

PERUBAHAN FUNGSI RUANG PERPUSTAKAAN KAMPUS MENJADI RUANG SANTAI MAHASISWA PADA ERA DIGITAL

CHANGING THE FUNCTION OF THE CAMPUS LIBRARY SPACE INTO A STUDENT RELAXATION SPACE IN THE DIGITAL ERA

¹Made Widyatantri Merati, ²Sahrul Daniel Syafana

^{1,2} Program Studi Desain Interior, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas
Gunadarma

¹tantrimerati@gmail.com, ²sahruldaniel.contact@gmail.com

Abstrak

Penulisan ini membahas mengenai perubahan fungsi ruang perpustakaan menjadi ruang santai mahasiswa di kampus universitas swasta yang terletak di daerah Alam Sutera, Tangerang Selatan. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk membahas pentingnya keberadaan ruang santai mahasiswa di gedung kampus demi menunjang segala aktivitas mahasiswa dan sivitas akademika. Penulisan ini berawal dari penugasan yang diberikan oleh pihak universitas swasta kepada penulis, yang kemudian dilanjutkan metode studi kasus dan jenis penelitian kualitatif, yang membantu penulis untuk mengetahui penanganan desain yang dibutuhkan dalam suatu tempat dengan kasus spesial yang terjadi. Sehingga penulisan ini menghasilkan sebuah desain yang merespon permasalahan ruang dan menampilkan perancangan desain interior, serta laporan hasil jadi pembangunan perubahan fungsi ruang perpustakaan menjadi ruang santai mahasiswa yang modern.

Kata kunci: Perubahan Fungsi Ruang, Ruang Santai Mahasiswa, Desain Interior Kampus, Fleksibilitas

Abstract

This article discusses the transformation in the function of the library into a student lounge on the private university campus in Alam Sutera, South Tangerang. The purpose of this writing is to explain the importance of having student lounge in campus buildings to support all activities of students and the academic community. This writing began with an assignment given by the private university authority to the author, which was then continued with the case study method and qualitative research, which helped the author to find out the design treatments needed in a place where special cases occurred. Therefore, this writing produces a design that responds to space problems and displays the interior design, as well as a report on the results of the development of changing the function of the library into a modern student lounge.

Keywords: *Changes in Space Function, Student Lounge, Campus Interior Design, Flexibility*

PENDAHULUAN

Menurut Herman Miller (2009), salah satu peran yang mendasar dari seorang desainer interior adalah mengembangkan lingkungan atau ruang yang dapat meningkatkan pengalaman dan keterikatan manusia. Sayangnya, ruang-ruang itu mungkin tidak dirancang secara efektif dan menghilangkan interaksi dan preferensi manusia. Pengalaman pengguna ruang akan

positif jika fisik dan emosi ruang tersebut nyaman dan dapat meningkatkan kesejahteraan penggunanya. Banyak mahasiswa membutuhkan tempat untuk berkomunikasi, beristirahat, dan memulihkan tenaga dengan rekan-rekan mereka. Beberapa desainer interior melakukan pendalaman desain dalam membangun lingkungan yang dapat meningkatkan peluang mahasiswa di perguruan tinggi (Keup & Stolzenberg, 2004).

Seiring berkembangnya zaman, perpustakaan di kampus sebuah universitas swasta di Alam Sutera Tangerang harus diubah demi memenuhi kebutuhan mahasiswa dan stafnya. Ruang perpustakaan yang sempit dan kaku, dibatasi dengan rak-rak buku yang sudah usang dan bermodel tua, suasana ruang yang hening tidak lagi sesuai dalam memenuhi aktivitas kehidupan sivitas akademika di Era Digital abad ke-21 ini.

Pengalaman akademik mahasiswa jauh melebihi momen singkat yang dihabiskan dalam perkuliahan, seminar, kegiatan laboratorium dan ujian menulis. Pembelajaran seorang mahasiswa dan pembangunan sebagian besar terjadi di luar kelas, dan sebagian besar waktunya masih dihabiskan wilayah kampus. Ruang santai mahasiswa merupakan tempat dimana bersosialisasi dan berkehidupan akademik selaras - belajar sebagai mahasiswa seringkali merupakan proses sosial yang mencakup kolaborasi mahasiswa menjawab permasalahan dan memberikan bimbingan (Matthews, 2011). Selain itu, menurut Fielding International, kesehatan mental dan kesejahteraan holistik memiliki dampak signifikan terhadap keberhasilan mahasiswa. Penelitian telah menunjukkan bahwa peningkatan kesehatan restoratif di sekolah atau kampus dapat secara signifikan meningkatkan tingkat kehadiran, memberikan manfaat bagi prestasi akademik, meningkatkan tingkat kelulusan, dan menurunkan tingkat skorsing.

Menjawab permasalahan tersebut, mengubah fungsi ruang perpustakaan tradisional menjadi ruang belajar yang modern atau ruang santai mahasiswa (*student lounge*) menjadi suatu keputusan yang jitu. Hal ini ditunjukkan dalam hasil beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa menyediakan ruang yang nyaman dan ramah bagi mahasiswa dapat meningkatkan kesejahteraan, prestasi akademik, dan kepuasan mereka secara keseluruhan terhadap pengalaman belajar di kampus secara signifikan (Eggebrecht, 2018).

