

PERANCANGAN *SPACE MAKER* DI PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS SURABAYA SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN FUNGSI FASILITAS DALAM PEMBELAJARAN DAN PENELITIAN

Maudy Margaretha, Elieser Tarigan, Audit Yulardi

Desain Manajemen Produk/Fakultas Industri Kreatif
maudymargaretha@yahoo.co.id

Abstrak - Perpustakaan yang berfungsi sebagai penunjang akademik, harus memiliki beberapa komponen yang lengkap, terorganisir, dan fungsional sehingga dapat mendukung pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Salah satu yang akan ditambahkan ke dalam perpustakaan Universitas Surabaya adalah *spacemaker*. *Spacemaker* merupakan tempat yang digunakan untuk berbagi peralatan, pengetahuan, dan ide. *Spacemaker* menjadikan perpustakaan tidak lagi sebagai ruang sepi, melainkan ruang berkespresi dan terbuka bagi pengembangan kreatifitas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang meja *spacemaker* di perpustakaan Universitas Surabaya sebagai upaya peningkatan fungsi fasilitas dalam pembelajaran dan penelitian dengan menggunakan metode kualitatif melalui sumber buku atau internet dan melakukan studi observasi, serta metode kuantitatif dengan melakukan wawancara. Hasil dari penelitian ini berupa meja *spacemaker* dengan gaya desain *modern-futuristic* dan adanya fitur yang dapat mempermudah penggunaannya, seperti lampu sebagai penerangan, tempat *cutting mat*, tempat sampah, tempat alat tulis, dan rak buku.

Kata kunci: perpustakaan, redesain, *spacemaker*

Abstract - Library as an academic support should have some complete, organize, and fuctional components than can support in learning, research, and community service. Makerspace will be added to Surabaya University library. Makerspace is a place for sharing tools, knowledge, and ideas. Library will not be a silent space anymore, but an open place to expression and develop creativity. The purpose of this research is to design makerspace table in Surabaya University for improving the facilities by using qualitative method through a book or internet and quantitative method by interview. The result of this research is a makerspace table with modern-futurictic concept and have many features to simplify the user, such a lighting, cutting mat, dustbin, stationery space, book shelves.

Keyword: library, redesign, makerspace

PENDAHULUAN

Perpustakaan berfungsi sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa. Setiap redesain perpustakaan yang dilakukan harus mempertimbangkan komponen-

komponen tersebut, yaitu bentuk dan fungsi utilitas fasilitas, bagaimana letak dan hubungannya antara satu dengan lainnya yang memungkinkan pemustaka nyaman dan aman di perpustakaan. Salah satu fasilitas yang akan ditambahkan yaitu berupa ruang atau media yang dapat membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas karya seni. *Spacemaker* memiliki potensi untuk mengubah cara belajar dan mengajar, dimana sistem belajar melalui kerja nyata, tidak hanya pembelajaran secara teori tetapi juga secara praktik.

Rumusan masalah yang ada yaitu adanya redesain perpustakaan guna meningkatkan fungsi fasilitas dan kenyamanan, fasilitas di dalam perpustakaan yang belum menjangkau seluruh kebutuhan mahasiswa, dan perlu adanya *spacemaker* sebagai pengembangan *softskill*. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang meja *spacemaker* di perpustakaan Universitas Surabaya sebagai upaya peningkatan fungsi fasilitas dalam pembelajaran dan penelitian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dimana pengumpulan data-data melalui:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada karyawan perpustakaan untuk mengetahui kelemahan apa saja yang dimiliki dan bagaimana kebiasaan mahasiswa di dalam perpustakaan

2. Penelitian Pustaka

Dilakukan penelitian data sekunder dari buku, jurnal, internet, dan perangkat lain yang berhubungan dengan kajian

3. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi lapangan dan kebiasaan mahasiswa di perpustakaan

Penelitian ini juga menggunakan metode kuantitatif dimana pengumpulan data-data melalui:

1. Kuesioner

Kuesioner diberikan kepada mahasiswa jurusan desain untuk mengetahui apakah perpustakaan telah memfasilitasi dengan baik dan tanggapan mahasiswa akan *spacemaker*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Aspek Pengguna Primer

