

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada Tahun 2020 Badan Pusat Statistik melakukan Sensus Penduduk, hasilnya menyatakan 27,94% dari 270,20 juta penduduk Indonesia adalah Gen Z, yaitu generasi yang lahir pada tahun 1997 sampai dengan tahun 2012 dan sebanyak 25,87% merupakan Generasi Milenial. Ini berarti Gen Z dan Generasi Millennial akan memberikan peran dan pengaruh penting terhadap perkembangan Indonesia, terutama dibidang pendidikan. Gen Z harus menghadapi serangkaian hambatan yang lebih ekstrim dibandingkan generasi sebelumnya. Namun Gen Z juga memiliki serangkaian keistimewaan baru mengenai pemahaman yang lebih luas dengan adanya akses digital yang lebih baik.

Karakteristik Gen Z sangat berbeda dari generasi sebelumnya. Generasi Gen Z disebut sebagai generasi yang minim batasan (*boundary-less generation*) yaitu memiliki pola pikir yang global dan dapat memberikan banyak pengaruh budaya baru di lingkungan masyarakat. Karakteristik yang paling terlihat dari Gen Z adalah mereka mampu menguasai kemajuan teknologi dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

Generasi Z dan Generasi Milenial disebut juga generasi yang multi-tasking, artinya mereka dapat melakukan banyak aktivitas dalam suatu waktu secara bersamaan, seperti berselancar di social media, mencari informasi di internet baik dengan laptop ataupun *handphone* dan mendengarkan musik. Karakter FOMO membuat Gen Z selalu haus informasi dari berbagai sumber yang mudah di akses. Hal ini ditandai dengan kebutuhan gadget, PC, dan laptop yang sangat penting dalam kehidupan mereka. Dengan demikian, Gen Z membutuhkan lebih banyak akses digital untuk kebutuhan pendidikan.

Gen Z sangat menyukai hal-hal baru yang menantang untuk di eksplor, namun mereka kurang percaya diri. Gen Z adalah generasi yang berpikir kritis dan senang berkelompok. Mereka terbiasa menyelesaikan masalah secara berkelompok dengan diskusi dan saling bertukar pikiran. Dalam dunia Pendidikan, memahami karakteristik Gen Z akan menentukan bagaimana strategi yang harus dilakukan dalam memfasilitasi pendidikan mereka, termasuk menumbuhkan karakter dan kecintaan mereka terhadap

aktivitas belajar. Sarana dan media pembelajaran yang beragam serta berteknologi digital dapat membuat Gen Z tetap aktif dan terkoneksi dengan pembelajaran. (Rakhmah, 2021). Maka dari itu, Gen Z membutuhkan ekosistem pendidikan yang mendukung kebebasan dalam menentukan cara belajar.

Kebutuhan informasi Gen Z perlu diantisipasi oleh penyelenggara perpustakaan, sehingga perpustakaan mampu mempertahankan perannya di tengah kehidupan Gen Z. Khususnya perpustakaan perguruan tinggi yang mana dalam kurun waktu 7 sampai 10 tahun mendatang, dimana Generasi Millennial dan Gen Z merupakan sivitas terbesarnya.

Menurut Undang-undang Nomor 43 Tahun 2007 Pasal 24 Ayat 1, setiap perguruan tinggi menyelenggarakan perpustakaan yang sesuai standar nasional perpustakaan. Pasal 24 Ayat 3 Perpustakaan perguruan tinggi mengembangkan layanan perpustakaan berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Untuk itu, penyelenggaraan perpustakaan harus mampu beradaptasi terhadap kebutuhan layanan dan karakteristik Generasi Millennial dan Gen Z, seperti memperbanyak spot santai, ruang diskusi, ruang multimedia, *co-working space*, serta dilengkapi dengan koleksi-koleksi terbaru dengan akses digital.

