

Desain Interior Perpustakaan sebagai Sarana Edukasi dan Hiburan dengan Konsep Post Modern

Eka Susanti dan Budiono

Program Studi Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: budiono@prodes.its.ac.id

Abstrak—Di jaman modern seperti sekarang ini terjadi fenomena persaingan antar individu di masyarakat agar tidak tertinggal dengan perkembangan arus globalisasi sangat pesat. Masyarakat dituntut untuk memiliki skill dan pengetahuan yang luas. Kebutuhan akan pendidikan menjadi kebutuhan primer bagi masyarakat. Untuk memperoleh pendidikan tidak hanya didapat secara formal seperti disekolah tetapi juga dapat diperoleh secara tidak formal seperti membaca di perpustakaan. Namun sayangnya kesadaran masyarakat tentang minat baca dirasa masih sangat kurang. Dibutuhkan suatu perpustakaan dengan konsep yang menarik sehingga minat baca masyarakat dapat meningkat kembali. Perpustakaan yang baik dapat menjadi ruang publik yang menawarkan edukasi sekaligus hiburan yang dikemas secara berbeda. Faktor kenyamanan dan fasilitas yang baik harus benar-benar diperhatikan sehingga dapat mempengaruhi psikologi pengguna perpustakaan agar minat bacanya meningkat. Metode desain yang digunakan meliputi pengumpulan data yang dilaksanakan secara langsung maupun tidak langsung. Pembagian kuisioner, wawancara dan pengamatan langsung ke lapangan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan. Sedangkan studi pustaka, majalah, dan internet mengenai perpustakaan, Post Modern dan nuansa interiornya merupakan cara untuk mendapatkan data pendukung, standar perancangan, perkembangan desain dan referensi tentang objek yang diperlukan. Data yang sudah didapat akan diolah menggunakan penghitungan data statistika dengan cara analisa deskriptif, analisa kesenjangan dan pertanyaan terbuka. Hasil yang diharapkan dari desain interior ini adalah merancang desain interior perpustakaan sebagai sarana edukasi dan hiburan yang dapat meningkatkan minat baca dan kreatifitas masyarakat luas.

Kata Kunci—Edukasi, Minat baca, Perpustakaan, Postmodern.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi seperti saat ini arus perubahan terjadi begitu sangat cepat, hal ini diikuti oleh perkembangan teknologi, tren dan budaya. Perubahan tersebut sangat berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat terutama masyarakat modern.

Ditinjau dari segi ekonomi, pengaruh arus globalisasi membuat kebutuhan akan SDM yang berkualitas dan peningkatan taraf hidup masyarakat semakin tinggi, menyebabkan terjadinya peningkatan kebutuhan akan pendidikan yang sesuai dengan keadaan ekonomi saat ini. Dari segi sosial, dimasa saat ini setiap orang dituntut untuk mampu bersaing menjadi manusia yang berkualitas, oleh sebab itu dibutuhkan intelegensi. Hal tersebut dapat diperoleh dari pendidikan, sehingga nantinya menghasilkan SDM yang berkualitas dan dapat bersaing di dunia Internasional. Dari segi kultur, Perkembangan tren yang cukup dinamis mempengaruhi pola hidup masyarakat yang menyebabkan daya saing antar individu semakin tinggi, untuk memenangkan persaingan dibutuhkan bekal pendidikan dan skill yang memadai agar tidak tersingkir dari arus perubahan. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan termasuk kebutuhan primer bagi masyarakat.

Antara pendidikan dan perkembangan masyarakat terdapat interaksi timbal balik dan saling mempengaruhi. Artinya, perkembangan pendidikan akan amat bergantung pada pandangan dan harapan masyarakat terhadap pendidikan. Pada akhirnya perkembangan suatu masyarakat ditentukan juga oleh tingkat pendidikannya. Oleh karenanya, masyarakat modern pada satu segi memandang "pendidikan sebagai variabel modernisasi.

Dalam konteks ini pendidikan dianggap sebagai prasyarat dan kondisi yang mutlak bagi masyarakat untuk menjalankan program dan mencapai tujuan-tujuan modernisasi atau pembangunan." Dengan demikian, pendidikan dalam benak masyarakat modern adalah *agent of change* (agen perubahan) bagi masyarakat.

