

**DESAIN TATA RUANG PERPUSTAKAAN SMA ADABIAH  
KOTA PADANG**

**MAKALAH TUGAS AKHIR**

**untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya  
Informasi Perpustakaan dan Kearsipan**



**FANNY DORA SANDHYTA  
NIM 2017/17026023**

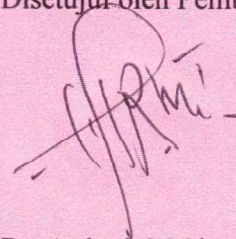
**PROGRAM STUDI INFORMASI PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN  
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA DAN DAERAH  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2021**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

### MAKALAH TUGAS AKHIR

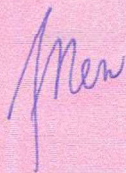
Judul : Desain Tata Ruang Perpustakaan SMA Adabiah Kota Padang  
Nama : Fanny Dora Sandhyta  
NIM : 2017/17026023  
Program Studi : Informasi Perpustakaan dan Kearsipan  
Jurusan : Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah  
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 2020  
Disetujui oleh Pembimbing,



Dr. Ardoni, M.Si  
NIP 19601104 198702 1 002

Ketua Jurusan,



Dr. Yenni Hayati, S.S., M.Hum.  
NIP 19740110 199903 2 001

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Fanny Dora Sandhyta  
NIM : 2017/17026023

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan makalah di depan Tim Penguji  
Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan  
Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Padang  
dengan judul


### Desain Tata Ruang Perpustakaan SMA Adabiah Kota Padang

Padang, 2020

#### Tim Penguji

1. Ketua : Dr, Ardoni, M.Si.
2. Anggota : Marlini, S.IPI., MLIS.
3. Anggota : Mohamad Hafrizon, S.Pd., M.Pd.

#### Tanda Tangan

1. ....
  2. ....
  3. ....
- 

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Makalah dengan judul “**Desain Perpustakaan SMA Adabiah Kota Padang**” adalah asli karya saya sendiri.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing dan penguji.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah dengan menyebutkan pengarang dan di cantumkan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan didalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Februari 2021  
Yang membuat pernyataan



**Fanny Dora Sandhyta**  
**NIM. 2017/17026023**

## ABSTRAK

**Fanny Dora Sandhyta, 2021.** "Desain Perpustakaan SMA Adabiah Kota Padang". *Makalah*. Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2007 tentang standar sarana dan prasarana untuk Sekolah Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Sekolah Menengah Pertama, Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs), dan Sekolah Menengah Atas, Madrasah Aliyah (SMA/MA). Maka dari itu desain peprustakaan sangat penting guna kenyamanan bagi pemustaka.

Metode penelitian yang digunakan pada penulisan makalah ini adalah metode wawancara dan obsrvasi ke lapangan. Hasil dari mendisain tersebut terdapat 3 teori. (1) Desain produk (*Industrial Design*) Desain produk fokus terhadap fungsionalitas dan tampilan benda pakai yang akan diproduksi secara industri. Selain keindahan tampilan, konsentrasi ini juga menuntut seorang desainer untuk memperhatikan ergonomi atau kenyamanan fisik pada benda pakai yang diciptakan.. (2) Desain interior desain interior berfokus pada perancangan interior suatu ruang dalam bangunan. Furnitur apa yang harus disediakan di suatu ruangan, bagaimana tata letaknya, dsb. Desain interior harus mampu mengefisiensikan penggunaan ruang yang telah dihasilkan oleh desian arsitektur. (3) Desain arsitektur cabang ilmu desain yang terkonsentrasi terhadap perancangan bangunan.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah Swt yang telah memberikan rahmat dankarunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah yang berjudul “Desain Tata Ruang Perpustakaan SMA Adabiah Kota Padang”. Makalah ini disusun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar ahli Madya di bidang Informasi, Perpustakaan dan Kearsipan. Dalam proses penyusunan makalah ini penulis mendapat banyak bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada: (1) Dr. Ardoni, M.Si., (2) Marlini, S.IPI., MLIS dan M. Hafison M.Pd. selaku penguji (3) Malta Nelisa, S.Sos., M, Hum., Ketua Program Studi Informasi Perpustakaan dan Kearsipan serta semua pihak yang telah membantu penulisan selama penyusunan makalah tugas akhir ini. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan makalah ini masih terdapat kekurangan. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan makalah ini pada masa mendatang.

