

# PERANCANGAN ULANG UPT PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA DENGAN PENDEKATAN *LEARNING COMMONS*

Sharla Rahma Martiza<sup>1</sup>, Doddy Friestya Asharsinyo<sup>2</sup>, Santi Salayanti<sup>3</sup> dan  
Fajarsani Retno Palupi<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257  
[sharlamartiza@student.telkomuniversity.ac.id](mailto:sharlamartiza@student.telkomuniversity.ac.id), [doddyfriestya@telkomuniversity.ac.id](mailto:doddyfriestya@telkomuniversity.ac.id),  
[salayanti@telkomuniversity.ac.id](mailto:salayanti@telkomuniversity.ac.id), [fajasanirp@telkomuniversity.ac.id](mailto:fajasanirp@telkomuniversity.ac.id)

**Abstrak:** UPT Perpustakaan Universitas Kristen Maranatha memiliki peran penting dalam mendukung kegiatan akademik. Namun, memiliki sejumlah tantangan terkait tata letak, fasilitas dan kebutuhan pengguna yang terus berkembang di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk mencancang ulang perpustakaan dengan pendekatan *learning commons* guna menciptakan ruang yang produktif, kolaboratif dan adaptif terhadap kebutuhan generasi digital. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif melalui observasi langsung, wawancara dengan kepala UPT Perpustakaan Universitas Kristen Maranatha serta penyebaran kuesioner kepada mahasiswa lintas fakultas. Hasil analisis menunjukkan perlunya penataan zona berdasarkan aktivitas, penyediaan fasilitas teknologi serta pengolahan desain interior yang mencerminkan tema PLAYce (*Productive, Learning dan Active Space*). Perancangan ini menggabungkan konsep fleksibilitas ruang, ergonomi, kenyamanan serta identitas visual kampus. Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa transformasi perpustakaan dengan pendekatan *learning commons* mampu meningkatkan kualitas ruang dan mendukung proses pembelajaran aktif. Penelitian ini memberikan manfaat dalam pengembangan desain ruang belajar yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan standar perpustakaan modern.

**Kata Kunci:** Perpustakaan Perguruan Tinggi, Learning Commons, Desain Interior

**Abstract:** The Maranatha Christian University Library Unit plays an important role in supporting academic activities. However, it faces a number of challenges related to layout, facilities, and user needs that continue to evolve in the digital age. This study aims to redesign the library using a learning commons approach to create a productive, collaborative, and adaptive space for the needs of the digital generation. The research method used is a qualitative approach through direct observation, interviews with the head of the Maranatha Christian University Library Unit, and the

*distribution of questionnaires to students across faculties. The analysis results indicate the need for zone arrangement based on activities, the provision of technological facilities, and interior design processing that reflects the PLAYce theme (Productive, Learning, and Active Space). This design combines the concepts of spatial flexibility, ergonomics, comfort, and campus visual identity. The conclusion of this research indicates that the transformation of the library using the learning commons approach can enhance the quality of the space and support active learning processes. This research provides benefits in the development of learning space designs that align with user needs and modern library standards.*

**Keywords:** University Library, Learning Commons, Interior Design

## PENDAHULUAN

Perpustakaan perguruan tinggi berperan sebagai pusat informasi, pembelajaran dan penelitian yang mendukung Tri Dharma Perguruan Tinggi. Selain menyediakan koleksi cetak dan digital, perpustakaan juga menawarkan fasilitas belajar dan teknologi yang mendukung aktivitas akademik (Rizki, 2013).

Perkembangan teknologi dan perubahan pola belajar mendorong perpustakaan untuk bertransformasi menjadi ruang yang fleksibel, kolaboratif dan berbasis digital. Konsep *Learning Commons* menjadi pendekatan yang relevan terhadap kebutuhan generasi digital saat ini (Utami, 2023).

UPT Perpustakaan Universitas Kristen Maranatha menghadapi tantangan dalam digitalisasi koleksi, penerapan tata letak serta fasilitas dan furnitur yang belum optimal. Berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara, pengguna menginginkan ruang diskusi kelompok, fasilitas digital dan ruang belajar individu yang dapat disesuaikan dan mendukung aktivitas untuk seluruh pengguna. Menurut, regulasi pendidikan nasional juga menekankan pentingnya ruang yang mendukung pembelajaran aktif dan kolaboratif (Kemendikbud, 2020).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UPT Perpustakaan Universitas Kristen Maranatha guna mendukung digitalisasi, mengoptimalkan

tata letak serta meningkatkan kualitas fasilitas dan furnitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## METODE PENELITIAN

Perancangan ulang UPT Perpustakaan Universitas Kristen Maranatha menggunakan pendekatan *learning commons* yang mengintegrasikan fungsi pembelajaran, kolaborasi dan kenyamanan ruang. Pendekatan ini diselaraskan dengan kebutuhan pengguna yang teridentifikasi melalui metode kualitatif.

