

PERANCANGAN BARU INTERIOR PERPUSTAKAAN UMUM KOTA MAKASSAR

NEW PUBLIC LIBRARY INTERIOR DESIGN OF MAKASSAR CITY

Nurul Fadhilah¹, Hendi Anwar², Ganesha Puspa Nabila³

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

fdilahila@telkomuniversity.ac.id¹, hendianwar@telkomuniversity.ac.id²,
ganeshabella@tekominiversity.ac.id³

Abstrak

Perpustakaan umum merupakan Lembaga Pendidikan untuk masyarakat umum dengan cara menyediakan beberapa macam ilmu pengetahuan, informasi teknologi, dan ilmu budaya untuk memperoleh pengetahuan bagi masyarakat secara luas. Di zaman yang serba digital seperti sekarang ini, informasi bisa didapatkan dengan mudah melalui internet tanpa perlu mengunjungi perpustakaan, sehingga perpustakaan sebagai pusat informasi mulai terancam. Maka dari itu perlu diketahui fenomena yang terjadi pada perpustakaan sekarang. Pada perpustakaan umum Kota Makassar kurangnya minat datang masyarakat ternyata terjadi karena perpustakaan belum memenuhi kebutuhan masyarakat modern. Kebutuhan masyarakat modern menyebabkan adanya pergeseran fungsi dari perpustakaan, yang dimana perpustakaan tidak lagi berfungsi sebagai tempat untuk membaca saja. Dengan demikian, perpustakaan harus memfasilitasi fungsi ruang lain selain area membaca. Pada perancangan baru perpustakaan umum Kota Makassar akan diterapkan fungsi rekreasi, yang dimana membuat suasana ruang yang menyenangkan, memberi kesan positif, dan sebagai tempat refreshing. Diharapkan dengan penerapan fungsi tersebut dapat meningkatkan minat datang masyarakat.

Kata Kunci : Perpustakaan Umum, Masyarakat, Modern, Rekreasi

Abstract

Public libraries are educational institutions for the general public by providing various kinds of knowledge, information technology, and cultural sciences to gain knowledge for the wider community. In this digital era, information can be obtained easily through the internet without having to visit the library, so that the library as an information center is starting to be threatened. Therefore, it is necessary to know the phenomena that occur in the library now. In the Makassar City public library, the lack of interest in coming to the community happened because the library had not met the needs of modern society. The needs of modern society cause a shift in the function of the library, where the library no longer functions as a place to read only. Thus, the library must facilitate the function of other spaces besides the reading area. In the new design of the Makassar City public library, a recreational function will be applied, which creates a pleasant atmosphere, gives a positive impression, and is a place of refreshing. It is hoped that the implementation of this function can increase public interest in coming.

Keywords: *Public Library, Society, Modern, Recreation*

1. Pendahuluan

Perpustakaan umum merupakan Lembaga Pendidikan untuk masyarakat umum dengan cara menyediakan beberapa macam ilmu pengetahuan, informasi teknologi, dan ilmu budaya untuk memperoleh pengetahuan bagi masyarakat secara luas. Di zaman yang serba digital seperti sekarang ini, informasi bisa didapatkan dengan mudah melalui internet tanpa perlu mengunjungi perpustakaan, sehingga perpustakaan sebagai pusat informasi mulai terancam. Kebanyakan perpustakaan di Indonesia belum memenuhi kebutuhan masyarakat yang modern karena kurangnya fasilitas ruang.

Berdasarkan hasil wawancara, kurangnya minat masyarakat Makassar untuk datang ke perpustakaan karena banyak yang menganggap perpustakaan fungsinya hanya sebagai tempat membaca saja, sedangkan masyarakat sudah tidak meminati itu. Masyarakat lebih memilih untuk datang ke tempat seperti coffeshop yang

desainnya lebih menarik dan menyediakan fasilitas area berkumpul, bersantai dan berdiskusi untuk menghilangkan kepenatan mereka.

Fungsi perpustakaan daerah sekarang dan dulu sudah tidak lagi sama, perpustakaan sudah mengalami pergeseran fungsi seiring dengan kebutuhan masyarakat saat ini. Perpustakaan dulu memiliki fungsi sebagai tempat membaca, namun sekarang fasilitas baca saja tidak cukup untuk menarik minat masyarakat datang ke perpustakaan.

Oleh karena itu, perancangan perpustakaan umum Kota Makassar harus mampu beradaptasi terhadap kebutuhan masyarakat sekarang dengan menyediakan fasilitas ruang bebas untuk berkumpul, bermain, bersantai dan tidak hanya sebagai tempat untuk membaca saja. Perpustakaan juga perlu mengedepankan nilai-nilai estetika desain interiornya untuk dapat mengundang masyarakat dan tertarik untuk melihat-lihat sekaligus membaca.

