

**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN KOTA
YOGYAKARTA**



TUGAS AKHIR PENCIPTAAN/PERANCANGAN

Yoshi Priyo Janarto

NIM 1311903023

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang Desain Interior

2019

Tugas Akhir Penciptaan/ Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN KOTA YOGYAKARTA
Di ajukan oleh Yoshi Priyo Janarto, NIM 1311903023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah di setujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada 7 januari 2019

Pembimbing I

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002

Pembimbing II

Hangga Hardhika, S.Sh., M.Ds.

NIP. 19791129 200604 1 003

Cognate

Ivada Ariyani, ST. M.Des.

NIP. 19760514 200501 2 001

Ketua Program Studi Desain Interior

Yulyta Kodrat P., M. T.

NIP. 19700727 200003 2 001

Ketua Jurusan Desain

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

NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui:

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002



PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 7 Januari 2019

Yoshi Priyo Janarto
NIM. 1311903023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian dan penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari dorongan, bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala hidayah dan karunia-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW., sosok yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Orang tua saya, Djumadi dan Susanti yang tak hentihentinya memberikan dorongan secara mental maupun materiil.
4. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des. dan Yth. Hangga Hardhika, S.Sn., M.,Ds. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang selalu memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
6. Yth. Ibu Drs. Yulyta Kodrat P., M.T selaku Ketua Program Studi S-1 Desain Interior, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Yth. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A. selaku Dosen Wali serta selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas segala masukan, motivasi dan do'anya.
8. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior dan seluruh staff yang telah memberikan bimbingan selama ini dan dorongan semangat dalam proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
9. Dianita Desaras Lefta yang telah memberikan motifasi dan semangat guna membantu menyelesaikan tugas akhir.

10. Sisa teman-teman kontrakan Green House yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini.
11. Teman-teman Clan Yuli yang selalu memberikan dorongan dan motivasi.
12. Teman-teman seperjuangan mahasiswa desain interior ISI Yogyakarta angkatan 2013 (GRADASI).
13. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan dan semoga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, Juni 2017
Penulis,

Yoshi Priyo Janarto

ABSTRACT

Yogyakarta City Library is a learning service based on Yogyakarta which is available for the society especially for the students. Nowadays, not so many people know that an ideal library is required to use Varied Room concept. It aims to compete with the information provider system which develop along with the technology used by the society. This program is made as the platform and facilitator for learning activity to increase concentration ability individually as well as category to be suitable necessitated. Also this program is using some of design process which consist of analysis and synthetic. It has amassed the whole information and turn it into alternative design.

Keywords: Interior, library, varied room

ABSTRAK

Perpustakaan Kota Yogyakarta merupakan sebuah layanan pembelajaran bagi masyarakat terutama bagi mahasiswa dan pelajar. Agar terciptanya perpustakaan ideal perpustakaan mengusung konsep varied room untuk bersaing dengan sistem penyediaan informasi yang berkembang pesat bersama dengan teknologi yang diminati oleh masyarakat. Perancangan ini bertujuan untuk memudahkan dan memfasilitasi aktifitas belajar agar meningkatkan daya konsentrasi secara individu ataupun kelompok sesuai kebutuhan pemustaka. Karya desain ini menggunakan proses desain yang terdiri dari analisis dan sintesis yang mengumpulkan keseluruhan data dan mengolahnya menjadi alternatif desain.

Kata kunci : Interior, perpustakaan, *varied room*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	2
1. Proses Desain.....	2
BAB II PRA DESAIN.....	
5.....	
A. Tinjauan Pustaka.....	5
B. Program Desain.....	12
1. Tujuan Desain.....	12
2. Sasaran Desain.....	12
3. Data Lapangan.....	12
BAB III PERMASALAHAN DESAIN & IDE SOLUSI DESAI.....	33
A. Permasalahan Desain.....	33
B. Ide Solusi Desain.....	33
1. Tema dan Gaya Perancangan.....	34
2. konsep pereancangan.....	37
BAB IV PENGEMBANGAN DESAIN.....	42
A. Alternatif Desain.....	42
1. Alternatif Estetika Ruang.....	42
2. Alternatif Penataan Ruang.....	47
3. Alternatif Elemen Pembentukan Ruan.....	52

