

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman telah memberi pengaruh besar terhadap banyak hal, tak terkecuali pola penyebaran suatu informasi. Di zaman dahulu akses terhadap informasi masih terbatas, dimana ilmu / informasi hanya dapat diakses dengan metode dan jangka waktu tertentu melalui buku / artikel / jurnal berbentuk fisik yang dapat dijumpai di Institusi Pendidikan atau perpustakaan. Seiring berkembangnya zaman, ilmu / informasi dapat dengan mudah diakses melalui gadget dan internet, kapan saja dan dimana saja tanpa perlu mengunjungi suatu tempat dan tanpa batasan waktu.

Sayangnya, perkembangan positif ini tidak diimbangi dengan peningkatan literasi masyarakat di Indonesia. Menurut penelitian yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* pada 2016, tingkat minat baca di Indonesia menduduki peringkat 60 dari 61 negara yang diteliti. Sedangkan hasil penelitian dari UNESCO pada 2014, indeks baca orang Indonesia hanya sebesar 0,01%, yang berarti hanya 1 dari 1000 orang Indonesia yang memiliki minat tinggi dalam membaca. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan sebuah solusi untuk meningkatkan literasi masyarakat Indonesia terutama pada generasi millennial, karena menurut data Biro Pusat Statistika pada 2018, 34% penduduk Indonesia adalah Generasi Millennial, dan diperkirakan pada tahun 2025 posisi instansi baik pemerintahan / non pemerintah akan diisi oleh Generasi Millennial.

Generasi Millennial adalah generasi yang terlahir setelah Generasi X, atau lebih tepatnya adalah mereka yang lahir antara tahun 1981 – 1994 (beberapa yang lain menyebut hingga sebelum tahun 2000) (Khadijah, 2018). Tumbuh di era berkembangnya komputer dan internet, salah satu ciri utama generasi ini adalah peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media, dan teknologi digital. Maka dari itu, generasi ini lebih berteman baik dengan teknologi, sampai pada titik melibatkan teknologi dalam hampir segala aspek kehidupannya. Bukti nyata yang dapat diamati adalah hampir seluruh individu generasi ini mahir menggunakan ponsel pintar, untuk menjadi lebih produktif dan efisien dalam berkegiatan. Dengan perangkat tersebut, generasi millennial dapat melakukan hampir segala hal mulai dari berkomunikasi, belajar, mencari informasi, hingga melakukan transaksi jual – beli.

Salah satu solusi untuk mengatasi fenomena ini adalah dengan menghadirkan Perpustakaan Dengan Pendekatan Perilaku Millennial. Dengan melakukan pendekatan terhadap karakteristik, perilaku, gaya hidup, dan kebiasaan generasi millennial, diharapkan perpustakaan dapat menarik

banyak pengunjung dari kalangan millennial dan secara tidak langsung meningkatkan literasi masyarakat Indonesia. Tren masyarakat modern saat ini lebih senang membaca dan belajar di tempat hiburan yang rekreatif seperti kafe dibanding di perpustakaan, karena aspek desain dan tata ruang perpustakaan kurang disukai. Desain dan konsep perpustakaan pada umumnya terkesan monoton dan membosankan, perabot yang digunakan juga terlalu biasa dan terkadang kurang nyaman, maka dari itu masyarakat lebih suka berkegiatan di tempat yang lebih menarik dan rekreatif. Meskipun begitu, fungsi perpustakaan sebagai sumber informasi dan ilmu masih sangat relevan di era modern ini, karena konten pada perpustakaan lebih unggul dari segi kredibilitas dan akurasi dibandingkan dengan yang beredar di internet. Selain itu, meskipun sudah banyak buku yang tersedia dalam bentuk *e-book* di internet, kebanyakan dari buku tersebut memiliki harga yang cukup mahal bagi sebagian besar lapisan masyarakat, sehingga perpustakaan dapat bermanfaat besar dalam menyediakan berbagai macam buku untuk dipinjamkan.

Maka dari itu, perpustakaan ini perlu menyediakan berbagai fasilitas pendukung yang menarik, penataan ruang yang fungsional juga rekreatif, dan desain keseluruhan bangunan yang lebih menarik. Perpustakaan di era ini harus bisa bertransformasi, tidak hanya menjadi tempat yang formal untuk membaca dan mencari referensi, tetapi juga sebagai tempat yang rekreatif untuk berinteraksi dengan sesama dan lahirnya inovasi. Karena sejatinya, informasi bisa didapatkan tidak hanya dari media fisik / digital, tetapi juga melalui diskusi dengan sesama. Kunci utama untuk perpustakaan di era sekarang adalah kreativitas, dimana pengunjung merasa memiliki “tujuan lain” selain hanya membaca di dalam perpustakaan. Hal ini juga sesuai dengan karakteristik millennial dimana kreativitas mereka terbawa pada lingkungan kerja, karena pada dasarnya kreativitas merupakan bagian dari passion mereka. Sebuah survei menunjukkan bahwa millennial lebih suka bekerja dengan kebebasan untuk berkreaitivitas, bekerja dengan fleksibilitas waktu, dan juga bekerja secara tim. Beberapa desain kantor perusahaan pun “disulap” dengan gaya yang “kekinian” untuk memacu kreativitas dan mengurangi kejenuhan para millennial. (IDN Research Institute, 2019)

