

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Literasi dipahami secara luas sebagai keterampilan berbahasa, yang meliputi kemampuan menyimak, berbicara, membaca dan menulis, serta kemampuan berpikir yang merupakan komponennya. Literasi dapat diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis, kemelekwancaan, atau kecakapan dalam membaca serta menulis (Ni Nyoman Padmadewi, 2018). Literasi sendiri yang mencakup aktifitas perpustakaan yang berupa peminjaman buku dan pengambilan buku dalam ruang baca. Perpustakaan yang sudah cukup besar dan dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman berkembang menjadi pusat literasi yang juga bisa mengakomodasi dan mengajarkan area sekitar mereka mengenai literasi.

Perpustakaan adalah bangunan yang digunakan untuk menyimpan koleksi bahan pustaka. Secara umum perpustakaan memiliki arti sebagai tempat di mana segala macam informasi dikumpulkan, diolah dan didistribusikan (jasa), serta dicetak dan disimpan dalam berbagai pembawa data, seperti buku, majalah, surat kabar, film, kaset. , perekam. , video, komputer, dan lainnya. Semua kumpulan sumber informasi disusun menurut sistem tertentu dan digunakan untuk keperluan pembelajaran dengan cara membaca dan mencari informasi bagi orang yang membutuhkannya (Yusuf & Suhedar, 2005). Menurut Undang-undang Nomor 43 tahun 2007 Perpustakaan berkewajiban untuk mengarsipkan dan menyimpan catatan semua tulisan dan dokumen kuno yang ada di suatu negara serta menampung dan memelihara fasilitas pendukung lainnya di perpustakaan yang dapat bekerja sama dengan wilayah sekitarnya

Sejarah perpustakaan dimulai dengan pembuatan perpustakaan pertama pada tahun 232 SM. oleh raja tua Ptolemeus Soter (322-285 SM). Perpustakaan ini dibangun dengan tujuan untuk mengumpulkan dan melestarikan semua karya sastra Yunani yang bertahan selama berabad-abad sehingga memiliki koleksi yang sangat lengkap.

Perpustakaan Alexandria menjadi pusat pengetahuan karena raja Mesir menggunakan harta kerajaannya untuk membeli buku-buku dari berbagai bagian negaranya dan mengeledah serta mempelajari semua buku dan manuskrip negara lain dan menyimpannya dalam arsip di Perpustakaan Alexandria (Wikipedia, n.d.).

Di Indonesia sendiri, perpustakaan ini awalnya didirikan untuk mendukung program dakwah keagamaannya. Perpustakaan yang paling awal berdiri di Indonesia pada masa itu berasal dari masa VOC (Vereenigde OostIndische Compagnie), yaitu Perpustakaan Gereja Batavia yang dibangun pada tahun 1624. Karena beberapa kendala, perpustakaan ini baru diresmikan pada tanggal 27 April. Pada masa itu, perpustakaan tidak lagi diperuntukkan bagi keluarga kerajaan, tetapi juga dibuka untuk masyarakat umum. Perpustakaan tersebut meminjamkan buku kepada para perawat di Rumah Sakit Batavia bahkan meminjamkan buku ke Semarang dan Juana (Jawa Tengah). Dengan demikian, pada abad ke-17 Indonesia sudah mengetahui perluasan layanan perpustakaan (hari ini layanan tersebut disebut sebagai pinjaman antar perpustakaan atau pinjaman antar perpustakaan). Pada tahun 1962 Lembaga Kebudayaan Indonesia diserahkan kepada Pemerintah Republik Indonesia dan namanya diubah menjadi Museum Pusat. Koleksi perpustakaan tersebut menjadi bagian dari Museum Pusat Kemudian nama museum pusat kembali diubah menjadi Museum Nasional, sedangkan perpustakaannya disebut Perpustakaan Museum Nasional. Saat ini perpustakaan berubah menjadi tidak hanya untuk menyimpan arsip tetapi juga mempunyai fungsi berdasarkan kebutuhan masyarakat sekitarnya(Wikipedia, n.d.).

Seorang pengunjung perpustakaan setidaknya memiliki tujuan saat berkunjung ke perpustakaan yaitu kebutuhan akan informasi, kebutuhan akan bahan atau fasilitas, atau kebutuhan akan bimbingan dan dukungan (Cahyono, 2014). Namun seiring perkembangan zaman, pentingnya kebutuhan perpustakaan bergeser dengan datangnya generasi baru. Pengunjung perpustakaan tidak sepenuhnya datang dengan kebutuhan informasi sebagai kebutuhan primer melainkan kebutuhan sekunder. Perubahan fungsi di perpustakaan sekarang banyak dipengaruhi oleh generasi Z dan millennial.

