

**PENGARUH DESAIN INTERIOR TERHADAP PSIKOLOGIS
PENGGUNA PADA PERPUSTAKAAN WILAYAH ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

HIZKILLAH

NIM.210701037

Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi

Program Studi Arsitektur



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**

BANDA ACEH

2026 M/1447 H

**PENGARUH DESAIN INTERIOR TERHADAP PSIKOLOGIS
PENGGUNA PADA PERPUSTKAAN WILAYAH ACEH**

TUGAS AKHIR/SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh
Sebagai Salah Satu Persyaratan Penulisan Tugas akhir/Skripsi dalam
Ilmu/Prodi Arsitektur

oleh:

HIZKILLAH

210701037

**Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi
Program Studi Arsitektur**

Disetujui untuk Dimunaqasyahkan Oleh:

Pembimbing I,



Maysarah Binti Bakri,
S.T., M.Arch.
NIDN. 2013078501

Pembimbing II,



Ar. Ir. Fitriyani Insanuri Qismullah,
S.T., M.U.P., IPM.
NIDN. 2021058301

Mengetahui,
Ketua Program Studi Arsitektur



Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.sc.
NIDN. 2010108801

LEMBARAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI/TUGAS AKHIR
PENGARUH DESAIN INTERIOR TERHADAP PSIKOLOGIS
PENGGUNA PADA PERPUSTKAAN WILAYAH ACEH

TUGAS AKHIR/SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi/Tugas Akhir
Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry dan dinyatakan Lulus
Serta diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Penulisan Tugas akhir/Skripsi
Dalam Ilmu/Prodi Arsitektur

Pada Hari/Tanggal : Jumat, 22 Agustus 2025

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi/Tugas Akhir

Ketua,



Maysarah Binti Bakri,
S.T., M.Arch.
NIDN. 2013078501

Sekretaris,



Ar. Ir. Fitrivani Insanuri Qismullah,
S.T., M.U.P., IPM.
NIDN. 2021058301

Penguji I,



Meutia, S.T., M.Sc.,
NIDN. 2015058703

Penguji II,



Zia Faizurrahmany El Faridy,
S.T., M.sc.
NIDN. 2010108801

Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh,



Prof. Dr. Ir. Muhammad Dirhamsyah, M.T., IPU
NIDN. 0002106203

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hizkillah
NIM : 210701037
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul : Pengaruh Desain Interior Terhadap Psikologis
Pengguna Pada Perpustakaan Wilayah Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan tugas akhir/skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan Mempertanggung jawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 13 Januari 2026

Yang Menyatakan



(Hizkillah)

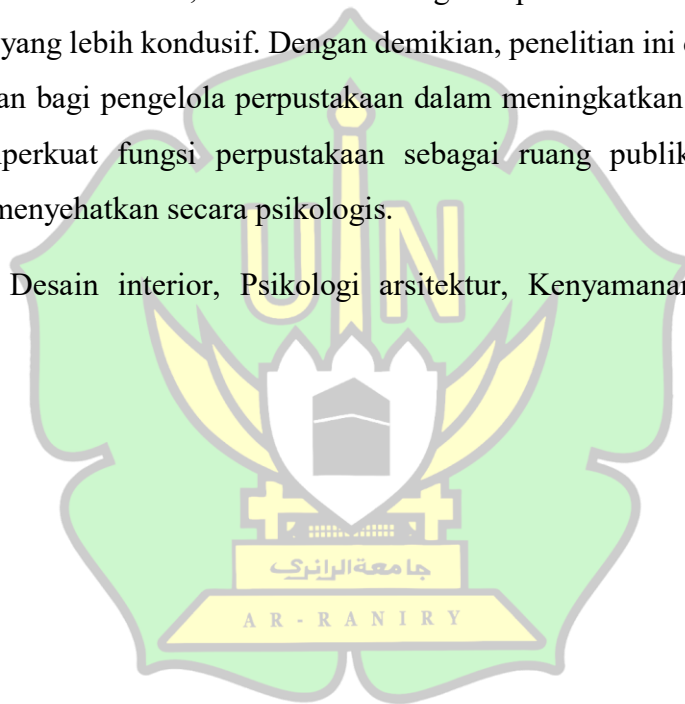
ABSTRAK

Nama : Hizkillah
NIM : 210701037
Program Studi : Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi (FST)
Judul : Pengaruh Desain Interior Terhadap Psikologis Pengguna Perpustakaan wilayah Aceh.
Tanggal Sidang : 22 Agustus 2025
Jumlah Halaman : 149 Halaman
Pembimbing 1 : Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch.
Pembimbing II : Ir. Fitriyani Insanuri Qismullah, S.T., MUP., IPM., IAI.
Kata Kunci : Desain interior, Psikologi arsitektur, Kenyamanan, Perpustakaan, Pengguna.

Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh merupakan salah satu pusat literasi yang memiliki peran penting dalam mendukung pendidikan dan budaya masyarakat. Tingginya jumlah kunjungan setiap tahun menunjukkan antusiasme besar dari masyarakat, terutama kalangan mahasiswa. Namun, meningkatnya intensitas penggunaan ruang belum sepenuhnya diimbangi dengan kondisi interior yang optimal. Permasalahan seperti tata letak furnitur yang kurang efisien, pencahayaan yang tidak merata, sirkulasi udara yang terbatas, serta akustik ruang yang belum mendukung kenyamanan menjadi faktor yang berpotensi memengaruhi kondisi psikologis pengunjung. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh desain interior terhadap aspek psikologis pengguna perpustakaan, dengan fokus pada ruang-ruang publik seperti ruang koleksi agama, koleksi umum, koleksi referensi, ruang multimedia, dan ruang koleksi remaja. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif melalui observasi langsung, wawancara dengan pengunjung, serta kajian literatur. Data dianalisis menggunakan *thematic analysis* berdasarkan sepuluh variabel psikologi arsitektur menurut Weinschenk (2011), meliputi bagaimana pengguna melihat, memfokuskan perhatian, membaca, mengingat, berpikir, merasakan, mengambil

keputusan, termotivasi, melakukan kesalahan, serta bersosialisasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain interior memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pengalaman psikologis pengguna. Tata letak ruang yang kurang efisien menimbulkan kesan sempit dan membatasi pergerakan, pencahayaan yang tidak merata mengganggu konsentrasi membaca, sirkulasi udara yang belum optimal berdampak pada kenyamanan termal, dan kondisi akustik yang kurang baik menyebabkan gangguan terhadap fokus pengunjung. Kesimpulannya, desain interior berperan penting dalam membentuk pengalaman psikologis pengguna perpustakaan. Perbaikan tata letak, pencahayaan, sirkulasi udara, dan akustik sangat diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengelola perpustakaan dalam meningkatkan kualitas layanan sekaligus memperkuat fungsi perpustakaan sebagai ruang publik yang nyaman, produktif, dan menyehatkan secara psikologis.

Kata kunci : Desain interior, Psikologi arsitektur, Kenyamanan, Perpustakaan, Pengguna.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan karunia-Nya. Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan alam, Nabi Muhammad SAW, yang menjadi teladan dan rahmat bagi seluruh umat. Berkat kesehatan, kesempatan, serta pertolongan-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul “*Pengaruh Desain Interior Terhadap Psikologis Pengguna pada Ruang Perpustakaan Wilayah Aceh*”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat penyelesaian mata kuliah Studio Tugas Akhir pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Proses penyusunan laporan ini tidak terlepas dari doa, dorongan, dan bimbingan dari banyak pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Almarhum Ayahanda, Ibunda tercinta, serta abang dan adik yang selalu memberikan doa, semangat, dan kekuatan moral, sehingga menjadi motivasi utama dalam penyusunan laporan ini.
2. Bapak Zia Faizurrahmany El Faridy, S.T., M.Sc., selaku Ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry.
3. Ibu Meutia, S.T., M.Sc., selaku dosen koordinator tugas akhir yang telah membantu kelancaran proses pelaksanaan penelitian.
4. Ibu Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch. dan Ibu Ir. Fitriyani Insanuri Qismullah, S.T., MUP., IPM, selaku dosen pembimbing yang dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pemikiran untuk memberikan arahan hingga laporan ini dapat terselesaikan.
5. Seluruh sahabat, rekan, dan pihak-pihak lain yang turut membantu serta memberi dukungan selama proses penyusunan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan karya di masa mendatang. Semoga laporan ini dapat memberikan

manfaat bagi pembaca serta menjadi tambahan pengetahuan, khususnya dalam bidang arsitektur.

Banda Aceh, 10 Oktober 2024

Penulis



Hizkillah

210701037



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Kerangka Berpikir.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Tinjauan Pustaka	5
2.2.1 Pengertian Perpustakaan.....	7
2.2.2 Perpustakaan Umum.....	7
2.2.3 Fasilitas dan Standarisasi Ruang Perpustakaan	10
2.2.4 Tujuan dan Fungsi Perpustakaan Umu Kabupaten/Kota	16
2.3 Pengertian Pemustaka	17
2.4 Definisi Kenyamanan.....	18
2.5 Persepsi Pengguna.....	19
2.6 Pengertian Desain Interior.....	19
2.6.1 Elemen – Elemen Desain Interior	20

2.6.2 Elemen Interior yang Mempengaruhi Kenyamanan Psikologis Pengguna di dalam Perpustakaan.....	22
2.7 Psikologi Arsitektur	34
2.8 Prinsip – Prinsip Psikologi dalam Arsitektur	36
2.8.1 Bagaimana Orang Melihat (<i>How People See</i>)	37
2.8.2 Bagaimana Orang Memfokuskan Perhatian (<i>How People Focus Their Attention</i>).....	37
2.8.3 Bagaimana Orang Membaca (<i>How People read</i>).....	38
2.8.4 Bagaimana Orang Mengingat (<i>How People Remember</i>).....	35
2.8.5 Bagaimana Orang Berpikir (<i>How People Think</i>).....	39
2.8.6 Bagaimana Orang Merasakan (<i>How People Fell</i>)	40
2.8.7 Bagaimana Orang Mengambil Keputusan (<i>How People Decide</i>) .	41
2.8.8 Apa yang Memotivasi Orang (<i>What Motivates People</i>).....	42
2.8.9 Orang Dapat Melakukan Kesalahan (<i>People Make Mistake</i>).....	42
2.8.10 Sosialisasi Manusia (<i>People Are Social Animals</i>)	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
3.1 Rancangan Penelitian	44
3.2 Objek Penelitian	44
3.3 Jenis Penelitian dan Sumber Data	46
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	47
3.5 Populasi dan Sample Penelitian	52
3.5.1 Populasi Penelitian.....	52
3.5.2 Sample Penelitian	52
3.6 Teknik Analisa Data.....	53
3.7 Validitas Data	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	56
4.1 Profil Perpustakaan Provinsi Aceh	56

4.1.1	Karakteristik Pengunjung dan Jam Operasional Perpustakaan Wilayah Aceh.....	58
4.1.2	Jam Operasional Perpustakaan Wiilayah Aceh	58
4.1.3	Ruang – Ruang Layanan Publik di Perpustakaan Wilayah Aceh .	59
4.2	Gambaran Umum Informan	63
4.3	Deskripsi Tematik Berdasarkan Variable Psikologis Pengguna	64
4.4	Hasil Penelitian dan Pembahasan Per Variable	64
4.4.1	Bagaimana Orang Melihat Ruang (How people See).....	64
4.4.2	Bagaimana Orang Memfokuskan (How People Focus Their Attention)	73
4.4.3	Bagaimana Orang Membaca (How People Read)	77
4.4.4	Bagaimana Orang Melihat (How People Remember)	81
4.4.5	Bagaimana Orang Berpikir (How People Think)	86
4.4.6	Bagaimana Orang Merasakan (How People Fell)	90
4.4.7	Bagaimana Orang Mengambil Keputusan (How People Decide) .	98
4.4.8	Apa Yang Memotivasi Orang (What Motivates People).....	120
4.4.9	Orang dapat Melakukan kesalahan (People Make Mistake)	106
4.4.10	Sosial Manusia (People Are Social Animals).....	109
BAB V KESIMPULAN.....		113
5.1	Kesimpulan	113
5.2	Saran	114
DAFTAR PUSTAKA		116
DAFTAR LAMPIRAN		119

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	6
Tabel 2.2 Jumlah Standar Koleksi Perpustakaan	11
Tabel 2.3 Konstruksi Jaringan pada Perpustakaan.....	13
Tabel 2.4 Standar Hitungan luas bidang	13
Tabel 2.5 Panca indra.....	40
Tabel 3.1 Profil Partisipan Penelitian.....	47
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara.....	48
Tabel 4.1 Jam Operasional Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh.....	59
Table 4.2 Profil informan Penelitian.....	63
Tabel 4.3 Respon Informan terhadap Variabel <i>How People See</i>	64
Tabel 4.4 Respon Informan terhadap Variabel <i>How People focus their attention</i>	73
Tabel 4.5 Respon Informan terhadap Variabel <i>How People read</i>	77
Tabel 4.6 Respon Informan terhadap Variabel <i>How People remember</i>	81
Tabel 4.7 Respon Informan terhadap Variabel <i>How People think</i>	86
Tabel 4.8 Respon Informan terhadap Variabel <i>How People fell</i>	90
Tabel 4.9 Respon Informan terhadap Variabel <i>How People decide</i>	98
Tabel 4.10 Respon Informan terhadap Variabel <i>what motivate people</i> ..	102
Tabel 4.11 Respon Informan terhadap Variabel <i>How People make mistake</i>	106
Tabel 4.12 Respon Informan terhadap Variabel <i>people are social Animals</i>	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka penelitian.....	4
Gambar 2.1 Perspective Furniture Ruang Koleksi.....	12
Gambar 2.2 Meja Kerja Perorangan Sistem Carrels	14
Gambar 2.3 Bagan Fungsi Perpustakaan Umum	14
Gambar 2.4 Bagan Fungsi Perpustakaan Umum	15
Gambar 2.5 Ruangan Kombinasi	15
Gambar 2.6 Ruangan Kombinasi	16
Gambar 2.7 Keterkaitan manusia, ruang dan lingkungan	20
Gambar 2.8 Contoh warna primer.....	26
Gambar 2.9 Contoh warna sekunder.....	26
Gambar 2.10 Contoh warna sekunder.....	27
Gambar 2.11 Contoh warna tersier	27
Gambar 2.12 Contoh warna neutral	27
Gambar 2.13 Kombinasi warna-warna analog.....	28
Gambar 2.14 Kombinasi warna-warna kontras.....	28
Gambar 2.15 Kombinasi warna-warna hampir kontras	28
Gambar 2.16 Kombinasi warna-warna triad	29
Gambar 2.17 Fenomena Suara dalam ruangan	31
Gambar 2.18 Contoh gambar yang dapat memberikan ilusi.....	37
Gambar 2.19 Contoh gambar yang dapat memberikan ilusi.....	38
Gambar 2.20 Contoh gambar yang dapat memberikan ilusi.....	39
Gambar 2.21 Contoh gambar yang dapat memberikan ilusi.....	39
Gambar 2.22 Contoh gambar yang dapat memberikan ilusi.....	40
Gambar 2.23 Contoh gambar yang dapat memberikan ilusi.....	43
Gambar 3.1 peta banda aceh	44
Gambar 3.2 Peta lokasi	44

Gambar 4.1 Lokasi Perpustakaan Provinsi Aceh.....	56
Gambar 4.2 Denah Lantai 1 Provinsi Aceh	57
Gambar 4.3 Denah Lantai 2 Provinsi Aceh	57
Gambar 4.4 Denah Lantai 3 Provinsi Aceh	58
Gambar 4.5 Ruang koleksi agama	60
Gambar 4.6 Ruang koleksi umum.....	60
Gambar 4.7 Ruang koleksi umum.....	61
Gambar 4.8 Ruang koleksi referensi	62
Gambar 4.9 Ruang koleksi umum.....	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing	118
Lampiran 2. Hasil Wawancara Reponded Sebagai Pengunjung Perpustakaan Wilayah	119
Lampiran 3. Foto Dokumentasi saat Wawancara	149



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan Wilayah (Puswil) atau disebut juga perpustakaan daerah yang disingkat menjadi Perpustakaan Daerah, merupakan perpustakaan milik pemerintah daerah yang berada pada setiap kabupaten atau kota. Puswil atau perpustakaan wilayah didirikan dengan memiliki tujuan yaitu sebagai penggerak terciptanya budaya membaca dan menulis. Kehadiran perpustakaan wilayah (Puswil) di Aceh memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung pendidikan, budaya, dan pembangunan masyarakat sesuai dengan Pasal 1 Ayat (6) Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1990 tentang Serah Simpan Karya Cetak dan Karya Rekam, yang menyebutkan bahwa perpustakaan wilayah adalah perpustakaan yang berkedudukan di ibu kota provinsi dan diberi tugas untuk menghimpun, menyimpan, melestarikan, serta mendayagunakan semua karya cetak dan karya rekam yang dihasilkan di daerah.

Perpustakaan wilayah (Puswil) Kota Banda Aceh berada di Jl. Teuku Nyak Arief No.23, Lamgugob, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh. Perpustakaan ini telah menjadi salah satu pusat literasi penting di wilayah tersebut. Pada laman resmi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh dijelaskan bahwa, selain menyediakan koleksi buku, Puswil juga sering menjadi tempat kegiatan seperti pelatihan literasi digital, lomba menulis, dan pameran buku. Kehadiran perpustakaan wilayah tidak hanya memberikan manfaat edukatif tetapi juga memberdayakan masyarakat, mendukung pembangunan manusia, dan melestarikan budaya setempat.

Jumlah pengunjung perpustakaan wilayah kota Banda Aceh meningkat pesat. Berdasarkan data dari Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh (Disperpusip). pada tahun 2021, jumlah pengunjung perpustakaan tercatat sebanyak 28.941 orang. Setahun kemudian, angka ini meningkat pesat hingga mencapai 79.264 orang pada tahun 2022, selanjutnya, pada tahun 2023, jumlah pengunjung terus meningkat, hingga mencapai 186.704 orang. Peningkatan jumlah pengunjung

ini terus berlanjut pada tahun 2024, di mana jumlah pengunjung Puswil kota Banda Aceh mencapai 187.581 orang. Angka ini memberikan gambaran bahwa perpustakaan wilayah memiliki peran yang signifikan dalam memenuhi kebutuhan pendidikan, budaya, dan informasi.

Untuk mendukung angka kunjungan Puswil kota Banda Aceh yang tinggi, dibutuhkan kenyamanan, keamanan, akses (sirkulasi), dan desain interior yang mendukung bagi para pengunjung Puswil, sehingga pengunjung merasa ingin lebih lama ketika sedang berada di dalam perpustakaan. Menurut Priyo Handoko (2010), pengalaman kenyamanan saat melakukan aktivitas sirkulasi atau berjalan di dalam ruang sangat dipengaruhi oleh jumlah pengunjung yang ada. Kepadatan ruang dapat berdampak pada kondisi psikologis individu, di mana seseorang akan merasa lebih tenang, aman, dan leluasa apabila pergerakan dapat berlangsung dengan mudah serta tanpa hambatan yang mengganggu.

Menurut Sulisty-Basuki (1993: 307), berhasil tidaknya suatu pelayanan berkualitas yang terfokuskan pada desain interior sebagai penunjang sarana dan prasarana dapat diketahui dengan adanya tanggapan dari pemustaka. Maka dengan begitu, perpustakaan dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan pelayanan yang telah diberikan kepada pemustakanya. Menurut Lasa, di dalam Adriana (2013:2), desain interior sangat penting untuk diperhatikan, karena kaitannya adalah dengan kenyamanan pengguna. Jika pemustaka merasa nyaman berada di perpustakaan, maka pemustaka akan senang untuk datang kembali ke perpustakaan. Maka dari itu, pengaruh interior terhadap pengguna perpustakaan menjadi sangat penting, agar pengguna merasa nyaman dan aman. Dengan demikian berbagai aspirasi atau gagasan-gagasan yang ada di dalam diri pengguna mampu disalurkan dengan baik.

Widyakusuma (2018), menyatakan bahwa pendekatan psikologis terhadap desain interior perpustakaan sangat jelas terikat. Psikologis dan sikap manusia dipengaruhi oleh desain interior melalui berbagai aspek. Setiap seseorang menerima, memahami dan merespons dengan cara yang berbeda, ini disebabkan oleh adanya perbedaan fisik dan psikologis serta perbedaan dalam hal pengalaman pribadi.

Berdasarkan penelusuran yang dilakukan, ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dengan penelitian ini, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Wati (2008), yang menyimpulkan bahwa elemen desain interior perpustakaan seperti ruang, pencahayaan, pewarnaan dan sirkulasi udara, berpengaruh secara signifikan, baik secara parsial maupun simultan. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Adianto (2011), yang menunjukkan bahwa, elemen-elemen desain interior yang terdiri dari ruang, warna, pencahayaan, sirkulasi udara, dan tata suara berpengaruh signifikan baik secara parsial maupun secara simultan.

Perpustakaan wilayah kota Banda Aceh sebagai objek penelitian dipilih oleh peneliti, karena belum ada penelitian secara signifikan tentang desain interior di perpustakaan tersebut. Berdasarkan observasi awal peneliti, intensitas kunjungan pemustaka di perpustakaan wilayah kota Banda Aceh setiap harinya mencapai 300 – 350 orang. Berdasarkan sumber analisis yang penulis lakukan, penataan ruang di perpustakaan wilayah kota Banda Aceh dirasa belum maksimal. Hal ini terlihat dari beberapa permasalahan, seperti tata letak perabot yang kurang tepat sehingga menghambat sirkulasi pemustaka, serta kurangnya penempatan air conditioner yang berdampak pada sirkulasi udara yang tidak optimal. Selain itu pencahayaan juga belum merata, dimana ada beberapa area terlihat terlalu terang, sementara area lainnya justru minim paparan cahaya. Permasalahan lain yang ditemukan adalah akustik perpustakaan yang kurang efisien, di mana kebisingan dari luar atau aktivitas di sekitar dapat masuk ke dalam ruangan dan mengganggu kenyamanan pengguna.

Berdasarkan uraian latar belakang sebelumnya, perlu dilakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai pengaruh desain interior terhadap kondisi psikologis pengguna di Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh. Fokus penelitian ini diarahkan pada pengalaman pemustaka dalam memanfaatkan ruang-ruang publik perpustakaan, sehingga dapat memberikan gambaran mengenai faktor-faktor interior yang memengaruhi kenyamanan aktivitas mereka. Hasil dari penelitian ini diharapkan tidak hanya bermanfaat sebagai referensi akademik, tetapi juga menjadi masukan praktis bagi arsitek, mahasiswa, maupun pengelola perpustakaan dalam merancang interior yang lebih fungsional dan ramah pengguna.

Dengan demikian, kajian ini dilakukan untuk menilai serta mendorong terciptanya desain interior Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh yang mampu menunjang kenyamanan dan kebutuhan psikologis pemustaka saat beraktivitas di dalamnya.

I.2 Rumusan Masalah

Dengan merujuk pada latar belakang permasalahan tersebut, pokok rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada pertanyaan: “Bagaimana pengaruh desain interior terhadap aspek psikologis pengguna di Perpustakaan Wilayah Aceh?”

I.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh desain interior terhadap psikologis pengguna menurut Weinschenk (2011) pada perpustakaan wilayah (puswil) Kota Banda Aceh.

I.4 Batasan Penelitian

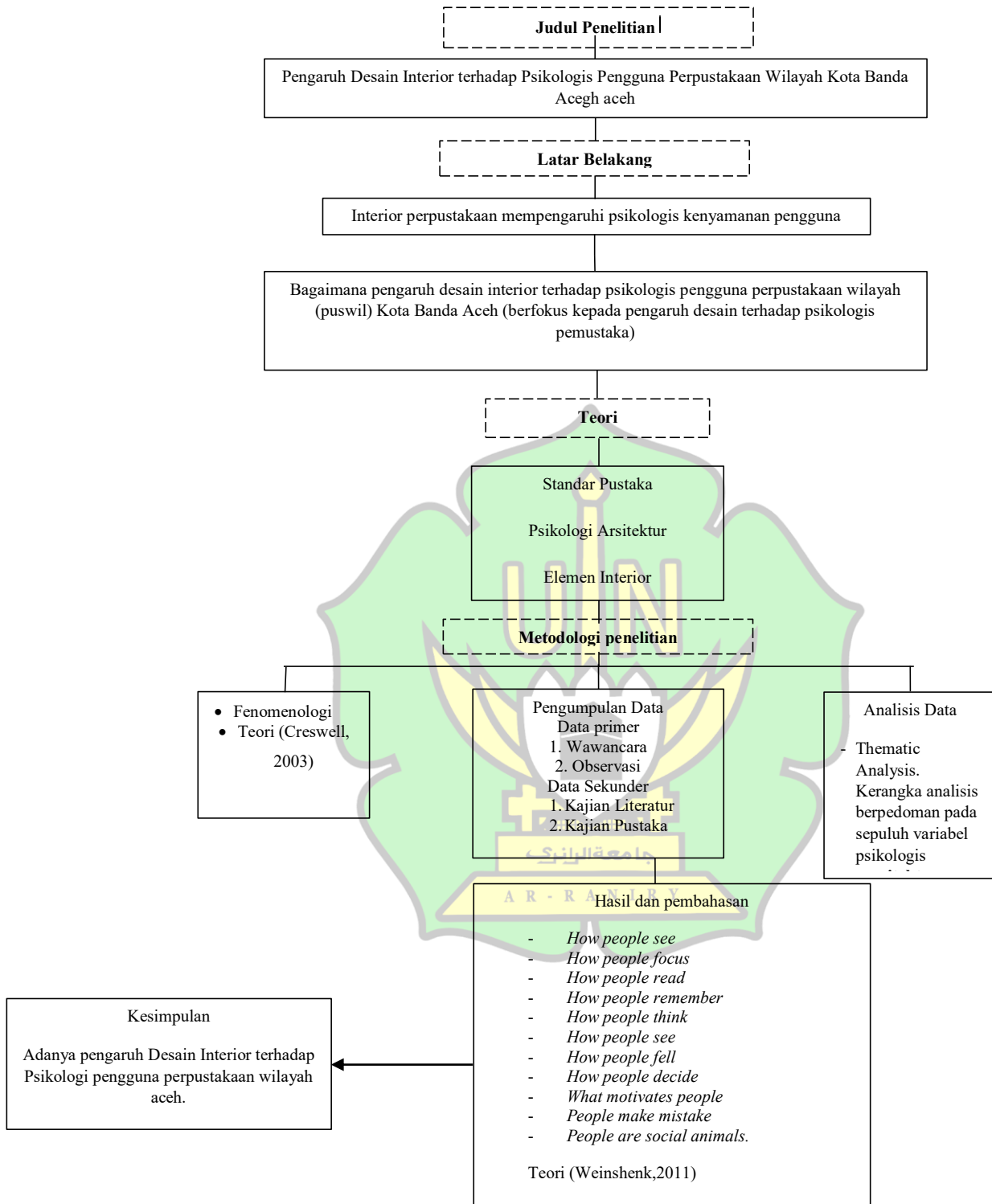
Batasan suatu masalah dalam penelitian digunakan untuk menghindari meluasnya masalah yang akan diteliti. Maka penulis perlu membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Informasi yang disajikan yaitu tentang pengaruh desain interior terhadap psikologis pemustaka Perpustakaan Wilayah Aceh.
2. Objek Penelitian merupakan bangunan Perpustakaan Wilayah Aceh.
3. Penelitian berfokus pada ruang – ruang publik Perpustakaan Wilayah Aceh, mencakup ruang koleksi agama, ruang koleksi umum, ruang multimedia, ruang koleksi referensi, dan ruang koleksi remaja.
4. Penelitian berfokus pada mahasiswa yang mengunjungi Perpustakaan Wilayah Aceh.

I.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan analisa deskriptif, yaitu dengan meneliti sebagian kelompok/individu manusia terhadap tingkat kenyamanan pemustaka terhadap interior perpustakaan wilayah Kota Banda Aceh .

I.6 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka penelitian (Analisa penulis, 2025)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan penelusuran penulis, terhadap berbagai literatur penelitian sejenis, ditemukan sejumlah penelitian yang membahas pengaruh desain interior terhadap psikologis pengguna perpustakaan. Beberapa penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Desain Interior Perpustakaan Terhadap Kenyamanan Pengguna Di Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya”, oleh Adria Ayu Candra Zelzi Jeint Sainttyauw yang dilakukan pada tahun 2019. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh desain interior terhadap kenyamanan pengguna di perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, serta mengetahui variabel desain interior yang berpengaruh dominan terhadap kenyamanan pengguna di perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Dari hasil analisis regresi linier berganda dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang ditimbulkan oleh desain interior yang meliputi ruang, variasi, hirarki, area personal, pencahayaan, tata suara, suhu udara, perawatan, kualitas udara, gaya dan fashion terhadap kenyamanan pengguna di perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Variabel paling dominan berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna di perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya adalah suhu udara dengan total mean skor sebesar 4.12.
2. Penelitian berjudul “Peran Desain Interior dalam Menunjang Kenyamanan Pengguna di Perpustakaan Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah” yang dilakukan oleh Muhammad Fadhlun Noor Rahman pada tahun 2020 bertujuan untuk mengkaji sejauh mana tata letak ruang, pencahayaan, serta suhu udara berpengaruh terhadap kenyamanan pemustaka. Penelitian ini melibatkan 40 responden yang merupakan pengunjung perpustakaan, dan hasilnya menunjukkan adanya pengaruh signifikan desain interior terhadap tingkat kenyamanan pengguna, dengan nilai uji $0,000 < 0,05$.

3. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Desain Interior Perpustakaan terhadap Kenyamanan Pengguna Di Perpustakaan Universitas Merdeka Malang”, oleh Meidhita Nurwigia Putri pada tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dan tingkat pengaruh desain Interior Perpustakaan terhadap kenyamanan pengguna. Metode yang dilakukan yaitu observasi dan penyebaran kuesioner kepada responden. Hasil daripada uji regresi linier sederhana tersebut juga menunjukkan besaran tingkat pengaruh desain interior perpustakaan terhadap kenyamanan pengguna yaitu sebesar 79,6%.

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

Kategori	Penelitian 1	Penelitian 2	Penelitian 3
Judul	Pengaruh Desain Interior Perpustakaan Terhadap Kenyamanan Pengguna Di Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya oleh Adrina Ayu Cnadra zelzi Jeint Saiinttyauw(2019)	Peran desain interior dalam menunjang kenyamanan pengguna di perpustakaan Badan Pusat Statistik provinsi jawa tengah oleh Muhammad Fadhlun Noor Rahman(2020)	Pengaruh desain interior perpustakaan terhadap kenyamanan pengguna di perpustakaan universitas merdeka malang Meidhita Nurwigia Putri
Objek	Interior Perpustakaan dan pemustaka	Interior perpustakaan dan pemustaka	Interior perpustakaan dan pemustaka
Metode	Explanatory reserch dengan pendekatan kuantitatif	Kuantitatif secara deskriptif berdasarkan hasil kuesioner	Penelitian Deskriptif dengan pendekatan kuantitatif
Hasil	Variabel paling dominan berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna di perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya adalah suhu udara dengan total mean skor sebesar 4.12.	Pengaruh desain interior perpustakaan terhadap kenyamanan pengguna sebesar 0,000	Hasil daripada uji regresi linier sederhana tersebut juga menunjukkan besaran tingkat pengaruh desain interior perpustakaan terhadap kenyamanan

			pengguna yaitu sebesar 79,6%.
--	--	--	-------------------------------

Sumber: (Zelzi Jeint Saiinttyauw, 2019; Fadhlun Noor Rahman, 2020; Meidhita Nurwigia Putri, 2023)

Persamaan penelitian saya dengan penelitian terdahulu terletak pada fokus kajian yang sama-sama menyoroti aspek kenyamanan pengguna perpustakaan. Namun, perbedaannya dapat dilihat dari lokasi penelitian yang tidak sama serta adanya perbedaan variabel yang digunakan, di mana penelitian ini lebih menekankan pada aspek psikologis pengguna ketika beraktivitas di dalam ruang perpustakaan.

2.2 Pengertian Perpustakaan

Dalam Bahasa Inggris perpustakaan dikenal dengan istilah *library*. Istilah ini berasal dari kata latin yaitu *liber* atau *libri* artinya buku. Pengertian perpustakaan lebih umum menurut Sulistyono-Basuki (1993) adalah sebuah ruangan, bagian 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.

Sedangkan dalam Undang-Undang RI Nomor 43 Tahun 2007 tentang perpustakaan, definisi perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi dan rekreasi para pemustaka.

Di Indonesia, terdapat berbagai jenis perpustakaan yang masing-masing memiliki fungsi dan tujuan tertentu, seperti perpustakaan umum, perpustakaan khusus, perpustakaan sekolah, perpustakaan perguruan tinggi dan lain sebagainya. Untuk perpustakaan wilayah termasuk jenis perpustakaan umum, terbuka untuk umum atau siapa saja tanpa membedakan usia, jenis kelamin, agama dan lain-lainnya (Mikael, 2013).

2.2.1 Perpustakaan umum

Perpustakaan umum bertugas untuk memberikan pelayanan untuk masyarakat umum maupun seluruh lapisan masyarakat yang membutuhkan jasa

perpustakaan dan informasi. Terdapat ciri-ciri dari perpustakaan umum, sebagai berikut :

1. Terbuka untuk umum
2. Dibiayai oleh dana umum
3. Jasa yang diberikan pada hakikatnya bersifat cuma-cuma.

Perpustakaan umum di Indonesia banyak didirikan di kabupaten, kecamatan, dan desa. Sesuai dengan Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2017 Tentang Standar Nasional Perpustakaan Kabupaten/Kota (PERPUSNAS 2017), maka koleksi dari perpustakaan kabupaten/kota juga harus menjawab kebutuhan warga kabupaten/kota untuk mendukung kebijakan pembangunan daerah. Selanjutnya, perpustakaan harus memiliki jenis koleksi referensi, antologi umum (koleksi sirkular), antologi berkala, terbitan pemerintah, koleksi khusus (muatan lokal), antologi langka, dan koleksi masyarakat.

Jenis koleksi perpustakaan, terdiri dari berbagai disiplin ilmu yang tentunya sesuai dengan kebutuhan masyarakat dengan mengakomodasi kebutuhan koleksi berdasarkan tingkatan umur, pekerjaan (profesi), dan kebutuhan khusus, seperti kebutuhan penyandang cacat. Dalam Sugeng (2010), terdapat sepuluh aspek sebagai syarat untuk membangun gedung perpustakaan yang baik. Pada sepuluh aspek ini sangat cocok apabila diterapkan dalam perpustakaan umum, diantaranya :

a. *Flexible* (Fleksibel)

Perpustakaan harus memiliki area yang luas dan kondisi yang ideal. Selain penataan ruang, perpustakaan juga perlu memperhatikan perabot lain seperti meja dan kursi yang sesuai dengan warna dan bentuk ruangan, intensitas cahaya dan ventilasi.

b. *Compact* (Padat dan Rapi)

Letak ruang kerja pengunjung perpustakaan dan staf perpustakaan sebaiknya terpisah dan jauh dari ruang pelayanan pengunjung. Hal ini harus dilakukan agar tidak mengganggu aktivitas pengunjung dan staf agar operasional perpustakaan berjalan dengan lancar.

c. *Accessible* (Mudah Dijangkau)

Lokasi perpustakaan sebaiknya berada di lokasi yang strategis. Perpustakaan umum, khususnya di kota-kota, sebaiknya terletak di pusat kota. Selain karena letaknya yang strategis, juga perlu dibuat jaringan komputer sebagai layanan agar pengunjung perpustakaan dapat dengan mudah mengaksesnya. Ini memudahkan pengguna untuk menemukan layanan perpustakaan yang diinginkan dan koleksi buku yang dibutuhkan.

d. *Extendible* (Dapat Dikembangkan)

Tata letak ruang perpustakaan dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan selera. Penataan ruang sering dilakukan terutama pada ruangan yang berhubungan dengan pengguna jasa.

e. *Varied* (Beragam)

Perpustakaan umum harus menyediakan koleksi yang memadai dan lengkap.

f. *Organized* (Terorganisir)

Perpustakaan harus mengatur koleksinya dengan rapi, juga tertata sesuai dengan DDC sehingga koleksi mudah ditemukan oleh pengguna. Oleh karena itu, diperlukan mesin pencari manual dan disediakan komputer di setiap ruangan agar pengguna dapat menggunakannya untuk mencari koleksi yang diinginkan dengan lebih mudah.

g. *Comfortable* (Nyaman)

Para pengunjung perpustakaan sangat menginginkan dan membutuhkan kenyamanan pada ruang perpustakaan. Tentunya kenyamanan dipengaruhi oleh tata letak ruangan. Posisi jendela mempengaruhi cahaya yang masuk. Jika cahaya insiden cukup terang akan membantu menerangi ruang, terutama di ruang baca. Suhu lingkungan juga mempengaruhi kenyamanan pengunjung perpustakaan. Oleh karena itu, diperlukan juga penghawaan buatan untuk menjaga suhu di perpustakaan tetap stabil.

h. *Constant in environment* (Lingkungan Yang Stabil)

Lingkungan yang stabil harus mempertimbangkan faktor alam seperti sirkulasi udara dan hama, karena apabila terlalu banyak kelembaban pasti akan merusak koleksi dan bangunan perpustakaan.

i. *Secure* (Keamanan)

Keamanan pada perpustakaan meliputi dalam dan luar gedung perpustakaan, penggunaan CCTV, Fire Hydrant dan sebagainya.

sarana dan prasana yang perlu diterapkan didalam ruang perpustakaan umum kabupaten/kota yang sesuai dengan peraturan, antara lain ruang perpustakaan sekurang-kurangnya harus memiliki ruang koleksi, ruang baca dan staf yang wajar, efisien dan ditata secara estetis, setiap perpustakaan harus memiliki fasilitas untuk penyimpanan koleksi, akses informasi dan layanan perpustakaan, sarana ruang penyimpanan koleksi sekurang-kurangnya berupa perabot yang sesuai untuk perlengkapan perpustakaan.

