

Konsep “Interactive Discovering Jakarta” pada Interior Perpustakaan Anak di Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta

Alice Tandri¹, Noeratri Andanwert², Maria Florencia³

^{1,2,3}Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara
alice.615150107@stu.untar.ac.id, noeratria@fsrd.untar.ac.id, mariaflorencialim@gmail.com

Abstract— Kehadiran perpustakaan di tengah masyarakat di wilayah tertentu sudah menjadi kebutuhan. Dalam aspek sosial budaya, perpustakaan memiliki peran penting sebagai *agent of change*. Perubahan masyarakat juga berdampak pada perubahan perpustakaan baik secara fisik dan non fisik perpustakaan karena terjadinya perubahan kebutuhan dan perilaku masyarakatnya. Ruang perpustakaan yang baik dan mendukung aktivitas pengguna perpustakaan merupakan salah satu aspek penting dalam keberhasilan sebuah perpustakaan. Aspek interior perpustakaan yang baik akan berdampak positif pada naiknya minat masyarakat terutama anak dan remaja untuk mengunjungi perpustakaan wilayah. Pengunjung perpustakaan terbanyak dari golongan usia anak dan remaja. Penelitian ini menganalisis kebutuhan anak dan remaja di Perpustakaan Umum Daerah Jakarta. Perubahan masyarakat khususnya di Jakarta sebagai pertimbangan penyusunan program dan konsep desain interior perpustakaan ini. Tema yang mengangkat potensi lokal menjadi pendukung untuk membangun kesadaran anak dan remaja tentang lingkungan sosial budaya Jakarta. Perpustakaan yang memanfaatkan teknologi dan penataan yang fleksibel mendorong interaksi sosial dan kenyamanan dalam proses belajar.

Kata kunci: Desain; interior; perpustakaan; Jakarta; interaktif

I. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan sangat penting bagi hidup manusia dalam menghadapi tantangan zaman yang di dapat lewat pendidikan. Ilmu pengetahuan yang terus berkembang terekam jejaknya dalam tulisan yang kemudian menjadi buku. Peran perpustakaan menjadi sangat penting untuk menjaga keberlangsungan ilmu pengetahuan yang didokumentasikan dalam bentuk buku atau cetak lainnya,. Kehadiran perpustakaan di tengah masyarakat sudah menjadi kebutuhan penting.

Saat ini masyarakat berada pada arus informasi yang luas. Menurut departemen sosial RI, perpustakaan ditinjau dari segi perkembangan budaya, dapat merupakan agen perubahan (*agent of changes*). Seiring

perkembangan teknologi dari waktu ke waktu, buku semakin ditinggalkan berganti dengan digemarinya gim gawai dan media sosial. Minat membaca anak-anak Indonesia semakin menurun.

Perpustakaan terutama perpustakaan umum perlu upaya yang signifikan untuk meningkatkan minat membaca anak dan masyarakat secara umum. Berdasarkan IFLA/UNESCO, definisi perpustakaan umum adalah sebuah organisasi yang didirikan, didukung dan dibiayai oleh masyarakat, baik melalui pemerintahan kota, provinsi atau nasional atau organisasi kemasyarakatan. Tujuan utama perpustakaan umum adalah menyediakan sumber daya dan jasa melalui berbagai media dalam memenuhi kebutuhan

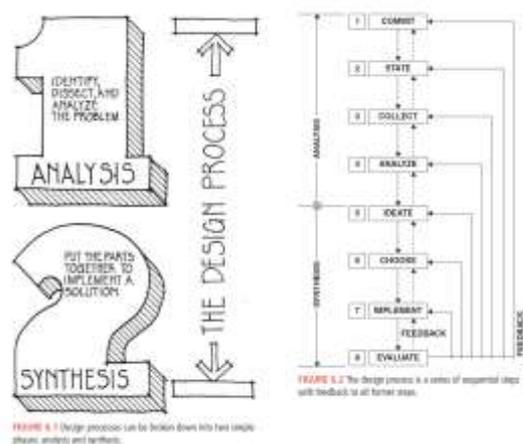
individu dan kelompok untuk mencapai berbagai tujuan, seperti, pendidikan, pemenuhan kebutuhan informasi, pengembangan diri, dan rekreasi.

