

Perancangan Ulang Perpustakaan Bandung Creative Hub dengan Pendekatan Psikologi Ruang

Naskah diajukan pada: 2024-08-16 | Terakhir direvisi pada: 2024-10-15 | Diterima pada: 2024-10-23

Steffi Natalia*

Sekolah Tinggi Desain Indonesia, Kota Bandung, Indonesia, steffnatalia@gmail.com

Lano Hapia Penta

Sekolah Tinggi Desain Indonesia, Kota Bandung, Indonesia, lano.hapia@stdi.ac.id

Imelda Astri Rosalin

Sekolah Tinggi Desain Indonesia, Kota Bandung, Indonesia, astro@yahoo.com

(*) penulis korespondensi

Abstrak

Perpustakaan Bandung *Creative Hub* merupakan salah satu fasilitas yang mendukung kegiatan literasi dan pengembangan kreativitas masyarakat. Namun, desain interior perpustakaan ini masih memiliki beberapa kelemahan yang dapat mengurangi kenyamanan dan efektivitas penggunaannya, seperti sudut tajam yang dominan digunakan pada bentuk furnitur, pemilihan warna yang gelap dan kebocoran suara pada perpustakaan. Perancangan ulang ini bertujuan untuk merancang ulang interior perpustakaan dengan pendekatan psikologi ruang guna meningkatkan kenyamanan, produktivitas, serta potensi kreativitas pengunjung. Melalui metode penelitian kualitatif yang melibatkan survei lapangan, wawancara, dan studi pustaka, penelitian ini mengidentifikasi elemen-elemen desain interior yang mampu mempengaruhi kesejahteraan psikologis dan kognitif pengunjung. Perancangan ulang dilakukan melalui penerapan studi mengenai elemen-elemen interior yang dapat meningkatkan potensi kreativitas. Perancangan ulang ini diharapkan dapat meningkatkan fungsi dan estetika perpustakaan, serta memberikan pengalaman yang lebih positif dan inspiratif bagi pengunjung.

Kata-kunci: perpustakaan; psikologi ruang; potensi kreativitas

Abstract

The Bandung Creative Hub Library is a facility that supports literacy activities and the development of community creativity. However, the library's interior design still has several shortcomings that may reduce the comfort and effectiveness of its use. This study aims to redesign the library's interior with a spatial psychology approach to enhance the comfort, productivity, and creative potential of visitors. Through a qualitative research method involving field surveys, interviews, and literature studies, this research identifies interior design elements that can influence the psychological and cognitive well-being of visitors. The results show that integrating these elements can create a more conducive library environment for intellectual development and creativity. This redesign is expected to improve the library's functionality and aesthetics, providing a more positive and inspiring experience for visitors.

Keywords: library; spatial psychology; potential of creativity

Pendahuluan

Perpustakaan Bandung *Creative Hub* merupakan bagian integral dari fasilitas yang disediakan oleh Pemerintah Kota Bandung untuk mendukung pengembangan literasi dan kreativitas masyarakat. Namun, seiring berjalannya waktu, beberapa aspek interior perpustakaan ini mengalami penurunan kualitas yang mempengaruhi kenyamanan dan efektivitas pengunjung. Kondisi ini menciptakan urgensi untuk merancang ulang interior perpustakaan agar dapat kembali memenuhi kebutuhan pengunjung yang terus berkembang, terutama dalam mendukung kegiatan intelektual dan kreatif. Mengabaikan hal ini dapat mengurangi daya tarik perpustakaan sebagai ruang publik yang berfungsi optimal, serta menghambat pencapaian tujuan utama fasilitas ini sebagai pusat pengembangan kreativitas kota Bandung.

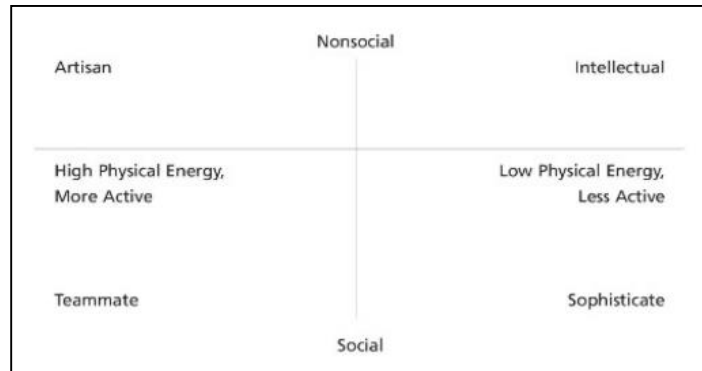
Meskipun sudah ada banyak penelitian terkait perancangan ruang publik, khususnya perpustakaan, masih terdapat celah dalam penerapan konsep psikologi ruang pada desain interior perpustakaan di Indonesia, termasuk di Bandung *Creative Hub*. Sebagian besar perpustakaan di Indonesia masih berfokus pada aspek fungsional, sementara dampak psikologis dari elemen desain interior pada pengunjung jarang menjadi perhatian utama. Studi ini berusaha mengisi celah tersebut dengan menekankan pentingnya aspek psikologi ruang dalam perancangan ulang perpustakaan.

