

REDESAIN INTERIOR DINAS PERPUSTAKAAN UMUM DAN ARSIP KOTA MALANG

Taqiyya Mufida¹, Drs. Tri Haryotedjo.², Kiki Putri Amelia.³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

taqiyyamufida@telkomuniversity.ac.id¹, triharyotedjo@telkomuniversity.ac.id²,

kikiamelia@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Malang merupakan perpustakaan kota yang dikelola oleh pemerintah. Perpustakaan ini cukup diminati oleh masyarakat Malang dilihat dari jumlah kunjungan yang setiap hari hampir selalu memenuhi kuota kunjungan perhari. Namun, perpustakaan kota Malang masih memiliki permasalahan yaitu perlu adanya pengembangan fasilitas seperti fasilitas teknologi dan fasilitas disabilitas. Perkembangan teknologi informasi saat ini memberi kemudahan masyarakat dalam mengakses informasi. Sehingga diharapkan perpustakaan sebagai tempat penyedia informasi harus dapat bersaing dengan perkembangan teknologi dan informasi. Harapan ini kemudian diwujudkan dalam konsep redesign perpustakaan. Konsep yang diangkat adalah FRESH yang berarti kesegaran atau kebaruan. FRESH juga merupakan singkatan dari kata Fun, Recreational, Educational, Sociable dan Hight Technology. Konsep ini diharapkan dapat mencapai tujuan perancangan perpustakaan ini yaitu menciptakan desain interior yang dapat bersaing dengan perkembangan teknologi dan ramah disabilitas.

Kata Kunci : desain interior, perpustakaan , teknologi, ramah disabilitas.

Abstract

Public Library and Archives of Malang City is a city library managed by the government. This library is quite attractive to the Malang citizen as seen from the number of visits which almost always meet the quota of visits per day. However, the Malang city library still has problems, namely the need to develop facilities such as technology facilities and facilities for disabilities. The current development of information technology makes it easy for people to access information. So it is expected that the library as a place for information providers must be able to compete with developments in technology and information. This expectation is then manifested in the concept of library redesign. The concept adopted is FRESH which means freshness or newness. FRESH also stands for Fun, Recreational, Educational, Sociable and Hight Technology. This concept is expected to achieve the design goals of this library, namely creating an interior design that can compete with technological developments and is disability-friendly.

Keywords: interior design, library, technology, disability friendly.

1. Pendahuluan

Kota Malang selain dikenal dengan keindahan alamnya, juga dikenal sebagai Kota Pendidikan dilihat dari pesatnya perkembangan Pendidikan pada kota tersebut. Saat ini terdapat banyak universitas ternama di Kota Malang baik negeri maupun swasta dan menjadi kota pilihan bagi pelajar untuk melanjutkan pendidikan khususnya untuk melanjutkan ke perguruan tinggi. Selain itu, Kota Malang juga memiliki banyak sekolah serta pondok pesantren. Untuk menunjang hal itu, diperlukan fasilitas penunjang Pendidikan untuk memaksimalkan potensi Kota Malang sebagai Kota Pendidikan, salah satunya adalah Perpustakaan Umum. Perpustakaan Umum adalah sebuah bangunan yang menyimpan koleksi buku ataupun media informasi cetak dan non cetak yang dapat digunakan untuk masyarakat umum dan dikelola oleh sebuah kota atau institusi.

Saat ini, perkembangan teknologi informasi berbasis internet memberi kemudahan masyarakat dalam mengakses informasi. Hal ini dapat dilihat juga dari generasi yang semakin berubah dan berkembang. Generasi saat ini lebih menyukai mengakses informasi dengan cara yang cepat dan bergantung dengan teknologi yang ada. Sumber ilmu yang selama ini didapatkan dari buku kini berganti menjadi internet. Oleh karena itu, perpustakaan yang dikenal

sebagai tempat penyedia informasi harus dapat bersaing dengan perkembangan teknologi dan informasi. Namun, pada Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Malang, penerapan teknologinya masih sangat minim.

Disebutkan dalam Undang-Undang RI No. 43 tahun 2007 tentang perpustakaan, fungsi perpustakaan adalah sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa. Namun penerapan fungsi rekreasi pada perpustakaan kurang mendapat perhatian, hal 2 ini dapat dilihat dari desain interior Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Malang yang belum mempunyai konsep khusus.

Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Malang merupakan perpustakaan yang cukup diminati oleh masyarakat Kota Malang. Pada saat pandemi walaupun ada pembatasan pengunjung yaitu 100 pengunjung perhari yang dibagi dengan dua sesi, kuota kunjungan selalu penuh hampir setiap hari. Namun, masih terdapat banyak permasalahan yang ditemukan. Saat memasuki perpustakaan, tidak terdapat petunjuk arah atau signage yang jelas untuk menentukan arah pengunjung. Peletakkan ruang baca disabilitas yang berada di lantai 2 menyulitkan pengunjung disabilitas karena belum terdapat lift di bangunan ini. Desain interior Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Malang juga masih belum memiliki konsep khusus dilihat dari pemilihan furniture dan tata letaknya. Oleh karena itu, diperlukan desain ulang pada Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Malang agar dapat memaksimalkan potensi yang sudah dimiliki oleh perpustakaan ini.

2. Metode

Tahap metode perancangan interior Dinas Perpustakaan dan Arsip Kota Malang adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan objek berdasarkan fenomena dan isu yang terjadi di lingkungan masyarakat,
- 2) Mengumpulkan data dengan melakukan studi literatur, observasi, dokumentasi, wawancara dan kuesioner,
- 3) Menganalisa data sebagai acuan untuk mendapatkan solusi terbaik,
- 4) Melakukan programming,
- 5) Menentukan ide gagasan berupa tema dan konsep sebagai solusi dari permasalahan,
- 6) Membuat gambar kerja dan modelling 3D perancangan sebagai proyek yang telah final berdasarkan poin-poin di atas.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Konsep dan Tema Perancangan

Melihat dari permasalahan yang ada, dibutuhkan perpustakaan yang dapat menunjang kegiatan pemustaka yang dapat bersaing dengan perkembangan teknologi, memiliki desain interior yang rekreatif dan ramah terhadap disabilitas. Perancang menerapkan konsep "FRESH" yang dalam bahasa Indonesia berarti segar. Segar disini diartikan sebagai kesegaran atau kebaruan dari desain interior Dinas Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Malang yang belum memiliki konsep khusus. FRESH juga merupakan singkatan dari *Fun, Recreational, Educational, Sociable, dan High-Technology*.

Untuk mendukung konsep tersebut, diterapkan tema "*Beautiful Malang*" yang merupakan *city branding* dari kota Malang. Slogan *city branding* ini mengandung nilai informatif kepada masyarakat tentang karakteristik dan potensi yang ada di Kota Malang yaitu potensi keindahan alamnya. Salah satu potensi alam yang dimiliki kota Malang adalah wisata alam Coban Rondo yang mendapatkan predikat wisata alam terbaik no. 2 menurut East Java Tourism Award tahun 2020. Keindahan alam Coban Rondo ini akan diterapkan pada perancangan sebagai representasi dari keindahan Kota Malang.

3.2 Penyelesaian Konsep Makro

Konsep makro yang diterapkan adalah "FRESH". Konsep ini diterapkan dalam perancangan menjadi fasilitas dan desain pada interiornya sebagai berikut:

1) *Fun*

Perpustakaan didesain agar kegiatan membaca dapat dilakukan dengan santai dan menyenangkan. Hal ini diaplikasikan pada desain menggunakan bentuk yang dinamis. Selain itu, fasilitas pendukung juga

dihadirkan seperti *interactive projector* pada ruang anak yang dapat digunakan untuk bermain permainan edukasi.



Gambar 1. Ruang Baca Anak

Sumber : Data Pribadi



Gambar 2. Interactive Projector

Sumber : Data Pribadi

2) *Recreational*

Selain menjadi tujuan untuk belajar atau membaca buku, perpustakaan ini dirancang agar dapat dijadikan pilihan untuk tempat rekreasi. Hal ini dicapai dengan menghadirkan fasilitas hiburan yang menarik seperti *interactive wall* menggunakan LED *touchscreen* yang menampilkan video infografis tentang kota Malang. Terdapat juga koleksi audiovisual yang dapat diakses pengunjung pada ruang koleksi umum.



Gambar 1. Interactive Wall

Sumber : Data Pribadi



Gambar 2. Fasilitas Audiovisual

Sumber : Data Pribadi

3) *Educational*

Walaupun perpustakaan dirancang dengan konsep yang menyenangkan, tetapi perpustakaan tetap dapat berfungsi sebagai tempat belajar yang tenang dengan adanya ruang diskusi dan ruang baca individu.



