

## PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN UMUM KOTA BANDUNG DENGAN PENDEKATAN *LEARNING COMMONS*

Irsyad Muzhaffar Wijaksana<sup>1</sup>, Erlana Adli Wismoyo<sup>2</sup> dan Widyanesti Liritantri<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257*  
[irsyadwm@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:irsyadwm@student.telkomuniversity.ac.id), [erlanadliw@telkomuniversity.ac.id](mailto:erlanadliw@telkomuniversity.ac.id),  
[widyanesti@telkomuniversity.ac.id](mailto:widyanesti@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak** : Perpustakaan Umum Kota Bandung adalah salah satu fasilitas publik yang diberikan oleh pemerintah kepada warga Kota Bandung untuk keperluan pendidikan dan rekreasi. Keterletakannya yang strategis di pusat kota menjadikannya potensial untuk menjadi pusat pendidikan di wilayah tersebut. Namun, saat ini perpustakaan tersebut belum sepenuhnya memenuhi tuntutan zaman digital dan kebutuhan generasi digital natives. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan rancangan interior baru yang bertujuan untuk mengubah Perpustakaan Umum Kota Bandung agar sesuai dengan perubahan era digital dalam pengelolaan perpustakaan. Pendekatan Learning Commons diaplikasikan untuk memastikan perpustakaan ini dapat membangkitkan minat pengunjung, menciptakan suasana ruangan yang nyaman, dan menghindari kesan monoton. Proses perancangan interior Perpustakaan Umum Kota Bandung melibatkan berbagai metode seperti pengumpulan data, observasi, wawancara, studi literatur, pemrograman, serta pengembangan tema dan konsep. Hasil akhir dari proses ini adalah desain interior yang inovatif dan sesuai dengan tujuan perpustakaan dalam era digital.

**Kata kunci:** Perpustakaan Umum Kota Bandung, Learning Commons, Desain Interior

**Abstract** : *Bandung Public Library is one of the public facilities provided by the government to the citizens of Bandung City as a means of education and entertainment. The strategic location of the library in the center of Bandung City can be a public facility that can become an education center in the city of Bandung. But in fact, Bandung City Public Library still does not meet the needs of its users related to the changing era of digitalization and the generation of digital natives. To answer this, it is necessary to create a new interior design for the Bandung City Public Library, with the aim of creating a Bandung City Public Library that is in accordance with the changes in the digital era in library implementation through the Learning Commons approach that the Bandung City Public Library can arouse interest in visiting and make the atmosphere of the Bandung City Public Library room comfortable and not boring. Methodology in interior design of Bandung City Public Library through data collection, observation, interviews, literature studies, programming, themes and concepts and final results in the form of design results.*

**Keywords:** *Bandung Public Library, Learning Commons, Interior Design*

## PENDAHULUAN

Minat masyarakat Indonesia dalam membaca secara keseluruhan menurut Badan Pusat Statistik pada tahun 2022, dilaporkan sebesar 59,52 dari skala 0-100 dengan waktu membaca per-minggu adalah 4-5 jam dan per-kuartal adalah 4-5 buku. Hal tersebut tentunya belum bisa dikatakan bahwa budaya literasi masyarakat Indonesia sudah baik walaupun saat ini berada di predikat sedang. Faktor penunjang yang dapat meningkatkan minat membaca adalah dengan adanya perpustakaan. Sebagaimana perpustakaan merupakan salah satu fasilitas pendidikan yang digunakan sebagai tempat mencari sumber pengetahuan dan berbagai informasi (Akhmadi, 2017).