### 2.1. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder:

- a. Data Primer: Diperoleh melalui wawancara dengan Ketua UPT Perpustakaan, observasi langsung serta penyebaran kuesioner kepada mahasiswa dari berbagai fakultas.
- b. Data Sekunder: Berasal dari literatur mengenai konsep *learning commons*, standarisasi perpustakaan perguruan tinggi, jurnal ilmiah serta pedoman mengenai perpustakaan perguruan tinggi.

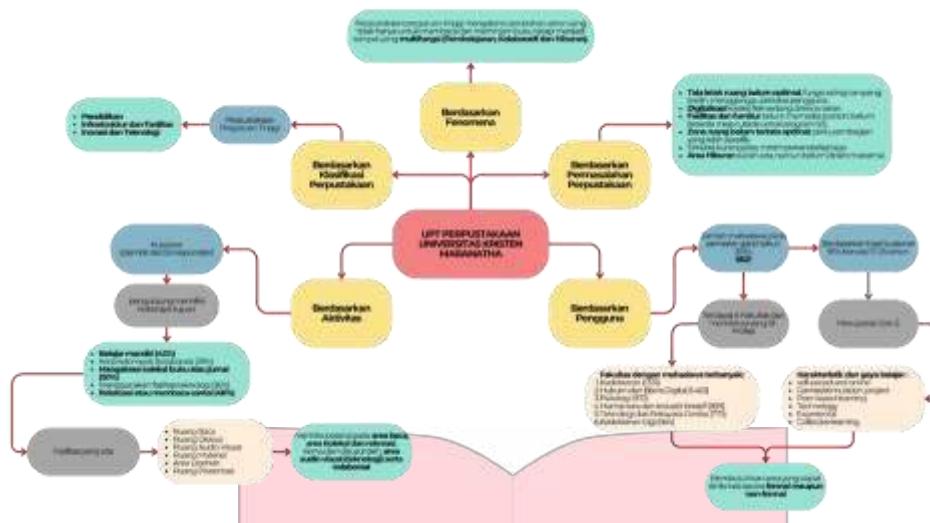
### 2.2. Teknik Pengumpulan Data

- a. Observasi: Observasi dilakukan secara langsung sebanyak tiga kali di UPT Perpustakaan Universitas Kristen Maranatha yang berlokasi di Gedung Graha Widya Maranatha, Bandung. Kegiatan ini menghasilkan data berupa denah, fasilitas, jumlah pegawai, koleksi buku, serta pengukuran furnitur untuk dibandingkan dengan standar ergonomi dan antropometri.
- b. Wawancara: Wawancara dilakukan secara langsung pada 4 Oktober 2024 bersama Heriyanto, S.S., M.I.Kom selaku Kepala

- UPT Perpustakaan UK Maranatha, bertempat di lokasi perpustakaan dengan durasi 30 menit.
- c. Kuesioner: Survei dilakukan secara daring kepada 100 pemustaka. Hasilnya digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan pada kondisi eksisting.

## HASIL DAN DISKUSI

Perancangan ulang UPT Perpustakaan Universitas Kristen Maranatha berlokasi di Jalan Surya Sumantri No.65, Jl. Sukagalih No.7 Gedung Graha Widya Maranatha Lantai 6 sampai 7, Kecamatan Sukajadi, Kota Bandung, Jawa Barat. Perancangan ini memiliki luasan lokasi  $\pm 3.275,4\text{ m}^2$  (2 lantai) dan luas denah perancangan ( $\pm 2630,3\text{ m}^2$ ). Tema dari perancangan ulang UPT Perpustakaan Universitas Kristen Maranatha adalah PLAYce (*Productive, Learning and Active Space*). Tema ini diangkat sebagai representasi dari kebutuhan pengguna perpustakaan akan ruang yang tidak hanya mendukung aktivitas akademik tetapi juga memungkinkan penggunanya untuk berinteraksi, beristirahat dan hiburan. PLAYce menggabungkan tiga elemen utama, yaitu Produktivitas, pembelajaran dan aktivitas yang masing-masing diinterpretasikan melalui desain zona yang fleksibel, fasilitas dan layanan teknologi yang memadai serta ruang yang mendukung kenyamanan dan kreativitas. Tema ini akan diterapkan secara menyeluruh pada aspek pengguna, fungsi ruang, suasana interior dan pengolahan elemen visual untuk menciptakan lingkungan perpustakaan yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan generasi digital.



