

**PENERAPAN KARAKTERISTIK *LEARNING COMMONS*
PADA PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN
DAERAH KOTA MAGELANG, JAWA TENGAH**

Atsimatul Makhzumiyah
amakhzumiyah@gmail.com

Dr. Suastiwi, M.Des.
Stw_triat@yahoo.com

Abstract

The Regional Library of Magelang City has an important role because it is the only library in the Magelang City that has a strategic location, which is located in a residential area and near the town square. By carrying out this role, libraries must be able to adapt to the times and have the value of innovation so as not to be left behind in this disruption era. Innovations can be applied in various ways, in the design of the Regional Library of Magelang City is to apply the characteristics of learning commons which consist of division zones as collaborative zone, social learning zone, and individual study zone in the reading area so that space can be optimally utilized and visitors can find comfort zone according to their needs. To give a special impression to visitors, the design concept used provides a dynamic space experience of the essence of a book consisting of covers, table of contents, introduction, contents, and closing. This concept is applied in accordance with the visitor's compilation space which is driven by a library that starts from facades, lobby areas, audiovisual corridors, reading areas, and interactive wall message displays. This dynamism is a symbol of the library taken from time to time as well as with a collection of books that follow the times.

Keyword : Library, Learning Commons, Book, Dynamic.

Abstrak

Perpustakaan Daerah Kota Magelang mempunyai peran penting karena merupakan satu-satunya perpustakaan di Kota Magelang yang memiliki lokasi strategis yaitu di kawasan rumah penduduk dan dekat alun-alun kota. Dengan mengemban peran tersebut, perpustakaan harus dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman dan memiliki nilai inovasi agar tidak tertinggal di era disrupsi ini. Inovasi dapat dilakukan melalui berbagai cara, pada perancangan Perpustakaan Daerah Kota Magelang ini adalah dengan menerapkan karakteristik dari learning commons yang berupa pembagian zona yaitu collaborative zone, social learning zone, dan individual study zone pada area baca sehingga ruang dapat dimanfaatkan secara optimal dan pengunjung dapat menemukan zona nyaman sesuai kebutuhannya. Untuk memberikan kesan tersendiri kepada pengunjung, konsep desain yang digunakan memberikan pengalaman ruang yang dinamis dari esensi sebuah buku yang terdiri dari cover, daftar isi, pendahuluan, isi, dan penutup. Konsep ini diterapkan sesuai alur ruangan ketika pengunjung memasuki perpustakaan yaitu dimulai dari fasad, lobby area, koridor audiovisual, area baca, dan dinding pesan kesan yang interaktif. Kedinamisan ini merupakan lambang dari perpustakaan yang beradaptasi dari waktu ke waktu begitupun dengan koleksi bukunya yang mengikuti perkembangan zaman.

Kata kunci: Perpustakaan, Learning Commons, Buku, Dinamis

PENDAHULUAN

Saat ini dunia sedang menghadapi revolusi industri 4.0 termasuk di Indonesia. Revolusi industri 4.0 mengakibatkan munculnya era disrupsi, yaitu fenomena ketika masyarakat menggeser aktivitas-aktivitas yang awalnya dilakukan di dunia nyata ke dunia maya. Contohnya aktivitas konvensional seperti membaca buku sudah jarang ditemukan karena masyarakat lebih memilih untuk mendapatkan informasi secara praktis dan cepat melalui internet. Hal tersebut mengakibatkan jumlah pengunjung yang datang ke perpustakaan untuk membaca buku kian menurun. Untuk itu perpustakaan perlu melakukan perubahan agar dapat beradaptasi dengan perubahan zaman sehingga eksistensinya tetap terjaga.