2.2.2 Fasilitas dan Standarisasi Ruang Perpustakaan

Fasilitas adalah sesuatu hal yang dapat mempermudah upaya serta memperlancar kerja dalam rangka mencapai suatu tujuan tertentu. Menurut (Prastowo 2012), sarana serta prasarana pada perpustakaan itu biasanya digambarkan lebih tepat dan terperinci dengan istilah-istilah seperti ruang perpustakaan, sarana perpustakaan, perabot perpustakaan, perlengkapan perpustakaan, dan peralatan perpustakaan.

Fasilitas pada perpustakaan dapat dikatakan baik bilamana sudah mencapai dari standar minimal yang sudah ditetapkan. Fasilitas yang memadai dan memiliki kondisi yang baik, tentunya sangat penting karena bisa memudahkan pengguna dalam penggunaannya, baik pada hal memanfaatkan koleksi perpustakaan maupun pada hal memanfaatkan media pendidikan lainnya yang berada di perpustakaan. Apabila digunakan fasilitas dengan baik, tentunya perpustakaan dapat bermanfaat dengan baik pula bagi pengguna karena secara tidak langsung perpustakaan menyediakan informasi yang dibutuhkan sehingga hal tersebut dapat menarik pengunjung perpustakaan. Fasilitas perpustakaan merupakan unsur penting yang diperlukan di perpustakaan. Karena tanpa adanya fasilitas, perpustakaan tidak berarti apa-apa bagi pengunjungnya. Standar fasilitas perpustakaan adalah sebagai berikut :

1. Standarisasi Ruang Koleksi

Menurut PERPUSNAS 1992, ruang koleksi merupakan tempat penyimpanan koleksi perpustakaan. Luas pada ruang koleksi tergantung pada jenis serta

jumlah bahan pustaka yang dimiliki serta sebagaimana besar atau kecilnya luas pada bangunan perpustakaan.

a. Koleksi Kapita

Kisaran 0,015/kapita dikalikan dengan jumlah penduduk pada sebuah wilayah, untuk jumlah paling sedikit pada perpustakaan.

Tabel 2.2 Jumlah Standar Koleksi Perpustakaan
Sumber : Standar Nasional Peprustakaan2011

No	Jumlah Penduduk	Jumlah Koleksi	Keterangan
1	<200.000	3.000	
2	200.000-300.000	4.500	
3	300.000-400.000	6.000	
4	Dan seterusnya kelipatan 100.000		Penambahan 1.500 judul

b. Usia Koleksi

Pada usia koleksi perpustakaan minimal 5% dari total koleksi dan memiliki koleksi terbaru dalam lima tahun terakhir.

c. Jenis Koleksi

Terdapat beberapa jenis koleksi pada perpustakaan umum yang perlu dimiliki, yaitu diantaranya :

- 1) Koleksi ini mencakup berbagai jenis koleksi anak, koleksi remaja, koleksi dewasa, koleksi referensi anak, koleksi remaja remaja/dewasa, koleksi khusus, koran, majalah, dan koleksi noncetak.
- 2) Untuk koleksi perpustakaan jenis ini dapat memenuhi segala keperluan dan keperluan masyarakat, bahkan bagi penyandang disabilitas sekalipun.
- 3) Perpustakaan perlu menyediakan koleksi terbitan lokal serta koleksi muatan lokal.
- 4) Koleksi perpustakaan mencakup berbagai wilayah sesuai dengan kebutuhan masyarakat.
- 5) Komposisi dan jumlah setiap koleksi disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat dan kebijakan pembangunan daerah.

d. Koleksi Referensi

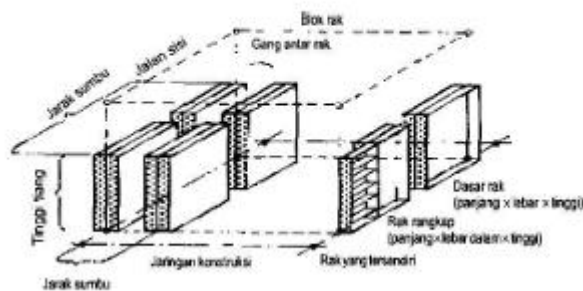
Untuk koleksi referensi perpustakaan perlu menyediakan koleksi referensi sekurang-kurangnya terdiri dari ensiklopedia, kamus, direktori, handbook/manual, dan majalah indeks.

e. Pengembangan Koleksi

Di perpustakaan umum, pengembangan koleksi harus dilakukan untuk menjamin kualitas di perpustakaan. Perpustakaan memiliki kebijakan pengembangan koleksi tertulis yang perlu dilakukan peninjauan minimal setiap tiga tahun. Kebijakan pengembangan koleksi meliputi pemilihan, pengadaan, penanganan dan pelestarian publikasi muatan lokal. Agar penambahan toko buku mencapai minimal 5% dari total/tahun, kebijakan pengembangan koleksi dilaksanakan sesuai dengan program kerja dan pedoman tahunan perpustakaan.

f. Ukuran Ruang Koleksi

Ruang koleksi memiliki barang inventaris yaitu kegiatan pencatatan atau pendataan artefak milik instansi, sekolah, atau perpustakaan yang digunakan untuk melaksanakan tugas.



Gambar 2.1 Perspective Furniture Ruang Koleksi

Sumber : (Ernst and Peter Neufert 2012)

2. Standarisasi Ruang Baca

Menurut PERPUSNAS 1992, ruang baca adalah ruangan yang digunakan untuk membaca bahan pustaka. Ukuran ruang baca tergantung pada jumlah pembaca dan jumlah orang yang menggunakan layanan perpustakaan. Pada struktur grid, dinding dirancang untuk menahan beban dan dapat diubah sesuai kebutuhan,

kemudian dikembangkan sistem modular dengan struktur grid, sehingga tidak ada yang perlu dikhawatirkan jika terjadi masalah perbedaan beban akibat beban pemasangan rak yang lebih tinggi pada pelat lantai dengan daya dukung tertentu. (Neufert 2002).

	Jaringan konstruksi							
	3,60	4,20	4,80	5,40	6,00	6,60	7,20	8,40
Ruang majalah (M)		1,05		1,08		1,10		1,05
Majalah yang bebas (H) dibaca/dipinjam	1,20	1,20	1,20	1,10	1,20	1,20	1,20	1,12/1,2
								1,29
Majalah dibaca di ruang baca (F)		1,40	1,37	1,35	1,33	1,32	1,31	1,40
	1,44				1,50	1,47	1,44	
			1,60	1,54			1,60	1,53
		1,68				1,65		1,68
Wilayah ruang baca (L)	1,80			1,80	1,71		1,80	
			1,92		2,00			
		2,10					2,07	2,10
Tempat-tempat kerja (2,25)	2,40	2,10	2,40	2,10	2,40	2,20	2,40	2,10
Tempat kerja kelompok	3,60	4,20	4,80	3,60	4,00	4,40	3,60	4,20

Tabel 2.3 Konstruksi Jaringan pada Perpustakaan

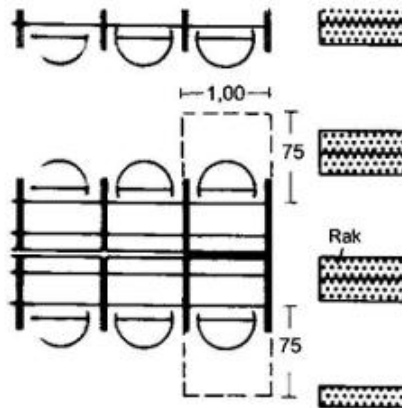
Sumber : (Ernst and Peter Neufert 2012)

Dari segi luas, lahan terbagi menjadi 3 area, yaitu pengguna yang tidak bisa mendapatkan majalah, majalah biasa yang bisa dipinjam gratis, dan area ruang baca. Dengan perhitungan luas sebagai berikut:

Perilaku yang tidak dapat mencapai majalah (biaya tambahan 20%)	Jarak rak yang ganda (m)	Baris per 1 m dari dasar rak	Dasar di atas satu sama lain	Baris per rak ganda	Tempat yang dibutuhkan untuk 1000 baris (m ²)	Baris per 1 m ²											
	1,20	30	6	360	3,99	250,6	1,40	30	6	360	4,85	206,1	Majalah biasa yang bebas dibaca/dipinjam (biaya tambahan 20%)				
		30	6,5	390	3,68	271,7		30	6,5	390	4,47	223,7					
		25	6,5	325	4,43	225,7		25	6,5	325	5,17	193,4					
		30	7	420	3,42	292,3		30	7	420	4,16	240,3					
	1,25	25	6	300	4,80	208,3	25	6	300	5,82	171,8	1,44	25	6	300	6,00	166,6
		30	6,5	390	3,84	260,4	25	5,5	275	6,53	153,1		20	6	240	7,50	133,3
		30	6,5	325	4,61	216,9	20	6	240	7,50	133,3		20	5,5	220	8,17	122,3
		30	7	420	3,56	280,8	25	6	300	6,25	160,0		1,50	25	5,5	275	6,81
	25	6	300	4,99	200,4	20	6	240	7,81	128,0	20	6		240	8,51	117,5	
	30	6	360	4,33	230,9	25	6	300	7,00	142,8	1,68	25		5,5	275	7,52	131,2
	30	6,5	390	3,99	250,6	20	6	240	8,75	114,2		20		5,5	220	9,53	104,9
	25	6,5	325	4,80	208,3	20	5,5	220	10,22	97,8		1,80	20	5,5	220	11,25	88,8
30	7	420	3,70	270,2	20	5	200	11,25	88,8	1,87			20	5,5	220	10,62	94,1
25	6	300	5,19	192,6	20	5	200	11,68	85,6		2,10		20	5,5	220	11,92	83,8
30	6	360	4,50	222,2	20	5	200	13,12	75,2				20	4	160	16,40	60,9
30	6,5	390	4,15	240,9													
25	6,5	325	4,98	200,8													
30	7	420	3,85	259,7													
25	6	300	5,40	185,1													

Tabel 2.4 Hitungan luas bidang

Sumber : (Ernst and Peter Neufert 2012)

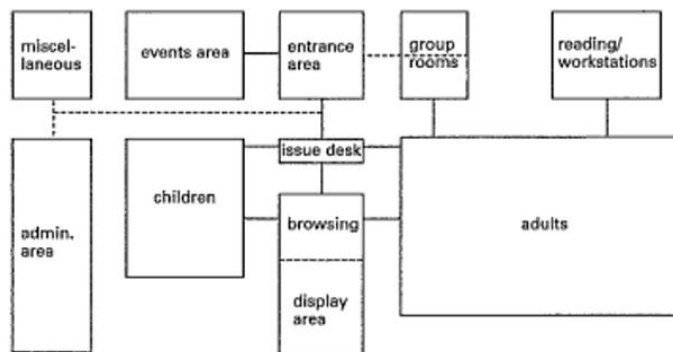


Gambar 2.2 Meja Kerja Perorangan Sistem Carrels

Sumber : (Ernst and Peter Neufert 2012)

3. Standarisasi Ruang Pelayanan

Menurut PERPUSNAS 1992, ruangan ini merupakan ruang penyimpanan dan pengembalian buku, untuk meminta informasi dari petugas, menitipkan barang bawaan dan mencari informasi dan buku yang diperlukan di katalog. Ruang pelayanan meliputi ruang administrasi (penyimpanan dan pengembalian buku), ruang penyimpanan dan ruang fotokopi.



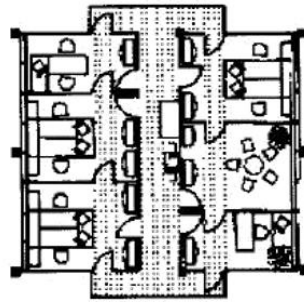
Gambar 2.3 Bagan Fungsi Perpustakaan Umum

Sumber : (Ernst and Peter Neufert 2012)

4. Standarisasi Ruang Kerja

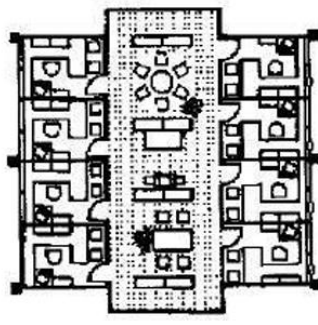
Ruang kerja menurut PERPUSNAS 1992, ruang kerja digunakan untuk melaksanakan kegiatan operasional penanganan berbagai bahan pustaka,

administrasi, bagi kepala perpustakaan beserta stafnya, perbaikan dan pemeliharaan berbagai bahan pustaka, diskusi dan pertemuan.



Gambar 2.4 Bagan Fungsi Perpustakaan Umum

Sumber : (Neufert 2002)



Gambar 2.5 Ruang Kombinasi

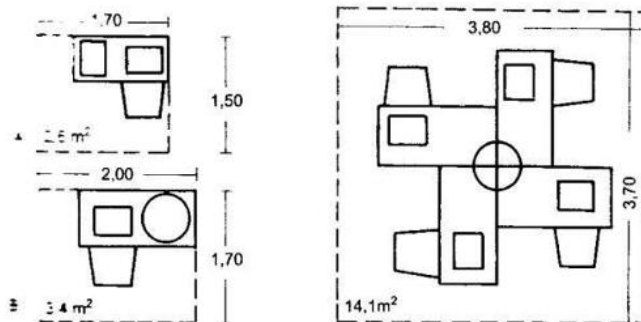
Sumber : (Neufert 2002)

5 Standarisasi Ruang Multimedia

Ruang multi-media di gedung perpustakaan memiliki akses ke berbagai macam majalah online dan berbagai informasi terkait media online. Dalam Wikipedia, multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video dengan menggunakan alat dan koneksi (tautan) ke orang. Pengguna dapat menjelajah, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Standar perangkat komputer dan internet untuk perpustakaan adalah sebagai berikut:

- a. Untuk setiap lima puluh ribu jumlah penduduk, minimal terdapat satu unit komputer yang telah tersambung dengan dengan internet.

- b. Perpustakaan melakukan pemanfaatan dari sarana komputer guna untuk mengembangkan e-library (perpustakaan digital) dan terkait kepentingan pelayanan akses informasi.



Gambar 2.6 Ruang Kombinasi

Sumber : (Neufert 2002)

2.2.3 Tujuan dan Fungsi Perpustakaan Umum Kabupaten/Kota

Menurut (Lasa 2008) gedung perpustakaan adalah penggabungan dari beberapa ruang dengan fungsi yang berbeda tentunya sesuai dengan kebutuhan. Maka dari itu, perencanaan tata ruang di perpustakaan perlu memperhatikan fungsinya pada setiap ruang yang didukung dengan berbagai unsur keharmonisan juga keindahan. Unsur keserasian dan keindahan tentunya mempengaruhi eksterior dan interior bangunan. Keindahan ruang interior dapat menciptakan tampilan perpustakaan yang baik yang akan memuaskan staf perpustakaan dan pengunjung. Adapun beberapa fungsi dari perpustakaan umum kabupaten/kota menurut (Taslimah 1996), diantaranya:

- a) Fungsi pendidikan
Mengembangkan serta menunjang pendidikan di luar sekolah, universitas dan sebagai pusat kebutuhan penelitian.
- b) Pusat informasi
Menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat.
- c) Preservasi kebudayaan
Menyediakan dan menyimpan tulisan mengenai kebudayaan masa lampau, kini dan sebagai pengembangan kebudayaan dimasa mendatang.
- d) Fungsi rekreasi

Bahan bacaan yang bersifat hiburan perpustakaan umum dapat digunakan oleh masyarakat untuk mengisi waktu luang.

Menurut standar perpustakaan Nasional, pada penyelenggaraan perpustakaan menerapkan fungsi perpustakaan sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan koleksi
- 2) Menghimpun koleksi muatan lokal
- 3) Mengorganisasi materi perpustakaan
- 4) Mendayagunakan koleksi
- 5) Penyelenggarakan pendidikan pengguna
- 6) Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi
- 7) Melestarikan materi perpustakaan
- 8) Membantu peningkatan sumber daya perpustakaan di wilayah nya.

Menurut (Sulistyo Basuki 2003), perpustakaan umum memiliki 4 tujuan yaitu :

- a) Memberikan kesempatan bagi umum untuk membaca bahan pustaka yang dapat membantu meningkatkan mereka ke arah kehidupan yang lebih baik.
- b) Menyediakan sumber informasi yang cepat, tepat dan murah bagi masyarakat, terutama informasi mengenai topik yang berguna bagi mereka dan yang sedang hangat dalam kalangan masyarakat.
- c) Membantu warga untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki sehingga yang bersangkutan akan bermanfaat bagi masyarakat sekitarnya.
- d) Bertindak sebagai agen kultural, artinya perpustakaan umum merupakan pusat utama kehidupan budaya bagi masyarakat sekitarnya.

2.3 Pengertian Pemustaka

Menurut Undang - Undang RI No.43 Tahun 2007 tentang perpustakaan, Bab 1 pasal 1 ayat 9 pemustaka adalah pengguna perpustakaan yaitu perseorangan, kelompok orang, masyarakat atau lembaga yang memanfaatkan fasilitas layanan perpustakaan. Sedangkan menurut Suwarno (2009), pemustaka adalah pengguna fasilitas yang disediakan perpustakaan baik koleksi maupun buku (bahan pustaka maupun fasilitas lainnya). Jadi untuk merekalah perpustakaan ini di bangun dan

dikembangkan sesuai dengan tuntutannya, sehingga kenyamanan pemustaka perlu terus diupayakan agar mereka terus memanfaatkan perpustakaan.

Berdasarkan definisi di atas peneliti menyimpulkan bahwa pemustaka adalah suatu individu ataupun suatu kelompok yang menggunakan fasilitas maupun layanan di perpustakaan. Pengguna perpustakaan wilayah Kota Banda Aceh meliputi berbagai macam kalangan dari masyarakat umum hingga pelajar dan mahasiswa. Tentunya tingkat dan kualitas kenyamanan harus di perhatikan agar pengguna perpustakaan merasa nyaman.

2.4 Definisi Kenyamanan

Menurut Sugiarto (1999), kenyamanan berasal dari kata nyaman adalah rasa yang timbul jika seseorang merasa diterima apa adanya, serta senang dengan situasi dan kondisi yang ada sehingga seseorang akan merasakan kenyamanan. Lain halnya dalam kamus Indonesia, pengertian nyaman mempunyai arti enak dan aman, sejuk dan bersih, tenang dan damai (dalam Ardiana Lintang, 2007). Konsep kenyamanan (*comfort*) sangat sulit untuk didefinisikan, terutama dikarenakan konsep ini lebih berdasarkan penilaian respondentif individu (Osborne, 1995).

(Ardiana Lintang, 2007) menggambarkan konsep kenyamanan sebagai berikut:

“Comfort is a state of feeling and so depends in part of the person experiencing the situation. We cannot know directly or by observation the level of comfort being experienced by another person; we must ask people to report to us how comfortable they are. This is usually done by adjective phrases such as mildly uncomfortable, or alarming “

Hal penting lainnya ialah profesi pustakawan semakin banyak dibutuhkan dan pustakawan juga lebih dapat merasakan kenyamanan saat sedang berada di dalam perpustakaan tersebut. Tentu dengan semakin banyaknya orang yang mengunjungi perpustakaan maka akan banyak hal positif lainnya yang dapat dirasakan bagi setiap orang yang sering terlibat dan berinteraksi dengan perpustakaan.

2.5 Persepsi Pengguna

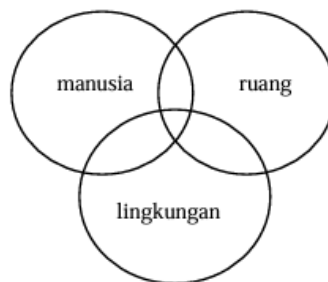
Menurut Wiji Suwarno (2009), persepsi dipahami sebagai proses seseorang dalam membentuk penilaian atau kesan terhadap berbagai hal yang ditangkap melalui indranya. Dari proses penginderaan tersebut, individu mulai menilai sesuatu sebagai baik atau buruk, menyenangkan atau tidak, yang kemudian membentuk kesan tertentu dan mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri. Dalam konteks perpustakaan, Wasis Wulandari (2013) menekankan bahwa ruang baca memiliki peran yang sangat vital karena sebagian besar pengunjung menghabiskan waktunya untuk belajar di tempat tersebut. Oleh karena itu, kenyamanan ruang baca menjadi faktor utama; semakin baik kualitas kenyamanan yang disediakan, semakin tinggi pula kecenderungan pengguna untuk betah berlama-lama di perpustakaan.

2.6 Pengertian Desain Interior

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:346), desain adalah gagasan awal, rancangan, perencanaan, pola susunan, kerangkah bentuk suatu bangunan, motif bangunan, pola bangunan, corak bangunan. Sedangkan menurut Safi'i (2001), desain adalah terjemahan fisik mengenai aspek sosial, ekonomi dan tata hidup manusia, serta merupakan cerminan budaya zamannya. Dalam KBBI (2008:560) interior adalah bagian dalam gedung atau ruang, tatanan perabot elemen dekorasi dan sebagainya di dalam ruang.

Sedangkan pengertian desain interior adalah sebuah cara pengaturan ruang dalam yang bisa memenuhi persyaratan keamanan, kenyamanan, kebutuhan fisik dan spiritual bagi penggunanya dengan memperhatikan faktor estetika Suptandar (1999). Desain interior adalah perencanaan tata letak dan perancangan ruang dalam pada bangunan (Ching & Binggeli, 2012). Bentuk fisik dari sebuah desain interior diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dasar kita akan naungan dan perlindungan dan dapat mempengaruhi aktivitas, pandangan, suasana hati dan kepribadian kita. Sedangkan tujuan dari perancangan interior adalah untuk mengembangkan fungsi, estetis dan peningkatan psikologi ruang interior. Perencanaan sebuah desain interior dipengaruhi oleh perkembangan ilmu dan teknologi, unsur-unsur geografi setempat dan kebiasaan sosial yang diterapkan dalam gaya-gaya tertentu. Desain interior

dirancang berdasarkan pada kegiatan manusia sehari-hari karena manusia menghabiskan sebagian hidupnya didalam ruang yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan yang ada disekitar. Manusia cenderung melakukan aktivitas yang berbeda-beda pada setiap ruang, perancang interior harus bisa mendesain ruang sesuai dengan aktivitas yang terjadi sehingga setiap ruang akan berbeda dalam segi fungsi karena faktor utama dalam perancangan interior adalah manusia, ruang dan lingkungan.



Gambar 2.7 Keterkaitan manusia, ruang dan lingkungan

Sumber : Suptandar J, 1999

Penerapan dari tiga faktor tersebut bisa dikomposisikan dengan baik sesuai dengan teori estetika sehingga akan menghasilkan suatu perancangan dasar interior yang lebih baik. Faktor manusia adalah sebagai subyek yang akan menempati ruang dalam sebuah lingkungan sehingga diharapkan desain interior yang dihasilkan mampu mencerminkan suasana dari aktivitas yang terjadi dalam ruang tersebut.

2.6.1 Elemen – Elemen Desain Interior

Desain interior adalah kegiatan yang merencanakan, menata, dan merancang ruang-ruang interior dalam bangunan, yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan dasar akan sarana untuk bernaung dan berlindung, menentukan sekaligus mengatur aktivitas, memelihara aspirasi dan mengekspresikan ide, tindakan serta penampilan, perasaan, dan kepribadian (Ching, 1996). Desain interior dalam sebuah bangunan turut dibentuk oleh sejumlah elemen arsitektural, seperti penataan ruang, pengelolaan suara, pemilihan warna, sirkulasi udara, hingga sistem pencahayaan. Schmid (2005), menjelaskan bahwa dalam menyusun desain interior suatu ruangan

ada beberapa elemen yang perlu diperhatikan yaitu, ruang, sirkulasi udara, pewarnaan, penerangan, dan sistem akustik atau sistem penataan suara.

1. Ruang (Tata letak)

Ruang adalah tempat yang dibatasi dengan dinding atau pembatas lainnya yang digunakan untuk sebuah aktifitas. Ruang pada penelitian ini didefinisikan sebagai tempat yang disediakan oleh Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh untuk mendukung aktivitas penggunaannya.

2. Sirkulasi Udara

Sirkulasi udara adalah perputaran atau pergantian udara antara udara di luar ruang dengan di dalam ruang. Sirkulasi udara pada penelitian ini didefinisikan sebagai pengaturan udara pada Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh berupa sistem penghawaan baik penghawaan alami ataupun buatan yang dapat memberikan kesan sejuk pada ruangnya.

3. Warna

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda sehingga membentuk corak warna. Warna pada penelitian ini didefinisikan sebagai warna/corak yang ada pada bidang-bidang Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh baik pada dinding, lantai, ataupun langit-langit ruang.

4. Pencahayaan

Pencahayaan adalah penggunaan cahaya yang disengaja baik dari cahaya alami ataupun buatan untuk memberikan penerangan pada ruang. Pencahayaan dalam penelitian ini didefinisikan sebagai penggunaan/pengaturan cahaya pada Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh yang digunakan sebagai penerangan.

5. Tata Suara

Tata suara adalah pengaturan besar kecilnya suara, jelas tidaknya suara, dan bising tidaknya suara untuk digunakan sebagai sistem komunikasi bangunan. Tata suara pada penelitian ini didefinisikan sebagai kemampuan sistem komunikasi

Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh dalam menyampaikan informasi baik dari dalam maupun luar ruang.

2.6.2 Elemen Interior yang Mempengaruhi Kenyamanan Psikologis Pengguna di dalam Perpustakaan.

Berbagai elemen interior berperan penting dalam menciptakan kenyamanan bagi pengguna di dalam ruang, di antaranya tata letak ruang, sirkulasi udara, warna pencahayaan, dan tata suara (akustik). Menurut Sedermayanti (2001), tata letak ruang merupakan aspek krusial dalam perancangan interior. Penataan yang baik mempertimbangkan hubungan antar ruang serta pengelompokan berdasarkan fungsi dan karakteristiknya, sehingga menciptakan sirkulasi yang efisien dan mendukung aktivitas tanpa saling mengganggu. Dalam desain interior, selain rancangan bangunan, tata letak ruang (layout) serta furniture yang digunakan, warna menjadi salah satu aspek utama. Warna diyakini sebagai pengalaman visual manusia yang paling penting (Dzulkipli & Mustafar, 2013),

Pencahayaan juga menjadi faktor utama, karena cahaya adalah elemen esensial bagi penglihatan manusia. Soepadi (1997) membagi pencahayaan menjadi dua jenis, yakni pencahayaan alami yang berasal dari sinar matahari, serta pencahayaan buatan yang dihasilkan oleh lampu atau sumber cahaya lainnya. Kombinasi yang tepat antara kedua jenis pencahayaan ini akan menciptakan suasana ruang yang nyaman dan mendukung berbagai aktivitas. Selain itu, penghawaan memiliki peran penting dalam menjaga kualitas udara dan kenyamanan termal di dalam ruangan. Menurut Purwanto (2006), sistem penghawaan yang baik memungkinkan udara segar masuk, mengurangi kelembapan berlebih, serta menghilangkan polutan dan gas berbahaya, sehingga meningkatkan kesehatan serta kesejahteraan penghuni.

Tidak kalah penting, akustik juga sangat berpengaruh terhadap kenyamanan ruang. Penataan suara yang optimal dapat mengurangi kebisingan dan menciptakan lingkungan yang lebih kondusif untuk berkonsentrasi, terutama dalam aktivitas berbasis ilmu pengetahuan (Listiandita, 2020). Dengan memperhatikan kelima aspek ini, ruang interior dapat dirancang lebih nyaman, fungsional, dan mendukung produktivitas penggunanya.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat dipahami bahwa tata letak furnitur, pemilihan warna, pencahayaan, penghawaan yang mencakup sirkulasi udara, serta pengaturan akustik merupakan elemen-elemen penting untuk menciptakan kenyamanan ruang. Hal ini semakin relevan pada Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh yang membuka layanan hampir setiap hari, baik siang maupun sore, bahkan di akhir pekan seperti Sabtu dan Minggu. Dengan frekuensi aktivitas yang tinggi di dalamnya, kebutuhan akan interior yang nyaman menjadi semakin mendesak. Oleh karena itu, pada bagian berikut akan dijelaskan lebih lanjut mengenai aspek tata letak furnitur, pencahayaan, penghawaan, dan akustik sesuai dengan teori-teori yang telah dipaparkan sebelumnya.

A. Tata letak ruang (perabot)

Menurut Lasa (2011), tata perabotan adalah perencanaan penataan fasilitas ruangan yang mempertimbangkan keserasian dalam penataan ruang yang dapat mempengaruhi produktivitas, efisiensi, efektifitas dan kenyamanan pemakai. Lasa (2011), juga menjelaskan Perencanaan furniture sebuah ruang perlu memperhatikan jumlah dan pengaturan perabot atas pertimbangan; aktivitas dan fungsi, kenyamanan serta bentuk dan warna. Perabot yang harus diatur yakni rak bahan pustaka, meja dan kursi serta perabot fungsional lainnya.

Penempatan perabotan perpustakaan diletakan sesuai dengan fungsi dan berdasarkan pembagian ruang di ruang perpustakaan sebagai contoh. (Herlina,2013)

1. Lobi, dapat ditempatkan perabotan berupa lemari penitipan barang, papan pengumuman, dan pameran, kursi tamu, meja dan kursi petugas.
2. Ruang peminjaman dapat diletakan meja dan kursi sirkulasi, kereta buku, lemari arsip, laci-laci kartu pemustaka, jika sudah optimis maka di komputer, barcode reader dan kursi petugas.
3. Ruang koleksi buku sebagai tempat rak buku baik dari satu sisi atau dua sisi, kereta buku, tangga beroda.
4. Ruang baca yang terdiri dari meja kursi baca kelompok, perorangan (studi karek), meja kamus.

5. Ruang administrasi yang didalamnya terdapat meja kursi petugas, lemari arsip, mesin ketik, komputer, pesawat telepon, kereta buku, lemari buku dan sebagainya.

B. Sirkulasi udara

Menurut Kugler (2007), kualitas udara dalam suatu ruangan berperan penting terhadap kemampuan individu dalam menyelesaikan aktivitas, baik yang bersifat fisik maupun mental. Secara umum, orang dewasa memiliki frekuensi pernapasan normal sekitar 14–20 kali per menit, sehingga sirkulasi udara yang baik akan sangat menentukan tingkat kenyamanan di sebuah ruang, termasuk perpustakaan. Pemanfaatan penghawaan alami melalui bukaan seperti jendela dan ventilasi dinilai lebih optimal dibandingkan penggunaan sistem buatan, karena selain menekan biaya operasional juga memberikan dampak positif bagi kesehatan pemustaka. Hal ini sejalan dengan temuan Muhammad Fadhlun Noor Rahman (2020) yang menegaskan bahwa keberadaan penghawaan alami mampu mendukung suasana ruang perpustakaan yang lebih sehat dan nyaman.

Basaria (2005) dalam penelitian yang dikutip oleh Rivena Elbes dkk. (2019) menjelaskan bahwa standar suhu nyaman pada bangunan di Indonesia, menurut pedoman perencanaan teknis konservasi energi, dapat ditentukan melalui pengukuran dengan beberapa instrumen seperti termometer, anemometer, dan hygrometer.

- a. Sejuk nyaman, yaitu $20.8^{\circ}\text{C} - 22.8^{\circ}\text{C}$
- b. Nyaman optimal, yaitu $22.8^{\circ}\text{C} - 25.8^{\circ}\text{C}$
- c. Hangat nyaman, yaitu $25.8^{\circ}\text{C} - 27.1^{\circ}\text{C}$. (Rivena Elbes et al., 2019)

Menurut Pamuji (1995), terdapat sejumlah parameter yang dapat dijadikan dasar dalam menilai kondisi udara di dalam ruangan agar tercapai suasana yang sejuk dan nyaman. Beberapa di antaranya adalah:

- a. Temperatur radiasi rata-rata konstan (suhu yang stabil)
- b. Kecepatan aliran udara yang diinginkan/dibutuhkan
- c. Kebersihan udara dari polusi
- d. Partikel udara yang menimbulkan bau

- e. Kualitas ventilasi yang baik
- f. Tingkat kebisingan yang berasal dari luar bangunan
- g. Mendapatkan udara yang baik dengan harga dan perawatan yang ekonomis
- h. Pertimbangan estetika dari bentuk AC terhadap interior

Tingkat kenyamanan terhadap suhu udara, baik yang dihasilkan oleh pendingin ruangan maupun kondisi panas, pada dasarnya dipengaruhi oleh preferensi dan kebutuhan masing-masing individu. Faktor-faktor seperti jenis aktivitas, perbedaan gender, usia, cara berpakaian, kebiasaan merokok, jumlah pengguna dalam ruang, panas yang dihasilkan oleh peralatan elektronik (TV, radio, komputer), serta orientasi dan bukaan ruang terhadap arah matahari turut menentukan persepsi kenyamanan tersebut.

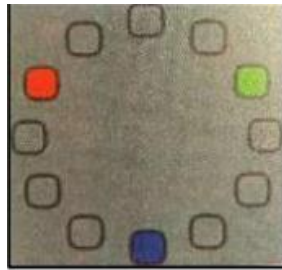
C. Warna

Dalam bidang desain interior, selain memperhatikan rancangan bangunan dan penataan ruang (layout), pemilihan furnitur serta elemen warna juga memainkan peran penting sebagai salah satu komponen utama dalam menciptakan suasana ruang. Warna diyakini sebagai pengalaman visual manusia yang paling penting (Dzulkifli & Mustafar, 2013). Selain fungsinya sebagai elemen estetis, warna juga memiliki peran penting dalam menstimulasi sistem kognitif dan memperkuat kinerja memori manusia. Sehingga dalam merumuskan strategi untuk meningkatkan jumlah pemustaka, pihak perpustakaan harus memilih dan menggunakan warna yang mampu memotivasi pemustaka untuk belajar dan menikmati suasana perpustakaan (Wichmann, Sharpe, & Gegenfurtner, 2002).

Beberapa hal yang mempengaruhi pemilihan warna ketika membuat ruang interior tergantung penggunaan tertentu. Penggunaan warna yang hangat, sejuk, netral dapat dipengaruhi oleh faktor iklim, aktivitas, orientasi, dan preferensi pengguna (Pile, 1997). Ada tiga unsur penting dari warna, yaitu benda, mata, dan unsur cahaya. Ada empat pembagian warna (Brewster, 1983), yaitu :

a. Warna primer

Warna primer adalah warna dasar yang tidak terbentuk dari warna-warna lain. Warna primer yaitu warna kuning, biru, dan merah.



Gambar 2.8 Contoh warna primer (Nugroho, 2008)

Warna 1	Warna 2	Hasil Warna
Merah	Kuning	Oranye
Kuning	Biru	Hijau
Biru	Merah	Ungu



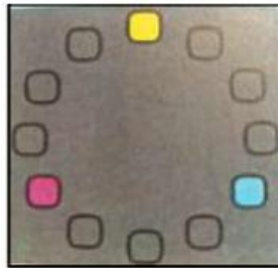
Gambar 2.9 Contoh warna sekunder (Nugroho, 2008)

b. Warna sekunder

Warna sekunder adalah perpaduan warna primer dengan perbandingan 1:1 seperti warna jingga yang dihasilkan dari kombinasi warna kuning dan merah, dan warna hijau hasil dari kombinasi warna biru dan kuning.

Tabel 2.5 Percampuran warna (Nugroho, 2008)

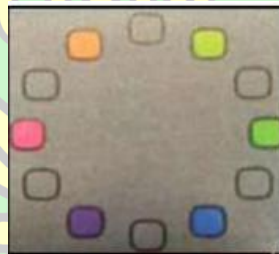
Warna 1	Warna 2	Hasil Warna
Merah	Kuning	Oranye
Kuning	Biru	Hijau
Biru	Merah	Ungu



Gambar 2.10 Contoh warna sekunder (Nugroho, 2008)

c. Warna tersier

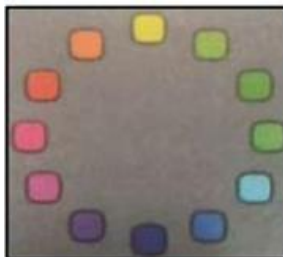
Warna tersier merupakan gabungan warna primer dan warna sekunder. Misalnya, warna jingga kekuningan yang tercipta dari perpaduan warna kuning dan oranye, sedangkan warna coklat tercipta dari perpaduan kuning dan merah.



Gambar 2.11 Contoh warna tersier (Nugroho, 2008)

d. Warna neutral

Hasil perpaduan dari tiga warna warna dasar dengan perbandingan 1:1:1. Warna neutral sering dipakai untuk menetralkan warna yang kontras.

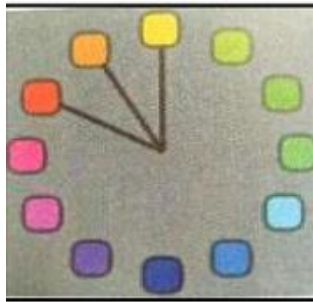


Gambar 2.12 Contoh warna neutral (Nugroho, 2008)

Kombinasi warna adalah percampuran antar warna yang menghasilkan warna yang menarik dan harmonis.

1. Kombinasi warna analog/harmonis

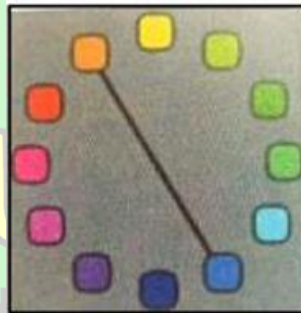
Warna analog adalah kombinasi warna yang bersebelahan pada roda warna. Setiap tiga warna yang berurutan akan terlihat harmonis.



