

# IMPLEMENTASI PENDEKATAN ANALOGI KAFE SEBAGAI PENUNJANG DESAIN PERPUSTAKAAN YANG INOVATIF DAN KREATIF DI KOTA BANDUNG

## IMPLEMENTATION OF THE CAFE ANALOGY APPROACH TO SUPPORT INNOVATIVE AND CREATIVE LIBRARY DESIGN IN THE CITY OF BANDUNG

<sup>1</sup>Tiara Balqis, <sup>2</sup>Doddy Friesty Asharsinyo, <sup>3</sup>Ully Irma Maulina Hanafiah  
<sup>1,2,3</sup> Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom  
<sup>1</sup>tiarabalqis@student.telkomuniversity.ac.id, <sup>2</sup>doddyfriesty@telkomuniversity.ac.id,  
<sup>3</sup>ullyrmaulinafia@telkomuniversity.ac.id

### Abstrak

Perpustakaan merupakan suatu tempat yang menyimpan koleksi buku-buku pustaka untuk menunjang kebutuhan informasi masyarakat, perpustakaan tidak hanya memiliki fungsi edukasi tetapi juga memiliki fungsi rekreasi. Namun sangat disayangkan, saat ini minat masyarakat terutama Generasi Z dalam berkunjung ke perpustakaan semakin berkurang karena masyarakat sudah dapat mengakses informasi dengan lebih mudah dan cepat melalui internet, maka dari itu perpustakaan harus berupaya untuk membangun citra sebagai pusat kegiatan dan informasi yang modern dan menyenangkan. Dengan adanya budaya “nongkrong” di kafe yang sangat melekat dalam masyarakat Indonesia terutama bagi Gen Z dapat menjadi sebuah inovasi yang dapat dilakukan oleh Perpustakaan Umum Kota Bandung dengan menerapkan pendekatan analogi kafe atau konsep Library Café untuk memberikan kesan baru pada perpustakaan berupa tempat yang menarik, nyaman dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan survei dan wawancara pada 3 bangunan perpustakaan untuk menganalisa permasalahan dan kebutuhan perpustakaan saat ini. Dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendesain perpustakaan yang dapat mengubah perspektif masyarakat terkait perpustakaan merupakan tempat yang kaku, formal, dan membosankan menjadi tempat pusat kegiatan yang santai dan menyenangkan dengan menerapkan konsep Library Café pada desain interiornya. Implementasi konsep Library Café dalam desain sebuah perpustakaan dapat dilakukan dengan menciptakan suasana ruang yang cozy dan santai serta menggunakan furniture yang nyaman dan biasa digunakan pada sebuah café seperti bench, kursi yang empuk, dan beanbag. Dengan itu diharapkan hal ini dapat menarik minat Gen Z untuk berkunjung ke perpustakaan dan merasakan kenyamanan seperti di cafe saat beraktivitas di perpustakaan.

**Kata kunci:** Perpustakaan, Perpustakaan Umum Kota, Perpustakaan Kafe.

### Abstract

The library is a place that stores a collection of library books to support the information needs of the community. Libraries not only have an educational function but also a recreational function. However, it is very unfortunate, currently people's interest, especially generation Z, in visiting libraries is decreasing because people can access information more easily and quickly via the internet, therefore libraries must strive to build an image as a center for modern and enjoyable activities and information. With the culture of "hanging out" in cafes which is very embedded in Indonesian society, especially for Gen Z, this can be an innovation that can be carried out by the Bandung City Public Library by applying a cafe analogy approach or the Library Café concept to give the library a new impression in the form of an interesting place, comfortable and enjoyable. This research uses qualitative methods by conducting surveys and interviews in 3 library buildings to analyze current library problems and needs. And the aim of this research is to design a library that can change people's perspective regarding libraries being stiff, formal

and boring places into relaxed and fun activity centers by applying the Library Café concept to the interior design. Implementing the Library Café concept in the design of a library can be done by creating a cozy and relaxed space atmosphere and using comfortable furniture commonly used in cafés such as benches, soft chairs and beanbags. With this, it is hoped that this will attract Generation Z's interest in visiting the library and feeling the comfort of a cafe when doing activities in the library.

