TUGAS AKHIR - DI 184836

REDESAIN INTERIOR PERPUSTAKAAN UMUM KOTA DEPOK DENGAN KONSEP REKREATIF DAN INTERAKTIF

UMAR FARUQ ABDURRAHMAN
NRP. 08411640000027

Dosen Pembimbing:
Ir. Budiono, M. Sn.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2020

TUGAS AKHIR - DI 184836

REDESAIN INTERIOR PERPUSTAKAAN UMUM KOTA DEPOK DENGAN KONSEP REKREATIF DAN INTERAKTIF

UMAR FARUQ ABDURRAHMAN
NRP. 08411640000027

Dosen Pembimbing:
Ir. Budiono, M. Sn.

DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2020

FINAL PROJECT - DI 184836

INTERIOR RE-DESIGN OF DEPOK PUBLIC LIBRARY WITH RECREATIVE AND INTERACTIVE CONCEPT

UMAR FARUQ ABDURRAHMAN
NRP. 08411640000027

Supervisor Lecturer:
Ir. Budiono, M. Sn.

INTERIOR DESIGN DEPARTMENT
Faculty of Creative Design and Digital Business
Sepuluh Nopember Institute of Technology
Surabaya 2020

LEMBAR PERSETUJUAN

REDESAIN INTERIOR PERPUSTAKAAN UMUM KOTA DEPOK DENGAN KONSEP REKREATIF DAN INTERAKTIF

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Desain pada
Depertemen Desain Interior
Fakultas Desain Kreatif dan Bisnis Digital
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:
UMAR FARUQ ABDURRAHMAN
NRP. 08411640000027

Disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Ir. BUDIONO, M.Sn.
NIP. 19590604 199002 1 001

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
FAKULTAS DESAIN KREATIF DAN BISNIS DIGITAL
DEPARTEMEN
DESAIN INTERIOR

SURABAYA
AGUSTUS 2020

ii

REDESAIN INTERIOR PERPUSTAKAAN UMUM KOTA DEPOK DENGAN KONSEP REKREATIF DAN INTERAKTIF

Nama Mahasiswa : Umar Faruq Abdurrahman

NRP : 08411640000027

Departemen : Desain Interior

Dosen Pembimbing : Ir. Budiono, M. Sn.

ABSTRAK

Perkembangan perpustakaan di Indonesia saat ini masih menghadapi banyak hambatan. Masalah paling umum adalah kurangnya jumlah pemustaka yang datang ke perpustakaan. Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya minat kunjung ke perpustakaan diantaranya adalah sarana dan prasarana ruang yang kurang memadai, faktor lain yaitu pelayanan perpustakaan yang masih konvensional serta proses administrasi yang cukup panjang dan sikap angkuh petugas saat memberikan pelayanan.

Proses perancangan ini menggunakan metode observasi dan wawancara. Adapun sumber data yang digunakan adalah data-data primer dan sekunder dari hasil studi pustaka, serta data yang diperoleh langsung dari lapangan.

Berdasarkan proses perancangan yang telah dilakukan, bisa disimpulkan bahwa perencanaan ruang yang nyaman dan menarik sangat penting untuk memberi kesan bagi pengunjung, tidak hanya kenyamanan ruang namun juga kemudahan fasilitas dan pelayanan yang baik dan menyenangkan juga menjadi faktor penting untuk menenentukan apakah seseorang akan berkunjung ke suatu tempat untuk kedua kalinya. Dengan menerapkan konsep interior yang rekreatif dan interaktif pada Perpustakaan Umum Kota Depok akan menjadi daya tarik tersendiri bagi penduduk Kota Depok untuk berkunjung khususnya di era digital seperti saat ini.

Kata Kunci— Perpustakaan, Rekreatif, Interaktif, Teknologi

INTERIOR RE-DESIGN OF DEPOK PUBLIC LIBRARY WITH RECREATIVE AND INTERACTIVE CONCEPT

Name	*: Umar Faruq Abdurrahman*
NRP	*: 08411640000027*
Department	*: Desain Interior*
Supervisor Lecturer	*: Ir. Budiono, M. Sn.*

ABSTRACT

Evolution of libraries in Indonesia these days still facing a lot of retardment. The most common problem is the lack of people that interested to visit library. Factors that cause the low of interest to visit library are including the inaqeduate of facilities and infrastructure, the other factors are library services that still conventional and the administration process is quite long also the attitude of officers while providing services.

The design process uses observation and interview method. The data sources used are primary and secondary data from literature studies, as well as data obtained directly from the field.

Based on the design process that has been carried out, it can be concluded that planning a comfortable and attractive spaces are very important to impress the visitors, not only the comfortness but also the ease of facilities and a pleasant services are also an important factors in determining whether someone would visit a place for the second time. By applying the concept of recreative and interactive interior in Depok Public Library will be a special attraction for Depok residents to visit, especially in the digital-era as it as today.

Keywords— *Library, Recreative, Interactive, Technology*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang atas karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul "Redesain Interior Perpustakaan Umum Kota Depok dengan Konsep Rekreatif dan Interaktif" dengan lancar. Selesainya laporan ini dengan baik, tentu tidak lepas dari peran dan bantuan beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, perhatian serta kasih sayang hingga saat ini.
1. Bapak Dr. Mahendra Wardhana, ST. MT selaku Ketua Departemen Desain Interior ITS, yang telah memberi izin dan rekomendasi kepada penulis.
2. Bapak Ir. Budiono, M. Sn. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis selama proses penulisan laporan ini.
3. Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kota Depok selaku pengelola Perpustakaan Umum Kota Depok
4. Staff Pengelola Perpustakaan Umum Kota Depok.
5. Teman-teman seperjuangan kampus Desain ITS angkatan 2016 yang sudah berjuang bersama dan membantu banyak hal hingga sejauh ini.
6. Wahyu Putro Utomo dan Muhammad Junaidi yang senantiasa mengingatkan untuk tidak pernah menyerah.
7. Serta semua pihak yang membantu dan tidak bisa disebutkan namanya satu persatu.

Laporan ini disusun sebagai bentuk pertanggung jawaban dan dokumentasi pelaksanaan mata kuliah Tugas Akhir Desain Interior (DI 184836). Harapan penulis, laporan ini dapat bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi dalam menambah wawasan, khususnya di bidang Desain Interior. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap pembaca dapat memberikan kritik maupun saran. Kritik dan saran tersebut akan menjadi bahan evaluasi penulis kedepannya.

Depok, Agustus 2020

Umar Faruq Abdurrahman

NRP. 08411640000027

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 LATAR BELAKANG 1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH 2
1.3 BATASAN MASALAH 3
1.4 RUMUSAN MASALAH 3
1.5 RUANG LINGKUP DESAIN 3
1.6 TUJUAN DESAIN 3
1.7 MANFAAT DESAIN 4
BAB II KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING, DAN PEMBANDING 5
2.1 KAJIAN TENTANG PERPUSTAKAAN 5
2.1.1 Deskripsi Perpustakaan 5
2.1.2 Klasifikasi Perpustakaan berdasarkan Jenis 5
2.1.3 Fungsi Perpustakaan 6
2.1.4 Standarisasi Gedung Perpustakaan 7
2.1.5 Kebutuhan Ruang Perpustakaan 8
2.1.6 Prinsip Umum Penempatan Ruang 8
2.1.7 Tata Ruang dan Perabot 10
2.2 KAJIAN TENTANG KENYAMANAN RUANG PERPUSTAKAAN 14
2.2.1 Pencahayaan 14
2.2.2 Penghawaan 15
2.2.3 Warna 16
2.2.4 *Signage* 16
2.2.5 Aksesibilitas 18
2.3 KAJIAN TENTANG KONSEP REKREATIF 18
2.3.1 Pengertian Rekreasi 18
2.3.2 Fungsi Rekreasi 19
2.3.3 Jenis-jenis Rekreasi 20
2.3.4 Tuntutan Kegiatan Rekreasi berdasarkan Usia 21

2.4 KETERKAITAN UNSUR DESAIN DAN KONSEP REKREATIF..... 21
2.4.1 Warna..... 21
2.4.2 Bentuk..... 22
2.4.3 Tekstur 24
2.5 KAJIAN TENTANG KONSEP INTERAKTIF..... 25
2.5.1 Pengertian Interaktif 25
2.5.2 Multimedia Interaktif..... 25
2.5.3 Teknologi Interaktif..... 26
2.6 STUDI ANTHROPOMETRI..... 29
2.6.1 Sirkulasi dan Ruang Gerak Manusia 29
2.6.2 Jarak Jangkauan Rak Buku 30
2.6.3 Meja Baca dan Diskusi 32
2.6.1 Meja Informasi dan Layanan 32
2.6.2 Ruang Teater 33
2.7 STUDI PEMBANDING 34
2.7.1 Pembanding 1 : Bibliothèque Alexis de Tocqueville Library..... 34
2.7.2 Pembanding 2 : Dalian Library 35
2.7.3 Pembanding 3 : Turanga Central Library, New Zealand..... 35
2.7.4 Pembanding 4 : Open Library, Turkey 36
BAB III METODE DESAIN 39
3.1 BAGAN PROSES DESAIN 39
3.2 METODE PENGUMPULAN DATA 41
3.3 ANALISA DATA..... 42
BAB IV PEMBAHASAN ANALISA DAN KONSEP DASAR..... 43
4.1 STUDI EKSISTING..... 43
4.2 STUDI PENGGUNA..... 52
4.3 STUDI AKTIVITAS DAN KEBUTUHAN RUANG 52
4.4 HUBUNGAN RUANG 56
4.5 ANALISA RISET..... 57
4.4.1 Observasi dan Dokumentasi..... 57
4.4.2 Wawancara..... 60
4.6 KONSEP MAKRO..... 61
4.7 KONSEP MIKRO 62
BAB V PROSES DAN HASIL DESAIN..... 67

5.1 ALTERNATIF *LAYOUT* 67
5.1.1 Alternatif *Layout* 1 67
5.1.2 Alternatif *Layout* 2 68
5.1.3 Alternatif *Layout* 3 69
5.1.4 *Weighted Method Layout* 70
5.2 ALTERNATIF PERSPEKTIF 70
5.2.1 Alternatif Perspektif 1 70
5.2.2 Alternatif Perspektif 2 72
5.2.3 Alternatif Perspektif 3 74
5.2.4 *Weighted Method* Perspektif 76
5.3 PENGEMBANGAN *LAYOUT* 77
5.4 PENGEMBANGAN DESAIN 79
5.4.1 Ruang Baca Anak 79
5.4.2 Ruang Baca Umum 81
5.4.3 Ruang Teater 82
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 85
6.1 KESIMPULAN 85
6.2 SARAN 85
DAFTAR PUSTAKA 87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Fungsi Perpustakaan Modern (Sumber: Buku Designing Libraries in 21st Century) 7
Gambar 2. 2 Area Koleksi Perpustakaan (Sumber: Google.com) 10
Gambar 2. 3 Contoh Rak Display (Sumber: Google.com)..... 11
Gambar 2. 4 Contoh Area Membaca Individu (Sumber: Google.com) 12
Gambar 2. 5 Contoh Area Membaca Santai (sumber: Google.com) 12
Gambar 2. 6 Contoh Area Baca Anak (Sumber: Google.com) 13
Gambar 2.7 Color Palete (Kobayashi, 1996) (Sumber: Google.com) 22
Gambar 2. 8 Penerapan Bentuk Lingkaran pada Elemen Interior (Sumber: Pinterest.com)..... 23
Gambar 2. 9 Permainan Bentuk Dinamis pada Plafon (Sumber: Pinterest.com) 24
Gambar 2. 10 Contoh Interactive Kiosk (Sumber: Google.com) 26
Gambar 2. 11 Contoh Interactive Wall (Sumber: Google.com)..... 27
Gambar 2. 12 Contoh Kursi 4D (sumber: Google.com) 28
Gambar 2. 13 Produk Multisensory Tablet (sumber: Google.com)..... 28
Gambar 2.14 Standar Sirkulasi dan Ruang Gerak Manusia (Sumber: Human Dimension & Interior Space) 29
Gambar 2.15 Sirkulasi Ruang Baca (Sumber: Data Arsitek Neufert)..... 29
Gambar 2.16 Jarak Ideal antar Rak (Sumber: Human Dimension & Interior Space)..... 30
Gambar 2. 17 Anthropometri pada Anak (Sumber: Human Dimension & Interior Space)..... 31
Gambar 2.18 Dimensi Standar Meja Baca dan DIskusi (Sumber: Human Dimension & Interior Space; Data Arsitek Neufert) 32
Gambar 2.19 Dimensi Meja Informasi (Sumber: Human Dimension & Interior Space)..... 32
Gambar 2. 20 Jarak Antar Kursi dengan Sistem Dua Row (Sumber: Human Dimension & Interior Space) 33
Gambar 2.21 Interior Area Baca Bibliothèque Alexis de Tocqueville Library (Sumber: Archdaily) 34
Gambar 2.22 Area Baca Dalian Library (Sumber: Archdaily)..... 35
Gambar 2.23 Akses Tangga Turanga Central Library (Sumber: Archdaily) 35
Gambar 2.24 Area Baca Umum dan Anak (Sumber: Archdaily) 36
Gambar 2.25 Area Baca yang Berbentuk Panggung (Sumber: Archdaily)..... 36
Gambar 2.26 Area Koleksi (Sumber: Archdaily) 37

Gambar 3.1 Skema Proses Desain (Sumber: Chicago Architecture Center)..... 39

Gambar 4.1 Denah Eksisting Lantai 2 dan 3 Gedung Perpustakaan Umum Kota Depok (Sumber: Dokumentasi Pribadi)..... 46
Gambar 4.2 Matriks Hubungan Ruang (Sumber: Dokumentasi Pribadi)..... 56

Gambar 4.3 Bubble Diagram (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 57
Gambar 4.4 Jendela Sebagai Sumber Cahaya Alami (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 58
Gambar 4.5 Pencahayaan dan Penghawaan di Perpustakaan Umum Kota Depok (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 58
Gambar 4.6 Persediaan APAR di Ruang Baca (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 59
Gambar 4.7 Kondisi Lantai Perpustakaan Umum Kota Depok (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 59
Gambar 4.8 Kondisi Dinding Perpustakaan Umum Kota Depok (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 60
Gambar 4.9 Tree Method (sumber: Dokumentasi Pribadi) 62
Gambar 4.10 Penerapan Tekstur Alam pada Material Interior (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 63
Gambar 4.11 Penerapan Transformasi Bentuk Pohon pada Dinding (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 63
Gambar 4.12 Permainan Drop Ceiling pada Plafon (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 64
Gambar 4.13 Furnitur yang Disusun Berkelompok dengan Konsep Modul (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 64
Gambar 4.14 Contoh Penerapan Interactive Kiosk pada Area Baca (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 65
Gambar 4.15 Layar Interaktif pada Area Baca Anak (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 66
Gambar 4.16 Penggunaan Kursi 4D pada Teater (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 66

Gambar 5. 1 Alternatif Layout 1 Lantai 2 (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 67
Gambar 5. 2 Alternatif Layout 1 Lantai 3 (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 67
Gambar 5. 3 Alternatif Layout 2 Lantai 2 (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 68
Gambar 5. 4 Alternatif Layout 2 Lantai 3 (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 68
Gambar 5. 5 Alternatif Layout 3 Lantai 2 (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 69
Gambar 5. 6 Alternatif Layout 3 Lantai 3 (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 69
Gambar 5. 7 Alternatif 1 Ruang Baca Anak (Sumber: Dokumentasi Pribadi).... 71
Gambar 5. 8 Alternatif 1 Ruang Baca Umum (Sumber: Dokumentasi Pribadi) . 71
Gambar 5. 9 Alternatif 1 Teater (Sumber: Dokumentasi Pribadi)..... 72
Gambar 5. 10 Alternatif 2 Ruang Baca Anak (Sumber: Dokumentasi Pribadi).. 73
Gambar 5. 11 Alternatif 2 Ruang Baca Umum (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 73
Gambar 5. 12 Alternatif 2 Teater (Sumber: Dokumentasi Pribadi)..... 74
Gambar 5. 13 Alternatif 3 Ruang Baca Anak (Sumber: Dokumentasi Pribadi).. 75
Gambar 5. 14 Alternatif 3 Ruang Baca Umum (SUmber: Dokumentasi Pribadi) 75
Gambar 5. 15 Alternatif 3 Teater (Sumber: Dokumentasi Pribadi)..... 76
Gambar 5. 16 Pengembangan Layout Lantai 2 (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 78
Gambar 5. 17 Pengembangan Layout Lantai 3 (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 79

Gambar 5. 18 Perubahan Layout dan Desain Meja Ruang Baca Anak (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 80
Gambar 5. 19 Penambahan Rak Buku serta Layanan Sirkulasi Mandiri (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 80
Gambar 5. 20 Perubahan Desain Interactive Kiosk dan Meja Layanan Sirkulasi (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 81
Gambar 5. 21 Desain Stage Area Membaca Santai (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 82
Gambar 5. 22 Penambahan Ruang Operator Mini Teater (Sumber: Dokumentasi Pribad) 83
Gambar 5. 23 Perubahan Desain Lantai dan Dinding pada Mini Teater (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Tuntutan Kegiatan Rekreasi berdasarkan Usia (Sumber: Nyoman S. Pandit) 21

Tabel 4.1 Tabel Analisa Fungsi Ruang (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 47
Tabel 4.2 Tabel Studi Pengguna (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 52
Tabel 4.3 Tabel Studi Aktivitas dan Kebutuhan Ruang (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 53
Tabel 4. 4 Tabel Analisa Fasilitas dan Luas Minimal Ruang (Sumber: Dokumentasi Pribadi) 55

Tabel 5. 1 Weighted Method Layout 70
Tabel 5. 2 Weighted Method Perspektif..... 76

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Budaya akan terus berkembang dan berubah seiring dengan berjalannya waktu. Perubahan dan perkembangan budaya pada masyarakat perkotaan adalah contoh yang paling sering dijumpai. Masyarakat modern saat ini menghabiskan sebagian besar waktu untuk bekerja sehingga berdampak pada tingkat stress yang tinggi. Banyaknya tekanan dan aktivitas yang monoton mengakibatkan kecenderungan pada masyarakat kota untuk lebih sering melakukan aktivitas leisure (waktu luang/waktu senggang). Upaya pemerintah untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menyediakan fasilitas publik yang dapat digunakan oleh masyarakat umum, salah satunya adalah perpustakaan umum.

Perkembangan perpustakaan di Indonesia saat ini masih menghadapi banyak hambatan. Masalah paling umum adalah kurangnya jumlah pemustaka yang datang ke perpustakaan dan melakukan kegiatan didalamnya. Selama beberapa tahun terakhir, minat masyarakat untuk mengunjungi perpustakaan terus turun. Hal itu setidaknya tampak dari merosotnya jumlah kunjungan masyarakat ke Perpustakaan Nasional selama lima tahun terakhir. Perpustakaan Nasional, salah satu perpustakaan terbesar dan memiliki koleksi paling lengkap di Indonesia itu rata-rata hanya dikunjungi 403.000 orang per tahun. Kondisi ini jauh di bawah negara Singapura. Di negara tetangga yang jumlah penduduk jauh lebih sedikit jika dibandingkan dengan Indonesia itu, Perpustakaan Nasional-nya dikunjungi lebih dari 1 juta orang per tahun[1].;

Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya minat kunjung ke perpustakaan diantaranya adalah sarana dan prasarana ruang yang kurang memadai, seperti perencanaan ruang yang kurang maksimal, pemilihan furnitur yang tidak sesuai, pencahayaan dan penghawaan ruangan, dan masih banyak lagi. Perencanaan ruang perpustakaan yang buruk akan menuntun kepada terciptanya ruang yang tidak menarik dan tidak bersahabat. Faktor lain yang menyebabkan rendahnya minat kunjung ke perpustakaan adalah pelayanan perpustakaan yang masih konvensional serta proses administrasi yang cukup panjang dan sikap angkuh petugas saat memberikan pelayanan[2].

[1]https://edukasi.kompas.com/read/2015/09/16/09111961/Popularitas.Perpustakaan.Semakin.Pudar.Dilibas.Digital?page=all
[2]Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Kunjung Siswa ke Perpustakaan SMAN 2 Mranggen

Padahal sebuah perpustakaan harus didukung dengan tempat yang nyaman dan menyenangkan, sehingga setiap pemustaka akan berminat dan sering berkunjung ke perpustakaan. Agar dapat menarik perhatian pemustaka sebuah perpustakaan haruslah membangun citra yang baik bagi pemustakanya. Faktor pembentuk citra yang baik dalam perpustakan sendiri adalah kinerja pelayanan dari pegawai atau pustakawan dari perpustakaan tersebut, serta dengan adanya dukungan dari fasilitas, perabotan, dan peralatan yang terdapat di dalamnya guna menunjang kenyamanan bagi pemustaka. Suasana seperti itu yang bisa menarik pemustaka untuk terus kembali berkunjung dan betah berlama-lama di perpustakaan.

Perpustakaan Umum Kota Depok merupakan salah satu contoh perpustakaan umum, dimana seluruh kalangan masyarakat dapat mengaksesnya. Perpustakaan Kota Depok menyediakan berbagai macam fasilitas umum yang bisa dinikmati oleh masyarakat sekitar seperti ruang serbaguna, ruang teater, layanan perpustakaan dan peminjaman buku, namun dengan tersedianya beragam fasilitas tersebut ternyata desain dan pemanfaatan fungsi bangunan masih kurang optimal. Kondisi interior perpustakaan seperti plafon, lantai dan dinding ruangan serta furniture yang seharusnya masih bisa diperbaiki lagi.

Konsep ruang yang rekreatif serta penerapan teknologi multimedia interaktif pada desain interior Perpustakaan Umum Kota Depok diharapkan dapat meningkatkan minat para pemustaka untuk berkunjung. Tidak hanya untuk menarik minat pemustaka yang memang gemar berkunjung ke perpustakaan tapi juga diperuntunkan agar dapat menarik pengguna yang sebelumnya enggan datang ke perpustakaan.

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Permasalahan yang terkait dengan penelitian ini diantaranya:

- Suasana ruang yang kurang mendukung untuk kegiatan rekreasi.
- Minimnya minat kunjung perpustakaan.
- Perpustakaan yang berkompetisi dengan perkembangan teknologi.
- Desain interior Perpustakaan Umum Kota Depok yang kurang menarik.
- Sistem pelayanan perpustakaan masih konvensional.

- Kondisi bangunan yang tidak terawat.
- Tidak tersedianya papan informasi yang jelas.
- Adanya target jumlah kunjungan yang terus meningkat setiap tahunnya.
- Luasan yang minim dan terbatas.

1.3 BATASAN MASALAH

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian bisa tercapai. Oleh karena itu masalah yang dibahas hanya yang berkaitan dengan desain interior dan dapat diselesaikan melalui proses desain interior.

1.4 RUMUSAN MASALAH

- Bagaimana menarik dan meningkatkan minat kunjung perpustakaan ditengah maraknya kemudahan akses informasi melalui desain interior?
- Bagaimana menciptakan desain perpustakaan yang mampu bersaing dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital?

1.5 RUANG LINGKUP DESAIN

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Area yang didesain hanya perpustakaan yang terletak di lantai dua dan tiga bangunan.
- Aspek utama yaitu estetika dengan menerapkan prinspip estetika pada desain ruang dan juga aspek fungsi berdasarkan aktivitas pengguna.

1.6 TUJUAN DESAIN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan perancangan diantaranya adalah:

- Menjadikan Perpustakaan Umum Kota Depok sebagai salah satu destinasi rekreasi dengan menerapkan desain interior yang rekreatif sehingga mampu menarik dan meningkatkan minat kunjung perpustakaan.
- Mempermudah aktifitas di perpustakaan serta memberikan pengalaman baru mengunjungi perpustakaan dengan menerapkan teknologi multimedia interaktif.

1.7 MANFAAT DESAIN

Manfaat yang diperoleh adalah:

1. Bagi Mahasiswa
   - Belajar bagaimana proses sebuah perancangan mulai dari pencarian masalah hingga hasil akhir berupa desain.
   - Belajar mendesain dengan cara yang benar.

2. Bagi Pengunjung Perpustakaan
   - Menghasilkan desain interior perpustakaan yang nyaman untuk beraktivitas, khususnya rekreasi.
   - Memberikan pengalaman baru berkunjung ke perpustakaan.

3. Bagi Pengelola Perpustakaan
   - Menambah minat kunjung masyarakat ke perpustakaan.
   - Mendesain interior ruang yang terencana dan tekonsep.
   - Memberikan inovasi desain interior perpustakaan.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, EKSISTING, DAN PEMBANDING

2.1 KAJIAN TENTANG PERPUSTAKAAN

2.1.1 Deskripsi Perpustakaan

Perpustakaan diartikan sebuah ruangan atau gedung yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasanya disimpan menurut tata susunan tertentu yang digunakan pembaca bukan untuk dijual (Sulistyo, Basuki ; 1991).

Ada dua unsur utama dalam perpustakaan, yaitu buku dan ruangan. Namun, di zaman sekarang, koleksi sebuah perpustakaan tidak hanya terbatas berupa buku-buku, tetapi bisa berupa film, slide, atau lainnya, yang dapat diterima di perpustakaan sebagai sumber informasi. Kemudian semua sumber informasi itu diorganisir, disusun teratur, sehingga ketika kita membutuhkan suatu informasi, kita dengan mudah dapat menemukannya.