Psikologi ruang merupakan bagian dari psikologi lingkungan yang mempelajari bagaimana elemen fisik ruang, seperti pencahayaan, warna, dan tata letak, mempengaruhi pengalaman, perilaku, serta kesejahteraan manusia (Perfahl, 2018). Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bagaimana psikologi ruang dapat berdampak pada produktivitas dan kesejahteraan pengguna ruang. Namun, studi-studi ini umumnya berfokus pada kantor, ruang kelas, atau rumah sakit, dengan sedikit perhatian diberikan pada perpustakaan sebagai ruang publik yang memiliki kebutuhan psikologis spesifik bagi pengunjungnya.

Konsep *Place Advantage* oleh Augustin (2009) menekankan pentingnya menciptakan ruang yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional, tetapi juga memberikan dampak positif pada kesejahteraan mental dan emosional penggunanya. Penerapan teori ini pada perancangan perpustakaan masih jarang dibahas secara mendalam, khususnya dalam konteks perpustakaan di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan menggabungkan teori psikologi ruang ini dalam perancangan ulang Perpustakaan Bandung *Creative Hub*, yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung sekaligus mendorong produktivitas dan kreativitas mereka.

Sally Augustin (2009) menuliskan bahwa perancangan ruangan yang baik adalah perancangan yang sesuai dengan jenis kegiatan yang dilakukan di dalamnya, serta memenuhi aspek kebutuhan psikologis pengguna. Berbeda dengan jenis ruang-ruang yang membutuhkan interaksi sosial dan aktivitas fisik (Ramadhani, 2024), perpustakaan, yang merupakan ruang untuk aktivitas intelektual adalah kegiatan yang cenderung non sosial dan memerlukan energi fisik yang sedikit, namun memerlukan banyak energi mental untuk kegiatan seperti berpikir. Elemen interior seperti pencahayaan, warna, tata letak, dan material alami harus dipilih dengan hati-hati untuk mendukung proses berpikir tanpa menciptakan overstimulasi yang dapat mengganggu konsentrasi, misalnya warna alami dengan saturasi rendah, bentuk melengkung, serta elemen-elemen alam seperti tanaman akan membantu menciptakan suasana yang mendukung konsentrasi dan pemikiran mendalam.

Dengan menggunakan teori Augustin (lihat Gambar 1) sebagai landasan, penelitian ini akan menyoroti bagaimana perancangan ulang interior Perpustakaan Bandung *Creative Hub* dapat memicu peningkatan produktivitas dan kreativitas pengguna, menciptakan suasana yang kondusif bagi aktivitas intelektual tanpa mengorbankan kenyamanan dan kesejahteraan psikologis pengunjung.



Gambar 1. Jenis Ruangan berdasarkan Kegiatan dalam Teori Psikologi Ruang
(Sumber: Augustin, 2009)

Ruang untuk kegiatan intelektual harus dirancang sedemikian rupa untuk memicu otak dalam aktivitas kontemplasi tanpa menciptakan overstimulasi yang dapat menghambat produktivitas. Stimuli yang ada dalam ruangan harus cukup untuk mencegah kebosanan, namun tidak berlebihan hingga membuat pengguna merasa terlalu bersemangat dan mudah terdistraksi dari tugasnya. Warna dengan kontras yang dramatis, pola rumit, dan bentuk kaku dengan sudut tajam sebaiknya dihindari. Sebagai gantinya, penggunaan warna-warna alami dengan saturasi rendah, bentuk melengkung, serta penambahan unsur alam seperti tanaman dengan daun berbentuk bulat akan menciptakan suasana yang kondusif untuk berpikir dan berkonsentrasi.

Selain itu, pencahayaan dan suara juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan intelektual yang ideal. Cahaya putih hangat (sekitar 3,000 K) lebih baik untuk tugas ingatan jangka pendek dan pemecahan masalah, sementara suara *midrange* yang lembut serta suara alam seperti air bergerak dapat membantu menciptakan suasana yang menenangkan. Tekstur dalam ruang juga harus disederhanakan untuk mengurangi distraksi, dengan pilihan *finishing matte* pada permukaan furnitur. Aroma tertentu seperti vanila atau lavender dapat digunakan untuk menjaga suasana hati yang tenang dan mengurangi kepanikan. Ruang pribadi yang terdefinisi dengan baik, serta adanya area *restorative*, akan membantu pengguna mempertahankan fokus dan memulihkan energi mental selama menjalankan aktivitas intelektual (Sally Augustin, 2009).

Perancangan ulang Perpustakaan Bandung *Creative Hub* dengan pendekatan psikologi ruang akan menggunakan teori Augustin (2009) mengenai perancangan ruangan intelektual. Dampak psikologi yang diharapkan bagi para pengguna Perpustakaan Bandung *Creative Hub* ini adalah meningkatnya potensi berpikir kreatif bagi pengguna.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, yang diterapkan pada perancangan ulang interior Perpustakaan Bandung *Creative Hub* berdasarkan teori psikologi ruang. Metode ini dipilih karena memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi kenyamanan, produktivitas, dan kreativitas pengunjung dalam konteks spesifik.

