

PERANCANGAN PERPUSTAKAAN UMUM DENGAN KONSEP *LEARNING COMMONS* DI BANDAR LAMPUNG

Dhea Anggraini M , Hizbullah Sesunan,S.T.,M.T., dan Yunita Kesuma,S.T.,MSc.
Departemen Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lampung.
Jl. Prof Soemantri Brojonegoro, Bandar Lampung
E- mail : dheaanggraini96@gmail.com

Abstrak -- Kualitas pendidikan di Indonesia saat ini sangat memprihatinkan, terbukti tentang peringkat indeks pengembangan manusia (*Human Development Index*), dimana Indonesia memiliki penurunan peringkat dalam hal pendidikan, dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, salah satunya adalah kurangnya kesadaran akan pendidikan dan kurangnya minat membaca masyarakat. Padahal pemerintah menyediakan fasilitas perpustakaan di setiap daerahnya. Penyebabnya bisa jadi adalah kurang nyamannya tempat yang disediakan, sulitnya pengunjung dalam menemukan buku, dan kurang menariknya perpustakaan tersebut. Perpustakaan yang ideal adalah perpustakaan yang dapat mewadahi dan mengikuti perkembangan pola aktivitas masyarakat. seperti pola belajar yang tidak perorangan lagi melainkan kelompok, perpustakaan sebagai tempat berdiskusi, perpustakaan sebagai tempat pertemuan dan perpustakaan yang memfasilitasi teknologi masa kini. Maka dari itu dengan adanya konsep *Learning Commons* ini diharapkan dapat membantu mewujudkan segala kebutuhan masyarakat generasi digital di zaman modern ini dengan membuat sesuatu yang fleksibel dan tidak monoton diharapkan mampu menjawab permasalahan perpustakaan masa kini dan dapat terwujud secara sepenuhnya.

Kata Kunci : Generasi Digital, *Learning Commons*, Perpustakaan

I. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini sangat memprihatinkan. Ini dibuktikan antara lain dengan data UNESCO (2014) tentang peringkat indeks pengembangan manusia (*Human Development Index*), yaitu komposisi dari peringkat pencapaian pendidikan, dan kesehatan yang menunjukkan, bahwa indeks pengembangan manusia Indonesia makin menurun. Diantara 174 negara di dunia, Indonesia menempati urutan ke-113 tahun (2013), ke-110 tahun (2014). (CNN Indonesia, 2017, *Ranking indeks Pengembangan Manusia*). Sedangkan tingkat pendidikan di Lampung saat ini berada di nomer 3 (tiga) dari

belakang dengan tingkat pendidikan cukup rendah. Predikat ini cukup memprihatinkan dunia pendidikan di Lampung. Menurunnya kualitas pendidikan Indonesia memiliki berbagai macam faktor, salah satunya adalah minat baca masyarakat Indonesia yang masih rendah. Wakil Ketua Komisi X DPR R, dilansir dari *website* liputan 6 mengatakan minat baca masyarakat Indonesia termasuk rendah yakni berada di kisaran 0,001 persen. Hal ini berarti dari 1000 masyarakat, hanya 1 orang yang memiliki minat baca.

Penyebab dari kurangnya minat masyarakat untuk datang ke perpustakaan terdapat beberapa faktor yang bisa terbagi menjadi 2(dua), yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal dalam hal ini dapat berupa kondisi dari perpustakaan itu sendiri, misalnya kurangnya fasilitas, kurang nyamannya tempat yang disediakan, dan sulitnya pengunjung dalam menemukan buku yang tersedia sampai dengan kurang lengkapnya buku yang tersedia di perpustakaan tersebut. Faktor eksternal dapat berupa sulitnya jangkauan dan akses menuju perpustakaan tersebut.

Dalam proses memahami isi dari bacaan buku, faktor yang paling mendukung salah satunya adalah tingkat kenyamanan dari ruang yang diciptakan perpustakaan tersebut, sehingga dibutuhkan suatu konsep desain yang dapat mewujudkan tingkat kenyamanan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna bangunan itu sendiri.

