

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perpustakaan khusus berperan sebagai pusat informasi yang berfokus pada kegiatan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh kelompok tertentu (Surachman, 2005). Menurut Peraturan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 tentang Standar Nasional Perpustakaan Khusus, perpustakaan khusus adalah perpustakaan yang diperuntukkan secara terbatas bagi pemustaka di lingkungan lembaga pemerintah, lembaga masyarakat, lembaga pendidikan keagamaan, rumah ibadah, atau organisasi lain. Terdapat karakteristik perpustakaan khusus pada jangkauan layanannya yang terfokus pada kelompok atau komunitas tertentu, dengan subjek koleksi yang secara khusus mendukung fungsi utama dari lembaga induknya (Totterdell, 2000 dalam Saputro, B. I., & Amir, C, 2018). Terdapat contoh perpustakaan khusus yang ada di Indonesia, yaitu Perpustakaan Kemendikbudristek, Perpustakaan Bank Indonesia, Perpustakaan Bintekjantan, dan masih banyak lainnya.

Menurut Kalu, C. O. (2021), perpustakaan seharusnya meningkatkan fasilitas dan pelayanannya dengan tidak hanya berupa menyediakan koleksi buku. Perpustakaan perlu disejajarkan dengan perkembangan teknologi saat ini dalam penyimpan informasi dan sumber daya. Dalam perpustakaan khusus penggunaan teknologi informasi menjadi suatu keharusan karena perpustakaan ini mementingkan akses cepat dan informasi terkini (Surachman, 2005). Hal ini juga dikarenakan pada generasi di abad ke-21 ini sering disebut sebagai "*digital natives*", dimana mereka harus belajar menyesuaikan diri dengan dunia digital yang telah dibentuk oleh generasi sebelumnya (Bailey & Tierney, 2008 dalam Rawal, 2014). Sejalan dengan hal tersebut, menurut Mufida et al., (2021), generasi saat ini terus berubah dan berkembang, dengan ketergantungan yang semakin besar pada teknologi dan akses cepat terhadap informasi.

Menurut Akhmadi, A., et al (2020), generasi pada saat ini juga sering berkunjung ke perpustakaan bersama teman-teman sehingga aktivitas yang dilakukan lebih banyak untuk diskusi dan belajar secara bersama. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Nugroho (2019) kini perpustakaan harus membuat wadah sosial untuk sesama pengguna perpustakaan dan bukan sekedar untuk pencarian informasi dalam bentuk pencarian koleksi saja. Meskipun perpustakaan harus mewadahi aktivitas sosial, menurut Maryatun

(2018), pemustaka perlu difasilitasi akses berbagai jenis media pembelajaran baik secara bersama-sama maupun secara mandiri. Adanya fasilitas zona terkait pembelajaran secara bersama atau mandiri tersebut akan membuat aktivitas menjadi fleksibilitas dan memberi pengunjung kebebasan. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Sutarsih (2023), desain interior perpustakaan seharusnya menekankan fleksibilitas dan menghindari kesan kaku sehingga menciptakan lingkungan yang ramah bagi pengguna. Hal tersebut dikarenakan ruang secara fisik dapat memfasilitasi aktivitas mengubah ide ke produk kreatif yang nyata (Kiswando, 2005).

Pada tahun 2015, Kota Bandung terpilih sebagai salah satu anggota Creative Cities Network yang digagas oleh UNESCO. Menurut data dari unesco.org, sekitar 56% dari seluruh aktivitas ekonomi di Bandung terkait dengan bidang desain. Didukung oleh data Kemenparekraf, bahwa Jawa Barat menjadi provinsi memberikan sumbangan paling tinggi di Indonesia terhadap ekspor produk ekraf pada tahun 2021 sebesar 33,98% dan 3 sektor kreatif paling tinggi di Bandung adalah *fashion*, kuliner, dan kriya. Namun, berdasarkan Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 44 Tahun 2021 mengenai Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Daerah Provinsi Jawa Barat Tahun 2021-2025, analisis ekonomi makro menunjukkan bahwa sub sektor yang memiliki potensi untuk dikembangkan di Jawa Barat meliputi fesyen, kuliner, pengembangan aplikasi dan game, serta kriya. Peningkatan sektor industri kreatif di Kota Bandung didorong oleh beberapa faktor, yaitu Kota Bandung yang terkenal dengan banyaknya perguruan tinggi yang memiliki fakultas industri kreatif. Kehadiran komunitas kreatif yang aktif seperti Bandung Creative City Forum (BCCF) yang pernah di ketuai oleh Bapak M. Ridwan Kamil yang turut berperan dalam mengembangkan industri ini. Selain itu, budaya lokal yang kaya dan beragam menjadi sumber inspirasi bagi banyak seniman dan kreator di Bandung.

