

**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN KAMPUS 4
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**



TUGAS AKHIR PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2021

ABSRTAK

Perpustakaan Kampus 4 Universitas Atma Jaya Yogyakarta, merupakan salah satu perpustakaan yang berada di bawah naungan Universitas Atmajaya Yogyakarta. Perpustakaan adalah layanan informasi. Perpustakaan hadir sebagai tempat dalam proses pencarian referensi dan ide / gagasan baru. Begitu juga dengan hadirnya Perpustakaan Kampus 4 Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Namun seiring dengan perkembangan teknologi, peran perpustakaan sebagai pusat layanan informasi semakin menurun. Salah satu faktor penyebabnya adalah perpustakaan tidak memperhatikan tingkat kenyamanan ruang bagi penggunanya. Perpustakaan Perlu pembaruan agar perpustakaan tidak hanya sekedar layanan membaca atau peminjaman buku. Perancangan ulang ruang perpustakaan dapat menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan jumlah kunjungan perpustakaan. Konsep yang diterapkan pada desain Perpustakaan Kampus 4 Universitas Atma Jaya Yogyakarta adalah Layanan Pencarian. Konsep ini berangkat dari visi dan misi perpustakaan yang menyatakan bahwa Perpustakaan Atma Jaya hadir sebagai pusat pelayanan informasi dan referensi yang prima dengan melaksanakan pelayanan dengan penuh kasih dan keberanian. Konsep ini bertujuan untuk lebih memperhatikan pelayanan di perpustakaan, penyediaan ruang yang nyaman juga merupakan bagian dari pelayanan perpustakaan. Dari konsep tersebut diharapkan Perpustakaan Atma Jaya Yogyakarta dapat menjadi service center yang unggul dengan sistem dan ruang perpustakaan yang baru.

Kata kunci : Perpustakaan Kampus 4 Universitas Atma Jaya Yogyakarta, informasi, layanan, *search service*

ABSTRACT

Atma Jaya University Yogyakarta Campus 4 Library, is one of the libraries under the auspices of Atmajaya University Yogyakarta. Libraries are information services. Libraries exist as a place in the process of finding references and new ideas / ideas. Likewise with the presence of the Atma Jaya Yogyakarta University Campus 4 Library. However, along with technological developments, the role of libraries as information service centers is decreasing. One of the contributing factors is the library does not pay attention to the comfort level of space for its users. Libraries Need renewal so that libraries are not just reading or lending services. Redesigning the library space can be an alternative solution to increase the number of library visits. The concept applied to the design of the Atma Jaya Yogyakarta University Campus 4 Library is a Search Service. This concept departs from the vision and mission of the library which states that the Atma Jaya Library is present as an excellent center for information and reference services by carrying out services with love and courage. This concept aims to pay more attention to services in the library, providing a comfortable space is also part of library services. From this concept, it is hoped that the Atma Jaya Yogyakarta Library can become a superior service center with a new library system and space.

Keywords: Atma Jaya Yogyakarta University Campus 4 Library, information, services, search services

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan :

PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN KAMPUS 4 UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA diajukan oleh Lidya Yuniati Nainggolan, NIM 1610207123, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui oleh Tim Penguji Tugas Akhir pada **12 Januari 2021**


Pembimbing I/Anggota


Setva Budi Astanto, S.Sn., M.A.
NIP 19730129 200501 1 001/NIDN 0029017304


Pembimbing II/Anggota


Oc Cahyono Priyanto, ST., M.Arch.
NIP 19701017 200501 1 001/NIDN 0017107004

Cognate/Anggota



Anom Wibisono, S.Sn., M.Sc.
NIP 19720314 199802 1 001/NIDN 0014037206

Ketua Jurusan/Program Studi
S-1 Desain Interior/Ketua/Anggota


Bambang Pramono, S.Sn., M.A.
NIP 19730830 200501 1 001/NIDN 0030087304

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,




Dr. Tumbul Raharjo, M.Hum
NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 0008116906

Surat Pernyataan Keaslian

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lidya Yuniati Nainggolan
NIM : 1610207123
Tahun Lulus : 2021
Program Studi : Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ Lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini. Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/ atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 12 Januari 2020

Lidya Yuniati Nainggolan

1610207123

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena telah melimpahkan rahmatNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan yang berjudul **“PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN KAMPUS 4 UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA”** ini dengan baik dan tepat waktu.