Gambar 2.13 Kombinasi warna-warna analog (Nugroho, 2008)

2. Kombinasi warna komplementer/kontras

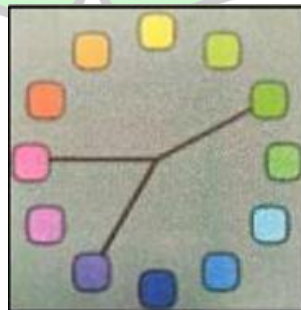
Kombinasi warna yang bersebrangan pada roda warna.



Gambar 2.14 Kombinasi warna-warna kontras (Nugroho, 2008)

3. Kombinasi warna-warna hampir kontras/split-komplementer

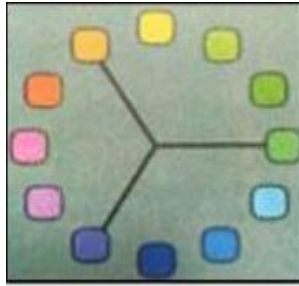
Kombinasi warna yang memiliki kontras visual yang hampir sama dengan kombinasi komplementer, hanya saja perbedaannya menggunakan warna yang berdekatan.



Gambar 2.15 Kombinasi warna-warna hampir kontras (Nugroho, 2008)

4. Kombinasi warna-warna triad

Penggunaan kombinasi tiga warna yang memiliki jarak rata pada roda warna dan menghasilkan efek seimbang.



Gambar 2.16 Kombinasi warna-warna triad (Nugroho, 2008)

5. Kombinasi warna-warna square

Kombinasi empat warna yang memiliki jarak sama rata pada roda warna.

Roda warna dibagi menjadi dua yaitu hangat (warm) dan dingin (cool). Dari beberapa warna merah, oranye, kuning, dan hijau dianggap juga sebagai warna hangat. Warna hangat adalah warna energik dan berani, sehingga dapat memberi efek positif dan negatif. Warna ungu, hijau, biru dan nila adalah warna-warna sejuk. Warna sejuk memiliki efek yang berlawanan dengan warna hangat yaitu mempengaruhi sistem saraf, dengan mengurangi denyut nadi, tekanan darah dan kecepatan pernapasan. Warna putih, hitam, dan abu-abu adalah warna netral.

D. Pencahayaan pada ruang perpustakaan

Selain dari interior dan pemanfaatan ruangan yang optimal, pencahayaan dalam ruang juga harus dipertimbangkan, baik pencahayaan dari lampu ataupun dari sinar matahari, sebisa mungkin dapat mencukupi kebutuhan intensitas cahaya, sehingga akan sangat membantu pemustaka dalam mencari dan membaca buku. Menurut Saputra (2013), Sebuah perpustakaan perlu memperhatikan sistem pencahayaan, karena kebutuhan utama di perpustakaan adalah membaca, yang membutuhkan penerangan secara mutlak. Oleh karena itu, sebuah ruangan harus memiliki pencahayaan yang tepat sesuai kebutuhan pemakainya. Aspek pencahayaan pada ruang perpustakaan dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung. Menurut Nurmianto (1996), ruang lingkup dari pencahayaan dalam sebuah ruangan adalah sebagai berikut: (a) Sistem pencahayaan, (b) Kualitas pencahayaan, (c) Intensitas pencahayaan, (d) Penyusunan bahan, serta (e) Perencanaan penerangan dalam ruangan.

Cara paling logis untuk mengurangi energi pencahayaan secara signifikan adalah dengan sebanyak mungkin menggunakan cahaya alami yang tersedia. Berikut adalah strategi desain pencahayaan alami:

1. Orientasi (arah) bangunan dan jendela disesuaikan dengan arah cahaya matahari
2. Ukuran jendela/skylight yang membebaskan cahaya alami masuk ke ruangan
3. Perlindungan matahari/shading pada bangunan
4. Peneduh kaca seperti dengan menggunakan kaca film proteksi cahaya matahari
5. Ketinggian kusen atas jendela yang disesuaikan terhadap arah matahari

Dalam aspek kenyamanan visual, pencahayaan buatan terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu general lighting (penerangan umum) dan task lighting (penerangan khusus untuk aktivitas tertentu). Berdasarkan Standar Nasional Indonesia tentang Tata Cara Perancangan Sistem Pencahayaan Buatan pada Bangunan Gedung (SNI 03-6575-2001), tingkat intensitas pencahayaan yang direkomendasikan untuk ruang perpustakaan adalah sebesar 300 lux. Adapun sistem pencahayaan dapat digolongkan menjadi tiga bentuk, yaitu pencahayaan merata, pencahayaan setempat, serta kombinasi antara keduanya.

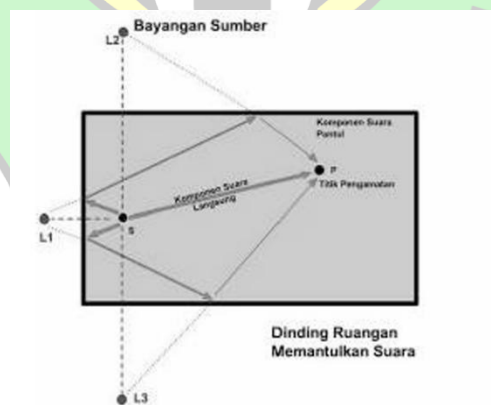
Berdasarkan Standar Nasional Indonesia tentang Tata Cara Perancangan Sistem Pencahayaan Alami pada Bangunan Gedung (SNI 03-2396-2001), pencahayaan alami pada siang hari dinilai baik apabila berlangsung antara pukul 08.00 hingga 16.00 waktu setempat. Pengukuran dilakukan pada bidang datar dengan ketinggian sekitar 0,75 meter dari permukaan lantai. Sementara itu, menurut SNI Pengukuran Intensitas Penerangan di Tempat Kerja (16-7062-2004), intensitas cahaya dapat diukur menggunakan alat *luxmeter*. Penentuan titik ukur untuk pencahayaan umum biasanya diletakkan pada perpotongan garis horizontal panjang dan lebar ruang, dengan ketinggian sekitar 1 meter dari lantai (Cyta Susilawati dkk., 2018).

E. Efisiensi Suara (Akustik)

Menurut Imran (2018) Akustik adalah bagian dari ilmu akustika yang membahas tentang pengendalian ragam bunyi yang dihasilkan dalam suatu ruang. Permasalahan utama dalam akustik ruang antara lain kebisingan, getaran dan bahan

yang digunakan untuk peredam suara (Kaharudin, 2011). Disamping itu perencanaan akustik yang baik dapat meningkatkan kenyamanan tubuh maupun kejiwaan seseorang yang berada pada suatu ruang karena manusia memiliki pendengaran yang sangat peka terhadap suara atau bunyi. Akustik ruang yang sesuai dengan batas ambang kebisingan dalam ruang akan membuat pekerjaan tetap berlangsung tanpa gangguan (Anggriani,2020).

Suara adalah sensasi yang dirangsang oleh energi pancaran mekanis yang ditransmisikan dalam gelombang tekanan longitudinal melalui udara atau medium elastis lainnya. Gelombang suara berjalan kearah luar dengan gerakan melingkar dari sumbernya hingga menemukan halangan di jalurnya. Di dalam ruangan, kita lebih dahulu mendengar suara langsung dari sumbernya dan kemudian serangkaian pantulan suara tersebut. Dalam penelitian Anggriani dan Agustin (2020), dijelaskam bahwa Permukaan yang memantulkan bermanfaat jika menguatkan suara yang dikehendaki dengan mengarahkan dan menyebarkan jalurnya di dalam ruangan. Akan tetapi, kehadiran terus-menerus pantulan suara dapat juga menimbulkan masalah gema, kekacauan suara (flutter), atau guncangan suara (reverberation). Berikut adalah gambaran fenomena suara di dalam ruangan .



2.17 Fenomena Suara dalam ruangan

Sumber : <http://peredamsuara.web.id/kinerja-perdam-suara/beranda/>

Ada lima prinsip yang harus diperhatikan agar sistem tata suara dapat maksimal antara lain :

1. Massa

Prinsip massa ini berkaitan dengan perilaku suara sebagai gelombang. Apabila gelombang suara menumbuk suatu permukaan, maka dia akan menggetarkan permukaan ini. Semakin ringan permukaan maka semakin mudah digetarkan oleh gelombang suara dan sebaliknya. Misalnya dinding drywall gypsum dengan single stud, maka setiap penambahan layer gypsum akan memberikan tambahan insulasi 4-5 dB.

2. Dekopling Mekanik

Pada prinsipnya, dekopling mekanik dilakukan untuk menghalangi suara merambat dalam dinding, atau menghalangi getaran merambat dari permukaan dinding ke permukaan yang lain. Energi suara/getaran akan hilang oleh material lain atau udara yang ada diantara 2 permukaan. Beberapa contoh aplikasinya antara lain Sound clips, resilient channel, staggered stud, dan double stud. Dekopling mekanik ini merupakan fungsi dari frekuensi suara, karena pada saat kita membuat dekopling, kita menciptakan system resonansi., sehingga system dinding hanya akan bekerja jauh diatas frekuensi resonansi itu.

3. Absorpsi atau penyerapan energi suara

Penggunaan bahan penyerap suara dengan cara disisipkan dalam sistem dinding insulasi akan meningkatkan kinerja insulasi, karena energi suara yang merambat melewati bahan penyerap akan diubah menjadi energi panas (utk menggetarkan partikel udara yang terperangkap dalam pori2 bahan penyerap. Bahan penyerap ini juga akan menurunkan frekuensi resonansi sistem partisi/dinding yang di dekopling.

4. Resonansi

Prinsip ini bekerja bertentangan dengan prinsip 1, 2, dan 3, karena resonansi bersifat memudahkan terjadinya getaran. Bila getaran terjadi pada frekuensi yang sama dengan frekuensi resonansi system dinding anda, maka energi suara akan dengan mudah menembus dinding

5. Konduksi

Konduksi ini seringkali menyumbangkan problem flanking suara antar ruang. Itulah sebabnya pemberian dekoupling/dilatasi pada lantai dan langit-langit juga penting. (Anggriani dan Agustin,2020).

Adapun peraturan tentang tingkat kebisingan yang dianjurkan di dalam suatu kawasan terdapat pada peraturan keputusan MENKES No. 718/Men.Kes/Per/XI/1987 yang dibagi ke dalam empat zona dengan tingkat kebisingan yang dianjurkan:

- a. Zona A, diperuntukkan untuk tempat penelitian, tempat perawatan kesehatan, sosial, dan sejenisnya. (Tingkat kebisingan 35-45 dB).
- b. Zona B, diperuntukkan pada area perumahan, pendidikan, rekreasi, dan sejenisnya. (Tingkat kebisingan 45-55 dB).
- c. Zona C, diperuntukkan pada area perkantoran, perdagangan, pasar, dan sejenisnya. (Tingkat kebisingan 50-60 dB).
- d. Zona D, diperuntukkan pada area industri, pabrik, stasiun kereta api, terminal bis, dan sejenisnya. (Tingkat kebisingan 60-70 dB).

Karena perpustakaan berfungsi sebagai sarana pendidikan, maka standar kebisingan yang digunakan mengacu pada Zona B dengan kisaran 45–55 dB. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan lingkungan perpustakaan yang menuntut suasana tenang dan nyaman agar aktivitas membaca maupun kegiatan lain dapat berlangsung optimal (Suci Pringgahapsari, 2010).

Pamudji (1999) menjelaskan bahwa suara memiliki pengaruh terhadap perasaan subjektif seseorang, yang sangat bergantung pada kondisi suara saat didengar serta keadaan penerimanya. Tidak semua aktivitas akan menimbulkan keserasian emosi; misalnya, musik bisa memberikan kesenangan bagi sebagian orang, namun di sisi lain dapat mengganggu bagi mereka yang sedang sakit atau beristirahat. Dalam konteks perpustakaan, kebisingan dari luar menjadi sumber gangguan utama, padahal perpustakaan seharusnya berfungsi sebagai ruang yang tenang dan nyaman. Bunyi yang tidak teratur dan menumpuk sering kali menimbulkan masalah kebisingan.

2.7 Psikologi Arsitektur

Psikologi adalah ilmu yang berfokus pada kajian mengenai jiwa dan aspek mental manusia. Namun, karena bersifat abstrak, kajiannya tidak dilakukan secara langsung, melainkan melalui manifestasi dan ekspresi jiwa yang tampak dalam bentuk perilaku serta aktivitas individu.

Secara etimologis, psikologi diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang jiwa (Irwanto dalam Nurlaini, 2016). Sementara itu, Nurlaini (2016) mendefinisikan psikologi sebagai disiplin ilmu yang menelaah tindakan serta perilaku manusia yang selalu berkaitan dengan lingkungannya. Adapun psikologi arsitektur memiliki tujuan untuk menjembatani permasalahan antara manusia dengan lingkungannya, yakni dengan cara mengolah, memperbaiki, merancang, dan menjaga ruang agar mampu membentuk kepribadian serta pengalaman pengguna sesuai yang diharapkan.

Menurut James, dalam Nurkamalina (2018), Beberapa istilah dalam psikologi arsitektur yang terikat dengan psikologi lingkungan interior yaitu:

1. Evaluasi pasca huni
Evaluasi pasca huni yaitu penilaian sistematis terhadap bangunan, bagaimana keadaan suatu bangunan dan fasilitas yang berfungsi menurut pandangan pengguna
2. Pemetaan perilaku
Proses pemetaan yang merekam kebiasaan manusia seperti tempat yang sering digunakan untuk berdiri, duduk dan tempat untuk menghabiskan waktu. Pemetaan memiliki dua jenis yaitu pemetaan berdasarkan personal dan pemetaan berdasarkan tempat.
3. Pemetaan kognitif
Pemetaan ini digunakan dalam perencanaan suatu kota, yang memiliki tujuan untuk mengetahui cara suatu kelompok manusia mengetahui suatu tempat, menandai suatu wilayah dan ciri lainnya.

4. Teknik pembedaan simantik

Metode untuk menilai perasaan seseorang terhadap ketertarikan suatu tempat tertentu

5. Mengukur jejak

Mengamati hubungan yang akan terjadi dan saling terikat dengan psikologi lingkungan seperti menilai suatu lingkungan yang terawat atau tidak terawat.

Psikologi arsitektur ataupun arsitektur perilaku adalah penerapan dan pertimbangan perilaku-perilaku manusia dalam suatu rancangan. Faktor yang mempengaruhi prinsip perilaku pengguna bangunan (James, dalam Nurkamalina, 2018), yaitu:

1. Faktor Manusia

Manusia pada dasarnya memiliki sejumlah kebutuhan pokok yang menjadi dasar perilaku dan aktivitasnya. Pertama, *physiological need* yaitu kebutuhan fisik seperti makan, minum, dan pakaian. Kedua, *safety need* yakni kebutuhan untuk merasa aman, baik secara fisik maupun psikis, dari lingkungannya. Ketiga, *cognitive/aesthetic need* yang berkaitan dengan dorongan untuk berkembang, berekreasi, serta berpikir guna menambah wawasan sekaligus menilai keindahan, yang pada akhirnya membentuk pola perilaku individu. Terakhir, *affiliation need* yaitu kebutuhan manusia untuk menjalin interaksi sosial dengan orang lain, sehingga tercipta hubungan yang saling mendukung antar sesama.

2. Usia

3. Usia pengguna bangunan menjadi salah satu faktor penting dalam perancangan, karena setiap kelompok usia memiliki karakteristik yang berbeda. Kelompok pertama adalah balita, yang masih belum mampu mengendalikan dirinya sendiri. Kedua, anak-anak, dengan ciri rasa ingin tahu yang tinggi serta kreativitas yang berkembang. Ketiga, remaja, yang mulai mengenal jati diri dan memiliki kepribadian yang lebih mantap. Keempat, usia dewasa, ditandai dengan kepribadian yang stabil dan matang. Terakhir, kelompok lansia, yang umumnya mulai mengalami penurunan kemampuan baik secara fisik maupun psikis.

4. Jenis kelamin

Jenis kelamin yang berbeda mempengaruhi tingkah laku individu seseorang terhadap proses perancangan seperti, keperluan wanita dan pria yang berbeda.

5. Kelompok pengguna

Mempertimbangkan pola dan fungsi yang berbeda sesuai dengan penggunanya.

6. Antropometrik

Dimensi dan proporsi manusia yang berbeda dan juga perbedaan karakter fisiologisnya.

7. Kemampuan fisik

Setiap orang memiliki perbedaan fisik dan hal ini dapat disebabkan oleh jenis kelamin dan usia seseorang.

Psikologi lingkungan interior merupakan cabang ilmu yang menelaah hubungan antara perilaku manusia dengan lingkungan fisiknya (Helmi, 1999). Pemahaman mengenai psikologi lingkungan juga dipengaruhi oleh tradisi serta kondisi sosial yang ada di sekitarnya. Dalam arsitektur perilaku, terdapat beberapa prinsip penting yang perlu diperhatikan, di antaranya adalah kemampuan ruang untuk berinteraksi dengan manusia, menciptakan rasa nyaman dan menyenangkan bagi aktivitas pengguna, serta memenuhi aspek komposisi dan nilai estetika bentuk (Wicaksono dalam Hidayat dkk., 2019). Oleh karena itu, perancangan bangunan dengan pendekatan arsitektur perilaku harus memperhatikan sejumlah aspek agar fungsi ruang dapat berjalan secara optimal, seperti berikut:

- a. Kegiatan apa yang ditampung dalam bangunan tersebut.
- b. Fleksibilitas apa yang diperlukan pada setiap kegiatan.
- c. Kegiatan apa saja yang mempengaruhi dan dipengaruhi.
- d. Latar belakang atau sasaran dari pengguna ruang.

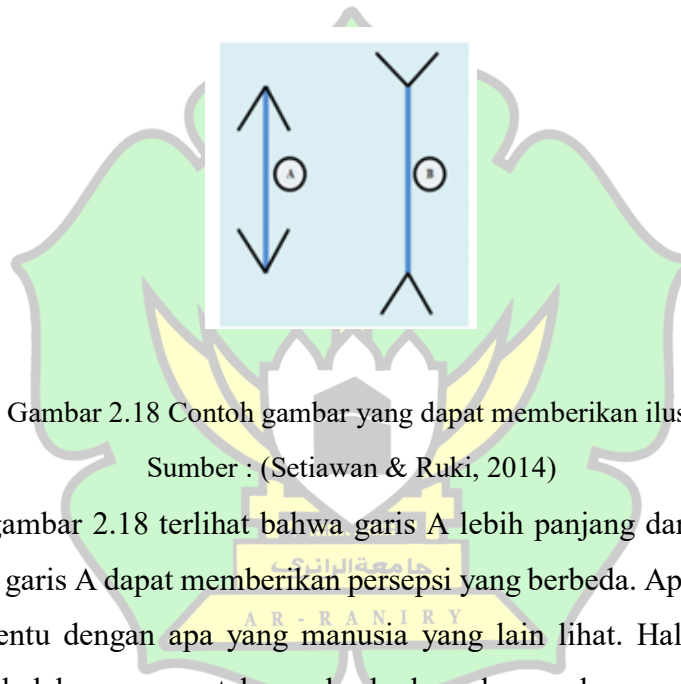
2.8 Prinsip-Prinsip Psikologi dalam Interior

Psikologi interior adalah bagian dalam bidang psikologi lingkungan yang mempelajari kondisi lingkungan interior. Studi langsung tentang hubungan antara lingkungan, dan bagaimana lingkungan dapat berpengaruh terhadap perilaku penggunanya, untuk memaksimalkan pengaruh positif dalam hubungan tersebut. Melalui psikologi desain interior, kita dapat meningkatkan kinerja dan efisiensi ruang serta kesejahteraan penggunanya (Setiawan & Ruki, 2014).

Dalam penerapan interior harus memperhatikan 10 prinsip psikologi interior berdasarkan teori Weinschenk (2011), yaitu:

2.8.1 Bagaimana orang melihat (*how people see*)

Penglihatan mengalahkan semua indera. Separuh sumber daya otak didedikasikan untuk melihat dan menafsirkan apa yang kita lihat. Secara fisik penglihatan mata manusia hanyalah satu bagian dari cerita. Gambar yang masuk ke otak diubah dan ditafsirkan, dengan kata lain yang akan melihat adalah otak manusia. Apa yang dilihat bukan selalu apa yang akan diterima oleh otak karena yang terlihat oleh mata manusia dapat diartikan berbeda (Weinschenk, 2011).



Gambar 2.18 Contoh gambar yang dapat memberikan ilusi

Sumber : (Setiawan & Ruki, 2014)

Dari gambar 2.18 terlihat bahwa garis A lebih panjang dari garis B. Pada kenyataannya garis A dapat memberikan persepsi yang berbeda. Apa yang manusia lihat belum tentu dengan apa yang manusia yang lain lihat. Hal ini tergantung dengan latar belakang, pengetahuan, keakraban dengan harapan dan apa yang manusia tersebut lihat. Manusia dapat membujuk manusia lain untuk melihat sesuatu dengan cara tertentu sesuai dengan cara penyajian tersendiri.

Dalam hal ini dapat berfungsi memberikan kesan ruang (*spatial*) baik itu tinggi/rendah dan luas/sempit. Selain ruang ada juga bidang yang lebih menarik dengan warna, bentuk, pattern, texture, garis, dan cahaya.

2.8.2 Bagaimana orang memfokuskan perhatian (*how people focus their attention*)

Pada setiap desain memiliki maksud dan tujuannya masing-masing. Contohnya, sebuah desain kemasan, kemasan produk tersebut terkesan dilebih lebihkan agar dapat menarik konsumen untuk memerhatikan dan juga membelinya.

Begitu pula pada desain suatu interior di sebuah *public space*. Contohnya seperti interior toko pakaian harus memberikan rasa ketertarikan kepada calon pembeli dengan membuat etalase atau tempat pajangan benda yang akan dijual. Dengan ilmu tambahan, seperti tata pajang (*visual merchandise*), maka seorang desainer harus mampu membuat ruangan agar tidak terlihat monoton ataupun membosankan.

Tujuan dari bagaimana orang memfokuskan perhatian adalah untuk menampilkan suatu desain interior sesuai target yaitu menarik fokus dari calon pembeli untuk masuk kedalamnya.



Gambar 2.19 Contoh gambar yang dapat memberikan ilusi

Sumber : (Setiawan & Ruki, 2014)

Dari gambar interior tersebut, lorong yang tadinya terkesan membosankan lalu dapat terlihat menarik hanya dengan menambahkan konsep grafis dan pewarnaan yang membuat area lorong tersebut lebih terkesan bervolume dan pastinya akan menarik perhatian seseorang untuk mendekati area lorong tersebut.

2.8.3 Bagaimana orang membaca (*how people read*)

Sebagian dari orang lebih memilih untuk membaca tulisan pendek. Sedangkan menurut penelitian, seseorang lebih cepat membaca paragraf yang lebih panjang.



Gambar 2.20 Contoh gambar yang dapat memberikan ilusi

Sumber : (Setiawan & Ruki, 2014)

Untuk pendekatan pada bidang interior, ada baiknya desain signage juga harus diperhatikan karena berpengaruh pada informasi yang akan diberikan kepada klien yang masuk kedalam interior tertentu. Terutama pada fasilitas publik, signage akan menjadi penting ketika berkaitan dengan prosedur keselamatan yang mudah dibaca, dan posisinya lebih mudah untuk dilihat.

2.8.4 Bagaimana orang mengingat (*how people remember*)

Ada sebagian orang yang dapat mengingat logo, lambang ataupun bentuk yang dapat dibandingkan dengan kata-kata. Namun, ada beberapa kata yang lebih mudah diingat secara jangka panjang seperti kursi, pintu, jendela, dan meja dibandingkan dengan kata abstrak seperti keadilan, demokratis, dan lain sebagainya.



Gambar 2.21 Contoh gambar yang dapat memberikan ilusi

Sumber : (Setiawan & Ruki, 2014)

Pengulangan (*rhymes*) lebih mudah diingat dan terkadang beberapa *dot* dapat dipakai dalam membantu orang untuk mengingat. Suatu elemen desain interior seperti warna dan garis sangat membantu dalam pembentukan *image* atau *branding* suatu interior pada sebuah *public space*.

2.8.5 Bagaimana orang berpikir (*how people think*)

Poin penting desainer dalam mengetahui cara orang berpikir dan membaca pikiran klien dalam menentukan apa yang mereka inginkan sebagai berikut:

1. Orang lebih baik dalam belajar. Contohnya, desainer sebaiknya menjelaskan contoh dan perumpamaan dari sebuah konsep yang akan digunakan.
2. Orang lebih mudah menerima informasi dengan cara bercerita. Contohnya, desainer membuat story board atau mood board untuk menjelaskan ide di dalam tim desainnya.
3. Orang lebih menyukai sesuatu yang dikategorikan. Contohnya, sebuah interior dilakukan pembagian zona untuk memudahkan pembagian dari konsep dan penghitungan kapasitas ruang yang ada.



Gambar 2.22 Contoh gambar yang dapat memberikan ilusi
(Setiawan & Ruki, 2014)

4. Suatu budaya yang dapat membuat orang berpikir dengan cara yang berbeda, dikarenakan pengaruh latar belakang tempat pertumbuhan dewasa.

2.8.6 Bagaimana orang merasakan (*how people feel*)

Berikut tabel lima pancaindra yaitu penciuman, penglihatan, perabaan, pendengaran, dan pengecapan beserta contohnya:

Tabel 2.6 Pancaindra

Sumber : (Setiawan & Ruki, 2014)

Panca Indera	Contoh
Penciuman	Suatu aroma atau parfume yang khas dapat membangkitkan emosi dan juga memori terhadap orang tersebut yang akan dapat memberikan kesan tersendiri.

Penglihatan	Tampilan visual merupakan hal penting pada penilaian sebuah interior dikarenakan adanya nilai estetika menurut pribadi tersendiri.
Perabaan	Tekstur pada sebuah interior memberikan kesan mewah, seperti pemakaian sofa jenis tekstur kain yang halus lebih mahal dibandingkan jenis tekstur kain yang kasar.
Pendengaran	Mendengarkan musik dapat melepaskan dopamine didalam otak, maka pada sebuah interior seperti toko diperlukannya suatu efek music.
Pengecap	Indra pengecap yaitu sesuatu yang dapat dirasakan lidah untuk sebuah masakan atau rasa.

2.8.7 Bagaimana orang mengambil keputusan (*how people decide*)

Ada dua tindakan manusia dalam mengambil keputusan yaitu secara sadar dan juga secara tidak sadar sebagai berikut:

1. Membuat keputusan secara sadar

Saat seseorang memikirkan untuk membeli sebuah televisi. Dia akan melakukan research tentang tv yang akan dibelinya dan cara termudah yang dapat dilakukan adalah melalui internet.

2. Membuat keputusan secara tidak sadar

Ketika seorang teman yang selalu mengundang untuk datang kerumahnya. Maka secara tidak langsung kita akan meminta kembali teman tersebut untuk datang kerumah kita sebagai reaksi timbal balik.

Hampir semua proses mental dalam keadaan yang tidak sadar, begitu juga dengan keputusan-keputusan yang dilakukan. Akan tetapi tidak selalu bersifat irasional atau salah. Seseorang akan dihadapkan dengan jutaan data yang masuk ke dalam otak setiap detiknya dan kesadaran jiwa tidak akan memproses semuanya. Ketidaksadaran akan membuat proses data tersebut dalam mengambil keputusan sesuai dengan guidelines dan aturan yang sudah menjadi interest selama ini.

Dalam mendesain sesuatu yang membuat terjadinya desakan orang lain untuk mengambil tindakan tertentu, maka desainer tersebut harus mengetahui motivasi atau dorongan ketidaksadaran dari target marketnya sendiri. Ketika seseorang memberitahukan alasan mereka dalam sebuah keputusan, kita dapat berpikir skeptis tentang hal itu. Karena pengambilan keputusan bersifat tidak sadar, dan mereka tidak sadar alasan apa yang membuatnya untuk mengambil keputusan tersebut. Walaupun seseorang mengambil keputusan berdasarkan faktor ketidaksadaran, mereka juga menginginkan alasan yang rasional dan logis. Jadi desainer harus tetap memikirkan alasan yang rasional dan logis.

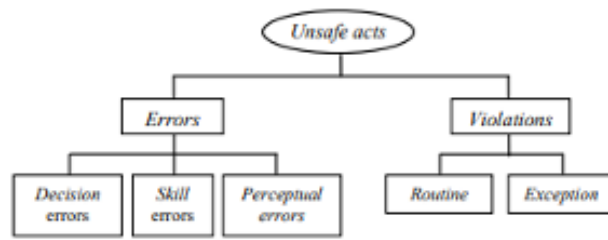
2.8.8 Apa yang memotivasi seseorang (*what motivates people*)

Pada dunia desain, terdapat banyak sekali hal yang harus diperhatikan. Salah satunya motivasi target market dalam memilih sesuatu. Ketika seorang designer menginterview orang terhadap bagaimana orang tersebut akan menggunakan hasil karyanya, maka berhati-hatilah saat menganalisa hasilnya. Setiap orang memiliki tendensi untuk berpikir hal apa yang akan orang lakukan, berdasarkan personal seseorang dan faktor situasionalnya. Diharapkan untuk melakukan cross-check pada diri sendiri.

Ketika merancang sebuah interior, desainer harus benar-benar mengetahui apa yang diinginkan oleh klien. Tidak hanya cocok atau bagus menurut desainer, tetapi sesuatu yang paling penting dibutuhkan saat menggunakan hasil rancangannya. Kemudian hal dasar tersebut dapat disempurnakan dengan elemen estetis seperti *form follow function* dan *aesthetic follow function*.

2.8.9 Orang dapat melakukan kesalahan (*people make mistake*)

Dalam dunia desain, sebuah karya atau produk yang dihasilkan dan digunakan oleh customer, dapat terjadi kesalahan dalam pemakaian dan penggunaannya. Maka dari itu diperlukannya tes pemakaian, pendataan kemudian dilakukannya perbaikan hasil yang negatif dan segera menanggulunginya. Sesuatu yang error dapat berujung kepada hasil yang positif dan netral (Linden, 2001)



Gambar 2.23 Contoh gambar yang dapat memberikan ilusi
(Setiawan & Ruki, 2014)

Menurut penelitian (Setiawan & Ruki, 2014) yaitu seseorang yang dapat melakukan kesalahan lebih banyak di dalam tekanan. Maka dari itu terkadang desainer atau orang yang membutuhkan kreativitas tinggi memerlukan lingkungan yang tidak di dalam tekanan.

2.8.10 Sosialisasi manusia (*people are social animals*)

Manusia pada dasarnya memiliki kecenderungan untuk hidup bermasyarakat. Walaupun terkadang kehidupan sosial dianggap tidak terlalu penting, pada kenyataannya manusia tetap memanfaatkan ruang, tempat tinggal, maupun benda pribadi sebagai sarana berinteraksi sekaligus menunjukkan identitas diri. Aristoteles bahkan menegaskan bahwa secara kodrat manusia adalah makhluk sosial. Individu yang sama sekali tidak bersosialisasi, menurutnya, berada di luar perhatian manusia lain, dan masyarakat selalu hadir lebih dahulu daripada individu. Oleh sebab itu, seseorang yang hidup terpisah tanpa membutuhkan kebersamaan, tidak dapat sepenuhnya disebut manusia, melainkan lebih dekat dengan sifat binatang atau dewa.

Dalam bidang interior, ruang biasanya dikategorikan ke dalam beberapa zona, yaitu zona privat, semi privat, publik, semi publik, serta zona servis. Di luar fungsi zona publik, diperlukan pula area yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat berkumpul guna mendukung terjadinya interaksi sosial. Agar proses interaksi tersebut berjalan dengan baik, dibutuhkan sarana pendukung seperti tempat duduk dan fasilitas lainnya. Dengan adanya elemen-elemen tersebut, manusia dapat melakukan interaksi secara lebih alami dari sisi psikologis.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian adalah upaya menyelidiki dan menelusuri sesuatu masalah dengan menggunakan cara kerja ilmiah secara cermat dan teliti untuk mengumpulkan, mengolah, melakukan analisis data dan mengambil kesimpulan secara sistematis dan objektif guna memecahkan suatu masalah atau menguji hipotesis untuk memperoleh suatu pengetahuan yang berguna bagi kehidupan manusia (Abubakar, 2018).

3.1 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini disusun untuk mengetahui sejauh mana pengaruh desain interior terhadap psikologis pengguna perpustakaan wilayah kota Banda Aceh, dengan fokus pada ruang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian fenomenologi. Pendekatan ini dipilih karena peneliti ingin memahami secara mendalam pengalaman subjektif pengguna perpustakaan terhadap desain interior dan bagaimana hal tersebut memengaruhi kondisi psikologis mereka. Fenomenologi menekankan pada makna pengalaman individu dan persepsi mereka terhadap lingkungan di sekitarnya.

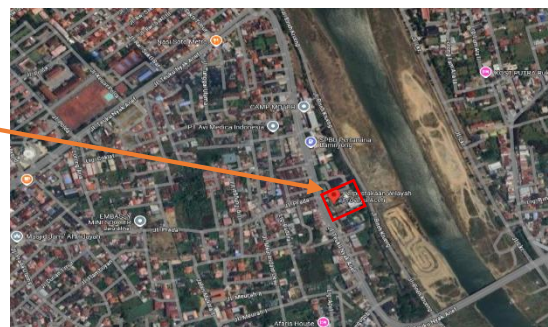
3.2 Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada perpustakaan wilayah banda aceh yang beralamatkan pada Jl. Teuku Nyak Arief No.23, Lamgugob, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh.



Gambar 3.1 peta banda aceh

Sumber : www.indonesia-tourism.et



Gambar 3.2 Peta lokasi

Sumber : Google maps

a. Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh sampai saat ini telah berusia 45 tahun, pertama didirikan tahun 1969 bernama Perpustakaan Negara, yang berlokasi pada salah satu ruangan seluas 12 M di kantor perwakilan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Daerah Istimewa Aceh dengan jumlah koleksi 80 eksemplar dengan tenaga pengelola 2 (dua) orang pegawai (DISPERPUSIP,2022).

Berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor : 8429/C/B.3/1979 tanggal 29 Oktober 1979 yang menyatakan bahwa Perpustakaan Negara berubah menjadi Perpustakaan Wilayah. Pada tahun 1989 terbit Kepres No. 11 tahun 1989 yang mengatur bahwa Perpustakaan Wilayah berubah nama menjadi Perpustakaan Daerah. (DISPERPUSIP,2022).

Terbitnya KEPRES No. 50 tahun 1997, tentang perubahan struktur organisasi Perpustakaan Nasional RI yang berdampak pula pada perubahan nama dari Perpustakaan Daerah menjadi Perpustakaan Nasional Provinsi Daerah Istimewa Aceh. Kemudian dengan terbitnya Perda Nomor 39 tahun 2001, Perpustakaan Nasional Propinsi Daerah Istimewa Aceh telah menjadi salah satu lembaga Daerah dengan nama Badan Perpustakaan Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam. (DISPERPUSIP,2022).

Peristiwa gempa dan tsunami yang melanda Nanggroe Aceh Darussalam pada tanggal 26 Desember 2004 mengakibatkan aktifitas Badan Perpustakaan terhenti beberapa bulan, karena hampir seluruh koleksi buku pustaka, rak buku, meja dan kursi baca, serta jaringan LAN (Local Area Network) rusak berat, Dan pada Bulan Mei 2005 Badan Perpustakaan Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam mulai melaksanakan aktivitasnya untuk memberikan layanan kepada masyarakat. Masa pasca gempa dan tsunami banyak pihak donator baik dari dalam maupun luar negeri turut menaruh perhatian terhadap korban material, sarana prasarana yang dialami Badan Perpustakaan sehingga berbagai aliran bantuan dalam melengkapi kebutuhan Perpustakaan yang diterima antara lain dari Perpustakaan Nasional RI, PT. H.M. Sampoerna, Perpustakaan Nasional Australia, Persatuan Pustakawan Malaysia (PPM), World Vision, Goothe Institute, UNESCO, Kota Augsburg Jerman, National Library of Board (NLB) Singapore, Badan Rehabilitasi dan

Rekonstruksi (BRR) Aceh-Nias, Yayasan Guruh Soekarno dan lain-lain. (DISPERPUSIP,2022).

Selanjutnya melalui Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2006 tentang Pemerintahan Aceh, Peraturan Pemerintah Nomor 41 tahun 2007 tentang Organisasi dan Perangkat Daerah dan Qanun Nomor 5 Tahun 2007 tentang Susunan Organisasi dan Tata Dinas, Lembaga Teknis Daerah dan Lembaga Daerah Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam, maka Badan Perpustakaan Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam bergabung dengan Badan Arsip Provinsi Nanggroe Aceh Darussalam dengan nomenklatur Badan Arsip dan Perpustakaan Aceh (DISPERPUSIP,2022).

Dengan perjalanan panjang yang penuh dengan perubahan dan tantangan, Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh terus berkembang menjadi lembaga yang berperan penting dalam meningkatkan literasi dan pelayanan informasi bagi masyarakat. Berbagai transformasi nama dan struktur organisasi mencerminkan upaya adaptasi terhadap dinamika kebutuhan dan regulasi yang berlaku. Meskipun sempat mengalami kendala akibat bencana gempa dan tsunami, dukungan dari berbagai pihak memungkinkan lembaga ini untuk bangkit dan kembali berkontribusi dalam menyediakan layanan perpustakaan dan kearsipan yang lebih baik. Ke depannya, Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh diharapkan terus berinovasi dan beradaptasi dengan perkembangan zaman, sehingga mampu memberikan manfaat yang lebih luas bagi masyarakat serta memperkuat perannya dalam dunia literasi dan dokumentasi sejarah di Aceh (DISPERPUSIP,2022).