Padang,     Maret 2021

Fanny Dora Sandhyta

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan Pengembangan .....	2
D. Manfaat Penulisan .....	2
E. Tinjauan Pustaka .....	3
1. Pengertian Desain Perpustakaan .....	3
2. Pegertian Perpustakaan Sekolah .....	4
3. Tujuan Perpustakaan Sekolah .....	6
4. Tata Ruang Perpustakaan .....	7
5. Pengertiang Ruang Perpustakaan Pengertiang Ruang Perpustakaan .....	8
6. Persyaratan Ruang Perpustakaan Sekolah .....	8
7. Desain Ruang Perpustakaan .....	14
8. Aplikasi Google Sketchup .....	16
<b>BAB II PEMBAHASAN</b> .....	19
A. Proses Desain Tata Ruang Perpustakaan Sesuai Standar .....	19
B. Tata Ruang Perpustakaan Sma Adabiah .....	21
C. Pembuatan Ulang Desain Tata Ruang Perpustakaan SMA Adabiah ...	25
D. Hasil Desain Tata Ruang Perpustakaan SMA Adabiah Kota Padang yang Menggunakan Program Aplikasi Google Sketchup .....	28
<b>BAB III PENUTUP</b> .....	34
A. Kesimpulan .....	34
B. Saran .....	34
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	35

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perpustakaan merupakan tempat yang sangat penting untuk menunjang ilmu pengetahuan dan memenuhi kebutuhan informasi pengguna. “Perpustakaan adalah lembaga pelayanan informasi yang bertindak sebagai penghubung antara dua dunia yaitu manusia sebagai kelompok pemustaka di satu sisi dan perpustakaan sebagai pusat informasi” (Agustini, 2018).

Menurut Sulistyio Basuki (1991) perpustakaan adalah sebuah gedung ataupun gedung itu sendiri yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasanya disimpan menurut tata susunan tertentu untuk digunakan pembaca bukan untuk dijual. Waffor (1969) mendefenisikan perpustakaan sebagai salah satu organisasi sumber belajar yang menyimpan, mengelola dan memberikan layanan informasi baik buku maupun non buku kepada masyarakat tertentu dan umum.

Berdasarkan observasi awal penulis melihat Hasil wawancara pada tanggal 01 Juli 2020 jam 11.00 WIB di Perpustakaan SMA Adabiah Kota Padang dengan enam orang siswa yang terdiri dari tiga tingkat kelas yang berbeda, antara enam orang siswa tersebut ada yang mengatakan bahwa perpustakaannya kurang luas, penataan rak bahan koleksi tidak rapi, letak ruang yang kurang strategis dan kurang menarik. Kemudian pada tanggal 01 Juli 2020 berhubung kepala perpustakaan sedang tidak berada di perpustakaan, maka dilanjutkan wawancara dengan Siti Bahari seorang yang



bertugas sebagai penanggung jawab di Perpustakaan SMA Adabiah Kota Padang pukul 13.00 WIB. Dalam wawancara tersebut di peroleh informasi bahwa diperlukan kembali penataan ulang tata ruang perpustakaan, Siti Bahari meminta penulis untuk segera menyelesaikan produk rancangan tata ruang tersebut untuk dijadikan pedoman. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa pengguna perpustakaan, telah mendapatkan kesimpulan bahwa di perpustakaan SMA Adabiah ini perlu dilakukan penataan ulang desain tata ruang perpustakaan.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka masalah penelitian ini adalah bagaimana desain tata ruang Perpustakaan SMA Adabiah Padang

#### **C. Tujuan Penulisan**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penulisan ini adalah untuk merancang tata ruang Perpustakaan SMA Adabiah Padang dengan harapan yang diminati siswa.

#### **D. Manfaat Penulisan**

Mafaat yang di harapkan dari tujuan penulisan makalah ini adalah sebagai berikut ini: (1) bagi penulis adalah sebagai langkah awal untuk melakukan penelitian sederhana dan menambah wawasan. (2) Sebagai bahan evaluasi dan masukan bagi Perpustakaan SMA Adabiah Padang. (3) Bagi pembaca, sebagai bahan bacaan untuk menambah pengetahuan dan infromasi mengenai Perpustakaan SMA Adabiah Padang.

