

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perpustakaan dikenal sebagai tempat untuk membaca dan sumber bacaan menambah pengetahuan karena perpustakaan merupakan suatu ruang berisi banyak buku bacaan dengan penataan yang tersusun rapi pada rak. Perpustakaan memiliki fungsi dan peranan yang sangat penting bagi setiap pembaca. Selain harus memberikan layanan terbaik, sebuah perpustakaan juga harus didukung dengan tempat yang nyaman dan menyenangkan, sehingga setiap pembaca akan berminat dan sering berkunjung ke perpustakaan, untuk itu agar dapat menarik perhatian pembaca sebuah perpustakaan haruslah membangun citra yang baik bagi pembaca. Perpustakaan tidak hanya tempat meminjam buku lalu dibaca tetapi perpustakaan juga memiliki beberapa fungsi lainnya yaitu :

- a) Fungsi penyimpan sebagai perpustakaan menyimpan koleksi namun tidak semua koleksi dapat dijangkau oleh perpustakaan.
- b) Fungsi informasi sebagai perpustakaan menyajikan banyak sekali informasi yang dibutuhkan masyarakat melalui buku, majalah dan yang lainnya menjadikan suatu tempat mencari referensi ide suatu kegiatan.
- c) Fungsi Pendidikan sebagai perpustakaan merupakan tempat yang menyediakan sarana untuk belajar baik di lingkungan formal maupun non formal.

- d) Fungsi rekreasi sebagai bahwa perpustakaan berisikan berbagai sumber informasi hiburan seperti cerita rakyat, sejarah, puisi, dan lain-lain sehingga masyarakat dapat meningkatkan rekreasi kultural dengan membacanya.
- e) Fungsi kultural sebagai bahwa perpustakaan berfungsi untuk mendidik dan juga mengembangkan apresiasi budaya masyarakat dengan berbagai aktivitas, contoh misalnya pameran, seminar, pertunjukan dan lain-lainnya.

Dari fungsi-fungsi di atas menunjukkan perpustakaan sangat penting dalam kehidupan masyarakat terutama pada pendidikan. Perpustakaan berperan sebagai bentuk kemajuan bidang pendidikan dengan penyediaan fasilitas dan sarana pendidikan.

Berikut ini merupakan jenis – jenis dari perpustakaan, diantaranya ;

- a) Perpustakaan Nasional
- b) Perpustakaan Sekolah
- c) Perpustakaan Perguruan Tinggi
- d) Perpustakaan Daerah
- e) Perpustakaan Umum
- f) Perpustakaan Internasional
- g) Perpustakaan Digital
- h) Perpustakaan Pribadi/Keluarga
- i) dan lain-lainnya.

Dari jenis-jenis di atas perpustakaan sekolah termasuk jenis perpustakaan sekolah yang ada di lingkungan sekolah. Adanya perpustakaan sekolah guna untuk para siswa/i memanfaatkan fasilitas yang telah diberikan oleh sekolah sebagai wadah menambah wawasan dengan membaca dan berdiskusi dengan lainnya.

Menurut UU Perpustakaan No.43 2007, perpustakaan adalah istitusi pengelolah koleksi karya tulis, karya cetak, dan atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi dan rekreasi para pemustaka.

Pada saat era sekarang orang-orang lebih memilih membaca secara digital karena perkembangan zaman akan tetapi, perpustakaan sangat berguna untuk bidang pendidikan sebagai tempat untuk berdiskusi bersama tatap muka tidak hanya berdiam diri lalu duduk dan membaca saja, maka perpustakaan menjadi suatu wadah pengetahuan bersama.

Perpustakaan SMK Negeri 7 Medan dengan ukuran 6 x 24 meter memiliki banyak jumlah koleksi buku yang sesuai dengan standar perpustakaan. Berikut gambar ruangan perpustakaan SMK Negeri 7 Medan :



Gambar I.1. Ruang Perpustakaan SMK Negeri 7 Medan
(Sumber: Rahma Dani, 2023)

Berdasarkan kondisi perpustakaan SMK Negeri 7 Medan terdapat beberapa buku-buku yang masih bertumpukan dan tidak memiliki tata letak yang baik, buku-buku yang tidak memiliki tempat seperti rak buku hanya diletakkan di kotak-kotak dan di bawah lantai saja, kurangnya ornamen di dinding, pencahayaan yang kurang baik untuk para pembaca, penataan interior yang tidak rapih seperti meja kursi yang tidak tertata dengan baik, sehingga dapat di simpulkan bahwa perpustakaan perlu adanya perubahan agar lebih baik.

