

NASKAH PUBLIKASI
KARYA DESAIN

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



Gian M. Pingga
NIM 121 0031 123

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2018

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

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

Gian M. Pingga
gian.pingga@yahoo.com

ABSTRACT

Library of Timor Tengah Utara region is whereabouts 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 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

I. PENDAHULUAN

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

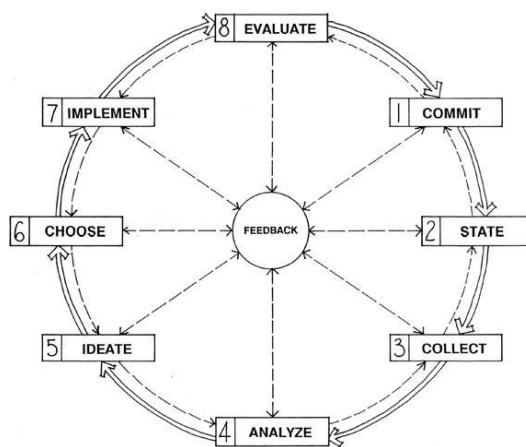
Perpustakaan Umum Daerah Timor Tengah Utara yang secara strategis berlokasi di pusat kota dan dekat dengan fasilitas pendidikan. Namun hal itu tidak berkorelasi positif dengan minat kunjung masyarakat. Penyebabnya adalah karena masih kakunya kesan perpustakaan di masyarakat. Untuk itu diperlukan konsep perancangan yang representatif dan dapat menciptakan suasana yang santai dan akrab.

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.

Permasalahan desain yang dapat disimpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah:

- a. Bagaimana merancang interior Perpustakaan Umum Daerah Kabupaten Timor Tengah Utara yang memiliki identitas visual yang mencerminkan budaya daerah guna menarik minat kunjung masyarakat? yang memprioritaskan kenyamanan psikologis.
- b. Bagaimana merancang interior perpustakaan yang efektif dengan pembagian area dan sirkulasi yang dapat memfasilitasi dan mengakomodasi berbagai kegiatan pengunjung ?

II. METODE PERANCANGAN



Gambar 1. Bagan Pola Pikir Perancangan

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

Metode yang akan digunakan dalam perancangan interior dibagi dalam beberapa cara mengutip dari pendapat Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer yaitu :

A. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

(1) *Commit* adalah mengidentifikasi permasalahan. Tahap ini dapat dilakukan dengan mengenali prioritas permasalahan interior di Perpustakaan Umum Daerah Kabupaten 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 Kabupaten Timor Tengah Utara, pustakawan (pengunjung perpustakaan), dan dosen yang memahami tentang perancangan gedung komersial perpustakaan umum. Kemudian melakukan studi tipologi, dengan membandingkan perpustakaan yang dianggap memiliki solusi desain yang baik sehingga dapat menentukan daftar kebutuhan pengguna ruang sesuai dengan fleksibilitas perpustakaan masa kini. (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 dalam perancangan.

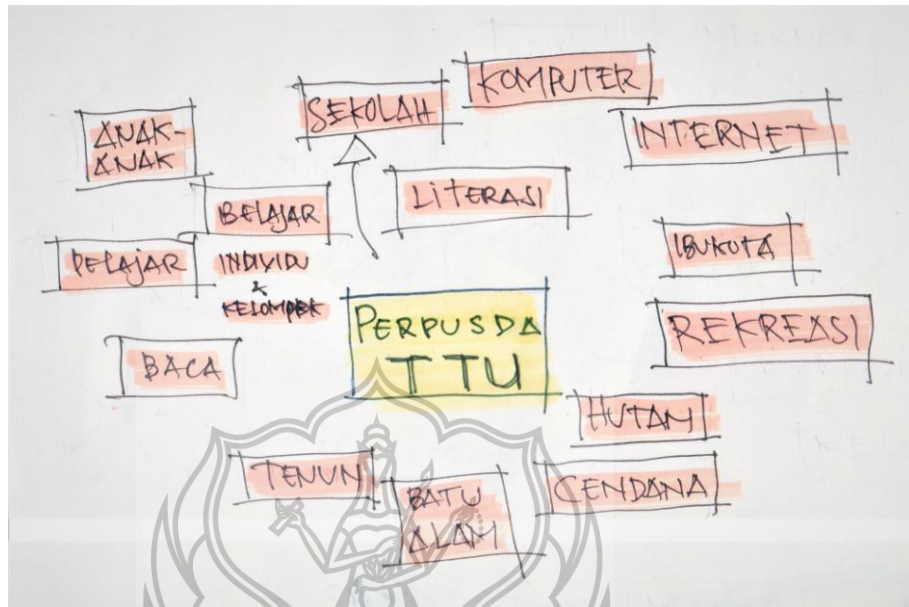
C. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

