

## PERANCANGAN ULANG PERPUSTAKAAN KOTA METRO LAMPUNG DENGAN PENDEKATAN PERILAKU

Fadhilah Zahra M<sup>1</sup>, Ganesha Puspa Nabila<sup>2</sup> dan Widyanesti Liritantri<sup>3</sup>

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

**Abstrak:** Perpustakaan Kota Metro Lampung berfungsi sebagai tempat mengumpulkan, mengelola, dan menyimpan karya tulis cetak maupun digital beserta koleksi budaya setempat. Perpustakaan digunakan sebagai rumah pelajar, mahasiswa, dan masyarakat untuk mencari berbagai referensi atau bahan bacaan. Pada tahun 2023 Perpustakaan Kota Metro Lampung memiliki target jumlah kunjungan sebanyak 160.519 pengunjung, namun realisasinya hanya mencapai 12.268 pengunjung. Tidak tercapainya target, disebabkan oleh rendahnya kesadaran masyarakat untuk berkunjung. Hal ini terjadi karena fasilitas yang belum lengkap dan kurang menarik secara desain. Selain itu, penataan zona ruang dan furnitur belum memberikan kenyamanan bagi pengguna dan tidak ada kejelasan terkait konsep yang menyesuaikan perilaku karakter tiap usia pengguna. Dengan adanya permasalahan tersebut maka diperlukan perancangan ulang. Tujuan dari perancangan ulang untuk menghadirkan kenyamanan, keamanan, dan desain menarik yang memiliki nilai edukasi. Metode yang digunakan dalam proses desain dan perancangan ialah berupa wawancara, observasi, studi lapangan, dokumentasi, dan pencarian literatur atau referensi. Hasil akhir perancangan adalah berupa implementasi desain berdasarkan pendekatan, tema, dan konsep yang disesuaikan dengan permasalahan.

**Kata kunci:** perpustakaan, pengunjung, karakter, perilaku, perancangan

**Abstract:** Lampung Metro City Library functions as a place to collect, manage, and store printed and digital papers along with local cultural collections. The library is used as a home for students and the community to find various references or reading materials. In 2023 the Lampung Metro City Library had a target number of visits of 160,519 visitors, but the realization only reached 12,268 visitors. The non-achievement of the target was caused by the low awareness of the community to visit. This happens because the facilities are incomplete and less attractive in design. In addition, the arrangement of space zones and furniture has not provided comfort for users and there is no clarity regarding concepts that adjust the character behavior of each age of users. With these problems, a redesign is needed. The purpose of the redesign is to provide comfort, safety, and attractive designs that have educational value. The methods used in the design and design process are interviews, observations, field studies, documentation, and literature searches or

*references. The final result of the design is in the form of design implementation based on approaches, themes, and concepts that are adjusted to the problem.*

**Keywords:** *library, visitors, character, behavior, design*

## **PENDAHULUAN**

Perpustakaan Kota Metro Lampung merupakan organisasi perangkat daerah Pemerintah Kota Metro yang mengutamakan layanan publik berupa penyediaan bahan pustaka mulai dari buku, majalah, koran, ensiklopedia dan sebagainya. Perpustakaan Kota Metro Lampung berdiri di bawah naungan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Kota Metro yang berada di Jl. Ade Irma Suryani Nasution No. 08 Imopuro, Kec. Metro Pusat, Kota Metro, Lampung. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Kota Metro didirikan pada tahun 2003 dengan nama lengkap Perpustakaan dan Arsip Daerah Kota Metro. Perpustakaan Kota Metro Lampung berfungsi sebagai tempat mengumpulkan, mengolah, dan menyimpan karya tulis, cetak, rekam, maupun digital dari hasil pikiran masyarakat Indonesia serta menyimpan beberapa koleksi budaya. Perpustakaan digunakan oleh pelajar, mahasiswa, ilmuwan, dan masyarakat umum untuk mencari referensi atau bahan bacaan demi memajukan pemikiran bangsa. Perpustakaan ini menyediakan beberapa fasilitas seperti ruang layanan informasi, ruang tunggu, ruang loker, ruang baca dan koleksi anak, ruang baca dan koleksi umum, ruang baca dan koleksi referensi, area multimedia, ruang audiovisual, ruang baca braille, ruang aula, ruang tandon, ruang kerja pegawai, musala, dan toilet. Perpustakaan beroperasi dari hari Senin sampai hari Kamis pukul 08.00-16.30 WIB dan pada hari Jumat pukul 08.00-15.30 WIB.