Dengan memperhatikan keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa perpustakaan adalah suatu unit kerja yang berupa tempat menyimpan koleksi bahan pustaka yang diatur secara sistematis dan dapat digunakan oleh pemakainya sebagai sumber informasi. (Sugiyanto)

2.1.2 Klasifikasi Perpustakaan berdasarkan Jenis

Perpustakaan dibagi lagi menjadi beberapa jenis. IFLA (International Federation of Library Association) mengelompokkan jenis-jenis perpustakaan atas:

- Perpustakaan Nasional

  Perpustakaan Nasional adalah perpustakaan yang didirikan di ibukota negara dan merupakan perpustakaan induk dari semua jenis perpustakaan yang ada di negara tersebut.

- Perpustakaan Umum

  Perpustakaan umum merupakan perpustakaan yang bertugas mengumpulkan, menyimpan, mengatur dan menyajikan bahan pustakanya untuk masyarakat umum.

- Perpustakaan Perguruan Tinggi (University Library)

Perpustakaan perguruan tinggi yaitu perpustakaan yang diselenggarakan untuk mengumpulkan, memelihara, menyimpan, mengatur, mengawetkan dan mendaya gunakan bahan pustakanya untuk menunjang pendidikan/pengajaran, penelitian dan pengabdian masyarakat.

- Perpustakaan Khusus

Perpustakaan khusus adalah perpustakaan yang diselenggarakan oleh kantor atau instansi yang tujuannya adalah untuk untuk menunjang kegiatan kantor atau instansi dimana perpustakaan itu berada.

- Perpustakaan Wilayah

Perpustakaan wilayah yaitu perpustakaan yang diselenggarakan oleh pemerintah dan berkedudukan di setiap ibu kota Propinsi, bertugas mengumpulkan serta melestarikan semua penerbitan daerah yang bersangkutan.

- Perpustakaan Keliling

Perpustakaan keliling pada prinsipnya merupakan perluasan dari pelayanan perpustakaan umum. Perpustakaan keliling adalah merupakan jenis perpustakaan yang dalam memberikan pelayanan bergerak dari satu tempat ke tempat yang lain dengan tujuan mengunjungi pemakai.

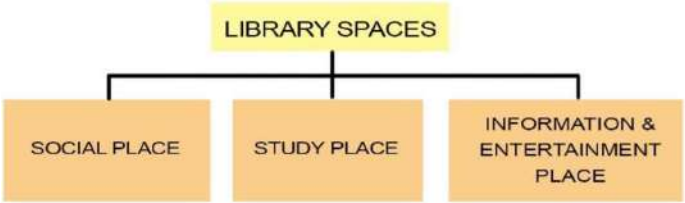
2.1.3 Fungsi Perpustakaan

Pada umumnya perpustakaan memiliki fungsi yaitu :

- Fungsi penyimpanan, bertugas menyimpan koleksi (informasi) karena tidak mungkin semua koleksi dapat dijangkau oleh perpustakaan.
- Fungsi informasi, perpustakaan berfungsi menyediakan berbagai informasi untuk masyarakat.
- Fungsi pendidikan, perpustakaan menjadi tempat dan menyediakan sarana untuk belajar baik dilingkungan formal maupun non formal.

- Fungsi rekreasi, masyarakat dapat menikmati rekreasi kultural dengan membaca dan mengakses berbagai sumber informasi hiburan seperti : Novel, cerita rakyat, puisi, dan sebagainya.
- Fungsi kultural, Perpustakaan berfungsi untuk mendidik dan mengembangkan apresiasi budaya masyarakat melalui berbagai aktifitas, seperti : pameran, pertunjukkan, bedah buku, mendongeng, seminar, dan sebagainya.

Beberapa peneliti mengklaim bahwa perpustakaan fisik berubah menjadi aset penting bagi masyarakat karena membangun hubungan antara orang-orang dan kebutuhan masyarakat (Garmer, 2014). Perpustakaan dikatakan sebagai ruang publik terbuka di mana masyarakat diberikan akses gratis ke sumber daya dan layanan yang disediakan dan karenanya mengumpulkan masyarakat bersama dan berinteraksi satu sama lain (Johnson, 2008).



Gambar 2.1 Diagram Fungsi Perpustakaan Modern
(Sumber: Buku *Designing Libraries in 21st Century*)

Menurut Gemma John (2016:5) dalam penelitiannya yang berjudul "*Designing Libraries in 21st Century*", perpustakaan umum saat ini sudah berkembang sebagai "*a place for connection, not the collection*", artinya perpustakaan saat ini juga berfungsi sebagai tempat dimana orang-orang bisa berkumpul bersama, mengadakan pertemuan, dan bertukar informasi.

2.1.4 Standarisasi Gedung Perpustakaan

Menurut Standar Perpustakaan Nasional yang mengatur tentang Perpustakaan Umum Kabupaten/Kota (SNP 003:2011), Gedung perpustakaan harus memperhatikan aspek keamanan khususnya terkait konstruksi. Gedung berada pada lokasi yang mudah

dilihat, dikenal, dan dijangkau masyarakat. Menyediakan ruang untuk koleksi, staff, dan pengguna dengan luas sekurang-kurangnya 600 m2 (Ruang perpustakaan sekurang-kurangnya terdiri dari ruang koleksi, ruang baca, ruang kepala, ruang staf, ruang pengolahan, ruang serba guna, area publik). Memenuhi standar kesehatan, keselamatan, kenyamanan, ketenangan, keindahan, pencahayaan, keamanan, dan sirkulasi udara.

2.1.5 Kebutuhan Ruang Perpustakaan

Pada dasarnya setiap perpustakaan umum terdiri dari beberapa kelompok ruang;

A. Ruang Koleksi, dengan ragam jenis koleksi yang terdiri dari koleksi tercetak untuk umum, remaja, anak-anak, koleksi rujukan (referensi), koleksi majalah dan surat kabar, serta koleksi pandang dengar (audiovisual) dan akses terhadap koleksi perpustakaan digital (digital library).

B. Ruang pemanfaatan koleksi, baik berupa ruang baca ataupun ruang pemanfaatan koleksi pandang dengar dan perpustakaan digital. Pada perpustakaan umum yang menggunakan sistem terbuka (open access), maka ruang pemanfaatan koleksi ini tidak perlu dipisahkan dengan ruang koleksi.

C. Ruang kerja petugas, yang disesuaikan dengan besarnya perpustakaan, jumlah petugas yang ada dan jenis layanan yang diberikan di perpustakaan tersebut.

D. Ruang penunjang, yang terdiri dari WC, gudang, lobi, ruang pamer dan ruang pertemuan untuk kegiatan-kegiatan insidentil (mushola dan toilet tidak berada di dalam ruang koleksi).

2.1.6 Prinsip Umum Penempatan Ruang

Penempatan ruang-ruang dalam perpustakaan umum perlu dilakukan sedemikian rupa sehingga memberikan kemudahan pada pengguna perpustakaan untuk memanfaatkan layanan perpustakaan. Beberapa prinsip di bawah ini merupakan prinsip dasar yang penting yang perlu dipahami dalam menyusun organisasi ruang perpustakaan umum.

- Sistem Terbuka (*Open Access*), perpustakaan umum menggunakan sistem terbuka (*open access*) dimana pengunjung dapat mencari sendiri koleksi dan memanfaatkannya, sehingga tidak diperlukan adanya pemisahan antara area koleksi dan area pemanfaatan koleksi seperti ruang baca dan ruang multimedia.
- Penempatan Menurut Karakteristik Kelompok Pengguna, pengguna perpustakaan umum terdiri dari berbagai kelompok masyarakat dengan berbagai tujuan. Sebagian memang bertujuan untuk mencari informasi untuk keperluan tertentu (pendidikan, penelitian), namun sebagian bertujuan untuk rekreasi menikmati bacaan ringan atau untuk tujuan sosialisasi yaitu berinteraksi dengan pengguna lain. Dalam penempatan ruang perpustakaan umum perlu adanya kejelasan antara area membaca untuk pembaca serius, area membaca yang memungkinkan diskusi, serta area untuk membaca santai.
- Penempatan Area Anak, Remaja, dan Dewasa, Pengguna perpustakaan umum terdiri dari berbagai usia, yaitu anak, remaja dan dewasa, dengan karakteristik dan perilaku yang berbeda beda. Area untuk anak umumnya lebih didominasi oleh kegiatan membaca santai, sementara area untuk remaja lebih banyak terkait dengan membaca santai, diskusi dan pemanfaatan audiovisual atau internet. Kegiatan membaca serius umumnya lebih banyak ditemui di area koleksi umum. Penempatan ruang perlu mempertimbangkan pemisahan antara area untuk kelompok usia yang berbeda, sehingga tidak saling mengganggu. Namun pemisahan tersebut tidak harus dilakukan secara kaku, terutama pada perpustakaan yang kecil. Diupayakan agar tetap memungkinkan terjadinya kontak antar area, sehingga orangtua dan anak dapat memanfaatkan area masing-masing dengan bebas namun tetap terhubung satu sama lain.
- Pemisahan Area Layanan dan Area Kegiatan Insidentil, pada perpustakaan yang menyediakan fasilitas untuk kegiatan insidentil, seperti ruang pertemuan, lobi dan ruang pameran, penempatan ruang harus diupayakan agar kegiatan insidentil tidak mengganggu kenyamanan pengguna layanan perpustakaan sehari-hari.
- Penempatan Ruang Penunjang, Ruang-ruang penunjang harus mudah dicapai oleh pemakainya dan sesuai dengan karakteristik kegiatan yang didukungnya. WC harus ditempatkan di bagian yang mudah dicapai dan dikenali oleh pengguna perpustakaan. Area servis lain seperti dapur, area bongkar muat, serta gudang

hanya digunakan oleh petugas perpustakaan sehingga sebaiknya ditempatkan di area yang tidak terlihat oleh pengunjung, namun tetap memudahkan akses petugas yang berkepentingan.

2.1.7 Tata Ruang dan Perabot

Penataan ruang dan perabot pada perpustakaan umum harusdirencanakan agar dapat mendukung berlangsungnya kegiatan sesuaifungsi perpustakaan umum yang diharapkan. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, pada perpustakaan umum terdapat berbagai area atau ruang untuk mendukung berbagai bentuk layanan perpustakaan dan digunakan untuk berbagai kelompok pengguna. Berikut ini terdapat beberapa prinsip umum tata ruang dan perabot pada sejumlah area yang ada di perpustakaan umum

- Area Koleksi

  Area koleksi dilengkapi dengan perabot yang memadai untuk menempatkan koleksi perpustakaan yang memiliki beragam bentuk. Rak buku umumnya digunakan untuk menempatkan koleksi cetak berupa buku. Rak buku diletakkan berjajar di ruang perpustakaan. Penyusunan rak harus mempertimbangkan klasifikasi koleksi, sehingga memudahkan pengguna untuk mencari koleksi yang dibutuhkannya. Selain itu harus terpenuhi jarak minimum 1 meter antara rak yang berhadapan untuk memudahkan lalu lalang pengguna dalam mencari koleksi perpustakaan.

Gambar 2. 2 Area Koleksi Perpustakaan
(Sumber: Google.com)

Rak display digunakan untuk menempatkan sebagian buku-buku agar lebih terlihat oleh pengunjung, misalnya buku-buku baru, buku-buku pilihan bulan ini, atau buku-buku dengan tema tertentu yang sedang dipromosikan oleh perpustakaan. Demikian pula koleksi majalah terbaru umumnya diletakkan pada rak display. Perabot yang lain yang sering digunakan untuk menempatkan koleksi antara lain adalah kotak/box untuk buku anak-anak, buku berukuran khusus dan peta, carousel untuk berkas-berkas lepas seperti brosur dan leaflet, serta lemari untuk menyimpan koleksi khusus seperti buku-buku langka dan koleksi audiovisual.

Gambar 2. 3 Contoh Rak Display
(Sumber: Google.com)

- Area Membaca

  Area membaca merupakan area penting karena di sinilah pengguna menghabiskan sebagian besar waktunya saat mengakses informasi di perpustakaan. Pada perpustakaan umum dapat disediakan berbagai jenis area membaca.

  Dalam penyusunan area membaca perlu dipertimbangkan pemisahan antara area membaca individu untuk pengguna yang menginginkan ketenangan dengan area

membaca berkelompok atau area diskusi yang cenderung untuk lebih ramai. Pada perpustakaan yang cukup besar sebaiknya diadakan area tersendiri untuk diskusi.

Gambar 2. 4 Contoh Area Membaca Individu
(Sumber: Google.com)

Untuk penataan area koleksi dan area membaca untuk remaja, umumnya harus memberikan suasana santai tapi serius. Sehingga area ini dapat dilengkapi dengan bagian untuk membaca santai namun dengan penataan yang tidak terkesan kekanak-kanakan, tetapi juga dilengkapi dengan area membaca serius yang juga dibutuhkan sebagian pengunjung remaja. Area ini dapat dilengkapi dengan warna dan display yang sesuai dengan jiwa remaja.

Gambar 2. 5 Contoh Area Membaca Santai
(sumber: Google.com)

Untuk area koleksi dan area membaca untuk anak-anak perlu dipertimbangkan penggunaan perabot yang sesuai dengan ukuran tubuh anak, sehingga

memberikan kenyamanan dalam duduk, membaca dan mencari buku. Area untuk anak-anak umumnya lebih didominasi oleh area membaca santai dengan bagian untuk duduk di lantai. Area ini juga biasanya dilengkapi dengan display yang menarik bagi anak-anak.

Gambar 2. 6 Contoh Area Baca Anak
(Sumber: Google.com)

- Area Multimedia

  Perkembangan teknologi saat ini menjadikan setiap perpustakaan perlu menyediakan koleksi dan ruang yang memadai agar pengunjung dapat memanfaatkan koleksi audiovisual, akses internet dan perpustakaan digital. Pada area multimedia dapat disediakan sejumlah komputer dan peralatan pandang dengan lain seperti tape, video/DVD player, dan televisi. Area ini umumnya ditempatkan dalam satu kelompok tersendiri yang terpisah dari area lain.

- Area Kerja Petugas

  Pada perpustakaan yang kecil, hanya diperlukan satu area untuk seluruh kegiatan pelayanan, sekaligus sebagai pusat informasi pengguna dan pusat pengawasan seluruh kegiatan perpustakaan. Sebaiknya area pelayanan ditempatkan di dekat pintu masuk sehingga memungkinkan petugas mengawasi keluar masuk pengguna dan kegiatan di seluruh area perpustakaan. Pada perpustakaan yang besar, perlu disediakan area yang berkaitan dengan pelayanan pengguna (seperti

meja informasi, meja sirkulasi) yang harus mudah diakses oleh pengguna, serta area kerja yang tidak berhubungan langsung dengan pengguna (ruang kerja, ruang pengolahan koleksi) yang dapat ditempatkan lebih tersembunyi.

2.2 KAJIAN TENTANG KENYAMANAN RUANG PERPUSTAKAAN

Kenyamanan pengguna merupakan syarat penting dari sebuah perpustakaan umum agar perpustakaan tersebut dapat dimanfaatkan dengan baik oleh penggunanya. Berikut ini adalah penjelasan berbagai aspek yang berkaitan dengan kenyamanan pengguna, yang terdiri dari aspek pencahayaan, penghawaan, penggunaan warna, penyediaan *signage*, persyaratan keamanan, keselamatan dan aksesibilitas.

2.2.1 Pencahayaan

Kondisi pencahayaan menjadi hal yang paling penting dalam perencanaan ruang khususnya perpustakaan. Kondisi pencahayaan yang memadai sangat dibutuhkan untuk mendukung kegiatan membaca dan kegiatan dalam ruang lainnya. Berikut ini adalah prinsip dasar pencahayaan ruang untuk perpustakaan umum.

- Ruang perpustakaan membutuhkan pencahayaan yang merata pada seluruh area, baik pada area koleksi maupun pada area membaca. Pencahayaan harus diupayakan agar memadai bagi berbagai tempat yang digunakan dalam ruang perpustakaan. Secara umum pencahayaan minimum yang diperlukan untuk ruang perpustakaan adalah sekitar 200 lux.
- Penggunaan sumber cahaya buatan dapat diterapkan pada saat tertentu, misalnya saat hari mendung atau hujan. Pencahayaan yang merata dapat dicapai dengan menggunakan jenis lampu TL. Selain itu perlu dipertimbangkan penggunaan jenis lampu hemat energi yang tahan lama sehingga mengurangi biaya pemeliharaan atau penggantian lampu.
- Penempatan sumber cahaya harus mempertimbangkan penataan koleksi di dalam ruang perpustakan. Cahaya matahari tidak boleh langsung menyinari koleksi perpustakaan, karena akan menyebabkan koleksi cepat rusak. Selain itu juga sumber cahaya tidak boleh langsung jatuh menyinari layar monitor, karena akan langsung dipantulkan dan dapat mengakibatkan silau bagi pengguna.

- Pencahayaan pada ruang perpustakaan harus diatur sedemikian rupa agar tidak terjadi 'glare' atau silau yang mengganggu kenyamanan pengguna. Umumnya 'glare' diakibatkan karena kontras yang berlebihan antara bidang kerja dengan sekitarnya, bukaan jendela yang terlalu besar, serta warna dinding yang terlalu kuat memantulkan cahaya. Selain itu 'glare ' juga dapat terjadi akibat pemantulan cahaya oleh layar monitor, sehingga perlu dihindari sumber cahaya yang langsung menyinari layar monitor.

2.2.2 Penghawaan

Penataan ruang perpustakaan umum harus dapat memungkinkan kondisi pengudaraan yang baik, sehingga memberikan kenyamanan bagi pengguna yang berkegiatan. Hal ini terutama menjadi penting karena kondisi udara di negara kita yang cenderung panas dan lembab. Beberapa prinsip di bawah ini dapat diupayakan untuk mencapai kondisi pengudaraan yang baik di perpustakaan umum.

- Idealnya sebuah ruang perpustakaan memiliki suhu ruang 20-24°C dan kelembaban berkisar 40-60%, namun kondisi ini sangat sulit dicapai pada iklim tropis di Indonesia hanya dengan mengandalkan pengudaraan alami. Untuk itu maka pengudaraan buatan dapat diterapkan juga untuk mencapai mencapai kenyamanan pengudaraan ruang bagi pengguna.
- Pengudaraan alami dapat diupayakan melalui bukaan jendela atau lubang ventilasi yang memadai. Lubang ventilasi sebaiknya ditempatkan pada kedua dinding ruang yang berseberangan sehingga memungkinkan terjadinya ventilasi silang dan memberikan kenyamanan di dalam ruang perpustakaan. Lubang ventilasi juga sebaiknya ditempatkan di bagian atas, sehingga memungkinkan udara dengan suhu lebih dingin cenderung untuk turun ke bawah.
- Pengudaraan buatan dapat diterapkan dengan memanfaatkan kipas angin atau exhaust van yang dapat membantu pertukaran udara dalam ruangan. Bila memungkinkan AC juga dapat digunakan untuk mencapai suhu udara yang diinginkan.

2.2.3 Warna

Warna memegang peranan penting dalam menciptakan kesan umum pada sebuah ruang perpustakaan. Penggunaan warna pada perpustakaan umum harus dapat memberikan perasaan menyenangkan bagi pengguna. Untuk itu diperlukan berbagai pertimbangan dalam memilih dan menggunakan warna di ruang perpustakaan umum.

- Warna yang dipilih harus sesuai dengan jiwa pengguna perpustakaan. Perpustakaan umum digunakan oleh pengguna dari berbagai kelompok usia, oleh karena itu perlu dipertimbangkan warna-warna yang digunakan pada setiap bagian ruang perpustakaan. Pada bagian untuk anak-anak dapat digunakan warna-warna yang cerah. Sementara pada bagian untuk remaja dan umum dapat digunakan warna yang memberikan kesan lebih serius tetapi tetap menyenangkan.
- Ruang perpustakaan umum dapat menggunakan warna-warna netral seperti putih dan krem, serta warna alami kayu yang cukup terang untuk digunakan pada sebagian ruang atau perabot. Penggunaan warna netral seperti ini dapat menjadi latar belakang yang baik bagi bahan koleksi atau materi display yang memiliki berbagai warna dan selalu berubahubah.
- Dalam memberikan warna untuk ruang perpustakaan, perlu diperhatikan pemilihan jenis bahan cat yang digunakan harus merupakan bahan cat yang aman bagi pengguna, terutama pada bagian untuk anak-anak.

2.2.4 *Signage*

Petunjuk atau tanda-tanda merupakan elemen yang perlu direncanakan dengan baik agar dapat memudahkan pengguna dalam memanfaatkan perpustakaan. Hal ini terutama menjadi penting pada perpustakaan umum yang cukup luas, karena pengguna membutuhkan petunjuk untuk menemukan koleksi atau area yang diperlukannya. Petunjuk dan tanda pada perpustakaan umum harus dirancang agar mudah dilihat oleh pengguna, memberikan informasi yang dibutuhkan pengguna serta mendukung suasana ruang secara keseluruhan. Perencanaan yang baik dapat menghindari terjadinya penambahan petunjuk atau tanda-tanda yang sekedar ditempel, ditambahkan atau dibuat tidak jelas, yang dapat merusak suasana ruang secara keseluruhan dan tidak mencapai sasarannya sebagai media informasi bagi pengguna.

- Bentuk: Bentuk rambu petunjuk arah adalah empat persegi panjang dengan sudut-sudutnya melengkung dengan garis tepi. Proporsi atau perbandingan antara tinggi dan panjang rambu petunjuk arah, adalah 1 : 5. Besar panel rambu disesuaikan dengan bentuk ruangan, sebagaimana pedoman pada ruang dengan tinggi plafond kurang lebih 30 cm x 150 cm. Jarak antara sisi panel rambu sebagian bawah dengan permukaan lantai minimal 2,40 m.
- Penggunaan Teks: Teks ditulis dalam 2 (dua) bahasa yaitu Indonesia dan Inggris atau bahasa asing lainnya sesuai keperluan. Penulisan teks Bahasa Indonesia dibagian atas dan teks bahasa Inggris atau bahasa asing pada bagian bawah. Jenis huruf dan angka yang dipakai adalah helvetica regular baik untuk teks dalam bahasa Indonesia maupun Inggris atau bahasa asing lainnya. Redaksi teks dalam Bahasa Indonesia maupun Inggris atau bahasa asing menggunakan kalimat baku. Ukuran tinggi huruf besar teks berbanding tinggi rambu petunjuk adalah 1 : 5 sehingga untuk rambu petunjuk dengan ukuran 30 cm x 150 cm, tinggi huruf besar teks adalah 6 cm.
- Warna: dengan simbol atau teks atau petunjuk arah berwarna hitam tanpa garis tepi hitam, kecuali yang sudah dibakukan pada simbol rambu. Warna rambu fasilitas umum dan konsesioner menggunakan warna dasar biru dengan simbol atau teks atau petunjuk arah berwarna putih, tanpa tepi hitam. Warna rambu perkantoran, menggunakan warna dasar putih dengan simbol atau petunjuk teks atau arah berwarna hitam, tanpa garis tepi hitam. Warna rambu peringatan, menggunakan warna dasar merah dengan teks putih atau warna dasar putih dengan teks merah, tanpa garis tepi hitam kecuali warna pada rambu jagalah kebersihan (keep clean). Warna ramu larangan, menggunakan warna dasar merah dengan teks putih atau warna dasar putih dengan teks warna merah, tanpa garis tepi hitam.
- Simbol: Simbol adalah Bahasa universal yang merupakan alat inovatif yang penting untuk fasilitas publik seperti *wayfinding*. Simbol membantu pengunjung untuk memahami arahan-arahan secara visual. Simbol yang digunakan haruslah mudah dipahami dan dimengerti oleh umum.

2.2.5 Aksesibilitas

Perpustakaan umum berupaya untuk memberikan layanan bagi berbagai kelompok masyarakat, baik anak-anak, remaja dan dewasa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Berikut ini adalah beberapa prinsip aksesibilitas yang perlu dipertimbangkan pada perpustakaan umum dalam rangka memperluas layanannya.

- Ruang perpustakaan harus dapat dicapai dengan mudah oleh pengguna. Bila perpustakaan hanya terdiri dari satu atau beberapa ruang, sebaiknya ditempatkan pada lantai dasar bangunan, atau menempati bagian bangunan yang mudah dicapai. Pada bangunan perpustakaan yang terdiri dari lebih dari satu lantai, perlu dipertimbangkan akses oleh pengguna kursi roda.
- Koleksi perpustakaan harus dapat dicapai dengan mudah, baik oleh anak-anak maupun dewasa, sehingga ukuran tinggi rak penyimpanan koleksi harus disesuaikan.
- Petunjuk-petunjuk yang ada harus dapat terlihat dengan mudah, baik oleh anak-anak maupun dewasa.
- Tata letak perabot dalam perpustakaan tidak boleh mempersulit gerak bagi pengguna perpustakaan

2.3 KAJIAN TENTANG KONSEP REKREATIF

2.3.1 Pengertian Rekreasi

Secara etimologi, rekreasi berasal dari bahasa latin yaitu *re-creare* atau *recreation* dalam bahasa Inggris, yang berarti “membuat ulang”. Rekreasi secara umum dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali rohani dan jasmani diluar dari rutinitas yang dilakukan seseorang. Kegiatan yang dimaksudkan ialah pariwisata, olahraga, permainan dan hobi. Dengan rekreasi mampu memperbarui ulang kondisi fisik dan jiwa seseorang sehingga rekreasi tidak hanya membuang-buang waktu.

Rekreasi dianggap suatu penciptaan kembali (*recreation*) jiwa dan tubuh seseorang yang terwujud karena menjauhkan diri dari tekanan rutinitas dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan rekreasi dapat membangun kembali aspek sosial, fisik, dan juga

mental seseorang. Dengan rekreasi, seseorang mampu mendapatkan kegembiraan, mempertahankan keseimbangan jiwa dan raga, meingkatkan kreatifitas, dan mampu mengembangkan bakat yang dimilikinya.

2.3.2 Fungsi Rekreasi

Dunia hiburan memberikan manfaat yang besar bagi kehidupan seseorang. Adapun fungsi dari kegiatan rekreasi ini meliputi beberapa aspek, antara lain:

A. Aspek Kejiwaan

Dengan adanya tempat rekreasi ini maka kepenatan dan kejenuhan pikiran akan berkurang dan hilang. Dengan datang ke tempat hiburan diharapkan pikiran menjadi lebih segar dan fresh serta kembali semangat dalam menghadapi kehidupannya.

B. Aspek Kesehatan

Dengan datang ke tempat rekreasi maka diharapkan kesehatan seseorang baik jiwa maupun pikiran akan selalu baik. Dengan membaca buka atau melakukan kegiatan yang berkaitan dengan buku, segala pikiran yang jenuh bisa berkurang atau bahkan hilang.

C. Aspek Keindahan Kota

Dengan adanya tempat rekreasi ini diharapkan dapat memberi pengaruh pada keindahan kota. Karena tempat hiburan pasti akan memiliki bentuk yang menarik sehingga wajah kota menjadi lebih beragam.

D. Aspek Ekonomi

Dengan adanya tempat rekreasi maka secara langsung mampu mengangkat perekonomian segala kalangan/lapisan. Pemerintah akan menerima pendapatan dari sektor pajak yang tinggi, masyarakat sekitar akan mendapat peluang usaha baik sebagai pegawai maupun sebagai penjual barang atau jasa pendukungnya.

E. Aspek Pembentukan Watak

Kegiatan rekreasi seperti bentuk kegiatan sosial ataupun individu, mungkin dapat membangun atau merusak, dapat memungkinkan untuk jujur atau berbohong, curang atau tidak, nakal atau baik. Hiburan tidak hanya membangun kualitas individu namun juga menumbuhkan kepedulian sosial yang mempengaruhi dirinya dalam kelompok. Dalam hiburan dapat mengajarkan kesatuan, menerima sutau kekalahan sebagai hal biasa. Sehingga diharapkan watak seseorang dapat terbentuk melalui rekreasi ini.

2.3.3 Jenis-jenis Rekreasi

– Rekreasi berdasarkan Kegiatan Pelaku

Rekreasi berdasarkan kegiatan pelaku dibagi menjadi dua yaitu rekreasi aktif dan pasif. Rekreasi aktif adalah rekreasi yang dilakukan dengan mengekspresikan dorognan fisik serta emosi pelakunya. Kegiatan ini berfungsi untuk mengembangkan kemampuan seseorang atau sekedar melepas kelebihan fisik dan mental dengan melakukan gerakan dari fisik pelakunya.

Sedangkan rekreasi pasif adalah rekreasi yang tidak memerlukan tenanga pelakunya dan pelakunya tidak terlibat langsung ke dalam obyek rekreasi tersebut. Kegiatan ini bersifat penyegaran dan bersifat santai. Hanya sebatas penggunaan panca indera saja seperti melihat, menderngar, dan merasakan tekstur.

– Rekreasi berdasarkan Ruang

Berdasarkan ruang kegiatannya, rekreasi dibagi menjadi rekreasi dalam ruang dan luar ruang. Rekreasi dalam ruang yaitu aktivitas yang umumnya bisa dilaksanakan di dalam ruang seperti membaca buku dan menonton film. Rekreasi yang dilakukan di dalam ruang mempunyai kelebihan yaitu tidak akan terganggu dengan cuaca.

Sedangkan rekreasi luar ruang sangat dipengaruhi oleh faktor dan kondisi cuaca. Rekreasi luar ruang memungkinkan untuk lebih banyak kegiatan dan rekreasi yang bersifat aktif seperti bermain di taman.

2.3.4 Tuntutan Kegiatan Rekreasi berdasarkan Usia

Kegiatan rekreasi diperlukan oleh berbagai macam kalangan dan usia. Perbedaan usia tersebut mempunyai perbedaan perilaku dan aktivitas yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan dari rekreasi. Berdasarkan perbedaan tersebut disusunlah tuntutan dari masing –masing usia guna tercapainya kegiatan rekreasi.

Tabel 2.1 Tabel Tuntutan Kegiatan Rekreasi berdasarkan Usia
(Sumber: Nyoman S. Pandit)

Pengguna	Sifat	Tuntutan
Anak-anak (5-10 tahun)	– Aktif (senang bergerak) frekuensi bermain tinggi, tidak menyukai hal bersifat formal – Kreatif	Anekaragam wahana dan permainan.
Remaja (11-19 tahun)	– Idealis – Optimis – Agresif – Sensitif – Energik – Aktif, rasional	Bentuk rekreasi yang dinamis dan kreatif.
Dewasa (20-55 tahun)	– Tenang – Mantap – Rasional, cenderung mimilih kegiatan berdasarkan minat	Rekreasi yang bersifat *refreshment* atau sekedar penyaluran hobi.
Orang Tua (>55 tahun)	– Pasif – Sedikit mengeluarkan tenaga – Menyukai ketenangan	Rekreasi yang bersifat *refreshment* dan *relaxation.*

2.4 KETERKAITAN UNSUR DESAIN DAN KONSEP REKREATIF

2.4.1 Warna

Warna merupakan cerminan ekspresi dan dapat berpengaruh terhadap suasana hati. Pewarnaan dapat berpengaruh terhadap interior, pewarnaan pada plafon juga dapat memberi rasa ceria dan meningkatkan imajinasi.

Merupakan cerminan ekspresi dan dapat berpengaruh terhadap suasana hati. Warna sangat berpengaruh dalam ungkapan suasana ruang, karena secara sadar maupun

tidak sadar melalui penglihatan akan memberikan efek psikologis yang baik ataupun kurang baik. Warna merupakan kualitas dari cahaya yang dipantulkan yang dpat meningkatkan cahaya maupun meredupkannya, memperjelas bentuk, mengoreksi kesalahan, memperindah objek, yang dapat memberi pengaruh pada manusia yang tinggal dalamnya.

Gambar 2.7 Color Palete (Kobayashi, 1996)
(Sumber: Google.com)

2.4.2 Bentuk

Bentuk merupakan salah satu faktor yang dapat merangsang kreativitas. Bentuk pada interior dapat mempengaruhi mood belajar agar mendapat suasana yang menyenangkan dan ekspresif.

Bentuk terbagi menjadi 2 macam, yaitu:

1. Bentuk Beraturan

   Bentuk beraturan adalah bentuk-bentuk yang berhubungan antar bagian-bagiannya, satu dengan lainnya tersusun dan konsisten.

   Berikut adalah bentuk dasar dan karakternya:

   – SEGI EMPAT, melambangkan sesuatu yang murni, seimbang, stabil. Segi empat merupakan bentuk dasar yang ideal untuk mewadahi berbagai jenis kegiatan.
   – SEGITIGA, melambangkan kokoh, kuat, stabil, monumental

- LINGKARAN, melambangkan stabil, keutuhan, keseluruhan. Lingkaran adalah sebuah form yang bersifat terpusat dan dapat berfungsi sebagai poros atau sumbu utama. Bentuk lingkaran dapat memberikan kesan lembut dan halus dengan bentuk lengkungnya.

Contoh bentuk beraturan lainnya : kerucut, silinder, limas, dan kubus.

Bentuk pada interior yang mewakilkan kesan ceria, meningkatkan kreativitas dan menyenangkan, adalah bentuk yang tidak terkesan serius, seperti lingkaran, segi empat, segitiga.

Gambar 2. 8 Penerapan Bentuk Lingkaran pada Elemen Interior
(Sumber: Pinterest.com)

2. Bentuk Tidak Beraturan

   Bentuk tidak beraturan adalah wujud yang bagiannya tidak serupa dan hubungan antar bagiannya tidak konsisten, tidak simetris, dan lebih dinamis dibandingkan dengan bentuk beraturan. Adanya permainan perbedeaan ketinggian pada lantai dan plafon memberikan kesan dinamis pada sebuah ruang.

Gambar 2. 9 Permainan Bentuk Dinamis pada Plafon
(Sumber: Pinterest.com)

2.4.3 Tekstur

Tekstur memberikan kesan ada persepsi manusia melalui penglihatan visual. Tekstur mempunyai ukuran, warna bentuk atau sifat dan karakternya. Bentuk yang muncul akibat adanya tekstur dapat menimbulkan suatu kesan terhadap bidang bertekstur tersebut, antara lain tektur garis vertikal membuat bidang tersebut berkesan tinggi, melindungi dan menekan. Tekstur garis horizontal akan menciptakan kesan lebar, rendah, akrab dan hangat. Tektur juga dapat digunakan untuk membedakan fungsi suatu ruang dengan ruang lain.

Suatu tekstur dari bentuk dapat menguatkan atau mengurangi kesan yang ditimbulkan oleh bentuk itu sendiri dan tekstur juga mempunyai kemampuan untuk mengubah penampilan bentuk karena kualitas tekstur yang terdapat dalam bentuk dapat dipertegas atau dikabulkan. Hal ini dapat terjadi karena tekstur dapat menipu mata pada batas yang telah ditetapkan secara tegas dan tepat.

Pemilihan tekstur yang tepat juga bisa menciptakan persepsi visual terhadap ruang menjadi berbeda, seperti contoh pemilihan material lantai dengan tekstur kayu menciptakan persepsi visual yang bersifat alami dan menenangkan jiwa. Dengan terciptanya kontak langsung antara pengunjung dengan berbagai macam tekstur juga dapat memberikan efek rekreasi.

2.5 KAJIAN TENTANG KONSEP INTERAKTIF

2.5.1 Pengertian Interaktif

Interaktif berasal dari kata interaksi, yaitu hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Interaksi terjadi karena adanya hubungan sebab akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi.

Pengertian interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah/suatu hal yang bersifat saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya (Warsita:2008).

2.5.2 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah media yang memberikan pembelajaran interaktif dalam bentuk 3D, suara, grafik, video, animasi dan menciptakan interaksi. (Cheng:2009).

Pengertian Multimedia Interaktif menurut beberapa ahli dijelaskan sebagai berikut:

Menurut Robin dan Linda (seperti dikutip Benardo, 2011) Multimedia interaktif adalah alat yang dapat menciptakan persentasi yang dinamis dan interaktif, yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.

Menurut Hofstetter (seperti dikutip Benardo, 2011) Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berintraksi, berkreasi dan berkomunikasi

Menurut Suyanto (seperti dikutip Benardo, 2011) jenis multimedia interaktif terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

- Multimedia Interaktif Online Multimedia interaktif online adalah media interaktif yang cara penyampaiannya melalui jalur/kawat/saluran/jaringan. Contohnya situs

Web, Yahoo Messengers, dan lain sebagainya. Jenis media ini termasuk media lini atas, yang komunitas sasarannya luas, dan mencakup masyarakat luas.

- Multimedia Interaktif Offline Multimedia interaktif offline adalah media interaktif yang cara penyampainnya tidak melalui jalur/kawat/saluran/ jaringan. Contohnya CD interaktif : Company Profile, Media Pembelajaran. Media ini termasuk media lini bawah karena sasarannya, tidak terlalu luas dan hanya mencakup masyarakat pada daerah tertentu saja.

2.5.3 Teknologi Interaktif

- *Interactive Kiosk*

  Kios informasi adalah sistem dan antarmuka pengguna yang menyediakan informasi dengan metode elektronik. Kios informasi umumnya ditempatkan di tempat-tempat yang banyak dikunjungi atau dilewati orang seperti lobi hotel, bandar udara atau mal.

Gambar 2. 10 Contoh *Interactive Kiosk*
(Sumber: Google.com)

- *Interactive Wall*

  Teknologi ini dapat digunakan untuk mendesain sebuah game yang interaktif dan menarik, karena pemain harus bergerak lebih banyak daripada bermain game pada umumnya. Berbagai macam game telah dikembangkan menggunakan teknologi ini, beberapa contohnya yaitu catur, sepakbola,

permainan piano, dsb. Game yang dikembangkan dengan teknologi ini akan lebih menarik untuk dimainkan semua orang karena memiliki feel yang lebih imersif.

Dengan semakin majunya teknologi ini akan muncul semakin banyak permainan-permainan yang lebih kompleks. *Interactive Wall* tidak hanya memiliki kegunaan dalam pengembangan game, akan tetapi juga pada berbagai bidang lain seperti edukasi dan hiburan.

Gambar 2. 11 Contoh *Interactive Wall*
(Sumber: Google.com)

- *4D Theatre Chair*

  Desain kursi 4D berbeda dengan kursi bioskop pada umumnya. Ada tambahan mesin penggerak di bawah kursi untuk dapat membuat kursi miring, naik, turun, dll. Manipulator mekanik dari kursi bergerak ini yang cukup populer adalah menggunakan stewart platform. Platform ini terdiri dari pelat atas (moving-platform), pelat dasar (fixed-base), dan enam kaki yang menghubungkan pelat atas dan pelat bawah.

Gambar 2. 12 Contoh Kursi 4D
(sumber: Google.com)

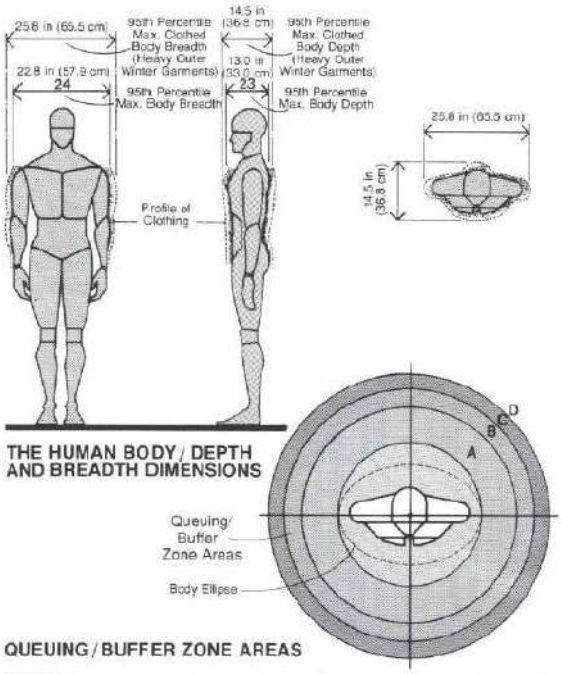
- *Multisensory Tablet*

  Perangkat tablet multisensory adalah sebuah perangkat yang berbentuk tablet dimana perangkat ini akan memproyeksikan sensasi seperti getaran, tekstur dan lain sebagainya sesuai dengan program melalui gelombang ultra hingga sampai ke pengguna. Alat ini memberikan pengalaman yang berbeda ketika menonton sebuah film.

Gambar 2. 13 Produk Multisensory Tablet
(sumber: Google.com)

2.6 STUDI ANTHROPOMETRI

2.6.1 Sirkulasi dan Ruang Gerak Manusia



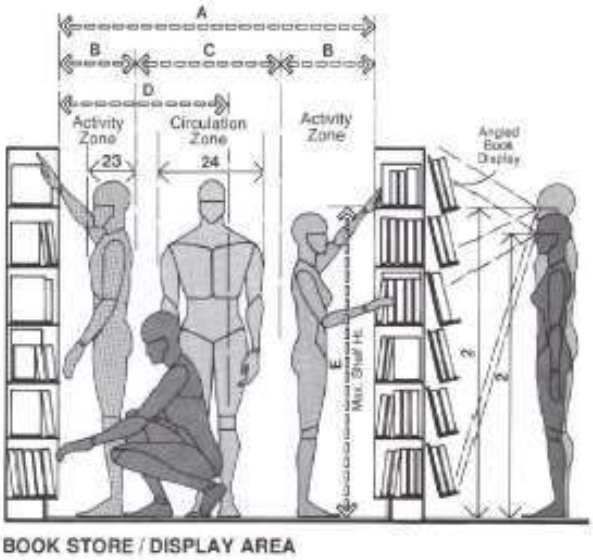
Gambar 2.14 Standar Sirkulasi dan Ruang Gerak Manusia
(Sumber: Human Dimension & Interior Space)

Gambar di atas merupakan sirkulasi yang dibutuhkan untuk satu, sirkulasi bersih minimum untuk satu orang yaitu 65 cm, dan sirkulasi penuh untuk dua jalur yaitu 130 cm

Gambar 2.15 Sirkulasi Ruang Baca
(Sumber: Data Arsitek Neufert)

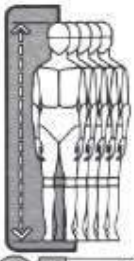
Gambar di atas merupakan sirkulasi untuk ruang baca, untuk jarak antar meja minimum yang harus dipenuhi adalah 135 cm, sedangkan untuk jarak antar meja dengan jalur sirkulasi di tengah membutuhkan jarak minimum sebesar 190 cm.

2.6.2 Jarak Jangkauan Rak Buku



Gambar 2.16 Jarak Ideal antar Rak
(Sumber: Human Dimension & Interior Space)

Jarak ideal antara dua rak buku yang saling berhadapan adalah 160 cm dengan area untuk sirkulasi di tengah yaitu sebesar 60-70 cm. Namun untuk kasus di Perpustakaan Umum Kota Depok, dikarenakan area yang terbatas maka jarak antar rak buku dipotong menjadi 130 cm tanpa ada area untuk sirkulasi di tengah, untuk mengatasi hal tersebut, area sikulasi dipindah menjadi radial di bagian luar rak buku.



7B

STATURE

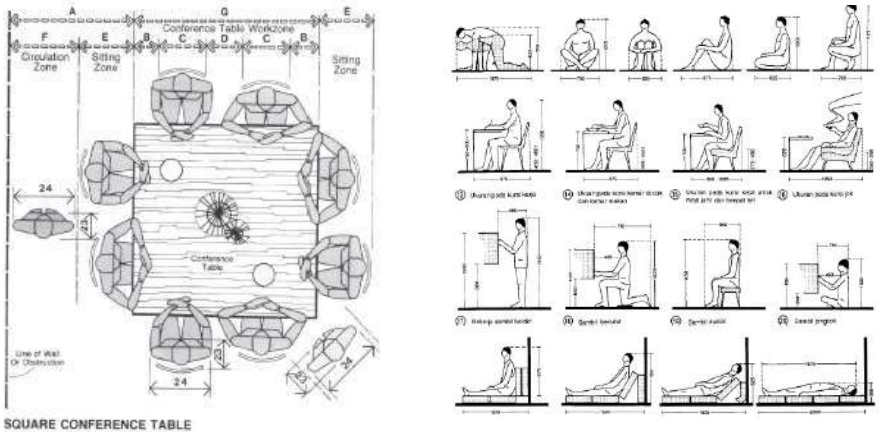
Stature of Children in Inches and Centimeters by Age, Sex, and Selected Percentiles

		6 Years		7 Years		8 Years		9 Years		10 Years		11 Years	
		in	cm	in	cm	in	cm	in	cm	in	cm	in	cm
95	BOYS	50.4	128.0	52.9	134.4	54.8	139.3	57.2	145.4	59.6	151.3	61.8	157.0
	GIRLS	49.9	126.7	52.2	132.7	54.8	139.3	58.0	147.4	60.4	153.4	62.9	159.7
90	BOYS	49.5	125.7	51.9	131.8	54.1	137.3	56.5	143.5	58.5	148.5	60.7	154.3
	GIRLS	49.2	125.0	51.5	130.7	54.0	137.2	57.0	144.8	59.1	150.2	62.2	158.0
75	BOYS	48.0	122.0	50.4	128.0	52.6	133.7	55.2	140.1	56.9	144.6	59.2	150.4
	GIRLS	47.9	121.6	50.2	127.4	52.5	133.4	55.2	140.1	57.4	145.7	60.2	152.8
50	BOYS	46.7	118.5	49.0	124.4	51.2	130.0	53.4	135.6	55.4	140.6	57.4	145.8
	GIRLS	46.3	117.7	48.7	123.6	51.0	129.6	53.3	135.4	55.5	141.0	58.0	147.4
25	BOYS	45.3	115.1	47.6	120.8	49.7	126.3	51.7	131.4	53.6	136.2	55.6	141.2
	GIRLS	45.0	114.4	47.1	119.7	49.4	125.5	51.5	130.8	53.5	135.9	56.3	143.0
10	BOYS	44.0	111.8	46.4	117.8	48.5	123.3	50.0	127.0	51.7	131.4	54.0	137.2
	GIRLS	43.5	110.6	45.8	116.3	47.8	121.4	50.0	127.1	52.0	132.0	54.7	138.9
5	BOYS	43.6	110.7	45.5	115.6	47.4	120.3	49.1	124.6	50.9	129.3	53.0	134.6
	GIRLS	42.6	108.3	44.8	113.7	46.9	119.1	49.0	124.4	51.0	129.5	53.3	135.4

Gambar 2. 17 Anthropometri pada Anak
(Sumber: Human Dimension & Interior Space)

Desain rak buku di ruang anak tentu memerlukan ukuran-ukuran yang berbeda disbanding dengan rak buku pada umumnya. Ketinggian rak buku pada ruang anak mempunyai variasi yang berbeda dengan maksimal ketinggian rak yaitu 120 cm, sehingga masih berada dalam jangkauan pengguna pada usia minimum (6 tahun). Kemudian untuk tinggi dan kedalaman rak buku sendiri yaitu 40x40 cm, karena pada umumnya buku untuk anak-anak mempunyai dimensi yang dominan lebih besar daripada buku bacaan untuk umum.

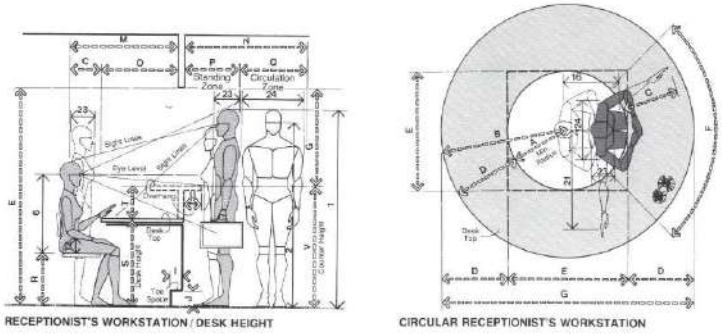
2.6.3 Meja Baca dan Diskusi



Gambar 2.18 Dimensi Standar Meja Baca dan DIskusi
(Sumber: Human Dimension & Interior Space; Data Arsitek Neufert)

Meja untuk membaca pada umumnya mempunyai dimensi 70x100 cm dengan ketinggian meja 75 cm. Dimensi minimum untuk kursi yaitu 45x45 cm dengan ketinggian kursi 43-45 cm. Sesuai dengan konsep rekreatif, desain meja yang akan dipakai di Perpustakaan Umum Kota Depok adalah meja dengan kapasitas 5-6 orang, agar terciptanya interaksi sosial antara pustakawan. Dimensi minimal untuk meja diskusi adalah 137-152 cm dengan area sirkulasi 60-75 cm.

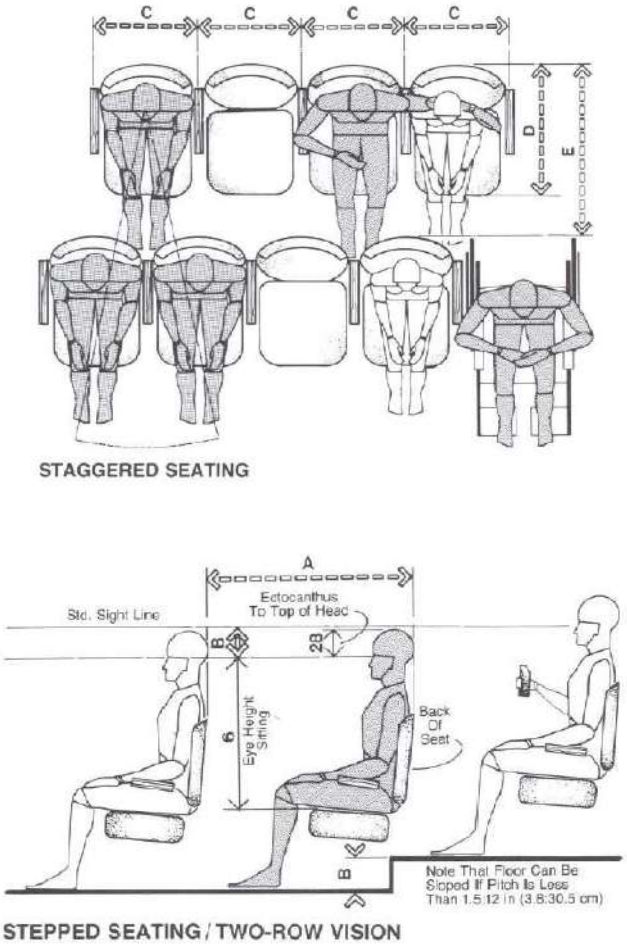
2.6.1 Meja Informasi dan Layanan



Gambar 2.19 Dimensi Meja Informasi
(Sumber: Human Dimension & Interior Space)

Minimal jari-jari untuk ruang sirkulasi meja resepsionis dengan bentuk lingkaran adalah 60 cm dan lebar meja 65-75 cm. Tinggi meja resepsionis pada umumnya adalah 75 cm dengan tambahan *overhang* sekitar 25-30 cm. Tinggi meja ini untuk penggunaan kursi dengan model standar (bukan kursi *stool*).

