

## BAB 5 KAJIAN TEORI

Landasan teori ini digunakan sebagai pedoman untuk menyelesaikan permasalahan desain yang telah di analisa di bab sebelumnya. Landasan teori berisikan

### 5.1 Permasalahan 1

Berdasarkan permasalahan pertama “Bagaimana konsep perpustakaan yang dapat menarik pengunjung dari generasi millennial?”, didapatkan beberapa kunci pembahasan diantaranya :

#### 5.1.1 Generasi Millennial

Generasi Millennial / Generasi Y 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). Pada saat bonus demografi terjadi di Indonesia, generasi millennial merupakan penduduk terbesar usia produktif yang memegang peranan penting, maka dari itu untuk memaksimalkan hal tersebut dapat dilakukan melalui potensi generasi ini. Dibandingkan generasi sebelumnya, generasi ini mengalami peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media, dan teknologi digital. Hal ini dikarenakan mereka tumbuh di era berkembangnya komputer dan internet, sehingga salah satu ciri utama generasi ini adalah 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. (Badan Pusat Statistik, 2018)

Hal ini juga membuat millennial menjadi *digital native*, dimana hampir semua aktivitasnya selalu terkait dengan internet dan digital, termasuk ketika sedang mencari pekerjaan para millennial lebih merujuk ke *website* lowongan pekerjaan. Millennial juga merupakan generasi yang tingkat loyalitas terhadap perusahaannya rendah dengan rata – rata waktu bekerja 2 – 3 tahun, lalu berpindah pekerjaan. Ibarat kutu loncat yang melompat dari satu tempat ke tempat lain, hal ini tentunya akan menyebabkan *turn over* yang tinggi pada generasi ini. Penyebab utama peristiwa ini biasanya disebabkan 3 aspek utama, yaitu fasilitas pengembangan diri yang lebih baik, gaji yang lebih besar, dan kondisi lingkungan kerja. 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. Sehingga, saat ini banyak perusahaan yang ”menyulap” desain kantornya dengan wajah yang lebih kekinian untuk memacu kreativitas dan mengurangi kejenuhan. (IDN Research Institute, 2019)

Berdasarkan hasil studi yang dilakukan *Boston Consulting Group* bersama *University of Berkley* pada 2011 tentang generasi millennial, didapatkan beberapa sifat generasi millennial antara lain :

- a) Minat baca secara konvensional menurun karena generasi ini lebih senang membaca lewat smartphone mereka
- b) Millennial wajib memiliki akun sosial media sebagai alat komunikasi dan sumber informasi
- c) Millennial lebih memilih ponsel daripada televisi. Menonton acara televisi kini sudah bukan lagi menjadi sebuah hiburan karena apapun bisa mereka temukan di telepon genggam
- d) Millennial menjadikan keluarga sebagai pusat pertimbangan dan pengambil keputusan

Sifat generasi millennial perkotaan juga sudah dipengaruhi pola pikir penduduk perkotaan. Ada tiga ciri utama yang dimiliki generasi milenial perkotaan, yaitu *confidence*, sangat percaya diri dan berani mengemukakan pendapat, juga tidak sungkan untuk berdebat di depan umum. Lalu *creative*, mereka adalah orang yang biasa berpikir out of the box, kaya akan ide dan gagasan, serta mampu mengomunikasikan ide dan gagasan itu dengan cemerlang. Terakhir *connected*, yaitu pandai bersosialisasi terutama dalam komunitas yang mereka ikuti, dan mereka juga aktif berselancar di media sosial dan internet. (Badan Pusat Statistik, 2018)

Dengan gaya hidup dan kebiasaan generasi millennial yang seperti demikian, secara tidak langsung berpengaruh terhadap gaya arsitektural yang menjadi preferensi mereka. Apabila pada zaman dahulu gaya arsitektural harus sangat terpaku dengan teori, pada saat ini para millennial lebih suka dengan gaya yang bebas, dinamis, dan fleksibel. Secara tata ruang, generasi millennial lebih suka dengan tatanan ruang yang terbuka, dinamis, dan efisien, sehingga penting untuk membuat tatanan ruang yang terkesan multifungsi dan dapat mengakomodasi lebih dari satu kegiatan. Hal ini dikarenakan generasi ini kurang senang bekerja di tempat yang terkesan formal / khusus, dan lebih senang bekerja di tempat yang dinamis dan tidak monoton. Selain itu, dari segi desain generasi ini lebih suka dengan desain minimalis yang fokus akan fungsi, agar desain memiliki kesan ringkas dan tidak “berantakan”. Kemudahan di berbagai bidang yang didapatkan generasi ini juga membuat mereka menyukai

hal yang instan dan praktis, dan membuat generasi ini mudah merasa jenuh, sehingga salah satu solusi permasalahan ini adalah dengan menghadirkan tempat yang tidak monoton dan rekreatif. Maka dari itu, penting untuk menerapkan kesan ruang yang terbuka, rekreatif, dan dinamis, agar generasi millennial dapat merasa nyaman dalam berkegiatan produktif.

