

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **II.1. Tinjauan Pustaka**

##### **II.1.1. Pengertian Perpustakaan**

Menurut Widayat Prihartanta dalam jurnalnya (2015:1) perpustakaan sekolah merupakan semua perpustakaan yang ada atau diselenggarakan di sekolah baik itu sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas sampai sekolah lanjutan seperti perguruan tinggi. Perpustakaan sekolah berguna untuk menunjang proses belajar baik itu siswa yang berada di sekolah dasar atau sekolah lanjutan.

Menurut Ibrahim Bafadal (2001) bahwa perpustakaan sekolah adalah kumpulan bahan pustaka, baik berupa buku-buku maupun (non-book material) yang diorganisasikan secara sistematis dalam suatu ruang sehingga dapat membantu murid-murid dan guru-guru dalam proses belajar mengajar disekolah.

##### **II.1.2. Pengertian Konsep *Open Space***

Berikut merupakan definisi dari konsep *open space* yang penulis akan aplikasikan di penerapan interior perpustakaan SMK Negeri 7 Medan yaitu:

Konsep *open space* atau ruang terbuka adalah konsep desain interior yang menempatkan beberapa ruangan menjadi satu tanpa adanya batasan (sekat) yang memisahkan antar ruangan untuk memberikan kesan luas dan sirkulasi udara yang baik bagi pengguna ruang. Kelebihan konsep *open space* yaitu:

- Sirkulasi udara yang baik untuk pengguna karena tidak ada sekat.
- Ruang menjadi luas dan lebih terbuka sangat pas untuk ruang kantor, dapur, perpustakaan dan lainnya.
- Menghemat cahaya karena satu cahaya dapat menyinari ruangan lainnya.

Dalam penerapan konsep *open space*, ada beberapa yang harus diperhatikan yaitu:

- Meletakkan *furniture* sesuai dengan ruangan yang diperuntukkan.
- Memilih *furniture* dengan ukuran yang sesuai dengan ruangan.
- Memperhatikan sirkulasi udara dan pencahayaan.

### II.1.3. Pengertian Desain Interior



**Gambar II.1.** Buku Yoyok Rahayu Basuki : Desain Interior dan Eksterior  
(Sumber : Yoyok Rahayu Basuki, 2023)

Desain interior melibatkan proses merencanakan, mengatur, dan mengubah ruang dalam suatu bangunan untuk menciptakan lingkungan yang *fungsional*, *estetis*, dan memenuhi kebutuhan penghuninya. Desain interior melibatkan pengaturan elemen-elemen seperti *layout* ruangan, pemilihan *furniture*, pencahayaan, material dinding dan lantai, serta pemilihan warna dan tekstur yang sesuai. Peran desain interior sangat penting dalam menciptakan ruang yang nyaman dan memadai. Berikut adalah beberapa peran utama desain interior:

- Meningkatkan fungsi ruang
- Menciptakan estetika visual
- Menciptakan kenyamanan
- Mengoptimalkan penggunaan ruang.

Tujuan buku ini, mempermudah penulis dalam membuat penerapan pada Perpustakaan SMK Negeri 7 Medan.

## II.2. Studi Literatur

Judul karya tugas akhir ini adalah **“Penerapan Konsep *Open Space* pada Interior Perpustakaan SMK Negeri 7 Medan”**. Sebelum menguraikan konsep dari karya penulis, ada beberapa tinjauan karya-karya lainnya yang telah diselesaikan oleh beberapa pembuat karya. Tinjauan karya ini dimaksudkan untuk acuan karya penulis. Berikut dibawah ini beberapa tinjauan karya Rancangan Desain Interior yang penulis ambil sebagai tinjauan dalam desain :

### II.2.1. Redesain Interior Gedung Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya Berkonsep *Space Bernuansa Natural*



**Gambar II.2.** Jurnal Redesain Interior Gedung Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya Berkonsep *Open Space* Bernuansa Natural  
(Sumber: Noor Firdhaus Syanz dan Budiono, 2016)

Menurut Noor Firdhausa Syanaz dan Budiono dalam Jurnal Sains dan Seni Vol. 5, No. 2, (2016) dengan judul “ Redesain Interior Gedung Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya Berkonsep *Open Space* Bernuansa Natural” terdapat permasalahan yang harus diselesaikan, yaitu kenyamanan pada interior perpustakaan dan penambahan fasilitas pada perpustakaan.

Perpustakaan ini milik negara untuk memfasilitasi masyarakat agar gemar membaca, yang mana memiliki standar-standar yang harus dipenuhi. Jadi sudah seharusnya dalam merancang sebuah perpustakaan patut diperhitungkan mulai dari standar-standarnya hingga desain interior yang nyaman bagi pengguna. Berkonsep *open space* dengan memperhatikan konsep ruang, konsep plafon, konsep dinding, konsep lantai, konsep *furniture*, konsep penghawaan, konsep pencahayaan, dan konsep estetika.