Dengan melihat predikat minat membaca masyarakat Indonesia yang masih rendah, perpustakaan sebagai salah satu wadah dari berbagai macam koleksi bacaan bagi masyarakat, tentunya perlu dilakukan upaya pembenahan pada fasilitas perpustakaan. Dalam studi ditemukan bahwa pembenahan perpustakaan memiliki dampak yang signifikan 69% pada minat membaca. Hal ini dapat terjadi karena memungkinkan pengunjung merasakan kenyamanan, menciptakan suasana yang kondusif dan menyenangkan saat melakukan aktivitas tertentu, terutama membaca (Pinto, M., dkk., 2021). Upaya ini memiliki tujuan untuk dapat menarik minat masyarakat untuk berkunjung dan betah berada di perpustakaan. Pembenahan perpustakaan dilakukan beriringan dengan kondisi masyarakat saat ini yang berada di era digitalisasi. Pesatnya perkembangan teknologi ini menyebabkan munculnya era digital, yang juga ditandai dengan lahirnya generasi digital natives (Surachman, 2015). Generasi digital natives ini juga menjadi pengunjung yang paling mendominasi di Perpustakaan Umum Kota Bandung, menurut data pengunjung perpustakaan persentase remaja (usia 12-25 tahun) 74% atau 11.062, dewasa (usia 26-55 tahun) 20% atau 2.915, anak-anak (usia 5-11 tahun) 6% atau 884. Perpustakaan yang masih mempertahankan bentuk spasialnya sebagai cara menyimpan bahan pustaka yang menyediakan beberapa

meja dan kursi tidak akan digemari oleh generasi digital natives (Kumalawati, 2014).

Pemerintah Kota Bandung mendirikan Perpustakaan Umum Kota Bandung sebagaimana visinya yaitu untuk terwujudnya peningkatan minat baca masyarakat. Berdasarkan data Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Bandung jumlah pengunjung Perpustakaan Umum Kota Bandung di tahun 2022 adalah sebanyak 14.861 pengunjung. Jumlah pengunjung perpustakaan tersebut menurun apabila dibandingkan dengan jumlah pengunjung Perpustakaan Umum Kota Bandung pada tahun 2018 yang dapat mencapai 23.035 pengunjung. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, Pustakawan Ahli Madya (Pembina Tk. I IV/b) Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Bandung mengatakan bahwa, fasilitas yang dimiliki Perpustakaan Umum Kota Bandung masih belum bisa memenuhi kebutuhan aktivitas pengunjung perpustakaan baik dari segi kuantitas jumlah fasilitas maupun ketersediaan jenis fasilitasnya yang dipengaruhi oleh kapasitas luasan gedung Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Bandung saat yang sudah tidak memadai untuk menunjang fasilitas perpustakaan tingkat kota dan terdapat dua kedinasan di gedung tersebut yaitu bergabung dengan Dinas Kearsipan Kota Bandung. Kondisi tersebut mengakibatkan diperlukannya perancangan baru pada interior Perpustakaan Umum Kota Bandung. Lokasi perancangan baru perpustakaan yang berada di Jalan Sumatera, berada di pusat Kota Bandung berdekatan dengan kawasan pendidikan, rekreasi/pariwisata, dan kantor pemerintahan, menjadikan Perpustakaan Umum Kota Bandung yang baru ini memiliki diferensiasi dalam hal educational dan recreational. Faktor fenomena generasi digital natives dan diferensiasi pada Perpustakaan Umum Kota Bandung tersebut mengarahkan pada pendekatan desain Learning Commons dimana hal ini memberikan pembenahan pada Perpustakaan Umum Kota Bandung untuk mendukung kebutuhan aktivitas dari generasi digital natives dalam berkegiatan di perpustakaan.

Berdasarkan permasalahan dan fenomena yang ada pada Perpustakaan Umum Kota Bandung inilah yang melatarbelakangi untuk membuat perancangan Tugas Akhir (TA) dengan desain interior baru pada Perpustakaan Umum Kota Bandung yang lebih sesuai dengan kebutuhan pemustaka dan nantinya akan mempengaruhi minat pengunjung khususnya masyarakat Kota Bandung akan berkegiatan dan mencari sumber pendidikan lainnya secara efektif di Perpustakaan Umum Kota Bandung. Agar keberadaan perpustakaan tidak dilupakan oleh masyarakat serta meningkatkan jumlah pengunjung perpustakaan. Perpustakaan harus mampu menawarkan berbagai pengalaman di luar belajar dan mencari informasi, juga mampu beradaptasi dengan era digital untuk dapat mendukung aktivitas apapun. Semua kebutuhan warga Kota Bandung dapat mampu terakomodir dengan fasilitas yang baik di dalam Perpustakaan Umum Kota Bandung, seperti, area membaca buku yang nyaman, area untuk berdiskusi, area untuk berinteraksi sosial, dan sebagainya. Dengan begitu agar Perpustakaan Umum Kota Bandung dapat memenuhi segala kebutuhan pemustaka, maka perlu dilakukan perancangan baru pada interior Perpustakaan Umum Kota Bandung.