1.1. Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan pada judul Perancangan baru Interior Perpustakaan Umur Kota Makassar ini menggunakan beberapa metode kualitatif dengan pengumpulan data primer dan juga sekunder, sebagai berikut:

- a. Data Primer
 - 1) Observasi : Melakukan survey dan observasi perpustakaan secara langsung ke salah satu lokasi studi banding dengan kategori perpustakaan sejenis dan pendekatan desain sejenis.
 - 2) Dokumentasi : Mendokumentasikan informasi yang dibutuhkan dalam bentuk foto fasad interior perpustakaan pada objek studi banding.
 - 3) Wawancara : Mengumpulkan data dari hasil tanya-jawab secara langsung atau tidak langsung dengan pihak bersangkutan pada perancangan.
- b. Data Sekunder
Menganalisa dan mengolah data dari data survey dan data literatur dari buku, jurnal, studi preseden dan tugas akhir untuk menganalisa permasalahan dan solusi terkait proyek perancangan.

2. Kajian Literatur

2.1. Definisi Perpustakaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, perpustakaan diambil dari kata Pustaka yang artinya buku, kitab. Perpustakaan merupakan sarana penyimpanan koleksi buku.

- Menurut Undang Menurut UU No.43 Tahun 2007 Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/ atau karya reka secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi bagi para pemustaka.
- Dalam Standar Nasional Perpustakaan, perpustakaan umum adalah perpustakaan yang diselenggarakan oleh dana umum dengan tujuan melayani umum.

Bedasarkan berbagai definisi dari perpustakaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perpustakaan umum ialah institusi pengelola koleksi karya yang berkedudukan dikota serta melayani masyarakat umum.

2.2. Jenis Perpustakaan

Perpustakaan di Indonesia terdiri dari beberapa jenis sesuai koleksi dan sasaran pengunjung, tetapi tetap mempunyai fungsi yang sama yaitu sebagai pusat ilmu pengetahuan dan pusat informasi.

Jenis-jenis perpustakaan sesuai Standar Nasional Indonesia (2009) yaitu :

- Perpustakaan Nasional RI
- Badan Perpustakaan Daerah
- Perpustakaan Umum
- Perpustakaan Perguruan Tinggi
- Perpustakaan Sekolah
- Perpustakaan Khusus
- Perpustakaan Lembaga Keagamaan
- Perpustakaan Internasional
- Perpustakaan Kantor Perwakilan Negara-negara Asing,
- Perpustakaan Pribadi / Keluarga
- Perpustakaan Digital Anggaran

Jenis perpustakaan umum menurut Standar Nasional Perpustakaan (SNP) terdapat lima jenis perpustakaan, antara lain:

- Perpustakaan Umum Provinsi
- Perpustakaan Umum Kabupaten / Kota
- Perpustakaan Umum Kecamatan
- Perpustakaan Umum Daerah / Kelurahan
- Perpustakaan Umum Khusus Instansi Pemerintah

Jenis perpustakaan umum menurut Perpustakaan Nasional Republik Indonesia terdapat sembilan jenis perpustakaan, antara lain:

- Perpustakaan wilayah
- Perpustakaan Umum Provinsi
- Perpustakaan Umum Kotamadya
- Perpustakaan Umum Kabupaten
- Perpustakaan Umum Kecamatan
- Perpustakaan Umum Desa
- Perpustakaan Umum Untuk Anggota Masyarakat Yang Memerlukan Media Khusus
- Perpustakaan Umum Untuk Anggota Masyarakat Yang Memerlukan Bacaan Khusus Karena Faktor Usia
- Perpustakaan Keliling, Yaitu Mendatangi Pemakai Dengan Menggunakan Kendaraan

2.3. Pendekatan Desain

Pendekatan yang diterapkan pada perancangan perpustakaan umum Kota Makassar yaitu “Adaptasi Kebiasaan (Habit Adaptation)”. Fenomena masyarakat Makassar yang mempunyai kebiasaan gaya hidup yang berbeda di masa sekarang, kebiasaan itu juga mempengaruhi fungsi dari perpustakaan daerah. Perpustakaan daerah sekarang harus mampu memenuhi kebutuhan masyarakat agar tetap berjalan dan peminatnya tidak berkurang.

Perpustakaan harus bisa beradaptasi dengan kebiasaan masyarakat yang kebutuhannya sekarang berbeda, seperti perpustakaan tidak lagi hanya berfungsi sebagai tempat membaca karena kebutuhan masyarakat akan perpustakaan bukan itu lagi. Fungsi perpustakaan harus berkembang seperti menyediakan tempat selain ruang membaca, contohnya: ruang berkumpul, ruang bermain, ruang diskusi, dll. Pendekatan ini diambil untuk mengetahui permasalahan perpustakaan sekarang, dan membantu untuk mencari solusi desain.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Konsep Perancangan

Dalam perancangan Perpustakaan Umum Kota Makassar konsep yang diterapkan untuk menyelesaikan permasalahan desain yaitu konsep “Rekreatif”. Rekreatif adalah suatu kegiatan yang bersifat rekreasi. Pengertian rekreasi berasal dari bahasa Latin yaitu *creare* yang berarti mencipta lalu diberi awalan “re” yang berarti pemulihan daya cipta atau penyegaran daya cipta.

