

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Persepsi

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* persepsi adalah proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca inderanya (Alwi, 2007: 863). Sementara itu menurut Sarwono (1994: 44) dalam pandangan konvensional persepsi dianggap sebagai kumpulan pengideraan, sebagai proses pengenalan objek yang merupakan aktivitas kognisi dimana otak aktif menggabungkan kumulasi (tumpukan) pengalaman dan ingatan masa lalu serta aktif menilai untuk memberi makna dan penilaian baik atau buruk. Sementara itu, dalam Rahmat seperti dikutip Solikin (1998: 57) dinyatakan bahwa persepsi adalah pengamatan tentang objek peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi juga memberikan makna pada stimuli indera / sensor stimulan

Dengan demikian dapat disimpulkan persepsi adalah proses pengenalan terhadap objek (benda, manusia, gagasan, gejala dan peristiwa) melalui panca indera sehingga dengan serta merta memberi makna dan nilai kepada suatu objek dengan menonjolkan sifat khas dari suatu obyek serta hasil dari persepsi bisa berupa tanggapan atau penilaian yang berbeda dari individu.

B. Perpustakaan Perguruan Tinggi

Perpustakaan Perguruan Tinggi (PT) merupakan Unit Pelaksana Teknis (UPT) perguruan tinggi yang bersama-sama dengan unit lain turut melaksanakan Tridharma perguruan tinggi dengan cara memilih, menghimpun, mengolah, merawat, dan melayani sumber informasi kepada lembaga induknya pada khususnya dan masyarakat akademis pada umumnya. Kelima tugas tersebut dilaksanakan dengan tata cara, administrasi, dan organisasi yang berlaku bagi penyelenggaraan sebuah perpustakaan (Qalyubi, 2003: 10).

Menurut Lasa (2005: 147) ditinjau dari segi bangunan perpustakaan merupakan suatu organisasi yang memiliki sub-sub sistem yang memiliki fungsi yang berbeda-beda. Oleh karena itu, dalam perencanaan gedung dan ruang perpustakaan perlu memperhatikan fungsi tiap ruang, unsur-unsur keharmonisan dan keindahan, baik dari segi interior maupun eksterior. Ruang yang tertata baik akan memberikan kepuasan kepada pemakainya (pegawai perpustakaan dan pengguna perpustakaan).

Dalam merancang sebuah gedung perpustakaan perlu diperhatikan elemen-elemen desain yang penting untuk diperhatikan yaitu : pintu masuk yang baik, jalan temu atau sistem penandaan yang baik, titik layanan, tempat duduk, pencahayaan, pewarnaan, rak atau penyimpanan, keamanan, alat peraga dan pameran serta infrastruktur teknologi informasi yang digunakan sebagaimana Schmid yang dikutip Maryuli (2005: 5-6).

C. Desain Interior Perpustakaan

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).

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.

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2008: 560), Interior adalah bagian dalam gedung atau ruang, tatanan perabot atau hiasan di dalam ruang bagian dalam gedung. Bila diartikan, desain interior adalah gagasan awal yang diperuntukkan bagi suatu ruangan atau suatu perencanaan dari bagian dalam suatu bangunan sehingga ruangan tersebut memiliki nilai kehidupan (estetika).

Menurut Suptandar (1995: 11), desain interior berarti suatu sistem atau cara pengaturan ruang dalam yang mampu memenuhi persyaratan kenyamanan, keamanan, kepuasan kebutuhan fisik dan spiritual bagi penggunanya tanpa mengabaikan faktor estetika.

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 penggunanya tanpa mengabaikan faktor estetika.

