

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. LATAR BELAKANG

Perpustakaan merupakan suatu tempat baik berupa gedung ataupun ruangan yang disediakan untuk memelihara dan menggunakan koleksi berupa koleksi buku cetak, digital, majalah, ataupun bahan kepustakaan lainnya. Gedung perpustakaan memiliki beberapa fungsi yang bertujuan untuk menyimpan dan memelihara sumber informasi berupa karya manusia, baik karya cetak, rekam, ataupun lainnya. Selain itu perpustakaan juga berfungsi sebagai sarana pendidikan dan penelitian, artinya perpustakaan berperan sebagai tempat belajar baik di lingkungan sekolah ataupun umum dan sebagai penunjang penelitian bagi lembaga akademik untuk menjadi acuan dalam mencari sumber literatur. Perpustakaan juga dapat dijadikan sebagai sarana rekreasi kultural dimana masyarakat dapat mencari koleksi-koleksi buku ataupun karya lainnya demi kepentingan hiburan diri.

Minat kunjung masyarakat Indonesia ke perpustakaan terbilang masih sangat rendah. Diambil dari Badan Pusat Statistik 2019, hanya sekitar 13,02% penduduk Indonesia berusia diatas lima tahun yang mengunjungi perpustakaan. Fenomena yang terjadi saat ini adalah bahwa angka ini mengalami kenaikan dalam beberapa tahun terakhir. Dilansir dari website satudata, di kabupaten Bandung sendiri tercatat jumlah kunjungan ke perpustakaan terus bertambah hingga pada tahun 2023 mencapai kenaikan sebesar 27%. Hal ini juga diiringi dengan kenaikan Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat (IPLM) kota Bandung yang saat ini berada di angka 86,70 dan dikategorikan sebagai Baik/Tinggi.



Gambar 1 kuesioner. Sumber: Dokumen pribadi

Kenaikan minat kunjung masyarakat ke perpustakaan ini tentunya dipengaruhi oleh berbagai faktor. Dari hasil kuesioner yang dilaksanakan pada tanggal 26-28 April 2024 terkait minat kunjung masyarakat terhadap perpustakaan, diketahui faktor koleksi buku perpustakaan

yang beragam menjadi daya tarik utama pengunjung mengunjungi perpustakaan sebanyak 72,1%. Dilanjutkan dengan fasilitas perpustakaan yang lengkap sebanyak 70.9%, suasana yang nyaman untuk berdiskusi dan mengerjakan tugas sebanyak 60.5%, dan interior desain yang estetik dan medsosable sebanyak 50%.

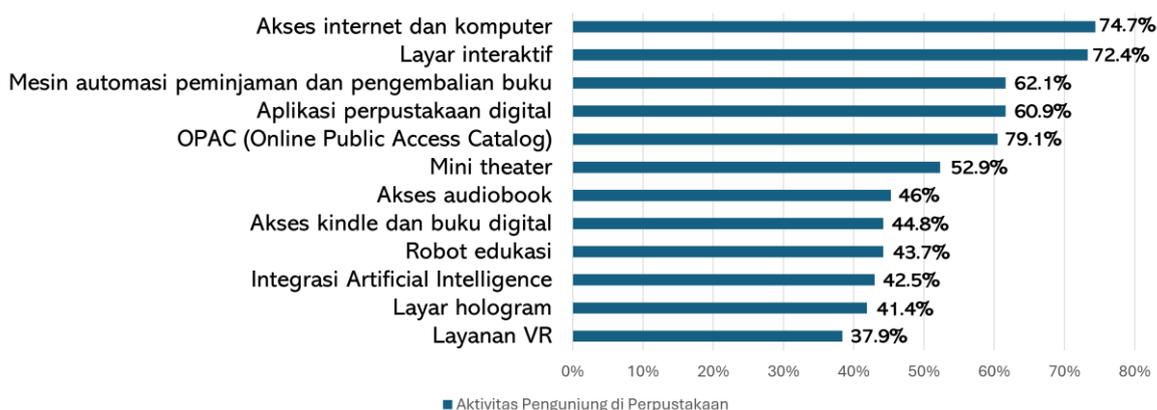


*Gambar 2 kuesioner. Sumber: Dokumen pribadi*

Kegiatan masyarakat ketika berkunjung ke perpustakaan juga telah berkembang tidak lagi sebatas membaca buku ataupun meminjam koleksi, tetapi juga bekerja secara WFA sebanyak 39,5%, berkumpul dan berdiskusi dengan teman sebanyak 30,2%, bersantai dan menikmati waktu luang sebanyak 29,1%, meminjam fasilitas komputer dan internet sebanyak 19,8%, hingga melakukan kegiatan bersama komunitas dan organisasi.

Daya tarik pengunjung ke perpustakaan juga dipengaruhi oleh penambahan fungsi perpustakaan yang berkembang tidak lagi sebatas menjadi sarana edukasi tetapi juga sebagai tempat rekreasi. Nuri (2016) menyebutkan bahwa implementasi fungsi perpustakaan sebagai sarana rekreasi meningkatkan daya tarik masyarakat untuk berkunjung ke perpustakaan dibandingkan dengan perpustakaan yang terfokus untuk sebatas sarana edukasi. Hal ini disetujui oleh masyarakat dari hasil survey yang menyatakan sebanyak 86% responden merasa bosan dengan perpustakaan konvensional dan setuju bahwa perpustakaan harus bersifat rekreatif untuk tempat berwisata serta desain perpustakaan harus sesuai dengan tren perkembangan zaman dan teknologi.

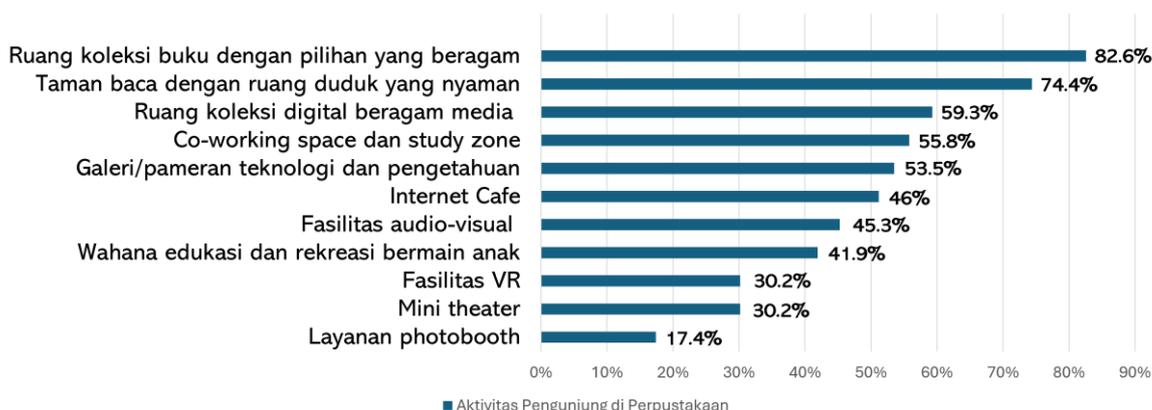
### TEKNOLOGI YANG DIMINATI MASYARAKAT PADA PERPUSTAKAAN



Gambar 3 kuesioner. Sumber: Dokumen pribadi

Mick Fortune (2017), seorang spesialis IT perpustakaan yang berbasis di Inggris, berpendapat bahwa media dan metode penyampaian informasi pada perpustakaan harus berubah seiring dengan kemajuan teknologi. Integrasi teknologi ke dalam sistem perpustakaan ini dapat meningkatkan layanan perpustakaan sekaligus membantu pustakawan dalam bekerja. Terlebih lagi, hal ini juga menjadi daya tarik tersendiri untuk meningkatkan minat kunjungan masyarakat ke perpustakaan. Beberapa tren teknologi yang dapat diterapkan di perpustakaan dan diminati oleh masyarakat sebagaimana diambil dari hasil survey contohnya seperti layar interaktif (72,4%), mesin automasi peminjaman dan pengembalian buku (62,1%), Akses kindle, audiobook, dan buku digital (44,8%), robot edukasi (43,7%), integrasi AI (42,5%), hingga layanan VR (37,9%).

### FASILITAS PERPUSTAKAAN YANG DIMINATI MASYARAKAT



Gambar 4 kuesioner. Sumber: Dokumen pribadi

Adanya tren teknologi tersebut kemudian dapat diterapkan dan diintegrasikan ke dalam desain interior perpustakaan melalui fasilitasnya agar dapat digunakan oleh pengunjung sebagai sebuah metode baru penyampaian informasi serta berperan juga sebagai sarana

rekreasi. Beberapa fasilitas yang dapat diterapkan di perpustakaan dan diminati oleh masyarakat sebagaimana diambil dari hasil survey diantaranya adalah ruang koleksi buku dan koleksi digital dengan taman baca yang nyaman (82,6%), *Co-working space* dan *study zone* (55,8%), galeri pameran teknologi dan pengetahuan (53,5%), internet café (46%), wahana edukasi dan bermain anak (41,9%), hingga, fasilitas *Virtual Reality* dan mini theater (30,2%).

Dari data-data yang didapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa minat kunjung masyarakat ke perpustakaan dapat ditingkatkan lewat penambahan fungsi perpustakaan selain sebagai menjadi sarana edukasi tetapi juga sarana rekreasi. Sehingga perancangan sebuah gedung perpustakaan rekreatif perlu dipertimbangkan. Melihat dari adanya tren integrasi teknologi pada sistem dan fasilitas perpustakaan, maka perpustakaan rekreatif ini perlu didesain dengan menerapkan aplikasi teknologi pada interiornya dengan tetap mempertimbangkan agar tidak meninggalkan esensi dari makna perpustakaan itu sendiri.

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menciptakan sebuah perancangan baru Perpustakaan Rekreatif Berbasis Teknologi di Kota Bandung. Untuk meningkatkan minat kunjung masyarakat terhadap perpustakaan dengan lokasi strategis, maka dipilihlah daerah Cihampelas atau Ciwalk Bandung sebagai lokasi perancangan baru. Daerah Cihampelas merupakan wilayah dengan tingkat kepadatan penduduk yang tinggi dan sudah terkenal sebagai kawasan rekreasi dengan banyak fasilitas seperti kafe, pusat perbelanjaan, dan hotel yang menjadikan kawasan ini salah satu jalan paling hidup di kota Bandung yang menarik wisatawan lokal maupun non-lokal. Dengan demikian adanya Perpustakaan Rekreatif berbasis teknologi disana dapat menjadi salah satu destinasi wisata yang dapat sekaligus menjadi sarana edukasi serta mengembangkan minat kunjung masyarakat ke perpustakaan.

## **1.2. IDENTIFIKASI PERMASALAHAN**

Identifikasi permasalahan untuk perancangan baru Perpustakaan Rekreatif Tingkat Provinsi Jawa Barat ini didapat dari hasil observasi pada beberapa objek studi banding dan survey perilaku masyarakat serta membandingkannya dengan literatur yang ada. Dari hasil tersebut didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Minat kunjung masyarakat ke perpustakaan mengalami kenaikan yang dipengaruhi oleh desain perpustakaan dengan fasilitas yang beragam mengikuti tren dan perkembangan zaman sehingga perlu ada perancangan perpustakaan yang dapat mengakomodasi hal tersebut.
- b. Masyarakat bosan dengan desain perpustakaan konvensional dan lebih tertarik berkunjung ke perpustakaan yang mengusung konsep edukasi dan rekreasi.

- c. Integrasi teknologi pada sistem dan fasilitas perpustakaan sesuai standarisasi perlu dilakukan sebagai upaya meningkatkan kualitas layanan perpustakaan.
- d. Fasilitas pada perpustakaan rekreatif perlu didesain untuk mengakomodasi kebutuhan pengunjung perpustakaan yang berfokus pada sarana edukasi dan rekreasi.
- e. Masih adanya sirkulasi antar rak buku yang tidak memenuhi standar minimum.
- f. Masih adanya pencahayaan yang kurang mencukup untuk aktivitas membaca.
- g. Tata letak area duduk kurang terdesain dengan baik sehingga terlihat berantakan
- h. Fasilitas ruang multimedia belum dirancang dengan baik
- i. Masih adanya signage dan sistem keamanan yang kurang terlihat jelas pada ruang

### **1.3. RUMUSAN PERMASALAHAN**

- a. Bagaimana mewujudkan perancangan baru Perpustakaan Rekreatif Tingkat Provinsi Jawa Barat dengan interior dan fasilitas yang sesuai dengan perkembangan zaman agar dapat menarik minat kunjung masyarakat?
- b. Bagaimana mewujudkan perancangan baru Perpustakaan Rekreatif Tingkat Provinsi Jawa Barat yang tidak hanya terbatas untuk fungsi edukasi tetapi juga sebagai sarana rekreasi?
- c. Bagaimana mengintegrasikan kemajuan teknologi ke dalam sistem dan fasilitas perpustakaan sesuai standarisasi untuk meningkatkan layanan perpustakaan?
- d. Bagaimana mewujudkan perpustakaan dengan fasilitas yang dapat mengakomodasi fungsi perpustakaan sebagai sarana edukasi dan rekreasi?
- e. Bagaimana mendesain sistem sirkulasi perpustakaan yang sesuai dengan standarisasi?
- f. Bagaimana mendesain sistem pencahayaan yang sesuai untuk aktivitas membaca?
- g. Bagaimana mendesain tata letak area duduk perpustakaan yang baik?
- h. Bagaimana mengembangkan fasilitas multimedia di perpustakaan dengan baik?
- i. Bagaimana mendesain posisi signage dan sistem keamanan yang baik pada perpustakaan?

### **1.4. TUJUAN & SASARAN PERANCANGAN**

Tujuan dari perancangan baru Perpustakaan Rekreatif Tingkat Provinsi Jawa Barat ini adalah sebagai upaya untuk menyediakan fasilitas edukasi dan rekreasi yang dapat diakses dengan mudah oleh seluruh lapisan masyarakat untuk meningkatkan minat kunjung masyarakat ke perpustakaan. Perancangan Perpustakaan Rekreatif Tingkat Provinsi Jawa Barat akan dilakukan dengan menggunakan pendekatan teknologi pada desain interiornya.

Sasaran dari perancangan baru Perpustakaan Rekreatif Tingkat Provinsi Jawa Barat mencakup hal-hal sebagai berikut:

- a. Merancang interior Perpustakaan Rekreatif Tingkat Provinsi Jawa Barat dengan beragam fasilitas yang sesuai dengan perkembangan zaman untuk menarik minat kunjung masyarakat lokal Bandung maupun wisatawan luar kota.
- b. Membangun suasana interior perpustakaan yang nyaman sebagai tempat membaca buku, mengerjakan tugas, tempat berkegiatan komunitas, ataupun sekedar aktivitas santai dan menikmati waktu luang.
- c. Mengintegrasikan teknologi ke dalam sistem dan fasilitas interior perpustakaan untuk meningkatkan layanan perpustakaan dan kualitas pengalaman pengunjung.
- d. Membangun interior dengan fasilitas yang dapat mengakomodasi kebutuhan edukasi dan rekreasi seperti taman baca, wahana edukasi anak-anak, ruang audio-visual, pameran teknologi, hingga event kegiatan literasi komunitas.

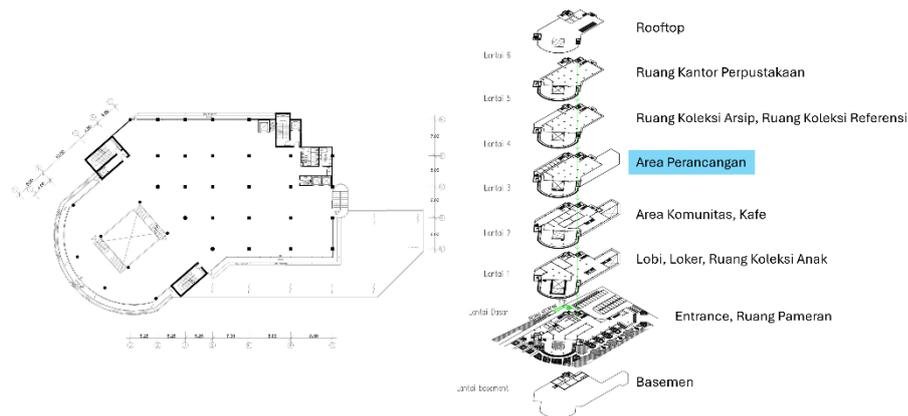
### 1.5. BATASAN PERANCANGAN

Lingkup dan batasan perencanaan dan perancangan Perpustakaan Umum Bandung, yaitu:

- a. Lokasi perancangan berupa bangunan fiktif yang berlokasi di jalan Cihampelas, Bandung, Jawa Barat. Gedung tersebut terdiri atas 5 lantai dengan lantai dasar dan area basement dan rooftop.
- b. Total luas lahan mencapai sekitar 5977 m<sup>2</sup>. Luas bangunan bervariasi dari lantai 1 sampai lantai 5 yang mencapai luas total kurang lebih 8290 m<sup>2</sup>.
- c. Ruang lingkup perancangan meliputi:

*Tabel 1 Ruang Lingkup Perancangan*

No.	Nama Ruang	Luasan	Persentase
1.	Ruang Koleksi Umum	423,54 m <sup>2</sup>	37%
2.	Area Baca Kasual	68,15 m <sup>2</sup>	6%
3.	Area Baca Formal	269,84 m <sup>2</sup>	23%
4.	Ruang Diskusi	26,49 m <sup>2</sup>	2%
5.	Ruang Multimedia	95,61 m <sup>2</sup>	8%
6.	Area VR	43,12 m <sup>2</sup>	4%
7.	Mini Theater	50,34 m <sup>2</sup>	4%
8.	Resepsionis	86,89 m <sup>2</sup>	8%
9.	Ruang Perawatan Koleksi	86,02 m <sup>2</sup>	7%
<b>Total</b>		1.150 m <sup>2</sup>	



Gambar 5 Batasan Perancangan. Sumber: dokumen pribadi

## 1.6. METODE PERANCANGAN

### a. Wawancara

Metode wawancara dilakukan untuk mendapatkan data akurat terkait proyek perpustakaan. Wawancara dilakukan kepada dua pihak, yakni pustakawan dan pengunjung. Untuk pustakawan, pertanyaan yang ditanyakan seputar hal-hal tentang sistem kerja perpustakaan dan kebutuhan fasilitas untuk menunjang fungsi perpustakaan. Untuk pengunjung, pertanyaan yang ditanyakan terkait tentang persepsi pengunjung terhadap perpustakaan.

### b. Observasi

Observasi dilakukan pada objek studi banding untuk mengetahui aktivitas dan kebutuhan pengguna perpustakaan. Fasilitas-fasilitas yang dijadikan objek observasi meliputi ruang koleksi, ruang baca, ruang koleksi anak, ruang audio visual, lobi, area resepsionis, area loker, dan sebagainya. Selain itu observasi juga dilakukan terhadap elemen pelingkup interior seperti lantai, dinding, ceiling, pencahayaan, penghawaan, dan sebagainya.

### c. Studi Banding

Gedung yang dijadikan objek studi banding adalah gedung Perpustakaan Nasional Republik Indonesia di Jakarta Pusat dan Gedung Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Jawa Barat. Hasil akhir dari studi banding berupa tabel komparasi yang memuat perbandingan fasilitas masing-masing gedung untuk ditarik kesimpulan potensi dan permasalahannya.

### d. Kuesioner

Kuesioner dilakukan untuk mengetahui minat kunjung masyarakat ke perpustakaan sekaligus mengetahui aktivitas dan fasilitas apa saja yang

dilakukan/dibutuhkan. Kuesioner juga berisi pertanyaan tentang opini masyarakat terkait integrasi teknologi pada perpustakaan serta alih fungsi perpustakaan sebagai sarana rekreasi.

e. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan output berupa foto kondisi interior pada objek-objek gedung studi banding.

f. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk memperoleh data referensi serta standarisasi yang akan dijadikan acuan untuk perancangan yang dilakukan. Selain itu, studi literatur juga dilakukan untuk memperoleh data mengenai teori pendekatan yang dijadikan acuan untuk memecahkan permasalahan ruang yang diangkat. Sumber data literatur didapat dari jurnal dan buku terkait interior dan arsitektur, tugas akhir dari senior yang telah lulus, serta dari situs-situs daring yang kredibilitasnya terpercaya.

## **1.7. MANFAAT PERANCANGAN**

Perancangan baru interior Perpustakaan Rekreatif Tingkat Provinsi Jawa Barat diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat bagi pengguna gedung diantaranya kenyamanan bagi staff pustakawan dan pengunjung perpustakaan, mulai dari kalangan anak-anak hingga dewasa, dalam menjalankan aktivitas yang berkaitan dengan edukasi dan rekreasi di area perpustakaan.

a. Bagi Penulis

Melatih penulis dalam penulisan laporan ilmiah dan perancangan sebuah interior gedung perpustakaan yang berfungsi untuk menunjang kegiatan edukasi, rekreasi, dan administratif, serta meningkatkan pemahaman penulis atas keilmuan desain interior yang berguna di kemudian hari.

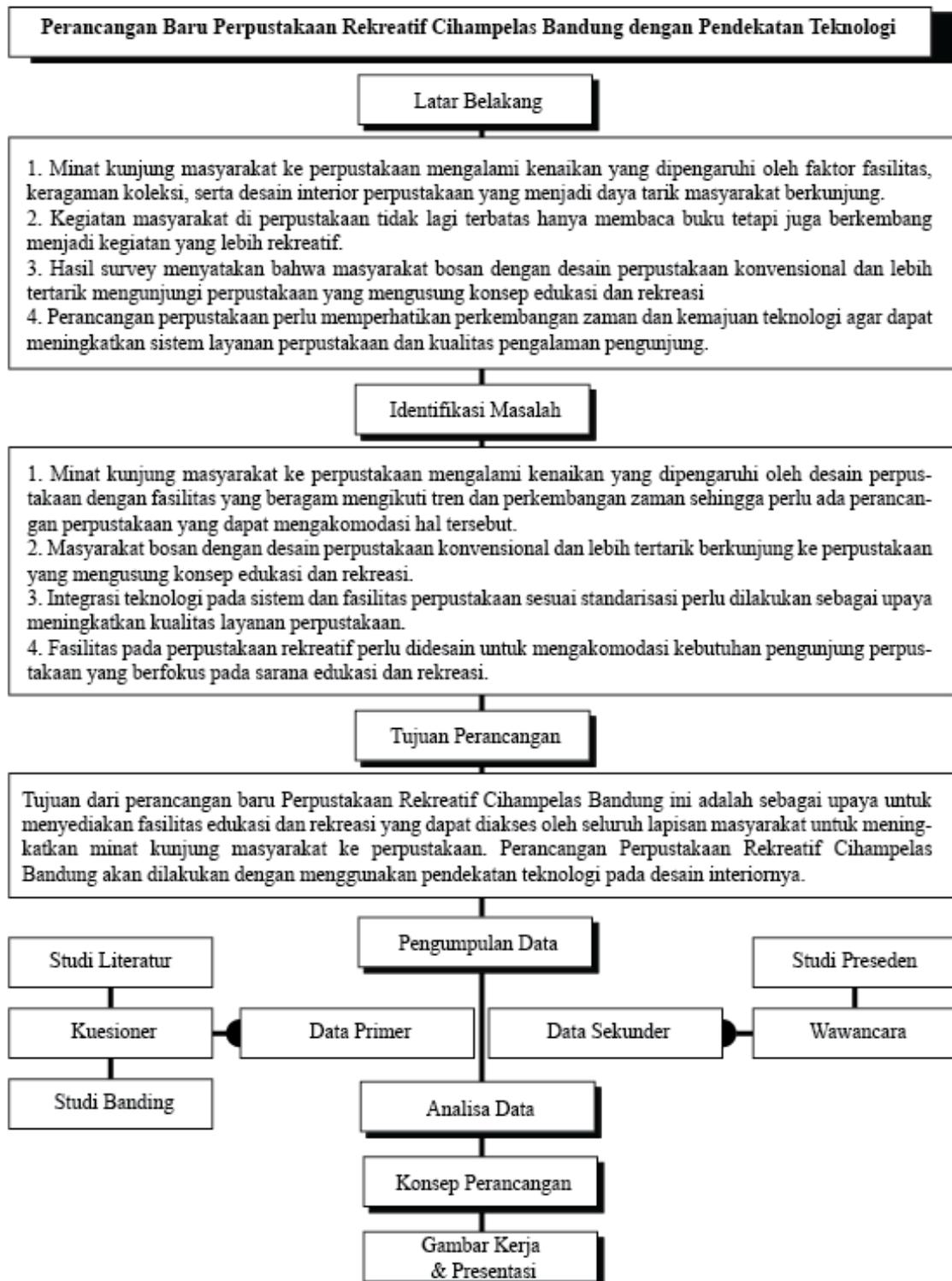
b. Bagi Desainer Interior

Menjadikan hasil dari perancangan interior ini sebagai panduan bagi desainer interior ataupun calon desainer interior dan pihak-pihak terlibat lainnya untuk acuan konstruksi ataupun penyempurnaan desain gedung perpustakaan agar sesuai dengan standarisasi serta memberikan pemahaman dan referensi desain terkait ruang publik sebagai fasilitas perpustakaan.

c. Bagi Masyarakat

Memberikan edukasi bagi masyarakat awam terkait desain interior perpustakaan serta menjadikan rancangan perpustakaan sebagai sarana penarik minat kunjung masyarakat ke perpustakaan dan meningkatkan minat baca.

## 1.8. KERANGKA PIKIR PERANCANGAN



## 1.9. PEMBABAN LAPORAN TA

### BAB I: PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan ini dijelaskan mengenai latar belakang perancangan baru Perpustakaan Rekreatif Tingkat Provinsi Jawa Barat dengan pendekatan teknologi, kemudian diuraikan ke dalam identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, batasan masalah, metode perancangan, kerangka berpikir serta sistematika penulisan.

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

Bagian ini berisi mengenai teori serta standarisasi perancangan perpustakaan. Bagian ini juga menjelaskan teori terkait pendekatan serta aplikasinya dalam interior serta studi preseden sebagai contoh aplikasi dari pendekatan yang diambil.

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

Bagian ini membahas deskripsi proyek yang meliputi profil proyek, pembahasan studi banding meliputi profil, tata kondisi ruang, serta konsep visual dari objek studi banding; pembahasan analisis data meliputi analisis tapak bangunan, denah eksisting, tata kondisi ruang, konsep visual, serta kebutuhan ruang.

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

Bagian ini berisi uraian mendetail tentang tema dan konsep perancangan yang meliputi organisasi ruang, layout, konsep visual, konsep utilitas, serta pengaplikasiannya pada Perpustakaan Umum Kota Bandung.

## **BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN**

Bagian ini adalah bagian terakhir dari tugas akhir yang berisi mengenai kesimpulan dan saran terkait keseluruhan perancangan Perpustakaan Umum Kota Bandung.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN – LAMPIRAN**