Pada perpustakaan sekolah SMK Negeri 7 Medan terlihat bahwa dari segi pencahayaan menggunakan cahaya alami yaitu dari matahari karena untuk menghemat energi serta jam operasional perpustakaan ini pagi hingga siang menjelang sore.

Perpustakaan ini menggunakan jendela nako dan berjerjak besi, untuk hal ini membuat pencahayaan kurang dikarenakan cahaya dari sinar matahari tidak maksimal menerangi ruangan. Ruang perpustakaan ini juga dibantu oleh cahaya buatan seperti lampu.

Suatu ruangan apalagi perpustakaan penting dalam hal penghawaan atau sirkulasi udara dimana pada saat didalam ruangan perpustakaan harus merasa tenang dan nyaman. Pada perpustakaan SMK Negeri 7 Medan ini menggunakan sirkulasi udara yang dimana hanya menggunakan 2 AC serta dari ventilasi udara jendela. Penggunaan AC yang tidak sesuai dengan ruangan dimana ruangan ini terdapat ventilasi udara yang banyak sehingga kurang cocok jika menggunakan AC yang digunakan diruangan tertutup.

Furniture perpustakaan sekolah berupa rak buku, meja, kursi, meja *staff* perpustakaan serta lemari arsip. Pada *furniture* ini harus sesuai tata letaknya dan dalam pemilihan material yang baik bagi para pengguna. Terlihat bahwa dalam perpustakaan SMK Negeri 7 Medan menggunakan rak lemari berukuran tinggi yang membuat para siswa/i sebagai pembaca sulit dalam menemukan buku bacaan sedangkan ukuran rak lemari tingginya 2 meter. Tinggi rata-rata siswa/i 155 cm untuk murid perempuan dan rata-rata 165 cm untuk murid laki-laki yang seharusnya menyeimbangkan sesuai tinggi badan dan rata dalam pengukuran suatu lemari.

Meja dan kursi yang belum lengkap seperti kursi yang tidak ada mejanya, jarak terlalu berdekatan, penataan yang berantakan, pemilihan material yang tidak nyaman karena material yang digunakan besi dan aluminium. Sehingga membuat duduk saat membaca mudah pegal.

Pada meja *staff* yang terlihat sangat kerendahan untuk itu perlu diganti ke meja yang lebih tinggi. Agar staff dan pembaca nantinya tidak terlalu dekat saat berkomunikasi. Pada dinding perpustakaan SMK Negeri 7 Medan berwarna biru muda dan biru tua dan tidak sedikit yang sudah terkelupas catnya. Lantai yang sudah lama dan begitu juga dengan pintunya. Dulu perpustakaan ini kecil hanya berukuran 6 x 15 meter saja tetapi pihak sekolah memperlebar sehingga jd berukuran 6 x 24 meter. Dalam hal ini, terdapat beberapa pintu yang di tutup permanen karena ruangan yang sudah tidak dipakai dijadikan pelebaran untuk perpustakaan. Pelebaran ini yang sangat disayangkan tidak digunakan dengan maksimal sehingga ruangan terlihat sempit karena barang-barang, penataan, serta *furniture* tidak sesuai ukuran.

Menurut Widodo dan Prasetyo Budi (2000), rancangan suatu bangunan atau lingkungan yang bagus akan menyebabkan orang merasa lebih nyaman, aman dan tentunya membuat orang yang berada di dalamnya menjadi meningkat produktivitasnya dan sebaliknya rancangan yang jelek akan membuat perasaan tidak berdaya (*powerless*) dan menimbulkan stress.

