

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dilansir dari Undang – undang Perpustakaan Bab 1 Pasal 1 perpustakaan merupakan institusi yang mengumpulkan pengetahuan tercetak dan terekam, dalam artian tradisional perpustakaan merupakan tempat untuk penyimpanan koleksi buku dan majalah. Meskipun dapat dipahami sebagai koleksi pribadi individu, perpustakaan lebih dikenal sebagai koleksi besar yang didanai dan dikelola oleh kota atau lembaga, dan digunakan oleh rata-rata orang yang tidak mampu membeli banyak buku dengan biaya sendiri.

Di zaman ini, perkembangan teknologi menjadi semakin berkembang, hal ini ditopang oleh semakin mudahnya menemukan informasi, referensi, dan berbagai kebutuhan masyarakat dalam melakukan aktifitas. Dari perkembangan zaman ini juga khususnya perkembangan teknologi yang dimana mempengaruhi pola dalam mencari informasi, dampak ini berpengaruh terhadap gaya hidup atau *life style*, dan juga sistem pada Pendidikan di Indonesia ini yang dimana fungsi otoritas perpustakaan menjadi menurun bahkan dapat mengakibatkan perpustakaan menjadi punah. Menurut data UNESCO, penduduk Indonesia menempati urutan kedua dari bawah di dunia sastra dan preferensi membaca sangat rendah, dengan 60 juta orang Indonesia menempati peringkat kelima dunia pada tahun 2018. Mereka memiliki perangkat yang lebih banyak. Ironisnya, menurut data WearSocial Januari 2017, jumlah pengguna aktif smartphone telah mencapai 100 juta, 4.444 orang dan masyarakat Indonesia dapat menatap layar perangkat selama lebih dari 9 jam setiap hari.

Pada Undang – Undang RI No. 43 Tahun 2007 tentang perpustakaan, fungsi dari perpustakaan yaitu sebagai wahana Pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi guna meningkatkan masyarakat dalam mencerdaskan dan memberdayakan bangsa, akan tetapi penerapan akan fungsi rekreasi pada perpustakaan kurang mendapatkan perhatian sehingga banyak kesan yang didapatkan searasa formal yang kental dengan suasana tempat kerja pemerintah. Dengan adanya perubahan gaya hidup atau *life style* yang signifikan ini, pola aktifitas, perilaku, kebutuhan, dan fasilitas menjadi berbeda, yang dimana kebanyakan pengunjung lebih berkelompok dalam mengunjungi perpustakaan. Hal

ini berdampak pada pola aktifitas dan kenyamanan pengunjung yang berubah membuat fungsi dan tujuan dari perpustakaan menurun secara perlahan.

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan (DISPUSIPDA) memiliki fasilitas yang disediakan untuk masyarakat dalam hal kegiatan membaca dan menyewakan koleksi buku yang dikelola oleh pemerintah sebagai sarana bacaan masyarakat dengan koleksi 400.000 buku dan 100.000 media perekam. Perpustakaan ini menjadi tempat yang sering dikunjungi oleh pustakawan. Secara keseluruhan perpustakaan DISPUSIPDA sudah menerapkan standar ruang yang diterapkan oleh perpustakaan Nasional RI, akan tetapi penerapan design yang tidak jelas diperuntukan kepada siapa sehingga suasana yang di hasilkan menjadi formal dan kurang dengan edukasi bahkan suasana yang didapatkan serasa tempat kerja pemerintah, Dispusipda sendiri memiliki fasilitas kenyamanan di luar ruang baca utama, namun kesalahan dalam pemeliharaan gedung menyebabkan beberapa fasilitas tidak berfungsi secara baik yang berpengaruh terhadap sistem penghawaan menjadi kurang baik, selain itu perubahan aktifitas juga berpengaruh pada fasilitas penunjang seperti stop kontak yang dimana pengunjung sering menggunakan laptop dalam melakukan aktifitas. Jika dilihat lebih dekat, ternyata banyak standar yang ditetapkan Perpustnas, namun belum memenuhi Perpustakaan DISPUSIPDA JABAR. sehingga apa bila standar tersebut dapat terpenuhi, jelas dapat mempengaruhi luasan ruang yang di perlukan untuk menampung jumlah koleksi buku.