## **METODE PENELITIAN**

Perancangan Interior Perpustakaan Umum Kota Bandung ini dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut :

### **Tahap Pencarian dan Pengumpulan Data**

Dalam melakukan pencarian dan pengumpulan data, penulis melakukan hal sebagai berikut :

#### **Observasi**

Pada tahapan ini penulis melakukan survei dan observasi langsung dengan melakukan pengamatan dan dokumentasi pada Dinas Arsip dan Perpustakaan

Kota Bandung yang berlokasi di Jl. Seram No.2, Citarum, Kec. Bandung Wetan, Kota Bandung, Jawa Barat 40115.

### **Wawancara**

Melakukan wawancara dengan pihak yang bersangkutan untuk mendapatkan data pendukung. Narasumber berasal dari pegawai perpustakaan yaitu Bapak Drs. H. Tata Takwana Soeridinata, selaku Pustakawan Ahli Madya (Pembina Tk. I IV/b) Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Bandung dan juga pada pengunjung perpustakaan dan menyebarkan kuesioner. Dengan demikian penulis dapat menganalisis hasil dari data wawancara untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan pada interior Perpustakaan Umum Kota Bandung.

### **Literatur**

Mengumpulkan informasi dari berbagai sumber seperti media cetak dan digital guna meraih data sebagai perbandingan dan petunjuk dalam merancang tata ruang interior perpustakaan. Referensi literatur yang digunakan meliputi Pengantar Ilmu Perpustakaan yang diterbitkan oleh Badan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, Panduan Tata Ruang dan Peralatan Perpustakaan Umum, Pengantar Ilmu Perpustakaan yang dihasilkan oleh Sulisty Basuki, serta beberapa karya lain yang membahas perpustakaan dan desain interior.

### **Dokumentasi**

Menurut kutipan dari Sugiyono (2015: 329), dokumentasi merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menghimpun informasi atau data yang diperlukan dalam proses pembuatan buku, pencatatan, laporan, tulisan/angka, serta ilustrasi berupa data dan laporan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dalam penyusunan. Penulis melakukan dokumentasi dengan mengumpulkan data melalui pengambilan gambar pada elemen signifikan, menggunakan kamera sebagai perangkat pendukung yang memberikan kekuatan pada data dokumentatif.

## **Tahap Perancangan**

Dalam tahap perancangan, penulis melakukan beberapa langkah untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Langkah tersebut yaitu sebagai berikut :

### **Analisis**

Melakukan Analisis data yang didapatkan dari berbagai sumber baik data primer maupun sekunder.

### **Programming**

Pada tahap programming penulis memaparkan hasil dari analisis data. Data yang diperoleh akan membentuk kebutuhan dan fasilitas ruang, zoning blocking ruangan, dan sirkulasi ruang berdasarkan pengguna.

### **Konsep Perancangan**

Setelah itu menentukan konsep perancangan desain perpustakaan. Pada tahap ini konsep terbentuk berdasarkan penyesuaian dari analisis permasalahan pada perpustakaan.

### **Hasil Akhir Perancangan**

Hasil akhir merupakan pengaplikasian sebuah konsep perancangan pada sebuah perancangan berupa portofolio konsep, lembar gambar kerja, animasi 3D, dan maket.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Tema Perancangan**

Tujuan perancangan Perpustakaan Umum Kota Bandung adalah menciptakan perpustakaan yang dapat memberikan fasilitas yang sesuai dengan aktivitas pengguna perpustakaan saat ini akan generasi digital natives, dengan mengoptimalkan fungsi, memberikan kenyamanan, dan menyenangkan untuk dikunjungi. Dari fenomena dan permasalahan yang ada, tema perancangan Perpustakaan Umum Kota Bandung *adalah FIND and FUN at library.*

Tema *FIND and FUN at library* memiliki makna yang berarti Perpustakaan Umum Kota Bandung hadir sebagai tempat bagi masyarakat untuk menemukan (*FIND*) sumber informasi/pengetahuan baik sarana ataupun prasarana yang dibutuhkan oleh pemustaka. Kemudian perpustakaan juga menjadi tempat yang menyenangkan (*FUN*) untuk belajar, melakukan diskusi, tidak membosankan ataupun kaku.