gambar 3. 1 Tema Perancangan PLAYce

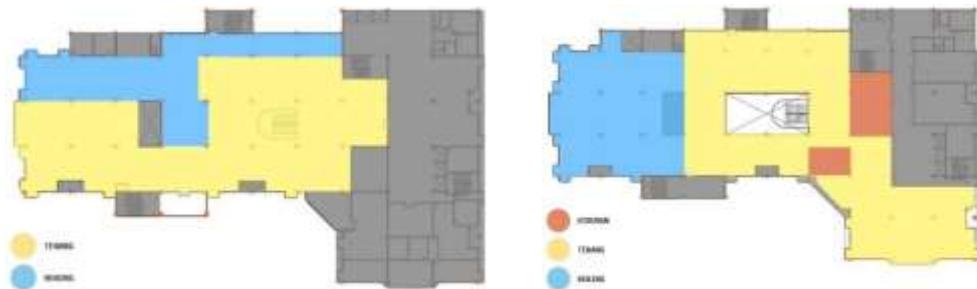
sumber: dokumentasi pribadi, 2024

### Konsep Perancangan

Dari hasil analisis, suasana interior yang akan digunakan akan mencerminkan dari 3 elemen utama, yaitu *Productive, Learning dan Active Space*. Zona produktif (hening) memiliki suasana tenang dan fokus dengan warna-warna netral serta pencahayaan terarah, sementara zona pembelajaran (tenang) terdapat area kolaboratif yang terbuka dengan warna lembut dan furnitur fleksibel. Di sisi lain, zona aktif (hiburan) mengusung suasana dinamis dan kreatif dengan warna-warna cerah, elemen modular, dan ruang interaktif.

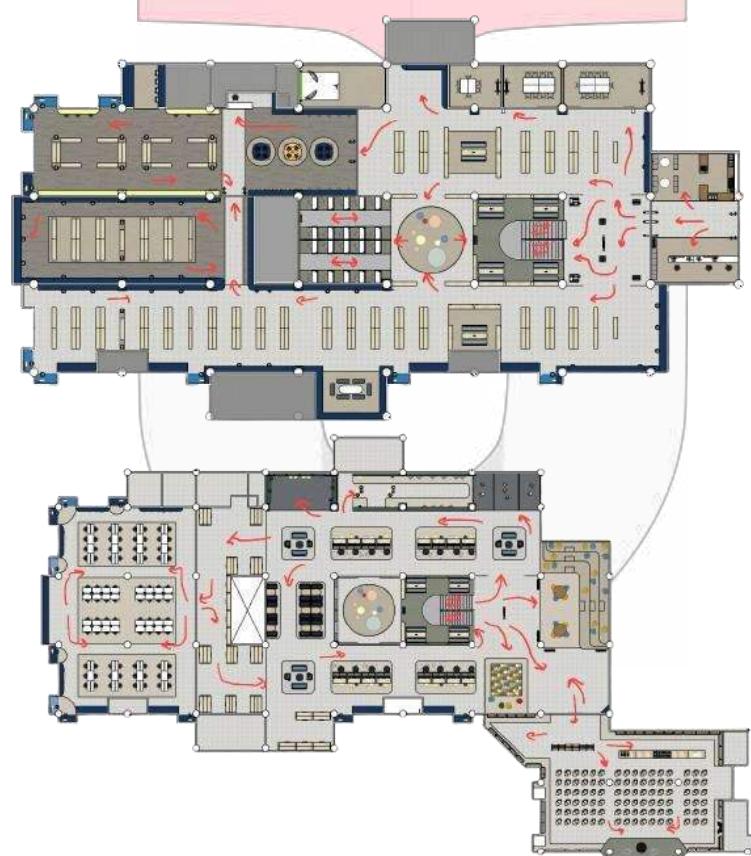
### Konsep Organisasi dan Alur Aktivitas

Pada konsep ini menggunakan organisasi pola cluster dan sirkulasi linear. Pola cluster digunakan untuk mengelompokkan fungsi dan zona agar lebih efisien sementara pola linear digunakan untuk menciptakan alur pergerakan yang jelas dan memudahkan orientasi.



