

REDESAIN INTERIOR PERPUSTAKAAN SEKOLAH BERBASIS KONSEP LEARNING COMMONS UNTUK MENINGKATKAN USER EXPERIENCE

Desi Angraeni¹, Fauzan Hidayatullah²

¹ Ilmu Perpustakaan Universitas Terbuka, Tangerang Selatan, Indonesia

² Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

Corresponding email: desiangraeni6@gmail.com

Abstrak

Transformasi pendidikan abad ke-21 menuntut perpustakaan sekolah beralih dari sekadar ruang penyimpanan buku menjadi pusat pembelajaran kolaboratif. Namun, perpustakaan "Lentera Ilmu" UPT SMPN 1 Balocci masih mempertahankan tata letak tradisional yang kaku, sehingga gagal mendukung kenyamanan User Experience dan kerja sama tim siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan redesign interior perpustakaan yang interaktif dan fleksibel dengan mengadaptasi konsep Learning Commons di lingkungan sekolah menengah sub-urban. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif, pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, serta studi dokumentasi yang melibatkan kepala sekolah, pustakawan, dan siswa melalui teknik purposive sampling. Analisis data menggunakan model interaktif yang divalidasi keabsahannya melalui triangulasi sumber dan metode. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa fasilitas eksisting belum terintegrasi secara optimal, area lesehan kurang ergonomis dan fasilitas smart board terisolasi dari aktivitas kerja kelompok. Sebagai solusi, formulasi redesign mengusulkan penataan tiga zonasi utama, yaitu area kolaborasi digital dengan furnitur modular, zona relaksasi ergonomis dengan penambahan bean bag dan pencahayaan hangat, serta pemindahan rak ke perimeter ruangan untuk zona fokus. Redesain interior berbasis Learning Commons melalui pendekatan user-centered sangat krusial untuk mengintegrasikan lingkungan fisik dan teknologi, sehingga mampu meningkatkan kenyamanan psikologis, durasi kunjungan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran modern.

Kata kunci Redesain, Perpustakaan, Learning Commons, User Experience

PENDAHULUAN

Di era transformasi digital yang pesat, pendidikan abad ke-21 menuntut pergeseran paradigma dalam ekosistem pembelajaran. Perpustakaan sekolah kini dituntut untuk berevolusi dari sekadar tempat penyimpanan fisik koleksi cetak yang sunyi menjadi pusat pembelajaran aktif yang kolaboratif dan berbasis teknologi (Hasibuan et al., 2023; O'connell, n.d.). Perubahan peran ini sangat strategis, mengingat perpustakaan berfungsi sebagai jembatan bagi siswa dalam mengakses informasi, mengasah literasi digital, serta

mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui ruang yang berpusat pada siswa (student-centered) (Hasibuan et al., 2023; Muttaqin et al., 2021). Dengan mengintegrasikan teknologi dan ruang kerja kolaboratif, perpustakaan sekolah bertransformasi menjadi katalisator bagi terciptanya lingkungan pendidikan yang adaptif dan dinamis, selaras dengan tuntutan perkembangan zaman (Boelens & Cherek, 2021; O'connell, n.d.).

Konsep Learning Commons hadir sebagai jawaban atas tuntutan ini dengan menyediakan ruang multifungsi yang fleksibel, netral, dan kolaboratif guna menstimulasi inovasi serta keterlibatan aktif pelajar (Harper, 2016; Jain, 2023). Berbeda dengan tata ruang tradisional yang statis, learning commons mengintegrasikan infrastruktur teknologi dengan area kerja yang dapat diadaptasi sesuai kebutuhan, memungkinkan transisi mulus antara aktivitas belajar mandiri dan kolaborasi kelompok (Harper, 2016; Yip et al., 2019). Dalam kerangka ini, kualitas pengalaman pengguna (user experience) menjadi faktor krusial yang dipengaruhi langsung oleh elemen desain interior, seperti pencahayaan yang optimal, skema warna yang merangsang fokus, akustik ruang yang terkendali, serta ergonomi furnitur (Gunawan, 2024; Ridlo et al., 2025). Elemen-elemen fisik ini tidak sekadar membentuk estetika, melainkan memainkan peran psikologis penting dalam meningkatkan kenyamanan, mengurangi kelelahan kognitif, dan memperkuat motivasi belajar siswa (Stewart, 2021). Dengan demikian, pendekatan desain yang berpusat pada pengguna (user-centered design) menjadi esensial untuk menjamin bahwa lingkungan fisik perpustakaan benar-benar mendukung efektivitas dan keberlanjutan proses pembelajaran di sekolah (Hou, 2025).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak perpustakaan sekolah di Indonesia masih terjebak pada desain interior yang kaku dan formal, sehingga kurang mampu mengakomodasi kebutuhan interaksi kolaboratif generasi masa kini (Gunawan, 2024). Penataan ruang yang sering kali didominasi oleh deretan rak buku statis dengan pengaturan meja kursi individu tidak dirancang untuk mendukung kebutuhan kerja kelompok yang dinamis. Permasalahan ini diperparah dengan kondisi area baca yang sering kali kurang ergonomis, ditambah dengan penempatan fasilitas teknologi yang terisolasi, sehingga semakin membatasi akses siswa terhadap informasi. Akibatnya, keterbatasan lingkungan fisik tersebut berdampak langsung pada menurunnya minat kunjung siswa serta membatasi ruang bagi terciptanya interaksi kolaboratif yang esensial dalam ekosistem pembelajaran modern. Permasalahan krusial ini juga terjadi di UPT SMPN 1 Balocci, perpustakaan "Lentera Ilmu" di sekolah tersebut masih terjebak pada fungsi kompartemental yang kaku. Terdapat

