

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perpustakaan perguruan tinggi adalah sebuah institusi yang merupakan bagian integral bagi pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat pada perguruan tinggi. Fungsi fundamental dari perpustakaan akademik adalah menyediakan akses ke ilmu pengetahuan yang dapat dipercaya. UPT Perpustakaan Universitas Jendral Soedirman merupakan perpustakaan pusat perguruan tinggi negeri satu-satunya di Purwokerto, Jawa Tengah. Perpustakaan pusat ini melayani lebih dari 20.000 mahasiswa dan juga tenaga pengajar.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, perpustakaan tidak lagi identik dengan rak-rak buku yang menyimpan ratusan hingga ribuan buku, namun sebagai ruang untuk interaksi dan pembelajaran antar-pengguna, kolaborasi, dan fungsi sejenisnya. Selain itu, ruang perpustakaan juga disesuaikan untuk mengakomodasi lingkungan digital yang kian berkembang. Perpustakaan harus tetap mengikuti perkembangan yang terus berubah. Menurut Jerry D. Campbell dalam jurnalnya yang berjudul *Changing a Cultural Icon: The Academic Library as a Virtual Destination*, layanan yang harus dikembangkan dalam era ini adalah: penyediaan ruang belajar yang berkualitas, penciptaan *metadata* perpustakaan, pelayanan referensi virtual, pelayanan pembelajaran literasi informasi, memilih dan mengelola sumber daya, mengoleksi dan mendigitalisasi bahan arsip, dan memelihara repositori digital. Perubahan lainnya yang dirasakan dalam perpustakaan disebabkan oleh adanya pandemi COVID-19 yang saat ini sedang berlangsung. Pandemi ini mempengaruhi jumlah pengunjung perpustakaan dan juga pelayanannya. Kombinasi dari kedua hal ini membuat urgensi baru dalam perubahan desain pada perpustakaan.

UPT Perpustakaan Universitas Jendral Soedirman sebagai penyedia sumber-sumber informasi ilmiah yang bersifat layanan terbuka, akan memperluas

koleksinya ke perpustakaan digital. Rencananya, mulai tahun 2020, 75% koleksinya akan secara bertahap diubah menjadi bentuk digital. Dengan berubahnya bentuk koleksi, UPT Perpustakaan Unsoed melihat adanya potensi pengembangan pelayanan dan juga fasilitas perpustakaan. Selain itu, Perpustakaan Unsoed juga belum sepenuhnya memanfaatkan unsur teknologi dalam pelayanannya, dimana sejauh ini masih 90% mengandalkan interaksi pengguna dan juga staff. Oleh karena itu, terdapat juga potensi untuk menggunakan teknologi sebagai unsur pendukung.

Dengan visi ingin mewujudkan perpustakaan UPT Unsoed menjadi pusat informasi ilmiah yang prima berbasis teknologi informasi, perancangan ulang perpustakaan ini dilakukan untuk mengikuti perkembangan teknologi dan juga kebutuhan pengguna dan kebutuhan fasilitas yang dapat melayani pengunjung.

## 1.2 Identifikasi Masalah

- a. Keadaan interior dan fasilitas perpustakaan yang belum sesuai untuk transformasi sistem perpustakaan ke *digital*.
- b. Tidak tersedianya ruang belajar untuk tingkat kebisingan yang berbeda-beda.
- c. Penataan fasilitas dan layanan yang belum terintegrasi satu sama lain.
  - Layanan fotokopi berada di Lantai Dasar, sementara area koleksi berada di Lantai 1 dan 2.
  - Fasilitas bagi staff (khususnya *pantry*), berada di Lantai Dasar, sementara ruang staff berada di Lantai 2.
- d. Kurang layak nya lingkungan area penyimpanan bagi koleksi, khususnya buku fisik.
- e. Adanya perubahan tatanan hidup dan peraturan baru dalam penataan ruang karena pandemi.

### 1.3 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana menciptakan desain perpustakaan dengan sistem *digital library*?
- b. Bagaimana cara menciptakan desain ruang belajar untuk memfasilitasi tingkat kebisingan pengguna yang berbeda-beda?
- c. Bagaimana cara menata fasilitas dan layanan yang terintegrasi satu sama lain dan efisien bagi pengunjung?
- d. Bagaimana menciptakan penyimpanan yang dapat menjaga kualitas koleksi perpustakaan?
- e. Bagaimana menciptakan desain yang mematuhi peraturan baru dan memenuhi protokol kesehatan?

### 1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

#### 1.4.1 Tujuan Perancangan

Perancangan ulang UPT Perpustakaan Universitas Jendral Soedirman ditujukan untuk memperbaharui perpustakaan untuk menyesuaikan dengan perubahan ke sistem *digital library*. Perancangan ulang ini juga ditujukan untuk memberikan fasilitas, layanan, pengalaman ke perpustakaan yang lebih baik bagi pengunjung.

#### 1.4.2 Sasaran Perancangan

- a. Menerapkan desain dan bentuk perpustakaan dengan sistem *digital library* agar sesuai dengan jenis koleksinya.
- b. Memfasilitasi pengguna dengan ruang belajar untuk tingkat kebisingan yang berbeda-beda.
- c. Memudahkan pengguna dalam menggunakan fasilitas dan layanan yang terintegrasi.
- d. Menggunakan teknologi sebagai sistem pendukung.

### 1.5 Batasan Perancangan

- a. Bangunan terdiri dari 3 lantai dengan luasan 2.400 m<sup>2</sup>.

- b. Fasilitas bangunan meliputi area koleksi, area pemustaka, area kerja,, area belajar, dan juga area pendukung seperti aula, tempat ibadah, dan kafetaria.
- c. Mengikuti aturan Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan.
- d. Mengikuti aturan pemerintah mengenai protokol kesehatan terkait pandemi COVID-19.

#### 1.6 Manfaat Perancangan

- a. Bagi Pengguna
  - Menciptakan desain perpustakaan yang sesuai dengan sistem koleksinya,
  - Memberikan desain yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya,
- b. Bagi Universitas Jendral Soedirman
  - Untuk meningkatkan jumlah pengunjung,
  - Untuk mencapai visi dan misi UPT Perpustakaan Universitas Jendral Soedirman
- c. Bagi Masyarakat Umum
  - Menciptakan ide baru dalam perancangan perpustakaan.

#### 1.7 Metode Perancangan

Tahapan metodologi desain yang dilakukan dalam perancangan ulang ini adalah:

##### 1. Pengumpulan Data

Dalam perancangan ini, pengumpulan data dilakukan dengan beberapa metode. Metode yang dilakukan diantaranya adalah:

##### a. Pengumpulan Data Primer

###### 1. Observasi Studi Banding

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung tentang kondisi studi banding, yaitu Perpustakaan Universitas Indonesia, Perpustakaan ITB, dan Perpustakaan Telkom University. Data yang menjadi objek observasi adalah lokasi *site*, pengguna, aktivitas dan fasilitas, elemen pembentuk ruang dan pengisi ruang, dan suasana ruang.

## 2. Pengukuran

Pengukuran terbagi menjadi 2, yaitu pengukuran fisik dan pengukuran non fisik. Pengukuran fisik meliputi luasan area, sirkulasi ruang, furnitur. Pengukuran non fisik meliputi tingkat pencahayaan, penghawaan, akustik, dan sebagainya.

## 3. Dokumentasi

Pengumpulan data melalui teknik ini bertujuan untuk referensi di masa yang akan datang. Selain itu, metode ini juga dilakukan untuk memperkuat data dan informasi yang telah didapatkan pada dua tahap sebelumnya.

### b. Pengumpulan Data Sekunder

#### 1. Studi Pustaka

Mencari referensi mengenai perpustakaan perguruan tinggi dalam bentuk literatur jurnal, buku, maupun tugas akhir.

#### 2. Studi Preseden

Menggunakan objek dengan tipologi yang sama untuk menjadi acuan dalam perancangan. Data ini didapatkan melalui sumber seperti ulasan, laporan, situs yang dapat dipertanggung jawabkan datanya.

#### 2. Analisa Data

Data yang telah didapatkan kemudian di analisa berdasarkan bidang-bidang penerapannya, seperti ergonomi, pencahayaan, tata suara, penggunaan ruang, dan sebagainya. Lalu data-data ini akan dijadikan acuan dan juga referensi pada perancangan.

#### 3. Sintesa

Sintesa merupakan hasil dari analisa data primer dan sekunder. Hasil dari analisa tersebut berupa:

##### a. Zoning dan Blocking

Zoning dan blocking merupakan *output* dari analisa pada studi banding yang telah dikunjungi. Data ini meliputi pembagian ruang dan kedekatan

antar ruang.

b. Pola aktivitas dan kebutuhan fasilitas

Data ini meliputi apa saja aktivitas yang dilakukan di bangunan dengan tipologi serupa, serta melihat pola kebutuhan ruang dan fasilitas.

c. Kebutuhan Ruang

Data ini meliputi kebutuhan fasilitas pada perpustakaan, juga kebutuhan luasan ruang, kapasitas ruang, hingga furnitur untuk jenis-jenis aktivitas berbeda.

d. Sistem pencahayaan, penghawaan, akustik, dan sebagainya.

Data ini meliputi penerapan sistem pencahayaan, penghawaan, akustik, dan sebagainya.