Tujuan dari penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan setara S1 jurusan desain, program studi Desain Interior, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa adanya dorongan, bimbingan serta bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala pertolongan dan kasih karunia yang selalu Ia limpahkan setiap waktu.
2. Bapak, mama, kak iren, adik david, dan tines yang selalu memberi dukungan, baik materi maupun psikologis, serta doa yang tiada hentinya.
3. Yang terhormat Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Bapak Timbul Raharjo, M.Hum selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Yth. Bapak Bambang Pramono, S.Sn., M.A. selaku Ketua program studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Yth. Bapak Martino Dwi Nurgoho, S.Sn., M.A selaku Ketua Jurusan Desain Interior, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

7. Ibu Yayu Rubiyanti, M.Sn. selaku dosen wali yang selalu sabar membimbing
8. Bapak Setya Budi Astonto, M.Sn dan bapak Oc. Cahyono Priyanto, ST.,M.Arch.Ph.D selaku dosen pembimbing 1 dan 2 yang selalu memberikan bimbingan, dorongan, ilmu serta saran yang membangun selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
9. Seluruh dosen program studi Desain Interior yang telah memberikan bimbingan selama proses studi.
10. Pengelola perpustakaan kampus 4 Universitas Atma Jaya Yogyakarta, yang telah memberikan izin kepada penulis untuk menjadikan Perpustakaan kampus 4 UAJY sebagai objek Tugas Akhir, izin survey lapangan, serta membantu penulis dalam melengkapi data-data lapangan.
11. Seluruh anggota PMK Agape Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai keluarga yang selalu memberikan semangat dan selalu mendukung penulis dalam doa.
12. Firda, Elisabet, Klesia, Mondang, Ayu Bening, Isabella, Rosyita, Yusrizal, Firman Ardi, Sonya, dan Devis yang banyak membantu penulis dalam proses pengerjaan Tugas Akhir.
13. Teman-teman Guratan D.I 16 , terimakasih banyak untuk setiap waktu, ilmu, dan dukungan yang diberikan selama proses perkuliahan.
14. Untuk pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, penulis sangat berterima kasih.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis akan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhir kata penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat, khususnya dalam bidang Interior.

Yogyakarta, 12 Januari 2020

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I.PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Metode Desain	2
BAB II. PRA DESAIN.....	5
A. Tinjauan Pustaka.....	5
1. Tinjauan Umum	5
2. Tinjauan Pustaka Khusus.....	12
B. Program Desain.....	18
1. Tujuan Desain	18
2. Sasaran Desain	18
3. Data.....	18

4. Daftar Kebutuhan.....	44
BAB III. PERMASALAHAN & IDE SOLUSI DESAIN	48
A. Perumusan Masalah (<i>Problem Statement</i>)	48
B. Ide Solusi Desain	48
BAB IV. PENGEMBANGAN DESAIN.....	57
A. Alternatif Desain (<i>Schematic Design</i>).....	57
1. Alternatif Estetika Ruang	57
2. Alternatif Penataan Ruang.....	62
3. Alternatif Pembentuk Ruang	72
4. Alternatif Estetika Ruang	78
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang	80
B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	95
C. Hasil Desain	96
BAB V. PENUTUP	106
DAFTAR PUSTAKA.....	108
LAMPIRAN	110