Menurut Sri Wahyuni dalam jurnalnya (2016:1), faktor terpenting yang dapat menunjang keberhasilan sebuah perpustakaan adalah perpustakaan berusaha membuat berbagai macam peningkatan agar pemustaka merasa nyaman berada dalam perpustakaan. Hal ini perlu adanya perubahan sarana penunjang yang dapat membuat pemustaka nyaman berada diperpustakaan. Sarana penunjang tersebut dapat ditonjolkan pada desain interior perpustakaan.

Sebagai solusi Perpustakaan sekolah SMK Negeri 7 Medan akan di *Redesign* dengan penerapan konsep *open space*. Konsep *open space* adalah sebuah konsep desain interior yang menggunakan minim dinding sebagai sekat atau pembatas antar ruang. Menggunakan konsep ini agar ruangan terlihat luas dan sangat cocok untuk perpustakaan serta mendorong pengunjung mengeksplorasi seluruh area perpustakaan. Penerapan konsep ini secara garis besar untuk mengubah citra perpustakaan yang dianggap hanya sebagai tempat mengambil buku dan mengembalikan buku setiap tahun ajaran baru. Dalam hal ini, penerapan konsep *open space* pada perpustakaan SMK Negeri 7 Medan memperbaiki dari segi penataan interior, material, perwarnaan, penghawaan, dan pencahayaan.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penerapan konsep *open space* pada interior Perpustakaan SMK Negeri 7 Medan yaitu bagaimana menciptakan ruangan perpustakaan SMK Negeri 7 Medan terlihat lebih luas dan nyaman ?

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penerapan konsep *open space* pada interior Perpustakaan SMK Negeri 7 Medan sebagai berikut :

1. Menjadikan ruangan perpustakaan SMK Negeri 7 Medan terlihat menjadi lebih luas.
2. Menciptakan interior perpustakaan SMK Negeri 7 Medan yang nyaman dan menyenangkan agar menunjang aktivitas budaya membaca para siswa/i.

1.3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penerapan konsep *open space* pada interior Perpustakaan SMK Negeri 7 Medan sebagai berikut :

1. Membuat ruang perpustakaan SMK Negeri 7 Medan menjadi luas serta suasana baru dalam perpustakaan sekolah yang menarik.
2. Pengunjung perpustakaan menjadi lebih nyaman dan mudah menemukan buku bacaan.

I.4. Metode Perancangan

1.4.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan guna mengumpulkan informasi mengenai proyek yang akan dibuat. Informasi yang dikumpulkan bisa didapat melalui studi pustaka, studi tipologi, studi lapangan, dan juga bisa dari artikel, buku, internet, dan lain-lain. Metode pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Tahap *Programming*

Dalam Tahap *Programming* terdapat beberapa tahap antara lain :

- a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan guna untuk mengumpulkan informasi melalui studi pustaka, studi lapangan, dan mencari data dari artikel, internet, buku, dan lain sebagainya. Dalam pengumpulan data ini penulis melakukan beberapa metode yaitu:

- Observasi

Observasi dilakukan dengan meninjau secara langsung ke lapangan yaitu pada SMK Negeri 7 Medan. Penelitian dilakukan di ruangan perpustakaan SMK Negeri 7 Medan Jalan STM No.12 E Medan Amplas, Kota Medan.

- Wawancara

Proses wawancara yang dilakukan penulis dengan salah satu *staff* perpustakaan bernama bu Fitri Try Ramayani. Dengan adanya wawancara penulis dapat informasi tentang perpustakaan sekolah.



Gambar I.2.. Wawancara dengan *staff* penjaga perpustakaan
(Sumber: Rahma Dani, 2023)

- Dokumentasi

Pada saat melakukan *survey* penulis mengambil beberapa dokumentasi di perpustakaan SMK Negeri 7 Medan. Tujuan pengambilan dokumentasi ini untuk menunjukkan keadaan perpustakaan SMK Negeri 7 Medan. Pengambilan dokumentasi ini menggunakan kamera HP dan mengambil dokumentasi di seluruh ruangan perpustakaan.