(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

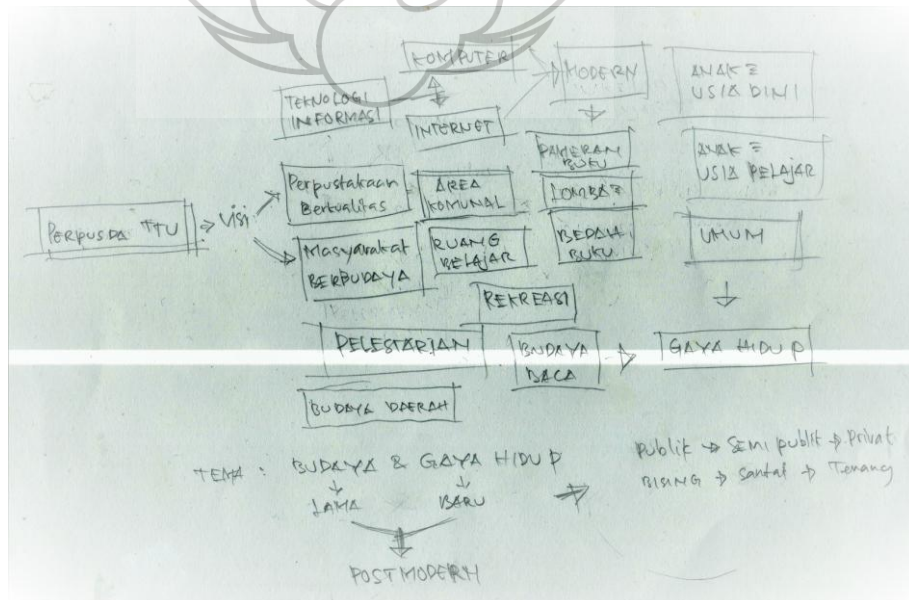
melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D yang mendukung proses pemilihan desain interior.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Konsep Desain



Gambar 2. Mind Map
(sumber: hasil olah data penulis, 2019)



Gambar 3. Konsep Skematik

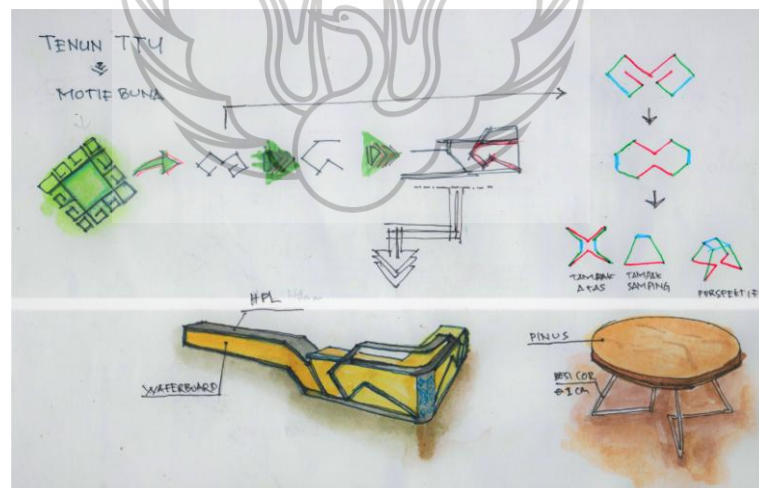
(sumber: hasil olah data penulis, 2019)

Secara garis besar konsep “*culture & lifestyle*” dipilih untuk menjawab permasalahan desain perpustakaan ini karena mewakili tujuan dari perpustakaan itu sendiri yakni “terwujudnya perpustakaan yang berkualitas dan masyarakat Timor Tengah Utara yang berbudaya”. Hal itu ditunjukkan dengan menambah fasilitas perpustakaan sesuai kebutuhan akan ruang belajar yang santai, nyaman, dan akrab. Seperti ruang diskusi atau kolaborasi, area baca santai, dan area baca tenang. Juga menata layout yang fleksibel dan memisahkan antara kegiatan staf dan pengunjung perpustakaan.