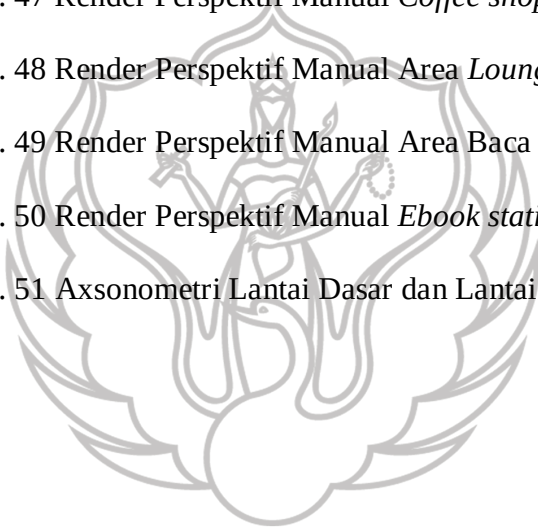
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Proses Desain	3
Gambar 2. 1 Lokasi Perpustakaan Kampus 4 UAJY.	19
Gambar 2. 2 Logo Perpustakaan Kampus 4 UAJY	20
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Perpustakaan Kampus 4 UAJY	20
Gambar 2. 4 Pola Aktivitas Pengelola Perpustakaan Kampus 4 UAJY	21
Gambar 2. 5 Pola Aktivitas Pengunjung Perpustakaan Kampus 4 UAJY ...	22
Gambar 2. 6 Kondisi Fasad	24
Gambar 2. 7 Denah Perpustakaan Kampus 4 UAJY Lantai Dasar.	25
Gambar 2. 8 Denah Perpustakaan Kampus 4 UAJY Lantai 1	26
Gambar 2. 9 Potongan A-A Perpustakaan Kampus 4 UAJY	26
Gambar 2. 10 Potongan B-B Perpustakaan Kampus 4 UAJY	27
Gambar 2. 11 Potongan C-C, D-D Perpustakaan Kampus 4 UAJY	27
Gambar 2. 12 Analisis <i>Stacking Plan</i>	28
Gambar 2. 13 Zoning Lantai Dasar	29
Gambar 2. 14 Zoning Lantai 1.....	29
Gambar 2. 15 Sirkulasi Keseluruhan Lantai Dasar	30
Gambar 2. 16 Sirkulasi Keseluruhan Lantai 1	31
Gambar 2. 17 Dimensi Meja Resepsionis.....	38
Gambar 2. 18 Standardisasi Display Rak Buku	38
Gambar 2. 19 Standardisasi Meja Baca	39
Gambar 2. 20 Standardisasi <i>Communal Table</i>	39
Gambar 2. 21 Standardisasi <i>Lunch Counter</i>	40

Gambar 2. 22 Standardisasi <i>Sink Center</i>	40
Gambar 2. 24 Dimensi Kursi dan Meja	40
Gambar 2. 25 Standardisasi <i>Meeting Table</i>	41
Gambar 2. 26 <i>Cross ventilation</i>	41
Gambar 2. 27 <i>Stack ventilation</i>	42
Gambar 3. 1 <i>Concept brainstorming</i>	49
Gambar 3. 2 Sketsa Penerapan Konsep	51
Gambar 3. 3 <i>Theme brainstorming</i>	52
Gambar 3. 4 Komposisi Gaya Desain	57
Gambar 4. 1 Referensi Suasana Resepsionis	57
Gambar 4. 2 Referensi Suasana Loker	51
Gambar 4. 3 Referensi Suasana Coffee shop & book store	58
Gambar 4. 4 Referensi Suasana Area Baca	58
Gambar 4. 5 Elemen Khusus	59
Gambar 4. 6 Komposisi Material Dan Warna	60
Gambar 4. 7 Komposisi Material	61
Gambar 4. 8 Diagram Matrix	62
Gambar 4. 9 Zoning Alternatif 1	63
Gambar 4. 10 Zoning Alternatif 2	64
Gambar 4. 11 <i>Grouping</i> Alternatif 1	65
Gambar 4. 12 <i>Grouping</i> Alternatif 2	66
Gambar 4. 13 <i>Bubble Diagram</i> Alternatif 1	67
Gambar 4. 14 <i>Bubble Diagram</i> Alternatif 2	68
Gambar 4. 15 Pembagian Koleksi Buku	69