Perpustakaan Kota Metro Lampung pada tahun 2023 menargetkan jumlah kunjungan sebanyak 160.519 pengunjung namun realisasinya hanya 12.268 pengunjung. Tidak tercapainya target tersebut disebabkan beberapa hal seperti rendahnya kesadaran masyarakat untuk berkunjung karena kurangnya desain yang menarik perhatian publik pada perpustakaan di Kota Metro, Lampung. Hal

tersebut diperkuat dengan kondisi perpustakaan yang belum menyesuaikan dengan karakter perilaku usia pengguna dan belum dilengkapi dengan fasilitas yang memadai. Saat ini perpustakaan hanya mengalami peningkatan kunjungan jika ada acara tertentu seperti hari kunjung perpustakaan dan kunjungan dari beberapa sekolah yang berada di Kota Metro. Hal ini bertujuan untuk memperkenalkan perpustakaan dan budaya membaca kepada pelajar. Kondisi seperti ini tidak bisa dibiarkan mengingat bahwa perpustakaan sebagai pusat informasi dan pengetahuan, perpustakaan memiliki peran penting untuk menyediakan fasilitas ruang baca yang baik dan aman bagi pengunjung. Desain ruang yang menarik sangat diperlukan dan dinilai mampu mengubah pandangan pengunjung terhadap perpustakaan menjadi tempat yang menarik untuk dikunjungi oleh pelajar dan juga masyarakat umum lainnya. Maka dari itu, perpustakaan sudah seharusnya memperhatikan permasalahan terkait desain ruang dan mencari solusi untuk mencapai tujuan tersebut.

Permasalahan terkait desain ruang dalam perpustakaan muncul karena perpustakaan belum sepenuhnya memenuhi persyaratan berdasarkan Standar Nasional Perpustakaan. Hal ini seperti, penataan ruang dan furnitur belum sesuai dengan buku Pedoman Tata Ruang Perabot Perpustakaan Umum, *Human Dimension & Interior Space*, dan *Architects' Data Third Edition* sehingga tidak adanya kejelasan alur sirkulasi kepada pengguna saat melakukan pencarian ruang maupun pencarian bahan bacaan dan aktivitas lainnya dalam perpustakaan. Selain itu, tidak ada kejelasan terkait konsep warna dan bentuk elemen interior pada setiap ruang dalam perpustakaan yang belum menyesuaikan perilaku tiap kelompok usia sesuai dengan buku Pedoman Tata Ruang dan Perabot Perpustakaan Umum. Kemudian, Belum terpenuhinya kenyamanan dalam segi keamanan dan daya tarik terkait tampilan interior perpustakaan. Secara keseluruhan, fasilitas atau sarana pada perpustakaan belum memadai sesuai dengan Standar Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2017

tentang Standar Nasional Perpustakaan Kabupaten/Kota. Hal ini seperti belum ada fasilitas yang lengkap pada area multimedia, area baca privat, ruang diskusi, ruang audiovisual, dan ruang baca braille.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dari itu perlu adanya perancangan ulang Perpustakaan Kota Metro Lampung. Dengan adanya perancangan ulang, desain ruang yang menarik diharapkan dapat mengubah pandangan pengunjung terhadap perpustakaan menjadi tempat yang menarik untuk dikunjungi sebagai ruang rekreasi yang memiliki nilai edukasi serta mampu mencapai target jumlah kunjungan. Sehingga memberikan pengaruh baik terhadap perkembangan perpustakaan dan juga para pengguna dari segi kenyamanan perilaku dalam melakukan berbagai aktivitas di dalam Perpustakaan Kota Metro Lampung.

## **METODE PENELITIAN**

### **Tahap Pengumpulan Data**

Pada tahap pengumpulan data dilakukan dengan melalui serangkaian tahap pengumpulan data seperti wawancara, observasi, studi lapangan, dokumentasi, dan studi literatur. Berikut penjelasannya:

#### **Wawancara**

Proses pengumpulan data berupa tanya jawab dengan pegawai perpustakaan yaitu dengan Ibu Dra. Mega Fitri selaku (Kepala Bidang Deposit Pengembangan Koleksi, Layanan, dan Pelestarian) dan Ibu Fauliza Septi Yustisia, S.Psi. selaku (Seksi Layanan, Otomasi dan Kerjasama Perpustakaan). Wawancara dilakukan pada tanggal 11 Oktober sampai 12 Oktober 2023.

#### **Observasi**

Proses pengumpulan data berupa kunjungan dan pengamatan langsung ke Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Kota Metro yang berlokasi di Jl. Ade

Irma Suryani Nasution No. 08 Imopuro, Kec. Metro Pusat, Kota Metro, Lampung 34125. Dengan melakukan hal ini, penulis dapat melihat secara langsung aktivitas dan kondisi dalam perpustakaan.

### **Studi Lapangan**

Proses pengolahan data berupa analisis studi eksisting interior dan eksterior perpustakaan disertai dokumentasi berupa gambar untuk memastikan data yang digunakan sebagai acuan perancangan. Tujuannya untuk mengetahui kondisi asli Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Kota Metro apakah sudah sesuai dengan standar perpustakaan menurut literatur atau peraturan.

### **Dokumentasi**

Proses pengumpulan data melalui dokumen elektronik yang berasal dari sumber terkait yang nantinya akan diobservasi atau dianalisis. Dokumentasi berupa foto setiap ruang yang fokus pada lantai, dinding, plafon, dan furnitur pada interior perpustakaan.

### **Studi Literatur**

Proses pengumpulan data sekunder melalui pencarian data literatur yang berkaitan dengan perancangan dari berbagai buku, jurnal, dan media lainnya. Pencarian data literatur tentang perpustakaan berupa definisi, tujuan, fungsi, klasifikasi, standarisasi, dan pendekatan desain perpustakaan menurut peraturan undang-undang dan para ahli.

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Tema Perancangan**

Tema perancangan Perpustakaan Kota Metro Lampung adalah *Knowledge Nexus*, tema tersebut merupakan solusi suasana ruang yang ingin diciptakan, dengan menghadirkan tema tersebut dapat mendukung peran perpustakaan sebagai pusat penghubung interaksi antar individu dalam ragam ilmu

pengetahuan, ide, dan sarana pembelajaran. Dengan tema ini, perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk membaca saja tetapi juga menjadi pusat interaksi dan kolaborasi. Hal ini akan menjadikan perpustakaan ruang yang menarik untuk mendukung pembelajaran sepanjang hayat.

### **Konsep Perancangan**

Konsep *Age-appropriate Space* menghadirkan konsep yang mengacu pada pendekatan perilaku berdasarkan usia pengguna dengan memperhatikan kebutuhan dalam ruang sehingga menciptakan pengalaman yang mendukung bagi semua pengguna. Konsep tersebut menekankan pentingnya desain ruang yang mempertimbangkan karakteristik perilaku sesuai dengan usia pengguna tertentu. Konsep ini diharapkan dapat memberi pengaruh positif kepada pengguna mulai dari anak-anak usia 5-9 tahun dengan karakter ceria, antusias, mudah berteman, suka berimajinasi, mudah bosan, ceroboh, dan rasa ingin tahu tinggi. Kemudian, remaja usia 10-18 tahun dengan karakter energik, suka berdiskusi, dan memerlukan sedikit fokus. Serta untuk perilaku dewasa dengan usia 19-60 tahun memiliki karakter tenang, fokus, dan lebih privasi. Dengan menerapkan konsep tersebut perpustakaan dapat menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan aman bagi semua pengguna. Sehingga memberikan pengaruh baik terhadap perkembangan perpustakaan dan juga para pengguna dari segi kenyamanan perilaku dalam melakukan berbagai aktivitas dalam perpustakaan.

### **Konsep Suasana Interior**

Konsep suasana interior sebisa mungkin menghadirkan desain ruang yang menarik dengan harapan dapat mengubah pandangan pengunjung terhadap perpustakaan menjadi tempat yang menarik untuk dikunjungi sebagai ruang rekreasi yang memiliki nilai edukasi. Maka, suasana interior yang dihadirkan pada perancangan ulang adalah suasana lebih hidup namun tetap sederhana. Menghadirkan suasana ruang yang lebih hidup memberi peningkatan emosional sehingga menghasilkan kesan menyenangkan dan dipadukan dengan suasana



dan sebagainya. Hal ini memberikan pengaruh positif, memudahkan pengunjung dalam proses pencarian ruang dan mendukung proses kerja para pegawai menjadi lebih fleksibel dan efektif. Alur sirkulasi dalam ruang menggunakan sistem linier, hal ini menciptakan alur yang teratur dengan menyesuaikan tahapan-tahapan aktivitas di dalam perpustakaan. Penerapan sirkulasi linier memberikan pengaruh baik dari keamanan agar dapat memudahkan pengawasan.

### **Konsep Fasilitas**

Fasilitas pada perancangan ulang ini sudah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna yang disesuaikan perilaku setiap usia pengguna dalam beraktivitas dalam ruang. Beberapa fasilitas sudah dirancang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan sesuai standar. Ruang baca braille dan ruang audiovisual sudah dirancang dengan standar fasilitas untuk mengakomodasi kegiatan di dalamnya sehingga bisa digunakan secara optimal oleh pengunjung karena ruang tersebut sudah bersifat publik. Keterbatasan ruang pada ruang baca dan koleksi anak perlu maka dilakukan perluasan area dengan menggabungkan ruang gudang menjadi satu area saja. Adanya perluasan tersebut maka ruangan tersebut bisa digunakan lebih leluasa mengingat ada beberapa kegiatan komunal di dalam ruang baca dan koleksi anak seperti kegiatan bercerita dan menonton video edukasi.

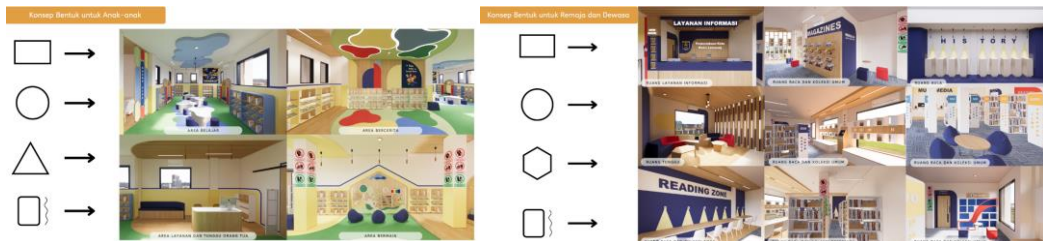
Penambahan area multimedia, ruang berdiskusi, dan ruang baca privat ditambahkan untuk memfasilitasi kegiatan yang berhubungan dengan perilaku usia remaja dan dewasa. Area ruang pegawai disusun menjadi satu berdasarkan zona yang memiliki hubungan langsung satu sama lain sehingga memudahkan komunikasi antar bidang pekerjaan. Hal ini juga disesuaikan dengan hierarki antar pegawai agar menjadi pembeda tiap pekerjaan atau jabatan pegawai.

### **Konsep Bentuk dan Furnitur**

Konsep bentuk menggunakan persegi, lingkaran, segitiga, dan heksagonal untuk menghindari kesan kaku dalam ruang. Bentuk-bentuk tersebut diimplementasikan pada elemen ruang seperti lantai, dinding, dan plafon, ini



berfungsi sebagai pembedaa area dalam ruang seperti area koleksi, area membaca, area bermain, area bercerita, dan sebagainya. Konsep bentuk pada ruang baca dan koleksi anak menggunakan bentuk persegi dengan sudut melengkung pada rak buku hal ini dikarenakan mengingat anak memiliki perilaku antusiasme yang tinggi sehingga rawan terjadi kecerobohan.



Gambar 2 Konsep Bentuk dan Furnitur  
Sumber: Dokumentasi Pribadi. 2024

Bentuk lingkaran digunakan untuk mendukung perilaku anak yang suka atau mudah beradaptasi dalam bersosialisasi, dengan bentuk lingkaran aktivitas bermain bersama interaksi antar anak lebih merata. Bentuk segitiga menambah pengalaman dalam pengenalan bentuk kepada anak dengan memperhatikan aspek keselamatan. Konsep bentuk pada ruang baca dan koleksi umum menggunakan bentuk persegi memberikan kesan formal hal ini mengingat perilaku usia dewasa yang tenang. Bentuk lingkaran digunakan untuk mendukung perilaku remaja yang suka hidup berkelompok sehingga aktivitas berdiskusi jauh lebih mudah. Bentuk heksagon digunakan untuk memberikan efektivitas sehingga ruang tidak terlihat terlalu kosong.

Konsep furnitur pada perpustakaan menerapkan jenis *built-in* untuk menghindari perilaku pengguna yang terbiasa tidak disiplin mengembalikan posisi furnitur seperti keadaan awal. Penataan seperti ini dapat memberikan dampak positif yakni menciptakan kesan rapi dan lebih tertata. Sedangkan penggunaan *loose furniture* dipakai guna mempermudah mobilitas penyusunan furnitur. Furnitur dirancang berdasarkan ergonomi sesuai dengan kelompok usia pengguna, hal ini dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna saat

menggunakannya. Penataan pola sirkulasi linier pada furnitur berfungsi sebagai sistem keamanan bagi kenyamanan pengguna.

### Konsep Warna dan Material

Konsep warna yang diterapkan pada perpustakaan yaitu ruang sebagian besar menggunakan warna krem yang dihasilkan dari warna motif kayu sebagai penyeimbang agar terlihat lebih hidup serta mengurangi tingkat silau berlebih dari cahaya matahari yang masuk ke dalam ruang. Warna krem dipilih karena berdasarkan standar, dapat memberikan kesan sederhana pada ruang. Warna pelengkap seperti untuk mendukung perilaku usia remaja dan dewasa lebih banyak menggunakan warna biru. Warna merah dan kuning hanya di beberapa titik sebagai simbol penegasan yang memberikan kejelasan. Sedangkan untuk mendukung perilaku usia anak-anak dominan menggunakan warna kuning, biru, hijau, dan sedikit sentuhan warna merah.



Gambar 3 Konsep Warna dan Material Perpustakaan Kota Metro Lampung  
Sumber: Dokumentasi Pribadi. 2024

Selain itu, pemilihan warna pada rak buku khususnya di ruang baca dan koleksi umum juga dipertimbangkan agar memudahkan pengunjung mencari koleksi yang mereka tuju. Warna-warna dibagi berdasarkan dengan klasifikasi buku sistem DDC (Dewey Decimal Classification), penentuan warna mengambil referensi atau sumber dari internet yaitu blog Pusta Hydron. Penggunaan warna-warna tersebut selain dapat mendukung perilaku pengguna juga memiliki keselarasan dengan warna logo perpustakaan yang sama dengan logo Kota Metro. Adanya penerapan warna-warna tersebut diharapkan dapat menghadirkan

suasana yang menyenangkan, lebih hidup, dan tidak terlihat monoton. Sehingga terwujudlah perpustakaan sebagai tempat rekreasi yang mengedukasi.

Konsep material pada lantai menggunakan granite, parket vinyl, dan karpet. Material pada dinding menggunakan wall panel dengan menambahkan dekorasi mural di beberapa sisi. Pada plafon menggunakan jenis down ceiling dengan material gypsum dan triplek yang difinishing menggunakan HPL motif kayu dan berwarna. Untuk material pada furnitur menggunakan HPL berwarna, hal ini sudah mempertimbangkan hal yang mempermudah pegawai seperti mudah dibersihkan dan dari segi keamanannya furnitur juga tetap terjaga dalam kondisi yang baik dari goresan mengingat perilaku anak yang suka ceroboh dalam beraktivitas. Material yang diterapkan untuk pengunjung berkebutuhan khusus yaitu menggunakan *guiding tactile*, material tersebut membantu dengan mudah menemukan ruang yang dituju.