Jenis Kelamin: laki-laki dan perempuan

Usia : 18-25 tahun

Kegiatan : mahasiswa/i

Ekonomi : kategori menengah-atas

2. Fungsi

- Fungsi Primer

Fasilitas di perpustakaan untuk mengerjakan tugas karya seni

- Fungsi Sekunder

Digunakan selain untuk mengerjakan tugas karya seni seperti membaca

- Fungsi Positif

Upaya peningkatan fungsi fasilitas dalam pembelajaran dan penelitian

- Fungsi Negatif

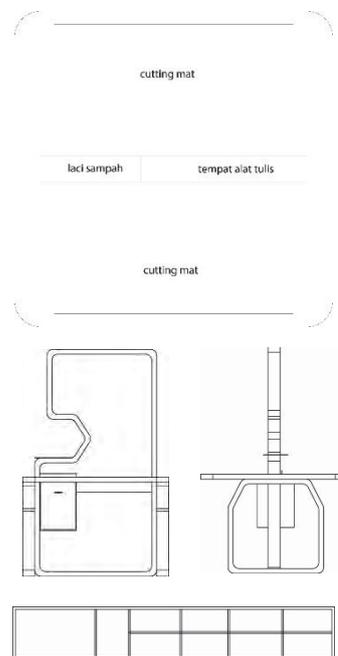
Produk dapat disalahgunakan sebagai fasilitas lain yang tidak sesuai dengan lebutuhan awalnya

3. Tata Letak



Gambar 1 Denah Perpustakaan Ubaya

Penempatan produk berada di perpustakaan lantai 2 atau ruang baca lantai 1. Fasilitas *spacemaker* akan berada pada ujung perpustakaan dekat dengan jendela dan bersebelahan dengan ruang santai (lesehan) dan meja *private*.



Gambar 2 Tata Letak Meja

- *Cutting mat* berada di atas meja di depan pengguna dengan dimensi yang disesuaikan dengan luas media kerja yang dibutuhkan pengguna saat melakukan suatu pekerjaan
- Lampu diletakkan pada tiang bagian atas sebagai media penerangan
- Rak buku diletakkan setara dengan jarak lihat mata pada saat duduk sehingga mudah untuk pencarian buku yang diinginkan dengan ketinggian yang disesuaikan dengan ukuran buku maksimal yaitu A3
- Tempat sampah diletakkan di bagian depan kiri untuk memudahkan pembuangan sampah dan diletakkan di sebelah kiri karena kebiasaan membuang sampah dengan tangan kiri. Laci sampah diletakkan di bawah di tengah meja agar tidak mengganggu *clearing space* dari area kaki saat duduk
- Tempat alat tulis diletakkan di bagian depan kanan karena penggunaan alat tulis dengan tangan kanan dengan ukuran sekat yang berbeda-beda yang disesuaikan dengan besar kecilnya alat tersebut dan pada bagian yang lebih luas diletakkan persis di depan pengguna untuk memudahkan pengambilan

- Diperuntukkan untuk dua orang dengan posisi duduk berhadapan sehingga kebutuhan akan penggunaan tangan saat bekerja dapat disesuaikan

4. Material

Tabel 1 Komposisi Material

No.	Material	Prosentase	Pengaplikasian
1.	Multipleks	40%	Material meja
2.	HPL	20%	Material <i>finishing</i>
3.	Besi	40%	Material kaki dan tiang

5. Warna

Gaya modern menggunakan warna netral dan *shades* dari hitam dan putih. Adanya warna tambahan atau aksesoris yang *bold* digunakan untuk memecahkan warna netral dan menjadi *focal point*. Warna aksesoris ini digunakan hanya pada bagian kecil dari produk. Pada tren warna 2018, warna toska menjadi salah satu warna yang sering dikombinasikan dengan warna lain karena dapat menciptakan kesegaran, menenangkan, dan menginspirasi.

Warna yang digunakan pada produk adalah yaitu hitam, putih, dan toska. Warna hitam melambangkan kekuatan, formalitas, percaya diri, dan kecanggihan. Warna putih melambangkan perdamaian, kemurnian, dan kebersihan. Sedangkan warna toska memiliki makna keseimbangan emosional, stabilitas, ketenangan, dan juga kesabaran. Warna toska dipercaya dapat memberikan semangat dan membantu konsentrasi.



Gambar 2 Warna Hitam, Putih, dan Toska

6. Konsep Desain

Modern-Futuristic Spacemaker

Fasilitas *spacemaker* yang terdapat di perpustakaan Universitas Surabaya sebagai upaya peningkatan pembelajaran dan penelitian. Konsep desain terpilih adalah *modern-futuristic* dengan kombinasi warna putih-hitam dan aksesoris warna *torquoise*.