Perpustakaan Umum Daerah diselenggarakan atas pembelajaran sepanjang hayat (*long life education*) dimana fungsi perpustakaan umum daerah ini adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Perpustakaan umum harus berusaha untuk memenuhi kebutuhan semua kelompok di masyarakat tanpa memandang usia dan keterbatasan fisik, ekonomi dan sosial. Namun, Perpustakaan memiliki tanggung jawab khusus untuk memenuhi kebutuhan anak-anak dan remaja.

Dalam penelitian ini, perpustakaan umum yang diangkat adalah perpustakaan umum Provinsi DKI Jakarta. Perpustakaan konvensional tidak lagi menarik minat masyarakat. Desain interaktif dibutuhkan untuk mengembangkan interaksi sosial dan kolaborasi dimana anak-anak bisa saling berinteraksi sambil belajar dan membaca dapat diterapkan dalam perpustakaan anak sehingga minat membaca bisa semakin berkembang. Mendesain ulang perpustakaan harus mengikuti perkembangan generasi milenial yang diungkapkan dalam *interactive teamwork*. Generasi ini mengapresiasi teknologi untuk keunggulannya dalam - *customization, convenience, interaction,*

collaboration, experiencing, connectedness, and learning. Ada 4 fungsi dasar perpustakaan sebagai wadah komunitas, yaitu *Information, Education, Culture and Meeting*. (Prakumthong, 2014)

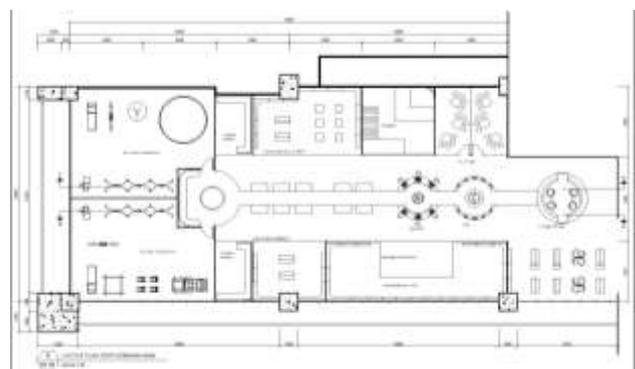
Metode yang digunakan dalam penelitian terapan ini adalah metode desain (Kilmer, 2014) yang meliputi 2 tahap *analysis* dan *synthesis*.



Gambar 1. Proses Desain (Sumber: Kilmer, 2014)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta berada di Cikini dalam kompleks Taman Ismail Marzuki. Perpustakaan anak berada di lantai 1 dari 4 lantai perpustakaan.



Gambar 2. Layout furniture perpustakaan anak

A. Aktivitas Ruang

Berikut ini program aktivitas pengguna pada perpustakaan anak:

Tabel 1: Aktivitas ruang perpustakaan anak.

No	Ruang	Aktivitas	Kebutuhan ruang
1	Area playgroud anak	-Berinteraksi sosial -Bermain	Fasilitas permainan anak (perosotan, jungkat jungkit, dll)
2	Area perpustakaan anak	-Membaca -Belajar -Berdiskusi -Berinteraksi	Meja anak Kursi anak Rak buku Perangkat computer dan tablet
3	Area informasi	-Membantu pengunjung memakai fasilitas perpustakaan -Mencari informasi -Memimjam-mengembalikan buku	Meja counter Kursi Rak OPAC digital Signage

B. Konsep Desain

Konsep perpustakaan secara keseluruhan adalah “*Unity in Diversity*”, perpustakaan sebagai wadah komunitas yang menyatukan berbagai kalangan dan menjadi tempat belajar hal-hal baru. Perpustakaan mengambil desain interaktif yang dapat mendorong sistem membaca dan belajar kolaboratif dengan mengambil referensi perpustakaan di Hague, Belanda. Perpustakaan interaktif tidak menggunakan banyak teknologi, ada sistem OPAC, tablet, dan komputer, juga menerapkan basis interaktif dalam penataan ruang dan furnitur yang fleksibel dimana anak-anak dapat membaca dengan nyaman, belajar sambil berinteraksi dalam ruang terbuka dan area panggung untuk duduk *lesehan*.