Konsep rekreatif diterapkan untuk menjawab masalah utama yaitu masyarakat sekarang yang kurang meminati perpustakaan karena mereka beranggapan perpustakaan hanya sebagai tempat untuk membaca saja dan akan menimbulkan rasa kebosanan untuk datang ke perpustakaan, maka dari itu konsep rekreatif dapat menyelesaikan permasalahan terkait bagaimana memenuhi kebutuhan masyarakat terhadap perpustakaan dengan menyediakan fasilitas-fasilitas yang menyenangkan sesuai dengan kriteria arsitektur yang rekreatif.

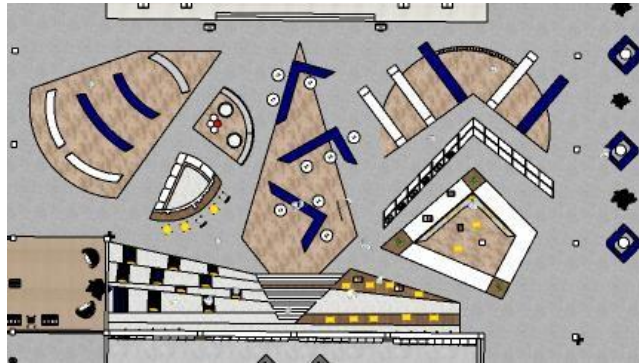
Selain itu permasalahan pada ruang yang monoton, tidak menarik juga dapat diselesaikan dengan konsep ini. Konsep yang rekreatif memiliki kriteria dengan permainan warna yang banyak, mengedepankan aspek visual dan penerapan bentuk-bentuk yang beragam. Penerapan konsep pada perancangan meliputi:

- Membuat fasilitas ruang bebas, yang fungsinya digunakan sebagai ruang berkumpul, berdiskusi, dan bermain. Dilihat dari kebiasaan masyarakat Makassar yang menyukai mengunjungi *coffeshop* hanya untuk berkumpul bersama teman, mengobrol, dan menghilangkan kepenatan.



Gambar 3.1 Ruang bebas

- Penerapan bentuk-bentuk yang unik mulai dari ruang, mebel, pola lantai, dll. Dengan bentuk yang beraneka ragam tidak lagi terkesan monoton dan membosankan, sehingga dapat menarik minat masyarakat untuk datang.



Gambar 3.2 Penerapan bentuk menarik pada mebel

- Terdapat permainan warna dalam ruang, agar interior terlihat menarik. Salah satu kebiasaan masyarakat Makassar menyukai tempat yang *instagramable* yang artinya banyak spot ruang yang bisa dijadikan untuk spot berfoto. Dengan permainan warna dalam ruang interior dapat menciptakan spot-spot ruang pada perpustakaan.



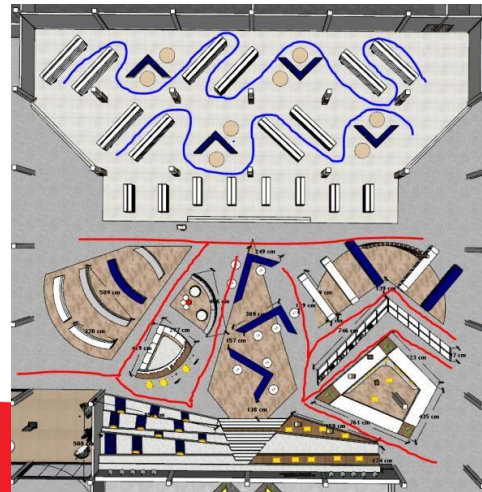
Gambar 3.3 Permainan warna pada ruang

3.2. Penerapan Konsep Kreatif

Penerapan konsep diterapkan pada seluruh elemen ruang, baik itu fasilitas ruang, furniture, material, dinding, lantai, dan ceiling.

3.2.1. Konsep Sirkulasi Ruang

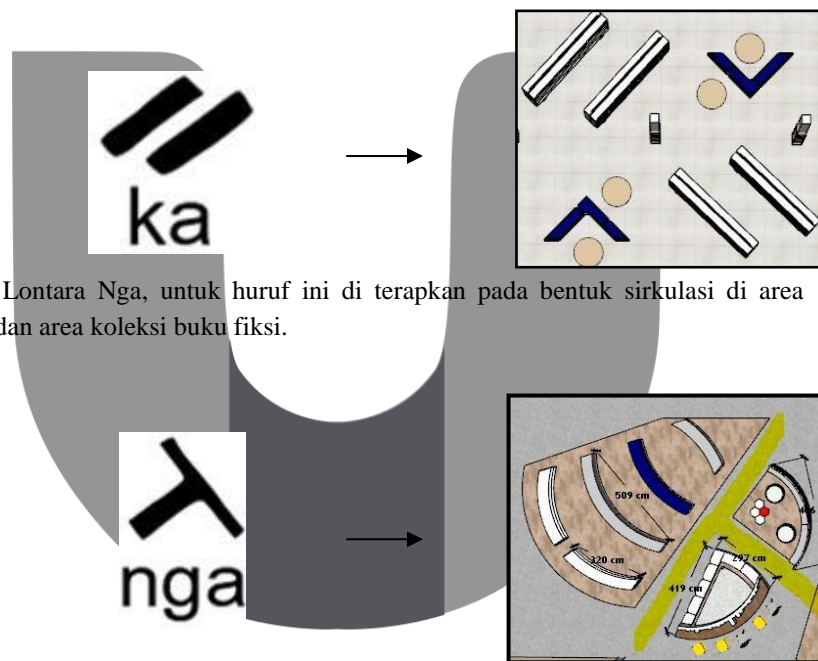
Sirkulasi yang diterapkan yaitu sirkulasi yang dinamis. Penempatan furniture yang tidak beraturan dapat membentuk sirkulasi dinamis pada ruang. Penempatan furniture disesuaikan dengan bentuk dari huruf Lontara Makassar dan akan menjadi sebuah sirkulasi. Pada perancangan yang diterapkan yaitu huruf ka, ra, dan nga. Dengan sirkulasi yang dinamis dapat menimbulkan kesan eksplorasi ruang yang merupakan penciptaan suasana konsep kreatif.