**Keywords:** Library, City Public Library, Library Café.

## PENDAHULUAN

Kota Bandung merupakan salah satu Kota Pendidikan atau *City of Education*. Kota Bandung memiliki banyak sarana edukasi, salah satunya adalah perpustakaan. Berdasarkan data yang didapat dari [satudata.bandung.go.id](http://satudata.bandung.go.id) jumlah pengunjung di Perpustakaan Umum Kota Bandung pada tahun 2019 hanya 30.386 orang dari 2.480.464 total penduduk di Kota Bandung, ini berarti hanya 1,22% masyarakat Kota Bandung yang berkunjung ke Perpustakaan Umum Kota Bandung. Persentase pengunjung perpustakaan berdasarkan tingkat pendidikan yang didapat dari data perpustakaan Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Bandung adalah pengunjung kategori anak mulai dari TK - SD sebanyak 73,4%, pengunjung dengan kategori remaja mulai dari pelajar SMP-SMA sebanyak 22,6 %, dan pengunjung dengan kategori dewasa mulai dari mahasiswa D1 hingga mahasiswa S3 hanya sebanyak 4%. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat dengan kategori remaja dan dewasa sudah jarang mengunjungi Perpustakaan Umum Kota Bandung. Maka dari itu, perpustakaan harus segera menyesuaikan diri dengan fenomena yang baru dan gaya hidup yang baru untuk mendapatkan perhatian dari kelompok-kelompok masyarakat, khususnya remaja dan orang dewasa (Nurani, 2021).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, serta perilaku generasi muda saat ini yang sudah serba digital menyebabkan kurangnya minat masyarakat terutama generasi muda atau biasa disebut Gen Z dalam berkunjung ke perpustakaan. Gen Z sendiri merupakan

generasi kelahiran 1995-2010, dalam Bencsik, Csikos, dan Juhez (2016:92). Namun meskipun begitu, bukan berarti keberadaan perpustakaan konvensional sudah tidak diperlukan lagi. Masyarakat berpendapat bahwa perpustakaan konvensional masih memiliki peran penting sebagai sarana informasi, salah satu alasannya adalah karena perpustakaan konvensional masih menyimpan koleksi buku lama dan memiliki informasi dengan sumber yang jelas, sehingga untuk dapat mengimbangi perkembangan di era digital ini, perpustakaan konvensional perlu meningkatkan fasilitas dan pelayanannya agar tidak ditinggalkan oleh masyarakat (Soetjiatie, 2015).

Menurut Zulkarnain (2020) perpustakaan kedepannya tidak hanya sebagai tempat berkumpul untuk membaca buku atau mencari informasi saja, namun perpustakaan dapat menjadi *working space* tempat munculnya inovasi-inovasi baru dan pengembangan kreativitas masyarakat. Untuk mengatasi tantangan utama dari perpustakaan dalam menarik minat masyarakat untuk berkunjung perpustakaan harus berupaya untuk membangun citra sebagai pusat kegiatan dan informasi yang modern, menyenangkan, memiliki fasilitas pelayanan untuk menunjang beragam kegiatan masyarakat dan terbuka untuk siapa pun, bukan sebagai tempat yang kaku, serius, membosankan dan hanya ditujukan untuk kalangan tertentu agar tidak ditinggalkan oleh masyarakat (Atmodiwirjo, Paramita, Yatmo, 2009).

Menurut Saputro dalam jurnal artikel yang berjudul Menuju Perpustakaan Ideal Berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan

menyebutkan bahwa dengan adanya perkembangan gaya hidup masyarakat saat ini, perpustakaan dapat di desain dengan tata ruang sebuah kafe agar lebih menarik dan terkesan santai. Terlebih lagi saat ini kafe digunakan sebagai wadah untuk segala aktivitas sosial yang mendorong budaya “nongkrong” yang sangat melekat dalam budaya masyarakat Indonesia terutama bagi Gen Z yang cenderung memiliki kehidupan sosial yang kuat. Kafe juga banyak digunakan oleh Gen Z untuk bertukar pikiran, tempat berkumpul bersama teman, tempat untuk mengerjakan tugas, maupun hanya duduk-duduk santai untuk mengisi waktu luang (Aldila, 2023). Oleh karena itu, merancang perpustakaan dengan menggunakan pendekatan analogi kafe dapat menjadi sebuah upaya untuk menarik minat masyarakat terutama Gen Z dalam berkunjung ke perpustakaan dan melakukan hal-hal produktif di perpustakaan. Perancangan perpustakaan dengan konsep kafe adalah sebuah inovasi yang dapat memberikan kesan baru pada perpustakaan berupa tempat yang nyaman dan menyenangkan (Masiani, 2016).