3.3 Jenis Penelitian dan Sumber Data

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi, yang bertujuan untuk mengeksplorasi makna pengalaman pengguna perpustakaan terhadap desain interior dan dampaknya terhadap kondisi psikologis mereka. Penelitian ini bersifat deskriptif eksploratif dan berfokus pada narasi dan pengalaman pribadi responden. Manen (dalam Creswell, 2003) penelitian fenomena utamanya bertujuan untuk menyusutkan fenomena pengalaman individu menjadi suatu deskripsi tentang intisari atau esensi universal, yaitu pemahaman tentang ciri khas sesuatu.

Sumber data yang digunakan adalah:

1. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari wawancara mendalam dengan pengguna perpustakaan di wilayah Kota Banda Aceh.

2. Data sekunder

Data sekunder adalah diperoleh dari dokumen, literatur, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan desain interior dan psikologi lingkungan.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian, dibutuhkan metode penelitian agar penelitian bisa berjalan dengan efisien dan sistematis (Abubakar, 2018). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

Teknik yang digunakan dalam mendapatkan data pada penelitian ini mencakup:

1. Wawancara adalah teknik utama yang digunakan dalam penelitian ini. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur, dengan pertanyaan terbuka yang memungkinkan responden menjelaskan secara rinci pengalaman mereka terkait desain interior perpustakaan. Wawancara direkam dan ditranskrip untuk dianalisis lebih lanjut.

Tabel 3.1 Profil Partisipan Penelitian

No	Inisial	Jenis Kelamin	Usia	Program Studi	Frekuensi Kunjungan	Keterangan
1						
2						
3						
4						

Sumber : Analisis pribadi

Untuk mendukung teknik pengumpulan melalui wawancara, penulis membuat pedoman wawancara sebagai instrumen penelitian. Pedoman ini merujuk pada Teori Weinschenk (2011) berupa 10 prinsip psikologi desain.

Tabel 3.2 Pedoman Wawancara

<p>Bagaimana orang melihat (how people see)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana persepsi Anda terhadap ruang ini? <i>(Responden dapat menjawab berupa tinggi/rendah, luas/sempit, dll)</i> 2. Bagaimana persepsi Anda terhadap <ol style="list-style-type: none"> a. warna yang digunakan? b. bentuk ruang? c. bentuk dan penataan perabot? d. pola pada ruang (jika ada)? 	
<p>Bagaimana orang memfokuskan perhatian (how people focus their attention)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah ada bagian dari ruangan ini yang menarik perhatian Anda? <i>(Dapat berupa bidang tertentu, sculpture, pencahayaan, perabot yang unik, dll)</i> Kenapa? 2. Apakah hal tersebut membantu Anda melaksanakan kegiatan (misal membaca atau membuat tugas) dengan optimal? 	
<p>Bagaimana orang membaca (how people read)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana persepsi Anda terhadap signage (penanda, informasi ruang dll) yang terdapat pada ruangan ini? 2. Bagaimana persepsi Anda dalam membaca/memahami jalur sirkulasi di ruangan ini? 3. Bagaimana persepsi Anda terhadap zona yang ada di dalam ruangan ini? Apakah Anda dapat membaca adanya perbedaan zona? <i>(Dalam konteks zona tenang, zona privat, zona public dalam ruangan tersebut)</i> 	

<p>Bagaimana orang mengingat (how people remember)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana persepsi Anda tentang image ruangan ini? 2. Bagian mana dari ruangan ini yang sangat berkesan bagi Anda? Kenapa? 3. Apakah ruang tersebut membantu Anda melaksanakan kegiatan (misal membaca atau membuat tugas) dengan optimal? 	
<p>Bagaimana orang berpikir (how people think)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah desain interior ruang ini membantu Anda berpikir dan mendukung proses belajar? 2. Bagian mana dari interior ruangan yang sangat membantu Anda berpikir dengan optimal? 3. Menurut Anda, bagaimana seharusnya suasana ruang agar mendukung aktivitas berpikir secara mendalam? 	
<p>Bagaimana orang merasakan (how people feel)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara visual, bagaimana pendapat Anda tentang desain interior ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? <i>(Responden dapat menjelaskan tentang peletakan perabot, pencahayaan, warna, tekstur & elemen lain yang berkaitan dengan visual)</i> 2. Bagaimana pendapat Anda tentang aroma yang ada di ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? <i>(Responden dapat menjelaskan tentang aroma alami ruang, aroma buatan)</i> 	

	<p><i>yang berasal dari pengharum ruangan, atau aroma yang muncul dari material)</i></p> <p>3. Bagaimana pendapat Anda tentang tekstur yang ada di ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? <i>(Responden dapat menjelaskan tentang tekstur dari material)</i></p> <p>4. Bagaimana pendapat Anda tentang akustik (yang berkaitan dengan suara) yang ada di ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? <i>(Responden dapat menjelaskan tentang kondisi akustik diruangan)</i></p>	
Bagaimana orang mengambil keputusan (how people decide)	<p>1. Pernahkah Anda mengambil keputusan di ruangan ini (misalnya menyelesaikan tugas, memilih materi, atau memilih ruang)?</p> <p>2. Apakah desain ruang ini mendorong Anda untuk mengambil keputusan secara rasional dan logis?</p>	
Apa yang memotivasi seseorang (what motivates people)	<p>1. Apakah yang mendorong Anda menggunakan ruang ini? Apakah ada kaitannya dengan desain interior yang atraktif dan mendukung kegiatan Anda?</p> <p>2. Apakah kebutuhan Anda terpenuhi saat menggunakan ruang ini?</p>	
Orang dapat melakukan	<p>1. Pernahkah Anda salah dalam memahami dan/atau salah menggunakan elemen-elemen</p>	

kesalahan (people make mistake)	<p>di dalam ruangan ini? Misal, Anda mengira meja adalah kursi, dan menggunakannya sebagai kursi. <i>(Hal ini berkaitan dengan kesalahpahaman dalam memahami elemen interior)</i></p> <p>2. Jika ada, apakah yang akan Anda sarankan untuk memperbaiki kesalahan desain elemen tersebut?</p>	
Sosialisasi manusia (people are social animals)	<p>1. Menurut Anda, apakah interior ruang ini memfasilitasi Anda untuk berinteraksi dengan orang lain?</p> <p>2. Menurut Anda, apakah ada keseimbangan antara ruang untuk bersosialisasi dan ruang personal?</p>	

2. Observasi, merupakan kegiatan pengamatan langsung kondisi desain interior perpustakaan, perilaku pengguna, dan interaksi mereka dengan ruang. Observasi dilakukan untuk memperkuat temuan dari wawancara dan melihat secara nyata bagaimana elemen-elemen desain interior berdampak pada psikologis pengguna.
3. Dokumentasi yaitu dokumentasi secara keseluruhan bagian dalam bangunan untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Dokumentasi juga melalui proses pemahaman jalannya penelitian yang dibutuhkan untuk melengkapi data.

3.5 Populasi dan Sample Penelitian

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah dua hal yang saling berkaitan. Sampel penelitian yaitu bagian dari populasi.

3.5.1 Populasi Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah pengguna aktif perpustakaan yang memiliki pengalaman langsung dengan kondisi desain interior perpustakaan. Populasi pada penelitian ini yaitu pengunjung dari kalangan mahasiswa. Peneliti

memilih mahasiswa sebagai sampel utama karena mahasiswa merupakan kelompok pengguna terbesar dan paling aktif dalam memanfaatkan fasilitas perpustakaan, khususnya untuk kegiatan belajar, membaca, maupun penelitian. Dengan frekuensi kunjungan yang tinggi dan keterlibatan yang intens, mahasiswa dinilai mampu memberikan pengalaman subjektif yang kaya dan relevan dalam konteks penelitian fenomenologi.

3.5.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang ada pada populasi tersebut. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel sumber data yang disertai dengan pertimbangan bahwa seseorang yang dipilih menjadi responden merupakan individu yang dianggap paling mengetahui sesuatu yang diharapkan dari penelitian, atau mungkin dirinya diibaratkan sebagai seorang penguasa, yang dapat memudahkan peneliti menjelajahi situasi atau objek yang diteliti (Maidah, 2013). Adapun kriteria pemilihan informan adalah:

1. Mahasiswa yang telah mengunjungi atau memanfaatkan layanan perpustakaan minimal 3 kali dalam 1 bulan terakhir.
2. Memiliki pengalaman langsung terhadap suasana dan desain interior perpustakaan.
3. Bersedia untuk diwawancarai secara mendalam.

Dukes (2014) menjelaskan bahwa tidak ada ketentuan pasti mengenai jumlah informan yang digunakan dalam penelitian fenomenologi. Dukes (2014) menerangkan bahwa informan dapat berjumlah 1 hingga 323 orang (Polkinghome, 2014). Dukes menyarankan informan penelitian berjumlah 3 hingga 10 orang. Dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, peneliti mengambil keputusan pada penelitian ini menggunakan lima orang pemustaka Perpustakaan Wilayah Aceh.

3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis tematik (*thematic analysis*) untuk mengidentifikasi pola dan makna yang muncul dari jawaban

informan. Analisis tematik dipilih karena sesuai dengan jenis data penelitian yang bersifat kualitatif, yaitu data hasil wawancara mendalam. Kerangka analisis berpedoman pada sepuluh variabel psikologis interior yang menjadi fokus penelitian, yaitu:

1. How People See
2. How People Focus
3. How People Read Signage
4. How People Remember
5. How People Think
6. How People Feel
7. How People Decide
8. What Motivates People
9. People Make Mistakes
10. People Are Social Animals

Menurut Braun dan Clarke (2006), analisis tematik terdiri dari enam tahapan utama, yaitu:

1. **Membiasakan diri dengan data** (*Familiarizing with the data*)
Peneliti membaca berulang-ulang transkrip wawancara untuk memahami konteks dan isi data secara menyeluruh. Pada tahap ini, peneliti mencatat ide awal yang muncul.
2. **Menghasilkan kode awal** (*Generating initial codes*)
Peneliti mengidentifikasi unit-unit makna dalam data dan memberikan kode yang relevan sesuai topik penelitian, seperti pencahayaan, sirkulasi, akustik, atau kebersihan.
3. **Mencari tema** (*Searching for themes*)
Kode-kode yang telah dibuat dikelompokkan menjadi tema yang lebih luas, mengacu pada sepuluh variabel psikologis arsitektur yang menjadi kerangka penelitian ini.
4. **Meninjau tema** (*Reviewing themes*)

Peneliti memeriksa kembali tema yang terbentuk untuk memastikan konsistensi, kesesuaian dengan data, dan keterhubungannya dengan pertanyaan penelitian.

5. **Mendefinisikan dan menamai tema** (*Defining and naming themes*)

Setiap tema diberi nama yang jelas dan deskriptif, sesuai dengan fokus analisis, misalnya *How People See*, *How People Focus*, dan seterusnya.

6. **Menyusun laporan** (*Producing the report*)

Peneliti menyajikan hasil analisis dalam bentuk narasi tematik yang disertai kutipan langsung dari informan, sehingga memberikan gambaran pengalaman pengguna yang autentik dan bermakna.

Penggunaan analisis tematik ini diharapkan mampu menghasilkan gambaran yang komprehensif mengenai pengalaman mahasiswa sebagai pengguna Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh, dengan tetap menjaga kedalaman interpretasi sesuai prinsip fenomenologi.

3.7 Validitas Data

Untuk menjamin keabsahan dan kredibilitas data dalam penelitian kualitatif ini, peneliti menggunakan beberapa strategi sebagai berikut (Lincoln & Guba, 1985):

1. Triangulasi Teknik: Peneliti menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi, untuk membandingkan dan mengonfirmasi keakuratan data yang diperoleh.
2. Member Check: Setelah transkrip hasil wawancara dianalisis, peneliti mengonfirmasi kembali kepada informan untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan apa yang dimaksudkan oleh informan.
3. Kecukupan Referensial (Referential Adequacy): Data yang diperoleh didukung oleh dokumen atau catatan lapangan yang memadai sehingga memperkuat temuan yang ditampilkan.

4. Audit Trail: Peneliti mencatat seluruh proses penelitian secara rinci mulai dari pengumpulan data hingga analisis agar prosesnya transparan dan dapat ditelusuri kembali.
5. Melalui teknik-teknik ini, validitas atau keabsahan hasil penelitian diharapkan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.



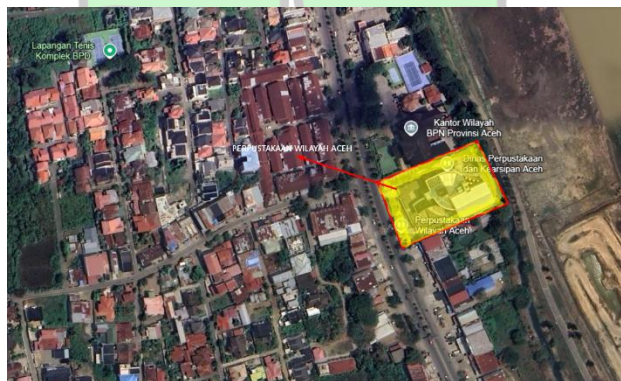
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Profil Perpustakaan Provinsi Aceh

Perpustakaan Wilayah Aceh merupakan fasilitas publik yang dikelola oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh dan berlokasi di Jl. Teuku Nyak Arief No. 23, Lamgugob, Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh. Gedung ini menjadi salah satu tempat yang sering dikunjungi oleh masyarakat, terutama oleh pelajar dan mahasiswa yang membutuhkan referensi dan ruang belajar.

Bangunan perpustakaan ini mengusung konsep modern dan terbuka, penelitian Margfirah dkk. (2023) juga menegaskan bahwa Perpustakaan Wilayah Aceh mengusung konsep modern dan terbuka, dan dengan tata ruang yang dirancang agar ramah terhadap berbagai kelompok usia. Pengunjung dapat menemukan berbagai ruang seperti ruang koleksi, ruang baca anak, ruang komputer, hingga ruang diskusi. Interior di dalamnya mengedepankan kenyamanan, dengan pencahayaan alami, ventilasi yang baik, serta pemilihan warna-warna yang menenangkan. Saat masuk ke dalam gedung, pengunjung akan langsung menjumpai area layanan utama seperti meja informasi, tempat pendaftaran anggota, serta layanan peminjaman dan pengembalian buku. Selain itu, tersedia juga area tunggu dan beberapa sudut yang bisa dimanfaatkan untuk bersantai atau membaca secara mandiri.



Gambar 4.1 Lokasi Perpustakaan Provinsi Aceh

Sumber: Google Maps (2025)



Gambar 4.4 Denah Lantai 3 Provinsi Aceh
 Sumber : Subag. Kesekretariatan Arsip provinsi aceh

4.1.1 Karakteristik Pengunjung Dan Jam Operasional Perpustakaan Wilayah Aceh

Perpustakaan ini terbuka untuk semua kalangan, baik anak-anak, pelajar, mahasiswa, orang dewasa, hingga lansia. Namun, dari hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan, sebagian besar pengunjung berasal dari kalangan mahasiswa. Mereka biasanya datang untuk mencari bahan referensi, menyelesaikan tugas, atau sekadar mencari suasana belajar yang nyaman. Pada hari kerja, kunjungan didominasi oleh pengunjung yang datang secara individu, sementara di akhir pekan terlihat lebih banyak keluarga dan pelajar yang datang secara berkelompok. Hal ini menunjukkan bahwa perpustakaan bukan hanya tempat untuk membaca, tetapi juga berfungsi sebagai ruang publik edukatif yang mulai diminati oleh berbagai kelompok masyarakat.

4.1.1 Jam Operasional Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh

Perpustakaan Wilayah Aceh buka setiap hari mulai pukul 08.30 sampai 16.00 WIB. Jadwal ini berlaku juga di akhir pekan, sehingga memberikan kesempatan bagi masyarakat yang tidak sempat berkunjung pada hari kerja. Jadwal operasional yang luas ini menjadi salah satu keunggulan layanan karena mampu menjangkau berbagai kebutuhan pengguna.

Tabel 4.1 Jam Operasional Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh

Hari	jam
Senin – Jumat	08.30 – 16.45 WIB
Sabtu – Minggu	09.00 – 16.00 WIB
Hari Libur Nasional	Tutup

Selain itu, jam operasional yang menyeluruh ini secara tidak langsung turut membentuk pola kunjungan masyarakat. Misalnya, mahasiswa biasanya lebih banyak datang di pagi dan siang hari untuk memanfaatkan waktu luang antara jadwal kuliah. Sementara itu, pengunjung dari kalangan umum dan pelajar cenderung datang pada sore hari atau akhir pekan. Pola ini memperlihatkan bagaimana jadwal layanan yang tepat mampu menyesuaikan dengan kebutuhan psikologis dan aktivitas harian para pengguna.

4.1.3 Ruang – Ruang Layanan Publik Di Perpustakaan Wilayah Aceh

Berikut fasilitas ruang-ruang layanan publik yang tersedia pada Perpustakaan Wilayah Aceh .

1. Ruang Koleksi Agama

Ruang koleksi agama menyediakan literatur keislaman dan keagamaan lain yang cukup beragam, mulai dari kitab tafsir, hadis, hingga buku-buku tentang pemikiran Islam kontemporer. Dari sisi interior, ruang ini ditata dengan nuansa yang tenang dan sederhana. Pencahayaan alami umumnya masuk melalui jendela-jendela besar, berpadu dengan lampu buatan yang cukup merata. Furnitur seperti rak buku tersusun rapi mengikuti pola linier, sedangkan meja baca disediakan dalam jumlah terbatas untuk menjaga ketenangan ruang. Warna interior cenderung netral, sehingga mendukung suasana hening yang selaras dengan fungsi ruang ini.



Gambar 4.5 Ruang koleksi agama

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

2. Ruang Koleksi Umum

Ruang koleksi umum menjadi salah satu area dengan tingkat kunjungan tertinggi karena menyajikan buku dari berbagai bidang ilmu. Dari sisi interior, ruangan ini relatif lebih luas dengan rak buku tinggi yang tersusun sejajar, memudahkan pengunjung menelusuri koleksi. Pencahayaan buatan dipasang cukup terang agar koleksi mudah diakses, sedangkan ventilasi ruangan mengandalkan kombinasi pendingin udara dan sirkulasi alami. Warna dinding dan furnitur sederhana, menonjolkan fungsi praktis ruangan sebagai tempat membaca dan mencari referensi umum.



Gambar 4.6 Ruang koleksi umum

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

3. Ruang Multimedia

Ruang multimedia memiliki karakter interior yang lebih modern dibanding ruang lainnya. Fasilitas berupa komputer, perangkat audio-visual, dan akses internet disusun dalam tata letak yang cukup teratur. Meja komputer dilengkapi kursi ergonomis untuk menunjang kenyamanan pengguna dalam durasi yang lebih lama. Pencahayaan ruang dikendalikan agar tidak terlalu terang demi

menjaga kenyamanan mata saat menggunakan perangkat digital. Warna interior ruangan cenderung netral, dengan sedikit aksen kontras untuk memberi kesan dinamis.



Gambar 4.7 Ruang koleksi multimedia

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

4. Ruang Koleksi Referensi

Ruang referensi ditujukan sebagai tempat penyimpanan koleksi khusus seperti ensiklopedia, kamus, jurnal ilmiah, dan laporan penelitian. Interior ruang ini menonjolkan kesan formal dan serius. Rak-rak buku yang besar ditempatkan dengan pola yang lebih rapat, sementara meja baca berukuran panjang disediakan agar pengunjung dapat membaca bersama. Pencahayaan dipilih dengan intensitas cukup terang, mendukung kebutuhan membaca detail. Ruang ini biasanya dilengkapi dengan peringatan untuk menjaga ketenangan, sehingga desain interior tidak banyak menampilkan dekorasi yang berlebihan, melainkan fokus pada fungsi.

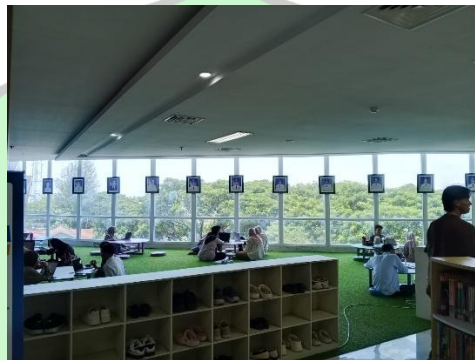


Gambar 4.8 Ruang koleksi referensi

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

5. Ruang Koleksi Remaja

Ruang koleksi remaja memiliki karakter interior yang lebih santai dibanding ruang lain. Warna dinding biasanya lebih cerah atau hangat agar sesuai dengan jiwa muda pengunjungnya. Koleksi berupa novel remaja, buku pengetahuan populer, dan bacaan motivasi ditata dalam rak dengan ukuran lebih rendah agar mudah dijangkau. Beberapa sudut ruang dilengkapi kursi atau sofa baca yang lebih fleksibel, menciptakan suasana nyaman dan tidak kaku. Pencahayaan ruangan cukup terang, berpadu dengan penataan furnitur yang tidak terlalu formal. Hal ini membuat ruang koleksi remaja menjadi tempat yang lebih ramah bagi generasi muda untuk menghabiskan waktu membaca.



Gambar 4.9 Ruang Koleksi Remaja

Sumber : Dokumentasi Pribadi (2025)

4.2.1 Gambaran Umum Informan

Penelitian ini melibatkan lima informan yang merupakan pengunjung aktif Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh. Peneliti memilih mahasiswa sebagai sampel utama karena mahasiswa merupakan kelompok pengguna terbesar dan paling aktif dalam memanfaatkan fasilitas perpustakaan. Para informan berasal dari latar belakang pendidikan yang beragam, dengan frekuensi kunjungan yang relatif rutin. Informan dipilih secara purposif berdasarkan pengalaman langsung mereka dalam memanfaatkan fasilitas ruang baca, sehingga mampu memberikan refleksi atas kenyamanan dan pengalaman psikologis mereka terhadap desain interior perpustakaan.

Table 4.2 Profil informan Penelitian

No	Nama Informan	Jenis kelamin	Usia	Program Studi	Frekuensi Kunjungan
1.	RF	Perempuan	21	Sosiologi Agama	3-4 kali Seminggu
2.	NI	Perempuan	23	Pendidikan Bahasa Indonesia	2 kali dalam 1 minggu
3.	CB	Perempuan	20	Komunikasi Penyiaran Islam	3 – 4 kali dalam seminggu
4.	SM	Pria	19	Bimbingan Konsteling	5x dalam 1 minggu
5.	RD	Pria	20	Teknik Lingkungan	2-3 x dalam 1 minggu

4.3.1 Deskripsi Tematik Berdasarkan Variable Psikologis Pengguna

Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman pengguna terhadap desain interior Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh melalui pendekatan fenomenologi. Pendekatan ini berfokus pada persepsi subjektif pengguna berdasarkan sepuluh variabel psikologis manusia menurut Weinschenk (2011) Setiap variabel dianalisis secara tematik berdasarkan data wawancara dari lima informan. Berikut merupakan deskripsi tematiknya:

4.4. Hasil Penelitian dan Pembahasan per Variabel

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan analisis tematik untuk mengidentifikasi pola-pola makna dari jawaban informan. Tema yang dihasilkan merupakan representasi dari pandangan informan terkait pengaruh desain interior terhadap psikologis pengguna perpustakaan.

4.4.1 *How People See* (Bagaimana Orang Melihat Ruang)

Indikator *How People See* digunakan untuk menilai bagaimana persepsi pengguna terhadap tampilan fisik ruang publik di Perpustakaan Wilayah Aceh. Penilaian ini mencakup kesan umum terhadap ukuran ruang, warna, bentuk, penataan perabot, dan pola visual yang ada. Tujuannya adalah memahami bagaimana elemen-elemen visual tersebut memengaruhi kenyamanan, orientasi, dan kesan estetis bagi pengunjung. Tabel berikut menampilkan hasil wawancara lima responden.

Tabel 4.3 Respon Informan terhadap Variabel *How People See*

No	Variabel Psikologis	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Informan				
			RF	NI	SM	RD	CB
1	<i>How People See</i> (Bagaimana orang melihat)	3. Bagaimana persepsi Anda terhadap ruang ini? (Responden dapat menjawab berupa tinggi/rendah, luas/sempit, dll)	Menurut saya, secara umum ruang-ruang publik di Perpustakaan Wilayah Aceh terasa nyaman dan terawat. Lobi luas dan terbuka memberi kesan lega, sedangkan ruang multimedia kalau sedang ramai terasa agak padat.	Bagi saya, tata ruang di seluruh area perpustakaan cukup rapi dan fungsional. Koleksi umum lapang dengan rak tersusun rapi, tapi ruang anak lebih kecil sehingga cepat penuh saat dikunjungi rombongan sekolah.	Perpustakaan ini punya kombinasi ruang yang luas dan nyaman juga untuk privat. Lobi dengan kaca besar terasa terang, sementara koleksi agama lebih tertutup dan tenang.	Secara keseluruhan, ruang publik di sini mudah diakses dan nyaman digunakan. Hanya saja, di ruang multimedia saat jam sibuk pergerakan agak terbatas.	Seluruh ruang publik di sini bersih dan terjaga. Lobi dan koleksi umum terasa lapang, tapi ruang anak agak sempit saat pengunjungnya ramai.
		2. Bagaimana persepsi Anda terhadap e. warna yang digunakan? f. bentuk ruang? g. bentuk dan penataan perabot? h. pola pada ruang (jika ada)?	a. Menurut saya, warna di semua ruang publiknya dominan netral dan lembut, memberi rasa tenang. b. Secara umum, bentuk ruang di perpustakaan ini sederhana dan mudah dipahami. Lobi terbuka, sementara ruang multimedia berbentuk tertutup	a. Secara keseluruhan, warna di perpustakaan ini selaras dan menarik variasi warna yang digunakan. Area koleksi agama dan umum punya warna netral, sedangkan ruang anak diberi warna cerah. b. Menurut saya, bentuk ruangnya	1. pilihan warna di perpustakaan ini menyejukkan dan tidak mengganggu fokus. Area anak diberi sentuhan warna-warni agar lebih menarik. 2. Pada umumnya bentuk ruang di sini praktis dan simpel. Lobi lapang,	1. Secara umum, warna ruang publiknya membuat suasana tenang. Koleksi agama terasa damai, sementara ruang multimedia sedikit lebih gelap untuk mendukung aktivitas menonton.	a. Menurut saya, warna-warna netral seperti krem dan putih mendominasi, memberi kesan bersih. Area anak menjadi pengecualian karena lebih berwarna cerah.

			<p>sehingga lebih fokus.</p> <p>c. Menurut saya, penataan perabot di perpustakaan ini teratur dan memaksimalkan ruang. Koleksi umum memakai meja berbaris rapi, sementara lobi diberi sofa untuk bersantai.</p> <p>d. Pola ruang di perpustakaan wilayah mudah dipahami. Paling bingung Ketika awal awal kita mengunjungi perpustakaan.</p>	<p>memudahkan penataan perabot. Koleksi umum berbentuk memanjang,</p> <p>c. perabot di semua ruang disesuaikan dengan fungsinya. Koleksi umum memakai meja panjang, sedangkan multimedia memakai kursi menghadap layar.</p> <p>d. Menurut saya, pola di ruang-ruang perpustakaan keren keren dan jarang ada bangunan publik di aceh semenarik perpustakaan ini.</p>	<p>ruang remaja memanjang sehingga meja baca bisa diletakkan di Tengah</p> <p>3. Menurut saya, penataan perabot di sini membuat ruang terasa lapang. Di lobi, kursi santai digunakan agar pengunjung betah, tetapi peletakkan rak buku di beberapa ruang terlalu dekat seperti ruang layanan agama.</p> <p>4. Pola di ruang publik tidak terlalu ramai, jadi nyaman aja penglihatan saya sebagai pengguna.</p>	<p>2. bentuk ruang publik di sini membantu sirkulasi. Koleksi agama memanjang sehingga jalannya pengunjung lebih leluasa.</p> <p>3. Penataan perabotnya menurut saya sudah cukup baik cuman ada beberapa bagian yang saya <i>notice</i> seperti jarak kursi yang terlalu dekat di ruang agama dan ruang koleksi umum, terus jarak lemari buku juga terlalu dekat dan sedikit kesulitan jika ada orang jalan di Lorong rak yang sama.</p> <p>4. Umumnya ruang publik di sini polos, hanya sedikit pola di area lobi.</p>	<p>b. Bentuk ruang di seluruh area terkesan konsisten dan efisien.</p> <p>c. Secara keseluruhan, perabot di setiap ruang ditempatkan baik dan sesuai standar pengalaman pribadi saya setiap kursi yang saya gunakan pas terasa nyaman tapi jarak antar kursi sedikit terlalu dekat kalo geser kadang kena yang belakang.</p> <p>d. Menurut saya, pola digunakan cukup minimalis tidak banyak ornamen juga.</p>
--	--	--	---	---	--	---	---

1. Persepsi Awal Terhadap Ruang Perpustakaan

Responden RF menilai bahwa kesan pertamanya ketika memasuki Perpustakaan Wilayah Aceh adalah suasana ruang yang terasa nyaman, terawat, dan

rapi. Ia menggarisbawahi pentingnya kebersihan dan keteraturan sebagai hal pertama yang terlihat oleh pengunjung. Menurut RF, kondisi ruang yang bersih akan menumbuhkan rasa percaya diri bagi pengguna untuk melakukan aktivitas belajar dan membaca, karena persepsi awal yang positif akan memengaruhi cara pandang selanjutnya terhadap kualitas layanan dan fasilitas perpustakaan.

Pandangan tersebut sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh CB, yang menekankan bahwa seluruh area publik di perpustakaan sudah tertata dengan baik dan memberikan rasa nyaman bagi pengunjung. Ia menyebutkan bahwa penataan ruang yang rapi membuat pengunjung lebih mudah beradaptasi dan langsung merasa betah sejak awal kedatangan. Jika RF lebih menekankan kebersihan dan kerapian, maka CB memperluas pandangan itu dengan menekankan tata letak ruang yang menyeluruh sebagai faktor pendukung kenyamanan awal.

Sementara itu, meskipun NI, SM, dan RD tidak secara spesifik menyinggung kesan awal secara eksplisit, pernyataan mereka pada indikator lain tetap menunjukkan adanya pengakuan akan keteraturan dan kenyamanan yang mereka rasakan. NI, misalnya, lebih menyoroti bentuk ruang dan pola tata letak, tetapi secara implisit hal itu menunjukkan bahwa sejak awal ia sudah menganggap ruang perpustakaan mudah dipahami dan teratur. Begitu pula dengan SM yang menekankan pentingnya pencahayaan, dan RD yang menyoroti detail teknis seperti tata letak rak; meskipun bukan kesan awal secara langsung, hal ini mengindikasikan bahwa persepsi mereka tetap selaras dengan pandangan RF dan CB mengenai keteraturan serta kenyamanan ruang perpustakaan.

Dengan demikian, interpretasi keseluruhan pada indikator ini menunjukkan bahwa kesan pertama yang ditangkap pengguna Perpustakaan Wilayah Aceh adalah hal-hal yang bersifat visual seperti kebersihan, keteraturan, dan kerapian tata ruang. Faktor-faktor ini menjadi elemen penting dalam menciptakan pengalaman awal yang positif, yang secara psikologis dapat memengaruhi rasa nyaman, rasa percaya diri, serta keinginan pengunjung untuk melanjutkan aktivitas di dalam perpustakaan.

2. Warna dan Pencahayaan

Responden RF menilai bahwa pemilihan warna interior di Perpustakaan Wilayah Aceh yang dominan menggunakan warna netral dan lembut mampu memberikan suasana tenang. Ia menekankan bahwa warna semacam ini sangat mendukung aktivitas membaca dan belajar, karena tidak mengganggu konsentrasi. Menurut RF, warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, melainkan juga berperan penting dalam menciptakan kondisi psikologis yang nyaman bagi pengguna. Ketika warna yang digunakan menimbulkan rasa tenang, pengunjung akan lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan mampu bertahan lebih lama di dalam ruang tanpa merasa jenuh.

Pandangan RF ini diperkuat oleh CB, meskipun ia menyoroti aspek yang sedikit berbeda. CB menyebut bahwa perpaduan warna cerah pada interior justru menghadirkan suasana menyenangkan dan ramah. Bagi CB, warna cerah membuat suasana ruang tidak monoton, sehingga menambah energi positif bagi pengunjung. Jika RF melihat warna dari sisi ketenangan, maka CB lebih menekankan pada suasana ceria yang membuat ruang terasa lebih hidup. Keduanya menunjukkan bahwa pemilihan warna berperan besar dalam menciptakan pengalaman psikologis yang berbeda—tenang di satu sisi, dan menyenangkan di sisi lain.

Responden NI menambahkan perspektif lain dengan menyoroti variasi warna pada area koleksi agama dan umum. Ia menilai keberagaman warna di dalam ruang menambah daya tarik visual dan memberikan identitas pada masing-masing area. Menurut NI, variasi ini memperkaya suasana ruang tanpa mengganggu fokus, karena pengguna tetap dapat merasa nyaman dan berkonsentrasi pada aktivitas membaca. Hal ini memperlihatkan bahwa penggunaan variasi warna yang tepat dapat menjadi strategi desain yang tidak hanya memperindah tampilan, tetapi juga meningkatkan orientasi pengguna terhadap ruang.

Berbeda dengan ketiga responden sebelumnya, RD lebih menekankan pada pencahayaan dibanding warna. Ia menilai bahwa ruang koleksi agama terasa lebih terang, sehingga kegiatan membaca menjadi lebih nyaman dan tidak melelahkan bagi mata. RD mengaitkan pencahayaan dengan kondisi fisik pengguna, karena menurutnya intensitas cahaya yang baik dapat mengurangi

ketegangan mata dan memperpanjang durasi konsentrasi. Pandangannya menunjukkan bahwa cahaya merupakan elemen visual yang sangat menentukan kenyamanan belajar.

Hal ini kemudian dikuatkan oleh SM, yang juga menekankan pentingnya pencahayaan merata di seluruh ruangan. Ia menyebutkan bahwa penempatan meja baca yang dekat dengan sumber cahaya membuat aktivitas belajar lebih efisien, baik dari sisi kenyamanan maupun produktivitas. Menurut SM, cahaya yang cukup dan terdistribusi merata bukan hanya mendukung kenyamanan visual, tetapi juga memberi pengaruh positif pada kondisi psikologis, karena pengguna merasa ruang lebih ramah dan memudahkan aktivitas mereka.

Jika ditarik bersama, interpretasi pada indikator ini memperlihatkan bahwa warna dan pencahayaan sama-sama memainkan peran penting dalam membentuk pengalaman visual pengguna. RF, CB, dan NI menyoroti warna dari berbagai sudut pandang, ketenangan, keceriaan, hingga variasi sebagai daya tarik, sementara RD dan SM menekankan pentingnya kualitas pencahayaan bagi kenyamanan aktivitas membaca. Kombinasi antara warna yang tepat dan pencahayaan yang memadai mampu menciptakan suasana ruang yang tenang, menyenangkan, sekaligus mendukung fokus pengguna, sehingga secara psikologis mendorong rasa betah dan motivasi untuk terus belajar di perpustakaan.

3. Bentuk Ruang dan Penataan Perabot

Responden NI menilai bahwa bentuk ruang di Perpustakaan Wilayah Aceh sederhana dan mudah dipahami, sehingga pengunjung tidak kesulitan mengikuti alur sirkulasi. Menurutnya, tata letak ruang yang jelas membantu pengguna menghemat energi mental karena tidak perlu berulang kali mencari arah atau merasa kebingungan. Hal ini mencerminkan pentingnya bentuk ruang dalam memengaruhi persepsi orientasi, di mana desain sederhana dan terstruktur dapat menciptakan pengalaman yang lebih nyaman dan efisien bagi pengunjung.

Sementara itu, RF menambahkan dimensi lain dengan menekankan bahwa setiap ruang memiliki karakter yang sesuai dengan fungsinya. Ia menyebut ruang multimedia yang tertutup memberi kesan fokus karena membatasi distraksi,

sedangkan lobi yang terbuka menghadirkan kesan ramah dan lapang bagi pengunjung baru. Interpretasi RF menunjukkan bahwa variasi bentuk ruang dapat mengomunikasikan fungsi sekaligus menciptakan pengalaman psikologis yang berbeda; ruang tertutup mengarahkan pengguna pada konsentrasi, sedangkan ruang terbuka memberi rasa lega dan keterbukaan.

Responden SM lebih banyak menyoroti penataan perabot, terutama meja baca yang ditempatkan dekat sumber cahaya dan tidak terhalang rak. Menurutnya, hal ini mempermudah aktivitas membaca, karena pengguna dapat memanfaatkan cahaya alami secara maksimal. Ia juga menilai bahwa tata letak perabot yang baik membuat kegiatan belajar lebih efisien, sehingga pengguna dapat lebih fokus pada materi yang dipelajari. SM melihat penataan perabot sebagai faktor yang langsung memengaruhi kualitas interaksi pengguna dengan ruang.

Responden RD mengakui bahwa penataan rak di koleksi umum cukup membantu mobilitas, tetapi ia juga mengkritisi jarak antar rak yang sempit pada beberapa titik. Menurutnya, kondisi ini kadang membuat pergerakan terbatas dan menimbulkan rasa kurang nyaman, terutama ketika perpustakaan sedang ramai. Pandangan RD menunjukkan bahwa penataan perabot tidak hanya tentang kemudahan akses, tetapi juga harus mempertimbangkan kenyamanan fisik pengguna dalam bergerak.

Adapun CB, meski tidak secara mendetail membahas perabot, tetap menekankan bahwa keteraturan ruang dan penataannya berperan penting dalam menciptakan kenyamanan. Ia melihat bahwa ruang yang tertata dengan baik membuat pengunjung lebih mudah menyesuaikan diri dengan aktivitas yang dilakukan, tanpa harus terganggu oleh tata letak yang membingungkan. Pandangan ini melengkapi perspektif responden lain dengan menggarisbawahi keteraturan sebagai prinsip dasar dalam desain interior.

