

Perancangan Interior Perpustakaan Fasilitas Multimedia di Surabaya

Yosef Setiawan, S.P. Honggowidjaja

Program Studi Desain Interior, Universitas Kristen Petra

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

E-mail: yosefsetiawan94@gmail.com; sphongwi@petra.ac.id

Abstrak—Perpustakaan merupakan sebuah tempat yang digunakan untuk belajar dan mengeksplorasi hal baru sehingga pengetahuan pengguna menjadi semakin bertambah, apalagi pada jaman sekarang teknologi juga semakin pesat perkembangannya pada setiap tahun. Dengan berkembangnya teknologi tentu juga membuat perpustakaan juga mengikuti terhadap perkembangan penggunaan teknologi sehingga perpustakaan tidak lagi hanya memiliki koleksi buku tetapi juga koleksi *file* berupa digital. Selanjutnya dengan generasi muda yang dengan cepat beradaptasi dengan teknologi juga membuat penggunaan buku semakin jarang digunakan oleh pengguna yang beralih menggunakan koleksi *file* digital yang berupa *video* maupun dokumen *online*.

Perancangan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah perpustakaan berfasilitas multimedia yang dapat membuat pengguna dapat beraktivitas dengan maksimal sesuai dengan kebutuhan pengguna yang menggunakan media *cassette* maupun media buku yang berada di dalam perpustakaan sehingga kegiatan yang terdapat dalam perpustakaan dapat dilakukan dengan maksimal.

Kata Kunci—Perpustakaan, Multimedia, Fasilitas Multimedia.

Abstrac—*Library is a place that is used to learning and exploring new things in order to broaden the knowledge of the users, nowadays technology is growing more rapidly every year. With the development of technology, it will create a library that not only has collection of books, but it is also has collection of digital file. Furthermore, with rapid growth of young generation that has faster adaptability with technology which is shifting the function of library to tend use more digital file, including video and online documents.*

This design intended to create a Multimedia Library that users can use at the fullest in accordance with the needs of users by using multimedia facilities that might use cassette and books in library.

Keyword— Library, Multimedia, Multimedia Facilities

I. PENDAHULUAN

Pada era yang sudah maju seperti jaman sekarang merupakan sebuah jaman dimana kita mendapatkan sebuah informasi dengan cepat dan mudah kita dituntut untuk mendapatkan informasi dengan cepat dan benar itulah jaman sekarang, semuanya dituntut untuk serba cepat tetapi dibatasi dengan tidak adanya sarana yang dapat memberikan fasilitas

tersebut, dalam perpustakaan kita bisa mendapatkan informasi tetapi dengan media cetak akan membutuhkan waktu yang cukup lama apalagi pada jaman sekarang minat baca terhadap buku semakin berkurang, berkembangnya teknologi dengan sangat cepat membuat banyak orang meninggalkan media cetak dengan mengembangkan media digital yang berupa *e-book* tetapi orang cenderung lebih memilih menonton dari pada membaca, dikarenakan dengan menonton banyak informasi yang mereka terima dan yang paling terpenting tidak membosankan seperti buku yang harus membaca dari awal sampai akhir. Dengan menggunakan media film akan membuat pengguna nyaman dalam melakukan aktivitas karena dengan menonton dianggap mudah dan lebih menyenangkan dari pada harus membaca buku.

Jaman yang sudah maju seperti sekarang perpustakaan perlu melakukan perubahan sehingga pengguna perpustakaan yang termasuk manusia modern menjadi lebih banyak mengetahui tentang informasi karena orang jaman sekarang dianggap lebih menikmati perkembangan teknologi dari perkembangan jaman sehingga dapat dikatakan perpustakaan yang mengandalkan media cetak seperti buku kurang memaksimalkan potensi dari orang modern yang lebih cenderung mencari dengan aktivitas yang menyenangkan dan mudah.

Dengan masalah tersebut diharapkan adanya perubahan dalam perpustakaan yang tidak hanya fokus terhadap media cetak tetapi juga memberikan multimedia dalam perpustakaan sehingga perpustakaan yang ada dapat mengikuti perkembangan jaman dan membantu pengguna dalam menemukan informasi yang dibutuhkan serta membuat pengguna perpustakaan menjadi tidak bosan dengan aktivitas yang berada diperpustakaan. Diharapkan dengan perancangan ini dapat membantu masyarakat dalam membaca maupun menonton film sehingga walaupun berbeda aktivitas yang dilakukan tetapi tetap memiliki tujuan yang sama yaitu mendapatkan informasi sehingga membuat pengguna menjadi lebih banyak tahu hal baru dan memiliki kualitas

II. METODE PERANCANGAN

Design Thinking : Desain thinking adalah subjek yang mencakup banyak istilah yang berhubungan dengan teknis atau konsep kreatif.