Presiden Joko Widodo membentuk lembaga nonkementerian bernama Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf). Salah satu misi besar Bekraf adalah membuka wawasan dan apresiasi masyarakat terhadap segala aspek yang berhubungan dengan ekonomi kreatif. Menurut Pratiwi, A. P., et al, (2021), misi tersebut dapat dilakukan dengan menyediakan wadah dalam mencari informasi dan meningkatkan pengetahuan melalui buku dan interaksi sosial. Sejalan dengan hal tersebut, dilansir dari Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 44 Tahun 2021 Tentang Rencana Aksi Pengembangan Ekonomi Kreatif Daerah Provinsi Jawa Barat Tahun 2021-2025, terdapat strategi dalam pengembangan Kota

Kreatif yang mencakup pengembangan pendidikan non-formal di bidang ekonomi kreatif salah satunya adalah dengan adanya perpustakaan. Hal ini menunjukkan pengakuan akan peran penting perpustakaan dalam mendukung akses pendidikan terkait sektor kreatif. Sant-Geronikolou, S., et al (2019) memberikan gagasan bahwa pengembangan perpustakaan memiliki peluang besar untuk memperkuat peran perpustakaan dalam sektor industri kreatif di masa yang akan datang.

Kota Bandung belum memiliki fasilitas Perpustakaan Khusus Industri Kreatif. Padahal, terdapat data dari hasil survey kuesioner yang disebar kepada para pelaku kreatif, dimana 64,2% dari 82 responden menyebutkan bahwa mereka merasa kesulitan untuk menemukan referensi sektor kreatif yang mereka tekuni dan 95,1% dari 82 responden menyebutkan bahwa mereka membutuhkan dan tertarik dengan adanya fasilitas untuk mengembangkan edukasi dan kreativitas berupa Perpustakaan Khusus Industri Kreatif. Dari data hasil kuesioner yang telah disebar kepada para pelaku kreatif, terdapat 3 sektor paling tertinggi, yaitu sektor *fashion*, kuliner, dan DKV. Selain itu, dalam konteks pengembangan berbasis literasi, fasilitas penunjang pada perpustakaan di Indonesia masih tertinggal dalam hal sistem penyajian informasi berbasis teknologi dan koleksi digital yang padahal dari hasil kuesioner yang telah diisi responden, dimana para responden menyebutkan bahwa fasilitas tersebut dibutuhkan oleh sektor kreatif. Menurut Roychansyah dalam Setiadi (2021), saat ini keterikatan antara manusia dengan komputerisasi dalam proses desain sudah tidak bisa dihindarkan lagi. Pengaruh komputerisasi pada proses desain; pertama: mengakomodasi kebiasaan dalam mendesain, kedua, beradaptasi dengan keterbatasan komputer, dan yang ketiga, berevolusi dengan mengintegrasikan komputer ke dalam proses desain.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diperlukan Perancangan Perpustakaan Industri Kreatif, dimana koleksi yang disajikan akan berfokus pada sektor kreatif saja. Terdapat 17 subsektor ekonomi kreatif yang akan menjadi klasifikasi pada koleksi yang akan disediakan pada perpustakaan ini yang dilansir dari data resmi Kemenparekraf, antara lain: aplikasi, arsitektur, desain komunikasi visual, desain produk, desain interior, fotografi, musik, kriya, kuliner, *fashion*, penerbitan, film, animasi dan video, periklanan, permainan interaktif, seni pertunjukan, seni rupa, TV dan radio.

Selain itu, penulis akan melakukan perancangan perpustakaan ini dengan pendekatan *learning commons* yang bertujuan untuk optimalisasi pemanfaatan ruang untuk digunakan secara bersama ataupun secara mandiri dengan maksimal dan nyaman. Hal ini dikarenakan kondisi perpustakaan pada obyek studi banding terdapat kekurangan terhadap zona pembelajaran dalam pemisahan antara zona individu dan zona sosial yang tidak seimbang. Selain itu, pada obyek studi banding juga terdapat kekurangan pada fasilitas teknologi, maka dari itu menggunakan pendekatan *learning commons* ini bertujuan dalam memperbaiki perpustakaan terkait dengan adanya fasilitas berbasis teknologi terutama fasilitas komputerisasi yang diperlukan oleh masyarakat disektor kreatif sehingga mendukung kegiatan edukatif.