Kini perpustakaan tidak lagi hanya sekedar tempat memajang koleksi buku yang dilengkapi dengan sudut membaca, ataupun sekedar dilengkapi dengan mesin pencari digital (katalog digital) saja, perpustakaan kini dituntut untuk terus berkembang dengan munculnya berbagai fasilitas baik untuk kegiatan pokok maupun penunjangnya. Perpustakaan umum yang dengan misinya melayani masyarakat luas yang bersinggungan teknologi digital. Dengan tujuan memberikan informasi secara Cuma – Cuma kepada masyarakat, perpustakaan umum menjadi sumber daya vital terutama dalam masyarakat yang di dominasi oleh kehadiran internet. Bagi mereka yang tidak memiliki akses digital perpustakaan digunakan sebagai peluang untuk meningkatkan ekuitas digital. Sebuah survei 2010 yang dilakukan oleh Bill dan Melinda Gates Foundation menemukan bahwa “67% perpustakaan adalah satu-satunya penyedia komputer dan akses internet publik gratis di komunitas mereka.”

Perpustakaan pada masa depan lebih mengutamakan ruangan yang nyaman dan memfasilitasi berbagai kegiatan masyarakat. Konsep yang dikembangkan adalah mendekatkan perpustakaan dengan masyarakat dengan cara memberikan fasilitas tempat dan berbagai sumber daya untuk

memfasilitasi berbagai kegiatan masyarakat untuk melakukan interaksi sosial. Interaksi sosial yang dimaksud adalah diskusi, workshop, pertemuan komunitas dan pengembangan kreativitas, dll. Membuka pintu terhadap semua kegiatan masyarakat yang bersifat positif dan membangun. Secara ringkas, "apapun kegiatannya tidak menjadi soal, selama dilaksanakan di perpustakaan". Perpustakaan yang modern diharapkan dapat mampu menyediakan fasilitas – fasilitas modern dan tidak hanya itu perpustakaan modern juga harus bisa menjadi sesuatu yang *sustainable* bagi pengguna dan bagi lingkungan sekitarnya

Perpustakaan ideal adalah perpustakaan yang mampu mewadahi dan mengikuti perkembangan pola aktivitas masyarakat dalam mencari informasi. Perubahan pola belajar kelompok, kecondongan pemanfaatan teknologi digital untuk mencari literatur digital daripada literatur fisik, pemanfaatan ruang belajar yang fleksibel dan menarik. Oleh karenanya, pemilihan konsep *learning commons* ini diharapkan dapat membantu mewujudkan tipe perpustakaan ideal pada zaman sekarang ini

II. KAJIAN PUSTAKA

Perpustakaan berasal dari kata dasar pustaka. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia kata pustaka memiliki arti kitab atau buku, sedangkan dalam bahasa Inggris perpustakaan dikenal dengan nama *library*. *Library* berasal dari bahasa Latin *liber* atau *libri* yang artinya buku. dari kata lain tersebut didapatlah istilah *libraries* yang mempunyai arti tentang buku. di dalam bahasa asing lainnya perpustakaan sering disebut dengan nama *bibliotheek* dalam bahasa Belanda, *bibliotheek* dalam bahasa Jerman, *bibliotheque* dalam bahasa Perancis, *bibliotheca* dalam bahasa Spanyol, *bibliotheca* dalam bahasa Portugis. Semua istilah tersebut berasal dari kata *biblia* yang berasal dari bahasa Yunani yang berarti buku atau kitab. Jadi istilah *library* atau *biblia* akan selalu dikaitkan dengan buku atau bahan pustaka. Perpustakaan memiliki

beberapa fungsi yang memiliki beberapa poin penting yang perlu digaribawahi, yaitu:

1. Fungsi Informatif, segala informasi yang dimiliki perpustakaan umum sanggup menjawab segala pertanyaan yang diajukan oleh segenap anggota masyarakat
2. Fungsi Edukatif, segala informasi yang dimiliki Perpustakaan umum dimaksudkan untuk mendidik segenap anggota masyarakat yang memanfaatkannya
3. Fungsi Rekreatif, koleksi yang disediakan perpustakaan umum banyak yang berisi informasi ringan.

