

**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN
UMUM KOTA CIREBON**

TUGAS AKHIR PENCIPTAAN/PERANCANGAN



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

2019

Abstrak

Perpustakaan sebagai sumber informasi dan edukasi sangat penting dalam lingkup masyarakat, adanya perpustakaan pada setiap daerah merupakan salah satu wadah bagi masyarakat sebagai sarana edukasi dan rekreatif. Perpustakaan umum Kota Cirebon memiliki misi untuk meningkatkan budaya baca masyarakat Cirebon. Namun bangunan perpustakaan yang terlihat formal dengan suasana yang kaku dan membosankan menjadikan perpustakaan sepi pengunjung. Citra bangunan perpustakaan umum Kota Cirebon yang dipandang formal dan kaku dapat dirubah dengan meredesain interior perpustakaan. Sebuah sudut pandangan manusia dalam sebuah ruangan dapat memberikan perilaku dan pengalaman yang berbeda didalam sebuah ruangan. Merubah citra perpustakaan menjadi perpustakaan yang memiliki suasana ruang yang santai dan dinamis dapat merubah citra bangunan perpustakaan umum Kota Cirebon. Konsep desain dengan gaya kontemporer dan tema natural desain diterapkan didalam interior perpustakaan untuk menciptakan suasana ruang yang santai dan dinamis sehingga dapat meningkatkan pengunjung yang datang.

Kata kunci : Perpustakaan, Suasana, Citra

Abstrac

Libraries are an important source of information and education in the community, the presence of libraries in each area being a tool for society as an educational and recreative tool. The public library of the town of Cirebon had a mission to improve Cirebon public culture. But the library buildings that seem formal with the rigidity and bore atmosphere make the visiting library lonely. The image of the formal and rigid public library building of the city of Cirebon is transformed by interior designing the library. A human perspective in a room can give different behaviors and experiences in a room. Changing the image of a library into a relaxed and dynamic space library could change the image of public library buildings of Cirebon. The concept of design with a contemporary style and the natural theme was applied in the interior library to create an atmosphere of relaxed and dynamic space so it can increase the visitors.

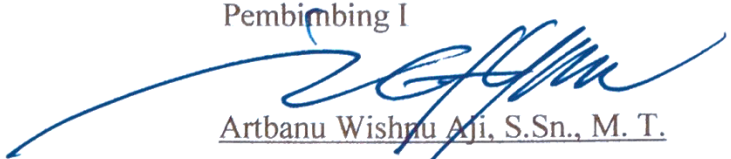
Keyword: library, atmosphere, imagery



Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN UMUM KOTA CIREBON diajukan oleh Nurul Karomah, NIM 1510142123, Progam Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 15 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I


Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M. T.

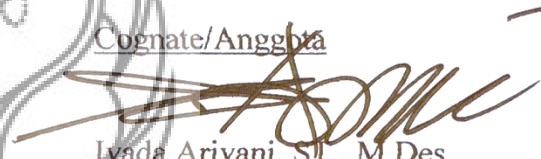
NIP 19740713 200212 1 002

Pembimbing II


Yuyu Rubiyanti, M.Sn.

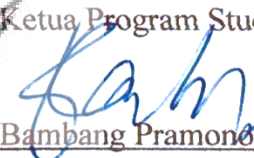
NIP 19860924 201404 2 001

Cognate/Anggota


Ivada Ariyani, S.I., M.Des.

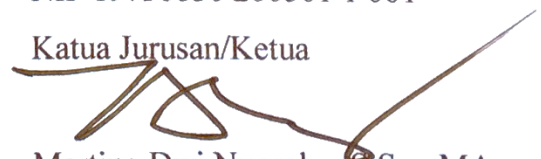
NIP 19760514 200501 2 001

Ketua Program Studi/Anggota


Bambang Pramono, S.Sn., M.A

NIP 19730830 200501 1 001

Ketua Jurusan/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP 19770315 200212 1 005