## E. Tinjauan Pustaka

### 1. Pengertian Desain Perpustakaan

Pada dasarnya desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda. Desain merupakan langkah awal sebelum memulai membuat suatu benda seperti baju, *furniture*, dan bangunan. Pada saat membuat desain biasanya mulai memasukan unsur berbagai pertimbangan, perhitungan, dan cita rasa sehingga bahwa sebuah desain merupakan bentuk perumusan dari berbagai unsur termasuk berbagai macam pertimbangan didalamnya (Agung, desain visual busana, 1993:12).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 346), desain adalah gagasan awal, rancangan, perencanaan pola susunan, kerangka bentuk suatu bangunan, motif bangunan, pola bangunan, corak bangunan. Sedangkan menurut Sjafi'i (2001: 18), desain adalah terjemahan fisik mengenai aspek sosial, ekonomi, dan tata hidup manusia, serta merupakan cerminan budaya zamannya.

Desain berasal dari kata bahasa Inggris design, dalam bahasa Indonesia sering digunakan padanan katanya, yaitu rancangan, pola atau cipta. Desain merupakan suatu proses pengorganisasian unsur garis, bentuk ukuran, warna, tekstur, bunyi, cahaya, aroma dan unsur-unsur desain lainnya, sehingga tercipta suatu hasil karya tertentu (Nurhayati, 2004: 78).

Dari pendapat para pakar di atas dapat disimpulkan bahwa arti desain interior perpustakaan adalah suatu sistem penataan ruang dalam

yang berfungsi sebagai tempat bernaung dari kondisi lingkungan dengan ciptaan suasana dan citra ruang yang memenuhi persyaratan kenyamanan, keamanan, kepuasan kebutuhan fisik dan spiritual penggunaanya tanpa mengabaikan faktor estetika.

## **2. Pengertian Perpustakaan Sekolah**

Pengertian lengkapnya perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang ada di sekolah. Diadakannya perpustakaan sekolah yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan informasi bagi masyarakat di lingkungan sekolah yang bersangkutan, khususnya pada guru dan murid. Perpustakaan tersebut berperan sebagai media dan sarana untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar (PBM) di tingkat sekolah. Oleh karena itu, perpustakaan merupakan bagian integral dari program penyelenggaraan pendidikan tingkat sekolah.

Penyelenggaraan perpustakaan sekolah itu sendiri mengacu kepada undang-undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dimana pada Pasal 35 undang-undang tersebut dikemukakan bahwa setiap satuan pendidikan sekolah, baik yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun oleh masyarakat, harus menyediakan sumber-sumber belajar. Dalam penjelasan pasal 35 tersebut dikemukakan bahwa salah satu sumber belajar amat penting tetapi bukan satu-satunya adalah perpustakaan, yang harus memungkinkan para tenaga kependidikan dan para peserta didik memperoleh kesempatan untuk memperluas dan memper dalam pengetahuan melalui membaca buku dan koleksi lain yang diperlukan.

Sebagai salah satu sarana pendidikan dikatakan kegiatan belajar siswa memegang peranan yang sangat penting dalam memacu tercapainya tujuan pendidikan di sekolah. Dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UU No.2 Tahun 1989), sarana penunjang proses kegiatan belajar mengajar dinamakan “sumber daya pendidikan”. Pada pasal 35 disebutkan bahwa “Setiap satuan pendidikan jalur pendidikan sekolah yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun masyarakat harus menyediakan sumber belajar”. Pada penjelasan selanjutnya dinyatakan antara lain: (a) pendidikan tidak mungkin terselenggara dengan baik bila para tenaga kependidikan maupun siswa tidak didukung oleh sumber belajar yang diperlukan untuk penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar yang bersangkutan.

Yusuf (2007:2) mengemukakan bahwa perpustakaan dapat pula diartikan sebagai tempat kumpulan buku atau tempat buku di himpun dan diorganisasikan sebagai media belajar siswa. Perpustakaan sekolah adalah perpustakaan yang ada di lingkungan sekolah, maka secara umum perpustakaan sekolah adalah suatu unit kegiatan yang berada di lingkungan sekolah yang dikelola secara professional untuk memberikan informasi kepada penggunanya.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa tujuan perpustakaan sekolah didirikan secara umum yaitu untuk menunjang berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar. Perpustakaan sekolah bertujuan menyerap dan menghimpun informasi, mewujudkan suatu

wadah pengetahuan yang terorganisasi, menumbuhkan kemampuan menikmati pengalaman imajinatif, membantu perkembangan kecakapan bahasa dan daya pikir, mendidik siswa agar dapat menggunakan dan memelihara bahan pustaka secara efisien, serta memberikan dasar ke arah studi mandiri.

