

**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN UMUM
DAERAH KABUPATEN TIMOR TENGAH UTARA**



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

oleh:

GIAN MALISTA PINGGA

NIM 1210031123

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

2018

Abstract

Library of Timor Tengah Utara region is where abouts in strategic location as stand in the central of city and nearby educational facilities. Library as a central of learning desired has capabilities to fulfil information needs, education, research, preserve and pastime for the public from all various generation and background. Either subtant factors which has capability to provide advance integrity of library are its architecture and its interior design, inasmuch as correlation between library condition and desire of library used. By the same token with facilities, as of affecting to library visitation desire. Hence, library needs design which able to accomodate current library function flexibility with visual identically of local identity. As overcoming the condition, accordingly taken “Culture & Lifestyle” concept, objectively preserving reciting culuture and enacting reading activity as a lifestyle. Those are able to realized by providing learning infrastructure and facilities such as accoustic area for discussion and other collaboration activities to bring out fresh impression of learning on the current modern era and able to predispose public for visting library exceptionally students ages.

Keywords: Library, Collaborative, Culture & Lifestyle

Abstrak

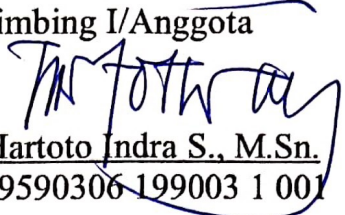
Perpustakaan Umum Daerah Kabupaten Timor Tengah Utara berada di lokasi yang strategis karena berada di pusat kota Kefamenanu dan dekat dengan fasilitas pendidikan. Perpustakaan sebagai sebuah pusat pembelajaran diharapkan mampu memenuhi kebutuhan akan informasi, pendidikan, penelitian, pelestarian dan rekreasi bagi masyarakat dari berbagai usia dan latar belakang. Salah satu faktor penting yang dapat menunjang keberhasilan suatu perpustakaan ialah desain gedung dan desain interior perpustakaan, karena adanya korelasi antara kondisi perpustakaan dengan minat menggunakan perpustakaan. Begitu pula juga dengan kelengkapan fasilitas, sehingga dapat mempengaruhi minat kunjung perpustakaan. Oleh karena itu diperlukannya desain yang dapat memenuhi fleksibilitas fungsi perpustakaan masa kini yang juga memiliki identitas visual yang mencerminkan identitas daerah. Untuk mengatasi kondisi tersebut, maka diambil konsep “culture & lifestyle”, yang bertujuan untuk melestarikan budaya baca dan menjadikan kegiatan membaca sebagai gaya hidup. Hal itu dapat diwujudkan dengan penyediaan sarana dan fasilitas belajar seperti ruang akustik untuk berdiskusi atau kegiatan kolaborasi lainnya. Sehingga menimbulkan kesan baru dalam belajar di masa kini dan dapat menarik minat kunjung masyarakat khususnya usia pelajar.

Kata kunci: Perpustakaan, Kolaborasi, Budaya & Gaya Hidup

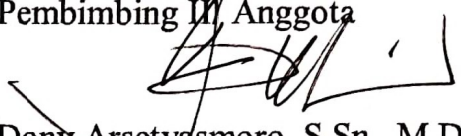
Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN UMUM DAERAH KABUPATEN TIMOR TENGAH UTARA diajukan oleh Gian Malista Pingga, NIM 1210031123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah di pertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 28 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Anggota


Drs. Hartoto Indra S., M.Sn.
NIP 19590306 199003 1 001

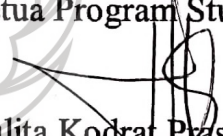
Pembimbing II/Anggota


Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.
NIP 19790407 200604 1 002


Cognate/Anggota


Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.
NIP 19720314 199802 1 001

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

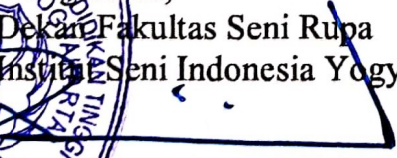

Yulita Kodrat Prasetyaningsih, S.T., M.T.
NIP 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.T.
NIP 19770315 200212 1 005



Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN UMUM DAERAH KABUPATEN TIMOR TENGAH UTARA diajukan oleh Gian Malista Pingga, NIM 1210031123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah di pertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 28 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

Drs. Hartoto Indra S., M.Sn.
NIP 19590306 199003 1 001

Pembimbing II/ Anggota

Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds.
NIP 19790407 200604 1 002

Cognate/Anggota

Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.
NIP 19720314 199802 1 001

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota

Yulita Kodrat Prasetyaningsih, S.T.,M.T.
NIP 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan/Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn.,M.T.
NIP 19770315 200212 1 005

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590802 198803 2 002

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Selesaiannya karya ini tentu tak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Dengan rasa hormat, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Orangtua dan keluarga terkasih.
2. Bapak Drs. Hartoto Indra S., M.Sn dan Pak Dony Arsetyasmoro, S.Sn., M.Ds selaku dosen pembimbing.
3. Ibu Yulyta Kodrat P., M.T dan ibu Yuyu Rubiyanti, S.Sn., M.Sn selaku panitia tugas akhir.
4. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Seluruh dosen dan staf Program Studi Desain Interior.
6. Oni Krisna, Bagus Aji, Mas Hojali, Afif Ridho, Mbak Fitri, Endri Setyawan, Mas Singgih, Mas Hogi, Andrian Rivan, Hafiza Aji, Waskito, Pepito, Agip, Windah, Nashir, Ivo dan semua teman-teman INDIS 2012.
7. Herku, Dede Afian, Dika Tuwak, Marina, semua teman-teman seperjuangan Tugas Akhir, kontrakan Barokah, penduduk Parkiran Interior, teman-teman penghuni HMJ Seni Rupa.
8. Kaks Bertho, Eno, Ricky, Rico, dan basodara IKMT.
9. Serta semua yang turut membantu penyusunan Tugas Akhir Karya Perancangan ini.

Yogyakarta, 11 Januari 2019

Penulis,

Gian M. Pingga

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
1. Proses Desain.....	2
2. Metode Desain.....	3
BAB II.....	5
PRA DESAIN	5
A. Tinjauan Pustaka	5
1. Tinjauan Pustaka tentang objek yang akan didesain	5
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus yang akan digunakan sebagai pendekatan	20
B. Program Desain.....	24
1. Tujuan	24
2. Sasaran	24
3. Data.....	24
4. Daftar Kebutuhan dan Kriteria	44
BAB III	47
PERMASALAHAN DESAIN	47
A. Pernyataan Masalah	47
B. Ide Solusi Desain	47
BAB IV	50
PENGEMBANGAN DESAIN	50

A. Alternatif Desain	50
1. Alternatif Estetika Ruang	50
2. Alternatif Penataan Ruang	53
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang	55
4. Alternatif Pengisi Ruang	58
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	61
B. Hasil Desain	63
PENUTUP	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Proses Desain	2
Gambar 2. Lokasi Proyek.....	25
Gambar 3. Denah Eksisting.....	27
Gambar 4. Fasad Eksisting.....	27
Gambar 5. Area Pustakawan.....	28
Gambar 6. Area Baca dan Koleksi Eksisting	28
Gambar 7. Area Koleksi dan Baca Umum.....	29
Gambar 8. Denah Lantai 1 Baru	29
Gambar 9. Denah Lantai 2 Baru	30
Gambar 10. Potongan 1-1'.....	30
Gambar 11. Potongan 2-2'.....	31
Gambar 12. Area Lobi Grhatama Pustaka	31
Gambar 13. Area Baca dan Koleksi Grhatama Pustaka.....	32
Gambar 14. Area Baca dan Koleksi Grhatama Pustaka.....	32
Gambar 15. Area Pengunjung Usia Dini Grhatama Pustaka	33
Gambar 16. Area Bermain Pengunjung Usia Dini Grhatama Pustaka.....	33
Gambar 17. Fasad Perpustakaan Umum Lawrence	34
Gambar 18. Lobi Perpustakaan Umum Lawrence	34
Gambar 19. Area Koleksi Perpustakaan Umum Lawrence	35
Gambar 20. Area Baca Anak Perpustakaan Umum Lawrence	35
Gambar 21. Area Baca Perpustakaan Umum Lawrence	36
Gambar 22. Ruang Diskusi Perpustakaan Umum Lawrence	36
Gambar 23. Standarisasi Jarak Antar Meja.....	43
Gambar 24. Standarisasi Jarak Rak Penyimpanan Koleksi	43