Saat ini perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati (UIN SGD) Bandung, sudah menerapkan beberapa *smart technology* antara lain: layanan perpustakaan daring, *bookdrop*, dan mesin peminjaman dan pengembalian buku mandiri atau MPS (*Multi-Purpose Station*). Terdapat juga ruang multimedia yang telah disediakan beberapa unit komputer. Namun, kebutuhan teknologi digital bagi mahasiswa sebagai pengguna ruang belum terpenuhi secara maksimal. Desain interior pada perpustakaan UIN SGD juga belum sesuai dengan karakteristik Generasi Millennial dan Gen Z. Kurangnya ruang diskusi dan area santai membuat aktivitas pengguna menjadi terbatas. Suasana interior juga belum menerapkan karakteristik Islami pada elemen interior untuk mewakili identitas universitas sebagai Universitas Islam. Layout ruang belum efektif karena masih menumpuk di satu sisi. Serta belum mempertimbangkan aspek kenyamanan termal, kenyamanan visual dan kenyamanan akustik bagi pengguna ruang secara optimal. Hal ini mempengaruhi minat belajar mahasiswa untuk menghabiskan waktu di perpustakaan. Telah dilakukan survei secara daring mengenai tingkat kenyamanan pengguna ruang dengan mahasiswa UIN SGD Bandung sebagai responden. Dari hasil survei, dapat disimpulkan bahwa fasilitas di

dalam perpustakaan belum mampu menyesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan Generasi Millennial dan Gen Z sebagai pengguna ruang.

Maka dari itu, perpustakaan UIN SGD Bandung perlu dilakukan redesain atau perancangan ulang interior yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan fasilitas dan menyesuaikan dengan karakteristik Generasi Millennial dan Gen Z dengan mempertimbangkan aspek kenyamanan pengguna ruang serta menerapkan karakteristik Islami pada desain interior sebagai penunjang kenyamanan visual dan mewakili identitas Universitas Islam.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang diperoleh dari hasil analisis eksisting sebagai berikut:

- a. Perpustakaan belum memenuhi kebutuhan pengguna ruang yang sebagian besar adalah Generasi Millennial dan Generasi Z.
- b. Interior perpustakaan belum didesain dengan mempertimbangkan aspek kenyamanan termal, kenyamanan visual, dan kenyamanan akustik bagi pengguna ruang.
- c. Interior perpustakaan belum mengaplikasikan karakteristik Islami Afiliasi Nahdlatul Ulama pada elemen desain interior maupun furnitur untuk.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang perpustakaan yang dapat memenuhi kebutuhan Generasi Millennial dan Generasi Z?
- b. Bagaimana mendesain interior perpustakaan dengan mempertimbangkan aspek kenyamanan (visual, dan akustik) bagi pengguna ruang?
- c. Bagaimana mendesain interior perpustakaan dengan mengaplikasikan karakteristik Islami Nahdlatul Ulama pada elemen interior dan furnitur untuk?

1.4 Tujuan dan Sasaran Perancangan

Berikut adalah beberapa tujuan dari Perancangan Ulang Perpustakaan UIN SGD Bandung:

- a. Merancang perpustakaan yang dapat memenuhi kebutuhan Generasi Millennial dan Generasi Z. Adapun sasaran perancangan sebagai berikut:
 - Memberikan kelengkapan fasilitas dengan teknologi pintar pada elemen desain interior.