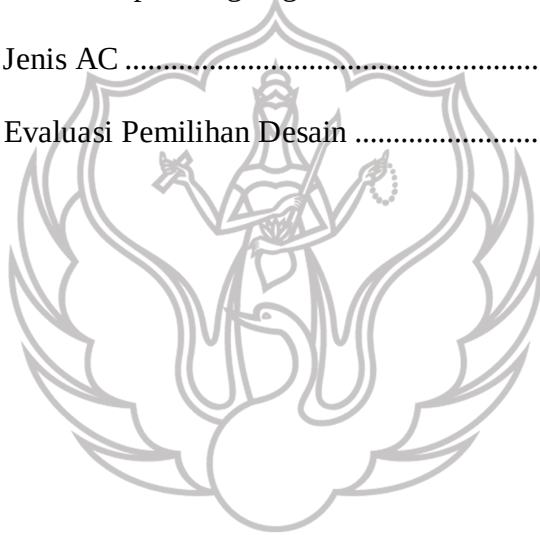
Gambar 4. 16 layout Alternatif 1	70
Gambar 4. 17 layout Alternatif 2	71
Gambar 4. 18 Rencana Lantai Alternatif 1	72
Gambar 4. 19 Rencana Lantai Alternatif 2	73
Gambar 4. 20 Detail Wayfinding Pada Rencana Lantai (Lt.Dasar).....	74
Gambar 4. 21 Detail Wayfinding Pada Rencana Lantai (Lt.1)	74
Gambar 4. 22 Rencana Plafon Alternatif 1.....	75
Gambar 4. 23 Rencana Plafon Alternatif 2.....	76
Gambar 4. 24 Rencana Dinding Bagian Resepsionis Lt.Dasar	76
Gambar 4. 25 Rencana Dinding Pada <i>Coffee Shop & Book Store</i>	77
Gambar 4. 26 Alternatif Meja Resepsionis	78
Gambar 4. 27 Alternatif Meja Baca Kelompok	78
Gambar 4. 28 Alternatif Kursi <i>Digital Library</i>	79
Gambar 4. 29 Alternatif <i>Stool</i>	79
Gambar 4. 30 Penghawaan Buatan Pada <i>Digital Library</i>	93
Gambar 4.31 Penghawaan Buatan Pada Lorong menuju loker	94
Gambar 4. 32 Sistem Pertukaran Udara Melalui Tangga Utama	94
Gambar 4. 33 Render Perspektif <i>Lobby</i> Lantai Dasar	96
Gambar 4. 34 Render Perspektif <i>Lounge</i>	96
Gambar 4. 35 Render Perspektif <i>Lounge Digital Library</i>	97
Gambar 4. 36 Render Perspektif <i>Digital Library</i>	97
Gambar 4. 37 Render Perspektif <i>ebook station</i>	98
Gambar 4. 38 Render Perspektif Lorong <i>Coffee Shop</i> dan Loker.....	98
Gambar 4. 39 Render Perspektif <i>Coffee Shop & Book Store</i>	99
Gambar 4. 40 Render Perspektif <i>Coffee Shop & Book Store</i>	99

Gambar 4. 41 Render Perspektif <i>Ebook Station</i> Lt.1.....	100
Gambar 4. 42 Render Perspektif Resepsionis Lt.1	100
Gambar 4. 43 Render Perspektif Area Baca A.....	101
Gambar 4. 44 Render Perspektif Area Baca A.....	101
Gambar 4. 45 Render Perspektif Area Baca A.....	102
Gambar 4. 46 Render Perspektif Area Baca B.....	102
Gambar 4. 47 Render Perspektif Manual <i>Coffee shop</i>	103
Gambar 4. 48 Render Perspektif Manual Area <i>Lounge</i> lantai Dasar.....	103
Gambar 4. 49 Render Perspektif Manual Area Baca A.....	104
Gambar 4. 50 Render Perspektif Manual <i>Ebook station</i>	104
Gambar 4. 51 Axsonometri Lantai Dasar dan Lantai 1	105