Perpustakaan sebagai sumber informasi dari berbagai macam pengetahuan dapat mengakomodasi kebutuhan belajar dalam masyarakat serta berperan sebagai agen perubahan, pembangunan dan pengembangan ilmu pengetahuan bagi bangsa. Perpustakaan Daerah Kota Magelang mempunyai peran penting karena merupakan satu-satunya perpustakaan yang terdapat di Kota Magelang. Namun, fenomena disrupsi juga mempengaruhi jumlah pengunjung dan peminjam buku di perpustakaan tersebut. Terbukti dari data statistik Perpustakaan Daerah Kota Magelang tahun 2018 yang mengalami angka penurunan dibandingkan dari tahun sebelumnya. Angka penurunan yang disebutkan sebanyak 24.736 orang untuk pengunjung perpustakaan dan 14.959 orang untuk peminjam buku. Melihat kondisi lapangan yang ada, penurunan juga bisa disebabkan oleh faktor-faktor lain seperti desain ruang yang kaku dan monoton sehingga membuat pengunjung mudah bosan ketika membaca. Selain itu generasi muda pun saat ini lebih tertarik untuk pergi ke kafe, berbelanja di *mall* dan menonton konser daripada mengunjungi perpustakaan. Sekalipun berkunjung ke perpustakaan, buku sudah bukan menjadi tujuan utama karena yang dicari adalah *wifi* gratis, tempat baru untuk mengerjakan tugas, bersantai, dan sebagainya. Padahal Perpustakaan Daerah Kota Magelang ini sebenarnya berada pada lokasi strategis di Jalan Kartini Nomer 4, Magelang Tengah, Kota Magelang yaitu di kawasan rumah penduduk dan dekat dengan alun-alun kota. Lokasi ini sebenarnya bisa menjadi nilai tambah bagi perpustakaan untuk menarik pengunjung.

Perpustakaan Daerah Kota Magelang dengan luas bangunan $\pm 1896 \text{ m}^2$ mempunyai banyak fasilitas di dalamnya. Meskipun luas area cukup besar, pemanfaatan ruang belum maksimal karena masih ada area sirkulasi yang terlalu lebar dan terlihat kosong, sehingga fasilitas menjadi kurang optimal. Disisi lain pengorganisasian dan tata letak ruang yang kurang baik juga membuat pihak perpustakaan kesulitan untuk menambah fasilitas baru karena dirasa kekurangan ruang. Melihat hal tersebut maka terdapat potensi untuk mengembangkan inovasi dalam menghadapi era disrupsi di Perpustakaan Daerah Kota Magelang melalui desain interior yaitu dengan mengatur ulang peletakan ruang, mengoptimalkan ruang serta membuat area baca yang menerapkan karakteristik dari *learning commons* sehingga berbagai kebutuhan pengunjung seperti belajar, bekerja, berdiskusi, maupun bersantai dapat terpenuhi. Kebutuhan-kebutuhan lain dari perpustakaan juga tetap dipenuhi yaitu adanya tambahan fasilitas berupa area baca terbuka, area kafe, dan ruang laktasi.

Pada perancangan Perpustakaan Daerah Kota Magelang, konsep yang akan diterapkan adalah dengan memberikan pengalaman ruang yang dinamis dari esensi sebuah buku kepada pengunjung. Pengalaman ruang tersebut merupakan bagian dari adaptasi perpustakaan yang terus berkembang dari waktu ke waktu sehingga buku yang dihasilkan setiap zaman akan berbeda dan terus diperbarui. Walaupun perkembangan zaman sudah maju dan buku sudah tidak lagi menjadi tujuan utama orang mengunjungi perpustakaan tetapi pengunjung diajak untuk tetap tidak melupakan bahwa buku itu merupakan elemen penting bagi ilmu pengetahuan. Konsep ini bertujuan untuk menarik minat pengunjung terutama bagi kalangan pelajar baik TK, SD, SMP, SMA maupun kuliah agar datang ke perpustakaan dan diharapkan akan berkunjung kembali untuk menggunakan fasilitas yang sudah disediakan.

METODE PERANCANGAN

Pada proses perancangan Perpustakaan Daerah Kota Magelang ini penulis menggunakan metode analitis, yang mengacu pada proses desain dari Jones (1992) sebagai formulasi dari apa yang dinamakan berpikir sebelum menggambar (*thinking before drawing*). Dalam metode analitis, hasil rancangan akan sangat dipengaruhi oleh proses yang dilakukan sebelumnya. Proses tersebut meliputi penetapan masalah, pendataan (lapangan, literatur, tipologi), analisis pemrograman, sintesis, skematik desain, penyusunan konsep, serta perwujudan desain.