Jika dibandingkan, kelima responden melihat bentuk ruang dan penataan perabot dari sudut pandang yang berbeda namun saling terkait. NI menekankan bentuk ruang sederhana sebagai penunjang navigasi, RF melihat variasi bentuk ruang sebagai pembeda fungsi, SM menganggap penataan perabot sebagai faktor efisiensi belajar, RD memberikan kritik pada jarak antar rak yang terlalu sempit,

sementara CB menekankan keteraturan sebagai prinsip umum yang menciptakan kenyamanan. Dari seluruh interpretasi ini dapat disimpulkan bahwa bentuk ruang dan tata letak perabot tidak hanya memengaruhi pengalaman visual, tetapi juga berdampak langsung pada psikologis pengguna, mulai dari rasa orientasi, kenyamanan, efisiensi, hingga potensi distraksi bila penataan tidak optimal.

4. Pola Ruang dan Navigasi Visual

Responden (RF) menyatakan bahwa pola ruang di Perpustakaan Wilayah Aceh mudah dipahami oleh pengunjung. Menurutnya, keberadaan lobi di bagian awal menjadi titik orientasi utama yang memudahkan pengunjung dalam menentukan arah ketika pertama kali masuk. Hal ini penting karena pola ruang yang jelas akan mengurangi kebingungan sekaligus memberikan rasa percaya diri bagi pengguna dalam menavigasi area perpustakaan. Bagi (RF), keteraturan pola ruang menjadi dasar dari pengalaman pengguna yang positif, karena ruang yang mudah dipahami akan mendukung aktivitas membaca dan belajar tanpa hambatan.

Senada dengan hal itu, (CB) juga menilai bahwa pola ruang di perpustakaan sudah tertata dengan baik, terutama pada area lobi yang minimalis. Ia menyebutkan bahwa lobi yang lapang dan sederhana menciptakan kesan lega serta terbebas dari suasana sumpek. Menurut (CB), penataan pola ruang yang ringkas di area awal ini penting untuk memberi kesan ramah dan mempermudah pengguna mengenali alur sirkulasi ke ruang-ruang lain. Pandangan (CB) melengkapi (RF) dengan menunjukkan bahwa selain mudah dipahami, pola ruang juga dapat menciptakan kesan emosional yang positif bagi pengunjung.

Responden (NI) menambahkan bahwa keteraturan pola ruang membantu pengguna menemukan area yang dibutuhkan dengan lebih mudah. Menurutnya, penataan ruang yang rapi mengurangi kebingungan dalam mencari koleksi tertentu, sehingga pengguna tidak merasa lelah secara mental karena harus berulang kali menyesuaikan arah. (NI) menilai bahwa pola ruang yang jelas tidak hanya memengaruhi kenyamanan visual, tetapi juga berdampak pada psikologis pengguna berupa rasa tenang dan fokus. Dengan demikian, pola ruang berfungsi sebagai panduan orientasi sekaligus pengendali beban mental pengunjung.

Adapun (SM) dan (RD) tidak secara eksplisit menyebut pola ruang, tetapi pernyataan mereka mengenai pencahayaan, penataan perabot, serta jarak antar rak menunjukkan bahwa keduanya tetap menghargai keteraturan dalam navigasi ruang. (SM), misalnya, menilai bahwa penempatan meja baca yang dekat dengan sumber cahaya mempermudah aktivitas belajar, yang pada dasarnya juga mencerminkan pola penataan yang mendukung arah pergerakan pengguna. Sementara (RD) mengingatkan bahwa jarak antar rak yang sempit di beberapa titik justru bisa menjadi hambatan navigasi, menandakan bahwa pola ruang tidak hanya soal arah, tetapi juga tentang kelancaran mobilitas.

Berdasarkan interpretasi seluruh responden, pola ruang di Perpustakaan Wilayah Aceh secara umum dipandang jelas, teratur, dan memudahkan orientasi pengguna. (RF) menekankan fungsi lobi sebagai titik orientasi utama, (CB) melihat pola ruang minimalis memberi kesan lapang dan ramah, (NI) mengaitkan keteraturan dengan pengurangan beban mental, sementara (SM) dan (RD) memberikan catatan tambahan terkait keteraturan penataan yang mendukung atau justru menghambat navigasi. Dari keseluruhan pandangan tersebut dapat disimpulkan bahwa pola ruang dan navigasi visual berpengaruh signifikan terhadap kenyamanan psikologis pengguna. Ruang yang jelas dan teratur menimbulkan rasa tenang, mengurangi kebingungan, serta membuat pengguna lebih fokus dan efisien dalam memanfaatkan fasilitas perpustakaan.

5. Analisa Hasil

Berdasarkan interpretasi keempat indikator yang dibahas, dapat dilihat bahwa persepsi visual pengguna terhadap Perpustakaan Wilayah Aceh secara umum sangat positif. Pada indikator persepsi awal, responden menekankan pentingnya kebersihan, keteraturan, dan kerapian sebagai kesan pertama yang langsung membentuk citra ruang. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman awal yang baik berperan besar dalam membangun kenyamanan psikologis, karena pengguna merasa percaya diri dan siap melakukan aktivitas di dalam perpustakaan.

Pada indikator warna dan pencahayaan, responden memberikan perspektif yang beragam namun saling melengkapi. RF menekankan warna netral yang menenangkan, CB menyoroti warna cerah yang menghadirkan keceriaan, dan NI

melihat variasi warna sebagai daya tarik visual yang tidak mengganggu fokus. Sementara RD dan SM lebih menekankan pencahayaan yang terang dan merata sebagai faktor utama kenyamanan visual. Perbedaan ini menunjukkan bahwa kombinasi warna dan pencahayaan yang tepat mampu menghadirkan suasana emosional yang seimbang, sekaligus menjaga kenyamanan fisik saat membaca dan belajar.

Indikator bentuk ruang dan penataan perabot memperlihatkan bahwa responden menilai desain ruang yang sederhana, tertutup, maupun terbuka dapat memberi pengalaman psikologis yang berbeda, mulai dari rasa fokus hingga rasa ramah. Penataan perabot, khususnya meja baca dan rak, dipandang sebagai elemen penting yang mendukung efisiensi aktivitas sekaligus mobilitas pengguna. Namun, adanya catatan dari RD mengenai jarak antar rak yang sempit mengingatkan bahwa tata letak juga bisa menimbulkan hambatan psikologis berupa rasa sempit atau kurang leluasa.

Pada indikator terakhir, pola ruang dan navigasi visual, mayoritas responden sepakat bahwa perpustakaan memiliki pola ruang yang jelas, sederhana, dan mudah dipahami. Lobi sebagai titik orientasi dianggap memudahkan pengunjung dalam menavigasi area, sementara keteraturan pola ruang dipandang dapat mengurangi kebingungan dan beban mental. SM dan RD menambahkan bahwa keteraturan pola ruang tidak hanya berkaitan dengan arah, tetapi juga kelancaran mobilitas, di mana faktor pencahayaan dan jarak antar rak menjadi penunjang atau sebaliknya dapat menjadi hambatan.

Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa aspek visual interior Perpustakaan Wilayah Aceh berkontribusi signifikan terhadap psikologis pengunjung. Kebersihan dan keteraturan menumbuhkan rasa percaya diri, warna dan pencahayaan menciptakan suasana emosional sekaligus kenyamanan fisik, bentuk ruang dan perabot mendukung efisiensi serta orientasi, sedangkan pola ruang yang jelas mengurangi kebingungan dan meningkatkan rasa tenang. Kombinasi seluruh aspek ini mendorong pengguna merasa betah, fokus, dan termotivasi untuk berlama-lama di perpustakaan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel *How People See* berpengaruh positif dalam

membentuk pengalaman psikologis pengguna, karena elemen visual interior menjadi pintu masuk utama yang menentukan kualitas interaksi mereka dengan ruang.

4.4.2 *How People Focus Their Attention* (Bagaimana Orang Memfokuskan Perhatian)

Indikator ini dimaksudkan untuk mengetahui bagian mana dari ruang publik yang paling menyita perhatian pengunjung serta alasan di baliknya. Melalui pertanyaan ini, dapat dipahami elemen interior mana yang secara visual maupun fungsional membuat pengguna terfokus, serta apakah hal tersebut mendukung aktivitas yang sedang mereka lakukan. Fokus pengunjung dapat dipengaruhi oleh pencahayaan, penataan perabot, elemen dekoratif, maupun penempatan fasilitas tertentu di dalam ruang. Tabel berikut menampilkan hasil wawancara lima responden.

Tabel 4.4 Respon Informan terhadap Variabel *How People focus their attention*

No	Variabel Psikologis	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Informan				
			RF	NI	SM	RD	CB
1	Bagaimana orang memfokuskan perhatian (<i>how people focus their attention</i>)	1. Apakah ada bagian dari ruangan ini yang menarik perhatian Anda? (Dapat berupa bidang tertentu, <i>sculpture, pencahayaan, perabot yang unik, dll</i>) Kenapa?	1. Menurut saya, secara umum tiap ruang publik punya daya tarik tersendiri. Lobi dengan kaca besar langsung menarik mata karena cahaya masuk leluasa.	1. Bagi saya, semua ruang punya ciri masing-masing, tapi yang paling menarik itu ruang koleksi umum ada area privat tapi di gabung sama lemari gitu unik. Karena desain perabotnya unik jadi ku tertarik sama ruang itu.	1. Menurut saya, yang menarik ruang multimedia karena pencahayaannya terkontrol tidak terlalu dominan seperti ruang lain.	1. Secara umum, tata ruang di sini rapi, ada rak buku di ruang koleksi agama juga menarik gitu karena sudutnya lengkung tapi sayangnya jarak antar rak terlalu dekat.	1. Bagi saya, suasana di area ruang koleksi umum sangat menarik apalagi kursi ujung belakang rak itu Cahaya alami yang diterima optimal dan ada pepohonan yang meminimalisir Cahaya.
		2. Apakah hal tersebut membantu Anda melaksanakan kegiatan	2. Menurut saya, secara umum penataan yang menarik perhatian justru mempermudah	2. Iya saya merasa bisa privat tapi tidak terlalu sepi keadaan sekitarnya.	2. Area multimedia yang pencayaannya tidak terlalu mendominasi	2. Kalau untuk rak yang unik pasti membuat saya	2. Iya hal tersebut sangat berpengaruh dan membant

		(misal membaca atau membuat tugas) dengan optimal?	fokus. Lobi yang terang bikin saya semangat masuk dan mencari buku.	Jadi tetap bisa ambis.	membuat saya lebih focus mengerjakan tugas terutama menggunakan laptop.	semangat cari buku.	u saya lebih semangat dalam membuat tugas.
--	--	--	---	------------------------	---	---------------------	--

1. Elemen yang Menarik Perhatian

Berdasarkan wawancara, setiap responden memiliki fokus visual awal yang berbeda ketika berada di dalam perpustakaan. Responden (RF) menilai bahwa elemen yang paling menarik perhatiannya berada di area lobi, terutama kaca besar yang memungkinkan cahaya alami masuk dengan bebas. Menurutnya, kondisi tersebut menciptakan kesan lapang sekaligus suasana menyenangkan untuk memulai aktivitas membaca maupun mencari buku. Fokus visual (RF) lebih banyak diarahkan pada pencahayaan alami, yang ia anggap sebagai penentu kenyamanan awal di dalam perpustakaan.

Berbeda dengan itu, responden (NI) justru tertarik pada ruang koleksi umum. Ia menyampaikan bahwa desain perabot yang unik membuat ruang tersebut berbeda dan menciptakan rasa betah. Bagi (NI), perhatian tidak hanya dipengaruhi oleh cahaya, tetapi juga oleh elemen interior yang khas dan fungsional. Desain perabot yang menonjol menjadi pemicu perhatian sekaligus penunjang kenyamanan.

Responden (SM) melihat ruang multimedia sebagai area yang paling menarik. Ia menilai bahwa suasana di ruang tersebut tidak terlalu didominasi oleh pencahayaan berlebih atau gangguan visual lain, sehingga fokusnya bisa lebih terarah. Kondisi yang terkendali ini membuat (SM) merasa lebih leluasa mengarahkan perhatiannya sepenuhnya pada aktivitas yang sedang dijalankan.

Sementara itu, responden (RD) menyoroti tata ruang rak buku di koleksi agama sebagai elemen yang menarik. Ia menilai bahwa sudut ruangan yang leluasa memberikan daya tarik tersendiri, meskipun ia mengakui jarak antar rak yang sempit dapat membatasi kenyamanan bergerak. Hal ini menunjukkan bahwa perhatian (RD) tertuju pada kombinasi antara keteraturan tata ruang dan kenyamanan fisik yang ditawarkannya.

Sementara itu, responden (CB) menegaskan bahwa perhatian utamanya tertuju pada area koleksi umum, terutama di bagian kursi dekat jendela belakang. Ia

menyebut cahaya alami yang masuk dengan optimal serta adanya pembatas visual yang meminimalisir distraksi sebagai faktor utama. Kombinasi cahaya dan tata letak ini menurut (CB) membuat area tersebut menjadi titik fokus yang menarik sekaligus mendukung konsentrasi.

2. Dampak Elemen Visual terhadap Fokus

Menurut (RF), elemen visual yang menarik justru mempermudah dirinya untuk fokus. Ia menekankan bahwa cahaya terang di lobi membuatnya lebih semangat untuk masuk dan mencari buku. Pandangan ini memperlihatkan bagaimana elemen visual yang menonjol dapat diarahkan menjadi pendorong motivasi, bukan sekadar distraksi.

Responden (NI) mengakui bahwa meskipun kondisi sekitarnya tidak sepenuhnya sesuai dengan preferensi pribadinya, ia tetap bisa fokus. Penataan ruang yang fungsional membuatnya mampu mempertahankan konsentrasi meskipun ada hal-hal visual yang kurang mendukung. Hal ini menunjukkan fleksibilitas (NI) dalam beradaptasi terhadap kondisi visual.

Responden (SM) menilai bahwa ruang multimedia sangat mendukung fokus, khususnya ketika ia menggunakan laptop. Pencahayaan yang tidak berlebihan dan suasana yang tenang menciptakan lingkungan yang tepat untuk menjaga konsentrasi dalam jangka waktu lama. Baginya, minimnya distraksi adalah kunci utama untuk tetap fokus.

Responden (RD) menambahkan bahwa desain rak yang unik justru memotivasi dirinya untuk lebih bersemangat mencari buku. Elemen visual yang menarik pada interior, menurut (RD), berperan dalam menumbuhkan rasa antusias dan mengarahkan perhatian ke aktivitas tertentu.

Sementara itu, responden (CB) memperkuat pandangan tersebut dengan menyebutkan bahwa kondisi visual yang sesuai dengan preferensinya sangat berperan dalam meningkatkan semangat membaca. Pencahayaan alami dan tata ruang yang sesuai kebutuhannya membuat (CB) lebih mudah untuk terfokus dalam kegiatan akademik.

3. Analisis Hasil

Walaupun seluruh responden mengakui pentingnya elemen visual, preferensi fokus mereka berbeda. RF dan CB cenderung menyukai ruang yang terang, terbuka,

dan memiliki pencahayaan alami optimal. NI dan RD menghargai aspek desain perabot dan tata letak rak, yang memengaruhi kenyamanan saat mengakses koleksi. SM lebih memilih ruang yang tertutup dan terkendali seperti multimedia, untuk meminimalkan potensi distraksi. Perbedaan ini menunjukkan bahwa desain interior perpustakaan yang ideal sebaiknya menyediakan variasi ruang—baik yang terbuka dan terang maupun yang tertutup dan tenang—agar semua tipe pengguna dapat terpenuhi kebutuhannya.

Variabel *How People Focus* terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap psikologis pengguna Perpustakaan Wilayah Aceh. Pencahayaan alami yang memadai, penataan ruang yang terencana, serta elemen interior yang menarik secara visual terbukti meningkatkan motivasi dan mengurangi distraksi. Ruang yang terang dan terbuka dapat menimbulkan rasa antusias dan mendorong pengguna untuk aktif mencari informasi. Sebaliknya, ruang yang terkendali dengan sedikit rangsangan visual mendukung fokus mendalam untuk kegiatan membaca atau belajar. Sejalan dengan teori Weinschenk (2011), perhatian manusia cenderung tertarik pada elemen yang kontras, teratur, dan relevan dengan tujuan mereka. Ketika perpustakaan mampu mengelola elemen-elemen tersebut dengan tepat, pengguna akan merasakan kenyamanan emosional, kestabilan konsentrasi, dan kepuasan dalam menggunakan fasilitas. Dengan kata lain, desain interior yang mempertimbangkan fokus tidak hanya berdampak pada performa kognitif pengguna, tetapi juga meningkatkan kualitas pengalaman mereka secara keseluruhan.

4.4.3 How People Read (Bagaimana Orang Membaca)

Responden memberikan pandangan beragam terkait elemen-elemen yang memengaruhi kenyamanan membaca di Perpustakaan Wilayah Aceh, mulai dari signage (penunjuk arah), jalur sirkulasi, hingga pembagian zona. Secara umum, mereka sepakat bahwa kejelasan arah, keteraturan ruang, dan pemisahan area publik berkontribusi positif terhadap pengalaman membaca, meskipun terdapat catatan kritis pada jarak, keterbacaan, dan lokasi signage. Tabel berikut menampilkan hasil wawancara lima responden.

Tabel 4.5 Respon Informan terhadap Variabel *How People Read*

No	Variabel Psikologis	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Informan				
			RF	NI	SM	RD	CB
1	Bagaimana orang membaca (how people read)	1. Bagaimana persepsi Anda terhadap signage (penanda, informasi ruang dll) yang terdapat pada ruangan ini?	1. Menurut saya, secara umum signage di Perpustakaan Wilayah Aceh cukup jelas dan membantu. Di setiap area publik seperti koleksi umum dan agama, papan petunjuknya mudah dibaca.	1. papan penunjuk di sini rapi dan sesuai kebutuhan. Di ruang multimedia pun ada label yang jelas untuk peralatan.	1. Menurut saya, semua signage mudah terlihat dan posisinya strategis, terutama di area lobi dan tangga menuju lantai atas.	1. Secara keseluruhan, signage di sini membantu saya cepat menemukan koleksi yang dicari.	1. Papan petunjuk di perpustakaan ini menggunakan ukuran huruf yang pas, jadi tidak sulit dibaca meski dari jauh.
		4. Bagaimana persepsi Anda dalam membaca/memahami jalur sirkulasi di ruangan ini?	2. Menurut saya, jalur sirkulasi di semua ruang publik jelas dan luasa. Dari lobi ke koleksi umum jalannya lurus dan terbuka.	2. arah pergerakan di dalam gedung ini cukup intuitif. Dari ruang agama ke multimedia bisa lewat koridor yang jelas.	2. Menurut saya, sirkulasi di sini tidak membingungkan karena setiap zona terhubung dengan baik.	2. jalurnya sudah tertata dengan baik, hanya saja di ruang anak agak sempit saat ramai..	2. Bagi saya, sirkulasi di sini memudahkan pengunjung berpindah tanpa hambatan, apalagi ada lift untuk akses ke lantai lain.
		5. Bagaimana persepsi Anda terhadap zona yang ada di dalam ruangan ini? Apakah Anda dapat membaca adanya perbedaan zona? (Dalam konteks zona tenang, zona privat, zona public dalam ruangan tersebut)	3. pembagian zona di ruang publik jelas terlihat. Zona tenang ada di koleksi agama dan referensi, sedangkan zona interaksi di lobi dan ruang diskusi.	3. Bagi saya, tiap zona di perpustakaan ini punya suasana yang khas dan mudah dikenali mana yang privat dan mana yang publik.	3. Menurut saya, perbedaan zona terasa dari suasana dan tata letaknya, misalnya area multimedia lebih privat.	3. Secara umum, pembagian zona memudahkan pengunjung memilih tempat sesuai kebutuhan.	3. zona publik dan zona tenang di sini seimbang sehingga nyaman untuk semua jenis kegiatan.

1. Persepsi terhadap Signage di Ruang Publik

Responden (RF) menilai bahwa signage di Perpustakaan Wilayah Aceh sudah cukup jelas dan membantu orientasi. Ia menyebutkan bahwa papan penunjuk di area koleksi umum dan koleksi agama mudah dibaca, sehingga mempermudah pengguna menemukan lokasi koleksi dengan cepat. Hal ini menunjukkan bahwa keterbacaan signage menjadi faktor penting dalam menciptakan pengalaman orientasi yang positif.

Pandangan tersebut diperkuat oleh (NI) yang menyebutkan bahwa papan penunjuk tidak hanya rapi tetapi juga dapat terbaca dengan baik. Ia menekankan bahwa bahkan di ruang multimedia terdapat signage yang membantu pengguna mengenali fasilitas. Dengan demikian, menurut (NI), persebaran signage di berbagai area mempermudah pemetaan fungsi ruang.

Sementara itu, (SM) menyoroti kelebihan signage dari sisi redaksional dan penempatannya. Ia menilai bahwa papan penunjuk sudah singkat, padat, dan posisinya strategis, terutama di area lobi dan teras. Dengan keberadaan signage di titik orientasi utama, pengguna dapat langsung memahami arah yang harus dituju.

Namun, (RD) menambahkan catatan bahwa meskipun signage di koleksi umum dan agama sudah tepat, masih ada beberapa area yang belum memiliki petunjuk jelas. Ia menilai hal ini dapat membingungkan pengguna baru atau yang belum familiar dengan tata ruang perpustakaan.

Senada dengan itu, (CB) juga memberikan perhatian pada posisi signage. Menurutnya, papan penunjuk arah sudah membantu, tetapi ada beberapa yang letaknya terlalu jauh dari rak sehingga pengguna harus berpindah ke lokasi lain terlebih dahulu. Hal ini menegaskan bahwa jarak dan distribusi signage perlu ditata lebih merata agar orientasi berjalan lebih efisien.

2. Persepsi terhadap Jalur Sirkulasi

Responden (RF) menilai jalur sirkulasi di ruang publik perpustakaan sudah jelas dan leluasa. Ia mencontohkan dari lobi menuju koleksi umum yang jalurnya lurus dan terbuka, sehingga memudahkan pergerakan pengguna tanpa hambatan berarti.

Hal ini sejalan dengan pendapat (NI) yang menyebutkan bahwa arah pergerakan di dalam perpustakaan cukup mudah diikuti. Ia mencontohkan jalur dari ruang agama ke multimedia dapat dilalui melalui koridor yang jelas, menandakan bahwa keterhubungan antar ruang sudah diatur dengan baik.

Sementara itu, (SM) lebih menekankan pada aspek kenyamanan. Ia menyebutkan bahwa jalur sirkulasi tidak sempit, sehingga memudahkan pengguna yang membawa buku atau peralatan. Pandangan ini menunjukkan bahwa dimensi jalur sirkulasi memiliki peran penting dalam mendukung kelancaran aktivitas pengguna.

Berbeda dengan itu, (RD) mengungkapkan adanya kekurangan pada jalur di rak koleksi umum. Ia menilai meskipun jalurnya teratur, ada beberapa area sempit yang dapat mengurangi kenyamanan pergerakan. Masalah ini memperlihatkan bahwa distribusi ruang antar rak masih membutuhkan penyesuaian.

Senada dengan (RD), (CB) menambahkan bahwa meskipun sirkulasi secara umum memadai, kepadatan pengunjung seringkali menimbulkan hambatan, terutama di area koleksi umum. Hal ini menandakan bahwa kapasitas sirkulasi tidak hanya ditentukan oleh desain ruang, tetapi juga oleh volume pengguna pada waktu tertentu.

3. Persepsi terhadap Zona di Ruang Publik

Responden (RF) menilai bahwa pembagian zona di ruang publik perpustakaan sudah cukup jelas. Ia menekankan bahwa zona tenang terdapat di koleksi agama dan referensi, sementara zona interaksi berada di lobi serta ruang diskusi. Pembagian ini menurutnya membantu pengguna memilih ruang sesuai kebutuhan.

Senada dengan itu, (NI) menyampaikan bahwa setiap zona memiliki suasana yang sesuai dengan fungsinya. Ia menilai bahwa konsistensi fungsi dan atmosfer ruang menjadikan pengguna lebih mudah memahami dan menyesuaikan diri.

Responden (SM) menambahkan bahwa pemisahan zona terasa nyaman karena mampu memisahkan area ramai dari area membaca. Menurutnya, kondisi ini

membantu pembaca berkonsentrasi tanpa terganggu oleh aktivitas sosial di ruang lain.

Namun, (RD) memberikan catatan bahwa meskipun pembagian zona sudah tepat, suara dari area interaksi terkadang masih terdengar di zona tenang. Hal ini menunjukkan bahwa isolasi suara perlu diperkuat agar pengguna yang membutuhkan ketenangan bisa benar-benar merasa nyaman.

Sementara itu, (CB) menilai bahwa pembagian zona tidak hanya tepat, tetapi juga fungsional. Ia menyebut zona tenang di koleksi agama dan referensi membantu aktivitas membaca, sementara zona interaksi di lobi memudahkan orang berdiskusi atau berkoordinasi sebelum melakukan kegiatan. Hal ini menegaskan bahwa zona interaksi juga penting sebagai ruang transisi sebelum pengguna memasuki ruang baca utama.

4. Analisis Hasil

Kelima responden mengakui bahwa signage yang jelas, jalur sirkulasi yang tertata, dan pembagian zona yang tepat sangat membantu dalam kegiatan membaca. RF, NI, dan SM cenderung menekankan kejelasan informasi dan keteraturan tata letak, sementara RD dan CB memberi masukan tentang jarak dan posisi yang masih perlu perbaikan. Dalam aspek sirkulasi, semua responden sepakat jalur perpustakaan sudah memadai, meski ada titik sempit di area rak. Pada zonasi, semua sepakat pemisahan zona mendukung fokus membaca, namun perlindungan dari kebisingan masih bisa ditingkatkan.

Variabel *How People Read* memberikan gambaran bahwa desain interior yang memperhatikan orientasi (signage), aksesibilitas (sirkulasi), dan pembagian zona berdampak langsung pada kenyamanan psikologis pengguna. Signage yang jelas mengurangi kebingungan, sirkulasi yang lega mendukung kelancaran aktivitas, dan zonasi yang tepat meminimalkan gangguan. Sejalan dengan teori Weinschenk (2011), lingkungan yang memandu persepsi visual dan spasial secara efektif akan mempermudah proses kognitif, menurunkan beban mental, dan meningkatkan kualitas fokus pengguna. Hal ini pada akhirnya memperkuat motivasi membaca dan kepuasan dalam menggunakan fasilitas perpustakaan.

4.4.4 Bagaimana orang mengingat (*how people remember*)

Berdasarkan hasil wawancara, terlihat bahwa pengalaman ruang di Perpustakaan Wilayah Aceh meninggalkan kesan mendalam bagi penggunanya. Faktor seperti citra visual (*image*), tata cahaya, jalur sirkulasi, pembagian zona, dan dukungan fasilitas memiliki peran signifikan dalam membentuk memori yang positif. Kesan-kesan ini tidak hanya muncul dari aspek estetika, tetapi juga dari bagaimana ruang mendukung kenyamanan, fokus, dan tujuan kunjungan. Tabel berikut menampilkan hasil wawancara lima responden.

Tabel 4.6 Respon Informan terhadap Variabel *How People remember*

No	Variabel Psikologis	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Informan				
			RF	NI	SM	RD	CB
1	Bagaimana orang mengingat (<i>how people remember</i>)	1. Bagaimana persepsi Anda tentang image ruangan ini?	1. Menurut saya, secara umum Perpustakaan Wilayah imagenya Aceh itu modern dan nyaman. Lobi dengan kaca besar dan pencahayaan alami sangat berkesan di mata.	1. Bagi saya, image perpustakaan ini rapi dan teratur. Area koleksi umum yang luas memberi gambaran positif tentang fasilitasnya.	1. Menurut saya, perpustakaan ini punya image sebagai tempat belajar yang tenang tapi juga ramah untuk bersosialisasi, terutama di lobi.	1. Secara keseluruhan, tampilannya nyaman dan bersih. Koleksi agama yang tertata memberi kesan serius dalam mendukung studi.	1. Bagi saya, image-nya modern tapi tetap hangat. Area anak yang penuh warna membuatnya bersahabat untuk semua usia.
		2. Bagian mana dari ruangan ini yang sangat berkesan bagi Anda? Kenapa?	2. Menurut saya, lobi lantai 2 adalah bagian yang paling berkesan karena terasa luas dan terang, membuat pengunjung betah.	2. Bagi saya, ruang multimedia paling berkesan karena fasilitasnya lengkap dan nyaman untuk kegiatan menonton atau membuat tugas.	2. Menurut saya, area referensi lantai 3 paling berkesan karena banyak pilihan buku dan suasananya tenang.	2. Koleksi agama menurut saya berkesan karena suasananya hushed dan mendukung fokus membaca. Kalo ada yang bicara langsung di tegur.	2. Area multimedia yang paling berkesan karena tidak ribut jadi hening dan suhunya ruangnya pas.

		3. Apakah ruang tersebut membantu Anda melaksanakan kegiatan (misal membaca atau membuat tugas) dengan optimal?	3. secara umum semua ruang publik di sini mendukung kegiatan belajar atau membaca. Lobi tapi menurut saya loby yang paling nyaman bagi saya dan sangat mendukung Ketika menyelesaikan tugas	3. Bagi saya, ruang multimedia sangat membantu saat menyelesaikan tugas dengan optimal.	3. Iya sangat membantu saya untuk fokus dalam membaca buku ataupun membuat tugas..	3. Koleksi agama membuat saya bisa membaca dan menulis dengan konsentrasi penuh.	3. Iya dengan tingkat keheningan maksimal dan suhu ruang yang pas membuat saya lebih optimal dalam mengerjakan tugas.
--	--	---	---	---	--	--	---

1. Persepsi terhadap Image Ruangan

Responded (RF) menyampaikan “Menurut saya, secara umum, Perpustakaan Wilayah Aceh itu modern dan nyaman. Lobi dengan kaca besar dan pencahayaan alami sangat berkesan di mata”. Kutipan ini menunjukkan bahwa kesan pertama yang tertangkap RF adalah citra modern yang berpadu dengan kenyamanan. Elemen kaca besar bukan hanya menjadi bagian estetis, tetapi juga memperkuat hubungan visual antara ruang luar dan dalam, menciptakan kesan keterbukaan. Pencahayaan alami yang masuk dari kaca tersebut menambah suasana hangat, membuat area lobi terasa hidup, dan memudahkan pengunjung untuk mengingat pengalaman berada di dalamnya.

(NI) menekankan pentingnya kerapian dan kebersihan dalam membentuk citra positif sebuah ruang publik. Ruang yang tertata rapi dan bersih mencerminkan manajemen yang baik, sementara luasnya area koleksi umum memberikan rasa lega dan memudahkan mobilitas. Kombinasi faktor ini membuat pengalaman berkunjung lebih menyenangkan dan secara alami terekam dalam memori.

(SM) memandang keseimbangan suasana sebagai keunggulan desain. Ruang yang tidak terlalu ramai membuat interaksi sosial tetap terjadi, tetapi tidak sampai mengganggu konsentrasi membaca. Kondisi ini mendukung pembentukan kesan positif karena suasana yang stabil dan terkendali lebih mudah diingat dibandingkan ruang yang terlalu bising atau terlalu sunyi.

(RD) mengaitkan suasana koleksi agama dengan keseriusan belajar. Ketenangan yang tercipta di area tersebut tidak hanya memberi rasa nyaman, tetapi juga menciptakan asosiasi positif antara ruang dan kegiatan studi. Suasana ini membentuk memori yang kuat karena mendukung tujuan utama kunjungan, yaitu belajar dan membaca.

(CB) menekankan kesan inklusif dari area umum perpustakaan. Suasana yang ramah bagi semua usia menjadikan ruang terasa terbuka untuk berbagai kelompok pengunjung, mulai dari anak-anak hingga lansia. Kesan ini cenderung membekas karena memberikan rasa diterima dan diakomodasi oleh lingkungan fisik perpustakaan.

2. Bagian Ruang Paling Berkesan

Menurut (RF) Ruang paling berkesan adalah lobi lantai 2 seperti yang di sebutkan RF “Menurut saya, lobi lantai 2 adalah bagian paling berkesan karena luas dan terasa bersambut, membuat betah”. melihat lobi lantai dua sebagai titik yang memberikan sambutan hangat bagi pengunjung. Luasnya area membuat pergerakan menjadi leluasa dan mengurangi rasa sesak, sementara desain yang terbuka menciptakan kesan ramah. Area seperti ini sering kali menjadi titik orientasi yang mudah diingat karena menjadi tempat pertama yang menyambut pengunjung.

(NI) mengaitkan area multimedia dengan kelengkapan fasilitas dan suasana yang kondusif. Fasilitas yang memadai mempermudah pengunjung mencapai tujuan mereka, sementara suasana yang mendukung konsentrasi menciptakan pengalaman belajar yang optimal. Hal ini menjadikan area multimedia salah satu ruang yang mudah diingat.

(SM) menilai bahwa koleksi buku yang lengkap di area referensi memberikan kesan visual yang kuat. Ditambah suasana tenang, ruang ini menjadi tempat ideal untuk membaca mendalam, sehingga menambah kekuatan memori terhadap ruang tersebut.

(RD) menggaris bawahi pentingnya suasana khuyuk di koleksi agama sebagai pendukung fokus membaca. Meski ada potensi gangguan suara dari luar, kesan utama yang tertinggal adalah lingkungan yang mendukung konsentrasi tinggi.

(CB) menilai bahwa ketenangan di area multimedia menciptakan kenyamanan yang pas untuk belajar. Ruang yang bebas dari kebisingan memberikan rasa fokus yang lebih mudah diingat oleh pengunjung.

3. Persepsi terhadap Pengaruh Desain terhadap Optimalisasi Kegiatan

(RF) menunjukkan bahwa keteraturan, kebersihan, dan pencahayaan menjadi faktor penting dalam mendukung proses belajar. Ketiga elemen ini menciptakan lingkungan yang minim distraksi, sehingga informasi lebih mudah diserap dan diingat.

(NI) menilai bahwa keberadaan fasilitas multimedia berperan langsung dalam efektivitas belajar. Dukungan teknologi dan kelengkapan sarana memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih efisien dan hasilnya terekam dengan baik di memori.

(SM) menekankan bahwa tata letak yang dirancang untuk meminimalkan gangguan membantu proses mengingat bacaan. Suasana yang kondusif memungkinkan konsentrasi penuh, sehingga memori yang terbentuk lebih kuat.

(RD) mengaitkan suasana tenang di koleksi agama dengan kemampuan untuk mengingat materi secara mendalam. Ketenangan ruang memberi kesempatan bagi proses berpikir reflektif yang mendukung daya ingat.

(CB) menekankan pentingnya tata letak dan pencahayaan sebagai faktor pendukung memori. Desain yang memandu alur gerak pengguna dan pencahayaan yang nyaman membuat proses belajar lebih efektif.

4. Analisis Perbandingan dan Kesamaan

Jika membandingkan kelima responden, ada beberapa pola yang konsisten. Pertama, seluruh responden sepakat bahwa citra (*image*) ruang memiliki pengaruh besar terhadap memori mereka. RF dan NI lebih banyak menekankan aspek visual yang bersih, rapi, dan terang, sedangkan SM, RD, dan CB lebih menyoroti kesesuaian suasana dengan aktivitas yang mereka lakukan. Hal ini menunjukkan bahwa memori visual yang kuat tidak hanya dibentuk oleh estetika, tetapi juga oleh pengalaman emosional yang terkait dengan tujuan kunjungan.

Kedua, faktor jalur sirkulasi menjadi penentu seberapa nyaman pengunjung bergerak dari satu area ke area lain, yang pada gilirannya mempengaruhi daya ingat terhadap ruang tersebut. RF merasa lobi lantai dua memberi sambutan yang menyenangkan, NI dan CB memilih area multimedia karena kelengkapan fasilitas dan ketenangan, sedangkan SM dan RD memusatkan perhatian pada ruang koleksi dan referensi yang tenang. Ini menunjukkan adanya hubungan erat antara pengalaman mobilitas di dalam ruang dan kekuatan memori yang terbentuk.

Ketiga, aspek dukungan fasilitas juga menjadi benang merah. NI secara langsung mengaitkan fasilitas multimedia dengan kemampuannya mengingat materi. RF menyoroti penataan ruang yang rapi dan terang sebagai faktor pendukung, sementara RD dan SM melihat suasana tenang sebagai kunci untuk memori yang efektif. CB menegaskan bahwa tata letak dan pencahayaan yang baik menjadi unsur penentu kenyamanan belajar. Dengan kata lain, fasilitas bukan hanya soal ketersediaan fisik, tetapi juga soal bagaimana fasilitas tersebut berinteraksi dengan atmosfer ruang.

Meskipun ada sedikit perbedaan fokus—seperti RD yang menyebut adanya gangguan suara di dekat koleksi agama—keseluruhan respon menunjukkan bahwa pengalaman ruang yang positif, baik dari segi visual, sirkulasi, maupun fasilitas, akan lebih mudah diingat oleh pengguna perpustakaan.

Variabel *How People Remember* mengungkap bahwa ingatan pengguna perpustakaan dibentuk oleh kombinasi tiga aspek utama: citra ruang yang kuat, pengalaman bergerak yang nyaman, dan dukungan fasilitas yang memadai. Citra ruang yang modern, bersih, dan terang membentuk kesan awal yang melekat, sementara jalur sirkulasi yang jelas dan area yang tertata memudahkan orientasi serta mengurangi beban kognitif saat berpindah tempat. Selain itu, fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan seperti area multimedia yang lengkap, koleksi referensi yang terorganisir, atau zona belajar yang tenang menciptakan kondisi optimal untuk fokus. Kondisi ini sejalan dengan teori *context-dependent memory* (Godden &

Baddeley, 1975) yang menyatakan bahwa kesesuaian antara lingkungan belajar dan tujuan pengguna akan mempermudah proses mengingat.