Gambar 3. Ruang Diskusi

Sumber : Data Pribadi



Gambar 6. Ruang Baca Individu

Sumber : Data Pribadi

4) *Sociable*

Perpustakaan dirancang dengan menyediakan area baca yang terbuka dan juga terdapat cafe sehingga dapat dijadikan tempat untuk bersosialisasi.



Gambar 4. Area Baca Terbuka

Sumber : Data Pribadi



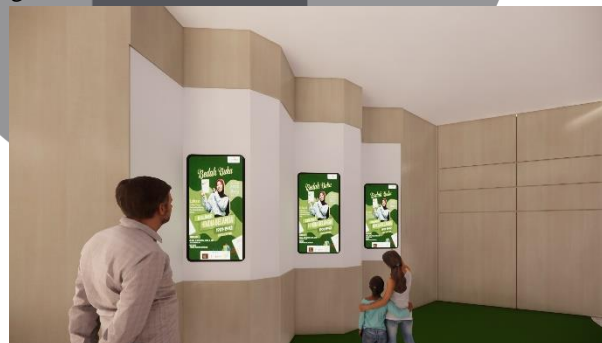
Gambar 5. Cafe

Sumber : Data Pribadi

5) *High Technology*

Perpustakaan didesain dengan menghadirkan banyak fasilitas berbasis teknologi, antara lain:

- a. Lobby
 - Mesin Informasi Digital



Gambar 6. Mesin Digital Informasi

Sumber : Data Pribadi

Terdapat LED Touchscreen yang difungsikan sebagai mesin informasi digital yang berisi informasi-informasi tentang perpustakaan.

b. Loker

- QR Code dan RFID



Gambar 7. Loker

Sumber : Data Pribadi

Penerapan QR Code dan RFID pada loker berfungsi sebagai pengganti kunci loker. Pengunjung perpustakaan akan mendapatkan QR Code setelah melakukan registrasi pada aplikasi perpustakaan.

c. Ruang Disabilitas

- E-Catalogue dan Audio Catalogue



Gambar 8. E-Catalogue pada Ruang Disabilitas

Sumber : Data Pribadi

Kedua katalog ini dapat diakses menggunakan komputer. Untuk penyandang tunanetra dapat menggunakan audio catalogue yang dapat mengeluarkan suara untuk membantu penyandang tunanetra menemukan buku yang ingin dibaca.

- Audio Book atau Talking Computer



Gambar 9. Talking Computer

Sumber : Data Pribadi

Komputer ini dapat mengeluarkan suara sebagai perintah pada komputer dan berguna untuk penyandang tunanetra.

- Meja *Adjustable Electric*



Gambar 10. Meja *Adjustable Electric*

Sumber : Data Pribadi

Merupakan meja yang dapat diatur ketinggiannya sehingga dapat menyesuaikan ketinggian pengguna kursi roda.

- d. Ruang Baca Anak

- Self Service Machine



Gambar 11. Self Service Machine

Sumber : Data Pribadi

Peminjaman dan Pengembalian buku pada perpustakaan ini dapat dilakukan secara mandiri menggunakan mesin ini. Peminjaman buku dilakukan dengan cara men-scan barcode pada buku dan kemudian pengunjung melakukan scan kartu anggotanya.

- E-Catalogue



Gambar 12. E-Catalogue pada Ruang Baca Anak

Sumber : Data Pribadi

Katalog yang terdapat pada komputer yang terkoneksi dengan internet.

- Interactive Projector



Gambar 13. Interactive Projector

Sumber : Data Pribadi

Dapat berfungsi sebagai alat untuk presentasi ataupun alat untuk belajar sambil bermain. Terdapat beberapa permainan edukasi yang bisa dimainkan oleh anak-anak seperti permainan angka, huruf, puzzle, warna dan musik.

- iPad



Gambar 14. iPad

Sumber : Data Pribadi

iPad pada ruang baca anak ini berfungsi sebagai alat untuk membaca buku digital, bermain game edukasi ataupun menonton koleksi visual.

e. Ruang Baca Umum

- Self Service Machine



Gambar 15. Self Service Machine

Sumber : Data Pribadi

Sistem penggunaan mesin ini sama dengan mesin pada ruang baca anak.

- E-Catalogue



Gambar 16. E-Catalogue pada Ruang Disabilitas

Sumber : Data Pribadi

Sistem E-Catalogue pada ruangan ini sama dengan mesin pada ruang baca anak.

- Peminjaman Gadget



Gambar 17. Peminjaman Gadget

Sumber : Data Pribadi

Perpustakaan menyediakan fasilitas peminjaman gadget berupa iPad dan laptop yang hanya dapat digunakan pada area baca dan koleksi umum. Pengunjung perpustakaan dapat meminjam gadget menggunakan RFID pada kartu anggota perpustakaan atau menggunakan QR Code pada aplikasi perpustakaan.

- Digital Signage



Gambar 18. Digital Laser Projector

Sumber : Data Pribadi



Gambar 19. Digital Signage

Sumber : Data Pribadi

Perpustakaan ini dilengkapi dengan dua jenis digital signage. Signage laser projector yang dipasang di ceiling dan kemudian memproyeksikan gambar ke arah lantai dan digital signage pada rak buku untuk koleksi buku perpustakaan.

- f. Ruang Diskusi

- Interactive Projector



Gambar 20. Interactive Projector

Sumber : Data Pribadi

Projector ini berfungsi sebagai fasilitas penunjang kegiatan presentasi dan sebagainya.

- *Smart Glass*



Gambar 21. Smart Glass mode Buram

Sumber : Data Pribadi



Gambar 22. Smart Glass mode Transparan

Sumber : Data Pribadi

Smart Glass ini diterapkan pada kaca ruang diskusi dengan tujuan menambah privasi dan fokus berkegiatan pada ruang diskusi. Kaca ini dapat diubah menjadi buram ataupun transparan.

4. Kesimpulan

Perancangan Dinas Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Malang merupakan perancangan yang didasari oleh latar belakang isu dan fenomena yang terjadi di masyarakat yang telah dijabarkan pada bab pertama laporan ini.

Untuk menjawab isu dan fenomena tersebut dilakukan berbagai proses diantaranya analisis, pemilihan pendekatan, tema, konsep hingga menghasilkan hasil akhir perancangan. Dari proses pemecahan masalah tersebut didapatkan konsep FRESH yang memiliki kepanjangan yaitu *fun, recreational, educational, sociable* dan *hi-technology*. Konsep ini diharapkan dapat menjawab permasalahan yang ada dengan membuat perpustakaan yang memiliki kesan menyenangkan, dapat menjadi tempat rekreasi yang tetap mempertahankan sisi edukasi, dapat menjadi tempat bersosialisasi yang menerapkan teknologi.

Referensi

Basuki, S. (1991). Pengantar Ilmu Perpustakaan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Broadbent, G. (1973). Design in Architecture : Architecture and the Human Sciences. London: John Wiley and Sons.
International Federation of Library Associations and Institutions. (2005). Access to libraries for persons with disabilities. Den Haag: IFLA.

International Federation of Library Associations and Institutions. (2010). Public Library Service Guidelines. Den Haag: IFLA.

Makarim, L., & Ramdhan, M. (2014). Pedoman Teknis Layanan Perpustakaan dan Informasi. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.

Palupi, A. S. (2012). Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Perpustakaan Kota di Yogyakarta. Yogyakarta: UAJY.

Panero, J. (1979). Dimensi Manusia dan Ruang Interior. Jakarta: Erlangga.

Perpustakaan Nasional RI. (2009). Pedoman Tata Ruang dan Perabot Perpustakaan Umum. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.

Perpustakaan Nasional RI. (2019). Standar Nasional Indonesia Bidang Perpustakaan dan Kepustakaan. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.

Perpustakaan Nasional RI. (Jakarta). Pedoman Umum Penyelenggaraan Perpustakaan Umum. 1999: Perpustakaan Nasional RI.

Rahayuningsih. (2007). Pengelolaan Perpustakaan. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Zuhrah, F. (2011). Pentingnya Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Pelayanan di Perpustakaan. Jurnal Iqra', 2.

Inayah, N. (2016). Analisis Kebutuhan Lembar Kerja Audio Siswa (Lkas) Untuk Siswa Tunanetra. Jurnal Kwangsan, 4(1), 55. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v4i1.35>

Ir, O., Saghranie, S., Widyaiswara, M. S., & Industri, P. (2020). Hubungan antara QR Code dan Dunia Industri dan Perdagangan. Pusklat Industri, 1(1), 1–11.

Muhariah, S., & Fauzan, R. (2018). Pengembangan Sistem Interactive Digital Wayfinding And Signage Pada Gedung Baru Universitas Komputer Indonesia The development of the System Interactive Digital Wayfinding And Signage In The New Building Indonesia Computer University. Majalah Ilmiah Unikom, 1(1), 1–7.