Gedung perpustakaan sebagai pusat informasi bagi pemakai perlu memperhatikan hal-hal yang berhubungan dengan aktivitas pemakai sebagai berikut:

1. Pemecahan sebaik mungkin menyangkut kebutuhan unit informasi,
 2. Kemudahan akses bagi pemakai,
 3. Ruang kerja yang cukup dan terencana bagi staf dan pemakai,
 4. Mempertimbangkan kebutuhan di masa yang akan datang,
 5. Menghindari perlengkapan yang tidak perlu,
 6. Fasilitas teknis yang cukup seperti penerangan, suhu, sarana komunikasi
- (Sulistyo-Basuki, 1993: 115).

Agar menghasilkan penataan interior perpustakaan secara optimal menurut Darmono dalam Sukesi (2009: 12-13), terdapat aspek-aspek yang dapat menunjang tugas perpustakaan sebagai berikut:

1. Aspek fungsional

Penataan interior harus mampu mendukung kinerja perpustakaan secara keseluruhan baik bagi petugas maupun bagi pengunjung perpustakaan serta penataan interior dapat tercipta secara optimal.

2. Aspek psikologi pengguna

Bertujuan agar pengguna perpustakaan merasa nyaman, dan tenang serta leluasa bergerak di perpustakaan.

3. Aspek estetika

Penataan interior yang indah, serasi, bersih dan terang tanpa mengindahkan faktor fungsionalnya dapat mempengaruhi kenyamanan pengunjung yang berada di perpustakaan.

4. Aspek keamanan bahan pustaka

Keamanan bahan pustakan harus dijaga dengan baik, agar terhindari dari kerusakan secara alami dan kerusakan / kehilangan bahan pustaka karena faktor manusia.

D. Elemen-elemen Desain Interior

Dalam penyusunan interior ruangan, ada beberapa elemen yang perlu diperhatikan yaitu ruang, pewarnaan, penerangan, dan sirkulasi udara.

1. Ruang

Ruang perpustakaan akan nyaman bagi pemakai dan petugas apabila ditata dengan memperlihatkan fungsi, keindahan, dan keharmonisan ruang. Dengan penataan yang baik akan memberikan kepuasan fisik dan psikis bagi

penghuninya (Lasa, 2005: 149). Keserasian dalam penataan ruang akan mempengaruhi produktivitas, efisiensi, efektifitas dan kenyamanan pemakai (Lasa, 2005: 157). Masih menurut Lasa Hs. (2005: 148), gedung atau ruang perpustakaan perlu ditata sesuai kebutuhan dengan tetap mengindahkan prinsip-prinsip arsitektur. Penataan ini dimaksudkan :

- a. Memperoleh efektifitas kegiatan dan efisiensi waktu, tenaga, dan anggaran;
- b. Menciptakan lingkungan yang nyaman suara, nyaman cahaya, nyaman udara, dan nyaman warna;
- c. Meningkatkan kualitas pelayanan;
- d. Meningkatkan kinerja petuas perpustakaan.

Berkait dengan perkiraan aktivitas, jumlah pemakai dan perkiraan kebutuhan ruangan, serta memperhatikan kondisi internal-eksternal maka Faulkner Brown, seorang arsitektur Inggris menyatakan 10 kualitas untuk membuat gedung perpustakaan yang dikenal sebagai "*Faulkner-Brown Ten Commandments*" dan masing-masing harus diperhatikan selama proses perencanaan. Menurut Brown, perpustakaan harus:

- a. Fleksibel

Istilah fleksibel mengacu pada perencanaan perpustakaan terbuka, dimana hamper setiap "free standing" furnitur dan perlengkapan dapat dipindah untuk memberikan pelayanan di beberapa bagian gedung. Dalam

kasus ini, luas area dimungkinkan penggunaannya untuk beberapa fungsi pokok perpustakaan antara lain ruang baca, ruang staf, dan ruang koleksi.

Secara umum, syarat fleksibel perpustakaan meliputi ketentuan batas-batas ventilasi dan pencahayaan di semua ruang.

b. Padat

Kepadatan gedung perpustakaan berarti bahwa ada pola yang baik dimana pengguna bias bergerak dari satu tempat ke tempat lain tanpa gangguan.