Secara psikologis, ruang yang memberikan pengalaman positif akan mengaktifkan asosiasi emosional yang menyenangkan. Ketika pengalaman ini diulang atau dirasakan konsisten, memori yang terbentuk menjadi semakin kuat dan bertahan lama. Dengan demikian, desain interior yang memperhatikan keseimbangan antara estetika, fungsi, dan kenyamanan tidak hanya mendukung aktivitas belajar, tetapi juga memperkuat hubungan emosional pengguna dengan perpustakaan.

4.4.5 Bagaimana orang berpikir (*how people think*)

Dari hasil wawancara, terlihat bahwa desain interior Perpustakaan Wilayah Aceh berperan penting dalam membentuk dan mendukung proses berpikir pengunjung. Faktor seperti tata ruang, pencahayaan, kebersihan visual, pembagian zona, dan tingkat kebisingan sangat memengaruhi kemampuan pengguna untuk fokus, berpikir jernih, dan mengolah informasi. Tabel berikut menampilkan hasil wawancara lima responden.

Tabel 4.7 Respon Informan terhadap Variabel *How People think*

No	Variabel Psikologis	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Informan				
			RF	NI	SM	RD	CB
1	Bagaimana orang berfikir (<i>how people think</i>)	1. Apakah desain interior ruang ini membantu Anda berpikir dan mendukung proses belajar?	1. secara umum desain interior di Perpustakaan Wilayah Aceh sangat membantu proses belajar. Pencahayaan alami dari lobi dan koleksi umum membuat pikiran segar.	1. tata ruang yang rapi dan minim gangguan visual di koleksi agama membantu fokus berpikir.	1. Iya desain interior perpustakaan membantu saya dalam proses belajar	1. Secara umum, desainnya mendukung kegiatan akademis, terutama di ruang referensi yang kondusif.	1. ruang multimedia mendukung berpikir kreatif saat mengerjakan proyek visual.
		2. Bagian mana dari interior ruangan yang sangat membantu Anda	2. Menurut saya, meja baca di koleksi umum dengan pencahayaan terang sangat membantu	2. Rak buku yang tersusun rapi di koleksi agama membuat saya mudah	2. Area privasi di loby lantai 2 membuat saya nyaman dan bisa berfikir lebih optimal.	2. Pojok baca di ruang referensi sangat mendukung konsentrasi.	2. Area multimedia dengan perangkat lengkap membantu saya

		berpikir dengan optimal?	berpikir secara mendalam.	menemukan referensi.			berpikir kreatif.
		3. Menurut Anda, bagaimana seharusnya suasana ruang agar mendukung aktivitas berpikir secara mendalam?	3. Menurut saya, suasana harus tenang, dengan pencahayaan alami dan suhu udara yang baik seperti di koleksi umum.	3. ruang tenang dengan warna netral seperti koleksi agama paling pas untuk berpikir mendalam.	3. Menurut saya, desain yang memisahkan zona tenang dan zona interaksi membuat belajar jadi lebih efektif.	3. Suasana yang minim suara bising dan tata letak rapi di ruang referensi sangat ideal	1. Bagi saya, pencahayaan hangat dan suasana fokus seperti di ruang multimedia paling mendukung.

1. Persepsi terhadap Peran Desain Interior dalam Mendukung Proses Berpikir

(RF) menekankan bahwa desain interior berpengaruh langsung pada kesegaran pikiran. Pencahayaan alami di lobi dan koleksi umum tidak hanya menciptakan suasana yang nyaman secara visual, tetapi juga memengaruhi suasana hati sehingga mempermudah proses berpikir dan belajar. Keterbukaan cahaya ini juga membantu mengurangi rasa penat selama berada di dalam ruangan.

(NI) menyoroti pentingnya keteraturan dan minimnya distraksi visual. Tata ruang yang rapi dan bersih di area koleksi agama menciptakan suasana terkontrol yang memungkinkan pengguna untuk memusatkan perhatian sepenuhnya pada materi yang sedang dipelajari atau dipikirkan.

(SM) memberikan penegasan singkat bahwa desain interior secara keseluruhan berkontribusi pada efektivitas belajar. Meskipun tidak merinci faktor spesifik, pernyataannya mengindikasikan bahwa kombinasi penataan ruang, suasana, dan fasilitas secara umum telah mendukung aktivitas berpikirnya.

(RD) memandang bahwa desain yang mendukung keseriusan akademik adalah elemen penting. Ruang referensi yang kondusif memfasilitasi fokus tinggi, mengurangi gangguan, dan memperkuat suasana formal yang sesuai untuk studi mendalam.

(CB) menekankan bahwa desain interior tidak hanya mendukung berpikir akademis, tetapi juga kreativitas. Area multimedia menjadi ruang yang memicu ide-ide baru, terutama untuk pekerjaan berbasis visual, berkat fasilitas teknologi dan lingkungan yang dirancang untuk eksplorasi kreatif.

2. Bagian Interior yang Paling Membantu dalam Berpikir Optimal

(RF) menunjukkan bahwa meja baca dengan pencahayaan yang memadai dapat menciptakan lingkungan yang ideal untuk berpikir. Pencahayaan terang tidak hanya membantu secara visual, tetapi juga memberikan energi dan fokus.

(INI) menekankan manfaat tata kelola ruang yang baik terhadap efisiensi berpikir. Rak buku yang rapi memudahkan pencarian referensi, mengurangi waktu yang terbuang, dan menjaga alur berpikir tetap lancar.

(SM) menyukai area privat di lobi lantai dua karena memungkinkan konsentrasi lebih baik. Suasana privat mengurangi gangguan dan meningkatkan kualitas berpikir. جامعة الرانيري

(RD) menyoroti bahwa pojok baca di ruang referensi memberikan lingkungan yang sunyi dan fokus, membuatnya ideal untuk berpikir mendalam dan analisis.

(CB) kembali menekankan peran area multimedia, kali ini untuk membantu berpikir. Desain yang dirancang secara optimal memungkinkan pemanfaatan teknologi secara efektif untuk mendukung proses mental.

3. Persepsi terhadap Suasana Ruang yang Mendukung Aktivitas Berpikir Mendalam

(RF) menyatakan bahwa ketenangan, pencahayaan alami, dan kenyamanan suhu adalah elemen kunci yang menciptakan kondisi berpikir ideal. Suasana ini membantu menjaga konsentrasi dalam jangka waktu lama.

(NI) mengaitkan warna netral dengan suasana tenang yang mendukung fokus. Pemilihan warna interior dapat memengaruhi tingkat konsentrasi dan kestabilan emosi saat berpikir.

(SM) menyoroti pentingnya pemisahan zona. Dengan memisahkan ruang interaksi dari zona tenang, gangguan berkurang sehingga proses berpikir menjadi lebih lancar.

(RD) fokus pada minimnya kebisingan dan keteraturan tata letak. Lingkungan yang sunyi dan terorganisir meminimalkan distraksi eksternal dan internal.

(CB) menekankan peran pencahayaan yang tepat dalam mendukung berpikir, khususnya di area multimedia yang sudah dirancang sedemikian rupa untuk aktivitas kreatif maupun analitis.

6. Analisis Perbandingan

Semua responden sepakat bahwa desain interior memiliki pengaruh langsung terhadap proses berpikir. RF, NI, dan RD cenderung fokus pada faktor lingkungan seperti pencahayaan, kebersihan visual, dan ketenangan, sementara SM dan CB juga menyoroti fungsi zonasi dan dukungan fasilitas spesifik seperti area multimedia. Kesamaan lainnya adalah pengakuan bahwa keteraturan tata ruang baik di meja baca, rak buku, maupun pojok baca menjadi penentu kenyamanan berpikir. Perbedaan muncul pada orientasi tujuan berpikir. CB dan sebagian pernyataan SM lebih condong ke arah berpikir kreatif dengan dukungan fasilitas multimedia, sedangkan RF, NI, dan RD menekankan berpikir analitis dan akademik yang memerlukan ketenangan. Hal ini menunjukkan bahwa desain interior yang ideal harus mampu mengakomodasi kedua jenis proses berpikir tersebut.

Desain interior yang mendukung proses berpikir terbukti mampu meningkatkan kualitas interaksi pengunjung dengan materi bacaan maupun

tugas akademik. Pencahayaan alami, tata ruang rapi, zonasi yang jelas, dan minimnya gangguan menjadi faktor psikologis yang mengurangi stres kognitif dan meningkatkan kemampuan fokus. Desain interior yang mendukung proses berpikir terbukti mampu meningkatkan kualitas interaksi pengunjung dengan materi bacaan maupun tugas akademik. Pencahayaan alami, tata ruang rapi, zonasi yang jelas, dan minimnya gangguan menjadi faktor psikologis yang mengurangi stres kognitif dan meningkatkan kemampuan fokus.

4.4.6 Bagaimana orang merasakan (how people feel)

Hasil wawancara menunjukkan bahwa persepsi emosional pengunjung terhadap desain interior Perpustakaan Wilayah Aceh sangat dipengaruhi oleh kebersihan visual, kerapian tata ruang, penggunaan elemen modern, serta kesesuaian suasana dengan tujuan kunjungan. Unsur-unsur ini memicu respons emosional positif seperti rasa nyaman, tenang, dan termotivasi. Berikut tabel hasil wawancara jawaban informan terhadap variabel *how people feel*.

Tabel 4.8 Respon Informan terhadap Variabel *How People feel*

No	Variabel Psikologis	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Informan				
			RF	NI	SM	RD	CB
1	Bagaimana orang merasakan (how people feel)	1. Secara visual, bagaimana pendapat Anda tentang desain interior ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? <i>(Responden dapat menjelaskan tentang peletakan perabot, pencahayaan, warna, tekstur & elemen lain yang</i>	1. Menurut saya, secara umum desain interior di Perpustakaan Wilayah Aceh menarik dan rapi. Lobi dengan kaca besar memberi kesan modern, sementara koleksi umum terasa hangat.	1. tata ruang yang rapi dan minim gangguan visual di koleksi agama membantu fokus berpikir.	1. Menurut saya, tampilan keseluruhan bersih dan profesional, dengan sedikit sentuhan warna di ruang anak dan remaja.	1. desain visualnya konsisten. Ruang multimedia punya nuansa lebih gelap untuk fokus.	1. desainnya memadukan unsur modern dan ramah pengunjung, terutama di lobi.

		<i>berkaitan dengan visual)</i>					
		<p>2. Bagaimana pendapat Anda tentang aroma yang ada di ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? (Responden dapat menjelaskan tentang aroma alami ruang, aroma buatan yang berasal dari pengharum ruangan, atau aroma yang muncul dari material)</p>	<p>2. Menurut saya, secara umum aroma di perpustakaan ini netral dan segar, terutama di lobi yang dekat pintu masuk.</p>	<p>2. aroma kayu di koleksi agama terasa menenangkan .</p>	<p>2. Menurut saya, ruang multimedia cenderung beraroma pendingin ruangan yang segar.</p>	<p>2. aromanya bersih dan tidak mengganggu, bahkan di area anak yang kadang ramai.</p>	<p>2. aroma di koleksi umum netral sehingga tidak mengganggu fokus membaca.</p>
		<p>3. Bagaimana pendapat Anda tentang tekstur yang ada di ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? (Responden dapat menjelaskan tentang tekstur dari material)</p>	<p>3. Menurut saya, secara umum tekstur interiornya halus dan nyaman dilihat. Lantai keramik di lobi terasa licin tapi bersih. saya, suasana harus tenang, dengan pencahayaan alami dan suhu udara yang baik seperti di koleksi umum.</p>	<p>3. meja kayu di koleksi agama punya tekstur yang nyaman disentuh.</p>	<p>3. Menurut saya, kursi empuk di ruang multimedia memberi kenyamanan ekstra.</p>	<p>3. tekstur permukaan di ruang publik membuat ruangan terasa terawat. Dan bersih gitu jadi lebih semangat belajar.</p>	<p>3. dengan sentuhan tekstur kayu membuat ruangan lbih minimalis dan meningkatkan produktivitas.</p>

	4. Bagaimana pendapat Anda tentang akustik (yang berkaitan dengan suara) yang ada di ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? <i>(Responden dapat menjelaskan tentang kondisi akustik diruangan)</i>	4. Menurut saya, secara umum akustiknya cukup baik. Lobi memang agak bising saat ramai, tapi ruang koleksi tenang	4. Bagi saya, ruang multimedia punya akustik yang pas untuk membangkitkan semangat kalo di ruang agama cenderung tenang dan sunyi.	4. pembagian zona membantu mengurangi kebisingan di ruang tenang. Ya kalo akustiknya rendah saya semangat belajar kalo terlalu bising susah focus.	4. pembagian zona membantu mengurangi kebisingan di ruang tenang. Ya kalo akustiknya rendah saya semangat belajar kalo terlalu bising susah focus.	4. Akustik di perpustakaan tergantung ruang ya cuman saya suka area dengan akustik rendah biar bisa lebih fokus gitu kayak ruang agama
--	---	---	--	--	--	--

1. Persepsi Visual terhadap Desain Interior

Responden (RF) menyampaikan bahwa secara visual lobi perpustakaan terlihat modern dengan dominasi kaca besar, sementara area koleksi umum memberikan suasana yang lebih hangat. Dari pernyataan ini dapat diinterpretasikan bahwa bagi RF, visual ruangan berfungsi menghadirkan perpaduan antara kesan formal dan nyaman, sehingga pengguna dapat merasa kagum sekaligus betah.

Sedangkan (NI) menekankan keteraturan tata ruang dan kerapian pada ruang koleksi agama. Menurutnya, kondisi visual yang teratur dan minim gangguan membantu menjaga konsentrasi saat membaca. Interpretasi dari pendapat NI menegaskan bahwa keteraturan visual dapat memberikan dampak psikologis berupa rasa fokus dan ketenangan.

(SM) memandang bahwa ruangan secara keseluruhan bersih, profesional, dan tampak hidup karena adanya variasi warna. Baginya, kebersihan memberi rasa nyaman, sementara sentuhan warna mencegah suasana monoton. Hal ini

mengindikasikan bahwa visual yang bersih dan profesional turut membentuk perasaan positif serta menambah motivasi pengguna.

Kemudian, (RD) menyoroti konsistensi visual antar ruang, dan khususnya menyebut ruang multimedia yang lebih redup. Menurutnya, kondisi redup justru mempermudah konsentrasi. Dari interpretasi ini dapat dipahami bahwa pencahayaan dan konsistensi visual mampu menyesuaikan kebutuhan psikologis, terutama dalam mendukung fokus.

(CB) melihat bahwa desain modern pada lobi sekaligus memberi kesan ramah bagi pengunjung. Ia menilai bahwa kesan ramah membuat pengguna merasa disambut sejak pertama masuk. Hal ini menunjukkan bahwa visual tidak hanya berfungsi estetis, tetapi juga membangun suasana emosional yang positif.

Jika ditarik benang merah dari kelima responden, dapat dilihat bahwa visual perpustakaan dipersepsikan sebagai kombinasi antara modern, rapi, profesional, konsisten, sekaligus ramah. RF dan CB menekankan perpaduan modern–hangat, NI dan SM menyoroti keteraturan serta kebersihan, sedangkan RD mengaitkan visual dengan atmosfer pencahayaan. Hal ini menunjukkan bahwa aspek visual secara signifikan memengaruhi kenyamanan psikologis pengguna: memunculkan rasa betah, meningkatkan fokus, dan menumbuhkan motivasi belajar.

2. Persepsi Pengguna terhadap Aroma

Responden (RF) menuturkan bahwa aroma di area lobi terasa netral dan segar. Menurutnya, kondisi ini memberi kesan bersih dan tidak mengganggu aktivitas pengunjung. Interpretasi dari jawaban RF menunjukkan bahwa aroma yang sederhana sekalipun mampu menciptakan kenyamanan awal bagi pengguna, karena tidak ada distraksi yang mengganggu fokus.

Berbeda dengan itu, (NI) mengungkapkan bahwa aroma kayu di ruang koleksi agama memberi efek menenangkan. Ia merasa nuansa ini menghadirkan suasana damai dan kondusif untuk membaca. Hal ini memperlihatkan bahwa

aroma alami bisa berfungsi sebagai stimulus positif yang menenangkan emosi pengguna.

Sementara itu, SM menyoroti ruang multimedia yang menurutnya didominasi aroma pendingin ruangan. Ia menilai aroma tersebut memberi kesegaran dan membuat suasana terasa lebih hidup. Interpretasi ini menunjukkan bahwa bagi SM, aroma bisa membangkitkan energi psikologis yang sesuai dengan karakter ruang.

Kemudian, RD menegaskan bahwa aroma di seluruh ruang perpustakaan terasa bersih dan tidak menimbulkan gangguan, bahkan di ruang anak yang biasanya lebih ramai. Baginya, hal ini memperlihatkan bahwa kualitas udara yang netral dan segar merupakan aspek penting yang menjaga kenyamanan saat berada di dalam ruangan.

CB menilai aroma di ruang koleksi umum netral dan membantu dirinya lebih fokus. Menurutnya, ketiadaan aroma menyengat justru memperkuat suasana belajar yang kondusif. Hal ini mengindikasikan bahwa bagi CB, aroma berfungsi menjaga kestabilan psikologis dengan mengurangi distraksi.

Dari keseluruhan responden, terlihat adanya kesamaan pandangan bahwa aroma perpustakaan tidak menimbulkan gangguan. RF, RD, dan CB sepakat bahwa aroma netral membuat pengguna lebih nyaman dan fokus, sementara NI menekankan efek menenangkan dari aroma kayu, dan SM menilai pendingin ruangan memberikan kesegaran. Hal ini menunjukkan bahwa aroma ruangan, meski sederhana, berkontribusi besar dalam membentuk suasana hati, mendukung konsentrasi, serta memberikan ketenangan psikologis bagi pengguna perpustakaan.

3. Tekstur

Responden RF menyampaikan bahwa tekstur interior, khususnya lantai keramik di area lobi, terasa sedikit licin namun tetap bersih dan terawat. Bagi RF, hal ini menimbulkan kesan rapi dan profesional. Interpretasinya menunjukkan bahwa tekstur yang bersih dapat memberikan rasa percaya diri serta menciptakan lingkungan yang lebih nyaman untuk beraktivitas.

Sementara itu, NI menekankan pada meja kayu yang ada di ruang koleksi agama. Menurutnya, tekstur kayu yang halus dan alami menghadirkan kenyamanan tersendiri, sekaligus memberi suasana hangat. Dari interpretasi ini, terlihat bahwa tekstur alami mampu menumbuhkan keterikatan emosional antara pengguna dan ruang.

Berbeda dengan keduanya, SM lebih menyoroti kursi empuk di ruang multimedia. Baginya, tekstur kursi yang lembut sangat mendukung kenyamanan fisik, sehingga pengguna bisa betah berlama-lama membaca atau berdiskusi. Hal ini menunjukkan bahwa tekstur furnitur dapat berperan langsung dalam meningkatkan durasi dan kualitas aktivitas di perpustakaan.

Kemudian, RD menyebut bahwa tekstur permukaan di ruang publik seperti lobi sangat terlihat teratur. Menurutnya, kondisi ini membuat suasana terasa lebih menyenangkan dan membangkitkan semangat untuk belajar. Interpretasi ini mengisyaratkan bahwa bagi RD, tekstur yang terawat dan teratur menjadi simbol keteraturan dan motivasi psikologis.

Selanjutnya, CB menambahkan bahwa sentuhan kayu pada area lobi memberi kesan minimalis sekaligus produktif. Menurutnya, tekstur kayu bukan hanya sekadar elemen estetis, tetapi juga mendukung suasana yang mendorong aktivitas lebih serius. Hal ini memperlihatkan bahwa tekstur dapat berfungsi ganda: memperkuat estetika dan membangun nuansa psikologis yang mendukung produktivitas.

Dari pernyataan para responden, terlihat bahwa tekstur interior perpustakaan dipersepsikan memiliki peran penting dalam membentuk kenyamanan emosional dan fisik. RF dan RD menekankan kebersihan serta keterawatan sebagai pemicu rasa percaya diri dan semangat belajar. NI dan CB menyoroti kayu sebagai elemen hangat dan produktif, sedangkan SM fokus pada kursi empuk yang memberi kenyamanan fisik. Secara keseluruhan, tekstur tidak hanya dipandang sebagai aspek material, tetapi juga sebagai pengalaman inderawi yang berimplikasi pada rasa betah dan motivasi belajar di perpustakaan.

4. Akustik

Responden RF menyebutkan bahwa akustik di ruang koleksi terasa cukup baik, meskipun di area lobi kadang terdengar bising ketika banyak aktivitas berlangsung. Hal ini mengisyaratkan bahwa bagi RF, kualitas suara di ruang tertentu sudah mendukung konsentrasi, tetapi ada ruang lain yang masih menimbulkan gangguan.

Selanjutnya, NI menambahkan bahwa ruang multimedia memiliki akustik yang lebih hidup karena aktivitas pengunjung, sementara ruang koleksi agama cenderung lebih tenang. Menurutnya, perbedaan suasana ini bisa memberi pilihan bagi pengguna untuk menyesuaikan aktivitas belajar. Interpretasi ini memperlihatkan bahwa NI memandang akustik sebagai faktor fleksibel yang dapat menunjang kebutuhan berbeda.

SM juga menegaskan pentingnya zonasi akustik. Ia menyatakan bahwa ruang dengan akustik rendah membantu fokus belajar, sedangkan ruang yang bising justru mengurangi kenyamanan. Pandangannya menunjukkan bahwa bagi SM, ketenangan suara adalah syarat utama untuk produktivitas di perpustakaan.

Sejalan dengan itu, RD menilai bahwa pembagian ruang berdasarkan akustik sangat bermanfaat. Ia merasa ruang dengan suasana tenang lebih membangkitkan semangat membaca, sedangkan ruang yang terlalu ramai bisa membuat mudah terdistraksi. Interpretasi dari RD menguatkan pandangan SM bahwa zonasi akustik berkontribusi besar pada kualitas psikologis pengguna.

Sementara itu, CB menekankan bahwa ia lebih memilih berada di ruang koleksi agama karena akustiknya rendah dan mendukung konsentrasi penuh. Menurutnya, suasana tenang membuat aktivitas membaca lebih mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa bagi CB, akustik yang terkendali adalah kunci kenyamanan belajar.

Secara keseluruhan, kelima responden menilai akustik sebagai aspek penting dalam kenyamanan psikologis. RF menyoroti adanya perbedaan kualitas antar ruang, NI melihat akustik sebagai variasi yang bisa menyesuaikan

kebutuhan, sementara SM, RD, dan CB lebih menekankan perlunya ruang yang tenang agar fokus dan motivasi belajar tetap terjaga. Hal ini membuktikan bahwa akustik yang terkontrol dengan baik, serta adanya zonasi antara ruang ramai dan ruang tenang, menjadi strategi interior yang mendukung fleksibilitas sekaligus konsentrasi pengguna perpustakaan.

Jika dilihat secara menyeluruh dari keempat indikator (visual, aroma, tekstur, dan akustik), terdapat sejumlah persamaan dan perbedaan pandangan antar responden. Dari sisi persamaan, seluruh responden sepakat bahwa desain interior perpustakaan memberi pengaruh positif terhadap kenyamanan psikologis mereka. Pada indikator visual, kelimanya menekankan kesan rapi, modern, dan ramah yang membuat suasana terasa nyaman. Pada indikator aroma, semua responden mengakui bahwa aroma netral atau alami tidak mengganggu, bahkan mendukung fokus dan ketenangan. Pada indikator tekstur, tiap responden menemukan bahwa kebersihan, keterawatan, atau keempukan furnitur berkontribusi terhadap kenyamanan fisik dan emosional. Sedangkan pada indikator akustik, semua responden sama-sama melihat pentingnya ketenangan suara sebagai syarat untuk belajar yang lebih produktif.

Namun, terdapat pula perbedaan penekanan dari masing-masing responden. RF cenderung kritis menyoroti ruang tertentu, seperti lobi yang kadang bising atau lantai keramik yang licin, tetapi tetap menilai aspek lain positif. NI lebih fokus pada keteraturan dan aroma alami yang menenangkan, yang menurutnya sangat mendukung suasana religius dan konsentrasi. SM menekankan kebersihan, kesan profesional, dan kenyamanan furnitur sebagai faktor utama yang membuatnya betah. RD lebih banyak menyoroti konsistensi desain, keterawatan, serta pembagian zonasi akustik sebagai aspek penting untuk mendukung aktivitas belajar. Sementara CB menekankan perpaduan modern dan ramah pada visual, aroma netral yang mendukung fokus, serta tekstur kayu minimalis yang menurutnya produktif.

Dari perbandingan ini dapat disimpulkan bahwa meskipun tiap responden memiliki pengalaman spesifik sesuai ruang yang mereka gunakan, keseluruhannya sepakat bahwa perpustakaan mampu menghadirkan kenyamanan psikologis melalui pengalaman multisensori. Visual menumbuhkan

semangat dan rasa betah, aroma menciptakan ketenangan dan fokus, tekstur mendukung kenyamanan fisik sekaligus emosional, serta akustik menjaga konsentrasi. Dengan demikian, variabel *How People Feel* memperlihatkan bahwa desain interior tidak hanya memengaruhi persepsi estetis, tetapi juga berdampak langsung pada suasana hati, konsentrasi, dan motivasi pengguna perpustakaan.

4.4.7 Bagaimana orang mengambil Keputusan (how people decide)

Hasil wawancara menunjukkan bahwa proses pengambilan keputusan pengunjung di Perpustakaan Wilayah Aceh sangat dipengaruhi oleh ketersediaan ruang sesuai kebutuhan, keteraturan tata letak, kejelasan informasi (signage), serta faktor kenyamanan fisik seperti pencahayaan, sirkulasi udara, dan kebersihan. Unsur-unsur ini berfungsi sebagai fasilitator kognitif yang membantu pengunjung memilih sumber informasi, menyelesaikan tugas, dan menentukan langkah belajar secara rasional dan terarah.

Tabel 4.9 Respon Informan terhadap Variabel how people decide

No	Variabel Psikologis	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Informan				
			RF	NI	SM	RD	CB
1	Bagaimana orang mengambil Keputusan (how people decide)	1. Pernahkah Anda mengambil keputusan di ruangan ini (misalnya menyelesaikan tugas, memilih materi, atau memilih ruang)?	1. Menurut saya, secara umum ruang di Perpustakaan Wilayah Aceh sering membantu saya membuat keputusan. Misalnya, di ruang agama memudahkan saya dalam penyelesaian tugas dalam kondisi hening.	1. Sering saya menyelesaikan tugas di perpustakaan, saya sering memilih ruang multimedia untuk menyelesaikan tugas.	1. pernah, terutama saat di ruang referensi memutuskan mencari referensi yang sesuai topik tugas.	1. Pernah di ruang agama.	1. Pernah, paling sering pakek ruang multimedia sama ruang koleksi umum untuk buat tugas.
		2. Apakah desain ruang ini mendorong Anda untuk mengambil keputusan	2. Menurut saya, ya. Tata letak rapi di perpustakaan ini memudahkan saya	2. Iya sih. Desain yang teratur membuat saya lebih fokus sebelum	2. iya, karena informasi dan signage jelas sehingga saya bisa memilih dengan tepat.	2. Iya ruang yang kompeten, suhu udara yang bagus, pencahayaan maksimal	2. Iya sih menurut saya, kebisingan dan pencahayaan yang

		secara rasional dan logis?	menimbang pilihan buku. Khususnya di ruang agama.	mengambil keputusan.			baik membuat saya nyaman saat menimbang pilihan.
--	--	----------------------------	---	----------------------	--	--	--

1. Pemicu dalam Mengambil Keputusan

Responden pertama (RF) menjelaskan bahwa ruang di perpustakaan sering membantunya dalam mengambil keputusan. Ia mencontohkan ruang agama sebagai tempat yang sangat mendukung proses penyelesaian tugas karena suasananya tenang sehingga memudahkannya untuk lebih fokus. Kondisi hening inilah yang membuatnya merasa lebih cepat dalam memutuskan langkah yang harus diambil.

Sejalan dengan itu, responden kedua (NI) juga menekankan bahwa dirinya sering menyelesaikan tugas di perpustakaan, namun lebih banyak memilih ruang multimedia. Baginya, keberadaan fasilitas teknologi di ruang tersebut sangat membantu dalam menyelesaikan tugas sekaligus menjadi faktor pendorong ketika ia harus membuat keputusan terkait pekerjaannya.

Hal berbeda diungkapkan oleh responden ketiga (SM) yang lebih sering menjadikan ruang referensi sebagai titik penting dalam mengambil keputusan. Menurutnya, ruang referensi menyediakan koleksi bacaan yang sesuai dengan kebutuhan akademik, sehingga keputusan yang ia buat biasanya dilandasi oleh informasi yang tepat dari sumber pustaka.

Sementara itu, responden keempat (RD) juga pernah mengalami situasi di mana keputusan penting diambil di ruang agama. Menurutnya, suasana ruang yang tenang serta tidak terlalu ramai mendukung dirinya untuk berpikir jernih sebelum menentukan pilihan.

Responden kelima (CB) menambahkan pengalaman berbeda, di mana ia paling sering menggunakan ruang multimedia maupun ruang koleksi umum.

Kedua ruang tersebut dianggap fleksibel karena bisa digunakan untuk mengerjakan berbagai jenis tugas, sehingga menjadi tempat baginya untuk mengambil keputusan akademik secara lebih cepat.

Dari keseluruhan jawaban responden dapat dipahami bahwa meskipun pilihan ruang yang digunakan berbeda-beda, baik ruang agama, multimedia, maupun referensi, semua responden sepakat bahwa kondisi ruang di perpustakaan memberi pengaruh nyata terhadap proses pengambilan keputusan mereka. Perbedaan ini menunjukkan adanya variasi kebutuhan pengguna yang dipenuhi melalui keberagaman desain interior perpustakaan.

2. Rasionalitas dan Logika dalam Mengambil Keputusan

Pada aspek rasionalitas, (RF) menyampaikan bahwa tata letak yang rapi, khususnya di ruang agama, membuatnya lebih mudah mempertimbangkan pilihan bacaan. Menurutnya, keteraturan ruang berperan besar dalam menimbang secara logis sebelum menentukan keputusan.

Senada dengan itu (NI) juga menyebutkan bahwa desain ruang yang teratur membantu dirinya tetap fokus. Baginya, keteraturan interior membuat pikiran lebih jernih, sehingga keputusan yang ia buat tidak terburu-buru tetapi melalui pertimbangan yang rasional.

SM menambahkan bahwa informasi yang jelas dan sistematis yang ia temui di ruang referensi sangat mendukung proses berpikir logis. Dengan ketersediaan data yang terstruktur, ia merasa lebih percaya diri dalam menentukan pilihan karena dasar pertimbangannya kuat.

Hal serupa juga disampaikan RD, meskipun ia lebih menyoroti faktor kenyamanan ruang seperti pencahayaan maksimal, suhu udara yang baik, dan kondisi ruang yang tenang. Menurutnya, aspek-aspek fisik tersebut menciptakan suasana kondusif sehingga dirinya bisa berpikir secara lebih logis.

CB pun mengutarakan pandangan yang sejalan, di mana kebersihan ruang dan pencahayaan yang baik menjadi faktor utama yang membuatnya nyaman. Dengan kondisi seperti itu, ia merasa lebih leluasa dalam menimbang dan memutuDari penjelasan kelima responden tersebut, dapat ditarik benang merah

bahwa meskipun masing-masing menekankan aspek berbeda, mulai dari kerapian, keteraturan, informasi, pencahayaan, hingga kebersihan, namun seluruhnya sepakat bahwa desain interior perpustakaan berperan besar dalam mendorong pengambilan keputusan yang rasional dan logis. Dengan kata lain, tata ruang yang terencana tidak hanya memengaruhi kenyamanan, tetapi juga memperkuat kemampuan pengguna dalam membuat keputusan akademik yang tepat. skan pilihan secara rasional.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kelima responden, terlihat bahwa desain interior perpustakaan memiliki peran signifikan dalam mendukung proses pengambilan keputusan pengguna. Pada indikator pertama, masing-masing responden menekankan ruang yang berbeda, RF dan RD merasa ruang agama membantu mereka dalam mengambil keputusan karena suasananya tenang, NI dan CB lebih memilih ruang multimedia karena fasilitasnya yang lengkap, sementara SM menjadikan ruang referensi sebagai acuan dalam menentukan keputusan akademik. Hal ini menunjukkan bahwa pilihan ruang bervariasi sesuai dengan kebutuhan individu, tetapi semuanya berujung pada satu kesamaan, yakni ruang di perpustakaan mampu memberikan stimulus positif dalam memutuskan langkah yang tepat.

Sedangkan pada indikator kedua, seluruh responden sepakat bahwa desain ruang yang teratur, bersih, dan nyaman mendorong mereka untuk mengambil keputusan secara rasional dan logis. RF menyoroti tata letak rapi yang membuatnya lebih mudah menimbang pilihan bacaan, NI merasa keteraturan ruang membantunya tetap fokus, SM menekankan pada informasi yang jelas dan terstruktur, RD melihat faktor pencahayaan dan kenyamanan sebagai penunjang, sedangkan CB menganggap kebersihan serta pencahayaan baik sebagai pendukung utama. Walaupun aspek yang ditonjolkan berbeda, benang merahnya tetap sama: interior perpustakaan menciptakan kondisi berpikir yang lebih jernih dan logis.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa bagaimana orang mengambil keputusan (how people decide) di perpustakaan sangat dipengaruhi oleh kondisi ruang dan desain interior. Ruang yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing

responden tidak hanya memudahkan mereka dalam menentukan pilihan akademik, tetapi juga memberikan rasa percaya diri bahwa keputusan yang diambil telah melalui pertimbangan rasional. Dengan demikian, desain interior perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, melainkan juga sebagai instrumen psikologis yang memengaruhi cara pengguna menyusun, menimbang, dan akhirnya mengambil keputusan.

4.4.8 Apa Yang Memotivasi Orang (*what motivate people*)

Wawancara mengungkap bahwa motivasi pengunjung untuk menggunakan ruang di Perpustakaan Wilayah Aceh dipengaruhi oleh kombinasi faktor estetika, kenyamanan, kelengkapan fasilitas, dan terpenuhinya kebutuhan belajar. Desain interior yang menarik, area yang luas dan tertata rapi, serta adanya fasilitas modern seperti ruang multimedia, koneksi internet, dan pencahayaan yang baik berperan penting dalam mendorong kunjungan dan keterlibatan pengunjung.

Tabel 4.10 Respon Informan terhadap Variabel *what motivate people*

No	Variabel Psikologis	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Informan				
			RF	NI	SM	RD	CB
1	Apa yang memotivasi seseorang (what motivates people)	1. Apakah yang mendorong Anda menggunakan ruang ini? Apakah ada kaitannya dengan desain interior yang atraktif dan mendukung kegiatan Anda?	1. Menurut saya, secara umum suasana nyaman dan desain modern di Perpustakaan Wilayah Aceh membuat saya betah. Lobi yang terang dan koleksi umum yang luas sangat mendukung kegiatan membaca.	1. Bagi saya, tata ruang yang rapi dan fasilitas lengkap mendorong saya datang. Ruang multimedia jadi pilihan utama untuk mengerjakan tugas.	1. perpustakaan ini menarik karena kombinasinya antara kenyamanan dan ketersediaan buku yang beragam.	1. Secara umum, saya termotivasi datang karena area tenangnya mendukung belajar. Koleksi agama memberi suasana yang nyaman.	1. Bagi saya, desain yang menarik dan bagus terus tidak panas dan area publik yang luas membuat saya tertarik menggunakan ruang di perpustakaan ini.
		2. Apakah kebutuhan Anda terpenuhi saat menggunakan ruang ini?	2. Menurut saya, iya. Semua kebutuhan membaca, mencari referensi, dan belajar terpenuhi.	2. iya. Ruang multimedia memberi fasilitas yang saya perlukan	2. Menurut saya, iya. Koleksi umum menyediakan referensi yang lengkap. terus	2. Iya, ruang agama sangat memenuhi kebutuhan saya Listriknya lancar, suhu	1. Sangat terpenuhi, saya nyaman menggunakan ruang ini.

					ada wifi dan juga colokan Listrik jadi mudah menggunakan laptop.	udara dan pencahayaan nya cukup baik.	
--	--	--	--	--	--	---------------------------------------	--

1. Faktor yang Mendorong Penggunaan Ruang

Responden pertama (RF) menegaskan bahwa suasana nyaman dengan desain modern di Perpustakaan Wilayah Aceh menjadi alasan utamanya. Menurutnya, lobi yang terang dengan koleksi umum yang luas membuat dirinya merasa betah, sehingga kegiatan membaca dapat dilakukan dengan lebih maksimal.

Sejalan dengan itu, NI menyampaikan bahwa tata ruang yang rapi dan fasilitas multimedia yang lengkap menjadi pemicu motivasi dirinya untuk datang dan menggunakan ruang. Hal ini menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap sarana yang menunjang tugas berperan besar dalam membangkitkan motivasi pengguna.

Sementara itu, SM menilai motivasi utamanya datang dari kombinasi kenyamanan dan ketersediaan buku yang beragam. Ia menganggap perpustakaan bukan hanya sebagai tempat belajar, melainkan juga sumber informasi yang dapat diakses dengan mudah.

Responden RD berbeda sedikit dalam pandangannya. Ia merasa bahwa suasana tenang di koleksi agama menjadi faktor utama yang mendorong motivasi belajar. Kondisi ruang yang hening memberikan rasa nyaman sehingga dirinya lebih termotivasi untuk berkegiatan di dalamnya.