2.6.2 Ruang Teater



Gambar 2. 20 Jarak Antar Kursi dengan Sistem Dua Row
(Sumber: Human Dimension & Interior Space)

Jarak minimum antar kursi dengan area sirkulasi yaitu 102 cm dengan lebar masing-masing kursi yaitu 51-66 cm. Penyusunan kursi juga harus bersilangan antara satu sama lain untuk menjaga area pandang penonton. Kemudian ketinggian antar lantai minimal adalah 13 cm, dengan menambahkan lampu aksen pada lantai sebagai tanda ketika lampu utama teater sedang dimatikan.

2.7 STUDI PEMBANDING

2.7.1 Pembanding 1 : Bibliothèque Alexis de Tocqueville Library

Perpustakaan ini hadir sebagai *public centre* dimana orang-orang bisa bertemu dan bertukar informasi satu sama lain. Yang menarik adalah area-area baca yang hadir dengan berbagai macam variasi duduk, ada model *tribun* dimana orang-orang bisa berbagi tempat, dan juga dengan tersedianya bantal sehingga bisa membaca sembari bersandan atau bahkan tiduran. Tersedia juga meja dengan beberapa kursi untuk orang-orang yang ingin bekerja secara kelompok. Desain dengan langgam modern sangat cocok dengan target penggunanya yaitu masyarakat kota. Dengan dinding kaca yang menyediakan pemandangan perkotaan yang menakjubkan. Suasana nyaman hadir dengan penggunaaan material kayu dan pencahayaan yang maksimal. Beberapa aksen ditambahkan dengan penggunaan warna terang pada furniture dan beberapa elemen estetis.

Gambar 2.21 Interior Area Baca Bibliothèque Alexis de Tocqueville Library
(Sumber: Archdaily)

2.7.2 Pembanding 2 : Dalian Library

Gambar 2.22 Area Baca Dalian Library
(Sumber: Archdaily)

Dalian Library merupakan sebuah konsep. Dengan tujuan menciptakan ruang yang intim bagi penggunanya sehingga menciptakan suasana untuk refleksi. Suasana yang luas sangat terasa di bangunan ini karena adanya bukaan lebar dan desain plafon yang tinggi.

2.7.3 Pembanding 3 : Turanga Central Library, New Zealand

Gambar 2.23 Akses Tangga Turanga Central Library
(Sumber: Archdaily)

Gambar 2.24 Area Baca Umum dan Anak
(Sumber: Archdaily)

Yang menarik dari desain interior perpustakaan ini adalah adanya area untuk anak-anak. Dengan memusatkan perpustakaan untuk anak-anak pada satu area sehingga mengurangi kebisingan di ruang perpustakaan. Permainan warna-warna yang menarik cukup untuk membuat anak-anak nyaman dan ingin terus mengunjungi perpustakaan.

2.7.4 Pembanding 4 : Open Library, Turkey

Gambar 2.25 Area Baca yang Berbentuk Panggung
(Sumber: Archdaily)

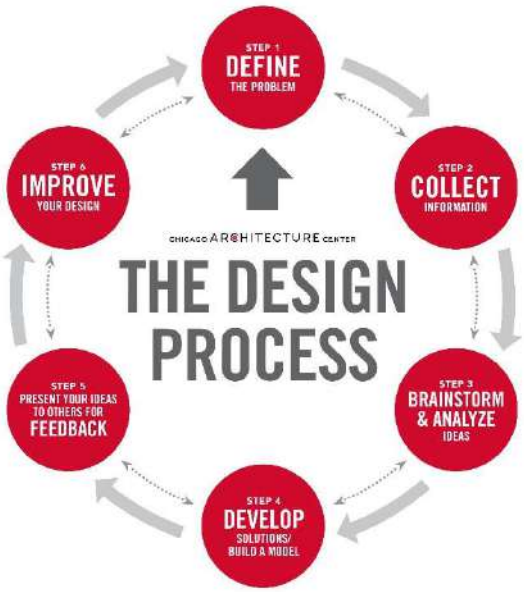
Gambar 2.26 Area Koleksi
(Sumber: Archdaily)

Desain dari Open Library di Turki ini hadir dengan konsep open plan dimana area koleksi dan area baca menjadi satu sehingga kegiatan membaca menjadi lebih seru dan menarik ditambah lagi dengan adanya variasi tempat membaca yang berbentuk tribun.

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB III
METODE DESAIN

3.1 BAGAN PROSES DESAIN



Gambar 3.1 Skema Proses Desain
(Sumber: Chicago Architecture Center)

Dalam mendesain ada beberapa tahapan atau proses yang harus dilalui, diantaranya:

1. Tentukan Masalah (*Define the Problem*)

   Masalah adalah hal paling utama yang dibutuhkan dalam mendesain. Proses desain pasti akan selalu berangkat dari masalah. Untuk mendapatkan masalah ada banyak metode, seperti observasi, hingga yang paling mudah adalah konsultasi dengan klien. Tahap ini adalah proses menganalisa pengamatan dan mensintesa sekumpulan masalah hingga akhirnya diputuskan satu masalah utama.

2. Pengumpulan Data (*Collect Information*)

   Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Sebelum melakukan penelitian, seorang

peneliti biasanya telah memiliki dugaan berdasarkan teori yang ia gunakan, dugaan tersebut disebut dengan hipotesis. Untuk membuktikan hipotesis secara empiris, seorang peneliti membutuhkan pengumpulan data untuk diteliti secara lebih mendalam.

Ada berbagai metode pengumpulan data yang dapat dilakukan dalam sebuah penelitian. Metode pengumpulan data ini dapat digunakan secara sendiri-sendiri, namun dapat pula digunakan dengan menggabungkan dua metode atau lebih. Beberapa metode pengumpulan data antara lain: wawancara, observasi, angket/kuesioner, dan studi dokumen.

3. Analisa Data dan Pembuatan Konsep (*Brainstorm and Analyze Idea*)

Data-data yang sudah didapatkan tadi akan membantu untuk membentuk sebuah konsep. Konsep adalah sebuah solusi yang akan menjawab masalah yang sudah dirumuskan dan disusun menjadi tujuan desain. Dalam proses membuat konsep ada banyak sekali metode, namun yang paling umum digunakan adalah *tree method* atau metode pohon.

4. Pengembangan Desain (Develop Solutions/Build Model)

Konsep yang sudah dibuat, pada akhirnya akan diimplementasikan dalam sebuah bentuk desain. Bentuk sebuah desain bisa berupa 2D seperti denah, potongan, gambar kerja atau juga 3D seperti modelling, rendering view, maket, dan lain sebagainya.

5. Kumpulkan Masukan (*Gather Feedback*)

Ajukan hasil ide dan desain yang sudah dibuat kepada sebanyak-banyaknya orang, teman, guru, dosen, para professional, dan orang-orang yang dipercaya untuk mendapatkan komentar dan masukan.

6. Tingkatkan Hasil Desain (*Improve*)

Kumpulkan masukan-masukan dan tanggapan dari orang-orang dan renungkan semua masukan tersebut, kemudian putuskan apa saja dan sejauh mana masukan tersebut harus diambil.

3.2 METODE PENGUMPULAN DATA

Tahap pengumpulan data dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

- Data Primer

  Merupakan data yang didapat secara langsung di lapangan (pihak yang bersangkutan) tanpa adanya perantara. Contohnya adalah observasi lapangan, wawancara, dan lain-lain.
- Data Sekunder

  Adalah data yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan didapatkan melalui perantara, sebagai contoh melalui buku, informasi melalui arsip, jurnal dan lain sebagainya.

A. Observasi

Melakukan pengamatan langsung untuk memperoleh data yang berkaitan dengan objek desain. Metode observasi dilakukan di awal pengerjaan tugas akhir. Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penyusunan laporan ini dilakukan kegiatan survei lapangan dan mengamati kondisi perpustakaan, seperti kondisi pencahayaan dan layout ruangan.

B. Dokumentasi

Selain melakukan observasi, dilakukan juga pengumpulan data berupa foto-foto yang nantinya akan membantu dalam proses analisa dan pengembangan desain, seperti foto-foto kondisi perpustakaan, foto-foto tiap ruang dan fasilitas yang ada, foto-foto layout ruangan dan detail dari tiap furnitur.

C. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pengurus Perpustakaan Umum Kota Depok. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur, dimana peneliti tidak berpedoman pada daftar pertanyaan. Pertanyaan yang ditanyakan mengenai permasalahan yang ada dan keinginan untuk keberlanjutan Perpustakaan Umum Kota Depok.

D. Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan kajian literatur dari buku, laporan dan jurnal, internet, dan lain-lain. Dalam pengumpulan data yang dilakukan. Data-data yang dikumpulakn adalah data yang berkaitan dengan objek dan subjek dalam desain, diantaranya:

- Literatur mengenai perpustakaan dan klasifikasinya
- Studi mengenai budaya masyarakat urban
- Prinsip mendesain ruang publik
- Studi *anthropometri* dan ergonomi yang berkaitan dengan fasilitas perpustakaan

3.3 ANALISA DATA

Data yang telah diperoleh akan dilakukan analisa dengan tahapan sebagai berikut:

1. Analisa

Dalam tahap ini, penulis melakukan pengumpulan data serta mengidentifikasi permasalahan yang ada pada Perpustakaan Umum Kota Depok. Pada tahap ini juga juga dilakukan identifikasi unsur-unsur yang mempengaruhi desain interior.

2. Sintesis

Pengolahan data primer dan sekunder yang sudah didapatkan, kemudian data ini akan dikaitkan dengan hasil dari image.

3. Kesimpulan

Pada tahap ini, penulis akan menentukan konsep yang tepat untuk desain Perpustakaan Umum Kota Depok.

BAB IV
PEMBAHASAN ANALISA DAN KONSEP DASAR

4.1 STUDI EKSISTING

A. Sejarah

Perpustakaan Umum Kota Depok berdiri tahun 2008 di Jl. Margonda Depok no.54. Ketika itu gedung perpustakaan masih menempati gedung lama yang terletak di sebelah selatan Masjid Baitul Kamal Balaikota Depok. Pada tanggal 21 Januari 2015 Perpustakaan Umum Kota Depok mulai pindah ke gedung baru yang terletak disebelah kiri setelah pintu masuk Balaikota Depok Jl. Margonda Raya no. 54. Gedung perpustakaan yang baru terdiri dari 3 lantai. Lantai pertama terdapat ruang Aula, ruang balita, dan control room. Lantai kedua merupakan ruang layanan perpustakaan yang terdiri dari ruang koleksi umum dan anak, ruang baca, dan ruang sirkulasi (peminjaman dan pengembalian). Lantai 3 terdapat ruang teater dan ruang rapat. Namun, pada saat ini beberapa ruangan difungsikan sebagai kantor untuk Kepala Kantor Arsip dan Perpustakaan, Subbag Tata Usaha, Seksi Kearsipan, dan Seksi Pengolahan Data.

Mulai 27 April 2015 bertepatan dengan ulang tahun Kota Depok ke-16 tahun, Gedung Perpustakaan Umum Kota Depok diresmikan Oleh Walikota Depok Nur Mahmudi Ismail dan telah dibuka untuk umum. Dengan diresmikannya gedung Perpustakaan Umum Kota Depok diharapkan akan mampu meningkatkan minat baca masyarakat Kota Depok. Gedung Perpustakaan Umum Kota Depok memiliki luas tanah ± 4.472,72 m² dan luas gedung ± 3.824,42 m².

B. Visi dan Misi

"Terwujudnya pelayanan di bidang kearsipan dan perpustakaan yang Edukatif, Rekreatif dan Prosfektif"

Visi tersebut mengandung pokok-pokok visi Edukatif, Rekreatif dan Entertainment dengan penjelasan sebagai berikut :

- Edukatif : Pelayanan bidang Kearsipan dan Perpustakaan harus memberikan dampak yang bersifat mendidik dan sebagai "sarana cara pintar untuk pintar".
- Rekreatif : Sarana dan prasarana serta pelayanan bidang Kearsipan dan Perpustakaan tidak membosankan dan monoton tetapi bersifat rekreatif, suasana yang relax untuk mendorong minat baca aparatur dan masyarakat dari seluruh lapisan.
- Entertainment : Pelayanan bidang kearsipan dan perpustakaan harus memberikan nuansa yang berbeda yang bersifat menghibur bagi para pemustaka

Misi:

- Mewujudkan system tata kelola kearsipan sebagai sumber informasi, bukti sejarah, bukti hukum, bukti penyelenggaraan pemerintahan serta sumber penelitian.
- Mewujudkan pelayanan bidang perpustakaan yang edukatif, Rekreatif dan Entertaintment berbasis teknologi informasi.
- Mewujudkan kemampuan pengelolaan dan pengolahan data penyelenggaraan pemerintahan yang baik melalui e-government.

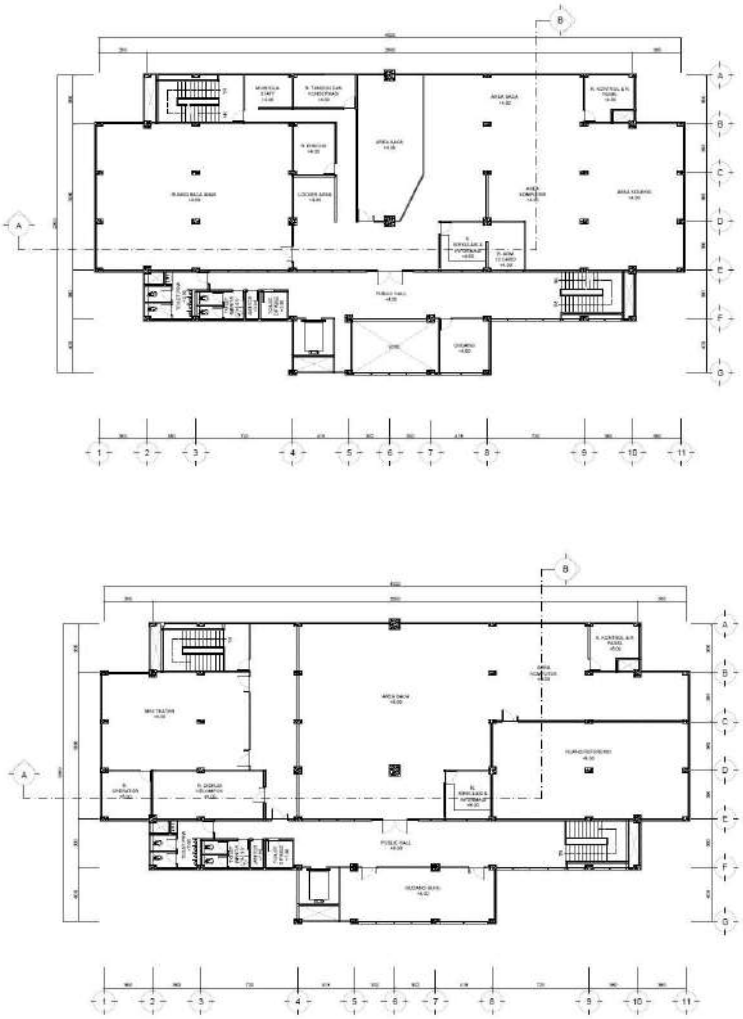
A. Hasil Observasi Objek Tugas Akhir

Tinjauan umum objek tugas akhir ini berisikan analisa lokasi dan kondisi lingkungan serta masyarakat (*user*) sekitar. Tinjauan ini bertujuan untuk memudahkan dalam proses perancangan.

Lingkungan sekitar perpustakaan adalah lingkungan urban yang padat bangunan. Sebagai daerah berkembang, salah satu upaya pemerintah untuk menjadikan Depok sebagai kota yang mampu bersaing di masa depan adalah dengan membawa konsep *smart city.* Kepala Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Depok, Fitriawan, menuturkan pengembangan sistem teknologi itu dibagi menjadi tiga peruntukan, antara lain *government to government, government to business, dan government to public.* Lokasi perpustakaan umum yang berada di dalam komplek pemerintahan menjadikannya cukup mudah diakses karena berada di tengah-tengah wilayah kota Depok. Berdasarkan data dari sensus penduduk kota Depok tahun 2014, sebanyak 91,56% warga kota Depok bekerja dan sisanya adalah pengangguran, dari data tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa peran perpustakaan di kota Depok sangat potensial.

B. Analisa Fungsi Ruang

Ruang yang ada saat ini terkesan sangat sempit karena penggunaan dinding-dinding *massive* sebagai pemisah ruang. Ditambah lagi pada beberapa ruangan seperti ruangan depok corner dan ruang diskusi tidak ada jendela sehingga terkesan sempit. Bloking yang terkesan “nanggung” pada beberapa ruang juga mengakibatkan terciptanya lorong yang sangat sempit dan membuat sirkulasi menjadi tidak nyaman. Penempatan area anak sudah tepat karena terpisah dari area baca utama. Peletakan area servis sudah sesuai karena dekat dengan akses lift.

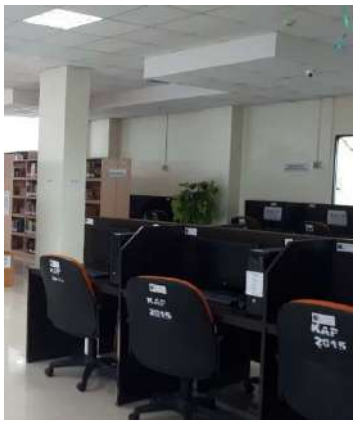


Gambar 4.1 Denah Eksisting Lantai 2 dan 3 Gedung Perpustakaan Umum Kota Depok
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tabel 4.1 Tabel Analisa Fungsi Ruang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

No	Deskripsi Ruang/Area	Analisa
1	*Hall* *Hall* adalah area yang pertama kali ditemui ketika memasuki perpustakaan, di sini terdapat beberapa x-banner mengenai peraturan umum di perpustakaan dan tata cara peminjaman buku.	Kelebihan: • Terdapat beberapa informasi terkait dengan peraturan dan tata cara peminjaman di perpustakaan. • Tersedia rak sepatu untuk menyimpan sepatu bagi pengunjung. Kekurangan: • Tidak ada tempat duduk untuk pengunjung yang mengantar. • Penempatan lampu dan ac yang tidak teratur membuat tidak nyaman. • Ceiling yang tidak terawatt, banyak terdapat ceiling yang bolong dan kotor.
2	Ruang Sirkulasi dan Administrasi 	Kelebihan: • Cukup memanfaatkan teknologi, dengan tersedianya computer untuk data kunjungan. Kekurangan: • Seharusnya bagian informasi dan sirkulasi dipisah.

	 Ruang sirkulasi dan administrasi adalah ruangan untuk peminjaman dan pengembalian buku sekaligus informasi mengenai buku dan juga ruang untuk pembuatan kartu keanggotaan perpustakaan.	• Bisa memanfaatkan teknologi untuk memberi info mengenai letak dan koleksi buku. (co: menggunakan computer seperti di took buku) • Signage yang kurang jelas sehingga agak mempersulit pustakawan yang ingin meminjam dan mengembalikan buku.
3	*Locker Room* *Locker room* ini merupakan tempat penitipan barang bawaan pengunjung seperti tas dan bawaan lain yang merepotkan ketika dibawa ke dalam ruang baca.	Kelebihan: • Kapasitas loker cukup banyak. • Terdapat penjaga. Kekurangan: • Area loker yang sempit. • Penjaga di area loker menjadi terkesan sia-sia karena lebih sering *"ngaggur"*. • Signage yang kurang jelas
4	Ruang Diskusi Ruang diskusi merupakan ruangan yang bisa digunakan oleh beberapa orang untuk keperluan rapat/diskusi kecil-kecilan dengan kapasitas maksimal 10	Kelebihan: • Terdapat fasilitas seperti papan tulis lengkap dengan spidol dan penghapus untuk berdiskusi. • Kapasitas cukup memadai. Kekurangan: • Menjadi tempat penyimpanan barang-

	orang. Terdapat satu buah papan tulis besar untuk keperluan diskusi	barang, membuat terkesan seperti gudang. • Pemilihan model dan desain furniture tidak menarik. • Warna-warna yang digunakan terlalu tua dan membuat mengantuk, seharusnya bisa dipilih warna-warna yang memicu kreativitas.
5	Area Komputer  Area computer di disin menjadi satu dengan area baca umum, meja dan unit komputer yang tersedia yaitu 8 buah. Di sini pengunjung bisa mengakses internet dan referensi-referensi yang sifatnya non-cetak seperti e-book dan lain-lain.	Kelebihan: • Terdapat pembatas di antara meja. Kekurangan: • Menjadi satu dengan area membaca, seharusnya area komputer bisa dipisah agar kegiatan bisa tetap kondusif • Meja computer yang dipilih terlalu besar sehingga menghabiskan cukup banyak ruang.
6	Area Baca Umum dan Koleksi 	Kelebihan: • Terdapat cukup banyak meja dan kursi untuk membaca. • Terdapat pembatas di antara meja.

	   Area baca umum dan area koleksi dijadikan menjadi satu area. Di area baca umum hanya tersedia satu jenis meja dan kursi.	Kekurangan: • Hanya terdapat satu jenis tempat membaca. • Penempatan rak buku di tengah ruangan yang terlalu tinggi sehingga membuat pengelihatan terbatas dan ruang yang terkesan sempit. • Pemilihan meja dan kursi sama dengan meja dan kursi untuk computer, seharusnya bisa disesuaikan dengan kegiatan membaca, tidak perlu meja yang terlalu lebar. • Terlalu banyak bukaan sehingga ruangan menjadi silau.
7	Area Baca Anak Area baca anak terpisah dan terletak dekat *locker room*. Pada area baca ini	Kelebihan: • Pemilihan warna dan penambahan bantal pada area anak sudah cukup baik. • Keputusan untuk menggunakan wallpaper juga memberi kesan yang lebih menyenangkan pada ruang baca anak. • Area yang luas membuat anak bebas untuk bermain. Kekurangan:

	terdapat beberapa rak dan meja-meja kecil serta bantal untuk membuat kegiatan membaca anak menjadi nyaman.	• Pemilihan motif dan warna wallpaper yang norak. • Tidak ada kesan *unity* pada warna karpet, wallpaper, dan furniture • Bentuk furniture seharusnya diperhatikan lagi, pemilihan furniture dengan *rounded edge* untuk menghindari benturan dengan anak.
8	Mushola Karyawan Mushola untuk karyawan terdapat pada ujung ruangan dekat tangga evakuasi. Di sini biasa digunakan karyawan untuk melaksanakan sholat.	Kelebihan: • Terdapat cukup banyak meja dan kursi untuk membaca. • Terdapat pembatas di antara meja. Kekurangan: • Hanya terdapat satu jenis tempat membaca. • Penempatan rak buku di tengah ruangan yang terlalu tinggi sehingga membuat pengelihatan terbatas dan ruang yang terkesan sempit. • Pemilihan meja dan kursi sama dengan meja dan kursi untuk computer, seharusnya bisa disesuaikan dengan kegiatan membaca, tidak

		perlu meja yang terlalu lebar.

4.2 STUDI PENGGUNA

Perpustakaan Umum harus bisa diakses oleh pengguna dari berbagai macam kalangan dan latar belakang, dari anak-anak hingga orang tua. Studi pengguna dilakukan untuk mempermudah mengidentifikasi batasan-batasan yang perlu diperhatikan dalam mendesain Perpustakaan Umum Kota Depok berdasarkan karakteristik penggunanya.

Tabel 4.2 Tabel Studi Pengguna
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pengguna	Sifat
Anak-anak (5-10 tahun)	– Aktif (senang bergerak) frekuensi bermain tinggi, tidak menyukai hal bersifat formal – Kreatif
Remaja (11-19 tahun)	– Idealis – Optimis – Agresif – Sensitif – Energik – Aktif, rasional
Dewasa (20-55 tahun)	– Tenang – Mantap – Rasional, cenderung mimilih kegiatan berdasarkan minat
Orang Tua (>55 tahun)	– Pasif – Sedikit mengeluarkan tenaga – Menyukai ketenangan

4.3 STUDI AKTIVITAS DAN KEBUTUHAN RUANG

Studi aktivitas dilakukan untuk mendapatkan jenis dan bentuk aktivitas yang akan direncanakan pada desain interior Perpustakaan Umum Kota Depok. Hasil dari studi

aktivitas akan digunakan untuk menentukan ruang apa saja yang dibutuhkan di Perpustakaan Umum Kota Depok.