### **3. Tujuan Perpustakaan Sekolah**

Setiap perpustakaan sekolah pasti memiliki tujuan yang mendukung terselenggaranya proses belajar mengajar. Menurut Yusuf (2007:3) menyatakan bahwa tujuan didirikannya perpustakaan sekolah tidak terlepas dari tujuan diselenggarakannya pendidikan sekolah yaitu untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada siswa, dan mempersiapkan siswa untuk mengikuti pendidikan menengah. Sejalan dengan hal tersebut, maka tujuan perpustakaan sekolah yaitu: (a) mendorong proses penguasaan teknik membaca, (b) membantu menulis kreatif, (c) menumbuh kembangkan minat dan kebiasaan membaca, (d) menyediakan berbagai macam sumber 10 informasi, (e) mendorong minat baca, (f) memperkaya pengalaman dengan membaca buku yang disediakan oleh perpustakaan, (g) mengisi waktu senggang melalui kegiatan membaca.

Shaleh (2006:15) menyatakan bahwa tujuan perpustakaan sekolah adalah untuk menunjang pelaksanaan program pendidikan yaitu: (a) untuk menimbulkan, menanamkan minat anak membaca, sehingga membaca merupakan suatu kebiasaan bagi siswa agar membaca menjadi

kegemarannya, (b) untuk memperluas horizon pengetahuan siswa, dengan menyediakan berbagai buku pengetahuan, (c) ikut membantu perkembangan bahasa dan daya pikir siswa, dan untuk memberikan dorongan kepada siswa.

Adapun tujuan perpustakaan sekolah yaitu sebagai sumber belajar dan bagian integral dari sekolah dengan sumber belajar lainnya yang bertujuan mendukung proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan sekolah. Tujuan diselenggarakannya perpustakaan sekolah sebagai berikut: (a) memberikan layanan informasi yang memuaskan penggunaannya, dan (b) menunjang pencapaian visi dan misi badan/ organisasi/ instansi induknya” (Hartono,2016:27).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa tujuan perpustakaan sekolah didirikan secara umum yaitu untuk menunjang berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar. Perpustakaan sekolah bertujuan menyerap dan menghimpun informasi, mewujudkan suatu wadah pengetahuan yang terorganisasi, menumbuhkan kemampuan menikmati pengalaman imajinatif, membantu perkembangan kecakapan bahasa dan daya pikir, mendidik siswa agar dapat menggunakan dan memelihara bahan pustaka secara efisien, serta memberikan dasar ke arah studi mandiri.

#### **4. Tata Ruang Perpustakaan**

Menurut Kamus Bahasa Indonesia tata ruang adalah cara mengatur ruang (KBBI,1995: 1014). Jadi kesimpulan dari tata ruang adalah segala

sesuatu yang berbeda dalam ruangan yang di buat di atur sebagai wadah dalam suatu kegiatan dalam melakukan kegiatan.

### **5. Pengertian Ruang Perpustakaan**

Pengertian ruang perpustakaan menurut Yunita adalah tempat dalam suatu perpustakaan yang di gunakan untuk menempatkan suatu barang yang mempunyai fungsi tertentu, yang di batasi oleh sekat (Yunita). Selanjutnya Yunita menjelaskan bahwa ruang yang ada di perpustakaan berfungsi sebagai tempat menyimpan bahan pustaka, pelaksanaan pelayanan, dan tempat petugas perpustakaan bekerja. Pembagian ruang perpustakaan tergantung pada sifat kegiatan, sistem pelayanan, keamanan dan tata kerja serta kondisi (jumlah koleksi, staf, pelayanan yang dilaksanakan perpustakaan tersebut).

### **6. Persyaratan Ruang Perpustakaan Sekolah**

Ruang perpustakaan merupakan tempat yang disediakan perpustakaan yang harus terpisah dari aktivitas lain. Selain itu pembagian ruang harus disesuaikan juga dengan sifat kegiatan. Sistem kegiatan, jumlah pengguna, jumlah staf dan keamanan tata kerja, sehingga kelancaran kegiatan dalam perpustakaan tersebut berjalan efektif (Pedoman Penyelenggara Perpustakaan, 2000). Ada beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam perancangan ruangan perpustakaan antara lain: (a) jumlah koleksi dan perkembangan di masa yang akan datang, (b) jumlah pemakai atau masyarakat yang dilayani oleh perpustakaan, (c) jumlah bentuk layanan perpustakaan yang disajikan, dan (d) jumlah petugas atau karyawan yang menggunakan ruangan.