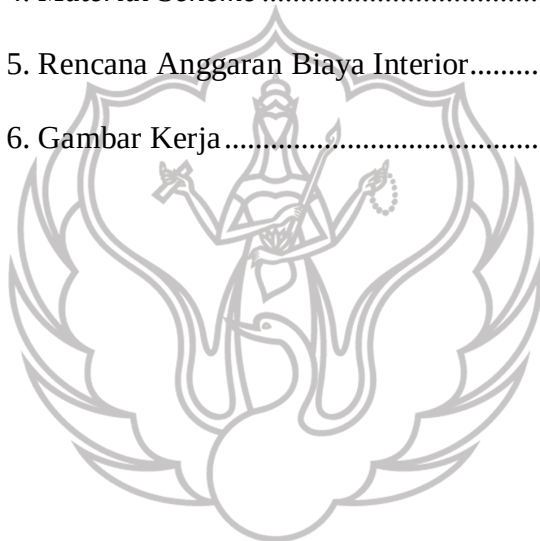
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Gambar Elemen Pembentuk Ruang	33
Tabel 2.2 Dokumentasi Citra Setiap Ruang	35
Tabel 2.3 Daftar Kebutuhan Ruang & Kriteria	44
Tabel 3.1 Identifikasi dan Solusi Permasalahan Ruang.....	54
Tabel 4.1 Jenis Lampu Yang Digunakan.....	80
Tabel 4.2 Jenis AC	90
Tabel 4.3 Evaluasi Pemilihan Desain	95



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Survei Lapangan	110
Lampiran 2. Desain Poster.....	113
Lampiran 3. Desain <i>Booklet</i>	116
Lampiran 4. <i>Material Scheme</i>	118
Lampiran 5. Rencana Anggaran Biaya Interior.....	119
Lampiran 6. Gambar Kerja.....	125



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Secara etimologis, perpustakaan berasal dari kata “Pustaka,” yang berarti buku. Buku atau kitab adalah rangkaian tulisan berisi buah pikiran manusia yang sekaligus merupakan cermin budaya bangsa yang mengungkapkan rasa, cipta, dan karsa guna dibaca orang lain. Sementara perpustakaan mengandung arti kumpulan buku – buku yang disusun, ditata secara rapi, teratur menurut sistem tertentu, berdasarkan disiplin ilmu yaitu ilmu perpustakaan (Koswara, 1998 : 1).

Perpustakaan di nyatakan sebagai jantungnya dunia pendidikan karena berbagai macam informasi bisa kita dapatkan di perpustakaan. Namun di era teknologi perpustakaan semakin di tinggal kan dengan adanya berbagai media dan informasi yang tersedia di internet, dan di dukung dengan banyaknya situs web yang menyediakan e-book (buku dalam bentuk file yang dapat di download semua orang), sangat praktis dan membuat mahasiswa atau banyak orang lebih memilih duduk di cafe, rumah, atau tempat santai lain untuk mencari buku digital melalui situs web. Mengenal ciri khas ruangan perpustakaan yang monoton dengan susunan buku dan ruang yang di penuh kursi dan meja, membuat banyak orang mulai jenuh dengan perpustakaan dan beralih pandang ke ruang lain.

Perpustakaan hadir sebagai salah satu upaya untuk memelihara dan meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses belajar-mengajar. Perpustakaan sebagai wadah perantara masyarakat dengan ilmu pengetahuan di muka bumi yang tercatat dan tersusun rapi. Oleh karena itu, perkembangan perpustakaan tidak dapat dilepaskan dari perkembangan masyarakat. Semakin berkembangnya masyarakat pun tak bisa di hindari menjadi salah satu fakta perkembangan lembaga pendidikan yang semakin meningkat.

Universitas Atma jaya yogyakarta merupakan salah satu universitas swasta terbesar di yogyakarta, Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) terletak di

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY), didirikan tahun 1965 dan dikelola oleh Yayasan Slamet Rijadi - Yogyakarta, di bawah lindungan Santo Albertus Magnus. Membuat mahasiswa/siswi (khususnya mahasiswa/siswi UAJY) dan masyarakat luas kembali mengerti peran perpustakaan di tengah institusi, dan menjadi konsumen yang aktif adalah tantangan yang menarik untuk mendesain sebuah ruang perpustakaan, pendesain ingin membungkus perpustakaan dengan sesuatu yang baru dan inovatif. Menjawab permasalahan tersebut dengan meneliti gaya hidup mahasiswa/siswi di era perkembangan teknologi, karena sebuah ruang baiknya mampu memberi kebutuhan konsumen tidak dengan isinya saja, namun menawarkan suasana yang menjadi sumber daya tarik dalam mendesain ruang perpustakaan.