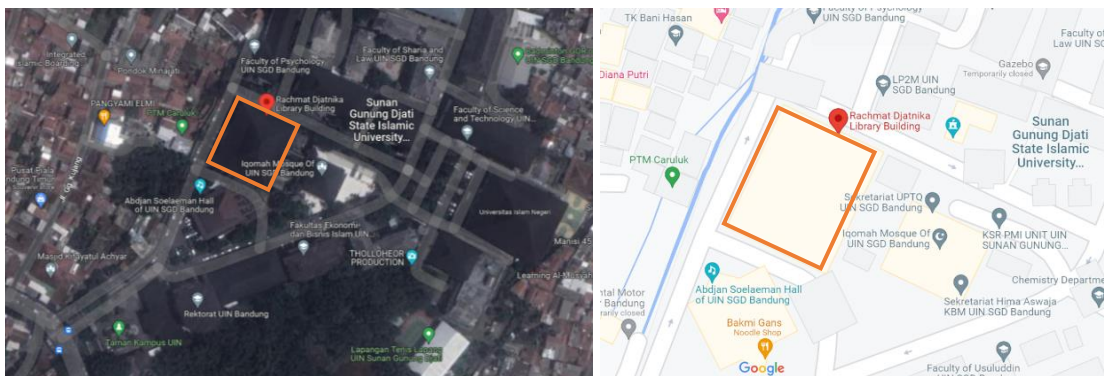
- Menambah fasilitas pelayanan dengan teknologi mesin untuk pelayanan mandiri.
 - Memfasilitasi setiap ruang dengan fasilitas pendukung berteknologi pintar.
 - Memperbanyak spot santai berupa area lesehan untuk ruang diskusi terbuka bagi pengguna ruang.
 - Menambah ruang diskusi atau ruang pertemuan bagi pengguna ruang.
 - Menyediakan lebih banyak area digital atau ruang multimedia.
- b. Mendesain interior perpustakaan dengan mempertimbangkan aspek kenyamanan pengguna ruang. Adapun sasaran perancangan sebagai berikut:
- Menambah penghawaan buatan untuk meningkatkan kenyamanan termal.
 - Menambahkan kisi-kisi pada dinding kaca untuk pembayangan guna menjaga kenyamanan termal.
 - Menggunakan warna netral dan warna cerah untuk kenyamanan visual.
 - Memperhatikan peletakkan furnitur agar tidak menghalangi cahaya alami.
 - Menambahkan partisi kaca pada area void untuk meredam suara guna meningkatkan kenyamanan akustik.
 - Menggunakan material akustik pada elemen interior guna menjaga kenyamanan akustik.
 - Membagi ruang menjadi area hening, area tenang, dan area diskusi untuk mengontrol kebisingan.
- c. Mendesain interior perpustakaan dengan mengaplikasikan karakteristik Islami pada elemen desain interior dan furnitur guna mewakili identitas Universitas Islam. Adapun sasaran perancangan sebagai berikut:
- Menerapkan motif-motif Islami pada elemen interior dan furnitur.
 - Mengambil bentuk – bentuk lengkung dan lingkaran.
 - Menggunakan warna-warna futuristik yang dipadukan dengan warna lambang NU.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat dari Perancangan Ulang Interior Perpustakaan UIN SGD Bandung adalah sebagai berikut:

- Sebagai perpustakaan perguruan tinggi yang dapat memenuhi kebutuhan Generasi Millennial dan Gen Z.
- Rencana perancangan ini dapat menjadi masukan dan solusi dalam meningkatkan kualitas perpustakaan.
- Dapat menjadi sumber informasi dan referensi untuk perancangan interior perpustakaan perguruan tinggi.
- Dapat digunakan sebagai obyek dalam penelitian.

1.6 Batasan Perancangan



Gambar 1.1 Site Plan
Sumber: *Google Maps*, 2022

Terdapat Batasan-batasan dalam perancangan Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, antara lain:

- Nama Proyek : Perancangan Interior Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung
- Lokasi Proyek : Jalan A.H Nasution Nomor 105, Cipadung, Cibiru, Kota Bandung, Jawa Barat
- Status Perancangan : Perancangan Ulang
- Fungsi Proyek : Perpustakaan Perguruan Tinggi
- Luas Bangunan : 5.120 m²
- Luas Perancangan : 800 m²
- Batasan ruang :

Tabel 1. 1 Kebutuhan ruang lantai 2

No.	Nama Ruang	Jumlah Ruang	Luas Ruang (m ²)
1	Ruang Sirkulasi	1	28,7
2	Area Koleksi Sirkulasi	1	227,4

3	Area Baca Umum	1	241
4	Area Baca Privat	1	68,1
5	Area Lesehan	1	42,1
6	Ruang Diskusi	5	256,5
7	Ruang Multimedia	1	59,3
Total Luas Ruang (m ²)			923,1

Sumber: Analisis Pribadi, 2022

1.7 Metode Perancangan

Perancangan ulang interior UIN SGD ini menggunakan tahapan metode sebagai berikut:

1.7.1 Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan melalui wawancara, observasi, studi lapangan, dan dokumentasi foto. Sebagai acuan selama perancangan, pengumpulan data sekunder dilakukan dengan mencari kajian literatur dan standarisasi dari buku, jurnal, dan peraturan pemerintah.

1.7.2 Wawancara

Metode wawancara berupa kegiatan tanya jawab yang dilakukan secara luring sebanyak 2 kali yaitu, pada tanggal 31 Oktober 2022:

- a. Narasumber : Ibu Zulfa Sofyani Puteri, S.T., S.I.Pust.
(Staff Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi)
- b. Lokasi : Perpustakaan UIN Sunan Gunung Djati Bandung
- c. Durasi : 45 menit
- d. Pertanyaan
 - Fasilitas ruang apa saja yang ada di perpustakaan,
 - Berapa kapasitas orang per ruangan,
 - Alur kegiatan pengguna ruang (Staff dan Pemustaka),
 - Teknologi apa saja yang sudah diterapkan saat ini,
 - Kelebihan dan kekurangan pada desain interior,
 - Harapan untuk desain interior ke depannya.