kesenjangan (gap) yang jauh antara tuntutan Kurikulum Merdeka dengan kondisi fisik eksisting. Kondisi inilah yang menciptakan urgensi tinggi untuk melakukan redesain interior, karena fasilitas yang usang terbukti secara perlahan menurunkan minat kunjung dan gagal mendukung kerja sama tim siswa.

Menyikapi urgensi tersebut, langkah redesain interior menjadi solusi strategis yang perlu segera diimplementasikan. Secara konseptual, redesain perpustakaan tidak berarti merombak atau menghancurkan keseluruhan struktur bangunan awal, melainkan sebuah upaya merancang kembali tata ruang eksisting untuk meningkatkan kualitas pelayanan secara optimal (Prasetya & Yusuff, 2021; Sampouw et al., 2016). Oleh karena itu, proses redesain di UPT SMPN 1 Balocci ini difokuskan pada pemanfaatan potensi ruang yang sudah ada agar lebih fungsional dan adaptif terhadap dinamika belajar siswa. Untuk memastikan keberhasilannya, transformasi fisik ini dirancang agar mampu menghasilkan solusi yang selaras dengan kebutuhan dan karakter sekolah, yang mana hal tersebut direalisasikan melalui keterlibatan langsung dari penggunanya (Atsilia Qurbah et al., 2025).

Sejumlah studi terdahulu telah mengonfirmasi bahwa penerapan konsep learning commons secara signifikan meningkatkan kualitas interaksi kolaboratif serta memfasilitasi kebutuhan literasi informasi di lingkungan akademis (Harper, 2016; Yip et al., 2019). Penelitian lain menyoroti bahwa desain ruang yang adaptif dan ergonomis, termasuk pencahayaan serta penataan furnitur yang tepat, memainkan peran vital dalam mendukung kenyamanan kognitif dan motivasi belajar siswa (Ridlo et al., 2025; Stewart, 2021). Lebih lanjut, pendekatan user-centered design terbukti krusial dalam meningkatkan kepuasan pengguna perpustakaan dengan menciptakan lingkungan yang lebih responsif terhadap kebutuhan belajar mandiri maupun kelompok (Hou, 2025). Temuan-temuan tersebut secara kolektif menegaskan urgensi revitalisasi ruang perpustakaan untuk mengoptimalkan fungsinya sebagai pusat kegiatan akademis yang dinamis (Jain, 2023).

Meskipun berbagai macam solusi yang ditawarkan dari studi penelitian sebelumnya, akan tetapi masih terdapat keterbatasan yang belum terselesaikan. Mayoritas penelitian terdahulu mengenai learning commons dan evaluasi user experience berfokus pada perpustakaan perguruan tinggi dan perpustakaan publik di daerah perkotaan yang telah memiliki infrastruktur matang (John Dianing & Acedera, 2025; Mahardika et al., 2023). Sebaliknya, masih sangat sedikit studi yang secara spesifik mengeksplorasi integrasi metrik user experience pada konteks sekolah menengah pertama di wilayah pinggiran kota (sub-