Define : Masalah desain dan target pengguna perlu didefinisikan. Sebuah pemahaman yang tepat dari masalah dan

kendala yang memungkinkan lebih banyak solusi yang tepat untuk dikembangkan. Tahap ini menentukan apa yang diperlukan untuk proyek tersebut untuk menjadi sukses.

Research : Tahap penelitian ulasan informasi seperti sejarah masalah desain, penelitian pengguna akhir dan wawancara opini yang dipimpin, dan mengidentifikasi potensi hambatan.

Ideate : Tahap dimana memotivasi pengguna dan kebutuhan diidentifikasi dan ide-ide yang dihasilkan untuk memenuhi ini, mungkin melalui *brainstorming*.

Prototype : Melihat pemecahan masalah atau mengerjakan ide-ide, yang disajikan untuk pengguna dan ulasan stakeholder, sebelum disajikan kepada klien.

Select : Menseleksi solusi yang diberikan dengan berdasarkan tujuan desain. Beberapa solusi memang praktis tetapi belum tentu yang terbaik.

Implement : Melihat perkembangan desain dan pengiriman akhir ke klien.

Learn : Membantu desainer meningkatkan kinerja mereka dan, untuk alasan ini, desainer harus menemukan klien dan target pengguna sehingga menentukan apakah solusi bertemu tujuan tersebut. Hal ini dapat mengidentifikasi perbaikan yang dapat dibuat di masa depan.

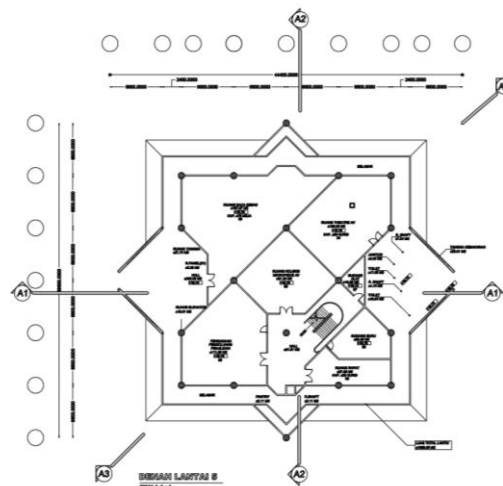
III. KAJIAN PUSTAKA

Perpustakaan berasal dari kata pustaka, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pustaka memiliki arti kitab, buku yang menjelaskan perpustakaan sebagai tempat, gedung, ruang yang disediakan untuk pemeliharaan dan penggunaan koleksi buku dan sebagainya.

Perpustakaan merupakan suatu ruangan, bagian dari gedung / bangunan atau gedung tersendiri yang berisi buku-buku koleksi, yang diatur dan disusun demikian rupa, sehingga mudah untuk dicari dan dipergunakan apabila sewaktu-waktu diperlukan oleh pembaca, 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. Sistem pelayanan terbuka (*open access*) dalam sistem pelayanan terbuka perpustakaan memberi kebebasan kepada pengguna untuk dapat masuk dan memilih sendiri koleksi yang diinginkannya dari rak. Petugas hanya mencatat apabila koleksi tersebut akan dipinjam serta dikembalikan. Sistem pelayanan tertutup (*close access*) kebalikan dari sistem terbuka, pengunjung tidak boleh masuk ke ruangan koleksi, tetapi yang dibutuhkannya harus diambilkan oleh petugas. Penelusuran/pencarian koleksi harus melalui katalog. Petugas selain mencatat peminjaman dan pengembalian, juga mengambilkan dan mengembalikan koleksi ke rak. [4]. Dengan multimedia sebagai perkembangan, integrasi, dan memberikan gabungan antara *text*, multimedia *text*, *grafis*, multimedia *grafis*, *sound*, *video*, dan animasi melalui computer [6]. Perpustakaan Fasilitas Multimedia adalah Koleksi buku atau bahan tertulis lainnya, seperti bahan tercetak dan media audiovisual seperti; film, slide, kaset, piringan hitam, bentuk mikro seperti; *mikrofilm*, *mikrofilmis*, *mikroburam* (*microopaque*)

serta fasilitas untuk menyimpan bahan tersebut beserta lembaga yang bertanggung jawab atas pengelolaannya.

Pada objek perancangan menggunakan layout asli perpustakaan Universitas Kristen Petra yang berada di gedung Radius Prawiro terletak di lantai 5 di jalan Siwalankerto no 121-131, Surabaya dengan luasan <1000m²



Gambar 1. Layout Perpustakaan Universitas Kristen Petra (Sumber : Universitas Kristen Petra, 2017)

IV. TAHAPAN PERANCANGAN

Dalam perancangan disusun beberapa langkah supaya perancangan tersusun dengan terstruktur dengan cara sebagai berikut :

Observasi Perancangan :

Mengumpulkan data fisik berupa *layout* dan batas-batas ruangan dan non-fisik berupa kebutuhan aktivitas, kebutuhan ruang, sirkulasi, dan wawancara dengan pengguna ruang, dan data lainnya.