Wawancara ke-2 dilakukan pada tanggal 10 November 2022 secara luring:

- a. Narasumber : Ilham Nurfauzi, S.I.Pust.

(Staff Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi)

- b. Lokasi : Perpustakaan UIN Sunan Gunung Djati Bandung
- c. Durasi : 45 menit
- d. Pertanyaan
 - Fasilitas apa saja yang masih kurang,
 - Berapa jumlah pengunjung per minggu,
 - Regulasi sarana dan prasarana,
 - Total jumlah koleksi area sirkulasi.

1.7.3 Survei

Tahapan survei dilakukan secara daring dengan menyebarkan link kuesioner kepada 35 pemustaka sebagai sampel. Dari hasil survei tersebut dapat disimpulkan beberapa permasalahan dan kekurangan yang terjadi pada kondisi eksisting saat ini. Kesimpulan ini kemudian dirumuskan menjadi identifikasi masalah.

1.7.4 Observasi

Metode observasi ini dilakukan secara langsung dengan mengunjungi lokasi Perpustakaan UIN SGD Bandung yang beralamat di Jalan A.H Nasution No. 105, Cipadung, Cibiru, Bandung. Perpustakaan ini berada di dalam Gedung Rachmat Djatnika yang terletak di pusat kompleks kampus. Observasi dilakukan sebanyak 2 kali bertepatan dengan dilakukannya wawancara yaitu pada tanggal 31 Oktober 2022 dan 10 November 2022. Hasil observasi berupa soft file denah, data sarana dan prasarana, data pegawai dan koleksi buku. Observasi juga dilakukan dengan mengukur beberapa furnitur untuk dibandingkan dengan standar ergonomi dan antropometri.

1.7.5 Studi Lapangan & Studi Banding

Studi lapangan dilakukan dengan cara mengamati kondisi lingkungan di sekitar lokasi perancangan. Termasuk mengamati alur aktivitas pengguna ruang baik staff maupun pemustaka. Studi lapangan juga dilakukan pada obyek studi banding. Ketiga obyek studi banding diamati secara langsung datang ke lokasi. Studi banding yang dipilih adalah Perpustakaan Universitas Islam Bandung (Unisba), Perpustakaan Institut Teknologi Bandung (ITB), dan Perpustakaan Universitas Telkom Bandung.