Maju tidaknya pembangunan masyarakat tergantung pada kemampuan pendidikan memenuhi kebutuhan yang diperlukan masyarakat. Tanpa pendidikan yang memadai, akan sulit bagi masyarakat manapun untuk mencapai kemajuan. Karena itu banyak ahli pendidikan yang berpandangan bahwa pendidikan merupakan kunci yang membuka pintu ke arah modernisasi.

Ada banyak cara untuk memperoleh pendidikan yang baik. Saat ini pendidikan tidak hanya diperoleh dari kegiatan formal seperti belajar di sekolah, pendidikan juga dapat diperoleh dari

kegiatan informal misalnya saja membaca buku - buku literatur dan pengetahuan di perpustakaan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membentuk suasana interior yang dapat memberikan kenyamanan dan keleluasaan bagi pengguna dalam menjalankan berbagai aktivitas sehingga minat baca pengunjung meningkat. Serta mempertegas pencitraan secara visual sebagai perpustakaan yang mengedepankan edukasi dan kreatifitas.
2. Bagaimana menciptakan sistem sirkulasi dan zoning area yang baik agar berbagai kegiatan di perpustakaan dapat tertampung dan tidak mengganggu kenyamanan serta aktivitas antara pengunjung dan staff.

C. Batasan Masalah

1. Penambahan ruang dan perubahan sekat / dinding dimungkinkan tanpa mengubah bentukan eksisting secara global.
2. Desain interior yang difokuskan pada perpustakaan, ruang baca dan fasilitas tambahan.
3. Pengolahan zoning yaitu pemisah antara area publik, semi publik, dan privat, sehingga mempermudah pengunjung untuk mengakses ke ruang baca tanpa harus mengganggu kegiatan pada area lainnya.

D. Tujuan Dan Manfaat

Tujuan dari desain interior Perpustakaan antara lain :

1. Menanggalkan kesan formal, serius, kaku pada perpustakaan dengan mewujudkan konsep Post Modern dimana pengunjung dapat merasa nyaman mungkin saat membaca dan beraktivitas.
2. Menciptakan interior perpustakaan yang menyenangkan, aman, dan nyaman baik secara fisik, visual, ergonomi, maupun psikologi guna merangsang timbulnya minat membaca, memacu kreatifitas, memudahkan aktivitas, serta menunjang kebutuhan pengunjung dan staff.
3. Mempertegas *image* perpustakaan sebagai ruang publik yang juga turut serta mencerdaskan masyarakat, mendukung dan mewadahi kreatifitas seniman maupun penulis lokal dengan cara memberikan sarana penunjang kreatifitas seperti fasilitas galerry, work shop area, ruang audio-visual, dan cafeteria.
4. Menciptakan penataan furnitur dan zoning yang baik pada interior perpustakaan, sehingga mampu memberikan kenyamanan sirkulasi dan aktivitas bagi pengunjung maupun staff.

Usulan desain interior perpustakaan ini diharapkan dapat memberi manfaat yang luas, antara lain:

1. Penerapan konsep pada desain interior dapat menciptakan *image* baru bagi perpustakaan yang mana diharapkan dapat menimbulkan kembali minat membaca dan menarik pengunjung.
2. Diharapkan nantinya desain perpustakaan tersebut dapat memberikan pengalaman baru dalam membaca, berbagi pengetahuan, merangsang kreatifitas pengunjung dan

mempermudah aktivitas dengan memperhatikan kenyamanan baik secara fisik, visual, ergonomi, maupun psikologi

3. Desain interior tersebut dapat menunjang fasilitas, kegiatan-kegiatan rutin di perpustakaan, dan memberikan pengalaman baru bagi pengunjung yang datang sekaligus berkolaborasi memperkenalkan karya-karya seniman dan penulis lokal ke masyarakat luas.
4. Penataan zoning yang baik dapat memberikan keteraturan aktivitas pengguna, selain itu memberikan kenyamanan baik dari segi ergonomis maupun segi psikologis.

