

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kota Bandung merupakan kota metropolitan yang terletak di Provinsi Jawa Barat yang juga merupakan ibukota Provinsi Jawa Barat. Kota Bandung umumnya dikenal sebagai kota kembang dan kota wisata belanja, namun Kota Bandung juga dikenal sebagai kota pendidikan, karena terdapat banyak bangunan pusat-pusat pendidikan dan fasilitas pendukung sarana pendidikan yang dibangun di Kota Bandung. Salah satu fasilitas tersebut yaitu perpustakaan. Perpustakaan adalah sebuah bangunan yang berfungsi sebagai wadah sarana baca yang menyimpan berbagai bahan koleksi buku, median non buku, baik digital maupun analog (Cahyaningtyas dan Iriyani, 2015).

Kota Bandung, sebagai kota dengan penduduk yang memiliki minat baca yang tinggi di Jawa Barat, memiliki kerendahan terhadap minat baca di perpustakaan ([ayobandung.com](http://ayobandung.com)). Menurut Susanti dan Budiono (2014), kurangnya fasilitas yang diakomodasi oleh perpustakaan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya minat baca masyarakat yang mengakibatkan masyarakat tidak memiliki ketertarikan terhadap perpustakaan. Oleh karena itu, diperlukan fasilitas penunjang yang bersifat menghibur namun mengedukasi sehingga menarik animo masyarakat untuk membaca di perpustakaan. Selain itu, penyebab kedua adalah masalah kehadiran fasilitas berbasis teknologi di perpustakaan. Indonesia sudah tertinggal dalam sistem penyajian informasi di perpustakaan berbasis teknologi. Sedangkan adanya generasi yang semakin berkembang, kebutuhan akan teknologi semakin bertambah (Magdalena et al, 2019). Dan penyebab ketiga, perpustakaan sebagai wadah masyarakat dalam mencari ilmu dan pengetahuan pun kini sudah menerapkan aplikasi berbasis digital untuk memudahkan masyarakat memperoleh bahan koleksi tanpa perlu pergi ke perpustakaan. Faktanya, menurut Jurgen Seefeldt dan Ludger Syre (2003) dalam bukunya yang berjudul *Portals To The Past and To The Future: Libraries in Germany*, keberadaan perpustakaan adalah abadi ([new.unja.ac.id](http://new.unja.ac.id), 2015), walaupun adanya teknologi yang akan semakin maju. Oleh sebab itu, peran perpustakaan akan selalu dibutuhkan, sehingga

kontribusi kunjungan masyarakat sangat diperlukan dalam menjalankan fungsi perpustakaan, dengan terlebih dahulu memunculkan minat masyarakat untuk berkunjung ke perpustakaan. Beberapa faktor yang mampu mendorong bangkitnya minat kunjung masyarakat adalah tempat dan lingkungan yang menarik, nyaman, menyenangkan, ketersediaan fasilitas, dan tersedianya kebutuhan yang diinginkan (Niswaty et al (2020), Jesslyn et al (2019), dan Fitriyani dan Hengky (2018)). Selain itu, citra perpustakaan yang pada umumnya cenderung hanya berupa tumpukan buku dan membosankan telah menciptakan stereotip masyarakat yang berlaku terhadap perpustakaan (Anawati (2016) dan Cahyadi (2016)). Dari paparan tersebut, maka perpustakaan harus memiliki desain interior yang menarik serta memiliki fasilitas yang memadai sehingga menghilangkan stereotip masyarakat terhadap perpustakaan dan agar masyarakat terdorong untuk membaca di perpustakaan.

Di era digital saat ini ditandai dengan munculnya generasi *digital natives*. Generasi *digital natives* merupakan generasi dimana manusia sudah terbiasa dengan kehadiran teknologi berbasis digital, yang saat ini didominasi oleh generasi Y dan Z. Namun, perlahan-lahan kehadiran generasi Y mulai tergeser oleh kehadiran generasi Z yang semakin mendominasi negara-negara di dunia, termasuk Indonesia. Saat ini, generasi Z telah mendominasi populasi penduduk di Indonesia dengan presentase jumlah penduduk sebesar 27.94% atau mencapai 75,49 juta jiwa dari total 270 juta jumlah penduduk di Indonesia (republika.com, 2021). Dominasi masyarakat generasi Z juga berlaku di perpustakaan. Menurut Widyaningrum (2019) dalam seminar nasional bertajuk perpustakaan, kunjungan perpustakaan saat ini telah didominasi oleh masyarakat generasi Z yang merupakan generasi digital dan melek teknologi (ugm.ac.id). Perpustakaan harus terus berkembang dan menyesuaikan diri terhadap perkembangan zaman dan fokus terhadap kepuasan pengunjung dengan memenuhi segala kebutuhannya (Rifauddin dan Arfin, 2018). Susanti (2019) mengungkapkan bahwa perpustakaan hendaknya dapat memanfaatkan potensi setiap generasi dan lebih fleksibel terhadap perubahan. Sehingga, perpustakaan perlu memberikan fasilitas dan layanan yang disesuaikan dengan kebutuhan generasi terkini yang didominasi oleh generasi Z.