Selain pengumpulan data, penelitian ini juga mencakup tahapan yang sistematis dalam pelaksanaan perancangan interior.

Tahap 1: Pengumpulan Data dan Analisis Awal

- **Observasi Lapangan**
Observasi lapangan dilakukan untuk mendapatkan pemahaman mendetail mengenai kondisi fisik ruang perpustakaan saat ini. Observasi meliputi analisis tata letak, pencahayaan, akustik, sirkulasi ruang, dan elemen desain lainnya. Dalam tahap ini, peneliti juga mengidentifikasi masalah-masalah fungsional dan psikologis yang dihadapi oleh pengunjung saat menggunakan ruang perpustakaan, seperti area yang menyebabkan overstimulasi atau kurangnya ruang yang tenang untuk aktivitas intelektual.
- **Wawancara**
Wawancara dilakukan dengan pengelola perpustakaan serta beberapa pengguna perpustakaan. Pertanyaan dalam wawancara difokuskan pada kebutuhan ruang, pengalaman pengguna, dan kesan terhadap desain interior yang ada. Wawancara ini membantu mengungkap perspektif yang tidak dapat terlihat melalui observasi langsung, seperti kebutuhan khusus pengunjung atau masalah kenyamanan jangka panjang.
- **Studi Pustaka**
Peneliti mengkaji literatur yang relevan, termasuk teori psikologi ruang, desain interior untuk ruang intelektual, serta konsep *Place Advantage* dari Sally Augustin. Kajian literatur ini digunakan untuk membangun dasar teoritis bagi rekomendasi perancangan yang akan dilakukan, serta memastikan bahwa konsep-konsep yang diusulkan didukung oleh penelitian yang telah ada.

Tahap 2: Pengembangan Konsep Desain

Setelah data dikumpulkan dan dianalisis, tahapan selanjutnya adalah pengembangan konsep desain interior perpustakaan berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Beberapa elemen yang diperhatikan meliputi:

1. **Penyesuaian Tata Letak**
Berdasarkan hasil observasi tata letak yang kurang efisien, peneliti merancang ulang alur pergerakan di perpustakaan agar lebih intuitif, dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna untuk menemukan area baca yang tenang serta ruang diskusi yang memadai.
2. **Pengaturan Pencahayaan dan Warna**
Mengacu pada teori Augustin (2009), pencahayaan dan warna yang digunakan dirancang agar sesuai dengan aktivitas intelektual. Peneliti memilih cahaya dengan intensitas yang mendukung konsentrasi serta warna-warna alami dengan saturasi rendah yang tidak menciptakan overstimulasi.
3. **Pemilihan Material dan Furnitur**
Material yang dipilih melibatkan penggunaan elemen alami seperti kayu dan tanaman, sesuai dengan prinsip *biophilic design* yang mendukung kesejahteraan psikologis. Penataan furnitur juga diperhatikan agar mendukung kebutuhan gerak pengguna dan menciptakan suasana yang lebih nyaman dan kondusif untuk berpikir.

Tahap 3: Implementasi

Setelah konsep perancangan dikembangkan, dilakukan simulasi ruang dengan menggunakan perangkat lunak desain untuk melihat bagaimana elemen-elemen desain yang diusulkan bekerja secara keseluruhan.

Hasil dan Pembahasan

Perpustakaan Bandung *Creative Hub* sendiri merupakan fasilitas tambahan dan bukan fokus utama dari pembangunan Gedung Bandung *Creative Hub*. Namun, karena banyaknya peminat perpustakaan dalam gedung ini, fasilitas perpustakaan perlu juga diperhatikan. Saat ini, secara fungsional permasalahan yang ditemukan dalam Perpustakaan Bandung *Creative Hub* adalah kebocoran suara dari jalan raya, perlunya perluasan lahan karena peminat perpustakaan yang lebih besar dari lahan yang tersedia serta peletakan rak sepatu yang dapat menyebabkan aroma kurang sedap bagi para pengguna ruang. Selain secara fungsi, terdapat pula permasalahan psikologis ruang yang perlu diperbaiki sehingga menciptakan ruang perpustakaan dengan dampak psikologi yang dapat meningkatkan efektivitas dan potensi kreativitas pengguna ruang.

Berdasarkan kegiatannya, perpustakaan dapat dikategorikan sebagai aktivitas intelektual, dimana pengguna ruangan memiliki kebutuhan minim untuk bersosialisasi dan memerlukan banyak energi untuk kegiatan berpikir. Augustin (2009) telah memaparkan karakteristik visual, pencahayaan, suara, tekstur, aroma dan detail spasial bagi ruangan aktivitas intelektual. Ruangan bagi kegiatan intelektual sebaiknya berfokus pada rangsangan yang dapat memicu otak untuk kegiatan kontemplasi atau berpikir. Stimulasi yang ada dalam ruangan bagi kegiatan intelektual harus cukup untuk mencegah kebosanan yang menghambat produktivitas. Ruangan yang ideal untuk kegiatan intelektual adalah ruangan yang tidak selalu ramai hingga membuat *overstimulation* karena dapat membuat pengguna menjadi terlalu bersemangat (*over energized*) dan menyebabkan kualitas kerja menurun (*underperform*) serta memperbesar kemungkinan pengguna untuk terdistraksi dari fokus atau tujuannya. Pada kegiatan intelektual, lebih baik dikerjakan pada ruangan yang membuat rileks dalam lingkungan yang lebih sederhana. Kebisingan, lampu yang terlalu terang, bau yang tidak biasa, beberapa warna yang dapat meningkatkan stimulasi, privasi yang terganggu (baik secara visual dan audio) dapat menyebabkan pengguna mengalami *overstimulation*.