Adapun ruangan yang minimal harus di miliki sebuah perpustakaan adalah sebagai berikut: (a) ruang koleksi, adalah tempat penyimpanan koleksi perpustakaan. Luas ruangan ini tergantung pada jenis dan jumlah bahan pustaka yang dimiliki serta besar kecilnya luas bangunan perpustakaan, (b) ruang baca, adalah ruang yang dipergunakan untuk membaca bahan pustaka. Luas ruangan ini tergantung pada jumlah pembaca, pemakai jasa perpustakaan, (c) ruang pelayanan, adalah tempat penyimpanan dan pengembalian buku, meminta keterangan pada petugas, menitipkan barang atau tas, dan mencari informasi dan buku yang diperlukan melalui katalog, (d) ruang kerja/teknis administrasi, adalah ruangan yang dipergunakan untuk melakukan kegiatan pemrosesan bahan pustaka, tata usaha untuk kepala perpustakaan dan stafnya, perbaikan dan pemeliharaan bahan pustaka, diskusi, dan pertemuan (Perpustakaan Nasional, 1992:65)

Menurut Basuki, (1993:51) ada dua hal yang harus dipertimbangkan dalam menata ruang baca perpustakaan, yaitu: (a) pertimbangan umum, meliputi sumber daya keuangan, letak/lokasi, luas ruang, jumlah staf, tujuan dan fungsi organisasi, pemakai, kebutuhan pemakai, perilaku pemakai, infrastruktur, dan fasilitas teknologi informasi yang diperlukan untuk melengkapi kenyamanan ruang baca perpustakaan, (b) pertimbangan teknis, terkait dengan kegiatan awal untuk menentukan kondisi optimal bagi pemanfaatan ruang dan perlengkapan, pengawetan dokumen, kenyamanan pemakai, serta mempertimbangkan faktor cuaca



(suhu), penerangan (cahaya), akustik (kebisingan), masalah khusus (koleksi mikro), dan keamanan (tahan api) saat di dalam ruang perpustakaan.

Menurut buku (Nasional, 2005) dalam standar PERPUN (1999), kebutuhan area petugas perpustakaan sebagai berikut: (a) kepala perpustakaan 5,4 m, (b) penanggung jawab unit 3,0 m (c) karyawan 1,5 m.

Untuk perpustakaan dengan sistem terbuka maupun sistem tertutup sebagi berikut: (a) area untuk koleksi 45% area koleksi memiliki luas sebesar 45% apabila tidak ada area khusus, seperti area pelayanan, area pribadi, area diskusi, teater dan sebagainya, (b) area untuk pengguna 25%, area sirkulasi  $4\text{m}^2$ , area baca beserta koleksi  $13\text{m}^2$ , area baca bebas  $9\text{m}^2$ , area seminar  $8\text{m}^2$ , (c) area untuk staf 20%, area pimpinan  $12\text{m}^2$ , area tata usaha  $9\text{m}^2$ , area rapat  $8\text{m}^2$ , gudang perawatan  $6\text{m}^2$ , (d) area untuk keperluan lain 10%.

Berdasarkan Undang-undang RI Tentang Penataan ruang No. 26 Tahun 2007) Pasal 1 bahwa: (1) ruang adalah wadah yang meliputi ruang darat, ruang laut dan ruang udara, (2) tata ruang adalah wujud struktur ruang dan pola ruang, (3) penataan ruang adalah suatu sistem perencanaan tata ruang, pemanfaatan ruang, dan pengendalian pemanfaatan ruang, (4) penyelenggaraan penataan ruang adalah kegiatan yang meliputi pengaturan, pembinaan, pelaksanaan dan pengawasan penataan ruang, (5) pelaksanaan penataan ruang adalah upaya pencapaian tujuan melalui pelaksanaan perencanaan tata ruang, pemanfaatan ruang, dan pengendalian pemanfaatan ruang (Wahid, 2000:36). Berdasarkan undang-undang Nomor