A. Metode Peancangan

Dalam melakukan perancangan, disusun beberapa langkah yang dilakukan sebagai berikut :

1. Studi literatur, Dalam melakukan penelitian ilmiah harus dilakukan teknik penyusunan yang sistematis untuk memudahkan langkah – langkah yang akan diambil.
2. Sumber Data,). Data adalah sekumpulan informasi, fakta – fakta, atau simbol – simbol yang menerangkan tentang keadaan objek penelitian. Sedangkan data yang sudah didapat akan dibagi menjadi dua macam yaitu:
 - a. Primer

Data primer dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh langsung dari lapangan.

- b. Data sekunder dalam penelitian ini didapat melalui peninggalan tertulis yang dilakukan dengan cara membaca buku – buku literature, dokumen, dan tulisan yang dianggap peneliti berkenaan dengan permasalahan yang sedang diteliti.
3. Metode Analisis Data, Penelitian ini menggunakan teknik analisis data model interaktif yang dikemukakan oleh Miles & Huberman, yaitu di mulai dari tahapan pengumpulan data dilanjutkan dengan

reduksi data, display data dan tahapan terakhir yaitu penarikan kesimpulan.

III. TEMA DAN KONSEP

A. Konsep Tata Ruang dalam

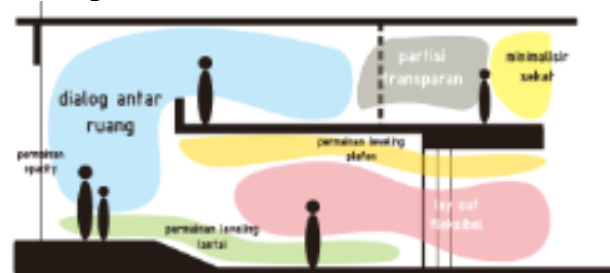
Penjabaran konsep learning commons dan aplikasinya pada desain arsitektur, penjabaran konsep interaksi, fleksibilitas, dan teknologi sebagai terjemahan dari konsep learning commons di bantu dengan penggunaan open plan untuk mewadahi kegiatan kegiatan learning commons yang dinamis.



Gambar 1 penjabaran konsep learning commons
Sumber :Hasil Analisis, 2019

B. Integrasi Antar Ruang

Sebagai wadah untuk aktivitas aktif yang dilakukan secara berkolaborasi/berkelompok, konsep integrasi ruang dibuat agar ruang saling terbuka dan berinteraksi secara visual



Gambar 2 ilustrasi elemen raung pendukung interaksi
Sumber : <http://etd.repository.ugm.ac.id>, 2019

C. Pemilihan Warna Interior

a. Warna

Tone warna yang digunakan pada ruang – ruang dalam perpustakaan ini antara lain



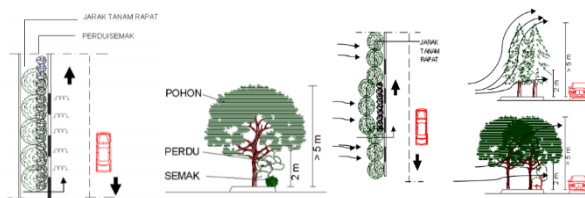
Gambar 3 tone warna untuk ruangan perpustakaan
Sumber : faizati, 2019

b. Tekstur

Permainan tekstur menggunakan kombinasi dari material kayu, metal, dan beton sesuai dengan konsep modern yang diterapkan pada bangunan

D. Konsep Landscape

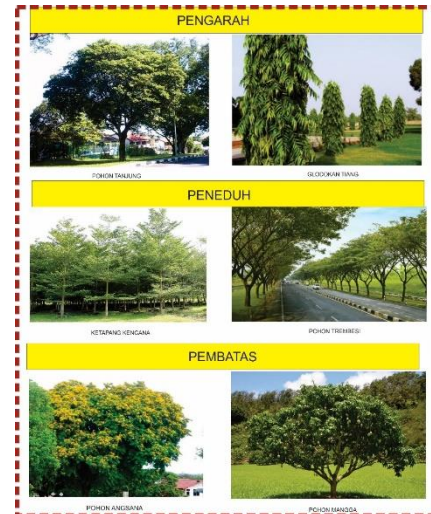
1. Tata Hijau



Gambar 4 Contoh Vegetasi Sebagai Peredam Kebisingan
Sumber : <http://oursafetyroad.blogspot.com/>, 2019

Beberapa vegetasi yang di rencanakan di area site perencanaan yang memiliki fungsi yang berbeda – beda antara lain vegetasi pengarah, vegetasi peneduh, vegetasi pembatas dan vegetasi pengisi ruang.

1. Vegetasi peneduh
2. Vegetasi Pengarah
3. Vegetasi Pembatas
4. Vegetasi Pengisi Ruang



Gambar 5 Konsep Jenis Tanaman
Sumber : Penulis, 2019

2. Air

Elemen air lebih cenderung sebagai sarana rekreasi, pada suatu ruang. Memberikan pencitraan ekstra, sehingga lebih memperjelas suasana natural / alami. Pada bagian taman dan eksterior, di tambahkannya kolam dapat membuat ruang luar atau taman menjadi lebih hidup dan dapat di jadikan sebagai penanda area outdoor.

3. Furniture Outdoor

Ruang Outdoor tidak akan sempurna bila tanpa elemen pendukung tidak terkecuali di perpustakaan, penulis akan menambahkan kursi dan meja sebagai ruang diskusi outdoor agar pengunjung dapat membaca sambil menikmati alam

4. Fasilitas Outdoor

Untuk membuat masyarakat banyak mengunjungi lokasi perencanaan, maka di buatlah park and plaza sebagai tempat orang berkumpul dan berekreasi, di sediakan tempat baca outdoor, dan ruang komunitas kreatif

IV. PENGAPLIKASIAN DESAIN

Konsep desain yang ingin di capai adalah konsep desain dengan konsep learning commons dan pengaplikasian nya sebagai berikut:

A. LANDSCAPE

Penyediaan ruang terbuka hijau sebagai sarana penghubung perpustakaan dan masyarakat umum.



Gambar 6 Konsep Landscape
Sumber : Penulis, 2019

Dibagi menjadi 3 zona yaitu zona komunitas kreatif yang kedua zona park and plaza, yang terakhir ada zona ruang baca outdoor.

1. Ruang Komunitas Kreatif

Disediakan tempat atau ruang komunitas kreatif sebagai sara pengembangan kreatifitas dan mengapresiasi seni. Dan juga disekitar tapak adalah Kawasan Pendidikan yang cocok menjadi sasaran fasilitas ini.

2. Park And Plaza

menyediakan park and plaza sebagai tempat rekreasi dan juga tempat bersantai bagi pengunjung perpustakaan.

3. Ruang baca outdoor

Menyediakan tempat baca outdoor bagi pengunjung perpustakaan yang lebih menyukai membaca sambil menikmati alam.

