

PERANCANGAN ULANG PERPUSTAKAAN & GALERI KOTA BOGOR DENGAN PENDEKATAN AKTIVITAS

Intan Dharma Putri Sutomo¹, Niken Laksitarini², dan Imtihan Hanom³

¹Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 01 Terusan Buah Batu,
Kec. Dayeuhkolot, Bandung 40257, Jawa Barat, Indonesia

intandps@student.telkomuniversity.ac.id¹, nikenoy@telkomuniversity.ac.id,²

imtihanhanum@telkomuniversity.ac.id³

Abstrak: Perpustakaan berperan sebagai pusat pengelolaan dan layanan informasi yang menginspirasi pembaca serta memikat kecintaan terhadap buku. Keberhasilan perpustakaan tidak hanya bergantung pada koleksi bukunya, tetapi juga pada kemampuannya membangkitkan minat baca masyarakat. Perpustakaan dan Galeri Kota Bogor yang didirikan pada 5 Juli 1972 menghadapi permasalahan kurangnya fasilitas tempat duduk dan akustik yang kurang memadai di area auditorium. Penelitian ini bertujuan merancang ulang interior Perpustakaan dan Galeri Kota Bogor agar dapat memenuhi kebutuhan pengunjung dan meningkatkan kenyamanan dalam menggunakan semua fasilitas yang tersedia. Rumusan masalah yang dikaji meliputi: 1) Tidak tersedia area privasi untuk pengunjung individu yang memerlukan ketenangan. 2) Ketersediaan rak buku yang masih kurang sehingga pengunjung merasa sulit untuk mencari buku tertentu. 3) Tidak tersedia ruang diskusi informal untuk pengunjung berkelompok yang menunjang aktivitas pengunjung. 4) Akustik ruang yang tidak mendukung kenyamanan pengguna membuat ruang terasa tidak nyaman. Metode yang digunakan adalah re-design dengan menganalisis sistem klasifikasi yang dipakai, analisis site, analisis akses tapak proyek, analisis matahari, vegetasi, kebisingan, analisis kasus redesign (eksisting), serta studi banding dengan beberapa perpustakaan di Indonesia seperti Jakarta Library H.B Jassin-Cikini, Jakarta Pusat, Jusuf Kalla Library, dan Perpustakaan Gasibu Jawa Barat. Pendekatan Teori Interioritas, Teori ini memandang hubungan antara manusia (subjek) dan objeknya, dengan lingkungan atau alat sebagai perantara. Ruang dianggap sebagai sarana yang memfasilitasi aktivitas manusia, sementara interioritas muncul ketika manusia mengadaptasi ruang melalui tindakan dan interaksi. Penataan ruang perpustakaan yang baik diharapkan dapat menciptakan kenyamanan bagi pemustaka sehingga mendorong kunjungan rutin. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan rancangan redesign interior perpustakaan yang tidak hanya estetis namun juga fungsional dan responsif terhadap kebutuhan aktivitas pengunjung, yang pada akhirnya akan mendukung misi Perpustakaan dan Galeri Kota Bogor dalam "Mewujudkan Kota Yang Cerdas" melalui peningkatan budaya literasi.

Kata Kunci: Perpustakaan Umum, Redesain Interior, Aktivitas Pengunjung Perpustakaan.

Abstract: Libraries serve as centers for information management and services that inspire readers and foster a love of books. The success of a library depends not only on its collection of books, but also on its ability to stimulate public interest in reading. The Bogor City Library and Gallery, established on July 5, 1972, faces issues with insufficient seating facilities and inadequate acoustics in the auditorium area. This study aims to redesign the interior of the Bogor City Library and Gallery to meet the needs of visitors and enhance comfort in using all available facilities. The issues examined include: 1) Lack of private areas for individual visitors seeking quietness. 2) Insufficient book shelves, making it difficult for visitors to find specific books. 3) Lack of informal discussion spaces for group visitors to support their activities. 4) Poor acoustics in the space, making it uncomfortable for users. The method used is re-design by analyzing the classification system used, site analysis, project site access analysis, solar analysis, vegetation, noise, re-design case analysis (existing), and comparative studies with several libraries in Indonesia such as the Jakarta Library H.B Jassin-Cikini, Central Jakarta, Jusuf Kalla Library, and the Gasibu Library in West Java. The Theory of Interiority approach views the relationship between humans (subjects) and their objects, with the environment or tools as intermediaries. Space is considered a means to facilitate human activities, while interiority emerges when humans adapt space through actions and interactions. A well-designed library space is expected to create comfort for library users, thereby encouraging regular visits. The results of this research are expected to produce an interior redesign plan for the library that is not only aesthetically pleasing but also functional and responsive to the needs of visitors' activities, ultimately supporting the mission of the Bogor City Library and Gallery in "Realizing a Smart City" through the enhancement of literacy culture.