Gambar I.3. Ruang Perpustakaan SMK Negeri 7 Medan
(Sumber: Rahma Dani, 2023)



Gambar I.4. Ruang Perpustakaan SMK Negeri 7 Medan
(Sumber: Rahma Dani, 2023)



Gambar I.5. Tampak Depan Perpustakaan SMK Negeri 7 Medan
(Sumber: Rahma Dani, 2023)

b. Analisa Data

Analisis Data dilakukan guna untuk menganalisis permasalahan, kebutuhan ruang, dan pengguna ruangan. Setelah semua masalah dianalisis dan permasalahan telah dipecahkan dengan benar maka hasil dari analisis akan dirincikan dan dipertegas pada desain akhir yang nantinya akan digunakan sebagai aplikasi untuk perancangan desain.

c. Membuat Pedoman Desain

Tahapan Pedoman Desain salah satu tahapan yang menyalurkan ide-ide dengan proses untuk memecahkan masalah dari proyek yang digarap. Pada tahapan ini digunakan sebagai inspirasi dari tahapan-tahapan desain.

2. Tahap *Space Planning*

Space Planning dilakukan untuk menganalisis lebih mendalam tentang bagaimana struktur sebuah ruangan. Analisis ini mempertimbangkan tujuan dari ruangan dan siapa pengguna dari sebuah ruangan. *Space Planning* membantu memastikan tingkat efisiensi penggunaan ruang tanpa menyia-nyiakan ruang kosong menjadi tak bermanfaat.

a. *Layout*

Layout merupakan salah satu keputusan strategis operasional yang turut menentukan efisiensi operasi perusahaan dalam jangka panjang. Layout dibagi menjadi 2 yaitu:

- Internal Layout
- External Layout

b. *Zoning*

Zoning merupakan pengklasifikasikan area yang secara umum terbagi menjadi 4 area utama yaitu “*public area*”, “*private area*”, “*semi private area*”, dan “*service area*”. Pada ruangan perpustakaan SMK Negeri 7 Medan mengimplementasikan satu jenis area dalam tahap perancangan yang dimana diantaranya adalah *public area*. Hal ini dikarenakan perpustakaan SMK Negeri 7 termasuk kedalam area publik sekitar sekolahan sehingga tidak terlalu banyak rancangan.

c. *Blocking*

Blocking adalah pembagian area yang lebih khusus lagi di dalam *zoning* seperti area rak buku, meja baca dan meja pengawas perpustakaan. Dalam bagian *blocking* terdapat dua pembagian area :

- Area *public* yaitu area yang dapat diakses oleh orang lain, area publik pada perpustakaan SMK Negeri 7 Medan yaitu pada ruang membaca dan area rak buku.
- Area *semi public* yaitu area yang dikhususkan untuk pengawas perpustakaan berjaga.

d. Tampak Potongan

Tampak ruangan yang dipotong secara dua dimensi yang guna menunjukkan sisi dalam sebuah ruangan, struktur bangunan, dan dimensi tinggi ruangan. Untuk penggambaran tampak potongan, kurang lebih sama dengan penggambaran *layout*. Bagian yang terpotong digaris tebal dengan notasi material bila merupakan gambar kerja.

e. *Sketch* Perspektif

Sketch perspektif meliputi sketsa perspektif kasar pada kertas lembar kerja yang kemudian diaplikasikan menggunakan software *SketchUp*, 3D Max, dan *AutoCad* pada komputer. *Sketch* perspektif ini guna untuk mempersentasikan hasil dari perancangan Penerapan konsep *open space* pada interior SMK Negeri 7 Medan.

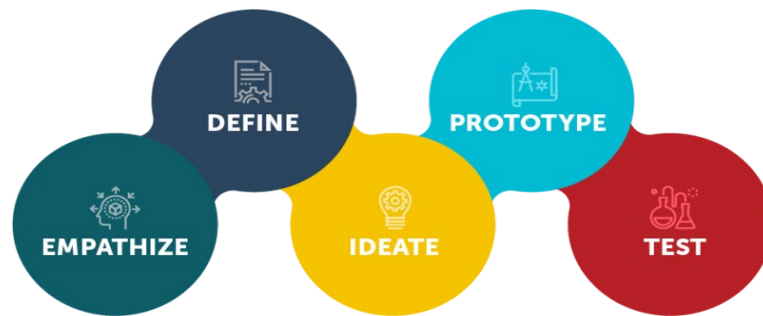
3. Tahap Keputusan Desain

Keputusan desain merupakan implementasi gambar kerja yang sesuai dengan pedoman desain. Tahap-tahap pengambilan keputusan yaitu sebagai berikut:

- a. *Intelligence*: tahap awal dalam sebuah desain guna mengumpulkan informasi untuk memecahkan sebuah permasalahan..
- b. *Design* : tahap dimana pencarian solusi desain dan diimplementasikan dalam bentuk alternatif-alternatif desain.
- c. *Choice* : tahap pemilihan sebuah desain yang telah disajikan dalam bentuk alternatif kemudian dipilih mana yang paling cocok untuk digarap.
- d. *Implementation* :tahap pelaksanaan dari desain yang telah disetujui untuk digarap dan kemudian melaporkan dari hasil pelaksanaan tersebut.

1.4.2. Metode Desain

Design thinking adalah salah satu proses desain dengan cara berpikir kreatif untuk memecahkan sebuah masalah. *Design thinking* membantu kita untuk menemukan ide-ide baru yang inovatif. *Design thinking* dilakukan dengan cara pendekatan dalam kriteria-kriteria tertentu tergantung dari permasalahan yang akan dipecahkan nantinya. Berikut penjabaran dari proses desain:



Gambar. I.6. Bagan Metode Desain
(Sumber : medium.com)

Berikut penjabaran dari proses desain:

1. *Emphatize*

Tahapan ini memerlukan *research* terlebih dahulu guna untuk memahami tentang pengguna ruangan atau objek perancangan. Dalam *emphatize* terdapat beberapa data yang digunakan antara lain:

- a. Data lapangan fisik: mencaritapak dalam, *layout*, potongan, interior, elemen interior, dan lain-lain yang akan digunakan sebagai *site* untuk perancangan.
- b. Data lapangan non-fisik: melakukan observasi terhadap Perpustakaan SMK Negeri 7 Medan, guna menemukan masalah yang terjadi baik dari sisi pengguna maupun ruangan interior.
- c. Tipologi: Mencari objek sejenis atau peancangan sejenis, sebagai pembanding dan guna membantu menemukan konsep baru dari perancangan sejenis yang sudah pernah ada. Data ini bisa didapat dari jurnal, internet, maupun buku.

2. *Define*

Define adalah proses menetapkan tujuan dan *problem statement* pada objek yang diamati. Permasalahan dapat ditemukan berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya.

3. *Ideation*

Pada tahap ini dilakukan *brainstorming* ide dengan berbagai metode yang berangkat dari masalah yang sudah dianalisa pada tahap sebelumnya.

- a. Konsep Desain: menentukan konsep-konsep desain yang nantinya akan memberikan solusi terhadap masalah yang ada.
- b. Gambar Desain dan Gambar Kerja: pembuatan *layout*, rencana lantai, rencana plafon,, tampak potongan, detail elemen interior, detail perabot, perspektif.
- c. Metode: sebuah langkah yang digunakan untuk memudahkan menemukan solusi dan dibantu dengan beberapa metode lainnya, metode tersebut adalah *survey* lapangan dan wawancara.

4. *Prototyping*

Pada tahapan ini mulai dilakukan pembuatan desain dengan inovasi secara 3D menggunakan aplikasi komputer dan kemudian diimplementasikan dalam bentuk maket. Berikut rincian dari tahap ini :

- a. Maket Presentasi: membuat maket dengan skala 1:25.
- b. Kelengkapan presentasi: membuat sarana-sarana yang mendukung untuk presentasi seperti PPT, *presentation board*, *x-banner*, lembar kerja dalam ukuran kertas A2.

5. *Test*

Melakukan *test* pertama dengan cara evaluasi bersama pembimbing, kemudian dijabarkan kelebihan dan kelemahan untuk pengembangan desain selanjutnya. Kemudian setelah pengembangan, dilakukan *final test* guna mendapatkan *feedback*

I.5. Deskripsi Umum Proyek

Penerapan Konsep *Open Space* pada Interior Perpustakaan SMK Negeri 7 Medan. Perpustakaan sekolah ini sangat luas dan sangat sayang apabila tidak ditata dengan baik agar terdapat kesan luas dan kenyamanan dari konsep *open space*. Berikut deskripsi proyek yaitu:

Judul proyek : Penerapan Konsep *Open Space* pada Interior SMK Negeri 7 Medan

Tema proyek : Konsep *Open Space*

Lokasi proyek : Jalan STM No.12 E Kecamatan Medan Amplas

Luas site : 24 meter x 6 meter

Status : Fiksi

I.6. Data Non Fisik, Data Fisik Dan Data Literatur

1. Penataan Ruang

a. Sirkulasi

Dalam penataan fasilitas Perpustakaan SMK Negeri 7 Medan juga tidak terlepas dari unsur sirkulasi. Sirkulasi merupakan ruang gerak atau jalur yang diatur untuk menghubungkan, membimbing dan melintasi bagian-bagian tertentu didalam bangunan atau ruangan untuk kelancaran bagian itu sendiri, yang berhubungan dengan penghayatan objek didalam ruang.

b. Organisasi Ruang

Organisasi ruang dapat dibagi menjadi 5 bagian, yaitu :

- Organisasi Terpusat
- Organisasi *Linear*
- Organisasi *Radial*
- Organisasi *Cluster*
- Organisasi *Grid*

c. *Zoning*

Pada perpustakaan SMK Negeri 7 Medan hanya akan menggunakan area utama yaitu ruangan perpustakaan yang kegiataannya membaca buku dan hanya satu ruangan saja.

d. *Layout*

Layout merupakan satu keputusan penting menentukan efisiensi sebuah operasi dalam jangka panjang. *Layout* juga merupakan susunan tata letak yang menjadikan suatu ruangan tertata dengan baik.

2. Elemen Pembentuk Ruang

a. Lantai

Lantai adalah elemen pembentuk interior yang tidak dapat dipisahkan dari ruangan itu sendiri. Dari 3 elemen pembentuk interior, yaitu lantai, dinding, dan plafon, lantai merupakan elemen yang mutlak harus ada. Berikut ini beberapa kriteria dalam memilih lantai pada perpustakaan SMK Negeri 7 Medan:

- Tidak licin, sangat penting pada area perpustakaan.
- Tahan lama, tahan terhadap kerusakan karena terlalu sering dipakai berhubungan erat dengan antisipasi terhadap umur lantai. Lantai yang permanen, walaupun tahan lama tetap harus mempunyai sifat yang mudah untuk dibersihkan/dikilapkan kembali di waktu mendatang.
- Penampilan, dalam hubungannya dengan fungsi ruang, tahan terhadap lalu lintas, tahan terhadap kerusakan karena sering dipakai, tahan terhadap tumpahan air, cairan pembersih, dan pewarna.
- Harga ekonomis, untuk memilih suatu barang harus sesuai dengan kesanggupan dari seseorang atau kelompok. Pentingnya dalam hal materi yang sesuaikan dengan budget itu sendiri.
- Suara, kehangatan dan kenyamanan berhubungan dengan kehalusan dan kemampuan meredam suara dari permukaan lantai dan dekorasi ruangan

Tabel I.1. Bahan Pembentuk Suasana Ruang

(Sumber: Rahma Dani, 2023)

Kesan Yang Ditimbulkan	Material Penutup Lantai
Alami, Indah, Sejuk	<ul style="list-style-type: none"> • Karpet • Parket • Serat Kayu
Dingin, Sejuk	<ul style="list-style-type: none"> • Batuan Alami • Keramik • Tegel
Kaku, Permanen	<ul style="list-style-type: none"> • Granit • Marmer • Teraso
Indah, Luas, Sejuk	<ul style="list-style-type: none"> • Vinly
Atraktif, Dinamis	<ul style="list-style-type: none"> • Tegel Motif

b. Dinding

Dinding merupakan elemen interior bagian tengah antara plafon dan lantai yang memiliki fungsi sebagai pembentuk dan pemisah ruangan suatu bangunan. Warna dinding juga berpengaruh pada kesan ruang, warna-warna yang mengkilat lebih banyak memantulkan sinar sebaliknya warna buram kurang memantulkan sinar. Warna-warna yang terang memberikan kesan ringan dan luas pada suatu ruang, sedangkan warna gelap memberikan kesan berat dan sempit. Cara menghias dinding sebagai berikut:

- Membuat motif-motif dekorasi dengan digambar, dicat, dicetak, diaplikasikan dan dilukis secara langsung di dinding.
- Dinding ditutup atau dilapisi dengan bahan yang ornamentik atau dengan memasang hiasan-hiasan yang ditempel pada dinding.

Tabel I.2. Bahan Pembentuk Suasana Ruang

(Sumber: Rahma Dani, 2023)

Kesan Yang Ditimbulkan	Material Penutup Dinding
Alami, Hangat, Indah	<ul style="list-style-type: none">• Batu Alam
Bersih, Luas, Rapi	<ul style="list-style-type: none">• Cat
Bersih, Luas, Modern, Rapi	<ul style="list-style-type: none">• Fiberglass
Indah, Modern	<ul style="list-style-type: none">• Gelas

c. Plafon

Plafon atau langit-langit diperlukan untuk mencegah panas atap masuk kedalam ruangan di bawahnya, baik secara radiasi maupun secara konveksi. Atap yang panas akan memancarkan radiasi panas ketubuh kita, sehingga menyebabkan tidak nyaman. Tinggi rendahnya plafon akan mempengaruhi

kualitas ruangan, seperti halnya kesan dan suasana serta akustik ruang sebagai berikut :

- Ruang dengan langit-langit tinggi akan memberi kesan agung dan titik penglihatan akan bergerak secara vertikal.
- Ruang dengan langit-langit normal tidak lapang, tetapi tidak sempit. Maka orang-orang di dalamnya akan didorong melakukan kegiatan: duduk, bersantap dan kegiatan-kegiatan yang sifatnya teratur dan terikat.
- Ruang sempit langit-langit rendah dan intim. Maka orang-orang di dalamnya akan didorong melakukan kegiatan sebagai berikut : duduk, bersantap, dan kegiatan-kegiatan yang sifatnya teratur dan terikat.

Tabel I.3. Bahan Pembentuk Suasana Ruang
(Sumber: Rahma Dani,2023)

Kesan Yang Ditimbulkan	Material Penutup Platfon
Bersih, Rapi, Sederhana	<ul style="list-style-type: none"> • Gypsum • Kayu • Triplek
Alami, Hangat	<ul style="list-style-type: none"> • Kayu • Siring
Dingin, Kaku, Modern	<ul style="list-style-type: none"> • Logam

3. Elemen Pelengkap Pembentuk Ruang

a. Pintu

Pintu dan jalan masuk memungkinkan akses fisik untuk kita sendiri, perabot dan barang-barang untuk masuk dan keluar bangunan dari satu ruang ke ruang lain dalam bangunan. Penempatan pintu berpengaruh pada sistem

sirkulasi yang dipergunakan, pengarahannya atau pembimbingan jalan. Bukaan pintu yang terletak pada atau berdekatan dengan sudut-sudut, dapat membuat jalur-jalur melintas disisi ruangan.

b. Jendela

Jendela adalah salah satu bukaan ruang yang berfungsi sebagai penghubung antara ruang dalam dan ruang luar baik secara visual maupun sebagai sirkulasi udara dan cahaya pada ruang tersebut

4. Pengisi Ruang

Elemen pengisi ruang menjadi perantara antara arsitektur dan penghuninya, dengan transisi bentuk dan skala antara ruang dan masing-masing individu. Kualitas perabot pengisi ruang dapat mempengaruhi kenyamanan fisik, contohnya faktor penataan, penggunaan, jenis dan lama kegiatan, kualitas pencahayaan, dan kondisi pikiran penghuni.

5. Tata Kondisi Ruang

a. Kondisi Pencahayaan

Dalam penataan interior, dapat diciptakan berbagai suasana yang dikehendaki melalui sistem pencahayaan lampu yang terang dan warna lampu yang putih yang akan memberikan suasana yang *modern*.