Generasi Z adalah nama yang diberikan kepada generasi baru yang demografinya lahir pada tahun 1997-2012 (Pew Research Center, 2020). Gen Z mempunyai karakteristik unik yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Generasi Z adalah generasi yang berani, dan inisiator yang baik sehingga dibandingkan generasi-generasi yang lain, generasi Z merupakan generasi yang lebih bisa mengemukakan pendapat. Generasi Z mementingkan kebahagiaan dengan apa yang dimiliki sekarang dan biasanya tidak mempunyai komitmen untuk melakukan 1 hal. mereka cenderung menumpang tindihkan pekerjaan dengan hiburan sehingga mereka selalu mencoba membuat “suasana rumah” dimanapun. Gen Z tidak memiliki kebutuhan untuk “*Self-fulfillment*” seperti generasi-generasi yang lainnya. Mereka cenderung melakukan sesuatu karena mereka menyukai apa yang mereka lakukan dan semangat. Gen Z juga lahir di zaman yang serba instan dan informasi apapun dapat didapatkan dengan mudah sehingga mereka menggunakan teknologi secara intuitif. Hubungan mereka dengan orang lain bersifat virtual dan superfisial sehingga mereka cenderung berkomunikasi di media social.

Tetapi di sisi buruknya, mereka cenderung tidak bisa fokus pada satu hal secara detail, dan tidak memiliki keinginan untuk memahami hal-hal secara detail. Kebutuhan mereka akan ruang yang lebih spesifik membuat program ruang yang dibutuhkan dalam beberapa bangunan diubah khususnya bangunan yang memfasilitasi aktivitas seperti perpustakaan (Bencsik et al., 2016). Ini diakibatkan oleh karakteristik mereka yang merespon apapun secara cepat dan condong kurang ingin mendalami informasi yang diberikan kepada mereka kecuali mereka menyukai topik tersebut.

Generasi Z tidak cenderung datang ke perpustakaan dikarenakan mereka dapat menggunakan teknologi secara intuitif sehingga mereka tidak mempunyai kebutuhan untuk mendapat informasi dari perpustakaan. Perpustakaan tradisional bagi Gen Z juga terasa tidak menyenangkan dan terlihat monoton. Konsep desain pada perpustakaan generasi Z harus memperhatikan detail teknologi dan pembaharuan salah satu yang bisa diterapkan yaitu Hybrid Library. Hybrid Library memiliki pengertian peralihan/perubahan sistem dan gaya desain perpustakaan dari ranah konvensional

menjadi modern baik dalam sumber daya manusianya ataupun sumber daya informasi perpustakaan. Dengan mengungkap konsep ini diharapkan eksistensi perpustakaan dengan menggabungkan karakter bangunan di masa depan dapat menambah ketertarikan masyarakat untuk mengunjungi perpustakaan terutama pengunjung generasi-generasi muda, pada konsep ini hal yang perlu diperhatikan meliputi, bentuk, warna dan material dalam perencanaan perpustakaan (Magdalena, 2019).

Penambahan fungsi terhadap ruang terlihat dari beberapa perpustakaan seperti Adams Street Library di US. Perpustakaan ini terletak di tengah-tengah kota yang mempunyai kebutuhan ruang bermain anak dan ruang belajar bagi anak-anak



Gambar 1. Exterior dan Interior Adams Street Library di US

Sumber: Archdaily.com

Perpustakaan ini mengadaptasi dengan ruang bermain anak sebagai bagian tengah dari perpustakaan dan ruang baca bagi remaja dan orang dewasa di sekitarnya. Penambahan ruang bermain anak pada perpustakaan ini dipadukan jenis ruang yang cerah dengan void-void unik pada dinding yang dapat di panjat oleh anak-anak sehingga tidak hanya anak-anak dapat bermain di dalam dan di luar ruang bermain, penjaga mereka juga dapat mengawasi anak-anak yang bermain. Void pada dinding juga diperlihatkan dapat menjadi tempat duduk atau bersandar remaja untuk membaca buku. Karena warna ruang yang cerah di tengah, pengunjung juga merasa lebih nyaman di perpustakaan tersebut dan jika menginginkan ruang baca yang lebih

tenang pengunjung juga dapat duduk di bagian ujung ruangan.



Gambar 2. Interior Adams Street Library di US

Sumber: Archdaily.com

Contoh lainnya terlihat pada Calgary Central Library di Kanada. Perpustakaan ini di bangun di atas rel kereta dan perbatasan pusat kota dan bagian timur dari kota, perpustakaan tersebut mengadaptasi dengan pembangunan ramp yang dibangun dari dua sisi sehingga masyarakat dapat datang dari kedua sisi kota. Bangunan tersebut juga menggunakan konsep “spektrum dari fun ke serius” yang membuat lantai dasarnya mempunyai desain bangunan yang abstrak dan ruang yang lebih formal semakin tinggi lantainya



Gambar 3. Interior Calgary Library di Kanada

Sumber: Archdaily.com

Penambahan fungsi pada kedua studi kasus berikut merupakan pengaplikasian dari *Creative Programming* pada arsitektur. Pemrograman arsitektur adalah penelitian

dan proses pengambilan keputusan yang mendefinisikan masalah yang harus dipecahkan oleh desain (Cherry, 1999 dalam American Institute of Architects, 2013). Sementara pengertian kreativitas adalah kemampuan seseorang melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada (Supriyadi dalam Rachmawati, 2017). Dari deskripsi Cherry dan Supriyadi, *Creative Programming* adalah Pemrogramman arsitektur dalam desain yang menghasilkan sesuatu yang baru yang berbeda dengan apa yang ada yang dapat memecahkan masalah dalam bentuk desain.

Creative Programming cocok menjadi respon perilaku gen Z terhadap perpustakaan dikarenakan perilaku gen Z yang dijabarkan mempunyai respon desain yang sesuai dengan kriteria *Creative Programming* dan dapat diaplikasikan secara desain.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari Latar belakang di atas, masalah yang di identifikasian sebagai berikut:

1. Perpustakaan yang kurang didatangi orang dikarenakan desain yang monoton
2. Kurangnya daya tarik Gen Z untuk datang ke perpustakaan

1.3. Permasalahan Perancangan

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan perancangan proyek ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menganalisis perilaku gen Z pada perpustakaan?
2. Apakah *Creative Programming* yang cocok untuk gen z?
3. Bagaimana menciptakan desain yang dapat mengadaptasi perilaku gen z?

1.4. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan yang ingin dicapai oleh penulis, adalah:

1. Mengetahui kriteria perancangan untuk mangadaptasi perilaku Gen Z.
2. desain pusat literasi yang mengadaptasi perilaku Gen Z.

1.5. Manfaat Perancangan

1. Mengetahui kriteria spasial yang dibutuhkan bangunan yang dapat di desain agar mengadaptasi perilaku Gen Z
2. Mengetahui pemanfaatan desain *Creative Programming* untuk mendesain bangunan yang dapat mengadaptasi perilaku Gen Z

1.6. Metodologi

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan menggunakan observasi dan wawancara yang akan dilakukan kepada pakar literasi perpustakaan. Peneliti lalu akan membandingkan keadaan dan data yang ada pada site, teori kenyamanan ruang dan teori Generasi Z untuk menghasilkan kriteria desain yang dapat digunakan untuk merancang bangunan yang dapat mengadaptasi perilaku Gen Z.

1.7. Ruang lingkup dan Batasan Perancangan

Lingkup pekerjaan merupakan perpustakaan di Jl. Gandaria Tengah V No.3, RT.2/RW.1, Kramat Pela, Kecamatan Kebayoran Baru. Lingkup pembahasan dalam perancangan ini berfokus kepada program ruang dan desain bangunan yang dapat menarik dan membantu pengguna khususnya Generasi Z dalam beraktifitas dan melakukan kegiatan literasi dengan menggunakan pendekatan *Creative Programming*. Aspek yang dibandingkan merupakan ruang baca perpustakaan dan kriteria-kriteria Generasi Z yang mempunyai kebutuhan spasial yang lebih spesifik untuk melakukan kegiatan literasi.

1.8. Nilai Kebaruan

Nilai kebaruan yang diberikan penulis adalah perancangan pusat literasi menggunakan kriteria desain yang sesuai untuk Generasi Z menggunakan pendekatan *Creative Programming*.

1.9. Sistematika Penulisan

Bab 1 Mencakup latar belakang pemilihan topik yang merupakan berpindahannya fungsi perpustakaan yang tidak hanya menjadi tempat membaca tetapi juga pusat literasi. Masalah yang ingin diselesaikan, dan pemilihan lokasi dan batasan penelitian.

Bab 2 Mencakup teori arsitektur dan non-arsitektur mengenai kenyamanan ruang, Generasi Z, dan preseden mengenai karakter spasial Generasi Z yang sudah diimplementasikan kepada beberapa bangunan yang dapat menjadi landasan untuk menganalisa dan kriteria perancangan.

Bab 3 Mencakup metode penelitian yang digunakan dalam penelitian, mengkomparasikan antara tempat nyata dan teori, dan persilangan dengan preseden dan kriteria gen Z.