CB menambahkan bahwa motivasinya muncul dari desain yang modern, sirkulasi udara yang baik, dan pencahayaan yang mendukung. Menurutnya, aspek fisik ruang yang ramah pengunjung sangat menentukan, terutama pada area publik yang sering ia gunakan.

Dari keseluruhan jawaban, terlihat bahwa motivasi responden dalam menggunakan ruang perpustakaan dipengaruhi oleh dua hal: faktor suasana dan faktor fasilitas. Suasana tenang dan nyaman mendorong sebagian responden, sementara ketersediaan fasilitas lengkap seperti multimedia dan koleksi buku mendorong responden lainnya.

2. Pemenuhan Kebutuhan saat Menggunakan Ruang

Pada indikator kedua, RF menegaskan bahwa semua kebutuhannya seperti membaca, mencari referensi, dan belajar dapat terpenuhi. Ia menilai perpustakaan sudah menyediakan sarana yang sesuai dengan aktivitas akademiknya.

NI juga menyampaikan hal yang sama, bahwa ruang multimedia memberikan fasilitas yang sangat dibutuhkan, mulai dari referensi lengkap, akses Wi-Fi, hingga colokan listrik yang memudahkan penggunaan laptop. Bagi NI, kelengkapan fasilitas inilah yang membuat kebutuhannya benar-benar tercukupi.

SM menambahkan bahwa koleksi umum menyediakan referensi yang lengkap, sehingga kebutuhan akademiknya dapat terpenuhi dengan baik. Ia merasa ketersediaan bahan bacaan yang bervariasi sangat membantu proses belajarnya.

Selanjutnya, RD menyampaikan bahwa ruang agama benar-benar memenuhi kebutuhannya, terutama karena kondisi ruang yang tenang, pencahayaan yang baik, dan suhu udara yang sejuk. Bagi RD, faktor lingkungan fisik berperan besar dalam menunjang kebutuhan belajar.

CB menguatkan pernyataan responden lain dengan menekankan bahwa kenyamanan ruang, pencahayaan, dan kelancaran sirkulasi udara membuat dirinya merasa sangat terpenuhi saat menggunakan ruang perpustakaan. Menurutnya, aspek kenyamanan fisik sama pentingnya dengan ketersediaan fasilitas.

Berdasarkan hasil wawancara, terlihat bahwa motivasi pengguna dalam memanfaatkan ruang di Perpustakaan Wilayah Aceh dipengaruhi oleh

kombinasi suasana ruang dan ketersediaan fasilitas. Pada indikator pertama, RF menekankan suasana modern dan lobi yang terang sebagai faktor utama, sedangkan NI lebih terdorong oleh fasilitas multimedia yang lengkap. SM menyoroti kenyamanan dan ketersediaan buku yang beragam sebagai sumber motivasi, sementara RD merasa lebih termotivasi ketika berada di ruang agama yang tenang. CB menambahkan bahwa desain modern dengan pencahayaan dan sirkulasi udara yang baik menjadi daya tarik utama. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi muncul dari aspek yang berbeda—sebagian besar dari suasana yang nyaman, sebagian lainnya dari kelengkapan fasilitas yang menunjang aktivitas akademik.

Pada indikator kedua, seluruh responden sepakat bahwa kebutuhan mereka terpenuhi saat menggunakan ruang perpustakaan. RF menilai kebutuhan membaca dan mencari referensi telah difasilitasi dengan baik, NI merasa terbantu dengan keberadaan fasilitas multimedia lengkap, SM menekankan kelengkapan koleksi umum, RD menyoroti kenyamanan fisik seperti suhu dan pencahayaan, sementara CB menegaskan pentingnya kenyamanan ruang secara keseluruhan. Kesamaan dari seluruh jawaban adalah bahwa perpustakaan berhasil memberikan dukungan optimal, baik dalam aspek teknis maupun psikologis.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa motivasi pengguna dalam memanfaatkan ruang perpustakaan lahir dari keterpaduan antara aspek kenyamanan suasana dan ketersediaan fasilitas. Suasana yang tenang, pencahayaan yang baik, serta fasilitas multimedia dan koleksi buku yang lengkap membentuk ekosistem belajar yang kondusif. Dengan demikian, desain interior perpustakaan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan pengaruh nyata terhadap motivasi psikologis pengguna untuk terus belajar dan beraktivitas di dalamnya.

4.4.9 Bagaimana orang melakukan kesalahan (how people make mistake)

Kesalahan pengguna saat beraktivitas di perpustakaan dapat terjadi karena berbagai faktor, mulai dari ketidaksesuaian antara desain interior dengan kebutuhan navigasi, kurangnya informasi yang jelas, hingga tata letak yang membingungkan. Dalam teori psikologi desain, *how people make mistake* mengacu pada bagaimana interaksi antara manusia dan lingkungannya dapat menghasilkan perilaku yang tidak sesuai harapan akibat hambatan persepsi, memori, maupun interpretasi informasi. Weinschenk (2011) menjelaskan bahwa kesalahan bukan semata-mata karena kelalaian pengguna, melainkan seringkali karena sistem atau lingkungan fisik tidak memberikan petunjuk yang memadai pada saat dibutuhkan. Dalam konteks perpustakaan, kesalahan ini dapat berupa salah mengambil koleksi, salah memahami fungsi area, atau kesulitan menemukan lokasi tertentu. Penelitian ini mengkaji bagaimana pengguna mengalami kesalahan dalam ruang perpustakaan wilayah Banda Aceh, faktor-faktor yang memicunya, serta solusi yang mereka usulkan untuk meminimalkan kesalahan tersebut.

Tabel 4.11 Respon Informan terhadap Variabel *how people make mistake*

No	Variabel Psikologis	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Informan				
			RF	NI	SM	RD	CB
1	Bagaimana Orang dapat melakukan kesalahan (how people make mistake)	1. Pernahkah Anda salah dalam memahami dan/atau salah menggunakan elemen-elemen di dalam ruangan ini? Misal, Anda mengira meja adalah kursi, dan menggunakannya sebagai kursi. <i>(Hal ini berkaitan</i>	1. Saya sejauh ini belum pernah. Menurut saya semua elemen desain interior jelas dan mudah di pahami.	1. Saya, pernah coba menggunakan ruang loby untuk mengerjakan tugas tapi kurang nyaman.	1. pernah salah ambil buku di rak yang saya kira koleksi umum, ternyata koleksi referensi.	1. Pernah, saya kira meja di lobi bisa untuk diskusi, ternyata khusus untuk informasi.	1. Oh pernah saya kira kaca yang besar di area ruang agama salah satunya pintunya karena saya lihat ada koridor di bagian luarnya, ternyata bukan pintu tapi jendela.

		<i>dengan kesalahanpahaman dalam memahami elemen interior)</i>					
		2. Jika ada, apakah yang akan Anda sarankan untuk memperbaiki kesalahan desain elemen tersebut?	2.-	2. Ya saran saya ukuran mejanya terlalu tinggi jadi kurang nyaman untuk nugas.	2. rak buku diberi kode warna sesuai jenis koleksi biar mudah dibedakan	2. Menurut saya, meja khusus diberi papan penanda fungsi	1. Di perjelas aja di bagian pintunya biar gak bingung.

1. Persepsi Pengunjung terhadap Kesalahan yang Terjadi

RF merasakan bahwa kejelasan tata letak dan keteraturan visual membuatnya tidak pernah melakukan kesalahan selama berada di perpustakaan. Pandangan ini menunjukkan bahwa desain interior yang terencana, dengan jalur sirkulasi yang jelas dan orientasi visual yang baik, mampu mencegah potensi kesalahan. Efek positif ini memperlihatkan peran desain sebagai “pemandu tak terlihat” yang menuntun perilaku pengguna.

Sedangkan NI mengalami kesalahan akibat faktor ergonomi signage. Penempatan tulisan pada ketinggian yang kurang ideal dan ukuran huruf yang terlalu kecil membuatnya kesulitan membaca dari jarak normal. Kesalahan ini mengindikasikan bahwa meski tata letak ruang sudah baik, informasi yang disajikan harus mempertimbangkan kemampuan persepsi visual manusia, termasuk jarak pandang optimal.

Kemudian SM menyoroti kurangnya diferensiasi visual antar koleksi. Tidak adanya kode warna, simbol, atau perbedaan material pada rak membuatnya keliru mengambil buku dari kategori yang salah. Kasus ini memperlihatkan bahwa desain interior tidak hanya perlu fokus pada estetika, tetapi juga fungsionalitas dalam mendukung akurasi perilaku pengguna.

RD menunjukkan bahwa kesalahan bisa terjadi ketika furnitur multifungsi atau memiliki bentuk generik tanpa penanda fungsi yang jelas. Ketidaksesuaian

antara ekspektasi pengguna dengan fungsi sebenarnya ruang atau furnitur menjadi pemicu kesalahan penggunaan area.

Sementara itu, CB mengalami kebingungan karena area koleksi agama memiliki lokasi tersembunyi dan signage yang minim. Kondisi ini membuatnya salah mengira fungsi area tersebut, yang pada akhirnya menegaskan bahwa tidak hanya furnitur, tetapi juga lokasi dan visibilitas penanda ruang memiliki peran besar dalam menentukan akurasi navigasi pengguna.

2. Analisa Perbandingan

Kelima informan memiliki pengalaman yang berbeda terkait kesalahan di perpustakaan. RF menonjol karena tidak pernah melakukan kesalahan, berkat persepsi positif terhadap kejelasan tata letak. NI dan CB menggarisbawahi peran signage, di mana ukuran tulisan, tinggi penempatan, dan visibilitas menjadi faktor kritis. SM fokus pada minimnya pembeda visual antar koleksi yang memicu kesalahan pengambilan buku. RD dan CB berbagi pengalaman salah fungsi area akibat kurangnya penanda furnitur atau ruang.

Perbedaan ini menunjukkan bahwa kesalahan di perpustakaan tidak hanya bersumber dari kelalaian pengguna, tetapi juga dari aspek desain yang tidak sepenuhnya mendukung persepsi dan orientasi visual. Kesamaan yang bisa ditarik adalah semua kesalahan yang terjadi dapat diminimalkan melalui perbaikan aspek visual dan informasi, tanpa mengubah struktur besar tata ruang.

Dari perspektif psikologi desain, temuan ini selaras dengan teori Weinschenk (2011) yang menjelaskan bahwa kesalahan manusia sering kali terjadi bukan semata karena kelalaian, tetapi karena keterbatasan memori kerja, persepsi, dan mental model yang tidak sesuai dengan lingkungan. Dalam konteks ini, signage yang sulit dibaca, minimnya pembeda visual, dan penempatan furnitur tanpa penanda jelas mengganggu cognitive mapping pengguna, sehingga meningkatkan risiko kesalahan.

Weinschenk juga menekankan bahwa desain yang efektif harus mengantisipasi kesalahan dengan memberikan *redundancy of cues* — seperti kombinasi teks, warna, simbol, dan posisi yang konsisten. Perpustakaan yang mampu memadukan elemen-elemen ini tidak hanya akan mengurangi frekuensi kesalahan, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri, mengurangi kecemasan, dan mempercepat adaptasi pengguna terhadap ruang.

4.4.10 People Are Social Animals (Sosialisasi Manusia)

Sosialisasi manusia merupakan salah satu aspek psikologis penting dalam desain interior perpustakaan, di mana keberadaan ruang publik dan privat dapat memengaruhi intensitas interaksi sosial antar pengguna. Menurut Weinschenk (2011), manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial yang membutuhkan kesempatan untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan membangun koneksi emosional dengan orang lain. Oleh karena itu, desain interior yang menyediakan ruang khusus untuk bersosialisasi dan ruang untuk privasi akan membantu memenuhi kebutuhan psikologis ini.

Tabel 4.12 Respon Informan terhadap Variabel *people are social animals*

No	Variabel Psikologis	Pertanyaan Wawancara	Jawaban Informan				
			RF	NI	SM	RD	CB
1	Sosialisasi manusia (<i>people are social animals</i>)	1. Menurut Anda, apakah interior ruang ini memfasilitasi Anda untuk berinteraksi dengan orang lain?	1. Menurut saya, secara umum iya. Area lobi dan ruang diskusi sangat mendukung interaksi.	1. Iya cukup memfasilitasi karena ada area public dan untuk yang mau sendiri juga ada area privat.	1. Menurut saya, iya. Fasilitas perpustakaan sudah memfasilitasi saya dengan baik.	1. Iya, area terbuka di lobi membuat mudah berdiskusi dengan teman saya.	1. Sangat memfasilitasi untuk berinteraksi atau berdiskusi di area lobby.
		2. Menurut Anda, apakah ada keseimbangan antara ruang untuk bersosialisasi dan ruang personal?	2. Menurut saya, ada. Zona tenang dan zona interaksi diatur dengan baik.	2. Menurut saya cukup seimbang, Ruang diskusi dan ruang referensi punya fungsi jelas.	2. Area publik dan area privat seimbang sehingga nyaman untuk semua	2. Iya menurut saya ada biasanya kalau mau tenang ruang agama dan ruang koleksi umum menjadi	1. ada. Area publik dan area privat seimbang sehingga nyaman untuk semua.

						pilihan yang baik.kalo untuk diskusi bagusnya d area lobby	
--	--	--	--	--	--	--	--

1. Perspektif terhadap fasilitas untuk berinteraksi

Responden RF menilai bahwa area lobi dan ruang diskusi di perpustakaan sudah sangat mendukung interaksi. Menurutnya, kedua ruang ini memiliki fungsi yang jelas untuk menciptakan suasana kebersamaan sehingga memudahkan pengguna untuk saling bertemu dan berbicara.

Hal yang sama diungkapkan oleh NI, yang menilai bahwa keberadaan area publik di perpustakaan cukup representatif sebagai ruang interaksi. Namun, ia juga menekankan pentingnya adanya area privat untuk kebutuhan personal, sehingga perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai ruang sosial, tetapi juga tetap menjaga kenyamanan individu.

Sementara itu, SM mengungkapkan bahwa fasilitas yang ada di perpustakaan secara keseluruhan sudah memadai untuk mendukung sosialisasi. Ia menilai bahwa keseimbangan antara ruang terbuka dan fasilitas diskusi menjadikan interaksi berjalan baik tanpa mengganggu fungsi utama perpustakaan sebagai ruang belajar.

Sejalan dengan itu, RD menyoroti keterbukaan area lobi sebagai salah satu kelebihan. Baginya, ruang ini menjadi tempat yang cukup strategis untuk berdiskusi dengan teman, sehingga kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak kaku.

Sedangkan CB secara khusus menekankan peran lobi sebagai ruang yang sangat memfasilitasi interaksi. Baginya, lobi menjadi titik temu yang natural dan nyaman, sehingga berfungsi sebagai pusat kegiatan sosial antar pengguna perpustakaan.

2. keseimbangan antara ruang untuk bersosialisasi dan ruang personal

Responden RF menyatakan bahwa keseimbangan ini memang terasa. Ia menilai adanya zona tenang dan zona interaksi yang diatur dengan baik membuat pengguna dapat memilih ruang sesuai kebutuhan, baik untuk belajar individu maupun untuk diskusi kelompok.

Menurut NI, keseimbangan juga tampak dari pembagian ruang diskusi dan ruang referensi yang fungsinya cukup jelas. Dengan pembagian tersebut, ia merasa bahwa perpustakaan mampu memberikan ruang yang setara antara kebutuhan bersosialisasi dan aktivitas belajar personal.

Sementara itu, SM mengungkapkan bahwa area publik dan area privat sudah terkelola dengan baik sehingga pengguna dapat merasa nyaman. Menurutnya, perpustakaan memberi fleksibilitas kepada pengguna untuk menyesuaikan aktivitas dengan ruang yang tersedia.

RD juga sependapat dengan responden sebelumnya. Ia menilai bahwa adanya ruang agama dan koleksi umum menjadi pilihan ideal bagi pengguna yang menginginkan suasana tenang, sementara ruang diskusi dapat dimanfaatkan untuk aktivitas kelompok. Bagi RD, pembagian ini membantu pengguna mengambil keputusan ruang sesuai situasi.

Hal senada diungkapkan oleh CB, yang menyebut bahwa area publik dan area privat memang sudah cukup seimbang. Menurutnya, keseimbangan ini memberi kenyamanan bagi semua kalangan pengguna, baik yang membutuhkan interaksi maupun yang lebih memilih suasana tenang.

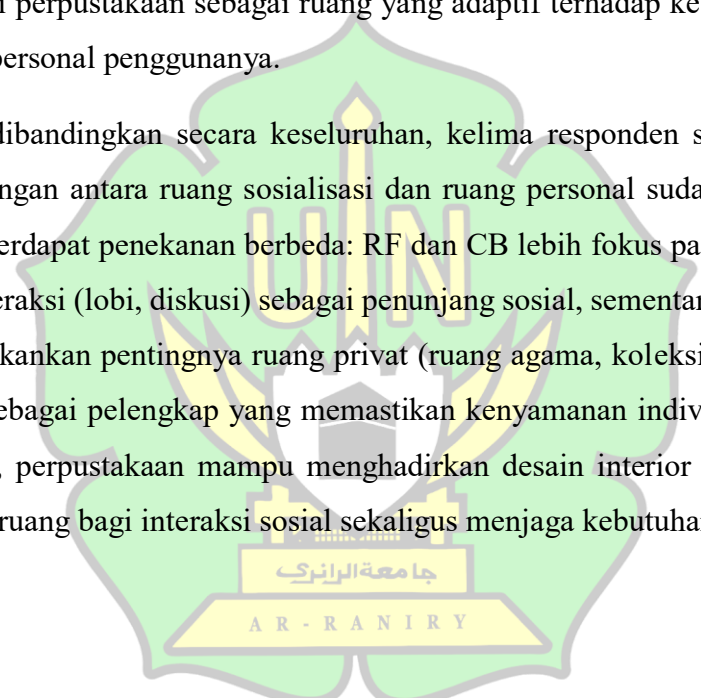
3. Analisis Perbandingan

Berdasarkan interpretasi jawaban responden, dapat disimpulkan bahwa perpustakaan wilayah Aceh telah memfasilitasi kebutuhan penggunanya dalam bersosialisasi maupun menjaga privasi. RF dan CB sama-sama menekankan peran area lobi serta ruang diskusi sebagai pusat interaksi sosial yang efektif. Bagi keduanya, ruang ini bukan hanya tempat berkumpul, tetapi juga menjadi sarana membangun kebersamaan antar pengguna.

Sementara itu, NI dan SM menyoroti pentingnya keseimbangan antara area publik dan area privat. NI melihat pembagian fungsi ruang, seperti ruang referensi dan ruang diskusi, mampu menjawab kebutuhan sosial sekaligus personal. SM menambahkan bahwa fasilitas yang ada tidak hanya mendukung interaksi, tetapi juga tetap menjaga profesionalitas dan kenyamanan belajar.

Di sisi lain, RD menekankan fleksibilitas ruang, di mana pengguna bisa menyesuaikan aktivitas dengan ruang yang dipilih. Ia melihat ruang agama dan koleksi umum sebagai zona yang lebih tenang, sedangkan lobi dan ruang diskusi berperan sebagai ruang interaksi. Hal ini menunjukkan bahwa RD lebih menyoroti perpustakaan sebagai ruang yang adaptif terhadap kebutuhan sosial maupun personal penggunanya.

Jika dibandingkan secara keseluruhan, kelima responden sepakat bahwa keseimbangan antara ruang sosialisasi dan ruang personal sudah cukup baik. Namun, terdapat penekanan berbeda: RF dan CB lebih fokus pada keberadaan ruang interaksi (lobi, diskusi) sebagai penunjang sosial, sementara NI, SM, dan RD menekankan pentingnya ruang privat (ruang agama, koleksi umum, ruang tenang) sebagai pelengkap yang memastikan kenyamanan individual. Dengan demikian, perpustakaan mampu menghadirkan desain interior yang inklusif, memberi ruang bagi interaksi sosial sekaligus menjaga kebutuhan personal.



BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengaruh Desain Interior terhadap Psikologis Pengguna pada Perpustakaan Wilayah Aceh, baik melalui observasi, wawancara, maupun analisis tematik dengan kerangka teori Weinschenk (2011), diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi tata letak ruang dan perabotan yang belum optimal berpengaruh terhadap cara pengguna mempersepsikan ruang (*how people see*) dan memusatkan perhatian (*how people focus their attention*). Penataan ruang yang cenderung padat serta sirkulasi yang terbatas menimbulkan kesan sempit dan mengurangi keleluasaan bergerak, sehingga berdampak pada kenyamanan dan efektivitas aktivitas pengguna dalam mencari maupun membaca koleksi.
2. Dari aspek pencahayaan, ditemukan bahwa distribusi cahaya yang tidak merata memengaruhi kemampuan pengguna dalam membaca (*how people read*) serta mempertahankan konsentrasi. Intensitas cahaya yang terlalu terang maupun terlalu redup pada beberapa area menyebabkan kelelahan visual, yang secara psikologis menurunkan kenyamanan dan kualitas pengalaman belajar pengguna.
3. sirkulasi udara dan kenyamanan termal terbukti berpengaruh terhadap respons emosional pengguna (*how people feel*) dan tingkat motivasi mereka untuk bertahan lebih lama di dalam perpustakaan (*what motivates people*). Kondisi penghawaan yang kurang optimal menimbulkan rasa tidak nyaman, yang berdampak pada penurunan fokus, suasana hati, dan produktivitas pengguna dalam melakukan aktivitas membaca dan belajar.
4. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kondisi akustik ruang memengaruhi proses berpikir (*how people think*), pengambilan keputusan (*how people decide*), serta potensi terjadinya gangguan konsentrasi dan

kesalahan (*people make mistakes*). Kebisingan yang berasal dari lingkungan sekitar maupun aktivitas di dalam perpustakaan menghambat terciptanya suasana tenang yang seharusnya menjadi karakter utama ruang perpustakaan sebagai ruang belajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa desain interior berperan penting dalam membentuk kondisi psikologis pengguna Perpustakaan Wilayah Aceh, baik dari aspek kognitif, emosional, maupun sosial. Oleh karena itu, penerapan prinsip-prinsip psikologi arsitektur dalam penataan desain interior melalui perbaikan tata letak ruang, pencahayaan, sirkulasi udara, dan akustik menjadi hal yang sangat diperlukan guna menciptakan lingkungan perpustakaan yang lebih nyaman, kondusif, dan mendukung kebutuhan psikologis pengguna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa desain interior berperan penting dalam membentuk pengalaman psikologis pengguna perpustakaan. Suasana yang tercipta dari elemen interior tidak hanya memengaruhi kenyamanan fisik, tetapi juga berdampak pada konsentrasi, emosi, motivasi, hingga kepuasan pengguna dalam memanfaatkan fasilitas perpustakaan.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan penelitian, penulis memberikan saran yang ditujukan kepada pengelola Perpustakaan Wilayah Aceh, perancang interior, serta peneliti selanjutnya, sebagai berikut:

1. Bagi pihak Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh
 - Perlu adanya peningkatan kualitas signage, terutama di area-area tertentu yang masih minim petunjuk arah atau memiliki posisi yang kurang strategis. Dengan penempatan yang lebih merata dan dekat dengan titik orientasi, pengguna akan lebih mudah menemukan ruang atau koleksi yang dituju.
 - Pengaturan tata letak rak koleksi umum sebaiknya diperhatikan kembali, terutama jarak antar rak yang masih terasa sempit.

Perbaikan ini dapat meningkatkan kenyamanan sirkulasi dan mengurangi potensi kepadatan saat jumlah pengunjung meningkat.

- Zona tenang perlu diberi isolasi suara tambahan, sehingga aktivitas membaca atau belajar lebih terlindungi dari gangguan suara dari area interaksi.
- Pemanfaatan cahaya alami dan warna interior perlu dipertahankan, karena terbukti memberikan dampak positif terhadap kenyamanan emosional pengguna.

2. Bagi pengguna perpustakaan

- Diharapkan dapat lebih memanfaatkan variasi ruang yang tersedia, baik ruang sosial (lobi, ruang diskusi) maupun ruang fokus (koleksi agama, referensi, multimedia), sesuai dengan kebutuhan psikologis masing-masing. Dengan demikian, pengalaman menggunakan perpustakaan dapat lebih optimal.

3. Bagi penelitian selanjutnya

- Perlu dilakukan kajian lanjutan dengan melibatkan jumlah responden yang lebih besar serta metode kuantitatif, agar dapat memperkuat temuan mengenai hubungan antara desain interior dan aspek psikologis pengguna.
- Penelitian di masa mendatang juga dapat membandingkan persepsi pengguna di beberapa perpustakaan berbeda, sehingga dapat diperoleh gambaran yang lebih luas mengenai pengaruh desain interior terhadap psikologis pengguna di berbagai konteks.
- Selain itu, disarankan untuk mengkaji lebih spesifik elemen interior tertentu, seperti pencahayaan alami, ergonomi perabot, atau warna ruang, sehingga kontribusi tiap elemen terhadap kondisi psikologis pengguna dapat dipahami secara lebih detail.

Dengan menerapkan rekomendasi ini, diharapkan Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh tidak hanya menjadi pusat penyedia informasi, tetapi juga menjadi ruang publik yang memberikan pengalaman belajar yang nyaman, menyenangkan, dan memotivasi bagi seluruh pengunjung.


DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. R., Fitriyaningsih, Y., & Akbar, A. A. (2020). *Analisis tingkat kebisingan dan persebarannya menggunakan metode noise mapping pada PLTD Siantan, Kalimantan Barat*. JURLIS: Jurnal Rekayasa Lingkungan Tropis, 2(2), 11–20. Universitas Tanjung pura.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*,
- Brown, C. R. (2002). *Interior design for libraries: Drawing on function & appeal*. American Library Association.
- Cuadra, Adrina Ayu, & Saintytauw, Zelzi Jerit. (2019). *Pengaruh Desain Interior Perpustakaan terhadap Kenyamanan Pengguna di Perpustakaan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya*. Skripsi. Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Ching, F. D. (2011). *A visual dictionary of architecture*. John Wiley & Sons.
- DISPERSIP Aceh. (2022). *Profil Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Aceh*. Banda Aceh: DISPERSIP.
- Nugroho, E. (2008). *Pengenalan teori warna*. Yogyakarta: Andi.
- Handoko, P. (2010). *Hubungan tata ruang dalam terhadap kenyamanan fisik pengguna di ruang instalasi gawat darurat Rumah Sakit Islam Wonosobo (Skripsi, Universitas Negeri Semarang)*. Universitas Negeri Semarang.
- Kaharudin, Kusumawanto, A. (2011). *Rekayasa material akustik ruang dalam desain bangunan: Studi kasus rumah tinggal sekitar Bandara Adisutjipto Yogyakarta*. Forum Teknik, Universitas Gadjah Mada.
- Lasa, Hs. (2011). *Manajemen Perpustakaan*. Yogyakarta: Ombak.

- Maidah, D. (2013). *Self injury pada mahasiswa (Studi kasus pada mahasiswa pelaku self injury)* (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Semarang). Universitas Negeri Semarang.
- Putri, Meidhita Nurwijia. (2023). *Pengaruh Desain Interior Perpustakaan terhadap Kenyamanan Pengguna di Perpustakaan Universitas Merdeka Malang*. (Skripsi. Universitas Merdeka Malang).
- Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (1992). *Standar nasional perpustakaan umum*. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Rahman, Muhammad Fadhlun Noor. (2020). *Peran Desain Interior dalam Menunjang Kenyamanan Pengguna di Perpustakaan Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah*. (Skripsi).
- Setiawan, B., & Ruki, U. A. (2014). *Penerapan psikologi desain pada elemen desain interior*. *Humaniora*, 5(2), 1251-1260.
- Suptandar, J. P. (1999). *Desain interior*. Jakarta: Djambatan.
- Schmid, H. (2005). *Interior Design: A Critical Introduction*. London: Laurence King Publishing.
- Sulistyo-Basuki. (1993). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia.
- Weinschenk, S. (2011). *100 Things Every Designer Needs to Know About People*. Berkeley, CA: New Riders.
- Wulandari, W. (2013). *Persepsi pengguna terhadap layanan ruang baca perpustakaan umum (studi deskriptif tentang persepsi pengguna terhadap layanan ruang baca Badan Arsip dan Perpustakaan Kota Surabaya)* (Skripsi Sarjana, Universitas Airlangga). Universitas Airlangga.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat keputusan pembimbing



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
Nomor : **207 / Un.08/FST/KP.07.6/03/2025**

TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING STUDIO TUGAS AKHIR MAHASISWA PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan Studio Tugas Akhir Mahasiswa Prodi Arsitektur pada Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing dimaksud;
b. bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas sebagai Dosen Pembimbing Studio Tugas Akhir pada Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025 yang ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan.

Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Presiden RI Nomor 64 Tahun 2013 Tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
6. Peraturan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2014 Tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2020, Tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015 tentang Pemberian Kuasa dan Pendelegasian Wewenang Kepada Para Dekan dan, Direktur Program Pascasarjana dalam Lingkungan UIN Ar-Raniry;
9. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 48 Tahun 2022 Tentang Standar Biaya Lainnya yang ditetapkan Rektor Tahun 2023 di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Memperhatikan : Keputusan Sidang Seminar Program Studi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal 28 Februari 2025.


MEMUTUSKAN


Menetapkan :
Kesatu : Menunjuk Saudara :
1. **Maysarah Binti Bakri, S.T., M.Arch.** Sebagai Dosen Pembimbing 1
2. **Ir. Ar. Fitriyani Insanuri Qismullah, ST., MUP., IPM, IAI** Sebagai Dosen Pembimbing 2

Untuk Membimbing Studio Tugas Akhir :
Nama : **HIZKILLAH**
NIM : **210701037**
Prodi : **Arsitektur**
Judul Tugas Akhir/ Skripsi : **PENGARUH DESAIN INTERIOR TERHADAP PSIKOLOGIS PENGGUNA PADA RUANG PERPUSTAKAAN WILAYAH KOTA BANDA ACEH.**

Kedua : Kepada Dosen Pembimbing Studio Tugas Akhir tersebut diberikan honorarium yang dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2025 dengan ketentuan
- Pembimbing (Dosen Luar Biasa) : Rp. 250.000,-/Mahasiswa

Ketiga : Surat Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025 dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

Ditetapkan di Banda Aceh
Pada Tanggal **21** Maret 2025
Dekan,

Muhammad Dirhamsyah



Tembusan:
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi UIN Ar-Raniry Banda Aceh
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan.

Lampiran 2 hasil wawancara responded

BIODATA

Nama	:	RF
Usia	:	21
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Jurusan/Instansi	:	Sosiologi Agama
Tanggal Wawancara	:	19 Juli 2025
Lokasi	:	Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh
Wawancara ke-	:	1
Frekuensi Kunjungan	:	3-4 kali Seminggu

<p>Bagaimana orang melihat (how people see)</p>	<p>7. Bagaimana persepsi Anda terhadap ruang ini? <i>(Responden dapat menjawab berupa tinggi/rendah, luas/sempit, dll)</i></p> <p>8. Bagaimana persepsi Anda terhadap</p> <ul style="list-style-type: none"> i. warna yang digunakan? j. bentuk ruang? k. bentuk dan penataan perabot? l. pola pada ruang (jika ada)? 	<p>1. Menurut saya, secara umum ruang-ruang publik di Perpustakaan Wilayah Aceh terasa nyaman dan terawat. Lobi luas dan terbuka memberi kesan lega, sedangkan ruang multimedia kalau sedang ramai terasa agak padat.</p> <p>2. Persepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menurut saya, warna di semua ruang publiknya dominan netral dan lembut, memberi rasa tenang. b. Secara umum, bentuk ruang di perpustakaan ini sederhana dan mudah dipahami. Lobi terbuka,
---	---	--

		<p>sementara ruang multimedia berbentuk tertutup sehingga lebih fokus.</p> <p>c. Menurut saya, penataan perabot di perpustakaan ini teratur dan memaksimalkan ruang. Koleksi umum memakai meja berbaris rapi, sementara lobi diberi sofa untuk bersantai.</p> <p>d. Pola ruang di perpustakaan wilayah mudah dipahami. Paling bingung Ketika awal awal kita mengunjungi perpustakaan.</p>
<p>Bagaimana orang memfokuskan perhatian (how people focus their attention)</p>	<p>3. Apakah ada bagian dari ruangan ini yang menarik perhatian Anda? (<i>Dapat berupa bidang tertentu, sculpture, pencahayaan, perabot yang unik, dll</i>) Kenapa?</p> <p>4. Apakah hal tersebut membantu Anda melaksanakan kegiatan (misal membaca atau membuat tugas) dengan optimal?</p>	<p>3. Menurut saya, secara umum tiap ruang publik punya daya tarik tersendiri. Lobi dengan kaca besar langsung menarik mata karena cahaya masuk leluasa.</p> <p>4. Menurut saya, secara umum penataan yang menarik perhatian justru mempermudah fokus. Lobi yang terang bikin saya semangat masuk dan mencari buku.</p>
<p>Bagaimana orang membaca (how people read)</p>	<p>4. Bagaimana persepsi Anda terhadap signage (penanda, informasi ruang dll) yang terdapat pada ruangan ini?</p>	<p>1. Menurut saya, secara umum signage di Perpustakaan Wilayah Aceh cukup jelas dan</p>

	<p>5. Bagaimana persepsi Anda dalam membaca/memahami jalur sirkulasi di ruangan ini?</p> <p>6. Bagaimana persepsi Anda terhadap zona yang ada di dalam ruangan ini? Apakah Anda dapat membaca adanya perbedaan zona? <i>(Dalam konteks zona tenang, zona privat, zona public dalam ruangan tersebut)</i></p>	<p>membantu. Di setiap area publik seperti koleksi umum dan agama, papan petunjuknya mudah dibaca.</p> <p>2. Menurut saya, jalur sirkulasi di semua ruang publik jelas dan leluasa. Dari lobi ke koleksi umum jalannya lurus dan terbuka.</p> <p>3. Menurut saya, pembagian zona di ruang publik jelas terlihat. Zona tenang ada di koleksi agama dan referensi, sedangkan zona interaksi di lobi dan ruang diskusi.</p>
<p>Bagaimana orang mengingat (how people remember)</p>	<p>4. Bagaimana persepsi Anda tentang image ruangan ini?</p> <p>5. Bagian mana dari ruangan ini yang sangat berkesan bagi Anda? Kenapa?</p> <p>6. Apakah ruang tersebut membantu Anda melaksanakan kegiatan (misal membaca atau membuat tugas) dengan optimal?</p>	<p>1. Menurut saya, secara umum citra Perpustakaan Wilayah Aceh itu modern dan nyaman. Lobi dengan kaca besar dan pencahayaan alami sangat berkesan di mata.</p> <p>2. Menurut saya, lobi adalah bagian paling berkesan karena terasa luas dan terang, membuat pengunjung betah.</p> <p>3. Menurut saya, secara umum semua ruang publik di sini mendukung kegiatan belajar atau membaca. Lobi yang lega</p>

		membuat transisi antar ruang nyaman.
Bagaimana orang berpikir (how people think)	<p>4. Apakah desain interior ruang ini membantu Anda berpikir dan mendukung proses belajar?</p> <p>5. Bagian mana dari interior ruangan yang sangat membantu Anda berpikir dengan optimal?</p> <p>6. Menurut Anda, bagaimana seharusnya suasana ruang agar mendukung aktivitas berpikir secara mendalam?</p>	<p>1. Menurut saya, secara umum desain interior di Perpustakaan Wilayah Aceh sangat membantu proses belajar. Pencahayaan alami dari lobi dan koleksi umum membuat pikiran segar.</p> <p>2. Menurut saya, meja baca di koleksi umum dengan pencahayaan terang sangat membantu berpikir secara mendalam.</p> <p>3. Menurut saya, suasana harus tenang, dengan pencahayaan alami dan suhu udara yang baik seperti di koleksi umum.</p>
Bagaimana orang merasakan (how people feel)	<p>5. Secara visual, bagaimana pendapat Anda tentang desain interior ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? <i>(Responden dapat menjelaskan tentang peletakan perabot, pencahayaan, warna, tekstur & elemen lain yang berkaitan dengan visual)</i></p> <p>6. Bagaimana pendapat Anda tentang aroma yang ada di ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? <i>(Responden dapat menjelaskan tentang aroma alami ruang, aroma</i></p>	<p>1. Menurut saya, secara umum desain interior di Perpustakaan Wilayah Aceh menarik dan rapi. Lobi dengan kaca besar memberi kesan modern, sementara koleksi umum terasa hangat.</p> <p>2. Menurut saya, secara umum aroma di perpustakaan ini netral dan segar, terutama di lobi yang dekat pintu masuk.</p> <p>3. Menurut saya, secara umum tekstur interiornya halus dan nyaman dilihat. Lantai</p>

	<p><i>buatan yang berasal dari pengharum ruangan, atau aroma yang muncul dari material)</i></p> <p>7. Bagaimana pendapat Anda tentang tekstur yang ada di ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? <i>(Responden dapat menjelaskan tentang tekstur dari material)</i></p> <p>8. Bagaimana pendapat Anda tentang akustik (yang berkaitan dengan suara) yang ada di ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? <i>(Responden dapat menjelaskan tentang kondisi akustik diruangan)</i></p>	<p>keramik di lobi terasa licin tapi bersih.</p> <p>4. Menurut saya, secara umum akustiknya cukup baik. Lobi memang agak bising saat ramai, tapi ruang koleksi tenang.</p>
<p>Bagaimana orang mengambil keputusan (how people decide)</p>	<p>3. Pernahkah Anda mengambil keputusan di ruangan ini (misalnya menyelesaikan tugas, memilih materi, atau memilih ruang)?</p> <p>4. Apakah desain ruang ini mendorong Anda untuk mengambil keputusan secara rasional dan logis?</p>	<p>1. Menurut saya, secara umum ruang di Perpustakaan Wilayah Aceh sering membantu saya membuat keputusan. Misalnya, di ruang agama memudahkan saya dalam penyelesaian tugas dalam kondisi hening.</p> <p>2. Menurut saya, ya. Tata letak rapi di perpustakaan ini memudahkan saya menimbang pilihan buku. Khususnya di ruang agama.</p>
<p>Apa yang memotivasi</p>	<p>3. Apakah yang mendorong Anda menggunakan ruang ini? Apakah ada kaitannya</p>	<p>1. Menurut saya, secara umum suasana nyaman dan desain</p>