Bentuk kepadatan gedung adalah kubus. Kubus pada dasarnya hasil dari desain modular, dimana lantai dibuat persegi, struktur sederhana dan fungsi-fungsi perpustakaan secara keseluruhan terhubung dengan baik. Jarak dibuat seminimal mungkin, antara pintu masuk, pusat gedung, koleksi, staf dan pembaca sehingga secara ekonomi penggunaan energy dan cahaya focus disemua arah tanpa gangguan

c. Mudah diakses

Kemudahan akses gedung dan isinya adalah faktor penting. Ada 2 poin yang harus dipertimbangkan, yaitu akses dari luar ke dalam gedung dan akses ke koleksi di dalam perpustakaan. Dua-duanya harus bias diakses secara mudah

d. Luas untuk pengembangan ke depan.

Perkembangan koleksi yang cepat di perpustakaan universitas menjadi problem terbesar bagi kapasitas / luas perpustakaan. Prediksikan bahwa 10 sampai 15 tahun koleksi menjadi 2 kali lipat. Selain itu era teknologi

informasi memberikan dimensi baru yang sulit diprediksi. Ini harus diantisipasi dengan gedung perpustakaan yang luas, tanpa mengabaikan fungsi-fungsi perpustakaan saat ini.

e. Variasi Ruang

Variasi ruang sangat penting. Harus ada ruang yang bervariasi untuk mencakup kebutuhan pengguna yang memiliki tujuan yang berbeda di perpustakaan.

Meskipun sebagian besar pengguna perpustakaan universitas adalah mahasiswa, mereka juga punya pilihan yang berbeda. Ada beberapa mahasiswa yang senang ramai, sementara yang lain lebih suka sendiri, sebagian suka pemandangan, dan sebagainya. Untuk mengantisipasi hal ini, disediakan bervariasi bantuan untuk memenuhi kebutuhan di atas, sebagai contoh “*carrel*” untuk membaca dengan konsentrasi dan tenang, kursi/tempat duduk yang berhadapan untuk memungkinkan diskusi. Tidak hanya untuk kepuasan pengguna tetapi juga interior yang menarik.

f. Terorganisasi

Perpustakaan harus terorganisasi supaya layanan dan koleksinya mudah diakses dan cepat tersedia.

g. Nyaman

Kenyamanan perpustakaan universitas dalam beberapa kasus lebih penting dibanding perpustakaan lain. Pengguna, khususnya mahasiswa

membutuhkan lebih banyak waktu dan konsentrasi dalam penelusuran literatur, mengerjakan tugas, membuat laporan, atau penelitian.

h. Konstan/stabil

Ada dua poin yang harus dipertimbangkan dalam hal ini. *Pertama*, pengguna dan staf membutuhkan suhu yang pas antara 20-25⁰C, *kedua* koleksi cetak maupun non-cetak membutuhkan suhu yang lebih rendah dan kelembaban relatif 50% harus diperhatikan.

i. Aman

Kata aman dalam hal ini mengacu pada keamanan koleksi. Penting bahwa arsitek harus sadar kebutuhan keamanan dan keselamatan dalam mendesain gedung perpustakaan. Harus ada satu jalan keluar masuk untuk umum, staff atau jalur pengiriman dengan sistem kartu akses atau alat serupa.

j. Murah/Ekonomis dalam pembangunan dan pemeliharaan

Membangun, menggunakan dan memelihara gedung perpustakaan identik dengan pengeluaran uang.

(Faulker: 1971; materi kuliah Desain dan Perencanaan Perpustakaan, FIB Undip, 2009)

Tabel di bawah ini akan menunjukkan kebutuhan ruang perpustakaan dan kapasitasnya.

Tabel 1
**Tabel contoh perhitungan luas lantai bangunan, luas koleksi,
jumlah buku, jumlah rak, dan jumlah kursi**

Luas Lantai Perpustakaan	Ruang Koleksi (45% luas lantai)			Ruang baca (25%)	
	Luas lantai m ²	Jumlah		Luas lantai m ²	Jumlah kursi
		Rak	Buku		
250	110	73	16.500 – 24.200	60	26 - 50
500	225	150	33.750 – 49.500	125	54 - 104
1.000	450	300	67.500 – 99.000	250	180 - 208
2.000	900	600	135.000 – 198.000	500	217 – 416
4.000	1.800	1.200	270.000 – 396.000	1000	434 - 833
6.000	2.700	1.800	405.000 – 594.000	1.500	652 - 1250

Catatan rak 2 muka, 5 pagu, lebar 1 meter (Departemen Pendidikan Nasional, 2005: 127)

Menurut Ishar (1992: 8), pada umumnya fungsi ruang dapat dibagi ke dalam empat kelompok besar, yaitu:

- a. Ruang Publik, ruangan ini umumnya seperti *hall* atau ruang untuk apa saja, untuk tempat berkumpulnya masyarakat luas. Ukurannya dapat besar atau kecil, misalnya ruang untuk membaca, belajar, ruang pameran, rekreasi dan ruang tunggu.

- b. Ruang Individu, adalah ruang yang dipakai untuk kepentingan pribadi yang biasanya berupa kantor, tempat / kamar penjaga, kamar mandi / WC, ruang istirahat atau klinik kecil yang biasanya merupakan bagian kecil dari gedungnya.
- c. Ruang Servis, daerah ini merupakan bagian penting yang menentukan beroperasinya bangunan dengan baik. Karena berfungsinya bangunan secara efektif banyak bergantung pada daerah servisnya, maka penempatan dan hubungannya dengan bagian lain sangat penting untuk diadakan.
- d. Ruang Sirkulasi, ruang ini meliputi jalan masuk di luar gedung sampai masuk ke dalam bangunan dan berlalu dari satu tempat ke tempat atau ruang lainnya, kerana peraturan dan perancangan ruang sirkulasi berpengaruh terhadap efisiensi pemakaian bangunan.

2. Pewarnaan

Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya (Departemen Pendidikan Nasional, 2008: 1617). Warna mempunyai sifat yang memberikan kesan panas atau dingin, warna panas adalah kelompok warna yang mengandung banyak unsur warna merah dan kuning (warna yang mirip api dan matahari), sedang warna dingin adalah kelompok warna antara biru, hijau (Prasojo, 2003: 20). Warna memberikan ekspresi kepada pikiran atau jiwa manusia yang melihatnya. Sebab itu warna juga sedikit banyak menentukan karakter serta dapat menjadi

sarana yang mempengaruhi kondisi manusia dalam berbagai perasaan dan emosi. Secara khusus, warna dapat mengangkat *mood* dan meningkatkan energi, menenangkan dan rileks, meningkatkan atau menurunkan selera seseorang.

Penggunaan warna untuk penataan ruang dalam sebuah bangunan tidak lepas dari fungsi bangunan serta fungsi ruangan di dalamnya. Tujuan pewarnaan interior tidak hanya terbatas untuk sekedar menyenangkan mata saja, tetapi mempunyai tujuan lain, misalnya untuk peningkatan efisien kerja, penyembuhan dan mengundang selera. Penataan harus dirancang dengan baik sehingga baik dari segi keindahan maupun dari segi fungsi keduanya bisa tercapai. Di dalam fungsi artistik praktisnya pada objek kantor, masalah yang mungkin dapat dipecahkan dengan menggunakan warna adalah masalah yang berhubungan dengan sifat manusianya. Misalnya kelelahan bekerja, kebosanan sehari-hari, kebosanan para tamu menunggu, perasaan yang terteka atau terhimpit, dan dengan warna masalah-masalah tersebut mungkin dapat diatasi sehingga akhirnya merasa senang serta bekerja dengan baik. Karena badan, mata maupun emosi tidak merasa tertekan oleh keadaan

Warna memberikan ekspresi kepada pikiran atau jiwa manusia yang melihatnya. Sebab itu warna juga sedikit banyak menentukan karakter. Idarmadi dalam Kosam (2006: 360) menguraikan karakter dari warna.