Keywords: Public Library, Interior Redesign, Library Visitor Activities.

PENDAHULUAN

Perpustakaan berperan sebagai pusat pengelolaan dan layanan informasi bagi penggunanya, sehingga diharapkan dapat menjalankan fungsinya sebagai sumber informasi secara umum. Perpustakaan merupakan tempat di mana berbagai kegiatan seperti pengumpulan, pengelolaan, dan penyebaran informasi dilakukan. Informasi tersebut dapat berupa materi cetak maupun rekaman dalam berbagai bentuk media, seperti buku, majalah, surat kabar, film, kaset, tape recorder, komputer, dan lainnya.

Sebagai salah satu pilar pendidikan dan pusat kegiatan intelektual, keberadaan perpustakaan memegang peranan penting. Perpustakaan Kota Bogor saat ini berfungsi sebagai gudang ilmu dan informasi, namun tantangan modern

menuntutnya untuk berevolusi menjadi lebih dari sekadar tempat penyimpanan buku. Ia harus menjadi ruang dinamis yang mampu menjawab kebutuhan masyarakat kontemporer yang semakin beragam. Perpustakaan dan Galeri Kota Bogor didirikan pada tanggal 5 Juli 1972. Operasional pengunjung Perpustakaan dan Galeri Kota Bogor dimulai pada tanggal 17 Agustus 1972. Lokasinya yang berada di pusat Kota Bogor, serta kedekatannya dengan destinasi wisata seperti Kebun Raya dan Istana Bogor, membuatnya mudah diakses oleh pengunjung dari berbagai daerah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi penulis, identifikasi masalah yang paling dominan dirasakan pengunjung adalah tidak tersedianya area privasi untuk pengunjung individu yang membutuhkan ketenangan, ketersediaan rak buku yang masih kurang sehingga pengunjung merasa kesulitan untuk mencari buku tertentu, tidak tersedia ruang diskusi informal, dan akustik ruang yang tidak mendukung kenyamanan pengunjung.

Pendekatan aktivitas dalam perancangan ulang perpustakaan menjadi landasan filosofis yang krusial dalam proyek ini. Pendekatan ini berfokus pada pemahaman mendalam mengenai bagaimana pengguna berinteraksi dengan ruang dan satu sama lain. Dengan menganalisis pola aktivitas seperti membaca individu, diskusi kelompok, lokakarya kreatif, area bermain anak, atau bahkan sekadar bersantai, perancangan dapat dioptimalkan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung setiap kegiatan tersebut secara efisien dan menyenangkan. Hal ini akan memastikan setiap sudut perpustakaan memiliki fungsi yang jelas dan memberikan pengalaman yang optimal.

Perpustakaan yang dirancang dengan pendekatan aktivitas akan mampu memfasilitasi berbagai jenis interaksi, mulai dari pencarian informasi yang tenang hingga diskusi yang hidup. Ini mencakup penyediaan area privasi untuk fokus, ruang kolaborasi untuk kerja kelompok, zona interaktif untuk pembelajaran aktif, serta area relaksasi yang nyaman. Dengan demikian, perpustakaan akan

bertransformasi menjadi "ruang ketiga" bagi masyarakat, yaitu tempat di luar rumah dan kantor yang berfungsi sebagai pusat komunitas dan pengembangan diri.

Perlu ditegaskan bahwa meskipun judul proyek ini mencantumkan "PERANCANGAN ULANG PERPUSTAKAAN & GALERI KOTA BOGOR", fokus utama dari proposal ini hanya terbatas pada aspek perpustakaan saja. Perancangan ulang galeri tidak termasuk dalam ruang lingkup proyek ini dan tidak akan dibahas dalam analisis, perumusan konsep, maupun pengembangan desain. Jika di kemudian hari muncul kebutuhan untuk merancang ulang galeri, hal tersebut akan dilakukan dalam proyek terpisah dengan pendekatan dan kajian yang berbeda.

Oleh karena itu, seluruh upaya penelitian, analisis, perumusan konsep, hingga detail perancangan arsitektur akan sepenuhnya didedikasikan untuk Perpustakaan Kota Bogor. Penekanan ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap aspek perancangan perpustakaan dapat dieksplorasi secara mendalam, menghasilkan solusi desain yang komprehensif, inovatif, dan efektif dalam memenuhi tujuan proyek untuk menciptakan fasilitas literasi yang modern dan responsif terhadap kebutuhan aktivitas masyarakat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Berikut teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

a. Studi Literatur

Melakukan kajian literatur dengan menelusuri berbagai sumber baik jurnal nasional dan internasional, buku-buku pendukung perancangan, maupun peraturan pemerintah yang relevan dengan topik yang dibahas dengan tujuan

untuk mengumpulkan data dan informasi terkait fenomena yang diteliti, sekaligus menganalisis berbagai permasalahan yang muncul.

b. Wawancara

Pengumpulan data dengan melakukan wawancara dengan salah satu pegawai bagian Ahli Pustakawan Muda Perpustakaan dan Galeri Kota Bogor, sesuai dengan topik permasalahan yang diangkat.

c. Observasi

Mengumpulkan data secara langsung dengan mengamati dan mendapatkan data juga informasi yang akurat melalui survei langsung ke Perpustakaan dan Galeri Kota Bogor.

d. Dokumentasi

Melakukan dokumentasi berupa foto dan video dengan menggunakan alat pendukung seperti Kamera profesional atau Ponsel guna memperkuat data yang sudah didapat melalui observasi dan wawancara.

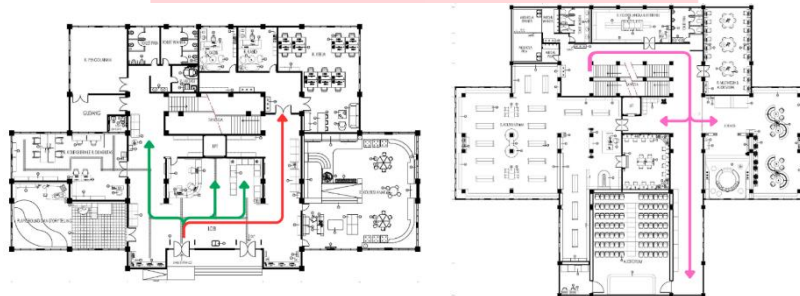
HASIL DAN DISKUSI

a. Konsep *Layout* dan Organisasi Ruang

Kota Bogor sebagai latar perancangan memiliki karakter unik dikenal sebagai kota hujan dan kota pendidikan, dengan lingkungan alam yang sejuk dan hijau. Potensi ini dimanfaatkan dalam desain melalui penciptaan ruang terbuka dan *semi-outdoor* yang mendorong keterhubungan antara manusia, alam, dan pengetahuan. Galeri dan ruang publik didesain agar bisa dinikmati oleh warga maupun wisatawan sebagai tempat edukasi budaya dan sejarah kota. Dengan konsep ini, perpustakaan dan galeri hadir sebagai ruang sosial adaptif yang merangkul keberagaman perilaku dan kebutuhan masyarakat Kota Bogor. Sirkulasi dalam bangunan

dirancang berdasarkan keberagaman kategori pengunjung, karena setiap jenis pengunjung memiliki tujuan dan kebutuhan yang berbeda saat mengakses Perpustakaan dan Galeri Kota Bogor.

Pada perancangan perpustakaan, setiap lantai dibagi berdasarkan fungsi ruangnya sehingga ruang-ruang yang memiliki fungsi berbeda tidak dicampur dalam satu area dengan tujuan untuk memisahkan dengan jelas antara area publik yang bisa diakses semua orang, dan area privat yang hanya diperuntukkan bagi orang tertentu. Pembagian ruang seperti ini juga membantu mengatur kegiatan yang berlangsung agar tidak saling mengganggu.

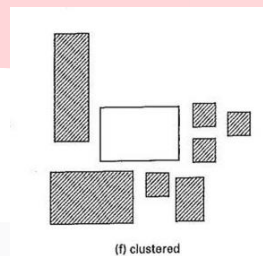


Gambar 1 Alur Sirkulasi Lantai 1 dan 2
Sumber: Dokumen Pribadi

b. Konsep Sirkulasi

Perpustakaan dan Galeri Kota Bogor dirancang dengan menerapkan konsep sirkulasi clustered sebagai pendekatan utama dalam penataan zonanya. Pengelompokan ruang dibagi ke dalam beberapa klaster yaitu klaster edukasi mencakup ruang baca anak, ruang baca dewasa, ruang referensi, dan ruang multimedia yang semuanya difokuskan untuk mendukung kegiatan literasi dan pembelajaran. Lalu klaster publik dan sosial terdiri dari area lobi, ruang diskusi, kafe, dan ruang pertemuan yang dirancang untuk mendorong interaksi antar pengunjung. Klaster galeri dan kesenian mewadahi ruang pameran tetap dan temporer, studio seni, serta ruang workshop sebagai bentuk apresiasi dan ekspresi seni. Sedangkan

klaster administratif diperuntukkan bagi operasional internal seperti kantor staf dan ruang arsip. Setiap klaster dihubungkan oleh ruang transisi seperti koridor atau plaza dalam yang memungkinkan sirkulasi yang lancar dan terpisah antara area publik dan privat. Penerapan konsep ini memberikan fleksibilitas tinggi dalam pengembangan ruang di masa depan serta responsivitas terhadap kondisi tapak dan lingkungan sekitar. Selain itu, organisasi ruang yang terstruktur secara klaster juga mempermudah pengunjung dalam menavigasi bangunan serta menciptakan suasana yang nyaman dan terarah sesuai dengan fungsi masing-masing zona.