Beberapa aspek interior yang dapat meningkatkan kegiatan intelektual antara lain adalah berikut:

- Efek Visual - Penglihatan

Warna dengan kontras yang dramatis sebaiknya dihindari untuk kegiatan intelektual. Selain itu, warna putih monokromatik dan *beige* yang mendominasi juga sebaiknya tidak digunakan karena dapat menyebabkan pengguna terlalu introspektif sehingga merasa tegang dan tidak produktif. Penggunaan warna-warna yang dapat berpadu dengan baik, seperti skema warna senada (terletak bersebelahan dalam roda warna), warna dengan saturasi rendah dan warna cerah baik digunakan untuk ruangan aktivitas intelektual. Warna dingin (*cool tone*) dengan saturasi rendah dipadukan dengan pencahayaan yang cukup (tidak terlalu terang) membantu kemampuan konsentrasi pengguna, meningkatkan fokus dan mengurangi tingkat aktivitas fisik.

Penggunaan warna biru langit pada langit-langit ruangan dapat meningkatkan kemampuan berpikir pengguna ruang. Eliot dkk (2007) melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa

warna merah memberikan stimulus paling kecil dibandingkan warna lain (hijau dan abu-abu), warna merah kemudian dianggap dapat mengurangi kinerja otak serta mengurangi kemampuan penalaran, oleh sebab itu sebaiknya penggunaan warna merah dibatasi dalam ruangan untuk aktivitas intelektual.

Selain warna, pada tempat untuk aktivitas intelektual juga sebaiknya tidak terlihat berantakan. Penggunaan pola yang tidak rumit dan sederhana lebih baik digunakan dibandingkan penggunaan pola yang terlalu kompleks. Bentuk melengkung, simetris atau harmonis dapat digunakan untuk menciptakan ruangan yang membuat pengguna lebih rileks sehingga dapat mengakomodasikan energinya untuk kegiatan yang ingin dilakukan. Tanaman dari jenis apapun dengan daun yang berbentuk bulat juga dapat diaplikasikan.

- **Pencahayaan – Penglihatan**

Pencahayaan yang harus diimplementasikan dalam ruang aktivitas intelektual adalah cahaya tidak terlalu terang membuat ruang lebih santai, tetapi terlalu redup dapat mengurangi kreativitas. Cahaya putih dingin (4,000 K) mengganggu ingatan jangka panjang, sementara cahaya putih hangat (3,000 K) lebih baik untuk tugas ingatan jangka pendek dan pemecahan masalah. Orang yang terpapar cahaya putih hangat cenderung lebih suka menyelesaikan konflik melalui kolaborasi dibandingkan menghindari, dibandingkan mereka yang terpapar cahaya putih dingin (4,200 K).

Di bawah pencahayaan hangat (*warm light*), seseorang akan merasa lebih rileks, sedangkan pencahayaan dingin (*cool light*) membuat lebih waspada. Pencahayaan putih hangat (*warm white*) meningkatkan kinerja memori jangka pendek, pemecahan masalah, dan mendorong kolaborasi (Esti A., 2007). Sebaliknya, pencahayaan putih dingin (*cool white*) mengurangi kemampuan mengingat materi baru dan meningkatkan stres dibandingkan pencahayaan spektrum penuh buatan.

- **Suara - Pendengaran**

Nada rendah dan suara *midrange* (seperti harpa dan gitar akustik) membuat pendengar lebih rileks dan cocok untuk ruang kegiatan intelektual. Nada mayor konsonan yang sederhana dan suara alam (seperti air bergerak dan daun berdesir) juga menenangkan, seperti musik akustik dan suara lembut. Musik yang lebih kompleks sebaiknya dihindari karena memerlukan lebih banyak proses otak. Untuk konsentrasi, pengambilan keputusan, atau kreativitas, tingkat kebisingan harus di bawah 55 dB (volume percakapan normal). Tempo lambat, reguler, dan *legato* (50–70 ketukan per menit) menenangkan. Sehingga musik yang sebaiknya digunakan adalah musik yang lambat dan tenand di latar belakang ruang dengan volume yang rendah.

- **Tekstur - Peraba**

Tekstur yang dirasakan melalui penglihatan dan indera peraba sebaiknya dikurangi dalam ruangan untuk aktivitas intelektual. Walau beragam tekstur dalam sebuah ruangan dapat meningkatkan energi (secara fisik) pengguna namun ketika melakukan kegiatan yang memerlukan konsentrasi dan proses berpikir, tekstur yang terlalu banyak dapat mengurangi energi tersebut. *Finishing* pada permukaan furnitur atau elemen interior lain sebaiknya dibuat *matte* daripada mengkilap karena permukaan mengkilap (*glossy*) lebih mendistraksi.