Oleh sebab itu, dari sekian banyak permasalahan yang ada di perpustakaan DISPUSIPDA JABAR, dilakukan perancangan ulang atau redesign terhadap Perancangan Interior pada perpustakaan DISPUSIPDA JABAR ini sehingga dapat mengatasi dampak pada perubahan pola aktifitas dan gaya hidup masyarakat yang terjadi saat ini yang dapat mawadahi kebutuhan masyarakat dalam perkembangan zaman saat ini dan dapat memenuhi standar yang diajukan pengelola perpustakaan nasional yaitu meningkatkan pengunjung sekurang-kurangnya 0,005% dibanding dengan tahun sebelumnya.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari uraian yang dijelaskan pada latar belakang, maka dilakukannya observasi pada objek yang sejenis dan ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut :

a) FUNGSIONAL :

- Fungsi lobby dasar yang kurang dimaksimalkan dikarenakan terdapat stand cafeteria pada area lobby.
- Banyaknya ruangan yang belum tertata secara rapih dan baik yang mengakibatkan adanya space kosong yang tidak terpakai.
- Kurangnya fasilitas yang dapat mendukung pengguna dalam melakukan kegiatan dalam perpustakaan.
- Pengelompokan ruang yang kurang efektif yang dimana area private tidak mendapatkan suasana yang tenang.
- Tidak terdapatnya fasilitas pendukung bagi pengunjung difabel (berkebutuhan Khusus).
- Kurangnya penerapan fungsi ruang yang mengedukasi dan rekreatif pada tiap fasilitas.
- Kurangnya pengelompokan ruang yang sesuai dengan koleksi buku.
- Ukuran pengelompokan ruang yang tidak sesuai yang dimana ukuran ruang pengunjung lebih besar dari ukuran ruang karyawan atau staff perpustakaan.

b) TEKNIK :

- Kurangnya intensitas cahaya yang merata pada setiap ruang baca dan lorong lantai 1 sehingga ada area yang masih gelap atau minim cahaya.
- Pemasangan material yang kurang rapih dan cocok pada setiap ruang.
- Permasalahan beberapa furniture yang kurang rapih dalam penataan dan pemasangan.

c) FENOMENA :

- Pola aktifitas masyarakat yang berubah secara signifikan yang dimana fasilitas yang diberikan akan berubah mengikuti perubahan aktifitas.
- Masih kurangnya minat masyarakat dalam mengunjungi perpustakaan.
- Perkembangan teknologi yang memungkinkan masyarakat dalam mengakses informasi dan berbagai kebutuhan lainnya.

1.3. Rumusan Masalah

Dari hasil kutipan masalah di atas dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

- Bagaimana menerapkan furniture yang dapat menunjang dalam kegiatan baca membaca dan kegiatan lainnya di dalam perpustakaan?
- Bagaimana menciptakan perpustakaan dengan desain yang rekreatif dan mengedukasi masyarakat ?
- Bagaimana menciptakan atau menghadirkan suasana interior yang nyaman dalam kegiatan / aktifitas pengunjung?
- Bagaimana mengorganisir akses ruang agar tercipta ruangan yang dapat menunjang pengguna?

1.4. Tujuan dan Sasaran Perancangan.

1.4.1. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan *perpustakaan* ini adalah untuk membangun sarana education, working space, life long learning, dan sumber inspirasi yang dapat menyaingi life style pada zaman ini, sarana rekreatif dan ramah disabilitas sehingga dapat menunjang kegiatan non formal.