Gambar 2 Konsep Sirkulasi
Sumber: Dokumen Pribadi

c. Konsep Penghawaan

Konsep Penghawaan pada Perpustakaan Kota Bogor menggunakan 2 variasi penghawaan, yaitu penghawaan alami dan penghawaan buatan karena mengingat iklim kota bogor yang cenderung sejuk dan lembab, sistem penghawaan menggabungkan ventilasi alami dan sistem mekanikal sebagai pendukung. Ruang-ruang publik seperti area baca dan lobi dirancang agar memiliki bukaan yang cukup besar, baik berupa jendela dan ventilasi untuk memungkinkan sirkulasi udara alami mengalir dengan baik.




IMPLEMENTASI	JENIS PENGHAWAAN	GAMBAR	AREA
--------------	---------------------	--------	------


Penggunaan penghawaan alami untuk area publik	Penghawaan alami	 <i>Jendela</i>	Ruang koleksi utama, <i>Lounge</i> , Ruang Koleksi Anak
Penggunaan AC Central khusus untuk ruangan yang memiliki luasan yang besar	Ac Central	 <i>AC</i>	Lobi, Ruang koleksi anak, Ruang Koleksi Utama, <i>Lounge</i>
Penggunaan AC Split untuk ruangan yang memiliki luasan tidak terlalu besar	Ac Split	 <i>AC Split</i>	Ruang Laktasi, Ruang Kadis, Ruang Kabid, Ruang <i>staff</i> .
Pemakaian Dehumidifier untuk menjaga kestabilan persentase lembab ruangan. Sehingga buku-buku yang terdapat di ruang koleksi tetap terjaga dan tidak mudah rusak.	<i>Ceiling Ducted Dehumidifier CD</i>	 <i>Ceiling ducted Dehumidifier</i>	Ruang koleksi utama, <i>Lounge</i> , Ruang Koleksi Anak, Ruang Koleksi Disabilitas, Ruang koleksi langka
Penggunaan Exhaust fan yang berfungsi untuk mengeluarkan udara kotor, panas, lembap, atau berbau dari dalam ruangan dan menggantinya dengan udara segar dari luar.	Exhaust Fan	 <i>Exhaust</i>	Toilet Wanita dan pria

Tabel 1 Tabel Penghawaan
Sumber: Dokumen Pribadi

d. Konsep Pencahayaan

Aspek pencahayaan pada perancangan ini adalah salah satu untuk pemenuhan parameter kebutuhan Maslow di bagian aspek kebutuhan dasar (basic needs). Pencahayaan merupakan elemen penting dalam mendukung fungsi optimal suatu ruang, karena membantu pengguna menjalankan aktivitas secara lebih efisien dan aman. Selain aspek fungsional dan keselamatan, pencahayaan juga berperan sebagai elemen dekoratif yang memperkuat nilai estetika ruangan.

ASPEK	PRODUK	LOBI	RUANG KOLEKSI ANAK	RUANG KOLEKSI UTAMA	LOUNGE
General Lamp	 General Lamp Philips DN027B LED Downlight 18W 4000K	V	V	V	V
LED Strip	 LED Strip Philips 31059 Pita LED 2700K 18W 5m	V	V	X	V
Hanging Lamp	 Hanging Lamp JÄRPLIDEN Lampu gantung, putih kaca/dilapisi nikel, 30 cm	X	X	V	X

	 <p><i>Hanging lamp</i></p> <p>SKURUP Lampu gantung, hitam, 19 cm</p>	x	x	x	v
--	---	---	---	---	---

Tabel 2 Tabel Pencahayaan
Sumber: Dokumen Pribadi

e. Konsep Material

Dalam pendekatan interioritas, material tidak hanya dipilih berdasarkan estetika atau ketahanan, tetapi juga harus mampu menyampaikan makna, karakter ruang, serta mendukung pengalaman pengguna. Material menjadi medium yang menghadirkan suasana, menunjang fungsi aktivitas, serta memperkuat hubungan antara pengguna dan ruang. Oleh karena itu, pemilihan material dalam desain interior perpustakaan perlu mempertimbangkan aktivitas dominan dalam ruang tersebut, interaksi fisik pengguna, dan konteks psikologis maupun sosial yang ingin dibangun.

1. Lantai

▪ Zona Baca Individu dan Zona Refleksi:

Menggunakan carpet tiles atau vinyl plank dengan lapisan akustik untuk menciptakan suasana tenang, mengurangi suara langkah kaki, serta memberikan kenyamanan saat duduk lesehan atau bersantai.

▪ Zona Anak:

Menggunakan rubber flooring atau soft foam tiles berwarna cerah yang aman untuk aktivitas fisik anak-anak, tahan benturan, dan mudah dibersihkan.

- Zona Workshop & Diskusi:

Menggunakan homogeneous vinyl atau laminate wood flooring yang kuat, tahan gesekan, dan memberikan tampilan hangat namun tetap profesional.

- Zona Aksesibilitas:

Permukaan rata, tidak licin, dan kontras visual untuk membantu orientasi pengguna disabilitas (misalnya tactile paving di jalur utama).

2. Dinding

- Panel Akustik (acoustic wall panel):

Diterapkan di zona baca dan diskusi untuk meredam suara, menggunakan bahan berlapis kain dengan warna lembut.

- Papan Display / Edukatif:

Di zona anak dan workshop, digunakan permukaan seperti papan tulis (whiteboard wall) atau cork board untuk mendorong interaksi dan pembelajaran visual.

3. Plafon

- Akustik *ceiling tile*:

Cocok untuk zona baca dan workshop agar suara tidak bergema dan kenyamanan akustik terjaga.

f. Konsep Warna

Warna dalam interior tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai instrumen psikologis yang membentuk suasana, membimbing aktivitas, dan menciptakan hubungan antara pengguna dengan ruang. Dalam pendekatan interioritas, warna harus mampu mengekspresikan karakter ruang yang hidup, adaptif, dan bermakna. Sementara itu, pendekatan aktivitas mengharuskan warna dipilih

berdasarkan jenis aktivitas dominan di tiap zona dan persepsi emosional yang ingin dibangun.

1. Dinding:

Menggunakan warna netral sebagai dasar, dengan aksen warna pada dinding tertentu untuk menandai zona dan fungsi.

2. Furnitur:

Warna-warna yang lebih ekspresif digunakan pada elemen seperti kursi, bean bag, atau rak di zona anak dan workshop. Untuk area baca, warna furnitur tetap lembut dan tidak mencolok.

3. Lantai:

Warna lantai cenderung netral atau sedikit gelap untuk memberikan kesan stabil, namun dapat diberi pola atau warna berbeda sebagai penanda jalur sirkulasi dan zonasi.

4. Plafon & Pencahayaan:

Warna plafon dipertahankan cerah agar ruang tidak terasa berat. Efek warna juga diperkuat melalui pencahayaan hangat atau dingin, tergantung kebutuhan aktivitas.

g. Konsep Bentuk



Gambar 3 Konsep Bentuk
Sumber: Dokumen Pribadi

Diadaptasi dari bentuk logo Perpustakaan dan Galeri Kota Bogor, dari bentuk segitiga yang melambangkan perkembangan untuk bagian rak


penyimpanan buku anak dengan memiliki makna berupa perkembangan anak yang kian hari makin tumbuh kembang.






Terdapat juga desain rak, meja display dan penataan ruangan pada Ruang Koleksi Utama yang terinspirasi dari bentuk buku yang terbuka dan tersusun secara vertikal seperti pada logo. Bentuk ini dipilih karena sangat sesuai dengan fungsi ruang sebagai tempat literasi dan penyimpanan koleksi buku, sekaligus memberi ciri khas visual yang kuat pada area perpustakaan.

Dan desain bentuk untuk area lounge terinspirasi dari bentuk buku terbuka pada logonya, sama seperti ruang-ruang lain di perpustakaan ini. Namun, di area ini bentuk tersebut diolah menjadi bilik baca yang menyerupai rumah kecil dengan atap segitiga, sehingga menciptakan suasana yang lebih privat, nyaman, dan hangat untuk pengguna.

h. Konsep Keamanan

Dalam perancangan ulang Perpustakaan dan Galeri Kota Bogor, diterapkan berbagai aspek keamanan guna memastikan setiap fungsi ruang dapat berjalan secara optimal dan tetap berada dalam kondisi yang aman. Langkah ini juga ditujukan untuk memberikan perlindungan bagi para pengunjung dan pengguna ruang dari potensi risiko atau dampak buruk yang mungkin timbul akibat bencana.