Gambar 3. 2 Pembagian Zona Lantai 6 dan 7

sumber: dokumentasi pribadi, 2024



Gambar 3. 3 Alur Aktivitas

sumber: dokumentasi pribadi, 2024

### Konsep Warna

Penggunaan warna-warna natural diterapkan untuk menciptakan suasana tenang dan nyaman kemudian dipadukan dengan warna kontras seperti merah, kuning, hijau dan biru yang masing-masing merepresentasikan keberanian, optimisme, harmoni serta ketenangan dan fokus. Pemilihan warna ini juga merujuk pada buku *The Complete Color Harmony, pantone edition* (Eiseman, 2017) serta terinspirasi dari warna logo Universitas Kristen Maranatha. Warna-warna tersebut diaplikasikan pada beberapa area sebagai penanda zona dan furnitur sehingga membentuk identitas visual perpustakaan yang sejalan dengan fungsi dan karakter ruang.



### Konsep Bentuk

Bentuk yang digunakan merupakan perpaduan antara geometris yang menciptakan kesan formal dan teratur serta bentuk organik yang dinamis hal ini dapat mendukung fleksibilitas ruang dan keberagaman aktivitas. Menurut (Kintari, Hadiansyah and Liritantri, 2020), Bentuk garis lengkung menghadirkan suasana ruang semi non-formal.



Gambar 3. 5 Konsep Bentuk dan Implementasi

sumber: dokumentasi pribadi, 2024

### Konsep Material

Material yang digunakan pada konsep ini ada kayu olahan karena lebih ringan dan fleksibel dibandingkan dengan kayu solid. Untuk lantai akan mengombinasikan SPC dan karpet. Karpet digunakan untuk kenyamanan dan peredam suara sedangkan spc digunakan karena lebih tahan terhadap tekanan dan intensitas aktivitas yang tinggi. Selain itu, menggunakan lantai granite di area aktif karena tahan terhadap goresan, beban berat dan mudah dalam perawatan. Untuk plafon menggunakan gypsum karena fleksibel dan praktis dalam pemasangannya.



Gambar 3. 6 Konsep Material

sumber: dokumentasi pribadi, 2024

### Konsep Furnitur

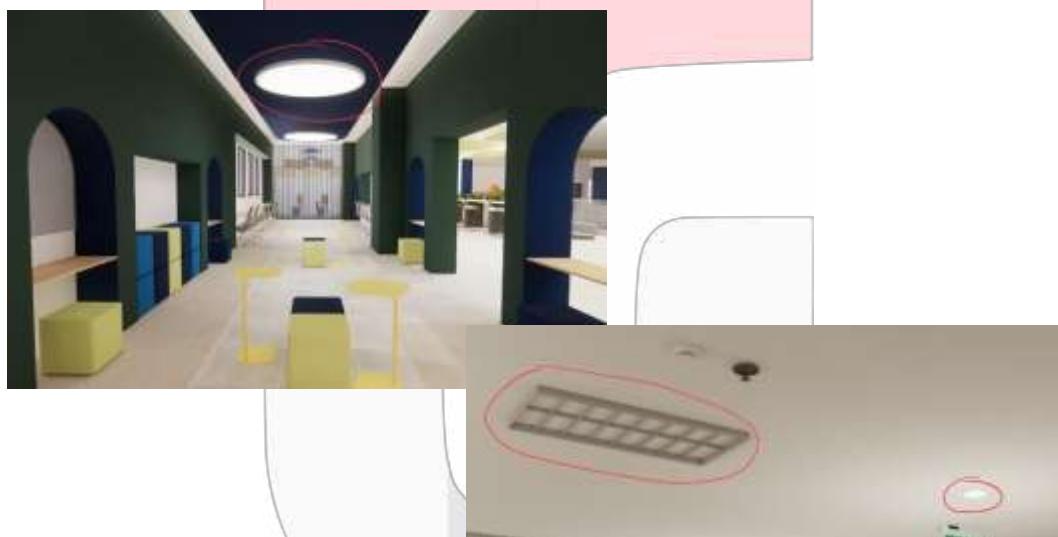
Konsep furnitur dirancang selaras dengan tema PLAYce yaitu, menggabungkan bentuk geometris yang tegas dan bentuk organik yang dinamis untuk mendukung beragam aktivitas pengguna. Konsep ini diwujudkan melalui furnitur yang fungsional, seperti meja diskusi yang disesuaikan dengan zona semi privat dan publik serta rak koleksi yang dilengkapi roda dan papan penanda dari plat besi untuk menunjukkan jenis koleksi buku.



