

KAJIAN TATA RUANG PERPUSTAKAAN ANAK DI PULAU UNTUNG JAWA

Indra Gunara Rochyat

Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jakarta
Jalan Arjuna Utara 9, Tol Tomang Kebon Jeruk, Jakarta - 11510
indragunara@esaunggul.ac.id

Abstract

The Children's Library Room is a public facility built for children of Untung Jawa residents that serves as a place for storing literature that supports children's education. In this case the researcher collected arguments stating the cause of an interior design work on the island of Untung Jawa carried out. From direct observation many have problems, but researchers decide to study the space in / location of the room. The problem is the layout or design of indoor layouts that are not good in order to maximize services to the community. The target audience of this research is for economically unproductive communities such as SMP, SD and PAUD as well as groups of children and adolescents who are on the island of Untung Jawa. The researcher approaches the phenomenological research methodology with a feasibility study that is connected with the user's request to conduct research in the location that is the object of research. The research aims to provide input in the form of a new layout in the children's library space and help create peace and comfort in community life through improved service facilities and can improve thinking and reading skills so that knowledge from the target partners can increase. The output of this activity is: one scientific article from being published in a journal. The goal of the type of output from economically non-productive partners is that in the year of activity (TS) it is expected that knowledge and services can increase.

Keywords: interior design, ergonomics, library room

Abstrak

Ruang Perpustakaan Anak merupakan fasilitas umum yang dibangun bagi anak-anak penduduk Untung Jawa yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan literatur yang menunjang pendidikan anak-anak. Dalam hal ini peneliti mengumpulkan argumentasi yang menyatakan penyebab sebuah pekerjaan desain interior di Pulau Untung Jawa dilaksanakan. Dari pengamatan langsung banyak memiliki permasalahan, namun peneliti memutuskan untuk mengkaji ruang dalam/teta letak dari ruangan. Permasalahannya adalah tata letak atau desain *layout* ruang dalam yang tidak baik dalam rangka memaksimalkan pelayanan terhadap masyarakat. Khalayak sasaran dari penelitian ini adalah untuk masyarakat tidak produktif secara ekonomi seperti SMP, SD dan PAUD serta kelompok anak dan remaja yang ada di lokasi Pulau Untung Jawa. Peneliti melakukan pendekatan metodologi penelitian fenomenologis dengan studi kelayakan yang dihubungkan dengan permintaan pengguna untuk melakukan penelitian di lokasi yang menjadi obyek penelitian. Penelitian bertujuan untuk memberikan masukan berupa tata letak baru pada ruang perpustakaan anak dan membantu menciptakan ketentraman dan kenyamanan dalam berkehidupan bermasyarakat melalui perbaikan layanan fasilitas dan dapat meningkatkan ketrampilan berpikir serta membaca sehingga pengetahuan dari sasaran mitra dapat meningkat. Luaran kegiatan ini adalah: satu artikel ilmiah dari dipublikasikan melalui jurnal. Sasaran dari jenis luaran dari mitra non produktif secara ekonomi adalah bahwa pada tahun kegiatan (TS) diharapkan pengetahuan dan layanannya dapat meningkat.

Kata kunci: desain tata letak, ergonomi, ruang perpustakaan

Pendahuluan

Peran Pemprov biasanya dengan menyediakan lahan. Biaya pembangunan biasanya berkisar 400-750 juta dari pihak swasta. Proses pembangunan, pengawasan, dan pemeliharaan perpustakaan juga melibatkan masyarakat sekitar. Bahkan perawatan taman juga dilakukan oleh masyarakat di sekitar perpustakaan anak dan dikoordinir oleh ibu-ibu PKK. Harapannya, Perpustakaan untuk anak ini bisa ikut membantu kota DKI Jakarta untuk bisa

meraih status kota layak anak sekaligus menyediakan ruang terbuka hijau bagi publik. (Wikipedia, 2018). Perpustakaan anak ini juga berkembang dibangun sampai pada kecamatan kepulauan seribu, yang salah satunya berada di kelurahan Pulau Untung Jawa Ruang Perpustakaan Anak merupakan fasilitas umum yang dibangun bagi anak-anak penduduk Untung Jawa. Ruang perpustakaan ini berfungsi sebagai tempat penyimpanan literatur yang menunjang pendidikan anak-anak penduduk Pulau Untung Jawa. Tak hanya itu ruang perpustakaan ini

berfungsi sebagai tempat untuk mendapatkan pengetahuan bagi para anak-anak tersebut.

Analisis situasi dilakukan oleh peneliti adalah bahwa sudah terlebih dahulu mendatangi kelurahan Pulau Untung Jawa untuk melakukan pendekatan kebutuhan dan permasalahan yang ada di sekitar Pulau Untung Jawa tersebut. Dalam hal ini peneliti bekerja sama dengan beberapa pemuda di Pulau Untung Jawa melakukan pendekatan untuk mengumpulkan argumentasi yang menyatakan dasar atau penyebab sebuah pekerjaan tata letak pada rekayasa desain interior di perpustakaan Pulau Untung Jawa untuk dilaksanakan dari berbagai macam kebutuhan pekerjaan yang ada. Di Pulau Untung Jawa yang diwakilkan oleh staf perpustakaan menuturkan beberapa permasalahan dan kebutuhan yang dihadapi di sekitar Pulau Untung Jawa. Dari pengamatan secara langsung di peneliti terfokus pada perpustakaan anak yang terpantau oleh kami banyak memiliki permasalahan, sehingga kami memutuskan untuk mengajukan usulan untuk memperbaiki ruang dalam dari bangunan perpustakaan anak ini.