- **Aroma - Indera Penciuman**

Aroma melon, vanila atau lavender dapat mencegah pengguna ruang merasakan terlalu mati rasa (*numb*) dan mengurangi kepanikan, terlebih untuk aktivitas yang menggunakan konsentrasi. Dalam meningkatkan kreativitas, ditemukan bahwa aroma apapun yang membuat suasana hati seorang individu menjadi baik dapat meningkatkan kemampuan berpikir inovatif, akan tetapi aroma kayu manis dan vanila dispesifikasikan dapat meningkatkan kreativitas.

- Detail Spasial

Kegiatan atau tujuan utama dalam aktivitas intelektual adalah mengerjakan tugas yang memerlukan proses berpikir secara mental sehingga tempat duduk harus diatur sedemikian rupa sehingga mata pengguna satu dengan yang lainnya tidak bertemu secara langsung, terlebih pada tempat umum. Individu yang mengerjakan pekerjaan menggunakan kemampuan berpikirnya memerlukan ruang personal (*personal space*) yang lebih luas. Seorang ekstrover yang mudah bersosialisasi, sebaiknya jangkauan yang dekat dapat mendistraksi dari tujuannya datang ke ruangan intelektual. Wilayah pribadi yang telah jelas terdefinisi akan membantu pengguna untuk fokus. Sifat natural manusia dari masa lampau adalah berhenti melakukan sesuatu untuk memeriksa ketika teritori atau wilayah kita dilanggar yang kemudian menjadi distraksi dari tugas mental (*mental task*). Pada ruangan dengan aktivitas intelektual juga diperlukan '*restorative place*' yang dapat memulihkan atau merestorasi mental ketika melaksanakan tugas intelektualnya.

Permasalahan psikologi ruang yang dapat ditemukan dalam interior Perpustakaan Bandung *Creative Hub* saat ini yaitu yang pertama adalah penggunaan warna yang cerah dengan saturasi rendah, dipadukan dengan warna abu-abu yang memiliki saturasi rendah pula dapat menimbulkan kesan membosankan dan suasana suram. Dimana penggunaan warna merah sebaiknya dihindari pada ruangan dengan jenis kegiatan intelektual. Selanjutnya, pada elemen lantai, terdapat penggunaan pola yang rumit dengan warna terang yang dapat mengalihkan fokus pengguna ruang saat melakukan kegiatannya. Secara bentuk, masih terdapat banyak sudut tajam dan bentuk kotak cenderung mendominasi seluruh ruangan. Penggunaan terlalu banyak bentuk kotak dalam ruangan kegiatan intelektual kurang disarankan karena dapat membuat pengguna merasa ruangan tersebut berbahaya karena otak cenderung mengasosiasikan sudut tajam dengan benda yang berbahaya. Secara umum, kompleksitas visual yang terdapat pada Perpustakaan Bandung *Creative Hub* belum sesuai dengan karakteristik ruangan intelektual yang dirancang dengan baik (lihat Gambar 2).



Gambar 2. Perpustakaan
(Sumber: Penulis, 2024)

Penggunaan warna yang baik dalam ruangan intelektual adalah warna-warna dengan saturasi rendah dan memiliki tingkat kecerahan yang tinggi (lihat Gambar 3). Warna-warna tersebut dapat meningkatkan konsentrasi serta fokus, membuat pengguna ruang dengan kegiatan intelektual dapat menyelesaikan tugasnya dengan efektif. Penggunaan warna-warna putih, monokromatik serta penggunaan terlalu banyak warna *beige* dihindari karena cenderung menyebabkan pengguna terlalu introspektif sehingga merasa tegang dan tidak produktif. Penggunaan warna biru langit pada elemen langit-langit juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan warna merah sebaiknya dihindari. Eliot dkk (2007) melakukan penelitian yang menunjukkan bahwa warna merah memberikan stimulus paling kecil dibandingkan warna lain (hijau dan abu-abu), warna merah kemudian dianggap dapat mengurangi kinerja otak serta mengurangi kemampuan penalaran, oleh sebab itu sebaiknya penggunaan warna merah dibatasi dalam ruangan untuk aktivitas intelektual. Oleh karena itu, pada perancangan ini, skema warna yang digunakan merupakan warna-warna *muted* yang memiliki saturasi rendah dan tingkat kecerahan yang tinggi (lihat Gambar 4).



Gambar 3. Skema Warna
(Sumber: Squarebase Studio 77)



Gambar 4. Penggunaan Skema Warna Pada Perancangan Ulang Perpustakaan Bandung *Creative Hub*
(Sumber: Penulis, 2024)