Tabel 4.3 Tabel Studi Aktivitas dan Kebutuhan Ruang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

	Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
STAFF	Staff Pelayanan	– Menuju lantai 2 – Melayani peminjaman dan pengembalian buku – Melayani pendaftarang anggota – Melayani pembuatan kartu anggota – Memberikan informasi mengenai buku-buku – Pergi ke toilet – Sholat	– Toilet – Mushola Karyawan – Akses tangga dan lift – Area Baca Umum – Area Baca Anak
	Staff Pelestarian Perpustakaan	– Menuju lantai 2 – Menyimpan Salinan pertama – Memperbaiki buku koleksi yang rusak – Pergi ke toilet – Sholat	– Ruang tendon dan konservasi buku – Toilet – Mushola Karyawan – Akses tangga dan lift – Area Baca Umum – Ruang Referensi
PENGUNJUNG	Anak-anak	– Menuju lantai 2 – Masuk kawasan perpustakaan – Menitipkan barang – Mencari buku – Membaca buku – Bermain – Pergi ke toilet – Menonton sinema	– Locker room – Ruang baca anak – Teater – Toilet – Akses tangga dan lift

	Remaja	– Menuju lantai 2 – Masuk kawasan perpustakaan – Menitipkan barang – Melihat informasi tentang buku – Mencari buku – Membaca buku – Mengerjakan tugas kelompok – Meminjam dan mengembalikan buku – Mengakses informasi digital – Bersantai – Menonton sinema – Pergi ke toilet	– Area koleksi – Locker room – Ruang Baca Umum – Ruang Komputer – Ruang Diskusi – Ruang Referensi – Toilet – Teater – Akses tangga dan lift
	Dewasa		

Setelah dilakukan studi aktivitas amaka ruang-ruang yang dibutuhkan di Perpustakaan Umum Kota Depok, diantaranya adalah

1. Ruang Admin
2. Ruang Tendon & Konservasi
3. Mushola Karyawan
4. Locker Room
5. Area Baca Umum
6. Area Baca Anak
7. Teater
8. Ruang Referensi
9. Ruang Diskusi
10. Ruang Komputer
11. Gudang
12. Toilet
13. Akses Tangga dan Lift

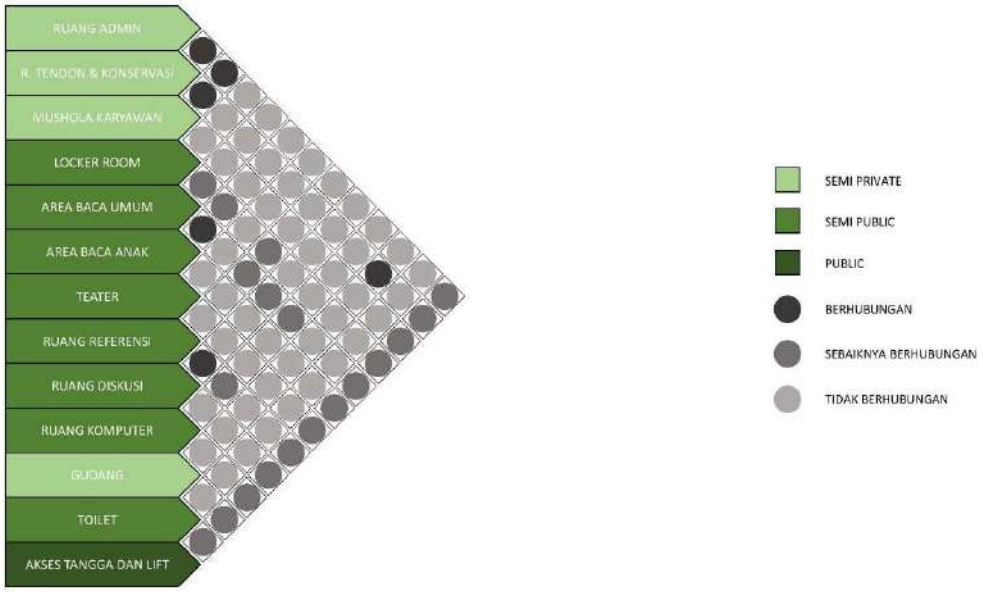
Tabel 4. 4 Tabel Analisa Fasilitas dan Luas Minimal Ruang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

NO	AKTIVITAS	RUANG	FASILITAS	LUAS MIN SUB TOTAL (m2)	SIRKULASI (m2)	LUAS MINIMAL (m2)
1	Melayani pendaftaran Pengurusan kartu anggota	Ruang Adm	Meja dan kursi kerja	2.17	0.868	3.038
2	Perbaikan buku Penyalinan buku	R. Tendon & Kons. Buku	Meja kerja Storage	4.67	1.868	6.538
3	Wudhu Sholat	Mushola Karyawan		6.6	3.96	10.56
4	Menitipkan barang bawaan	Locker Room	Loker	8.72	1.744	10.464
5	Membaca buku Membaca majalah/koran Meminjam buku (layanan sirkulasi) Mengerjakan tugas kelompok	Area Baca Umum	Meja membaca (kelompok dan individu), Display majalah/koran, Interactive kiosk, meja	83.3	16.66	99.96
6	Membaca buku Membaca koleksi Meminjam buku (layanan sirkulasi) Mengerjakan tugas kelompok Bermain	Area Baca Anak	Meja membaca (kelompok dan individu), Booth membaca, Rak buku, meja layanan sirkulasi, permainan interaktif	23.89	9.556	33.446
7	Menonton film edukatif	Mini Teater	Kursi teater, fas. Interaktif, layar led.	37.75	15.1	52.85
8 9	Mencari referensi khusus (koleksi mengenai kota depok) Berdiskusi kelompok	R. Referensi R. Diskusi	Meja membaca, rak buku Meja diskusi	25.2	7.56	32.76
10	Melakukan penelusuran Mencari koleksi digital Mencari koleksi audio visual	R. Komputer	Meja Komputer Komputer/Dekstop Kursi komputer	10.6	3.18	13.78
11	Menyimpan buku rusak/kadaluarsa	Gudang	Rak Buku	6.3	1.26	7.56
12	Buang air kecil/besar Cuci tangan/muka	Toilet	Toilet Washtafel Urinoir	5.98	1.196	7.176
13	Menuju lantai 2/3 Evakuasi	Akses Tangga dan Lift		24.5	9.8	34.3
14	Menunggu kerabat	Hall	Kursi santai meja	27	10.8	37.8

Tahap terakhir adalah menentukan luas minimal ruang yang ada dengan bantuan tabel analisa fasilitas dan luas minimal ruang (Tabel 4.4). Ruang-ruang yang sudah ada ditentukan dahulu minima sub luasannya kemudian dihitung kebutuhan area sirkulasi berdasarkan fungsi ruang, untuk bangunan publik sirkulasi yang digunakan adalah 40% sedangkan untuk ruang servis seperti kamar mandi maupun *locker room* yaitu 20%.

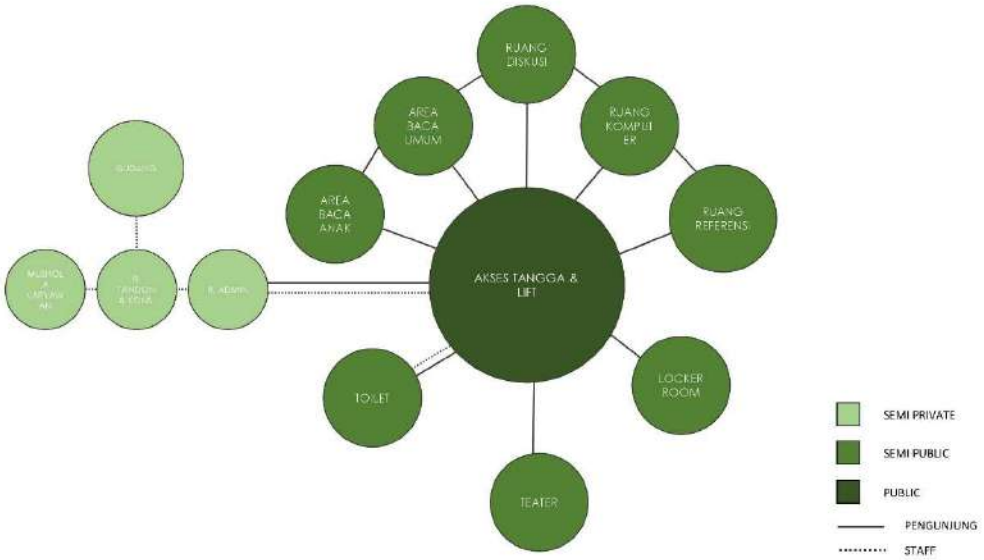
4.4 HUBUNGAN RUANG

Berdasarkan hasil data aktivitas dan kebutuhan ruang selanjutnya adalah menganalisa hubungan-hubungan tiap ruang untuk mendapatkan penempatan posisi ruang yang ideal. Metode yang dilakukan adalah dengan matriks hubungan ruang dan bubble diagram.



Gambar 4.2 Matriks Hubungan Ruang
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Matrix di atas menjelaskan tentang hubungan antar ruang, dan pembagian zona ruang berdasarkan sifatnya. Hubungan antar ruang ini membantu dalam menentukan area mana saja yang memiliki keterkaitan secara langsung dan tidak langsung, sehingga dapat menciptakan layout/tata ruang yang optimal.



Gambar 4.3 Bubble Diagram
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Buble diagram di atas menunjukan arah pergerakan pengunjung perpustakaan dari area publik hingga area semi privat, tidak semua area bisa di akses oleh pengunjung perpustakaan secara umum, sehingga perlu diolah alur pengguna berdasarkan kebutuhan masing-masing untuk menghasilkan desain tata ruang yang optimal.

4.5 ANALISA RISET

4.4.1 Observasi dan Dokumentasi

Setelah dilakukan observasi dan dokumentasi terhadap Perpustakaan Umum Kota Depok, didapatkan data mengenai sistem pencahayaan, penghawaan, keamanan dan aspek-aspek interior yaitu lantai, dinding dan plafond yang akan dianalisa lebih lanjut

.

A. Pencahayaan dan Penghawaan

Pencahayaan yang digunakan di Perpustakaan Umum Kota Depok ini dibagi menjadi dua, yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami

dimaksimalkan pada sisi kiri, kanan dan belakang bangunan. Penggunaan bukaan-bukaan lebar pada ruang membiarkan pencahayaan dari sinar matahari masuk dengan maksimal. Namun hal yang perlu dipertimbangkan dalam menentukan bukaan-bukaan untuk sinar matahari masuk adalah letak rak-rak buku, karena cahaya matahari yang berkontak langsung dengan buku dapat merusak buku. Selain itu juga perlu dipertimbangkan agar sinar matahari yang masuk tidak berlebihan karena dapat membuat mata silau.

Gambar 4.4 Jendela Sebagai Sumber Cahaya Alami
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pencahayaan buatan yang digunakan di Perpustakaan Umum Kota Depok adalah dengan menggunakan lampu TL dan lampu downlight. Kondisi kota Depok yang padat dan suhu udara yang cukup tinggi mengakibatkan penghawaan di Perpustakaan Kota Depok harus menggunakan AC dengan sistem.

Gambar 4.5 Pencahayaan dan Penghawaan di Perpustakaan Umum Kota Depok
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

B. Keamanan

Keamanan di Perpustakaan Umum Kota Depok sudah cukup baik dengan tersedianya APAR (Alat Pemadam Api Ringan) di beberapa titik dan juga tangga evakuasi di area belakang gedung.

Gambar 4.6 Persediaan APAR di Ruang Baca
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

C. Lantai

Lantai di perpustakaan ini menggunakan keramik tile 60x60 dengan warna putih. Pemilihan warna putih sebenarnya membuat lantai menjadi lebih mudah kotor. Lantai pada ruang baca anak menggunakan karpet dengan *tone* warna gelap. Pemilihan warna karpet dengan warna wallpaper pada ruang baca anak ini tidak memberi kesan kesatuan sebuah ruangan.

Gambar 4.7 Kondisi Lantai Perpustakaan Umum Kota Depok
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

D. Dinding

Dinding di perpustakaan ini mayoritas hanya difinishing menggunakan cat berwarna putih, memberi kesan ruang yang mati dan tidak menarik sama sekali. Pemilihan wallpaper pada ruang baca anak juga seadanya, dengan pemilihan pattern yang terkesan asal-asalan.

Gambar 4.8 Kondisi Dinding Perpustakaan Umum Kota Depok
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

E. Plafond

Plafond menggunakan standar bangunan pada umumnya yaitu plafond gypsum dengan finishing cat warna putih. Tidak ada hal yang spesial sama sekali dari desain plafond di Perpustakaan Umum Kota Depok ini.

4.4.2 Wawancara

Wawancara dilakukan kepada pengurus Perpustakaan Umum Kota Depok untuk mengetahui permasalahan yang ada dan keinginan dari pihak pengelola. Wawancara tersebut bertujuan agar hasil desain bisa sesuai dan mendukung berjalannya visi dan misi pengembangan Perpustakaan Umum Kota Depok.

Tanya (T): Permasalahan ruang apa yang dirasakan oleh Ibu sebagai pengelola Perpustakaan Umum Kota Depok ini?

Jawab (J): Masalah utama yaitu ketersediaan penyimpanan seperti rak-rak buku, karena setiap tahunnya koleksi perpustakaan ini selalu bertambah dan sedangkan rak-rak buku yang tersedia sudah hampir terisi semua, namun masalah lainnya ada pada keterbatasan lahan dimana area untuk koleksi buku hanya tersedia di lantai ini (lantai dua) saja.

T: Kemudian selain itu apakah ada masalah lain yang lebih spesifik mengenai interior ruangan seperti misalnya furniture?

J: Kalau untuk furnitur, saya rasa ukuran meja untuk membaca ini terlalu lebar untuk kegiatan membaca, selain itu juga desain untuk penyimpanan katalog dan koleksi media cetak seperti koran perlu didesainkan agar terlihat lebih menarik.

T: Baik Bu, kemudian apa keinginan dari Ibu sebagai pengelola perpustakaan ini khususnya terkait dengan masalah desian untuk perkembangan dan keberlanjutan perpustakaan ini kedepannya?
J: Ya saya mohon agar didesainkan perpustakaan ini sehingga menarik secara desain dan *instagramable,* khususnya di area anak karena kan perpustakaan ini punya target kunjung yang setiap tahunnya akan terus meningkat.

4.6 KONSEP MAKRO

Perpustakaan Umum Daerah merupakan salah satu fasilitas yang disediakan oleh pemerintah untuk masyarakat umum, namun dengan berkembangnya teknologi yang memudahkan akses informasi dan adanya stigma buruk mengenai kenyamanan dan pelayanan di perpustakaan membuat minat kunjung perpustakaan yang menurun. Dari hal tersebut timbul dua masalah utama yaitu bagaimana meningkatkan minat kunjung perpustakaan dan bagaimana menerapkan teknologi pada perpustakaan. Konsep rekreatif dan interaktif yang dirasa cocok untuk menjawab masalah tersebut.

Konsep rekreatif fokus pada dua poin utama, yaitu aktivitas sosial dan penghilang stress, penerapannya bisa dengan pengaplikasian bentu-bentuk dinamis, permainan level, serta warna dan tekstur alam pada gubahan interior.

Sedangkan pada konsep interaktif, fokus pada bagaimana penerapan teknologi di perpustakaan sehingga perpustakaan mampu bersaing dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital, penerapan multimedia interaktif dengan tujuan membantu aktivitas selama di perpustakaan, seperti mencari buku dan memperoleh informasi.

Gambar 4.9 Tree Method
(sumber: Dokumentasi Pribadi)

4.7 KONSEP MIKRO

Konsep mikro diklasifikasikan berdasarkan masalah utama dalam perencanaan desain interior Perpustakaan Umum Kota Depok, masalah-masalah tersebut adalah:

1. **Bagaimana menarik dan meningkatkan minat kunjung perpustakaan ditengah maraknya kemudahan akses informasi melalui desain interior?**

   Meningkatkan minat kunjung perpustakaan salah satunya adalah dengan melakukan perencanaan ruang yang optimal. Konsep ruang yang dipilih adalah "perpustakaan rekreatif" dimana semua masyarakat dapat mengakses dan menikmati ruang perpustakaan sebagai tempat *refreshing* ataupun tempat bermain.

   Rekreasi mempunyai 2 tujuan utama yaitu menghilangkan stress dan mengadakan aktivitas serta interaksi sosial, 2 hal ini yang menjadi tujuan utama dan akan diterapkan melalui gubahan interior.

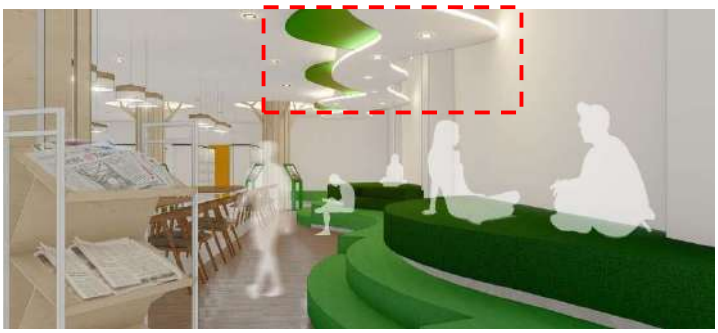
   Lantai di ruang baca umum didesain menggunakan permainan tinggi dan rendah lantai untuk mendapatkan kesan dinamis dan bebas. Permainan tekstur dan warna rumput sintetis dan laminasi kayu dipilih sebagai finishing untuk memberikan kesan natural.

Gambar 4.10 Penerapan Tekstur Alam pada Material Interior
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kesan *refreshing* bisa didapatkan melalui pemilihan material dengan tekstur alam seperti *concrete,* kayu, dan rumput. Selain dari material dan tekstur, kesan *refreshing* juga bisa didapat dengan mengadaptasi bentuk-bentuk alam seperti pohon ke dalam bentuk yang lebih sederhana. Kesan ruang yang ceria bisa didapat dengan permainan level lantai agar menciptakan ruang yang dinamis dan "*fun*".

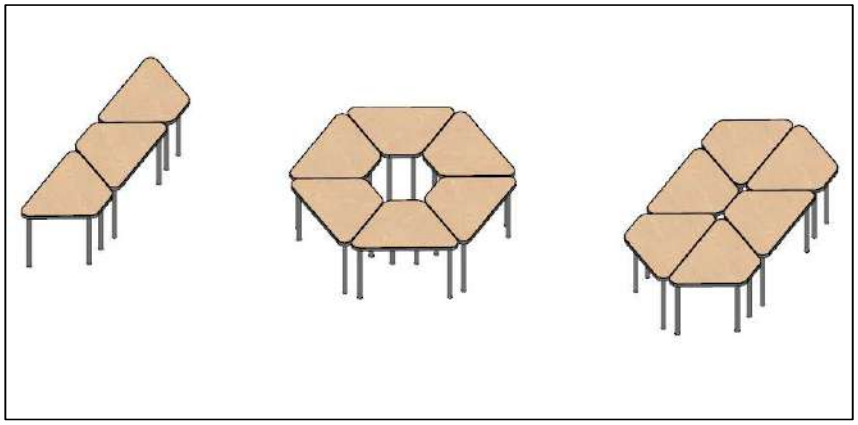
Gambar 4.11 Penerapan Transformasi Bentuk Pohon pada Dinding
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kegiatan sosial harus didukung dengan suasana ruang yang ceria, untuk mendapatkan kesan ceria, permainan *drop ceiling* pada plafon dapat dibuat dengan alur dan bentuk yang dinamis dan juga penerapan warna-warna yang cerah.



Gambar 4.12 Permainan *Drop Ceiling* pada Plafon
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Konsep rekreatif diterapkan dengan menyediakan beberapa pilihan tempat membaca sehingga dapat mendukung berjalannya berbagai aktivitas sosial secara bersamaan, seperti membaca dengan posisi bersandar atau rebahan, serta membaca secara berkelompok.



Gambar 4.13 Furnitur yang Disusun Berkelompok dengan Konsep Modul
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

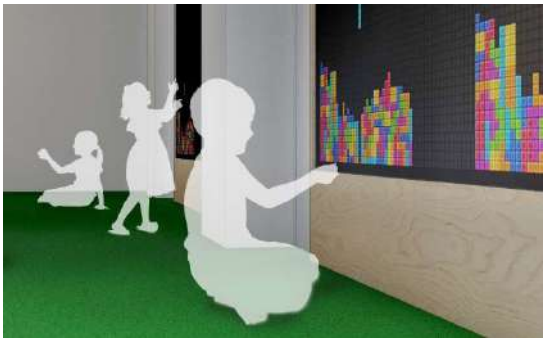
Selain adanya berbagai macam pilihan tempat membaca, furrnitur pada ruang anak dibuat modular sehingga dapat dipindahkan dan disesuaikan dengan kebutuhan membaca secara berkelompok ataupun individu.

2. Bagaimana menerapkan teknologi pada desain interior perpustakaan untuk menunjang aktivitas di perpustakaan?

Penerapan teknologi multimedia interaktif pada perpustakaan bertujuan untuk menunjang dan memudahkan aktivitas membaca dan peminjaman buku yang sebelumnya dirasa sangat berbelit-belit pada sistem perpustakaan konvensional. Pada area membaca terdapat *interactive kiosk* sebagai pusat informasi perpustakaan, dimana terdapat semua informasi koleksi buku perpustakaan serta buku-buku yang paling banyak dibaca dan direkomendasikan. Selain itu, di *interactive kiosk* ini pustakawan juga bisa melakukan layanan sirkulasi secara mandiri.

Gambar 4.14 Contoh Penerapan *Interactive Kiosk* pada Area Baca
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada ruang baca anak terdapat layar sentuh dengan fitur *Augmented Reality* dan permainan interaktif sebagai sarana hiburan dan bermain anak-anak. Selain itu juga terdapat permainan-permainan interaktif dalam bentuk fisik untuk melatih motorik. Pada layanan sirkulasi juga terdapat layar sentuh yang berfungsi untuk melatih anak mengoperasikan teknologi dengan cara melakukan layanan sirkulasi mandiri.



Gambar 4.15 Layar Interaktif pada Area Baca Anak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Ruang teater dilengkapi dengan teknologi kursi 4D yang mampu bergerak sesuai dengan film serta penambahan tablet multisensor sehingga penonton dapat merasakan tekstur dan gerakan-gerakan di dalam film yang sedang ditonton, teknologi tersebut pastinya akan memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam menonton film.

Gambar 4.16 Penggunaan Kursi 4D pada Teater
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

BAB V
PROSES DAN HASIL DESAIN

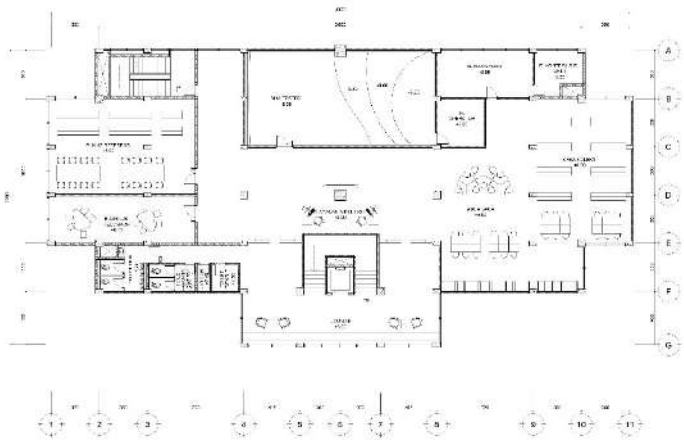
5.1 ALTERNATIF *LAYOUT*

Alternatif *layout* dibuat berdasarkan studi dan analisa pada bab sebelumnya. Alternatif *layout* yang telah dibuat selanjutnya dipilih berdasarkan *weighted method* yang telah dibuat hingga terdapat satu *layout* dengan skor tertinggi.

5.1.1 Alternatif *Layout* 1

Pada alternatif 1, layanan sirkulasi dipusatkan di tengah ruangan sehingga lebih mudah dijangkau dan dilihat baik dari pintu masuk maupun pintu keluar. Ruangan yang berhubungan dengan pengelola dikelompokan menjadi satu bagian dan ditempatkan pada pojok kanan bangunan. Sedangkan ruangan yang berpotensi paling berisik yaitu ruang baca anak disekat dengan dinding dan diletakkan pada pojok kiri bangunan. Akses tangga utama dan lift diposisikan di tengah-tengah bangunan, sedangkan untuk akses tangga darurat diletakkan pada kiri atas bangunan dengan akses langsung ke luar bangunan.