### Konsep Pencahayaan



Gambar 4 Konsep Pencahayaan Perpustakaan Kota Metro Lampung  
Sumber: Dokumentasi Pribadi. 2024

Konsep pencahayaan menggunakan pencahayaan alami yang berasal dari cahaya matahari yang masuk melalui jendela. Cahaya alami ketika pagi hari sangat terik pada area lantai dua khususnya ruang baca dan koleksi referensi serta ruang baca dan koleksi umum, untuk sore hari ruang yang paling terkena sinar matahari adalah ruang baca umum area membaca. Untuk mengatasi area-area yang terkena

cahaya berlebih maka material dari kaca jendela dibuat sedikit lebih gelap menggunakan material stiker kaca film, dari segi interior sudah dirancang dengan sedemikian rupa yaitu furnitur rak buku didesain menyerupai kisi-kisi namun tetap memperhatikan keamanan dari buku yang disimpan pada rak tersebut. Adanya penerapan kedua desain tersebut selain dapat mengurangi cahaya lebih yang masuk, juga mempercantik tampilan interior perpustakaan.

Pencahayaan buatan yang berasal dari lampu *general lighting* berupa LED *downlight* dan *fluorescent* untuk memberikan penerangan merata pada ruang. Penggunaan *task ight* berupa *spotlight* untuk memberikan sorot cahaya khusus untuk menerangi spot tertentu maupun menerangi kegiatan saat membaca atau mengerjakan tugas. Pada area membaca lampu yang digunakan yaitu lampu yang dapat diatur kemiringannya sehingga memudahkan pengunjung menemukan posisi cahaya yang tepat untuk membaca. Selain itu, penggunaan *accent light* berupa *hiddenlight* yang memberikan estetika pada ruang.

### Konsep Penghawaan



Gambar 5 Konsep Penghawaan Perpustakaan Kota Metro Lampung  
Sumber: Dokumentasi Pribadi. 2024

Konsep penghawaan dominan menggunakan penghawaan buatan yaitu adanya penggunaan AC Split. Penggunaan penghawaan alami hanya sedikit yaitu terdapat pada area sirkulasi seperti tangga yang menggunakan kisi-kisi batu bata. Namun area tersebut juga tetap menggunakan AC Split menghindari suhu naik saat terjadi penumpukan pengunjung. Alasan penggunaan penghawaan buatan lebih banyak karena ruang dalam perpustakaan didesain sebisa mungkin nyaman bagi pengunjung. Maka diperlukan penghawaan buatan yang diletakkan di setiap ruang dengan memperhatikan titik aktivitas pengguna dalam ruang.

## Konsep Akustik



Gambar 6 Konsep Akustik Perpustakaan Kota Metro Lampung  
Sumber: Dokumentasi Pribadi. 2024

Konsep akustik pada perpustakaan sangat dibutuhkan untuk meredam kebisingan khususnya di ruang baca dan koleksi, maka perlu penerapan karpet dan parket vinyl pada lantai karena suara langkah kaki dapat tereduksi dengan baik sehingga tingkat kebisingannya pun rendah. Penggunaan busa peredam atau glasswool pada wall panel hanya diterapkan pada area yang membutuhkan tingkat fokus tinggi maka sangat perlu memperhatikan tingkat kebisingannya, ruang-ruang yang memerlukan material tersebut ialah ruang audiovisual, ruang baca privat, ruang diskusi, dan ruang aula.

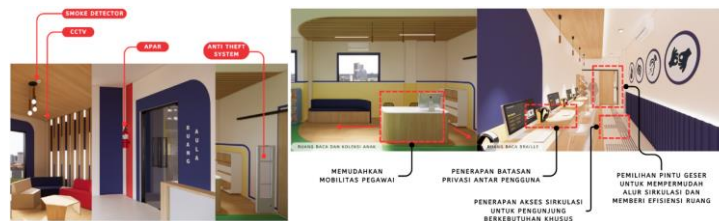
## Konsep Signage



Gambar 7 Konsep Signage Perpustakaan Kota Metro Lampung  
Sumber: Dokumentasi Pribadi. 2024

Konsep signage diperlukan pada suatu bangunan guna membantu dan memberikan informasi terkait arahan maupun informasi penting lainnya kepada pengguna. Penggunaan signage ditempatkan pada furnitur atau langsung ditempelkan pada dinding. Adapun pengguna signage disertai simbol atau gambar, konsep seperti ini sangat memudahkan pengguna memahami signage dengan penggunaan visual.

### Konsep Keamanan



Gambar 8 Alat Keamanan Perpustakaan Kota Metro Lampung  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi. 2024







Konsep keamanan menggunakan keamanan seperti pada umumnya di antaranya gate detector, CCTV, smoke detector, dan APAR. Gate detector yang digunakan berupa *Anti theft system*, alat ini memudahkan pelacakan pencurian atau pelanggaran. Buku dalam perpustakaan sudah diberi *Radio Frequency Identification* (RFID) yang berfungsi untuk mendeteksi buku yang jika dibawa tanpa melalui proses registrasi peminjaman yang benar dan dapat juga mendeteksi buku yang terlambat dikembalikan hal ini membantu mencegah pencurian, kehilangan buku, dan pelanggaran aturan perpustakaan. Penggunaan APAR digunakan untuk pencegahan kebakaran, sistem digunakan untuk memastikan perlindungan maksimal dari kebakaran tanpa risiko air berlebih yang dapat merusak buku dan peralatan elektronik. Keamanan lainnya berupa pertimbangan memilih furnitur. Pemilihan furnitur dengan sudut melengkung digunakan untuk menghindari terjadinya kecerobohan pada pengunjung, tidak hanya itu furnitur juga harus dirancang dengan material dengan bahan yang aman.