Modern-Futuristic:

Modern merupakan penolakan terhadap ornamen atau hiasan berlebih pada gaya desain lain seperti *gothic*, *renaissance*, dan *victorian*. Komponen dari gaya modern menggunakan garis lurus tanpa tambahan detail. *Modern* berarti meninggalkan gaya desain lama dan lebih menyederhanakan bentuk-bentuk yang ada, seperti yang diungkapkan oleh Arsitek Mies van der Rohe bahwa “*Less is More*”. Sedangkan *futuristic* berarti gaya desain yang mengarah dan dapat menggambarkan masa depan. Futuristik merupakan suatu lambang perubahan, sifatnya dinamis dan menembus ruang tidak nampak serta bentukan yang lebih mengarah ke bentuk bebas dan berhubungan dengan alam.



Gambar 3 *Modern-Futuristic Library*

Spacemaker: fasilitas di dalam perpustakaan dimana para pemustaka dapat menciptakan suatu karya seni.



Gambar 4 *Spacemaker*

7. Deskripsi Produk

Nama	: <i>spacemaker</i>
Sebutan Produk	: Mace
Fungsi	: furnitur untuk pengerjaan tugas karya seni
Tujuan	: sebagai upaya meningkatkan pembelajaran dan penelitian
Sasaran	: dicapainya sebuah desain produk yang fungsional dan memiliki estetika

Pengguna

Jenis Kelamin : laki-laki dan perempuan

Profesi : mahasiswa/i

Umur : 18-25 tahun

Kondisi Sosial Budaya: golongan menengah-atas

Kegiatan Pengguna : mahasiswa/i

Keunggulan : beberapa keunggulan produk adalah:

- Meningkatkan minat berkarya dengan adanya fasilitas *spacemaker* yang dilengkapi dengan peralatan yang telah disediakan di perpustakaan.
- Tersedia tempat *cutting mat* sehingga proses pengerjaan tugas tidak akan merusak permukaan meja
- Adanya tempat alat tulis, tempat sampah, dan rak buku sehingga barang-barang dapat terorganisir dengan baik

8. Alternatif Desain

Table 2 Studi Alternatif Desain

Alternatif 1



Alternatif 1 dengan bentuk yang geometris dengan sudut yang *rounding* pada bagian sudut tiang dan ujung meja yang menyambung dengan rak buku. Meja berwarna putih dengan adanya aksentoska pada pinggiran tiang. Tempat alat tulis pada tengah meja yang menjadi pemisah atau jarak antar pengguna

Alternatif 2



Alternatif 2 bentuk meja yang geometris dengan variasi kaki meja hitam dengan sudut *round* dan aksen warna pada tepi kaki meja hitam. Tempat alat tulis dan tempat sampah berada pada sisi kanan dan kiri meja sedangkan rak buku berada di bawah laci sampah.

Alternatif 3



Alternatif 3 bentuk meja geometris dengan kaki meja berwarna hitam dan aksen warna pada pinggiran meja. Tempat sampah dan rak buku berada pada sisi bawah meja.

Alternatif 4



Alternatif 4 bentuk meja geometris dengan aksen warna tosca pada meja dengan warna meja yang berbeda memiliki pengertian adanya jarak atau ruang sendiri. Tempat alat tulis berada pada bagian tengah meja. Rak buku dan tempat sampah berada di bawah sisi kanan dan kiri meja.

Alternatif 5



Alternatif 5 bentuk meja geometris dengan kaki meja sudut *round* dengan adanya ketinggian melebihi meja yang digunakan sebagai tempat lampu dan aksen tosca pada kaki meja yang lain

Alternatif 6	
	
Alternatif 6 bentuk meja geometris dengan semua sudut <i>round</i> dan aksen warna toska pada tiang di bagian tengah meja. Tempat alat tulis berada pada sisi kanan meja. Rak buku berada pada sisi kiri dan pada bagian bawahnya terdapat tempat sampah	
Alternatif 7	
	
Alternatif 7 bentuk meja geometris dengan adanya tiang di tengah sebagai pemisah atau jarak berwarna hitam dengan sudut <i>round</i> dan aksen warna pada bagian samping tiang. Kaki meja dengan sudut <i>round</i> dan berwarna hitam. Tempat alat tulis berada pada bagian tengah sisi kanan dan tempat sampah pada didi kiri. Rak buku di bagian atas kiri dan adanya lampu pada bagian atas.	

