

Penerapan Konsep “*Garden of Lore*” pada Interior Ruang Baca Perpustakaan Johannes Oentoro UPH, Tangerang

Alisha Sabrina Hylda Fabriarni¹, Stepanus Dwiyanto², Sri Sulisty Purnomo*³

^{1,2,3} Prodi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Tarumanagara, Jakarta
alisha.615190014@stu.untar.ac.id, stephanusd@fsrd.untar.ac.id, sulistyopurnomo@fsrd.untar.ac.id

*Pen.Korespondensi

Abstrak — Perpustakaan merupakan tempat yang berisikan kumpulan koleksi pengetahuan dan informasi. Tetapi banyaknya orang kurang mengenal perpustakaan karena menganggap perpustakaan itu tempat membosankan yang terkesan kaku dan kuno. Maka perpustakaan harus mampu memenuhi kebutuhan pengguna dan berperan aktif dalam mengelola, menyediakan, dan menyajikan sumber informasi yang relevan dengan kebutuhan pengguna. Perancangan desain terhadap perpustakaan dapat melalui suasana desain yang ditampilkan akan mempengaruhi psikologi ruang pengguna dan dapat memberikan kesan nyaman. Tujuan perancangan perpustakaan adalah merancang perpustakaan dengan konsep desain yang menerapkan psikologis ruang yang dapat memberikan kesan aman, nyaman, menyenangkan dan fleksibel kepada pengguna dengan menghadirkan suasana alam, tenang serta modern, merancang tata letak area koleksi dengan area baca yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna berdasarkan aktivitas, dan merancang perpustakaan sesuai dengan citra dari Perpustakaan Johannes Oentoro Universitas Pelita Harapan. Dalam proses perancangan menggunakan metode desain menurut Rosemary Kilmer, dapat dibagi menjadi dua tahap yaitu analysis merupakan tahap programming dan synthesis merupakan tahap designing. Hasil dari analisis yang telah dilakukan menghasilkan gaya desain modern, natural, dan timeless. Hasil penelitian terhadap perancangan interior perpustakaan untuk menjadi acuan atau referensi pada merancang perpustakaan yang memperhatikan psikologis ruang agar dapat memberikan kesan aman, nyaman, dan menyenangkan agar dapat membuka pikiran orang yang mempunyai kesan membosankan.

Kata kunci: Area Baca; Area Koleksi; Perpustakaan; Psikologi Ruang; Suasana

I. PENDAHULUAN

Perpustakaan diartikan sebagai kumpulan informasi yang berbentuk buku, majalah, dan bentuk fisik lainnya. Perpustakaan juga menjadi wadah bagi setiap orang untuk mengembangkan diri dalam meningkatkan dan menambah pengetahuan untuk masa yang akan datang. Tetapi banyaknya orang yang kurang mengenal perpustakaan karena menganggap perpustakaan itu adalah tempat yang membosankan yang memiliki terkesan kaku dan kuno.

Berdasarkan data UNESCO, minat baca di Indonesia saat ini terhitung memprihatinkan, hanya 0,0001 persen yang artinya, dari 1000 orang Indonesia hanya 1 orang yang rajin membaca. Minimnya minat membaca menjadi masalah dasar yang berdampak luas bagi kemajuan Indonesia. Selain itu, rendahnya minat membaca menimbulkan meningkatnya hoaks dan disinformasi dan juga menyebabkan kemampuan inovasi menjadi rendah. Tercatat sebanyak 100 juta orang penduduk Indonesia adalah pengguna aktif

smartphone yang dimana menjadi negara dengan pengguna aktif smartphone terbesar keempat di dunia. Lewat gadget memang banyak informasi yang beredar, tetapi informasi yang didapatkan bukan dari media yang dipercaya, melainkan dari *media social* yang dipenuhi dengan opini bukan fakta (Suminar, 2021).

Meningkatkan minat membaca masyarakat bukanlah perkara yang mudah. Upaya yang bisa dilakukan oleh perpustakaan yaitu harus mampu memenuhi kebutuhan setiap pengguna dan berperan aktif dalam mengelola, menyediakan, dan menyajikan sumber informasi dan pengetahuan yang relevan dengan kebutuhan pengguna sehingga dapat meningkatkan minat seseorang terhadap mengunjungi perpustakaan. Selain itu, juga dengan membangun suasana yang menarik dan menyenangkan agar pengguna senang dan nyaman berada di perpustakaan.

Psikologi ruang memiliki dampak secara langsung terhadap emosi dan persepsi pengguna yang bereaksi pada elemen-elemen yang ada pada suatu ruangan. Menurut Dave Alan Kopec spesialis dan profesor di New School of Architecture and Design di San Diego mengatakan bahwa “psikologi ruang sebenarnya adalah studi

tentang hubungan dan perilaku manusia dalam konteks lingkungan binaan dan alam” (Harrouk, 2020).

Melibatkan psikologi ruang seperti pencahayaan, warna dan lain sebagainya yang melibatkan nilai dari gaya hidup dan juga realitas pada saat merancang sebuah tempat akan mempengaruhi suasana yang akan ditampilkan dan perilaku seseorang. Karena dengan suasana yang mendukung akan mempengaruhi aktivitas yang dilakukan pada saat didalam suatu ruangan yang disebabkan oleh alam bawah sadar seseorang.

Penelitian yang dilakukan oleh Samantha terhadap restoran Madam Rich, Puri Indah Mall yang menganalisis tentang pengaruh pencahayaan restoran yang menyatakan bahwa pencahayaan akan mempengaruhi kenyamanan dan tingkat kepuasan pada restoran (Maria et al., 2018).

Persepsi seseorang terhadap elemen dan suasana dari suatu desain diperoleh dari visual maupun perabaan terhadap elemen-elemen yang ada pada sebuah ruangan (Zhang, 2016).

Sebab itu dengan menerapkan psikologi ruangan yang tepat dalam konsep desain yang akan dirancang dapat membangkitkan perasaan yang nyaman dan menyenangkan saat berada di suatu ruangan. Melalui

dengan pertimbangan dari segi fungsional secara efektif serta kenyamanan psikologis dan fisik pengguna dengan tingkat kelayakan dan fleksibilitas dari desain sebuah ruangan.

1. Ruang Baca

Ruang baca merupakan fasilitas untuk kegiatan membaca untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan, umumnya letak area baca berdekatan dengan area koleksi. Perlengkapan yang harus disediakan pada area baca adalah meja dan kursi untuk menunjang kegiatan pengunjung. (Pratama et al., 2019)

2. *The Library User as Customer*

Untuk memainkan peran pencarian informasi penting di masa yang akan datang, perpustakaan harus memfokuskan layanan yang lebih kuat pada kebutuhan dan keinginan pengguna perpustakaan. Peningkatan perpustakaan tidak hanya diperlukan dalam penyediaan konten (informasi), tetapi juga ketersediaan peralatan teknis dan lingkungan fisik yang sesuai (Lushington et al., 2018).

3. *Selecting Color*

Aspek dari desain interior, warna dipengaruhi oleh elemen desain lainnya dalam sebuah ruang. Efek psikologis warna biasanya menjadi salah satu faktor penentu dalam memilih warna untuk perpustakaan.

Umumnya, warna biru, hijau, dan ungu memberikan kesan sebagai warna yang sejuk dan menenangkan, sedangkan warna merah, kuning, dan jingga memberikan kesan sebagai warna yang hangat, aktif, dan merangsang. Warna netral memiliki dampak psikologis yang lebih sedikit dan konsen emosional yang lebih sedikit (Brown, 2002).

4. *Influence on Sensory Information*

Secara umum, seluruh proses persepsi manusia didasarkan pada pendeteksian perubahan-perubahan penting dalam lingkungan yang mungkin merupakan isyarat berbahaya (Nussbaumer, 2014).

5. *User Needs*

Kebutuhan pengguna mendefinisikan kebutuhan orang-orang yang akan menggunakan ruang tersebut. Perancang harus mempertimbangkan kebutuhan fisiologis, psikologis, dan sosiologis, serta kebutuhan struktural, kontekstual, dan ekonomi (Kilmer & Kilmer, 2014).

6. *Physiological*

Psikologis ruang berhubungan dengan kebutuhan manusia akan lingkungan. Ruang yang dirancang harus dirancang untuk kenyamanan yang dirasakan tubuh seperti kebisingan, cahaya, suhu, kelembapan, dan ventilasi (Kilmer, Rosemary; Kilmer, 2014).

7. *Colour Psychology*

Warna adalah cahaya, yang merambat kepada retina dalam bentuk gelombang dari matahari, pada spektrum elektro magnetik yang sama seperti gelombang radio, televisi, sinar-x, dll. Warna adalah energi yang memiliki efek fisik kepada manusia. Pada tingkat yang lebih luas, warna pada lingkungan mempengaruhi perilaku dan suasana hati manusia. Kombinasi warna lingkungan dalam interior tempat manusia tinggal atau bekerja akan memicu respon. Respon bersifat subjektif, tetapi ketika dalam studi harmoni warna di gabungkan dengan ilmu psikologi, reaksi dapat diprediksi (Wright, 2008).

II. METODE

Proses perancangan menurut Rosemary Kilmer yang terdapat 8 langkah yang dibagi menjadi dua tahap yaitu *analysis* yang merupakan tahap *programming* dan *synthesis* yang merupakan tahap *designing* (Kilmer, Rosemary; Kilmer, 2014).

Pada tahap pertama ialah *analysis* yang terdiri dari:

1. *Commit (Accept the Problem);*

Pada tahap ini perancang memutuskan untuk menjadikan Perpustakaan Johannes Oentoro Universitas Pelita Harapan sebagai objek perancangan untuk tugas akhir. Proses desain dimulai dari menentukan

latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup perancangan, tujuan/sasaran, hingga menentukan metode perancangan.

2. *State (Define the Problem);*

Pada tahap ini perancang sudah melakukan pendefinisian masalah yang ada pada saat merancang dengan Bagaimana merancang perpustakaan dengan konsep desain yang dapat mempengaruhi psikologis ruang yang dapat memberikan kesan aman, nyaman, dan fleksibel kepada pengguna perpustakaan.

3. *Collect (Gather the Facts);*

Pada tahap ini perancang mengumpulkan data lapangan tentang Perpustakaan Johannes Oentoro Universitas Pelita Harapan. Selain itu, perancang melakukan *research* melalui buku, jurnal, *e-book*, *browsing internet* dan lainnya untuk mendapatkan data non fisik dan data literatur.

4. *Analyze;*

Pada tahap perancang memeriksa dan menyaring data-data dan catatan untuk dianalisis untuk memecahkan masalah. Data yang dianalisis meliputi analisis citra/ image, analisis potensi lingkungan/ tapak, analisis bangunan, analisis pengguna, analisis fungsi, aktifitas, dan fasilitas, besaran dan persyaratan ruang, serta analisis organisasi ruang dan sirkulasi ruang.

Pada tahap kedua ialah *synthesis* yang terdiri dari:

1. *Ideate*;

Pada tahap ini perancang menghasilkan ide atau alternatif-alternatif untuk tujuan perancangan. Proses ide terdiri dari skema dan konsep yang diterapkan dalam bentuk sketsa-sketsa ide dan alternatif. Teknik untuk ide didapatkan dari melakukan *brainstroming* dan berdiskusi.

2. *Choose (Select the Best Option)*;

Pada tahap ini perancang melakukan pemilihan alternatif-alternatif seperti layout, desain dan elemen interior lainnya yang dibuat pada tahap sebelumnya dengan melakukan pertimbangan seperti budget dan kebutuhan. Lalu setelah opsi yang memenuhi kriteria dan menghasilkan solusi yang fungsional maka setelah itu akan memasuki *preliminary drawing*.