Saat ini, perpustakaan umum di Kota Bandung belum memiliki fasilitas berbasis teknologi yang memadai dan juga fasilitas yang disesuaikan dengan

karakter masyarakat generasi Z. Dan juga di era digital saat ini, tindakan pencurian digital terhadap buku referensi sangat mungkin terjadi. Sehingga diperlukan solusi terhadap masalah tersebut agar perpustakaan terhindar dari tindakan pencurian tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah perancangan perpustakaan baru yang dapat merespon masalah-masalah tersebut dengan memanfaatkan potensi dan mengejar kebutuhan generasi Z.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka didapat identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan generasi masyarakat saat ini karena adanya dinamika perubahan karakter dan gaya belajar yang harus diakomodir oleh perpustakaan.
2. Perlunya antisipasi desain dalam mencegah tindakan pencurian digital terhadap buku referensi.
3. Desain interior perpustakaan yang membosankan dan tidak menarik.
4. Bentuk bangunan perancangan yang sederhana dan kaku sehingga diperlukan desain yang dapat menghilangkan kesan formal dalam bangunan perancangan.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Mengacu pada identifikasi masalah, didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menghadirkan fasilitas-fasilitas yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat sesuai generasi yang dominan saat ini?
2. Bagaimana mengantisipasi desain dalam mencegah tindakan pencurian digital terhadap buku referensi?
3. Bagaimana menciptakan suasana ruang yang menarik dan membuat betah pengunjung berlama-lama di perpustakaan?
4. Bagaimana menciptakan desain interior yang dapat menghilangkan kesan formal dalam bangunan perancangan?

## **1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan**

### **1.4.1 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menciptakan perpustakaan yang dapat mengakomodasi kebutuhan masyarakat generasi saat ini yang didominasi oleh generasi Z dan juga sebagai generasi yang dominan berkunjung ke perpustakaan dengan menghadirkan desain yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat baca masyarakat di perpustakaan.

#### **1.4.2 Sasaran Perancangan**

Sasaran perancangan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Menyediakan sistem automasi dan sarana media digital.
2. Menyediakan sarana duduk lesehan, teras baca dan easy chair.
3. Mengaplikasikan konsep desain nature di perpustakaan.
4. Menciptakan antisipasi desain yang dapat mencegah tindakan pencurian digital terhadap koleksi buku.
5. Menciptakan suasana ruang yang santai dan membuat betah pengunjung untuk berlama-lama di perpustakaan.
6. Menciptakan interior yang memiliki daya tarik visual dan psikologis.
7. Merancang perpustakaan yang sesuai dengan kondisi bentuk arsitektural bangunan.
8. Menciptakan suasana ruang yang dapat menghilangkan kesan formal dalam ruang dan membuat betah pengunjung untuk berlama-lama di perpustakaan.
9. Merancang perpustakaan yang sesuai dengan kondisi arsitektural bangunan sehingga tercipta keselarasan antara desain dengan bangunan.

#### **1.5 Batasan Perancangan**

1. Nama Proyek : Perancangan Interior Perpustakaan Umum di Bandung
2. Lokasi Perancangan : Jl. Aceh No.47, Kec. Sumur Bandung, Bandung, Jawa Barat
3. Luas Bangunan Proyek : 6.205 m<sup>2</sup>
4. Status Proyek : *New Design*
5. Sifat Proyek : Fiktif

#### **1.6 Manfaat Perancangan**

1. Masyarakat

Meningkatkan minat baca dan kegemaran masyarakat dalam membaca di perpustakaan, menambah wawasan dan informasi di perpustakaan.

2. Institusi

Menambah koleksi referensi pustaka jurusan Desain Interior di Universitas Telkom dan juga sebagai referensi ide perancangan baru dalam penerapan desain interior bagi institusi perpustakaan.

3. Penulis

Menambah kreativitas, pengalaman, dan juga wawasan dalam merancang sebuah proyek desain interior perpustakaan untuk memecahkan permasalahan dengan mengembangkan ide yang lebih menarik.

## **1.7 Metode Perancangan**

Dalam perancangan interior Perpustakaan Umum di Bandung, berikut tahap metode perancangan.