II. URAIAN PENELITIAN

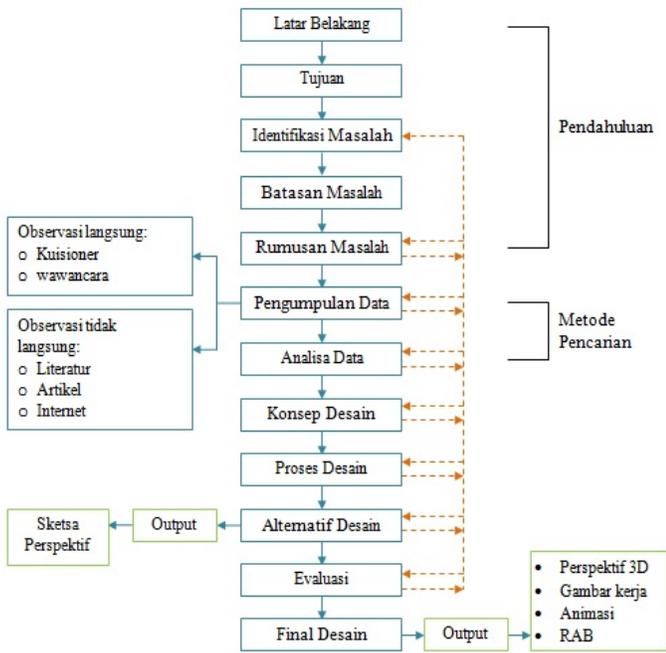
A. Metode Pengumpulan Data

Dalam tahap pengumpulan data dapat terbagi menjadi dua bagian, yaitu :

1. Data Primer
Data Primer merupakan data yang didapat secara langsung di lapangan (pihak yang bersangkutan) dengan melakukan pengamatan dan pendokumentasian. Data ini dibutuhkan agar kita bias mengerti permasalahan dan kondisi lingkungan yang terjadi pada hal-hal yang sedang kita teliti.
2. Data Sekunder
Data sekunder adalah data yang didapatkan dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan didapatkan dengan jalan menghimpun data yang ada dan menjadi sumber perolehan data yang akan dianalisis.

Dalam tahap pengumpulan data dilakukan melalui beberapa metode pengambilan data, yaitu :

1. Studi Lapangan / eksisting (survey langsung)
Dilakukan dengan melakukan survey seperti melihat, mengamati, mencatat informasi yang diperlukan, serta melakukan dokumentasi sebagai eksistingnya untuk mengetahui kondisi yang sesungguhnya mengenai interior maupun aktivitas yang ada di peroustakaan.
Observasi yang dilakukan dibagi menjadi 2 objek studi, yaitu :
 - a. Observasi pada objek studi dalam kasus ini adalah perpustakaan.
 - b. Pengamatan secara langsung pada obyek pembanding yang akan dijadikan studi tentang kebutuhan ruang pada perpustakaan.
2. Wawancara
Wawancara yang dilakukan akan ditujukan pada :
 - a. Pemilik Perpustakaan.
 - b. Staff C₂Oerpustakaan.
 - c. Pengunjung erpustakaan.
3. Pembagian kuisioner
Pembagian kuisioner dilakukan pada pengunjung
4. Studi Literatur
Diperoleh melalui literature, internet,majalah, dan media infrmasi lain yang mendukung penelitian khususnya yang berhubungan dengan meterial dan elemen estetis pada perpustakaan untuk memperkaya informasi yang telah diperoleh melalui metode studi lapangan dan wawancara.



Gambar. 1. Skema alur metode desain

B. Metode Analisa Data

Pada tahapan analisa data, *approach reserch* yang digunakan adalah deskriptif dengan membagi tahap pengolahan data kedalam tiga metode. Metode yang digunakan dalam pengolahan data adalah metode *induktif*, yaitu dengan cara mengumpulkan semua data yang ada kemudian dianalisis berdasarkan literatur dan kemudian diambil kesimpulannya. Selain itu analisis data juga dapat menggunakan metode *deduktif* dan *komparatif*.

Metode *deduktif* merupakan metode mengolah dan menganalisa data-data yang bersifat umum, kemudian menganalisa kembali data-data tersebut menjadi bersifat lebih khusus yang sesuai dengan judul desain. Metode *komparatif* merupakan metode menggabungkan data untuk melakukan perbandingan data- data yang ada. Selanjutnya membentuk data-data tersebut sesuai judul desain.