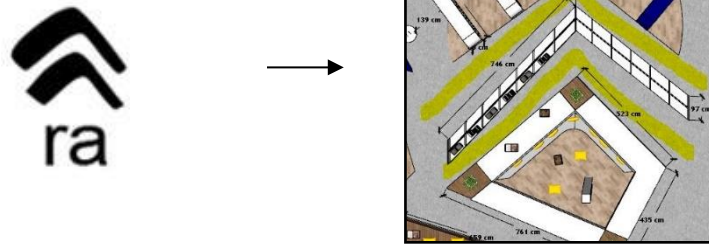
Gambar 3.4 Sirkulasi Ruang

Pengimplementasian bentuk huruf Lontara pada sirkulasi:

- Huruf Lontara Ka, huruf ini di terapkan pada bentuk sirkulasi di area koleksi buku penelitian.



- Huruf Lontara Nga, untuk huruf ini di terapkan pada bentuk sirkulasi di area bebas dan area koleksi buku fiksi.
- Huruf Lontara Ra, huruf ini di terapkan pada bentuk sirkulasi di area koleksi buku baru.

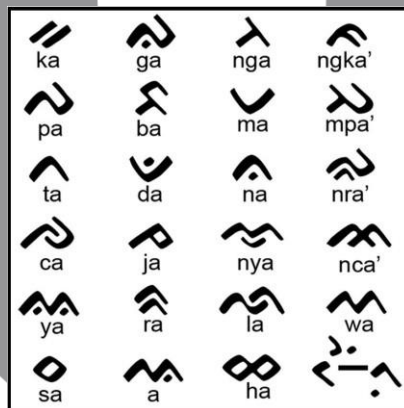


Penerapan bentuk- bentuk huruf Lontara pada sirkulasi agar memberi kehidupan pada ruang dan tidak terkesan monoton dan membosankan, dengan bentuk sirkulasi yang unik dapat menarik minat masyarakat untuk datang.

3.2.2. Konsep Bentuk Mebel

Bentuk mebel diambil dari bentuk huruf-huruf Lontara Makassar. Penggunaan huruf Lontara agar dapat mengedukasi dan mengenalkan kembali ke masyarakat tentang budaya aksara. Masyarakat dapat melihat langsung implementasi bentuk fisik dari huruf ini, selain mengenalkan bentuk terdapat penjelasan di tiap mebelnya seperti huruf apa, sejarah singkat, dan bagaimana penggunaan hurufnya.

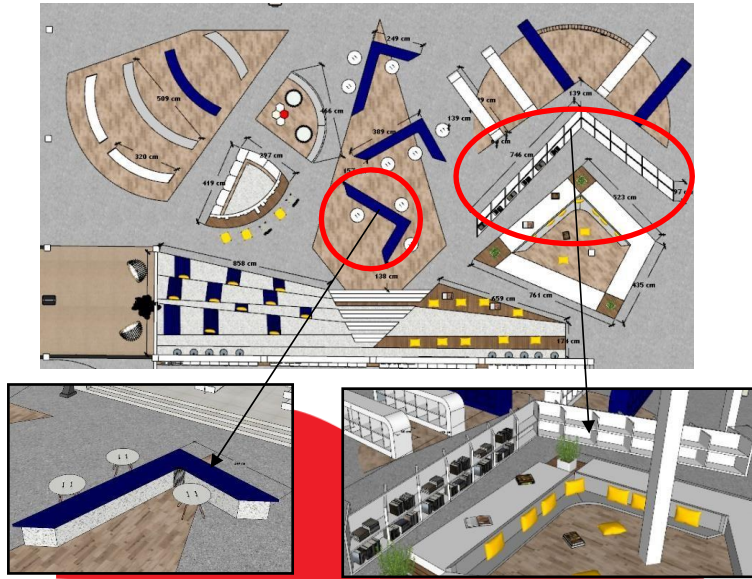
Bentuk huruf Lontara yang di implementasikan tidak 100% mirip hanya mengambil bentuk dasar, dan bentuk sedikit dimodifikasi ke yang lebih modern agar tampilannya lebih menarik. Bentuk-bentuk yang beragam ini diharapkan dapat memberi kesan informal pada ruang dan memberikan efek pergerakan pada manusia untuk datang ke ruang lain sekedar penasaran dengan bentuk yang diterapkan pada ruang tersebut.