9. Final Desain

Setelah dilakukan pembobotan pada studi model, maka terpilih satu alternatif untuk menjadi sebuah final desain yang akan diwujudkan menjadi sebuah *prototype* seperti dibawah ini:

- Menggunakan material dengan kualitas yang baik
- Desain modern-futuristik dengan ciri khas kombinasi warna *torquoise*

Weakness

- Tidak dapat dibongkar pasang
- Ukuran produk relatif lebih besar dibanding meja belajar lainnya

Opportunity

- Masih jarang pengguna fasilitas *makerspace* di Indonesia sehingga dapat menjadi alternatif di berbagai perpustakaan di sekolah
- Dapat digunakan di tempat umum seperti perpustakaan umum dan kantor

Threat

- Masyarakat yang tidak mengerti dengan fungsi fasilitas
- Sudah tidak adanya ketertarikan untuk membuat suatu karya seni manual
- Adanya pesaing yang dapat menjual produk serupa

13. Analisis STPD

Segmentation

a. Demografis

Primer

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Usia : 17-25 tahun
- Pekerjaan : mahasiswa

Sekunder

- Usia : 25-60 tahun
- Pekerjaan : karyawan, dosen

b. Geografis : Kota Surabaya

c. Psikografis : Pengguna yang senang atau mendapatkan tugas untuk mengerjakan suatu karya seni ataupun klipng di dalam perpustakaan. Merupakan pekerja kreatif. Kelas sosial menengah ke atas.

Targeting

a. Demografis

Primer

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Usia : 18-24 tahun
- Pekerjaan : mahasiswa

Sekunder

Pekerjaan : dosen, karyawan

b. Geografis : Kota Surabaya

c. Psikografis : merupakan pekerja kreatif

Positioning

Fasilitas *spacemaker* di perpustakaan yang dapat menunjang upaya peningkatan fungsi fasilitas dalam pembelajaran dan penelitian.

Differentiation

a. Merupakan media yang masih jarang ditemui di perpustakaan

b. Memiliki beberapa fitur seperti rak buku, tempa alat tulis, tempat sampah, lampu, dan *cutting mat*

13. *Marketing Mix*

Product

a. *Product Level*

Core Benefit

- Sebagai media untuk menunjang upaya peningkatan pembelajaran dan penelitian

Actual Product

- Fasilitas di dalam perpustakaan untuk mengerjakan tugas karya seni
- Terdapat fitur rak buku, tempat alat tulis, tempat sampah, lampu, dan *cutting mat*
- Desain yang futuristik dengan ciri khas kombinasi warna *torquoise*

Expected Product

- Memiliki fitur yang dapat memudahkan dalam mengorganisir barang-barang yang dimiliki

Augmented Product

- Adanya *warranty* selama 6 bulan yaitu penggantian *part* yang rusak akibat pengguna, *free delivery* untuk wilayah Surabaya.
- Part yang bisa mendapatkan *warranty* dengan penggantian total adalah lampu
- Untuk penggantian *part* lainnya mendapatkan penggantian bila dalam proses pengiriman terjadi cacat atau kerusakan dengan melakukan konfirmasi paling lambat satu minggu setelah barang tiba

b. Product Classification

Produk ini termasuk *shooping goods* karena produk yang dipilih dan dibeli oleh konsumen dibandingkan dengan alternatif yang tersedia dengan pembandingan harga, kualitas, dan model.

Price

a. Skimming Pricing

Strategi dimana menetapkan harga yang tinggi bagi suatu produk baru atau pengenalan, kemudian menurunkan harga tersebut pada saat persaingan mulai ketat.

b. Promotional Pricing

Strategi penjualan dengan memberikan diskon sebesar 10% pada saat *product launching*.

Place

Penjualan dilakukan secara *online* dengan adanya *website*. Dapat mengikuti pameran furnitur yang diadakan di *mall* atau *hall* di Surabaya seperti acara SIFEX (*Surabaya Interior & Furniture Expo*). Adanya toko fisik yang bergabung dengan toko furnitur lain di Surabaya seperti Informa.