Data Literatur :

Menemukan data-data yang berkaitan dengan perancangan yang dapat menjadi pedoman dalam perancangan sehingga perancangan memiliki data-data yang *valid*

Data Tipologi :

Membandingkan antara objek perancangan yang sejenis dengan objek lainnya sehingga menemukan data pembandingan yang digunakan sebagai sumber desain dalam perancangan ini.

Pembandingan Data :

Dari semua yang telah didapat kemudian dijadikan satu sehingga ditemukan kebutuhan ruang, kebutuhan perabot dan desain yang dapat menunjang aktivitas dari ruangan tersebut.

Programming :

Setiap data yang telah didapat kemudian diolah kembali untuk ditemukan masalah yang ada dan mencari solusi yang sesuai dari masalah tersebut berupa karakteristik ruang, kebutuhan ruang, hubungan antar ruang, *zoning* dan *grouping* sebagai berikut :

KARAKTER RUANG

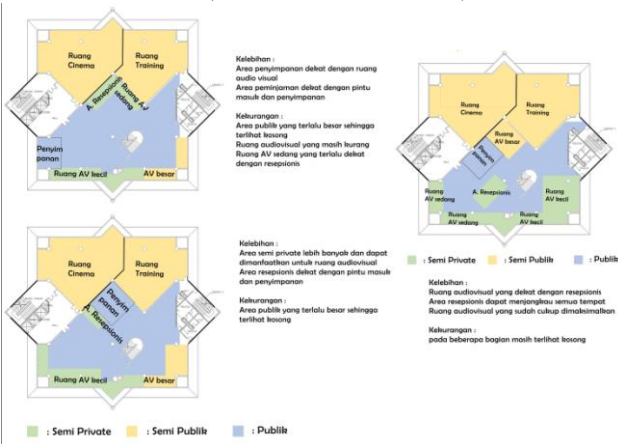
Jenis Ruang	Aktivitas
Ruang Training	Pelatihan untuk staff yang berkaitan dengan komputer
Ruang AV Kecil	Menonton film fiksi maupun non-fiksi dengan kapasitas 1-2 orang
Ruang AV Sedang	Menonton film fiksi maupun non-fiksi dengan kapasitas 3-5 orang
Ruang AV Besar	Menonton film fiksi maupun non-fiksi dengan kapasitas 6-10 orang
Ruang Cinema	Audiodivisi dengan entitas 100 orang
Area Resepsions	Tempat mahasiswa melakukan permohonan
Area Penyimpanan	Tempat penyimpanan kaset maupun buku



KEBUTUHAN RUANG

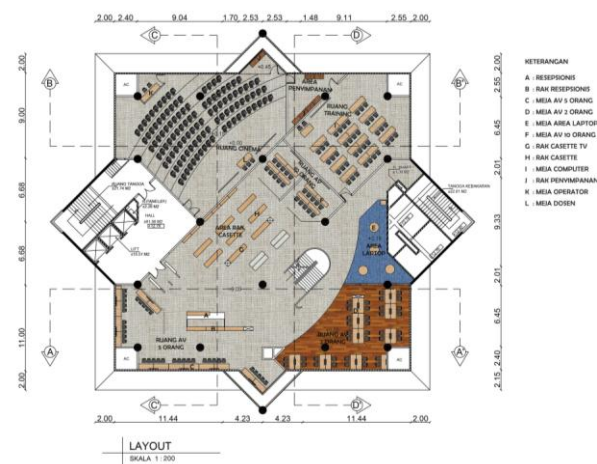
Keterangan	Jenis Ruang	Pengguna	Jumlah	Facilitas
■ Semi Private	R. Training	Staff	40 orang	Meja Kursi Projektor
■ Semi Publik	R. AV Kecil	Mahasiswa	1-2 orang	Layar LCD Video Player Kursi
■ Publik	R. AV Sedang	Mahasiswa	3-5 orang	Layar LCD Video Player Kursi
● Terkait Erat	R. AV Besar	Mahasiswa	6-10 orang	Projektor Layar proyektor Kursi Video Player
○ Mungkinin Terkait	R. Cinema	Mahasiswa	100 orang	Meja Kursi Speaker Layar proyektor Projektor
○ Tidak Terkait				

Gambar 2. Karakteristik Ruang, Kebutuhan Ruang, dan Hubungan Antar Ruang (Sumber : Pribadi, 2017)

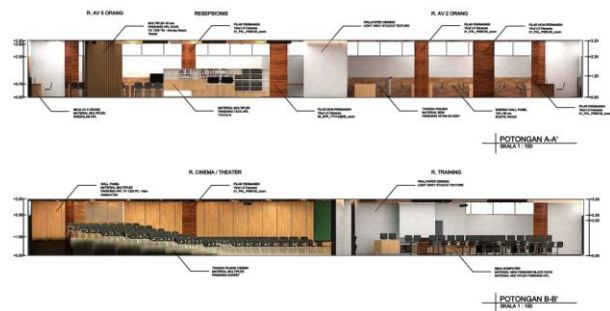


Gambar 3. Zoning dan Grouping (Sumber : Pribadi, 2017)

V. DESAIN AKHIR



Gambar 3. Layout lantai 5 (Sumber : Pribadi, 2017)



Gambar 4. Potongan A-A' dan B-B' (Sumber : Pribadi, 2017)



Gambar 5. Potongan C-C' dan D-D' (Sumber : Pribadi, 2017)

Lantai

Parket Kayu: Memberikan kesan natural dan hangat pada ruangan

Karpet : Memberikan kesan nyaman untuk ruang sekaligus dapat menyerap suara

Dinding

Wallpaper : Memberikan kesan tekstur pada ruangan

Wall Panel : Memberikan dekorasi ruang dan meyerap suara

Plafon

Gypsum Board : Dapat mengisolasi suara agar mengurangi kebisingan dan tahan api

Multiplek : Memberikan kesan penurunan sehingga plafon tidak membosankan



Gambar 6. Perspektif Area Resepsionis
(Sumber : Pribadi, 2017)



Gambar 7. Perspektif Ruang Training
(Sumber : Pribadi, 2017)



Gambar 8. Perspektif Ruang Cinema
(Sumber : Pribadi, 2017)



Gambar 9. Perspektif Ruang Audiovisual 2 orang
(Sumber : Pribadi, 2017)



Gambar 10. Perspektif Ruang Audiovisual 5 orang
(Sumber : Pribadi, 2017)



Gambar 11. Perspektif Ruang Audiovisual 10 orang
(Sumber : Pribadi, 2017)

VI. KESIMPULAN

Membaca dan menonton merupakan kegiatan yang memiliki banyak manfaat dalam kegiatan sehari-hari, banyak informasi yang didapatkan dengan kedua aktivitas tersebut dalam jangka waktu yang panjang. Dengan perkembangan jaman sekarang yang sudah maju penggunaan buku fisik kini dapat tergantikan dengan menggunakan media seperti media film, dengan memanfaatkan media film pengguna juga tidak cepat bosan dalam menonton film tersebut sehingga perkembangan dari sistem pembelajaran dengan memanfaatkan film tersebut memerlukan media pendukung untuk mencapai sistem pembelajaran tersebut. Pada perancangan ini buku yang berbentuk fisik dikurangi tetapi diganti dengan media *casette* dengan cara memutar film dengan tujuan pengguna dapat memutar film berupa fiksi maupun non-fiksi dengan tujuan membuat pengguna lebih menikmati proses pembelajaran dan penerimaan informasi. Konsep *modern* maksimalis akan menciptakan kesan yang hangat dengan memanfaatkan warna-warna material sehingga dapat membuat pengguna lebih nyaman saat berada dalam perpustakaan

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah membimbing dari awal sampai dengan akhir dan telah membantu saya dengan memberikan saran-saran desain sehingga bisa membantu saya dalam mengembangkan desain yang telah saya ciptakan dan telah memberikan waktunya untuk asistensi desain

DAFTAR PUSTAKA

- [1] "An Introduction to RFID". RFID Security . 2008. The Government of the Hong Kong Special Administrative Region . 3 Maret 2017. <https://www.infosec.gov.hk/english/technical/files/rfid.pdf>
- [2] De Chiara, Panero, Zelnik. Time Saver Standards for Interior design and space planning. New York;McGraw-Hill, Inc. 2001
- [3] Hariadi, Paulus. Desain Interior Gaya Maksimalis. Surabaya: Griya Kreasi, 2014
- [4] Palupi, Agustina. "Perpustakaan Kota di Yogyakarta". Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan. 2012. 1 Maret 2017. <http://e-journal.uajy.ac.id/643/1/OTA12721.pdf>
- [5] Permana, Irwan. "Jenis perpustakaan". Dinas kearsipan dan perpustakaan daerah bekasi. 3 maret 2017 . <https://basipda.bekasikab.go.id/berita-jenis-perpustakaan.html>.
- [6] T.M. Savage, K.E. Vogel, An Introduction To Digital Multimedia. United States of America:Jones & Bartlett Learning, 2009.