Tema ini memiliki tujuan untuk memberikan sesuatu yang dapat membuat orang tertarik untuk datang berkunjung ke perpustakaan mengingat bahwa klasifikasi dari proyek perancangan adalah perpustakaan umum tingkat kota. Sehingga diharapkan seluruh kalangan masyarakat dapat tertarik dan menikmati fasilitas Perpustakaan Umum Kota Bandung selain dari faktor pendekatan learning commons yang diaplikasikan pada perpustakaan.

### **Konsep Perancangan**

Melalui perancangan konsep interior dapat menemukan alternatif dengan mengadopsi pendekatan konsep Post Modern untuk mengatasi kesan kaku di perpustakaan. Suasana yang diupayakan adalah yang menciptakan kesan santai, nyaman, hangat, dan penuh keakraban. Dengan demikian, para pengunjung perpustakaan dapat merasa betah dan mudah melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Fenomena menurunnya minat membaca, terutama pada generasi muda, dapat ditangani dengan menghadirkan interior yang mendukung pendekatan konsep Post Modern. Pendekatan ini diarahkan pada kebebasan, kreativitas, serta pemikiran inovatif yang sesuai dengan karakteristik generasi muda.

### **Konsep Organisasi dan Sirkulasi**

Konsep organisasi ruang pada Perpustakaan Umum Kota Bandung dibuat "open space" yang diharapkan dapat memberikan aspek keterbukaan dalam perpustakaan sehingga pemustaka dapat menciptakan interaksi, memberi rasa leluasa, dan memberi aspek kepercayaan kepada pemustaka. Organisasi ruang

tipe Cluster diterapkan dalam perpustakaan sehingga ruang-ruang yang memiliki fungsi yang serupa dapat ditempatkan berdekatan, ataupun pengelompokan ruang berdasarkan kelompok pengguna perpustakaan.

Konsep sirkulasi pada perpustakaan menggunakan sirkulasi linear. Sirkulasi linear membuat alur sirkulasi pada Perpustakaan akan teratur sesuai dengan tahap-tahap aktivitas yang harus dilaksanakan pada perpustakaan. Selain itu, alur sirkulasi linear juga memiliki peran sebagai salah satu sistem keamanan pada perpustakaan agar aktivitas pengunjung mudah diawasi oleh pustakawan.

### Konsep Bentuk

Perpustakaan Umum Kota Bandung adalah sarana untuk kegiatan mencari ilmu pengetahuan (belajar) dan juga kegiatan rekreasi, sehingga kedua hal tersebut menghasilkan kesan suasana yang cukup berbeda. Belajar menghasilkan kesan suasana formal (tenang, simpel, terstruktur) dan rekreasi menghasilkan kesan suasana menyenangkan dan bebas (dinamis). Konsep bentuk pada perpustakaan menggunakan bentuk-bentuk geometris dan bentuk lengkungan dinamis. Sehingga bentuk - bentuk pada perpustakaan akan memiliki kesan yang tidak kaku.



Gambar 1 Penerapan Konsep Bentuk  
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

### Konsep Furniture

Konsep furniture pada perpustakaan menggunakan beberapa jenis furniture seperti jenis built-in furniture, loose furniture, dan moveable



combination furniture. Penggunaan jenis built-in furniture ini dapat membentuk atau memberikan pola pada ruang. Kemudian penggunaan jenis loose dan moveable combination furniture digunakan agar mempermudah pemustaka ketika ingin menyesuaikan konfigurasi furniture yang akan dipakai sesuai dengan kebutuhan aktivitas pemustaka. Bentuk furniture disesuaikan dengan konsep bentuk perancangan yaitu dengan bentuk geometris dan bentuk lengkungan serta bentuk furniture dapat mudah dikombinasikan ketika furniture tersebut digabungkan atau dipisahkan.



