

PERANCANGAN BARU PERPUSTAKAAN REKREATIF TINGKAT PROVINSI JAWA BARAT DENGAN PENDEKATAN TEKNOLOGI

Fadhli Muhamad Adnan¹, Ahmad Nur Sheha Gunawan² dan Arnanti Primiana
Yuniati³

^{1,2,3} Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu
– Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257
fadhliadnan@telkomuniversity.ac.id, ahmadnursheha@telkomuniversity.ac.id,
arnanti@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Perpustakaan adalah fasilitas penting untuk menyimpan, memelihara, dan menggunakan koleksi buku serta bahan kepustakaan lainnya. Selain sebagai fungsi edukatif, perpustakaan juga telah berkembang menjadi sarana rekreasi. Minat kunjung masyarakat Indonesia ke perpustakaan, meski terbilang rendah, telah mengalami peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Di Bandung, jumlah kunjungan perpustakaan meningkat 27% pada tahun 2023, didukung oleh beberapa faktor seperti desain perpustakaan yang modern serta fasilitas yang beragam. Kegiatan masyarakat di perpustakaan juga telah berkembang tidak sekedar tempat membaca buku tetapi juga sebagai sarana sosial dan rekreasi. Sehingga perancangan sebuah gedung perpustakaan rekreatif perlu dipertimbangkan. Melihat dari adanya tren integrasi teknologi pada sistem dan fasilitas perpustakaan, maka perpustakaan rekreatif ini perlu didesain dengan menerapkan aplikasi teknologi pada interiornya dengan tetap mempertimbangkan agar tidak meninggalkan esensi dari makna perpustakaan itu sendiri. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menciptakan sebuah perancangan baru Perpustakaan Rekreatif Berbasis Teknologi di Kota Bandung. Untuk meningkatkan minat kunjung masyarakat terhadap perpustakaan dengan lokasi strategis, maka dipilihlah daerah yang telah dikenal sebagai destinasi wisata yaitu Cihampelas atau Ciwalk Bandung sebagai lokasi perancangan baru.

Kata kunci: perpustakaan teknologi, rekreasi

Abstract: Libraries are important facilities for storing, maintaining and using collections of books and other library materials. Apart from its educational function, libraries have also developed into recreational facilities. Indonesian people's interest in visiting libraries, although relatively low, has increased significantly in recent years. In Bandung, the number of library visits will increase by 27% in 2023, supported by several factors such as modern library designs and diverse facilities. Community activities in libraries have also developed not just as a place to read books but also as a social and recreational facility. So the design of a recreational library building needs to be considered. Seeing the trend of technology integration in library systems and facilities, this recreational library needs to be designed by applying technology applications to its interior while still taking into

consideration not to leave behind the essence of the meaning of the library itself. The aim of this design is to create a new technology-based recreational library design in the city of Bandung. To increase public interest in visiting libraries with strategic locations, an area that is known as a tourist destination, namely Cihampelas or Ciwalk Bandung, was chosen as the location for the new design.

Keywords: library, technology, recreation

PENDAHULUAN

Perpustakaan berfungsi sebagai tempat yang menyediakan akses terhadap berbagai jenis koleksi informasi, termasuk buku cetak, digital, majalah, dan bahan kepustakaan lainnya. Selain sebagai penyimpan dan pemelihara karya manusia, baik dalam bentuk cetakan maupun rekaman, perpustakaan juga berperan penting sebagai sarana pendidikan dan penelitian. Ini menjadikannya pusat belajar bagi sekolah maupun umum, serta sebagai pendukung penelitian untuk lembaga akademik dalam mencari sumber literatur. Lebih dari itu, perpustakaan juga berfungsi sebagai sarana rekreasi kultural, tempat di mana masyarakat dapat mencari hiburan dari berbagai koleksi buku dan karya lainnya.

Namun, minat kunjung masyarakat Indonesia ke perpustakaan masih terbilang rendah. Menurut data Badan Pusat Statistik 2019, hanya sekitar 13,02% penduduk berusia di atas lima tahun yang mengunjungi perpustakaan. Meskipun angka ini mengalami peningkatan dalam beberapa tahun terakhir, seperti yang tercatat di kabupaten Bandung dengan kenaikan kunjungan mencapai 27% pada tahun 2023, masih banyak ruang untuk pertumbuhan. Peningkatan ini juga sejalan dengan kenaikan Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat (IPLM) Kota Bandung, yang kini berada di angka 86,70 dan tergolong dalam kategori Baik/Tinggi.

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat kunjung masyarakat termasuk keberagaman koleksi buku, fasilitas perpustakaan yang lengkap, suasana nyaman untuk berdiskusi, dan desain interior yang estetik serta dapat dibagikan di media sosial. Berdasarkan kuesioner yang dilakukan pada April 2024, koleksi buku yang beragam menarik 72,1% pengunjung, sementara fasilitas lengkap dan suasana

nyaman masing-masing menarik 70,9% dan 60,5% pengunjung. Selain itu, kegiatan di perpustakaan telah berkembang, mencakup aktivitas seperti bekerja secara WFA, berkumpul, berdiskusi, dan bersantai, serta meminjam fasilitas komputer dan internet.