urban) seperti Kabupaten Pangkep. Penelitian ini bertujuan mengisi celah tersebut dengan menjadikan evaluasi user experience sebagai basis utama dalam proses redesain. Dalam ranah desain interior, konsep user experience yang diusung tidak merujuk pada antarmuka digital, melainkan pada pengalaman spasial (spatial experience) yaitu bagaimana tingkat kenyamanan fisik, sirkulasi gerak, dan kondisi psikologis siswa saat berinteraksi di dalam ruangan. Pada konteks UPT SMPN 1 Balocci, pendekatan user experience digunakan secara praktis untuk merespons hambatan tata ruang eksisting.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada formulasi model redesain interior yang tidak hanya menggunakan konsep Learning Commons secara global, tetapi juga menyesuaikannya menggunakan pendekatan User Centered Design berbasis evaluasi user experience di lingkungan sekolah menengah sub urban. Sebagai landasan ilmiah dan acuan dalam meredesain perpustakaan, penelitian ini merujuk pada parameter integrasi ruang fisik dan digital dari studi (Johnson & Khoo, 2018) terkait panduan Learning Commons, serta standar ergonomi sarana ruang baca (Gunaidi & Yoanda, 2023; Yuliana, 2025). Dengan menggunakan literatur tersebut sebagai pedoman desain, rancangan redesain yang dihasilkan tidak hanya berdasarkan asumsi estetika semata, melainkan terukur secara akademis. Menindaklanjuti identifikasi masalah mengenai rendahnya kualitas pengalaman pengguna akibat tata ruang yang konvensional, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan redesain interior perpustakaan UPT SMPN 1 Balocci yang interaktif, fleksibel, dan berbasis Learning Commons. Signifikansi dari penelitian ini adalah memberikan kerangka kerja arsitektural dan panduan praktis bagi sekolah-sekolah menengah di wilayah serupa untuk merevitalisasi fasilitas pendidikan mereka, sehingga mampu meningkatkan User Experience siswa dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan identifikasi masalah, kajian literatur, serta keterbatasan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa redesain interior perpustakaan berbasis konsep learning commons merupakan kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada bagaimana merancang ruang perpustakaan yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan modern.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus deskriptif untuk mengeksplorasi dan merancang ulang interior perpustakaan secara mendalam berdasarkan kebutuhan aktual penggunaannya. Pendekatan ini dipilih karena peneliti bertujuan untuk memahami pengalaman pengguna (user experience) secara alamiah dan memberikan usulan desain yang kontekstual dengan karakteristik sekolah tanpa melakukan manipulasi variabel. Kerangka penelitian difokuskan pada evaluasi kondisi eksisting fasilitas, identifikasi perilaku dan preferensi siswa saat belajar, serta penerapan prinsip-prinsip desain ruang inklusif untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif.

Populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh civitas akademika yang berinteraksi langsung dengan fasilitas perpustakaan. Pengambilan sampel atau penentuan subjek penelitian dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, di mana informan dipilih berdasarkan kriteria spesifik, yaitu memiliki pemahaman, intensitas kunjungan yang tinggi, atau tanggung jawab langsung terhadap pengelolaan perpustakaan. Subjek penelitian terdiri dari satu orang kepala sekolah, satu orang pustakawan, serta sepuluh orang siswa yang mewakili berbagai tingkatan kelas guna mencapai saturasi data terkait ragam pengalaman dan kebutuhan ruang mereka.

Penelitian ini dilaksanakan secara langsung di area perpustakaan UPT SMPN 1 Balocci yang berlokasi di Jl. Pendidikan, Kelurahan Kassi, Kecamatan Balocci, Kabupaten Pangkep, Sulawesi Selatan. Pelaksanaan penelitian lapangan dijadwalkan berlangsung selama rentang waktu tiga bulan, terhitung sejak bulan Mei hingga Juli 2026. Periode ini dinilai cukup untuk melakukan serangkaian pengamatan menyeluruh terhadap dinamika penggunaan ruang perpustakaan pada hari-hari efektif sekolah serta melakukan proses wawancara tanpa mengganggu aktivitas belajar mengajar secara signifikan.

Prosedur penelitian ini dilaksanakan melalui tahapan yang sistematis, dimulai dari tahap pra-lapangan yang mencakup perumusan masalah, penyusunan instrumen pendukung, dan pengurusan izin riset. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan lapangan, di mana peneliti terjun langsung untuk memetakan kondisi interior eksisting, mengukur dimensi fisik ruang, mendokumentasikan kelemahan tata letak tradisional, serta melakukan proses wawancara secara bertahap dengan seluruh informan. Setelah data lapangan terkumpul secara komprehensif, tahapan berikutnya adalah perancangan, yaitu menerjemahkan temuan analisis kebutuhan ke dalam sketsa dan model tiga dimensi redesain interior berbasis konsep ruang

kolaboratif. Proses ini diakhiri dengan tahap pelaporan, yaitu merangkum keseluruhan evaluasi dan justifikasi dari usulan desain arsitektural yang dirumuskan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara komprehensif melalui tiga teknik utama untuk mengeksplorasi kondisi fisik dan pengalaman pengguna. Pertama observasi partisipatif, peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap kondisi fisik dan aktivitas pengunjung di perpustakaan "Lentera Ilmu" UPT SMPN 1 Balocci. Observasi ini difokuskan pada evaluasi tata letak furnitur eksisting, pencahayaan ruangan, sirkulasi gerak, serta pola interaksi dan perilaku siswa saat menggunakan fasilitas perpustakaan. Kedua, wawancara mendalam (In-depth Interview), pengumpulan data verbal dilakukan secara semi-terstruktur kepada subjek penelitian yang terdiri dari kepala sekolah, pustakawan, dan sepuluh orang siswa. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi mendalam mengenai keluhan pengguna terhadap desain interior saat ini, tingkat kenyamanan fisik dan psikologis (user experience), serta ekspektasi mereka terhadap fasilitas kolaborasi yang ideal. Ketiga, studi dokumentasi, dimana peneliti menghimpun data sekunder yang relevan, meliputi dokumentasi visual (foto kondisi ruangan eksisting), denah awal perpustakaan, serta arsip pendukung lainnya seperti data tingkat kunjungan siswa dan tata tertib perpustakaan untuk memperkuat konteks penelitian.