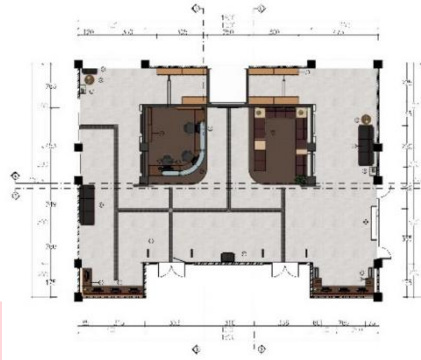
ASPEK	PRODUK	LOBI	RUANG KOLEKSI ANAK	RUANG KOLEKSI UTAMA	LOUNGE
Gate Security	 Gate Security	✓	✗	✗	✗

	EAS Gate (Electronic Article Surveillance Gate)				
APAR	 <p>APAR</p> <p>VIKING CO2 Fire Extinguisher 6 kg</p>	x	v	v	v
Hydrant Box	 <p>Hydrant Box</p> <p>Hydrant Box Indoor Type B Firefix</p>	v	x	x	x
Water sprinkler	 <p>Water Sprinkler</p> <p>VIKING Sprinkler Head Std Response c/w Ceiling Plate</p>	v	v	v	v
Smoke detector	 <p>Smoke Detector</p> <p>GuardAll Smoke Detector</p>	v	v	v	v
CCTV	 <p>Hanwha Vision XND-A9084RV 8MP IR Indoor Dome AI Camera</p>	v	v	v	v

Tabel 3 Tabel Keamanan
Sumber: Dokumen Pribadi

i. Penerapan Pendekatan Konsep Pada Denah Perpustakaan

1. Lobby

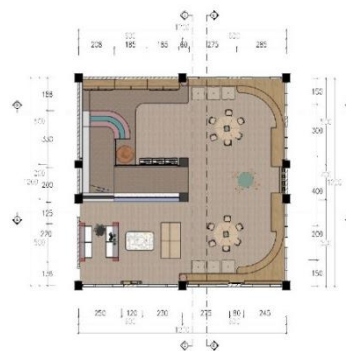


Gambar 4 Denah Lobby
Sumber: Dokumen Pribadi

Layout ruang lobby didesain dengan susunan yang rapi dan seimbang agar pengunjung bisa dengan mudah memahami arah dan alur ruang saat pertama kali masuk. Pada penataannya dibuat guna memudahkan orang dalam menemukan informasi atau melanjutkan ke area perpustakaan lainnya. Pada bagian pintu utama, pengunjung langsung diarahkan ke area tengah yang sengaja dibuat luas dan terbuka. Di sisi kiri dan kanan terdapat meja layanan atau *help desk* yang letaknya simetris guna mudah terlihat dan dijangkau oleh siapa pun yang butuh bantuan atau informasi.

Area tengah lobby berfungsi sebagai jalur sirkulasi utama, tempat orang bisa bergerak bebas menuju ruang koleksi, lounge, atau ruang lainnya. Jalur ini juga dirancang untuk ramah difabel agar siapa saja bisa mengakses ruang dengan nyaman. Secara keseluruhan, tata ruang yang simetris dan tertata membuat suasana lobby terasa formal, teratur, dan profesional.

2. Ruang Koleksi Anak



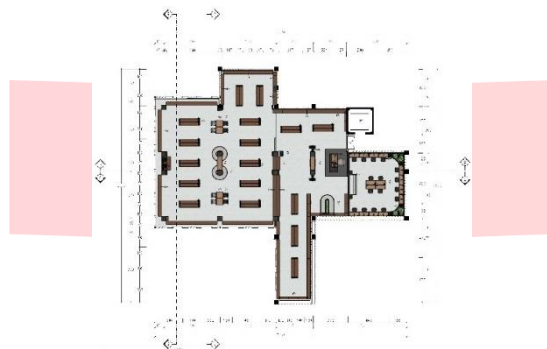
Gambar 5 Denah Koleksi Anak
Sumber: Dokumen Pribadi

Ruang koleksi anak dirancang untuk memenuhi kebutuhan anak-anak dalam belajar dan bermain dengan nyaman dan aman. Ruang ini dibagi menjadi beberapa bagian yang memiliki fungsi berbeda. Semua bagian disusun agar saling terhubung namun tidak saling mengganggu, dilengkapi dengan meja dan kursi kecil yang sesuai dengan tinggi anak-anak.

