

Redesain Perpustakaan Kota Medan Dengan Penerapan Interior Ornamen Sumatera Utara Sebagai Identitas Budaya Lokal

Redesign of Medan City Library with the Application of North Sumatra Ornaments as Local Cultural Identity

Ayu Maisyaroh^{a,1}, Juli Atika^{b,2}

^{a,b}Universitas Potensi Utama, Jl. KL. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3-A, Medan, 20241, Indonesia
ayu.maysrh@gmail.com¹, Juliatikaa@gmail.com²

ABSTRAK

Di era sekarang masyarakat lebih menyukai berkumpul di sebuah cafe dari pada perpustakaan. Pemerintah kota medan ingin memberi fasilitas yang baik untuk warga nya dalam bidang Pendidikan namun di kemas secara fresh untuk di terapkan di zaman sekarang dan memeberikan kesan nyaman agar mengajak warga nya untuk lebih menyukai dunia literasi. Penelitian ini adalah proyek redesain interior ruangan gedung instansi pemerintah. proyek ini menata ulang salah satu gedung perpustakaan di kota Medan yaitu Gedung Perpustakaan dan Kearsipan Kota Medan, yang beralamat di Jl. Iskandar Muda No. 270, Kelurahan Petisah Tengah, Kota Medan, Sumatera Utara. Tujuan adanya penelitian ini ialah untuk meredesain area lantai satu gedung perpustakaan, yang dapat memberi solusi baru sesuai dengan permasalahan yang ada. perpustakaan ini memiliki masalah yang terdiri dari penataan ruangan yang tidak berkonsep, beberapa sudut area ruangan ditata dengan barang tidak berguna, serta sirkulasi udara dan sirkulasi penempatan ruangan yang kurang tepat sehingga kurang efisien bagi karyawan instansi dan pengunjung perpustakaan. Maka dari itu, penulis memberi solusi berupa desain interior dengan mengusung konsep reduhouse di kombinasikan dengan beberapa ornamen Sumatera Utara agar memberikan kesan tradisional namun, dikemas dengan hunian yang modern dan penataan interior yang lebih efisien dan fungsional. Metode yang digunakan dalam perancangan ini ialah Desain Thinking. Tahapannya terdiri dari Emphathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test.

Kata Kunci : Redesain Interior Perpustakaan, Reduhouse, Ornamen, Tradisional

ABSTRACT

In this era, people prefer to gather at a cafe rather than a library. The Medan city government wants to provide good facilities for its citizens in the field of education but packaged in a fresh way to be applied in today's times and give a comfortable impression to invite its citizens to prefer the world of literacy. This research is a government agency building interior redesign project. This project reorganizes one of the library buildings in Medan city, namely the Medan City Library and Archives Building, which is located at Jl. Iskandar Muda No. 270, Petisah Tengah Village, Medan City, North Sumatra. The purpose of this research is to redesign the first floor area of the library building, which can provide new solutions in accordance with existing problems. This library has a problem consisting of a non-conceptual room arrangement, several corners of the room area are arranged with useless items, as well as air circulation and circulation of inappropriate room placement that is less efficient for agency employees and library visitors. Therefore, the author provides a solution in the form of interior design by carrying out the concept of reduhouse in combination with several North Sumatra ornaments to give a traditional impression but, packed with modern occupancy and a more efficient and functional interior arrangement. The method used in this design is Design Thinking. The stages consist of Emphathize, Define, Ideate, Prototype, and Test

Keywords : Library Interior Redesign, Reduhouse, Ornaments, Traditional

Info Artikel :

Disubmit: 10 September 2024

Direview: 11 Oktober 2024

Diterima : 09 November 2024

Copyright © 2024 – senadimu. All rights reserved.

1. PENDAHULUAN

Perpustakaan ialah sebuah wadah dalam dunia literasi sehingga keberadaannya bisa ditemukan di berbagai tempat. Contohnya, di gedung persekolahan, di perkantoran maupun gedung-gedung lainnya. perpustakaan memainkan peran penting dalam mewujudkan pendidikan dikarenakan dengan adanya akses ke berbagai buku teks, jurnal dan referensi akademik. Serta, perpustakaan bisa membantu para pelajar ataupun peneliti dalam mendalami berbagai jenis mata pelajaran dan memperluas wawasan dan keberadaan perpustakaan juga sering dimanfaatkan sebagai pusat kegiatan budaya, pameran seni serta dijadikan titik lokasi pertemuan dari berbagai komunitas-komunitas yang berkaitan dengan dunia literasi sebagai bentuk pengenalan budaya dari karya masing-masing.

Selain itu, salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya minat baca ialah disebabkan oleh sedikit perannya individual dan tidak mendukungnya wadah dalam menampung kegiatan membaca dan minimnya fasilitas yang mendukung produktivitas membaca(Choirunisa & Suryadi, 2023). Namun, beberapa perpustakaan menghadapi berbagai masalah seperti pengurangan anggaran dan perubahan pola baca masyarakat yang lebih menyukai informasi instan, tentu ini ada sebab mengapa beberapa perpustakaan jarang diminati untuk dikunjungi.

Ibaratkan perpustakaan ialah sebuah toko dan pengunjung ialah seorang pembeli sehingga poin utama yang paling penting difokuskan ialah kepuasan pengunjung. Kepuasan pelanggan sangat berkaitan dengan keputusan pembelian ulang dari produk yang dibelinya. Pada kenyataan lain mungkin saja pelanggan enggan membeli kembali karena pelayanannya kurang berkualitas, kondisi lingkungan yang kurang nyaman, serta ketersediaan produk yang kurang lengkap. Jika pengunjung merasa puas dengan pelayanan servis dan nyaman dengan suasana interiornya tentu, akan ada harapan kembali untuk mengunjungi perpustakaan(Alberta, 2023). Sehingga, akan meningkatkan jumlah tamu pengunjung perpustakaan dan menjadi bukti kerja nyata dinas pemerintah kota medan.