Gambar 2 Penerapan Konsep Furniture  
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023





### Konsep Warna

Warna yang dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dapat dicapai dengan mengaplikasikan warna aksen seperti warna hijau, kuning, biru, dan oranye. Warna yang dapat menciptakan suasana nyaman dapat dicapai dengan mengaplikasikan warna neutral seperti warna coklat dan abu-abu. Pengaplikasian warna pada elemen-elemen interior dalam perpustakaan menggunakan jenis komposisi warna Split Complimentary.



Gambar 3 Penerapan Konsep Warna  
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Pemilihan warna yang diterapkan pada perancangan dikelompokkan berdasarkan aktivitas pengguna perpustakaan ataupun memiliki arti untuk mengindikasikan sesuatu, seperti :

Warna	Indikasi	Foto
Kuning	Warna kuning mengindikasikan untuk aktivitas yang berhubungan dengan bantuan dan informasi seperti pada ruang layanan informasi dan loker, area meja informasi bantuan koleksi dan baca braille, area pencarian buku.	 <p style="text-align: center;">KUNING</p> <p style="text-align: center;">Gambar 4 Indikasi Warna Kuning Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023</p>
Biru	Warna biru mengindikasikan untuk aktivitas yang berhubungan dengan edukatif mencari ilmu, belajar, dan berdiskusi seperti pada ruang digital, area baca, ruang diskusi.	 <p style="text-align: center;">BIRU</p> <p style="text-align: center;">Gambar 5 Indikasi Warna Biru Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023</p>
Hijau	Warna hijau mengindikasikan untuk aktivitas yang berhubungan dengan sosial dan rekreasional yang lebih santai seperti pada area lounge utama, lounge orangtua, pojok sunda, dan ruang koleksi dan baca anak.	 <p style="text-align: center;">HIJAU</p> <p style="text-align: center;">Gambar 6 Indikasi Warna Hijau Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023</p>
Oranye	Warna oranye mengindikasikan untuk aktivitas yang berhubungan dengan alur sirkulasi pengguna perpustakaan seperti pada area lift dan tangga.	 <p style="text-align: center;">ORANYE</p> <p style="text-align: center;">Gambar 7 Indikasi Warna Oranye Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023</p>

### Konsep Material

Konsep material yang memberikan estetika / keindahan dalam ruang perpustakaan dapat menggunakan material yang berasal dari alam (kayu, granite, kaca) ataupun material fabrikasi (hpl, vinyl, wpc).



Gambar 8 Penerapan Konsep Material  
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Pada ruang koleksi dan baca buku anak-anak material yang digunakan adalah material yang tidak mengandung zat beracun dan mudah untuk dibersihkan. Keamanan pada material dapat dicapai seperti dengan memilih material yang tidak licin, tidak menimbulkan pecahan, tidak mengandung zat berbahaya.

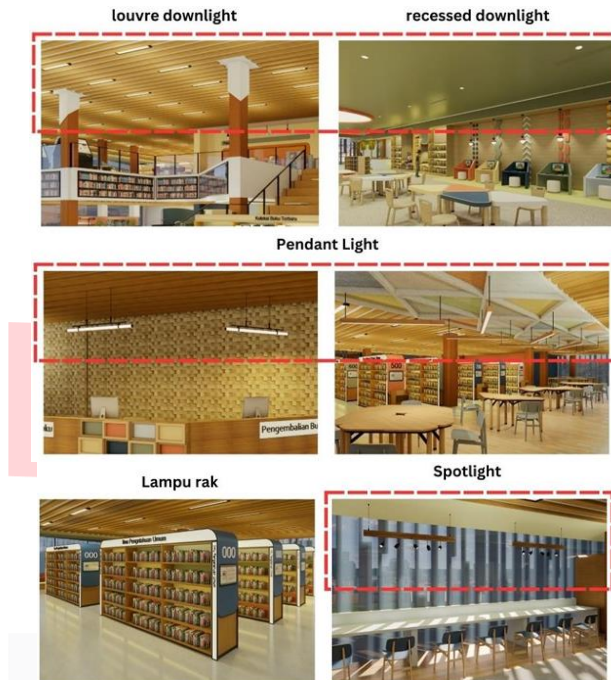


Gambar 9 Penerapan Konsep Material  
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