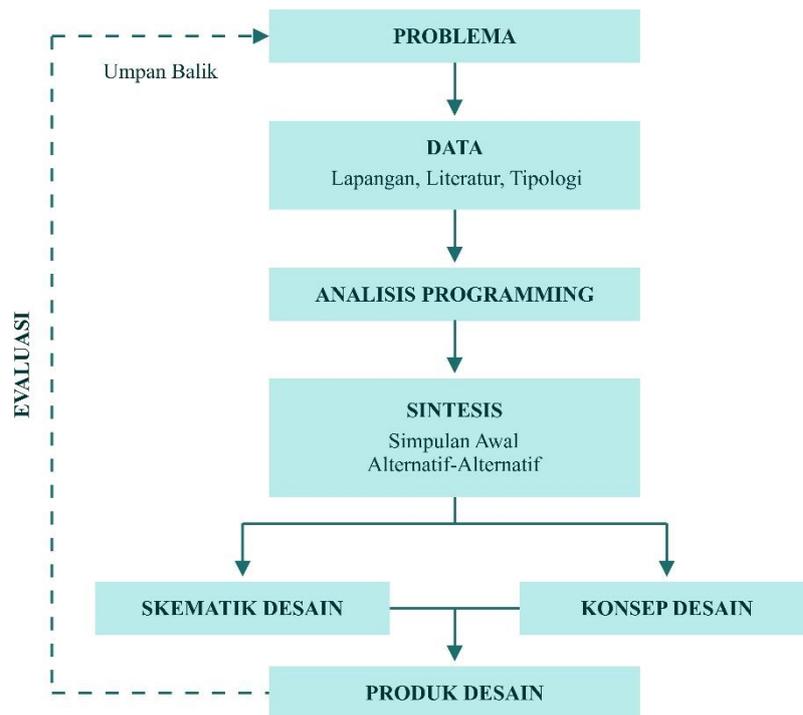


Diagram Pola Pikir Perancangan Metode Analitis
(Sumber : Jones, 1992)

Dalam skema perancangan metode analitis ini, grafik yang terlihat sebagai berikut:

1. Problema (penetapan masalah): terdapat dua kendala, yaitu kendala yang disadari oleh pengguna dan kendala yang tidak disadari oleh pengguna. Pada kendala yang tidak disadari oleh pengguna, desainer harus memiliki kepekaan dalam menemukan kendala-kendala tersebut.
2. Data (pendataan): data fisik, data non fisik, data literature, dan data tipologi.
3. Analisis programming: membuat program-program kebutuhan desain berdasarkan hasil-hasil analisis.
4. Sintesis: simpulan-simpulan awal yang dapat dijadikan alternatif-alternaif arah perancangan.
5. Skematik Desain: skema-skema pemecahan masalah.
6. Konsep Desain: pengikat arah perancangan.
7. Produk Desain: presentasi desain berupa gambar-gambar penyajian.
8. Umpan balik (*feed back*): evaluasi desain.

Berikut ini penjabaran dari proses desain menurut metode analitis yang dilakukan:

A. Metode Pengumpulan Data & Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data dan penelusuran masalah terkait proses perancangan terdiri dari tiga tahap, yaitu sebagai berikut:

a. Observasi Lapangan

Mengunjungi dan mengamati secara langsung dengan melihat situasi serta kondisi objek di lapangan serta menganalisis permasalahan secara langsung.

b. Survey & Wawancara

Melakukan survey pengambilan data berupa pemotretan situasi dan kondisi ruang serta pengukuran ruang dengan meteran untuk mendapatkan luasan ukuran yang akan didesain. Selain itu melakukan wawancara dengan narasumber dan merekamnya dalam bentuk audio, ditujukan untuk mendapatkan informasi tentang sejarah berdirinya perpustakaan, aktivitas, fasilitas, kebutuhan ruang, layanan, serta semua data yang diperlukan dalam proses perancangan baik fisik maupun non fisik.

c. Studi Literatur

Melakukan studi literatur dengan mencari data-data referensi, bahan-bahan teori, dan berbagai sumber wacana untuk mencari informasi terkait dengan objek yang didesain. Sumber pencarian informasi ini didapatkan melalui buku maupun internet.

B. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

a. Analisis programming dilakukan dengan membuat program kebutuhan desain berdasarkan hasil-hasil analisis yang meliputi analisa aktivitas dan kebutuhan ruang. Sedangkan sintesis dilakukan dengan membuat simpulan awal yang dijadikan alternatif arah perancangan. Sintesis terdiri dari skematik desain, yaitu skema pemecahan masalah dan konsep desain sebagai pengikat arah perancangan.

b. Tahap pencarian ide dilakukan dengan menuangkan inspirasi dan ide desain dalam metode *mind mapping*. Dimana ide-ide tersebut akan dituliskan sebanyak-banyaknya dan divisualisasikan dalam bentuk diagram yang disesuaikan dengan aktivitas pengguna ruang. Kemudian memilah ide-ide tersebut yang paling dominan dan memiliki peluang untuk dikembangkan menjadi solusi dari permasalahan desain sehingga memunculkan konsep desain.

c. Pada tahap selanjutnya dalam metode pengembangan desain dilakukan dengan memformulasikan konsep desain yang akan menjadi arah perancangan. Membuat konsep dasar kemudian alternatif desain yang dituangkan dalam bentuk sketsa sebagai bentuk proses desain atau skematik desain. Serta menggambar diagram kedekatan ruang, seperti *matrix diagram*, *bubble diagram*, dan *bubble plan* yang secara umum menggambarkan proporsi ukuran area, sirkulasi, dan batas-batas.

C. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Evaluasi merupakan tahapan penalaran terhadap kelebihan dan kekurangan suatu alternatif untuk menghasilkan keputusan desain akhir dalam mendapat solusi desain. Desainer harus memilih pilihan terbaik dilihat dari konsep yang cocok berdasarkan kriteria desain yaitu fungsi, tujuan, manfaat, bentuk dan estetika. Memilih alternatif dapat dilakukan dengan menganalisis sendiri desain yang dihasilkan sesuai kriteria desain maupun berdasar pendapat orang lain, baik dari klien sendiri ataupun pihak luar yang bersangkutan. Setelah desain terpilih kemudian dikembangkan dalam bentuk gambar kerja, gambar presentasi yang dilengkapi keterangan ukuran, warna, material, dan detail yang lebih jelas.

HASIL

A. Data Lapangan



Gambar 1. Fasad Bangunan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 2. Lobby Area
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 3. Area Baca
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 4. Koleksi Buku
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 5. Mini Theater Area
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)



Gambar 6. Ruang Anak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2018)

Ruang Lingkup Perancangan

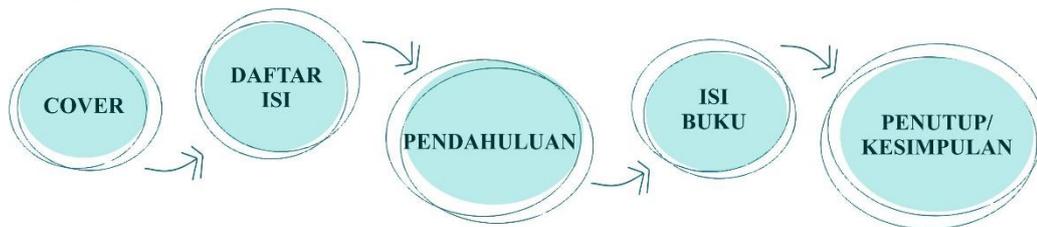
<i>Lobby Area</i>	143	m ²
<i>Audiovisual Room</i>	91	m ²
<i>Reference & Deposit Room</i>	71	m ²
<i>Mini Theater Area</i>	65	m ²
<i>Collaborative Area</i>	128	m ²
<i>Social Learning Area</i>	218	m ²
<i>Individual Study Area</i>	71	m ²
<i>Mini Cafe Area</i>	88	m ²
<i>Children Area</i>	62	m ² +
	937	m ²

B. Permasalahan Desain

Permasalahan desain yang dapat di simpulkan dari analisis data lapangan dan data literatur adalah bagaimana merancang interior Perpustakaan Daerah Kota Magelang yang menerapkan karakteristik *learning commons* agar dapat meningkatkan minat pengunjung dengan kondisi bangunan yang kaku dan area yang belum dimanfaatkan secara optimal?