Gambar 3.5 Huruf aksara lontara

- Area Bebas

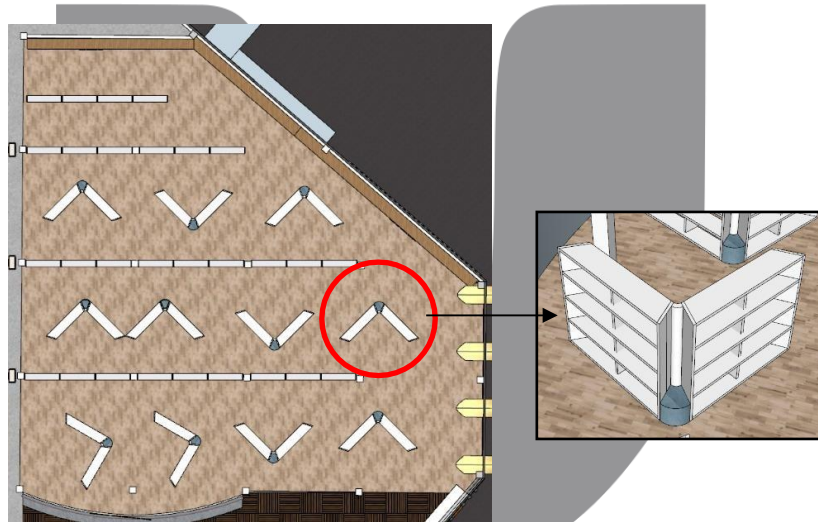
Pada area ini implementasi bentuk huruf Lontara “ta” dan tanda baca huruf diaplikasikan pada bentuk sofa duduk dan rak buku.



Gambar 3.6 Implementasi bentuk area bebas

- Area Koleksi Pengetahuan

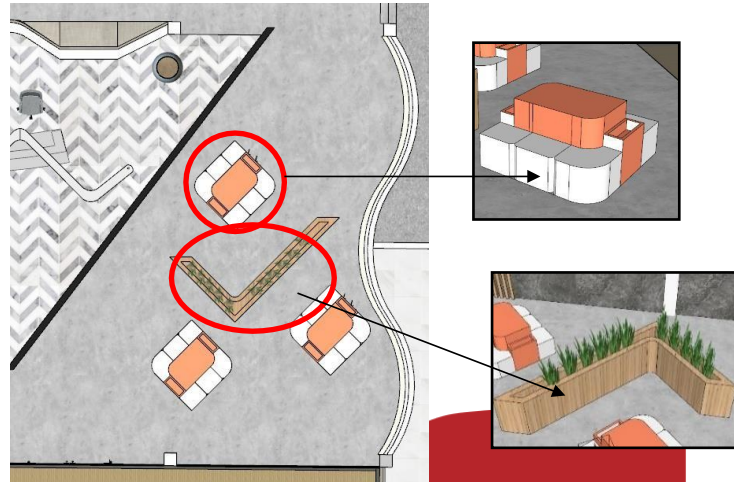
Huruf Lontara “ta” yang diaplikasikan pada area ini terdapat pada lemari buku.



Gambar 3.7 Implementasi bentuk area koleksi

- Area Lobby

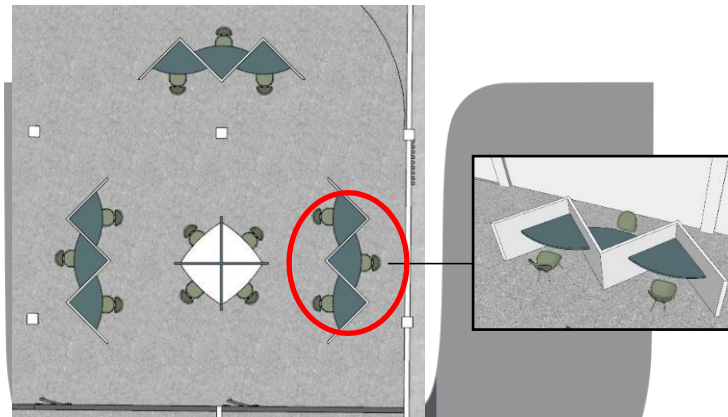
Pada area ini penerapan huruf Lontara “sa” dan “ta” diaplikasikan pada bentuk vase bunga sebagai partisi dan tempat duduk.



Gambar 3.8 Implementasi bentuk area lobby

- Area Belajar/Baca Individu

Pada area ini penerapan huruf Lontara “wa” diaplikasikan pada bentuk meja belajar.



Gambar 3.9 Implementasi bentuk area belajar

3.2.3. Konsep Organisasi Ruang

Organisasi ruang yang diterapkan yaitu ruang-ruang yang berhubungan satu sama lain, pada perancangan ini penggunaan dinding ataupun partisi untuk pembeda ruang sangat minim digunakan agar terciptanya suasana rekreatif yaitu pengunjung bisa saling melihat. Kurangnya penggunaan partisi juga, agar tema setiap ruang dapat terlihat berbeda-beda dan menarik pengunjung untuk mengeksplor tiap-tiap ruang.