Tren menunjukkan bahwa masyarakat lebih tertarik pada perpustakaan yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana edukasi tetapi juga sebagai tempat rekreasi. Nuri (2016) menyatakan bahwa perpustakaan yang menawarkan fungsi rekreasi lebih menarik dibandingkan perpustakaan konvensional. Sebanyak 86% responden dalam survei mengungkapkan kebosanan terhadap perpustakaan konvensional dan menyarankan agar perpustakaan mengadopsi desain kreatif serta mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Mick Fortune (2017) menambahkan bahwa integrasi teknologi dalam perpustakaan dapat meningkatkan layanan dan daya tarik, dengan teknologi seperti layar interaktif, mesin otomatis peminjaman dan pengembalian buku, serta fasilitas VR yang sangat diminati.

Desain interior perpustakaan yang mengintegrasikan teknologi harus mempertimbangkan aspek estetika dan fungsionalitas untuk meningkatkan pengalaman pengunjung sekaligus memenuhi kebutuhan edukasi dan rekreasi. Fasilitas yang dibutuhkan termasuk ruang koleksi buku dan digital dengan taman baca yang nyaman, wahana edukasi anak, serta fasilitas Virtual Reality dan mini theater. Dengan mempertimbangkan tren teknologi dan kebutuhan masyarakat, perancangan perpustakaan kreatif yang terletak di daerah Cihampelas, Bandung, diharapkan dapat menjadi destinasi wisata yang menarik, sekaligus sarana edukasi yang mengembangkan minat kunjung masyarakat ke perpustakaan.

Dari penjabaran diatas dapat ditarik permasalahan untuk perancangan perpustakaan ini meliputi (1) perlunya penyesuaian desain dengan tren dan perkembangan zaman untuk meningkatkan minat kunjung, (2) kebutuhan untuk

menghindari kebosanan terhadap desain perpustakaan konvensional, serta (3) pentingnya integrasi teknologi untuk meningkatkan layanan.

Selain itu, studi banding ke beberapa perpustakaan juga telah dilakukan dan didapatkan permasalahan lainnya seperti (1) sirkulasi antar rak buku yang tidak optimal, (2) pencahayaan yang kurang, (3) tata letak area duduk yang berantakan, dan (4) fasilitas ruang multimedia yang belum memadai.

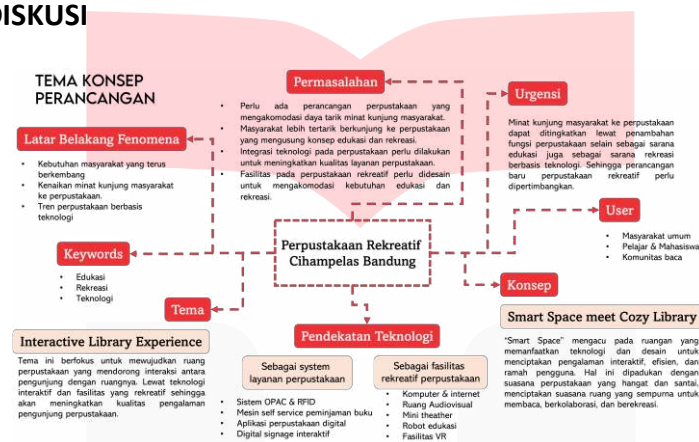
Tujuan dari perancangan ini adalah untuk mengembangkan sebuah perpustakaan rekreatif berbasis teknologi di Kota Bandung. Untuk meningkatkan minat kunjung masyarakat, lokasi strategis di daerah Cihampelas atau Ciwalk Bandung dipilih sebagai lokasi perancangan. Cihampelas dikenal sebagai kawasan dengan kepadatan penduduk yang tinggi dan merupakan pusat rekreasi yang ramai dengan berbagai fasilitas seperti kafe, pusat perbelanjaan, dan hotel. Dengan kehadiran perpustakaan rekreatif berbasis teknologi di area ini, diharapkan perpustakaan tersebut dapat berfungsi sebagai destinasi wisata yang menarik, serta sebagai sarana edukasi yang efektif, sekaligus dapat meningkatkan minat kunjung masyarakat ke perpustakaan.

METODE PENELITIAN

Untuk perancangan baru ini peneliti terlebih dahulu mencari data terkait cara kerja perpustakaan serta melakukan studi banding ke perpustakaan dengan tingkatan yang sama dengan objek perancangan. Setelah melakukan studi banding secara langsung, dokumentasi, dan mencari data literatur yang berhubungan dengan objek perancangan nantinya data tersebut diolah sehingga dapat membantu untuk dijadikan solusi dari permasalahan desain dan tujuan yang sesuai. Setelah data diolah dan dianalisa lewat proses brainstorming maka ditentukanlah tema dan konsep perancangan.

