



TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN ANAK & *ACTIVITY HUB*
WONDERBOOKS DI BINTARO**

DIAJUKAN UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN GUNA
MEMPEROLEH GELAR SARJANA DESAIN INTERIOR

Disusun Oleh :

Salsabila Dian Nursanti

41720010025

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :

Rr. Chandrarezky Permatasari, S. Sn., M. Ds

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

2024



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN ANAK & *ACTIVITY HUB*
WONDERBOOKS DI BINTARO**

DIAJUKAN UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN PERSYARATAN GUNA
MEMPEROLEH GELAR SARJANA DESAIN INTERIOR

Disusun Oleh :

Salsabila Dian Nursanti

41720010025

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Dosen Pembimbing :

Rr. Chandrarezky Permatasari, S. Sn., M. Ds

**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

2024



Semester: Genap

Tahun Akademik: 2024/2025

Tugas Akhir ini guna melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Jurusan Desain Interior, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Interior Perpustakaan Anak & Activity Hub Wonderbooks Di Bintaro

Disusun Oleh

Nama : Salsabila Dian Nursanti

Nomor Induk Mahasiswa : 41720010025

Jurusan/Program Studi : Desain Interior

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 31 Juli 2024.

Mengetahui,

DOSEN PEMBIMBING

Rr. Chandrarezky Permatasari, S. Sn., M. Ds

KOORDINATOR

TUGAS AKHIR

UNIVERSITAS

KETUA PROGRAM STUDI

DESAIN INTERIOR

MERCU BUANA

Mira Zulia Suriastuti, S. Ds, M. Ds

Lelo, ST., M. Ds

	LEMBAR PERNYATAAN TUGAS AKHIR FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Semester: Genap

Tahun Akademik: 2023/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salsabila Dian Nursanti
 NIM : 41720010025
 Jurusan/Program Studi : Desain Interior
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Menyatakan bahwa Perancangan dengan judul “**PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN ANAK & ACTIVITY HUB WONDERBOOKS DI BINTARO**” ialah karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan Mata Kuliah/Skors/DO.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya guna bisa dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 31 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Salsabila Dian Nursanti

NIM. 41720010025

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis hingga penulis diberi kesempatan untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Interior Perpustakaan Anak & *Activity Hub* Wonderbooks di Bintaro”.

Pada kesempatan yang baik ini, izinkanlah penulis menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang dengan tulus ikhlas telah memberi bantuan dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir, khususnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi Kesehatan, kemudahan dan nikmat sehingga penulis bisa menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan lancar.
2. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberi dukungan dan motivasi terbesar dalam hidup, nasihat dan doa yang tak ternilai selama mengerjakan Laporan Tugas Akhir ini. Tidak lupa juga untuk adik penulis, Sherina Andhine Pramesuari yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan kepada penulis.
3. Bapak Lelo, ST., M.Ds selaku Ketua Program Studi Desain Interior Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Mira Zulia Suriastuti, S.Sn, M.Ds Selaku dosen mata kuliah Tugas Akhir Universitas Mercu Buana.
5. Ibu Rr. Chandrarezky Permatasari S.Sn, M.Ds selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan selama penulisan Tugas Akhir.
6. Saudara – saudara penulis yang senantiasa ikut membantu dan memberikan dukungan motivasi semangat kepada penulis.
7. Hanna Fidya Wulandari dan Tasya Ramedoniah selaku sahabat penulis sejak SMP yang selalu mendengarkan keluh kesah dan memberikan dukungan kepada penulis.
8. Putri Puspita dan Syafah Anggriani selaku sahabat penulis sejak SMA yang selalu memberikan motivasi semangat serta dukungan kepada penulis.

9. Kepada Wanda, Dwi, Dana, dan Indah yang telah menemani dan membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Adittia Apriliansa yang selalu mendengarkan keluh kesah serta suka duka penulis, memberikan semangat, dukungan, dan terimakasih telah membantu banyak sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.
11. Dan kepada seluruh teman-teman Desain Interior Angkatan 2020 yang telah memberi banyak masukan dan saran kepada saya dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwasanya penelitian ini masih banyak kekurangan baik bentuk, isi, dan teknik penyajiannya. Oleh sebab itu, kritikan yang bersifat membangun dari banyak pihak penulis terima dengan tangan terbuka dan amat diharapkan. Semoga penelitian ini bisa mempunyai manfaat.