Data kualitatif yang diperoleh dari lapangan diolah menggunakan teknik analisis data model interaktif, peneliti memulai analisis dengan mentranskripsi seluruh hasil rekaman wawancara dan menyusun ulang catatan observasi lapangan. Data mentah tersebut kemudian dipilah dan dikategorikan menggunakan metode coding tematik. Informasi disaring dan dikelompokkan ke dalam tema-tema yang secara spesifik berkaitan dengan elemen desain interior (ergonomi, visual, tata ruang) dan metrik user experience. Kemudian data yang telah direduksi selanjutnya disusun agar lebih mudah dipahami. Penyajian dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif yang sistematis, pembuatan matriks kebutuhan ruang berdasarkan keluhan pengguna, serta pemetaan masalah visual yang mengontraskan kondisi eksisting dengan standar tata ruang konsep Learning Commons. Tahap akhir adalah merumuskan kesimpulan dari data yang disajikan, yang bermuara pada formulasi dan justifikasi rancangan desain tata letak baru (redesain) perpustakaan.

Sebagai langkah validasi untuk memastikan keabsahan data, peneliti menerapkan uji kredibilitas melalui dua cara. Pertama, triangulasi sumber, yaitu membandingkan kesesuaian informasi yang diberikan oleh kepala sekolah, pustakawan, dan siswa. Kedua, triangulasi

metode, yaitu membandingkan silang pernyataan lisan dari hasil wawancara para informan dengan bukti fisik dan temuan yang didapatkan saat observasi lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi pada perpustakaan "Lentera Ilmu" UPT SMPN 1 Balocci, tata ruang eksisting menunjukkan fase transisi yang belum optimal.



Gambar 1. Perpustakaan "Lentera Ilmu" UPT SMPN 1 Balocci

Berdasarkan Gambar 1 tata ruang perpustakaan mengadopsi pola konvensional, di mana penyimpanan koleksi (rak buku dan lemari kayu) diletakkan secara rapat di sepanjang dinding (perimeter). Area tengah ruangan dikosongkan dari perabot tinggi dan difungsikan sebagai zona baca utama berkonsep lesehan. Terdapat panggung-panggung kayu rendah berbentuk persegi panjang yang disusun di tengah ruangan. Penempatan perangkat smart board berukuran besar tepat di tengah area lesehan terkesan sedikit menghalangi sirkulasi visual dan fisik menuju rak buku yang berada di belakangnya. Tata letak ini membuat ruangan tampak penuh di bagian tengah namun kurang terintegrasi secara fungsional.

Sejalan dengan evaluasi user experience yang didapatkan melalui wawancara mendalam terkait area lesehan, pengguna secara spesifik mengeluhkan ketiadaan dukungan ergonomis. Hal ini dibuktikan oleh keluhan salah satu informan siswa yang menyatakan, "Kalau lama ka membaca buku di perpustakaan, biasa saki' belakang ku, jadi biasa pinjam ja buku baru ku bawa ke kelas ku". Kondisi ini secara langsung berpotensi mengurangi tingkat kenyamanan fisik siswa saat membaca dalam durasi lama. Selain itu, keberadaan smart board tampak terisolasi. Pustakawan UPT SMPN 1 Balocci mengonfirmasi hal ini dengan menyatakan, "Kalau itu layar ka masih jarang na pake anana, mungking karna kurang leluasai na rasa mereka kalau dipakai disini". Ketiadaan furnitur modular yang mendukung kerja

kelompok ini mengakibatkan perpustakaan masih dipahami sebatas tempat penyimpanan buku. Fungsi teknologi yang belum dimanfaatkan secara maksimal untuk mendorong interaksi inilah yang pada akhirnya menjadi penyebab utama rendahnya tingkat kunjungan dan keterlibatan siswa.

Dari aspek fasilitas, perpustakaan dilengkapi dengan pintu masuk ganda berbahan kayu, meja sirkulasi/petugas, serta beberapa variasi rak buku berbahan kayu (baik rak terbuka maupun lemari tertutup kaca). Terdapat fasilitas teknologi yang sangat menonjol dan modern, yaitu layar interaktif digital (smart board) yang ditopang oleh dudukan besi beroda (mobile stand). Ruang perpustakaan ini dilengkapi dengan beberapa ornamen dekoratif seperti miniatur rumah-rumahan kayu, ornamen gerobak kecil berisi tanaman hias tiruan di lantai, sebuah globe, serta pajangan wajib berupa foto kenegaraan dan lambang Garuda Pancasila di dinding utama.