Material yang digunakan pada perancangan ini merupakan material yang nyaman dan aman digunakan serta mudah dalam perawatan seperti kayu lapis, *stainless steel*, lantai semen dan kaca. Selain itu juga terdapat material yang digunakan sebagai peredam bunyi seperti karpet, masking dan akustik panel.

2. Penerapan

Kabupaten Timor Tengah Utara terkenal akan tenunnya yang memiliki motif yang menarik, hal itu menginspirasi penulis untuk mengadopsi motif dari tenun timor untuk dikembangkan dalam desain.



Gambar 4. Transformasi Desain

(sumber: hasil olah data penulis, 2019)

Gaya perancangan yang dipilih adalah gaya modern kontemporer yang di kombinasikan dengan bentuk bangunan yang modern. Pada perancangan interior Perpustakaan umum daerah kabupaten TTU tema perancangan yang diambil adalah *culture & lifestyle*. Diharapkan mampu mengangkat citra fasilitas

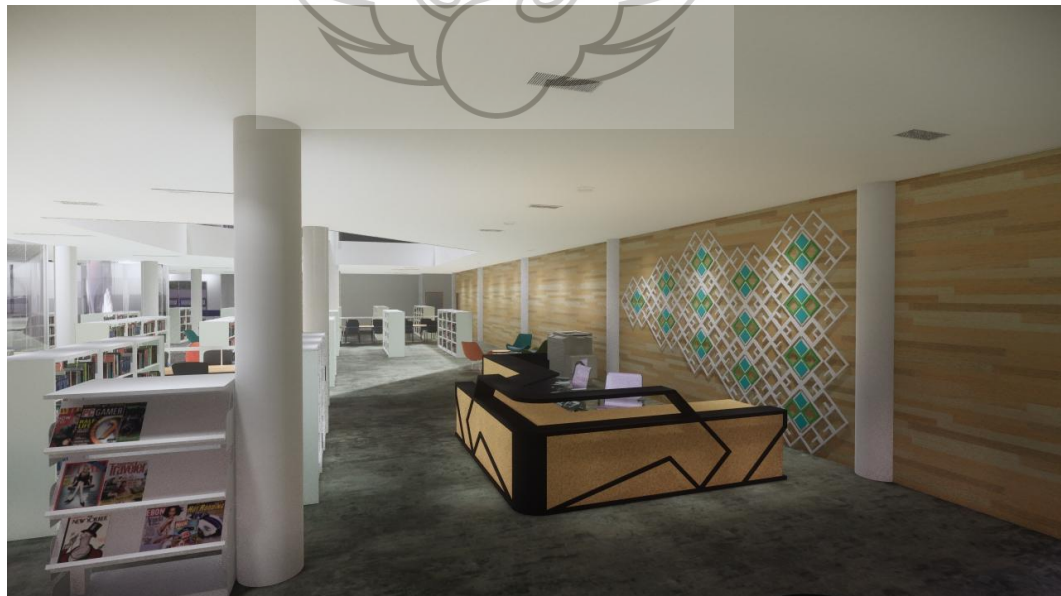
perpustakaan umum yang mengikuti perkembangan zaman dan dapat membangkitkan budaya baca dan menjadikan kegiatan membaca sebagai gaya hidup.



Gambar 5. Layout

(sumber: hasil olah data penulis, 2019)

Menata konfigurasi layout dengan memisahkan antara area pengunjung dan area staf, agar pengunjung yang hendak membaca tidak terganggu dengan kegiatan staf.



