

PERANCANGAN ULANG PERPUSTAKAAN UMUM DI KOTA MEDAN

REDESIGN PUBLIC LIBRARY IN MEDAN CITY

Elsa Nurmalia Sari Manalu¹, Tri Haryotedjo², Djoko Murdowo³

¹Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

² Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

³Prodi S1 Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

elsamanalu@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Berdasarkan studi "*Most Littered Nation In the World*" yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* pada 2016 lalu, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca. Indonesia persis berada di bawah Thailand (59) dan di atas Bostwana (61). Persentase minat membaca yang rendah pada masyarakat juga terjadi di Provinsi Sumatera Utara khususnya di Kota Medan. Dalam analisa data untuk penilaian variabel kualitas pelayanan pada Perpustakaan Umum Kota Medan mendapat skor 2,3 dalam kategori kurang baik. Perpustakaan memungkinkan terjadinya diskusi antar warga masyarakat, pertukaran informasi antar masyarakat, sebagai cerminan *civil society* yang mengedepankan *publicness* (keterbukaan, perdebatan, dan perhatian publik). Perpustakaan dibangun sebagai ruang kreatif, yang juga dapat berfungsi sebagai media perantara diskusi warga mengenai isu sosial dan politik. Namun faktanya, kondisi Perpustakaan Umum Kota Medan masih berkonsep sangat kaku, berupa perpustakaan lama yang menjadi tempat akses pengetahuan dan informasi media cetak tetapi tidak untuk hal yang menyenangkan dan bermain. Pada fasilitas dan aktivitas yang terjadi belum mendukung masyarakat Kota Medan untuk aktif dalam berkreasi dan memberikan pengalaman baru. Padahal tuntutan untuk masa kini, pengunjung ingin berinteraksi secara aktif dalam proses memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan untuk dapat mempengaruhi dan mampu membentuk lingkungan pengunjung yang lebih baik dengan hadirnya teknologi pendukung perpustakaan. Permasalahan hirarki ruang yang tidak baik pada area-area baca anak, remaja, dan dewasa berupa penunjang kegiatan membaca santai dan diskusi belum terlaksana. Oleh karena permasalahan-permasalahan tersebut, dibutuhkan rancangan interior perpustakaan yang sesuai dengan gaya hidup masyarakat Kota Medan.

Kata Kunci : *perpustakaan, umum, Kota Medan, Perancangan Ulang*

1. Pendahuluan

Menurut penelitian Panggabean, Helen Frida (2014), penurunan jumlah pengunjung pada Perpustakaan Umum Kota Medan disebabkan oleh kualitas pelayanan perpustakaan yang kurang memuaskan. Yaitu,

- Berdasarkan jenjang pendidikan (SLTA, SMA, lulusan diploma, dan lulusan sarjana) sebanyak 49% pengunjung merasa kurang puas terhadap koleksi buku yang lengkap dan terus diperbaharui.
- Berdasarkan jenjang pendidikan dan pekerjaan sebanyak 35% pengunjung merasa kurang puas terhadap susunan buku yang tertata rapi dan sesuai dengan jenis buku.
- Berdasarkan jenjang pendidikan dan pekerjaan sebanyak 45% pengunjung merasa kurang puas terhadap pengaksesan teknologi berupa jumlah komputer, kecepatan mengakses internet, dan sarana pencarian buku (*online public access catalog*).

Sifat masyarakat Kota Medan menurut penelitian Sitanggang, Nathanael (2013) memiliki keterbukaan terhadap pengalaman yang telah tergolong cukup tinggi. Dengan memberikan gambaran bahwa masyarakat di Kota Medan mampu berimajinasi, kreatif, minatnya luas dan suka menerima tantangan.

Perpustakaan dibangun sebagai ruang kreatif, yang juga dapat berfungsi sebagai media perantara diskusi warga mengenai isu sosial dan politik. Menurut Sulistyio Basuki (1993:46), perpustakaan juga harus dapat bertindak selaku agen kultural, artinya perpustakaan merupakan pusat utama kehidupan budaya bagi masyarakat sekitarnya. Perpustakaan tidak hanya menjadi tempat untuk penyimpanan dan pencarian informasi media cetak saja, tetapi juga harus mampu memfasilitasi kegiatan masyarakat seperti berdiskusi dan berkreasi.

2. Proses Studi Kreatif

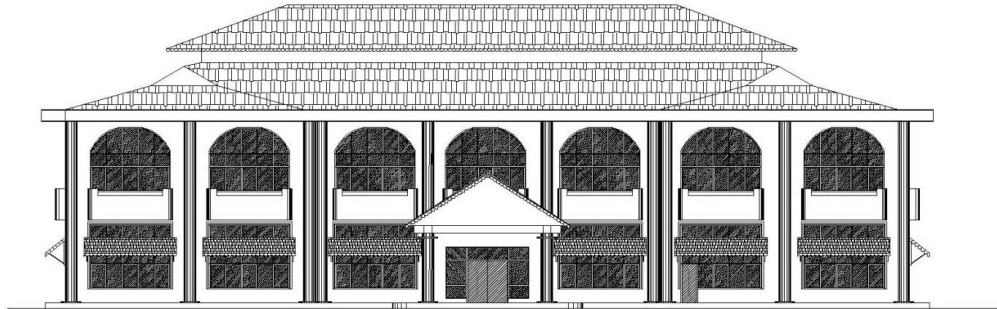
Pada perancangan perpustakaan pusat menggunakan konsep post-modern. Dengan adanya perubahan karakteristik masyarakat post-modern saat ini, membuat perpustakaan, mau tidak mau, harus merombak paradigma lama perpustakaan sebagai perpustakaan yang kaku, sakral, yang penuh dengan hal-hal normatif. Perpustakaan di era post-modern, harus tanggap dengan perkembangan masyarakat di sekelilingnya. Di mana perpustakaan merupakan '*growing organism*' yang akan selalu tumbuh dan berkembang sesuai dengan perubahan lingkungannya.

Adapun tema dari perancangan ini adalah *interactive and recreative learning*. Artinya merancang interior perpustakaan yang mengeksplorasi kemampuan untuk meningkatkan ruang perpustakaan dan elemen ruang interior berdasarkan nilai perpustakaan (membaca, mempelajari, menginspirasi, bermain, dan berkomunikasi) dengan pengunjung sebagai fokus perpustakaan. Pelayanan perpustakaan menggunakan teknologi informasi berdasarkan persuasif komputasi dalam visualisasi 3D. Hal ini memfasilitasi individu berkomunikasi hampir seperti percakapan tatap muka dengan membentuk beberapa alat untuk interaksi dan komunikasi yang menyenangkan.

Deskripsi Proyek

Kasus Proyek	: Perancangan Ulang Perpustakaan Umum Sumatera Utara
Status proyek	: Fiktif
Lokasi	: Jl Bridgen Katamso No 45, Medan
Luas lahan	: 2054 m ²

Kontur	: Datar
KDB	: 80%
Batas – batas site :	
Utara	: Jl. Mesjid Raya, perumahan dan pertokoan
Selatan	: perusahaan, perumahan dan pertokoan
Barat	: Istana Maimun, Jl Bridgen Katamso
Timur	: Jl. Mahkamah dan pertokoan
Pemilik	: Pemerintah Kota Medan



3. Penerapan dan Pembahasan Konsep

Berdasarkan uraian di atas mengenai tema yang digunakan pada perancangan perpustakaan umum Kota Medan mengarah pada penggunaan gaya kontemporer. Hal ini dikarenakan kontemporer merupakan pengayaan yang megadaptasi gaya kekinian atau *up to date* dan berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dan seni. Adapun definisi dari desain kontemporer ialah:

1) Desain



Menentukan bentuk dari pemahaman berbagai aspek kualitas dari ukuran, rupa, material, tekstur, dan warna (John. F. Pile,1986).

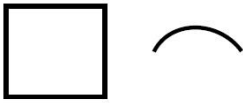
2) Kontemporer

Kontemporer menurut KBBI ialah masa kini atau apapun yang terjadi saat ini.

1) Konsep Bentuk

Bentuk merupakan salah satu komposisi yang penting untuk membentuk suatu ruangan karena bentuk dapat mempengaruhi suasana yang ditimbulkan ketika menerapkan bentuk-bentuk yang sesuai. Atas dasar pemilihan konsep natural, maka dari itu bentuk yang diambil adalah sebagai berikut:

<p>RUANG</p>  <p>Persegi</p>	<p>Bentuk ini tercipta dari garis Horizontal dan Vertikal. Kesan yang menggambarkan garis ini adalah terasa tenang dan memberi kesan melebar karena garis ini di anggap sebagai arah pokok. Bentuk ini mengacu pada standar perpustakaan yang terkesan serius dan tenang. Namun, terdapat penerapan beberapa bentuk dinamis agar kesan perpustakaan tidak terlihat kaku.</p>
<p>PENGISI RUANG</p> 	<p>Garis lengkung ini menggambarkan kesan yang lembut, halus, indah, dinamis dan luwes. Bentuk ini mengacu pada ceiling yang meliuk-liuk.</p>

<p>Garis Lengkung S</p>	
<p>FURNITUR</p>  <p>Persegi dan Lengkung Busur</p>	<p>Bentuk Persegi digunakan pada furnitur untuk mendukung kesan yang tenang dan serius. Garis yang tercipta dari bentuk persegi merupakan garis tegas yang berdiri sehingga terkesan kokoh. Sedangkan garis lengkung memberikan karakter ringan dan dinamis, kuat yang melambangkan kemegahan dan kekuatan dan kedinamisan sehingga furnitur dapat dibentuk sesuai kebutuhan.</p>



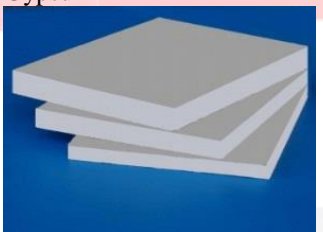


Konsep Warna

Pada suatu perancangan, pemilihan warna harus berdasarkan konsep yang diterapkan. Warna yang dipilih harus sesuai dengan jiwa pengguna perpustakaan dan dianalisis oleh perancang karena perpustakaan umum digunakan oleh pengguna dari berbagai kelompok kategori usia. Hal itu harus diperhatikan karena pada dasarnya warna dapat mempengaruhi mood (psikologi) seseorang yang berada di dalamnya.

Konsep Material

Sesuai dengan konsep yaitu kotemporer, maka material yang digunakan pada pengayaan kotemporer berhubungan dengan logam. Namun tidak hanya itu, pada saat sekarang ini material umum seperti kayu, kaca, keramik juga harus diterapkan karena melihat material berbahan logam saja tidak cukup. Berikut material yang akan diterapkan pada perancangan perpustakaan ini:




Jenis Material	Material	Alasan dan Penerapan
Material Alami	Langit-langit Kayu Momala	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Diterapkan pada langit-langit lobby, ruang koleksi, baca dan kantin. <input type="checkbox"/> Karena material ini mendukung konsep yang diterapkan.

		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Tergolong kayu keras kelas I-II namun tidak akan pecah meskipun di belah dengan ukuran yang tipis. <input type="checkbox"/> Finishing menggunakan proses lammersiring.
	<p>Dinding Kayu Merbau</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Diterapkan pada spotspot tertentu. Tidak pada semua bagian dinding. <input type="checkbox"/> Untuk menimbulkan efek natural pada interior perpustakaan. <input type="checkbox"/> Tahan terhadap serangga. <input type="checkbox"/> Difinishing menggunakan melamin warna tua. <input type="checkbox"/> Mudah didapat.
Material Buatan	<p>Langit-langit Gypsum</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Diterapkan pada toilet, ruang pengelola dan ruang yang tidak terlihat oleh publik. <input type="checkbox"/> Karena material umum yang biasa digunakan pada bangunan modern dan biayanya terjangkau. <input type="checkbox"/> Mudah dibentuk menjadi bentuk yang diinginkan.
	<p>Lantai Keramik</p>  <p>Parket</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Diterapkan pada semua lantai perpustakaan namun dengan motif yang berbeda. <input type="checkbox"/> Karena material umum yang biasa digunakan pada bangunan modern dan biayanya terjangkau. <input type="checkbox"/> Perawatannya mudah, cukup dibersihkan dengan kain basah jika kotor.