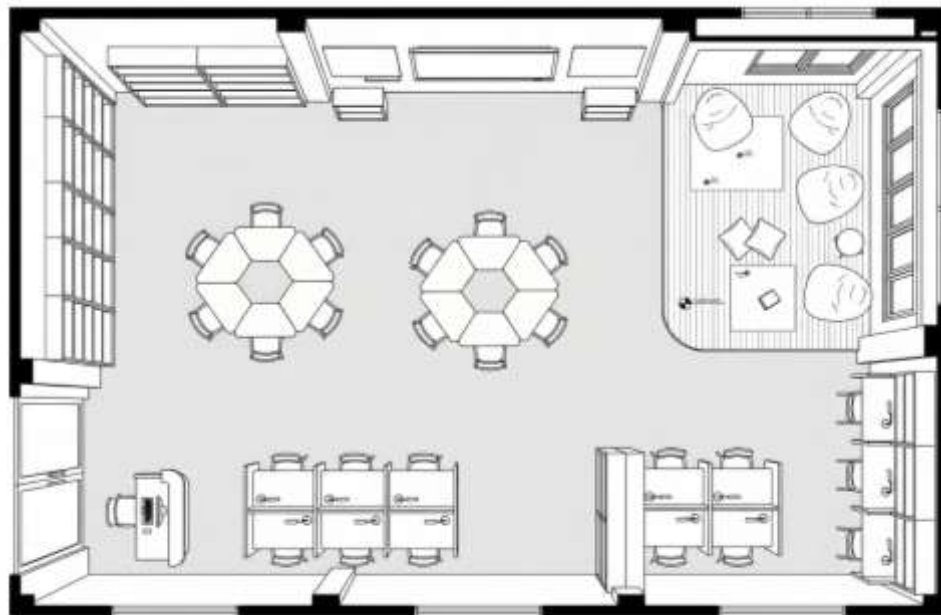
Dari segi aspek pencahayaan, sumber cahaya perpustakaan ini merupakan perpaduan antara cahaya buatan dari lampu plafon (bohlam LED/pendar standar) dan cahaya alami yang masuk melalui ventilasi/jendela di sisi kiri ruangan. Pemilihan skema warna yang mencolok—yakni dinding berwarna kuning terang berpadu dengan karpet lantai berwarna hijau pekat—membantu memantulkan cahaya sehingga ruangan secara umum terlihat terang. Meski terlihat terang, penggunaan titik lampu bohlam tunggal tanpa penutup (diffuser) berpotensi menciptakan distribusi cahaya yang tidak merata. Hal ini dapat menimbulkan titik silau (glare) pada layar smart board dan bayangan yang mengganggu kenyamanan visual mata saat membaca buku dalam waktu lama.

Konsep area baca lesehan yang disediakan sangat minim elemen kenyamanan. Penggunaan panggung kayu keras yang hanya dilapis kain/karpet tipis, tanpa adanya bantal duduk (floor cushions), bean bag, maupun sandaran punggung, sangat berpotensi menyebabkan kelelahan fisik (seperti nyeri punggung) bagi siswa jika digunakan lebih dari 15-30 menit. Meskipun memiliki fasilitas smart board yang modern, alat ini tampak "terisolasi" karena tidak didukung oleh furnitur sekitarnya. Tidak ada kursi modular atau meja diskusi yang memungkinkan siswa duduk berkelompok untuk berinteraksi dengan layar tersebut. Secara keseluruhan, dominasi perabot kayu yang berat dan kaku, dikombinasikan dengan ketiadaan furnitur yang adaptif/fleksibel, membuat perpustakaan ini belum mampu menawarkan pengalaman spasial (spatial experience) yang interaktif, kolaboratif, dan ramah pengguna sesuai tuntutan pendidikan modern.

Formulasi Redesain Interior Berbasis Learning Commons

Merespons kondisi fisik tersebut dan menyesuaikan dengan pergeseran paradigma pendidikan global yang berpusat pada siswa (student-centered learning), redesain interior perpustakaan diformulasikan dengan mempertahankan aset yang ada namun menata ulangannya menggunakan prinsip Learning Commons. Zonasi dirancang sebagai berikut:

- Memaksimalkan smart board eksisting dengan menempatkannya sebagai pusat area kolaborasi. Area ini akan ditambahkan meja modular dan kursi beroda yang mengelilingi layar, memungkinkan siswa mengubah formasi tempat duduk secara cepat untuk keperluan diskusi kelompok atau presentasi proyek. Konsep ini mengintegrasikan fungsi perpustakaan sebagai ruang belajar kolaboratif, kreatif, dan berbasis teknologi.
- Mengembangkan panggung lesehan eksisting menjadi area yang lebih ramah pengguna. Karpet hijau akan dipertahankan sebagai elemen lokal, namun akan ditambahkan bean bag atau bantal lantai (floor cushions) untuk aspek ergonomis, serta modifikasi pencahayaan ruangan dari lampu bohlam standar menjadi pencahayaan yang lebih hangat dan terdistribusi merata guna meningkatkan estetika visual.
- Lemari dan rak kayu eksisting ditata ulang ke area perimeter (pinggir ruangan) untuk membuka sirkulasi di tengah ruangan. Beberapa sudut akan diadaptasi menjadi bilik baca individual bagi siswa yang membutuhkan konsentrasi penuh.



Gambar 2. Layout redesain perpustakaan

Berdasarkan layout redesan perpustakaan, perencanaan tata ruang dirancang lebih dinamis dan terstruktur melalui penerapan zonasi yang jelas tanpa menggunakan sekat dinding permanen. Lemari dan rak-rak buku yang tinggi ditempatkan merapat ke dinding sisi kiri dan kanan untuk membebaskan area tengah agar terasa lebih luas. Terdapat jalur "Alur Sirkulasi" yang lebar, lurus, dan bebas hambatan di bagian tengah ruangan, yang memisahkan area fokus di bagian depan dengan area kolaborasi di bagian belakang. Ruangan dibagi menjadi tiga zona utama yang spesifik: zona relaksasi di sudut kanan belakang yang posisinya dinaikkan (berupa panggung), zona kolaborasi di tengah ruangan menghadap layar, dan zona studi fokus di bagian depan serta sisi kanan bawah.

Selain itu, fasilitas perpustakaan diperbarui untuk mendukung berbagai metode pembelajaran, baik individu maupun kelompok. Di area tengah, terdapat meja-meja berwarna-warni (hijau, biru, oranye) berbentuk segitiga/trapesium yang dapat digabungkan membentuk formasi heksagonal untuk kerja kelompok. Dilihat dari denah, terdapat dua kelompok meja heksagonal utama. Fasilitas layar interaktif kini diletakkan menempel pada dinding utama dan ditetapkan sebagai "Smart Board Collaboration Area". Posisinya berhadapan langsung dengan meja modular, sehingga layar tidak lagi terisolasi dan siap digunakan untuk presentasi atau diskusi kelompok. Untuk siswa yang membutuhkan konsentrasi, disediakan meja-meja belajar individual yang dilengkapi dengan penyekat di area depan dan di sepanjang dinding kanan bawah.

Untuk aspek pencahayaan akan dirancang secara berlapis (*layered lighting*) untuk memenuhi berbagai kebutuhan visual yang berbeda di setiap zona. Area "Ergonomic Relaxation Zone" ditempatkan tepat di samping deretan jendela kaca yang besar, memungkinkan cahaya matahari masuk secara maksimal untuk menerangi area baca santai. Pada setiap meja di bilik studi individual, disediakan lampu baca pribadi untuk memberikan pencahayaan fokus saat siswa membaca atau mengerjakan tugas. Terdapat deretan lampu sorot yang dipasang di atas area smart board untuk memastikan area presentasi tersebut mendapatkan pencahayaan yang optimal tanpa menimbulkan silau pada layar.

Desain ini secara langsung mengatasi masalah fisik eksisting dengan mengedepankan ergonomi dan fleksibilitas bagi penggunaannya. Panggung lesehan diubah menjadi "Ergonomic Relaxation Zone" berlantai kayu yang dilengkapi dengan bantalan duduk serta beberapa bean bags besar bernuansa netral (abu-abu, biru, krem). Bean bags ini berfungsi menopang punggung dan lekuk tubuh siswa, mencegah kelelahan saat membaca dalam durasi lama. Kursi-

kursi pada area meja kolaboratif menggunakan desain beroda. Hal ini memberikan kebebasan spasial bagi siswa untuk dengan mudah menggeser kursi dan mengubah formasi diskusi tanpa harus mengangkat beban berat. Adanya bilik berpenyekat memberikan privasi visual yang sangat dibutuhkan bagi siswa introvert atau mereka yang sedang menghadapi ujian, sementara ruang terbuka di tengah mendukung siswa yang ekstrovert untuk berinteraksi sosial. Penggunaan elemen kayu yang dominan pada lantai panggung, rak, dan rangka partisi juga memberikan kesan hangat dan menenangkan secara psikologis.