### Konsep Pencahayaan

Pencahayaan alami dengan memanfaatkan sinar matahari yang masuk dari bukaan jendela dan skylight dengan kaca film agar pada saat pagi hari dan sore hari ruang dalam perpustakaan tetap kondusif dan tidak mengganggu aktivitas membaca pemustaka. Kemudian desain arsitektur dari bangunan perpustakaan telah menerapkan second skin fasade yang membantu mengurangi cahaya matahari berlebih masuk kedalam interior selain untuk mempercantik tampilan fasad gedung. Pencahayaan buatan menggunakan jenis general lighting (recessed

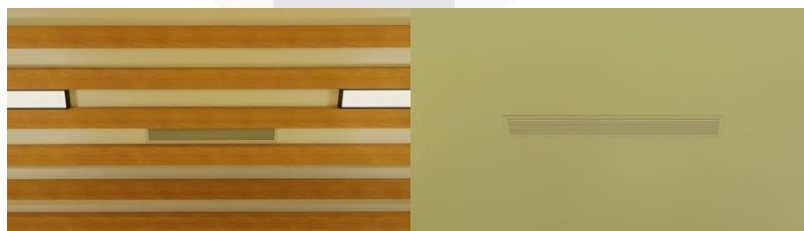
downlight dan louvre downlight), task lighting (pendant lamp), accent lighting (spotlight, lampu rak, indirect lighting).



Gambar 10 Penerapan Konsep Pencahayaan  
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

### Konsep Penghawaan

Penghawaan buatan menggunakan jenis AC central, return air grill, dan exhaust fan. Treatment yang terdapat pada ceiling selain berfungsi sebagai estetika juga berfungsi sebagai aksesoris yang dapat menutupi kisi-kisi dari lubang AC sehingga ceiling akan terlihat rapi dan diwarnai sewarna dengan warna ceiling.



Gambar 11 Penerapan Konsep Penghawaan  
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

### Konsep Akustik

Material akustik pada perpustakaan dapat diaplikasikan pada elemen lantai (material karpet dan vinyl), elemen dinding (panel busa, panel perforated), elemen ceiling (plafon akustik mineral fiber, akustik gypsum, panel busa), dan furniture (pembatas divider dengan material peredam, karet pada kaki meja dan kursi).



Gambar 12 Penerapan Konsep Akustik  
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

### Konsep Signage

Warna yang digunakan pada signage dibuat kontras dengan latar belakang penempatan signage tersebut agar lebih mudah terlihat oleh pengguna perpustakaan. Signage dapat berbentuk kata, simbol, atau gambar. Konsep signage untuk anak-anak dapat menggunakan signage berbentuk simbol atau gambar agar lebih mudah dipahami. Kemudian untuk orang tua signage dibuat dengan ukuran yang lebih besar dan lebih simpel agar mudah dibaca.



Gambar 13 Penerapan Konsep Signage  
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

### Konsep Keselamatan dan Keamanan

Sirkulasi pada perpustakaan dibuat satu arah dengan pintu masuk dan pintu keluar untuk pengunjung perpustakaan hanya dapat diakses dengan satu arah saja dari pintu utama. Kemudian terdapat security gate untuk mendeteksi tag RFID yang ditempelkan di setiap koleksi perpustakaan. Menempatkan kamera



CCTV di beberapa titik ruangan untuk memantau dan merekam tindakan yang tidak diinginkan. Pemasangan smoke detector untuk mendeteksi asap yang dapat menyebabkan kebakaran. Kemudian dilengkapi dengan sprinkler jenis dry sprinkler dan APAR yang dapat memadamkan api tanpa merusak koleksi perpustakaan. Mendesain elemen interior yang aman seperti memperhatikan ergonomi, pemilihan material yang tidak licin dan mengandung zat berbahaya, sudut yang tidak tajam, tersedia ramp, lantai dengan guiding block untuk tunanetra.

## **Penerapan Pendekatan Desain Learning Commons**

### **User-Centered**

Tidak hanya berfokus pada penyediaan fasilitas teknis yang berkualitas tinggi, konsep Learning Commons membutuhkan pemahaman mendalam dari pustakawan tentang profil pengunjung dan aktivitas yang umumnya dijalankan di dalam perpustakaan. Hal ini memungkinkan perpustakaan untuk terus menyesuaikan diri dengan evolusi kebutuhan pengguna, seiring dengan kesadaran bahwa preferensi pengunjung terus berubah dari waktu ke waktu.