C. Metode Desain

Mode desain ditunjukkan dalam Gambar 1.

III. KONSEP DESAIN

A. Konsep Makro

Konsep makro yang diterapkan pada interior ‘C₂O Library. Cinematheque. Cafe’ bersumber pada penyelesaian permasalahan yang terjadi pada objek desain. Dari analisa yang dilakukan terdapat dua aspek permasalahan yang harus diselesaikan yaitu aspek identitas objek desain dan aspek kenyamanan. Pada skema konsep desain, Post Modern merupakan langgam yang dapat menjawab kedua permasalahan tersebut. Langgam Post Modern memiliki beberapa ciri khusus, diantara ciri tersebut dipilih ciri yang

dapat menjawab permasalahan pencitraan dan kenyamanan objek desain yaitu :

- Post Modern sebagai konsep pencitraan

Ciri Ideologis

Popular Pluralist - Tidak terkait oleh aturan atau kaidah tertentu, tetapi mempunyai tingkat fleksibilitas yang tinggi sehingga dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Ciri Stylistic

Pro Organik and applied ornament - Mencerminkan kedinamisan sesuatu yang hidup dan dekoratif

Pemilihan ciri tersebut didasarkan pada perwujudan identitas yang dapat mewakili visi & misi objek desain sebagai ruang publik untuk berinteraksi sosial secara cerdas yang dikemas unik dengan menggabungkan nilai edukasi dan entertainment didalamnya. Selain itu kedua ciri tersebut memperlihatkan sisi fleksibilitas dan kedinamisan yang dapat mewakili karakter generasi muda dan kreatif dari pengguna C₂O Library. Cinematheque. Cafe. Konsep Pencitraan dengan langgam post modern akan dimunculkan dalam interior ruangan untuk membentuk suasana melalui bentukan furniture, elemen estetis, pemilihan material dan konsep warna pada tiap ruang.

- Post Modern sebagai konsep kenyamanan

Ciri ide rancangan

Post Modern space - 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.

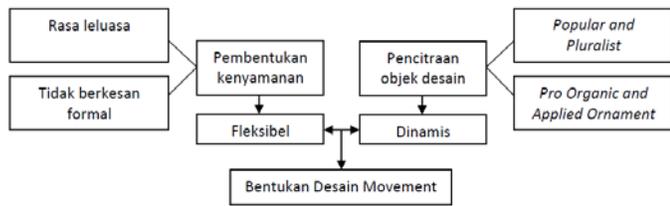
Pemilihan konsep kenyamanan dengan menggunakan ciri ide rancangan *Post Modern Space* didasarkan pada sifatnya yang memberi keleluasaan pada ruang tanpa membuat batasan yang masif dan bersifat kaku. Hal tersebut dapat membentuk interpretasi tersendiri pada pengguna yang dapat menghapus kesan kaku dan 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.

B. Konsep Mikro

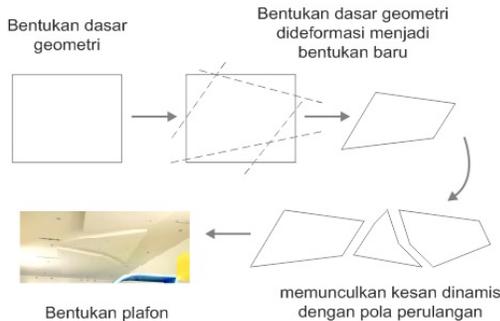
1. Konsep Bentukan

Post Modern merupakan kebalikan dari modern, dengan kata lain Post Modern berlandaskan pada teori deskonstruktive. Dalam langgam post modern, bentukan yang digunakan lebih bersifat acak dan tidak wajar. Banyak digunakan bentukan yang berkesan flekseksibel dengan lengkungan, geometri, kurva dan garis – garis non fungsional. Dari bentukan yang fleksibel tersebut membuat bangunan Post Modern lebih dinamis. Bentukan tersebut tidak selalu bersifat struktural, seringkali bersifat dekoratif dengan perulangan, menggunakan warna dan material bangunan yang inovatif.

Apabila bentukan dasar dari Post Modern dikaitkan dengan kebutuhan dari objek desain maka akan dapat ditarik konsep dari penentuan pola bentuk, antara lain :



Gambar 2. Diagram Konsep bentukun



Gambar 3. Contoh pengaplikasian konsep bentukun, degradasi bentukun dan perulangan pada konsep bentukun plafon

Dari bagan pola penentuan bentuk diatas didapatkan konsep bentukun interior yang akan digunakan yaitu konsep bentukun movement. Bentukun tersebut memiliki ciri yang dapat mewakili kebutuhan dari objek desain baik yang bersifat identitas maupun kenyamanan yaitu :

1. Mencerminkan kedinamisan sesuatu yang hidup yang sesuai dengan karakteristik pengunjung yang mayoritas generasi muda.
2. Memiliki estetika pola perulangan, berkelanjutan, bentukun asimetris dan lengkung yang berkesan bebas.
3. Merupakan perwujudan bentuk dari post modern yang fleksibel dan dapat menyesuaikan dengan lingkungan/situasi sekitarnya.

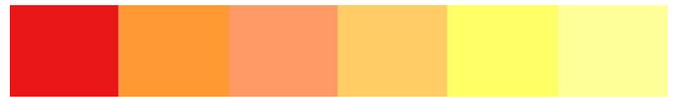
2. *Konsep Warna*

Warna merupakan komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dari pembentukan konsep ruang. Penggunaan warna yang tepat untuk bangunan pendidikan, seperti sekolah dan perpustakaan, dapat meningkatkan aktivitas didalamnya. Konsep warna yang diterapkan adalah adalah konsep warna yang dapat menjawab permasalahan dari aspek kenyamanan dan identitas.

Untuk penjabaran penerapannya sebagai berikut ;

Warna dalam aspek kenyamanan

- Warna yang dapat memberi efek aktif
Warna yang digunakan adalah warna-warna hangat yang dapat memberi stimulus untuk meningkatkan aktivitas dan lingkungan yang cerah. .Warna seperti merah,orange,kuning lembut dan turunannya dapat memberi kesan intelektual dan semangat.
- Warna yang dapat memberi efek relaksasi
Warna yang digunakan adalah warna-warna dingin yang cenderung memberi efek damai, menenangkan, menyegarkan dan privat. Warna seperti biru, hijau dan turunannya dapat member kestabilan serta meningkatkan konsentrasi.



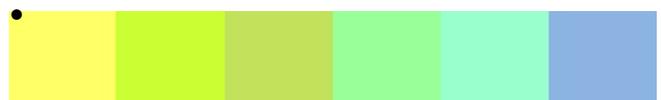
Gambar 4. Warna dengan efek aktif



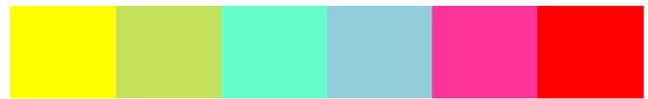
Gambar 5. Warna dengan efek relaksasi



Gambar 6. Warna pemantul cahaya



Gambar 7. Warna identitas



Gambar 8. Warna tema

- **Warna pemantul cahaya**
Warna yang digunakan adalah warna dengan kemampuan memantulkan cahaya yang baik sehingga membantu efisiensi penyebaran cahaya alami untuk interior, memberi kenyamanan saat membaca dan beraktifitas.

- **Warna dalam aspek identitas**
Warna identitas : Warna yang dapat mewakili visi dan misi serta mewakili image dari pangsa pasar C₂O yang mayoritas anak muda. Warna yang digunakan adalah warna gradasi dari hangat ke dingin yang memberi efek dinamis.
Warna tema : Warna tema diambil dari warna-warna khas dari post modern, yang tidak terduga dan non tradisional seperti ungu, biru terang, merah, hijau kuning, pink neon, toska.