Transformasi spasial perpustakaan "Lentera Ilmu" ini merefleksikan urgensi bahwa ruang perpustakaan tidak lagi hanya berfungsi sebagai ruang penyimpanan buku yang statis, melainkan telah berevolusi menjadi pusat pembelajaran kolaboratif. Penempatan ulang smart board eksisting yang diintegrasikan dengan furnitur modular sangat sejalan dengan temuan (Utami, 2023) yang menjelaskan bahwa learning commons memanfaatkan ruang-ruang yang ada di perpustakaan sebagai tempat belajar dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang mendukung kemajuan teknologi dan berada dalam satu lokasi yang dapat diakses secara bebas dan mandiri guna mendukung proses pembelajaran

Lebih lanjut, pembenahan pada area lesehan menjadi ruang relaksasi yang spesifik dan ergonomis merupakan langkah krusial. Area lesehan yang ideal dalam redesain ini tidak lagi hanya berupa panggung beralas karpet kosong, melainkan akan dilengkapi dengan fasilitas penunjang fisik yang konkret, seperti bean bag, bantal sandaran punggung (floor cushions) berbahan empuk, serta meja-meja baca rendah bersudut tumpul yang secara presisi disesuaikan dengan postur tubuh siswa usia menengah pertama. Kondisi ruang perpustakaan yang secara cermat memperhatikan detail wujud aspek visual, ergonomis, dan akustik seperti ini terbukti secara langsung memengaruhi kenyamanan psikologis dan motivasi belajar siswa. Hal ini juga memperkuat studi (Wiyarsih et al., 2023) yang menunjukkan bahwa kenyamanan ruang belajar berpengaruh terhadap durasi penggunaan perpustakaan. Penataan ruang perpustakaan juga diperlukan desain ruangan yang estetis serta fungsional dapat meningkatkan kenyamanan serta produktivitas pengguna.

Dari sudut pandang teoretis, redesain ini membuktikan validitas pendekatan ekologi pembelajaran (learning ecology), yang menunjukkan bahwa lingkungan fisik, sosial, dan pedagogis saling berinteraksi dalam membentuk pengalaman belajar. Keberadaan teknologi modern (seperti smart board) di UPT SMPN 1 Balocci tidak akan menciptakan dampak yang signifikan bagi siswa jika tidak dibarengi dengan desain tata letak yang mendukung kolaborasi.

Oleh karena itu, redesain interior perpustakaan berbasis konsep learning commons merupakan kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa.

KESIMPULAN

Redesain interior perpustakaan "Lentera Ilmu" UPT SMPN 1 Balocci berbasis konsep Learning Commons merupakan langkah esensial untuk mentransformasi fasilitas sekolah dari sekadar ruang penyimpanan buku menjadi pusat pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Evaluasi terhadap kondisi eksisting menunjukkan bahwa tata letak yang kaku, kurangnya dukungan ergonomis pada area lesehan, serta terisolasinya fasilitas teknologi (smart board) secara langsung berkontribusi pada rendahnya User Experience dan tingkat keterlibatan siswa.

Sebagai solusi, formulasi redesain yang diusulkan mengintegrasikan tiga penataan zonasi utama: (1) menjadikan smart board sebagai pusat area kolaborasi digital yang dikelilingi furnitur modular, (2) mengembangkan area panggung lesehan menjadi zona relaksasi yang ergonomis dengan penambahan bean bag dan pencahayaan merata, serta (3) memindahkan rak-rak kayu konvensional ke perimeter ruangan guna membuka sirkulasi dan menciptakan bilik baca individual.

Transformasi spasial ini menegaskan bahwa pendekatan desain yang berpusat pada pengguna (user-centered) mampu menjembatani interaksi antara lingkungan fisik, sosial, dan pedagogis siswa. Pada akhirnya, redesain arsitektural yang memadukan elemen visual, akustik, dan ergonomi ini sangat mendesak untuk diaplikasikan agar perpustakaan dapat meningkatkan kenyamanan psikologis, memperpanjang durasi kunjungan, serta memotivasi siswa agar sejalan dengan tuntutan ekosistem pendidikan abad ke-21.

REFERENCE

- Atsilia Qurbah, H., Irmanti, A. L., Veteran, U., Timur, J., & Surabaya, I. (2025). Pendekatan Adaptive Reuse pada Redesain Interior Perpustakaan SMP Aceh. *Scientific Journal of Community Service*, 01(2), 65–74. <https://bhagyarekha.upnjatim.ac.id>
- Boelens, H., & Cherek, J. (2021). Education 2030 (EU), and Onderwijs 2032 and Excellent Education in the Netherlands. *IASL Annual Conference Proceedings*, 30–45. <https://doi.org/10.29173/iasl7482>
- Gunaidi, A., & Yoanda, S. (2023). Kajian Ergonomi Terhadap Sarana dan Prasarana Ruang Baca Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Bengkulu. *Jurnal El-Pustaka*, 4(2), 61–73.