Gambar 25. Standarisasi Rak Penyimpanan Koleksi Anak	44
Gambar 26. Mind Map.....	48
Gambar 27. Mind Map Tujuan.....	49
Gambar 28. Pengembangan Desain	49
Gambar 29. Suasana Ruang	51
Gambar 30. Tenun Timor.....	52
Gambar 31. Komposisi Warna.....	52
Gambar 32. Komposisi Material	53
Gambar 33. Zoning Alternatif 1	54
Gambar 34. Zoning Alternatif 2.....	54
Gambar 35. Layout.....	55
Gambar 36. Rencana Lantai Alternatif 1	56
Gambar 37. Rencana Lantai Alternatif 2	56
Gambar 38. Rencana Plafon Alternatif 1	57
Gambar 39. Rencana Plafon Alternatif 2	57
Gambar 40. Alternatif Kursi Kerja.....	58
Gambar 41. Alternatif Kursi Santai	58
Gambar 42. Alternatif Sofa	59
Gambar 43. Alternatif Kursi Baca	59
Gambar 44. Meja Sirkulasi	60
Gambar 45. Meja Baca.....	60
Gambar 46. Meja Kecil	60
Gambar 47. <i>Downlight</i>	61
Gambar 48. Lampu TL/Neon	61
Gambar 49. Sentral HVAC Grill.....	62
Gambar 50. Sistem AC Sentral	62
Gambar 51. Area Sirkulasi.....	63

Gambar 52. Area Koleksi dan Void.....	63
Gambar 53. Area Baca Santai	64
Gambar 54. Area Belajar Kelompok.....	64
Gambar 55. Area Baca Tenang	65
Gambar 56. Ruang Anak-anak.....	65
Gambar 57. Area Kantin	66



DAFTAR TABEL

Table 1. Besar Intensitas Cahaya	41
Table 2. Matriks Kriteria.....	53



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi. Ketersediaan sumber informasi yang mudah diakses dan kemampuan untuk mengelola informasi tersebut akan mempengaruhi kemajuan dan perkembangan kualitas suatu bangsa. Hal itu harus didukung juga dengan sarana dan prasarana yang memadai, salah satunya adalah perpustakaan. Perpustakaan sebagai sebuah pusat pembelajaran diharapkan mampu memenuhi kebutuhan akan informasi, pendidikan, penelitian, pelestarian dan rekreasi bagi masyarakat dari berbagai usia dan latar belakang.

Untuk memenuhi fungsinya, perpustakaan memerlukan sumber daya diantaranya gedung, koleksi perpustakaan, pemustaka, dan pustakawan. Salah satu faktor penting yang dapat menunjang keberhasilan suatu perpustakaan ialah desain gedung dan desain interior perpustakaan, karena di dalam gedung tersebut segala aktivitas perpustakaan dilakukan. Perlu juga diperhatikan faktor kenyamanan dan keamanan dalam perpustakaan, seperti kebutuhan pengguna, tata ruang dan lingkungan yang baik. Karena kondisi ruang perpustakaan berkorelatif positif dengan minat menggunakan perpustakaan. Semakin baik kondisi ruang perpustakaan, semakin tinggi minat menggunakan jasa layanan perpustakaan, dan sebaliknya. Begitu pula juga dengan kelengkapan fasilitas, sehingga dapat memunculkan kegemaran dan kebiasaan dalam membaca karena orang akan tertarik mengunjungi perpustakaan untuk memenuhi kebutuhan akan informasi.

