

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman digital saat ini, sudah mulai banyak orang meninggalkan media cetak sebagai sarana membaca. Karena dengan adanya media digital, semua orang menjadi lebih mudah dalam mencari dan membaca sesuatu. Sebagai seseorang yang hobi membaca komik terutama manga (komik jepang), cukup sulit membaca komik dan manga ataupun mencari komik pada media cetak zaman sekarang karena tidak adanya wadah yang menyediakan tempat untuk membaca dan mencari komik buku. Selain itu, cukup banyak website yang menyediakan tempat untuk membaca komik secara online, tetapi banyak dari media tersebut bersifat illegal atau bajakan yang berakibat kerugian dari pihak pembuat komik ataupun penerbit dari komik itu.¹ Untuk komunitas komik di Indonesia memiliki cukup banyak member yang berpartisipasi (dapat dilihat di lampiran) dengan jumlah hampir 2.300 member yang bergabung, belum termasuk orang-orang yang hanya membaca tanpa bergabung ke dalam komunitas. Dengan begitu, pemberian tempat berupa perpustakaan komik sebagai wadah tempat komik-komik berkumpul agar memudahkan para pembaca untuk membaca dan mencari komik yang mereka inginkan serta dapat melestarikan komik-komik yang pernah hadir di Indonesia dan juga agar pengunjung dapat sadar akan bahaya buruk dari membaca komik illegal dan dapat mengurangi tingkat masyarakat dalam membaca komik illegal atau bajakan tersebut.

Perpustakaan merupakan salah satu cara mengumpulkan dan mendapatkan materi untuk umum. Oleh karena itu, guna memenuhi kebutuhan wisatawan untuk mengakses materi yang dibutuhkan, diperlukan perpustakaan dengan fasilitas yang lengkap dan mendukung kebutuhan pengunjung.

Di zaman digital saat ini, perpustakaan harus bisa bersaing dengan media digital yang menawarkan banyak informasi yang mudah untuk dicari dan didapatkan terutama untuk persaingan dalam tahun-tahun kedepannya. Untuk bisa bersaing dengan media digital tersebut, perpustakaan harus memiliki sesuatu untuk dapat menarik minat dan bersaing dengan media digital itu sehingga tetap dapat bisa menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke perpustakaan komik dan eksistensinya tetap terjaga di tahun-tahun mendatang.

¹ <https://anibee.tv/japan-news/marak-situs-manga-ilegal/>

Lalu pendekatan arsitektur hijau adalah pendekatan yang dilakukan guna mengurangi hal-hal yang membahayakan bagi kesehatan manusia dan juga lingkungan. Memiliki tujuan sebagai bangunan yang ramah lingkungan, serta mengusung tema pembangunan yang berkelanjutan. Pemilihan arsitektur hijau pada bangunan untuk mengurangi dampak buruk terhadap lingkungan, penggunaan energi pada bangunan dan juga membuat bangunan tidak hanya ramah terhadap lingkungan tetapi juga ramah terhadap manusia, dan juga untuk mendukung gerakan bangunan ramah lingkungan terhadap bangunan di sekitarnya.

Pemilihan lokasi di Tangerang karena cukup banyak event yang berhubungan yang dilaksanakan di Tangerang seperti Popcorn Asia 2018, Mangafest, dan Comifuro 2019. Pemilihan lokasi di Tangerang juga karena Tangerang memiliki lokasi yang lumayan strategis, dapat dengan mudah diakses dari kota-kota lainnya dan memiliki lokasi yang dekat dengan kota-kota besar seperti Jakarta. Tangerang juga memiliki akses dan sarana transportasi yang cukup lengkap dengan adanya BRT, APTB, Trans, dan kereta api serta sirkulasi kendaraan yang lumayan lancar jika dibandingkan dengan kota besar.

Pembuatan perpustakaan komik dengan pendekatan arsitektur hijau ini bertujuan agar keberadaan perpustakaan bisa terus dikembangkan dan juga sebagai tempat komik-komik untuk berkumpul dan para pencinta komik memiliki tempat untuk menyalurkan hobi mereka serta mereka juga bisa membangun relasi antar orang dengan hobi yang sama. Di sisi lain dengan mengaplikasikan bangunan ke pendekatan arsitektur hijau, diharapkan dapat mengatasi ketidakefisienan energi pada bangunan perpustakaan komik. Serta membuat bangunan tidak hanya ramah lingkungan tetapi juga ramah terhadap kesehatan manusia.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang dan pembahasan yang ada, maka didapatkan rumusan masalah yang ada, yaitu :

- a. Bagaimana perpustakaan komik dapat menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke perpustakaan?
- b. Bagaimana menerapkan pendekatan arsitektur hijau kepada bangunan perpustakaan sehingga bangunan dapat dikategorikan sebagai bangunan hijau yang bertolak ukur pada GBCI?
- c. Bagaimana membuat perpustakaan komik menjadi bangunan yang ramah lingkungan dan juga ramah terhadap manusia?

1.3 Tujuan

Tujuan dari perancangan ini adalah

- a. Agar dapat menarik minat masyarakat terhadap perpustakaan komik sehingga mereka mau berkunjung ke perpustakaan.
- b. Agar mengetahui penerapan arsitektur hijau pada bangunan sehingga bangunan dapat dikategorikan sebagai bangunan hijau.
- c. Agar perpustakaan komik ini menjadi tempat yang ramah terhadap lingkungan dan juga ramah terhadap manusia.

1.4 Orisinalitas

Berikut merupakan beberapa penelitian yang berkaitan dengan tugas akhir yang berjudul “Perpustakaan Komik dengan Pendekatan Arsitektur Hijau di Tangerang”

Table 1 Orisinalitas

| Judul | | Topik | Nama Penulis |
|--|---------------------------|--------------------|----------------------|
| Perancangan Pengembangan dengan Tema Arsitektur Lipat di Kota Malang | Pusat Manga | Arsitektur Lipat | Iman Fanny Pradana |
| Penerapan Konsep Green Architecture pada Perpustakaan UI | Konsep Green Architecture | Green Architecture | Oni Indah Cahyani |
| Perpustakaan Komik dengan Pendekatan Arsitektur Hijau di Tangerang | | Arsitektur Hijau | Daniel Verdy Affrial |