Tangerang Selatan, 31 Juli 2024

Penulis

Salsabila Dian Nursanti



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRAK

Budaya literasi pada anak-anak di Indonesia masih tergolong rendah. Banyak penelitian dan survei menunjukkan bahwasanya minat baca anak-anak masih rendah. Kurangnya minat baca pada anak-anak bisa dipengaruhi oleh banyak faktor, baik yang berasal dari dalam diri anak dan dari luar diri anak. Dua faktor utama yang sering ditemukan ialah kurangnya akses terhadap bahan bacaan dan lingkungan belajar yang kurang kondusif. Meskipun perpustakaan ialah lokasi utama untuk menaikkan budaya literasi, ada banyak alternatif lain yang bisa dimanfaatkan, salah satunya ialah *activity hub*. *Activity hub* bisa menjadi solusi alternatif untuk menaikkan budaya literasi pada anak-anak selain perpustakaan. Tujuan dari *activity hub* ialah solusi inovatif untuk mengembangkan potensi kreativitas anak sejak usia dini. Dengan mengadakan banyak kegiatan yang menarik dan menyenangkan, *activity hub* bisa menolong anak-anak untuk belajar dengan cara yang lebih dampaktif dan optimal. Metode perancangan yang digunakan yakni *design thinking* dengan pendekatan prinsip desain DK.Ching. Perancangan desain interior melibatkan anak usia dini untuk berkegiatan sesuai dengan minat dan bakat masing-masing. Perancangan perpustakaan anak dan *activity hub* di Bintaro ini diharapkan bisa memberi manfaat langsung bagi anak-anak. Fasilitas yang tersedia dirancang untuk menggali potensi kreativitas mereka, menaikkan budaya literasi, dan mengembangkan minat bakat mereka.

Kata kunci : Perpustakaan Anak, *Activity Hub*, Budaya Literasi, Kreativitas

ABSTRACT

The literacy culture among children in Indonesia is still relatively low. Various studies and surveys show that children's interest in reading is still low. The lack of interest in reading in children can be influenced by various factors, both from within the child and from outside the child. The two main factors that are often found are lack of access to reading materials and a less conducive learning environment. Although the library is the main place to improve literacy culture, there are many other alternatives that can be utilized, one of which is the activity hub. Activity hubs can be an alternative solution to improve literacy culture in children besides libraries. The purpose of the activity hub is an innovative solution to develop children's creative potential from an early age. By providing a variety of interesting and fun activities, activity hubs can help children to learn in a more effective and optimal way. The design method used is design thinking with DK.Ching's design principle approach. Interior design design involves early childhood to do activities according to their interests and talents. The design of children's library and activity hub in Bintaro is expected to provide direct benefits for children. The available facilities are designed to explore their creative potential, improve literacy culture, and develop their talent interests.

Keywords: Children's Library, Activity Hub, Literacy Culture, Creativity

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Maksud dan Tujuan Perancangan	3
1.6 Ruang Lingkup Pembahasan	3
1.7 Metode Pendekatan Desain	3
1.8 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Data Literatur	6
2.1.1 Tinjauan Umum	6

2.1.2 Tinjauan Khusus	19
2.2 Data Hasil Studi Banding Lapangan	23
2.2.1 Studi Banding 1 – Perpustakaan Wonderbooks Bintaro	23
2.2.2 Studi Banding 2 – Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.....	26
2.3 Kesimpulan.....	29
BAB III ANALISA DATA DAN PROYEK.....	38
3.1 Identitas Proyek.....	38
3.2 Analisa Studi Fisik Bangunan dan Lingkungan	38
3.2.1 Analisa Makro bangunan dan Lingkungan	38
3.2.2 Analisa Mikro Bangunan dan Lingkungan	41
3.3 Analisa Faktor Manusia.....	43
3.3.1 Analisa Karakteristik Pengguna.....	43
3.3.2 Analisa Pola Aktifitas Sirkulasi Pengguna.....	45
3.4 Analisa Studi Fasilitas Ruang.....	47
3.4.1 Analisa Program Aktifitas dan Fasilitas	47
3.4.2 Analisa Keperluan Besaran Ruang.....	53
3.4.3 Analisa Rekapitulasi Hasil Perhitungan Aktifitas dan Fasilitas.....	57
3.4.4 Ergonomi Manusia dan Ruang.....	59
3.4.5 Analisa Hubungan Antar Ruang dengan Diagram Matriks.....	62
3.4.6 Analisa Hubungan Antar Ruang dengan Diagram Buble	62
3.4.7 Analisa Zoning dan Grouping.....	63
3.5 Studi Pra Layout.....	65
3.6 Analisa Citra.....	66
3.7 Studi Permasalahan Khusus Interior	66
3.7.1 Tinjauan Karakteristik Garis dan Bentuk.....	66
3.7.2 Tinjauan Karakteristik Warna	68