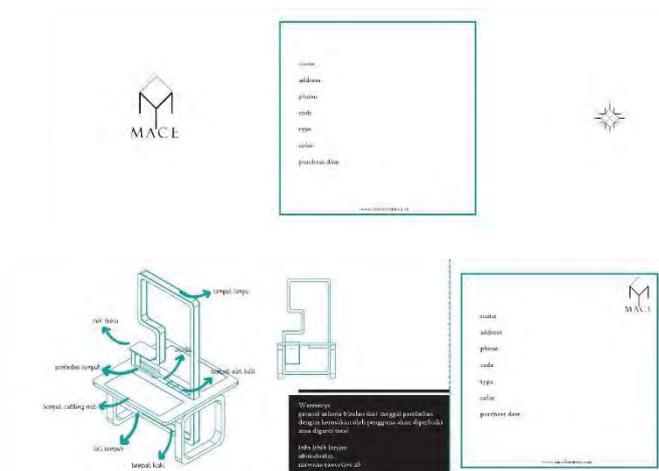
Promotion

Media promosi ATL adalah *website*. Media promosi BTL berupa *x-banner*, brosur, dan kartu nama. *Merchandise* yang digunakan adalah notes, dan *book end*.

- Adanya *website* agar dapat mempermudah penjualan dengan media *online* dan dapat menjangkau konsumen yang lebih luas.
- *X-banner* dibutuhkan sebagai media promosi pada saat pameran sehingga adanya *awareness* dan konsumen tertarik dengan penawaran yang diberikan.
- Brosur dibutuhkan pada saat pameran dan presentasi kepada instansi sehingga informasi yang diberikan dapat tersampaikan melalui brosur yang ada.
- Kartu nama dibutuhkan pada saat pameran dan presentasi dan juga dapat diletakkan di *showroom*. Kartu nama dapat mempermudah memberikan informasi data perusahaan kepada konsumen.
- *Merchandise notes* dapat digunakan konsumen dalam mencatat hal-hal yang mereka butuhkan pada saat mengerjakan tugas karya seni. Dan juga sebagai media promosi yang fungsional dan bisa menarik perhatian orang lain saat dibawa.
- *Merchandise book end* dapat digunakan konsumen pada bagian rak buku agar buku tidak terjatuh.

14. Fitur Produk

Fitur produk terdiri dari *manual book* dan *warranty book* seperti dibawah ini:



Gambar 6 *Manual dan Warranty Book*

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner, *spacemaker* ini sangat dibutuhkan oleh para mahasiswa khususnya mahasiswa jurusan desain. Dimana fasilitas ini dapat membantu mempermudah pekerjaan tugas karya mereka.
2. Perancangan meja *spacemaker* dilakukan dengan mengacu pada studi aktivitas dan tata letak sehingga dapat menciptakan furnitur yang sesuai dengan kebutuhan dan memiliki nilai ergonomi dan estetika yang akan mempengaruhi kebutuhan desain dan pemilihan material.
3. Meja yang akan dirancang menggunakan gaya desain *modern-futuristic* dengan warna putih, hitam, dan aksen toska
4. Berdasarkan survey reaksi pasar yang telah dilakukan, responden mempunyai tanggapan positif dari produk ini karena sudah sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan bagi perpustakaan Universitas Surabaya.

2. Saran

Dalam proses perancangan dan pembuatan produk masih jauh dari sempurna oleh karena itu diperlukan adanya saran agar produk dapat berkembang menjadi lebih baik. Berikut adalah beberapa saran dari responden:

1. Produk dibuat lebih besar dengan tujuan untuk banyak orang/kerja kelompok
2. Adanya tempat penyimpanan yang lebih banyak
3. Adanya tempat untuk alat tulis yang lebih besar dan adanya sambungan listrik pada meja sehingga memudahkan pengguna untuk melakukan *charging*
4. Karena produk yang dibuat bukan skala asli sehingga tidak dapat diuji kekuatannya