Gambar 6. Area Sirkulasi

(sumber: hasil olah data penulis, 2019)



Gambar 7. Hasil Desain Area Baca dan Koleksi

(sumber: hasil olah data penulis, 2019)

Area baca santai yang letaknya berbaur dengan area koleksi membuat pengunjung memudahkan pengunjung untuk memilih tempat duduk yang dirasa nyaman.



Gambar 8. Hasil Desain Ruang Diskusi

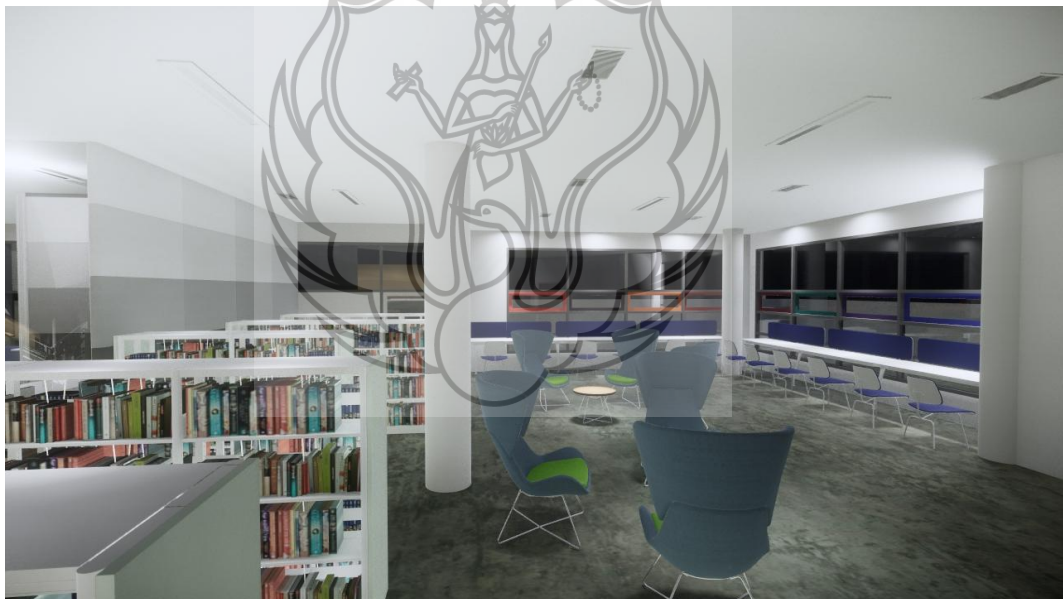
(sumber: hasil olah data penulis, 2019)

Terdapatnya fasilitas ruang diskusi yang kedap suara sebagai wadah bagi pengunjung yang ingin bekerja secara berkelompok agar tidak mengganggu pengunjung lain.



Gambar 9. Hasil Desain Ruang Anak

(sumber: hasil olah data penulis, 2019)



Gambar 10. Area Baca Tenang

(sumber: hasil olah data penulis, 2019)

Penempatan area baca tenang di bagian paling belakang, agar pengunjung yang ingin membaca secara serius tidak terganggu dengan aktivitas pengunjung lain.



Gambar 11. Hasil Desain Area Kantin

(sumber: hasil olah data penulis, 2019)

IV. KESIMPULAN

Perpustakaan umum masa kini diharapkan mampu berperan penting sebagai pusat kegiatan masyarakat dan merupakan fasilitas milik bersama. Ketersediaan fasilitas yang memadai dan desain interior yang baik dapat memicu masyarakat untuk memanfaatkan fasilitas yang ada sebagai sarana pusat informasi, pendidikan, penelitian, pelestarian dan rekreasi.

Konsep *culture & lifestyle* diusung, diharapkan mampu mengubah pemikiran masyarakat akan pemerintahan yang kaku, dan mengangkat citra fasilitas perpustakaan umum sesuai dengan perkembangan zaman yang dapat melestarikan budaya baca dan menjadikan kegiatan membaca sebagai gaya hidup.

DAFTAR PUSTAKA

Basuki, Sulistyono. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1991.

Kilmer, Rosemary. *Designing Interiors*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc, 2014.

NS, Sutarno. *Perpustakaan dan Masyarakat*. Jakarta: Sagung Seto, 2006.

Neufert, E. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga, 2002.