Tabel. 2 Karakter dari warna

Warna	Karakter
Merah	<i>Power</i> , energi, kehangatan, cinta, nafsu, agresif, bahaya.
Biru	Kepercayaan. Konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan.
Hijau	Alami, sehat, keberuntungan, pembaharuan.
Kuning	Optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran, pengecut (untuk budaya barat), penghianatan.
Ungu	Spiritual, misteri, kebangsawanan, transformasi, kekasaran, keangkuhan.
Oranye	Energi, keseimbangan, kehangatan.
Coklat	Tanah / bumi, <i>reability</i> , <i>comfort</i> , daya tahan.
Abu-abu	Intelek, masa depan (seperti warna milinium), kesederhanaan, kesedihan.
Putih	Kesucian, kebersihan, ketepatan, ketidaksalahan, steril, kematian.
Hitam	<i>Power</i> , seksualitas, kecanggihan, kematian, misteri, ketakutan, kesedihan, keanggunan.

Menurut Lasa (2005: 166), pemilihan warna yang sesuai untuk ruang dalam akan memberi kesan:

- a. Suasana yang menyenangkan dan menarik
- b. Secara tidak langsung dapat meningkatkan semangat dan gairah kerja.
Dengan demikian diharapkan akan mampu meningkatkan produktifitas kerja.
- c. Mengurangi kelelahan

3. Penerangan

Tujuan utama pencahayaan dalam perpustakaan adalah untuk meningkatkan fungsi perpustakaan, karena pencahayaan merupakan salah satu unsur penting dalam sebuah gedung atau bangunan termasuk perpustakaan. Faktor yang menentukan berhasil tidaknya perencanaan pencahayaan di dalam ruangan tergantung dari kondisi bangunan itu sendiri.

Penerangan yang baik di perpustakaan adalah penerangan yang tidak menyebabkan terjadinya penurunan gairah membaca dan tidak membuat silau. (Lasa, 2005: 170)

Menurut Lasa (2005: 56), cahaya yang masuk ke dalam ruangan ada dua macam, yaitu:

a. Cahaya Alami

Cahaya alami adalah cahaya yang ditimbulkan oleh matahari atau kubah langit. Cahaya matahari yang mengandung radiasi panas itu apabila masuk ke dalam ruangan akan menyebabkan kenaikan suhu ruangan.

Sedangkan menurut Satwiko (2005: 88), cahaya alami adalah cahaya yang bersumber dari alam, misalnya matahari, lahar panas, fosfor di pohon-pohon, kilat, kunang-kunang, dan bulan yang merupakan sumber cahaya alami skunder, karena sebenarnya bulan hanya memantulkan cahaya matahari. Berikut ini adalah beberapa keuntungan dan kelemahan dari penggunaan cahaya alami.

Keuntungan cahaya alam menurut Satwiko (2005: 86):

- 1) Bersifat alami, tersedia melimpah dan terbarui;
- 2) Tidak memerlukan biaya dalam penggunaannya;
- 3) Cahaya alam sangat baik dilihat dari sudut kesehatan karena memiliki daya panas dan kimiawi yang diperlukan bagi makhluk hidup di bumi;
- 4) Cahaya alam dapat memberikan kesan lingkungan yang berbeda, bahkan kadang-kadang sangat memuaskan.