Khalayak sasaran dari program ini adalah untuk masyarakat tidak produktif secara ekonomi seperti SMP, SD dan PAUD serta kelompok anak dan remaja yang ada di lokasi Pulau Untung Jawa. Berdasarkan hal ini peneliti melakukan studi kelayakan yang akan dihubungkan antara permintaan pengguna dalam hal ini bertindak sebagai masyarakat atau anak-anak. Setelah melalui diskusi dan pemikiran yang panjang maka peneliti sepakat untuk melakukan pekerjaan penelitian dan mengkaji perencanaan/desain di lokasi Perpustakaan Anak di Pulau Untung Jawa menjadi kajian penelitian berdasarkan hal-hal tersebut diatas. Untuk itulah diperlukan sebuah tahapan analisis pekerjaan dan penyusunan konsep desain. Peneliti memiliki dua kepakaran yang dapat dijadikan untuk meneliti yaitu kepakaran dalam bidang desain interior dan kepakaran dalam bidang desain produk.

Peneliti melakukan analisis dibantu oleh beberapa mahasiswa yang dilibatkan untuk melakukan analisis terhadap semua aspek desain sebagai landasan sebuah perancangan desain interior pada ruang perpustakaan anak ini. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan masukan berupa rekomendasi dari hasil kajian berupa desain interior baru pada ruang perpustakaan anak pulau untung Jawa kabupaten Kepulauan Seribu. Bersama mitra peneliti berharap kegiatan ini selaras dengan tujuan penelitian itu sendiri yaitu sebagai justifikasi dapat meningkatkan pelayanan kepada masyarakat.

1. Permasalahan tata letak atau perencanaan/desain *layout* ruang dalam yang tidak ergonomis

2. permasalahan pada perabot yang sudah tidak layak pakai yang dapat mengakibatkan kecelakaan dalam penggunaannya
3. permasalahan pada bukaan pintu ke atau dari ruangan yang sangat tidak aman bagi yang sedang melakukan kegiatan di dekat pintu,
4. permasalahan kurangnya sirkulasi udara pada ruangan yang dapat mengakibatkan sesak napas atau gejala kurangnya penyediaan udara segar bagi yang melakukan kegiatan di dalam ruang
5. permasalahan kurangnya jenis permainan yang tersedia di mengakibatkan terjadinya kebosanan pada anak-anak permasalahan sering terjadinya kecelakaan pada anak saat mereka melakukan kegiatan membaca sambil duduk di lantai yang beralaskan kayu seperti terluka disebabkan bagian lantai kayu yang terkelupas.

Jenis permasalahan yang telah diuraikan diatas merupakan perbaikan dari layanan atau fasilitas publik dalam hal ini adalah ruang dalam dari perpustakaan anak. Dari hasil argumentasi dengan perwakilan dari pembina perpustakaan di Pulau Untung Jawa dan perwakilan dari masyarakat pengguna dapat disimpulkan bahwa pengelola Perpustakaan Anak Pulau Untung Jawa dalam hal ini masyarakat di Pulau Untung Jawa sangat memprioritaskan perbaikan pada bagian interior dalam rangka memaksimalkan pelayanan terhadap masyarakat sekitar.

Penelitian ini hanya dibatasi kepada ruang lingkup permasalahan kenyamanan pengguna dan aktivitas yang notabene akan berada di dalam ruangan perpustakaan anak. Alasan pemilihan tata letak untuk kenyamanan sebagai batasan masalah karena disebabkan oleh banyaknya keluhan dari pengguna di RPTRA, yaitu terasa sempit dan terlalu terbatas ruang gerakanya. Tak hanya itu saja, yang akan dibatas adalah dilakukan pemodelan desain tata letak pada rekayasa teknik desain interior sebagai unsur estetika yang tepat dalam menunjang kenyamanan.

Bagaimana menentukan pemodelan desain tata letak pada rekayasa teknik desain interior sebagai unsur estetika yang tepat dalam menunjang kenyamanan?

Tujuan dari kegiatan Penelitian ini adalah membantu menciptakan ketentraman dan kenyamanan dalam berkehidupan bermasyarakat melalui perbaikan layanan fasilitas dan dapat meningkatkan ketrampilan berpikir dan membaca sehingga pengetahuan dari sasaran mitra dapat meningkat.