Tema tiap ruang diambil dari beberapa unsur yaitu unsur alam (suasana rekreatif) dan unsur budaya sebagai edukasi untuk masyarakat. Berikut beberapa tema yang diterapkan:

- Area duduk Lipa’ Sabbe

Pada area ini diterapkan tema pantai yaitu *tropical*, penggunaan ceiling dengan kain kanopi dan furniture yang digunakan berbahan rotan. Selain itu treatment lantai menggunakan karpet yang bermotif seperti pasir coklat.



Gambar 3.10 Perspektif area duduk lipa' sabbe

- Area Pakarena

Area ini mengedepankan unsur budaya tari pakarena dalam interiornya, ruang ini difungsikan sebagai area edukasi tentang budaya untuk masyarakat. Dilihat dari pola lantai yang berbeda menginformasikan bentuk pola dari tarian Pakarena. Selain pada lantai penggunaan warna-warna terang juga diambil dari warna pakaian dan property yang digunakan pada saat tampil.



Gambar 3.11 Perspektif area duduk pakarena

- Area Bebas

Area bebas merupakan main area pada perpustakaan ini, fungsi ruang sebagai tempat berkumpul, mengobrol, bermain, dll. Tema yang diterapkan pada area ini yaitu menciptakan suasana *coffeshop*. Penggunaan material semen, batu alam, dan besi untuk memperlihatkan tema industrial yang banyak digunakan pada café saat ini. Adanya penggunaan lampu-lampu gantung juga membantu penciptaan suasana.



Gambar 3.12 Perspektif area bebas

- Area taman baca

Area ini mengambil unsur alam yaitu fasilitas taman, pengaplikasian diterapkan pada dinding menggunakan material *artificial grass* dan batu alam. Penggunaan material fasilitas duduk menggunakan kayu.

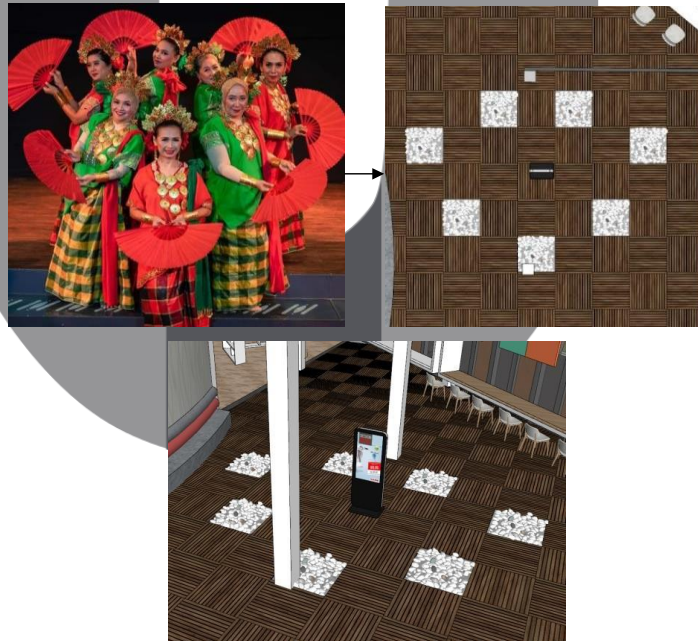


Gambar 3.13 Perspektif taman baca

3.2.4. Konsep Pola Lantai

- Pola Lantai Area Pakarena

Pola lantai pada area ini mengambil pola formasi dari tarian Pakarena. Tari Pakarena merupakan salah satu tarian khas Makassar, dan penerapan ini diharapkan dapat mengedukasi dan menambah wawasan masyarakat tentang tarian ini. Tarian ini biasanya dibawakan oleh 7 penari dengan beberapa formasi, tetapi formasi yang sering digunakan yaitu melingkar yang diterapkan pada pola lantai.

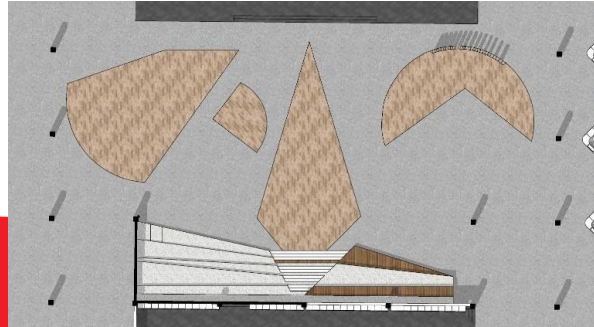


Gambar 3.14 Penerapan pola lantai area pakarena

Penggunaan material pada lantai menggunakan *wooden decking* dan dekorasi batu alam putih, penggunaan material ini agar perbedaan dapat terlihat dan *eyecatching*.

- Pola Lantai Area Bebas

Pola lantai pada area ini membentuk huruf Lontara agar terciptanya pola sirkulasi yang dinamis. Selain itu pola lantai pada area ini juga sebagai pembeda antara tempat duduk dan rak buku. Penggunaan material laminate dan granite agar perbedaan lantai dapat terlihat.