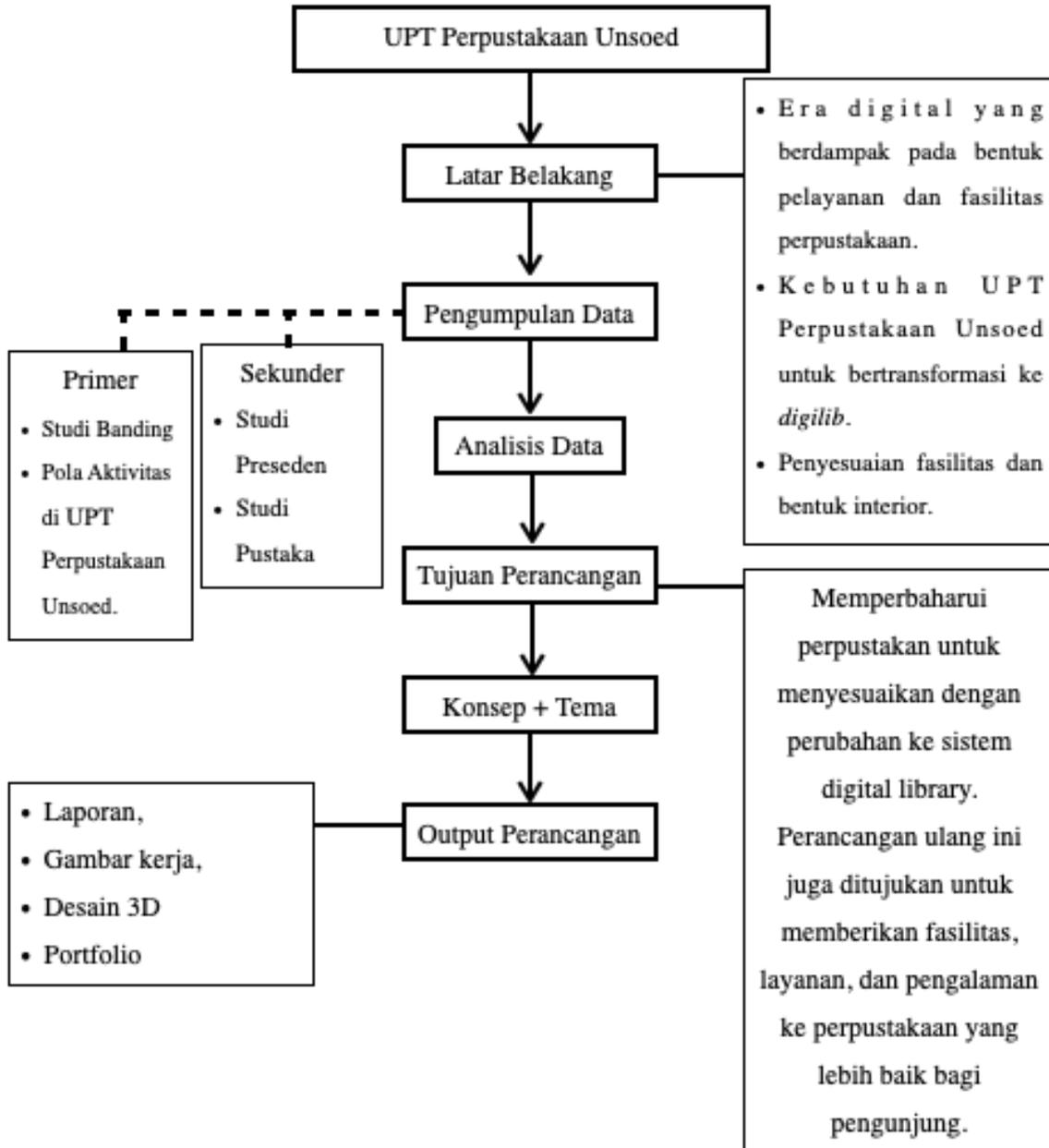
4. Pengembangan Desain

Pengembangan desain akan mengacu kepada data dan referensi yang telah didapat, yang kemudian akan diolah menjadi desain dalam bentuk digital maupun maket.

5. Hasil Akhir Perancangan

Hasil akhir dari perancangan ini adalah terciptanya ruang bagi masyarakat kontemporer untuk melakukan berbagai aktivitas, dari edukasi, budaya, sosial, perniagaan, hingga hiburan. Bentuk hasil akhir perancangan ini adalah laporan, gambar kerja, desain 3D (baik dalam bentuk animasi maupun maket).

## 1.8 Kerangka Berpikir



Tabel I-1 Kerangka berpikir

## 1.9 Sistematika Penulisan

### BAB I – Pendahuluan

Bab ini berisi mengenai penjabaran latar belakang proyek yang terdiri dari identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, batasan

perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, penjabaran kerangka penulisan, dan kerangka pikir proyek.

## BAB II - Kajian Literatur dan Standardisasi

Bab ini berisi mengenai standar-standar yang akan digunakan dalam proyek, termasuk standar pendekatan untuk desain.

## BAB III - Analisis Studi Banding, Deskripsi Proyek, dan Analisis Data

Bab ini berisi mengenai penjabaran lebih dalam mengenai proyek (visi, misi, sejarah, dsb.) dan juga studi preseden yang akan digunakan dalam perancangan.

## BAB IV - Tema dan Konsep

Bab ini berisi mengenai penjabaran tema, konsep, dan juga visualisasi dari proyek.

## BAB V - Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran selama proses pengerjaan tugas akhir dan juga pengujian untuk mendapatkan perbaikan atas perancangan yang telah dilakukan.