Bab 4 Mencakup analisa mengenai hasil temuan pada site, hasil kriteria dari preseden, dan kriteria mengenai bangunan yang menghasilkan kriteria perancangan yang mencakup pengguna, lingkungan, dan bangunan.

Bab 5 Mencakup proses perancangan bangunan yang menggunakan kriteria desain yang sudah dihasilkan dari penelitian dengan menggunakan metode *creative programming*.

Bab 6 Mencakup hasil dan kesimpulan penelitian dan hasil perancangan pusat literasi dengan menggunakan *Creative Programming* untuk merespon generasi Z.

1.10. Skema berfikir/Kerangka Konseptual

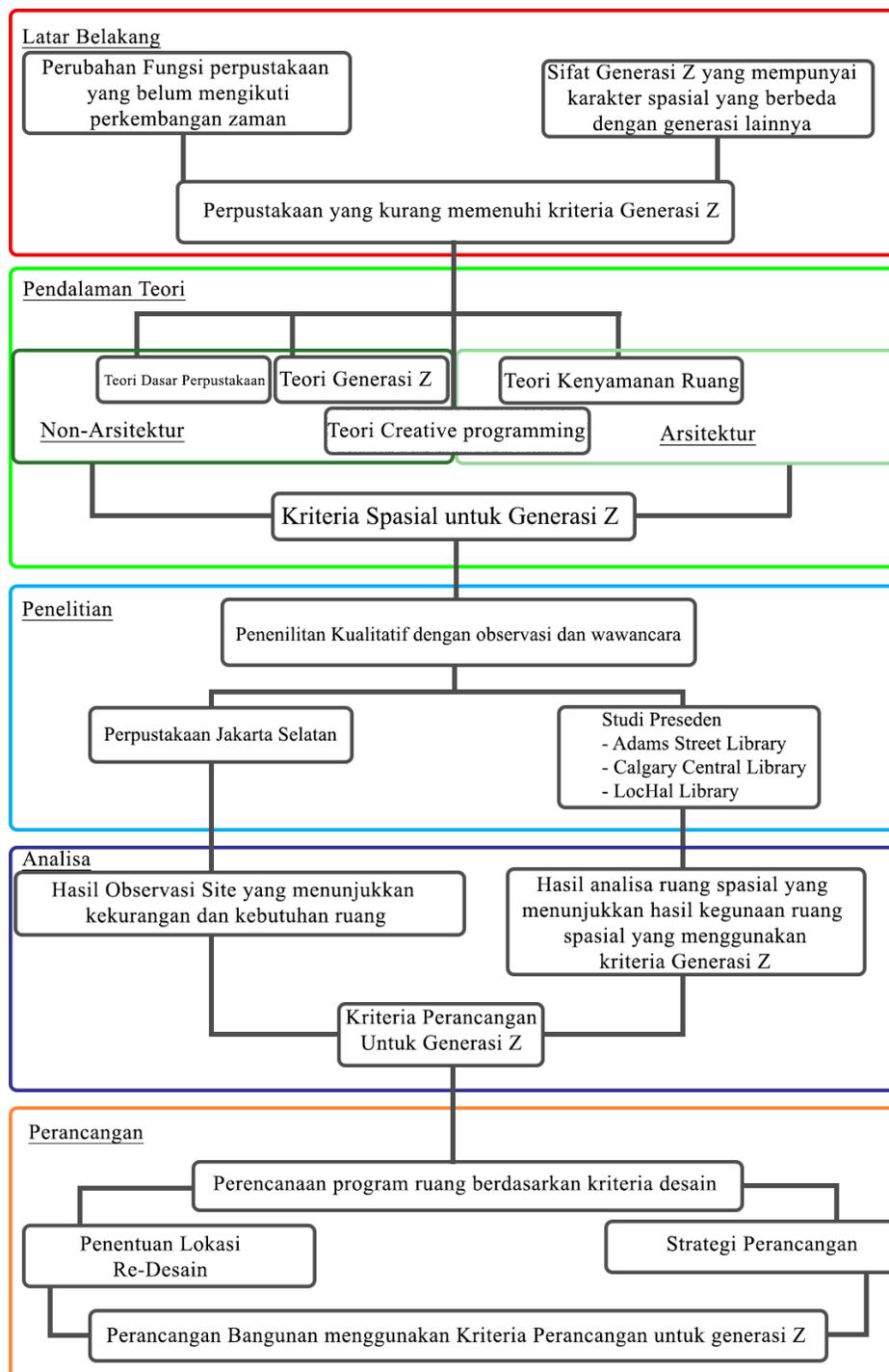


Diagram 1. Kerangka Berfikir