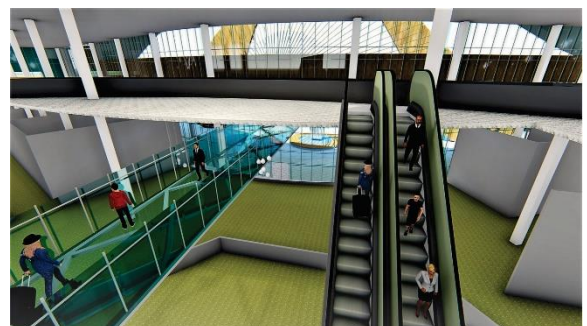
B. INTERIOR



Gambar 7 Konsep Interior *Learning Commons*
Sumber : Penulis, 2019



Gambar 8 Konsep Interior *Auditorium*
Sumber : Penulis, 2019



Gambar 9 Konsep Interior *sky bridge*
Sumber : Penulis, 2019

C. FASAD



Gambar 10 Konsep Fasad Perpustakaan
Sumber : Penulis, 2019

Fasad ini memiliki fasad yang melengkung yang menggambarkan sebuah bentuk yang dinamis. Bentuk yang dinamis ini berarti mengartikan bahwa perpustakaan ini akan selalu berkembang dan mengikuti perkembangan jaman,

V. KESIMPULAN

Perpustakaan harus dapat bisa menjadi tempat mencari informasi dan juga bisa menyediakan fasilitas dalam jangka waktu Panjang. Perpustakaan ideal Perpustakaan ideal adalah perpustakaan yang mampu mewadahi dan mengikuti perkembangan pola aktivitas masyarakat dalam mencari informasi. Perubahan pola belajar kelompok, kecondongan pemanfaatan teknologi digital untuk mencari literatur digital daripada literatur fisik, pemanfaatan ruang belajar yang fleksibel dan menarik. dengan pemilihan konsep learning commons selain menyediakan bermacam buku berbentuk fisik, pada perancangan ini juga dilengkapi *stationary, store, café, restaurant, e-reader, internet wi-fi, ruang auditorium, ruang terbuka hijau, dan juga ruang baca outdoor* yang mendukung konsep learning commons yang ada di perpustakaan ini. Konsep learning commons diharapkan mampu membawa perubahan paradigma dalam pemanfaatan perpustakaan masa kini yang disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat di era modern dengan

menggabungkan 3 aspek yakni fleksibilitas, interaksi, dan teknologi. yang dapat memacu minat masyarakat lampung untuk dating keperpustakaan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Badan Standarisasi Nasional. 2001. *SNI – 03 – 65762001*. Bandung: Badan Standarisasi Nasional.
- [2] *Career Exploration*. Colorado: Libraries Unlimited Greenwood Publishing Group, Inc, 2002.
- [3] Chan, D.L.H., Wong, G.K.W., “If You Build It, They Will Come: An IntraInstitutional
- [4] Davies, Colin. 1988. *High Tech Architecture*. London : Thames And Hudson
- [5] Donkai, S., Toshimori, A., Mizoue, C., “Academic Libraries as Learning
- [6] Fourie, D.K & Dowell, D.R., *Libraries In The Information Age: An Introduction and*
- [7] Gerard, James. 2003. *Planning The Modern Public Library Building*. London : Library Unlimited
- [8] Japan: Toward The Development Of Learning Commons”, Dalam The International Information & Library Review, Desember, 43 (4), 2011, Diakses 10 Desember Desember 2019
- [9] Neufert, Data Arsitek Jilid 2 (terjemahan Sunarto Tjahjadi) , Erlangga, Jakarta, 2002
- [10] Neufert, Data Arsitek (terjemahan Sunarto Tjahjadi) , Erlangga, Jakarta, 1996
- [11] Stewart, C., “The Academic Library Building in the Digital Age: A Study of New.
- [12] Library Construction and Planning, Design, and Use of New Library Space”, A Dessertation: Pennsylvania University, 2009.

- [13] Sulisty-Basuki, Pengantar Ilmu Perpustakaan, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1991.
- [14] User, Engagment Process In The Learning Commons”, Dalam New Library World, Vol.114, Issue 1/2, Diakses 10 Desember 2019
- [15] Wulandari, D., 2013, Layanan Perpustakaan Perguruan Tinggi Di Era Digital Native..