Dalam arti tradisional, perpustakaan adalah sebuah koleksi buku dan majalah. Seiring perkembangan zaman perpustakaan modern di defenisikan kembali sebagai tempat untuk mengakses informasi dalam format apapun, di dalam perpustakaan modern selain fasilitas kumpulan buku-buku cetak untuk sebagian koleksinya sudah bisa di akses dalam format data dengan menggunakan koneksi internet atau yang lebih di kenal dengan perpustakaan digital.

Gedung Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Medan berdiri di gedung yang sama dengan Gedung DukCapil Kota Medan yang terdiri dari 3 lantai. Gedung Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Medan untuk area Lantai satu nya ialah area perpustakaan serta lantai dua dan tiga nya ialah area privat atau area office untuk karyawan bekerja. Namun melihat kondisi area perpustakaan yang ada untuk penataannya masih belum sesuai standar kebutuhan untuk melayani pengunjung.

Pengembangan perpustakaan di Indonesia saat ini masih mengalami banyak problem, salah satunya terkait dengan fasilitas perpustakaan baik dari segi bangunan ataupun desain interiornya, masyarakat menginginkan kreasi dan inovasi baru dari perpustakaan sehingga mengharuskan adanya revitalisasi bentuk dan fungsi dari perpustakaan secara komprehensif baik dari segi konsep maupun desain interiornya.

Dari hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi inspirasi dalam merancang desain interior perpustakaan dan bisa berkontribusi sebagai solusi pemecah permasalahan yang ada dan bisa dijadikan masukan untuk renovasi perpustakaan di masa yang akan datang. Redesain interior perpustakaan menggunakan aksen ornamen dari beberapa suku yang ada di Sumatera Utara ke dalam konsep *Reduhouse*. Konsep ini sangat cocok diaplikasikan ke interior gedung ini. Dimana, konsep ini

menghasilkan visual interior yang natural dan nyaman dipandang selain itu, konsep ini mengusung budget hemat yang bisa disesuaikan dengan anggaran pemerintah yang ada.

2. METODE

Perancangan desain produk interior membutuhkan metode dengan menganalisa solusi yang di butuhkan dalam setiap permasalahan dimulai dari visual produk atau interior hingga kebutuhan pengguna (Kartika Dewi et al., 2018). Tahapan metode yang bisa digunakan dalam penerapan ragam macam ornamen Sumatera Utara pada interior lantai 1 dinas perpustakaan dan kearsipan Kota Medan ini merupakan penelitian Kualitatif dengan metode pendekatan Deskriptif. Menurut Sugiyono Penelitian Kualitatif adalah data yang berbentuk kata, skema, dan gambar, sedangkan Penelitian Deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain.

Penelitian ini di lakukan dengan menggunakan metode Design Thinking, yaitu pendekatan cara berpikir kreatif untuk menciptakan inovasi baru yang berpusat pada kebutuhan manusia. Dengan adanya metode ini, bisa membantu penulis untuk menciptakan ide-ide yang bisa di implementasikan ke dalam sebuah karya desain yang unik. (Ariella & Indrani, 2023) Di dalam rumusan sebuah masalah yang di terapkan dengan menggunakan metode ini ada beberapa tahapan yang di jabarkan di tabel bawah ini:.

Tabel 1. Tabel *Tahapan Design Thinking*
(Sumber: Ariella dan Indrani, 2023)

Tahapan	Keterangan
Empathize	Untuk mendapatkan pemahaman empatik dari masalah yang ingin dipecahkan.
Define	Untuk menganalisis informasi dan melakukan sintesis untuk menemukan masalah inti yang akan diidentifikasi serta menetapkan masalah.
Ideate	Untuk menghasilkan ide guna penyelesaian masalah melalui pembuatan konsep perancangan.
Prototype	Untuk menghasilkan perwujudan konsep dan desain perancangan.
Test	Dengan melakukan pengujian dan evaluasi produk untuk dilakukan penyempurnaan.

Dari penjabaran tahapan metode *Design Thinking* di atas, Penulis mendeksripsikan gambaran kerja untuk penelitian ini dari masing-masing tahapan di jelaskan di bawah ini, antara lain:

- Emphathize*, pada tahapan ini penulis melakukan survei dan observasi dengan mendatangi dan mengamati langsung ke lokasi sekitar bangunan yang di jadikan proyek penelitian yaitu Gedung Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Medan serta penulis juga melakukan pengamatan dan melakukan proses wawancara dengan salah satu staf instansi sebagai narasumber untuk mendapatkan informasi permasalahan yang ada.
- Define*, pada tahapan ini penulis melakukan proses menjelaskan tujuan dari tahapan sebelumnya pada objek yang akan dirancang. Permasalahan tersebut akan di dapat melalui data-data yang di kumpulkan melalui proses tahap wawancara dan penullis akan memberikan wawasan atau memperjelas tujuan tentang keinginan para karyawan instansi dan pengunjung terhadap kebutuhan ruangan yang di inginkan.

- c. *Ideation*, Pada tahapan ini penulis mulai menyusun ide dengan permasalahan yang telah di analisa dari tahapan sebelumnya. Penulis ditugaskan membuat ide konsep dan membuat sketsa tentang perancangan yang akan di kerjakan. Lalu, penulis akan membuat evaluasi tentang perancangan yang di buat. Ide yang di gunakan penulis ialah merancang interior dengans *Style redhouse* di kombinasikan dengan ornamen sumatera utara.
- d. *Prototyping*, pada tahapan ini penulis memulai membuat lembar kerja desain 3D dengan menggunakan software Sketch UP dan Autocad, selanjutnya membuat laporan portofolio untuk memperjelas perancangan karya yang di garap dan kemudian diimplementasikan ke dalam bentuk maket.
- e. Melakukan pengujian terlebih dahulu dengan cara mengevaluasi bersama dosen pembimbing, kemudian menjelaskan kelebihan dan kekurangan untuk mengembangkan desain selanjutnya. Kemudian, setelah pengembangan, pengujian akhir akan dilakukan final *test* untuk mendapatkan *feedback*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gedung Perpustakaan dan Kearsipan Kota Medan Terletak di Jl. Iskandar Muda No. 270, Medan. Perpustakaan umum terletak di lantai 1 yang terdiri dari area resepsionis, area loker pengunjung, area BI corner, toilet dan terdapat beberapa ruangan lainnya serta di penuh dengan 8 rak buku berbahan besi yang berisi buku-buku dari berbagai jenis yang bisa di nikmatin langsung untuk membaca di gedung tersebut atau pun bisa di pinjam dengan memenuhi syarat yang sudah di tentukan oleh pihak petugas perpustakaan.

Dari hasil observasi langsung yang di lakukan untuk area lantai 1 sebelum di redesain terdiri dari 13 ruangan yaitu, gudang 1 dan 2, ruang referensi, ruang baca koleksi anak, ruang baca koleksi difabel, ruang bidang koleksi layanan, ruang konservasi, ruang braile, ruang toilet pria dan wanita, ruang bidang perpustakaan, ruang bidang pembinaan dan perpustakaan, ruang P3KM, ruang pusat data (server) serta area B.I corner.



Gambar 1. Tampak Fasad Gedung Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Medan
(Sumber: Data Pribadi, 2024)

Setelah mengamati hasil observasi di dalam penelitian ini penulis menyarankan untuk mengurangi beberapa ruangan agar area lantai 1 di khususkan akan menjadi ruang publik di mana area tersebut ditujukan untuk pengunjung sehingga saat memasuki area gedung perpustakaan, pengunjung akan merasakan fasilitas yang nyaman saat menikmati aktifitas membaca dan juga mulai mengganti beberapa furniture yang di rasa sudah gak layak pakai, sehingga barang-barang yang terlihat tidak memadai bisa di alokasikan ke area lain.



Gambar 2. Tampak Area Ruang Gedung Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Medan
(Sumber: Data Pribadi, 2024)

A. Analisis Citra

Sebelum mendesain sebuah perpustakaan perlu diperhatikan dulu konsep yang akan dibangun seperti apa, dan juga harus memperhatikan tiap-tiap lokasi yang ada didalamnya secara detail. Desain interior hunian memiliki dampak signifikan pada kelanjutan dari desain keseluruhan, serta pertimbangan penting dalam mendesain mencakup layout, pilihan material, pemilihan perabot, perlengkapan dan peralatan. Perencanaan yang matang dan desain perpustakaan yang baik menjadi hal yang sangat penting dalam menunjang segala aktifitas di perpustakaan (Rifauddin & Halida, 2018).

Dari segi desain, citra yang ingin di tampilkan pada gedung perpustakaan ialah ingin memberi kesan nyaman dan terlihat tidak monoton. Untuk keseluruhan ruangan dirancang dengan menggunakan *style reduhouse*. Desain rumah murah bukan berarti mengurangi kualitas desainnya, melainkan menerapkan beberapa strategi yang efisien dalam merancang hunian terkait struktur dan materialnya, bahwa untuk mewujudkan rancangan rumah dengan biaya relatif rendah ialah dengan cara mempertimbangkan penggunaan material pada elemen struktur dan non-struktur (Adityo & Santoso, 2022). Selain itu penyelesaian material dengan cara di ekspos serta penggunaan grid struktur yang tepat merupakan cara yang efektif untuk menekan biaya pembangunan rumah.

Reduhouse merupakan konsep baru pembangunan rumah yang bisa menekan biaya 30%, atas insiasi orbit bekraf menunjuk rahmat indrani sebagai founder SPOA Architecture untuk mengembangkan konsep hunian ini. Penghematan tersebut meliputi elemen arsitektur dan gaya hidup penghuninya. Di lihat dari kontruksinya konsep ini menekankan untuk menggunakan material terkecil, material tak terpakai dan material bekas atau daur ulang, misalnya dengan memilih baja iwf 150 ukuran paling kecil yang ada di pasaran, dengan pola modul 12m, walaupun ukurannya kecil material tersebut tidak akan mempengaruhi konstruksi bangunan.

Style reduhouse ini digunakan karena didasari oleh pemikiran bahwa gedung perpustakaan ini adalah aset pemerintah sehingga, anggaran nya pun cukup terbatas maka dari itu dengan pemilihan konsep ini di rasakan sangat cocok di aplikasikan untuk kebutuhan redesain di penelitian ini. Jika tampilan perpustakaan

Penerapan ornamen sumatera utara didasari dari suku-suku warga yang tinggal di provinsi sumatera utara seperti suku melayu, batak toba, karo, nias. Sehingga, dengan adanya motif ornamen di aplikasikan ke dalam interior perpustakaan di harapkan warga akan lebih mengenal berbagai suku dan akan memiliki jiwa sosial yang tinggi walaupun adanya perbedaan suku di kehidupan sosial.

Ornamen atau sering disebut desain dekoratif adalah seni yang digunakan dengan tujuan memperindah. Penerapan ornamen pada interior sudah banyak diterapkan pada lantai, plafon, dinding, bukaan dan elemen interior lainnya, selain tujuan memperindah, penggunaan ornamen pada elemen interior menyimpan fungsi dan makna didalamnya yang tidak banyak diketahui oleh banyak kalangan masyarakat (Lestari et al., 2023). Ornamen Sumatera Utara menampilkan pola yang disusun secara berulang dan memvisualkan komposisi dari berbagai bentuk yang simetris maupun non-simetris (Andriyanti et al., 2022).

Dengan penerapan ornamen ke dalam interior perpustakaan, akan menghasilkan desain ruangan yang berkonsep *modern* tradisional sehingga tampilan nya lebih kekinian namun tetap di di kombinasikan dengan budaya tradisional,sebai ciri khas dari gedung perpustakaan sehingga gedung ini punya daya tarik tersendiri bagi pengunjung.

B. Skema Warna

Dalam dunia desain, warna merupakan unsur penting yang harus diperhatikan. Warna ini memiliki peran untuk menghadirkan suatu kesan yang ingin dihadirkan dalam sebuah ruangan. Pada dasarnya warna tercipta karena adanya cahaya yang mengenai sebuah permukaan. Warna yang terdapat disebuah objek dapat menimbulkan kesan untuk orang yang melihatnya (Sany & Isfiaty, 2018)

Penggunaan warna pada Gedung Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Medan menerapkan warna skema dari style *reduhouse* yang memancarkan visual natural dari warna abu-abu, putih, hitam dan cream, sehingga untuk warna lainnya didapatkan dari aksen lukisan yang di aplikasikan di setiap ruangan.

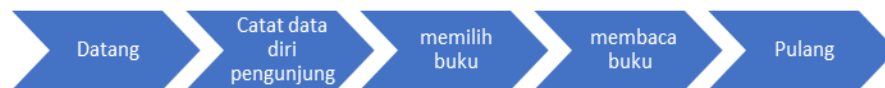
Tabel 2. Tabel Skema Warna
(Sumber: Ayu Maisyaroh, 2024)

No	Tabel Penerapan Warna Pada Ruangan		
	Warna	Kode	Keterangan
1		#29B6F6	Warna abu-abu di hasilkan dari warna corak asli dari warna semen ekspos di karenakan, <i>style reduhouse</i> mengacu hunian yang menggunakan material ekspos di mana bisa memangkas <i>budget</i> serta menampilkan kesan eksootis pada ruangan.
2		#FFFFFF	Warna putih di aplikasikan pada area plafon dan beberapa dinding ruangan agar menciptakan kesan bersih dan luas.
3		#000000	Warna hitam yang dihasilkan dari penggunaan furnitur material besi baja, sehingga tampilan ruangan akan menjadi lebih dinamis serta <i>trendy</i> .
4		#DCD1C1	Warna cream yang di hasilkan dari warna alami dari penggunaan furnitur bermaterial kayu maupun penggunaan hpl yang menggunakan corak serat kayu. Sehingga menampilkan kesan natural dalam ruangan.

C. Pola Sirkulasi

Pola sirkulasi sangat menentukan keberhasilan fungsi suatu bangunan. Pola susunan ruangan dari suatu bangunan secara langsung menentukan pola alur sirkulasi (Syofa, Ade; Hapsari, 2014). Pola sirkulasi pada area lantai 1 Gedung Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Medan terbagi 2 kelompok kegiatan yang berbeda yaitu, sebagai pengunjung perpustakaan dan pegawai instansi.

1. Pengunjung Perpustakaan



Gambar 3. Tampak Pola Sirkulasi Pengunjung Perpustakaan
(Sumber: Ayu Maisyaroh, 2024)

Sirkulasi pengunjung perpustakaan di mulai dari pengunjung datang ke area resepsionis, pegawai mulai menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan sesuai prosedur untuk masuk kedalam perpustakaan kemudian melakukan penacatatan data diri dan mendapatkan kunci loker untuk menyimpan tas pengunjung, Lalu setelah pengunjung mendapatkan kunci loker kemudian pengunjung memilih buku hingga menikmati membaca hingga selesai. Kemudian mengembalikan buku atau meminjam buku sesuai ketentuan yang berlaku sesuai arahan penjaga *front office*.

2. Pegawai Instansi



Gambar 4. Tampak Pola Sirkulasi Pegawai Instansi
(Sumber: Ayu Maisyaroh, 2024)

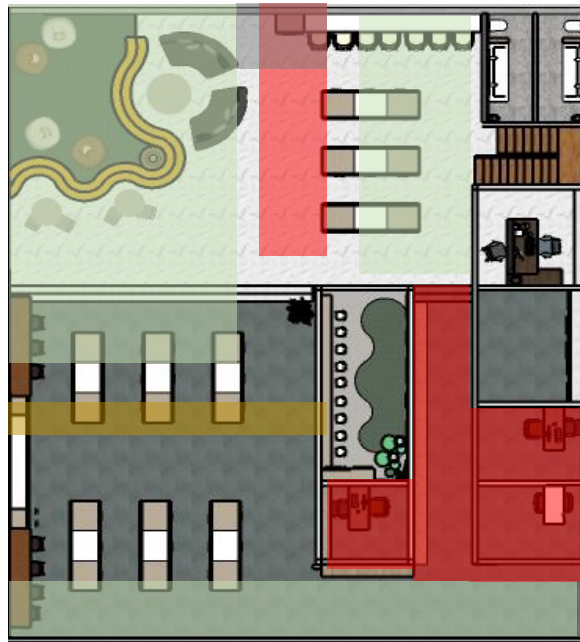
Sirkulasi pegawai instansi di mulai dari pegawai datang masuk ke area lantai 1 sebagai area perpustakaan kemudian, naik ke lantai 2 dan 3 dan masuk keruangan sesuai dengan jabatan masing-masing. Dan di lantai 1 ada beberapa ruangan pegawai instansi sehingga jika ada keperluan tentu, sesekali pegawai instansi akan melalui area ruangan yang di lantai 2 dan 3. Dan para pegawai instansi tentunya bisa memasuki area perpustakaan untuk keperluan pekerjaan atau mendata kondisi buku maupun kepentingan lainnya.

D. Analisis Tata Ruang

1. Zoning

Dalam menghasilkan sebuah sirkulasi layout yang efektif dan efisien, perlu memperhatikan hubungan antar ruang, zoning, serta grouping. Pembagian zona atau zoning pada bangunan dilakukan melalui proses pembagian kategori berdasarkan jenis ruang dengan memerhatikan syarat ruang lalu diadaptasikan menggunakan teori arsitektur simbiosis dalam peletakkannya pada bangunan. Pada proses ini memungkinkan adanya ruangan yang memiliki kesamaan dalam fungsi dan kegiatan, namun hal ini dapat dipecahkan melalui solusi yang sesuai dengan pembagian zona pada filosofi arsitektur simbiosis karya Kisho Kurokawa (Agni, Dhiandra; Sardiyarso, Enny Supriati; Handjajanti, 2022). *Zoning* adalah pembagian ruang yang di kelompokkan menjadi jenis kegiatan (privat, semi-privat, dan publik), sedangkan *grouping* ialah pembagian ruang berdasarkan aktivitas yang dilakukan.

Ruangan yang saling berhubungan di terapkan berdekatan dan yang tidak berhubungan di letakkan berjauhan sehingga, menyusun pembagian ruangan sesuai dengan kebutuhan yang ada. Maka layout yang di hasilkan pun akan lebih efektif dan efesien demi ingkatkan kenyamanan pegawai instansi dan pengunjung. Setelah di amati dari hasil observasi penelitian, ada pengurangan area ruangan yang nantinya nya sebagian ruangan akan di alokasikan di lantai 2 dan 3 serta beberapa area ruangan akan di tiadakan fungsinya.



Gambar 5. Tampak Zoning Gedung Perpustakaan
(Sumber: Ayu Maisyaroh, 2024)

Keterangan :

	= Area Servis		= Area Public
	= Area Teras		= Area Privat

Pada gedung perpustakaan menggunakan empat area yaitu:

- 1) Area *Public*, Terdapat kursi, rak buku, meja, dan sofa sebagai penunjang interior ruang baca.
- 2) Area *Privat*, Ruangan untuk para pegawai instansi bekerja
- 3) Area *Service*, Toilet
- 4) Area Teras, Parkir

Zoning pada Perancangan Interior pada gedung perpustakaan di jabarkan di bawah ini, yaitu :

- 1) Area *public* merupakan area yang dapat diakses oleh orang lain, area *public* pada Kantor Perpustakaan yaitu bagian teras, area parkir, serta area kawasan ruang baca bagi pengunjung.
- 2) Area *private* yaitu area yang tingkat privasinya masih tinggi namun dengan kepentingan tertentu seseorang dapat masuk ke area ini. Yaitu, area *office* seluruh ruangan pegawai instansi yang meliputi ruangan *braille*, ruang pusat data (*server*), ruang bidang perpustakaan dan ruang pembinaan dan pengembangan perpustakaan.

E. Organisasi Pembentuk Ruang
- Rencana Lantai

Lantai adalah bagian dasar sebuah ruang. Fungsi dari lantai antara lain menunjang aktivitas dalam ruang serta membentuk karakter ruang. Dalam perancangan interior perpustakaan ini menggunakan lantai yang di jabarkan di bawah ini:

- 1) Lantai satu gedung perpustakaan menggunakan lantai bagian 1 dengan menggunakan lantai keramik motif marmer putih, Lantai Keramik marmer merupakan lantai yang harganya terjangkau. Penggunaan lantai keramik motif ini juga membuat kesan mewah serta luas dari pantulan warna putih dan untuk kualitas di jamin cukup lama ketahanannya.
- 2) Lantai satu gedung perpustakaan untuk bagian 2 menggunakan lantai granit warna abu-abu gelap. Penggunaan lantai granit abu-abu memberikan kesan polos namun tetap cozy terlihat di tampak seluruh ruangan.
- 3) Lantai untuk area toilet menggunakan lantai bermotif terazo. Lantai toilet menggunakan keramik bertekstur agar tidak licin yang di hasilkan dari motif terazo. perpaduan warna batu alam yang terpancar sehingga menyesuaikan dengan style desain yang diterapkan.

- Rencana Dinding

Desain interior perpustakaan yang berbeda-beda akan menunjukkan perbedaan karakteristik visual interior perpustakaan umum dengan perpustakaan khusus lainnya, begitu pula antara perpustakaan sekolah dengan perpustakaan perguruan tinggi juga dibuat beda. Sehingga, untuk interior perpustakaan umum/daerah biasanya menerapkan konsep kedaerahan, sedangkan pada perpustakaan khusus biasanya didesain sesuai dengan visi lembaga induknya (Chapman, 1995). Untuk elemen interior dinding yang akan digunakan dalam perancangan interior gedung perpustakaan menggunakan dinding ekspose, yang memancarkan warna alami abu-abu dari bahan semen bertekstur, Adapun sebagai pendukung tambahan dengan menggunakan cat propan bertekstur untuk lebih menghasilkan warna yang lebih kontras dan terlihat lebih menawan di dinding. Untuk pendukung dinding lainnya menggunakan corak ornamen dari beberapa suku sumatera utara agar menghasilkan aksent budaya pada interior ruangan perpustakaan.

- Rencana Plafon

Plafon atau *ceiling* adalah bagian dari bangunan yang membatasi ruang bangunan dengan konstruksi atap. Pada konsep *reduhouse* plafon yang digunakan berbahan dari gypsum dan untuk salah satu area plafon di kombinasikan dengan lapisan hpl bercorak ornamen dari beberapa suku sumatera utara.

F. Organisasi Properti Ruang

- Furniture

Konsep *furniture* pada Gedung Perpustakaan sama seperti *furniture* rumah pada umumnya. Namun pada gedung ini diberi sentuhan konsep *Reduhouse* yaitu berbahan alami dan menggunakan warna yang tidak mencolok namun tegas. *Furniture* yang digunakan dengan bermacam material tergantung dari segi furniturnya. Lemari menggunakan material kayu, kursi dan meja di padukan menggunakan material besi dan diberi busa kemudian dibalut dengan material kulit. Rak buku dapat dikatakan ergonomis apabila rak tertinggi dari rak tersebut masih mudah untuk dijangkau pengguna, yaitu dengan tinggi maksimal 200 cm. Meja baca yang sesuai dengan teori ergonomis adalah meja baca dengan ketinggian meja 60 cm hingga 70 cm dengan jarak antar meja dan kursi 50

cm. Jarak antar rak buku yang sesuai dengan teori ergonomis adalah 150 cm. Sedangkan untuk akses sirkulasi jalan pengguna 200 cm – 300.(Putri, 2016)

G. Organisasi Situasi Ruang

1. Pencahayaan

Pencahayaan area kantor harus menyinari kawasan yang tepat. Pencahayaan tidak semata-mata hanya untuk mengejar nilai estetis (Kerdiati et al., 2023), namun yang lebih penting adalah mampu memberikan kenyamanan visual bagi civitas penggunanya. Cahaya yang dipancarkan oleh matahari ke permukaan bumi menghasilkan iluminasi yang sangat besar, yaitu lebih dari 100.000 lux pada kondisi langit yang cerah dan 10.000 lux pada saat langit berawan. jika potensi cahaya alam ini dimaksimalkan pemanfaatannya untuk pencahayaan buatan maka penghematan energi listrik sangat besar (Gagarin Irianto, 2006). Pada penelitian ini dengan di terapkan nya konsep *reduhouse*, konsep ini mengusung *open space* dengan jendela-jendela besar sehingga cahaya alami terpancar dalam hunian ini dan bisa menghemat listrik dan memangkas pengeluaran *budget* dari penegeluaran biasanya.

2. Penghawaan

Banyaknya penerapan penghawaan alami pada sebuah hunian maka, semakin sehat bangunannya dan juga dapat lebih menghemat biaya. Selain itu penggunaan penghawaan buatan, peletakan tanaman juga dapat meningkatkan kenyamanan keseluruhan ruangan(Andarina et al., 2018). Suhu dapat mempengaruhi kenyamanan serta aktivitas yang dilakukan di dalam ruangan. Jika penghawaan sebuah ruangan buruk, hal tersebut dapat merusak kenyamanan pengguna ruangan, Kualitas udara dalam ruangan adalah kualitas udara di dalam dan sekitar suatu ruangan, terutama yang berkaitan dengan kesehatan dan kesejahteraan penghuni ruangan dengan sebaik apapun desain yang diterapkan jika sistem penghawaan buruk maka tidak akan maksimal (Jonathan, 2024). Pada Gedung Perpustakaan menggunakan penghawaan buatan yaitu Air Conditioners, karena selain penghawaan alami yang ditujukan untuk area besar, dan ac diimplementasikan pada area office yang minim cahaya alami.

H. Alternatif Desain

Dengan adanya alternatif desain sehingga dalam pengerjaan akan ada bahan evaluasi di setiap pembahasan dan nantinya akan menghasilkan pengerjaan tahap akhir yang di jadikan fase final setelah melewati beberapa revisi dan diskusi. Dalam pengerjaan redesain interior untuk Gedung Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Medan melewati proses tahapan alternatif desain dimana di setiap perkembangan desain 3D nya ada beberapa bagian yang di revisi yang akan di jabarkan di bawah ini:



Gambar 7. Alternatif Desain Pertama, Dua Dan Ketiga
(Sumber: Ayu Maisyaroh, 2024)_

1. Alternatif Citra

- Alternatif Desain Pertama

Alternatif desain yang pertama dapat dilihat dari gambar diatas, pada lantai satu penulis menata area meja resepsionis tepat di depan ruangan di samping sebelah kanan ruangan pertama, namun dapat terlihat hal ini tidak sesuai dengan nilai ergonomi ruang gerak karena dapat mengganggu sirkulasi pengunjung dan bertabrakan dengan area lemari loker dan area lorong *office*.

- Alternatif Desain Kedua

Pada alternatif ke 2 penulis mengubah area resepsionis di samping area rak buku agar terlihat oleh jangkaun mata pengunjung dan 1 ruangan area office di hilangkan agar diletakkan area plakat dan penghargaan serta dokumentasi perpustakaan dari masa ke masa. Dan penulis merasa butuh dekorasi tambahan agar komposisi ruangan terlihat menarik. Namun untuk pencahayaan ruangan dirasa masih berkurang dan perlu di benahi lagi.

- Alternatif Desain Ketiga

Alternatif desain ketiga ini merupakan alternatif yang lengkap dari segi pengisi ruang dan sesuai nilai ergonomi, sehingga aktivitas yang dilakukan tidak terganggu dan terfokus pada pembagian ruangan yang pas dimana area resepsionis berada tepat di samping rak buku agar terjangkau dari mata pengunjung dimana area resepsionis adalah area akses pertama yang di kunjungi oleh pengunjung. Dan ada penambahan jendela tepat di tampak area depan menambahkan kesan pencahayaan alami sesuai dengan konsep *reduhouse* serta aksesoris dekorasi ornamen yang juga ikut melengkapi kebutuhan gedung perpustakaan ini menjadi lebih menarik. Pada desain alternatif ketiga ini merupakan desain yang terakhir dan menjadi desain yang akan penulis garap dan gunakan pada redesain gedung perpustakaan.

2. Alternatif Estetika Ruang

Alternatif estetika ruang berhubungan dengan elemen dekoratif yang dapat menunjang suatu konsep desain interior yang akan digarap. Estetika Ruang sangat penting dalam sebuah desain. Pada bagian ini penulis akan membahas alternatif estetika dan kebutuhan ruang dari masing-masing tahapan alternatif desain yang akan di jabarkan di bawah ini:

- Alternatif Estetika Ruang Desain Pertama

Alternatif pertama menampilkan interior perpustakaan, untuk penataan tata letak ruangan dan penggunaan material pada desain perpustakaan ini masih harus diperbaiki pada beberapa bagian untuk mendapatkan hasil desain yang sesuai dengan desain yang telah ditentukan, serta sesuai dengan kebutuhan ruang tersebut.

- Alternatif Estetika Ruang Desain Kedua

Pada alternatif kedua ini penulis merubah area resepsionis di area kawasan ruang baca agar para pengunjung saat memasuki area gedung perpustakaan langsung kearah *front office* sehingga terjangkau dimata para pengunjung perpustakaan.

- Alternatif Estetika Ruang Desain Ketiga

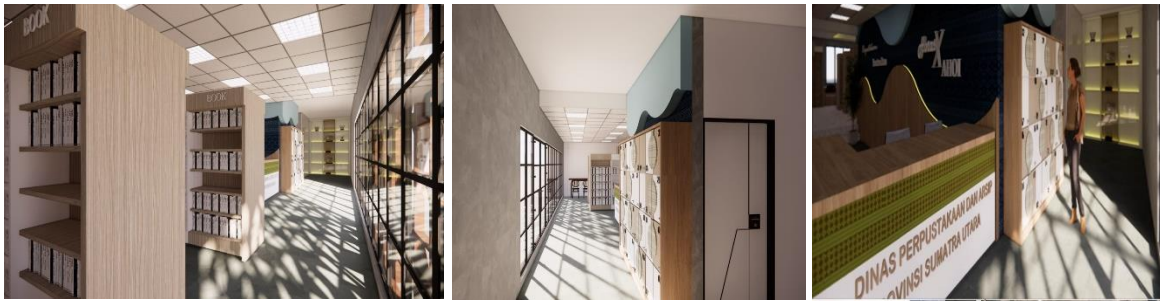
Pada alternatif ketiga beberapa ruangan menerapkan unsur dekoratif ornamen Sumatera Utara dan pada bagian area baca menerapkan konsep lesehan dengan dinding ornamen batako yaitu gorga simatani ari yang menambah nilai estetika pada ruang perpustakaan. Pemilihan bahan dan motif lantai sudah sesuai dengan style yang digunakan yaitu *Reduhouse*.

I. Hasil Desain

Hasil desain ialah aktifitas akhir keseluruhan dari sebuah perancangan desain yang telah dirancang dan merupakan perwujudan ide/gagasan solusi desain. Hasil desain yang telah selesai kemudian akan dipamerkan dalam pameran karya yang akan dilaksanakan di Studio Desain gedung B Universitas Potensi Utama. Hasil karya desain yang dipamerkan akan dilihat dan dinilai secara tidak langsung oleh para pengunjung yang datang. Adapun Hasil desain yang dimasukkan dalam penulisan proyek perancangan yaitu di jabarkan di bawah ini:

1) Rendering Perspektif

Berikut beberapa tampak hasil akhir dari penelitian ini, Redesain Interior Gedung Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Medan dengan *style redhouse* dengan perpaduan ornamen sumatera utara yang akan di jabarkan di bawah ini:



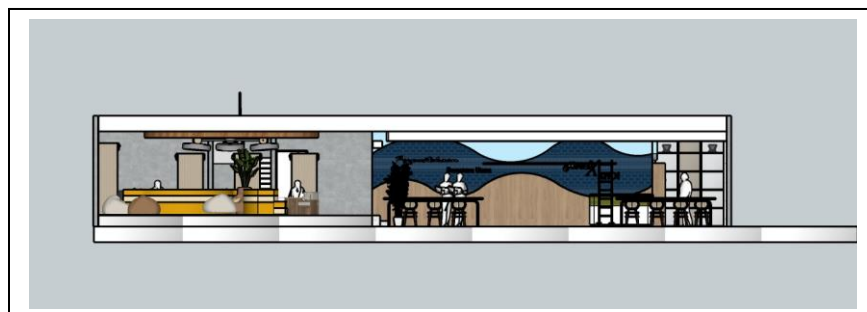
Gambar 8. Tampak Lorong Perpustakaan
(Sumber: Ayu Maisyaroh, 2024)



Gambar 9. Tampak Ruangan Dalam Area Ruang Baca
(Sumber: Ayu Maisyaroh, 2024)

2) Detail Khusus

Gambar detail khusus dari furniture dan beberapa elemen dekorasi yang dirancang secara khusus. Namun disini saya hanya akan menampilkan detail interior bangunannya saja.



Gambar 10. Tampak Detail Khusus Potongan A
(Sumber: Ayu Maisyaroh, 2024)



Gambar 11. Tampak Detail Khusus Potongan B
(Sumber: Ayu Maisyaroh, 2024)

4. KESIMPULAN

Dari hasil *Redesain* Gedung Perpustakaan Dan Kerasipan Kota Medan dengan *style* redhouse ini dapat di simpulkan bahwa:

- Gedung perpustakaan adalah wadah pemerintah yang bisa di andalkan untuk mencerdaskan warga kota medan melalui pendidikan dengan dunia literasi sehingga perlu wadah yang nyaman sehingga warga akan lebih menggemari dunia membaca serta bisa mengenalkan budaya sumatera lewat interior yang di benahi.
- Perlu adanya inovasi yang harus dikembangkan sehingga mendapat nilai plus perpustakaan itu sendiri, sehingga perpustakaan menjadi pilihan para warga sebagai tempat memanjakan dalam melakukan hobinya membaca.
- Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya minat baca di masyarakat ialah kurang terakomodasinya fasilitas-fasiitas pendukung di perpustakaan yang mempengaruhi ketertarikan dan animo terhadap keberadaan perpustakaan. Oleh karena itu dengan adanya sebuah perpustakaan perlu dihadirkan fasilitas penunjang yang bersifat menghibur namun tetap dikemas dalam nuansa edukasi sehingga menarik animo dari masyarakat untuk datang membaca di perpustakaan.