1.4.2. Sasaran Perancangan

Sasaran perancangan ini adalah :

1. Meningkatkan aktifitas dan perilaku dalam perpustakaan untuk pengunjung
2. Membuat desain interior perpustakaan dengan konsep khusus sehingga memiliki desain yang baru untuk menunjang aktivitas di perpustakaan
3. Mengoptimalkan fungsi perpustakaan lewat desain interior,
4. Menghadirkan fasilitas perpustakaan yang memiliki kemajuan dalam teknologi,
5. Membangun citra rekreatif pada interior perpustakaan,
- 6.

1.5. Batasan Perancangan

Batasan desain digunakan untuk menghindari penyebaran dan perluasan subjek. Hal ini memungkinkan subjek untuk lebih fokus dan lebih mudah untuk berdiskusi dengan tujuan desain. Sifat desain fiksi Jl. Kawaluyaan Indah III No. 4, Jatisari, Kec. Buahbatu, Kota Bandung, Jawa Barat 40286, luas tanah \pm 5880 m² dengan penggunaan 3 lantai dari 4 lantai. Gedung merupakan gedung perpustakaan daerah dengan jumlah eksemplar 485.946. Ruang baca anak, ruang baca dewasa, ruang diskusi, ruang referensi, ruang Jawa Barat, ruang audiovisual, galeri, lobby, kafetaria.

1.6. Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan ini memiliki beberapa point penting guna bermanfaat bagi mahasiswa dan masyarakat, antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa perancangan ini dapat membantu sebagai pengetahuan yang lebih mengenai perpustakaan dan panduan standar yang perlu dipenuhi dalam perancangan sebuah perpustakaan.
2. Bagi Masyarakat umum, perancangan interior perpustakaan ini menjadi sebuah ide atau gagasan dalam mengelola perpustakaan dengan lebih baik sehingga menarik lebih masyarakat datang untuk membaca.
3. Bagi Keilmuan Interior, mampu menghasilkan perancangan interior yang sesuai dan menjadi wawasan tambahan dalam kebutuhan perancangan perpustakaan daerah.
4. Bagi institusi penyelenggara pendidikan menjadi bahan edukasi dan menambah koleksi referensi pustaka untuk di gunakan dalam perancangan design perpustakaan

1.7. Metode Perancangan

Adapun terdapat beberapa metode dalam perancang interior perpustakaan sebagai berikut:

a. Isu dan Fenomena

Hasil media menunjukkan bahwa perpustakaan memiliki beberapa fitur untuk koleksi yang berbeda dari media cetak, media membaca digital, media audiovisual, dan media rekaman. Namun, 71 hingga 255 koresponden mengatakan mereka tidak meminjam buku, tetapi hanya mengunjungi perpustakaan untuk melakukan tugas dan pekerjaan mereka. Dengan perkembangan zaman pada saat itu, yang disebut UNESCO sebagai sastra dunia kedua dari belakang, minat membaca menurun setiap tahun. Penduduk Indonesia pada tahun 2018 sebanyak 100 juta pengguna aktif smartphone, dan minat baca masyarakat semakin menurun tiap tahunnya, ada pun pengaruh dari perkembangan zaman ini mengakibatkan aktivitas dan perilaku masyarakat berubah dalam gaya hidup atau life style, yang dimana semua serba instan.

b. Pengumpulan data

Pengumpulan data berupa data primer maupun data sekunder. Adapun data primer berupa data fisik, data non fisik, wawancara maupun kuesioner.

Data primer antara lain :

- Observasi lapangan, ialah berupa pendataan fisik seperti pendataan lokasi *site* perancangan, pendataan aktivitas juga pendataan mengenai pengguna yang terlibat.
- Pengukuran, ialah berupa data fisik dan non fisik. data fisik meliputi pengukuran ruang dan furnitur. data non fisik meliputi sistem pencahayaan dan sistem penghawaan.
- Dokumentasi, ialah data berupa foto, video dan sketsa untuk hal-hal yang detail dalam pengumpulan data.
- Kuesioner, ialah pengumpulan data secara online dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai objek perancangan yang terkait. Adapun data sekunder berupa pengumpulan data untuk mendukung perihal kajian literatur seperti teori standarisasi maupun peraturan tertentu terkait perancangan. data sekunder tersebut dapat didapatkan dari studi kepustakaan atau buku, jurnal, laporan tugas akhir maupun *website online* dengan sumber yang jelas.