Bagi penulis, manfaat yang diharapkan bahwa seluruh tahapan serta hasil yang diperoleh

dapat memperluas wawasan sekaligus pengetahuan dalam membuat pemodelan desain tata letak pada rekayasa teknik desain interior sebagai unsur estetika yang tepat dalam menunjang kenyamanan. Bagi pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian ini, penulis berharap penelitian ini dapat diterima sebagai kontribusi dalam proses pembuatan perancangan desain interior untuk perpustakaan anak selanjutnya, karena sudah terdapat standarisasi rekayasa teknik dan rekayasa desain yang siap dan dapat digunakan oleh pihak-pihak tersebut. Sementara bagi akademisi, penelitian ini diharapkan dapat menjadikan rujukan bagi para mahasiswa desain interior dan desain produk dalam mendesain tata letak melalui rekayasa desain interior.

Kajian Riset Sebelumnya

Adapun kajian riset sebelumnya menitik beratkan pada kajian Permasalahan tata letak atau perencanaan/desain *layout* ruang dalam (*interior*) yang tidak ergonomis, permasalahan pada perabot yang sudah tidak layak pakai yang dapat mengakibatkan kecelakaan dalam penggunaannya, permasalahan pada bukaan pintu ke atau dari ruangan perpustakaan anak yang sangat tidak aman bagi yang sedang melakukan kegiatan di dekat pintu, permasalahan kurangnya sirkulasi udara pada ruangan yang dapat mengakibatkan sesak napas atau gejala kurangnya penyediaan udara segar bagi yang melakukan kegiatan di dalam ruang, permasalahan kurangnya jenis permainan yang tersedia di perpustakaan mengakibatkan terjadinya kebosanan pada anak-anak, dan permasalahan sering terjadinya kecelakaan pada anak saat mereka melakukan kegiatan membaca sambil duduk di lantai yang beralaskan kayu seperti terluka disebabkan bagian lantai kayu yang terkelupas. Belum adanya kajian sebelumnya yang tercurah pada perpustakaan anak di Pulau Untung Jawa mendorong peneliti untuk melakukan kajian ini.

Tinjauan Pustaka

Fokus penelitian ini adalah penentuan pemodelan desain tata letak pada rekayasa teknik desain interior sebagai unsur estetika yang tepat dalam menunjang kenyamanan, rekayasa desain interior pada perpustakaan anak, yang nantinya akan diaplikasikan pada ruang dalam bangunan tersebut. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan satuan ruang satuan ruang yang ada di Perpustakaan.. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada satuan ruang yang tidak sesuai dengan kaidah dan ada satuan ruang baru yang ditampilkan oleh pembina perpustakaan. Menurut (Daryanto, 1986) gedung perpustakaan yang baik ditandai dengan beberapa sifat yang membuatnya efisien, memudahkan

pemakai dan memberi lingkungan yang nyaman, menyenangkan dan menarik sebagai tempat belajar dan bekerja dan membuatnya agar tetap berfungsi sepuluh tahun kemudian, sama ketika baru saja dibangun.

Perpustakaan Anak di Pulau Untung Jawa

Perpustakaan Anak adalah konsep ruang publik berupa ruang terbuka hijau atau taman yang dilengkapi dengan berbagai permainan menarik, pengawasan CCTV, dan ruangan-ruangan yang melayani kepentingan komunitas yang ada di sekitar perpustakaan tersebut, seperti ruang perpustakaan, PKK Mart, ruang laktasi, dan lainnya. Perpustakaan anak ini juga dibangun di posisi strategis, yang berada di tengah pemukiman warga, terutama lapisan bawah dan padat penduduk, sehingga manfaatnya bisa dirasakan oleh warga di sekitar. Perpustakaan anak ini, yang diinisiasi oleh Pemprov DKI Jakarta di bawah kepemimpinan Gubernur dibangun sebagian besarnya dengan menggunakan sumbangan dana *Corporate Social Responsibility*. Peran Pemprov biasanya dengan menyediakan lahan. Biaya pembangunan biasanya berkisar 400-750 juta dari pihak swasta. Proses pembangunan, pengawasan, dan pemeliharaan perpustakaan juga melibatkan masyarakat sekitar. Bahkan perawatan taman juga dilakukan oleh masyarakat di sekitar perpustakaan anak dan dikoordinir oleh ibu-ibu PKK.

Menurut Auto Urban bahwa perpustakaan anak ini sendiri bertujuan menyediakan ruang terbuka untuk memenuhi hak anak agar anak dapat hidup, tumbuh, berkembang dan berpartisipasi secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan. Kemudian sebagai prasarana dan sarana kemitraan antara Pemerintah Daerah dan masyarakat dalam memenuhi hak anak dan sebagai Kota Layak Anak, serta sebagai sarana untuk pelaksanaan kegiatan 10 (sepuluh) program pokok PKK hingga pengembangan pengetahuan dan keterampilan Kader PKK. Jika kita memiliki Ruang Publik Terpadu Ramah Anak, kita bisa melakukan sejumlah kegiatan positif untuk anak-anak kita, seperti: Bina Keluarga Balita Pendidikan Anak Usia Dini (BKB-PAUD), Pos Pelayanan Terpadu (Posyandu), Perpustakaan anak, Tempat berolahraga, Tempat bermain, dan Kegiatan kreatif anak. Dengan adanya ruang tersebut dan adanya perpustakaan anak masyarakat juga dapat memanfaatkannya sebagai tempat kegiatan kebencanaan, yang terdiri dari tempat mengungsi sementara saat banjir, kebakaran, serta bencana lainnya.

Desain Interior sebagai Bidang Ilmu

Desain interior merupakan suatu seni dan juga ilmu rekayasa ruangan agar lingkungan menjadi estetik, fungsional, nyaman dan sehat bagi orang-orang yang beraktivitas dalam suatu bangunan. Lingkup desain interior adalah merencanakan, meneliti, koordinasi dan mengelola pekerjaan pembangunan ruangan. Pekerjaan desain interior mencakup pengembangan konsep, perencanaan, penelitian lokasi, program CAD, komunikasi antar pelaku kepentingan proyek, pengelolaan dan pelaksanaan pekerjaan interior ruang. Desain interior merupakan pekerjaan kreatif yang menarik bagi setiap orang karena semua orang suka ruang dalam yang indah. Menurut (Lasa, 2005:147) ditinjau dari segi bangunan perpustakaan suatu organisasi yang memiliki sub-sub sistem yang memiliki fungsi yang berbeda-beda. Oleh karena itu, dalam perencanaan gedung dan ruang perpustakaan perlu memperhatikan fungsi tiap ruang, unsur-unsur keharmonisan dan keindahan, baik dari segi interior maupun eksterior. Ruang yang tertata baik akan memberikan kepuasan kepada pemakainya (pegawai perpustakaan dan pengguna perpustakaan). Sesuai Peraturan Pemerintah RI Nomor 24 Tahun 2014 tentang Undang-Undang RI Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan pada bab IV Pasal 22 ayat 3, gedung atau ruang perpustakaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) harus memenuhi aspek keamanan, kenyamanan, keselamatan dan kesehatan. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2014:12).

Analisis Situasi

Untuk luas dari bangunan perpustakaan anak tersebut adalah 32m², dengan panjang muka 8 meter dan lebar samping bangunan 4 meter, memiliki 2 buah pintu yang berfungsi sebagai jalan keluar dan jalan masuk bagi pengunjung. Namun pada fungsinya pintu tersebut digunakan sebagai jalan masuk atau jalan keluar bagi pengunjung.



Gambar 1.

Ruang Dalam Perpustakaan Anak di Pulau Untung Jawa

(Sumber: Koleksi Pribadi)

Tinjauan Ergonomi dan Atropometri

Bahwa hubungan antara pemakai dengan rancangan kenyamanan pada ruangan harus disesuaikan dengan rancangan lingkungannya atau ergofit, harus menjamin tercapainya kenyamanan, keselamatan dan kenikmatan efisien dari lingkungan itu. Seperti pengguna mengoperasikan pekerjaannya dalam pekerjaan sebagai administrasi dan kenyamanan anak-anak dalam menikmati fasilitas, keseluruhannya harus mencerminkan faktor ukuran tubuh manusia. Dalam kondisi tertentu atau situasi-situasi tertentu, dan untuk beberapa alasan, penulis diharuskan merancang bagi suatu campuran populasi pemakai yang besar. Pada situasi lain yang sangat berbeda, kita dapat saja ditugaskan untuk merancang bagi pemakai tunggal. Pada situasi lain lagi, pemakainya dapat terdiri dari suatu kelompok spesifik. Jelas bahwa peneliti harus menjawab kebutuhan-kebutuhan perancangan dari pemakainya secara bertanggung jawab, penulis harus menjadi lebih cermat terhadap metrologi ukuran tubuh dan berbagai implikasi ergonomiknyanya. Bahwa hubungan ilmu ergonomi dan antropometri berkaitan dengan sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya, mereka berjalan dalam keadaan paralel didalam menyikapi kasus-kasus rekayasa desain dan rekayasa teknik pada Ruang Perpustakaan Anak. Menurut I Gusti Made Oka Suprata dalam artikelnya, ergonomi adalah suatu cabang ilmu yang memanfaatkan informasi-informasi mengenai sifat, kemampuan dan keterbatasan manusia dalam rangka membuat sistem kerja yang ENASE (efektif, nyaman, aman, sehat dan efisien).

Ergonomi adalah ilmu, teknologi dan seni untuk menyerasikan alat, cara kerja dan lingkungan pada kemampuan, kebolehan dan batasan manusia sehingga diperoleh kondisi kerja dan lingkungan yang sehat, aman, nyaman dan efisien sehingga tercapai produktivitas yang setinggi-tingginya (Manuaba, 2003). Pendekatan ergonomi dapat digunakan untuk mengelola suatu aktivitas di tempat kerja, sehingga sangat diperlukan dalam suatu kegiatan yang melibatkan manusia di dalamnya dengan memperhitungkan kemampuan dan tuntutan tugas. Dengan ergonomi dapat ditekan dampak negatif pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena dengan ergonomi berbagai penyakit akibat kerja, kecelakaan, pencemaran, keracunan, ketidak-puasan kerja, kesalahan unsur manusia, bisa dihindari atau ditekan sekecil-kecilnya (Krisnan, 2011).

Menurut Sulistyadi Ilmu ergonomi memiliki banyak bidang kajian antara lain biomekanika, antropometri, keseimbangan energi, penginderaan, dan display (andarbugs.multiply.com). Penelitian pada ruang dalam Ruang Publik Terpadu Ramah Anak ini lebih lanjut terkait penginderaan dan

display tidak dapat dilakukan mengingat keterbatasan dari objek penelitian ini. Berangkat dari hal tersebut, penelitian terkait ergonomi dan ilmu-ilmu lainnya seperti rekayasa teknik (perbaikan gerakan kerja) dan antropometri (perancangan ulang area kerja) serta keseimbangan energi diharapkan mampu merancang rekayasa ruang dalam yang lebih baik sehingga kerja menjadi lebih produktif guna mendapatkan hasil yang lebih memuaskan. Serta membuat anak-anak sebagai pengguna lebih menikmatinya.

Ergonomi yang diteliti oleh penulis adalah sesuatu hal yang akan berkaitan dengan kenyamanan dan ketidaknyamanan serta keselamatan pada saat menggunakan kursi membatik. Ketidaknyamanan bekerja di atas kursi mengakibatkan atau berdampak pada semakin sedikit generasi muda yang berhasrat kerja pada sektor batik. Atau pekerjaan sebagai pembatik merupakan pilihan terakhir bagi para pemuda kini. Perbedaan dengan penelitian kali ini adalah bahwa penulis mengangkat kajian perubahan sebuah desain interior yang mengakibatkan perubahan perilaku pengguna dari ruangan tersebut, yang pada akhirnya dijadikan rekomendasi dalam mendesain interior tersebut lebih baik dan tepat guna. (Sulistiyadi, 2003). Hubungan antara pemakai dengan rancangan nyaman pada kursi yang nyaman untuk membatik harus disesuaikan dengan rancangan lingkungannya atau ergofit, harus menjamin tercapainya kenyamanan, keselamatan dan kenikmatan efisisen dari lingkungan itu. Pada situasi lain yang sangat berbeda, kita dapat saja ditugaskan untuk merancang bagi pemakai tunggal. Pada situasi lain lagi, pemakainya dapat terdiri dari suatu kelompok spesifik. Jelas bahwa kita harus menjawab kebutuhan-kebutuhan perancangan dari pemakainya secara bertanggung jawab, kita harus menjadi lebih cermat terhadap metrologi ukuran tubuh dan berbagai implikasi ergonomiknya. Bahwa hubungan ilmu ergonomi dan anthropometri berkaitan dengan sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya, mereka berjalan dalam keadaan paralel didalam menyikapi kasus-kasus rekayasa desain dan rekayasa teknik.

Prinsip Penempatan Perabot

Menurut penelitian sebelumnya tentang ergonomi dengan judul Tinjauan Tentang Ergonomi dan Pemataan Interior Perpustakaan di SMK Sleman karya Niken Dwi Pratiwi; menyebutkan bahwa kenyamanan ruang bagi pengguna perpustakaan adalah hal yang utama. Sebagai penunjang kegiatan membaca maupun kegiatan yang lainnya, pustakawan (pengelola perpustakaan) berkewajiban mendesain ruang perpustakaan senyaman dan sekuat mungkin. Pengetahuan dan pemahaman mengenai ruang menjadi penting bagi pustakawan

(pengelola perpustakaan) untuk menarik pengunjung sebanyak mungkin dan membuat mereka betah berlama-lama berada di perpustakaan. Beberapa perpustakaan yang ada di daerah maupun di kota masih belum memenuhi persyaratan desain ruang yang layak. Untuk mendapatkan hasil yang optimal pada ruang yang terbatas maka harus diperhatikan perletakan furnitur, pintu dan jendela. Untuk ruang (8 x 4) m, sebaiknya rak buku diletakkan pada dinding ruangan (atau dirapatkan pada dinding) yang terpanjang. Hal ini akan memudahkan lalu lintas petugas dan pengunjung tanpa harus membelokkan badan ke kanan atau ke kiri. Pada bagian tengah ruangan diletakkan rak buku berlapis dua untuk menghemat ruangan dan lebih terkesan lapang.

Posisi meja dan kursi untuk membaca bagi pengunjung diletakkan pada bagian dinding yang terpendek, agar ruang terlihat seimbang dan selaras. Pintu diletakkan disudut ruangan sehingga pandangan lebih terarah dan jelas kedalam ruangan. Jendela diletakkan antara ruang koleksi buku dan ruang informasi (didepannya), jendela kaca ini memisahkan ruang, memberi kesan menyatu dan pengelola perpustakaan lebih mudah untuk mengontrol (mengawasi).