Untuk konsep perpustakaan anak ada *sub-konsep “Discovering Jakarta”*. Konsep ini mengangkat beberapa ikon *landmark* Jakarta sebagai ide pembagian zona ruang sebagai bentuk pengenalan lingkungan kota Jakarta pada anak-anak. Dengan mengacu pada ergonomi dan visualisasi yang sesuai dengan minat anak-anak. Aplikasi ornamen dari budaya lokal Betawi seperti ornamen gigi balang yang dimodifikasi dalam desain *frame* bagian jendela.

Konsep suasana ruang perpustakaan anak mengangkat ide dengan kata kunci: interaktif, *welcoming*, dan *playful*.



Gambar 3. Konsep Suasana (diolah dari berbagai sumber)

Konsep furnitur dipilih dengan ide fleksibilitas, modern dan fun, untuk menarik minat anak-anak.



Gambar 4. Konsep Furnitur (diolah dari berbagai sumber)

Pemilihan warna *neutral* dan natural dengan warna aksen untuk mengangkat suasana ruang yang fun. Warna putih, abu-

abu, coklat banyak digunakan karena sesuai dengan konsep dan masuk dengan skema warna lain, terutama warna aksen merah, biru, dan emas. Warna aksen banyak digunakan di ornamen, furnitur, dan *signage*.

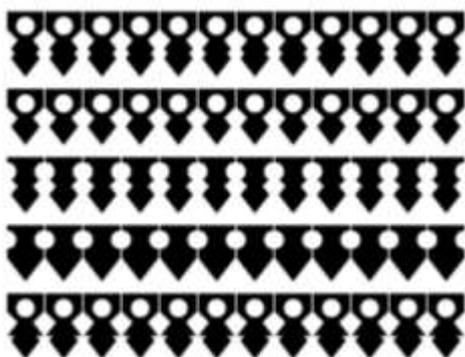


Gambar 5. Konsep Skema Warna

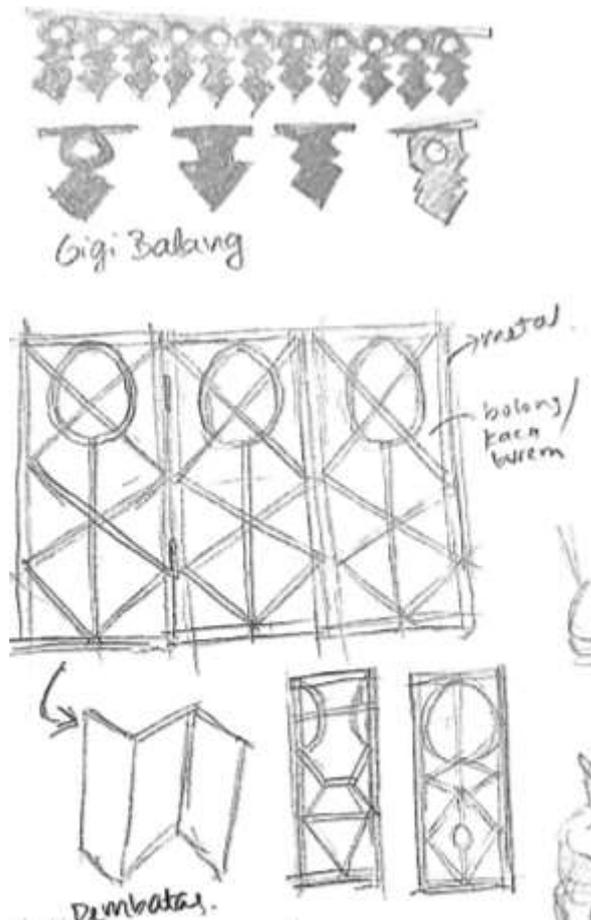
Konsep Elemen Interior dengan pengolahan dinding bata plester dan partisi gypsum *finishing* dengan cat nuansa putih, dan dinding kaca *sandblast*.

Lantai menggunakan pola-pola menarik sesuai pembagian área tematik. Material lantai menggunakan karpet, *playground tile*, dan *homogenous tile*. Plafon diolah dengan *levelling* untuk memberikan penekanan dan permainan. Plafon juga. Mendukung tata cahaya *indirect* untuk menghasilkan suasana ruang yang menarik.

Konsep Ornamen ditujukan untuk menonjolkan ciri khas budaya lokal Betawi yaitu, ornamen gigi balang yang dimodifikasi sebagai hiasan pada partisi dan bingkai.



Gambar 6. Ornamen Gigi Balang (inidesain.com, 2019)



Gambar 7. Sketsa studi modifikasi ornamen gigi balang

Implementasi Konsep dalam Desain pada area perpustakaan anak terbuka dan banyak area panggung *lesehan* dimana anak bebas belajar dan membaca. Ada area komputer beserta tablet OPAC, rak buku dengan *signage* yang jelas. Selain itu setiap area disediakan *signage* yang dikonstruksikan ke bagian plafon dengan warna dasar biru tua dan teks warna putih untuk menarik perhatian dan mudah dibaca. Pada area perpustakaan anak setiap zona membaca diwakili ikon *landmark* kota Jakarta.

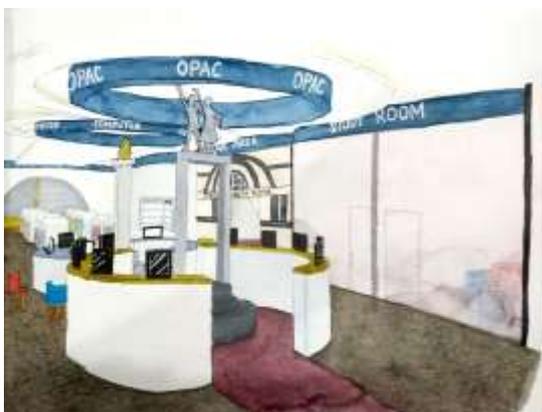


Gambar 8. Perspektif Perpustakaan anak (diolah pribadi, 2019)



Gambar 10. Perspektif Perpustakaan anak (diolah pribadi, 2019)

Penerapan *landmark* kota Jakarta seperti Bundaran HI dan Tugu Monas dalam bentuk miniatur yang dikelilingi meja komputer Area ini membentuk sirkulasi radial yang mana anak-anak dapat berjalan mengelilinginya. Penerapan lainnya adalah gambar fasad Stasiun Kota pada dinding masuk area baca.



Gambar 9. Perspektif Perpustakaan anak (diolah pribadi, 2019)

Ruang baca yang terbuka yang mana anak-anak dapat membaca dengan nyaman dan bebas memilih tempat yang mereka suka, dengan penggunaan panggung *lesehan* dan tempat duduk berbentuk seperti roda yang menarik. Area ini juga memberikan peluang untuk berinteraksi.

IV. SIMPULAN

Area perpustakaan anak pada Perpustakaan Umum Daerah Jakarta menjadi area penting karena sebagian besar pengunjung adalah anak-anak dan remaja sebagai prioritas perpustakaan umum dalam menjalankan fungsi pendidikan. Perpustakaan anak dirancang dengan tematik untuk membangkitkan ketertarikan anak dan membuka wawasan tentang kota Jakarta. Zona baca perpustakaan anak yang terbuka dan *playful* dan interaktif dapat menjadi sarana bagi anak untuk belajar sekaligus berekreasi dengan nyaman dan *playful*.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pihak Kepala dan Staf Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta atas kesediaannya menjadi narasumber dan telah membantu banyak

dalam pengumpulan data terkait perpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

Dirjen Pendidikan Tinggi RI. 2004. Buku Pedoman Perpustakaan edisi 3. Jakarta: Dirjen Pendidikan RI.

Kilmer, Rosemary. William Otie Kilmer. 2014. *Designing Interiors*. Wiley.

Lushington, Nolan. 2015. *Libraries A Design Manual*. 2016. Basel: Birkhäuser.

Muchyidin, Suherlan dan Mihardja. 2008. Perpustakaan. Bandung: PT Puri Pustaka.

NS, Sutarno. 2006. Perpustakaan dan Masyarakat. Jakarta: Sagung Seto.

Prakumthong, Kesaree. 2014. *Modern Public Library Buildings and Their Functions: A Case Study of Three Public Libraries in The Netherlands*. Leiden: Leiden University.

Publikasi IFLA 147. 2018. Layanan Perpustakaan Umum, Panduan IFLA/ UNESCO untuk Pengembangan Perpustakaan Edisi Revisi Kedua, Perpustakaan Nasional RI