Gambar 3.15 Penerapan pola lantai area bebas

3.2.5. Konsep Material

Untuk menciptakan suasana rekreasi pada ruang, penggunaan material dominan dari unsur alam yaitu kayu dan batu alam yang dapat memberi kesan natural. Finishing pada furniture menggunakan vernise dan HPL dengan motif kayu. Material ini diterapkan pada elemen ruang dinding, lantai, plafon dan furniture.



Gambar 3.16 Penerapan material kayu (kiri) dan batu alam (kanan)

- Penggunaan Material Kayu

Pada bagian area bebas penggunaan kayu dominan pada furniture, seperti rak buku, tempat duduk, partisi, dan *coffetable*.



Gambar 3.17 Penerapan material area bebas

Untuk di area mini café penggunaan material kayu diterapkan pada ceiling dan lantai. Untuk lantai menggunakan *wooden decking*.



Gambar 3.18 Penerapan material area mini cafe

- Penggunaan Material Batu Alam

Material batu terracotta diterapkan pada area duduk lesehan dan kursi panjang. Material lantai juga menggunakan granite batu alam berwarna abu-abu.



Gambar 3.19 Penerapan material area lesehan

Selain pada area lesehan, penggunaan material batu alam juga diterapkan pada area taman membaca. Treatment dinding menggunakan batu alam



Gambar 3.20 Penerapan material area taman baca

3.2.6. Konsep Warna

Penggunaan warna-warna pada tiap ruang akan dibuat berbeda untuk menarik perhatian pengunjung. Warna-warna yang digunakan diambil dari palet warna dari alam, seperti warna flora, senja, tropis, ladang, dll.

- Area bebas

Pada area ini ingin memunculkan kesan ruangan yang ceria, santai dan menyenangkan seperti fungsi ruangnya. Penggunaan warna kuning-orange memberi kesan ceria dan menyenangkan, sedangkan warna biru memberi kesan santai. Agar warna tidak terlalu mengganggu penglihatan pengaplikasian warna diterapkan hanya pada furniture dan property ruang. Penambahan warna coklat dan putih juga untuk menyeimbangkan warna dalam ruang.



Gambar 3.21 Penerapan warna area bebas

- Area Pakarena

Penggunaan warna merah diaplikasikan pada ruang ini, warna merah memiliki makna *eycatching*. Karena fungsi dari area ini adalah area edukasi kebudayaan, warna merah sangat cocok untuk menarik perhatian pengunjung untuk datang. Selain itu penggunaan warna merah diambil dari warna pakaian penari Tari Pakarena. Warna merah dikombinasikan dengan warna krem dan coklat untuk penyempurnaan warna.



Gambar 3.22 Penerapan warna area pakarena

- Area Lobby

Untuk area lobby warna yang digunakan yaitu ungu burgundy. Warnaburgundy diambil dari warna bunga mawar yang maknanya memberi kesan kemewahan. Di area lobby saya ingin menampilkan kesan mewah yang alamidengan mengaplikasikan warna ini.



Gambar 3.23 Penerapan warna area lobby

- Area Belajar

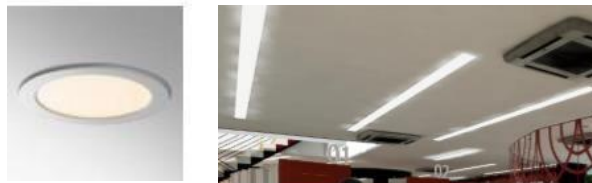
Pada area belajar/area baca individu dominan menggunakan warna hijau, penggunaan warna ini memberi kesan kesegaran dan kefokus. Warna hijau cocok untuk diarea yang memiliki tingkat keseriusan. Selain hijau, penggunaan warna juga diambil dari palet warna tropical, yaitu memasukkan warna coklat dan abu-abu.



Gambar 3.24 Penerapan warna area belajar

3.2.7. Konsep Pencahayaan

Konsep pencahayaan yang diterapkan pada perpustakaan dominan menggunakan pencahayaan buatan, karena minimnya bukaan jendela untuk masuknya cahaya matahari. Jenis lampu yang digunakan yaitu downlight dan general lighting. Penggunaan lampuagar pencahayaan merata keseluruhan ruangan.



Gambar 3.25 Jenis lampu downlight (kiri) general lighting (kanan)

Contoh penerapan pencahayaan pada ruang perpustakaan:

Pencahayaan pada area koleksi buku pengetahuan menggunakan general lighting, jenis lampu LED Suspended Philips 120 x 3 cm 9 watt dengan warna cool light.



Gambar 3.26 Penerapan pencahayaan area koleksi

Pada area auditorium/ruang nonton menggunakan pencahayaan langsung (downlight), jenis lampu downlight recessed inbow 8 watt dengan warna cool light.



Gambar 3.27 Penerapan pencahayaan ruang auditorium

3.2.8. Konsep Pencahayaan

Penghawaan yang digunakan pada perpustakaan yaitu penghawaan buatan menggunakan AC Central *cassette*, dengan suhu 24 derajat. Penerapan AC Central diterapkan pada seluruh ruangan. Pemilihan AC ini karena penggunaannya yang cocok untuk ruang public seperti perpustakaan.



