

PERANCANGAN PROYEK PERPUSTAKAAN PIJAR DI SURABAYA DENGAN PENDEKATAN *SENSE OF PLACE* OLEH KONSULTAN ARSITEKTUR INTERIOR LIFID DESIGN

Fildzah Citra Shabrina^{a/}, Gervasius Herry Purwoko^{b/}

^{a/b} Arsitektur Interior, Universitas Ciputra, UC Town, Citraland, Surabaya 60219, Indonesia
alamat email untuk surat menyurat : fcitra01@student.ciputra.ac.id^{a/}, gpurwoko@ciputra.ac.id^{b/}

ABSTRACT

Indonesia is experiencing rapid development in terms of economy. People choose to spend spare time to visit modern places like malls, cafes or tourist parks. By this opportunity the author decided to develop an architectural and interior consulting business that focuses on commercial buildings and public space by applying the values of sense of place in each project it designs. The application of the value of sense of place will be expressed through the preparation of elements of architectural interior design as a visual sign that can affect one's psychology by the creation of attachment between users and the place. The first project of the Lifid Design company was the design project of the Pijar Library in Surabaya.

Keywords: *Architecture, Interior, Life Style, Public Space, Sense of Place*

ABSTRAK

Indonesia mengalami perkembangan pesat dalam hal ekonomi sehingga dapat mempengaruhi *life style* atau gaya hidup seseorang. Mereka akan memilih menghabiskan waktu luang untuk pergi ke tempat-tempat modern seperti *mall*, kafe atau taman wisata. Melihat peluang ini penulis memutuskan untuk membuka usaha konsultan arsitektur interior yang berfokus pada bangunan komersial dan *public space* dengan menerapkan nilai-nilai *sense of place* disetiap proyek yang dirancangnya. Penerapan nilai-nilai *sense of place* ini akan diungkapkan melalui cara penyusunan unsur-unsur desain interior arsitektur sebagai tanda visual ungkapan ruang yang dapat mempengaruhi psikologi seseorang sehingga terciptanya keterikatan antara pengguna dengan tempat. Proyek pertama yang diambil oleh perusahaan Lifid Design adalah proyek perancangan Perpustakaan Pijar di Surabaya.

Kata Kunci: *Arsitektur, Interior, Gaya Hidup, Ruang Publik, Sense of Place.*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Perpustakaan Pijar

Perpustakaan memiliki fungsi yang mendukung untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan, sosial maupun budaya. Pembaca bisa mendapatkan ilmu tentang wawasan dan pengetahuan yang disediakan perpustakaan. Namun berkembangnya teknologi yang semakin pesat dapat melunturkan budaya membaca masyarakat terutama anak-anak dan kalangan muda.

Anak muda yang biasa disebut dengan generasi milenial adalah anak-anak muda yang lahir pada tahun 1980 sampai dengan tahun 2000. Salah satu ciri milenial ditandai dengan komunikasi, media dan teknologi digital. Generasi milenial merupakan generasi yang melibatkan teknologi dalam segala aspek kehidupannya. Hal ini dibuktikan dengan hampir seluruh individu memilih menggunakan ponsel untuk melakukan apapun.

Semua yang serba modern dan praktis membuat anak-anak muda semakin malas terutama untuk mengunjungi perpustakaan. Mereka lebih memilih mengakses situs pendidikan secara online. Oleh karena itu pemilik perpustakaan menginginkan mendirikan perpustakaan modern yang dapat dijangkau oleh anak-anak muda modern saat ini.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat rumusan masalah yang menjadi fokus

perancangan, antara lain sebagai berikut :

1. Bagaimana menciptakan sebuah perpustakaan yang dapat dicapai oleh generasi *modern* saat ini melalui pendekatan *sense of place*?
2. Bagaimana menciptakan sebuah perpustakaan dengan *ambience* yang cocok untuk generasi milenial agar tidak terkesan membosankan?
3. Bagaimana mendesain sebuah bangunan yang dapat mengatasi permasalahan polusi dan suara dari ekterior?

Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan Perpustakaan Pijar di Surabaya ini adalah :

1. Membuat perancangan sebuah perpustakaan untuk meningkatkan literasi dan budaya membaca masyarakat di Kota Pahlawan.
2. Membuat perancangan desain bangunan arsitektur dan interior perpustakaan agar mudah dicapai oleh anak-anak muda.
3. Membuat perancangan dengan menekankan pada suasana ruang yang nyaman bagi pengunjung dan membuat pengunjung merasa betah berada di dalamnya.

Integrasi Bisnis dengan Desain

Perpustakaan Pijar merupakan sebuah proyek *public space*, dimana *Lifid Design* juga melayani layanan mendesain untuk kategori tersebut.

Melalui proyek ini, *Lifid Design* akan memperoleh bekal ilmu, pengalaman serta

dapat digunakan juga sebagai portofolio pertama yang mampu mencerminkan *value* perusahaan Lifid Design.

DATA PROYEK

Berikut data proyek perancangan Perpustakaan Pijar di Surabaya:

1. Nama Pemilik : Kelana Wisnu
2. Jenis Proyek : *Public Space*
3. Nama Usaha : Perpustakaan Pijar
4. Alamat Proyek : Jl.Tunjungan,
Genteng,
Kota Surabaya,
Jawa Timur
60275
5. Luas Tanah : 2350 m²
6. Luas Desain : 1350 m²
7. Batasan-batasan site :
 - a. Utara (kiri) : bangunan kosong
 - b. Timur (depan) : Gedung Siola
 - c. Selatan (kanan) : *Double Tree by Hilton*
 - d. Barat (belakang) : SMPN 3 Surabaya

DATA PENGGUNA

Pengguna Perpustakaan Pijar dikategorikan menjadi dua kategori yaitu pengunjung dan seluruh pekerja termasuk pemilik Perpustakaan Pijar. Berikut merupakan jabatan dan jumlah masing-masing pekerja Perpustakaan Pijar :

1. Pimpinan perpustakaan : 1 orang
2. Ketua layanan teknis : 1 orang
3. Ketua layanan pengguna : 1 orang
4. Ketua administrasi : 1 orang

5. Staf pengolahan bahan koleksi : 3 orang
6. Staf pengadaan bahan koleksi : 2 orang
7. Staf layanan sirkulasi : 2 orang
8. Staf teknologi informasi : 1 orang
9. Staf keuangan : 1 orang
10. Staf operasional : 1 orang
11. Staf lobi : 2 orang

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian yang berjudul "Perancangan Proyek Perpustakaan Pijar di Surabaya dengan Pendekatan *Sense of Place* oleh Konsultan Arsitektur dan Interior Lifid Design" adalah :

1. Observasi Lapangan
Observasi lapangan yang dilakukan adalah dengan mengunjungi langsung lokasi proyek untuk memperoleh informasi mengenai kondisi tapak dan lingkungan sekitarnya. Hasil observasi berupa catatan dan foto-foto dokumentasi.
2. Wawancara
Melakukan wawancara dengan mengumpulkan informasi dengan cara tanya-jawab bersama klien.
3. Studi Pustaka
Mencari dan mengumpulkan referensi atau literatur untuk menunjang dan menjadi pedoman dalam proses perancangan Perpustakaan Pijar di Surabaya.
4. Studi Tipologi
Melakukan pengamatan dan observasi terhadap proyek sejenis untuk dijadikan sebagai pedoman sekaligus pembanding

dalam proses perancangan desain. Observasi proyek sejenis dilakukan secara langsung maupun tidak langsung (melalui, internet, majalah dan lainnya).

TINJAUAN LITERATUR

Perbedaan Definisi

Definisi Perpustakaan

Secara umum, perpustakaan didefinisikan sebagai lembaga pendidikan yang menyediakan berbagai macam informasi ilmu pengetahuan, budaya dan teknologi untuk meningkatkan pengetahuan bagi masyarakat luas.

Sedangkan menurut Sutarno NS, perpustakaan adalah sebuah ruangan yang memiliki buku-buku koleksi. Buku tersebut tidak hanya diletakkan saja namun diatur dan disusun sedemikian rupa sehingga memudahkan pembacanya untuk mencarinya.

Definisi *Sense of Place*

Sense of place sering disebut sebagai suasana tempat, kualitas lingkungan, dan daya tarik dari tempat yang menyebabkan rasa sejahtera yang membantu mengikat masyarakat bersama dan membuat ingin kembali ke tempat tersebut.