DAFTAR PUSTAKA

- Asaff, Beth. *What is the Definition of Modern Design?*.
http://interiordesign.lovetoknow.com/What_is_the_Definition_of_Modern_Design
- Bagus.1999. *Workshop Kayu dan Metal* bab II hal 1-12
- Bambang.Irawan, Priscilla Tamara. 2013. *Dasar-Dasar Desain*.Jakarta: Griya Kreasi
- Bennet, S. 2007. *First Questions for Designing Higher Education Learning Spaces*,
Journal of Academic Librarianship, Vol. 33 No. 1, pp.14-26
- Burke, John. 2014. *Makerspace: A Practical Guide for Librarians*. USA: Rowman & Littlefield
- Colegrove, Tod. 2013. *Editorial Board Thoughts: Libraries as Makerspace?*.
Journal Information Technology and Libraries. Hlm. 13
- Deborah Fallows. 2016. *How Libraries are Becoming Modern Makerspaces*.
<https://www.theatlantic.com/technology/archive/2016/03/everyone-is-a-maker/473286/>

- Erniathi, Dewa Ayu. 2014. *Mengenal Tipe Furniture Berdasarkan Bentuk dan Kapasitasnya*. www.derui.net, diakses tanggal 27 Desember 2017
- Gilbreth, Frank B. *Motion Study: A Method fo Increasing the Efficiency of the Workman*. Whitefish, MT: Kissenger Publishing, 2008.
- Harley, B., Dreger, M., Knochbloch, P. 2001. *The Postmodern Condition: Students, The Web, and Academic Library Services*. Reference Service Review. Vol 29 No. 1. Pp 23-32
- Hernandez, Tata. *Langgam Aristektur Modern Futuristik*. www.arsigraf.com
- ImaniaTeam,2010. Diakses pada 4 September 2017
- Indonesia. Undang-Undang No 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan
- Kent, F. 2012. *Learning Space Attributes : Reflections on Academic Library Design and its Use*. Journal of Learning Space, Vol. 1, Number 2, pages 1-6
- Koh, Kyungwon, Jun Abbas. 2015. *Competencies for Information Proffesional in Learning Labs and Makerspace*. Jurnal Education for Library and Information Science, Vol. 56, No.2
- Kurti, R. Steven, Debby L. Kurti., Laura Fleming. 2014. *The Philosophy of Educational Makerspaces Part 1 of Making an Educational Makerspace*. 8-11
- Lee, Tonya. 2017. *Modern vs Contemporary Style: The Difference Between Modern&Contemporary Design*. <https://www.thespruce.com/modern-vs-contemporary-style-452465>
- Liz Bowie, Marketing Content Manager at Demco, Inc. *Makerspace Furniture Checklist*
- Mursyid, Moh. 2016. *Makerspace: Tren Baru Layanan di Perpustakaan*
- Natalia, Maria (Penterjemah). 2008. *Pengantar Teori Komunikasi, Edisi 3*. Jakarta: Salemba Humanika
- Oney, Mehmet. 2017. *What is Futuristic Design?*

- Panduan Pengguna Bangunan Gedung Hijau Jakarta: Berdasarkan Peraturan Gubernur No. 38/2012. Sistem Pencahayaan. Vol.3
- Priyanto, Ida, F. 2015. *Librarians, Space, and The Atmosphere*. Prosiding Semiloka Nasional Kepustakawanan Indonesia
- Russ, Ena. 2017. Artikel: *8 Modern Color Trends 2018, Ideas for Creating Vibrant Interior Design Color Schemes*. <http://www.lushome.com/8-modern-color-trends-2018-creating-vibrant-interior-design-color-schemes/181411>, diakses tanggal 27 Desember 2017
- Shivam, N. *Motion Study*. www.economicdiscussion.net
- SNI 03-6575-2001 Tata Cara Perancangan Sistem Pencahayaan Buatan pada Bangunan Gedung
- Stevanie, Loviana. 2015. *Perancangan Furniture Anak dengan Toggle Combined Cabinet System untuk Ruang Tidur Anak dengan Luas Terbatas*. Surabaya:Universitas Surabaya
- TJ McCue.2011.*First Public Library to Create a Maker Space*. <https://www.forbes.com/sites/tjmccue/2011/11/15/first-public-library-to-create-a-maker-space/#6138ed8479cf>
- Undang-Undang No. 43 Tahun 2003 pasal 3 tentang perpustakaan
- Vondracek, R. 2007. *Comfort dan Convenience? Why Student Choose Alternatives to the Library*. *Libraries and the Academy*, Vo. 7 No.3. pp. 277-293
- West, Richard dan Lynn H. Turner.2010. *Introducing Communication Theory: Analysis and Application*.Salemba Humanika
- Wilson, T.D. 1999. *Models in Information Behaviour Research*. *Journal of Documentation*, 55(3) 249-270