Selain warna, perlu pula diperhatikan penggunaan unsur alam dalam perancangan. Unsur alam secara umum dapat meningkatkan konsentrasi serta kreativitas individu. Lehrer (2012) menekankan bahwa pemandangan alam memberikan inspirasi dan ketenangan, esensial untuk

pemikiran kreatif. McCoy dan Evans (2002) mencatat bahwa pemandangan alam mengurangi stres dan meningkatkan mood, menciptakan kondisi ideal untuk berpikir kreatif. Unsur alam dapat diaplikasikan secara langsung melalui pemandangan alam ataupun secara tidak langsung melalui penggunaan material menyerupai alam. Dalam perancangan ini, letak Perpustakaan Bandung *Creative Hub* yang terletak langsung bersebelahan dengan jalan raya memiliki keuntungan tersendiri. Jalan Laswi yang bersebelahan dengan letak perpustakaan dipenuhi dengan pepohonan di sekitar jalan yang asri, memberikan pemandangan yang cukup baik. Selain pemandangan yang dapat diakses melalui jendela, terdapat pula elemen dekoratif pada dinding menggunakan barisan pohon yang dilapisi oleh *frosted glass*. Area jendela dan area barisan pohon dalam *frosted glass* dapat pula dijadikan sebagai *restorative area*. *Restorative place* adalah tempat di mana seseorang merasa aman dan tidak perlu melakukan hal yang menguras energi mental (Kaplan 1995). Penggunaan elemen alam juga ditemukan dalam barisan rak buku yang dipadukan dengan skema warna yang sesuai.



Gambar 5. Penggunaan Skema Warna Pada Perancangan Ulang Perpustakaan Bandung *Creative Hub* (Sumber: Penulis, 2024)

Pola-pola yang terdapat dalam ruang dengan aktivitas intelektual sebaiknya sederhana dan rapi. Pola yang terlalu kompleks dapat menyita perhatian pengguna dan mengganggu konsentrasi. Sebaliknya, bentuk yang melengkung, simetris dan harmonis dapat menciptakan ruangan yang lebih menenangkan. Hal ini perlu diperhatikan karena dalam aktivitas intelektual, sebagian besar energi dialokasikan untuk kegiatan berpikir sehingga unsur yang terlalu membingungkan dapat menyebabkan penggunaan energi berpikir yang tidak diperlukan. Bentuk-bentuk yang terdapat pada perancangan ulang ini merupakan bentuk sederhana seperti kotak dengan sudut tumpul serta penggunaan bentuk bulat dan organik (lihat Gambar 5). Terdapat pula bentuk geometris dengan sudut melengkung yang merupakan penyederhanaan bentuk pegunungan. Bentuk pegunungan dipilih berdasarkan sejarah bahwa Kota Bandung dikelilingi oleh pegunungan. Konsep ini sengaja diambil untuk memunculkan unsur lokalitas pada perancangan (lihat Gambar 6). Selain itu terdapat pula detail visual berupa pegunungan Mandalawangi yang disederhanakan menjadi garis garis.



Gambar 6. Unsur Lokalitas Pada Perancangan Ulang Perpustakaan Bandung *Creative Hub*
(Sumber: Penulis, 2024)

Secara general, pencahayaan yang digunakan pada Perpustakaan Bandung *Creative Hub* adalah lampu dengan warna *warm light*. Pencahayaan ini dipilih karena membuat pengguna ruang lebih rileks dan tidak terlalu tegang walau sedang berkonsentrasi ketika membaca. Zhang et al., (2020) menemukan bahwa pencahayaan LED dengan lebih banyak warna biru membuat mata lebih cepat lelah daripada LED dengan warna biru yang lebih sedikit. Mengingat kegiatan belajar dan membaca memerlukan kegiatan konsentrasi dalam jangka waktu yang cukup panjang, maka pencahayaan *warm light* lebih baik digunakan daripada *cool white* yang mengandung lebih banyak unsur warna biru.




Pada pencahayaan yang terdapat pada meja belajar, digunakan cahaya yang dapat diatur warna dan tingkat keterangannya, sehingga pengguna dapat menyesuaikan sendiri kebutuhan cahaya ketika bekerja. Kebebasan mengatur ini akan memberikan rasa 'kebebasan' pada pengguna, dimana rasa kebebasan ini baik untuk mendorong berpikir secara kreatif. Lehrer (2012) menekankan bahwa ruang yang mendukung eksplorasi dan ekspresi diri meningkatkan kreativitas. Menurut Amabile (1996), lingkungan kerja yang memberikan kebebasan berpikir dan mendorong eksperimen meningkatkan kreativitas. Ruang yang fleksibel dan dapat diubah sesuai preferensi individu mendorong eksperimen dengan ide-ide baru dan memfasilitasi pemikiran inovatif. Privasi dalam kegiatan intelektual merupakan sebuah elemen yang krusial karena dapat berpengaruh langsung terhadap konsentrasi. McCoy dan Evans (2002) menekankan pentingnya memiliki area yang tenang dan privat untuk konsentrasi mendalam. McCoy dan Evan menyarankan bahwa tata letak ruang harus mencakup sudut-sudut yang lebih tenang atau ruang-ruang kecil yang dapat digunakan untuk refleksi pribadi dan pekerjaan yang membutuhkan fokus tinggi. Secara visual, privasi dapat diartikan menjadi kebebasan untuk tidak melihat dan tidak dilihat. Oleh sebab itu, perlu dirancang furnitur belajar yang menghalangi pandangan pengguna ruang satu sama lain atau meja dengan pandangan lurus (tidak bertemu mata orang lain) (lihat Gambar 7). Kontrol melibatkan kemampuan untuk mengubah ruang atau mengendalikan akses terhadapnya yang juga mencakup privasi. Privasi sangat penting bagi kesejahteraan psikologis manusia (Altman, 1975).