Dr. Suwastiwi, M.Des

NIP 19590802 198803 2 002

Kata Pengantar

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas berakah, rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN UMUM KOTA CIREBON”. Penyusunan laporan tugas akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Desain di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan tugas akhir ini terutama kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, ayahanda Damir Adam dan Ibunda Waskini dan kakak Widyaningrum yang selalu memberi dukungan baik berupa moril maupun materil serta doa yang dipanjatkan tiada henti kepada saya.
2. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
3. Bapak Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MT. selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
4. Ibu Yulyta Kodrat Prasetyaningsih, ST. ,MT. selaku Ketua Prodi Desain Interior Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M. T. selaku pembimbing I dan Teteh Yuyu Rubiyanti, M. Sn. selaku pembimbing II. Terimakasih atas segala bimbingan, ajaran serta ilmu baru yang penulis dapatkan selama ini.
6. Seluruh dosen dan staf prodi desain interior atas ilmu dan bantuan yang diberikan selama saya menjalani perkuliahan.
7. Kepada seluruh staff perpustakaan umum Kota Cirebon yang sudah membantu saat survey.
8. Farhani Alfah yang selalu menemani saat survey di perpustakaan.
9. Galih Fikriansyah yang sudah berusaha untuk membantu dan memberikan dukungan.

10. Diah Riska, Sari putri, Asma, Icha, Arin dan Dhinta yang telah membantu saat ada kekurangan.
11. Sahabat Tiri dan Forum Sambatan suka dan duka menemani semasa kuliah.
12. Teman-teman Sak Omah yang menemani masa-masa perkuliahan hingga saat ini.
13. Serta teman-teman yang sudah memberikan dukungan dan doanya kepada penulis untuk bisa menyelesaikan tugas akhir ini.



DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	3
1. Proses Desain	3
2. Metode Desain.....	4
BAB II PRA DESAIN	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Tinjauan Pustaka Perpustakaan.....	8
2. Tinjauan Pustaka Psikologi Lingkungan	13
C. Program Desain	17
1. Tujuan.....	17
2. Sasaran.....	17
3. Data	17
a. Deskripsi Umum Proyek.....	17
b. Data Non Fisik.....	19
c. Data Fisik.....	26
BAB III PERMASALAHAN DESAIN	58
A. Pernyataan Masalah	58
B. Ide Solusi Desain	59
1. Solusi Permasalahan.....	59
2. Analisis Kebutuhan Berdasarkan Aktivitas Ruang	66
BAB IV	76
PENGEMBANGAN DESAIN.....	76
A. Alternatif Desain (<i>Schematic Design</i>)	76

B. Alternatif Estetika Ruang.....	76
C. Pemilihan Desain.....	100
D. Hasil Desain	101
BAB V PENUTUP	1089
A. Kesimpulan	1089
B. Saran	1089

