

JURNAL PERANCANGAN

**KONSEP *VISUAL STORY TELLING* PADA PERANCANGAN
INTERIOR DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN
KABUPATEN KULON PROGO**

PENCIPTAAN / PERANCANGAN



Disusun oleh:

Sari Putri Diana

NIM: 1511991023

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

2020

**KONSEP VISUAL STORY TELLING PADA PERANCANGAN INTERIOR
DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN KABUPATEN KULON
PROGO**

Sari Putri Diana¹

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

¹ Korespondensi penulis dialamatkan ke

Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

HP: +6289506269104

Email : sari.putri18@gmail.com

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

I. Pendahuluan

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.

II. Metode Perancangan

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.

Tahapan perancangan 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, 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.

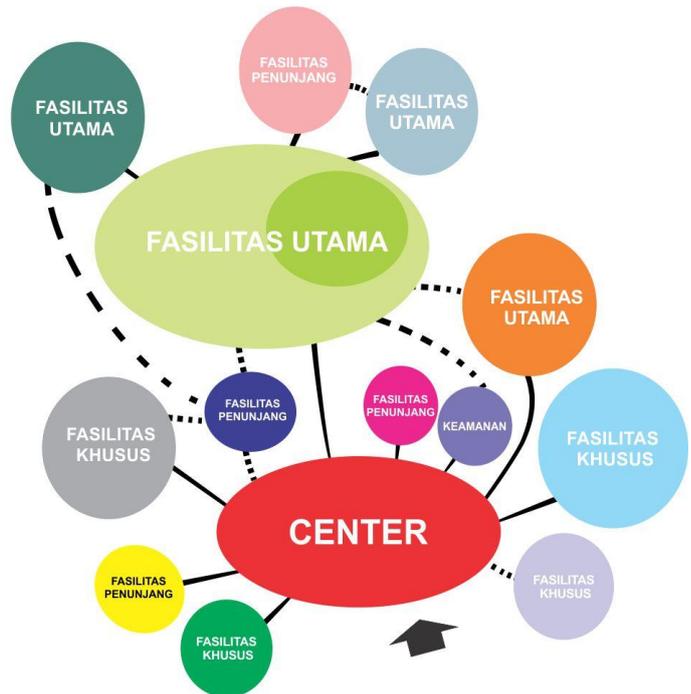


Gambar 1. Gedung Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kulon Progo

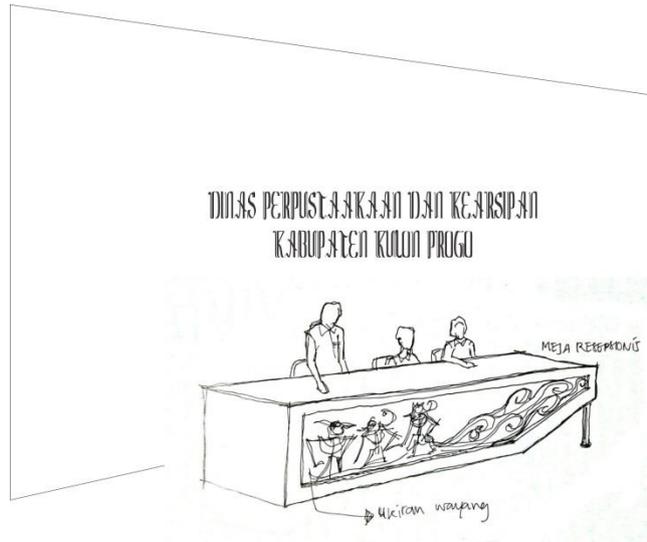


Gambar 2. Graphic Thinking Perancangan

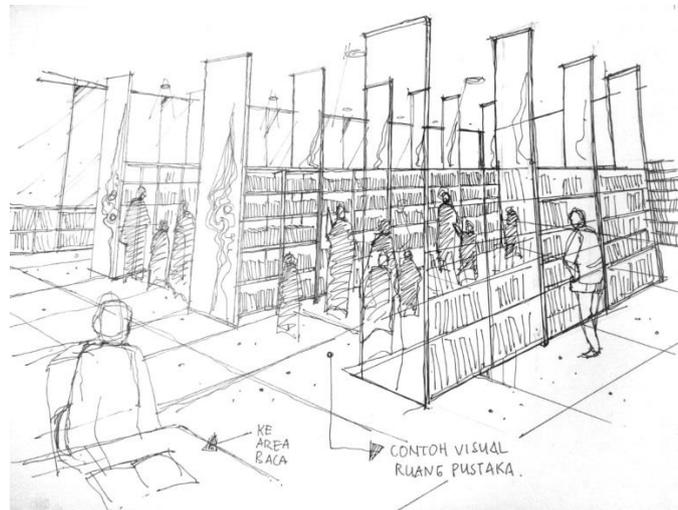
Bubble Plan



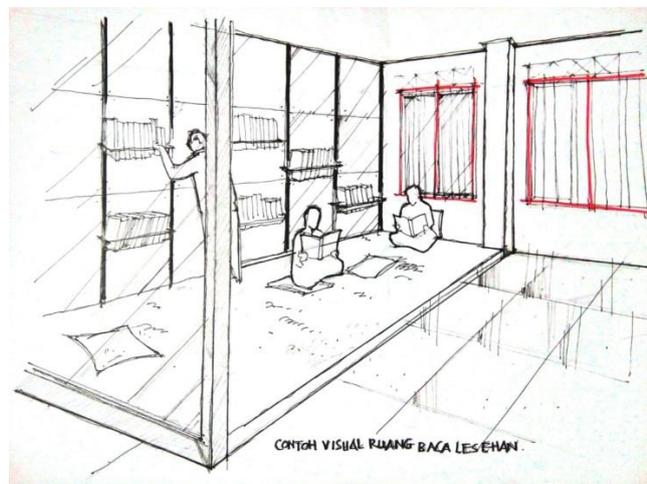