3. *Implement (Take Action)*;

Pada tahap ini perancang sudah mulai mengambil tindakan pada ide yang terpilih dan dibuat bentuknya. Langkah ini mengkomunikasikan ide melalui *final drawings, rendering, tampak potongan*. Bentuk implementai dan komunikasi adalah *final design drawing, poster, estimasi biaya, dan construction drawings*.

4. *Evaluate (Critically Review)*.

Pada tahap ini perancang mengevaluasi hasil rancangan baik dari gambar kerja hingga hasil akhir dari perancangan. Bentuk evaluasi dengan menggunakan *self-analysis* dan *solicited opinions*. Selain itu, perancang juga melakukan bimbingan untuk mendapatkan evaluasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan hasil proses desain dari Perpustakaan Johannes Oentoro yang menghasilkan citra *moden, natural, dan timeless* dengan nama tema desain *Garden of Lore*.



Gambar 1: Analisis Citra (Sumber: Sabrina,2022)

Citra modern diangkat berdasarkan dari citra perpustakaan itu sendiri yang memiliki ciri khas yang modern, citra natural untuk memberikan suasana nyaman, tenang, serta rileks yang membuat pikiran lebih fokus di dalam ruangan, lalu citra timeless diangkat dari visi misi perpustakaan yang menginspirasi dan menyalakan semangat belajar, akademik, dan keilmuan yang dinamis.

Konsep tema *Garden of Lore* merupakan taman pengetahuan yang menampilkan kesederhanaan namun fungsional.



Gambar 2: Moodboard (Sumber: Sabrina, 2022)

Konsep warna menggunakan warna-warna yang memberikan kesan aman dan nyaman bagi para pengguna seperti warna putih, hitam, biru, coklat, dan abu-abu.

Material yang digunakan pada lantai pada area baca menggunakan karpet. Material Dinding menggunakan finishing cat

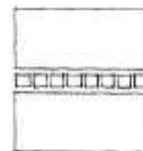
tembok dan partisi menggunakan kaca dan kisi-kisi kayu. Material pada plafon menggunakan gypsum dan *conwood*.



Gambar 3: Konsep Warna dan Material Pada Area Baca (Sumber: Alisha Sabrina, 2022)

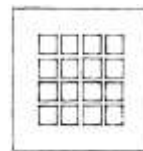
Konsep pola sirkulasi perpustakaan pada area baca menggunakan pola:

- a. Pola linear, jalan lurus yang membentuk deretan ruang.



Gambar 4: Pola Sirkulasi Linear (Sumber: (Ching, 2008))

- b. Pola Grid, terdiri dua pasang jalan yang sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama.



Gambar 5: Pola Grid (Sumber: (Ching, 2008))

Konsep utilitas bangunan yang digunakan pada perancangan ini adalah

a. Konsep pencahayaan;

Pencahayaan buatan sebagai pencahayaan utama dengan menggunakan tipe pencahayaan *ambient light*, *task light*, dan *accent light* dengan teknik pencahayaan *downlight* dan *wall washing & grazing* dengan jenis lampu *fluorescent lamp* dan LED.



Gambar 6: Konsep Pencahayaan (Sumber: Pinterest.com)

b. Konsep penghawaan;

Penghawaan buatan yaitu dengan AC *cassette* yang diaplikasikan di beberapa area perpustakaan. Selain itu, terdapat *dehumidifier* alat yang menjaga kelembapan udara dibatas normal.



Gambar 7: Konsep Penghawaan (Sumber: Sabrina, 2022)

c. Konsep keselamatan dan keamanan.

Keamanan perpustakaan dapat digunakan oleh semua pengguna apabila terjadi bencana alam atau kecelakaan. Alat keamanan yang ada pada perpustakaan adalah *smoke detector*, *sprinkler*, APAR yang dapat digunakan apabila terjadi kebakaran serta *emergency exit* yang mudah diakses oleh semua pengguna apabila terjadi gempa bumi. Selain itu, perpustakaan juga dilengkapi dengan CCTV untuk menghindari terjadinya kejahatan.



Gambar 8: Konsep Keselamatan dan Keamanan (Sumber: Alisha Sabrina, 2022)

Beikut implementasi konsep *garden of lore* pada perancangan interior ruang baca perpustakaan Johannes Oentoro Univeritas Pelita Harapan, Lippo Karawaci, di Tangerang.

Area baca merupakan tempat yang sebagian besar digunakan oleh pemustaka dengan durasi yang cukup lama, karena area membaca utuk mengakses informasi untuk membaca koleksi atau mengerjakan tugas.



Gambar 9: Area Baca View 1 (Sumber: Sabrina, 2022)

Area baca terbagi menjadi beberapa kategori yaitu: area individu, area berkelompok, dan area bersantai.



Gambar 10: Area Baca View 2 (Sumber: Alisha Sabrina, 2022)



Gambar 11: Area Baca View 3 (Sumber: Alisha Sabrina, 2022)



Gambar 12: Area Baca View 4 (Sumber: Alisha Sabrina, 2022)

IV. SIMPULAN

Pada perancangan interior perpustakaan dengan menerapkan konsep *garden of lore* yang berfokus untuk mengubah pola pikir orang yang kurang mengenal perpustakaan yang umumnya terkesan membosankan, kaku dan kuno menjadi tempat yang nyaman dan menyenangkan untuk datang ke perpustakaan.

Hasil dari penelitian terhadap perancangan interior perpustakaan adalah dapat bermanfaat dan mampu memberikan solusi untuk menunjang fungsi perpustakaan secara optimal dengan menampilkan suasana yang dapat mendukung pada saat belajar maupun berdiskusi dengan nyaman, dan dapat menjadi referensi pada merancang interior perpustakaan yang memperhatikan psikologis ruang agar dapat memberikan kesan aman dan nyaman.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa penulisan ini masih jauh dari kata sempurna, tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, C. R. (2002). *Interior Design for Libraries: Drawing on Function and Appeal*. Brown, Carol R. <https://doi.org/10.1126/science.318.5848.165b>
- Ching, F. D. K. (2008). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tataan*. Penerbit Erlangga.
- Harrouk, C. (2020). *Psychology of Space: How Interiors Impact our Behavior? | ArchDaily*. <https://www.archdaily.com/936027/psychology-of-space-how-interiors-impact-our-behavior>
- Kilmer, Rosemary; Kilmer, W. O. (2014). *Designing Interiors 2nd Edition*. John Wiley & Sons, Inc.
- Lushington, N., Rudolf, W., & Wong, L. (2018). *A Design Manual Libraries*. Birkhäuser Verlag GmbH, Basel. <https://doi.org/10.1515/9783038216308>
- Maria, S., Uyana, N., & Andanwerti, N. (2018). *Pengaruh Pencahayaan Restoran Madam Rich terhadap Kenyamanan Pengunjung*. 81–88.
- Nussbaumer, L. L. (2014). *Human Factor In The Built Environment*. Bloomsbury Publishing Inc.
- Pratama, R. P., Saputra, K. O., & Khrisne, D. C. (2019). Penerapan Gamification Pada Sistem Informasi Manajemen Ruang Baca. *Jurnal SPEKTRUM*, 6(3), 148–153.
- Suminar, A. (2021). *Minat Baca Indonesia Rendah, Budaya Tutur Lebih Tinggi*. <https://www.suarasurabaya.net/kelanakota/2021/pengamat-minat-baca-indonesia-rendah-budaya-tutur-lebih-tinggi/>
- Wright, A. (2008). *Colour Affects*. <http://www.colour-affects.co.uk/>
- Zhang, X. (2016). *Introduction to Environmental Psychology and*

*Applications for Modern Interior
Design. Icesame, 939–946.*
[https://doi.org/10.2991/icesame-
16.2016.205](https://doi.org/10.2991/icesame-16.2016.205)