Setelah tema konsep selesai dibuat, maka setelahnya adalah tahap perancangan. Pada tahap ini dibuatlah beberapa alternatif desain serta pengembangan dari desain perancangan tersebut sehingga kelebihan dan kelemahan dari desain alternatif dapat dibandingkan. Tahap terakhir dalam perancangan ini akan menghasilkan produk desain berupa tampilan perspektif perancangan, portofolio desain, animasi perancangan, serta maket berskala 1:50.

HASIL DAN DISKUSI



Gambar 1 tema konsep.

Sumber: dokumen pribadi

Tema yang digunakan pada perancangan perpustakaan ini memiliki tujuan untuk menciptakan suasana perpustakaan yang sekaligus menjadi tempat rekreasi yang menyenangkan sebagai upaya untuk menarik minat masyarakat, baik dari anak-anak sampai orang dewasa, untuk berkunjung ke perpustakaan. Tema ini juga menjadi jawaban atas permasalahan yang diangkat yaitu bagaimana penerapan teknologi pada perpustakaan dapat membantu meningkatkan kinerja layanan perpustakaan.

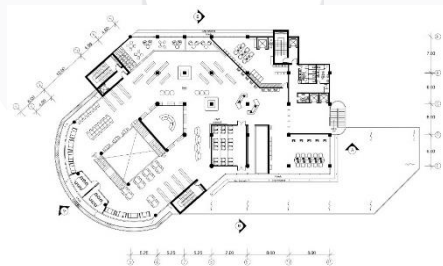
Tema perancangan ini adalah "Interactive Library Experience." Tema ini bertujuan untuk menciptakan ruang perpustakaan yang interaktif dimana pengguna dapat bersentuhan dan berinteraksi langsung dengan ruang yang akan memberikan pengalaman unik bagi pengguna. Fungsi interaktif ini dicapai dengan

penggunaan teknologi digital screen pada ruang-ruang perpustakaan. Penggunaan teknologi ini berperan untuk meningkatkan efektifitas layanan perpustakaan sekaligus sebagai daya tarik tersendiri bagi masyarakat untuk berkunjung ke perpustakaan.

Konsep Implementasi Perancangan

Konsep pada perancangan ini yaitu “Smart Space meet Cozy Library” yang berarti ‘Ruang Pintar bertemu dengan Suasana Perpustakaan yang Nyaman’. “Smart Space” disini diartikan sebagai ruangan yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan interaksi antara pengguna dan ruang untuk mempermudah pengguna dalam berkegiatan di perpustakaan. Salah satu fitur utamanya mencakup dinding digital interaktif yang dapat digunakan oleh pengguna dalam mencari informasi dan menavigasi ruang. Area yang terintegrasi dengan teknologi ini dirancang untuk efisiensi dan memberikan pengalaman yang unik bagi pengunjung. Sedangkan untuk “Cozy Library” konsep ini bertujuan untuk menciptakan suasana hangat dan mengundang yang menawarkan sebuah ruangan nyaman yang berpadu dengan fasilitas modern.

Konsep Organisasi Ruang



Gambar 2 Organisasi ruang.

Sumber: Dokumen pribadi

Perpustakaan Rekreatif Tingkat Provinsi Jawa Barat menerapkan konsep ruang terbuka (open space) untuk menciptakan kesan luas dan memudahkan pengunjung dalam menavigasi dan menjelajah ruangan. Desain open space ini juga mendukung keamanan, karena mempermudah pengunjung dalam melihat jalur

evakuasi. Dalam hal zoning, perpustakaan ini membagi ruang menjadi area publik dan privat, di mana area publik mencakup Area Koleksi, Area Baca Kasual, Area Baca Formal, Area Multimedia, dan Area VR. Sedangkan, area privat meliputi Ruang Diskusi dan Area Pustakawan, dengan resepsionis bersifat semi privat dan mini theater bersifat semi publik.

Konsep penataan ruang juga memperhatikan kedekatan fungsi antar area. Ruang Multimedia, Area VR, dan Mini Theater ditempatkan berdekatan satu sama lain, sementara Ruang Koleksi Umum berada di antara Area Baca Kasual dan Area Baca Formal, memungkinkan pengunjung dengan mudah menemukan dan membaca koleksi sesuai kebutuhan. Resepsionis, area peminjaman dan pengembalian buku, serta ruang perawatan koleksi juga diletakkan berdekatan untuk efisiensi. Dalam Ruang Koleksi Umum, buku-buku disusun secara berurutan di rak-rak sesuai dengan nomor klasifikasi.