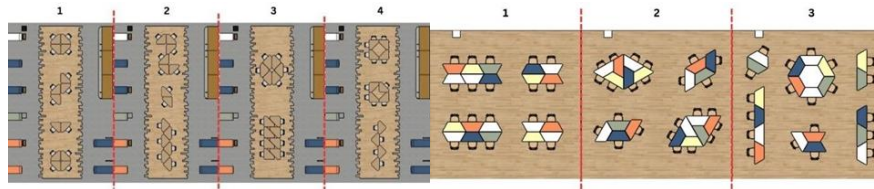


Gambar 14 Penerapan User Centered  
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

### **Fleksibel**

Memberikan kemampuan kepada pengunjung untuk mendesain dan mengadaptasi area belajar di perpustakaan sesuai preferensi pribadi, sambil menyediakan ruang yang dapat dengan mudah diubah sesuai kebutuhan, seperti

memindahkan kursi ke lokasi lain atau menggabungkan meja secara fleksibel sesuai keinginan.



Gambar 15 Penerapan Fleksibel  
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

### Information desk

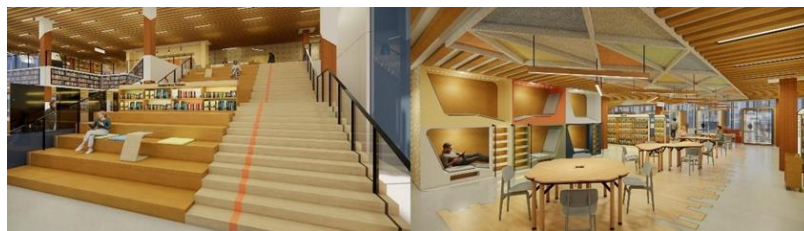
Menyediakan helpdesk atau layanan informasi untuk membantu pengguna menemukan informasi yang mereka butuhkan.



Gambar 16 Penerapan Information desk  
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

### Keterbukaan

Menghilangkan sekat-sekat antara pustakawan dan pemustaka, menciptakan keterbukaan antara pustakawan dan pemustaka. Pustakawan umumnya sangat tertutup dan membatasi akses ke pengguna di dalam perpustakaan, sehingga melanggar batas antara pengguna dan pustakawan bisa jadi sulit.



Gambar 17 Penerapan Keterbukaan  
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

### Asas Kepercayaan

Percayai pengguna perpustakaan untuk mengizinkan mereka mempercayai perpustakaan. Akses terbatas ke koleksi seperti koleksi literatur ilmiah dapat membuat pengguna merasa tidak percaya.



Gambar 18 Penerapan Asas Kepercayaan  
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

### Publikasi

Manfaatkan semua peluang perpustakaan untuk mendekati pemustaka dengan perpustakaan. Misalnya, membuat buletin perpustakaan dengan informasi tentang kegiatan perpustakaan, koleksi baru, layanan, atau fasilitas, atau artikel dan tulisan pendek untuk pustakawan dan informasi tentang peluang yang tersedia.



Gambar 19 Penerapan Publikasi  
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

Penerapan karakteristik zona yang terdapat pada Perancangan Perpustakaan Umum Kota Bandung :

### Zona kolaboratif



Gambar 20 Zona Kolaboratif



Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

### Zona Belajar Sosial



Gambar 21 Zona Belajar Sosial  
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

### Zona Belajar Individual



Gambar 22 Zona Belajar Individual  
Sumber: Dokumentasi pribadi, 2023

## KESIMPULAN

Desain interior Perpustakaan Umum Kota Bandung dirancang dengan tema dan konsep "*FUN and FIN at Library*", yang diwujudkan melalui gaya minimalis modern. Konsep ini menggabungkan elemen-elemen seperti bentuk, warna, material, serta perabotan, dengan tujuan menarik minat pengunjung dan menciptakan suasana menyenangkan bagi mereka dalam menjalankan aktivitas di perpustakaan. Pendekatan *Learning Commons* menjadi dasar utama dalam merancang ruangan perpustakaan. Ini diterjemahkan melalui penggunaan elemen interior yang mendukung pemustaka dalam berbagai jenis kegiatan fleksibel, baik yang berorientasi pada pendidikan maupun rekreasi. Adanya fasilitas yang tersedia di perpustakaan dirancang agar sesuai dengan beragam aktivitas, memungkinkan pemustaka untuk mencari informasi dan berkreasi dengan cara yang menyesuaikan dengan kebutuhan masing-masing. Selain itu, pendekatan ini