c. Analisa Data

Proses ini ialah pengolahan data terhadap data-data yang telah terkumpul yang kemudian data-data tersebut dianalisa dan dipilah untuk mendapatkan hal-hal sebagai berikut :

- *Goals* yaitu menetapkan tujuan dan sasaran perancangan.
- *Facts* yaitu mengumpulkan dan menganalisis data objek perancangan
- *Concepts* yaitu memunculkan gagasan atau konsep awal yang masih bersifat umum
- *Needs* yaitu mengetahui kebutuhan perancangan yang meliputi besaran ruang, fasilitas, dan sebagainya berdasarkan aktivitas pengguna.
- *State of problem* yaitu berupa didapatinya permasalahan yang sebenarnya terjadi.

d. Sintesa (*Programming*)

Proses ini ialah pengolahan data terhadap data-data yang telah terkumpul yang kemudian data-data tersebut disatukan untuk membentuk kebutuhan ruang hingga konsep desain perancangan . Sintesa tersebut berupa sebagai berikut :

- Kebutuhan ruang yang terbentuk dari pendataan aktivitas ruang oleh pengguna ruang dan luasan ruang meliputi elemen pendukung ruang
 - Hubungan antar ruang dan kedekatan antar ruang yang terbentuk dari sifat ruang dan aktivitas pengguna
 - Zoning dan blocking ruang
 - Konsep dan tema desain yang diterapkan untuk mendukung tujuan perancangan. juga diperlukannya sebuah alternatif desai atau evaluasi desain. konsep desain bisa ditentukan karena melihat permasalahan yang ada dan disesuaikan dengan fakta dan standarisasi perancangan.
- e. Pengembangan Desain
- Lembar kerjadesain dibentuk dengan mengaitkan dengan programming sebelumnya. lembar kerja berupa gambar teknik 2 dimensi dan gambar presentasi berupa 3 dimensi. pengembangan desain ini juga diperlukan alternatif desain dan evaluasi desain untuk mencapai tujuan perancangan yang sebenarnya.
- f. Final Desain
- Final desain akhir yang sudah dipilih ke perancang mealui bentuk fisik berup lebar kerja, laporan penulisan, maket, presentasi, atau animasi.

1.8. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang yang menjelaskan secara ringkas mengenai alasan merancang perpustakaan, mengidentifikasi masalah dan perumusan masalah pada perpustakaan, batasan/ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat , metode pengumpulan data dan kerangka berpikir serta sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI

Berisi teori-teori pendukung dari berbagai sumber dengan berbagai kajian literatur yang relevan dan digunakan sebagai sumber data-data yang diambil untuk menjadi sebuah acuan baik dalam perancangan maupun sebagai acuan dalam penyusunan laporan.

BAB III : ANALISI STUDI BANDING DAN DESKRIPSI PROYEK

Berisi tentang uraian mengenai analisis studi banding, deskripsi proyek (analisis site, eksisting, alur aktivitas pengguna, kebutuhan ruang, analisis luasan ruang, serata hubungan antar ruang).

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN PERPUSTAKAAN DAN DENAH KHUSUS

Berisi konsep-konsep perancangan mulai dari konsep layout, pencahayaan, penghawaan, sirkulasi, ruang, material , furniture , maupun warna yang akan diaplikasikan pada desain perpustakaan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang ringkasan atau rangkuman dari setiap bab-bab yang dapat menghasilkan kesimpulan. Dan saran untuk menerima masukan bertujuan untuk perncangan agar dapat masukan yang dapat memperbaiki kekurangan dari segi desain maupu pengkonsepan.

1.9. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir perancangan sebagai berikut:

