

PENERAPAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU DALAM MERANCANG PERPUSTAKAAN UMUM GUNA Mendukung KEGIATAN LITERASI DI KOTA DENPASAR

Nareswari WKSD Kepakisan

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Dwijendra
nareswari.wksdk@gmail.com

Frysa Wiriantari, S.T., M.T

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Dwijendra
maheswarimolek@gmail.com

Ir. I Nyoman Gde Suardana, MT.

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Dwijendra
suar_bali@yahoo.com

Abstrak

Penurunan statistik kunjungan masyarakat ke perpustakaan menarik perhatian untuk diulas. Berubahnya pola dan gaya hidup masyarakat menggeser peran dan pandangan masyarakat mengenai perpustakaan. Masa literasi digital yang serba cepat telah menggeser minat masyarakat terhadap perpustakaan. Sejalan dengan perkembangan jaman, ruang, dan waktu, perpustakaan tidak lagi dijadikan suatu gaya hidup oleh masyarakat. Perilaku manusia yang dipahami sebagai pembentuk arsitektur, namun juga arsitektur diketahui dapat membentuk perilaku manusia. Bangunan yang semula didesain dan dibentuk manusia sebagai pemenuhan mereka kemudian akan membantuk cara manusia tersebut dalam menjalani kehidupan sosial dan nilai-nilai dalam hidup. Paradigma lama masyarakat terhadap perpustakaan adalah sebuah gedung tua yang gelap, pengap, sepi, dan bahkan terkensan angker. Oleh karena itu perlu adanya suatu kajian mengenai desain seperti apa yang dapat memikat hati masyarakat masa kini untuk nantinya dapat diimplementasikan kedalam suatu desain arsitektural dengan mempelajari pola serta gaya hidup masyarakat masa kini dengan tujuan nantinya akan didapatkan suatu konsep perancangan perpustakaan yang sesuai dengan pola hidup masyarakat (terutama pelajar) masa kini serta aktifnya kembali fasilitas gedung perpustakaan yang semakin lama semakin hilang dari pola hidup masyarakat.

Kata Kunci : Penurunan minat, Perilaku, dan Arsitektur

Abstract

The decline in statistics on public visits to the library draws attention to review. Changing patterns and lifestyles of the community shifted the role and views of society about libraries. The fast-paced era of digital literacy has shifted people's interest in libraries. In line with the development of time, space and time, libraries are no longer used as a lifestyle by society. Human behavior is understood as forming architecture, but also architecture is known to shape human behavior. Buildings that were originally designed and shaped by humans as their fulfillment will then help in the way that humans live their social life and values in life. The old community paradigm towards the library is an old building that is dark, stuffy, deserted, and even haunted. Therefore it is necessary to have a study of what kind of design can captivate the hearts of today's people so that later it can be implemented into an architectural design by studying the patterns and lifestyles of today's society with the aim that later a library design concept will be obtained that is in accordance with the people's lifestyle. (especially students) nowadays and the reactivation of library building facilities which are increasingly disappearing from the pattern of people's lives.

Keywords: Decreased Interest, Behavior, and Architecture

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi menyebabkan pergeseran peran perpustakaan. Informasi beredar dengan cepat melalui jaringan internet yang dapat diakses dengan mudah di mana saja dan kapan saja. Perkembangan ini menimbulkan munculnya generasi *google* dimana generasi ini muncul akibat dari perkembangan perangkat seluler yang kemudian menjadi suatu gaya hidup. Hal ini menyebabkan munculnya suatu perilaku baru khususnya di kalangan pelajar (generasi baru) dimana setiap informasi yang dibutuhkan untuk kegiatan pembelajaran dapat diperoleh dengan mengetikkan *keyword* atau kata kunci pada laman internet (contoh. *google*). Jika dilihat dari sisi positifnya, internet telah membuka perspektif baru bagi para pelajar bahwa halnya belajar dapat dilakukan di mana saja dan di waktu kapanpun. Namun jika dilihat dari sisi negatifnya, kebanyakan dari pelajar ini hanya melihat dari 1-2 laman saja, lalu mengkopi informasi tersebut mentah-mentah tanpa disaring atau dipahami lebih lanjut isinya.

Fenomena ini menandakan para pelajar mengambil apa yang mereka temukan tercepat dibandingkan mencari lebih lanjut informasi yang terbaik. Selain itu, informasi yang terdapat di internet tidak sepenuhnya valid. Ada beberapa informasi yang tidak diketahui darimana sumbernya (tidak dapat dipertanggung jawabkan keakuratan data tersebut). Berbeda dengan literatur cetak yang informasinya dapat dipertanggung jawabkan karena sudah melalui beberapa tahap editing sebelum buku tersebut akhirnya dapat diedarkan di pasaran. Keadaan ini biasanya dialami oleh mahasiswa tingkat akhir yang sedang menyusun karya tulisnya sering kali menemukan kendala dalam mencari data untuk studi literatur yang benar.

Perubahan persepsi dan pola pencarian informasi yang demikian dapat memberikan dampak negatif kedepannya yang dapat memengaruhi perkembangan bangsa Indonesia nantinya. Oleh karena itu peran perpustakaan sangatlah penting baik untuk di masa sekarang maupun di masa yang akan datang. Karena di perpustakaan tersajikan berbagai macam jenis literatur yang dapat digunakan oleh masyarakat. Arsitektur diketahui dapat memengaruhi dan dapat membentuk suatu perilaku baru. Terdapat ungkapan "*we shape our building; then they shape us*" (Churchill, 1943), bangunan yang semula di desain dan dibentuk manusia sebagai pemenuhan dari kebutuhan mereka kemudian yang membentuk cara manusia tersebut dalam menjalani kehidupan sosial dan nilai-nilai yang ada dalam hidup.

Seorang arsitek dapat mengontrol/mengarahkan perilaku manusia melalui desain-desainnya dengan mengetahui serta memahami bagaimana suatu desain bangunan mampu memengaruhi perilaku seseorang, dengan demikian dapat dan mampu memodifikasi suasana hati dan persepsi individu tersebut. Dengan memahami dalam aspek apa saja yang dapat memengaruhi suasana hati dan persepsi individu tersebut maka nantinya suatu desain tersebut dapat memengaruhi pola dari suatu lingkup masyarakat tertentu. Seperti contohnya pada beberapa negara maju perpustakaan dibuat senyaman mungkin sehingga sebagian besar masyarakatnya memiliki antusias yang tinggi terhadap gedung perpustakaan.

Dapat dibayangkan seberapa besar suatu desain dapat mempengaruhi penggunanya jika sang perancang mengetahui apa yang diinginkan oleh para penggunanya di masa mendatang. Jika benar seperti itu maka perilaku serta gaya hidup masyarakat saat ini

dapat menjadi suatu pertimbangan dan dasar dalam merancang suatu perpustakaan kota supaya menghasilkan suatu desain yang dapat menarik hati masyarakat untuk kembali dapat memanfaatkan fasilitas perpustakaan secara maksimal.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan 3 (tiga) sumber yaitu melalui observasi lapangan, dan wawancara ini termasuk dalam data primer. Kemudian sumber dari studi literatur sebagai data sekunder. Kedua data tersebut kemudian dianalisis dengan metode kualitatif deskriptif untuk kemudian dapat memecahkan permasalahannya. Metode analisis data yang akan digunakan adalah dengan metode deskriptif kualitatif. Metode ini merupakan sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Pemilihan Data

Suatu teknik analisis data yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, dan membuang data yang tidak diperlukan. Kemudian mengorganisir data dengan cara sedemikian rupa sehingga dapat ditarik kesimpulan.

b. Penyajian Data

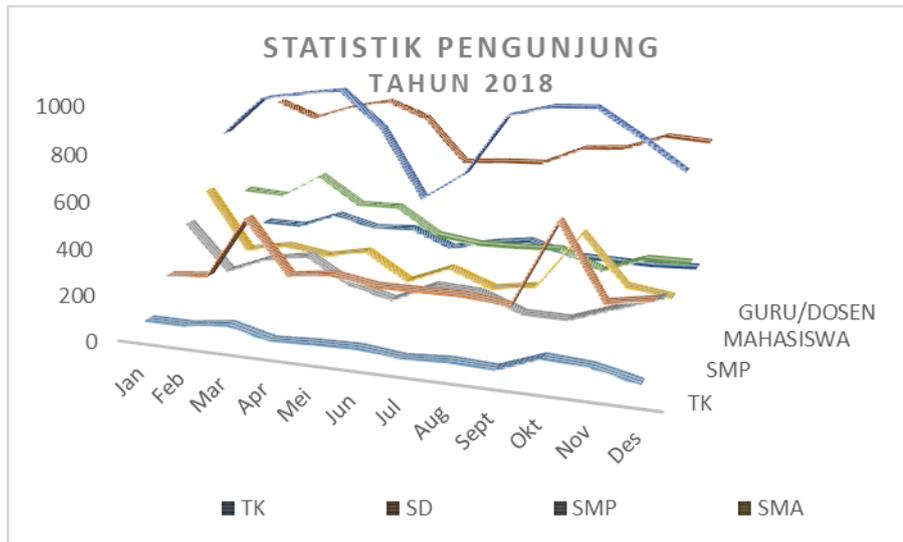
Pembuatan laporan hasil penelitian dalam penyusunan konsep yang telah dilakukan agar dapat dipahami dan dianalisis sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

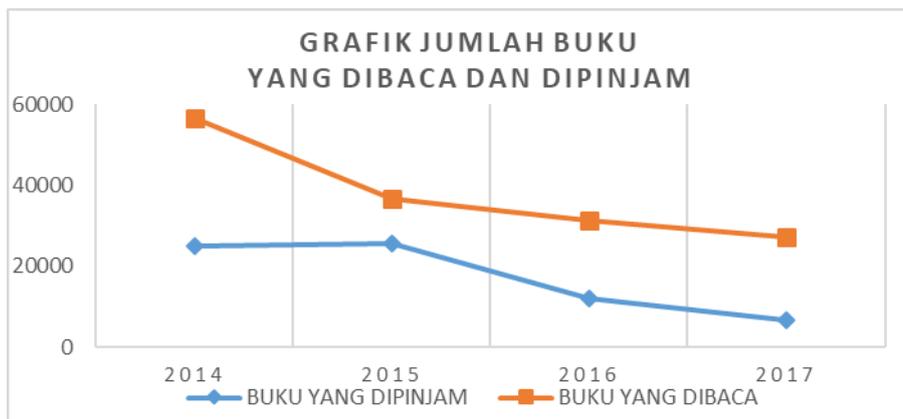
Perpustakaan merupakan sebuah sarana yang di sediakan dalam rangka memenuhi kebutuhan manusia dalam hal memperoleh informasi baik dengan tujuan ilmiah ataupun untuk sekedar rekreasi. Namun seiring berkembangnya zaman (terutama teknologi), fasilitas perpustakaan mulai kehilangan minat masyarakatnya. Hal ini dikarenakan dengan semakin mudahnya memperoleh informasi melalui media digital yang kemudian berdampak kepada pengurangan minat masyarakat terhadap perpustakaan yang notabene hanya menyediakan literatur cetak.

Perubahan zaman memengaruhi pola serta gaya hidup suatu lingkungan masyarakat sekarang menjadi lebih memiliki gaya hidup yang serba cepat dan instan. Peran perpustakaan semakin lama semakin di tinggalkan karena dianggap kurang efisien dalam mencari dan memperoleh informasi. Oleh karena itu perpustakaan harus dapat bertransformasi mengikuti selera dari masyarakat.

Perpustakaan Daerah Provinsi Bali yang terletak di Renon Denpasar ini terkena dampak dari perubahan pola serta gaya hidup masyarakat modern. Fasilitas yang terdapat di perpustakaan ini masih serba manual sehingga kerap kali menyusahkan para pemustaka yang sedang mencari bahan yang mereka inginkan sehingga jumlah buku yang di baca di perpustakaan tersebut pun mengalami pengurangan juga.



Grafik 3.1 Statistik pengunjung di tahun 2018
 Sumber: Data perpustakaan provinsi, 2018



Tabel 3.2 Statistik buku yang dibaca dan dipinjam
 Sumber: Data Perpustakaan Provinsi, 2018

Perpustakaan dan Paradigma Lamanya di Mata Masyarakat

Di Indonesia sendiri, perpustakaan telah dikenal dan diartikan sebagai sebuah gedung atau ruang yang didalamnya difungsikan sebagai tempat menyimpan sejumlah buku yang dapat di pinjamkan kepada masyarakat/pemustaka. Gedung perpustakaan umumnya dinilai sebagai gedung yang tua, gelap, pengap, sepi, dan bahkan mungkin sebagian menganggap perpustakaan memiliki kesan yang angker, serta notabene pengunjungnya merupakan orang-orang tua dan dilayani oleh pegawai yang tidak profesional, kurang bergairah dan tidak ramah terhadap pengunjung perpustakaan.

Dengan pandangan yang lama mengenai perpustakaan tersebut, banyak generasi muda *enggan* untuk mengunjungi perpustakaan. Sepertinya generasi muda telah mencap perpustakaan sebagai suatu tempat yang kurang asik dan terkesan kuno.

Paradigma Baru Perpustakaan

Sudah saatnya bagi perpustakaan untuk berevolusi mengikuti perkembangan zaman dan pola hidup masyarakat modern agar lebih sesuai dengan selera generasi sekarang ini. Dalam hukum Ranganathan, yaitu pada hukum kelima "*the library is a growing organism*" yang bila diartikan menjadi, perpustakaan merupakan organisme yang tumbuh, sesuatu yang hidup, dinamis, segar menawarkan hal-hal yang baru, produk layanan inovatif, dan dikemas sedemikian rupa, sehingga apapun yang ditawarkan oleh perpustakaan akan menjadi atraktif, interaktif, edukatif, dan rekreatif bagi pengunjungnya.

Arsitektur dan Perpustakaan

Bangunan merupakan salah satu sarana yang penting dalam kehidupan manusia. Begitu juga bagi perpustakaan, bangunan merupakan salah satu sarana terpenting dalam menunjang operasional suatu perpustakaan. Demi merevolusi perpustakaan dari paradigma lama, ilmu-ilmu penerapan arsitektur diperlukan didalam perancangannya karena dinilai suatu arsitektur dapat memengaruhi suatu lingkungan masyarakat.

Arsitektur Perilaku adalah arsitektur yang dalam penerapannya selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan. Dikutip dari ensiklopedi amerika, perilaku diartikan sebagai suatu aksi dan reaksi organisme terhadap lingkungannya, hal ini berarti bahwa perilaku baru akan terwujud bila ada yang diperlakukan untuk menimbulkan tanggapan yang disebut rangsangan, dengan demikian maka suatu rangsangan tertentu akan menghasilkan perilaku tertentu pula.

Di dalam arsitektur perilaku terdapat faktor-faktor yang memengaruhi prinsip perilaku pengguna bangunan (Snyder, James C, 1989), seperti: 1)kebutuhan dasar yang mencakup kebutuhan manusia yang bersifat fisik, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan untuk bersosialisasi, berinteraksi dan berhubungan dengan orang lain, kebutuhan untuk berkreasi, berkembang, berfikir, dan menabahnya pengetahuan dalam menentukan keindahan yang dapat membentuk pola perilaku manusia; 2) Usia manusia; 3) Jenis Kelamin, 4) Kelompok pengguna, 5) Kemampuan fisik; 6) Anthropometrik/proporsi dan dimensi tubuh manusia.

Setelah dibahas faktor-faktor yang memengaruhi, berikut dijabarkan prinsip-prinsip dan tema arsitektur perilaku yang harus diperhatikan dalam penerapan tema arsitektur perilaku menurut Carol Simon Weisten dan Thomas G. David antara lain:

- a. Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan
- b. Mewadahi aktivitas penghuninya dengan nyaman dan menyenangkan
- c. Memenuhi nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk
- d. Memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai.

Dengan memperhatikan serta mempelajari sifat, karakteristik dan pola hidup masyarakat sekarang ini akan didapatkan suatu gambaran untuk nantinya bagaimana

desain perpustakaan kedepannya akan dirancang supaya sesuai dengan pola hidup yang terkini dari masyarakat.

Pelajar yang merupakan civitas utama pada perpustakaan akan dipertimbangkan pola hidupnya dalam kegiatan seputar literasi. Pertimbangan-pertimbangan tersebut meliputi kegiatan utama mereka seperti apa, kesukaan pelajar Indonesia saat ini, serta karakteristik pelajar saat ini. Pelajar dipilih sebagai civitas yang diamati karena pelajar masih berkuat diseputaran kegiatan literasi sehingga pelajar menjadi target pengguna utama perpustakaan.

Diamati kegiatan utama seorang pelajar adalah seputar kegiatan literasi, mengerjakan tugas, berdiskusi, dan bersosialisasi. Kesukaan mereka yang menjadi fenomena saat ini adalah para pelajar sekarang ini ditemukan kerap kali mengerjakan tugas mereka di *coffee shop* yang menurut mereka tempat tersebut nyaman untuk mengerjakan tugas dan juga dapat dijadikan tempat untuk kumpul-kumpul (*hangout*). Sedangkan karakteristik pelajar saat ini adalah mobilitas yang serba cepat, instan, serta praktis.

Pemecahan Masalah

Penggabungan hasil analisis karakteristik civitas utama dan dengan pertimbangan prinsip-prinsip tema arsitektur perilaku, maka cara untuk dapat menarik kembali minat pelajar untuk berkunjung serta memanfaatkan kembali perpustakaan adalah dengan cara memengaruhi sensor-sensor/ indra manusia, yaitu mata, hidung mulut, telinga, serta sentuhan.

- a. *Influencing visual sensory*
 - Pengimplementasikan Warna untuk Interior Maupun Eksterior
 - Pengaturan penggunaan *lighting*
 - Memperhatikan *human height*
 - Penggunaan material bangunan
- b. *Influencing touch sensory*
 - Penggunaan material Furnitur
 - Penempatan natural *lighting*
 - Memparhatikan Kenyamanan Thermal
- c. *Influencing hearing sensory*
 - Memperhatikan hubungan ruang berdasarkan tingkat kompleksitas kegiatan yang terjadi
 - Penggunaan material yang dapat meredam kebisingan
 - Penggunaan material yang dapat meredam kebisingan
- d. *Influencing smelling sensory*
 - Penggunaan *finishing* yang tidak berbau terlalu menyengat
 - Penambahan *Coffe shop* yang menyebarkan aroma kopi pada ruangan yang menimbulkan efek menenangkan

Pendekatan desain dengan segala pertimbangan diatas merupakan sebuah acuan dan dasar yang memungkinkan perencana untuk mengetahui batasan secara spesifik

desain perpustakaan yang akan dirancang sesuai dengan minat masyarakat generasi sekarang ini. Dimana diketahui peran arsitektur yang dapat mengontrol *mood* penggunaannya dan oleh karena itu perlunya suatu perencanaan yang matang sesuai dengan pertimbangan kebutuhan masyarakat pada generasi sekarang (terutama generasi muda, pelajar).

Hygge Architecture merupakan suatu tema arsitektur yang mengedepankan aspek kenyamanan pada desainnya. Tema arsitektur ini mempunyai julukan "*the art of cozyness*" karena memang dalam penerapan tema ini harus dapat memunculkan rasa nyaman bagi penggunaannya.

Fungsi utama dari perpustakaan adalah fungsi literasi yang sangat membutuhkan rasa nyaman penggunaannya untuk dapat berkonsentrasi dan tidak mudah jenuh dalam masa penggunaan perpustakaan tersebut. Yang dapat menimbulkan nuansa nyaman tersebut antara lain dengan penerapan pertimbangan aspek-aspek yang telah dijelaskan pada poin-poin diatas mengenai bagaimana memengaruhi kelima indra manusia dengan pertimbangan (jika ditinjau dari aspek arsitektur, estetika bangunan dan ruang dalam) penggunaan elemen warna yang *soft* pada interior ruang dalam, penempatan pencahayaan buatan yang pas (seperti penempatan lampu *spotlight* dalam ruang baca, serta tidak menggunakan lampu yang terlalu terang maupun terlalu gelap), dengan penggunaan furnitur yang nyaman (contohnya penggunaan kursi yang ada bantalannya, penggunaan sofa, ukuran meja yang sesuai dengan standar anatomi tubuh masyarakat Indonesia), penggunaan material *flooring* yang nyaman seperti lantai karpet (yang juga dapat berfungsi sebagai peredam suara jika pemustaka tidak sengaja menjatuhkan buku, agar suara tidak menggema), penambahan fasilitas *coffee corner* yang memungkinkan perpustakaan memiliki kesan yang sedikit tidak terlalu formal (jauh dari paradigma lama perpustakaan) hingga penataan lansekap di luar area interior perpustakaan.

Poin utamanya adalah jika perencanaan suatu desain perpustakaan dapat mematahkan paradigma perpustakaan lama dimata masyarakat, hal tersebut niscaya dapat menarik kembali minat masyarakat khususnya generasi muda untuk dapat kembali memanfaatkan fasilitas perpustakaan tersebut.

4. PENUTUP

Simpulan

Sebuah perpustakaan harus mampu mendukung segala kegiatan literasi sehingga masyarakat dapat dengan leluasa memanfaatkan fasilitas yang ada. Selain fasilitas, penentuan konsep serta tema untuk perancangan merupakan aspek penting dalam merencanakan suatu perancangan desain arsitektur.

Dengan dasar pertimbangan arsitektur berprinsip perilaku maka tema konsep rancangan yang cocok untuk bangunan gedung perpustakaan ini merupakan kebebasan mengakses informasi, dengan pendekatan tema perancangan *sustainable green building* yang menekankan keselarasan antara lingkungan dengan manusia, guna mendapatkan kenyamanan thermal untuk pengguna bangunan perpustakaan.

Perencanaan yang matang dengan memikirkan prinsip-prinsip perilaku dasar manusia, penggunaan warna, material serta konsep yang tepat akan dapat merubah paradigma masyarakat tentang perpustakaan perpustakaan yang kaku. Beberapa perubahan mungkin akan terasa janggal diawal, namun jika dibiasakan kebiasaan membaca ini dapat merubah pola pikir suatu individu yang kemudian akan mengarahkannya menuju kehidupan yang lebih baik kedepannya.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada ibu Dewa selaku salah satu pengelola Perpustakaan Umum Daerah Provinsi Bali dan beberapa siswa yang sedang mengerjakan tugasnya di sebuah *coffee shop* dan dunkin donat atas waktu dan partisipasinya dalam memberikan informasi terkait penelitian ini.

5. DAFTAR PUSTAKA

Snyder, James C (1989). Pengantar Arsitektur / James C. Snyder. Jakarta: Penerbit Erlangga

Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), 8 Weinstein, Carol Simon, Thomas G. David (1987). *Spaces for Children: The Built Environment and Child Development*. Boston: Plenum Press.

https://issuu.com/gemmaroberts/docs/the_sound_of_silence

<https://dianhusadanuruleka.blogspot.com/p/konsep-perilaku-manusia.html>

www.definisi-pengertian.com/2015/07/definisi-pengertian-perilaku-menurut-ahli.html

Handayani, Dr, *Arsitektur & Lingkungan* (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2009)