Pada area bercerita, dibuat di sudut ruangan dengan bentuk melengkung agar terasa lebih terbuka dan aman karena tidak memiliki sudut tajam yang bisa membahayakan. Jalur pergerakan atau sirkulasi dibuat lebar dan melingkar agar anak-anak bisa berjalan atau bergerak dengan bebas tanpa terhalang dan sebagai akses bagi anak-anak berkebutuhan khusus agar mereka tetap bisa bergerak secara mandiri. Dari sisi tampilan, warna-warna yang digunakan di dalam ruangan dibuat lembut dan hangat agar terasa menyenangkan namun tetap menenangkan. Lantai diberi pola yang membantu anak-anak mengenali arah pergerakan di dalam ruangan. Pada pencahayaan alami masuk dari sisi tertentu ruangan agar ruangan terang dan nyaman untuk membaca. Terdapat juga tempat duduk bagi orang tua

atau pendamping di dekat pintu masuk guna membantu orang tua bisa tetap mengawasi anak-anak dengan nyaman. Secara keseluruhan, tata ruang ini mengikuti prinsip desain universal yang mengutamakan kenyamanan dan kemudahan akses bagi semua anak.

3. Ruang Koleksi Utama

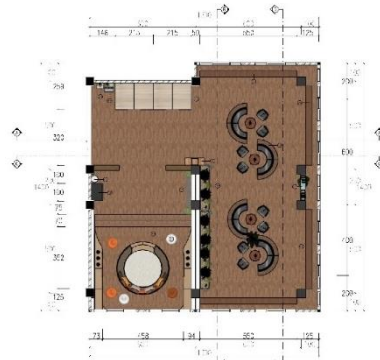


Gambar 6 Denah Koleksi Utama

Sumber: Dokumen Pribadi

Tata letak ruang koleksi utama dirancang agar pengguna dapat merasa nyaman dan mudah saat mencari, membaca, maupun belajar. Ruangan ini dibagi ke dalam beberapa area sesuai fungsinya, mulai dari rak-rak buku, area baca santai, tempat kerja individu, hingga ruang diskusi kecil. Pengaturan posisi furnitur dan jalur sirkulasinya dibuat agar tidak saling mengganggu agar setiap pengguna tetap bisa beraktivitas dengan tenang, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan mobilitas, karena seluruh ruang didesain agar aksesibel dan aman untuk semua.

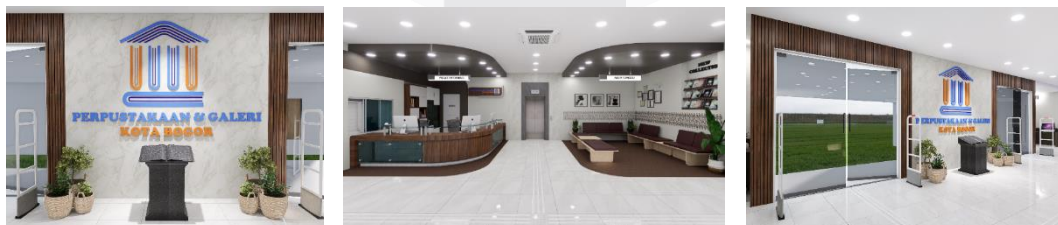
4. Ruang Lounge



Tata letak Gambar 7 Denah Lounge ruang lounge ini dirancang untuk menciptakan suasana yang nyaman dan santai bagi para pengunjung. Area tempat duduk disusun melingkar dan tersebar secara strategis agar pengguna dapat bersantai tanpa terganggu satu sama lain. Penataan ini juga memudahkan sirkulasi pergerakan di dalam ruang, memberikan kesan luas meskipun berada di area terbatas. Penempatan elemen seperti meja, kursi, dan rak juga mempertimbangkan aksesibilitas dan jarak pandang yang ideal, baik untuk interaksi sosial maupun aktivitas pribadi seperti membaca atau menunggu.

j. Konsep Visual Denah Perpustakaan

1. Area Lobby



Gambar 8 Suasana Area *Lobby*
Sumber: Dokumen Pribadi

2. Area Koleksi Anak



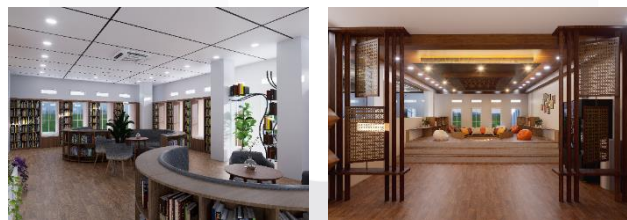
Gambar 9 Suasana Area Koleksi Anak
Sumber: Dokumen Pribadi

3. Area Koleksi Utama



Gambar 10 Suasana Area Koleksi Utama
Sumber: Dokumen Pribadi

4. Area Lounge



Gambar 11 Suasana Area Lounge
Sumber: Dokumen Pribadi

KESIMPULAN

Perancangan ulang interior Perpustakaan dan Galeri Kota Bogor telah berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan sejak awal, yaitu menciptakan ruang yang nyaman, fungsional, dan mampu mendukung kebutuhan pengunjung dari berbagai kalangan. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan Teori

Interioritas (Pendekatan Aktivitas) berhasil diterapkan secara menyeluruh dalam proses perancangan.