4. Alternatif Pengisian Ruang.....	57
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	59
B. Hasil Desain.....	61
BAB V PENUTUP.....	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Metode desain.....	2
Gambar 2. Logo Badan Perpustakaan dan Pemerintah Kota Jogja.....	13
Gambar 3. Fasad Depan Bangunan Perpustakaan Kota Jogja.....	13
Gambar 4. Layout lantai 1 Perpustakaan Kota Jogjakarta.....	16
Gambar 5. Layout lantai 2 Perpustakaan Kota Jogjakarta.....	17
Gambar 6. Fasade Gerbang Depan Perpustakaan Kota Jogjakarta.....	17
Gambar 7. Fasade bangunan Perpustakaan Kota Jogjakarta.....	18
Gambar 8. Unsur Pembentuk Lantai Perpustakaan Kota Jogjakarta.....	19
Gambar 9. Plafon Bangunan Perpustakaan Kota Jogjakarta.....	19
Gambar 10. Area front office Perpustakaan Kota Jogjakarta.....	20
Gambar 11. Rak Buku Perpustakaan Kota Jogjakarta.....	21
Gambar 12. Area Baca Kota Jogjakarta.....	22
Gambar 13. Area Komputer Perpustakaan Kota Jogjakarta.....	22
Gambar 14. Area Locker Perpustakaan Kota Jogjakarta.....	23
Gambar 15. Locker Tangga Perpustakaan Kota Jogjakarta.....	23
Gambar 16. Area Wifi Perpustakaan Kota Jogjakarta.....	24
Gambar 17. Ruang Diskusi Perpustakaan Kota Jogjakarta.....	25
Gambar 18. Ruang Pertemuan Perpustakaan Kota Jogjakarta.....	26
Gambar 19. Ruang Anak Perpustakaan Kota Jogjakarta.....	26
Gambar 20. Ruang Referensi Perpustakaan Kota Jogjakarta.....	27
Gambar 21. Contoh Penerapan Gaya Scandinavian.....	37
Gambar 22. Transformasi Bentuk Buku.....	42
Gambar 23. Transformasi Bentuk Buku ke dalam elemen Furniture.....	43
Gambar 24. Transformasi Bentuk Buku ke dalam elemen Estetis.....	44

Gambar 25. Suasana Ruang Like At Home.....	45
Gambar 26. Warna yang diterapkan.....	46
Gambar 27. Komposisi material.....	47
Gambar 28. Konsep Varied Room.....	48
Gambar 29. Alternatif Zoning dan Sirkulasi Perpustakaan.....	49
Gambar 30. Alternatif Zoning dan Sirkulasi Perpustakaan.....	50
Gambar 31. Alternatif Layout Ruang Perpustakaan.....	51
Gambar 32. Alternatif Rencana Lantai 1 Perpustakaan.....	53
Gambar 33. Alternatif Rencana Lantai 2 Perpustakaan.....	54
Gambar 34. Rencana Lanta Perpustakaan.....	55
Gambar 35. Rencana Plafon Perpustakaan.....	56
Gambar 36. Alternatif desain furniture kursi.....	57
Gambar 37. desain tempat duduk multifungsi.....	58
Gambar 38. Desain pencahayaan ruang.....	59
Gambar 39. Desain penghawaan ruang.....	60
Gambar 40. Desain ruang baca.....	62
Gambar 41. Desain ruang diskusi.....	64
Gambar 42. Desain ruang pertemuan.....	66
Gambar 43. Desain ruang komputer.....	67
Gambar 44. Desain ruang Anak.....	68
Gambar 45. Desain ruang Lobby.....	70
Gambar 46. Desain area wifi outdoor.....	72
Gambar 47. Desain area wifi outdoor.....	73
Gambar 48. Desain fasade.....	74
Gambar 49. Pemanfaatan tangga.....	75
Gambar 50. Pemanfaatan leveling.....	76
Gambar 51. Pemanfaatan tangga.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jam Layanan Perpustakaan Kota Jogja.....	14
Tabel 2. Data Kebutuhan.....	32
Tabel 3. Konsep Perancangan Area Outdoor.....	37
Tabel 4. Konsep Perancangan Area Lobby dan Locker Ruang pertemuan.....	38
Tabel 5. Konsep Perancangan Ruang Pertemuan.....	39
Tabel 6. Konsep Perancangan Ruang Anak.....	39
Tabel 7. Konsep Perancangan Ruang Komputer.....	39
Tabel 8. Konsep Perancangan Ruang Baca.....	40
Tabel 9. Konsep Perancangan Ruang Diskusi.....	41
Tabel 10. Analisa Harga Satuan Meja Panjang.....	90
Tabel 11. Analisa Harga Satuan Kursi Single.....	90
Tabel 11. Analisa Harga Satuan Rak Buku.....	91
Tabel 12. Rencana Anggaran Biaya Interior.....	91
Tabel 13. Rekapitulasi Engineer Estimate Interior.....	91

BAB I

PENDAHULUAN

A. JUDUL

PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN KOTA
YOGYAKARTA

B. LATAR BELAKANG

Perpustakaan yang utama dalam mencerdaskan bangsa adalah dengan menyediakan layanan informasi terbaik bagi penggunanya. Seiring berkembangnya, tidak hanya menjadi tempat untuk kegiatan membaca dan meminjam buku saja tapi juga menjadi tempat untuk beragam aktivitas lainnya yang didukung dengan lingkungan perpustakaan yang menarik dan nyaman serta berbasis teknologi.