Metode Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, dilakukan di Ruang Perpustakaan Anak di Pulau Untung Jawa. Untuk melakukan penelitian ini, waktu yang diperlukan adalah dari bulan Maret 2019– November 2019. Penulis menerapkan penggunaan metode kualitatif *fenomenologi* yang berlandaskan pada kebenaran empirik sensual, logika, etika dan transenden, atas dasar kebenaran ini. *Fenomenologi* menghendaki kesatuan antara subyek peneliti dengan pendukung obyek penelitian. Keterlibatan subyek peneliti di lapangan dan penghayatan fenomena yang dialami menjadi salah satu ciri utama.

Pendekatan *fenomenologis* berusaha memahami arti peristiwa dan kaitan-kaitannya terhadap orang-orang biasa dalam situasi-situasi tertentu. Peneliti *Fenomenologis* tidak berasumsi bahwa peneliti mengetahui arti sesuatu bagi orang-orang yang sedang diteliti. Maka dari itu, inkuiri dimulai dengan diam (Endaswara, 2006). Oleh karena pada penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan *fenomenologis* yang melibatkan semua panca indera dalam melakukan pengamatan terhadap objek penelitian. Untuk itu penulis akan menceritakan pengalaman yang penulis alami selama meneliti Perpustakaan Anak di Pulau Untung Jawa. Penulis atau peneliti mencoba untuk menelusuri jejak-jejak informasi mengenai kegiatan dan untuk memahami, mendalami, mengidentifikasi, melihat

hubungan dan mengangkat sejumlah masalah (Palgudani, 2008).

Melalui intervensi dan partisipasinya lah ia membantu mengedepankan salah satu wajah dari berbagai potensi yang mungkin dapat dihadirkan dari suatu realitas. Melalui pengamatan mendalam, suatu obyek yang tadinya bukan apa-apa dan sebagai sesuatu yang eksternal dari seorang pengamat, akan menjadi bagian internal dan sekaligus sebagai pengalaman dari pengamat yang bersangkutan. Sehingga ketika si pengamat itu akan dimudahkan ketika ia harus mengatakan atau menuliskan tentang obyek bersangkutan melalui bahasa lisan atau dalam bentuk tulisan, sebab obyek itu telah mejadi bagian dari pengalaman empiriknya (Zohar, 1994). Observasi (*observation*) sendiri adalah kata benda abstrak, yang punya beberapa arti pula, diantaranya: 1. Pencermatan, persepsi, keadaan sedang mengawasi dan mencatat detil-detilnya. 2. Mengamati fenomena sebagaimana yang muncul di alam dan membuat tentangnya. 3. Pernyataan atau pengataan tentang sesuatu (Marianto, 2015).

Studi Kelayakan Sebuah Pekerjaan Perencanaan/Desain

Dalam hal ini peneliti bekerja sama dengan mitra melakukan pendekatan untuk mengumpulkan argumentasi yang menyatakan dasar atau penyebab sebuah pekerjaan desain interior di perpustakaan anak di Pulau Untung Jawa untuk dilaksanakan dari berbagai macam kebutuhan pekerjaan yang ada. Peneliti sudah terlebih dahulu mendatangi kelurahan Pulau Untung Jawa untuk melakukan pendekatan kebutuhan dan permasalahan yang ada di sekitar Pulau Untung Jawa tersebut. Kelurahan Pulau Untung Jawa yang diwakilkan oleh staf kelurahan menuturkan beberapa permasalahan dan kebutuhan yang dihadapi di sekitar Pulau Untung Jawa. Dari hasil survey dilapangan tim bersama dengan perwakilan dari kelurahan Pulau Untung Jawa dan perwakilan dari pembina perpustakaan anak dapat disimpulkan bahwa perpustakaan anak di Pulau Untung Jawa membutuhkan perbaikan pada bagian interior, dalam rangka memaksimalkan pelayanan terhadap sasaran masyarakat yang dituju. Berdasarkan hal ini peneliti melakukan studi kelayakan yang akan dihubungkan antara permintaan pengguna dalam hal ini bertindak sebagai mitra dengan kepakaran peneliti. Setelah terjadi kesepahaman maka peneliti sepakat untuk mengusulkan pekerjaan perencanaan/desain di lokasi.

Analisis Pekerjaan Dan Penyusunan Konsep Desain

Pada tahapan analisis ini untuk melakukan analisis terhadap semua aspek desain. Tahapan ini

mencakup pengambilan data teknik dari ruang perpustakaan yang telah disepakati bersama untuk kemudian dilakukan analisis. Data yang dihimpun dari permasalahan tata letak berupa ukuran keseluruhan ruang perpustakaan atau denah ruangan tersebut dan ukuran-ukuran perabot yang ada di dalam ruangan perpustakaan, yang kemudian dianalisis. Pendataan ini dilakukan oleh anggota tim pkm non dosen yang dalam hal ini adalah mahasiswa

Analisis dari Permasalahan Tata Letak Atau Perencanaan/Desain Layout Ruang Dalam (Interior)

Melakukan rekayasa desain ulang atau *re-design* dan *re-layout* pada tata letak ruang dalam. Kepakaran Desain Interior melakukan *brainstorming* sketsa alternatif-alternatif tata letak perabot untuk menemukan jalan keluar yang terbaik dari permasalahan tersebut diatas. Data yang dapat dihimpun dari permasalahan pada perabot adalah dengan mendapatkan ukuran-ukuran yang akurat

Analisis dari permasalahan pada perabot yang sudah tidak layak pakai yang dapat mengakibatkan kecelakaan dalam penggunaannya adalah dengan melakukan *re-design* dari perabot yang telah mengakibatkan hal tersebut. Kepakaran Desain Produk melakukan *brainstorming* sketsa alternative-alternatif perabot untuk menemukan jalan keluar yang terbaik dari permasalahan tersebut diatas.