Sirkulasi Pengunjung

Alur sirkulasi di ruang perpustakaan dirancang dengan konsep radial atau menyebar, yang bertujuan memudahkan pengunjung untuk langsung menuju ruangan yang diinginkan sesuai kebutuhan mereka. Desain ruang yang bersifat radial ini juga mendorong pengunjung untuk menjelajahi seluruh area perpustakaan. Berdasarkan gambar, pintu masuk berupa lift akan membawa pengunjung langsung ke pusat informasi. Dari sini, pengunjung bisa memilih untuk menuju ruang koleksi cetak, ruang multimedia, mini theater, area VR, atau area peminjaman buku. Alur dari ruang koleksi kemudian terbagi lagi, tergantung apakah pengunjung ingin pergi ke ruang baca casual atau area baca formal. Terdapat juga tangga di ujung ruangan yang menghubungkan lantai 4 dan 5.

Sirkulasi Buku

Sirkulasi buku dijelaskan melalui gambar yang menunjukkan area rak-rak koleksi buku yang ditandai dengan kotak merah, di mana pengunjung dapat meminjam buku. Garis merah pada gambar menunjukkan alur peminjaman buku,

yang dapat dibaca langsung di area perpustakaan, baik di area baca kasual maupun formal. Jika pengunjung ingin meminjam buku untuk dibawa pulang, mereka bisa melakukannya di area resepsionis, baik secara mandiri melalui mesin peminjaman otomatis atau melalui resepsionis. Garis biru menunjukkan alur pengembalian buku, yang dapat dilakukan di resepsionis atau melalui mesin otomatis yang akan mengirimkan buku ke ruang pengelola perpustakaan. Setelah itu, buku akan dirapikan kembali oleh pustakawan dan dikembalikan ke rak, sesuai dengan alur yang ditandai dengan garis hijau.

Konsep Area Penerimaan



Gambar 3 Area penerimaan.

Sumber: Dokumen pribadi

Area penerimaan adalah tempat pertama yang akan dijumpai pengunjung setelah memasuki perpustakaan. Desainnya menciptakan suasana natural untuk membuat pengunjung merasa disambut hangat. Konsep "smart space" diterapkan di area ini, memungkinkan pengunjung untuk meminjam dan mengembalikan buku dengan mudah melalui mesin self-service tanpa perlu berinteraksi langsung dengan staf perpustakaan. Namun, jika diperlukan, staf perpustakaan siap membantu dalam proses peminjaman dan pengembalian secara manual, serta menjawab pertanyaan atau memberikan informasi tambahan.

Konsep Area Koleksi Umum



Gambar 4 Area Koleksi Umum.

Sumber: Dokumen pribadi

Area Koleksi Umum merupakan bagian utama dari perancangan perpustakaan, yang dibagi menjadi dua zona: area koleksi fiksi dan non-fiksi. Area koleksi fiksi ditempatkan di bagian atas ruangan, dekat dengan area baca kasual, sementara koleksi non-fiksi berada di area yang berdekatan dengan area baca formal. Penempatan ini didasarkan pada perbedaan aktivitas pengunjung, di mana mereka yang mencari buku non-fiksi cenderung melakukan kegiatan belajar atau aktivitas yang lebih serius, sedangkan pencari koleksi fiksi lebih santai. Desain ruangan mengusung konsep yang bersih dan luas, dengan penggunaan warna terang dan material alami. Rak koleksi didesain dengan warna yang lebih gelap agar menjadi fokus ruangan, dan kolom-kolom diubah menjadi rak buku built-in untuk menampilkan buku-buku populer atau yang sedang dicari.

Konsep smart dan interaktif di area ini diwujudkan melalui integrasi layar interaktif di setiap rak buku, yang memudahkan pengunjung dalam mencari buku dengan lebih efisien. Selain itu, terdapat layar digital pada salah satu dinding yang menampilkan infografis tentang perpustakaan, termasuk informasi tentang buku yang sedang trending atau acara perpustakaan. Sebagai contoh, pustakawan dapat menampilkan informasi tentang tren musik terbaru di layar interaktif, lengkap dengan QR code, yang memungkinkan pengunjung untuk men-scan dan mendengarkan lagu tersebut di smartphone mereka.

Konsep Area Baca Kasual



*Gambar 5 Area Baca Kasual.
Sumber: Dokumen pribadi*

Area baca casual dirancang untuk pengunjung yang ingin menikmati suasana santai di perpustakaan. Lantai area ini sedikit lebih tinggi untuk memungkinkan pengunjung duduk lesehan, dengan warna-warna seperti biru, kuning, dan oranye yang menciptakan kesan relaks. Tempat duduk diatur dalam berbagai konfigurasi dengan furnitur berlapis bantalan empuk, sehingga pengunjung merasa nyaman untuk bersantai sambil membaca. Setiap meja juga dilengkapi dengan lampu baca untuk memastikan kenyamanan saat membaca.

