

Redesain Interior Gedung Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya Berkonsep Open Space Bernuansa Natural

Noor Firdhousa Syannaz dan Budiono

Jurusan Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: budiono@interior.its.ac.id

Abstrak—Di era globalisasi sekarang ini, perkembangan teknologi dan budaya semakin pesat. Di bidang pendidikan, membaca adalah salah satu hal yang wajib untuk seluruh manusia yang memiliki daya pikir. Dan di era sekarang, perpustakaan adalah satu-satunya wadah dimana masyarakat bisa mendapatkan fasilitas untuk kegiatan membaca. Salah satu perpustakaan umum di Surabaya adalah Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya. Perpustakaan umum ini merupakan ruang publik yang menyediakan berbagai koleksi dan referensi buku demi menunjang perkembangan kreatifitas masyarakat. Selain perpustakaan, terdapat kantor divisi badan arsip di gedung ini. Beberapa hal di perpustakaan ini perlu dibenahi baik dalam hal fasilitas, maupun kenyamanan interior demi meningkatkan minat pengunjung dan meningkatkan budaya membaca masyarakat serta memaksimalkan fungsi perpustakaan ini. Contoh permasalahannya adalah sirkulasi interior belum terencana secara optimal sehingga sirkulasi kurang teratur serta permasalahan yang berhubungan dengan minat pengunjung seperti kenyamanan, suasana dan ciri khas. Metode desain yang digunakan melalui beberapa tahap, yaitu: Identifikasi Objek; Tahap Identifikasi Masalah; Metode Pengumpulan Data; Metode Analisa dan Perancangan; dan Metode Desain. Konsep yang diterapkan pada Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya adalah perpaduan konsep open space bernuansa natural yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada objek desain ini..

Kata Kunci— kantor, natural, open space, perpustakaan.

I. PENDAHULUAN

DI ERA globalisasi sekarang ini, perkembangan teknologi dan budaya semakin pesat. Informasi dalam berbagai aspek kehidupan manusia tersebar luas dan mudah didapatkan. Di bidang pendidikan, membaca adalah salah satu hal yang wajib untuk seluruh manusia yang memiliki daya pikir, terlebih bagi terlebih bagi generasi penerus bangsa yang membutuhkan pendidikan sebagai bekal hidup dimasa yang akan datang. Disamping itu, dalam kehidupan sehari-haripun manusia membutuhkan kegiatan membaca dalam melaksanakan seluruh aktivitasnya. Begitulah pentingnya peran membaca di dunia.

Di era sekarang, perpustakaan adalah satu-satunya wadah dimana masyarakat bisa mendapatkan fasilitas untuk kegiatan membaca dimana perpustakaan adalah tempat atau ruangan yang menyediakan berbagai jenis buku yang menjadi sumber

si pembaca sebagai bahan referensi hidup mereka masing-masing.

Perpustakaan yang baik adalah perpustakaan yang tidak hanya memberikan nilai edukasi tapi juga memberi nilai hiburan kepada masyarakat. Perpustakaan yang berkesan kaku dan formal adalah salah satu penyebab rendahnya minat baca pada masyarakat. Perpustakaan seharusnya dibuat dengan konsep edutainment yang difokuskan untuk peningkatan minat baca dan pengembangan kreatifitas masyarakat.

Salah satu perpustakaan umum di Surabaya adalah Badan Arsip dan Perpustakaan yang berlokasi di Jalan Rungkut Asri Tengah No. 5-7. Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya ini memiliki dua fungsi utama, yaitu perpustakaan umum dan kantor. Perpustakaan umum ini sebagai ruang publik yang menyediakan berbagai koleksi dan referensi buku demi menunjang perkembangan kreatifitas masyarakat terutama masyarakat yang beraktivitas di lingkungan sekitar perpustakaan ini. Sedangkan kantor tersebut adalah tempat bekerja sehari-hari para pegawai (PNS) dibidangnya masing-masing. Namun, beberapa hal di gedung Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya ini perlu dibenahi baik dalam hal sirkulasi interior, pengolahan fasilitas, maupun kenyamanan interior demi meningkatkan budaya membaca masyarakat di perpustakaan dan mengoptimalkan fungsi perpustakaan yang telah difasilitasi pemerintah ini.

A. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mendesain sirkulasi interior yang baik agar memberikan keteraturan dan kenyamanan beraktivitas antara pengunjung perpustakaan dengan pegawai kantor Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya?
2. Bagaimana mendesain interior Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya yang memfasilitasi kebutuhan aktivitas dan memberikan keleluasaan kepada pengguna baik pengunjung perpustakaan maupun pegawai kantor?
3. Bagaimana mendesain interior yang menarik dan nyaman yang dapat meningkatkan minat pengunjung untuk datang beraktivitas di perpustakaan kota Surabaya?

B. Batasan Masalah

1. Bangunan yang akan didesain memiliki luasan minimal 800 m².

2. Redesain interior tidak merubah struktur utama bangunan Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya.
3. Gedung Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya memiliki dua fungsi, yaitu perpustakaan dan kantor.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan dari redesain interior Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya :

Menciptakan sirkulasi interior yang optimal bagi pengunjung perpustakaan dan pegawai kantor dalam beraktivitas.

Menciptakan interior Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya yang aman, nyaman, dan menyenangkan dalam tampilan fisik, visual, sesuai standar dan ergonomi demi menunjang aktivitas pengguna dan meningkatkan budaya membaca masyarakat di perpustakaan.

2. Manfaat bagi pengelola perpustakaan :

Sirkulasi interior yang baik dapat memberikan keteraturan aktivitas pegawai dalam melayani dan mengawasi pengunjung perpustakaan yang sedang beraktivitas didalamnya.

Menciptakan image baru bagi Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya yang menarik dan diharapkan dapat meningkatkan budaya membaca di perpustakaan bagi masyarakat.

3. Manfaat bagi pengunjung perpustakaan :

Diharapkan nantinya desain perpustakaan tersebut dapat memberikan pengalaman baru bagi pengunjung, mendalami pengetahuan, merangsang kreatifitas dengan memperhatikan kenyamanan baik secara fisik, visual, ergonomi, maupun psikologi.

II. METODOLOGI DESAIN

A. Tahap Identifikasi Objek

Tahap identifikasi objek adalah tahap untuk menentukan latar belakang, judul, dan definisi judul. Pada tahap ini akan diuraikan dasar-dasar pemikiran dan landasan yang menjadi alasan untuk melakukan redesain interior.

B. Tahap Identifikasi Masalah

Tahap ini adalah tahap mengidentifikasi masalah pada objek dengan menganalisis kondisi eksisting, kebutuhan pengguna serta memperhatikan image Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya itu sendiri. Tahap ini merupakan awal sebuah studi yang nantinya dijadikan acuan untuk menemukan solusi yang sesuai dengan permasalahan yang ada.

C. Metode Pengumpulan Data

1) Metode Observasi

Proses pengumpulan data dimulai dari mengamati langsung lokasi studi kasus mengenai objek yang akan dibahas dan mencatat secara sistematis hal-hal yang berhubungan dengan objek desain tersebut.

2) Metode Kuisisioner

Salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan pengambilan data melalui kuisisioner adalah target responden.

D. Metode Kepustakaan

Untuk menunjang terciptanya sebuah desain interior Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya maka penulis mencari data-data literatur yang berkaitan dengan perpustakaan serta konsep yang diambil dari berbagai buku-buku dan media lainnya tentang perpustakaan, tentang suasana yang diperlukan dan filosofi yang terkandung didalamnya, company profile, program ruang, elemen-elemen interior, dan tentang konsep open space bernuansa natural.