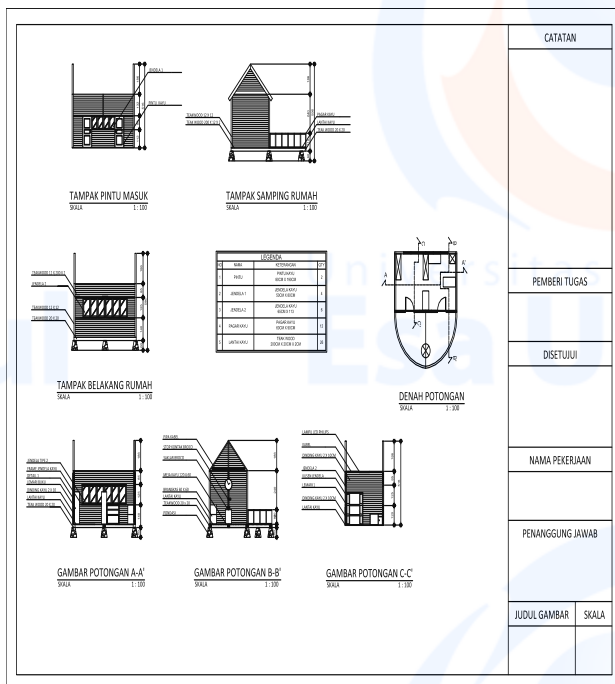
Analisis pada bahan yang digunakan juga dilakukan untuk mendapatkan solusi terbaik dari penggunaan bahan agar tidak terjadi lagi hal yang mengakibatkan permasalahan terhadap pengguna. Data yang diambil dari permasalahan lantai ruang baca perpustakaan yang mengakibatkan kecelakaan pada saat duduk adalah jenis lantai yang digunakan oleh ruang tersebut lalu dianalisa oleh tim. Analisa untuk mendapatkan solusi terbaik dari permasalahan sering terjadinya kecelakaan pada anak saat mereka melakukan kegiatan membaca sambil duduk di lantai yang beralaskan kayu dan terluka disebabkan bagian kayu yang terkelupas adalah dengan memberikan alternative-alternatif bahan yang terbaik dan efisien untuk dapat mendapatkan kenyamanan bagi anak-anak dalam melakukan kegiatan membaca sambil duduk.

Hasil dan Pembahasan Re-layout

Permasalahan tata letak atau perencanaan/desain *layout* ruang dalam (*interior*) yang tidak ergonomi adalah dengan peneliti melakukan

rekayasa desain ulang pada tata letak perabot ruang dalam. Dalam perencanaan/desain *layout* ruang dalam yang dipersiapkan oleh tim adalah:

1. Pengukuran dengan menggunakan teknik pengukuran yang biasa digunakan dalam mengukur sebuah obyek/benda yang tidak bergerak dengan menggunakan alat ukur seperti meteran roll manual atau alat pengukuran menggunakan cahaya pointer. Dalam kegiatan pengukuran ini adalah obyek ruang dalam perpustakaan anak.
2. Buku sebagai referensi dan salah satu informasi penting dalam penerapan keilmuan yang akan digunakan pada desain tata letak perabot ruang dalam perpustakaan. Teori-teori yang terdapat didalam buku akan dicocokkan dengan hasil yang didapat dilapangan.
3. Penggunaan kertas A3 untuk menggambar sketsa *layout* dan penggunaan kertas A2 untuk hasil yang akan dipresentasikan kepada pihak fabrikasi
4. *Software* yang berkaitan adalah Perangkat lunak yang akan digunakan adalah perangkat lunak untuk menggambar vektor dan perangkat lunak untuk menggambar model serta perangkat lunak yang dapat menghasilkan gambar realita.



Gambar 2.

Hasil Desain Re-layout dengan AutoCAD
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Pemodelan dan purwarupa

Pemodelan adalah kegiatan pembuatan model berupa maket untuk merepresentasikan dari desain interior dan desain produk yang sebenarnya. Perbandingan model menggunakan skala yang tidak

terlalu kecil untuk dapat dilihat dan kemudahan akan simulasi pada proses kajian.



Gambar 3.

Purwarupa berupa maket
(Sumber: Koleksi Pribadi)

Kesimpulan

Analisis diatas disimpulkan bahwa penelitian desain interior bukan hanya pada rekayasa desain semata namun juga pada rekayasa teknik juga.