Adapun saran melalui penelitian ini yaitu dalam proses memilih redesain perpustakaan ini melewati rangkuman proses mulai dari *survey*, wawancara, menggali referensi desain lewat media sosial serta masukan beberapa saran dari berbagai pihak. Diharapkan dengan ini mahasiswa dapat belajar bisa memecahkan masalah dan memberikan solusi dengan baik. Dari hasil rancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan pada seluruh masyarakat agar dapat memanfaatkan ide dan bisa di implementasikan kesebuah ruangan yang bisa menjadi sebuah karya desain yang bernilai tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan selesainya karya ilmiah ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, segala kekuatan kepada saya dan orang-orang yang saya cintai dan hormati, dan tidak lupa juga saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang membantu dalam tersusunnya karya ilmiah ini teruntuk Universitas Potensi Utama sebagai instasi perguruan tinggi yang menjadi wadah bagi mahasiswa/i program studi Desain Interior di Medan.

REFERENSI

- [1] Melinda Putri, and Suryadi Suryadi, 'Pengaruh Kenyamanan, Kualitas Pelayanan, Dan Keragaman Produk Terhadap Kepuasan Pelanggan Pada PT. Indometro Surya Andola Kota Metro', *Jurnal Manajemen diverivikasi*, 3.1 (2023), 133–40
- [2] Machsun Rifauddin and Arfin Nurma Halida, 'Konsep Desain Interior Perpustakaan Untuk Menarik Minat Kunjung Pemustaka', *Pustakaloka*, 10.2 (2018), 162 <<https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v10i2.1424>>.
- [3] Carolina Ariella and Hedy Constancia Indrani, 'Perancangan Interior Sekolah Dasar Katolik Santa Angela Di Surabaya Dengan Pendekatan Student Centered Learning Dalam Kurikulum Merdeka', *Jurnal Desain Interior*, 8.2 (2023), 67 <<https://doi.org/10.12962/j12345678.v8i2.17188>>.
- [4] Adityo Adityo and Theodora Yonna Effia Santoso, 'Perspektif Teknis Dan Teknologis Dalam Perkembangan Desain Rumah Berbiaya Rendah Di Indonesia', *Jurnal Arsitektur ARCADE*, 6.2 (2022), 255 <<https://doi.org/10.31848/arcade.v6i2.692>>.
- [5] Siti Indah Lestari and others, 'Pengenalan Dan Pembuatan Ornamen Sebagai Bentuk Pembelajaran Sejarah Dan Kebudayaan', *SEMAR (Jurnal Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Seni Bagi Masyarakat)*, 12.1 (2023), 84 <<https://doi.org/10.20961/semar.v12i1.61340>>.
- [6] Sri Agni, Dhiandra; Sardiyarso, Enny Supriati; Handjajanti, 'Proses Penentuan Zonasi Dalam Konsep Arsitektur Simbiosis Pada Kasus Perencanaan Bangunan Marine Research Centre Dan', 5.2 (2022), 298–309 <<https://ejournal.upi.edu/index.php/jaz/index>>.
- [7] Robin S. Chapman, 'Surabaya', *The Iowa Review*, 25.1 (1995), 56–56 <<https://doi.org/10.17077/0021-065x.4384>>.
- [8] Debri Haryndia Putri, 'Evaluasi Standar Konsep Perancangan Interior Perpustakaan Di Lingkungan Fisik (Studi Kasus Di Universitas Ma Chung)', *Record And Library Journal*, 2 (2016), 198–211 <<https://ejournal.unair.ac.id/RLJ/article/view/7227>>.
- [9] Ni Luh Kadek Resi Kerdiati, I Made Jayadi Waisnawa, and I Putu Udiyana Wasista, 'Preferensi Desain Interior Kantor Modern Berdasarkan Fungsi Elemen Ruang Bagi Generasi Milenial', *Waca Cipta Ruang*, 9.1 (2023), 53–62 <<https://doi.org/10.34010/wcr.v9i1.8440>>.
- [10] Chairul Gagarin Irianto, 'Studi Optimasi Sistem Pencahayaan Ruang Kuliah Dengan Memanfaatkan Cahaya Alam', *JETri*, 5.2 (2006), 1–20.
- [11] Kevin Jonathan, 'Analisi Pengaruh Penghawaan Ruang Terhadap Tingkat Produktivitas Pengunjung Fithub Fitness Di Gading Serpong', *Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi*, 2.3 (2024), 135–41.
- [12] Sofi Andriyanti, Rommel Sinaga, and Reniwati Lubis, 'Aplikasi Ornamen Sumatera Utara Kreasi Kekinian Pada Desain Busana Ready-To-Wear Dengan Teknik Sablon Printing', *Gorga : Jurnal Seni Rupa*, 11.1 (2022), 25 <<https://doi.org/10.24114/gr.v11i1.28791>>.
- [13] Yoga Kurnia Sany and Tiara Isfiaty, 'Peran Warna Dalam Interior Yang Bertema Futuristik', *Jurnal Ilmiah Desain Interior*, 4.1 (2018), 275–81.
- [14] Helen Syoufa, Ade; Hapsari, 'Pengaruh Pola Sirkulasi Pusat Perbelanjaan Mall Terhadap Pola Penyebaran Pengunjung', *Jurnal Desain Konstruksi*, 13.2 (2014), 47–49.
- [15] Rebecca P Subagio, Diana Thamrin, and Anik Rakhmawati, 'Redesain Perpustakaan Surabaya', *Jurnal INTRA*, 6.2 (2018), 78–82.

- [16] Savitri Kartika Dewi, Elvina Kurniawati Haryanto, and Sherly De Yong, 'Identifikasi Penerapan Design Thinking Dalam Pembelajaran Perancangan, FBS Unesa, 25 Oktober 2018 Savitri Kartika Dewi', *Seminar Nasional Seni Dan Desain: "Konvergensi Keilmuan Seni Rupa Dan Desain Era 4.0"*, 2018, 33–38.
- [17] Deansha Ghaisani Andarina, Astrid Kusumowidagdo, and Dyah Kusumawardhani, 'Perancangan Desain Interior Kantor Perhutani Departemen Perencanaan Di Surabaya', *Aksen: Journal of Design and Creative Industry*, 3.1 (2018), 5–30 <<https://doi.org/10.37715/aksen.v3i1.662>>.