43 Tahun 2007 dalam pasal 22 mengatakan bahwa: (a) setiap perpustakaan memiliki lahan dan gedung atau ruang, (b) lahan perpustakaan sebagaimana dimaksud pada ayat 1 harus berada di lokasi yang mudah diakses, aman dan nyaman, (c) gedung atau ruang perpustakaan sebagaimana dimaksud pada ayat 1 harus memenuhi aspek keamanan, kenyamanan, keselamatan dan kesehatan, (d) gedung perpustakaan paling sedikit memiliki ruang koleksi, ruang baca dan ruang staf yang di tata secara efektif, efisien dan estetik, (e) ruang perpustakaan paling sedikit memiliki area koleksi, baca dan staf yang di tata secara efektif, efisien dan estetik.

Berdasarkan Standar Nasional Indonesia (SNI), perpustakaan sekolah menyediakan ruang yang cukup untuk koleksi, staf dan penggunaannya, perpustakaan menyediakan ruang dengan luas sekurang-kurangnya untuk SD/MI  $56 \text{ m}^2$ , untuk SMP/MTs  $126 \text{ m}^2$ , Untuk SMA, MA, SMK dan MAK  $168 \text{ m}^2$ . Namun berdasarkan Standar Nasional Perpustakaan (SNP) perpustakaan sekolah/madrasah menyediakan gedung/ruang yang cukup untuk koleksi, staf dan pemustakanya dengan ketentuan bila 3 sampai 6 rombongan belajar seluas  $112 \text{ m}^2$ , 7 sampai 12 rombongan belajar seluas  $168 \text{ m}^2$ , 13 sampai 18 rombongan belajar seluas  $224 \text{ m}^2$ , 19 sampai 24 rombongan belajar seluas  $280 \text{ m}^2$ , lebar minimal ruang perpustakaan  $5 \text{ m}^2$ .

Untuk menghitung luas ruangan bagi perpustakaan sekolah, menurut Perpustakaan Nasional RI, dihitung  $3 \text{ m}^2$  untuk setiap siswa, selanjutnya dikalikan 10,5 dari populasi siswa yang bersangkutan. Contoh:

sekolah memiliki siswa sebanyak 360 orang siswa yang terdiri atas kelas satu sampai dengan kelas enam. Berdasarkan ketentuan tersebut maka luas ruangan perpustakaan sekolah adalah  $10,5 \times 360 \times 3 \text{ m}^2 = 113,4 \text{ m}^2$ , dibulatkan menjadi  $113 \text{ m}^2$ . Apabila suatu sekolah tidak mampu menyediakan ruangan atau membangun gedung tersendiri untuk keperluan perpustakaan, maka sebagai alternatifnya bias menggunakan ruangan kelas yang dijadikan sebagai ruangan perpustakaan. Ruang kelas pada umumnya berukuran sekitar  $8 \times 7 \text{ m}^2$  (Yusuf dan Suhendar, 2005:97).

Menurut Lasa Hs (2005) luas gedung atau ruang perpustakaan sekolah tergantung kepada jumlah yang dilayani. Semakin banyak jumlah murid pada suatu sekolah semakin luas pula gedung atau ruang yang harus disiapkan untuk penyelenggaraan perpustakaan sekolah. Dalam buku pedoman pembakuan pembangunan sekolah/madrasah, yang dikeluarkan oleh proyek pembakuan sarana pendidikan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dijelaskan ukuran gedung atau ruang perpustakaan sekolah untuk masing-masing tipe sekolah. Dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pendirian gedung atau ruang perpustakaan sekolah. Untuk SD rata-rata luas ruangnya  $56 \text{ m}^2$ , SMP rata-rata luas ruangnya antara  $100-400 \text{ m}^2$ , dan SMA rata-rata luas ruangnya antara  $100-300 \text{ m}^2$ . Berikut ukuran gedung atau ruang perpustakaan sekolah untuk masing-masing tipe sekolah:

SD tipe A (360-480 murid) luas ruangnya = 56

SD tipe B (180-360 murid) luas ruangnya = 56

SD tipe C ( 91- 180 murid) luas ruangnya	= 56
SD tipe D ( 60-90 murid) luas ruangnya	= 56
SMP tipe A (1200-1400 murid) luas ruangnya	= 400
SMP tipe B (800-900 murid) luas ruangnya	= 300
SMP tipe C (400-480 murid) luas ruangnya	= 200
SMP tipe D (250-280 murid) luas ruangnya	= 100
SMA tipe A (850-1150 murid) luas ruangnya	= 300
SMA tipe B (400-850 murid) luas ruangnya	= 200
SMA tipe C (250-400 murid) luas ruangnya	= 100