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis berawal dengan metode studi kasus, yang termasuk ke dalam jenis penelitian kualitatif. Metode ini digunakan untuk mengetahui kasus khusus yang terjadi dan penanganan tepat yang dibutuhkan di suatu tempat tertentu. Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data secara primer yaitu melakukan wawancara dengan pihak pengelola, memeriksa dokumen, survei ke lokasi dengan berlandaskan surat izin yang diterbitkan oleh pihak universitas yang memberikan tugas.

Penelitian kemudian dilanjutkan menggunakan pendekatan *desk research* atau biasa disebut *secondary research*, yang merupakan teknik penelitian yang berdiri sendiri. Penelitian *desk research* dilakukan dengan mencari informasi dari beberapa publikasi penelitian yang sudah ada, buku teks, media tulis, dan juga publikasi pemerintah. Penulis kemudian menggunakan hasil penelitian ini sebagai laporan, juga untuk menjawab beberapa hipotesis setelah melakukan perancangan desain dalam mengubah fungsi ruang perpustakaan menjadi ruang santai mahasiswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perpustakaan

Menurut UU Perpustakaan pada Bab I pasal 1 menyatakan bahwa perpustakaan adalah institusi yang mengumpulkan pengetahuan tercetak dan terekam, mengelolanya dengan cara khusus guna memenuhi kebutuhan intelektualitas para penggunanya melalui beragam interaksi pengetahuan. Perpustakaan modern adalah suatu tempat untuk mendapatkan informasi dalam bentuk apapun, baik yang disimpan di dalam bangunan perpustakaan ataupun tidak. Yang termasuk ke dalam kategori perpustakaan modern, misalnya Perpustakaan

Digital, memiliki buku tercetak maupun data yang dapat diakses dengan perangkat komputer ataupun internet.

Menurut UNESCO (1970), perpustakaan adalah organisasi, atau bagian dari suatu organisasi, yang tujuan utamanya adalah membangun dan memelihara koleksi dan memfasilitasi penggunaan sumber daya dan fasilitas informasi yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan informasi, penelitian, pendidikan, budaya atau rekreasi para penggunanya; ini adalah persyaratan dasar untuk perpustakaan dan tidak mengecualikan sumber daya dan layanan tambahan apa pun yang terkait dengan tujuan utamanya (ISO, 2006). Koleksi buku dan terbitan berkala yang terorganisir dalam bentuk elektronik atau cetak atau media grafis atau audio visual lainnya termasuk ke dalam perpustakaan.

Dalam masyarakat yang kaya informasi berkat kemudahan internet, mahasiswa dan dosen tidak lagi membutuhkan perpustakaan untuk mengakses informasi, mereka hanya tinggal mengetik dengan jari mereka di ponsel, dan informasi tersebut dengan mudah bisa didapatkan (Eggebrecht, 2018). Buku fisik, seiring dengan makin mudahnya akses internet dan bergesernya pola hidup masyarakat ke arah digital, akan digantikan perannya oleh buku digital. Perkembangan ini dapat dilihat dari maraknya kemunculan situs-situs dan aplikasi bacaan digital, baik yang tidak berbayar maupun berbayar (Sutanto, 2019).

Namun bukan berarti keberadaan perpustakaan universitas menjadi tidak penting, sebaliknya lebih penting dari sebelumnya. Perpustakaan berfungsi sebagai titik fokus untuk membantu mahasiswa dan dosen menangani banyaknya informasi yang tersedia secara luring dan membedakan fakta dari fiksi atau pendapat. Sudah ada banyak perpustakaan universitas di dunia ini, dimana mahasiswa dan dosen bekerja sama mengakses informasi dengan keterampilan literasi teknologi secara efektif di Era Digital. Metode pembelajaran dengan prinsip partisipatif membutuhkan konstruksi pengetahuan bersama dari berbagai sumber, dimana mahasiswa dan dosen sama-sama belajar keterampilan penting abad ke-21 dan juga membangun pengetahuan baru (Eggebrecht, 2018).

Salah satu studi kasus di Cushing Academy di Ashburnham, Mass., dimana semua siswanya sudah menggunakan komputer laptop untuk belajar, menjadikan sekolah tersebut beralih ke “perpustakaan tanpa buku”. Basis data dengan jutaan teks digital telah menggantikan koleksi buku sebanyak 20.000 volume, dan ada juga kafe yang menggantikan meja-meja belajar. Perpustakaan tersebut kini menjadi pusat pembelajaran dan percakapan digital, bukan lagi tempat tenang bagi siswa untuk belajar secara individu (Eggebrecht, 2018).



Gambar 1. Contoh Perpustakaan *Digital Chicago Public Library*

Sumber: <https://www.architectmagazine.com/project-gallery/>, 14 Januari 2020

***Student Lounge* atau Ruang Santai Mahasiswa**

Menurut Kamus Bahasa Inggris Terjemahan Indonesia, arti kata *lounge* adalah kata dalam bahasa Inggris yang artinya tempat atau ruang bersantai. Sementara *student* artinya murid, siswa, pelajar atau mahasiswa. Maka jika digabungkan *student lounge* artinya ruang santai mahasiswa.