Konsep Area Baca Formal

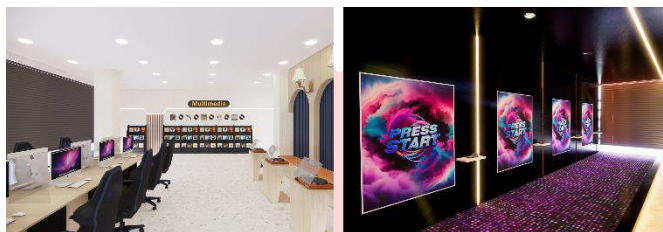


*Gambar 6 Area Baca Formal.
Sumber: Dokumen pribadi*

Area baca formal dirancang dengan lantai vinyl untuk membedakannya dari ruang koleksi di sebelahnya, sekaligus menciptakan suasana yang lebih santai dan nyaman. Ruangan ini dikelilingi oleh jendela besar yang memungkinkan cahaya alami masuk, sehingga ruang tampak bersih dan terang. Tempat duduk diatur dalam beberapa konfigurasi, termasuk area duduk kelompok dan individu. Penataan ini memastikan bahwa pengunjung yang ingin beraktivitas sendiri tidak terganggu oleh kelompok. Furnitur juga disesuaikan dengan kebutuhan, di mana meja individu dilengkapi dengan sekat pembatas, sementara meja kelompok tidak. Setiap meja memiliki lampu baca dan stop kontak untuk kenyamanan pengunjung.

Di ujung ruangan, terdapat area diskusi privat yang dirancang untuk menghindari gangguan lalu lalang. Ruangan ini berkapasitas enam orang dan dilengkapi dengan teknologi smartglass pada dindingnya. Ketika dinyalakan, smartglass membuat dinding kaca menjadi buram, menciptakan privasi bagi pengguna sehingga mereka dapat beraktivitas dengan nyaman tanpa gangguan dari luar.

Konsep Area Multimedia



Gambar 7 Area Multimedia.

Sumber: Dokumen pribadi

Area multimedia dirancang untuk memberikan kenyamanan dalam berbagai aktivitas, seperti menonton film atau mendengarkan musik vinyl. Untuk menjaga kenyamanan pengguna, cahaya alami diminimalkan dengan menggunakan blindfold, sementara dinding di area vinyl dilengkapi dengan perawatan akustik. Selain itu, fasilitas VR ditempatkan di ruang terpisah yang berdekatan dengan area multimedia, memastikan bahwa aktivitas di satu ruang tidak mengganggu aktivitas di ruang lain. Ruang VR ini dirancang dengan teknologi interaktif LED panel pada dinding dan lantai, menciptakan pengalaman imersif bagi pengunjung. Pencahayaan di ruang ini dibuat lebih gelap dengan menggunakan hidden lamp di sela-sela dinding dan langit-langit.

Di ruang VR, pengunjung dapat terlibat dalam permainan edukasi yang dapat diakses melalui perangkat headset VR, dengan visual yang juga ditampilkan pada panel LED di dinding dan lantai. Permainan edukasi ini mencakup berbagai tema ilmu pengetahuan, seperti Star Chart dan Apollo Experience, yang memungkinkan pengunjung menjelajahi luar angkasa dan mempelajari rasi

bintang, serta Cleanopolis dan Discovery VR, yang berfokus pada edukasi tentang bumi dan perubahan iklim. Pengunjung juga dapat mempelajari anatomi tubuh manusia melalui permainan seperti In Mind dan Anatomy 4D, serta permainan edukasi lainnya yang tersedia di ruang tersebut.

Selain itu, terdapat pula pengadaan fasilitas mini theater di perpustakaan yang bertujuan untuk menambah variasi aktivitas yang dapat dinikmati oleh pengunjung, seperti menonton film-film lokal yang dijadwalkan oleh pihak perpustakaan. Mini theater ini dirancang dengan lantai karpet dan kursi yang nyaman, memastikan pengunjung dapat menikmati film dalam durasi yang lama. Alur sirkulasi theater dibuat linear dengan dua pintu akses untuk menghindari tabrakan antara pengunjung yang masuk dan keluar. Dinding di sekitar theater dilengkapi dengan perawatan akustik, sehingga suara dari dalam ruang tidak bocor ke area perpustakaan lainnya, menjaga kenyamanan dan ketenangan di seluruh perpustakaan.