### **5.1.2 Transformasi Konsep Perpustakaan**

Agar dapat beradaptasi dan tetap menjadi relevan seiring perkembangan zaman, perpustakaan perlu melakukan transformasi, karena seiring dengan berkembangnya teknologi, maka perpustakaan tidak bisa lagi dikelola secara konvensional. Perpustakaan kedepannya tidak hanya menjadi tempat untuk membaca buku / mencari informasi, namun juga dapat menjadi *working space* dan tempat munculnya inovasi baru, bahkan dapat menjadi suatu *virtual office*. Harapannya, berbagai penyesuaian terhadap perpustakaan dapat membuat perpustakaan semakin berharga dan memberi dampak besar bagi dunia pendidikan. (Khadijah, 2018)

Koleksi pustaka berbentuk digital juga harus dikembangkan selain koleksi pustaka berbentuk cetak. Kemajuan teknologi perlu dimanfaatkan agar perpustakaan memiliki koleksi pustaka yang lebih menarik bagi masyarakat, mengingat saat ini banyak generasi muda yang mahir memanfaatkan teknologi. Dengan terus menjadi inovatif, maka perpustakaan dapat terus hidup, memberi pengalaman baru, dan menghasilkan nilai bagi para pengunjungnya. Di era ini perpustakaan harus dapat menjangkau seluruh lapisan masyarakat terlebih generasi muda agar dapat terus memberikan dampak positif terhadap pengembangan sumber daya manusia, tidak hanya menyediakan koleksi, tetapi juga fasilitas yang memadai.

## **5.2 Permasalahan 2**

Berdasarkan permasalahan kedua “Bagaimana sirkulasi, penataan ruang, dan penataan perabot yang memiliki kesan modern dan rekreatif?”, didapatkan beberapa kunci pembahasan diantaranya :

### **5.2.1 Definisi Modern dan Rekreatif**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia modern memiliki arti terbaru atau mutakhir, sedangkan dari lingkup perpustakaan, perpustakaan modern berarti sebuah perpustakaan yang memiliki sistem *full automation* atau menggunakan komputer dan jaringan komputer sebagai alat bantu layanan perpustakaan dan pengelolaannya (proses dan sarannya yang elektronik / digital), tetapi koleksinya sebagian besar dalam bentuk cetak, sifatnya relatif tergantung dari perkembangan zaman dan teknologi. Rekreatif sendiri memiliki arti menyenangkan, memberi

kesan suasana santai, dan membuat betah. Sedangkan secara arsitektural, ruang yang bersifat rekreatif erat berkaitan dengan pola, warna, material, dan inovasi yang diberikan terhadap sebuah ruang. Ruang yang rekreatif merupakan suatu desain yang memberi kesan santai dan menghilangkan rasa penat bagi penggunanya.

### **5.2.2 Desain Interior Perpustakaan**

Beberapa penelitian menyebutkan pentingnya desain interior bagi perpustakaan, diantaranya untuk menarik minat pengunjung, meningkatkan kenyamanan berkegiatan, dan membentuk citra positif perpustakaan. Maka dari itu, perpustakaan diharapkan dapat menyesuaikan diri dengan berbagai tren dan perkembangan zaman, karena sewajarnya perpustakaan dapat menjadi tempat yang nyaman dan menyenangkan bagi pemustaka. (Rifauddin, 2018)

Menurut (Rifauddin, 2018), beberapa faktor yang mempengaruhi desain interior suatu perpustakaan diantaranya :

a) Tata Ruang

Ruang perpustakaan perlu diatur sedemikian rupa agar komposisi antar ruang terkesan seimbang dan nyaman. Terdapat sepuluh sifat ruang perpustakaan yang baik yaitu fungsional, adaptif, mudah diakses, variatif, interaktif, kondusif, ramah lingkungan, aman dan nyaman, dan cocok untuk teknologi informasi.

b) Tata Warna

Pemilihan warna dapat mempengaruhi psikologis pengguna, dan dapat berhubungan dengan suasana hati dan kenyamanan, maka dari itu perlu diperhatikan pemilihan warna interior dan perabot perpustakaan.

c) Pencahayaan

Pencahayaan merupakan salah satu kebutuhan utama pada perpustakaan, maka perlu diperhatikan dari segi bukaan bangunan dan pencahayaan buatan. Aspek pencahayaan dalam perpustakaan sangat berkaitan dengan kenyamanan pengunjung dalam berkegiatan.

d) Sirkulasi Udara

Pengguna perpustakaan akan merasa nyaman apabila sirkulasi udara di dalam perpustakaan baik. Selain untuk kenyamanan pengguna, sirkulasi udara yang baik dapat mengatasi kelembababn dan melindungi koleksi pustaka fisik.

e) Akustik

Perpustakaan harus dapat menyediakan ruangan yang bebas dari kebisingan untuk menunjang kenyamanan pengguna dalam beraktivitas.

### 5.3 Permasalahan 3

Berdasarkan permasalahan kedua “Bagaimana tata massa bangunan yang dapat merespon kondisi eksisting tapak yang cenderung gersang dan bising?”, didapatkan beberapa kunci pembahasan diantaranya :

#### 5.3.1 Organisasi Ruang

Menurut (Winata, 2019) ada beberapa faktor yang mempengaruhi organisasi ruang diantaranya :

a) Penentuan Zoning

Penentuan zona ruang didasarkan analisis kebisingan, *vista*, analisis program, dan sebagainya

b) Penentuan Sirkulasi

Berdasarkan zoning, dapat ditentukan konsep sirkulasi yang ditawarkan seperti sirkulasi bercabang, sirkulasi menerus, dan sebagainya

c) Penentuan Kualitas Ruang

Kualitas ruang dapat terbentuk dari kebutuhan program dan sirkulasi, apakah memiliki pembatas, bagaimana skala ruangnya, dan sebagainya

d) Entrance Bangunan

Entrance bangunan disesuaikan dengan kondisi lalu lintas dan jalan masuk tapak

Penataan massa bangunan pada proyek ini disesuaikan dengan zonasi kegiatannya, yaitu area penerima, area utama, area penunjang, area pengelola, dan area servis. Setiap zona tentunya tetap saling terhubung, namun terdapat kriteria tertentu dari setiap zona yang dapat dijadikan acuan untuk penataan massa.