PEMBAHASAN

A. Konsep Desain



Konsep desain yang diterapkan adalah dengan memberikan pengalaman ruang yang dinamis dari esensi sebuah buku kepada pengunjung. Pengalaman ruang tersebut merupakan bagian dari adaptasi perpustakaan yang terus berkembang sehingga buku-buku yang dihasilkan setiap generasi juga akan *terupdate*. Esensi buku itu sendiri dipilih mengingat buku merupakan elemen penting di dalam perpustakaan yang berguna sebagai sumber ilmu pengetahuan. Secara umum buku mempunyai bagian-bagiannya tersendiri, berikut ini penjabaran konsep desain dari esensi atau intisari sebuah buku:

1. Cover

Merupakan tampilan luar dari sebuah buku yang menjadi daya tarik seseorang ketika membeli buku. *Cover* berfungsi untuk melindungi isi di dalam buku. Pada cover terdapat judul dan gambar/foto yang menjelaskan keseluruhan isi buku. Penerapan cover pada Perpustakaan Daerah Kota Magelang adalah di bagian fasad yang didesain agar menarik minat pengunjung serta merupakan tampilan luar yang menjelaskan gaya dan tema yang dipakai di dalam interior.

2. Daftar Isi

Berisi petunjuk tentang letak judul-judul bab dalam buku. Daftar isi berguna untuk memudahkan pembaca menemukan judul yang diinginkan tanpa harus mencari satu per satu sehingga pembaca dapat langsung membuka halaman yang dituju. Penerapan daftar isi pada Perpustakaan Daerah Kota Magelang adalah di *lobby area* dimana pengunjung dapat mengetahui informasi mengenai koleksi buku dan aktivitas apa saja yang dapat dilakukan di dalam perpustakaan. Maka, di bagian lobby terdapat desain infografis yang menampilkan informasi mengenai jenis-jenis buku yang ada di perpustakaan dan pembagian tiga area *learning commons*.

3. Pendahuluan

Pendahuluan merupakan garis besar isi buku yang diberikan sebagai intro sebelum memasuki isi buku. Penerapan pendahuluan pada perpustakaan adalah di bagian transisi. Di area ini terdapat desain infografis yang digunakan sebagai petunjuk bagi pengunjung untuk menemukan posisi rak buku sesuai pembagian koleksinya.

4. Isi Buku

Inti dari buku yang terdiri dari lembaran-lembaran halaman. Merupakan pokok pikiran yang dituliskan oleh penulis yang bermanfaat bagi pembaca. Penerapan isi buku pada Perpustakaan Daerah Kota Magelang adalah di bagian area baca yang terdiri dari zona-zona pembagian *learning commons* dengan koleksi buku-buku.

5. Penutup

Berupa kesimpulan dari isi buku yang bisa memberikan kesan bagi pembaca. Penerapan penutup pada Perpustakaan Daerah Kota Magelang terletak di bagian dinding belakang yang memuat pesan kesan serta saran-saran dari pengunjung yang didesain secara interaktif.

Pada perancangan interior Perpustakaan Daerah Kota Magelang terdapat inovasi yang difokuskan pada fasilitas dan pengalaman ruang agar pengunjung dapat merasakan hal yang berbeda dari perpustakaan lain sehingga mereka tertarik untuk terus berkunjung yaitu dengan menerapkan karakteristik *learning commons* pada area baca agar dapat mengoptimalkan ruang serta menawarkan kebebasan bagi pengunjung untuk menemukan zona nyamannya masing-masing sesuai kebutuhan. *Learning commons* memanfaatkan ruang-ruang sebagai tempat belajar dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang mendukung kemajuan teknologi dan berada dalam satu lokasi yang dapat diakses secara bebas dan mandiri guna mendukung proses pembelajaran. Berikut ini adalah pembagian zona yang merupakan karakteristik dari *learning commons*:

1. *The Collaborative Zone*

Zona kolaboratif ini difokuskan pada pembelajaran berbasis proyek dan kerja kelompok (*teamwork*) sehingga mereka dapat belajar maupun bekerja bersama dengan berdiskusi dan berbagi ilmu pengetahuan. Pada zona ini terdapat meja-meja yang dapat dipindah dan dikonfigurasi dengan mudah serta kursi yang ringan sehingga mudah diambil dan diatur ulang untuk mendorong kolaborasi secara spontan. Selain itu akses daya dan konektivitas adalah pertimbangan penting. Stasiun pengisian daya di dalam meja berguna bagi pemustaka yang ingin mengisi daya perangkat mereka tanpa harus berpindah tempat.

2. *Social Learning Zone*

Perbedaan *social learning zone* dengan *collaborative zone* adalah bahwa zona ini dimaksudkan agar pemustaka lebih santai dan nyaman sehingga mereka bisa belajar, mengerjakan tugas, atau membaca buku dengan menyenangkan. Pemustaka juga didorong untuk berinteraksi satu sama lain di sini. Jadi dalam zona ini pemustaka bebas bercakap-cakap dan tidak ada aturan untuk tetap tenang. Pada penerapannya zona ini akan dihubungkan secara langsung dengan *mini cafe* sehingga suasana yang diinginkan dapat tercapai.

3. *The Individual Study Zone*

Zona ini diperuntukkan bagi pemustaka yang membutuhkan belajar atau bekerja sendiri dengan suasana yang tenang dan membutuhkan konsentrasi sehingga mereka tidak merasa terganggu dengan zona-zona lain yang lebih bising. Ciri khas di dalam zona ini meliputi tempat duduk individual, layar privasi, atau meja yang lebih kecil dengan satu atau dua kursi.

Penerapan gaya pada perpustakaan daerah ini adalah *contemporary memphis*. Pemilihan gaya disesuaikan dengan sebagian besar pengunjung perpustakaan yaitu pelajar, biasanya mereka menyukai hal-hal yang sedang tren, dengan menerapkan desain yang tidak monoton dan kekinian namun tetap simple serta tidak menggunakan banyak *pattern* seperti gaya memphis di era 80-an. Suasana yang diterapkan adalah *cheerful but calm* agar tidak membosankan pengunjung tetapi tetap nyaman dan kondusif. Oleh karena itu warna-warna yang dipakai menggunakan warna-warna pastel dari biru dan kuning dengan kombinasi putih dan abu-abu. Serta menggunakan bentuk lengkung yang dinamis agar tampilan bangunan tidak kaku. Berikut suasana ruang yang ingin dihadirkan pada perancangan desain Perpustakaan Daerah Kota Magelang:



Gambar 7. Suasana Ruang, Skema Warna dan Material Perpustakaan Daerah Kota Magelang (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

B. Desain Akhir



Gambar 8. Hasil Render *Lobby View 1* (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 9. Hasil Render *Lobby View 2* (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Pada fasad bangunan perpustakaan diaplikasikan bentuk-bentuk lengkung yang menjelaskan bahwa bagian interiornya mengandung kedinamisan. Bentuk elemen dekorasi fasad mengambil transformasi dari bagian samping buku ketika dibuka yang menghasilkan bentuk huruf L, diterapkan pada sisi kanan dan kiri yang diletakkan simetris menyesuaikan bentuk eksisting bangunan.

Kemudian saat memasuki bagian *lobby* pengunjung akan disediakan infografis pada sebagian area dinding yang berisikan informasi mengenai jenis-jenis koleksi buku dan dapat digunakan untuk menuntun mereka pada koleksi buku yang dicari. Pada area lobby terdapat tempat duduk berbentuk melingkar dan bertumpuk tumpuk ibarat buku terdiri dari lembaran-lembaran yang bisa dilengkung lengkung dan ditumpuk. Area loker diberi cat berwarna biru dengan kombinasi warna kuning pastel dengan susunan yang acak agar *tone* warna terkesan ceria dan tidak monoton.

Setelah dari lobby, pengunjung akan dituntun melewati koridor yang di sebelah kirinya merupakan area audiovisual. Area audiovisual ini sengaja diletakkan di tempat terbuka agar pengunjung yang memakainya mudah diawasi sehingga tidak mengakses situs-situs yang tidak bermanfaat. Koridor ini merupakan area intro atau pendahuluan sebelum pengunjung memasuki inti dari perpustakaan, oleh karena itu di area ini terdapat pengenalan tentang pembagian tiga karakteristik zona *learning commons* kepada pengunjung sehingga pengunjung dapat lebih memahami maksud dari perancang dan dapat menggunakannya secara maksimal. Mini cafe area merupakan pusat dari ketiga pembagian zona *learning commons* sehingga desain yang dibuat lebih stand out dan menarik. Di dalam area ini terdapat penerapan transformasi bentuk buku yang dijadikan sebagai decorative lamp. Dengan adanya mini cafe, pengunjung dapat rehat sejenak dari aktivitas belajar dan membeli makanan atau minuman ringan tanpa harus repot keluar dari perpustakaan kemudian kembali lagi.



Gambar 10. Hasil Render Koridor Audiovisual
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 11. Hasil Render Collaborative Zone
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Memasuki inti dari perpustakaan yaitu terdapat *collaborative zone* dimana area ini diperuntukkan bagi mereka yang membutuhkan banyak diskusi dan kerja kelompok baik untuk mengerjakan tugas sekolah maupun proyek dalam pekerjaan sehingga mereka bisa saling bertukar ide. Di area kolaboratif ini terdapat meja yang mengadaptasi bentuk buku tampak samping yang bisa dibuka tutup sehingga meja tersebut juga bisa dibuka tutup dan dikonfigurasi sesuai jumlah orang yang dibutuhkan dalam kelompok. Kursi-kursi yang dipakai merupakan jenis *stacking chair* yang ringan agar mudah dipindah-pindahkan dan disusun oleh pemustaka.



Gambar 12. Hasil Render Social Learning Zone
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 13. Hasil Render Individual Study Zone
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Ruang selanjutnya yaitu *social learning zone* yang terdiri dari dua ruang yaitu *outdoor* dan *indoor*. Pada ruang ini diletakkan *furniture* yang lebih santai seperti sofa dengan penuh bantal, area duduk lesehan, dan *bean bag* sehingga pengunjung dapat lebih rileks. Di ruang ini juga mendorong adanya interaksi sosial dengan adanya *open plan* pada layout ruangan sehingga tidak ada batas penyekat yang membuat ruangan lebih menyatu serta *circle bench* pada *social learning indoor* sehingga membuat

pengunjung mempunyai kedekatan karena duduk berhadap-hadapan. Sedangkan pada area *individual study zone* dengan *ambience* ruang yang tenang memberikan privasi yang jelas antar individu dengan adanya sofa yang diberi penyekat di bagian atas. Selain itu juga disediakan *Pods-pods* jika pemustaka menginginkan *space* individu yang lebih luas untuk meletakkan barang-barangnya.

Koleksi buku-buku di ruang *reference and deposit area* seperti ensiklopedia dan undang-undang tidak dapat dipinjam. Oleh karena itu perpustakaan menyediakan fasilitas bagi pemustaka untuk memphotocopy buku-buku tersebut. Untuk memphotocopy buku di area ini, pemustaka harus melalui meja sirkulasi di bagian depan untuk memberitahu petugas perpustakaan terlebih dahulu. Maka dari itu, area ini diletakkan di belakang area sirkulasi kemudian terdapat akses menuju kesana dengan membuat lubang pada celah-celah rak buku yang bisa dibuka melalui area sirkulasi. Jika memang tidak ada orang yang ingin *photocopy* maka lubang ditutup dari depan, agar kebisingannya tidak mengganggu.



Gambar 14. Hasil Render *Reference and Deposit*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 15. Hasil Render *Suggestion Box*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Di bagian belakang perpustakaan terdapat *suggestion area* sebagai representasi konsep desain yaitu penutup atau kesimpulan dari sebuah buku. Area ini berfungsi agar pengunjung dapat mengekspresikan perasaannya ketika mengunjungi perpustakaan melalui papan tulis. Selain itu pengunjung dapat memasukkan kritik dan saran ke dalam kotak di sebelahnya. Dengan adanya fasilitas ini pengunjung dapat ikut andil dalam memajukan perpustakaan kedepannya.



Gambar 16. Hasil Render *Children Area*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)



Gambar 17. Hasil Render *Mini Theatre*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2019)

Children area ditempatkan disebelah *social learning indoor* dan didesain lebih menarik dengan bentuk unik pada *furniture* mandi bola berbentuk silinder dengan warna biru ombre yang menjadi *focal point* pada area ini. Hal tersebut mendorong anak-anak agar dapat berpikir kreatif melalui imajinasi masing-masing. Selanjutnya pada ruang *mini theatre area* menggunakan *amphitheatre* yang berfungsi agar penonton film di bagian belakang tidak tertutupi oleh orang yang berada di depannya.

KESIMPULAN

Perpustakaan Daerah Kota Magelang sebagai sumber informasi bagi warga Kota Magelang terutama para pelajar harus dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman agar tidak tertinggal di era disrupsi ini. Dengan luasan yang besar dan organisasi ruang yang tepat, perpustakaan ini bisa dioptimalkan dan dikembangkan sehingga dapat menarik minat pengunjung. Salah satu cara mengoptimalkan area yaitu dengan menyediakan ruang-ruang yang mewadahi berbagai aktivitas pemustaka seperti belajar berkelompok, berdiskusi, mengobrol, bersantai, maupun belajar secara individu dengan suasana yang tenang. Hal tersebut merupakan penerapan yang dilakukan pada interior Perpustakaan Daerah Kota Magelang yang mengambil tiga zona dari karakteristik *learning commons*, yaitu *collaborative zone*, *social learning*, dan *individual study zone*. Penerapan ini memungkinkan pemustaka untuk mendapatkan kebebasan dalam mencari zona belajarnya sendiri sesuai kebutuhan dan *personality* masing-masing sehingga akan merasa nyaman ketika berada di perpustakaan. Jika pemustaka telah menemukan kenyamanannya maka tidak dipungkiri di lain waktu mereka akan berkunjung kembali ke perpustakaan ini.

Untuk memberikan kesan tersendiri kepada pengunjung konsep desain yang digunakan pada interior perpustakaan mengambil esensi dari sebuah buku yang terdiri dari cover, daftar isi, pendahuluan, isi, dan penutup. Konsep ini diterapkan sesuai alur ruangan ketikan pengunjung memasuki perpustakaan yaitu dimulai dari fasad, *lobby area*, koridor audiovisual, area baca, dan dinding pesan kesan yang interaktif serta dipadukan dengan menggunakan bentuk-bentuk *curvy line* yang dinamis dengan gaya *contemporary memphis*. Kedinamisan ini merupakan lambang dari perpustakaan yang beradaptasi dari waktu ke waktu begitupun dengan koleksi bukunya yang mengikuti perkembangan zaman. Selain itu, suasana ruang yang dinamis dan tidak membosankan juga digunakan sebagai jawaban atas permasalahan bentuk bangunan perpustakaan yang notabene monoton. Sehingga paradigma generasi muda yang berpikir bahwa perpustakaan adalah tempat yang kaku dan penuh aturan akan menghilang. Untuk menambah ketertarikan dan kebutuhan akan pangan maka di Perpustakaan Daerah Kota Magelang juga disediakan *mini cafe area* yang saat ini memang sedang digemari anak muda.

Diharapkan dengan konsep dan inovasi-inovasi pada perancangan interior perpustakaan tersebut dapat lebih menarik minat masyarakat untuk berkunjung, memberikan banyak manfaat sesuai kebutuhan pengunjung yang datang serta memberikan efek *addiction* dan kesan yang nyaman pada pengunjung sehingga mereka berkunjung kembali ke perpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

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

Jones, John Christopher. 1992. *Design Methods: second edition with new prefaces and additional texts*. New York: Van Nostrand Reinhold.

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

Perpustakaan Nasional RI. 2009. Pedoman Tata Ruang dan Perabot Perpustakaan Umum. Jakarta : Perpustakaan Nasional RI

Worpole, Ken. 2004. *21st Century Libraries: Changing Forms, Changing Futures*. London: Building Futures.