Untuk mempertahankan perpustakaan yang bersaing dengan sistem penyediaan informasi yang berkembang pesat bersama dengan teknologi saat ini, para pustakawan harus lebih aktif untuk menciptakan layanan perpustakaan yang modern dan ideal serta diminati oleh masyarakat luas seperti Perpustakaan Kota Yogyakarta yang terletak di Jalan Suroto No.9 Yogyakarta. Dengan renovasi besar yang telah berlangsung, Perpustakaan ini melanggar dari pakem perpustakaan pada umumnya untuk menunjukkan perubahan yaitu lebih ramah sisi ke pengunjung, dengan menambahkan fasilitas belajar mengajar dan media informasi yang berkembang.

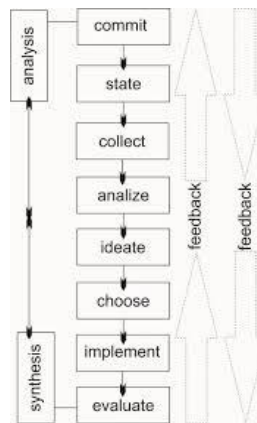
Dalam perancangan ini, perancang berfokus pada sarana belajar bagi masyarakat terutama pelajar dan mahasiswa yang tinggal di Kota Yogyakarta. Hal tersebut di karenakan Perpustakaan Kota Yogyakarta dirasa kurang mampu meningkatkan daya konsentrasi belajar bagi individu ataupun kelompok dan kurang mampu memberikan kenyamanan belajar, dimana para pengunjung tidak dapat mencari zona nyaman belajar mereka sendiri. Selain itu Perpustakaan Kota Yogyakarta di tuntutan untuk bisa mengakomodir kebutuhan pengunjungnya,

sebab pengunjung di Perpustakaan Kota Yogyakarta selalu bertambah setiap tahun.

C. Metode Desain

1. Proses desain

Dalam menciptakan desain yang berkualitas tidak terjadi begitu saja, proses desain interior Perpustakaan Kota Yogyakarta meliputi banyak hal yang perlu di perhatikan yaitu mendefinisikan masalah, menghasilkan solusi, mengevaluasi alternatif, dan menerapkan solusi untuk memecahkan masalah.



Gambar 1. Metode desain

(sumber: <http://digilib.isi.ac.id/2201/1/BAB%20I.pdf>)

Metode desain pada perancangan Perpustakaan Kota Yogyakarta menggunakan proses desain milik Rosemary Kilmer yang terdiri dari dua bagian, yaitu analisis dan sintesis.

Proses analisis adalah tahap *programming* dimana pada tahap ini kita menganalisa permasalahan dengan mengumpulkan data fisik, non-fisik, literatur, dan data-data lainnya yang dibutuhkan.

Proses sintesis adalah tahap *designing*, dimana pada tahap ini dihasilkan beberapa alternatif solusi dari permasalahan yang didapatkan pada tahap

programming. Dari beberapa alternatif tersebut dipilih alternatif terbaik yang dapat memecahkan permasalahan secara optimal.

2. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Dalam proses desain menurut Rosemary Kilmer, termasuk dalam analisis, bagian *collect*. *Collect* adalah mengumpulkan fakta. Fakta dapat terkumpul dengan cara melakukan survey lapangan, research, dan wawancara secara langsung untuk mendapatkan data. Dalam buku 101 metode desain, menggunakan metode kunjungan lapangan. Metode ini adalah cara mengenal pengguna secara langsung untuk memberikan gambaran perilaku dan gagasan tentang kebutuhan apa saja yang perlu di penuhi. Cara kerja metode ini adalah pertama, Rencanakan Protokol Lapangan, mempersiapkan data apa saja yang akan di butuhkan pada objek yang di kunjungi, kepada siapa akan melakukan wawancara dan pengamatan, mempersiapkan waktu yang tepat, apa yang di rencanakan akan dieksplor (tema umum dan pertanyaan spesifik).

Kedua, Kumpulkan Sumber, kumpulkan perangkat kunjungan yang berisikan buku catatan, kamera, perekam suara, dokumen-dokumen surat izin untuk kunjungan lapangan.

Ketiga, Terjun ke Lapangan, merasakan secara langsung permasalahan apa saja yang ada di lapangan.

Keempat, Rekam Observasi, melakukan pendokumentasian yaitu menulis catatan, mengambil foto, membuat rekaman audio atau video untuk merekam percakapan, membuat data terorganisir untuk dianalisis nanti.

Kelima, Diskusi dengan Tim, untuk mendiskusikan apa saja yang telah di pelajari setelah kunjungan.

3. 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 sesi pembentukan ide, konsep-konsep dihasilkan dengan serangkaian gagasan, prinsip, dan rangka kerja. Metode ini mendorong dihasilkannya sebanyak mungkin konsep.

4. 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 di gunakan adalah evaluasi konsep dengan cara menilai konsep menurut nilai mereka bagi para pengguna, penyedia dan para pemegang kepentingan lainnya.