Gambar 3. Bubble plan perancangan



Gambar 4. Sketsa-sketsa ide (lobby)



Gambar 5. Sketsa-sketsa ide (ruang baca utama)



Gambar 6. Sketsa-sketsa ide (area baca lesehan)



Gambar 7. Sketsa-sketsa ide (furnitur)

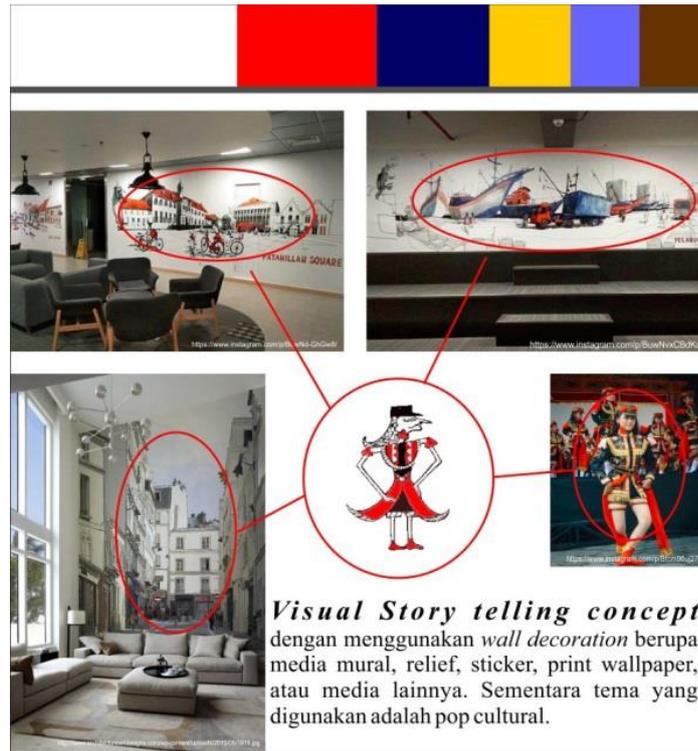
III. Pembahasan dan Hasil Perancangan

Perancangan Gedung Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kulon Progo meliputi 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.

Setelah pengumpulan data fisik dan non-fisik, maka didapatkan sebuah ide untuk mewujudkan cita-cita perpustakaan serta memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada, yaitu penerapan desain dengan konsep *visual story telling*.

Visual story telling terdiri dari dua kata yaitu *visual* yang artinya dapat dilihat oleh alat indera mata manusia dan apapun yang berhubungan dengan penglihatan, sedangkan *story telling* adalah menyampaikan sebuah narasi, alur atau cerita. Maka dapat diartikan *visual story telling* merupakan cerita yang diterjemahkan kedalam gambar-gambar. Tujuan dari *visual story telling* ini adalah untuk menyampaikan pesan kepada orang lain. Misalnya saja anda hendak bercerita kepada audiens atau penonton. Untuk mempertajam cerita, anda bisa menggunakan gambar-gambar agar pesan mudah dimengerti oleh audiens.