Melihat dari kondisi gedung Perpustakaan Umum Kota Bandung saat ini yang masih tergabung dengan Dinas Arsip Kota Bandung dan Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak menyebabkan adanya keterbatasan ruang-ruang untuk fasilitas Perpustakaan Umum Kota Bandung seperti area baca yang posisinya menyatu dengan ruang lobi sehingga tidak memenuhi standar area baca yang sebenarnya. Maka dari itu, diperlukan pengembangan *new design* pada Perpustakaan Umum Kota Bandung untuk dapat melengkapi fasilitas perpustakaan sesuai dengan standar yang berlaku, serta menerapkan pendekatan analogi kafe pada perancangannya sebagai upaya untuk menarik minat masyarakat dari berbagai kalangan terutama kalangan muda atau Gen Z untuk berkunjung ke perpustakaan

dan merasakan kenyamanan seperti di kafe saat beraktivitas di perpustakaan.

Dari latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah yang dijadikan penelitian adalah terdapat perubahan karakter dan selera masyarakat saat ini terutama generasi muda atau Gen Z yang perlu disesuaikan dengan suasana interior perpustakaan untuk menarik minat mereka dalam berkunjung ke perpustakaan. Dan tujuan utama yang ingin dicapai, yaitu merancang interior Perpustakaan Umum Kota Bandung dengan pendekatan analogi kafe untuk dapat mengubah perspektif masyarakat terkait perpustakaan merupakan tempat yang kaku, formal, dan membosankan menjadi tempat pusat kegiatan yang santai dan menyenangkan.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif, dimana pengumpulan datanya didapatkan melalui bukti-bukti yang ditemukan saat penelitian di lapangan. Tahapan pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan mencari data literatur yang didapat melalui berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan tugas akhir yang berhubungan dengan perancangan yang akan dilakukan. Selanjutnya, dilakukan studi lapangan pada 3 lokasi perpustakaan untuk melihat kondisi serta potensi dan permasalahan pada perpustakaan yang ada saat ini. Perpustakaan yang digunakan sebagai objek studi banding adalah Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Bandung, Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Provinsi Jawa Barat, dan Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta. Selain itu dilakukan juga wawancara dengan Bapak Tata Takwana selaku Pustakawan Ahli Madya dan Ibu Nani selaku Pustakawan muda di Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Bandung dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang berhubungan dengan topik atau studi kasus yang dipilih, Tahapan selanjutnya adalah

melakukan dokumentasi yang dilakukan sebagai data pendukung observasi lapangan di 3 tempat yang dijadikan studi banding untuk melihat kesesuaian hasil analisis dengan realitanya. Dan terakhir, yaitu menganalisis data yang sudah didapat dari hasil pengumpulan data serta melakukan perancangan Perpustakaan Umum Kota Bandung sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang akan dicapai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Pendekatan

Perancangan Perpustakaan Umum Kota Bandung ini menggunakan pendekatan analogi kafe. Dalam bukunya, *Design in Architecture*, Geoffrey Broadbent mengatakan bahwa analogi adalah mekanisme sentral dalam menerjemahkan analisa-analisa ke dalam sintesa. Maksud dari pernyataan ini adalah pendekatan analogi tidak hanya sekedar menjiplak objek yang dianalogikan tetapi perlu melalui tahapan proses analisis dan merangkainya sehingga menghasilkan bentuk baru yang masih memiliki kemiripan dengan objek yang dianalogikan (Rasmi retno, Erma, dst, 2015). Bentuk analogi yang digunakan adalah bentuk analogi langsung (*direct analogy*) dimana hal yang paling penting dalam pendekatan analogi langsung adalah harus ada persamaan antara bentuk interior dengan objek yang dianalogikan dan harus dengan mudah dipahami oleh orang lain (Elisa, Noeratri, Maria, 2020).

Objek yang dianalogikan dalam perancangan Perpustakaan Umum Kota Bandung ini adalah kafe. Kafe dipilih karena Gen Z sering mengunjungi kafe untuk bertukar pikiran, tempat berkumpul bersama teman, tempat untuk mengerjakan tugas, maupun hanya duduk-duduk santai untuk mengisi waktu luang. Beberapa alasan generasi muda suka mengunjungi kafe untuk mengerjakan tugas atau pekerjaan adalah suasana di kafe yang nyaman, dimana dengan ini bisa membuat otak menjadi lebih tenang dan lebih

cepat berpikir. Perpustakaan juga merupakan sebuah sarana untuk belajar atau mencari informasi bagi masyarakat dalam berbagai bentuk koleksi baik dalam bentuk tulisan, gambar, audiovisual maupun digital, maka diperlukan desain perpustakaan yang menciptakan suasana menyenangkan, nyaman, memiliki fungsi edukatif dan rekreatif bagi pengguna agar perpustakaan tidak ditinggalkan dan pengunjung menjadi betah saat berkunjung ke perpustakaan.

Salah satu ide inovatif yang pernah dikembangkan di era sekarang adalah perpustakaan yang menggunakan konsep kafe atau biasa disebut *Library Cafe*. Perpustakaan kafe atau *library café* dianggap sebagai tempat untuk melepas penat dan sebagai sarana rekreasi namun pengunjung masih dapat membaca buku untuk mendapatkan informasi baru. Perpustakaan dengan desain seperti kafe ini juga dapat membangun citra baru bagi perpustakaan yang selama ini dikenal dengan tempat yang kaku, formal, dan membosankan. Sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan minat baca masyarakat.

Menurut Pierce (1997), pada hasil konferensi ALA di *New York*, berpendapat bahwa perpustakaan kafe difokuskan pada perpustakaan umum yang dapat memberikan manfaat dari pengalaman toko buku dan retail sejenisnya. Perpustakaan kafe ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan *experience* baru serta memberikan kenyamanan pada pengunjung agar tidak bosan ketika membaca atau memanfaatkan perpustakaan tersebut.

Menurut Karjodiharjo (2015), *library cafe* sebaiknya terdiri dari 2 kategori area, yaitu area *general zone* yang merupakan area umum dengan tingkat aktivitas cukup tinggi dimana pengunjung dapat bersosialisasi dan bebas untuk makan dan minum. Lalu ada area *silent zone* yang merupakan area khusus dimana ada batasan aktivitas di dalamnya, seperti tidak boleh ramai dan tidak boleh melakukan aktivitas makan dan minum serta harus menghadirkan suasana yang tenang.



**Gambar 1. Culfe Book Store and Cafe**

Sumber: retaildesignblog.net

Contoh implementasi desain dengan konsep Library Cafe adalah Culfe Book Store and Cafe, Jepang yang terdapat pada gambar 1, dimana tempat ini bertujuan untuk menciptakan *style* atau suasana buku dan kafe, dan untuk mewujudkannya mereka menggabungkan area rak buku dengan area kafe dalam satu zona ruang agar pelanggan bisa memilih buku dan membaca buku sambil bersantai di kafe. Tempat ini memiliki berbagai macam bentuk rak buku dan pilihan tempat duduk membuat kafe ini lebih menarik karena pelanggan bisa memilih tempat mana yang nyaman untuk melakukan kegiatannya. Setiap rak buku di desain agar mudah dijangkau oleh setiap orang, ada pula display meja untuk koleksi buku seperti pada toko buku biasanya, dan pada area duduk terdapat area yang lebih formal dan lebih santai. Pada area yang lebih formal menggunakan meja panjang dan kursi kayu biasa, sedangkan pada area yang lebih santai menggunakan sofa atau *armchair* dan *coffee table*. Material yang digunakan dominan memakai kayu dan besi dengan warna netral yang membuat ruangannya terkesan lebih sederhana, *cozy* dan natural.

