Umum Pemerintahan Kota Depok yang harus dihadapi oleh penulis. (2) *State* adalah menetapkan masalah, dengan cara membuat *checklist* permasalahan yang harus diselesaikan pada sebuah proyek. (3) *Collect* adalah mengumpulkan fakta dan informasi terkait proyek yang dilaksanakan. Penulis melakukan wawancara kepada pustakawan (*staff*) Perpustakaan Umum Pemerintahan Kota Depok, pemustaka (pengunjung perpustakaan), dan dosen yang memahami tentang perancangan gedung komersial perpustakaan umum. Kemudian melakukan *survey* pada Perpustakaan Umum Pemerintahan Kota Depok, guna mengenal secara langsung objek yang akan dirancang dan mengumpulkan daftar aktifitas yang terjadi di perpustakaan, sehingga dapat menentukan daftar kebutuhan pengguna ruang. (4) *Analyze* adalah menganalisa masalah dari data yang telah dikumpulkan. Dengan membuat diagram hubungan antar ruang dengan diagram *bubble* dan diagram *matrix*. Pada diagram penulis memasukkan aspek-aspek penting seperti kategorisasi zona, hubungan ruang, sirkulasi, *view*, dan sebagainya.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

(5) *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Pada konsep skematik sudah ditentukan pembagian ruang dan sirkulasi secara lebih jelas dan spesifik sehingga dapat menjelaskan semua bagian dari sistem konsep yang telah dibuat. Menetapkan ide-ide yang akan digunakan sebagai solusi bagi pihak pengelola Perpustakaan Umum Pemerintahan Kota Depok.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

(6) *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada, seperti pemilihan alternatif desain, alternatif layout, alternatif elemen pembentuk ruang dan alternatif furniture. (7) *Implement*

adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D yang mendukung proses pemilihan desain interior.