3.7.3	Tinjauan Furniture.....	70
3.7.4	Tinjauan Material Lantai, Dinding dan Plafon.....	71
3.7.5	Tinjauan Sistem Akustik Ruang.....	73
3.7.6	Tinjauan Pencahayaan.....	73
3.7.7	Tinjauan Sistem Penghawaan.....	74
3.7.8	Tinjauan Sistem Keamanan dan Signage.....	74
3.7.9	Tinjauan Budaya Lokal.....	75
BAB IV KONSEP PERANCANGAN INTERIOR		78
4.1	Konsep Perancangan	78
4.2	Konsep Citra Ruang	79
4.3	Konsep Warna.....	79
4.4	Konsep Material (Lantai, Dinding, Plafon).....	81
4.5	Konsep Furniture	83
4.6	Konsep Pencahayaan.....	84
4.7	Konsep Penghawaan.....	85
4.8	Konsep Akustika Ruang	86
4.9	Konsep Keamanan dan <i>Signage</i>	86
4.10	Zoning dan Grouping, Layout.....	88
4.10.1	Zoning.....	88
4.10.2	Grouping	89
4.10.3	Layout.....	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		90
5.1	Kesimpulan.....	90
5.2	Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....		92
LAMPIRAN.....		94

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keperluann Warna Anak.....	7
Tabel 2.2 Keperluan Bentuk untuk Anak	12
Tabel 2.3 Standar Ukuran Furniture Anak	18
Tabel 2.4 Dimensi Fasilitas Umum Dalam Ruang Kelas.....	19
Tabel 2.5 Kesimpulan.....	29
Tabel 3.1 Analisa Program Kegiatan dan Fasilitas.....	47
Tabel 3.2 Analisa Keperluan Besaran Ruang	53
Tabel 3.3 Analisa Rekapitulasi Hasil Perhitungan Aktifitas dan Fasilitas	57
Tabel 3.4 Ergonomi Manusia dan Ruang	59
Tabel 3.5 Zoning	63
Tabel 3.6 Grouping.....	64
Tabel 3.7 Studi Pra Layout.....	65
Tabel 3.8 Tinjauan Karakteristik Garis dan Bentuk	66
Tabel 3.9 Tinjauan Karakteristik Warna.....	68
Tabel 3.10 Tinjauan Furniture	70
Tabel 3.11 Tinjauan Material Lantai, Dinding dan Plafon.....	71
Tabel 3.12 Tinjauan Sistem Akustik Ruang	73
Tabel 3.13 Tinjauan Pencahayaan	73
Tabel 3.14 Tinjauan Sistem Penghawaan.....	74
Tabel 3.15 Tinjauan Sistem Keamanan dan Signage	74
Tabel 4.1 Konsep Warna	79
Tabel 4.2 Konsep Material (Lantai, Dinding, Plafon).....	81
Tabel 4.3 Konsep Furniture.....	83
Tabel 4.4 Konsep Pencahayaan.....	84
Tabel 4.5 Konsep Penghawaan	85
Tabel 4.6 Konsep Akustika Ruang	86
Tabel 4.7 Konsep Keamanan dan Signage	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pendidikan Anak Usia Dini	14
Gambar 2. Standar Ergonomi pada Anak Usia Dini	19
Gambar 3. Logo Wonderbooks	24
Gambar 4. Lokasi Perpustakaan Wonderbooks.....	25
Gambar 5. Logo Perpustakaan Nasional.....	26
Gambar 6. Lokasi Perpustakaan Nasional Republik Indonesia	27
Gambar 7. Site Plan.....	38
Gambar 8. Analisa Arah Matahari.....	39
Gambar 9. Analisa Arah Angin	40
Gambar 10. Analisa Keributan.....	40
Gambar 11. Analisa View.....	41
Gambar 12. Motif Batik Curuluk Saruntuy	76
Gambar 13. Moodboard	78
Gambar 14. Konsep Citra Ruang	79
Gambar 15. Zoning	88
Gambar 16. Grouping.....	89
Gambar 17. Layout.....	89

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Pola Aktivitas Sirkulasi Pengguna Staff/Karyawan.....	46
Bagan 2. Pola Aktivitas Pengguna Pengunjung Anak Usia Dini	46
Bagan 3. Pola Aktivitas Sirkulasi Pengguna Pendamping Pengunjung	46
Bagan 4. Diagram Matriks	62
Bagan 5. Diagram Buble	62
Bagan 6. Analisa Citra.....	66



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan	94
Lampiran 2. Gambar Kerja	110
Lampiran 3. Jurnal	116
Lampiran 4. Riwayat Hidup	118
Lampiran 5. Surat Survei	119
Lampiran 6. Similarity Check	120