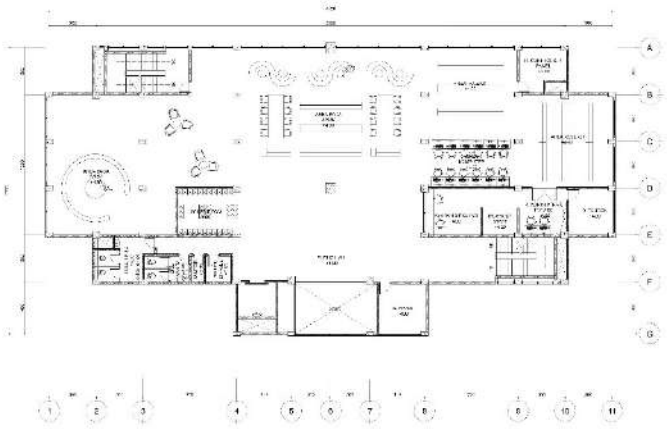
Gambar 5. 1 Alternatif *Layout* 1 Lantai 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



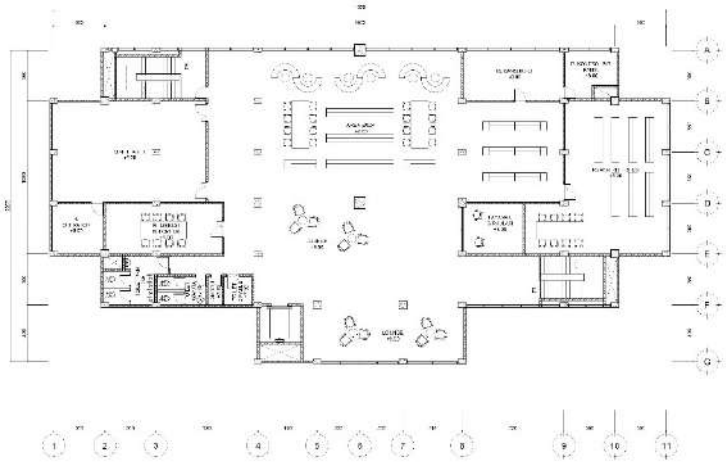
Gambar 5. 2 Alternatif *Layout* 1 Lantai 3
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

5.1.2 Alternatif *Layout* 2

Pada alternatif 2, desain ruang dibuat lebih fleksibel dengan meminimalisir sekat-sekat yang ada, sebagai contoh pada area baca anak dan area baca umum tidak ada sekat yang memisahkan, namun kekurangannya adalah suara yang berisik tidak dapat terisolir dengan sempurna, namun kelebihannya adalah sirkulasi ruang menjadi luas. Pada alternatif 2 ini layanan sirkulasi berada di pojok ruangan sehingga kurang terlihat. Tidak adanya batas pintu masuk dan keluar juga membuat batas ruang pada alternatif ini tidak jelas. Tidak terdapat pilihan tempat membaca untuk individu.



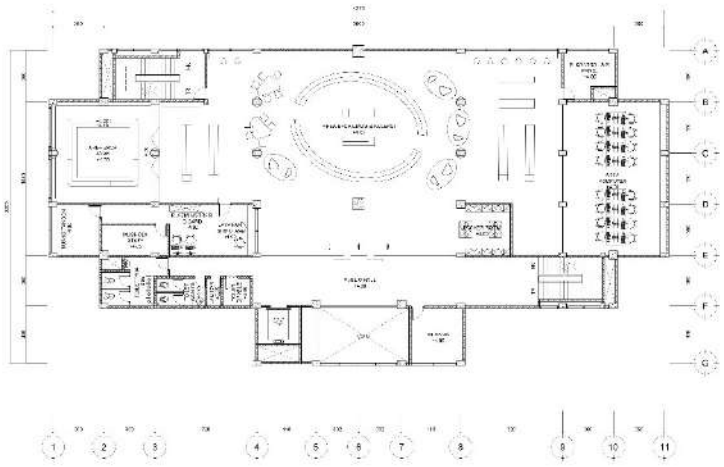
Gambar 5. 3 Alternatif *Layout* 2 Lantai 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



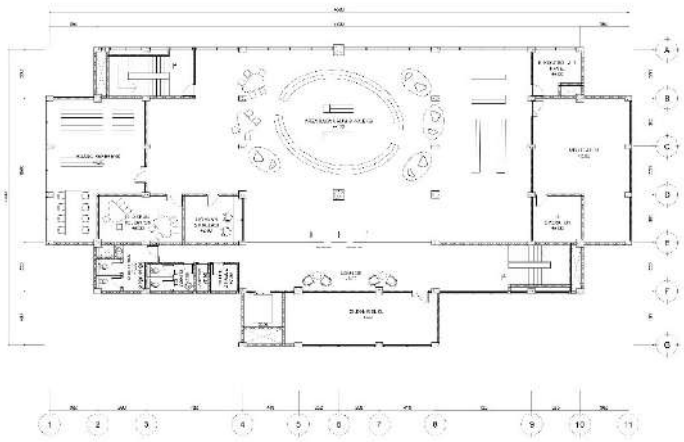
Gambar 5. 4 Alternatif *Layout* 2 Lantai 3
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

5.1.3 Alternatif *Layout* 3

Pada alternatif 3, koleksi buku dipusatkan di tengah ruangan dengan bentuk rak yang melingkar, namun terdapat kendala lain yaitu bentuk rak yang memakan ruang sehingga kapasitas untuk tempat membaca berkurang. Selain itu juga bentuk sofa yang terlalu sempit untuk kapasitas lima orang. Hubungan ruang sudah optimal dengan penempatan ruang-ruang pengelola yang berdekatan, namun akses dari ruang pengelola ke tangga dan kamar mandi terlalu jauh.



Gambar 5. 5 Alternatif *Layout* 3 Lantai 2
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 5. 6 Alternatif *Layout* 3 Lantai 3
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

5.1.4 *Weighted Method Layout*

Alternatif 1, 2, dan 3 kemudian diukur dan diseleksi menggunakan *weighted method*. Kriteria yang digunakan untuk mengukur adalah kriteria yang dapat dilihat dan diukur dari denah/gambar 2 dimensi yaitu terkait dengan zonasi, akses, dan kenyamanan sirkulasi dan ergonomi. Hasil dari pengukuran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. 1 *Weighted Method Layout*

KRITERIA	WEIGHTED	PARAMETER	ALTERNATIF 1				ALTERNATIF 2				ALTERNATIF 3			
			M	S	V	Rata-rata	M	S	V	Rata-rata	M	S	V	Rata-rata
ZONASI	0.45	Batas dan hubungan ruang	Excellent	9	4.05	4.05	Poor	5	2.25	2.25	Good	7	3.15	3.15
AKSESIBILITAS	0.23	Letak Lift dan Tangga	Excellent	9	2.07	2.88	Good	7	1.61	2.42	Good	7	1.61	2.42
		Jumlah Akses Difabel	Good	7	1.61		Good	7	1.61		Good	7	1.61	
KENYAMANAN	0.32	Ergonomi Furnitur	Good	8	2.56	3.84	Good	6	1.92	3.36	Good	7	2.24	3.36
		Area sirkulasi	Good	8	2.56		Excellent	9	2.88		Good	7	2.24	
OVERALL VALUE UTILITY			10.77				8.03				8.93			

5.2 ALTERNATIF PERSPEKTIF

Setelah terpilih satu alternative layout maka dilanjutkan dengan membuat 3 alternatif perspektif berdasarkan layout terpilih. Perspektif dengan skor hasil pengukuran *weighted method* yang tertinggi maka akan dipilih dan dikembangan.

5.2.1 Alternatif Perspektif 1

Pada alternative 1, pemilihan material finishing dominan kayu dan warna hijau sebagai bentuk transformasi elemen alam ke dalam warna dan material pada interior. Dinding-dinding ruangan sengaja tidak banyak diberi bukaan ke luar karena akan di-alih-fungsikan sebagai storage dan rak-rak buku. Bentuk-bentuk yang diterapkan ke dalam desain plafond an furniture juga merupakan transformasi dari bentuk sederhana seperti lingkaran dan persegi, namun pada beberapa area plafon didesain agar lebih dinamis dengan penarikan garis yang melengkung.

Teknologi multimedia interaktif yang digunakan adalah layar sentuh sebagai sistem informasi perpustakaan, dan juga *interactive screen* yang di dalamnya terdapat permainan dan media belajar bagi anak-anak.

Pada alternatif pertama ini elemen-elemen rekreatif dan pemilihan langgam modern mempunyai porsi yang seimbang.

Gambar 5. 7 Alternatif 1 Ruang Baca Anak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 5. 8 Alternatif 1 Ruang Baca Umum
(Sumber: DOkumentasi Pribadi)

Gambar 5. 9 Alternatif 1 Teater
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

5.2.2 Alternatif Perspektif 2

Pada alternative 2, warna yang dipilih lebih dominan terang dan juga pemilihan lantai beton ekspos untuk menunjukan kesan modern. Teknologi multimedia interaktif yang digunakan masih sama seperti sebelumnya, namun pada alternative ini kehadiran tekstur atau warna-warna alam tidak terasa. Pada alternative desain ini bukaan dimaksimalkan sehingga kapasitas rak berkurang. Pada ruang teater teknologi *ambient lighting* tidak ada, hanya sekedar layar *led* raksasa saja.

Gambar 5. 10 Alternatif 2 Ruang Baca Anak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 5. 11 Alternatif 2 Ruang Baca Umum
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 5. 12 Alternatif 2 Teater
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

5.2.3 Alternatif Perspektif 3

Alternatif ke 3 didesain dengan bentukan-bentukan yang lebih dinamis, dengan permainan ketinggian plafon dan lantai. Pada sisi belakang area baca ditambahkan kayu *multiplek multiplek* tanpa finishing yang disusun agar membentuk pola *parametric*. Warna yang dipilih untuk furnitur yaitu warna-warna dengan *mood* netral seperti coklat muda.

Gambar 5. 13 Alternatif 3 Ruang Baca Anak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 5. 14 Alternatif 3 Ruang Baca Umum
(SUmber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 5. 15 Alternatif 3 Teater
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

5.2.4 *Weighted Method* Perspektif

Alternatif 1, 2, dan 3 kemudian diukur dan diseleksi menggunakan *weighted method*. Kriteria yang digunakan untuk mengukur adalah kriteria yang dapat dilihat dan diukur dari gambar perspektif, yaitu bentuk, desain fungsional, warna, tekstur, *levelling*. Hasil dari pengukuran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. 2 *Weighted Method* Perspektif

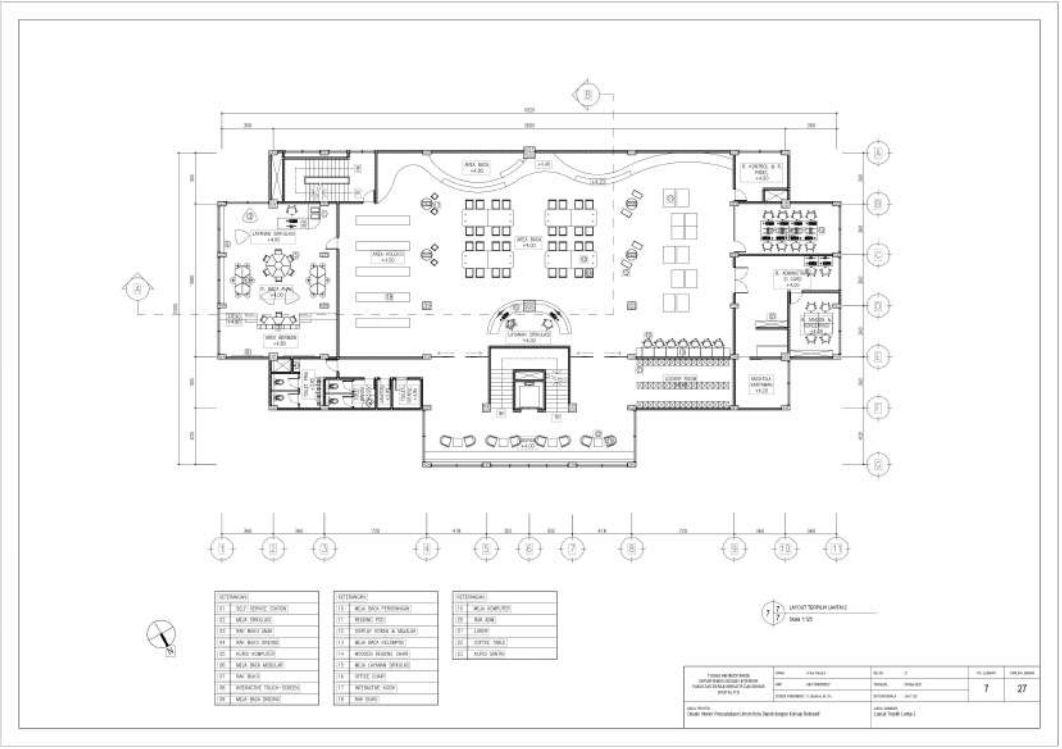
KRITERIA	WEIGHTED	PARAMETER	ALTERNATIF 1				ALTERNATIF 2				ALTERNATIF 3			
			M	S	V	Rata-rata	M	S	V	Rata-rata	M	S	V	Rata-rata
INTERAKTIF	0.41	Fasiltas interaktif	Good	9	3.69	3.69	Good	9	3.69	1.92	Good	9	3.69	3.69
REKREATIF	0.59	Penerapan tekstur dan material alam	Excellent	9	5.31	4.52	Poor	4	2.36	3.34333	Good	7	4.13	3.93
		Bentuk dinamis pada elemen interior	Good	7	4.1		Poor	4	2.36		Good	9	5.31	
		Penggunaan warna-warna cerah	Excellent	7	4.13		Excellent	9	5.31		Excellent	4	2.36	
OVERALL VALUE UTILITY			8.21				5.26				7.62			

5.3 PENGEMBANGAN *LAYOUT*

Perubahan pada proses pengembangan *layout*, diantaranya yaitu perubahan bentuk-bentuk yang masih menggunakan sudut-sudut tajam pada ruang baca anak. Penambahan beberapa rak buku dan meja untuk membaca. Meja layanan sirkulasi juga dibuat dengan bentuk yang lebih dinamis.

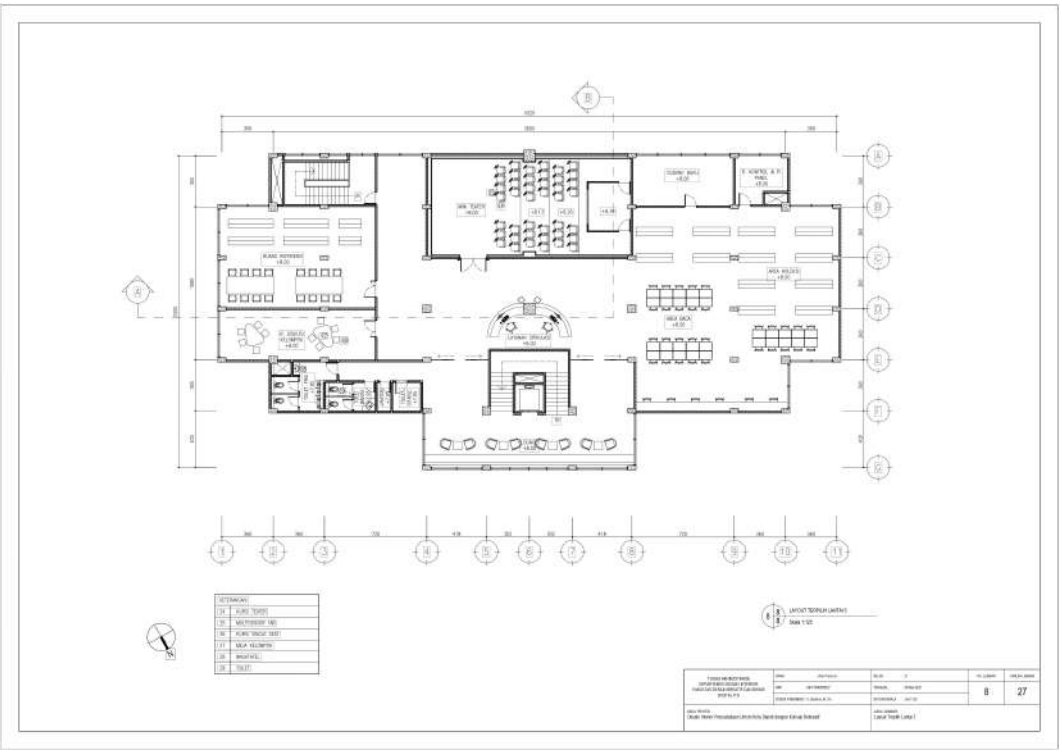
Pada ruang baca umum ditambahkan kursi-kursi untuk membaca individu, layout dan pentaan meja pada area membaca kelompok juga dirubah agar lebih nyaman, area membaca santai diperluas sehingga mampu menampung lebih banyak pustakawan dan rak buku ditambah dan diubah susunannya agar lebih efektif dan memuat lebih banyak buku. Perubahan lain yaitu penukaran area koleksi dengan area membaca serius dengan pertimbangan tingkat kebisingan akan berkurang jika area membaca serius diletakkan jauh dari ruang membaca anak. Meja layanan sirkulasi juga dirubah bentuk dan posisinya agar tidak terhalang oleh posisi kolom yang berada di tengah-tengah ruang.

Pada ruang teater ditambahkan kursi sebagai fasilitas duduk dan permainan levelling disusun agar tertuju pada satu arah saja. Ruang operator dipindahkan ke dalam dengan menggunakan panel dinding akustik, pada ruang operator juga ditambahkan jendela sehingga memudahkan untuk mengontrol film yang sedang berlangsung.



Gambar 5. 16 Pengembangan Layout Lantai 2

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 5. 17 Pengembangan Layout Lantai 3
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

5.4 PENGEMBANGAN DESAIN

Pengembangan desain juga dilakukan guna menyesuaikan desain terhadap perubahan layout dan juga agar konsep yang sudah direncanakan dapat diaplikasikan secara lebih optimal lagi.

5.4.1 Ruang Baca Anak

Pengembangan desain pada area baca anak terhitung cukup banyak, yaitu perubahan model *stage* dengan bentuk yang lebih *edge-less* sehingga aman untuk anak-anak, kemudian untuk meja membaca diperbanyak jumlahnya dan didesain dengan konsep modular sehingga bisa diubah susunannya sesuai dengan kebutuhan. Pada area layanan sirkulasi ditambahkan satu buah *self-service station* bagi pustakawan yang ingin melakukan layanan sirkulasi secara mandiri yang berbasi teknologi interaktif. Jumlah lemari buku juga ditambah dengan bentuk yang menarik dan adanya roda pad arak sehingga rak bisa dipindahkan. Penggunaan material

sebagian besar masih sama dengan motif dan tekstur alam seperti kayu dan concrete sebagai s*tress release* serta pemilihan warna-warna cerah untuk memberikan kesan ruang yang rekreatif.

Gambar 5. 18 Perubahan Layout dan Desain Ruang Baca Anak
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 5. 19 Penambahan Rak Buku serta Layanan Sirkulasi Mandiri
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

5.4.2 Ruang Baca Umum

Pengembangan desain pada ruang baca umum yaitu desain meja layanan sirkulasi dibuat menjadi diagonal sehingga tidak terhalang oleh posisi balok, kemudian desain panggung pada area membaca santai yang dibuat lebih dinamis dengan bentuk-bentuk meliuk serta permainan level lantai yang lebih beragam, desain tribun ini dibuat agar pustakawan bisa memilih sendiri posisi membaca yang diinginkannya seperti bersandar, bersila, rebahan, maupun tengkurap. Desain *interactive kiosk* juga dirubah menjadi lebih kecil dan tersedia beberapa buah sehingga pustakawan yang ingin menggunakannya tidak perlu menganti. Elemen estetis berbentuk menyerupai pohon juga ditambahkan untuk menutupi kolom-kolom yang berada di tengah ruangan sehingga terlihat lebih indah dan menambah kesan rekreatif. Lantai pada ruang baca umum diganti dari vinyl motif kayu menjadi keramik putih ukuran 60x60 cm, karena ruang baca umum terdapat akses menuju gudang buku dan ruang tendon dimana akan dilewati oleh barang-barang pengangkut, sehingga keputusan mengganti lantai menjadi keramik putih agar lebih kuat dan gesekan dari alat-alat berat pada lantai tidak terlalu terlihat.

Gambar 5. 20 Perubahan Desain *Interactive Kiosk* dan Meja Layanan Sirkulasi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 5. 21 Desain *Stage* Area Membaca Santai
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

5.4.3 Ruang Teater

Penambahan ruang operator di dalam mini teater, kemudian area duduk dirubah bentuknya agar lebih sederhana dan fokus tertuju pada layar, pada area duduk juga ditambahkan kursi dengan teknologi 4D dan tablet multisensor bagi penonton sehingga dapat merasakan tekstur dan getaran-getaran pada film. Desain plafon pada ruang teater diganti menggunakan plafon akustik. Desain dinding akustik diganti menggunakan panel akustik yang difinishing dengan rock wool dan kain, untuk memberikan kesan dinamis panel-panel dinding akustik diberikan permainan pola dengan mengaplikasikan perbedaan warna kain penutup. Konstruksi lantai panggung juga diganti menggunakan rangka hollow dengan penutup lantai multiplek dengan finishing vinyl motif kayu untuk menambahkan fungsi akustik ruang.

Gambar 5. 22 Penambahan Ruang Operator Mini Teater
(Sumber: Dokumentasi Pribad)

Gambar 5. 23 Perubahan Desain Lantai dan Dinding pada Mini Teater
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB VI
KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan proses perancangan hingga penyusunan laporan yang berjudul "Redesain Interior Perpustakaan Umum Kota Depok dengan Konsep Rekreatif dan Interaktif" ini dapat disimpulkan bahwa perencanaan ruang yang nyaman dan menarik sangat penting untuk memberi kesan bagi pengunjung, tidak hanya kenyamanan ruang namun juga kemudahan fasilitas dan pelayanan yang baik dan menyenangkan juga menjadi faktor penting untuk menenentukan apakah seseorang akan berkunjung ke suatu tempat untuk kedua kalinya.

Depok merupakan kota yang cukup berkembang, banyak pengaruh teknologi dan urbanisasi yang merubah perilaku penduduknya. Pemerintah membangun Perpustakaan Umum Kota Depok sebagai salah satu pilihan destinasi rekreasi bagi warga Kota Depok. Dengan menerapkan konsep interior yang rekreatif dan interaktif pada Perpustakaan Umum Kota Depok akan menjadi daya tarik tersendiri bagi penduduk Kota Depok untuk berkunjung khususnya di era digital seperti saat ini.

6.2 SARAN

Setelah melalui proses perancangan yang panjang, pada bagian ini penulis hendak memberikan saran yang sekiranya dapat berguna bagi proses perancangan selanjutnya, diantaranya yaitu:

1. Bagi perancang baik desainer interior maupun arsitek, dalam merancang fasilitas publik seperti perpustakaan banyak hal yang perlu diperhatikan karena bangun publik berkaitan dengan beragamnya karakter pengguna sehingga perlu dilakukan banyak kajian studi dan riset yang mendalam agar menghasilkan konsep desain yang optimal.
2. Bagi pihak pengelola Perpustakaan Umum Kota Depok, perlu adanya peningkatan fasilitas pelayanan yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Selain itu juga perlu adanya perencanaan ruang yang optimal sehingga memberikan kenyamanan bagi para pustakawan maupun staff yang bekerja.

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR PUSTAKA

Atmodiwirjo, Paramita dkk. 2009. *Pedoman Tata Ruang dan Perabot Perpustakaan Umum*. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.

John, Gemma. 2016. *Designing Libraries in 21st Century*. London : *British Council.*

Mirly, Fameida. 2010. "*Pengaruh Leisrue Terhadap Perkembangan Desain Restoran"*. Fakultas Teknik. Universitas Indonesia. Depok.

Noviani, Resti., Rusmana, Agus., & Rodiah, Saleha. "*Peranan Desain Interior Perpustakaan dalam Menumbuhkan Minat pada Ruang Perpustakaan"*. Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan. 2.1 (2014): n. pag. Web. 19 Okt. 2019.

Primastuti, Yusna. 2016. "*Pusat Buku Sebagai Ruang Publik dengan Penerapan Konsep Rekreatif dan Informatif di Kota Surakarta"*. Fakultas Teknik. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.

Suardana, I Nyoman Gde. Bali Post. Minggu 28 Agustus 2005

S. Muhtadien, and I. Krismayani, "Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Minat Kunjung Siswa Ke Perpustakaan Sman 2 Mranggen," Jurnal Ilmu Perpustakaan, vol. 6, no. 4, pp. 341-350, Feb. 2019. [Online].