Kefamenanu sebagai ibukota kabupaten Timor Tengah Utara mampu menyediakan perpustakaan sebagai sarana dan prasarana yang mendukung ketersediaan informasi yang mudah diakses bagi masyarakat tanpa batasan usia, jenis kelamin, dan latar belakang. Hal ini dapat dilihat dengan adanya Perpustakaan Umum Daerah Timor Tengah Utara yang secara strategis berlokasi di pusat kota dan dekat

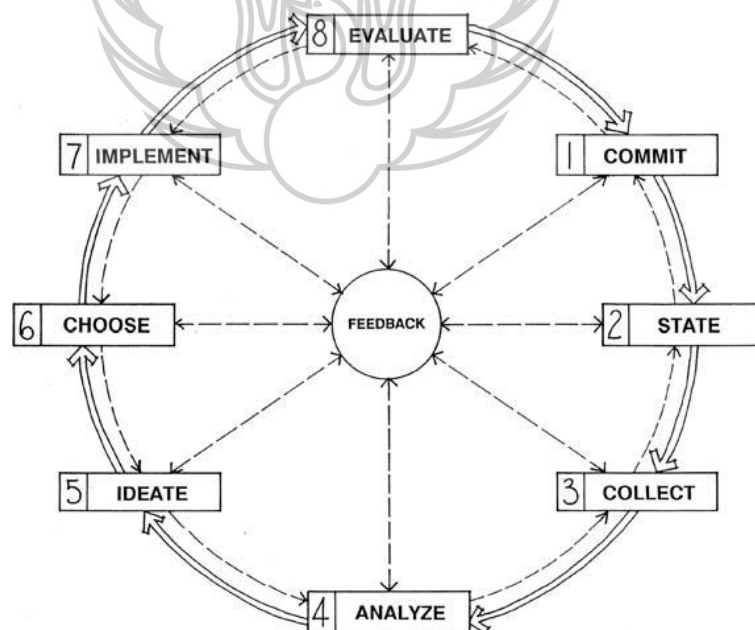
dengan fasilitas pendidikan. Namun hal itu tidak berkorelasi positif dengan minat kunjung masyarakat. Penyebabnya adalah karena masih kakunya kesan perpustakaan di masyarakat. Untuk itu diperlukan konsep perancangan yang yang representatif dan dapat menciptakan suasana yang santai dan akrab, sehingga bisa mendorong tumbuhnya minat baca masyarakat

Diharapkan melalui perancangan ini akan terciptanya sebuah perpustakaan yang dapat membangkitkan budaya membaca dan bisa menjadi pusat pencarian informasi dan pendidikan yang mampu mengikuti perkembangan zaman. Sehingga kedepannya dapat terwujud masyarakat kabupaten Timor Tengah Utara yang berkarakter dan berbudaya.

B. Metode Desain

1. Proses Desain

Dalam perancangan interior Perpustakaan Umum Daerah Kabupaten Timor Tengah Utara penulis mengutip diagram pola pikir dari pendapat Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer dengan diagram pola pikir desain di bawah ini:



Gambar 1. Bagan Proses Desain

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

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 Daerah Timor Tengah Utara 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 Daerah Timor Tengah Utara, pemustaka (pengunjung perpustakaan), dan dosen yang memahami tentang perancangan gedung komersial perpustakaan umum. Kemudian melakukan survey pada Perpustakaan Umum Daerah Timor Tengah Utara, 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 Daerah Timor Tengah Utara.

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.