juga melibatkan pemanfaatan teknologi terbaru agar tetap relevan dengan perkembangan zaman. Melalui desain interior yang mengusung pendekatan *Learning Commons*, diharapkan bahwa perpustakaan dapat berfungsi lebih efektif dalam era digital ini, khususnya untuk generasi digital native. Penggunaan teknologi canggih dan perencanaan ruangan yang optimal akan memberikan pengalaman baru bagi pengunjung.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadi, d. (2017). Desain Interior Perpustakaan Universitas Darul Ulum Jombang dengan Nuansa Masjidil Haram dan Edukatif. *Jurnal Desain Interior ITS*.
- Akhmadi, A., Laksitarini, N., & Nabila, G. P. (2020). Preferensi pengunjung mahasiswa Generasi Z masa kini terhadap atribut learning space di perpustakaan akademik. *ARSITEKTURA*, 18(1), 109-118.
- Arifin. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta Atmodiwirjo, y. (2011). *Pedoman Tata Ruang dan Perabot Perpustakaan Umum*. Jakarta
- Babel.antaranews.com. (2022, 8 September). KBI bantu tingkatkan minat baca masyarakat. Diakses pada 10 November 2022, dari <https://babel.antaranews.com/berita/299585/kbi-bantu-tingkatkan-minat-baca-masyarakat>
- Basuki, Sulisty, (1991). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Chan, D.L.H. and Wong, G.K.W. (2013), "If you build it, they will come: An intra institutional user engagement process in the Learning Commons", *New Library World*, Vol. 114 No. 1/2, pp. 44-53.

- Fadhilah, N., Anwar, H., & Nabila, G. P. (2021). Perancangan Baru Interior Perpustakaan Umum Kota Makassar. *eProceedings of Art & Design*, 8(6).
- Harland, P., 2011. *The Learning Commons*. Santa Barbara, Calif.: Libraries Unlimited.
- Murdowo, D., Liritantri, W., Syifa, Y., & Munadia, R. (2020). Perancangan Desain Interior Perpustakaan Ramah Anak sebagai Upaya Menumbuhkan Minat Baca Anak di Masjid Al Aniah Bandung. *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(02), 99-109.
- Neufert, Ernst. Wibi Hardani (Ed.). (2002). *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Pemerintah Indonesia. (2007). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan*.
- Pinto, M., Koerniawati, T., & Hermawan, A. (2021). Pengaruh tata ruang perpustakaan terhadap minat baca pengguna perpustakaan: Studi kasus Sophia Academic Library di Instituto Profissional De Canossa, Dili, Timor Leste. *LIBRARIA: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 1-16.
- Rahma, A., Rachmawati, R., & Wismoyo, E. A. (2023). PERANCANGAN ULANG INTERIOR UPT PERPUSTAKAAN PROKLAMATOR BUNG HATTA KOTA
- Saur, K.G., (2007). *IFLA Library Building Guidelines: Developments & Reflections*.
- Seefeldt, J., Syre, L., & Rusch-Feja, D. (2003). *Portals to the past and to the future libraries in Germany*. New York: Georg Olms Verlag.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Syahida, A. N., Wulandari, R., & Haristianti, V. (2021). *Elemen Smart Library pada Interior*

- Yusuf, Taslimah. (1996). Manajemen Perpustakaan Umum. Jakarta: Universitas terbuka.
- Yusuf, M. C. (2015). Learning commons: Konsep pengembangan perpustakaan perguruan tinggi menghadapi generasi digital. Pustakaloka, 7(1), 119-128.
- Zahra, E. A., Purnomo, A. D., & Budiono, I. Z. (2021). Perancangan Baru Perpustakaan Daerah Kabupaten Cirebon. eProceedings of Art & Design, 8(6).
- Zen, Zulfikar., Wuryani, Indah. (2011). Standar Nasional Perpustakaan Umum Kabupaten/Kota. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.