Di Kota Semarang sendiri sudah terdapat 2 perpustakaan umum, namun kedua perpustakaan ini hanya memfasilitasi kegiatan membaca dan mencari referensi, belum ada yang menyediakan fasilitas untuk berinteraksi antar komunitas dan berdiskusi secara maksimal. Dari segi desain dan tata ruang pun, kedua perpustakaan yang sudah ada masih menganut kesan yang formal dan kaku. Padahal menurut data Pemerintah Kota Semarang,

pengunjung perpustakaan di Kota Semarang terus mengalami peningkatan sejak 4 tahun terakhir, sehingga kebutuhan akan perpustakaan bisa dibilang selalu meningkat.

Selain itu, menurut Wakil Gubernur Jawa Tengah pada 2017, tingkat pendidikan masyarakat Jawa Tengah cukup memprihatinkan, karena 60% tenaga kerja Jawa Tengah masih lulusan Sekolah Dasar. Maka dari itu, peningkatan literasi secara non formal dapat menjadi salah satu solusi untuk permasalahan ini, dan Kota Semarang sebagai Ibu Kota Jawa Tengah dapat menjadi pelopor dalam gerakan ini. Hal ini juga selaras dengan rencana Dinas Arsip dan Perpustakaan Kota Semarang yang ingin meningkatkan literasi masyarakat Kota Semarang dengan mengadakan perpustakaan keliling, dan memasok buku ke berbagai kafe untuk mendekati segmen anak muda. Maka dari itu, adanya sebuah perpustakaan baru yang lebih modern dan rekreatif dapat menjadi salah satu alternatif untuk permasalahan ini, agar kesan perpustakaan yang terkenal kaku dan formal bisa berubah menjadi tempat yang rekreatif dan menyenangkan.

1.2 Pernyataan Masalah Desain

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah desain :

- a) Bagaimana konsep perpustakaan yang dapat menarik pengunjung dari generasi millennial?
- b) Bagaimana sirkulasi, penataan ruang, dan penataan perabot perpustakaan yang memiliki kesan modern dan rekreatif?
- c) Bagaimana tata massa bangunan dan pengolahan tapak yang dapat merespon kondisi tapak yang minim vegetasi dan bising?

1.3 Tujuan

Tujuan proyek **Perpustakaan Dengan Pendekatan Perilaku Millennial di Semarang** adalah merancang perpustakaan yang ideal sebagai tempat belajar, berinteraksi, dan berinovasi bagi masyarakat umum, terutama generasi millennial. Menciptakan sebuah perpustakaan yang memiliki berbagai fasilitas pendukung, tata ruang yang rekreatif, dan desain bangunan yang menarik.

1.4 Orisinalitas

Berikut merupakan beberapa karya tulis serupa yang berkaitan dengan proyek perancangan ini.

Tabel 1 Proyek Sejenis

Sumber : Analisa Pribadi

NO	JUDUL PROYEK	TOPIK / PENDEKATAN	NAMA PENULIS DAN INSTITUSI
1	Perpustakaan Umum Di Kota Medan Dengan Tema Arsitektur Metafora	Arsitektur Metafora	Sunaryo Aritonang – Universitas Medan Area
2	Perpustakaan Umum Dengan Penerapan Teknologi Informasi di Kabupaten Kutai Timur	Teknologi Informasi	Mulyasari – Universitas Islam Negeri Alauddin
3	Perpustakaan Umum Berbasis Alam Di Kabupaten Magelang	Arsitektur Organik	Fanti Maclariemboen – UNIKA Soegijapranata
4	Perpustakaan Di Yogyakarta Dengan Penerapan Arsitektur Modern	Arsitektur Modern	Erindah Puspitasari – Universitas Sebelas Maret
5	Perpustakaan Dengan Pendekatan Perilaku Millennial di Semarang	Arsitektur Perilaku	Candra Arif Wardana – UNIKA Soegijapranata

Pada proyek ini, gagasan utama yang diangkat adalah pendekatan terhadap perilaku dan gaya hidup generasi millennial. Tujuan dari proyek ini adalah terbangunnya perpustakaan modern yang dapat menjadi tempat ideal untuk mengembangkan wawasan, berinteraksi, dan berinovasi bagi masyarakat umum, terutama generasi millennial. Hasil akhir proyek ini adalah sebuah perpustakaan yang memiliki desain yang menarik, tata ruang yang rekreatif dan tidak monoton, juga hadirnya berbagai fasilitas pendukung yang menarik, sehingga dapat mengubah kesan masyarakat tentang perpustakaan yang dulunya formal dan kaku, menjadi tempat yang menyenangkan dan rekreatif.