1) Pencahayaan

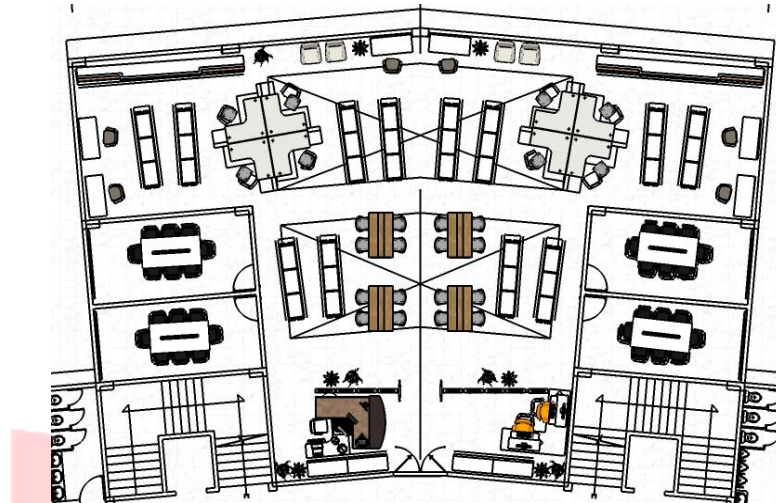
Pencahayaan yang ada pada perpustakaan tidak cukup hanya mengandalkan cahaya alami, maka dari itu cahaya buatan juga diperlukan untuk menunjang kegiatan membaca pengunjung. Berikut jenis-jenis cahaya buatan yang akan digunakan:

Jenis Lampu	Lokasi Penerapan	Contoh Penerapan
-------------	------------------	------------------

 <p>Downlight dengan Lampu LED (Light Emitting Diode)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Lobby <input type="checkbox"/> Area Penitipan Barang <input type="checkbox"/> R.Koleksi <input type="checkbox"/> R.Baca <input type="checkbox"/> R. Audiovisual <input type="checkbox"/> R.Diskusi <input type="checkbox"/> R. Komunitas <input type="checkbox"/> R. Multimedia <input type="checkbox"/> Aula <input type="checkbox"/> Area Wudhu <input type="checkbox"/> Musholla 	
 <p>Lampu TL (Tube Luminescent)</p>	<p>R. Seluruh Pengelola</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> R. Rapat <input type="checkbox"/> R. Perawatan Buku <input type="checkbox"/> R. Penyimpanan Sementara <input type="checkbox"/> Gudang <input type="checkbox"/> Dapur Kantin <input type="checkbox"/> Pantry <input type="checkbox"/> Toilet <input type="checkbox"/> R. OB <input type="checkbox"/> R. Janitor <input type="checkbox"/> R. CCTV 	

2.1. Konsep Perancangan

Dalam perancangan ini, luasan denah khusus yang diambil memiliki luas kurang lebih 310m². Denah khusus yang diambil terdapat pada lantai 1 bangunan yaitu Ruang Baca Dewasa. Alasan pemilihan ruangan tersebut sebagai denah khusus dikarenakan ruangan tersebut merupakan ruangan utama dari perpustakaan umum dan dijadikan sebagai ruangan yang mampu memberikan kesan baru pada ruangan tersebut.

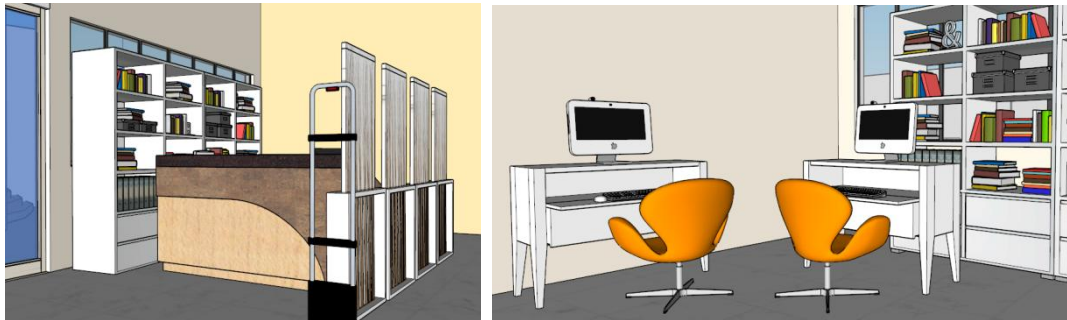


Gambar 4.1 : Denah Khusus Perpustakaan

Sumber : Pribadi (2017)

Pada denah khusus diatas, terdapat beberapa ruangan diantaranya adalah :