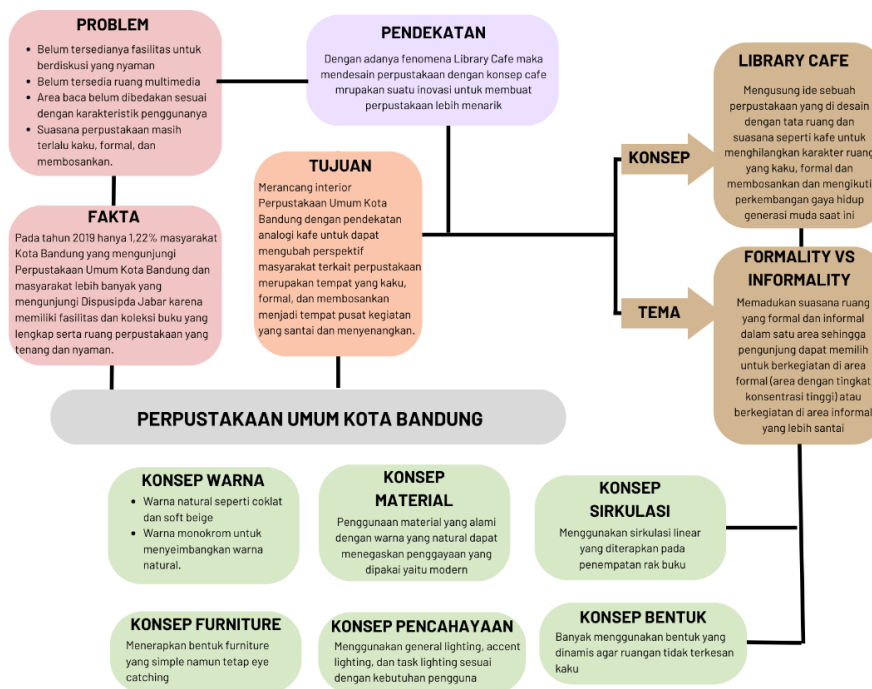
Selain itu, adapula Hot Spot Kafe yang berada di Perpustakaan Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS), dimana ruang baca yang terdapat di perpustakaan ini didesain menyerupai kafe yang identik dengan suasana tenang dan santai serta cocok dengan selera anak muda saat ini (Dadang, 2010). Penggunaan material yang alami dan warna-

warna yang warm membuat ruangan ini terasa *cozy* dan nyaman digunakan untuk belajar ataupun berdiskusi. Dengan adanya pilihan area duduk yang menggunakan kursi dan area duduk yang lesehan juga membuat mahasiswa dapat lebih bebas memilih tempat yang cocok digunakan untuk melakukan kegiatannya di perpustakaan.

Penerapan analogi kafe dalam desain Perpustakaan Umum Kota Bandung dapat dilakukan dengan menciptakan suasana *cozy* dan hangat seperti berada di *café* dengan menggunakan material yang alami dan warna-warna yang netral, selain itu dapat juga menerapkan penggunaan furniture yang biasa digunakan pada *café* dengan tetap mengedepankan kenyamanan pengguna dalam beraktivitas di perpustakaan seperti membaca, berdiskusi atau mengerjakan tugas. Contoh penggunaan furniture yang nyaman yaitu dengan penggunaan kursi yang di desain dengan sandaran tangan dan menggunakan bantalan, penggunaan *bench* dengan menggunakan bantalan yang empuk agar pengguna lebih nyaman saat duduk dalam waktu yang panjang, serta penggunaan *bean bag* pada area lesehan untuk pengunjung yang ingin beraktivitas dengan santai. Dengan begitu suasana perpustakaan akan terasa seperti berada di kafe dan lebih nyaman juga santai sehingga dapat menarik perhatian generasi muda untuk berkunjung ke perpustakaan dan menghilangkan perspektif masyarakat terhadap perpustakaan yang kaku, formal, dan membosankan.



**Gambar 2. Hot Spot Kafe (ITS)**  
Sumber: its.ac.id



**Diagram 1. Tema dan Konsep Perancangan**  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

## B. Tema dan Konsep Perancangan

Tema dan konsep yang diangkat pada desain perpustakaan ini menerapkan konsep “*Library Café*”, dimana perpustakaan akan di desain dengan penataan ruang dan layanan seperti sebuah kafe yang akan menampilkan desain perpustakaan yang modern, santai, dan menyesuaikan dengan kebutuhan serta gaya hidup masyarakat saat ini dengan tetap mengedepankan tujuan dan peranan dari sebuah perpustakaan. Dan tema yang digunakan adalah *Formality Vs Informality*, dimana terdapat area baca formal dan informal yang berdampingan agar pengunjung dapat

memilih tempat untuk berkegiatan sesuai dengan kebutuhannya. Pada area formal ruangnya di desain lebih serius namun tetap nyaman dan tidak kaku, cocok untuk pengunjung yang membutuhkan tingkat konsentrasi tinggi saat berkegiatan. Sedangkan pada area informal ruangnya di desain lebih santai, cocok untuk pengunjung yang ingin *refreshing* dengan membaca buku ataupun pengunjung yang ingin berdiskusi santai bersama rekan-rekannya. Gaya desain yang digunakan adalah gaya modern yang mengarah pada desain masa kini, terlihat rapi dan bersih, serta tidak banyak menggunakan dekorasi

untuk menghiasi ruangan, selain itu untuk memudahkan akses pengunjung ke segala ruang untuk dapat memanfaatkan fasilitasnya, perpustakaan akan menggunakan sistem terbuka atau *open access*.

### C. Implementasi Tema dan Konsep

#### 1) Area Koleksi

Area ini berada di hampir seluruh ruangan dan bersatu dengan area baca formal maupun informal. Hal ini dilakukan agar pengunjung dapat dengan mudah mencari dan memanfaatkan bahan koleksi yang terdapat di perpustakaan. Rak koleksi banyak diletakkan di tengah ruangan agar buku koleksi tidak terkena cahaya matahari langsung dari dinding kaca karena jika terkena sinar matahari

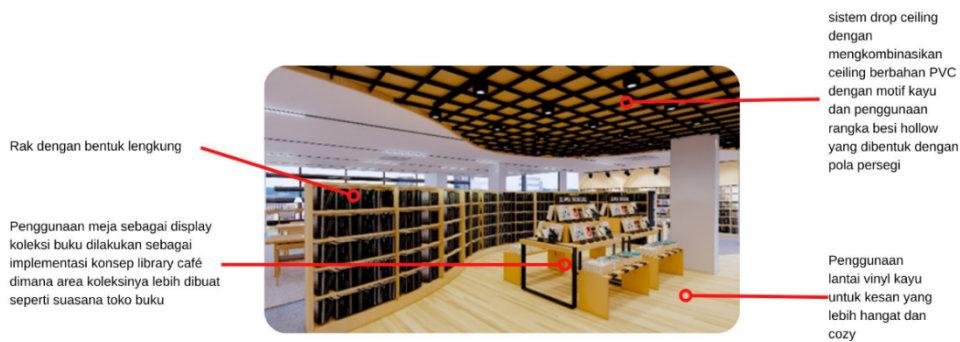
terlalu banyak buku koleksi dapat rusak atau menguning. Pada area koleksi formal seperti pada gambar 4 rak-rak yang digunakan dibuat seperti suasana perpustakaan yang lebih serius namun tetap dikombinasikan dengan bentuk-bentuk lengkung yang membuatnya tetap terlihat nyaman dan tidak kaku. Sedangkan pada area informal seperti pada gambar 5, rak-rak buku dibuat lebih dinamis dan lebih beragam jenisnya untuk menghilangkan kesan serius dan menciptakan suasana ruang koleksi seperti di 217ook buku. Material yang digunakan setiap pada rak buku adalah material kayu dengan finishing HPL motif kayu, material ini digunakan untuk menciptakan suasana perpustakaan yang natural, cozy dan tidak kaku.



**Gambar 3. Layout Area Koleksi**  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023



**Gambar 4. Implementasi Konsep Pada Area Koleksi Formal**  
Sumber: Dokumen Pribadi, 2023



**Gambar 5. Implementasi Konsep Pada Area Koleksi Informal**

Sumber: Dokumen Pribadi, 2023



**Gambar 6. Layout Area Baca Formal**

Sumber: Dokumen Pribadi, 2023



**Gambar 7. Tampak Area Baca Formal**

Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

## 2) Area Baca

Area baca terbagi menjadi dua kategori yaitu area baca formal dan informal agar pengunjung dapat memilih area yang akan ditematinya sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu terdapat juga area *silent zone* (pengunjung tidak boleh berisik) dan area *general zone* (kegiatan yang dilakukan lebih bebas dan diperbolehkan untuk minum pada area tertentu) sesuai dengan ketentuan dari *library café* menurut Kadjoriharjo

(2015) agar tidak ada pengguna yang merasa terganggu dengan pengguna lainnya. Pada area baca formal seperti pada gambar 8 suasana yang ingin dihadirkan adalah suasana yang nyaman namun tetap serius, area ini diperuntukkan untuk pengunjung perpustakaan yang membutuhkan konsentrasi tinggi saat berada di perpustakaan, maka dari itu area ini termasuk ke dalam *silent zone*.



Penggunaan lampu TL berwarna putih dimana cahaya warna putih juga dapat menghasilkan intensitas cahaya yang lebih baik serta cenderung lebih meningkatkan konsentrasi

table lamp sebagai task lighting yang diletakkan pada setiap meja baca untuk memberikan pencahayaan tambahan dan memberikan suasana belajar yang nyaman



Treatment lantai dan ceiling dibuat tidak terlalu berpola agar tidak mendistrakdi pengguna.

menggunakan furnitur yang nyaman dipakai dan sesuai dengan ergonomi orang saat membaca, seperti pemakaian material yang empuk pada kursi

**Gambar 8. Implementasi Konsep Pada Area Baca Formal**

Sumber: Dokumen Pribadi, 2023



**Gambar 9. Layout Area Baca Informal**

Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

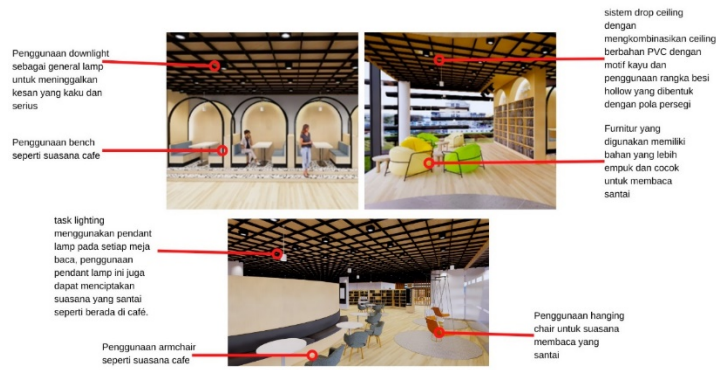


**Gambar 10. Tampak Area Baca Informal**

Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Sedangkan Area baca informal termasuk ke dalam *general zone* dimana pengunjung bebas beraktivitas di area ini, area *general zone* terbagi menjadi dua bagian dimana ada area *general zone* yang dekat dengan area *café* (ditandai dengan garis biru pada gambar 9) dan pada area *cafe* tersebut pengunjung perpustakaan dapat bersantai sambil membeli minuman, selain itu adapula area *general zone* yang jauh dari area *café*. Pada area baca informal suasana yang ingin diciptakan adalah suasana yang cozy seperti di

kafe, namun pemilihan furniturnya disesuaikan dengan kebutuhan pengguna perpustakaan seperti memilih furniture dengan dudukan yang empuk, dan secara ergonomi masih nyaman digunakan untuk membaca ataupun mengerjakan tugas dalam waktu yang lama. Selain itu desainnya juga dibuat lebih sederhana dengan minim dekor agar pengunjung perpustakaan tetap dapat fokus pada kegiatannya di perpustakaan, implementasi analogi kafe pada desain area baca di perpustakaan seperti pada gambar 11.



**Gambar 11. Implementasi Konsep Pada Area Baca Informal**

Sumber: Dokumen Pribadi, 2023



**Gambar 12. Layout Cafe**

Sumber: Dokumen Pribadi, 2023



**Gambar 13. Tampak Cafe**

Sumber: Dokumen Pribadi, 2023



**Gambar 14. Implementasi Konsep Pada Area Cafe**

Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

Material yang digunakan pada area informal dominan menggunakan material dengan pola kayu untuk menciptakan pola pola yang menarik namun tetap nyaman dan tidak berlebihan dan menciptakan suasana

yang cozy dan hangat seperti berada di sebuah cafe.

### 3) Café

Sesuai dengan konsep yang digunakan yaitu *Library Café*, maka selain

menghadirkan suasana *café*, perpustakaan ini juga difasilitasi dengan pelayanan *café* berupa *vending machine* yang menjual minuman untuk menemani pengunjung ditengah-tengah kegiatannya. *Café* ini berada pada area paling belakang ruangan demi keamanan bahan koleksi dan kenyamanan pengunjung lainnya. Kegiatan minum hanya dapat dilakukan di area *café* sehingga pengunjung dapat mengunjungi area *café* saat sedang istirahat dalam berkegiatan. Karena berada pada area yang menyatu dengan area koleksi dan area baca informal maka terdapat dinding partisi kayu dan penggunaan lantai *terrazzo* sebagai batasan antara area koleksi dan area baca informal dengan area *café*.