<p>seseorang (what motivates people)</p>	<p>dengan desain interior yang atraktif dan mendukung kegiatan Anda?</p> <p>4. Apakah kebutuhan Anda terpenuhi saat menggunakan ruang ini?</p>	<p>modern di Perpustakaan Wilayah Aceh membuat saya betah. Lobi yang terang dan koleksi umum yang luas sangat mendukung kegiatan membaca.</p> <p>2. Menurut saya, iya. Semua kebutuhan membaca, mencari referensi, dan belajar terpenuhi.</p>
<p>Orang dapat melakukan kesalahan (people make mistake)</p>	<p>3. Pernahkah Anda salah dalam memahami dan/atau salah menggunakan elemen-elemen di dalam ruangan ini? Misal, Anda mengira meja adalah kursi, dan menggunakannya sebagai kursi. <i>(Hal ini berkaitan dengan kesalahpahaman dalam memahami elemen interior)</i></p> <p>4. Jika ada, apakah yang akan Anda sarankan untuk memperbaiki kesalahan desain elemen tersebut?</p>	<p>1. Saya sejauh ini belum pernah. Menurut saya semua elemen desain interior jelas dan mudah di pahami.</p> <p>2.</p>
<p>Sosialisasi manusia (people are social animals)</p>	<p>3. Menurut Anda, apakah interior ruang ini memfasilitasi Anda untuk berinteraksi dengan orang lain?</p> <p>4. Menurut Anda, apakah ada keseimbangan antara ruang untuk bersosialisasi dan ruang personal?</p>	<p>1. Menurut saya, secara umum iya. Area lobi dan ruang diskusi sangat mendukung interaksi.</p> <p>2. Menurut saya, ada. Zona tenang dan zona interaksi diatur dengan baik.</p>

BIODATA

Nama	:	NI
Usia	:	23
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Jurusan/Instansi	:	Pendidikan Bahasa Indonesia
Tanggal Wawancara	:	19 Juli 2025
Lokasi	:	Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh
Wawancara ke-	:	2
Frekuensi Kunjungan	:	2 kali dalam 1 minggu

<p>Bagaimana orang melihat (how people see)</p>	<p>1. Bagaimana persepsi Anda terhadap ruang ini? <i>(Responden dapat menjawab berupa tinggi/rendah, luas/sempit, dll)</i></p> <p>2. Bagaimana persepsi Anda terhadap</p> <p>m. warna yang digunakan?</p> <p>n. bentuk ruang?</p> <p>o. bentuk dan penataan perabot?</p> <p>p. pola pada ruang (jika ada)?</p>	<p>1. Bagi saya, tata ruang di seluruh area perpustakaan cukup rapi dan fungsional. Koleksi umum lapang dengan rak tersusun rapi, tapi ruang anak lebih kecil sehingga cepat penuh saat dikunjungi rombongan sekolah.</p> <p>2. Persepsi</p> <p>e. Secara keseluruhan, warna di perpustakaan ini selaras dan menarik variasi warna yang digunakan. Area koleksi agama dan umum punya warna netral, sedangkan ruang anak diberi warna cerah.</p>
---	--	---

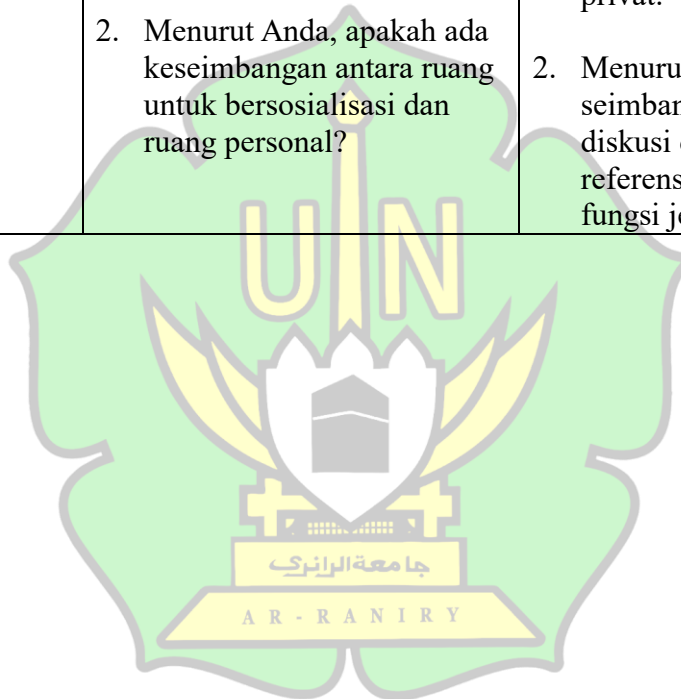
		<p>f. Menurut saya, bentuk ruangnya memudahkan penataan perabot. Koleksi umum berbentuk memanjang, sedangkan ruang anak lebih unik dan ceria.</p> <p>g. perabot di semua ruang disesuaikan dengan fungsinya. Koleksi umum memakai meja panjang, sedangkan multimedia memakai kursi menghadap layar.</p> <p>h. Menurut saya, pola di ruang-ruang perpustakaan keren keren dan jarang ada bangunan public di aceh semenarik perpustakaan ini.</p>
<p>Bagaimana orang memfokuskan perhatian (how people focus their attention)</p>	<p>1. Apakah ada bagian dari ruangan ini yang menarik perhatian Anda? (<i>Dapat berupa bidang tertentu, sculpture, pencahayaan, perabot yang unik, dll</i>) Kenapa?</p> <p>2. Apakah hal tersebut membantu Anda melaksanakan kegiatan (misal membaca atau membuat tugas) dengan optimal?</p>	<p>2. Bagi saya, semua ruang punya ciri masing-masing, tapi yang paling menarik itu ruang koleksi umum ada area privat tapi di gabung sama lemari gitu unik. Karena desain perabotnya unik jadi ku tertarik sama ruang itu.</p> <p>3. Iya saya merasa bisa privat tapi tidak terlalu sepi keadaan</p>

		sekitarnya. Jadi tetap bisa ambis.
Bagaimana orang membaca (how people read)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana persepsi Anda terhadap signage (penanda, informasi ruang dll) yang terdapat pada ruangan ini? 2. Bagaimana persepsi Anda dalam membaca/memahami jalur sirkulasi di ruangan ini? 3. Bagaimana persepsi Anda terhadap zona yang ada di dalam ruangan ini? Apakah Anda dapat membaca adanya perbedaan zona? <i>(Dalam konteks zona tenang, zona privat, zona public dalam ruangan tersebut)</i> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagi saya, papan penunjuk di sini rapi dan sesuai kebutuhan. Di ruang multimedia pun ada label yang jelas untuk peralatan. 2. Bagi saya, arah pergerakan di dalam gedung ini cukup intuitif. Dari ruang agama ke multimedia bisa lewat koridor yang jelas. 3. Bagi saya, tiap zona di perpustakaan ini punya suasana yang khas dan mudah dikenali mana yang privat dan mana yang public.
Bagaimana orang mengingat (how people remember)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana persepsi Anda tentang image ruangan ini? 2. Bagian mana dari ruangan ini yang sangat berkesan bagi Anda? Kenapa? 3. Apakah ruang tersebut membantu Anda melaksanakan kegiatan (misal membaca atau membuat tugas) dengan optimal? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagi saya, kesan perpustakaan ini rapi dan teratur. Area koleksi umum yang luas memberi gambaran positif tentang fasilitasnya. 2. Bagi saya, ruang multimedia paling berkesan karena fasilitasnya lengkap dan nyaman untuk kegiatan menonton atau membuat tugas. 3. Bagi saya, ruang multimedia sangat membantu saat butuh presentasi atau menonton video pembelajaran.
Bagaimana orang berpikir (how people think)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah desain interior ruang ini membantu Anda 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagi saya, tata ruang yang rapi dan minim gangguan visual di

	<p>berpikir dan mendukung proses belajar?</p> <p>2. Bagian mana dari interior ruangan yang sangat membantu Anda berpikir dengan optimal?</p> <p>3. Menurut Anda, bagaimana seharusnya suasana ruang agar mendukung aktivitas berpikir secara mendalam?</p>	<p>koleksi agama membantu fokus berpikir.</p> <p>2. Rak buku yang tersusun rapi di koleksi agama membuat saya mudah menemukan referensi.</p> <p>3. Bagi saya, ruang tenang dengan warna netral seperti koleksi agama paling pas untuk berpikir mendalam.</p>
<p>Bagaimana orang merasakan (how people feel)</p>	<p>1. Secara visual, bagaimana pendapat Anda tentang desain interior ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? <i>(Responden dapat menjelaskan tentang peletakan perabot, pencahayaan, warna, tekstur & elemen lain yang berkaitan dengan visual)</i></p> <p>2. Bagaimana pendapat Anda tentang aroma yang ada di ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? <i>(Responden dapat menjelaskan tentang aroma alami ruang, aroma buatan yang berasal dari pengharum ruangan, atau aroma yang muncul dari material)</i></p> <p>3. Bagaimana pendapat Anda tentang tekstur yang ada di ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat</p>	<p>1. Bagi saya, suasana visualnya enak dipandang. Area koleksi agama sederhana tapi elegan, sedangkan ruang anak lebih ceria.</p> <p>2. Bagi saya, aroma kayu di koleksi agama terasa menenangkan.</p> <p>3. Bagi saya, meja kayu di koleksi agama punya tekstur alami yang nyaman disentuh.</p> <p>4. Bagi saya, ruang multimedia punya akustik yang pas untuk mendengar audio.</p>

	<p>Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? (Responden dapat menjelaskan tentang tekstur dari material)</p> <p>4. Bagaimana pendapat Anda tentang akustik (yang berkaitan dengan suara) yang ada di ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? (Responden dapat menjelaskan tentang kondisi akustik diruangan)</p>	
<p>Bagaimana orang mengambil keputusan (how people decide)</p>	<p>1. Pernahkah Anda mengambil keputusan di ruangan ini (misalnya menyelesaikan tugas, memilih materi, atau memilih ruang)?</p> <p>2. Apakah desain ruang ini mendorong Anda untuk mengambil keputusan secara rasional dan logis?</p>	<p>1. Sering saya menyelesaikan tugas di perpustakaan, saya sering memilih ruang multimedia untuk menyelesaikan tugas.</p> <p>2. Iya sih. Desain yang teratur membuat saya lebih fokus sebelum mengambil keputusan.</p>
<p>Apa yang memotivasi seseorang (what motivates people)</p>	<p>1. Apakah yang mendorong Anda menggunakan ruang ini? Apakah ada kaitannya dengan desain interior yang atraktif dan mendukung kegiatan Anda?</p> <p>2. Apakah kebutuhan Anda terpenuhi saat menggunakan ruang ini?</p>	<p>1. Bagi saya, tata ruang yang rapi dan fasilitas lengkap mendorong saya datang. Ruang multimedia jadi pilihan utama untuk mengerjakan tugas.</p> <p>2. Bagi saya, iya. Ruang multimedia memberi fasilitas yang saya perlukan .</p>
<p>Orang dapat melakukan kesalahan (people make mistake)</p>	<p>5. Pernahkah Anda salah dalam memahami dan/atau salah menggunakan elemen-elemen di dalam ruangan ini? Misal, Anda mengira meja adalah kursi,</p>	<p>1. Saya, pernah coba menggunakan ruang lobby untuk mengerjakan tugas tapi kurang nyaman.</p>

	<p>dan menggunakannya sebagai kursi. <i>(Hal ini berkaitan dengan kesalahpahaman dalam memahami elemen interior)</i></p> <p>6. Jika ada, apakah yang akan Anda sarankan untuk memperbaiki kesalahan desain elemen tersebut?</p>	<p>2. Ya saran saya ukuran mejanya terlalu tinggi jadi kurang nyaman untuk nugas.</p>
<p>Sosialisasi manusia (people are social animals)</p>	<p>1. Menurut Anda, apakah interior ruang ini memfasilitasi Anda untuk berinteraksi dengan orang lain?</p> <p>2. Menurut Anda, apakah ada keseimbangan antara ruang untuk bersosialisasi dan ruang personal?</p>	<p>1. Iya cukup memfasilitasi karena ada area public dan untuk yang mau sendiri juga ada area privat.</p> <p>2. Menurut saya cukup seimbang, Ruang diskusi dan ruang referensi punya fungsi jelas.</p>



BIODATA

Nama	:	CB
Usia	:	20
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Jurusan/Instansi	:	Pendidikan Bahasa Indonesia
Tanggal Wawancara	:	20 Juli 2025
Lokasi	:	Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh
Wawancara ke-	:	3
Frekuensi Kunjungan	:	3 – 4 kali dalam seminggu

<p>Bagaimana orang melihat (how people see)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana persepsi Anda terhadap ruang ini? <i>(Responden dapat menjawab berupa tinggi/rendah, luas/sempit, dll)</i> 2. Bagaimana persepsi Anda terhadap <ol style="list-style-type: none"> q. warna yang digunakan? r. bentuk ruang? s. bentuk dan penataan perabot? t. pola pada ruang (jika ada)? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut saya, perpustakaan ini punya kombinasi ruang yang luas dan nyaman juga untuk privat. Lobi dengan kaca besar terasa terang, sementara koleksi agama lebih tertutup dan tenang.. 2. Persepsi <ol style="list-style-type: none"> i. Menurut saya, pilihan warna di perpustakaan ini menyejukkan dan tidak mengganggu fokus. Area anak diberi sentuhan warna-warni agar lebih menarik. j. Pada umumnya bentuk ruang di sini praktis dan simpel. Lobi lapang, ruang remaja memanjang sehingga meja baca bisa
---	---	--

		<p>diletakkan di Tengah</p> <p>k. Menurut saya, penataan perabot di sini membuat ruang terasa lapang. Di lobi, kursi santai digunakan agar pengunjung betah, tetapi peletakkan rak buku di beberapa ruang terlalu dekat seperti ruang layanan agama.</p> <p>l. Pola di ruang publik tidak terlalu ramai, jadi nyaman aja penglihatan saya sebagai pengguna.</p>
<p>Bagaimana orang memfokuskan perhatian (how people focus their attention)</p>	<p>1. Apakah ada bagian dari ruangan ini yang menarik perhatian Anda? (<i>Dapat berupa bidang tertentu, sculpture, pencahayaan, perabot yang unik, dll</i>) Kenapa?</p> <p>2. Apakah hal tersebut membantu Anda melaksanakan kegiatan (misal membaca atau membuat tugas) dengan optimal?</p>	<p>1. Menurut saya, yang menarik ruang multimedia karena pencahayaannya terkontrol tidak terlalu dominan seperti ruang lain.</p> <p>2. Area multimedia yang pencayaannya tidak terlalu mendominasi membuat saya lebih focus mengerjakan tugas terutama menggunakan laptop.</p>
<p>Bagaimana orang membaca (how people read)</p>	<p>1. Bagaimana persepsi Anda terhadap signage (penanda, informasi ruang dll) yang terdapat pada ruangan ini?</p> <p>2. Bagaimana persepsi Anda dalam membaca/memahami</p>	<p>1. Menurut saya, semua signage mudah terlihat dan posisinya strategis, terutama di area lobi dan tangga menuju lantai atas.</p>

	<p>jalur sirkulasi di ruangan ini?</p> <p>3. Bagaimana persepsi Anda terhadap zona yang ada di dalam ruangan ini? Apakah Anda dapat membaca adanya perbedaan zona? (<i>Dalam konteks zona tenang, zona privat, zona public dalam ruangan tersebut</i>)</p>	<p>2. Menurut saya, sirkulasi di sini tidak membingungkan karena setiap zona terhubung dengan baik.</p> <p>3. Menurut saya, perbedaan zona terasa dari suasana dan tata letaknya, misalnya area multimedia lebih privat.</p>
<p>Bagaimana orang mengingat (how people remember)</p>	<p>1. Bagaimana persepsi Anda tentang image ruangan ini?</p> <p>2. Bagian mana dari ruangan ini yang sangat berkesan bagi Anda? Kenapa?</p> <p>3. Apakah ruang tersebut membantu Anda melaksanakan kegiatan (misal membaca atau membuat tugas) dengan optimal?</p>	<p>1. Menurut saya, perpustakaan ini punya image sebagai tempat belajar yang tenang tapi juga ramah untuk bersosialisasi, terutama di lobi.</p> <p>2. Menurut saya, area koleksi umum paling berkesan karena banyak pilihan buku dan suasananya tenang.</p> <p>3. Menurut saya, koleksi umum memberi kenyamanan maksimal untuk membaca dalam waktu lama.</p>
<p>Bagaimana orang berpikir (how people think)</p>	<p>1. Apakah desain interior ruang ini membantu Anda berpikir dan mendukung proses belajar?</p> <p>2. Bagian mana dari interior ruangan yang sangat membantu Anda berpikir dengan optimal?</p> <p>3. Menurut Anda, bagaimana seharusnya suasana ruang</p>	<p>1. Iya desain interior perpustakaan membantu saya dalam proses belajar,</p> <p>2. Area pivasi di loby lantai 2 membuat saya nyaman dan bisa berfikir lebih optimal.</p> <p>3. Menurut saya, desain yang memisahkan</p>

	agar mendukung aktivitas berpikir secara mendalam?	zona tenang dan zona interaksi membuat belajar jadi lebih efektif.
Bagaimana orang merasakan (how people feel)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara visual, bagaimana pendapat Anda tentang desain interior ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? <i>(Responden dapat menjelaskan tentang peletakan perabot, pencahayaan, warna, tekstur & elemen lain yang berkaitan dengan visual)</i> 2. Bagaimana pendapat Anda tentang aroma yang ada di ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? <i>(Responden dapat menjelaskan tentang aroma alami ruang, aroma buatan yang berasal dari pengharum ruangan, atau aroma yang muncul dari material)</i> 3. Bagaimana pendapat Anda tentang tekstur yang ada di ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? <i>(Responden dapat menjelaskan tentang tekstur dari material)</i> 4. Bagaimana pendapat Anda tentang akustik (yang berkaitan dengan suara) yang ada di ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut saya, tampilan keseluruhan bersih dan profesional, dengan sedikit sentuhan warna di ruang anak dan remaja. 2. Menurut saya, ruang multimedia cenderung beraroma pendingin ruangan yang segar. 3. Menurut saya, kursi empuk di ruang multimedia memberi kenyamanan ekstra. 4. Menurut saya, koleksi agama dan referensi cukup kedap suara, mendukung konsentrasi.

	<i>(Responden dapat menjelaskan tentang kondisi akustik diruangan)</i>	
Bagaimana orang mengambil keputusan (how people decide)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pernahkah Anda mengambil keputusan di ruangan ini (misalnya menyelesaikan tugas, memilih materi, atau memilih ruang)? 2. Apakah desain ruang ini mendorong Anda untuk mengambil keputusan secara rasional dan logis? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. pernah, terutama saat di ruang referensi memutuskan mencari referensi yang sesuai topik tugas. 2. iya, karena informasi dan signage jelas sehingga saya bisa memilih dengan tepat.
Apa yang memotivasi seseorang (what motivates people)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah yang mendorong Anda menggunakan ruang ini? Apakah ada kaitannya dengan desain interior yang atraktif dan mendukung kegiatan Anda? 2. Apakah kebutuhan Anda terpenuhi saat menggunakan ruang ini? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. perpustakaan ini menarik karena kombinasinya antara kenyamanan dan ketersediaan buku yang beragam. 2. Menurut saya, iya. Koleksi umum menyediakan referensi yang lengkap.terus ada wifi dan juga colokan Listrik jadi mudah menggunakan laptop.
Orang dapat melakukan kesalahan (people make mistake)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pernahkah Anda salah dalam memahami dan/atau salah menggunakan elemen-elemen di dalam ruangan ini? Misal, Anda mengira meja adalah kursi, dan menggunakannya sebagai kursi. <i>(Hal ini berkaitan dengan kesalahpahaman dalam memahami elemen interior)</i> 2. Jika ada, apakah yang akan Anda sarankan untuk memperbaiki kesalahan desain elemen tersebut? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. pernah salah ambil buku di rak yang saya kira koleksi umum, ternyata koleksi referensi. 2. rak buku diberi kode warna sesuai jenis koleksi biar mudah dibedakan.
Sosialisasi manusia (people)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut Anda, apakah interior ruang ini memfasilitasi Anda untuk 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut saya, iya. Fasilitas perpustakaan sudah.

are social animals)	berinteraksi dengan orang lain? 2. Menurut Anda, apakah ada keseimbangan antara ruang untuk bersosialisasi dan ruang personal?	2. Area publik dan area privat seimbang sehingga nyaman untuk semua
---------------------	---	---



BIODATA

Nama	:	SM
Usia	:	19
Jenis Kelamin	:	Pria
Jurusan/Instansi	:	Bimbingan Konsteling
Tanggal Wawancara	:	21 Juli 2025
Lokasi	:	Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh
Wawancara ke-	:	4
Frekuensi Kunjungan	:	5x dalam 1 minggu

<p>Bagaimana orang melihat (how people see)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana persepsi Anda terhadap ruang ini? <i>(Responden dapat menjawab berupa tinggi/rendah, luas/sempit, dll)</i> 2. Bagaimana persepsi Anda terhadap <ol style="list-style-type: none"> u. warna yang digunakan? v. bentuk ruang? w. bentuk dan penataan perabot? x. pola pada ruang (jika ada)? 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Secara keseluruhan, ruang publik di sini mudah diakses dan nyaman digunakan. Hanya saja, di ruang multimedia saat jam sibuk pergerakan agak terbatas. 4. Persepsi <ol style="list-style-type: none"> m. Secara umum, warna ruang publiknya membuat suasana tenang. Koleksi agama terasa damai, sementara ruang multimedia sedikit lebih gelap untuk mendukung aktivitas menonton. n. Menurut saya, bentuk ruang publik di sini membantu sirkulasi. Koleksi agama memanjang sehingga jalannya
---	---	---

		<p>pengunjung lebih leluasa.</p> <p>o. Penataan perabotnya menurut saya sudah cukup baik cuman ada beberapa bagian yang saya <i>notice</i> seperti jarak kursi yang terlalu dekat di ruang agama dan ruang koleksi umum, terus jarak lemari buku juga terlalu dekat dan sedikit kesulitan jika ada orang jalan di Lorong rak yang sama.</p> <p>p. Umumnya ruang publik di sini polos, hanya sedikit pola di area lobi.</p>
<p>Bagaimana orang memfokuskan perhatian (how people focus their attention)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah ada bagian dari ruangan ini yang menarik perhatian Anda? (<i>Dapat berupa bidang tertentu, sculpture, pencahayaan, perabot yang unik, dll</i>) Kenapa? 2. Apakah hal tersebut membantu Anda melaksanakan kegiatan (misal membaca atau membuat tugas) dengan optimal? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara umum, tata ruang di sini rapi, ada rak buku di ruang koleksi agama juga menarik gitu karena sudutnya lengkung tapi sayangnya jarak antar rak terlalu dekat. 2. Kalau untuk rak yang unik pasti membuat saya semangat carai buku.
<p>Bagaimana orang membaca (how people read)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana persepsi Anda terhadap signage (penanda, informasi ruang dll) yang terdapat pada ruangan ini? 2. Bagaimana persepsi Anda dalam membaca/memahami 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara keseluruhan, signage di sini membantu saya cepat menemukan koleksi yang dicari.

	<p>jalur sirkulasi di ruangan ini?</p> <p>3. Bagaimana persepsi Anda terhadap zona yang ada di dalam ruangan ini? Apakah Anda dapat membaca adanya perbedaan zona? <i>(Dalam konteks zona tenang, zona privat, zona public dalam ruangan tersebut)</i></p>	<p>2. Secara umum, jalurnya sudah tertata dengan baik, hanya saja di ruang anak agak sempit saat ramai.</p> <p>3. Secara umum, pembagian zona memudahkan pengunjung memilih tempat sesuai kebutuhan.</p>
<p>Bagaimana orang mengingat (how people remember)</p>	<p>1. Bagaimana persepsi Anda tentang image ruangan ini?</p> <p>2. Bagian mana dari ruangan ini yang sangat berkesan bagi Anda? Kenapa?</p> <p>3. Apakah ruang tersebut membantu Anda melaksanakan kegiatan (misal membaca atau membuat tugas) dengan optimal?</p>	<p>1. Secara keseluruhan, citranya profesional dan bersih. Koleksi agama yang tertata memberi kesan serius dalam mendukung studi.</p> <p>2. Koleksi agama menurut saya berkesan karena suasananya hush dan mendukung fokus membaca.</p> <p>3. Koleksi agama membuat saya bisa membaca dan menulis dengan konsentrasi penuh.</p>
<p>Bagaimana orang berpikir (how people think)</p>	<p>1. Apakah desain interior ruang ini membantu Anda berpikir dan mendukung proses belajar?</p> <p>2. Bagian mana dari interior ruangan yang sangat membantu Anda berpikir dengan optimal?</p> <p>3. Menurut Anda, bagaimana seharusnya suasana ruang agar mendukung aktivitas berpikir secara mendalam?</p>	<p>1. Secara umum, desainnya mendukung kegiatan akademis, terutama di ruang referensi yang kondusif.</p> <p>2. Pojok baca di ruang referensi sangat mendukung konsentrasi.</p> <p>3. Suasana yang minim suara bising dan tata</p>

		letak rapi di ruang referensi sangat ideal.
Bagaimana orang merasakan (how people feel)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara visual, bagaimana pendapat Anda tentang desain interior ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? <i>(Responden dapat menjelaskan tentang peletakan perabot, pencahayaan, warna, tekstur & elemen lain yang berkaitan dengan visual)</i> 2. Bagaimana pendapat Anda tentang aroma yang ada di ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? <i>(Responden dapat menjelaskan tentang aroma alami ruang, aroma buatan yang berasal dari pengharum ruangan, atau aroma yang muncul dari material)</i> 3. Bagaimana pendapat Anda tentang tekstur yang ada di ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? <i>(Responden dapat menjelaskan tentang tekstur dari material)</i> 4. Bagaimana pendapat Anda tentang akustik (yang berkaitan dengan suara) yang ada di ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara umum, desain visualnya konsisten. Ruang multimedia punya nuansa lebih gelap untuk fokus. 2. Secara umum, aromanya bersih dan tidak mengganggu, bahkan di area anak yang kadang ramai. 3. Secara umum, tekstur permukaan di ruang publik membuat ruangan terasa terawat. Dan bersih gitu jadi lebih semangat belajar. 4. Secara umum, pembagian zona membantu mengurangi kebisingan di ruang tenang. Ya kalo akustiknya rendah saya semangat belajar kalo terlalu bising susah focus.

	<i>(Responden dapat menjelaskan tentang kondisi akustik diruangan)</i>	
Bagaimana orang mengambil keputusan (how people decide)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pernahkah Anda mengambil keputusan di ruangan ini (misalnya menyelesaikan tugas, memilih materi, atau memilih ruang)? 2. Apakah desain ruang ini mendorong Anda untuk mengambil keputusan secara rasional dan logis? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pernah di ruang agama. 2. Iya ruang yang kompeten, suhu udara yang bagus, pencahayaan
Apa yang memotivasi seseorang (what motivates people)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah yang mendorong Anda menggunakan ruang ini? Apakah ada kaitannya dengan desain interior yang atraktif dan mendukung kegiatan Anda? 2. Apakah kebutuhan Anda terpenuhi saat menggunakan ruang ini? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara umum, saya termotivasi datang karena area tenangnya mendukung belajar. Koleksi agama memberi suasana yang nyaman. 2. Iya, ruang agama sangat memenuhi kebutuhan saya Listriknya lancar, suhu udara dan pencahayaannya cukup baik.
Orang dapat melakukan kesalahan (people make mistake)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pernahkah Anda salah dalam memahami dan/atau salah menggunakan elemen-elemen di dalam ruangan ini? Misal, Anda mengira meja adalah kursi, dan menggunakannya sebagai kursi. <i>(Hal ini berkaitan dengan kesalahpahaman dalam memahami elemen interior)</i> 2. Jika ada, apakah yang akan Anda sarankan untuk memperbaiki kesalahan desain elemen tersebut? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pernah, saya kira meja di lobi bisa untuk diskusi, ternyata khusus untuk informasi. 2. Menurut saya, meja khusus diberi papan penanda fungsi.
Sosialisasi manusia (people	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut Anda, apakah interior ruang ini 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Iya, area terbuka di lobi membuat mudah

<p>are social animals)</p>	<p>memfasilitasi Anda untuk berinteraksi dengan orang lain?</p> <p>2. Menurut Anda, apakah ada keseimbangan antara ruang untuk bersosialisasi dan ruang personal?</p>	<p>berdiskusi dengan teman saya.</p> <p>2. Iya menurut saya ada biasanya kalau mau tenang ruang agama dan ruang koleksi umum menjadi pilihan yang baik. kalo untuk diskusi bagusnya di area lobby.</p>
----------------------------	---	--



BIODATA

Nama	:	RD
Usia	:	20
Jenis Kelamin	:	Pria
Jurusan/Instansi	:	Teknik Lingkungan
Tanggal Wawancara	:	21 Juli 2025
Lokasi	:	Perpustakaan Wilayah Kota Banda Aceh
Wawancara ke-	:	5
Frekuensi Kunjungan	:	2-3 x dalam 1 minggu

<p>Bagaimana orang melihat (how people see)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana persepsi Anda terhadap ruang ini? <i>(Responden dapat menjawab berupa tinggi/rendah, luas/sempit, dll)</i> 2. Bagaimana persepsi Anda terhadap <ol style="list-style-type: none"> y. warna yang digunakan? z. bentuk ruang? aa. bentuk dan penataan perabot? bb. pola pada ruang (jika ada)? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagi saya, seluruh ruang publik di sini bersih dan terjaga. Lobi dan koleksi umum terasa lapang, tapi ruang anak agak sempit saat pengunjungnya ramai. 2. Persepsi <ol style="list-style-type: none"> q. Menurut saya, warna-warna netral seperti krem dan putih mendominasi, memberi kesan bersih. Area anak menjadi pengecualian karena lebih berwarna cerah. r. Bentuk ruang di seluruh area terkesan konsisten dan efisien. s. Secara keseluruhan, perabot di setiap ruang ditempatkan
---	---	--

		<p>dengan baik dan sesuai standar soalnya pengalaman pribadi saya setiap meja kursi yang saya gunakan pas terasa nyaman tapi jarak antar kursi sedikit terlalu dekat kalo geser kadang kena yang belakang.</p> <p>t. Menurut saya, pola digunakan cukup minimalis tidak banyak ornamen juga.</p>
<p>Bagaimana orang memfokuskan perhatian (how people focus their attention)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah ada bagian dari ruangan ini yang menarik perhatian Anda? (<i>Dapat berupa bidang tertentu, sculpture, pencahayaan, perabot yang unik, dll</i>) Kenapa? 2. Apakah hal tersebut membantu Anda melaksanakan kegiatan (misal membaca atau membuat tugas) dengan optimal? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagi saya, suasana di area ruang koleksi umum sangat menarik apalagi kursi ujung belakang rak itu Cahaya alami yang diterima optimal dan ada pepohonan yang meminimalisir Cahaya. 2. Iya hal tersebut sangat berpengaruh dan membantu saya lebih semangat dalam membuat tugas.
<p>Bagaimana orang membaca (how people read)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana persepsi Anda terhadap signage (penanda, informasi ruang dll) yang terdapat pada ruangan ini? 2. Bagaimana persepsi Anda dalam membaca/memahami jalur sirkulasi di ruangan ini? 3. Bagaimana persepsi Anda terhadap zona yang ada di dalam ruangan ini? Apakah 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagi saya, papan petunjuk di perpustakaan ini menggunakan ukuran huruf yang pas, jadi tidak sulit dibaca meski dari jauh. 2. Bagi saya, sirkulasi di sini memudahkan pengunjung berpindah tanpa hambatan, apalagi

	<p>Anda dapat membaca adanya perbedaan zona? (<i>Dalam konteks zona tenang, zona privat, zona public dalam ruangan tersebut</i>)</p>	<p>ada lift untuk akses ke lantai lain.</p> <p>3. Bagi saya, zona publik dan zona tenang di sini seimbang sehingga nyaman untuk semua jenis kegiatan.</p>
<p>Bagaimana orang mengingat (how people remember)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana persepsi Anda tentang image ruangan ini? 2. Bagian mana dari ruangan ini yang sangat berkesan bagi Anda? Kenapa? 3. Apakah ruang tersebut membantu Anda melaksanakan kegiatan (misal membaca atau membuat tugas) dengan optimal? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagi saya, image-nya modern tapi tetap hangat. Area anak yang penuh warna membuatnya bersahabat untuk semua usia. 2. Area media yang paling berkesan karena tidak rebut jadi hening dan suhunya ruangnya pas. 3. Dengan tingkat keheningan maksimal dan suhu ruang yang pas membuat saya lebih optimal dalam mengerjakan tugas.
<p>Bagaimana orang berpikir (how people think)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah desain interior ruang ini membantu Anda berpikir dan mendukung proses belajar? 2. Bagian mana dari interior ruangan yang sangat membantu Anda berpikir dengan optimal? 3. Menurut Anda, bagaimana seharusnya suasana ruang agar mendukung aktivitas berpikir secara mendalam? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagi saya, ruang multimedia mendukung berpikir kreatif saat mengerjakan proyek visual. 2. Area multimedia dengan perangkat lengkap membantu saya berpikir kreatif. 3. Bagi saya, pencahayaan hangat dan suasana fokus seperti di ruang multimedia paling mendukung.

		s
Bagaimana orang merasakan (how people feel)	<p>1. Secara visual, bagaimana pendapat Anda tentang desain interior ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? <i>(Responden dapat menjelaskan tentang peletakan perabot, pencahayaan, warna, tekstur & elemen lain yang berkaitan dengan visual)</i></p> <p>2. Bagaimana pendapat Anda tentang aroma yang ada di ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? <i>(Responden dapat menjelaskan tentang aroma alami ruang, aroma buatan yang berasal dari pengharum ruangan, atau aroma yang muncul dari material)</i></p> <p>3. Bagaimana pendapat Anda tentang tekstur yang ada di ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? <i>(Responden dapat menjelaskan tentang tekstur dari material)</i></p> <p>4. Bagaimana pendapat Anda tentang akustik (yang berkaitan dengan suara) yang ada di ruangan ini? Apakah membangkitkan semangat Anda untuk beraktifitas di ruangan ini? <i>(Responden dapat menjelaskan tentang kondisi akustik diruangan)</i></p>	<p>1. Bagi saya, desainnya memadukan unsur modern dan ramah pengunjung, terutama di lobi.</p> <p>2. Bagi saya, aroma di koleksi umum netral sehingga tidak mengganggu fokus membaca.</p> <p>3. Bagi saya, saya dengan sentuhan dengan sentuhan tekstur kayu membuat ruangan lbih minimalis dan meningkatkan produktivitas.</p> <p>4. Akustik di perpustakaan tergantung ruang ya cuman saya suka area dengan akustik rendah biar bisa lebih fokus gitu kayak ruang agama.</p>

<p>Bagaimana orang mengambil keputusan (how people decide)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pernahkah Anda mengambil keputusan di ruangan ini (misalnya menyelesaikan tugas, memilih materi, atau memilih ruang)? 2. Apakah desain ruang ini mendorong Anda untuk mengambil keputusan secara rasional dan logis? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pernah, paling sering pakek ruang multimedia sama ruang koleksi umum untuk buat tugas. 2. Iya sih menurut saya, kebisingan dan pencahayaan yang baik membuat saya nyaman saat menimbang pilihan.
<p>Apa yang memotivasi seseorang (what motivates people)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah yang mendorong Anda menggunakan ruang ini? Apakah ada kaitannya dengan desain interior yang atraktif dan mendukung kegiatan Anda? 2. Apakah kebutuhan Anda terpenuhi saat menggunakan ruang ini? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagi saya, desain yang menarik dan bagus terus tidak panas dan area publik yang luas membuat saya tertarik menggunakan ruang di perpustakaan ini. 2. Sangat terpenuhi, saya nyaman menggunakan ruang ini.
<p>Orang dapat melakukan kesalahan (people make mistake)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pernahkah Anda salah dalam memahami dan/atau salah menggunakan elemen-elemen di dalam ruangan ini? Misal, Anda mengira meja adalah kursi, dan menggunakannya sebagai kursi. <i>(Hal ini berkaitan dengan kesalahpahaman dalam memahami elemen interior)</i> 2. Jika ada, apakah yang akan Anda sarankan untuk memperbaiki kesalahan desain elemen tersebut? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Oh pernah saya kira kaca yang besar di area ruang agama salah satunya pintu karena saya lihat ada koridor di bagian luarnya, ternyata bukan pintu tapi jendela. 2. Di perjelas aja di bagian pintunya biar gak bingung.
<p>Sosialisasi manusia (people are social animals)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut Anda, apakah interior ruang ini memfasilitasi Anda untuk berinteraksi dengan orang lain? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sangat memfasilitasi untuk berinteraksi atau berdiskusi di area lobby.

	<p>2. Menurut Anda, apakah ada keseimbangan antara ruang untuk bersosialisasi dan ruang personal?</p>	<p>2. ada. Area publik dan area privat seimbang sehingga nyaman untuk semua.</p>
--	---	--



Lampiran 3

Foto Dokumentasi Wawancara responded pengunjung Perpustakaan Wilayah Aceh