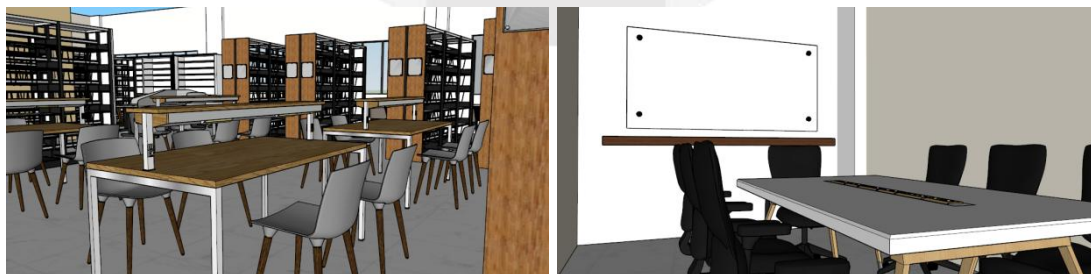
- 1) Lobi : area *check in*, area pelayanan katalog, resepsionis. Merupakan ruang yang memberikan fasilitas koleksi umum baik koleksi literatur, seni, sains, dan beberapa koleksi lainnya.



Gambar 4.2 : Denah Khusus Perpustakaan Area Lobi

Sumber : Pribadi (2017)

- 2) Area Baca dan Koleksi : pada ruang ini tersedia area disabilitas, lansia, dan area baca umum. Ruang ini memiliki koleksi untuk jenis literatur, sains, sejarah, seni, dan jenis koleksi lainnya. Tersedia juga area baca individu, berkelompok, ruang diskusi untuk pengguna yang ingin belajar berdiskusi bersama dan melakukan presentasi.



Gambar 4.3 : Denah Khusus Perpustakaan Area Lobi

Sumber : Pribadi (2017)

2.2. Pengaplikasian Elemen Interior

Elemen Interior terdiri atas beberapa elemen, antara lain

1) Lantai



Gambar 4.4 : Pola Lantai Denah Khusus Perpustakaan

Sumber : Pribadi (2017)

Pada lantai menggunakan material keramik ukuran 50x50cm dengan motif marmer. Penggunaan material ini untuk mendukung akses kegiatan yang padat pengunjung. Dan juga memberi kelacaran bagi pengguna disabilitas. Pengguna juga dapat berjalan dan akses troli dapat berjalan lancar dan cepat.

2) Dinding



Gambar 4.6 : Dinding Plywood dengan Cat Krem

Sumber : Pribadi (2017)

Untuk dinding pada ruang baca umum menggunakan cat krem untuk memberi kesan tenang dan elegan. Sehingga pengunjung dapat nyaman dan fokus pada aktivitas membaca. Sementara pada bagian kolom yang menonjol diberi plywood untuk memberi kesan tidak menonjol pada ruang.

3) Ceiling

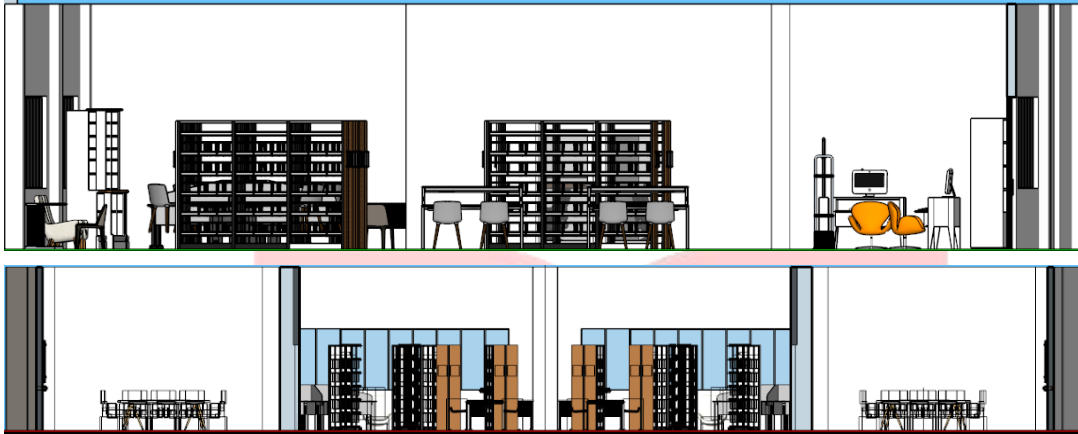


Gambar 4.6 : Ceiling Plywood

Sumber : Pribadi (2017)

Pada ceiling terutama area diskusi diberi penerapan *up and down ceiling*. Material yang digunakan adalah *gypsum*. Sementara pada bagian *up ceiling* menggunakan material *plywood*. Untuk area baca umum menggunakan material *gypsum* secara keseluruhan.

4) Tampak Interior Denah Khusus



Gambar 4.8 : Tampak Denah Khusus Perpustakaan

Sumber : Pribadi (2017)

