

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bandung merupakan salah satu kota yang memiliki masyarakat yang aktif dalam hal bersosialisasi dan berkreasi. Aktif bersosialisasi dapat dilihat dari banyaknya jumlah masyarakat yang aktif dalam komunitas yang berada di Bandung. Menurut Herman (2014), ada sekitar 180 komunitas yang berada di Bandung. Masyarakatnya juga selalu berkreasi dan kreatif. Hal ini dilihat dari banyaknya industri kreatif yang berada di Bandung.

Sifat masyarakat Bandung tersebut termasuk ke dalam salah satu karakteristik masyarakat *smart city* yaitu *smart people*. Menurut Purnomowati dan Ismini (2014) menyebutkan ada beberapa karakteristik dari *smart city* yaitu *smart economy*, *smart environment*, *smart people*, *smart governance*, dan *smart mobility*. Menurut Muliarto (2015) maksud dari *Smart people* sendiri ialah modal manusia yang *well educated* baik secara formal (pendidikan) maupun non formal (sosial) dan terwujud dalam individu atau komunitas-komunitas yang kreatif. Boulton, Brunn, dan Devriendt mengatakan kreativitas diakui sebagai pendorong utama untuk kota cerdas, dan dengan demikian orang, pendidikan, pembelajaran dan pengetahuan memiliki pusat pentingnya kota pintar. Oleh karena itu pada tahun 2015 Kota Bandung terpilih menjadi salah satu finalis *world smart city award* 2015, yang didukung dengan sifat masyarakatnya yang aktif dalam bersosialisasi dan berkreasi.

Melihat kondisi masyarakat Kota Bandung tersebut, dibutuhkan sebuah fasilitas pendukung Kota Bandung sebagai *smart city* dan fasilitas penunjang kegiatan masyarakat. Fasilitasnya ialah perpustakaan. Kenapa perpustakaan, karena perpustakaan merupakan fasilitas pintar yang dimiliki oleh sebuah daerah yang ditujukan untuk masyarakat umum yang berada di daerah tersebut. Melihat hal ini dapat diambil kesimpulan bahwa perpustakaan merupakan fasilitas yang sangat dekat dengan masyarakat. Oleh karena itu perpustakaan harus mampu menunjang

aktivitas masyarakat disekitarnya, tidak hanya dalam hal mencari informasi, tapi juga dalam kegiatan-kegiatan lain. Dalam kasus ini ialah kegiatan berkreasi dan bersosialisasi. Menurut Sulisty Basuki (1993:46), perpustakaan juga harus dapat bertindak selaku agen kultural, artinya perpustakaan merupakan pusat utama kehidupan budaya bagi masyarakat sekitarnya. Perpustakaan tidak hanya menjadi tempat untuk penyimpanan dan pencarian informasi media cetak saja, tetapi juga harus mampu memfasilitasi kegiatan masyarakat seperti berdiskusi dan berkreasi.

Namun yang terjadi pada Perpustakaan Daerah Kota Bandung, konsep perpustakaan masih sangat kaku. Perpustakaan masih belum bisa mendukung aktivitas masyarakat Kota Bandung dalam hal bersosialisasi dan berkreasi. Perpustakaan hanya menjadi fasilitas penyimpanan dan pencarian informasi media cetak saja. Selain itu adanya permasalahan dari penerapan hirarki ruang yang kurang baik, dimana zona privasi (kantor) berhubungan langsung dengan zona publik (area koleksi dan membaca). Hal ini membuat para pengunjung yang datang ke perpustakaan menjadi sungkan untuk masuk ke area tersebut. Penggabungan dua fungsi tersebut membuat luasan pada area baca dan area koleksi menjadi sangat kecil. Oleh karena permasalahan-permasalahan tersebut, dibutuhkan rancangan interior perpustakaan yang sesuai dengan gaya hidup masyarakat Kota Bandung.

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam perancangan ini ialah sebagai berikut :

1. Konsep perpustakaan tidak sesuai dengan gaya hidup masyarakat Kota Bandung yang cenderung aktif dalam bersosialisasi dan berkreasi. Perpustakaan hanya berlaku sebagai fasilitas penyimpanan dan pencarian informasi melalui media cetak saja. Belum terlihatnya perpustakaan sebagai pusat kegiatan masyarakat Kota Bandung dalam hal bersosialisasi dan berkreasi.
2. Kurangnya fasilitas pendukung kegiatan masyarakat contohnya fasilitas untuk berdiskusi atau melakukan kumpul komunitas.
3. Hirarki ruang pada perpustakaan Kota Bandung masih kurang baik, ini dilihat dari zona *private* dan zona *public* yang digabungkan bersamaan.

Kantor berhadapan langsung dengan area membaca. Ini menimbulkan perasaan sungkan untuk para pengunjung yang datang. Penggabungan dua fungsi tersebut membuat luasan area koleksi dan area baca pada fungsi perpustakaan menjadi sangat kecil.

1.3. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam perancangan ini ialah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah interior perpustakaan Kota Bandung yang sesuai dengan gaya hidup masyarakat Bandung yang cenderung sering bersosialisasi dan berkreasi?
2. Bagaimana merancang sebuah interior perpustakaan daerah yang dapat menarik minat masyarakat ?
3. Bagaimana merancang sebuah interior perpustakaan dengan fasilitas yang dapat menunjang aktivitas masyarakat Bandung yang aktif dalam bersosialisasi dan berkreasi?

1.4. Tujuan dan Sasaran Perancangan

Merancang interior Perpustakaan Kota Bandung yang dapat memberikan kenyamanan kepada pengunjung. Juga, sesuai dengan gaya hidup masyarakat Kota Bandung yang cenderung aktif dalam bersosialisasi dan berkreasi. Lalu dapat memfasilitasi kegiatan masyarakat dalam berkreasi dan bersosialisasi. Diharapkan perancangan interior perpustakaan ini dapat memancing masyarakat Kota Bandung untuk menjadi *smart people* dimana memiliki modal sosial yang baik, selalu memiliki keinginan untuk berkreasi, dan dapat meningkatkan kunjungan masyarakat.

Dengan sasaran perancangan ini ialah sebagai berikut :

- a. Perancangan perpustakaan dengan hirarki ruang yang jelas dan baik.
- b. Perancangan dengan penerapan sirkulasi yang jelas, agar pengunjung mendapatkan akses yang mudah dalam mencari informasi.
- c. Merancang interior perpustakaan yang dapat memberikan kenyamanan pada pengunjung dalam berkreasi dan bersosialisasi.

- d. Menerapkan bentuk *furniture*, penerapan warna, dan penerapan material yang dapat mendukung kesan kreatif, serta dapat memberikan inspirasi kepada pengunjung untuk dapat berkreasi.
- e. Perancangan perpustakaan yang sesuai dengan karakter usia pengguna.

1.5. Batasan Perancangan

Perancangan interior Perpustakaan Kota Jawa Barat dengan luas bangunan 2040 m², yang target pengunjungnya ialah segala umur baik laki-laki maupun perempuan. Perancangan dalam lingkup elemen-elemen interior seperti lantai, dinding, *ceiling*, dan *furniture*. Serta aspek-aspek pendukung seperti *zoning*, *blocking*, *layouting*, sirkulasi, pemilihan warna, penerapan material, pencahayaan, penghawaan, dan suasana.

1.6. Metode

1.6.1. Metode Pencarian Data

Perancang mencari data-data yang dibutuhkan dengan cara yaitu :

a) Observasi

Melakukan survey dan observasi secara langsung dengan melakukan pengamatan dan dokumentasi. Survey dilakukan di Perpustakaan Kota Bandung yang beralamat di Jl. Caringin no.103, Bandung. Juga melakukan survey sebagai studi banding di Gedung Perpustakaan Kota Depok yang beralamat di Jl. Margonda Raya No. 54, Depok.

b) Literatur

Mencari data literatur yang terkait dengan perancangan digunakan sebagai data komparatif. Data literatur dapat dicari dengan media cetak ataupun media digital. Buku yang digunakan yaitu Pedoman Tata Ruang dan Perabot Perpustakaan Umum, Pengantar Ilmu Perpustakaan yang dicetak oleh Badan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia dan Pengantar Ilmu Perpustakaan yang ditulis oleh Sulistyio Basuki.

c) Wawancara

Melakukan wawancara terhadap pihak-pihak yang bersangkutan untuk mencari data pendukung. Sumber bisa berasal dari pegawai Perpustakaan Kota Bandung yaitu kepada Bagian Pustakawan ataupun pengunjung perpustakaan.

Setelah data didapat peneliti melakukan analisa yang tujuannya untuk mengetahui masalah dan kebutuhan dari interior Perpustakaan Kota Bandung.

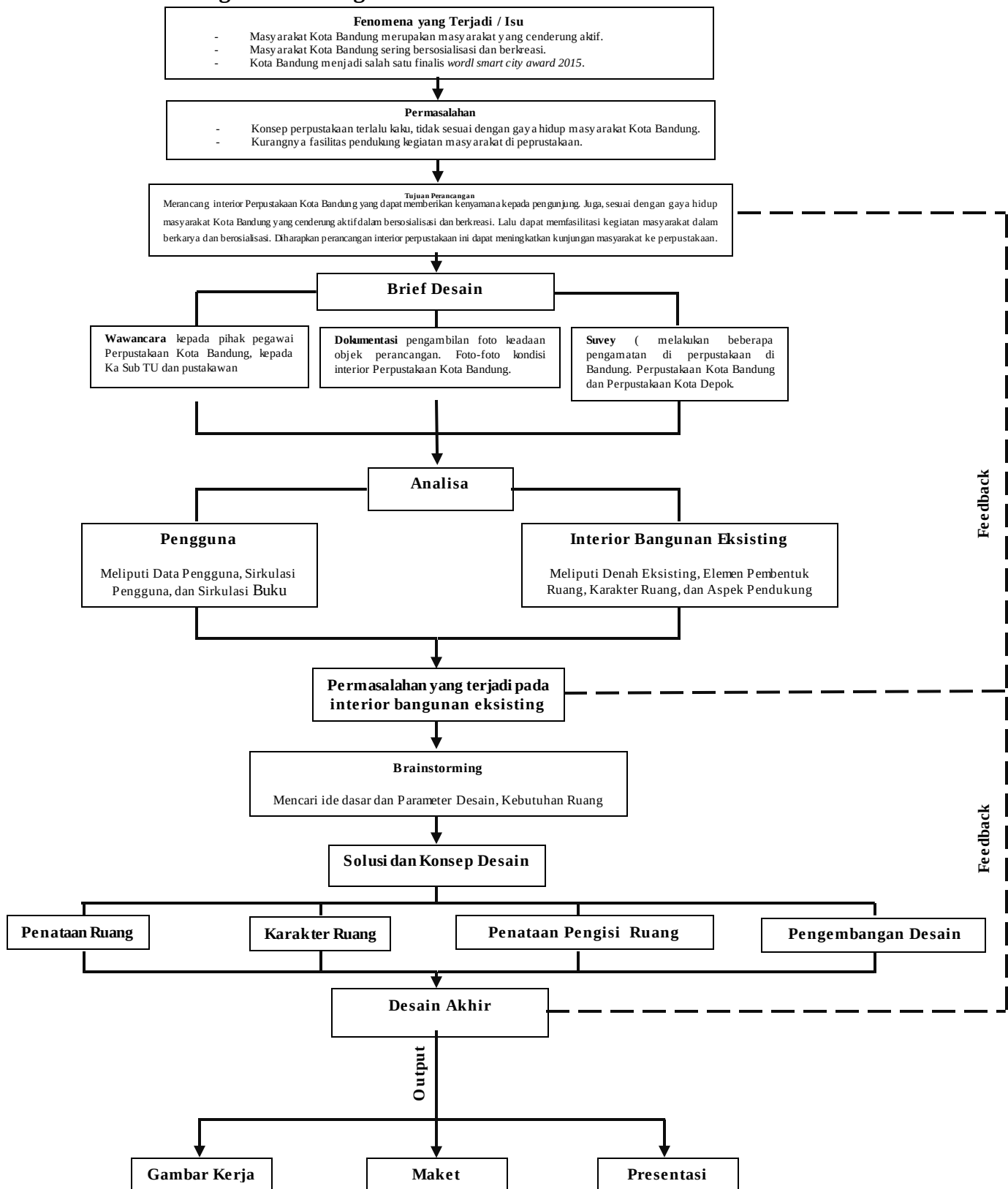
1.6.2. Metode Desain

Metode *glass block* merupakan metode berpikir rasional yang secara obyektif dan sistematis menelaah sesuatu hal dengan logis dan terbatas dari pikiran dan pertimbangan yang tidak rasional (Jones, 1973 : 49). Metode ini berusaha menemukan fakta-fakta dan sebab atau alasan factual yang melandasi terjadinya suatu hal atau kejadian dan kemudian berusaha menemukan alternatif solusi atas masalah-masalah yang timbul.

Metode Kotak Kaca dapat dijabarkan sebagai berikut :

- Setelah mendapatkan data-data yang telah di analisis, tahapan berikutnya ialah sintesa / *programing*. Dimana pada tahap ini perancang membuat kebutuhan ruang dan besaran ruang untuk Perpustakaan Kota Bandung. Lalu membuat hirarki ruang.
- Setelah itu dilanjutkan ke tahap konsep desain. Pada tahap ini konsep desain Perpustakaan Kota Bandung sudah mulai dibuat dan disesuaikan dengan permasalahan yang terjadi di Perpustakaan Kota Bandung.
- Tahapan terakhir ialah perancangan dengan *output* berbentuk buku konsep, lembar kerja seperti denah, denah pola lantai, denan titik lampu dan *ceiling*, potongan, detail interior, detail furniture, denah khusus, perspektif digital, dan maket.

1.7. Kerangka Perancangan



Bagan 1. 1 Tabel Kerangka Perancangan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2016)

1.8. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dari laporan “*Perancangan Interior Perpustakaan Kota Bandung*” ialah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Menjabarkan latar belakang pemilihan objek perancangan dalam perancangan ini Perpustakaan Kota Bandung. Kemudian mengidentifikasi masalah yang terjadi di Perpustakaan Kota Bandung. Ada juga tujuan perancangan, batasan perancangan, dan metodologi desain. Kerangka perancangan dibuat untuk memetakan langkah-langkah perancangan.

BAB II. KAJIAN LITERATUR

Pada bagian ini, terdapat beberapa literatur umum seperti pengertian perpustakaan umum, tujuan perpustakaan, juga terdapat literatur khusus seperti standar perancangan dan penataan perabot perpustakaan umum. Selain itu, ada juga penjelasan tentang objek studi meliputi data fisik dan non fisik, studi banding perpustakaan sejenis, analisa eksisting bangunan meliputi bentuk bangunan, pencahayaan, dan lain-lain.

BAB III. KONSEP DESAIN

Memaparkan konsep dari perancangan interior Perpustakaan Kota Bandung. Dimulai dari menguraikan latar belakang pemilihan konsep, garis besar konsep dan fokus desain, aplikasi konsep secara langsung dalam perancangan serta kriteria desain yang digunakan dalam perancangan, kemudian pengaplikasian desain terhadap manusia dan penataan ruang, karakter ruang, pengisi ruang, elemen pembentuk ruang, tata kondisi ruang, mekanikal elektrik dan sign system.

BAB IV. APLIKASI DAN ANALISA DESAIN

Mencakup desain terpilih dan pengembangannya serta dokumen lengkap desain interior Perpustakaan Kota Bandung.

BAB V. PENUTUP

Menjawab dan menyimpulkan secara keseluruhan, baik masalah yang telah dirumuskan serta ide desain terpilih.