Sense of place tidak terbatas pada warga asli tempat tersebut tetapi juga bagi pendatang dan wisatawan dapat tercipta keterikatan yang kuat terhadap tempat tersebut yang melambangkan pengalaman penting mereka. Indra atau *sense* bersifat relasional, *sense* merelasikan manusia

dengan lingkungan. *Sense of place* berarti relasi yang terbentuk karena pengindraan terhadap tempat.

Setiap tempat memiliki *sense of place* akan tetapi lama dan dalamnya koneksi terhadap suatu tempat dapat membuat individu memiliki ikatan yang kuat terhadap tempat tersebut.

Menurut Kusumowidagdo (2012), ruang interior bertema untuk menciptakan suasana yang berbeda melalui simulasi desain ruang. Tempat yang memiliki citraan estetik yang menyenangkan secara visual dapat menciptakan *sense of place* bagi pengunjung.

Lingkungan tempat berfungsi sebagai stimulus bagi indera manusia yang kemudian akan membentuk relasi terhadap suatu tempat. Tempat yang memiliki *sense of place* tinggi akan mendorong masyarakat diam disana dan tinggal lebih lama. Semakin lama mereka tinggal, semakin menunjukkan bahwa citra suatu tempat tersebut semakin meningkat.

Definisi *Public Space*

Public space adalah tempat berinteraksi bagi semua orang tanpa ada batasan ruang maupun waktu. Tugas *public space* adalah menampung dan memberi tempat secara fair pada semua permasalahan.

Public space lahir untuk berkembang dan terlepas dari segala kepentingan karena setiap orang pasti

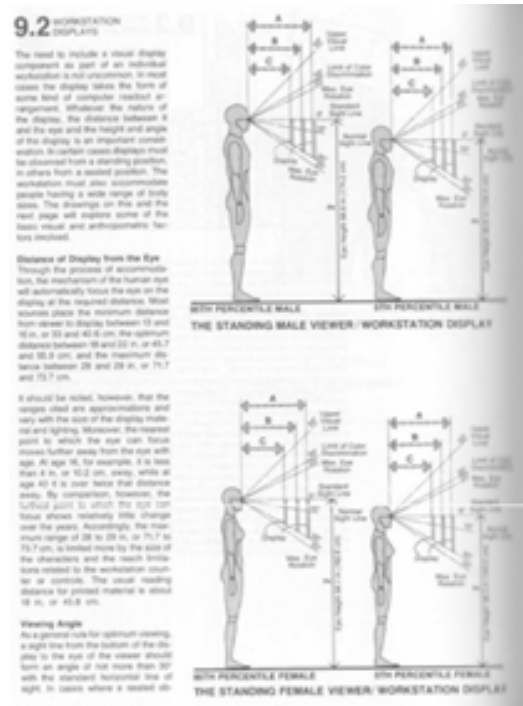
membutuhkan *public space*/ruang publik untuk berkreasi dan mengembangkan diri. Pemaknaan *public space* sendiri tidak selalu dirujuk pada kerangka spasial dimana masyarakat dapat berinteraksi dan berkomunikasi secara langsung. *Public space* bisa berwujud secara abstrak seperti media massa dan internet, bisa juga berwujud material seperti tata kota, ruang-ruang diskusi, perpustakaan umum, sarana olahraga dan sebagainya.

Antropometri dan Ergonomi

Kata antropometri berasal dari bahasa Yunani yaitu “*anthropos*” (manusia) dan “*metron*” (ukuran). Secara umum dijelaskan, *antropometri* adalah suatu studi yang sangat berhubungan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia.

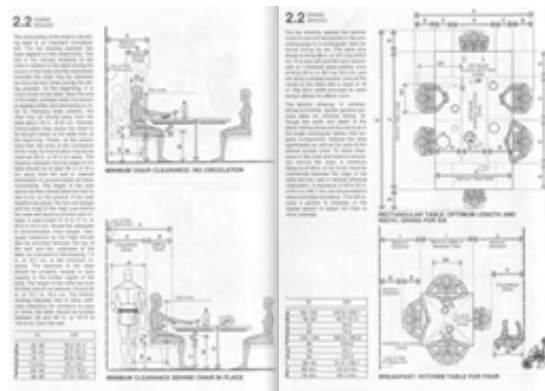
Dan ilmu antropometri merupakan bagian dari ilmu *ergonomi* yang khusus dalam mempelajari ukuran tubuh. Sejarah antropometri sudah ada sejak tahun 1987, antropometri adalah pengukuran dimensi tubuh atau karakteristik fisik tubuh lainnya yang relevan dengan desain tentang sesuatu yang dipakai orang.

Antropometri pada umumnya digunakan untuk mempertimbangkan ergonomis atau tidaknya perancangan produk ataupun sistem kerja. Aplikasi antropometri sendiri telah lama digunakan manusia untuk bahan pengkajian produk supaya produk tetap memegang prinsip ergonomis dalam desain maupun sistem kerja.



Gambar 1. Ergonomi Area Pameran

Sumber : Human Dimension (1980)



Gambar 2. Ergonomi Kafe dan Pantry

Sumber : Human Dimension (1980)

ANALISA DATA

Pola Sirkulasi Ruang

Pola sirkulasi pada Perpustakaan Pijar banyak menggunakan pola sirkulasi linier karena pola

sirkulasi linier ini membuat lebih mudah dan terarah. Ruangan yang direncanakan pada perpustakaan pijar adalah sebagai berikut:

1. *Lobby* dan area penitipan barang
2. Kafe
3. *Coworking*
4. Area komunal (pameran, seminar)
5. *Meeting room*
6. Ruang *workshop*
7. Ruang kerja ketua dan staf
8. *Pantry*
9. Ruang penyimpanan
10. Area perpustakaan remaja

14. Toilet
15. Area fotocopy

Pembagian per ruang akan disesuaikan dengan fungsi dan aktivitas setiap ruangan sebagai berikut :

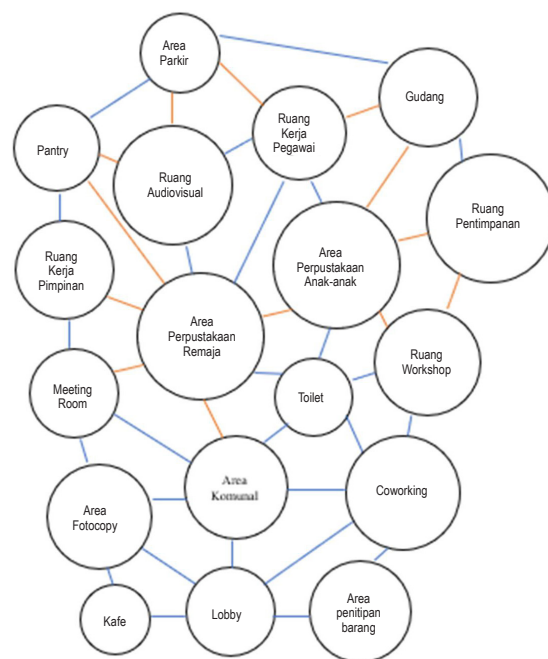
- a. Lantai satu : lantai satu digunakan untuk area fasilitas penunjang dengan alasan lantai satu merupakan lantai pertama yang dikunjungi oleh pengunjung sehingga para pengunjung mengetahui bahwa Perpustakaan Pijar memiliki fasilitas yang lengkap selain menyediakan koleksi buku. Di lantai satu juga terdapat area pegawai yang diletakkan di bagian belakang karena area pegawai ini merupakan area yang privat.
- b. Lantai dua : lantai dua digunakan untuk area utama perpustakaan remaja. Area utama perpustakaan ini diletakkan pada lantai atas

agar mendapatkan ketenangan.

- c. Lantai tiga : lantai tiga digunakan untuk area perpustakaan anak-anak. Area perpustakaan anak-anak diletakkan di lantai paling atas agar tidak menjadi satu area dengan generasi milenial.

Hubungan Antar Ruang

Berdasarkan hasil analisis, maka hubungan antar ruang dari Perpustakaan Pijar, sebagai berikut :



Gambar 3. Hubungan Antar Ruang
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2020)

Pada gambar di atas, terdapat dua jenis ikatan yaitu pada garis berwarna biru merupakan ikatan dekat dan garis berwarna orange merupakan ikatan jauh. Keterikatan dipengaruhi oleh fungsi ruang dan aktivitas di Perpustakaan Pijar yang saling berhubungan atau berkaitan.

Grouping Ruangan

Grouping ruang dibagi menjadi 3 yaitu publik, semi privat, dan privat. Berikut penjelasan mengenai hasil *grouping* yang telah dilakukan :

1. Publik : *lobby*, area penitipan barang, kafe, area komunal, *coworking*, area perpustakaan remaja, area perpustakaan anak-anak, dan toilet publik.
2. Semi Privat : ruang *workshop*, *meeting room*, dan ruang audiovisual.
3. Privat : ruang kerja pimpinan, *pantry*, ruang penyimpanan, gudang, ruang kerja pegawai, dan toilet pegawai.

Analisis Tapak

Berikut merupakan analisis tapak luar :

- a. Pencahayaan alami : berdasarkan hasil analisis pencahayaan alami, lokasi tapak mendapatkan cahaya matahari secara maksimal pada pagi hari maka respon yang dapat diambil dalam medesain Perpustakaan Pijar ini yaitu memberikan bukaan pada bagian depan untuk memaksimalkan pencahayaan alami pada pagi hari.
- b. Penghawaan alami : dikarenakan tapak menghadap timur maka bangunan tapak ini menerima angin yang cukup kencang sehingga banyak menimbulkan debu. Untuk meminimalisir debu maka bangunan Perpustakaan Pijar menempatkan vegetasi di area depan dan bangunan Perpustakaan Pijar ini dibuat menjorok ke dalam agar tidak langsung terkena angin yang cukup kencang.

HASIL PERANCANGAN

Konsep Solusi Perancangan

Konsep perancangan yang dipilih adalah sebuah konsep bangunan dengan mengangkat filosofi buku terbuka yang memiliki arti mengajak para anak-anak muda *modern* saat ini untuk kembali membuka buku dengan tujuan meningkatkan literasi dan budaya di kota Surabaya.

Perpustakaan Pijar menyediakan fasilitas penunjang untuk generasi milenial seperti kafe, ruang *workshop*, *meeting room*, *coworking*, dan area komunal. Karena melihat gaya hidup generasi milenial saat ini mereka lebih memilih menghabiskan waktunya ke tempat-tempat *modern* salah satunya yaitu kafe. Penerapan *sense of place* yang digunakan berupa faktor fisik dan faktor sosial. Faktor fisiknya yaitu berupa karakter bangunan di sekitar daerah Tunjungan merupakan bangunan bersejarah yang mayoritas terkenal dengan bangunan kolonial klasiknya.

Bentuk eksterior Perpustakaan Pijar ini terinspirasi dari bentuk bangunan klasik di sekitar Jalan Tunjungan dengan bentuk melengkung setengah lingkaran di atas pintu dan menggunakan warna ciri khas putih. Sedangkan faktor sosial di daerah Tunjungan yang dapat meningkatkan *sense of place* pada bangunan Perpustakaan Pijar ini yaitu para pelajar dan para generasi milenial.

Penerapan *sense of place* tidak hanya berupa faktor fisik dan sosial namun juga berupa faktor visual yang berhubungan dengan kelima indera

manusia salah satunya menggunakan *ambience pop art* yang dapat mempengaruhi psikologi pengunjung.

Konsep Zoning, Organisasi Ruang dan Pola Sirkulasi

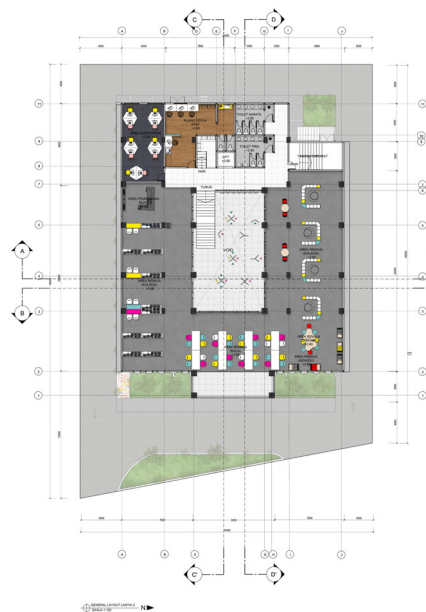
Pada perancangan desain Perpustakaan Pijar terdapat 3 area, yaitu area fasilitas penunjang, area perpustakaan remaja dan area perpustakaan anak-anak.

Lantai satu digunakan untuk area fasilitas penunjang seperti kafe, *workshop*, *coworking*, area komunal yang dapat disewakan seperti untuk seminar atau pameran, dan *meeting room*. Lantai dua dan tiga merupakan area utama perpustakaan. Berikut merupakan denah perancangan desain Perpustakaan Pijar:



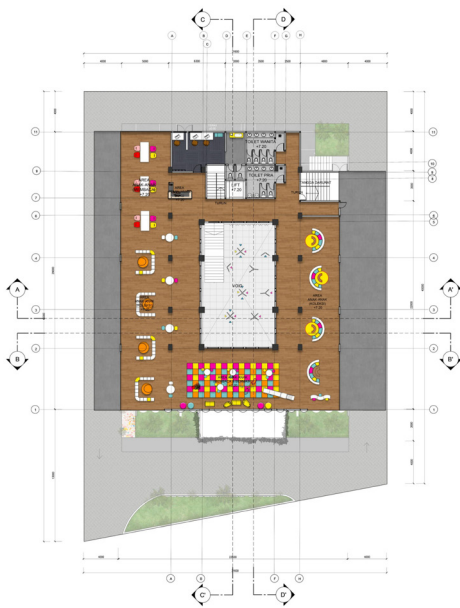
Gambar 4. Denah Lantai 1
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2020)

Lantai satu digunakan untuk area fasilitas penunjang dengan tujuan karena lantai satu merupakan area pertama yang didatangi oleh pengunjung sehingga agar para pengunjung mengetahui bahwa Perpustakaan Pijar ini tidak hanya menyediakan beberapa koleksi buku namun juga menyediakan fasilitas-fasilitas yang cukup lengkap diantaranya yaitu kafe, *coworking*, ruang *workshop*, area komunal dan *meeting room*. Untuk lantai satu terdapat *zoning* publik, semi privat dan privat. Area bagian depan merupakan area publik seperti *lobby*, kafe, *coworking* dan area komunal. Untuk area semi privat terdapat pada ruang *workshop* dan *meeting room* karena ruangan ini hanya boleh digunakan oleh pengunjung yang ingin menyewa saja dan bersedia mendaftar menjadi *member*. Sedangkan area belakang merupakan area privat yang hanya boleh diakses para pegawai perpustakaan dan *supplier* buku.



Gambar 5. Denah Lantai 2
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2020)

Lantai dua digunakan untuk area utama perpustakaan dimana area perpustakaan ini diletakkan pada area atas karena perpustakaan membutuhkan ketenangan. Lantai dua bagian depan merupakan area publik yang merupakan area koleksi, baca dan diskusi para pengunjung khususnya generasi milenial. Pada area belakang terdapat area semi privat dan privat. Area semi privat berupa area audiovisual dan area privat berupa area ruang kerja petugas dan area penyimpanan.



Gambar 6. Denah Lantai 3

Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2020)

Lantai 3 digunakan untuk area perpustakaan anak-anak. Area perpustakaan anak-anak ini diletakkan pada area atas sendiri agar area anak-anak tidak menjadi satu dengan area generasi milenial. Pada lantai 3 ini, untuk bagian depan dan tengah merupakan area publik dimana digunakan untuk

area koleksi, baca dan bermain untuk anak-anak sedangkan untuk bagian belakang merupakan area privat yaitu area ruang kerja pegawai Perpustakaan Pijar. Pola sirkulasi dalam perancangan desain Perpustakaan Pijar memiliki pola sirkulasi linier. Hal ini bertujuan agar pengunjung dapat bereksplorasi lebih lama dan pola sirkulasi linier ini membuat lebih mudah dan terarah.