Konsep Area Perawatan Koleksi



*Gambar 8 Area Perawatan Koleksi.
Sumber: Dokumen pribadi*

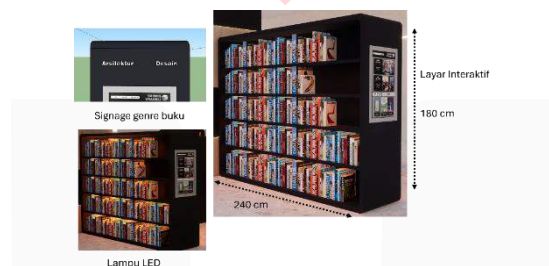
Area Perawatan Koleksi dirancang agar terhubung langsung dengan mesin pengembalian buku di Area Resepsionis, memungkinkan buku yang dikembalikan melalui mesin masuk ke ruang perawatan koleksi secara otomatis melalui conveyor belt. Conveyor belt ini secara otomatis memilah buku berdasarkan kategori, memudahkan staf perpustakaan dalam merapikan koleksi. Ruang ini didesain dengan nuansa putih yang bersih dan jendela besar untuk memberikan cahaya alami, menciptakan suasana kerja yang nyaman dan mengurangi

kejenuhan staf. Selain itu, terdapat lift barang di dalam ruang untuk memudahkan sirkulasi buku antar lantai tanpa harus melewati area yang ramai dengan pengunjung.

Konsep Furniture

Konsep furniture di perpustakaan melibatkan penggunaan furniture built-in dan furniture loose. Furniture built-in diterapkan pada furnitur duduk di area baca dan area listening di ruang multimedia, serta pada rak koleksi yang terintegrasi dengan kolom dan dinding. Sebaliknya, furniture loose digunakan untuk rak-rak koleksi, meja dan kursi baca, meja dan kursi komputer, serta meja resepsionis.

Konsep Rak Buku



*Gambar 9 Rak buku.
Sumber: Dokumen pribadi*

Rak buku dirancang dengan tinggi 180 cm untuk menyesuaikan jangkauan pengunjung dewasa dan panjang yang bervariasi antara 240-300 cm, sesuai dengan kapasitas koleksi perpustakaan. Dengan ukuran ini, setiap rak dapat menampung sekitar 3.300 hingga 4.200 buku, berdasarkan asumsi ketebalan rata-rata buku sebesar 0,7 cm. Terdapat 17 rak jenis ini di area koleksi umum dan ruang baca formal, yang total kapasitasnya mencapai 56.100 buku, memenuhi kebutuhan minimum perpustakaan.

Selain rak utama, beberapa rak tambahan dan rak built-in turut berkontribusi, sehingga kapasitas keseluruhan perpustakaan mencapai 92.090 koleksi. Rak buku dilengkapi dengan layar interaktif dan signage untuk

memudahkan pengunjung mencari literatur, serta pencahayaan LED di tiap rak untuk meningkatkan visibilitas buku.

Material rak menggunakan plywood dengan finishing HPL berwarna hitam, yang menciptakan kontras antara rak, pencahayaan, dan buku, sehingga pengunjung dapat dengan mudah fokus pada koleksi. Warna hitam juga membantu rak terlihat lebih menonjol dalam ruangan yang didominasi warna netral.

Konsep Meja Baca

Meja-meja di area baca formal dirancang dengan berbagai konfigurasi untuk memenuhi kebutuhan tipe pengguna yang berbeda, termasuk meja untuk kegiatan kolaborasi dan individu. Setiap meja dilengkapi dengan lampu baca untuk memastikan kenyamanan saat membaca. Di area untuk kegiatan mandiri, divider juga dipasang untuk memberikan privasi tambahan bagi masing-masing pengguna.

Konsep Pencahayaan



Gambar 10 Konsep pencahayaan.

Sumber: Dokumen pribadi

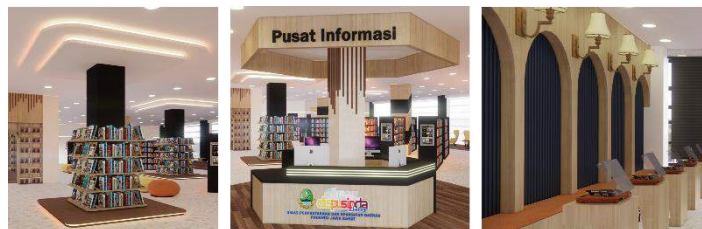
Konsep pencahayaan terbagi menjadi pencahayaan alami dan buatan. Pencahayaan alami bersumber dari jendela yang berada di Area Baca Kasual, Area Baca Formal, Ruang Diskusi, Ruang Multimedia, serta Ruang Perawatan Koleksi. Untuk pencahayaan buatan, terdapat beberapa jenis pencahayaan yang dipakai. Untuk general lighting menggunakan lampu downlight agar penerangan pada ruang mencukupi dan seluruh ruang teriluminasi dengan baik. Warna

pencahayaannya ini berwarna putih dengan suhu sekitar 4500K. Selain itu terdapat juga accent lighting dengan hidden lamp pada ceiling dengan warna yang lebih hangat di angka 3000K untuk memberikan ambience pada ruang. Begitupun pada furnitur rak buku terpasang dengan hidden lamp dengan warna lebih oranye sebagai kontras dan untuk mencapai kesan pencahayaan yang cozy. Khusus di area-area baca dan area studi, terdapat task lighting dengan pencahayaan yang nyaman untuk aktivitas membaca. Lampu baca ini dapat diakses oleh pengunjung dan disesuaikan sesuai kebutuhan. Untuk di Ruang Multimedia dan Area VR, pencahayaan alami diminimalisir dengan memasang blindfold pada jendela. Sebaliknya, pencahayaan buatan berupa downlight dan led strip dimanfaatkan untuk tetap menerangi ruang tanpa bantuan cahaya matahari.