Gambar 7. Unsur Lokalitas Pada Perancangan Ulang Perpustakaan Bandung Creative Hub (Sumber: Penulis, 2024)

Berikut ini pada Tabel 1 merangkum elemen interior, teori psikologi yang digunakan, pengaplikasian teori tersebut dalam rancangan serta gambar sketsa yang dibuat.

Tabel 1. Pengaplikasian Teori

Elemen Desain	Teori Psikologi	Pengaplikasian Teori	Sketsa Hasil Rancangan
Warna	Augustin (2009) menyebutkan bahwa ruangan intelektual sebaiknya menggunakan skema warna dengan kecerahan tinggi namun memiliki saturasi rendah.	Penggunaan skema warna dengan tingkat kecerahan tinggi dan saturasi rendah. 	
Unsur Visual Natural	McCoy dan Evans (2002) mencatat bahwa pemandangan alam mengurangi stres dan meningkatkan mood, menciptakan kondisi ideal untuk berpikir kreatif.	Penggunaan material bernuansa natural memperbanyak pemandangan alam desain perpustakaan. <ul style="list-style-type: none"> Merancang deretan pepohonan di belakang <i>frosted glass</i>. Menggunakan material HPL motif serat kayu. Meja lesehan menggunakan <i>finishing</i> seperti batu. Penggunaan tanaman hias pada ruang. 	
Bentuk	Augustin (2009) menyebutkan bentuk yang sebaiknya digunakan untuk	Penggunaan bentuk-bentuk melengkung yang dominan dibandingkan penggunaan bentuk yang memiliki sudut	

	<p>aktivitas intelektual adalah bentuk melengkung yang feminin dan menciptakan suasana rileks.</p>	<p>tajam pada beberapa fitur seperti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bentuk <i>drop ceiling</i> yang organis. • Bentuk meja lesehan yang melengkung • Bentuk lemari buku yang dibuat seperti kotak dengan sudut tumpul. • Bentuk kotak tidur dibuat dengan sudut melengkung. • Lemari tas dan lemari buku yang dibuat menggunakan bentuk pola pegunungan yang disederhanakan. 	 <p>Bentuk <i>drop ceiling</i> perpustakaan</p>  <p>Bentuk meja lesehan, lemari dengan sudut tumpul serta lemari tas dengan bentuk pegunungan yang disederhanakan.</p>
<p>Pola</p>	<p>Penggunaan pola yang tidak rumit dan sederhana lebih baik digunakan dibandingkan penggunaan pola yang terlalu kompleks. Bentuk melengkung, simetris atau harmonis dapat digunakan untuk menciptakan ruangan yang membuat pengguna lebih rileks sehingga dapat mengakomodasikan energinya untuk kegiatan yang ingin dilakukan (Augustin, 2009)</p>	<p>Pola sederhana pada lantai dipilih sehingga tidak menarik perhatian pengguna dan mengganggu konsentrasi.</p>	 <p>Pola Lantai yang disederhanakan.</p>
<p>Pencahayaan</p>	<p>(Zhang et al., 2020) menemukan bahwa pencahayaan LED dengan lebih banyak warna biru membuat mata lebih cepat lelah daripada LED dengan warna biru yang lebih sedikit.</p>	<p>Pada area perpustakaan diperlukan pencahayaan yang cukup untuk aktivitas membaca dan belajar. Tingkat keterangn cahaya yang diperlukan dalam ruangan ini berkisar antara 300-500 lux dengan temperatur pencahayaan <i>warm light</i>. Warna cahaya yang lebih terlalu terang dan</p>	

	<p>memiliki banyak warna biru (seperti <i>cool white</i>) dapat membuat mata lebih cepat lelah. Oleh sebab itu, dipilih temperatur cahaya sebesar 3000 K pada ruangan ini.</p> <p>Lehrer (2012) menekankan bahwa ruang yang mendukung eksplorasi dan ekspresi diri meningkatkan kreativitas.</p> <p>Amabile (1996), lingkungan kerja yang memberikan kebebasan berpikir dan mendorong eksperimen meningkatkan kreativitas.</p>	<p>Pada area belajar, diberikan pencahayaan <i>task lighting</i> yang dapat diatur sendiri tingkat keterangan serta warna yang digunakan. Pengaturan cahaya terhadap area belajar dapat mendorong rasa kebebasan berpikir.</p>	<p>Pencahayaan general <i>warm white</i></p>  <p><i>Task lighting</i> pada area belajar A</p>  <p><i>Task lighting</i> pada area belajar B</p>
<p>Privasi</p>	<p>McCoy dan Evans (2002) menekankan pentingnya memiliki area yang tenang dan privasi untuk konsentrasi mendalam</p> <p>Privasi sangat penting bagi kesejahteraan psikologis manusia (Altman 1975).</p> <p>Ada dua jenis privasi yang bisa diciptakan melalui desain ruang: privasi audio dan privasi visual. Privasi audio, yaitu kemampuan untuk tidak mendengar dan tidak didengar oleh orang lain, lebih berpengaruh dibandingkan privasi visual yaitu tidak melihat dan tidak dilihat (Augustin, 2009)</p>	<p>Kedua Area belajar memiliki privasi secara visual. Pada area belajar A diberikan sekat untuk menghalangi kontak mata dengan orang yang duduk di depannya. Pada area belajar B, meja dikondisikan untuk menghadap tembok.</p>	 <p><i>Task lighting</i> pada area belajar A</p>  <p><i>Task lighting</i> pada area belajar B</p>

(Sumber: Penulis, 2024).