IV. DESAIN AKHIR

A. *Ruang Terpilih – Perpustakaan dan Ruang Baca*

Pada area ini konsep Post Modern diterapkan melalui konsep warna dan bentukun dari elemen interiornya. Bentukunnya mengambil bentukun dengan lengkung yang bersifat fleksibel dan bebas. Pada area e-kios terdapat sofa dengan warna terang yang menjadikan sofa tersebut sebagai *point of view*.. Perbedaan level lantai antara area ekios dengan area baca anak sebagai pemisah ruang semu yang berguna untuk membedakan fungsi ruangnya tanpa harus membuat dinding penyekat. Dengan penerapan level lantai ini secara tidak langsung membuat ruangan menjadi lebih luas dan tetap terbagi berdasarkan fungsinya.



Gambar 9. Perspektif 3D perpustakaan dan ruang baca (area baca lelahan)



Gambar 11. Perspektif 3D perpustakaan dan ruang baca (area baca lelahan)



Gambar 10. Perspektif 3D perpustakaan dan ruang baca (area koleksi buku)



Gambar 12. Perspektif 3D perpustakaan dan ruang baca (area baca bersama)

Pada area baca anak konsep Post modern yang lebih menonjol adalah unsure *Pro Organik and applied ornament* dimana konsep bentukannya mencerminkan kedinamisan sesuatu yang hidup dan dekoratif. Poin utama pada area ini adalah pohon *artificial* yang bermakna sebagai pohon ilmu, suasana yang ditampilkan seperti sedang belajar di alam. Bentuk pohon disederhanakan dengan acuan pada pola bentuk geometri dan pola garis lengkung. Bentuk furniturnya didominasi garis lengkung, ujung furniture dibuat berbentuk lengkungan tumpul untuk keamanan anak. Konsep warna dari area ini menggunakan warna dingin dan warna identitas terdiri dari gradasi kuning, orange, hijau dan biru. Penggunaan warna tersebut juga berpengaruh pada pembentukan suasana yang tenang dan santai.

Area baca anak menggunakan material yang lunak dan halus guna menjaga keamanan dan keselamatan anak saat beraktivitas di area tersebut. Lantainya menggunakan karpet tile warna cream, coklat muda dan biru yang dibentuk pola melingkari pohon *artificial*. Sekeliling lantai area anak menggunakan karpet rumput guna mendukung penciptaan suasana nyaman layaknya sedang membaca di alam. Pada bagian plafon memadukan drop ceiling dan suspended ceiling berwarna hijau yang dibentuk seperti dahan pohon. Bentukannya lebih disederhanakan dengan pola lengkung yang dinamis.

Bentuk furniture pada area koleksi buku berasal dari deformasi bentuk geometri yang dipadukan dengan garis lengkung dan kurva sehingga menjadi bentuk baru yang lebih dinamis. Menggunakan pola perulangan guna memunculkan karakter dinamis sesuai dengan visi dan misi dari objek desain. Lantai pada area ini menggunakan perpaduan material homogenous tile dengan motif granit dan lantai parquet. Motif

granit memberi kesan mewah dan bersih, sedangkan material parquet dapat membentuk suasana yang hangat dalam ruangan. Pada bagian plafon menggunakan drop ceiling berwarna putih untuk mengimbangi warna furniture yang ramai. Ceiling dan lantai memiliki pola bentuk yang sama, yaitu deformasi dari bangun geometri sehingga muncul bentuk baru yang lebih dinamis.

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 bentuk furniture pada area ini. Bentuknya difokuskan pada bangun geometri dengan memanfaatkan pola perulangan sehingga bentuk 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 lelahan lebih mengarah pada warna tema, warna-warna hangat ini dapat memunculkan efek semangat dalam beraktivitas.

Gambar diatas merupakan perpektif dari area baca bersama, berbeda dengan area baca yang lainnya yang tidak menggunakan kursi dan meja (lelahan). Pada area ini mengakomodasi pengguna yang ingin membaca dengan duduk di kursi. Konsep Warna pada area ini didominasi oleh warna tema yaitu kuning, hijau dan biru. Furnitur pada area ini mengambil bentuk-bentuk lengkung dengan pola

perulangan yang dinamis. Terdapat elemen estetis berupa pohon artificial di tengah menyatu dengan meja, hal tersebut dimaksudkan untuk menimbulkan perasaan santai pada psikologi pengguna saat membaca.