1. Pengumpulan Data

- a. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dalam mencari bahan acuan dan aturan-aturan terkait objek perancangan melalui buku Pedoman Tata Ruang dan Perabot Perpustakaan Umum, *Time Saver Standards For Interior Design and Space Planning*, Data Arsitek: Jilid 2, Data Arsitek: Jilid:3, Dimensi Manusia dan Ruang Interior, Pencahayaan Alami Dalam Bangunan, dan Standar Nasional Perpustakaan (SNP), baik berupa karya cetak maupun *e-book*, jurnal, karya tugas akhir, serta internet yang berhubungan dengan perancangan.

- b. Observasi

Observasi dilakukan secara online untuk mengamati fasilitas dan desain interior bangunan di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Bandung, Tampines Public Library, dan Library@Harbourfront dan Library@Orchard.

- c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data berupa foto maupun video dari hasil observasi yang telah dilakukan.

d. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada teman-teman yang pernah berkunjung ke Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Bandung (DISPUSIP Kota Bandung). untuk mengetahui pandangan mereka terhadap desain interior di Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Bandung (DISPUSIP Kota Bandung).

e. Kuesioner

Kuesioner dilakukan dengan menyebarkan pertanyaan melalui media *google form* kepada masyarakat yang tergolong generasi Z untuk mengetahui kebiasaan membaca, suasana yang diinginkan di perpustakaan, dan untuk mengetahui apakah hasil akhir perancangan penulis terhadap interior perpustakaan sudah sesuai dengan keinginan masyarakat generasi Z. Selain itu juga untuk mendapatkan sampel mengenai rentang usia yang dominan berkunjung di DISPUSIP Kota Bandung dengan menyebarkannya secara acak.

2. Analisis Data

Setelah metode pengumpulan data, dilakukan analisa terhadap data-data yang sudah didapat. Setelah itu, hasil dari analisa akan dijadikan sebagai acuan dalam menentukan tema, konsep, dan pengayaan pada perancangan.

3. Programming

Tahap programming dilakukan dengan membuat kebutuhan ruang, besaran ruang, program aktivitas, matriks ruang, *bubble diagram*, dan organisasi ruang berupa *zoning* dan *blocking* ruang.

4. Tema dan Konsep

Pada tahap ini ditentukan tema dan konsep perancangan sebagai respon dalam memecahkan masalah yang telah didapat, kemudian tema dan konsep tersebut diaplikasikan pada elemen-elemen interior perancangan Perpustakaan Umum di Bandung.

5. Alternatif desain, evaluasi, pengembangan desain, dan *final design*

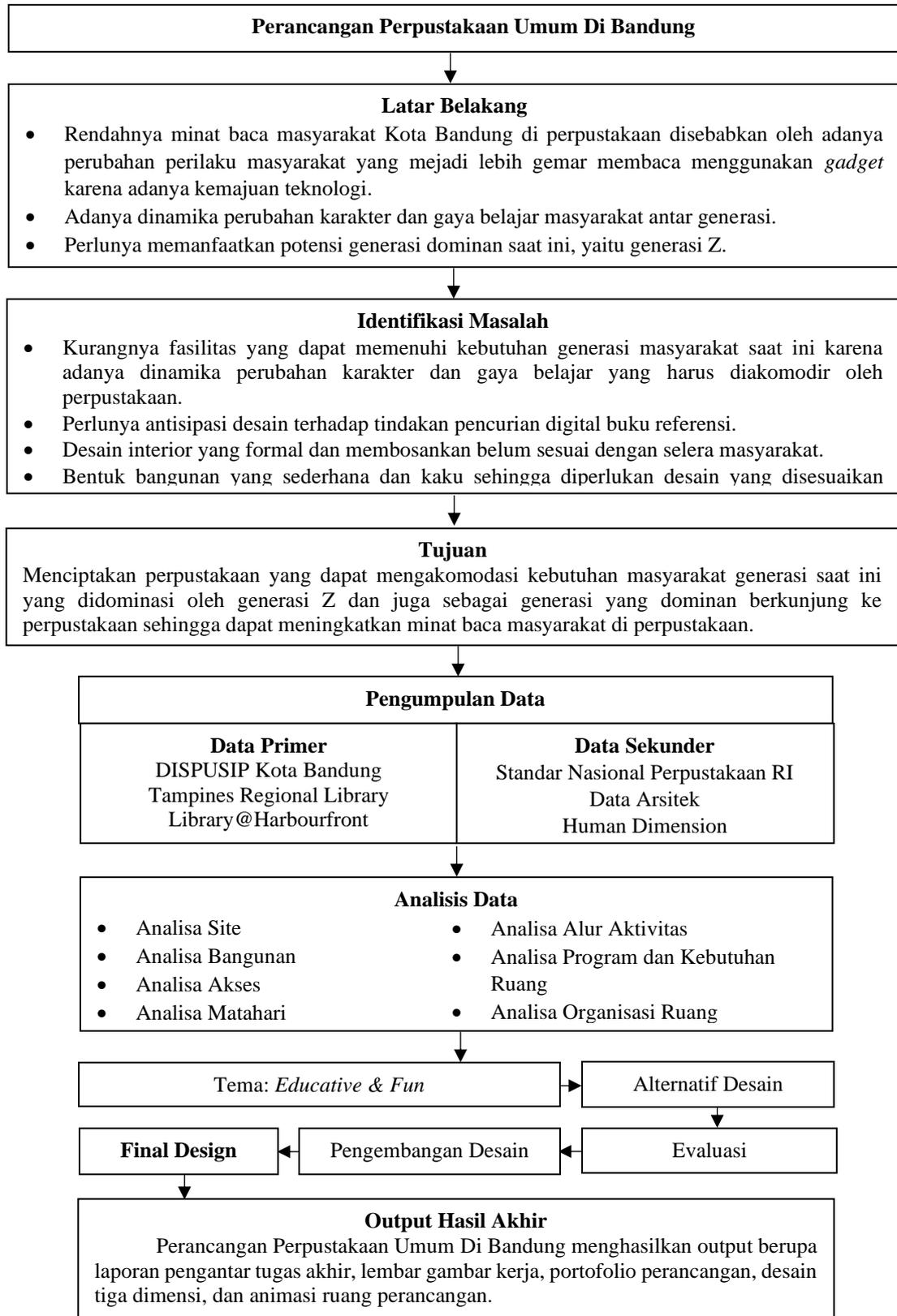
Membuat alternatif desain sebagai bahan perbandingan dan pertimbangan desainer, kemudian mengevaluasi dan melakukan pengembangan terhadap desain terpilih dengan membuat produk gambar pada AutoCad dan Sketchup. Kemudian menghasilkan sebuah final design yang akan menjadi hasil akhir dari perancangan Perpustakaan Umum Kota Bandung dengan Pendekatan Karakter Generasi.

#### 6. *Output* Perancangan

Hasil dari output perancangan berupa laporan pengantar karya tugas akhir, lembar gambar kerja, portofolio perancangan, desain tiga dimensi, dan animasi ruang perancangan.

## 1.8 Kerangka Berpikir

**Bagan 1.1** Kerangka Berpikir



(Sumber: analisa penulis, 2021)

## **1.9 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan untuk mempermudah dan memperjelas pembahasan masalah pada penulisan, yaitu:

### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai latar belakang pemilihan objek perancangan. Kemudian mengidentifikasi masalah yang ada di perpustakaan. Terdapat pula rumusan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, batasan perancangan, manfaat perancangan, dan metode perancangan yang menghasilkan kerangka berpikir untuk memetakan langkah-langkah perancangan.

### **BAB II. KAJIAN LITERATUR**

Bab ini membahas literatur umum dari perancangan objek yang diambil, seperti pengertian perpustakaan secara umum, tujuan perpustakaan, dan bahasan tentang literatur khusus. Selain itu, terdapat juga penjelasan objek studi yang meliputi data fisik dan non fisik, studi banding bangunan sejenis, analisa eksisting bangunan perpustakaan.

### **BAB III. ANALISIS STUDI BANDING & DATA PROYEK**

Bab ini membahas tentang analisis data-data dari beberapa bangunan yang dijadikan sebagai objek studi banding, yang kemudian objek-objek tersebut akan dibandingkan melalui tabel komparasi dan ditarik kesimpulannya. Selain itu, dibahas juga mengenai data proyek perancangan yang diangkat sebagai proyek tugas akhir, seperti data eksisting dari bangunan dan lingkungan perancangan, dan hasil dari analisis dari data-data yang telah didapatkan sebagai proses awal untuk menentukan kebutuhan ruang, besaran ruang, hubungan antar ruang, *zoning* dan *blocking* ruang,

### **BAB IV. KONSEP PERANCANGAN**

Bab ini membahas penjabaran tema dan konsep yang akan diaplikasikan kedalam perancangan.

### **BAB V. KESIMPULAN**

Bab ini membahas simpulan dan kontribusi perancangan yang telah dilakukan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Pada daftar pustaka meliputi referensi atau sumber – sumber data yang digunakan dalam penyusunan perancangan ini.