Kelemahan cahaya alam menurut Lasa (2005: 170)

- 1) Cahaya alam sulit dikendalikan, kondisinya selalu berubah karena dipengaruhi oleh waktu dan cuaca;
- 2) Cahaya alam pada malam hari tidak tersedia;
- 3) Sinar ultra violet dari cahaya alam mudah merusak benda-benda di dalam ruang perpustakaan. Apabila terkena matahari secara langsung kertas akan segera lapuk, tuloisannya memudar, dan warnanya menjadi kuning kecoklatan;
- 4) Perubahan kekuatan yang besar dari terang ke gelap dan sebaliknya, kurang memenuhi kebutuhan pembaca, karena mata sangat peka terhadap perubahan tersebut;
- 5) Perlengkapan untuk melindungi dari panas dan silau membutuhkan biaya tambahan yang cukup tinggi.

b. Cahaya Buatan

Cahaya buatan (*artificial light*) adalah segala bentuk cahaya yang bersumber dari alat yang diciptakan oleh manusia, seperti: lampu pijar,

lilin, lampu minyak tanah (Satwiko, 2005: 88). Pecahayaannya adalah pencahayaan yang dihasilkan dari usaha manusia seperti lampu pijar. (Lasa, 2005: 170).

Dasar pemikiran untuk konsep perancangan sistem penerangan pencahayaan adalah pemenuhan tingkat intensitas terang yang memenuhi syarat untuk tiap-tiap ruang. Intensitas terang menurut buku Departemen Pendidikan Nasional (2005: 131) tidak sama antara satu dengan yang lainnya, seperti terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 3
Daftar Kebutuhan Intensitas Cahaya Tiap Ruang

No	Ruang/area	Intensitas Kebutuhan Cahaya
1	Area baca (majalah dan surat kabar)	200 lumen
2	Meja baca (ruang baca umum)	400 lumen
3	Meja baca (ruang baca rujukan)	600 lumen
4	Area sirkulasi	600 lumen
5	Area pengolahan	400 lumen
6	Area akses tertutup (closed access)	100 lumen
7	Area koleksi buku	200 lumen
8	Area kerja	400 lumen
9	Area pandang dengar	100 lumen

Keuntungan menggunakan cahaya buatan:

- 1) Cahaya buatan dapat dikendalikan, dalam arti bahwa kekuatan pencahayaan yang dihasilkan dari lampu dapat diatur sesuai dengan kebutuhan;

- 2) Cahaya buatan tidak dipengaruhi oleh kondisi alam;
- 3) Cahaya buatan tidak merusak koleksi baik buku maupun audiovisual.
- 4) Penataan lampu yang baik dapat menimbulkan kesan artistik bagi perpustakaan;
- 5) Arah jatuhnya cahaya dapat diatur, sehingga tidak menimbulkan silau bagi pengguna yang sedang membaca atau menulis. (Lasa, 2005: 171).

Kelemahan penggunaan cahaya buatan:

- 1) Cahaya buatan memerlukan biaya yang relatif besar karena dipengaruhi oleh sumber tenaga listrik;
- 2) Cahaya buatan kurang baik bagi kesehatan manusia jika digunakan terus menerus di ruang tertutup tanpa dukungan cahaya alami;
- 3) Jika salah dalam pemilihan lampu dan kekuatannya, bisa merusak koleksi (koleksi akan lapuk, tulisan dan warna memudar), untuk itu diperlukan biaya tambahan lagi untuk penggunaan filter. (Lasa, 2005: 172).

4. Sirkulasi udara

Sirkulasi udara atau ventilasi alami akan terjadi jika terdapat perbedaan tekanan antara lingkungan luar dengan ruang dalam suatu bangunan, yang disebabkan oleh angin atau perbedaan temperatur. Pengudaraan alami dalam rumah tinggal juga perlu direncanakan.