Satu hal yang perlu diingat bahwa dalam mendirikan gedung perpustakaan sekolah harus mempertimbangkan dengan cermat tentang lokasi. Sering kali kita lihat adanya gedung perpustakaan sekolah yang megah dengan biaya pembangunan yang cukup tinggi tetapi kurang efektif dalam pemanfaatannya. Kelemahan tersebut dalam hal mana faktor yang menentukan adalah kurang tepatnya lokasi gedung tersebut. Perpustakaan sekolah tidak mementingkan kemegahan tetapi yang penting perencanaan pembangunan yang matang sehingga menghasilkan suatu bangunan yang berkualitas tinggi dan berfungsi secara tepat dan berdaya guna.

Dalam menentukan lokasi gedung/ruang perpustakaan sekolah prinsip yang perlu dipertimbangkan oleh kemudahan akses ke perpustakaan, berada ditempat yang tenang, memungkinkan untuk penambahan ruang perpustakaan pada masa mendatang. Prinsip pertama adalah kemudahan akses ke perpustakaan, baik di lihat dari jarak

perpustakaan dan waktu perjalanan menuju perpustakaan. Untuk itu lokasi perpustakaan sekolah/madrasah disarankan lebih baik berada di tengah area atau gedung sekolah/madrasah. Prinsip kedua adalah perpustakaan berada di lokasi yang tenang tidak banyak kebisingan. Untuk itu sebaiknya perpustakaan tidak berada di dekat tempat bermain, tempat olah raga, ruang musik atau kantin. Antara prinsip pertama dan kedua jika kedua prinsip tersebut tidak mungkin di peroleh secara bersamaan, tempat yang mudah di capai atau di akses lebih penting dari pada tempat yang tenang. Prinsip ketiga adalah dimungkinkannya penambahan ruangan perpustakaan di kemudian hari apabila memang dibutuhkan. Untuk itu gedung/ruang perpustakaan sebaiknya berada di lokasi yang terbuka untuk perluasan ruang perpustakaan (Hakim, 2006).

## **7. Desain Ruang Perpustakaan**

Pada dasarnya desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda. Desain merupakan langkah awal sebelum memulai membuat suatu benda seperti baju, *furniture*, dan bangunan. Pada saat membuat desain biasanya mulai memasukan unsur berbagai pertimbangan, perhitungan, dan cita rasa sehingga bahwa sebuah desain merupakan bentuk perumusan dari berbagai unsur termasuk berbagai macam pertimbangan didalamnya (Agung, desain visual busana, 1993:12). Desain adalah kerangka bentuk suatu bangunan, motif bangunan, pola bangunan dan corak bangunan rumah, taman dan sebagainya. (Ali, 2002).

Adapun prinsip-prinsip desain gedung, antara lain: (a) penunjukan personalia, Penunjukan personalia adalah menunjuk seseorang yang bertanggung jawab atas pembangunan gedung perpustakaan. Petugas yang ditunjuk bertugas untuk menyiapkan perlengkapan perpustakaan, aktif menyusun persyaratan gedung sampai ke pembangunan fisik yang didasarkan atas pengalaman yang dimilikinya. Personalia ini hendaknya ditentukan dalam sebuah panitia pembangunan gedung perpustakaan yang terdiri atas arsitek, pustakawan, konsultan perpustakaan, desainer interior, Kepala Lembaga Perpustakaan dan bagian administrasi dan keuangan (Lasa, 2005), (b) desain fungsional gedung perpustakaan yang dibangun hendaknya memiliki desain fungsional, yaitu desain yang dibuat memiliki manfaat bukan hanya sebagai hiasan seperti yang ada di monumen. Prinsip pembangunan gedung perpustakaan hendaknya bersifat luwes (fleksibel) artinya mampu menyesuaikan tata letak tanpa perlu perubahan struktur gedung secara besar-besaran. Ada 3 hal yang sebaiknya diperhatikan dalam merancang gedung perpustakaan, yaitu: (a) hanya ada satu jalan masuk dan satu jalan keluar untuk memudahkan pengawasan terhadap pengunjung, (b) pintu dan jendela harus diamankan dengan memasang kawat atau kasa untuk menghindari pencurian koleksi, (c) tinggi rak buku haruslah dalam batas normal para pengunjung, misalnya untuk orang Indonesia tidak lebih dari 175cm, dengan demikian pengunjung akan lebih mudah mengambil koleksi.