### Penerapan Pendekatan Perilaku

Berikut merupakan penjelasan terkait penerapan pendekatan perilaku berdasarkan permasalahan yang telah dianalisis, di antaranya:

Tabel 1 Pendekatan Perilaku Pada Perancangan Ulang Perpustakaan Kota Metro Lampung

Penerapan Pendekatan Perilaku Pada Perancangan Ulang Perpustakaan Kota Metro	
<b>Perilaku Anak</b>	<b>Analisis permasalahan:</b> Perilaku yang terlihat di Perpustakaan Kota Metro Lampung adalah anak aktif bergerak dan kurang hati-hati. Perilaku tersebut dapat mengganggu kenyamanan

Penerapan Pendekatan Perilaku Pada Perancangan Ulang Perpustakaan Kota Metro	
	<p>pengunjung lain dan kecerobohan dapat membahayakan diri mereka sendiri. Perilaku lainnya yaitu rasa ingin tahu tinggi akan banyak hal seperti ingin menjelajahi semua ruang yang tidak terekspos.</p> <p><b>Solusi:</b> Penempatan furnitur disusun pada sisi dinding agar anak lebih leluasa menelusur koleksi yang disajikan. Menyediakan bentuk furnitur yang unik, penggunaan warna yang cerah serta penggunaan gambar atau papan aktivitas yang menarik pada area dinding, dan pisahkan area anak dari area dewasa agar lebih kondusif.</p>
Implementasi	
	<p><b>1. Area koleksi dan membaca:</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center;"><b>Before                      After</b></p> <p>Area koleksi dan membaca dirancang dengan warna-warna yang cerah sesuai dengan karakter mereka. Pada ruang anak dominan menggunakan warna kuning, biru, hijau, dan sedikit sentuhan warna merah. Hal ini mencerminkan perilaku anak yang ceria, bersemangat. Dan dengan adanya mural dapat memberikan kesan ruang yang lebih ramah anak.</p> <p><b>2. Area bercerita:</b></p> <p>Area bercerita ditambahkan pada ruang baca dan koleksi anak mengingat bahwa perpustakaan sering mendapat kunjungan dari berbagai sekolah. Kunjungan tersebut biasanya melakukan kegiatan salah satunya kegiatan mendengarkan cerita. Dengan adanya penambahan area bercerita ini dapat mengakomodasi kegiatan tersebut.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center;"><b>Before                      After</b></p> <p>Selain itu, dapat memberikan sudut pandang baru karena mendapat pengalaman interaksi sosial antar individu hal ini membantu anak agar tidak berperilaku egosentris. Perbedaan warna karpet pada area bercerita digunakan sebagai pembeda area duduk berkelompok, hal ini mengajarkan anak berperilaku tertib dan rapi. Adanya alat peraga cerita, proyeksi visual dan suara dapat memberikan kesan yang lebih hidup dan menarik. Hal ini sangat membantu anak-anak lebih antusias untuk memahami dan mendalami imajinasi dari isi cerita.</p> <p><b>3. Area bermain dan belajar:</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center;"><b>Before                      After</b></p> <p>Menerapkan desain berupa penambahan papan panel aktivitas dan sensori yang</p>

Penerapan Pendekatan Perilaku Pada Perancangan Ulang Perpustakaan Kota Metro	
	<p>dapat membuat anak khususnya umur 5-6 tahun yang baru memahami dan mengenal pembelajaran. Dengan adanya papan tersebut anak-anak dapat meningkatkan interaksi pembelajaran melalui permainan, merangsang pemikiran kritis, logika, pemecahan masalah, dan pengalaman indra.</p>
<p><b>Perilaku Remaja dan Dewasa</b></p>	<p><b>Analisis permasalahan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Remaja :</b> Perilaku remaja tidak tertib seperti tidak mengatur ketinggian kursi seperti semula setelah dipakai dan lupa menaruh buku yang sudah baca ke dalam keranjang buku sehingga buku berserakan dan terlihat kurang rapi.</li> <li>- <b>Dewasa:</b> Perilaku usia dewasa yang terlihat di Perpustakaan Kota Metro Lampung biasanya lebih menjaga ketenangan di perpustakaan agar tidak mengganggu pengunjung lain. Maka perlu adanya area khusus yang dapat mengakomodasi kegiatan yang berbeda-beda antar pengunjung. Perilaku yang biasanya sering terjadi pada pegawai ialah kurangnya koordinasi saat bekerja sehingga kerja sama antar pegawai sulit dijalankan.</li> </ul> <p><b>Solusi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Remaja:</b> Perlu adanya signage atau poster yang bertuliskan himbauan agar pengunjung remaja lebih terarah.</li> <li>- <b>Dewasa:</b> Diperlukan beberapa area untuk mengakomodasi ragam kegiatan di dalam ruang baca dan koleksi, seperti adanya area koleksi, membaca, kerja kelompok, area diskusi, area baca privat, dan area multimedia. Dengan adanya pembeda area tersebut akan memberikan suasana yang lebih kondusif. Untuk pegawai, maka diperlukan area pekerjaan yang tertata untuk mengefisiensi waktu agar dapat bekerja lebih cepat dan terarah.</li> </ul>
Implementasi	
	<p><b>1. Area koleksi dan membaca:</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center;"><b>Before                      After</b></p> <p>Bentuk furnitur menunjukkan kesederhanaan dan fungsional. Penggunaan mural atau warna aksen yang sederhana untuk menghindari kesan monoton sehingga pengguna tidak merasa bosan. Hal ini juga memudahkan pencarian tanpa terganggu elemen dekorasi yang berlebih. Bentuk furnitur mengambil loose furnitur dan built-in dengan menyesuaikan standar ergonomi usia remaja dan dewasa untuk memudahkan mereka menggunakan furnitur tersebut, ini mendukung perilaku</p>



### Penerapan Pendekatan Perilaku Pada Perancangan Ulang Perpustakaan Kota Metro

efisien dan terstruktur. Tata letak lampu pada area membaca dapat disesuaikan dengan kemiringan yang dibutuhkan pengguna.

#### 2. Area belajar

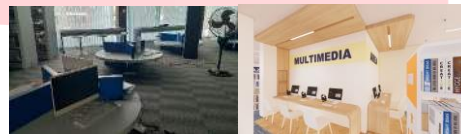


Before

After

Desain furnitur dibuat berdasarkan standar ergonomi manusia ketika sedang belajar, dengan menggunakan ukuran yang sesuai maka akan memberikan kenyamanan pada pengguna dalam jangka waktu yang panjang. Hal ini, juga dapat membantu pengguna menjaga postur tubuh dan kelelahan fisik. Area belajar diletakkan dekat dengan koleksi agar pengunjung memiliki akses cepat saat mencari buku yang dibutuhkannya.

#### 3. Area multimedia:



Before

After

Area multimedia ditambahkan sebagai wujud implementasi pelengkapan fasilitas memadai sesuai standar, dengan adanya area ini pengunjung bisa lebih fokus mencari informasi secara digital dan tanpa takut khawatir mengganggu pengunjung lainnya. Hal ini dikarenakan pada area tersebut juga sudah disediakan headset untuk mengurangi timbulnya kebisingan.

#### 4. Ruang diskusi dan baca privat:



Before

After

Ruang diskusi dirancang sebagai wujud implementasi pemenuhan fasilitas yang memadai, dengan adanya kedua ruang tersebut diharapkan dapat mengakomodasi kegiatan diskusi dengan baik dan kegiatan membaca dengan suasana lebih tenang. Furnitur dirancang fleksibel dengan memperhatikan ergonomi untuk memastikan kenyamanan selama diskusi. Penataan layar proyeksi mengakomodasi kegiatan presentasi atau diskusi lainnya. Ruang baca privat dirancang sedikit tertutup untuk mengurangi kebisingan yang ditimbulkan aktivitas pengguna lain sehingga fokus tetap terjaga.

#### 5. Ruang audiovisual:



Before

After

Ruang audiovisual sudah dirancang dengan memperhatikan sistem akustik dan fasilitas yang memadai seperti sudah adanya layar proyeksi dan sistem audio.

Penerapan Pendekatan Perilaku Pada Perancangan Ulang Perpustakaan Kota Metro	
	Dengan adanya pemenuhan fasilitas, ruang audiovisual sudah bisa digunakan untuk publik sehingga dapat memberi pengalaman baru di perpustakaan.

Sumber: Dokumentasi Pribadi. 2024

## KESIMPULAN

Perancangan ulang Perpustakaan Kota Metro Lampung dengan pendekatan perilaku bertujuan untuk menghadirkan desain ruang yang menarik untuk dilihat dari segi kenyamanan perilaku pengguna dan keamanan dalam melakukan berbagai aktivitas di dalam perpustakaan. Dengan menerapkan tema *Knowledge Nexus* dan konsep *Age-appropriate Space* dapat disimpulkan bahwa penerapan tersebut dapat memberikan kenyamanan dari tata letak furnitur yang baik dan memiliki alur sirkulasi yang jelas agar memudahkan pengguna dalam beraktivitas, menghadirkan konsep warna dan bentuk elemen pengisi suasana ruang sesuai perilaku tiap kelompok usia pengguna agar menghasilkan desain yang menarik, menghadirkan kenyamanan dalam segi keamanan dan daya tarik dalam ruang yang mampu menjadikan tempat sebagai rekreasi dan tempat yang memiliki nilai edukasi tinggi, serta memberikan fasilitas atau sarana perpustakaan yang memadai ke dalam perancangan interior. Seluruh penerapan perancangan sudah mempertimbangkan atas dasar perilaku yang dimiliki setiap usia pengguna. Sehingga, memberikan pengaruh baik terhadap perkembangan perpustakaan dan juga para pengguna dari segi kenyamanan perilaku dalam melakukan berbagai aktivitas di dalam Perpustakaan Kota Metro Lampung.

Dalam penelitian ini pastinya masih memiliki banyak kesalahan dan jauh dari kata sempurna. Diharapkan penelitian ini dapat membantu menambah referensi dan wawasan terkait ilmu Desain Interior bagi desainer dan mahasiswa desain yang membutuhkan data-data penelitian perancangan yang serupa. Selain itu, dapat dijadikan bahan referensi atau pembelajaran bagi pihak perpustakaan

agar dapat memberikan layanan yang sesuai kebutuhan pengguna sehingga dapat meningkatkan kenyamanan dan daya tarik pelajar maupun masyarakat umum lainnya untuk berkunjung ke Perpustakaan Kota Metro Lampung.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amini, M. (2014). *Hakikat Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bafadal, I. (2015). *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara  
Creswell.
- Basuki, S. (2014). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Tangerang Selatan: Universitas  
Terbuka.
- Ching, F. D. (2008). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tatahan*. Edisi Ketiga. Jakarta:  
Penerbit Erlangga.
- Darmaprawira, S. (2022). *Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung:  
ITB Press.
- Ernst, & Neufert, P. (2000). *Architects' Data Third Edition*. Australia: Blackwell  
Science.
- Fakhirah, D., Hadiansyah, M. N., & Nabila, G. P. (2020). Penerapan Pencahayaan  
Buatan Terhadap Karya di Ruang Galeri Foto pada Perancangan Interior  
Pusat Fotografi di Bandung. *Jurnal Desain Interior*, 83-84.
- Hanum, I., Wardono, P., & Wahjudi, D. (2016). Pengaruh Lebar Fasad, Warna  
Interior, dan Lokasi Meja Kasir terhadap Persepsi Aman dan Sikap Kosumen  
pada Convenience Store. *J. Vis. Art & Design*, 82 & 92.
- Haryadi, & B. Setiawan. (2014). *Arsitektur, Lingkungan dan Perilaku*. Yogyakarta:  
Gajah Mada University Press.
- Haryotedjo, T. (2012). Perilaku Peletakan Helm Pada Sepeda Motor. *Jurnal Seni  
Rupa & Desain*, 45.

- Jannah, M., Kamsani, S. R., & Mohd. Ariffin, N. (2021). PERKEMBANGAN USIA DEWASA: TUGAS DAN HAMBATAN PADA KORBAN KONFLIK PASCA DAMAI. *Pusat Jurnal UIN Ar-Raniry*.
- Laurens, J. M. (2004). *Arsitektur & Perilaku Manusia*. Bandung: Grasindo.
- Mitchell, J. S., & Vizine-Goetz, D. (2009). *Dewey Decimal Classification*. USA: OCLC Online Computer Library, Inc.
- Murdowo, D., Liritantri, W., Syifa, Y., & Munadia, R. (2020). PERANCANGAN DESAIN INTERIOR PERPUSTAKAAN RAMAH ANAK SEBAGAI UPAYA MENUMBUHKAN MINAT BACA ANAK DI MASJID AL ANIAH BANDUNG. *Jurnal Abdimas Berdaya*, 104.
- National Library Board Singapore. (2019). National Library Board Singapore. *Library@harbourfront*.
- Panero, J., & Zelnik, M. (1979). *Human Dimension & Interior Space: A Source Book of Design Reference Standards*. New York: Whitney Library of Design.
- Perpustakaan Nasional RI. (2009). *Pedoman Tata Ruang dan Perabot Perpustakaan Umum*. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Perpustakaan Nasional RI. (2011). *Standar Nasional Perpustakaan (SNP)*. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Perpustakaan Nasional RI. (2014). *Pedoman Teknis Layanan Perpustakaan dan Informasi*. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Perpustakaan Nasional RI. (2016). *Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional RI*. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Perpustakaan Nasional RI. (2019). Standar Nasional Perpustakaan Provinsi, Kabupaten/Kota, Kecamatan, Desa/Kelurahan. *Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007 BAB I Pasal 1 tentang Perpustakaan*. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.

- Perpustakaan Nasional RI. (2019). *Standar Nasional Perpustakaan Provinsi, Kabupaten/Kota, Kecamatan, Desa/Kelurahan*. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Putro, K. Z. (2017). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, 29.
- Saleh, A. R. (2014). *Manajemen Perpustakaan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Tandali, A. N., & Egam, P. P. (2011). ARSITEKTUR BERWAWASAN PERILAKU (BEHAVIORISME). *MEDIA MATRASAIN*.
- Tatminingsih, S., & Cintasih, I. (2016). *Hakikat Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Utami, H. (2010). *Teori Dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap Dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Walikota Metro. (2022). Peraturan Walikota Metro. *Peraturan Walikota Metro Nomor 30 Tahun 2022 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas, dan Fungsi serta Tata kerja Perangkat Daerah Kota Metro*. Metro: Walikota Metro.
- Yusuf, T. (1996). *Manajemen Perpustakaan Umum*. Jakarta: Universitas Terbuka.