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

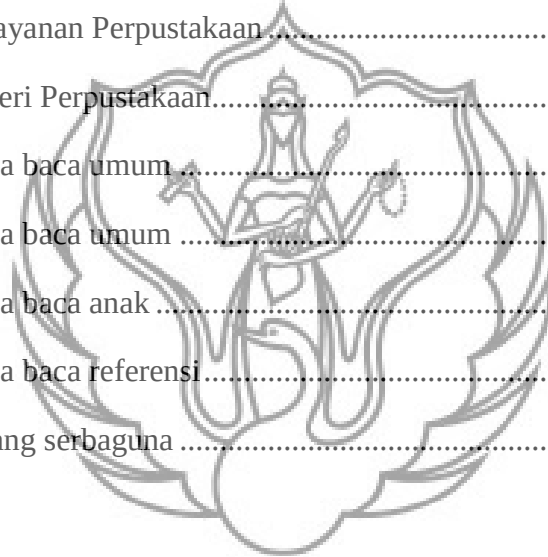


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pola Pikir Perancangan.....	3
Gambar 2. Metode penelitian berdasarkan Weinschenk.....	13
Gambar 3. Logo Dinas Pendidikan Kota Cirebon	18
Gambar 4. Struktur Organisasi Perpustakaan dan Kearsipan.....	22
Gambar 5. Lokasi Perpustakaan 400 Kota Cirebon Google Maps	26
Gambar 6. Fasad bangunan perpustakaan 400 Kota Cirebon	26
Gambar 7. Layanan Informasi perpustakaan	27
Gambar 8. Administrasi pengisian daftar hadir pengunjung perpustakaan.....	27
Gambar 9. Loker area <i>void</i>	28
Gambar 10. Ruang baca umum.....	28
Gambar 11. Area baca anak	29
Gambar 12. Area pembuatan id card.....	30
Gambar 13. Ruang pustakawan.....	31
Gambar 14. Resepsionis.....	32
Gambar 15. Loker	33
Gambar 16. Area baca anak	33
Gambar 17. Area baca referensi.....	34
Gambar 18. Sirkulasi pengunjung lantai 1	35
Gambar 19. Sirkulasi pengunjung lantai 2 area baca referensi	35
Gambar 20. <i>Zoning</i> lantai 1.....	36
Gambar 21. <i>Zoning</i> lantai 2.....	36
Gambar 22. <i>Layout</i> lantai 1	37
Gambar 23. <i>Layout</i> lantai 2.....	38
Gambar 24. Lantai 2 perpustakaan.....	39

Gambar 25. Area baca umum	40
Gambar 26. Area baca umum	41
Gambar 27. Area baca umum	42
Gambar 28. Mekanikal elektrik perustakaan 400.....	43
Gambar 29. Ruang tunggu	44
Gambar 30. Ruang tunggu	45
Gambar 31. Standarisasi rak buku untuk dewasa.....	48
Gambar 32. Standarisasi rak buku untuk remaja	48
Gambar 33. Standarisasi rak buku untuk anak-anak	48
Gambar 34. Aksebilitas ruang baca	49
Gambar 35. Aksebilitas ruang baca	49
Gambar 36. Alternatif moodboard 1	77
Gambar 37. Alternatif Moodboard 2	78
Gambar 38. Skema warna	78
Gambar 39. Komposisi Material	79
Gambar 40. Logo Pemerintah Kota Cirebon.....	80
Gambar 41. Alternatif 1 <i>Zoning</i> lantai 1	84
Gambar 42. Alternatif 2 <i>Zoning</i> lantai 1	85
Gambar 43. Alternatif 1 <i>Zoning</i> lantai 1	85
Gambar 44. Alternatif 2 <i>Zoning</i> lantai 1	86
Gambar 45. Alternatif 1 <i>Layout</i> lantai 1	87
Gambar 46. Alternatif 2 <i>Layout</i> lantai 1	88
Gambar 47. Alternatif 1 <i>Layout</i> lantai 1	89
Gambar 48. Alternatif 2 <i>Layout</i> lantai 1	89
Gambar 49. Meja Resepsionis.....	90

Gambar 50. Rak Buku Umum.....	91
Gambar 51. Rak Buku Umum.....	91
Gambar 52. Rak Buku Anak	92
Gambar 53. Lemari Penyimpanan.....	92
Gambar 54. Kursi Baca Umum.....	93
Gambar 55. Sofa Baca Umum	93
Gambar 56. Kursi dan meja baca referensi	94
Gambar 57. Area baca umum	102
Gambar 58. Pelayanan Perpustakaan.....	102
Gambar 59. Galeri Perpustakaan.....	103
Gambar 60. Area baca umum	104
Gambar 61. Area baca umum	105
Gambar 62. Area baca anak	105
Gambar 63. Area baca referensi.....	106
Gambar 64. Ruang serbaguna	107



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Fungsi dan Pemakai Ruang Perpustakaan	23
Tabel 2. Daftar Kebutuhan Perpustakaan 400 Kota Cirebon.....	50
Tabel 3. Analisis Permasalahan dalam Perpustakaan	59
Tabel 4. Analisis Berdasarkan Permasalahan Ruang.....	62
Tabel 5. Analisis Kebutuhan Area Layanan Perpustakaan	66
Tabel 6. Analisis Kebutuhan Ruang Resepsionis	67
Tabel 7. Analisis Kebutuhan Ruang Kartu Anggota.....	68
Tabel 8. Analisis Kebutuhan Area Tunggu.....	69
Tabel 9. Analisis Kebutuhan Area Baca Umum	70
Tabel 10. Analisis Kebutuhan Area baca anak.....	71
Tabel 11. Analisis Kebutuhan Area Baca Referensi.....	72
Tabel 12. Analisis Kebutuhan Ruang Serbaguna.....	73
Tabel 13. Analisis Kebutuhan Area Wifi.....	73
Tabel 14. Analisis Kebutuhan Ruang pustakawan.....	74
Tabel 15. Analisis Kebutuhan Toilet Wanita.....	74
Tabel 16. Analisis Kebutuhan Toilet Pria.....	75

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Sulistyo-Basuki dalam Lilies Re (Re 2012) Perpustakaan adalah sebuah ruangan, bagian sebuah gedung, atau gedung itu sendiri yang digunakan untuk menyimpan buku serta terbitan lain dan biasanya disimpan menurut tata susunan tertentu untuk digunakan pembaca, bukannya dijual. Sedangkan menurut UU No. 43 tahun 2007 pasal 1 ayat 1 Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, informasi, dan rekreasi para pemustaka. Kedua definisi diatas dapat disimpulkan bahwa perpustakaan merupakan tempat untuk pengelolaan karya tulis, karya cetak, dan karya rekam yang disusun secara sistematis sehingga dapat menjadi sumber informasi bagi pengguna perpustakaan.

Untuk menjalankan unit kerja perpustakaan diperlukan sumber daya gedung, koleksi perpustakaan, pustakawan dan pemustaka. Salah satu faktor penting yang dapat menunjang keberhasilan sebuah layanan di perpustakaan adalah desain gedung dan interior perpustakaan. Desain gedung dan interior perpustakaan dilakukan secara arsitektural, yang berarti memperhatikan faktor keamanan, fungsional bangunan dan juga mempunyai segi estetika. Suatu ruang perpustakaan akan terasa aman dan nyaman apabila ditata sesuai dengan fungsi, keindahan, dan keharmonisan dengan benda-benda disekitarnya. Ada beberapa yang beranggapan bahwa semakin baik tata ruang sebuah perpustakaan maka semakin menarik minat pengunjung untuk datang dan berkunjung ke perpustakaan.

Perpustakaan Umum Kota Cirebon atau Perpustakaan 400 Kota Cirebon didirikan oleh Ikatan Keluarga Batalion 400 Tentara Pelajar Brigade XVII Siliangi pada tahun 1980an untuk mengenang jasa-jasa para pahlawan yang tergabung dalam Batalion 400 Tentara Pelajar Brigade XVII Siliwangi.

Pada tahun 1984 Ikatan Keluarga Batalion 400 menyumbangkan bangunan perpustakaan ini kepada Pemerintah Daerah Kota Cirebon. Perpustakaan 400 dulunya hanya bangunan 1 lantai kemudian pada tahun 2014 dilakukan renovasi bangunan perpustakaan.

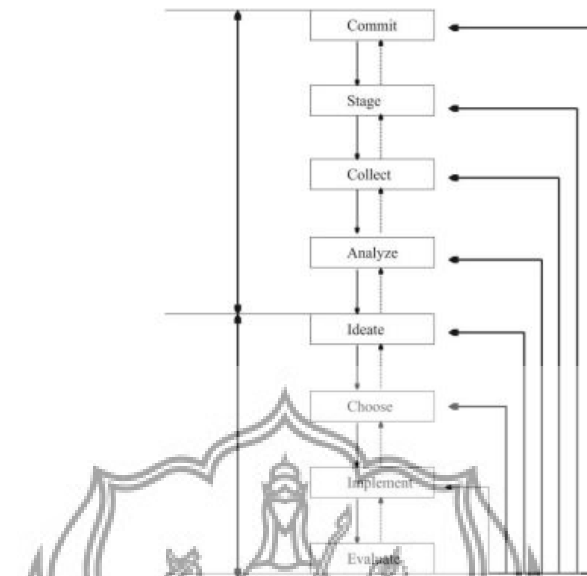
Gedung Perpustakaan 400 Kota Cirebon memiliki 2 lantai dengan luas bangunan 1.6470 m², berlokasi di jalan Brigjen Darsono Kota Cirebon. Perpustakaan 400 Kota Cirebon cukup banyak pengunjung setiap harinya rata-rata 300 – 400 pengunjung. Berbagai fasilitas perpustakaan sudah banyak tersedia untuk meningkatkan minat pengunjung perpustakaan. Jam operasional perpustakaan dibuka sampai pukul 10 malam perubahan ini baru dilakukan pada 1 maret 2018.