Konsep Penghawaan

Konsep penghawaan pada perpustakaan akan menggunakan sistem penghawaan buatan karena terbatasnya bukaan dari luar. Ventilasi buatan ini diperoleh melalui pemasangan AC cassette di plafon, yang berfungsi mendistribusikan udara dingin ke seluruh ruangan. Dengan demikian, suhu ruangan dapat diatur agar nyaman bagi pengguna perpustakaan, yaitu antara 20-24 derajat Celcius, dengan kelembaban 40-60%. Pengaturan suhu ini bertujuan untuk menjaga kondisi yang ideal bagi koleksi buku serta kenyamanan pengunjung perpustakaan.

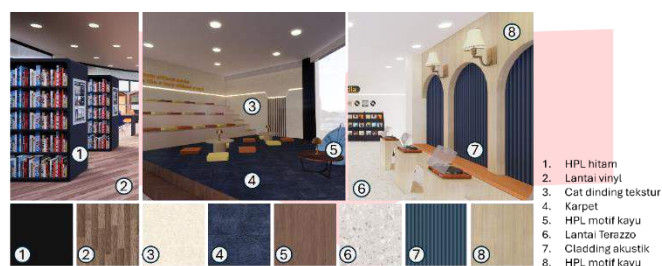
Konsep Bentuk



Gambar 11 Konsep bentuk.
Sumber: Dokumen pribadi

Konsep bentuk perpustakaan ini mengadopsi elemen-elemen geometris seperti persegi, persegi panjang, segi enam, serta garis lengkung pada ruangan, yang bertujuan menciptakan kesan ramping dan modern. Bentuk-bentuk ini diaplikasikan pada elemen-elemen seperti plafon dan beberapa bagian dinding, serta terlihat pada beberapa furnitur, termasuk rak buku dan meja resepsionis di area depan.

Konsep Material

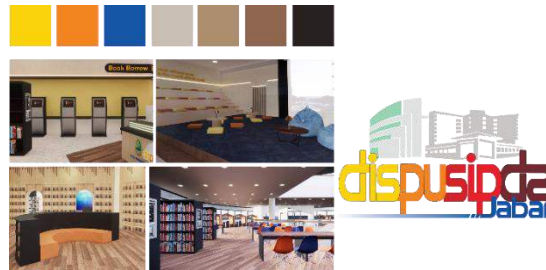


Gambar 12 Konsep material.

Sumber: Dokumen pribadi

Konsep material pada perpustakaan ini menekankan pada penggunaan material yang terlihat alami untuk menciptakan suasana nyaman bagi pengunjung. Lantai utamanya menggunakan material terazzo yang memiliki daya tahan tinggi dengan daya tahan yang lama. Di area yang lebih santai, seperti tempat membaca, lantai dilapisi dengan vinyl dan karpet untuk meningkatkan akustik untuk meredam suara langkah kaki. Finishing furnitur serta beberapa bagian dinding menggunakan HPL bermotif kayu, sementara sisa dinding dicat dengan warna krem, memberikan kesan ruang yang terang dan bersih. Di area tertentu seperti theater dan ruang multimedia, dinding dilengkapi dengan cladding akustik untuk meredam suara.

Konsep Warna



Gambar 13 Konsep Warna.

Sumber: Dokumen pribadi

Konsep warna perpustakaan ini didominasi oleh palet warna netral yang hangat, seperti krem dan berbagai nuansa coklat muda, untuk menciptakan suasana yang nyaman dan alami. Warna-warna ini juga memberikan kesan luas dan bersih pada ruang perpustakaan, dengan penerapannya pada dinding, lantai, dan plafon. Warna hitam digunakan secara strategis pada elemen-elemen tertentu, seperti rak buku, untuk menciptakan kontras dan menjadi titik fokus yang mudah dilihat oleh pengunjung. Selain itu, warna aksen seperti kuning, oranye, dan biru, yang diambil dari logo dispusipda, diterapkan pada furnitur serta beberapa bagian lantai dan dinding, menambah identitas khas perpustakaan ini.

Konsep Signage

Konsep signage dalam perancangan perpustakaan ini dirancang untuk memudahkan pengunjung dalam mencari informasi dan arah di dalam ruangan. Signage konvensional, seperti penanda pada rak-rak koleksi, menunjukkan genre buku, sementara digital signage menyediakan infografis interaktif dengan fitur QR code yang terhubung ke aplikasi perpustakaan digital dan wayfinding AR. Dengan memindai barcode pada signage digital, pengunjung dapat mengakses fitur virtual library yang membantu mereka menavigasi perpustakaan dengan bantuan ikon dan papan penunjuk AR di smartphone. Selain itu, signage digital memudahkan pustakawan dalam mengelola informasi yang ditampilkan. Menurut Soedewi (2020), aspek yang perlu diperhatikan dalam perancangan signage meliputi kenyamanan visual, jarak pandang ideal, ukuran dan tinggi signage, serta

penggunaan warna dan penempatan yang sesuai alur pengunjung untuk menarik perhatian dan memudahkan navigasi.