## 8. Aplikasi Google Sketchup

Sketchup mulai dirilis pertama kali tahun 2000 oleh *@lastsoftware* sebagai program kreasi bangun 3 dimensi (3D). Pembuatnya, *Brad Schell and Esch* menginginkan pengguna program ini memiliki kemampuan menggambar yang sama dengan layar komputer mereka dengan kesenangan dan kebebasan berkreasi dengan menggunakan pena dan kertas. Kemudian pada tahun 2006 di akuisisi oleh google, dan berganti nama menjadi Google Sketchup™. Kelebihan Sketchup bertambah dengan adanya fasilitas *placing model* menggunakan *google eart* dan dukungan komponen (*library*) yang cukup banyak melalui *google 3dwarehouse* sehingga menjadikan Sketchup sebagai salah satu software 3D favorit saat ini. (Rabbani Kharisman, 2010).

Google Sketchup merupakan program grafis yang andal dalam membuat desain dengan tampilan 3 dimensi. Program ini dirancang dengan sistem kerja yang sederhana dan ringan sehingga sangat mudah di pelajari dan di pahami oleh orang awam, siswa, mahasiswa, serta praktisi di bidang Arsitektur (Rio Manullang, 2015).

Dari beberapa pengertian aplikasi Google Sketchup dapat disimpulkan bahwa aplikasi Google Sketchup merupakan salah satu perangkat lunak yang mempunyai fungsi dalam desain grafis model 3 dimensi yang digunakan dan di rancang untuk para professional di bidang teknik sipil, arsitektur, dalam pembuatan game, film, dan rancangan yang

terkait di dalamnya. Perangkat lunak desain grafis ini dikembangkan oleh trimble yang menyediakan software yang dapat di download secara gratis.

Adapun kelebihan dan kekurangan aplikasi Google Sketchup: (a) kelebihan dari aplikasi Google Sketchup adalah pertama mudah digunakan oleh golongan pemula, kedua banyak *open source* dan *plugin* yang mendukung kinerja Sketchup, dan ketiga pada aplikasi Google Sketchup ini terdapat fitur import file seperti 3ds, dwg, pdf, fpg dll kemudian aplikasi ini juga dapat dijalankan pada komputer yang berbasis standard, (b) kekurangan dari aplikasi Google Sketchup adalah pertama hasil gambar yang kurang memuaskan, kedua dikarenakan kesederhanaan Sketchup menjadikan susahnya pemodelan tingkat lanjut meski memakai *plugin* (kode software) dan ketiga terjadinya *Crash* apabila terdapat banyak permukaan *patch dan vertex* (terjadi apabila mengimpor model tingkat lanjut misal model manusia dari 3ds max ke Sketchup).

#### **a. Pengertian Video Tutorial**

“Video tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang mampu menyajikan informasi yang diberikan oleh seorang ahli atau tutor kepada sekelompok orang sehingga sekelompok orang tersebut mampu memahami proses atau menambah pengetahuannya hanya dengan melihat video tersebut” (Utomo, 2018). Video tutorial juga bisa dikatakan sebagai metode penyampaian atau pembentukan pengetahuan dalam format gambar yang dinamis (Sumantri, 2019). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa video



tutorial merupakan sebuah media informasi dan pembelajaran melalui gambar hidup yang bertujuan untuk menambah pengetahuan penonton video tersebut.

**b. Aplikasi *Inshot***

*Inshot* video editor merupakan aplikasi pengeditan video *YouTube*. Aplikasi ini untuk memotong dan menggabungkan video, menambahkan musik, filter, efek transisi, teks, stiker, latar belakang blur, dll. Editor video *TikTok* yang kuat. Ini juga merupakan editor foto untuk *Instagram*. Edit foto dengan gaya dan batas yang berbeda (*Inshot* Video Editor, 2021). Aplikasi video editor ini sangat berguna bagi pengguna media sosial karena aplikasi ini mengikuti kemajuan media sosial yang ada. Aplikasi ini memiliki banyak fitur-fitur menarik yang mudah dimengerti pemula sehingga aplikasi ini banyak diminati pengguna.