Konsep *visual story telling* sudah biasa digunakan oleh berbagai cabang ilmu, antara lain fotografi, desain komunikasi visual, bahkan sejak zaman dahulu sebenarnya konsep ini sudah digunakan seperti saat ditemukannya gambar-gambar pada dinding di gua. Sama seperti gambar pada dinding di gua tersebut, maka dalam rancangan interior ini dibuat gambar sebagai dekorasi dinding maupun elemen interior lainnya.



Gambar 8. Transformasi bentuk pada konsep *visual story telling*

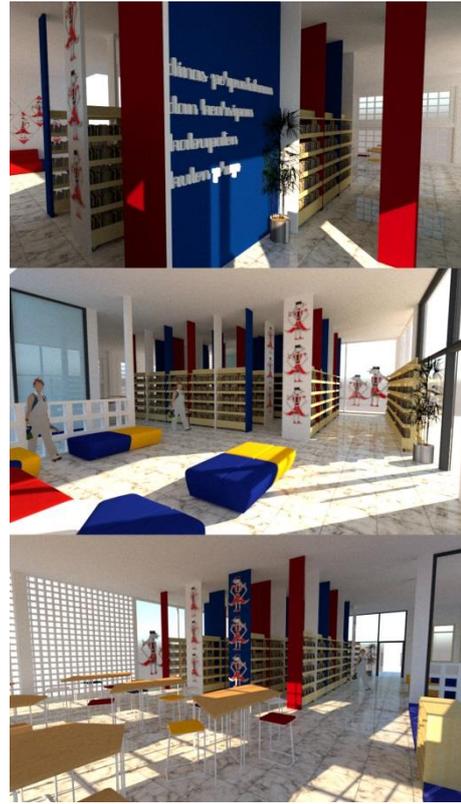
Tema yang digunakan pada desain ini adalah *pop cultural*. Kebudayaan dikemas dengan warna-warna primer yang dominan. Untuk mengangkat citra daerah, dibuatlah logo wayang yang terinspirasi dari tarian angguk khas Kulon Progo sebagai maskot perpustakaan. Gaya yang diterapkan adalah gaya modern. Kebudayaan dikemas secara lebih baru agar desain terkesan kekinian, bersih, rapi, dan fungsional. Selain itu perpustakaan juga dilengkapi dengan fasilitas teknologi terbaru untuk memudahkan aktivitas pengunjung dan mempercepat pelayanan di perpustakaan.

Furnitur pada ruangan seperti rak buku, meja, kursi, serta lemari penyimpanan dibuat *custom*. Rak buku dibuat *movable* agar mudah dalam perawatan. Beberapa meja dan kursi dibuat modular agar dapat difungsikan sesuai kebutuhan.

Agar perpustakaan tidak membosankan ditambahkan beberapa fasilitas ruangan yang mendukung untuk menarik kembali minat pengunjung, seperti toko buku, ruang komputer, ruang seminar, ruang audio video, ruang baca anak, dan ruang bermain anak.