Berdasarkan observasi yang dilakukan tata ruang perpustakaan tidak dimaksimalkan dengan baik. Area membaca anak menjadi area serbaguna sehingga pustakawan melakukan aktivitas di area yang tidak seharusnya sedangkan banyak ruang perpustakaan yang kosong dibiarkan tidak terpakai. Dalam interior perpustakaan pencahayaan dan penghawaan sangat penting karena berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna perpustakaan. Dalam gedung perpustakaan hampir seluruhnya bagian dinding menggunakan jendela, namun area membaca minim pencahayaan dan udara sedikit panas.

Gedung Perpustakaan 400 Kota Cirebon menarik untuk dirancang ulang karena interior perpustakaan menjadi hal yang penting untuk meningkatkan minat dan kenyamanan pengunjung. Pengelolaan ruang perpustakaan yang kurang baik menjadikan pengunjung perpustakaan merasa tidak nyaman berada didalam perpustakaan. Menurut Metcalf (1965, 6) dalam (Resti Noviani 2014) ruangan dalam sebuah gedung perpustakaan harusnya dirancang se nyaman mungkin, karena hal ini sangat berpengaruh pada kondisi psikologi orang yang ada didalamnya. Demikian dengan suatu rancangan perpustakaan yang baik akan menyebabkan pengunjung perpustakaan merasa aman, nyaman dan produktif.

B. Metode Desain

1. Proses Desain



Gambar 1. Pola Pikir Perancangan
(Sumber: Rosemary Killmer (2014))

Pada perancangan ini penulis menggunakan pola pikir perancangan yang disebutkan dalam buku karya Rosmary Kilmer tahun 2014, yang mana disebutkan bahwa pada pola pikir ini terdapat 2 bagian pada Proses Desainnya yaitu, Analisa yang masuk dalam kategori programming dan sintesa yang merupakan langkah designing. Programming merupakan penganalisaan permasalahan dimana kita mengumpulkan semua data fisik, non-fisik, literatur dan data tambahan lainnya yang akan berguna nantinya. Langkah selanjutnya setelah data yang dibutuhkan terkumpul adalah tahap designing, pada tahap ini terjadilah proses sintesa, dimana muncul solusi permasalahan berupa beberapa bentuk ide alternatif yang selanjutnya akan dipilih yang mana yang dapat menjadi pemecah masalah teroptimal. Dalam pola pikir perancangan Proses Desain ini, tahapan yang dikerjakan adalah sebagai berikut:

2. Metode Desain

a. Metode Pengumpulan Data Penelusuran Masalah

1) *Commit*

Tahap paling awal yang harus dilakukan oleh desainer dalam proses mendisain adalah menerima ‘masalah’ yang ada. Menerima keinginan dari klien pada proyek yang akan didesain.

2) *State*

Setelah menerima masalah, tahapan berikutnya adalah menetapkan masalah. Beberapa pertanyaan yang menjadi kunci untuk menggambarkan permasalahan:

“Apa yang sebenarnya menjadi masalah?”

“Apa yang harus saya coba untuk selesaikan?”

“Apakah solusi saya benar-benar dapat menyelesaikan masalah?”

Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menetapkan masalah:

- a) *Checklist*, memikirkan apa saja yang perlu diselesaikan untuk menyelesaikan masalah.
- b) *Perception List*, Opini dari semua pengguna mengenai permasalahan yang ada.
- c) *Visual Diagrams*, memvisualisasikan dalam bentuk diagram untuk membantu desainer melihat informasi yang didapat.

3) *Collect*

Setelah permasalahan dapat dipahami, desainer harus mencari informasi yang berkaitan dengan masalah. Tahap ini melibatkan banyak penelitian, data, dan survey. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk mendapatkan informasi:

- a) Meneliti proyek yang akan didesain
- b) Interview pengguna ruang
- c) Survey proyek yang akan didesain

4) *Analyze*

Desainer harus meneliti informasi yang didapat mengenai permasalahan dan mengelompokkannya dalam kategori-kategori yang berhubungan. Data dan informasi harus disaring, hanya yang berpengaruh terhadap solusi akhir dan berkaitan dengan permasalahan. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk menganalisa masalah:

- a) *Conceptual Sketches*
- b) *Matrix*
- c) *Categorization*

b. Metode Pencarian Ide dan Pengembangan Desain

1) *Ideate*

Tahap paling kreatif dalam proses desain dimana ide-ide / alternatif untuk mencapai tujuan perancangan muncul. Proses pencarian ide memiliki 2 tahap, yaitu:

- a) *Schematics*, mencakup gambar diagram, plan, sketch yang menunjang kebutuhan dan fungsi ruang. Dapat berupa bubble diagram yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas yang ada. Langkah yang dilakukan adalah menggunakan metode perencanaan ruang yang digunakan oleh Mark Karlen.
- b) *Concept Statement*, tahap dimana inspirasi dan ide dituangkan dalam kalimat. Kalimat tersebut harus mendeskripsikan ide-ide pokok dengan mempertimbangkan aspek fungsional dan estetika. Langkah yang dilakukan adalah dengan membuat sketsa-sketsa ide dan experiment bentuk berupa prototype sederhana yang telah disesuaikan dengan referensi.

2) *Choose*

Tahap dimana desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang cocok dengan budget, kebutuhan, hal

objektif, dan keinginan klien. Langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk memilih dan menetapkan alternatif terbaik:

- a) *Personal Judgement*, cara yang paling banyak digunakan oleh desainer dengan membandingkan setiap pilihan yang ada dan memutuskan pilihan yang paling memenuhi tujuan permasalahan. Pada proses memutuskan pilihan ini, desainer memilih berdasarkan kriteria yang telah ditentukan dan diskusi dengan ahli.
- b) *Comparative Analysis*, meskipun metode personal judgement efektif, pembuatan keputusan dapat ditingkatkan dengan membandingkan bagaimana satu solusi lebih baik dari yang lain.

3) *Implement*

Tahap dimana ide yang terpilih dituangkan dalam bentuk fisik seperti final, drawing, denah, rendering, dan presentasi. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menuangkan ide ke dalam bentuk fisik:

- a) *Final design drawings*, berupa denah, tampak, potongan dan detail-detail. Harus dibuat skalatis dan menggambarkan seluruh ruang dan objek.
- b) *Budgets*, permasalahan biaya harus dipertimbangkan oleh desainer untuk menghindari over cost dalam sebuah proyek. Desainer harus membuat estimasi biaya proyek.
- c) *Construction drawings*, gambar kerja skalatis yang berupa detail-detail khusus dalam sebuah project.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

1) *Evaluate*

Proses review dan membuat penilaian kritis dari apa yang sudah dicapai apakah sudah berhasil memecahkan permasalahan. Melihat apa yang dipelajari/didapat dari pengalaman

dan apa pengaruh/hasil desain. Sebagai pedoman desainer untuk menyelesaikan masalah-masalah selanjutnya yang akan dihadapi.

2) *Feedback*

Merupakan istilah yang digunakan untuk melakukan evaluasi pada setiap tahap desain. Langkah untuk membandingkan antara hasil desain dengan proses pengerjaan proyek di lapangan.