BIODATA PENULIS

Umar Faruq Abdurrahman, lahir di Jakarta pada tanggal 17 Mei 1998. Anak pertama dari 5 bersaudara, sejak kecil sudah tertarik dengan kesenian seperti musik, teater, dan dunia desain. Menempuh pendidikan formal SD dan SMP di sekolah alam Techno Natura kemudian melanjutkan pendidikan SMA di SMAIT Nurul Fikri kemudian hingga saat ini menjalankan Strata 1 di Departemen Desain Interior ITS angkatan 2016. Selama menjadi mahasiswa, penulis aktif mengikuti berbagai organisasi tingkat departemen dan juga menjalankan studio kecil sejak tahun ke 3. Apabila terdapat hal yang ingin didiskusikan terkait dengan tugas akhir ini dapat menghubungi penulis di uemaerfaruq@gmail.com atau +6285782267320

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : Biodata Penulis

LAMPIRAN 2 : Gambar Kerja R. Terpilih 1

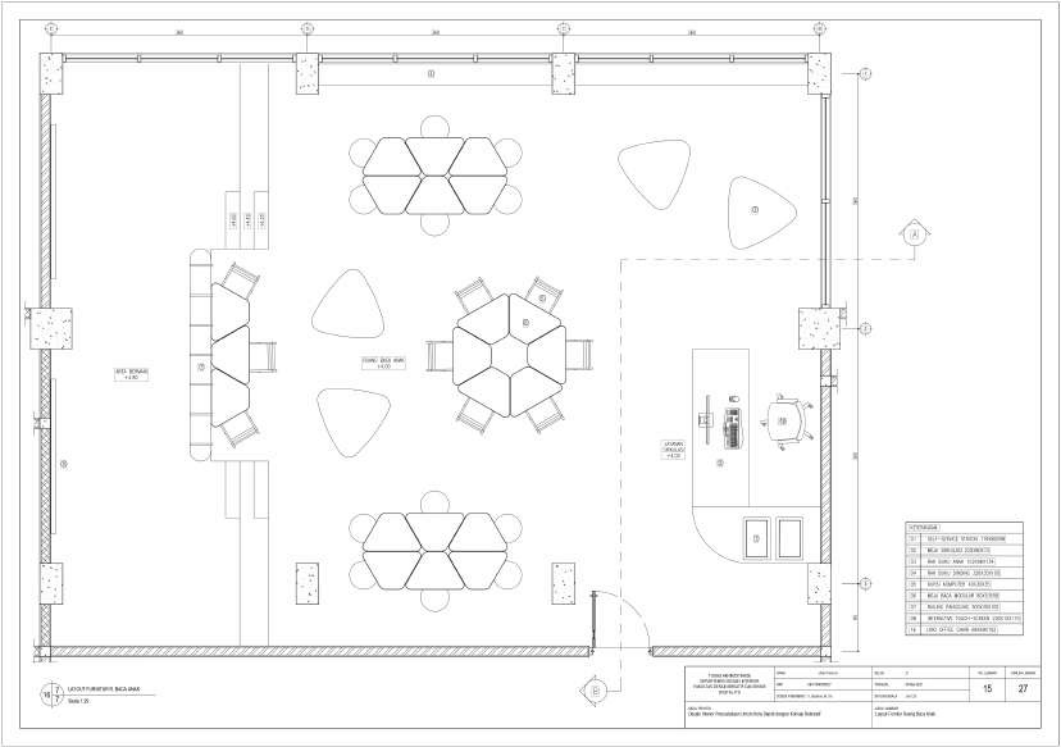
LAMPIRAN 3 : Perspektif Final

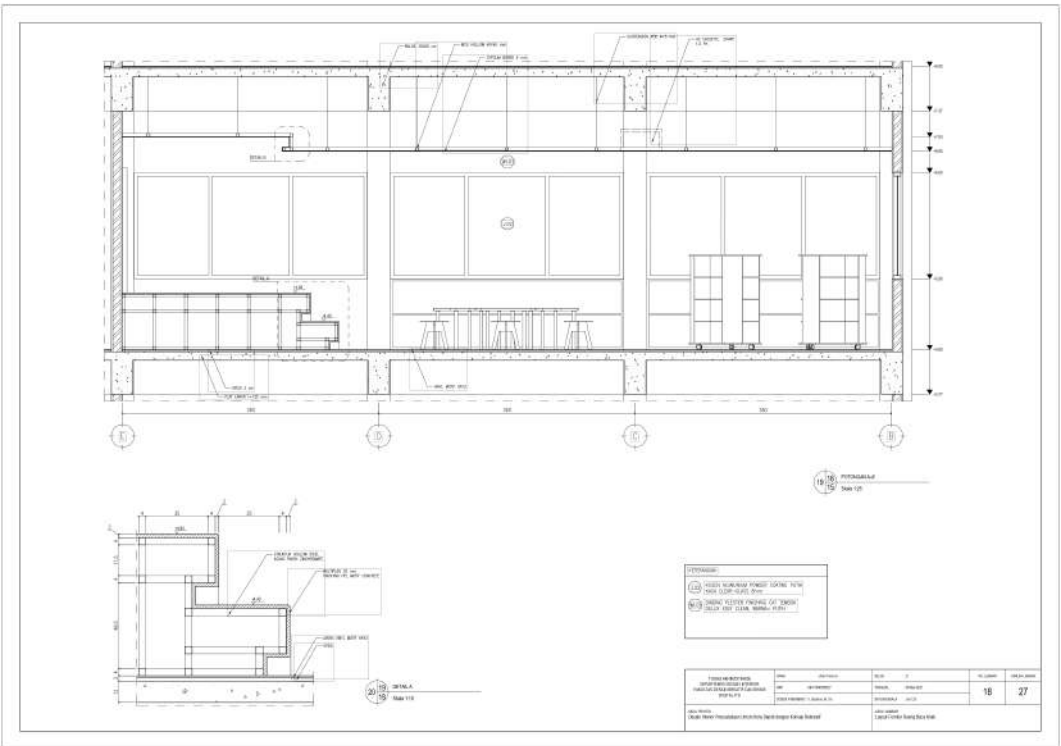
LAMPIRAN 4 : RAB dan Analisa Satuan Pekerjaan

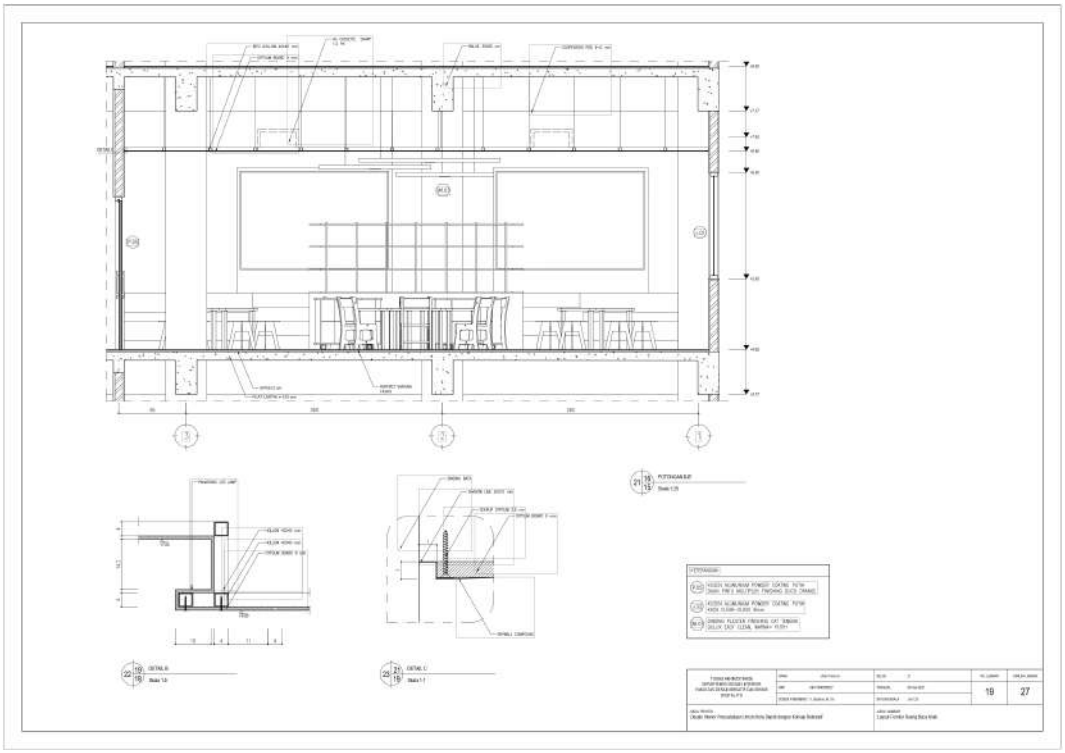
LAMPIRAN 5 : BA K2 dan SIDANG

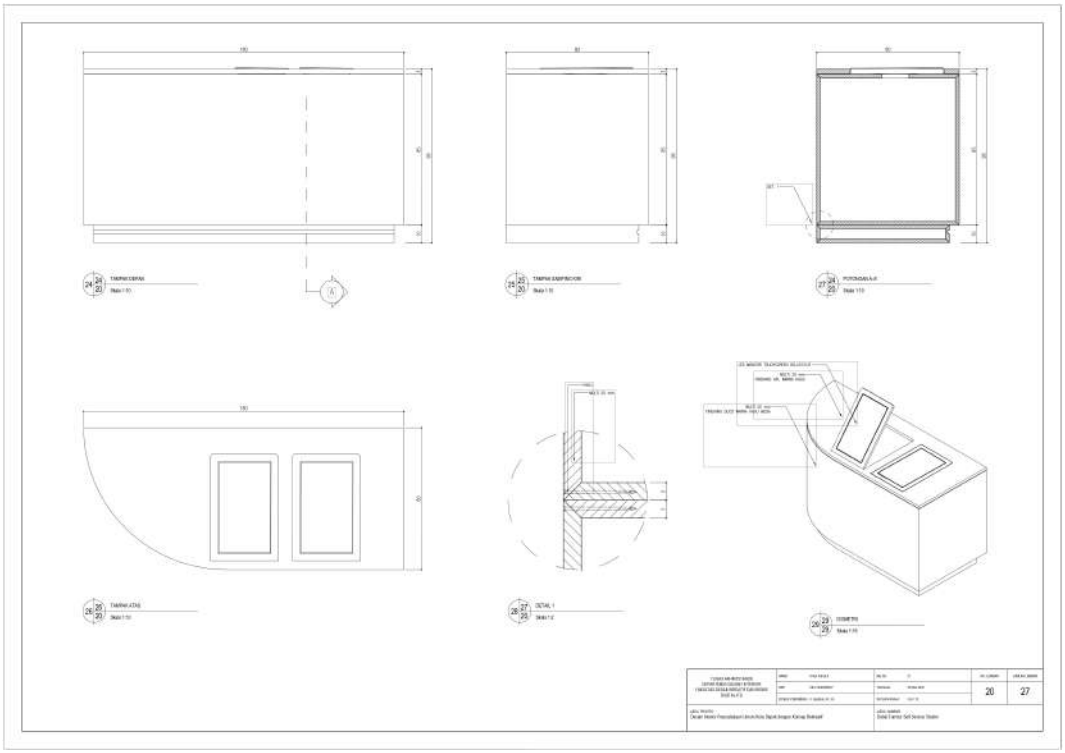
LAMPIRAN 6 : Lembar Bebas Plagiat

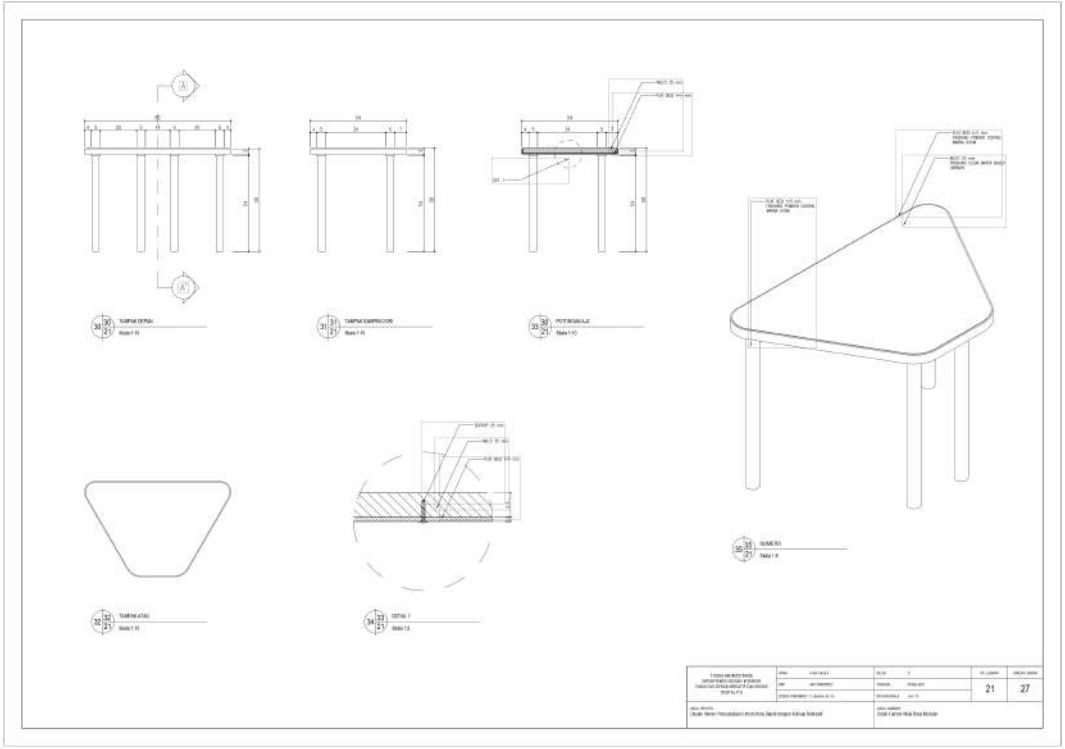
LAMPIRAN 2 : Gambar Kerja R. Terpilih 1

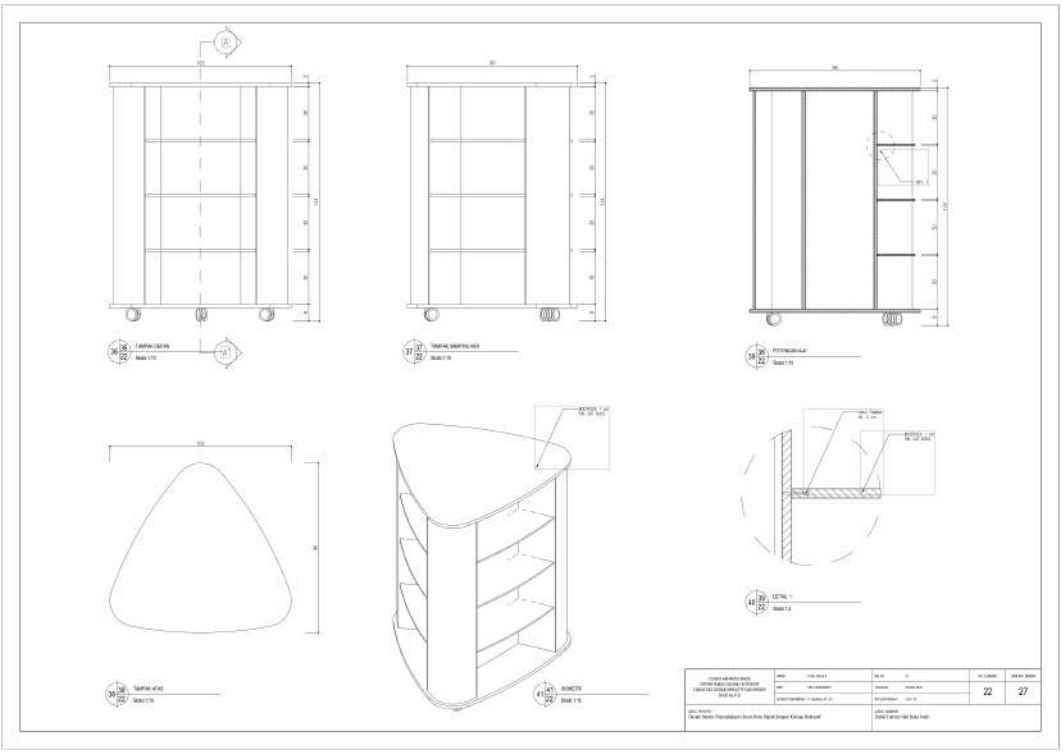


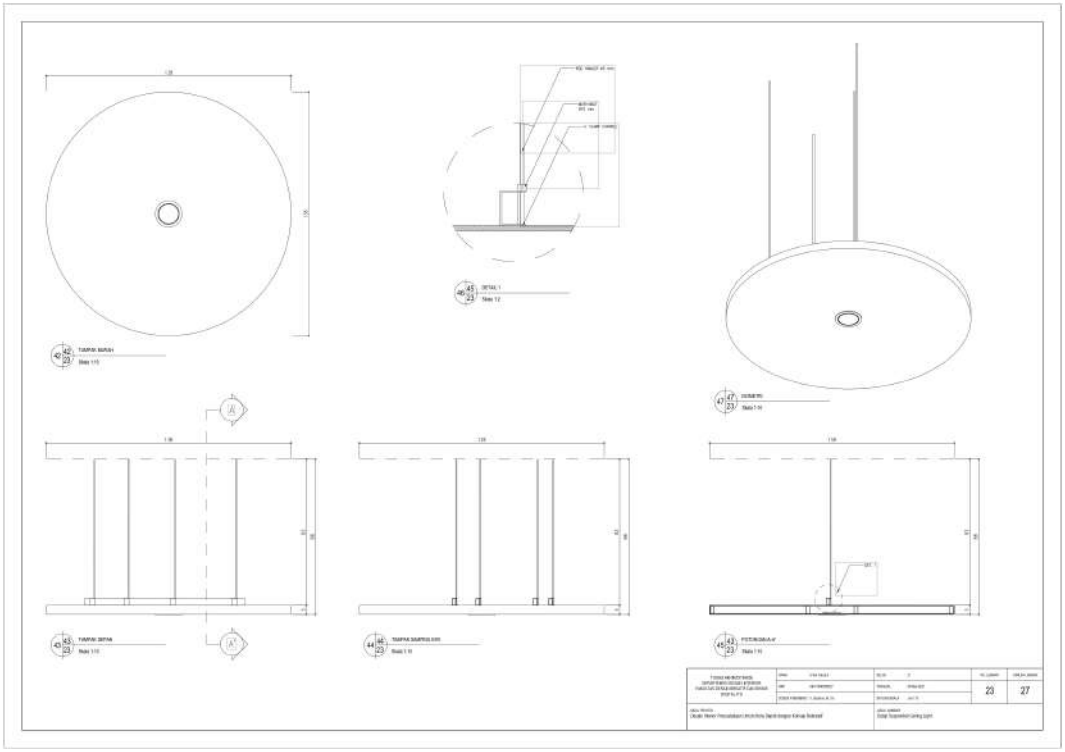


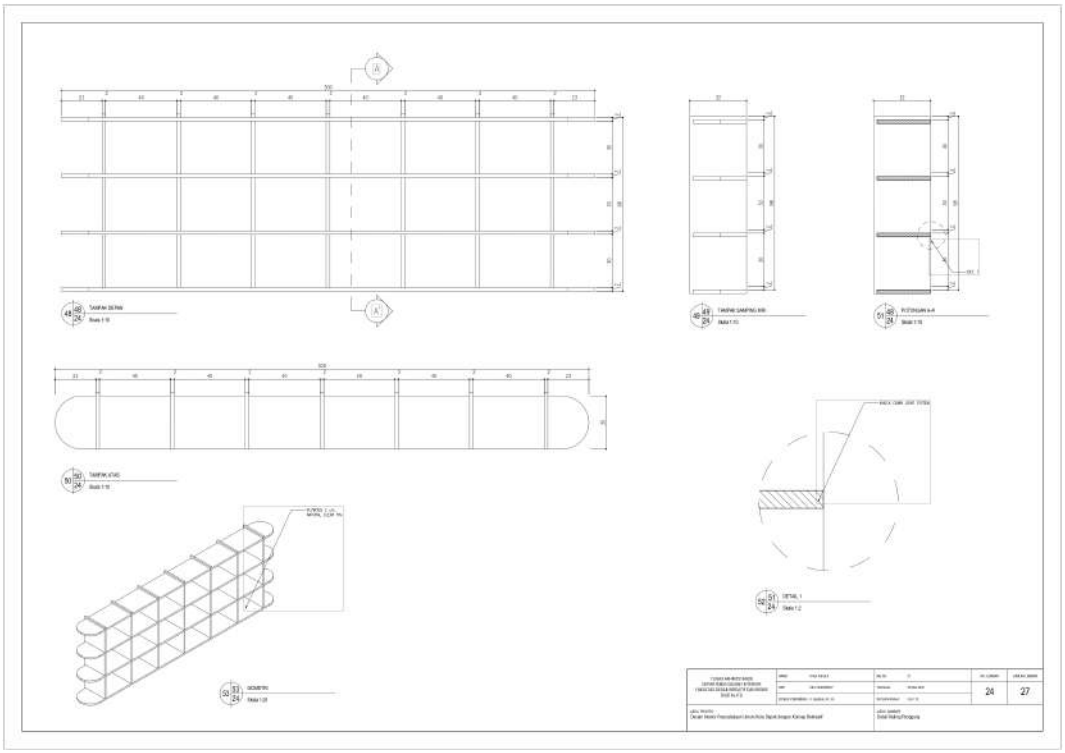

PERTANGGAN
19
27

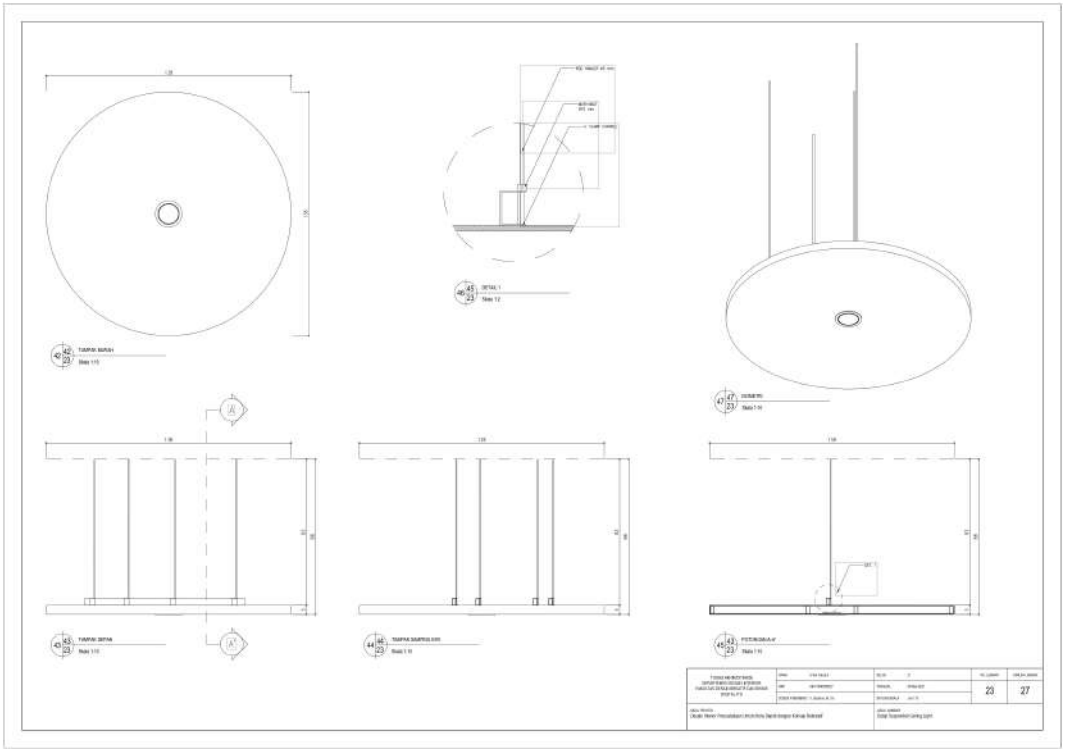

20
27


TAMPAK DEPAN
TAMPAK SAMPING KIRI
POTONGAN A-A'
ISOMETRI
TAMPAK ATAS
DETAIL 1
21
27


TAMPAK DEPAN
TAMPAK SAMPING KIRI
POTONGAN A-A'
TAMPAK ATAS
ISOMETRI
DETAIL 1
22
27


23
27


24
27


42 / 23
TAMPAK ATAS 1
Skala 1:10
45 / 23
DETAIL 1
Skala 1:2
47 / 23
ISOMETRI
Skala 1:10
A
43 / 23
TAMPAK DEPAN
Skala 1:10
A
44 / 23
TAMPAK SAMPING KIRI
Skala 1:10
45 / 23
POTONGAN A-A'
Skala 1:10
23
27

LAMPIRAN 3 : Perspektif Final

Ruang Baca Anak - Perspektif 3

Ruang Baca Umum - Perspektif 1

Ruang Baca Umum - Perspektif 2

Ruang Baca Umum - Perspektif 3

Mini Teater - Perspektif 1

Mini Teater - Perspektif 2

Mini Teater - Perspektif 3

LAMPIRAN 4 : RAB dan Analisa Satuan Pekerjaan

RANCANGAN ANGGARAN BIAYA

RUANG BACA ANAK - PERPUSTAKAAN UMUM KOTA DEPOK

No.	URAIAN KEGIATAN	TOTAL	
A	PEKERJAAN PERSIAPAN	Rp	1,000,000.00
B	PEKERJAAN BONGKARAN	Rp	3,001,524.60
C	PEKERJAAN DINDING	Rp	12,853,964.26
D	PEKERJAAN LANTAI	Rp	50,664,683.45
E	PEKERJAAN PLAFOND	Rp	12,630,671.60
F	PEKERJAAN KUSEN	Rp	12,524,060.01
G	PEKERJAAN FURNITURE DAN AKSESORIS	Rp	36,462,336.66
H	PEKERJAAN FINISHING	Rp	9,960,170.00
	TOTAL	**Rp**	**138,097,410.58**
	Dibulatkan	**Rp**	**139,000,000.00**