Pencahayaan yang digunakan terbagi atas dua bagian yaitu :

- Pencahayaan Alami, merupakan cahaya yang berasal dari sinar matahari langsung. Cahaya ini didapat lewat jendela yang akan memaparkan cahayanya dalam ruangan.

- Pencahayaan buatan (*artificial light*), adalah segala bentuk cahaya yang bersumber dari alat yang diciptakan oleh manusia, seperti : lampu pijar, lilin, atau obor.

b. Kondisi Penghawaan

Penghawaan adalah suatu usaha pembaharuan udara dalam ruang melalui penghawaan buatan maupun penghawaan alami dengan pengaturan sebaik-baiknya dengan harapan untuk mencapai tujuan kesehatan dan kenyamanan dalam ruang. Penghawaan juga terbagi menjadi 2, yaitu alami dan buatan, penghawaan alami dapat memanfaatkan sistem “*cross ventilation*”. Sedangkan penghawaan buatan dapat bersumber dari kipas atau AC.

c. Akustik

Akustik merupakan unsur penunjang dalam sebuah desain, karena akustik memberi pengaruh luas dan dapat menimbulkan efek psikis dan emosional bagi orang yang mendengarnya. Dalam hal ini terdapat dua peristiwa yaitu:

- Bising di dalam yang terjadi diruangan seperti berbicara, batuk, atau suara benda yang ada di perpustakaan. Hal seperti ini dapat diatasi dengan peraturan yang dilarang bising.
- Bising di luar terjadi di luar ruangan seperti orang berjalan, berbicara dan lainnya. Hal seperti ini dapat diatasi dengan menutup pintu dan tirai jika diperlukan. (Muhammad Nuddin:2016)

6. Estetika Ruang

Yang terdiri dari beberapa yaitu Kondisi Suasana Ruang, Gaya, Tema, Warna, Tekstur.

7. Elemen Dekoratif

Yang terdiri dari *Ornament, Decorative Pattern*, dan *Art Installation*. Pada setiap ruangan pastinya terdapat beberapa ornamen yang menjadi hiasan di suatu ruangan mulai dari foto, lukisan, karya tangan, patung, atau jenis lainnya.

Table 1.4. Data Non Fisik, Data Fisik, Data Literatur

(Sumber : *survey* lapangan Rahma Dani, 2023)

Kategori data	Data non fisik	Data fisik	Data literatur
Penataan ruang	Menciptakan suasana yang tenang dan juga menarik memberikan kesan nyaman untuk para pengunjung	Kondisi fisik bangunan di lokasi masih baik hanya saja merubah tata letak dan menerapkan konsep <i>open space</i> . Berukuran 24 x 6 meter.	Menciptakan suasana yang membuat daya Tarik oleh pengunjung dengan penerapan konsep open space dan tema menyenangkan serta tambahan dekorasi yang menarik di ruang perpustakaan.
Elemen Pembentuk Ruang			
Pengisi Ruang			
Tata Kondisi Ruang			
Sistem Mekanikal Elektrikal			
Estetika Ruang			
Elemen Dekoratif			

I.7. Daftar Kebutuhan Dan Kriteria

Adapun beberapa daftar kebutuhan dan kriteria ruang Perpustakaan SMK Negeri 7 Medan yaitu :

Table 1.5 Daftar Kebutuhan
(Sumber : wawancara & *survey* lapangan , 2023)

No	Pengguna ruang	Jml	Aktifitas	Kebutuhan	Ukuran ruangan	Jml	Kriteria
1	Pengunjung perpustakaan SMK Negeri 7 Medan		Masuk, melihat buku-buku yang ingin dibaca disetiap rak buku.	Meja, rak buku, kursi	24 x 6 m ² dengan tinggi 3,5 m ² .		Nyaman, Mudah perawatan, harga murah, desain simple dan menarik.
2	Staff Perpustakaan		Memberi layanan terhadap pengunjung yang mau membaca.	Meja resepsionist/ staff.	24 x 6 m ² dengan tinggi 3,5 m ² .		Kokoh, mudah dirawat harga terjangkau.