Lokasi perpustakaan ini berada di Jalan Cihampelas, Kota Bandung. Lokasi ini dinilai cocok untuk membangun Perpustakaan Industri Kreatif dikarenakan berada di tengah Kota Bandung yang dekat dengan perguruan tinggi yang memiliki fakultas industri kreatif dan Sekolah Menengah. Selain itu, lokasi ini dekat dengan tempat rekreasi dimana menurut Undang-Undang No.43 Tahun 2007, bahwa salah satu fungsi perpustakaan adalah sebagai tempat rekreasi. Dengan adanya Perpustakaan Industri Kreatif dengan pendekatan *learning commons*, ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan dan keterampilan di sektor industri kreatif, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada pertumbuhan ekonomi kreatif serta meningkatkan eksistensi Kota Bandung sebagai bagian dari jaringan kota kreatif UNESCO.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang, terdapat beberapa kekurangan dari hasil studi banding dan site bangunan. Selain itu, perpustakaan yang dikhususkan untuk industri kreatif juga belum terdapat di Indonesia. Oleh karena itu, kekurangan ini akan menjadi dasar dalam perancangan baru Perpustakaan Industri Kreatif di Kota Bandung. Di bawah ini terdapat identifikasi masalah yang akan dijabarkan untuk perancangan baru perpustakaan:

- a. Permasalahan umum terkait dengan objek studi banding dan studi preseden:
  - Dibutuhkannya fasilitas ruang yang sesuai dengan sektor kreatif dibidang *fashion*, kuliner, DKV, arsitektur, dan desain interior untuk mendukung sistem pembelajaran diperpustakaan.

- Dibutuhkannya fasilitas ruang dalam sistem pembelajaran berbasis teknologi demi memenuhi kebutuhan dari kegiatan sektor kreatif.
  - Dibutuhkannya pembagian ruang demi memenuhi karakteristik pengguna secara individu dan berkelompok secara seimbang.
  - Dibutuhkannya suasana desain interior yang dapat memberikan kenyamanan sehingga tidak menampilkan kesan formal, kaku, dan serius pada perpustakaan.
- b. Permasalahan umum terkait dengan analisis site bangunan
- Dibutuhkannya elemen interior yang dapat mengurangi kebisingan demi kenyamanan pengguna perpustakaan karena kondisi bangunan yang dekat jalan raya yang ramai sehingga dapat mengakibatkan tingkat kebisingan yang tinggi.

### 1.3 Rumusan Masalah

Adapun beberapa rumusan masalah berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, yaitu:

- Bagaimana menciptakan fasilitas ruang yang sesuai dengan sektor kreatif dibidang *fashion*, kuliner, DKV, arsitektur, dan desain interior sehingga mendukung sistem pembelajaran diperpustakaan?
- Bagaimana menghadirkan fasilitas dalam sistem pembelajaran berbasis teknologi demi memenuhi kebutuhan dari kegiatan sektor kreatif?
- Bagaimana menerapkan pembagian ruang untuk pengguna secara individu dan berkelompok secara seimbang?
- Bagaimana menciptakan suasana desain interior yang tidak menampilkan kesan formal, kaku, dan serius pada perpustakaan?
- Bagaimana menciptakan penggunaan elemen interior yang dapat mengurangi kebisingan?

### 1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

#### a. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan baru Perpustakaan Industri Kreatif di Kota Bandung ini adalah sebagai berikut:

Menciptakan desain interior Perpustakaan Industri Kreatif di Kota Bandung dengan fasilitas ruang yang sesuai dengan masing masing sektor kreatif. Menggunakan pendekatan *learning commons* untuk menciptakan fasilitas ruang yang memenuhi aspek dan karakteristik *learning commons* sesuai kebutuhan pengguna perpustakaan baik

secara individu dan berkelompok, serta menghadirkan fasilitas dalam sistem pembelajaran berbasis teknologi.

## **b. Sasaran Perancangan**

Sasaran perancangan baru Perpustakaan Industri Kreatif di Kota Bandung ini adalah sebagai berikut:

- a. Memiliki fasilitas ruang yang sesuai dengan sektor kreatif dibidang *fashion*, kuliner, DKV, arsitektur, dan desain interior untuk mendukung sistem pembelajaran diperpustakaan.
- b. Merancang perpustakaan dengan pendekatan *learning commons* dengan sarana dan prasarana yang mendukung kemajuan teknologi.
- c. Merancang perpustakaan dengan pendekatan *learning commons* terkait karakteristik zona individu, zona sosial, dan zona kolaboratif untuk memenuhi kebutuhan penggunaanya.
- d. Memiliki suasana desain interior yang dapat memberikan kenyamanan, terbuka, dan fun sehingga tidak menampilkan kesan formal, kaku, dan serius pada perpustakaan.
- e. Menerapkan elemen interior yang dapat mengurangi kebisingan perpustakaan karena kondisi bangunan yang dekat jalan raya yang ramai.

## **1.5 Batasan Perancangan**

Perancangan tugas akhir ini merupakan perpustakaan yang bersifat fiktif. Terdapat batasan perancangan proyek ini adalah sebagai berikut:

- a. Lokasi proyek diasumsikan berada di Jl. Cihampelas, Kota Bandung dengan batas-batas sebagai berikut: Memiliki luas tapak  $5.977 \text{ m}^2$  dan luas lantai yang terbangun  $8.290,85 \text{ m}^2$  yang terdiri dari 5 lantai. Area yang akan dirancang sebesar  $893,395 \text{ m}^2$  dengan fasilitas yang akan dirancang berupa area layanan informasi, area *self service*, area koleksi buku, area studi individu, area studi berkelompok, area kolaboratif, area multimedia, area koleksi material, spice display, mini auditorium, dan mini café.
- b. Klasifikasi : Perpustakaan Khusus
- c. Pengguna : sektor kreatif bidang *fashion*, kuliner, dkv, arsitektur, desain interior, dan masyarakat umum.
- d. Menerapkan pendekatan *learning commons* untuk memfasilitasi dan mendukung pembelajaran dengan fasilitas yang sesuai kebutuhan pengguna, area yang bersifat

dinamis, baik secara individu dan sosial sekaligus mengintegrasikan teknologi untuk mendukung perkembangan keterampilan intelektual.

## **1.6 Metode Desain**

### **a. Tahap Pengumpulan Data**

Terdapat beberapa tahapan yang digunakan untuk pengumpulan data melalui beberapa metode pengumpulan data. Pengumpulan data primer dilakukan dengan observasi, penyebaran kuesioner, dokumentasi, dan studi lapangan. Sedangkan pengumpulan data secara sekunder dilakukan melalui studi pustaka literatur terkait dengan kasus yang diambil.

#### **1. Kuesioner**

Tahap pengumpulan data ini adalah dengan mendistribusikan kuesioner kepada responden atau partisipan dalam bentuk jawaban tertulis sehingga dapat mengumpulkan informasi mengenai topik yang perancangan. Kuesioner ini berisi pertanyaan terkait kebutuhan ruang dan fasilitas yang dibutuhkan, suasana perpustakaan, dan aktivitas yang dilakukan.

#### **2. Observasi**

Pengumpulan data melalui observasi dilakukan dengan mengunjungi langsung beberapa perpustakaan dan melakukan observasi yang berlokasi di Perpustakaan FSRD ITB, Perpustakaan FSRD IKJ, Perpustakaan Bank Indonesia Jakarta, dan Perpustakaan Kemendikbudristek. Penulis melakukan observasi dengan melihat keadaan eksisting, fasilitas, kondisi lingkungan, aktivitas dan kebutuhan pengguna perpustakaan. Dengan observasi pada objek yang serupa ini, data- data yang diperoleh antara lain:

- Mengetahui fasilitas apa saja yang belum dan sudah diterapkan perpustakaan terkait dengan pendekatan *learning commons*.
- Mengetahui hubungan kedekatan ruang yang ada di objek yang diobservasi.
- Mengetahui kekurangan dan kelebihan dari sarana dan fasilitas pada objek yang diobservasi.

#### **3. Studi Lapangan**

Melakukan studi lapangan pada objek yang sejenis yang akan dijadikan sebagai objek studi banding. Perpustakaan yang akan dijadikan obyek studi banding, yaitu:

1. Nama Tempat : Perpustakaan FSRD Institut Teknologi Bandung

- Alamat : Jl. Ganesa No.10, Lb. Siliwangi, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40132
2. Nama Tempat : Perpustakaan FSRD Institut Kesenian Jakarta  
Alamat : Gedung A-B. Kompleks Taman Ismail Marzuki. Jl. Cikini Raya No.73, RT.8/RW.2, Cikini, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat, DKI Jakarta 10330.
3. Nama Tempat : Perpustakaan Khusus Bank Indonesia Jakarta  
Alamat : Kantor Pusat Bank Indonesia, Menara Sjafruddin Prawiranegara Lt. 2, Jl. MH Thamrin 2, Jakarta Pusat.
4. Nama Tempat : Perpustakaan Khusus Kemendikbudristek  
Alamat : Jl. Jenderal Sudirman Lt. 1, Senayan, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10270.

#### **4. Wawancara**

Pengumpulan data melalui wawancara secara langsung yang dilakukan dengan staff pengolahan Perpustakaan FSRD ITB, Perpustakaan FSRD IKJ, Perpustakaan Khusus Kemendikbudristek, dan Perpustakaan Khusus Bank Indonesia Jakarta dengan tanya jawab mengenai kondisi perpustakaan disana. Wawancara ini dapat menjadi referensi terkait proyek perancangan. Terdapat beberapa data yang diperoleh, antara lain:

- a. Jumlah pegawai dan divisi yang bekerja pada perpustakaan.
- b. Jumlah koleksi pada perpustakaan.
- c. Fasilitas apa saja yang diberikan untuk pengunjung.
- d. Alur Sirkulasi Pengunjung.
- e. Alur Sirkulasi Pegawai.
- f. Area yang paling disukai pengunjung.
- g. Kapasitas pengunjung pada perpustakaan dalam sehari.
- h. Terkait kenyamanan *furniture*, pencahayaan, penghawaan, dan kebisingan ruang.
- i. Kebutuhan fasilitas yang diperlukan pihak perpustakaan.
- j. Cara pemeliharaan koleksi perpustakaan.
- k. Fasilitas yang diperlukan pihak perpustakaan.

#### **5. Dokumentasi**

Pengumpulan data melalui dokumentasi berasal dari sumber yang relevan melalui observasi lapangan di 4 tempat yang dijadikan objek studi banding. Penulis melakukan

dokumentasi dengan kamera terhadap keadaan eksisting, fasilitas, kondisi lingkungan, dan aktivitas pengguna.

## **6. Studi Literatur**

Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur yang diambil dari buku, jurnal ilmiah, dan tugas akhir yang terkait dengan perancangan perpustakaan yang akan dilakukan. Tidak hanya dari buku dan jurnal ilmiah saja, penulis juga mencari data melalui peraturan pemerintah Indonesia mengenai standarisasi perancangan untuk perpustakaan.

### **b. Tahap Pengolahan Data dan Pengembangan Desain**

#### **1. Analisis Data**

Setelah mengumpulkan data primer dan sekunder terkait objek perancangan, tahap selanjutnya adalah menganalisis permasalahan pada objek perancangan dan mengaitkannya dengan studi literatur dan studi banding.

#### **2. Programming**

Data yang diperoleh akan membentuk kebutuhan dan fasilitas ruang, zoning blocking ruang, dan sirkulasi ruang berdasarkan pengguna.

#### **3. Konsep Perancangan**

Menentukan konsep perancangan desain perpustakaan yang terbentuk dari penyesuaian dari analisis permasalahan pada perpustakaan dan solusi yang digunakan agar dapat memecahkan masalah tersebut.

#### **4. Hasil Akhir Perancangan**

Hasil akhir berupa perancangan Perpustakaan Industri Kreatif di Kota Bandung dengan *output* berupa proposal, lembar gambar kerja, animasi interior, dan maket yang memiliki konsep perpustakaan dengan pendekatan *learning commons*.

### **1.7 Manfaat Perancangan**

Perancangan baru Perpustakaan Industri Kreatif di Kota Bandung ini memiliki potensi yang dapat memberikan manfaat. Berikut adalah beberapa manfaat dari perancangan perpustakaan ini, yaitu:

#### **a. Manfaat bagi Masyarakat**

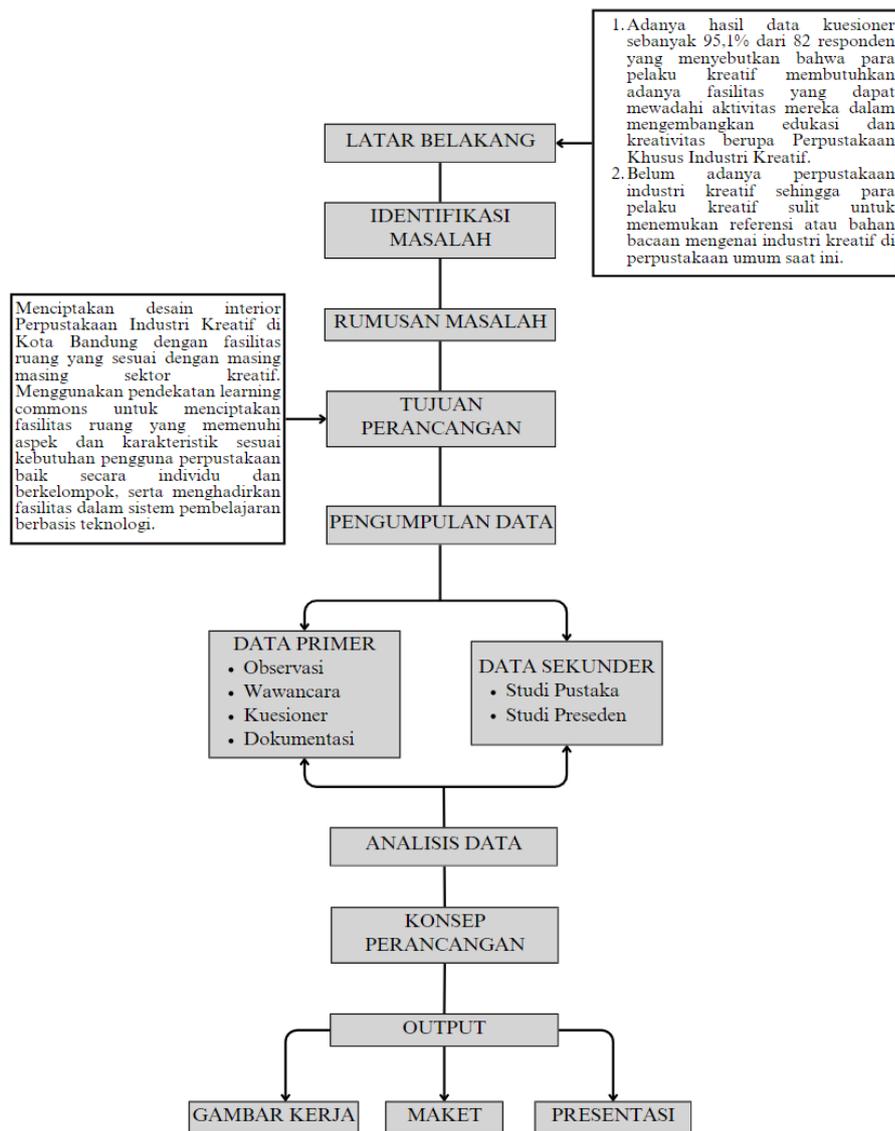
Diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat/ komunitas dan dapat mendukung dalam budaya membaca sehingga memperkaya pengetahuan dan keterampilan di bidang industri kreatif, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada pertumbuhan ekonomi

kreatif serta meningkatkan eksistensi Kota Bandung sebagai bagian dari jaringan kota kreatif.

**b. Manfaat bagi Keilmuan Interior**

Diharapkan dapat menambah referensi dan kontribusi terhadap pengetahuan dalam bidang desain interior dalam teori dan konsep desain sesuai standar dan pedoman dalam perancangan perpustakaan.

**1.8 Kerangka Berpikir**



*Bagan 1.1 Kerangka Berpikir*

*Sumber: Dokumen Pribadi, 2024*

## **1.9 Sistematika Pembahasan**

Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bagian ini berisi penjelasan mengenai latar belakang perancangan interior Perpustakaan Industri Kreatif di Kota Bandung, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup dan batasan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir, dan sistematika pembahasan.

### **BAB II: KAJIAN PUSTAKA DAN REFERENSI DESAIN**

Bab ini menjelaskan hasil studi literatur yang mencakup informasi tentang perpustakaan dan standarisasinya, pilihan pendekatan yang akan digunakan, serta hasil survei yang dilakukan terhadap preseden yang telah dipilih.

### **BAB III: DESKRIPSI PROYEK DAN ANALISA DATA**

Bab ini membahas tentang analisis terkait dengan studi banding antara objek serupa, deskripsi proyek yang di ambil dan juga evaluasi terhadap data perancangan.

### **BAB IV: TEMA DAN KONSEP IMPLEMENTASI PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan secara lebih detail dan spesifik mengenai konsep yang diterapkan dalam rancangan denah khusus.

### **BAB V: SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini mengandung simpulan dan saran hasil dari perancangan proyek Perpustakaan Industri Kreatif yang telah diselesaikan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**