Untuk bisa mengalirkan udara ke dalam bangunan di dalam sistem sirkulasi udara ini diperlukan bukaan sebagai medianya. Dalam merencanakan

bukaan perlu dipertimbangkan mengenai seberapa besar bukaan yang diperlukan untuk sebuah ruangan agar diperoleh pengudaraan ruangan yang ideal. Bentuk bukaan untuk sirkulasi udara dapat berupa kisi-kisi, ataupun jendela yang bisa dibuka atau yang memiliki kisi-kisi pada daun jendelanya.

Menurut Sutanta (2007: 31), sistem *Cross Ventilation* atau ventilasi silang merupakan sistem pengudaraan ruangan yang ideal dengan cara memasukkan udara ke dalam ruangan melalui bukaan penangkap angin dan mengalirkannya ke luar melalui bukaan yang lain. Sistem ini bertujuan agar selalu terjadi pertukaran udara di dalam ruangan sehingga ruangan tidak menjadi pengap.

Suatu ruangan akan terasa nyaman apabila udara di dalam ruangan itu mengandung oksigen (O_2) yang cukup. Selain itu juga tidak ada bau yang mengganggu pernapasan, seperti asap pembakaran, sampah, dan gas-gas yang berbahaya bagi manusia, seperti karbon monoksida (CO) dan karbon dioksida (CO_2), (Lasa, 2005: 168). Masih menurut Lasa, untuk menjaga kenyamanan ruangan diperlukan pemasangan alat pengatur suhu, misalnya:

- a. Memasang AC (*air conditioner*) untuk mengatur udara diruangan.
- b. Mengusahakan agar peredaran udara dalam ruangan itu cukup baik, misalnya dengan memasang lubang-lubang angin dan membuka jendela pada saat kegiatan di perpustakaan sedang berlangsung.

- c. Memasang kipas angin untuk mempercepat pertukaran udara dalam ruangan. Kecepatan pertukaran ini mempengaruhi kenyamanan udara. Adapun kecepatan udara yang ideal adalah berkisar antara 0,5 – 1 m/detik.

Melalui uraian teori di atas mengenai persepsi dan desain interior, bahwa untuk mengetahui persepsi pengguna terhadap desain interior yang ada di Perpustakaan Universitas Atma Jaya Yogyakarta beserta elemen-elemennya dapat diukur dengan jalan melihat persepsi penggunanya, sebuah persepsi akan muncul apabila seseorang memberikan penilaian, pengamatan dan pertimbangan an diperoleh melalui pengenalan stimuli yang ditanggapi. Sebagaimana dikutip oleh Indrawijaya dalam Solikin (1994: 40), persepsi yang diberikan oleh pengguna bisa berupa sikap, komentar, penilaian, pendapat, saran atau kritik. Bagi pengelola perpustakaan tanggapan bisa menjadi umpan balik yang dapat dievaluasi. Hubungan antara persepsi dengan desain interior adalah bahwa desain interior adalah suatu objek persepsi pengguna yang akan mempengaruhi penilaian pengguna terhadap suatu perpustakaan.

Sebagaimana dikutip oleh Irhami dalam Muchyidin (1989: 34), perpustakaan merupakan sebuah sistem, dimana sistem tersebut akan berfungsi maksimal apabila didukung oleh subsistem yang membentuk sistem tersebut. Subsistem yang membentuk perpustakaan sebagai suatu sistem di antaranya adalah bagian pelayanan, bagian seleksi, preservasi, SDM yang

baik dan gedung beserta desain interior. Desain interior sebagai subsistem yang mendukung keseluruhan sistem tentunya juga tak lepas dari penilaian atau persepsi pengguna perpustakaan. Hal ini karena desain interior bertugas menjembatani antara perpustakaan dengan pengguna. Apabila desain interior perpustakaan mampu menarik perhatian dan memenuhi kebutuhan psikologis pengguna, seperti keselamatan, keamanan dan kenyamanan, niscaya pengguna akan dapat memanfaatkan ruang perpustakaan dalam memenuhi kebutuhannya untuk beraktivitas sesuai dengan fungsi ruangan tersebut, demikian juga sebaliknya.