*Gambar 3. 7 Konsep Furnitur**sumber: dokumentasi pribadi, 2024*

#### Konsep Pencahayaan

Konsep pencahayaan menggunakan lampu TL dan downlight sebagai sumber cahaya buatan utama. Untuk warna yang digunakan pada area yang membutuhkan konsentrasi tinggi, yaitu putih sedangkan warna warm white digunakan pada area tertentu seperti zona hiburan untuk menciptakan suasana hangat dan nyaman.

*Gambar 3. 8 Konsep Pencahayaan**sumber: dokumentasi pribadi, 2024*

#### Konsep Penghawaan

Konsep penghawaan yang diterapkan ialah AC Split Cassette sebagai sistem penghawaan utama. Jenis AC ini dipilih karena mampu menjaga suhu ruangan tetap stabil serta mudah dalam perawatannya.



Gambar 3. 9 Konsep Penghawaan

sumber: dokumentasi pribadi, 2024

#### Konsep Keamanan dan Keselamatan

Untuk keamanan, pada area pintu masuk atau *entrance* dan keluar dilengkapi teknologi keamanan seperti RFID, *Turnstile* dan *Detector Gate* untuk memastikan keamanan terhadap koleksi. Selain itu, terdapat sistem keamanan tambahan mencakup CCTV untuk pemantauan keseluruan area, *smoke detector*, sprinkler, APAR dan hydrant sebagai perlindungan kebakaran. Selain itu, signage dan wayfinding disediakan untuk memudahkan orientasi pengguna serta membantu evakuasi saat keadaan darurat.



Gambar 3. 10 Konsep Keamanan dan Keselamatan

sumber: dokumentasi pribadi, 2024

## KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang UPT Perpustakaan Universitas Kristen Maranatha dengan pendekatan learning commons guna menciptakan ruang yang mendukung digitalisasi, kolaborasi serta kenyamanan belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain berbasis kebutuhan pengguna yang diidentifikasi melalui observasi, wawancara dan kuesioner menghasilkan konsep PLAYce (Productive, Learning, and Active Space) yang terbagi dalam zona produktif, tenang-hening dan aktif. Penataan ulang ini berhasil merespons kebutuhan mahasiswa terhadap fleksibilitas, kenyamanan dan fasilitas teknologi. Implikasi dari hasil penelitian ini memperkaya wawasan keilmuan dalam ranah desain interior, memberi kontribusi terhadap pengembangan model perpustakaan berbasis digital dan

kolaboratif. Namun, karena keterbatasan penelitian ini terletak pada ruang lingkup yang hanya mencakup satu kasus dan belum mengukur efektivitas pasca implementasi. Oleh karena itu, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan yang mengevaluasi dampak langsung dari implementasi desain terhadap pengalaman pengguna secara kuantitatif serta mempertimbangkan uji performa ruang pasca-perancangan untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Eiseman, L. (2017) 'The Complete Color Harmony, Pantone Edition: Expert Color Information for Professional Results'.
- Kemendikbud (2020) 'Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 03 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Perguruan Tinggi', (47).
- Kintari, A., Hadiansyah, M.N. and Liritantri, W. (2020) 'Penerapan Karakteristik Milenial sebagai Work-Life-Balance dalam Perancangan Fasilitas dan Elemen Interior Point Lab Co-Working Space', *Jurnal Desain Interior*, 5(2), p. 63. Available at: <https://doi.org/10.12962/j12345678.v5i2.7424>.
- Rizki, J.W.S. (2013) 'Optimalisasi Fungsi Perpustakaan Perguruan Tinggi Melalui Peran Pustakawan', *Al-Kuttab*, Vol. 1, No. 2, Juli - Desember 2013 fasilitas1., 1(2), p. 107.
- Utami, N.P.P. (2023) 'LEARNING COMMONS: UPAYA PERPUSTAKAAN UNDIKSHA MENCIPTAKAN LINGKUNGAN BELAJAR BAGI PEMUSTAKA GENERASI DIGITAL', 3(1), pp. 67–76.