E. Metode Analisa Perancangan

Mengetahui kebutuhan pengguna ruang melalui perilaku yang dilakukan dalam sebuah perpustakaan, dilakukan berdasarkan prosedur pengamatan fenomena sosial. Sehingga, hasil penelitian yang didapatkan tidak bersifat statistik dan tidak ada aturan absolut dalam mengolah hasil pengamatan (data). Analisa yang digunakan adalah analisa kuisisioner, analisa penggunaan kebutuhan fasilitas, analisa kebutuhan dan sifat ruang, analisa hubungan antar ruang, analisa sirkulasi, analisa bentuk, analisa warna, analisa material, analisa furniture, analisa pencahayaan dan penghawaan, dan analisa elemen estetis.

F. Metode Desain

1) Tahap Konsep Desain

Dalam tahap ini, dilakukan beberapa metode, antara lain:

Tree Method: Merupakan penjelasan konsep dari judul yang telah diambil berbentuk bagan yang akan dijadikan acuan pengembangan desain.

Matriks & Bubble Diagram: Merupakan langkah awal untuk menentukan layout atau tata letak antar ruang yang disesuaikan dengan fungsi ruang sehingga menghasilkan tata ruang yang optimal.

Studi Kebutuhan Ruang: Merupakan perhitungan yang menyesuaikan antara fungsi ruang, luas ruang, dimensi furniture yang dibutuhkan dalam ruang dan sirkulasi pengguna yang dibutuhkan dalam ruang.

Konsep Makro: Merupakan pengembangan dari tree method yang menjelaskan secara keseluruhan konsep yang akan diaplikasikan kedalam objek desain.

Konsep Mikro: Merupakan pengembangan dari konsep makro yang menjelaskan secara detail tentang pemilihan material, warna, furniture, ukuran-ukuran, dsb yang digunakan dalam ruang atau objek desain hingga efek psikologis yang ditimbulkan.

2) Tahap Hasil Desain

Hasil desain merupakan tahap final yang dilakukan pada sebuah proses desain. Dalam hasil desain ini ada beberapa bentuk output, antara lain:

1. Denah Alternatif: Merupakan visualisasi tata ruang yang telah ditata secara optimal.
2. Weight Method: Merupakan langkah untuk menentukan denah yang paling optimal berbentuk tabel dan terdapat perhitungan serta rank. Rank yang paling tinggi merupakan denah yang paling optimal yang akan diaplikasikan kedalam objek desain.

3. Gambar Teknik: Merupakan pengembangan dari denah alternatif dan weight method berbentuk gambar teknik yang terdiri dari denah, potongan ruang, detail arsitektur, detail furniture dan detail elemen estetis.
4. 3D Perspektif: Merupakan visualisasi ruang atau objek yang telah di desain sehingga konsep desain dan suasana ruang bisa dirasakan.
5. Maket: Merupakan visualisasi ruang atau objek berbentuk miniatur yang juga memperkuat kesan dan suasana ruang tersebut.
6. Prototype: Merupakan visualisasi konsep berbentuk furniture atau elemen estetis yang nantinya akan diaplikasikan kedalam ruang atau objek desain.
7. Animasi Walk Through: Merupakan visualisasi keseluruhan objek yang selesai di desain berbentuk film yang menjelaskan suasana, material, furniture dan terutama sirkulasi ruang.

III. ANALISA DATA

A. Analisa Denah Eksisting

Setelah melakukan observasi, Analisa pertama terlihat bahwa zoning area pengunjung perpustakaan dengan karyawan kantor belum terbagi jelas. Hal tersebut akan berpengaruh pada keamanan gedung ini. Kedua, musholla terdapat di lantai dua yang digunakan oleh pengunjung perpustakaan maupun karyawan kantor dan akses ke kamar mandi cukup jauh dari musholla sehingga tidak efektif. Ketiga, terdapat ruang kidsmart yang digunakan untuk pengunjung perpustakaan yaitu anak-anak, ruang ini letaknya berjauhan dari ruang perpustakaan anak itu sendiri dan tidak digunakan.

B. Analisa Interior

1) Receptionist

Di area receptionist pengunjung akan disambut oleh staff. Namun, letak meja receptionist ini berada di sudut ruang, sehingga pengunjung yang masuk tidak bisa langsung melihat dan staff kurang bisa mengawasi secara maksimal. Bentuk meja receptionist juga belum terencana dengan baik. Jarak antara meja dengan dinding terlalu lebar sehingga pengunjung bisa melihat sisi dalam meja receptionist karena letak area tunggu tepat berada di samping meja receptionist. Tinggi meja receptionist sudah sesuai data antropometri yaitu dengan tinggi 110 cm. Namun, bentuk dan warna yang masih monoton. Area ini belum memaksimalkan pencahayaan alami dan belum memberikan ciri khas pada desain interiornya yang merepresentasikan image perpustakaan ini dan dapat menarik bagi pengunjung yang datang. Sedangkan pintu akses menuju ruang perpustakaan sebaiknya diberi pintu kaca untuk sedikit meredam suara yang bersal dari luar.

2) Perpustakaan

Ruang perpustakaan sebagai ruang utama yang menunjang aktivitas pengguna. Display/rak buku perpustakaan ini sudah menyesuaikan buku-buku yang ada. Desain rak buku juga sudah disesuaikan dengan ruang yang ada. Hanya saja tata

letak yang sedikit monoton dan sedikit sulit untuk pengawas perpustakaan mengawasi para pengunjung. Sedangkan pencahayaan perpustakaan ini belum maksimal untuk menunjang aktivitas didalamnya baik pencahayaan alami maupun buatan.

3) Kantor

Gambar diatas adalah salah satu ruang kerja / kantor bagi PNS yang bekerja di bidang pengolahan perpustakaan. Ruang ini terletak di lantai dua gedung perpustakaan. Dilihat dari tata letak, ruang ini kurang nyaman dari segi sirkulasi dan ergonomi. Terdapat lemari disalah satu sisi ruang yang bersebelahan dengan meja kerja sehingga jika ingin mengambil barang di lemari tersebut, kursi karyawan harus digeser terlebih dahulu. Pencahayaan menggunakan pencahayaan buatan yang belum terintegrasi antara titik lampu dan tata letak furniture area kerja para pegawai. Diperlukan cahaya alami atau ruang yang lebih terbuka agar berkesan lebih luas dan nyaman untuk aktivitas pegawai di ruang ini.

IV. KONSEP DESAIN

A. Objek Desain

Objek desain yang diambil adalah Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya yang berlokasi di Rungkut, Surabaya. Perpustakaan ini adalah milik negara untuk memfasilitasi masyarakat agar gemar membaca, yang mana memiliki standar-standar yang harus dipenuhi demi mencapai tujuan utama fasilitas perpustakaan ini. Sehingga sudah seharusnya dalam merancang sebuah perpustakaan patut diperhitungkan mulai dari standar-standarnya hingga desain interior yang nyaman bagi pengguna.

B. Tema

Redesain Interior Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya menggunakan tema Open Space bernuansa Natural yaitu tema yang memiliki karakter terbuka, luas, dan fresh. Berikut ini adalah Tree Method Redesain Interior Gedung Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya berkonsep Open Space bernuansa Natural:

1) Konsep Makro

Konsep makro yang diterapkan pada Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya adalah penyelesaian permasalahan yang terjadi pada objek desain. Dari analisa yang dilakukan, terdapat permasalahan yang harus diselesaikan, yaitu kenyamanan pada interior perpustakaan dan penambahan fasilitas pada perpustakaan.

Open Space : Open Space adalah sebuah konsep desain interior yang menggunakan minim dinding sebagai sekat atau pembatas antar ruang. Hal tersebut bisa digantikan dengan memadukan material, perbedaan level ruang, dsb.

Natural : Natural adalah sebuah konsep desain interior yang menggunakan unsur-unsur alam seperti material kayu, dan memasukan unsur vegetasi seperti tanaman, artgrass, dan transformasi bentuk dari unsur-unsur natural itu sendiri.



Gambar 9.- Hasil Desain Perpustakaan Gedung BAPKS



Gambar 10.- Hasil Desain Perpustakaan Gedung BAPKS



Gambar 11.- Hasil Desain Lobby Gedung BAPKS



Gambar 12.- Hasil Desain Kantor Gedung BAPKS



Gambar 13.- Maket Perpustakaan



Gambar 14.- Maket Perpustakaan



Gambar 15.- Prototipe lampu gantung

2) *Konsep Mikro*

Konsep Ruang

Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya ini terbagi menjadi 2 fungsi, yaitu perpustakaan umum dan kantor pengelola dibidang arsip dan perpustakaan.

3) *Konsep Plafon*

Bangunan perpustakaan umum ini memiliki tinggi tiga meter. Oleh karena itu konsep plafon yang diaplikasikan adalah penggunaan plafon yang berwarna terang, yaitu dominan putih untuk memberikan kesan luas pada ruang. Sedangkan material yang digunakan, yaitu kayu dan gypsumboard.

4) *Konsep Dinding*

Beragam material bisa diaplikasikan ke dinding ruang. Pada perpustakaan ini konsep dinding juga menggunakan warna dominan terang. Kemudian permainan dinding kaca untuk mendapatkan cahaya alami dari luar disiang hari. Karakter natural seperti artgrass dan dinding kayu juga di terapkan di beberapa sisi.

5) *Konsep Lantai*

Memadukan warna dan material yang berbeda pada lantai bertujuan untuk membedakan ruang tanpa menggunakan sekat atau dinding masif adalah aplikasi dari konsep Open Space yang akan diaplikasikan di beberapa ruang atau area perpustakaan dengan menggunakan beberapa warna natural agar suasana natural lebih terasa.

6) *Konsep Furniture*

Salah satu furnitur yang dominan di perpustakaan adalah rak buku. Rak buku pada perpustakaan ini menggunakan rangka hollow yang dilapisi multiplek kemudian diberi finishing cat duko berwarna dominan putih. Material tersebut dipilih karena memiliki sifat yang kuat dan anti rayap untuk melindungi koleksi buku-buku perpustakaan. Dan warna putih dipilih untuk menonjolkan warna-warna beragam dari buku-buku yang tertata rapi.

7) *Konsep Penghawaan*

Konsep penghawaan yang diaplikasikan di perpustakaan ini adalah penghawaan alami. Memberikan unsur-unsur alam di dalam ruang, yaitu tanaman-tanaman kecil dan menggunakan art grass di beberapa sisi dinding ruang perpustakaan untuk memberikan kesan fresh dan alami sehingga pengguna ruang akan lebih nyaman beraktivitas.

8) *Konsep Pencahayaan*

Pencahayaan buatan pada perpustakaan bertujuan untuk menunjang aktivitas khususnya membaca memiliki aturan ergonomi, yaitu desain tata letak titik lampu yang terintegrasi dengan tata letak furniture di area baca. Sehingga saat melakukan aktivitas membaca menggunakan cahaya buatan atau lampu, tidak tertutup oleh bayangan furnitur lain maupun tubuh orang itu sendiri. Sedangkan pencahayaan alami disiang hari didapatkan dari konsep ruang yang terbuka dengan dinding kaca.

9) *Konsep Estetika*

Vegetasi di dalam ruang, penggunaan material yang beragam merupakan konsep estetika perpustakaan ini yang juga memiliki fungsi disetiap elemennya. Diharapkan konsep

tersebut memberikan kesan hangat, menciptakan kenyamanan, merangsang kreatifitas dan meningkatkan minat baca masyarakat.

V. HASIL DESAIN

A. *Denah Terpilih*

1) *Kelebihan :*

Secara keseluruhan, alur sirkulasi pengunjung dan pegawai kantor sudah dibedakan. Sehingga kemanan terjaga maksimal.

Mulai pintu masuk, pengunjung akan disambut dengan receptionis kemudian terdapat tiga alur yang bisa diakses yaitu perpustakaan, perpustakaan anak dan café. Sedangkan pegawai kantor langsung menaiki tangga menuju kantor di lantai 2.

Diarea perpustakaan, area layanan terletak ditengah ruangan sehingga pengawasan lebih maksimal.

2) *Kekurangan :*

Diarea perpustakaan, letak area layanan sudah berada ditengah, namun jarak dengan ruang buku referensi sedikit menjauh.

3) *Weight Method*

Setelah membuat tiga alternative, dilakukan penilaian sesuai dengan aspek-aspek tertentu menggunakan tabel "Weight Method" untuk membandingkan dan mendapatkan hasil alternative yang paling optimal.

Berdasarkan table penilaian diatas, dapat diketahui kriteria perbandingan alternative layout yang lebih unggul. Keterangan penilaian menyebutkan bahwa denah alternative 3 lebih tinggi nilainya dibandingkan dengan alternative 1 dan 2.

B. *Hasil Desain*

1) *View perpustakaan dan area baca BAPKS.*

Gambar 9 adalah area utama pada ruang perpustakaan yang juga sebagai tempat untuk mengawasi ruang perpustakaan. Meja menggunakan material kayu cork dan lantai menggunakan parket. Di tengah area ini terdapat transformasi bentukan pohon yang terbuat dari kayu dan difinishing cat warna cerah untuk memberikan kesan eye catching.

Gambar 10 adalah suasana yang terdapat di perpustakaan dan area baca Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya area koleksi fiksi. Meja juga menggunakan transformasi bentukan pohon menggunakan material kayu dan dilapisi kaca. Letak meja dan kursi juga sudah terintegrasi dengan titik lampu untuk menunjang aktivitas agar pencahayaan sesuai dan nyaman. Di gambar ini terlihat rak buku yang tersusun rapi dengan signaged di sisi pinggirnya sehingga pengunjung nyaman dan mudah dalam mencari koleksi buku yang diinginkan dan dilengkapi dengan komputer untuk mengakses katalog buku.

2) *View Lobby BAPKS*

Gambar 11 bagian atas adalah suasana yang terdapat di lobby Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya di area informasi mandiri. Pada ruang ini terlihat meja dengan computer untuk memfasilitasi pengunjung yang ingin mencari tau tentang koleksi yang ada di perpustakaan tanpa harus

masuk terlebih dahulu. Sehingga pengunjung tidak perlu bertanya kepada receptionist, melainkan dapat mengakses mandiri dengan mudah dan lengkap

Gambar 11 bagian bawah adalah suasana yang terdapat di lobby Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya di area informasi mandiri. Pada ruang ini terlihat meja dengan computer untuk memfasilitasi pengunjung yang ingin mencari tau tentang koleksi yang ada di perpustakaan tanpa harus masuk terlebih dahulu. Sehingga pengunjung tidak perlu bertanya kepada receptionist, melainkan dapat mengakses mandiri dengan mudah dan lengkap.

3) *View Kantor BAPKS*

Gambar 12 bagian atas merupakan suasana kantor. Menggunakan lantai parket kayu untuk memberikan kesan nyaman saat bekerja. Furniture meja juga menggunakan material kayu. Letak yang sedikit berjarak dari jendela agar tetap nyaman namun tetap mendapatkan cahaya matahari alami.

Gambar 12 bagian bawah merupakan view dari sisi berbeda menghadap jendela. Ruang kantor ini hanya menggunakan storage sebagai pengareaan sehingga kantor terkesan luas dan membuat bekerja lebih tenang dan tidak tertekan.

4) *Maket Area Buku Fiksi & Area Baca*

Gambar 13 dan 14 adalah output dalam bentuk maket. Ruang yang dipilih adalah ruang perpustakaan bagian area buku fiksi. Terdapat rak buku yang di tata sebaris yang tidak jauh dari area baca. Terdapat dua macam area baca yaitu area baca dengan meja dan kursi serta area baca lesehan yang dilengkapi meja dan beanbag sebagai tempat duduk.

5) *Prototype Lampu Gantung*

Gambar 15 merupakan output berbentuk prototype lampu gantung. Lampu gantung ini terdapat di Lobby Perpustakaan di area tunggu. Terbuat dari kayu pinus finishing clear doff dan dikombinasikan dengan siku besi finishing biru doff. Kemudian terdapat tanaman didalamnya. Lampu gantung ini merupakan pengaplikasian dari konsep Open Space bernuansa natural.

VI. PENUTUP

Kesimpulan yang dapat diambil dari seluruh pembahasan adalah sebagai berikut :

Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya yang berlokasi di Rungkut merupakan milik negara yang bertujuan memberikan fasilitas kepada masyarakat demi meningkatkan ilmu pengetahuan dan merangsang masyarakat untuk lebih berkeaktifitas. Sehingga interior perpustakaan ini di redesain menjadi lebih menarik pengunjung untuk datang dan nyaman untuk mendukung aktivitas didalamnya

Redesain interior perpustakaan ini berkonsep Open Space bernuansa Natural. Konsep ini menjadikan ruang perpustakaan lebih terbuka dan memberikan kesan luas karena keterbatasan ruang yang ada. Kemudian memberikan unsur-unsur natural kedalam ruang perpustakaan yang memberikan kesegaran kepada pengunjung terutama kondisi iklim Surabaya yang panas.

Penggunaan material alam sebagai pengaplikasian konsep

natural, memberikan kesan hangat dan segar sehingga pengunjung nyaman dan betah beraktivitas di perpustakaan.

Fasilitas café di perusatakaan ditambahkan untuk menunjang aktivitas pengunjung yang berlama-lama di perpustakaan. Namun letaknya terpisah dari ruang perpustakaan untuk tetap menjaga keamanan koleksi perpustakaan.

Aktivitas dan kebutuhan pengunjung dianalisa lebih lanjut sehingga zoning antara pengunjung dan pegawai tidak lagi bercampur aduk.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Atmodiwirjo, Paramita. 2009. Pedoman Tata Ruang dan Perabot Perpustakaan Umum. Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.
- [2] Darmono. 2007. Perpustakaan Sekolah: Pendekatan Aspek Manajemen dan Tata Kerja. Jakarta: Grasindo.
- [3] Femina. "Open Space". 6 Mei 2016. <http://www.femina.co.id/article/open-space>.
- [4] Kumanigsih, Ratna. 2012. Analisis Sistem Pencegahan Penanggulangan dan Tanggap Darurat Terhadap Kebakaran di Perpustakaan Pusat Universitas Indonesia. Depok: Universitas Indonesia
- [5] Listiani, Wanda. Desain Ruang Perpustakaan. 30 April 2016. <http://www.slideshare.net/eko1/desain-ruang-perpustakaan>.
- [6] Liyana, Gerry Resmi. Perpustakaan UI: Perpustakaan Modern di Era Digital. 28 April 2016. <http://gerryliyana.weebly.com/perpustakaan-ui-perpustakaan-modern-di-era-digital.html>.
- [7] Panero, Julius. 1979. Human Dimension & Interior Space. US: Whitney Library of Design.
- [8] Riadi, Muchlisin. Pengertian, Jenis dan Tujuan Perpustakaan. 30 April 2016. <http://www.kajianpustaka.com/2012/11/perpustakaan.html>.
- [9] Rizal, Muhammad. Proposal Buku Perpustakaan". 30 April 2016. https://www.academia.edu/15063300/Contoh_Proposal_Buku_Perpustakaan.
- [10] Sabiq, Eko Ayah Meisyah. Mengatasi/Persiapan Sebelum, Saat, Setelah Terjadinya kebakaran, Gempa Bumi dan Vandalisme pada Bahan Perpustakaan. 6 Mei 2016. <http://putradeli.co.id/2009/04/bab-i-pendahuluan.html>.
- [11] Sitorus, Abner. Mewujudkan Perpustakaan ideal. 28 April 2016. <http://www.bpkp.go.id/pustakabpkp/index.php?p=wujud%20perpus%20ideal>.
- [12] Sumekar, Sri. 2011. Standar Nasional Perpustakaan. Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.