- Gunawan, R. (2024). Persepsi Siswa tentang Desain Interior Baru Perpustakaan Griya Pustaka SMAN 1 Babakan Kabupaten Cirebon. *Palimpsest: Jurnal Ilmu Informasi Dan Perpustakaan*, 15(2), 86–101. <https://doi.org/10.20473/pjil.v15i2.60027>
- Harper, M. S. (2016). Designing An Innovative School Library Environment To Facilitate 21st Century Literacy Skills. *IASL Annual Conference Proceedings*. <https://doi.org/10.29173/iasl7203>
- Hasibuan, P. A., Fadhli, R., & Igiriza, M. (2023). Redefining School Libraries for the Digital Age: Developing Comprehensive Digital Collection Strategies. *Jurnal Manajemen Pendidikan: Jurnal Ilmiah Administrasi, Manajemen Dan Kepemimpinan Pendidikan*, 5(1), 58–68. <https://doi.org/10.21831/jump.v5i1.60752>
- Hou, H. (Cynthia). (2025). Investigating the impact of spaces design on user satisfaction in university libraries: a case study. *Facilities*, 43(7/8), 571–593. <https://doi.org/10.1108/F-01-2024-0010>
- Jain, Dr. M. (2023). Learning commons (Designing library space): A comprehensive working model for Academic libraries. *International Journal of Social Science and Education Research*, 5(2), 38–42. <https://doi.org/10.33545/26649845.2023.v5.i2a.59>
- John Dianing, P. A., & Acedera, A. P. (2025). International Journal of Current Science Research and Review Library Design and Academic Performance: Implications on Students' Engagement. *International Journal of Current Science Research and Review*, 8(5), 2251–2262. <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/V8-i5-33>
- Johnson, W. M., & Khoo, M. J. (2018). Analysing the Learning Commons in the Digital Age (pp. 105–128). https://doi.org/10.1007/978-981-10-7155-3_7
- Mahardika, I. M. P., Yuli, N. K. R., Suparmini, N. K. E., & Sutrisna, G. M. (2023). Valuasi Penggunaan Inlislite 3.1 pada Sistem Informasi Perpustakaan universitas Pendidikan Ganesha Berbasisuser Experience dengan Menggunakanuser Experience Questionnaire(UEQ). *MSIP*, 3(1), 8–25.
- Muttaqin, A. R., Wibawa, A., & Nabila, K. (2021). Inovasi Digital untuk Masyarakat yang Lebih Cerdas 5.0: Analisis Tren Teknologi Informasi dan Prospek Masa Depan. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 1(12), 880–886. <https://doi.org/10.17977/um068v1i122021p880-886>
- O'connell, J. (n.d.). Change has arrived at an iSchool library near you. In *Information Literacy Beyond Library 2.0* (pp. 215–228). Facet. <https://doi.org/10.29085/9781856048804.020>
- Prasetya, S., & Yusuff, A. A. (2021). Redesain Interior Perpustakaan Umum Daerah Provinsi DKI Jakarta dengan Konten Lokal Ondel-Ondel *Jurnal Inosains*. *Jurnal Inosains*, 16(1), 51.
- Ridlo, M. R., Mawaddah, C. F. E., Siregar, S. W., & Hutagalung, I. A. (2025). Studi Literatur Tentang Pengaruh Estetika Interior Perpustakaan Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Journal Net. Library and Information*, 2(2), 67–78. <https://doi.org/10.51544/jnli.v2i2.6666>

- Sampouw, I. P. E., Sondakh, J. A. R., & Supardjo, S. (2016). Redesain Perpustakaan Daerah di Manado “Penelusuran Makna Edukatif dan Rekreatif dalam Arsitektur.” *Jurnal Arsitektur DASENG UNSRAT Manado*, 5(1), 103–114.
- Stewart, P. (2021). School Library Design, Facilities and Resources for Sustainable Cognitive and Social Development of Students. *School Libraries Worldwide*, 30–45. <https://doi.org/10.29173/slw8227>
- Utami, N. P. P. (2023). Learning Commons: Upaya Perpustakaan Undiksha Menciptakan Lingkungan Belajar Bagi Pemustaka Generasi Digital. *MSIP*, 3(1), 67–76.
- Wiyarsih, W., Widarto, I., & Fathurohmah, M. (2023). Pengalaman Pengguna dalam Memanfaatkan Learning Space Perpustakaan. *Media Informasi*, 32(1), 83–96. <https://doi.org/10.22146/mi.v32i1.6888>
- Yip, T., Chiu, D. K. W., Cho, A., & Lo, P. (2019). Behavior and informal learning at night in a 24-hour space: A case study of the Hong Kong Design Institute Library. *Journal of Librarianship and Information Science*, 51(1), 171–179. <https://doi.org/10.1177/0961000617726120>
- Yuliana, C. P. (2025). Mengintegrasikan Ergonomi dan Konsep Ramah Anak Dalam Desain Interior Perpustakaan Anak. *Indonesian Journal of Library and Information Science*, 6(2), 164–177. <https://doi.org/10.22373/ijlis.v6i2.9533>