1.7.6 Dokumentasi

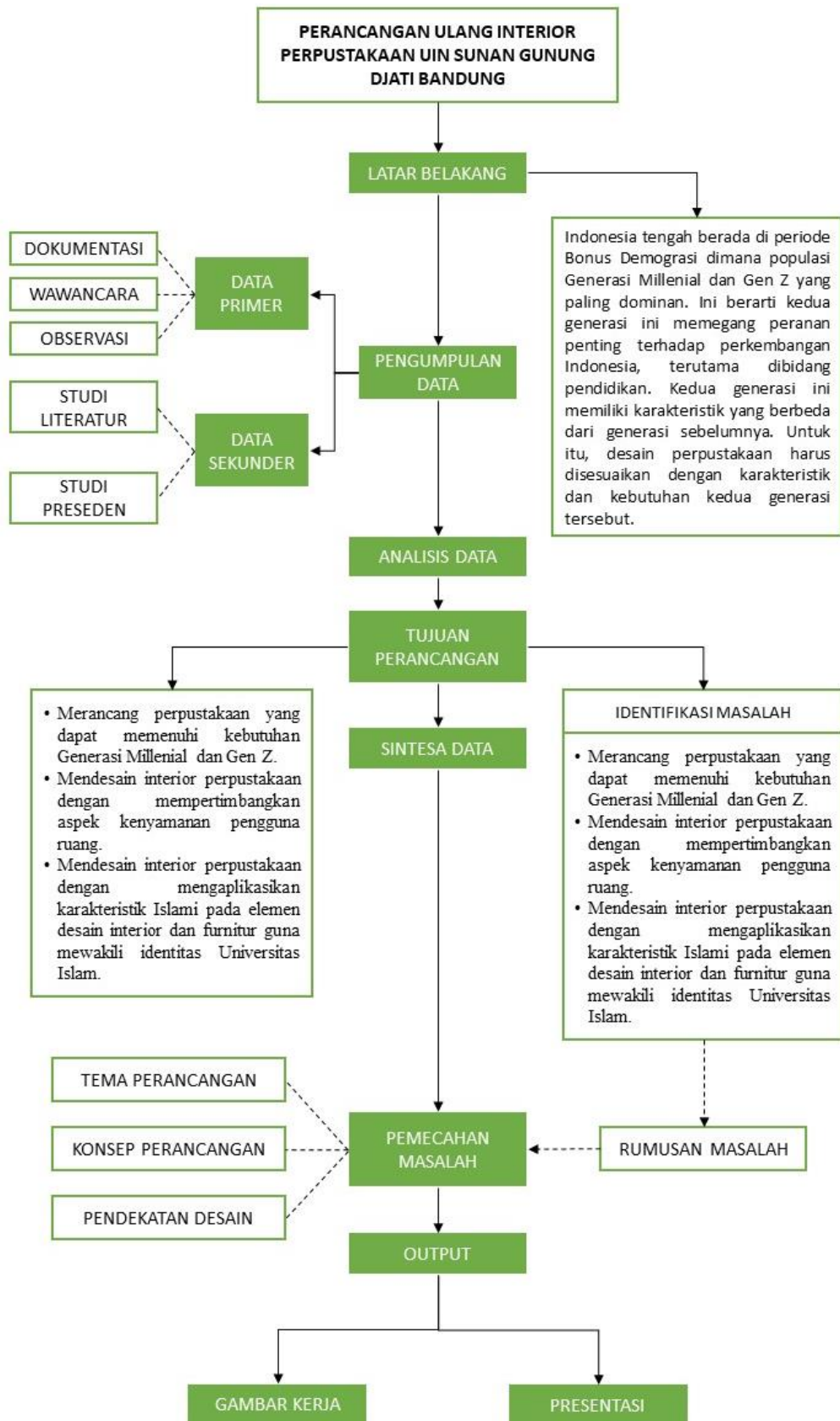
Tahap dokumentasi dilakukan dengan mengambil gambar foto setiap ruang pada obyek perancangan dan studi banding. Selain pengambilan foto juga dilakukan penghitungan jumlah furniture dan sketsa layout eksisting.

1.7.7 Studi Literatur

Studi literatur dan standarisasi proyek diambil dari beberapa buku, jurnal, dan peraturan pemerintah yang berlaku. Studi literatur bersumber dari regulasi pemerintah yang akan digunakan sebagai standar perancangan antara lain:

- a. Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2017 tentang Standar Nasional Perpustakaan Perguruan Tinggi,
- b. Pedoman Penyelenggaraan Perpustakaan Perguruan Tinggi Tahun 2015.

1.8 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir Perancangan Ulang UIN SGD
Sumber: Analisis Pribadi, 2023

1.9 Sistematika Pembahasan

Sistematika dalam penulisan proposal ini antara lain sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi penjelasan fenomena-fenomena yang melatarbelakangi Perancangan Ulang Interior Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sasaran perancangan, manfaat perancangan, batasan perancangan, metode perancangan, kerangka berpikir dan sistematika pembahasan.

BAB II : KAJIAN LITERATUR DAN STANDARISASI

Berisi uraian dan penjelasan mengenai deskripsi proyek, klasifikasi proyek, regulasi terkait perancangan perpustakaan perguruan tinggi, standar ergonomi dan antropometri, standar persyaratan umum, konsep visual, utilitas dan keamanan, serta pendekatan desain.

BAB III : ANALISIS STUDI BANDING, DESKRIPSI PROYEK DAN ANALISIS DATA

Berisi pembahasan mengenai analisis studi banding dari beberapa perpustakaan perguruan tinggi, deskripsi proyek, dan analisis data terkait Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.

BAB IV : KONSEP PERANCANGAN VISUAL

Berisi pembahasan tentang tema dan konsep perancangan antara lain organisasi ruang, layout, konsep visual, serta penerapan fasilitas berbasis teknologi yang mengukung konsep *Smart library* pada desain perancangan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian akhir dari penulisan laporan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN