

**PERANCANGAN INTERIOR  
GEDUNG DINAS PERPUSTAKAAN DAN  
KEARSIPAN  
KABUPATEN KULON PROGO**



**PENCIPTAAN / PERANCANGAN**

oleh:

**Sari Putri Diana**

**NIM 1511991023**

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

**2020**

## ABSTRAK

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kulon Progo adalah perpustakaan umum sekaligus kantor arsip daerah milik pemerintah Kabupaten Kulon Progo yang beralamat di Jalan Sugiman, Pengasih, Kulon Progo. Gedung yang memiliki fungsi utama sebagai perpustakaan ini merupakan pusat sumber informasi bagi masyarakat daerah Kulon Progo. Seiring perkembangan zaman, perpustakaan ini mulai kekurangan peminat karena dianggap kuno dan membosankan. Dalam usaha meningkatkan kembali minat kunjungan masyarakat ke perpustakaan dapat dipenuhi dengan berbagai cara, salah satunya dengan cara mendesain ulang interior serta memaksimalkan fungsi ruang pada gedung. Perpustakaan ingin menampilkan citra daerah agar dapat menjadi sarana pengenalan identitas Kabupaten Kulon Progo kepada pengunjung. Dalam perancangan karya desain ini digunakan metode perancangan yang proses desainnya terdiri dari analisa dan sintesa. Data dikumpulkan terlebih dahulu kemudian diolah menjadi beberapa alternatif desain untuk menghasilkan solusi desain yang ideal. Penerapan konsep *visual story telling* dengan sentuhan gaya modern bertema *pop cultural* beserta fasilitas pendukung dan elemen-elemen interior lainnya diharapkan dapat mewujudkan cita-cita perpustakaan, mengoptimalkan fungsi, serta aktivitas dalam sebuah perpustakaan umum.

***Kata Kunci : interior, modern, perpustakaan, umum, Kulon Progo***

## ABSTRACT

*The Library and Archives Office of Kulon Progo Regency is a public library as well as a regional archive office owned by the government of Kulon Progo Regency which is located at Jalan Sugiman, Pengasih, Kulon Progo. The building that has the main function as a library is a source of information for the people of the Kulon Progo area. Along with the development of the times, this library began to lack of enthusiasts because it was considered ancient and boring. In an effort to improve the interest of community visits to the library can be fulfilled in various ways, one of them is by redesigning the interior and*

*maximizing the function of space in the building. The library wants to display the image of the region so that it can become a means of identifying Kulon Progo Regency to visitors. In designing this design, a design method is used in which the design process consists of analysis and synthesis. Data is collected first and then processed into several design alternatives to produce the ideal design solution. The application of the visual story telling concept with a touch of modern pop-cultural-themed style along with supporting facilities and other interior elements is expected to realize the ideals of the library, optimize functions, and activities in a public library.*

***Keywords : interior, modern, library, public, Kulon Progo***

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**Perancangan Interior Gedung Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kulon Progo** diajukan oleh Sari Putri Diana, NIM 1511991023, Progam Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal.....dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

**Pembimbing I/ Anggota**

Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T.  
NIP. 19740713 200212 1 001

**Pembimbing II/ Anggota**

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

**Cognate/ Anggota**

Ivada Ariyani, S.T., M.Des.  
NIP. 19760514 200501 2 001

**Ketua Program Studi/ Ketua/ Anggota**

Bambang Pramono, S.Sn., M.A.  
NIP. 19730830 200501 1 001

**Ketua Jurusan/ Ketua**

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

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

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

## **KATA PENGANTAR**

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, 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 yang Maha Rahman dan Rahim atas berbagai kemudahan yang telah diberikan oleh-Nya.
2. Nabi besar Muhammad SAW sebagai sosok seorang idola yang senantiasa memberikan contoh dan suri tauladan yang baik bagi umatnya.
3. Orang tua tercinta serta kakak adikku tersayang yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan juga do'a.
4. Yth. Dr. Suastiwi, M.Des , selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Artbanu Wishnu Aji, S.Sn., M.T., dan Bapak Martino Dwi Nugroho, S. Sn., MA. selaku Dosen Pembimbing I dan II yang telah memberikan dorongan, semangat, dan nasehat, maupun kritik serta saran yang membangun bagi keberlangsungan penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini.
6. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn, MA 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 Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Yth. Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn. M.Ds selaku dosen wali.
9. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior, yang telah memberikan bimbingan dan mau berbagi ilmu selama duduk di bangku perkuliahan.
10. Teman-teman dan sahabat yang bersedia bertukar pikiran dan membantu dalam keberlangsungan pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini,

terutama anak-anak kesebelasan (Alief, Ajeng, Ghais, Putri, Riska, Naomi, Hilmi, Nurul, Arum, dan Afri)

11. Dermawan yang membantu proses pengerjaan Tugas Akhir Karya Desain ini, Mas Vicky, Ipeh, Bagas, Panggung, dan juga Mas Ken Arok.
12. Teman-teman seperjuangan Sak Omah (PSDI 2015).
13. Serta semuanya yang turut membantu dan memberi dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Karya Desain ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

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, Oktober 2019

Penulis

Sari Putri Diana

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Metode Desian .....	3
1. Proses Desain .....	3
2. Metode Desain.....	4
<b>BAB II</b> .....	7
<b>PRA DESAIN</b> .....	7
A. Tinjauan Pustaka .....	7
1. Tinjauan Pustaka tentang Objek yang akan didesain .....	7
2. Tinjauan Pustaka tentang Teori Khusus .....	11
B. Program Desain.....	12
1. Tujuan Desain.....	12
2. Fokus Desain/Sasaran Desain.....	12
3. Data .....	13
<b>BAB III</b> .....	33
<b>PERMASALAHAN DESAIN</b> .....	33
A. Pernyataan Masalah .....	33

B. Ide Solusi Desain ( <i>Ideation</i> ).....	33
1. Konsep perancangan .....	34
<b>BAB IV</b> .....	39
<b>PENGEMBANGAN DESAIN</b> .....	39
A. Alternatif Desain .....	39
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	44
C. Hasil Desain .....	50
<b>BAB V</b> .....	59
<b>PENUTUP</b> .....	59
A. Kesimpulan .....	59
B. Saran.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	61
<b>LAMPIRAN</b> .....	63



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Metodologi Desain .....	4
Gambar 2. Bagan Metodologi Desain.....	5
Gambar 3. Bagan Struktur Organisasi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kulon Progo.....	19
Gambar 4. Peta lokasi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kab. KP.....	22
Gambar 5. Lobby perpustakaan .....	23
Gambar 6. Ruang baca umum.....	24
Gambar 7. Ruang referensi perpustakaan .....	24
Gambar 8. Kotak kontak listrik pada perpustakaan .....	25
Gambar 9. Kategori Perpustakaan.....	26
Gambar 10. Gambar pada dinding gua .....	34
Gambar 11. <i>Single image storytelling</i> .....	35
Gambar 12. <i>Photo sequence storytelling</i> .....	35
Gambar 13. <i>Visual story telling concept</i> .....	36
Gambar 14. Mesin peminjaman mandiri.....	37
Gambar 15. Gambar sketsa ide .....	38
Gambar 16. Gambar sketsa ide .....	38
Gambar 17. Gambar sketsa ide .....	38
Gambar 18. <i>Mind Mapping</i> .....	39
Gambar 19. Diagram Matrix .....	39
Gambar 20. <i>Bubble Plan</i> Perancangan.....	40
Gambar 21. <i>Zoning</i> dan sirkulasi lantai 1 .....	40
Gambar 22. <i>Zoning</i> dan sirkulasi lantai 2 .....	41
Gambar 23. Alternatif <i>layout</i> 1 lt. 1 .....	41
Gambar 24. Alternatif <i>layout</i> terpilih lt.1 .....	42
Gambar 25. Alternatif <i>layout</i> lt.2 .....	42
Gambar 26. Alternatif <i>layout</i> terpilih lt.2 .....	43
Gambar 27. Alternatif rencana lantai .....	43
Gambar 28. Alternatif rencana lantai terpilih .....	44
Gambar 29. Fasad Perpustakaan .....	50

Gambar 30. Perspektif <i>Lobby</i> .....	50
Gambar 31. Perspektif <i>Lobby</i> .....	51
Gambar 32. Perspektif R Baca utama dan koleksi pustaka.....	51
Gambar 33. Perspektif <i>Book store</i> .....	52
Gambar 34. Perspektif Area peminjaman buku .....	52
Gambar 35. Perspektif Area baca buku santai .....	53
Gambar 36. Perspektif R. Referensi.....	53
Gambar 37. Perspektif R. Bermain anak.....	54
Gambar 38. Perspektif R. Baca anak .....	54
Gambar 39. Perspektif R. Komputer.....	55
Gambar 40. Perspektif R. Audio visual .....	55
Gambar 41. Perspektif Ruang baca majalah dan koran .....	56
Gambar 42. Perspektif <i>main entrance</i> R. Pustaka utama.....	56
Gambar 43. Perspektif Toilet .....	57
Gambar 44. Axonometri lantai 1.....	57
Gambar 45. Axonometri lantai 2.....	58

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Standar Minimum area lantai / base floor area .....	26
Tabel 2. Daftar Kebutuhan Ruang .....	29
Tabel 3. Daftar evaluasi .....	44
Tabel 4. Tabel Perhitungan Lampu .....	46
Tabel 5. Tabel Perhitungan AC.....	48

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Menurut Basuki (1991), Perpustakaan secara umum ialah istilah untuk sebuah ruangan, bagian sebuah gedung, atau pun gedung itu sendiri yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasanya disimpan menurut tata susunan tertentu untuk digunakan pembaca, bukan untuk dijual. Perpustakaan juga bisa diartikan sebagai lembaga yang menyediakan koleksi bahan pustaka tertulis, tercetak, dan terekam sebagai pusat sumber informasi untuk dipergunakan sebagai keperluan pendidikan, penelitian, rekreasi intelektual bagi masyarakat secara umum.

Gedung Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kulon Progo merupakan perpustakaan umum sekaligus kantor arsip daerah yang beralamat di Jalan Sugiman Pengasih Kulon Progo, tepatnya di sebelah gedung DPRD Kulon Progo dan Taman Kota Wana Winulang Kulon Progo. Gedung ini merupakan gedung baru dari Kantor Perpustakaan Umum Kulon Progo yang dibangun oleh pemerintah karena faktor keterbatasan ruang serta sulitnya akses masyarakat pada gedung yang lama.

Gedung Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kulon Progo yang memiliki fungsi utama sebagai perpustakaan, merupakan pusat sumber informasi bagi masyarakat daerah Kulon Progo. Namun kini kebanyakan perpustakaan sudah mulai ditinggalkan dengan alasan ketinggalan zaman seiring berkembangnya teknologi dan mudahnya akses informasi via media digital. Perpustakaan yang dianggap membosankan membuat kurangnya minat dan perhatian dari masyarakat, padahal gedung perpustakaan ini merupakan gedung baru yang resmi dibuka dan beroperasi sejak tanggal 10 Agustus tahun 2015 lalu. Minimnya keingintahuan masyarakat daerah Kulon Progo membuat perpustakaan ini tidak terlalu ramai meski luasan gedung sudah diperluas dan penempatan posisi gedung yang lebih strategis dari gedung yang lama dengan harapan dapat diakses lebih mudah serta dapat menampung pengunjung lebih banyak.

Perpustakaan sendiri memiliki cita-cita untuk menampilkan citra daerah guna mengenalkan lebih jauh mengenai identitas Kabupaten Kulon Progo kepada para pengunjungnya. Guna mewujudkan keinginan tersebut dan meningkatkan kembali minat kunjungan masyarakat ke perpustakaan, maka dirancanglah sebuah interior perpustakaan dengan konsep *visual story telling* bergaya modern dengan tema *pop cultural*. Selain itu dalam karya perancangan ini juga memaksimalkan fungsi masing-masing ruang yang ada dengan cara perbaikan atau penambahan fasilitas yang ada pada perpustakaan.

Perancangan difokuskan pada ruang-ruang publik pada gedung, yaitu *lobby*, ruang baca utama, ruang referensi, ruang baca koran dan majalah, ruang baca anak, area peminjaman buku, serta ruang pendukung lain seperti ruang komputer, ruang seminar, ruang audio visual, dan juga ruang bermain anak.

Sebelumnya terdapat beberapa permasalahan pada ruang-ruang tersebut. Antara lain adalah masalah *sign system*, penataan *layout* ruangan, juga beberapa furnitur dan *equipment* yang belum memadai. *Sign system* yang berperan penting sebagai petunjuk bagi pengunjung di perpustakaan hanya dibuat ala kadarnya menggunakan kertas yang tertempel pada pintu atau kaca, sehingga justru mengganggu estetika ruangan. *Layout* belum tertata dengan baik sehingga dapat membuyarkan sirkulasi aktivitas bagi pengunjung perpustakaan. Beberapa furnitur dan *equipment* perlu peningkatan dan pembaharuan agar lebih layak digunakan.

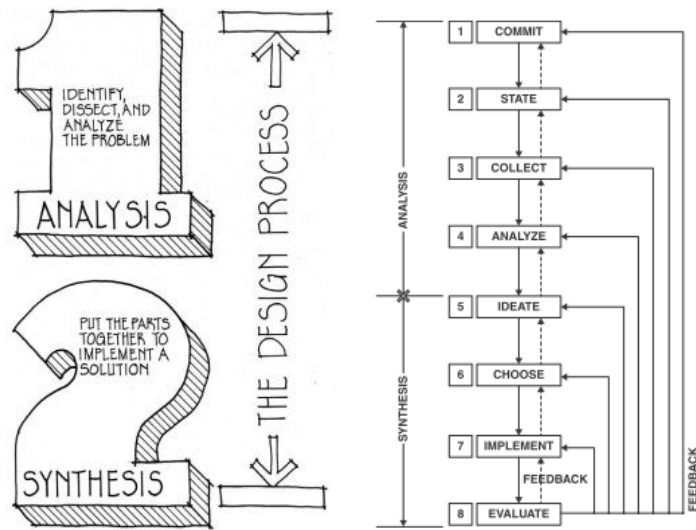
Dengan karya perancangan ini diharapkan nantinya dapat memperbaiki masalah yang ada sehingga menarik minat kunjung masyarakat sekaligus menjadikan wajah baru perpustakaan yang dapat membangun citra daerah Kabupaten Kulon Progo.

## **B. Metode Desain**

### **1. Proses Desain**

Dalam perancangan gedung Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kulon Progo ini penulis menerapkan pola pikir Proses Desain yang dipelopori oleh Rosemary Kilmer. Menurut Rosemary Kilmer, proses desain dapat dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama yaitu analisis, pada tahap ini masalah diidentifikasi, dibedah, ditelaah, diteliti dan dianalisis. Pada tahap ini desainer menghasilkan sebuah proposal ide mengenai langkah-langkah pemecahan masalah. Tahap kedua yaitu sintesis, pada tahap ini desainer mengolah hasil dari proses analisis untuk menghasilkan solusi desain yang kemudian dapat diterapkan pada desain.

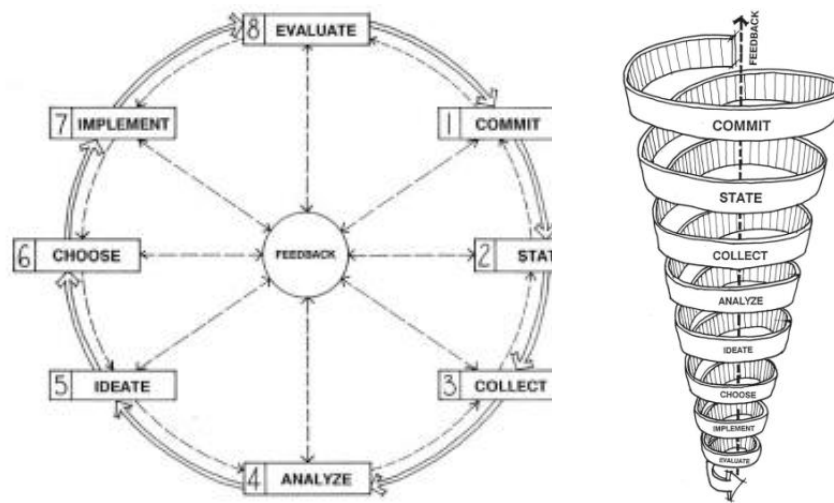
Pada perancangan interior Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kulon Progo ini menggunakan kedua tahap pola pikir tersebut. Dimulai dari analisa yang merupakan tahapan *programming* dan sintesa sebagai tahapan *designing*. Tahap *programming* merupakan proses menganalisa, dimana desainer mengumpulkan data lapangan seperti data fisik, data non-fisik, literatur, serta berbagai data lain yang berkaitan dengan perancangan dan dapat mendukung proses perancangan gedung perpustakaan dengan cara mewawancarai pustakawan, mengunjungi lokasi gedung perancangan yaitu dinas perpustakaan, merasakan sebagai pengunjung perpustakaan, mencari sumber di buku atau pun *browsing*. Kemudian setelah mendapatkan data-data, desainer masuk pada tahapan *designing*, pada tahap inilah muncul ide-ide mengenai solusi desain dari permasalahan yang telah diuraikan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini juga desainer menciptakan beberapa alternatif desain untuk kemudian dipilih sebagai solusi desain paling baik dan sesuai.



Gambar 1. Bagan Metodologi Desain (Sumber : Kilmer, Rosemary, 1992)

## 2. Metode Desain

Metode desain yang digunakan dalam perancangan mengacu pada metode proses desain yang diterapkan oleh Rosemary Killmer yang ditulisnya pada buku *Designing Interior* (1992 :156). Menurut (Kilmer, 2014) Proses desain adalah sekumpulan urutan tahapan yang memiliki hubungan timbal balik pada tiap tahap penyusunnya. Proses desain menurut Killmer terbagi pada dua tahap utama yaitu analisis dan sintesis. Dua tahap ini kemudian dibagi kepada beberapa tahap yang lebih spesifik. Tahap analisis terdiri dari tahap *commit*, *state*, *collect*, *analyze*. Sedangkan tahap sintesis terdiri dari tahap *ideate*, *choose*, *implement*, *evaluate*.



Gambar 2. Bagan Metodologi Desain (Sumber : Kilmer, Rosemary, 1992)

Berikut penjabaran dari metode desain yang digunakan:

1. *Commit* adalah mengidentifikasi permasalahan. Tahap ini dapat dilakukan dengan mengenali prioritas permasalahan yang harus dihadapi bagi desainer pada sebuah proyek interior.
2. *State* adalah menetapkan masalah, dengan cara membuat *checklist* permasalahan apa saja yang harus diselesaikan pada sebuah proyek, kemudian membuat *perception list*, berupa pihak mana saja yang perlu diambil pendapatnya terhadap proyek yang sedang dilaksanakan. Terakhir dengan melakukan visual diagram, merangkum goal yang ingin dicapai dari list masalah-masalah, objektifitas yang harus tercapai, dan pernyataan permasalahan yang akan diolah pada tahap selanjutnya dalam bentuk diagramatik.
3. *Collect* adalah mengumpulkan fakta dan informasi terkait proyek yang dilaksanakan. Dengan cara *survey* langsung ke lokasi proyek, *interview* sumber yang terkait dengan proyek seperti pustakawan, atau metode *research* lainnya.



4. *Analyze* adalah menganalisa masalah dari data yang telah dikumpulkan. Dengan membuat diagram hubungan antar ruang dengan diagram *bubble* dan diagram *matrix*. Pada diagram dimasukkan aspek-aspek penting seperti kategorisasi zona, hubungan ruang, sirkulasi, *view*, dan sebagainya.

5. *Ideate* adalah mengeluarkan ide dalam bentuk skematik dan konsep. Pada konsep skematik sudah ditentukan pembagian ruang dan sirkulasi secara lebih jelas dan spesifik dibanding sketsa diagram *bubble* pada tahap sebelumnya.

6. *Choose* adalah memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.

7. *Implement* adalah melaksanakan penggambaran dalam bentuk pencitraan 2D dan 3D serta presentasi yang mendukung.

8. *Evaluate* adalah meninjau desain yang dihasilkan, apakah telah mampu menjawab brief serta memecahkan permasalahan.