Plafon area baca bersama menggunakan suspended ceiling dengan bentukan segitiga lengkung yang kontinu, bentukan ini mengadopsi konsep bentukan movement yang dinamis dan fleksibel dengan pola perulangan sesuai dengan konsep Post Modern. *Suspended ceiling* menggunakan warna kuning untuk membantu pemantulan dari bias cahaya lampu agar lebih optimal. Lantai pada area baca bersama menggunakan homogenous tile dengan motif granit warna putih. Selain memberi kesan mewah dan bersih pada ruangan, penggunaan material tersebut berfungsi sebagai pemantul cahaya alami yang masuk melalui bukaan dan menyeimbangkan warna furniture dan *suspended ceiling* yang terang.

V. KESIMPULAN

1. Dalam desain interior perpustakaan, perencanaan desain interior ruang dan pembentukan suasana ruang sangat penting agar dapat memberikan kenyamanan, atmosphere belajar yang menyenangkan dan dapat mempengaruhi psikologi pengguna sehingga minat bacanya meningkat.
2. Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya minat baca di masyarakat adalah kurang terakomodasinya fasilitas-fasilitas penunjang di perpustakaan yang mempengaruhi ketertarikan dan animo terhadap keberadaan perpustakaan. Oleh karena itu dalam sebuah perpustakaan perlu dihadirkan fasilitas penunjang yang bersifat menghibur namun tetap dikemas dalam nuansa edukasi sehingga menarik animo dari masyarakat untuk datang membaca di perpustakaan.
3. Paradigma masyarakat mengenai perpustakaan yang terkesan membosankan, kaku dan formal tidak mutlak dapat diselesaikan melalui perencanaan konsep interior, namun sedapat mungkin dari perancangan desain interior ini ditemukan alternatif konsep desain dengan mengusung konsep Post Modern sebagai solusi mengatasi kekakuan pada perpustakaan. Suasana yang diusung berkesan santai, nyaman, hangat dan kekeluargaan sehingga pengguna perpustakaan dapat merasa nyaman dalam beraktivitas.
4. Fenomena kurangnya minat baca banyak terjadi pada generasi muda, sehingga untuk meningkatkan kembali minat baca tersebut dimunculkan interior dengan pendekatan konsep Post Modern yang bebas, kreatif, dan *out of the box* sesuai dengan karakteristik generasi muda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih pada ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, segala kekuatan kepada saya dan orang – orang yang saya cintai dan hormati. Orang tua dan keluarga yang telah begitu sabar untuk selalu mendukung dengan sepenuh hati di setiap kondisi yang saya lalui. Ir. Budiono, MSn selaku dosen pembimbing Tugas Akhir saya. Ibu Anggri Indraprasti, SSn, MDs selaku dosen coordinator tugas akhir. Teman-teman seperjuangan tugas akhir, angkatan 2009 Desain produk industri ITS.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akmal, Imelda. 2006. *Lighting*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- [2] Ching, Francis D.K. 2002. *Architecture, Space and Order*. New York: Maxmillan Publishing Company.
- [3] Ching, Francis D.K. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta : Erlangga.
- [4] Frick, Heinz, 1998. *Ergonomi konsep dasar dan aplikasinya, edisi 1*. Jakarta: Guna Widya.
- [5] Frick, Heinz, 1998. *Ilmu Bahan Bangunan*. Yogyakarta : Kanisius.
- [6] Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2003
- [7] Kobayashi, Sigenobu. 1998. *Colorist, a Practical Handbook for Personal and Profesional Use*. United States: Kodansa America, inc.
- [8] Konya, Allan. 1986. *Libraries*. Oxford : Butterworth Architecture
- [9] Neufert, Ernst. 1990. *Data Arsitek*. Jakarta : Erlangga.
- [10] Panero, Julius. 2003. *Dimensi Manusia Dan Ruang Interior*. Jakarta : Erlangga.
- [11] Suptandar, Pamudji. 1982. *Interior Design II*. Jakarta : Djambatan.
- [12] Thompsin, Godfrey. 1989. *Planning and Design Library Building*. Oxford : Butterworth Architecture