Kesimpulan

Dari hasil penelitian, ditemukan bahwa permasalahan utama yang dihadapi perpustakaan saat ini meliputi kebisingan dari jalan raya, keterbatasan ruang yang mengakibatkan pembatasan jumlah pengunjung, serta penempatan rak sepatu yang tidak ideal. Secara psikologis, penggunaan warna, pola, dan bentuk yang tidak sesuai mengakibatkan suasana yang membosankan dan kurang mendukung konsentrasi. Solusi yang diusulkan meliputi penggunaan kaca kedap suara, penambahan elemen alam, penerapan warna dengan saturasi rendah, serta penataan ulang tata letak untuk meningkatkan privasi dan kenyamanan. Perancangan ulang ini diharapkan dapat meningkatkan fungsi perpustakaan, memberikan suasana yang lebih menenangkan dan inspiratif, serta memaksimalkan potensi kreativitas pengunjung.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian penelitian ini. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada pengurus Perpustakaan Bandung *Creative Hub* atas izin dan kerjasamanya dalam menyediakan data dan informasi yang dibutuhkan selama proses penelitian. Penulis juga berterima kasih kepada dosen pembimbing dan rekan-rekan yang telah memberikan masukan berharga selama tahap perancangan dan penulisan jurnal ini. Tidak lupa, apresiasi yang mendalam kepada keluarga yang selalu memberikan semangat dan motivasi. Akhirnya, terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang turut berkontribusi dalam kelancaran penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Altman, I. (1975). *The Environment and Social Behavior: Privacy, Personal Space, Territory, Crowding*. Brooks/Cole Publishing Company.
- Amabile, T. (2018). *Creativity in Context: Update to the Social Psychology of Creativity*. Taylor & Francis Group.
- Augustin, S. (2009). *Place Advantage: Applied Psychology for Interior Architecture*. Wiley.
- Elliot, A. J., Maier, M. A., Moller, A. C., Friedman, R., & Meinhardt, J. (2007). Color and psychological functioning: the effect of red on performance attainment. *Journal of experimental psychology*, 136(1), 154-168. <https://doi.org/10.1037/0096-3445.136.1.154>
- Esti, A. A., (2007). Pengaruh Lingkungan Penerangan terhadap Kualitas Ruang pada Dua Tipe Ruang Kantor (Studi Kasus: Gedung Graha Pena), *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana VII*.
- Lehrer, J. (2012). *Imagine: How Creativity Works*. Houghton Mifflin Harcourt.
- McCoy, J. M., & Evans, G. W. (2010). The Potential Role of the Physical Environment in Fostering Creativity. *Creativity Research Journal*, 14, 409. [10.1207/S15326934CRJ1434_11](https://doi.org/10.1207/S15326934CRJ1434_11)

- Miftah. (2017, Desember 19). BANDUNG CREATIVE HUB, SURGA BAGI INSAN KREATIF. Website Resmi Kota Bandung. <https://www.bandung.go.id/news/read/4339/bandung-creative-hub-surga-bagi-insan-kreatif>
- Perfahl, B. (2018, August 19). What is “room psychology”? Dr. Barbara Perfahl. Retrieved May 29, 2024, from <https://www.barbara-perfahl.com/2018/08/what-is-psychology-of-room/>
- Squarebase Studio 77. (n.d.). Vibrant and bright colour palettes for your brand design. Squarebase Templates. Retrieved August 9, 2024, from <https://squarebase.co/blogs/news/bright-colour-palettes-for-your-squarespace-website-template>
- Ramadhani Nur Nisrina, B., Fuad, M. D. ., & Zebua, F. F. (2024). Keterkaitan Parameter Ruang Interaksi Ramah Anak melalui Behavior Setting dengan Perkembangan Psikologi di Perkampungan Padat Penduduk (Studi Kasus: Kampung Wisata Jodipan). *Rachana Interior*, 1(01), 50–58. Retrieved from <https://rachanainterior.upnjatim.ac.id/index.php/rachanainterior/article/view/13>
- Stephen Kaplan,(1995). The restorative benefits of nature: Toward an integrative framework,*Journal of Environmental Psychology*,Volume 15, Issue 3,Pages 169-182,ISSN 0272-4944, [https://doi.org/10.1016/0272-4944\(95\)90001-2](https://doi.org/10.1016/0272-4944(95)90001-2).
- Zhang, Y., Tu, Y., Wang, L., & Zhang, W. (2020). Assessment of visual fatigue under LED tunable white light with different blue components. *Journal of the Society for Information Display*, 28(1), 24-35. Society for Information Display. <https://doi.org/10.1002/jsid.866>