

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia menempati posisi penduduk terbanyak ke-4 di dunia, dengan semakin banyak populasi penduduk secara tidak langsung juga akan menimbulkan permasalahan utama suatu bangsa. Salah satunya ialah masalah Pendidikan, angka putus sekolah terkhususnya di Jawa Tengah sangat tinggi. Wakil Ketua Komisi X DPR RI, Sutan Adil Hendra berpendapat bahwa masyarakat di Indonesia masuk didalam kategori rendah minat membaca berada kurang lebih 0,001 %. Budaya kurangnya membaca menjadikan negara kita susah bersaing dengan negara yang lain, bagi para penggiat pendidikan berpendapat bahwa pintu utama untuk menguasai ilmu pengetahuan dengan membiasakan membaca, seperti dikatakan oleh peribahasa yaitu buku adalah jendela dunia.

Pada dasarnya di setiap daerah sudah memberikan fasilitas perpustakaan umum untuk masyarakat dapat datang untuk membaca dan mencari informasi, tetapi masih banyak masyarakat yang belum tahu keberadaan perpustakaan umum pada setiap daerahnya terkhususnya masyarakat di kota Semarang, pemerintah kota Semarang juga sudah memberikan fasilitas perpustakaan digital tetapi pemerintah masih kurang untuk mengkomunikasikan kepada masyarakat, Perpustakaan di era teknologi digital pada masa sekarang terkhususnya bidang pendidikan mengalami banyak pergolcangan dimana harus menyeimbangi dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat.

Perkembangan teknologi ini menimbulkan perubahan perilaku dalam dunia pendidikan terkhususnya, dengan adanya perkembangan timbulnya perilaku yang hanya sekali klik dapat diakses dengan banyak informasi. Namun, dengan adanya perkembangan digital teknologi di era sekarang perlu disadari bahwa mengemas perancangan desain perpustakaan sangat diperlukan untuk mengubah cara pandang masyarakat yaitu terhadap desain fisik sebuah bangunan, yang mana itu semua memiliki nilai tersendiri, dapat digambarkan sebagai cover fisik bangunan perpustakaan sebagai cover buku yang dinilai pertama kali oleh masyarakat dan yang kedua adalah tingkat kenyamanan dan aman.

Teknologi digital dan internet sangat memberikan efek besar terhadap bidang pendidikan masa kini. Maka dari itu dengan penerapan *Learning Commons* diharapkan dapat memberikan keinginan masyarakat terutama di kalangan pelajar maupun mahasiswa di generasi millineal dengan membuat sesuatu yang tidak terlahu monoton ataupun kaku dan dapat memberikan jawaban permasalahan masyarakat masa kini terhadap perpustakaan masa kini. Selain sebagai tempat untuk belajar maupun membaca buku, perpustakaan masa kini yang difasilitasi dengan teknologi digital di era sekarang yang bisa dijadikan sebagai tempat wisata literasi.

Perpustakaan yang ada pada kota Semarang sudah ada yang terletak di Jl. Pemuda yang mana satu gedung dengan kantor dinas arsip, tetapi di karenakan perpustakaan ini tergabung dengan kantor pemerintahan membuat kapasitas yang dimiliki hanya sedikit dan hanya ada satu lantai saja dan fasilitasnya pun hanya sedikit seperti hanya ada co-working space. Perpustakaan kota ini membuat permunculan ide untuk memindahkan ke tengah kota yang lebih tepat banyak sasaran dengan mahasiswa dan pelajar dan memiliki kapasitas yang lebih besar dan bangunan yang menarik secara visual eksterior dan interior yang ada. Sasaran ini lebih didominasi untuk pelajar/mahasiswa, tetapi tetap terbuka untuk umum seperti anak-anak dan orang tua.

Dan selain ada perpustakaan kota di Jl. Pemuda terdapat perpustakaan daerah di Jl. Sriwijaya, perbedaan kedua perpustakaan ini hanya pada pengelolaannya saja.

Perpustakaan yang diminati masyarakat kedepannya lebih akan memperhatikan dan mengutamakan konsep ruangan yang nyaman dan dapat mewedahi kebutuhan para masyarakat, mengkonsepkan dan menerapkan fasilitas-fasilitas yang dapat memberikan hal-hal produktifitas terhadap sosialisasi kepada sesama. Perpustakaan yang diimpikan ialah perpustakaan yang dapat mengikuti perkembangan perilaku aktivitas masyarakat.

1.2 Pernyataan Masalah

Pada proyek ini terdapat beberapa permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut :

- a. Bagaimana perancangan tata ruang dan sirkulasi yang tepat bagi kebutuhan pengunjung pada perpustakaan umum dengan penerapan "*Learning Commons*" sebagai pusat literasi di Kota Semarang?
- b. Bagaimana perancangan visual bangunan untuk mendapatkan pencahayaan dan pemilihan warna yang tepat ?
- c. Bagaimana penataan massa dan ruang luar bangunan yang tepat agar dapat mengurangi padat transportasi lalu lintas pada kawasan tapak dan terhindar dari potensi banjir?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proposal ini antara lain :

- a. Mengetahui perancangan tata ruang dan sirkulasi yang tepat bagi kebutuhan pengunjung Perpustakaan umum dengan penerapan "*Learning Commons*" sebagai Literasi di Kota Semarang
- b. Mengetahui perancangan visual bangunan untuk mendaptkan pencahayaan dalam pemilihan warna yang tepat
- c. Mengetahui penataan ruang luar Perpustakaan umum yang tepat agar dapat mengurangi padat transportasi lalu lintas pada kawasan tapak dan terhindar dari potensi banjir

1.4 Orisinalitas

No	Judul Proyek	Topik.Pendekatan yang diangkat	Nama Penulis
1	Perancangan Perpustakaan Umum Dengan Konsep <i>LEARNINGCOMMONS</i> Di Bandar Lampung (Tugas Akhir Universitas Lampung,Fakultas Teknik Jurusan Arsitektur,2019)	Pendekatan Arsitektur Modern Proyek perpustakaan umum ini yang dirancanga di kota Bandar Lampung lebih mengutamakan kepada kesederhanaan bentuk bangunan sebagai salah satu karakteristik yang lebih dominan	Dhea Anggraini Mangunang
2	Perancangan Perpustakaan Umum Di Kota Pasuruan Dengan Pendekatan <i>Smart Building</i> (Tugas Akhir Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang,2019)	Pendekatan desain dengan teknologi Proyek perpustakaan umum di kota pasuruan ini perpustakaan yang berstandar nasional lebih mendominasi dengan unsur-unsur high technology dan grenn technology yang menyenangkan bagi pengunjungnya.	Rezha Rezhivani
3	Perpustakaan Umum dengan penerapan Teknologi Informasi Di Kabupaten Kutai Timur (Tugas Akhir Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar 2011 Jurusan Arsitektur)	Pendekatan desain dengan teknologi Informasi Proyek perpustakaan umum di kabupaten kutai timur lebih menekankan kepada bantuan teknologi informasi agar lebih efektif dan efisien dalam mencari dan menghasilkan informasi seperti <i>e-library,e-book</i> dll yang akan menjadikan	Mulyasari

		<i>Great Technology, Great Library</i>	
4	Perpustakaan Umum dengan penerapan “ <i>Learning Commons</i> ” Sebagai Literasi di Kota Semarang	<p>Pendekatan Arsitektur Perilaku</p> <p>Proyek ini lebih menekankan terhadap perilaku masyarakat terhadap keinginan masyarakat di generasi millennial yang membutuhkan sesuatu yang baru ,dengan penerapan perilaku “<i>learning commons</i>” .</p>	Cindy Christianti