RANCANGAN ANGGARAN BIAYA
RUANG BACA ANAK - PERPUSTAKAAN UMUM KOTA DEPOK
SURABAYA, JAWA TIMUR

No.	Uraian Pekerjaan	Spesifikasi	Volume	Satuan	Harga Satuan	Total
A	**PEKERJAAN PERSIAPAN**					
1	Mobilisasi dan Demobilisasi	Orang & Alat	1.00	ls	Rp 1,000,000	Rp 1,000,000
2	Listrik Kerja	by Owner	1.00	ls		Rp -
3	Air Kerja	by Owner	1.00	ls		Rp -
4	Keamanan Lingkungan	by Owner	1.00	ls		Rp -
	Sub Total A					**Rp 1,000,000**
B	**PEKERJAAN BONGKARAN**					
1	Pembongkaran Sebagian Dinding Eksisting		39.30	m2	Rp 47,300	Rp 1,858,890
2	Pembongkaran Lantai Lama		78.37	m2	Rp 11,500	Rp 901,255
3	Pembongkaran plafon lama		78.37	m2	Rp 3,080	Rp 241,380
	Sub Total B					**Rp 3,001,525**
C	**PEKERJAAN DINDING**					
1	Pemasangan Dinding Bata	Semen PC, Pasir Pasang, Batu Bata Merah	46.02	m2	Rp 199,142	Rp 9,164,515
2	Plesteran Halus	Semen PC, Pasir Pasang	46.02	m2	Rp 39,086	Rp 1,798,738
3	Pekerjaan Acian	Semen PC	46.02	m2	Rp 19,555	Rp 899,921
4	Pengecatan Tembok		114.41	m2	Rp 8,660	Rp 990,791
	Sub Total C					**Rp 12,853,964**
D	**PEKERJAAN LANTAI**					
1	Pemasangan Lantai Vinyl	Lantai Vinyl + Lem	82.78	m2	Rp 137,841	Rp 11,410,478
2	Pemasangan Lantai Karpet		23.05	m2	Rp 327,255	Rp 7,543,228
3	Foam Lapisan Karpet		23.05	m2	Rp 69,767	Rp 1,608,129
4	Pembuatan leveling	rangka hollow zinc. 4x4 penutup multi 12 mm	2.49	m2	Rp 108,991	Rp 271,388
	Sub Total D					**Rp 50,664,683**
E	**PEKERJAAN PLAFOND**					
1	Pembongkaran plafon lama		78.37	m2	Rp 3,080	Rp 241,380
2	Pemasangan plafon gypsum + rangka hollow	gypsum board 9 mm + rangka hollow 4x4	89.68	m2	Rp 101,227	Rp 9,078,037
3	Pengecatan Plafon	Cat ICI Dulux Pentalite	89.68	m2	Rp 36,923	Rp 3,311,255
	Sub Total E					**Rp 12,630,672**
F	**PEKERJAAN KUSEN**					
1	Pemasangan kusen pintu dan jendela alumunium		47.72	m1	Rp 211,630	Rp 10,098,984
2	Pemasangan kaca mati 5mm	kaca 5 mm	17.18	m2	Rp 94,567	Rp 1,624,661
3	Pembuatan daun pintu triplek	triplek 4 mm	1.55	m2	Rp 346,588	Rp 537,211

RANCANGAN ANGGARAN BIAYA
RUANG BACA ANAK - PERPUSTAKAAN UMUM KOTA DEPOK
SURABAYA, JAWA TIMUR

No.	Uraian Pekerjaan	Spesifikasi	Volume	Satuan	Harga Satuan	Total
4	Pengecatan daun pintu	pendempulan+pengecatan duco	1.55	m2	Rp 92,457	Rp 143,308
5	Pemasangan engsel pintu		1.55	stel	Rp 77,352	Rp 119,896
	Sub Total F					**Rp 12,524,060**
G	**PEKERJAAN FURNITURE DAN AKSESORIS**					
1	Pekerjaan Rak Buku Dinding	multiplek fin. HPL Taco	2.00	bh	Rp 917,554	Rp 1,835,108
2	Meja Layanan sirkulasi	borongan(multi. Fin. Hpl)	3.02	m2	Rp 2,000,000	Rp 6,040,000
3	LED monitor Dell p2341t		2.00	bh	Rp 5,005,500	Rp 10,011,000
4	Kursi bulat bongkar-pasang		12.00	buah	Rp 20,690	Rp 248,280
5	Rak buku bongkar-pasang	jasa potong	5.62	m2	Rp 86,211	Rp 484,506
6	Pengadaan kursi kayu sandar		9.00	bh	Rp 250,000	Rp 2,250,000
7	Pengadaan officechair		1.00	buah	Rp 480,000	Rp 480,000
8	meja baca modular	kayu,besi	18.00	buah	Rp 329,166	Rp 5,924,988
9	Rak buku segitiga	multiplek, plat besi, fin. HPL Taco	4.00	buah	Rp 1,637,580	Rp 6,550,320
10	Pembuatan suspended ceiling light	gypsum	6.52	m2	Rp 136,217	Rp 888,135
11	signage	cat besi putih	1.00	buah	Rp 1,750,000	Rp 1,750,000
	Sub Total G					**Rp 36,462,337**
H	**PEKERJAAN FINISHING**					
1	Pemasangan titik stop kontak		4.00	titik	Rp 223,399	Rp 893,596
2	Pemasangan titik lampu		14.00	titik	Rp 641,685	Rp 8,983,590
3	Pemasangan saklar ganda		1.00	titik	Rp 82,984	Rp 82,984
	Sub Total H					**Rp 9,960,170**

NOMOR	URAIAN KEGIATAN	KOEF.	SATUAN	HARGA SATUAN	HARGA
24.04.01.12	**Pembongkaran Dinding Tembok Dengan Pembersihan**		**m2**		
	Upah:				
23.02.03.01.02	Mandor	0.0500	O.H	60,000	3,000.00
23.02.03.01.03	Pekerja/Buruh Tak Terampil	1.0000	O.H	40,000.00	40,000.00
				Jumlah:	**43,000.00**
				Overhead+Profit (10%):	**4,300.00**
				Nilai HSPK :	**47,300.00**
24.04.01.01	**Pemasangan Dinding Batu Merah 1 Pc : 2 Pp tebal 1 bata**		**m2**	SNI 6897:2008 (6.1)	
	Upah:				
	Upah:				
23.02.03.01.02	Mandor	0.0300	O.H	60,000	1,800.00
23.02.03.01.01	Kepala Tukang Batu	0.0200	O.H	55,000.00	1,100.00
23.02.03.01.02	Tukang Batu	0.2000	O.H	50,000.00	10,000.00
23.02.03.01.03	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0.6000	O.H	40,000.00	24,000.00
	Bahan:				
20.01.01.02.02	Semen PC (Portland Cement) 50 kg	0.8700	Zak	55,800	48,546.00
20.01.01.04.03	Pasir Pasang	0.0800	m3	144,900	11,592.00
20.01.01.15.01	Batu Bata Merah uk 22 x 11 x 4.5 cm	140.0000	Buah	600	84,000.00
				Jumlah:	**181,038.00**
				Overhead+Profit (10%):	**18,103.80**
				Nilai HSPK :	**199,141.80**
24.04.01.14	**Plesteran Halus 1 Pc : 2 Ps tebal 1.5 cm**		**m2**	SNI 2837:2008 (6.2)	
	Upah:				
23.02.03.01.02	Mandor	0.0150	O.H	60,000	900.00
23.02.03.01.01	Kepala Tukang Batu	0.0150	O.H	55,000.00	825.00
23.02.03.01.02	Tukang Batu	0.1500	O.H	50,000.00	7,500.00
23.02.03.01.03	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0.3000	O.H	40,000.00	12,000.00
	Bahan:				
20.01.01.02.02	Semen PC (Portland Cement) 50 kg	0.2045	Zak	55,800	11,409.98
20.01.01.04.03	Pasir Pasang	0.0200	m3	144,900	2,898.00
				Jumlah:	**35,532.98**
				Overhead+Profit (10%):	**3,553.30**
				Nilai HSPK :	**39,086.28**
24.04.01.21	**Pekerjaan Acian**		**m2**	SNI DT 2837:2008 (6.27)	
	Tenaga:				
23.02.03.01.02	Mandor	0.0100	O.H	60,000 Rp	600.00
23.02.03.01.01	Kepala Tukang Batu	0.0100	O.H	55,000.00 Rp	550.00
23.02.03.01.02	Tukang Batu	0.1000	O.H	50,000.00 Rp	5,000.00
23.02.03.01.03	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0.2000	O.H	40,000.00 Rp	8,000.00
	Bahan:				
20.01.01.02.02	Semen portland (50 kg)	0.0650	Zak	55,800 Rp	3,627.00
				Jumlah:	**17,777.00**
				Overhead+Profit (10%):	**1,777.70**

				Nilai HSPK :	**19,554.70**
24.04.02.10	**Pengecatan Tembok Lama (1 lapis cat dasar,2 lapis cat penutup)**		**m2**	**SNI 2002 Pekerjaan Pengecatan (6.15)**	
	Upah:				
23.02.03.01.02	Mandor	0.0025	O.H	60,000	150.00
23.02.03.01.01	Kepala Tukang Cat	0.0042	O.H	55,000.00	231.00
23.02.03.01.02	Tukang Cat	0.0420	O.H	50,000.00	2,100.00
23.02.03.01.03	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0.0280	O.H	40,000.00	1,120.00
	Bahan:				
20.01.01.06.03.08	Dempul Tembok (cat Dasar)	0.1200	Kg	5,600	672.00
20.01.01.06.03.05	Cat Tembok Luar	0.1800	Kg	20,000	3,600.00
				Jumlah:	**7,873.00**
				Overhead+Profit (10%):	**787.30**
				Nilai HSPK :	**8,660.30**
	Pemasangan lantai vinyl KL.I		**m2**		
	Upah:				
23.02.03.01.02	Mandor	0.0080	O.H	35,000	280.00
23.02.03.01.01	Kepala Tukang	0.0150	O.H	28,500.00	427.50
23.02.03.01.02	Tukang	0.0150	O.H	22,000.00	330.00
23.02.03.01.03	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0.0150	O.H	15,500.00	232.50
	Bahan:				
20.01.01.06.03.02	Vinyl	1.1870	m2	70,000	83,090.00
20.01.01.06.03.01	Lem Vinyl	0.3500	Kg	117,000	40,950.00
				Jumlah:	**125,310.00**
				Overhead+Profit (10%):	**12,531.00**
				Nilai HSPK :	**137,841.00**
	Pemasangan lantai karpet		**m2**		
	Upah:				
23.02.03.01.02	Mandor	0.0090	O.H	60,000	540.00
23.02.03.01.01	Kepala Tukang Kayu	0.0170	O.H	55,000.00	935.00
23.02.03.01.02	Tukang Kayu	0.1700	O.H	50,000.00	8,500.00
23.02.03.01.03	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0.1700	O.H	40,000.00	6,800.00
	Pekerja/Buruh Tak Terampil	1.3175			
	Bahan:	1.4366			
20.01.01.39.01	Karpet Wold Cels	1.0500	m2	Rp 273,450.00	273,450
20.01.01.06.03.03	Lem Kayu	0.3500	Kg	20,800 Rp	7,280.00
				Jumlah:	**297,505.00**
				Overhead+Profit (10%):	**29,750.50**
				Nilai HSPK :	**327,255.50**
	Pemasangan lapisan foam karpet		**m2**		
	Upah:				
23.02.03.01.02	Mandor	0.0100	O.H	60,000	600.00
23.02.03.01.02	Tukang kayu	0.0500	O.H	50,000.00	2,500.00
23.02.03.01.03	Pekerja / Buruh tak terampil	0.0300	O.H	40,000.00	1,200.00
	Bahan:				0.00
20.01.01.39.02	Foam Lapisan karpet	1.0000	m2	49,750.00	49,750.00
20.01.01.06.03.03	Lem	0.3750	kg	25,000	9,375.00

				Jumlah:	**63,425.00**
				Overhead+Profit (10%):	**6,342.50**
				Nilai HSPK :	**69,767.50**
	Plafon gypsum board 9 mm + rangka besi hollow		**m2**		
	Upah:				
	Mandor	0.0050	O.H	80,000	400.00
	Kepala Tukang	0.0050	O.H	75,000.00	375.00
	Tukang	0.0050	O.H	65,000.00	325.00
	Pekerja/buruh tak terampil	0.1000	O.H	42,000.00	4,200.00
	Bahan:				
	Dina bolt	4.0000	Bh	7,200.00	28,800.00
	Paku gypsum	0.1100	kg	17,500.00	1,925.00
	hollow 4/4 zincromate	0.5650	btg	29,200.00	16,498.00
	Gypsum board (120x240x9) mm	0.3640	lbr	79,800	29,047.20
				Jumlah:	**81,570.20**
				Overhead+Profit (10%):	**8,157.02**
				Nilai HSPK :	**89,727.22**
	Pengecatan Plafon		**m2**		
	Upah:				
	Mandor	0.0040	O.H	150,000	600.00
	Kepala Tukang	0.0080	O.H	120,000.00	960.00
	Tukang Cat	0.0800	O.H	100,000.00	8,000.00
	Pekerja/buruh tak terampil	0.0400	O.H	70,000.00	2,800.00
	Bahan:				
	Cat alkali resisting plimer 1 lapis	0.1430	liter	45,500.00	6,506.50
	Cat ICI Dulux Pentalite 2 lapis	0.2000	liter	56,000.00	11,200.00
	Amplas	0.3000	m3	5,000.00	1,500.00
	Alat bantu	1.0000	ls	2,000.00	2,000.00
				Jumlah:	**33,566.50**
				Overhead+Profit (10%):	**3,356.65**
				Nilai HSPK :	**36,923.15**
	Pemasangan kusen pintu/jendela aluminium warna		**m1**		
	Upah:				
	Mandor	0.0021	O.H	80,000	168.00
	Kepala Tukang	0.0043	O.H	75,000.00	322.50
	Tukang	0.0430	O.H	65,000.00	2,795.00
	Pekerja/buruh tak terampil	0.0430	O.H	42,000.00	1,806.00
	Bahan:				
	Sealant	1.0000	m1	7,500.00	7,500.00
	Skrup Fixer	2.0000	bh	250.00	500.00
	Alumunium profil 5x10 warna	1.1000	m1	163,000.00	179,300.00
				Jumlah:	**192,391.50**
				Overhead+Profit (10%):	**19,239.15**
				Nilai HSPK :	**211,630.65**
24.07.01.13	**Pemasangan Kaca Mati tebal 5 mm**		**m2**	**SNI 2002 Pekerjaan Kunci dan Kaca (6.17)**	
	Upah:				
23.02.03.01.02	Mandor	0.0008	O.H	60,000	45.00
23.02.03.01.01	Kepala Tukang Kayu	0.0150	O.H	55,000.00	825.00
23.02.03.01.02	Tukang Kayu	0.1500	O.H	50,000.00	7,500.00
23.02.03.01.03	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0.0150	O.H	40,000.00	600.00
	Bahan:				
20.01.01.03.02.01	Kaca Polos Tebal 5 mm	1.1000	m2	70,000	77,000.00
				Jumlah:	**85,970.00**
				Overhead+Profit (10%):	**8,597.00**
				Nilai HSPK :	**94,567.00**
24.07.01.05	**Daun Pintu Triplek**		**m2**	**SNI 2002 Pekerjaan Kayu (6.20)**	
	Upah:				
23.02.03.01.02	Mandor	0.0300	O.H	60,000	1,800.00
23.02.03.01.01	Kepala Tukang Kayu	0.2000	O.H	55,000.00	11,000.00
23.02.03.01.02	Tukang Kayu	2.0000	O.H	50,000.00	100,000.00
23.02.03.01.03	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0.6000	O.H	40,000.00	24,000.00
		1.8326		69,198.11	
	Bahan:				
20.01.01.37.05	Triplek uk.110 x 210 x 4mm	1.0000	lembar	38,000	38,000.00
20.01.02.03.05	Kayu Kamper (slimar)	0.0196	m3	6,750,000	132,300.00
20.01.01.30.02.01	Lem Kayu	0.3000	kg	5,800.00	1,740.00
20.01.01.06.03.03	Paku Klem (No 4)	0.3000	Doz	20,800.00	6,240.00
				Jumlah:	**315,080.00**
				Overhead+Profit (10%):	**31,508.00**
				Nilai HSPK :	**346,588.00**
24.04.01.12	**Pembongkaran plafon+rangka**		**m2**		
	Upah:				
23.02.03.01.02	Mandor	0.0200	O.H	60,000	1,200.00
23.02.03.01.03	Pekerja/Buruh Tak Terampil	0.0400	O.H	40,000.00	1,600.00
				Jumlah:	**2,800.00**
				Overhead+Profit (10%):	**280.00**
				Nilai HSPK :	**3,080.00**
	Plafon gypsum board 9 mm + rangka besi hollow		**m2**		
	Upah:				
	Mandor	0.0050	O.H	80,000	400.00
	Kepala Tukang	0.0050	O.H	75,000.00	375.00
	Tukang	0.0050	O.H	65,000.00	325.00
	Pekerja/buruh tak terampil	0.1000	O.H	42,000.00	4,200.00
	Bahan:				
	Dina bolt	4.0000	Bh	7,200.00	28,800.00
	hollow 4/4 zincromate	0.5650	btg	29,200.00	16,498.00
	multiplek 12 mm	0.3367	m2	144,000	48,484.80
				Jumlah:	**99,082.80**
				Overhead+Profit (10%):	**9,908.28**
				Nilai HSPK :	**108,991.08**

NOMOR	URAIAN KEGIATAN	KOEF.	SATUAN	HARGA SATUAN	HARGA
	Pekerjaan Rak buku dinding		**bh**	SNI 6897:2008 (6.1)	
	Upah:				
	Borongan	1.3200		450,000.00	594,000.00
	Bahan:				
	Multipleks 18 mm		m2	68,865	0.00
	HPL taco		m2	75,000	0.00
	Lem Putih sambungan kayu	0.8000	kg	30,000	24,000.00
	Lem kuning utk HPL	5.2000	kg	40,000	208,000.00
	edging	0.2400	m1	11,000	2,640.00
	Paku	0.2500	kg	22,000	5,500.00
				Jumlah:	**834,140.00**
				Overhead+Profit (10%):	**83,414.00**
				Nilai HSPK :	**917,554.00**
	Pekerjaan Kursi bulat		**bh**	SNI 6897:2008 (6.1)	
	Upah:				
	Jasa Potong	0.2400	m2	30,000.00	7,200.00
	Bahan:				
	Multipleks 12 mm	0.2400	m2	48,374	11,609.76
				Jumlah:	**18,809.76**
				Overhead+Profit (10%):	**1,880.98**
				Nilai HSPK :	**20,690.74**
	Pekerjaan rak bongkar		**bh**	SNI 6897:2008 (6.1)	
	Upah:				
	Jasa Potong	1.0000	m2	30,000.00	30,000.00
	Bahan:				
	Multipleks 12 mm	1.0000	m2	48,374	48,374.00
				Jumlah:	**78,374.00**
				Overhead+Profit (10%):	**7,837.40**
				Nilai HSPK :	**86,211.40**
	Pekerjaan Rak buku segitiga		**bh**	Kalingga Jati furn.	
	Upah:				
	Borongan	1.1000	O.S	395,000.00	434,500.00
	Bahan:				
	Multipleks 25 mm	4.4000	m2	63,826	280,834.40
	HPL taco	4.4000	m2	75,000	330,000.00
	Lem Putih sambungan kayu	0.3000	kg	30,000	9,000.00
	Lem kuning utk HPL	3.0000	kg	40,000	120,000.00
	edging	2.7000	m1	11,000	29,700.00
	kaki besi	4.0000	bh	65,500	262,000.00
	Paku	0.2500	kg	22,000	5,500.00
	Roda	0.7500	set	22,900	17,175.00
				Jumlah:	**1,488,709.40**
				Overhead+Profit (10%):	**148,870.94**
				Nilai HSPK :	**1,637,580.34**
	Suspended ceiling light		**m2**		
	Upah:				
	Mandor	0.0050	O.H	80,000	400.00
	Kepala Tukang	0.0050	O.H	75,000.00	375.00
	Tukang	0.0050	O.H	65,000.00	325.00
	Pekerja/buruh tak terampil	0.1000	O.H	42,000.00	4,200.00
	Bahan:				
	Dina bolt	4.0000	Bh	7,200.00	28,800.00
	Paku gypsum	0.1100	kg	17,500.00	1,925.00
	hollow 4/4 zincromate	0.5650	btg	29,200.00	16,498.00
	besi rod penggantung	3.0769	m1	4,000.00	12,307.60
	Gypsum board (120x240x9) mm	0.7280	lbr	79,800	58,094.40
				Jumlah:	**122,925.00**
				Overhead+Profit (10%):	**12,292.50**
				Nilai HSPK :	**135,217.50**

LAMPIRAN 5: BA K2 dan SIDANG

FORM REVISI
SIDANG TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER Genap TAHUN 2019/2020

Hari / Tanggal	Senin, tanggal 29 Juni 2020

Nama Mahasiswa/i	**Umar Faruq Abdurrahman**
NRP	08411640000027
Dosen Pembimbing / ~~Penguji~~ *	Ir. Budiono, M.Sn.

*) Coret yang tidak perlu

Catatan Revisi Sidang Tugas Akhir

Laporan TA :
- Dasar aplikasi konsep interaktif dg teknologi mutakhir perlu didukung dg analisis kebutuhan pengguna ttg produk berteknologi mutakhir tsb.
- Studi kebutuhan ruang dan perabot?
- Aplikasi konsep interaktif perlu dijelaskan lbh detail?
- Dasar penentuan dimensi pada detail furniture ?
- Tata tulis laporan disesuaikan lg dg pedoman penulisan laporan TA di ITS.

Gambar Kerja :
- Trap tangga pd area baca santai terlalu panjang ke samping.
- Akses ke ruang baca anak kurang representatif.
- Shaft di blkg lift untuk apa?
- Ruang control/operator teater? (ukuran?, apakah perlu 2 pintu?)

Gambar 3d & Animasi :
- Keyplan posisi kamera dari tiap gbr perspektif?

RAB :
- Ok.

Jurnal :
- Pembahasan hasil desain baru sampai konsep desain, sedangkan hasil desainnya sendiri belum dimuat?.

Tanda Tangan

BERITA ACARA
KOLOKIUM II TUGAS AKHIR
DEPARTEMEN DESAIN INTERIOR
SEMESTER GENAP 2019/2020

Pada hari ini, **Kamis, tanggal 14 Mei 2020**

Telah dilaksanakan Kolokium II, atas nama:

Nama Mahasiswa : **UMAR FARUQ A.**
NRP .....: **08411640000027**
Dosen Pembimbing .....: **Ir. Budiono, M.Sn.**
Judul .....: **RE-DESAIN INTERIOR PERPUSTAKAN UMUM KOTA DEPOK DENGAN KONSEP REKREATIF DAN INTERAKTIF**

Catatan Kolokium II .....:

No Gbr	Catatan
1	• Lengkapi dg gbr area perkerasan parkir & sirkulasi kendaraan & mata angin.
7	• Area dekat r. baca anak apa tdk lebih baik untuk r. koleksi krn agak gaduh?
8	• Dinding r.operator kearah teater tdk transparan??
	• R. kontrol pintunya tdk lgsg keluar & lewat gudang??
9 & 10	• R.Komputer, r.teater, r.referensi, r.diskusi bukannya F2? Bukannya F1??
	• Garis pola lantai lounge & r.dalam perpus tdk lurus nyambung? (lantai 3)
11 & 12	• Tiap bordes tangga & r. teater tdk ada tik lanpu??
13 & 14	• Lantai 3 atap dak beton??
15 & 16	• R. baca anak tdk ada fasilitas digital / interaktif ? (di perspektif sdh terlihat)
19	• Di ablh kana tergambar potongan rak buku??
29 - 34	• Tanpa batang penguat antar kaki apa kuat/stabil? Material kaki??
7,8,47	• Posisi meja layanan sirkulasi apa tdk diagonal sj krn adanya kolom?
RAB	• Pek. Bongkaran?? & Analisa harga satuan tdk ada? Pakai standar apa?

Dengan mempertimbangkan hasil Kolokium II, maka yang bersangkutan dinyatakan **LOLOS / TIDAK LOLOS *** ke Kolokium III.

(*Coret yang tidak perlu)

Dosen Pembimbing

Nama : Ir. Budiono, M.Sn.
NIP : 19590604 199002 1 001

LAMPIRAN 6 : LEMBAR BEBAS PLAGIAT

Surat Pernyataan Bebas Plagiat

Bersamaan dengan ini, Saya menyatakan bahwa lapotan tugas akhir yang berjudul "REDESAIN INTERIOR PERPUSTAKAAN UMUM KOTA DEPOK DENGAN KONSEP REKREATIF DAN INTERAKTIF" adalah hasil karya saya pribadi. Bukan jiplakan/menyadur/mencopy milik orang lain. Jika saya terbukti melakukan plagiarism maka saaya bersedia untuk dikenakan hukumannya, yaitu tidak diluluskan pada mata kuliah Tugas Akhir.

Demikian surat pernyataan ini saya sampaikan dengan sebenar-benarnya.

Depok, 20 Agustus 2020

Umar Faruq Abdurrahman

NRP. 08411640000027