Dengan memahami bagaimana pengunjung beraktivitas di dalam ruang, desain dirancang agar mampu menyesuaikan diri dengan kebiasaan dan kebutuhan mereka, mulai dari anak-anak, pelajar, mahasiswa, hingga masyarakat umum. Tema dan konsep yang diusung dalam desain juga mendukung tujuan tersebut, seperti pengaturan zona yang jelas, pencahayaan yang nyaman, pemilihan material yang aman dan ramah pengguna, serta elemen-elemen seperti signage dan ruang duduk yang fungsional.

Hasil dari perancangan ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai tempat membaca atau menyimpan buku, tetapi juga bisa menjadi ruang publik yang aktif, terbuka, dan mendukung interaksi sosial serta proses belajar yang menyenangkan.

Beberapa poin penting yang berhasil dicapai dalam perancangan:

- Desain ruang yang fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.
- Sirkulasi ruang yang efisien dan mudah dipahami.
- Pemilihan furnitur dan material yang aman, ramah anak, dan nyaman digunakan.
- Pencahayaan dan penghawaan yang mendukung kenyamanan pengguna.
- Penggunaan warna, tekstur, dan elemen visual yang menciptakan suasana hangat dan bersahabat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, U F. 2020. "Redesain Interior Perpustakaan Umum Kota Depok Dengan Konsep Rekreatif Dan Interaktif." <https://repository.its.ac.id/79893/>.
- Adelia, Nisa, S lip, and M Hum. 2020. "MANAJEMEN PENGETAHUAN DALAM PERSPEKTIF PERPUSTAKAAN" 12 (1): 33–47.

- Anshori, Ferdinan Beni, Dyah Hendrawati, and Baiq Nita Aulia Rahmasani. 2022. "Analisis Pencahayaan Pada Kenyamanan Visual (Studi Kasus: Perpustakaan Pusat, Universitas Islam Indonesia)." Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia, 436–45. <http://hdl.handle.net/123456789/43573>.
- Bazukarno, K P, I Hanum, and V Haristianti. 2024. "Perancangan Ulang Perpustakaan Soeman Hs Pekanbaru Dengan Pendekatan Lokalitas." EProceedings of Art & Design 11 (1): 1975–93.
- Delli, C. 2023. "Evaluasi Koleksi Dengan Menggunakan Standar Perpustakaan Pada Perpustakaan Kepahiang."
- Fadhli, Rahmat, Meilina Bustari, Aris Suharyadi, and Fery Muhamad Firdaus. 2021. Manajemen Perpustakaan Sekolah: Teori Dan Praktik. Pena Persada.
- Kusumawardhani, Utami, Djoko Murdowo, and Fajarsani Retno Palupi. 2019. "Perancangan Ulang Interior Perpustakaan Umum Dan Arsip Kota Administrasi Jakarta Barat." ... of Art & ... 6 (1): 453–62. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/8479>.
- Nasional, Standar, Indonesia lcs, and Badan Standardisasi Nasional. 2009. "Perpustakaan Umum Kabupaten/Kota."
- Neufert, Ernst. 2015. DATA ARSITEK JILID 2.
- Panero, Juluis, and Martin Zelnik. 2014. Human Dimesion & Interior Space. Human Dimesion & Interior Space. www.crownpublishing.com%0Awww.watsonguptill.com.
- Popov, Lubomir Savov. 2010. "The Social Production of Interiority: An Activity Theory Approach." IDEA Journal 10 (1): 90–101.
- Rahmi, Putri, and Hijriati. 2021. "Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya." Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak 7 (1): 152. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>.
- Supriyanto, W, and A Muhsin. 2008. Teknologi Informasi Perpustakaan. Kanisius. <https://books.google.co.id/books?id=KKnxzQEACAAJ>.
- Susanti, D I, and J Y Prameswari. 2021. "Implementasi Kebijakan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) Di SDIT Nurul Yaqin." SINASIS (Seminar Nasional ... 2 (1): 128–45.
- Wibisono, Satrio. 2021. "Fungsi Perpustakaan Secara Umum." Perpustakaan UNDIP, 1–6.
- Zahra, Fadhilah, Ganesha Puspa Nabila, and Widyanesti Liritantri. 2024. "PERANCANGAN ULANG PERPUSTAKAAN KOTA METRO LAMPUNG DENGAN PENDEKATAN PERILAKU" 11 (5): 6894–6914.