Konsep Aplikasi Karakter Gaya dan Suasana Ruang

Menjawab permasalahan generasi milenial yang malas mengunjungi perpustakaan karena perpustakaan cenderung membosankan dan membuat jenuh maka dalam mendesain Perpustakaan Pijar ini digunakan gaya *pop art* dan menggabungkan dengan *style klasik modern*. Gaya *pop art* ini cocok untuk kalangan anak muda yang berjiwa seni. Dikarenakan warna-warna yang digunakan adalah warna cerah maka dapat memberikan suasana ruang yang ceria sehingga dapat mempengaruhi psikologi pengunjung. Pengunjung akan merasa semangat, ceria, senang dan tidak bosan saat mengunjungi perpustakaan. Gaya *pop art* masih belum banyak digunakan dalam mendesain perpustakaan.



Gambar 7. Area Perpustakaan Remaja

Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2020)

Dikarenakan lokasi site berada di jalan Tunjungan dimana daerah Tunjungan ini memiliki karakter bangunan kolonial klasik maka dalam merancang desain Perpustakaan Pijar ini juga menggabungkan *style* klasik modern dimana *style* klasik ini terinspirasi pada bangunan-bangunan klasik di daerah jalan Tunjungan.



Gambar 8. Eksterior Perpustakaan Pijar
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2020)

Karakter *style* klasik terdapat pada eksterior bangunan Perpustakaan Pijar dengan bentuk setengah lingkaran di atas pintu *entrance* dengan ciri khas warna putih. Sedangkan untuk karakter modernnya dapat dilihat pada furnitur-furnitur yang modern. Meskipun penggabungan gaya *pop art* dan klasik modern ini agak kontras namun terdapat transisinya pada area lantai satu dimana area lantai satu mayoritas menggunakan furnitur-furnitur modern klasik namun tetap menggunakan warna-warna *pop art* dengan intensitas warna tidak sekuat pada area lantai 2 dan 3.

Konsep Aplikasi Bentuk dan Bahan Pelingkup

Secara arsitektur, Perpustakaan Pijar ini memiliki bentuk fasad yang unik dimana memiliki bentuk

fasad yang melengkung menyerupai bentukan buku terbuka. Selain menyerupai bentukan buku terbuka, fasad bangunan Perpustakaan Pijar ini juga menerapkan bentuk klasik yang terdapat pada bagian *entrance* dengan bentuk setengah lingkaran di atas pintu utama. Bentuk setengah lingkaran ini salah satu ciri khas bangunan klasik di daerah Tunjungan. Bagian fasad juga menggunakan dinding *white cement*. Terdapat bahan pelingkup pada Perpustakaan Pijar yaitu :

1. Dinding : dinding pada Perpustakaan Pijar dominan berwarna putih diantaranya yaitu menggunakan bata putih, plaster putih, dan cat dinding putih polos. Penggunaan dinding dominan putih ini agar memberikan kesan terang, tenang dan sebagai warna ciri khas klasik. Namun terdapat juga ruangan yang menggunakan mural sebagai bentuk aplikasi gaya *pop art* diantaranya yaitu dinding toilet dan dinding area perpustakaan remaja.



Gambar 9. Toilet Publik
Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2020)

2. Lantai : lantai pada Perpustakaan Pijar banyak menggunakan material alami dan netral seperti parket, *concrete* dan keramik putih polos. Pemilihan material ini bertujuan

untuk menetralkan warna-warna kontras yang terdapat pada furnitur-furnitur agar menjadi satu kesatuan yang sesuai. Namun terdapat beberapa ruangan yang menggunakan permainan pola lantai berupa karpet *pattern* sebagai ciri khas gaya *pop art* diantaranya *meeting room*, ruang kerja pegawai, ruang audiovisual dan area anak-anak.

3. Plafon : secara keseluruhan plafon pada Perpustakaan Pijar menggunakan plafon berwarna putih terutama pada area perpustakaan baik perpustakaan remaja dan perpustakaan anak-anak. Pada area perpustakaan remaja dan anak-anak menggunakan plafon eternit berwarna putih. Namun terdapat juga permainan pola plafon yang menggunakan warna-warna kontras sebagai aplikasi gaya *pop art* yaitu pada ruang *workshop*, dan *meeting room*.

Konsep Aplikasi Furnitur dan Aksesoris Pendukung Interior

Aplikasi furnitur pada interior Perpustakaan Pijar mayoritas menggunakan furnitur bergaya modern, namun pada area lantai satu terdapat sentuhan klasik *modern* sebagai bentuk transisi dari klasik, *modern* hingga gaya *pop art*.



Gambar 10. Lobby dan Kafe

Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2020)

Interior Perpustakaan Pijar juga banyak menggunakan aksesoris lukisan sebagai mendukung gaya *pop art*.



Gambar 11. Area Fotocopy dan Ruang Kerja

Sumber : Dokumen Olahan Pribadi (2020)

Konsep Aplikasi *Finishing* pada Interior

Bagian dalam ruangan pada Perpustakaan Pijar menggunakan *finishing* plywood, HPL dan cat duco. *Plywood* diaplikasikan pada *finishing*

furnitur-furnitur seperti meja, printer, meja *receptionist* untuk memberikan sentuhan *modern* klasik. Sedangkan untuk *finishing* interior bangunan perpustakaan yaitu penggunaan parket pada lantai kafe, penggunaan concrete pada lantai dua area perpustakaan remaja dan penggunaan parket pada lantai 3 area perpustakaan anak-anak. Selain itu, perpustakaan banyak menggunakan *finishing* ekspos seperti bata putih, semen putih, dan dinding plaster. Pemilihan material ekspos ini dengan alasan untuk menerapkan gaya klasik ada bangunan Perpustakaan Pijar.

KESIMPULAN

Penerapan nilai-nilai *sense of place* akan dihadirkan untuk menjawab kebutuhan dan permasalahan dalam merancang desain Perpustakaan Pijar yang berlokasi di jalan Tunjungan Surabaya. Jalan Tunjungan terkenal dengan karakter bangunan kolonial klasiknya. Faktor fisik yang diterapkan pada bangunan Perpustakaan Pijar berupa fasad yang memiliki unsur bentuk klasik dengan bentuk setengah lingkaran di atas pintu *entrance* dengan warna ciri khas putih. Sedangkan faktor sosial yang dapat meningkatkan *sense of place* pada bangunan Perpustakaan Pijar yaitu para pelajar dan para generasi milenial karena di daerah jalan Tunjungan ini terdapat banyak sekolah dan jalan Tunjungan merupakan tempat yang sangat strategis karena berada di pusat Kota Surabaya yang merupakan tempat berkumpulnya para generasi milenial untuk menghabiskan waktu luangnya bersama kawan-kawan. Selain faktor fisik dan

sosial Perpustakaan Pijar juga mengaplikasikan faktor-faktor *sense of place* berupa lima indera manusia salah satunya yaitu indera penglihatan. Interior Perpustakaan Pijar menggunakan *ambience pop art* yaitu menggunakan warna-warna cerah agar memberikan kesan ceria, meningkatkan produktivitas, tidak bosan dan jenuh saat mengunjungi perpustakaan. Dengan penggunaan warna yang *colourfull* dan kontras dapat menjadikan pengunjung merasa *happy*, ceria sehingga pengunjung merasa nyaman dan betah untuk tinggal berlama-lama di dalam Perpustakaan Pijar ini. Hal ini dapat menciptakan keterikatan antara pengguna dengan tempat. Semakin lama mereka tinggal di dalam perpustakaan tersebut semakin kuat nilai *sense of place* pada bangunan Perpustakaan Pijar ini.

REFERENSI

- Atmodiwirjo, P., & Yatmo, Y. A. (2009). *pedoman tata ruang dan perabot perpustakaan umum*. Jakarta : perpustakaan nasional republik indonesia 2011.
- Ching, D.K. 1979. *Architecture: Form, Space & Order*. New York : Van Nostrand Reinhold Company.
- Kusumowidagdo, A., Sachari, A., Widodo, P., & Sugiharto, B. (2012). *Preferensi Pengunjung Pada Simulasi Kota Mini Pada Ruang Publik Pusat Belanja Sebagai Produk Budaya Populer*. In *Proceeding of Seminar Nasional Tranformasi Sosial dan Budaya*. Dies Natalis Fisip ke (Vol. 27).

- Adita, K.P. (2015). *Desain Interior Layanan Anak Di Perpustakaan Umum Kapd Kabupaten Bogor*.
- Neufert, Ernst, Jilid 1, Data Arsitek, Jakarta : Erlangga.
- Neufert, Ernst, Jilid 2, Data Arsitek, Jakarta : Erlangga.
- Neufert, Ernst, Architect' Data 3rd Edition, Blackwell Science, London, 1980.
- .