Ruang santai mahasiswa adalah ruang khusus di kampus perguruan tinggi atau dalam beberapa kasus, jenis sekolah lain seperti sekolah menengah atas atau sekolah asrama yang dikhususkan untuk bersantai atau belajar bagi mahasiswa. Ruang mahasiswa sering kali dirancang agar nyaman dan bermanfaat, dilengkapi dengan kursi, sofa dan meja, akses listrik dan internet, televisi, dan barang rekreasi lainnya (Cavallari, 2024). Pada dasarnya, ruang santai mahasiswa adalah tempat berintegrasi kebutuhan dasar manusia seperti minum, makan, istirahat dan berinteraksi sosial dengan teman, atau bekerja di antara orang lain untuk sekedar merasa bersosialisasi. Bentuk dan desainnya berbeda tidak ada ruang santai mahasiswa yang sama. Keunikan ruang santai tersebut tertanam di dalam makna dan cerita yang dihasilkan dan dibagikan oleh mahasiswa.

Kegunaan ruang tersebut jauh melebihi dari apa yang diberikan permukaan tempat

belajar dan bertemu. Ruang tersebut luar biasa pengaruhnya terhadap pengalaman, persahabatan dan juga mengukir kenangan para mahasiswa (Csorba, 2019).

Salah satu manfaat utama dari memiliki ruang santai mahasiswa di wilayah kampus adalah memberikan mahasiswa istirahat yang sangat dibutuhkan dari kesibukan akademis di kelas. Mahasiswa dapat bersantai, memulihkan tenaga, dan bersosialisasi dengan teman-temannya dalam suasana yang nyaman dan informal. Hal ini dapat membantu mengurangi stress dan kecemasan yang semakin banyak terjadi di kalangan pelajar. Menyediakan ruang santai yang baik di lingkungan akademik akan terus menjadi aspek yang penting dalam desain sekolah ataupun kampus dan harus diintegrasikan ke dalam setiap institusi pembelajaran.

Menurut Cindy Eggebrecht (2018), selain meningkatkan kesejahteraan, ruang santai juga dapat menjadi alat efektif untuk meningkatkan keberhasilan akademis. Penelitian-penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa ketika mahasiswa memiliki akses terhadap ruang santai mahasiswa yang nyaman dan menarik, mereka cenderung menghabiskan waktu mengerjakan tugas dan belajar untuk ujian. Keberadaan ruang santai mahasiswa menghasilkan nilai yang baik dan peningkatan prestasi akademik.



Gambar 2. Contoh *Student Lounge Inspire Atlanta*

Sumber: <https://www.bdcnetwork.com/9-exemplary-student-housing-projects-2022>, 7 Desember 2022

Elemen-elemen Ruang Santai Mahasiswa yang Efektif

Layout Ruang

Dalam mendesain layout ruang santai mahasiswa, hal utama yang harus dipikirkan adalah fleksibilitas ruangan (Alansari, 2022). Fleksibilitas ruang berarti mampu mengubah tata letak furnitur dan panel-panel pembatas di tempat beraktivitas sesuai keadaan yang diinginkan.

Ruang santai yang produktif dan dinamis perlu dikelola dengan baik, juga bergantung pada ekspektasi tinggi terhadap perilaku mahasiswa. Untuk menyediakan lingkungan yang tenang namun menstimulasi untuk produktivitas yang maksimal, ruang terbuka dan luas yang dapat memberikan garis pandang yang jelas merupakan hal yang mendasar (Envoplan, 2021). Ruang yang terbuka, tidak dibatasi dengan sekat-sekat, efektif dalam mengakomodasi mahasiswa yang ingin bersosialisasi. Selain mengerjakan tugas individu maupun proyek kelompok, ruang santai mahasiswa juga memberikan tempat untuk kegiatan atau acara kelompok seperti malam permainan, pemutaran film, sekedar bercengkrama, dan pertemuan sosial lainnya. Kegiatan-kegiatan ini dapat membantu membangun rasa kebersamaan dan menumbuhkan budaya kampus yang positif.

Salah satu preferensi sekolah yang mendesain ulang perpustakaan tradisionalnya menjadi ruang santai mahasiswa yang lebih modern adalah Chicago's Francis W. Parker School, yaitu dengan membongkar rak dan bilik yang menghambat kolaborasi dan mengubahnya menjadi bilik terbuka yang mendorong komunikasi dan pembelajaran komunikatif (Eggebrecht, 2018).

Furnitur

Ruang santai mahasiswa harus nyaman dan mengundang. Ruang juga harus fokus pada setiap aspek ergonomi sensorik. Hal ini

dapat dilakukan dengan menyediakan banyak tempat duduk yang nyaman, seperti sofa atau bangku yang dapat disesuaikan, dan kursi empuk yang fleksibel (Eggebrecht, 2018). Dengan memilih furnitur yang sesuai dengan hati-hati, setiap sudut ruang dapat dimanfaatkan secara maksimal. Penggunaan ruang belajar mandiri penting untuk memupuk keterampilan pengaturan diri dan manajemen waktu. Lalu meja bundar besar dan kursi-kursi nyaman di sekelilingnya cocok untuk kegiatan kolaborasi. Selain itu desain furnitur dalam ruang harus mendukung inklusi, kesejahteraan dan produktivitas (Envoplan, 2021).

Warna

Dalam kehidupan manusia pada umumnya, warna memiliki peranan yang sangat penting. Hal ini dapat terlihat dari benda hingga alam sekeliling kita yang memiliki warna. Warna memiliki beragam fungsi, seperti sebagai elemen estetika, sebagai alat komunikasi, sebagai bentuk ekspresi, dan sebagai imitasi dari alam yang memperlihatkan sifat objek secara nyata (Setyanto, 2009). Pemilihan kombinasi warna dan juga penempatan warna pada ruang dan benda-benda disekitarnya perlu sangat diperhatikan karena dapat mempengaruhi segala kegiatan yang dilakukan manusia di dalam ruangan. (Primayudha, 2020). Skema warna yang bersifat ramah cocok untuk ruang santai mahasiswa (Eggebrecht, 2018). Warna yang hangat dengan sentuhan desain yang unik dapat mengundang mahasiswa untuk menghabiskan waktunya di ruang santai (Alansari, 2022).

Pencahayaannya dan Penghawaannya

Pencahayaannya dan penghawaannya yang sehat adalah konsep yang tepat untuk berbagai fasilitas di kampus. Ruang yang terang dan penuh semangat dengan langit-langit tinggi yang luas dan cahaya alami yang berlimpah, dapat memfasilitasi mahasiswa yang kreatif

untuk berinovasi. Ruang yang sehat dan inspiratif akan membuat mahasiswa betah dan tetap tinggal di dalam ruangan (Eggebrecht, 2018). Ruang santai mahasiswa sebaiknya memiliki jendela besar dengan pemandangan pepohonan, bunga, atau sekedar langit terbuka yang merupakan nilai tambah. Mahasiswa akan terdorong untuk beristirahat dari membaca atau menulis untuk memandangi pemandangan alam, bahkan memaksa mereka meninggalkan ponsel mereka saat beristirahat untuk berekreasi di luar ruangan sejenak.

Perlengkapan Teknologi

Pada Era Digital, desain ruang santai mahasiswa yang baik mencakup akses terhadap peralatan elektronik, yaitu dilengkapi dengan stop kontak dan stasiun pengisian daya yang cukup untuk memungkinkan mahasiswa mengisi daya perangkat mereka saat belajar. Hal ini dapat mencakup akses terhadap komputer, *printer*, LED TV, *speaker* untuk musik yang lembut, dan perlengkapan teknologi lainnya, sekaligus bahan pelajaran dan buku referensi (Eggebrecht, 2018). Pada Era Digital ini mahasiswa dan dosen tidak boleh kesulitan mendapat akses internet. Akses internet nirkabel yang aman pun harus baik dan mudah diakses, melancarkan

komunitas kampus dalam melakukan kegiatannya (Alansari, 2022).

Dekorasi dan Fasilitas Pendukung Lainnya.

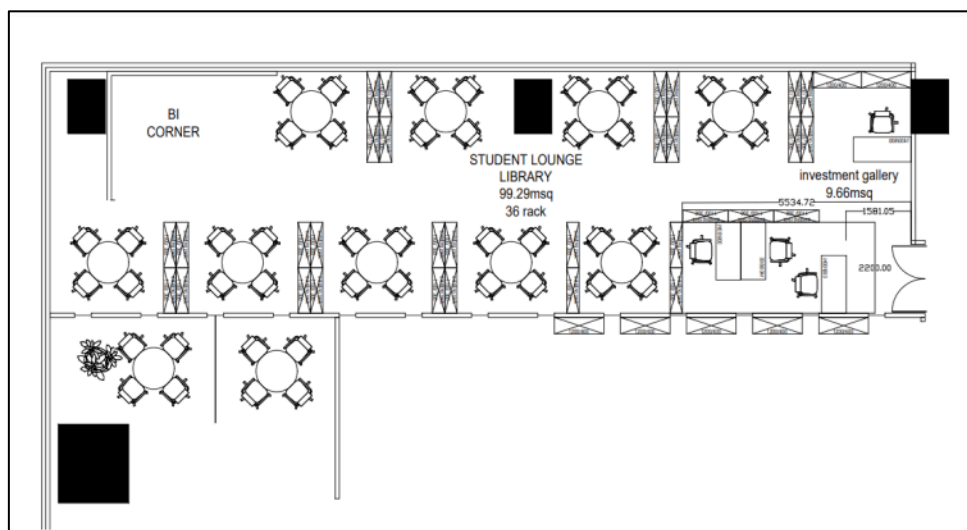
Dekorasi ruang yang baik harus mengatur suasana bagi pengguna ruang yang menghabiskan waktu di ruang tersebut (Envoplan, 2021). Salah satu pendukung utama di ruang santai mahasiswa adalah kedai kopi. Kedai kopi juga dapat diintegrasikan dengan dapur kecil, tempat mahasiswa menyiapkan makanan ringan dan kopi. Namun, menyediakan dapur kecil di dalam ruang santai mahasiswa dapat menyebabkan beberapa masalah seperti pembersihan, pemeliharaan dan keselamatan (Alansari, 2022).

Kalaupun tidak bisa menyediakan kedai kopi yang menunjang, penyediaan *vending machine* untuk memenuhi kebutuhan utama mahasiswa sudah dikatakan cukup dan dapat mengundang mahasiswa ke dalam ruang santai. Hal ini pun disarankan oleh pihak universitas, yang sudah memiliki beberapa *vending machine* dan hanya memerlukan saran dari penulis tempat yang cocok untuk penempatannya.



Gambar 3. Suasana Eksisting Ruang Perpustakaan

Sumber: Data Pribadi, Juni 2023



Gambar 4. Gambar Layout Eksisting *Library* Bulan Oktober 2023

Sumber: Data Penulis, Juni 2023

Kondisi Eksisting Ruang Perpustakaan

Berdasarkan hasil diskusi dan wawancara yang didapat oleh penulis dengan pihak pemberi tugas, ruang perpustakaan kampus pada Juni 2023 tidak lagi dapat menunjang kebutuhan aktivitas pembelajaran atau bersosialisasi mahasiswa di kampus yang modern. Dapat dilihat dari gambar suasana ruang perpustakaan eksisting di atas, kondisi ruangan tersebut memiliki layout yang kaku dan formal, terbatas dengan rak-rak buku yang sekaligus berfungsi sebagai pembatas ruang, membagi ruang dalam beberapa ruang diskusi pribadi atau belajar berkelompok dengan meja bundar dan kursi-kursi yang mengelilinginya. Keberadaan rak-rak buku tersebut juga membuat sirkulasi ruang menjadi sempit dan menghalangi jarak pandang ke seluruh ruangan. Terdapat rak buku besar di depan jendela, menghalangi pemandangan ke arah luar, sekaligus menghalangi cahaya alami yang masuk ke dalam ruangan. Walaupun tinggi ruang sudah ideal, yaitu 4 meter, akibat rak-rak buku yang berjejer dan juga menutupi jendela, ruangan terasa sumpek, padat, dan kurang sehat. Terdapat pula laporan keluhan dari mahasiswa, serta hasil observasi dari para dosen dan juga penulis, bahwa mahasiswa dan

anggota sivitas akademika membutuhkan ruang santai yang dapat menunjang segala aktivitas di luar pembelajaran yang formal. Hal tersebut terbukti dari ditemukannya beberapa alat musik yang disimpan di sebuah sudut ruang perpustakaan, seringnya diadakan pertemuan organisasi di dalam perpustakaan, dan banyak mahasiswa mengerjakan tugas di perpustakaan dengan posisi duduk yang santai. Secara keseluruhan keadaan ruang perpustakaan kampus perlu diubah tata letak furniturnya atau sekaligus perubahan konsep dan fungsi ruangnya dengan perancangan yang seksama.

Perancangan Desain Interior Ruang Santai Mahasiswa

Salah satu langkah awal dalam mendesain ruang adalah dengan menentukan ide konsep dari perancangan desain interior ruang santai mahasiswa. Berlandaskan dari landasan teori dan penelitian yang sudah dilakukan, konsep fleksibilitas dalam ruang adalah konsep yang dirasa tepat. Ruang santai yang bersahabat dan terbuka, dengan pilihan kursi dan meja yang bervariasi dan modern, tanpa ada pembatas ruang yang masif, serta menggunakan warna-warna yang ceria dan enerjik namun tidak membuat lelah dan

tegang, seperti biru tua, biru muda, kuning, jingga, krem, juga warna-warna natural yaitu warna kayu, gypsum, dan kaca. Pemilihan warna biru sebagai warna dominan yaitu supaya selaras dengan logo universitas yang berwarna biru, menunjukkan identitas dari universitas tersebut. Penulis kemudian menyajikan *moodboard* perancangan ruang santai mahasiswa untuk menggambarkan ide konsep secara visual untuk diberikan ke pihak kampus.

Penulis juga menyiapkan gambar kerja berupa layout furnitur, yang menjelaskan pengajuan tata letak perabotan kursi, meja, sofa, *stool*, *vending machine*, bilik belajar dengan panel pembatas yang rendah, rak buku mengelilingi kolom, hingga pot tanaman dalam penataan yang terbuka dan fleksibel, dengan kemudahan berkomunikasi dan berinteraksi, juga dengan ruang sirkulasi luas, sehingga dapat menunjang segala aktivitas yang dapat menunjang kehidupan sivitas

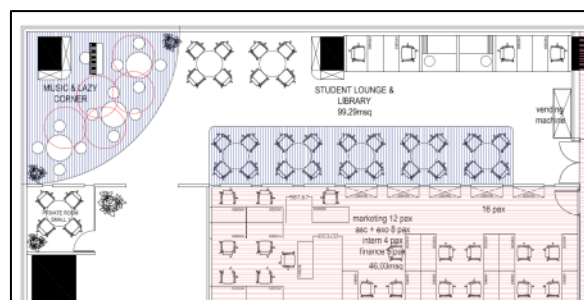
academia. Ruang didesain agar mahasiswa dapat bersantai, bermain musik, berdiskusi, belajar kelompok atau belajar sendiri, mengerjakan tugas, menonton TV LED, makan dan minum, membaca, atau sekedar bersosialisasi.

Terdapat penambahan akses pintu masuk ke ruang santai mahasiswa yang semula perpustakaan, hanya dapat diakses dari ruang akademik. Penambahan pintu masuk membuka akses ke ruang santai mahasiswa dari arah lobi kampus, mempermudah mahasiswa untuk memasuki area ruang santai. Area dalam ruang santai mahasiswa dibagi menjadi tiga area dengan berbagai fungsi, yaitu; *Music and Lazy Corner*, *Student Lounge and Library*, dan *Investment Gallery*. Terdapat pula penambahan sebuah ruang diskusi tertutup di dekat pintu masuk ke ruang santai dari lobi kampus. Ruang diskusi tersebut diadakan untuk kepentingan yang sifatnya privat, tidak melibatkan banyak orang.



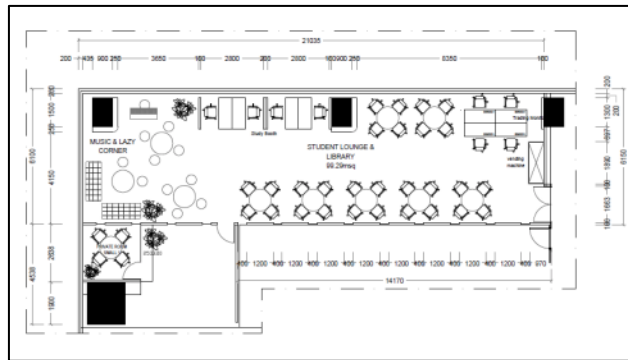
Gambar 5. *Moodboard* Perancangan Ruang Santai Mahasiswa

Sumber: Data Penulis, Juni 2023



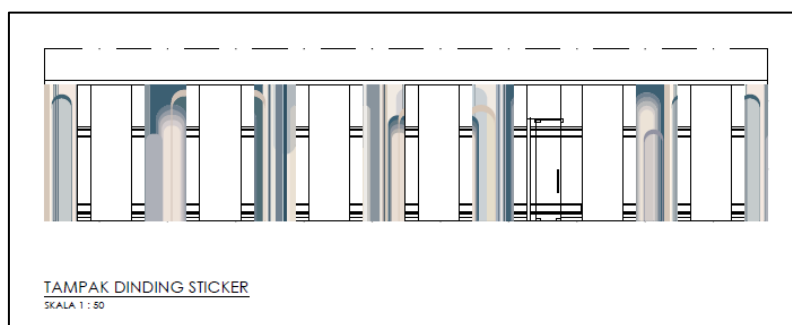
Gambar 6. Gambar Layout Furnitur Ruang Santai Mahasiswa Tahap Awal

Sumber: Data Penulis, Juni 2023



Gambar 7. Gambar *Layout* Furnitur Ruang Santai Mahasiswa Tahap Final

Sumber: Data Penulis, September 2023



Gambar 8. Gambar Tampak Dinding Perancangan Ruang Santai Mahasiswa

Sumber: Data Penulis, September 2023

Untuk keperluan kebaruan dan elemen dekorasi yang membuat ruang tampak memiliki atmosfer yang modern, muda dan segar, penulis pun merancang desain grafis berupa *sticker wallpaper* yang dapat ditempelkan pada dinding memanjang ruang santai. Memilih bentuk geometris melengkung sebagai motif yang luwes dan dinamis dengan warna turunan biru dan krem, diharapkan dapat memberikan efek yang signifikan terhadap perubahan fungsi ruang dari perpustakaan menjadi ruang santai mahasiswa. Pemilihan elemen dekorasi berupa *sticker wallpaper* juga ditentukan untuk mengurangi kebutuhan ruang, menyatu sebagai elemen interior, yaitu pada dinding setinggi empat meter.

Penulis juga menyerahkan gambar perspektif digital sebagai bentuk presentasi akhir dari rancangan desain interior ruang santai mahasiswa. Gambar-gambar perspektif

mengacu pada konsep dan *moodboard*, layout furnitur dan juga tampak dinding sesuai dengan ide-ide yang sudah dirancang. Sesuai dengan layout furnitur yang digambar, tampak ruangan terlihat luas dan terbuka, sekaligus terang oleh cahaya alami maupun buatan. Penutup jendela yang sebelumnya selalu dibiarkan tertutup, disarankan untuk dibiarkan terbuka agar pandangan mahasiswa bebas ke alam luar, mengurangi kepenatan atas kegiatan sehari-hari di kampus. Penambahan furniture-furniture baru yang bergaya modern dan praktis, cocok untuk menunjang aktivitas mahasiswa yang berusia muda. Kemudian sesuai dengan permintaan dari pihak universitas pun, penulis tetap menyertakan furnitur-furnitur eksisting yang dalam keadaan baik dan sesuai dengan konsep, yaitu meja bulat dan kursi kantor yang cocok untuk dipakai berdiskusi atau mengerjakan tugas kelompok.



Gambar 9. Gambar Perspektif Digital Perancangan Ruang Santai Mahasiswa Tahap Awal

Sumber: Data Penulis, Juni 2023



Gambar 10. Gambar Perspektif Digital Perancangan Ruang Santai Mahasiswa Tahap Final

Sumber: Data Penulis, September 2023



Gambar 11. Hasil Perancangan Ruang Santai Mahasiswa

Sumber: Data Penulis, Januari 2024

Proses penawaran ide-ide berupa gambar ini melalui beberapa tahapan, yaitu beberapa kali revisi gambar setelah adanya masukan dan permintaan dari pihak universitas. Seperti misalnya, tidak adanya pembatas *Lazy and Music Area* dengan perbedaan material lantai (karpet dan *vinyl*), tidak adanya ornamen bulat gantung yang terbuat material gypsum, juga tidak ada bilik

privat yang dirasa membuat ruangan menjadi sempit. Gambar Perspektif Digital Perancangan Ruang Santai Mahasiswa Tahap Final adalah gambar-gambar yang disetujui dan paling menyerupai hasil nyata dari perancangan.

Hasil Pembangunan Ruang Santai Mahasiswa

Setelah desain disetujui, penulis menjalani masa pengembangan dan finalisasi dalam jangka waktu total kurang lebih satu setengah bulan. Proses pemesanan dan pengerjaan furnitur baru di *workshop* menghabiskan waktu selama sebulan, kemudian dilanjutkan dengan proses pengiriman, penerimaan barang, hingga penataan selama tiga minggu. Sementara penulis melakukan produksi furnitur, pihak universitas pun secara bersamaan melakukan pemindahan rak-rak dan beberapa furnitur yang tidak lagi relevan berada di dalam ruang yang kini menjadi ruang santai mahasiswa ke ruang yang lain. Tidak ada masalah yang signifikan dalam proses produksi hingga finalisasi, terbilang sukses, lancar dan tanpa hambatan.

Terdapat beberapa penyesuaian yang tidak terlalu kentara antara gambar dalam perancangan dengan hasil akhir, seperti desain rak yang seharusnya tanpa kaki menjadi dengan kaki dan juga desain pembatas bilik meja belajar privat dengan pertimbangan konstruksi dan keselamatan. Kemudian warna kursi *stool* yang seharusnya kombinasi hijau dan biru menjadi jingga dan biru karena keterbatasan stok kain untuk membungkus *stool*. Stop kontak pun harus ditambahkan pada bilik-bilik meja belajar baru, walaupun sudah banyak terdapat stop kontak, demi menunjang kebutuhan pengguna ruang. Karpet, *blind* jendela, meja dan kursi eksisting masih dipertahankan, karena masih dalam keadaan baik dan menunjang kebutuhan ruang. Ruang Santai Mahasiswa pada awal tahun 2024 pun siap untuk digunakan dengan harapan dapat mengakomodasi segala perubahan dan kemajuan yang diperlukan oleh seluruh mahasiswa dan sivitas akademika universitas swasta di Alam Sutera.

KESIMPULAN DAN SARAN

Seiring dengan berkembangnya pendidikan dan kebutuhan mahasiswa, transformasi atau perubahan fungsi ruang

perpustakaan abad ke 21 yang dinamis dan berfungsi sebagai pusat pengajaran, pembelajaran, dan penelitian digital di komunitas sekolah ataupun kampus universitas sangat dibutuhkan. Dengan perancangan yang matang dan juga sentuhan kreativitas, serta pemahaman akan kebutuhan dari mahasiswa, perubahan ruang perpustakaan menjadi sebuah ruang santai mahasiswa pun dapat direalisasikan.

Dalam perancangan ruang santai mahasiswa, elemen-elemen interior yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut: (1) Perancangan layout/denah ruangan yang fleksibel, terbuka dan tanpa penyekat, yaitu ruang yang mampu mengubah tata letak furnitur dan panel-panel pembatas di tempat beraktivitas sesuai keadaan yang diinginkan. (2) Pemilihan furniture yang tepat guna, yaitu mengutamakan aspek ergonomi sensorik, nyaman dan mengundang, serta menunjang kebutuhan aktivitas mahasiswa dan sivitas akademika yang beragam. (3) Pemilihan warna yang netral dan hangat, sekaligus menunjukkan identitas dan karakter universitas sebagai elemen estetika, ekspresi dan komunikasi. (4) Pencahayaan dan penghawaan yang optimal, menciptakan ruangan yang baik dan sehat. (5) Perlengkapan teknologi yang tepat guna, sesuai dengan kebutuhan pada Era Digital. (6) Penambahan dekorasi dan fasilitas pendukung lainnya, yang menunjang kebutuhan seluruh mahasiswa dan sivitas akademika, seperti *vending machine*, mesin kopi, dan lain-lain.

Adapun saran dari penulis untuk tahap lanjut dalam menciptakan ruang santai mahasiswa yang lebih hidup, nyaman dan menyenangkan, yaitu dengan menambahkan elemen dekorasi dengan berbagai fungsi tambahan seperti sofa *bean bag*, layar lebar agar mahasiswa dapat melakukan kegiatan menonton bersama, pot tanaman hidup ataupun *artificial* pada beberapa titik ruang agar ruangan terasa asri, lukisan atau poster modern, papan pengumuman dan *banner* kegiatan kampus, buku dan penghargaan yang

diterima oleh kampus ditempatkan pada rak-rak, dan dapat pula pengadaan furnitur permainan yang bisa mengundang mahasiswa untuk berkumpul dan bercanda seperti meja biliar atau *foosball*. Jika memenuhi saran tersebut pada penyelesaian desain ruang santai mahasiswa akan besar pengaruhnya terhadap pengalaman, persahabatan dan juga mengukir kenangan masa kampus para mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin. (-). “*Student Lounge*”. Fielding International. diakses 2 Maret 2024. <https://fieldingintl.com/design-patterns/designs/student-lounge/>.
- Al Ansari, A. I. (2022). *Designing Student Lounge at University: Fostering Place Attachment, Socialization, and Restoration*. Damietta: Damietta University
- Banning, J. H., Clemons, S., McKelfresh, D., Waxman, L. K. (2006), “*Designing the third place: a concept for campus auxiliaries*”. College Services, Vol. 6 No. 3, pp. 46-50. India: West Bengal College Service Commission.
- BPKP. (-). “Pengertian, Tujuan dan Peran Perpustakaan”. bpkp. diakses 1 Maret 2024. [https://www.bpkp.go.id/pustakabpkp/index.php?p=pengertian,%20tujuan#:~:text=Menurut%20UU%20Perpustakaan%20pada%20Bab,melalui%20beragam%20cara%20interaksi%20pengetahuan](https://www.bpkp.go.id/pustakabpkp/index.php?p=pengertian,%20tujuan#:~:text=Menurut%20UU%20Perpustakaan%20pada%20Bab,melalui%20beragam%20cara%20interaksi%20pengetahuan.).
- Cassidy, R. (2022). “9 Exemplary Student Housing Projects in 2022”. Building Design + Construction. diakses 25 Maret 2024. <https://www.bdcnetwork.com/9-exemplary-student-housing-projects-2022>
- Csorba, C. (2019). *Student Spaces: Best Practices*. Edmonton: University of Alberta Student Union.
- Eggebrecth, C. (2017). “*Paragon, Bolt design, and Motiv, Motion, Bender, Information Commons, Intuitive, Invent, Maker, Ready, Emoji, A&D and Learning Made Different*”. Arlington: Paragon Furniture, Inc.
- Envoplan. (2021). “*Why A Well-Designed Study Space Will Benefit Your Students*”. Envoplan. diakses 2 Maret 2024. <https://envoplan.co.uk/education-news/why-a-well-designed-study-space-will-benefit-your-students/>.
- KBBI, P. (2020). “*Lounge*”. Portal KBBI. diakses 2 Maret 2024. <https://kbbi.portal.id/arti-lounge/>.
- Keup, J. R., & Stolzenberg, E. B. (2004). *The 2003 your first college year (YFCY) survey: Exploring the academic and personal experiences of first-year students*. Columbia: National Resource Center for The First-Year Experience and Students in Transition, University of South Carolina.
- Matthews, K. E., Andrews, V., Adams, P. (2011). “*Social Learning Spaces and Student Engagement*” *Journal Higher Education Research & Development*, Vol. 30:2, 105-120. DOI: 10.1080/07294360.2010.512629. Brisbane: University of Queensland.
- Miller, H. (2009). *Adaptable Spaces and Their Impact on Learning*. Herman Miller Research Summary, p. 1-9. Michigan: Herman Miller, Inc.
- Pile, J. F. (1995). *Interior Design*. 2nd Edition. New York: Harry N. Abrams, Incorporated.
- Primayudha, N., Subkiman A., Arief, B. (2020). Fungsi dan Makna Warna pada Desain Interior Toko Bertema Anak. *Jurnal Strategi Desain & Inovasi Sosial*, Vol 2 Edisi 1 Oktober 2020. Tangerang: Universitas Pelita Harapan.
- Setyanto, S. D. W. (2009). “Teori Warna”. diakses 10 Maret 2024. <http://daniarwikan.blogspot.com/2009/02/teori-warna.html>.
- Sutanto, S.M. (2019). *Buku Digital Sebagai Solusi Alternatif Untuk Mengurangi*

- Dampak Negatif Industri Buku Indonesia Pada Lingkungan. *Jurnal Dimensi*, Vol 16 No. 1 Edisi September 2019. Jakarta: Universitas Trisakti
- Suseno, A. (2024). "Pengertian dan Fungsi Perpustakaan Menurut Ahli". DP Group. diakses 1 Maret 2024. <https://duniaperpustakaan.com/2016/08/pengertian-dan-fungsi-perpustakaan-menurut-ahli.html>.
- UNESCO. (2006). "*Library*". Institute for Statistics. diakses 2 Maret 2024. <https://uis.unesco.org/en/glossary-term/library>.
- Volner, I. (2020). "*Chicago Public Library, West Loop Branch*". Architect Magazine. diakses 25 Maret 2024. https://www.architectmagazine.com/project-gallery/chicago-public-library-west-loop-branch_o, 14 Januari 2020.