## SIMPULAN

Untuk membangun citra perpustakaan sebagai pusat kegiatan dan informasi yang modern dan menyenangkan agar tidak ditinggalkan masyarakat terutama Gen Z, perpustakaan harus mengikuti perkembangan gaya hidup generasi muda saat ini. Saat ini terdapat fenomena konsep *Library Café* yang dapat menjadi sebuah ide dan inovasi untuk dapat menarik perhatian masyarakat, terlebih lagi saat ini kafe digunakan sebagai wadah untuk segala aktivitas sosial yang mendorong budaya “nongkrong” yang sangat melekat dalam budaya masyarakat Indonesia terutama bagi Gen Z yang cenderung memiliki kehidupan sosial yang kuat. Dengan menciptakan suasana ruang yang cozy dan santai, serta mengimplementasikan pemilihan furniture seperti sebuah *café* dapat menghasilkan desain perpustakaan yang baru, modern, menyenangkan, dan tidak monoton. Suasana ruang yang cozy dapat diciptakan dengan pemilihan warna-warna dan pencahayaan yang warm serta sederhana dan tidak banyak dekorasi agar pengguna perpustakaan tidak mudah terdistraksi saat

sedang berkegiatan. Dengan menerapkan tema *Formality Vs Informality* juga dapat memberikan pilihan kepada pengunjung perpustakaan dalam berkegiatan sesuai dengan kebutuhannya, saat pengunjung membutuhkan konsentrasi tinggi dalam berkegiatan, pengunjung dapat memilih area formal. Sedangkan saat pengunjung ingin suasana yang lebih santai, pengunjung dapat memilih area informal dalam berkegiatan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atmodiwirjo, Paramita, Yatmo, Y. A. (2009). Pedoman Tata Ruang dan Perabot Perpustakaan Umum. In *Perpustakaan Nasional RI*.
- Aldila (2023). Tren *Coffee Shop* Sebagai Gaya Hidup Gen Z. Diperoleh 12 Agustus 2023, dari <https://www.kompasiana.com/abad150500/64a4f8db4addee7c04398934/tren-coffee-shop-sebagai-gaya-hidup-gen-z>.
- Bencsik, A., Csikos, G., & Juhaz, T. (2016). Y and Z Generations at Workplaces. *Journal of Competitiveness*, 8(3), 90–106. <https://doi.org/10.7441/joc.2016.03.06>
- Dadang (2010). Perpustakaan Bersolek dengan Cafe Hotspot. Diperoleh 12 Agustus 2023, dari <https://www.its.ac.id/news/2010/11/02/perpustakaan-pusat-bersolek-dengan-cafe-hotspot/>.
- Elisa, Noeratri, Maria (2021). Pendekatan Bentuk Analogi Langsung (*Direct Analogy*) pada Interior Museum Film Indonesia. *Jurnal Ilmiah Desain Interior* Vol. 3 No. 1 (2020).
- Kepala Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2017 Tentang Standar Perpustakaan Kabupaten/Kota.

- Karjodiharjo. (2015). Perancangan Interior *Library Café* di Surabaya. *Jurnal INTRA* Vol. 3, No. 2, (2015) 256-267.
- Masiani. (2016). Perpustakaan Kafe: Konsep Unik Sebagai Usaha Peningkatan Minat Baca dan Interaksi Sosial. *Jurnal Ilmiah Kepustakawanan* Vol. 6, No. 2 (2017).
- Nurani (2021). Perpustakaan dan Generasi Milenial. Diperoleh 12 Agustus 2023, dari <https://www.balipost.com/news/2021/06/21/199223/Perpustakaan-dan-Generasi-Milenial.html>
- Pierce, W. (1997). *Library Cafes: Next Logical Step*. *Library and Information Science Research E-Journal*, 7(1), 1-4. <https://dx.doi.org/10.32655/LIBRES.1997.1.3>.
- Rasmi, Erma, etc. (2015). Pendekatan Analogi Pada Desain Arsitektur.
- Soetjiatie. Pengguna Perpustakaan Di Era Digital Dalam Perspektif Fenomenologi. *Jurnal Pendidikan di Ruang Sosial* Vol. 2 No. 3 (2015). <https://doi.org/10.26740/metafora.v2n4.p40-59>.
- Saputro. Menuju Perpustakaan Ideal Berdasarkan Undang-Undang Dan Peraturan. Diperoleh 25 Juli 2023, dari <https://www.bpkp.go.id/pustakabpkp/index.php?p=perpustakaan%20ideal>.
- Zulkarnain (2020) Perpustakaan dan Era Industri 4.0. Diperoleh 12 Agustus 2023, dari <https://dpk.kalbarprov.go.id/perpustakaan-dan-era-industri-4-0/>.