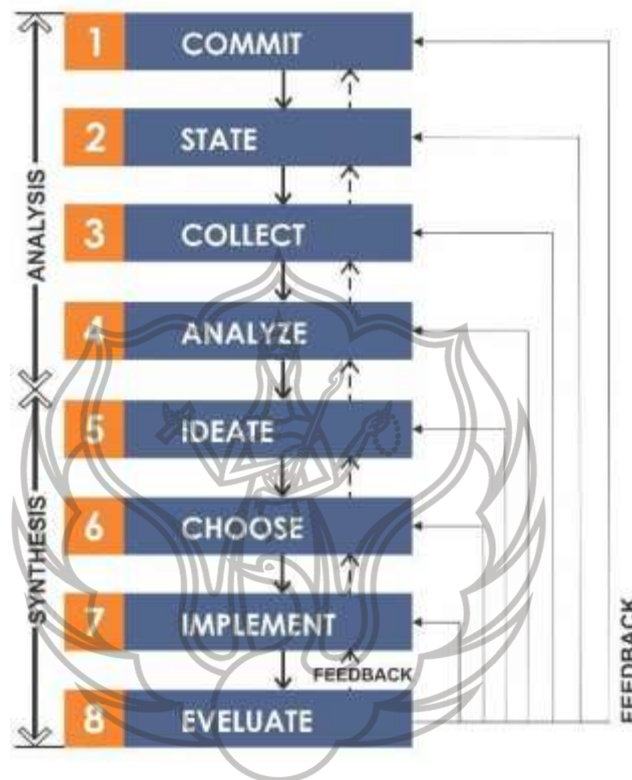
Perpustakaan yang terorganisasi secara baik dan sistematis, secara langsung ataupun tidak langsung dapat memberikan kemudahan bagi proses belajar mengajar. Hal ini, terkait dengan kemajuan bidang pendidikan dan dengan adanya perbaikan metode belajar-mengajar yang dirasakan tidak bisa dipisahkan dari masalah penyediaan fasilitas dan sarana pendidikan. Tujuan perpustakaan adalah untuk membantu masyarakat dari berbagai jenis kedudukan dan segala umur dengan memberikan kesempatan dengan dorongan melalui jasa pelayanan perpustakaan.

Perubahan ruang dan sistem layanan pada perpustakaan merupakan jawaban utama untuk mengajak berbagai orang kembali lagi memakai perpustakaan, karena sebuah perubahan perpustakaan mampu memberi sudut pandang baru bagi pengguna nya. Perubahan yang dapat diterapkan pada perpustakaan.

B. Metode Desain

Metode desain yang digunakan dalam merancang interior Perpustakaan Kampus 4 Universitas Atmajaya Yogyakarta, menggunakan metode proses desain yang diterapkan oleh Rosemary Killmer 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, 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 synthesis terdiri dari tahap ideate, choose, implement, evaluate.



Gambar 1.1 Bagan Metodologi Desain

(Sumber : Kilmer, Rosemary, 1992)

Berikut penjelasan dari metode desain yang digunakan:

1. *Commit*, tahap mengidentifikasi permasalahan. Tahap ini dapat dilakukan dengan mengenali prioritas permasalahan yang harus dihadapi bagi desainer pada sebuah proyek interior.
2. *State*, tahap 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.

3. *Collect*, tahap mengumpulkan fakta dan informasi terkait proyek yang dilaksanakan. Dapat dengan cara *survey*, *interview*, atau metode *research* lainnya.
4. *Analyze*, tahap 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*, tahap 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*, tahap memilih alternatif yang paling sesuai dan optimal dari ide-ide yang ada.
7. *Implement*, tahap 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.