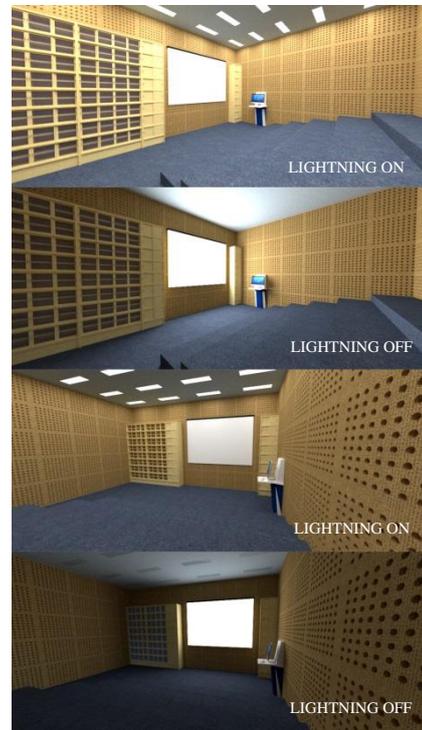
Gambar 9. Lobby



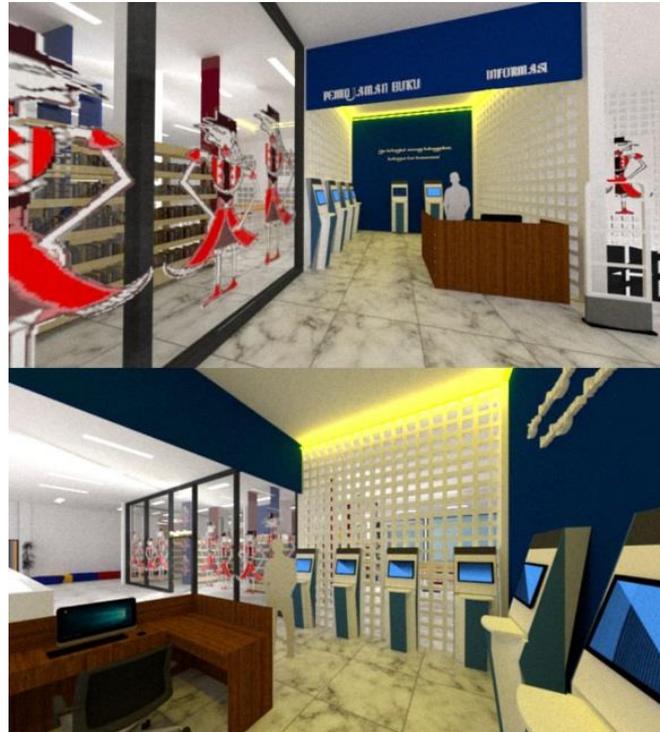
Gambar 10. Ruang baca utama



Gambar 11. Bookstore



Gambar 12. Ruang audio video



Gambar 13. Area peminjaman buku



Gambar 14. Ruang referensi



Gambar 15. Ruang bermain dan baca anak



Gambar 16. Ruang komputer



Gambar 17. Area duduk pada ruang baca utama

Khusus pada ruang baca utama, desainer menerapkan sistem *exhibition room*. Pada ruangan ini terdapat pilar pipih menjulang sampai ke atap, yang dalam kurun waktu tertentu bisa diubah visualnya dengan cara dimural ulang. Untuk itu rak buku bersifat *movable* didukung dengan roda untuk memudahkan apabila tema ruangan akan diganti pada kurun waktu tertentu. Sistem ini digunakan sebagai penyegaran bagi para pengunjung agar tidak bosan mengunjungi perpustakaan.

Material yang digunakan antara lain adalah kayu, marmer, stainless, kaca, dan juga aluminium. Lantai menggunakan marmer putih, dinding menggunakan batu bata berlapis plester berwarna dominan putih serta warna-warna primer di beberapa titik ruangan. Furnitur menggunakan kayu, baik solid maupun kayu lapis yang dikombinasikan dengan bahan stainless. Beberapa ruangan menggunakan dinding dengan sistem peredam atau akustik antara lain ruangan audio video serta ruangan seminar. Pada beberapa dinding juga dibuat tulisan berupa kutipan filsafat Jawa sebagai penguat identitas Kulon Progo yang berbudaya.

Kesimpulan

Perancangan desain interior sangat diperlukan untuk menarik kembali minat pengunjung ke perpustakaan yang sebelumnya oleh masyarakat telah dianggap membosankan dan ketinggalan zaman. Dengan adanya perancangan desain interior pada perpustakaan tentunya akan membuat penataan perpustakaan menjadi lebih baik, mulai dari segi sirkulasi, tata kondisi, pengolahan *sign system*, dan pengusungan konsep yang kuat untuk menampilkan kembali wajah baru bagi perpustakaan.

Fungsi perpustakaan juga dimaksimalkan sehingga perpustakaan bukan lagi sekedar ruangan yang berfungsi untuk membaca buku saja, namun juga dapat mendukung kegiatan lain seperti kursus, seminar, *screening* film, tempat bermain dan belajar bagi anak, serta fungsi-fungsi tambahan lainnya. Dalam perancangan kali ini, ruangan dengan fungsi-fungsi tersebut telah diperbarui menjadi ruangan yang lebih layak dan nyaman digunakan.

Selain itu dengan konsep *visual story telling* yang diterapkan, menampilkan maskot wayang angguk diharapkan menjadi suatu ketertarikan tersendiri bagi pengunjung, memupuk kecintaan dan rasa bangga terhadap kebudayaan lokal. Hal ini juga sejalan dengan cita-cita perpustakaan yang ingin menampilkan citra sesuai identitas daerah.

IV. Daftar Pustaka

Dewe, Michael. *Planning Public Library Buildings: Concepts And Issues For The Librarian*. 2006.

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

RI, Perpustakaan Nasional. *Standar Nasional Perpustakaan (SNP)*. 2011.

SLQ. *Queensland Public Library Standards and Guidelines: Library Buildings Standards*. 2009.