Konsep Keamanan

Konsep keamanan perpustakaan dirancang untuk melindungi baik pengguna maupun koleksi buku. Untuk keamanan pengguna, perpustakaan dilengkapi dengan utilitas pemadam kebakaran seperti alarm, detektor, pemadam kebakaran, dan sprinkler, serta signage emergency exit yang mengarah ke tangga darurat untuk mengantisipasi situasi darurat seperti bencana alam atau kebakaran. Sementara itu, untuk melindungi koleksi buku, sprinkler berbahan gas digunakan agar tidak merusak buku saat kebakaran. Selain itu, sistem keamanan juga mencakup CCTV dan steal detector yang terintegrasi dengan RFID di pintu masuk, untuk mencegah pencurian dengan mendeteksi buku yang tidak diproses melalui peminjaman.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis lakukan mengenai Perancangan Baru Perpustakaan Rekreatif Tingkat Provinsi Jawa Barat dengan Pendekatan Teknologi, kesimpulan yang dapat ditarik adalah sebagai berikut:

1. Perancangan perpustakaan ini mengusung konsep "Smart Space Meet Library," yang mengintegrasikan teknologi dalam ruang perpustakaan sembari menciptakan suasana yang tenang dan nyaman. Tujuannya adalah agar pengunjung dapat beraktivitas dengan mudah dan nyaman.
2. Teknologi diterapkan di interior melalui layar interaktif yang terintegrasi dengan furnitur dan elemen ruang. Layar ini tidak hanya meningkatkan interaktivitas antara pengguna dan ruang, tetapi juga

memudahkan berbagai kegiatan seperti mencari, meminjam, dan mengembalikan buku.

3. Konsep visual perpustakaan ini dicapai dengan menggunakan material yang memberikan kesan natural dan warna netral untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menarik. Material yang digunakan meliputi terazzo dan HPL motif kayu, dengan warna yang diterapkan termasuk putih, coklat muda, biru, kuning, oranye, dan hitam.
4. Fasilitas rekreatif dirancang untuk menjadikan perpustakaan sebagai pusat edukasi dan rekreasi. Fasilitas tersebut mencakup area multimedia, ruang baca kasual, area koleksi umum, area baca formal, mini theater, dan fasilitas VR.

DAFTAR PUSTAKA

- Jamil, Muhammad. 2018. *Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) di Perpustakaan*. Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
- Mirzah, Amythia Lapadca, Ahmad Nur Sheha Gunawan, Santi Salayanti. 2017. *Penerapan Pencahayaan Buatan pada Interior Restoran Atmosphere Bandung di Malam Hari*. Jurnal Ideologi
- Naibaho, Tiarma Isi dan Uly Irma Maulina Hanafiah. 2016. *Analisa Sirkulasi Ruang Gerak Pengguna Pada Area Baca di Perpustakaan Universitas Swasta*. Jurnal Idealog
- Neufert, Peter & Ernst. 2012. *Neufert Architect's Data Fourth Edition*. Wiley Blackwell.
- Panero, Julius & Martin Zelnik. 1979. *Human Dimension & Interior Space*. New York: Watson-Guption Publications.
- Robby Christiawan, Hendi Anwar, Irwan Sudarisman. 2018. *Perancangan Interior Pusat Permainan di Bandung (Interior Design of Game Center in Bandung)*. e-Proceeding of Art & Design: Vol.5
- Sari, Nurkumala & Tri Wahyu H. M..2013. *PELAKSANAAN FUNGSI REKREATIF PADA LAYANAN RUANG BELAJAR MODERN DALAM MENINGKATKAN MINAT KUNJUNG*

PEMUSTAKA DI PERPUSTAKAAN PROVINSI JAWA TENGAH. JURNAL ILMU
PERPUSTAKAAN Volume 2

Soedewi, Sri, dkk. 2020. *Perancangan Signage Lapangan Gasmin Kota Bandung*. Unikom
Vol 9 No. 1

Subrata, Gatot. *Perpustakaan Digital*. Pustakawan Perpustakaan UM

Theodore, Zachary. 2020. *Perpustakaan Desain Bandung*. Bandung: Universitas Katolik
Parahyangan

Zuhrah, Fatimah. 2011. *PENTINGNYA TEKNOLOGI INFORMASI DALAM MENINGKATKAN
PELAYANAN DI PERPUSTAKAAN*. Jurnal Iqra' Volume 05 No.01