Gambar 3.28 Penerapan AC Central

4. Kesimpulan

Perpustakaan umum/daerah sekarang sudah memiliki banyak perubahan, terutama pada perubahan fungsi yang mengikuti kebutuhan masyarakat sekarang. Perpustakaan tidak akan berjalan dengan baik tanpa pengunjung, jadi untuk mendesain sebuah perpustakaan harus melihat fenomena yang terjadi pada masyarakat. Pada perpustakaan umum Kota Makassar, memiliki beberapa permasalahan yaitu masyarakat tidak mau datang ke perpustakaan karena fasilitas yang membosankan hanya sebagai tempat membaca saja, mereka lebih memilih untuk datang ke *coffeshop* yang memiliki fasilitas area berkumpul, berdiskusi, atau sekedar bersantai. Selain itu perpustakaan juga harus memiliki peran edukasi didalamnya, dengan karakter masyarakat yang modern seperti sekarang mereka tidak lagi mengindahkan masalah kebudayaan lokal. Maka dari itu dengan mendesain sebuah perpustakaan yang memiliki peran edukasi, diharapkan dapat mengedukasi masyarakat tentang budaya-budaya yang terdapat di Kota Makassar. Dari beberapa permasalahan diatas, ditarik solusi desain yang diterapkan yaitu Konsep Kreatif. Konsep yang diharapkan, perpustakaan memiliki fungsi lain selain fungsi ruang baca yaitu fungsi rekreasi. Fungsi rekreasi yang dimaksud membuat suasana ruang yang menyenangkan, memberi kesan positif, dan sebagai tempat refreshing. Selain itu pemilihan bentuk, warna dan sirkulasi mengikuti karakteristik arsitektur yang kreatif, yaitu dengan mengedepankan visual. Nilai edukasi yang diterapkan pada interior perpustakaan salah satunya yaitu huruf aksara Lontara, selain dari bentuk-bentuknya yang menarik, unik, dan dinamis juga dapat memberi pengetahuan kepada masyarakat. Dan untuk menciptakan suasana ruang yang tidak monoton, diaplikasikan tema ruang yang beraneka ragam seperti suasana taman, suasana tropical sea, dan suasana *coffeshop*.

REFERENSI

- [1] Pemerintah Indonesia. 2007. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan*.
- [2] Sulistyono, Basuki. 1991. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [3] Neufert, Ernest. 2012. *Neufert Architects' Data*. Inggris: Blackwell Publishing
- [4] Panero, Julius. 1979. *Human Dimension and Interior Space*
- [5] Naibaho, Tiarna Isi dan Uly Irma Maulina Hanafiah. 2016. *Analisa Sirkulasi Ruang Gerak Pengguna Pada Area Baca Di Perpustakaan Universitas Swasta*. Bandung: Telkom University
- [6] Suharyanto. 2015. *Serba Serbi Koleksi Perpustakaan: Pengelolaan Peta, Rekaman Suara, Rekaman Video dan Sumber Elektronik (E-Resources)*. FAM Publication. Pare, Kediri.
- [7] Pemerintah Indonesia. 2017. *Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional Tentang Standar Nasional Perpustakaan Kota/Kabupaten*.
- [8] De Chiara, Panero, dan Zelnik. 1991. *Time-saver Standards for Interior Design and Space Planning*.
- [9] Heny Friantary. 2018. *Budaya Membaca Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Hidup Masyarakat*
- [10] Reny Wiyatasari, Marini; Suradi. 2018. *Peningkatan Budaya Literasi Melalui Media Visual Dikalangan Anak, Remaja, Dan Dewasadi Kecamatan Wonokerto*
- [11] Dr. Moh. Fatah Yasin, M.Pd. 2016. *Peranan Perpustakaan Dalam Meningkatkan Minat Baca Masyarakat Sekolah*
- [12] Ardhana Januar Mahardhani. 2017. *Pembelajaran Berbasis Lokalitas Di Sekolah Dasar*
- [13] KEMDIKBUD. 2015. *Tari Pakarena* (diakses pada tanggal 21 Mei 2021)
- [14] IW Purnomo. 2014. *Rancang Bangun Sistem Informasi Pemasukan Buku Dari Bantuan Beserta Distribusinya Dari Donatur Pada Badan Arsip dan Perpustakaan Umum Kota Surabaya*, diambil dari <http://repository.dinamika.ac.id> (diakses pada tanggal 9 Mei 2021)
- [15] Dea Minerva Daniel, Diana Thamrin, Anik Rakhmawati. 2018. *Implementasi Konsep SMART-Lib dalam Re-desain Interior Perpustakaan Umum Provinsi Sulawesi Selatan*,

diambil dari <http://publication.petra.ac.id/index.php/desain-interior/article/view/7150>
(diakses pada tanggal 11 Mei2021)

- [16] Rifa Faisyah. 2019. *Konsep Arsitektur Kreatif Dalam Perancangan Perpustakaan Di Kota Baru Parahyangan (KBP) Kabupaten Bandung Barat*, diambil dari ejournal.itenas.ac.id (diakses pada tanggal20 Juni 2021)