**Gambar II.3.** Perspektif Perpustakaan Badan Arsip  
(Sumber: Noor Firdhausa Syanaz dan Budiono, 2016)

Persamaa pada jurnal ini sama-sama menggunakan objek penelitian di perpustakaan. Perbedaannya pada lokasi dimana penulis mengambil objek

perpustakaan di sekolah SMK Negeri 7 Medan sedangkan pengkaryanya diatas mengambil objek perpustakaan di Gedung Badan Arsip kota Surakarta.

## II.2.2. Perancangan Interior Perpustakaan Umum Daerah Provinsi (DKI) Jakarta



**Gambar II.4.** Jurnal Perancangan Interior Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta (Sumber: Klemens Marco, Dwi Sulistyawati , Ferdinand, 2014)

Konsep perpustakaan yang resmi namun harus tetap dapat menarik dan menyenangkan orang untuk datang, dengan tetap menjaga semua fungsi dan esensi dari perpustakaan itu sendiri, dan menegaskan citra dari pendiri perpustakaan ini yang adalah sebuah instansi resmi pemerintahan. Dengan mengkombinasikan elemen-elemen yang bersifat kaku atau tegas dan mengimbanginya dengan elemen-elemen yang bermain seperti garis diagonal maupun garis lengkung serta penggunaan material dengan warna primer. gaya yang tepat untuk dipakai dalam mengakomodasi isi dari konsep-konsep diatas adalah gaya desain yang kontemporer/modern. Gaya kontemporer terkesan lebih kaku dan bentuk-bentuk yang biasa ditampilkan lebih *fleksibel* dan *variatif*, sehingga cocok untuk digunakan.



**Gambar II.5.** Perspektif Perpustakaan Umum Daerah  
(Sumber: Klemens Marco, Dwi Sulistyawati , Ferdinand ,2016)

Dari gambar pengkarya diatas persamaannya yaitu mengambil objek penelitian perpustakaan. Untuk perbedaan terlihat bahwa pengkarya menggunakan konsep kontemporer/modern, sedangkan penulis menerapkan konsep *open space*.

### II.2.3. Desain Interior Perpustakaan Sebagai Sarana Edukasi dan Hiburan dengan Konsep *Post Modern*



**Gambar II.6.** Desain Interior Perpustakaan Sebagai Sarana Edukasi dan Hiburan dengan Konsep *Post Modern*  
(Sumber: Eka Susanti dan Budiono, 2014)

Menurut jurnal Eka Susanti dan Budiono Program Studi Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) berjudul “Desain Interior Perpustakaan Sebagai Sarana Edukasi dan Hiburan dengan Konsep Post Modern (2014)” Memperlihatkan pembentukan ruang dengan mengkomposisikan komponen bangunan itu sendiri. Difokuskan pada rancangan *spatial interpretation*, dimana dua atau lebih ruang dapat digabung secara *overlap* dan saling bertemu. Aliran *post modern space* mencoba mendefinisikan ruang lebih dari sekedar ruang abstrak dan menghasilkan arti ganda, keanekaragaman dan kejutan. Pemilihan konsep kenyamanan dengan menggunakan ciri ide rancangan *Post Modern Space* didasarkan pada sifatnya yang memberi keleluasaan pada ruang tanpa membuat batasan yang *masif* dan bersifat kaku. Hal tersebut dapat membentuk *interpretasi* tersendiri pada pengguna yang dapat menghapus kesan kaku dan formal pada perpustakaan. Dengan pembentukan suasana yang berbeda dalam satu ruang melalui komponen ruang itu sendiri dapat memberi kesan leluasa *fleksibel* dan *dinamis* pada ruangan

Suasana yang dimunculkan sama dengan area baca anak yaitu layaknya sedang membaca di alam bebas. Pada area ini terdapat rak buku berbentuk lingkaran dengan pohon *artificial* di tengahnya, hal tersebut dimaksudkan untuk lebih menghidupkan suasana alam. Lantai pada area ini menggunakan karpet rumput, jadi pengunjung dibuat sedang membaca di alam bebas dengan rerumputan hijau sebagai alasnya. *Konsep Post Modern* diterapkan melalui bentukan *furniture* pada area ini. Bentuknya difokuskan pada bangun *geometri* dengan memanfaatkan pola perulangan sehingga bentukan tersebut nampak lebih *dinamis*, seperti rak buku

berwarna hijau. Pada area ini memanfaatkan permainan lampu sorot guna memberi kesan seperti tersinari cahaya matahari. Konsep warna di area baca lesehan lebih mengarah pada warna tema, warna-warna hangat ini dapat memunculkan efek semangat dalam beraktivitas.



**Gambar II.7.** Perspektif Perpustakaan Sebagai Sarana Edukasi Dan Menghibur

(Sumber: Jurnal Eka Susianti dan Budiono, 2014)

Melihat gambar pengkarya di atas persamaan yaitu sama-sama perpustakaan dan konsep menggunakan *open space*. Untuk perbedaan terletak pada pengkarya menggunakan tema *modern* sedangkan penulis menerapkan konsep *open space* dengan sentuhan warna sedikit *colorfull*.