1. Evaluasi pelaksanaan penelitian

Evaluasi dilakukan untuk melihat tingkat keberhasilan penelitian dalam merumuskan dan menyelesaikan permasalahan-permasalahan rekayasa desain tata letak dan ruang dalam yang telah diselesaikan bersama dengan masyarakat untuk melihat hasil penelitian. Untuk solusi dari permasalahan re-layout dilakukan evaluasi secara terpadu yang disesuaikan dengan metode desain interior, apakah sudah sesuai dengan aturan dan pedoman yang baku.

Keberlanjutan program di lapangan setelah kegiatan penelitian ini selesai dilaksanakan. Diharapkan setelah selesai program ini akan diadakan keberlanjutan program yang serupa di daerah-daerah yang sangat membutuhkan peningkatan pelayanan terhadap masyarakat non produktif, dan program ini dijadikan contoh dan acuan pada program selanjutnya.

2. Motivasi perubahan desain interior lama menjadi baru

Aspek-aspek psikologis yang perlu diperhatikan dalam desain interior adalah meliputi kegiatan dalam perencanaan interior, perencanaan bahan, struktur data antropometri, gaya desain dan fungsi.

3. Faktor Manusia (*Human Factor*)

Aspek psikologis yang perlu diperhatikan adalah bagaimana tingkah laku yang diharapkan ketika melakukan aktifitas di dalam ruangan pada perpustakaan anak tersebut. Penggambaran tingkah laku pengguna adalah sangat penting. Dengan data tersebut, maka dibuat desain interior tersebut. Penulis akan menginterpretasi sebuah konsep yang berupa pola pikir dari Fenomena perubahan desain interior perpustakaan anak di Pulau Untung Jawa. Perubahan perilaku anak-anak sebelum dilakukannya kegiatan ini dibandingkan dengan sesudah adanya pekerjaan interior ini adalah bahwa:

- a) Anak-anak dalam 1 minggu setelah ada perubahan pada interior terlihat lebih antusias dan menghabiskan waktunya dengan membaca buku yang tentunya dipandu oleh pembimbing dari perpustakaan.
- b) Pengetahuan mereka lebih cepat meningkat, dalam arti daya serap akan pengetahuan lebih mudah disebabkan kenyamanan dan keamanan fasilitas di ruang perpustakaan anak.

4. Faktor ekstrinsik

Faktor ini adalah dimana sebuah keindahan yang diamati oleh pihak luar memberikan dorongan untuk mengetahui lebih dalam dan memberikan dorongan untuk ikut serta didalamnya atau dalam artian ikut ambil bagian kedalam RPTRA Amterdam dalam kasus ini.

Yang peneliti lihat adalah ada kegiatan-kegiatan dari PKK Kepulauan seribu yang melibatkan bangunan perpustakaan anak sebagai pusat kegiatannya dan akan menjadi tuan rumah untuk kegiatan-kegiatan selanjutnya. Hal ini bagi peneliti merupakan sebuah hasil yang diharapkan untuk dapat melihat perbandingan dari sebelum pekerjaan ini dimulai.

5. Saran

Atas dasar hasil dari pelaksanaan pekerjaan yang dijadikan penelitian ini dan implikasi yang ditemukan dalam kegiatan ini, maka dapat dikemukakan beberapa saran untuk pengembangan desain interior perpustakaan di sebuah pulau, kemudian untuk kepentingan penelitian bidang ilmu antara lain:

1. Perbedaan yang signifikan untuk perpustakaan anak adalah dalam hal keamanan untuk pengguna
2. Penggunaan bahan yang lebih tahan karat disarankan untuk digunakan
3. Disarankan untuk pekerjaan pembangunan perpustakaan di sebuah *remote area*/ terpencil seperti di sebuah pulau untuk membawa bahan bacaan baru yang disumbangkan demi memperkaya keilmuan anak-anak di daerah tersebut.

Daftar Pustaka

- Endaswara, Suwardi. (2006). *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan*. Pustaka Widyatama.
- Iskandar, Tb. Zulrizka. (2013). *Psikologi Lingkungan Metode dan Aplikasi*, Cetakan Kesatu. Jakarta: PT. Refika Aditama.
- Julius Panero, Martin Zelnik. (2003). *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Manuaba, I.B.A. (1998). *Dengan Desain yang Aman Mencegah Kecelakaan dan Cedera*. Bunga Rampai Ergonomi. Volume 1. Denpasar: Program Studi Ergonomi - Fisiologi Kerja. Denpasar: Universitas Udayana.
- Moleong, Lexi J. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Semiawan, Conny R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sulistiyadi, Kohar. (2003). *Perancangan Sistem Kerja dan Ergonomi*, Publisher: Jakarta Universitas Sahid.
- _____, *Ergonomi Desain*, <http://andabugs.multiply.com/journal>, dunduh pada tanggal 28 April 2016 pukul 14:35.
- _____, *RPTRA*, <http://www.abouturban.com/2016/11/16/apa-itu-rptra/>, dunduh pada tanggal 25 April 2019 pukul 18:35.