

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Tipologi

2.1.1. Pengertian Perpustakaan

Kata “Perpustakaan” pada Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki makna sebagai ruang, tempat, gedung, ataupun bangunan yang di dalamnya memiliki aktivitas utama dalam pemeliharaan dan penggunaan koleksi bahan bacaan disertai dengan aktivitas pendukungnya. Kata Perpustakaan didasari oleh kata “pustaka” yang memiliki arti kitab jika mengacu pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Dengan demikian perpustakaan sendiri dapat diartikan sebagai sebuah fasilitas yang menjadi tempat penyimpanan kitab atau bahan pustaka yang diperuntukkan kepada pengunjung sebagai bahan bacaan untuk dipelajari, dibaca, dan dibicarakan.

Dalam perkembangan bahasa, Istilah perpustakaan di kenal sebagai library (Inggris), bibliothek (Jerman), bibliotheqke (Prancis), dan bibliotheck (Belanda). Meskipun berbeda cara penyebutannya, secara umum perpustakaan adalah suatu ruang yang berisikan kumpulan bahan informasi yang terdiri atas buku dan nonbuku yang disusun menggunakan suatu sistem sehingga dapat diambil manfaatnya/pengertiannya. Koleksi karya buku dan nonbuku yang ada di perpustakaan sendiri merupakan kepemilikan perpustakaan sepenuhnya sehingga pemustaka hanya dapat meminjam dan bukan untuk dimiliki. (Rizki & Bayuaji, 2020)

Perpustakaan sendiri tidak hanya dijelaskan sebagai suatu ruang atau bangunan untuk menyimpan buku melainkan suatu ruang kerja yang di dalamnya mengelola suatu informasi atau menjadi

ruang informasi itu sendiri. Hal ini juga selaras dengan beberapa pernyataan yang disampaikan oleh :

a. Pengertian perpustakaan menurut Sutarno (2008).

Perpustakaan adalah suatu ruang yang mengelola bahan informasi yang nantinya akan digunakan kepada masyarakat luas atau pemustaka. Secara umum perpustakaan merupakan suatu instansi yang bergerak dalam memberikan layanan informasi kepada pemustaka yang membutuhkan.

b. Pengertian perpustakaan menurut Darmono (2007).

Perpustakaan merupakan suatu jenis organisasi yang digunakan sebagai sumber belajar dan juga menghimpun bahan pustaka (buku atau non-buku) yang kemudian akan digunakan pemustaka atau masyarakat guna untuk mengembangkan keterampilan dan juga kemampuan.

c. Pengertian perpustakaan menurut *International Federation of Library Associations and Institutions* (IFLA).

Perpustakaan merupakan sebuah kumpulan materi atau bahan informasi yang dicetak sebagai buku dan media non cetak, dengan tujuan sebagai sumber informasi yang di input ke dalam komputer dan disusun menggunakan suatu sistem untuk digunakan pemustaka.

d. Pengertian perpustakaan menurut Pergub DIY nomor 85 Tahun 2023.

Perpustakaan merupakan sebuah institusi yang mengelola koleksi terhadap karya tulis, karya cetak, dan karya rekam menggunakan sebuah sistem sehingga menghasilkan suatu output yang dapat memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, informasi dan rekreasi para pemustaka.

Berdasarkan uraian terkait pengertian perpustakaan diatas, maka secara umum perpustakaan merupakan suatu ruang atau bangunan dengan unit kerja yang memiliki peran untuk mengelola, menyimpan, melestarikan, menyajikan dan membudayakan informasi atau hasil karya tulis berupa karya tulis cetak atau non cetak yang dapat digunakan serta dimanfaatkan bagi pemustaka atau masyarakat luas demi memenuhi kebutuhan terhadap suatu informasi tertentu. Disisi lain, hasil atau output yang diberikan perpustakaan kepada masyarakat diharapkan dapat menumbuhkan nilai produktif pemustaka dan mendapatkan informasi yang dapat dipertanggung jawabkan kepada pemustaka.

2.1.2. Fungsi dan Tugas Perpustakaan

1. Fungsi Perpustakaan

Dalam pengembangan kualitas sebagai ruang publik, perpustakaan secara umum memiliki beberapa fungsi umum, poin tersebut dapat dikaji antara lain :

- a. Penyimpanan; Perpustakaan sebagai penyedia ruang atau media yang bertugas menyimpan dan merawat buku atau hal lainnya yang dimiliki.
- b. Penelitian; Perpustakaan sebagai penyedia ruang atau media yang menyediakan buku atau bahan pustaka keperluan penelitian. Perpustakaan juga bertugas untuk menyediakan jasa guna membantu keberhasilan suatu penelitian pemustaka.
- c. Informasi; Perpustakaan sebagai penyedia ruang atau media yang menyediakan layanan terhadap informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna perpustakaan atau pemustaka.

- d. Pendidikan; Perpustakaan sebagai penyedia ruang atau media yang menyediakan sarana dan tempat belajar bagi masyarakat seumur hidup.
- e. Kultural; Perpustakaan sebagai penyedia ruang atau media yang menyimpan arsip budaya guna meningkatkan nilai dan apresiasi masyarakat terhadap budaya yang dimiliki.

2. Tugas Perpustakaan

Sebagai penyedia bahan pustaka, perpustakaan memiliki tugas untuk berperan dan berpartisipasi secara aktif dalam menjalankan dan melaksanakan tugas dan fungsi perpustakaan secara bersama. Dalam usahanya, terdapat beberapa opsi untuk menjalankan tugas dan fungsi perpustakaan, sebagai berikut :

- a. Perpustakaan sebagai ruang untuk, menyediakan, menyiapkan, mengolah, dan juga memelihara seluruh bahan informasi baik buku dan non-buku sesuai dengan kebutuhan perpustakaan kepada pemustaka.
- b. Dapat menggunakan seluruh koleksi dan fasilitas perpustakaan, yang digunakan secara bijaksana dengan berupa fasilitas penyediaan sistem layanan, tenaga kerja, sarana dan prasarana, dan memberikan informasi kepada masyarakat terkait koleksi dan jasa.
- c. Perpustakaan dapat melaksanakan beberapa kegiatan sebagai bentuk pengabdian berupa layanan kepada masyarakat, termasuk pemberian informasi, bimbingan pada pengguna.

2.1.3. Jenis Perpustakaan

Perpustakaan dikenal sebagai bangunan yang setiap fungsinya memberdayakan masyarakat luas. Namun tidak semua perpustakaan itu sama. Terdapat beberapa macam perpustakaan

yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut (Soeatminah & Wijono, 1976) :

- a. Perpustakaan nasional. Dikenal sebagai perpustakaan negara yang menyimpan berbagai arsip informasi negara. Selain itu juga memberikan, mengkoleksi informasi dari dalam dan luar negara.
- b. Perpustakaan wilayah. Dikenal sebagai perpustakaan umum yang dibangun pada tiap daerah yang dipergunakan untuk melayani masyarakat umum.
- c. Perpustakaan sekolah. Dikenal sebagai perpustakaan yang didesain untuk para siswa sekolah dasar hingga menengah ke atas. Berisikan bahan pustaka yang lebih formal dan informatif untuk anak sekolah.
- d. Perpustakaan perguruan tinggi. Dikenal sebagai perpustakaan yang didesain untuk para mahasiswa. Dengan tujuan membantu terlaksananya tri dharma perguruan tinggi.
- e. Perpustakaan khusus. Dikenal sebagai perpustakaan yang memiliki maksud tujuan dan pengguna khusus yang difasilitasi atau dikembangkan oleh suatu lembaga.

2.1.4. Komponen Perpustakaan

Sebagai ruang publik, perpustakaan dapat diakses oleh seluruh kalangan masyarakat. Hal tersebut juga didukung oleh beberapa hal yang dapat menunjang keberhasilan sebuah perpustakaan sebagai berikut:

1. Pengguna atau Pemustaka

Pengguna atau pemustaka menjadi faktor utama berdirinya sebuah perpustakaan. Perpustakaan sendiri didirikan untuk mencerdaskan kehidupan masyarakat dengan memberi dan memenuhi kebutuhan informasi bagi penggunanya. Dalam faktor

pendidikan, perpustakaan diharapkan menjadi ruang bagi masyarakat untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan informasi yang dibutuhkan secara lengkap.

Kata pemustaka sendiri dijelaskan dalam peraturan Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 pasal 1 ayat 9 yang secara garis besar menjelaskan seorang pemustaka merupakan pengunjung perpustakaan itu sendiri, yang dilakukan secara perorangan, suatu kelompok atau instansi, hingga masyarakat luas, dan lembaga yang menggunakan fasilitas perpustakaan itu sendiri. (Zuriani, 2018).

2. Koleksi

Koleksi merupakan faktor inti yang menentukan kualitas dan keberhasilan layanan dari suatu perpustakaan. Koleksi perpustakaan dapat diartikan sebagai seluruh kumpulan bahan pustaka dalam bentuk karya tulis, cetak, dan rekam yang disimpan dan dikelola oleh pihak perpustakaan menggunakan suatu media yang memiliki nilai pendidikan, dapat digunakan, dan dilayankan. Koleksi perpustakaan sendiri tidak dinilai berdasarkan kelengkapan koleksi atau jumlah eksemplarnya, namun bagaimana kualitas dari isi, judul, jumlah, dan keterbaruan bahan pustakanya (up to date).

3. Pustakawan

Bekerja di balik layar dalam pengelolaan dan pengembangan fasilitas perpustakaan agar berjalan lebih baik. Melakukan beberapa kegiatan seperti pengadaan, penyimpanan, pengelolaan, dan pelayanan kepada pemustaka. Kata pustakawan juga disahkan pada Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 pada pasal 29 ayat 1 yang secara garis besar menjelaskan mengenai tenaga kerja perpustakaan terdiri atas pustakawan dan tenaga teknis perpustakaan itu sendiri.

Sebelum seseorang menjadi seorang pustakawan. Terdapat beberapa proses yang di dalamnya memiliki beberapa kriteria untuk memenuhi persyaratan khusus yang memiliki standar nasional perpustakaan. Sebagai profesi, maka pustakawan diharapkan untuk (Zuriani, 2018) :

- a. Memiliki dan memperoleh adanya pendidikan khusus, yang diiringi dengan kemampuan, dan keterampilan melalui suatu pelatihan khusus yang dapat menunjang kemampuan seseorang sebagai seorang pustakawan.
- b. Memiliki nilai tanggung jawab dalam mengontrol ego, sehingga pustakawan memiliki nilai inisiatif terhadap suatu hal, sehingga tidak mudah untuk diatur oleh orang lain dalam suatu hal dan tujuan tertentu, mengerahkan semua ilmu pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan untuk membantu pustakawan.
- c. Dapat mengikuti alur perkembangan zaman sesuai dengan tuntutan yang ada di dalam tugas dan profesinya, sehingga pustakawan memiliki kemampuan untuk melayani pustakawan di era informasi digital yang semakin berkembang.

4. Sarana dan Prasarana

Untuk melengkapi dan mampu menjalani fungsi bangunannya, perpustakaan memerlukan adanya sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana perpustakaan sendiri merupakan barang inventaris yang harus dimiliki dan disediakan di dalam perpustakaan. Sarana dan prasarana ini juga dikenal sebagai suatu fasilitas (ruang). Bukan hanya barang namun ruangan yang mendukung kelancaran fungsi dan kinerja perpustakaan itu sendiri. (Maulida, 2019).

2.2. Tata Ruang Perpustakaan

2.2.1. Definisi Tata Ruang

Tata ruang secara harafiah menjelaskan mengenai bentuk, struktur, dan pola dari suatu ruang. Tata ruang sendiri merupakan penyusunan atau penataan suatu fasilitas interior sebuah ruangan cara untuk menciptakan dan menggambarkan suasana tertentu dengan melakukan penyusunan perabot dan perlengkapan dengan memperhatikan peletakan sehingga menciptakan suatu ruang yang efisien dan efektif.

Jika membahas mengenai tata ruang perpustakaan, dalam kajiannya Muhammad Azwar mengatakan bahwa tata ruang perpustakaan hadir menjadi salah satu cara untuk menghasilkan desain ruang yang kondusif dan menyenangkan dengan menyusun segala perlengkapan pada tata letak dan susunan yang sesuai sehingga memberi menciptakan ruang yang efektif dan efisien bagi seluruh pengguna (Azwar & Rusli, 2016).

Hadirnya tata ruang perpustakaan ini memiliki tujuan dalam perancangan tata ruang perpustakaan yang mencapai nilai kenyamanan, keselamatan, juga keamanan bagi seluruh pengguna baik pustakawan juga pemustaka. Kenyamanan ini menjadi aspek yang ditinjau atau diperhatikan, hal tersebut dikarenakan kenyamanan merupakan sebuah elemen psikologis yang memberikan rasa aman dan senang yang berkelanjutan untuk melakukan setiap aktivitasnya di dalam ruangan tersebut. Jika berkaca pada perpustakaan, maka kenyamanan sendiri mengarah pada pengguna yang dapat berkonsentrasi dalam kegiatan belajar, mengerjakan tugas, berdiskusi, atau kegiatan lainnya (Suryabrata, 2010).

Maka dari pernyataan tersebut tata ruang perpustakaan berperan sangat penting pada kenyamanan pengguna secara keberlanjutan. Hal ini mampu meningkatkan minat baca dan minat belajar pengguna dikarenakan tata ruang perpustakaan yang efektif dan efisien.

2.2.2. Aspek Tata Ruang

Dalam pengembangan tata ruang untuk menciptakan sebuah ruang perpustakaan yang nyaman digunakan pengguna, terdapat beberapa aspek yang dapat membantu apabila diterapkan dalam perpustakaan, meliputi :

1. Flexible (Fleksibel)

Ruang perpustakaan setidaknya memiliki area yang cukup luas dengan kondisi ruang yang dapat dialih fungsikan untuk suatu kegiatan atau acara. Penataan ruang perlu diperhatikan secara baik terutama pada meja dan kursi. Keselarasan pada bentuk dan warna ruangan dapat menjadi acuan.

2. Compact (Padat dan Rapi)

Peletakan ruang-ruang perlu diperhatikan lebih teliti, sebagai contoh letak ruang kerja, ruang membaca sebaiknya berada cukup jauh dari ruang depan atau hall, atau sebaiknya terdapat ruang connecting untuk menuju ruang kerja dan ruang membaca. Tujuan peletakan tersebut agar tidak mengganggu aktivitas pengunjung.

3. Extendible (Dapat Dikembangkan)

Tata ruang sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan pengguna secara umum atau tidak spesifik terhadap satu user. Penataan ruang ini diharapkan dapat dikembangkan seiring waktu dan berkembangnya jaman (renovasi) guna

mempertahankan fungsi utama bangunan dan kenyamanan pengguna.

4. Terorganisasi

Tata ruang sebaiknya diatur secara rapi dan terorganisir dengan baik terutama pada ruang koleksi. Hal ini berfungsi untuk memudahkan pengguna atau pemustaka dalam mencari, menyusun, merapikan bahan pustaka menggunakan teknologi digital (komputer).

5. Comfortable (Kenyamanan)

Ruang perpustakaan di desain sedemikian rupa untuk menciptakan kenyamanan bagi setiap pengguna perpustakaan. Kenyamanan ini tercipta karena dipengaruhi oleh tata letak ruangan. Beberapa hal yang memengaruhi kenyamanan ruang berupa cahaya yang masuk, faktor penggunaan warna dan bentuk pada interior, dan suhu di dalam ruangan. Oleh karena itu penggunaan jendela, pemilihan perabot interior, serta penggunaan kipas atau ac di dalam ruangan.

6. Keamanan

Ruang perpustakaan di desain untuk menciptakan keamanan bagi seluruh pengguna. Dengan berkembangnya teknologi penggunaan kamera CCTV sangat membantu kinerja satpam atau petugas keamanan untuk menjaga suatu ruang tertentu. Sehingga pengguna akan merasa aman dan nyaman untuk berada di ruangan tersebut.

2.2.3. Elemen Desain Interior (Kruger)

Dalam sebuah teori yang disampaikan Cecilia Kruger mengenai elemen-elemen dasar terkait desain interior. Terdapat beberapa hal yang ia kaji di dalam bukunya, diantaranya:

1. Ruang (Tata Letak)

Sebuah ruang dapat dikatakan baik ketika setiap ruang tidak bergantung pada *signage*. Oleh karena itu, elemen suatu interior berperan penting untuk menjelaskan fungsi atau kegunaan ruang tersebut. Penekanan terhadap lantai, dinding, furnitur, ukuran dan penempatan tata letak menjadi suatu hal pembeda antara ruang A dengan ruang B baik dari fungsi ruang dan juga kegiatan yang terjadi dalam ruangan tersebut.

2. Variasi (Keberagaman Jenis Ruang)

Setiap manusia memiliki preferensi terhadap sebuah ruangan. Oleh karena itu, para desainer mampu menyediakan berbagai preferensi untuk menyediakan beragam tipe atau jenis ruang yang sesuai dengan karakteristik pengunjung. Dengan beberapa contoh seperti, ruang baca yang ditujukan untuk perorangan atau suatu kelompok, jenis atau model kursi yang di desain bagi pengunjung, dll.

3. Hirarki

Penggunaan hirarki pada visual bangunan atau sebuah ruang ditujukan sebagai pemisahan jenis tingkatan informasi dan membantu untuk membedakan setiap ruang yang ada. Hal ini untuk memberi penekanan atau pembeda pada fungsi kegiatan di setiap ruangan.

4. Area Personal

Manusia sebagai pengguna sebuah ruang memiliki kebutuhan psikologis dan sosiologis untuk menggambarkan sebuah ruang dan suasana yang dikehendaknya. Dalam proses mendesain sebuah area personal digambarkan dengan penggunaan sebuah ruang secara individu di area komunal atau

ruang yang dapat digunakan secara bersama. Perpustakaan diharapkan menciptakan ruang tersebut bagi pengguna, agar pengguna merasa aman dan nyaman.

5. Pencahayaan

Cahaya merupakan sebuah gelombang elektromagnetik yang dapat ditangkap mata secara langsung. Penggunaan cahaya di sebuah ruang khususnya perpustakaan dapat berasal dari beberapa sumber seperti cahaya matahari dan juga lampu. Pencahayaan yang baik akan memberikan rasa nyaman bagi pengguna. Pencahayaan dalam ruangan dibagi menjadi dua, yaitu cahaya alami dan buatan.

Secara definisinya cahaya alami merupakan cahaya yang bersumber dari matahari. Matahari yang diketahui memiliki radiasi panas akan menyebabkan kenaikan suhu ruangan. Sedangkan cahaya buatan merupakan cahaya yang bersumber dari beda buatan manusia. Contohnya ialah lampu.

6. Tata Suara

Tata suara merupakan masalah umum yang terjadi di setiap ruangan termasuk perpustakaan. Suara yang ditimbulkan dari masing-masing pengguna menyebabkan kebisingan, namun apabila sebuah ruang di desain sangat hening akan menimbulkan gema di setiap suara yang dikeluarkan.

Pengaturan tata suara dilakukan pada setiap ruang, terkhusus pada ruang yang memiliki kebisingan yang tinggi dan rendah. Dalam ruang membaca kebisingan yang mencapai 60dB akan mengganggu konsentrasi, kreatifitas, sehingga hasil kinerja akan menurun. Sebagai sebuah solusi sebaiknya ruang-ruang dengan kegiatan yang memicu kebisingan seperti ruang

pameran, ruang diskusi diletakkan terpisah dari ruang membaca, ruang koleksi.

7. Suhu Udara

Tubuh manusia secara umum dapat menyesuaikan suhu udara sesuai dengan lingkungan. Disisi lain suhu udara di dalam suatu ruangan bersifat tetap, namun tetap perlu perlakuan atau pengaturan terhadap suhu udara untuk meningkatkan kenyamanan pengguna. Secara normal, suhu ruangan yang nyaman berkisar pada 24 derajat celcius.

Suhu ruangan yang terlampau rendah akan membuat pengguna ruang mengalami kedinginan, hal tersebut membuat konsentrasi kerja seseorang akan menurun. Sebaliknya jika suhu ruangan terlampau tinggi, manusia akan mengalami gerah, kelelahan tubuh, sulit fokus sehingga hasil kerja tidak maksimal. Oleh karena itu ruang publik seperti perpustakaan menyediakan fasilitas dan memperhatikan kenyamanan pengguna dengan :

- a. Menggunakan Air Conditioner (AC) untuk mengatur suhu ruangan. Dapat menggunakan AC Central, AC Standing, AC Inverter, dll.
- b. Menggunakan kipas angin dan jendela untuk membantu pertukaran sirkulasi udara dalam ruangan.

8. Perawatan

Perawatan merupakan hal dimana pengelola dapat mengatur keuangan, sehingga mampu meminimalisir pengeluaran namun tetap menjaga kualitas atau memberikan hasil yang maksimal. Hal ini dapat berupa dengan melakukan pengecatan ulang dalam suatu waktu secara bersamaan, baik dari perabotan hingga dinding ruangan.

9. Kualitas Udara

Kualitas udara merupakan salah satu elemen desain yang terkadang disepelekan dalam penerapannya. Berfungsi untuk menjaga kestabilan fungsi ruang baik dari alam (vegetasi) hingga sistem ventilasi dan jendela. Kualitas udara yang baik dapat dikaitkan pada aspek psikis (emosi) pengguna ruang.

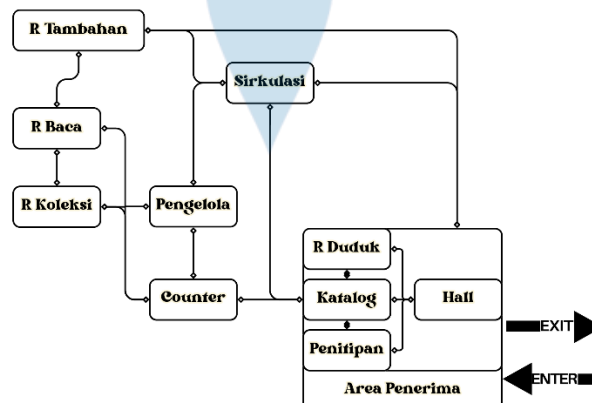
10. Style Fashion

Sebagai bagian dari perkembangan budaya saat ini. Style dan fashion secara visual memberikan nilai estetika atau keindahan bagi suatu ruang meskipun hal tersebut bersifat tidak tetap. Tujuan utama dari style dan fashion ini untuk memberikan keberagaman warna, bentuk, motif, dan model sehingga menghindari rasa bosan dan bagi pengunjung dapat menyajikan keindahan dan kenyamanan dalam mengunjungi suatu ruang.

2.2.4. Sistem Pelayanan

Sistem pelayanan pada perpustakaan pada umumnya dikenal dengan sistem pelayanan open access dan close access. Kedua model sistem pelayanan ini memiliki perbedaan yang menguntungkan dan merugikan antara lain:

a. Sistem Open Access



Gambar 2. 1 Sistem Open Access

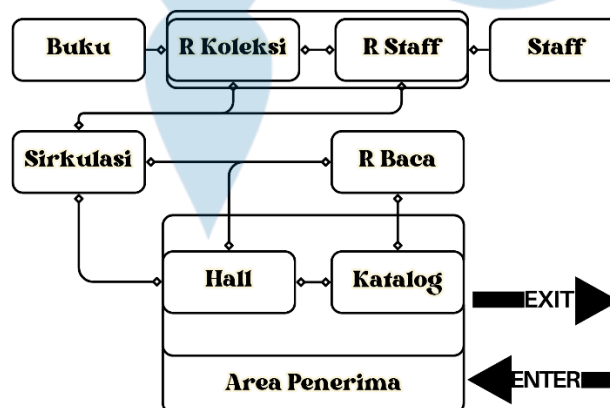
Keuntungan dari sistem ini meliputi:

- Pemustaka tidak perlu menghabiskan waktu untuk mengisi formulir atau ketentuan peminjaman.
- Pemustaka dapat bebas memilih, meminjam, dan menggunakan bahan bacaan atau informasi.
- Pemustaka dapat menemukan bahan bacaan atau informasi yang cocok secara tidak langsung dari pokok pembahasan.

Kelemahan dari sistem ini meliputi:

- Sirkulasi pemustaka yang bebas memungkinkan untuk merusakkan bahan bacaan atau informasi.
- Adanya kemungkinan pencurian terhadap bahan bacaan atau informasi
- Membutuhkan pengawasan yang lebih untuk menjaga kelengkapan bahan bacaan atau informasi.

b. Sistem Close Access



Gambar 2. 2 Sistem Close Access

Keuntungan dari sistem ini meliputi:

- Penempatan ruang simpan atau koleksi secara terpisah dengan ruang baca, yang membuat aman dari kehilangan dan mudah untuk dikontrol.
- Ruang-ruang dapat didesain lebih efisien karena ruang simpan atau koleksi yang didesain secara lebih privat atau tertutup.
- Adanya kemungkinan menggunakan teknologi bagi pengelola sebagai sarana memperlancar pelayanan dan perawatan.

Kerugian dari sistem ini meliputi:

- Dengan sistem pelayanan yang tertutup, pemustaka tidak bebas dalam mencari bahan bacaan atau informasi.
- Dinilai kurang efisien karena pemustaka harus menunggu pustakawan mengambil dan mencari bahan bacaan atau informasi yang ingin dipinjam.
- Keterlibatan pustakawan menjadi pusat utama dalam kelancaran aktivitas perpustakaan.

2.2.5. Konsep Perpustakaan

1. Smart Library

Smart Library atau dikenal dengan perpustakaan pintar merupakan suatu konsep dan praktik dalam pengembangan perpustakaan di era modern dengan memaksimalkan pengembangan teknologi di era digital. Konsep ini berbasis pada teknologi informasi digital cerdas yang didukung dengan koneksi internet, efisiensi, dan kenyamanan (Wang, 2013). Smart library sendiri sebagai perpustakaan memiliki sifat yang *flexible, adaptive, extendible, and acknowledging*. Dimana perpustakaan setidaknya memberikan pelayanan kepada pemustaka yang bersifat *interactive*,

innovative, actual, informative, changing dan international (Baryshev & Babina, 2016). Hal ini menciptakan suatu tantangan besar di era digital bagaimana perpustakaan dapat memaksimalkan teknologi dalam aktivitas perpustakaan yang dapat mendukung nilai *smart initiatives, smart communities* dan *smart ways of working* (Surachman, 2016).

Dapat disimpulkan bahwa smart library merupakan perpustakaan yang memanfaatkan dan menyajikan sebuah layanan berbasis teknologi pintar, yang bertujuan untuk memudahkan dan memenuhi kebutuhan pemustakanya. Smart library pada umumnya memiliki fungsi yang sama dengan perpustakaan konvensional pada umumnya, hal tersebut diwujudkan dalam ruang yang berfungsi sebagai (Vida, 2023) :

a. Ruang Sosial

Perpustakaan sebagai ruang sosial diharapkan memiliki suasana yang ramah terhadap pemustaka dan fasilitas yang mendukung aktivitas pemustaka untuk saling berinteraksi.

b. Ruang Motivasi

Perpustakaan sebagai ruang motivasi diharapkan memiliki suasana kondusif dan mengajak pengguna untuk memanfaatkan fasilitas dan koleksi perpustakaan.

c. Ruang Adaptif

Perpustakaan sebagai ruang adaptif diharapkan memiliki ruang yang fleksibel dalam penggunaannya sehingga dapat dialih fungsikan atau disesuaikan dengan kebutuhan jika sewaktu-waktu diperlukan. Hal ini akan mempermudah jika akan diubah tata letak ruangnya.

d. Ruang Rekreasi

Perpustakaan sebagai ruang rekreasi diharapkan memiliki fasilitas yang menyenangkan sebagai tempat rekreasi pendidikan. Hal ini dapat diwujudkan berupa fasilitas cafetaria, area baca santai, dan lainnya.

e. Ruang Teknologi

Perpustakaan sebagai ruang teknologi diharapkan memiliki fasilitas yang menunjang kebutuhan pemustakan dalam hal teknologi. Dalam kondisi tersebut dapat berupa fasilitas OPAC (Online Public Access Catalog) dimana pengguna perpustakaan dapat mencari bahan pustaka melalui perangkat digital (laptop/komputer/gadget) yang dibantu pustakawan, wifi, ruang multimedia, dan lainnya.

2. One Stop Library

One Stop Library merupakan sebuah konsep layanan perpustakaan yang multi fungsi, dimana perpustakaan bukan menjadi ruang atau tempat meminjam dan membaca buku, namun perpustakaan dapat menyediakan beragam kegiatan. Kegiatan tersebut berupa layanan pinjam buku seperti, layanan sirkulasi (peminjaman dan pengembalian buku), layanan referensi (layanan penyediaan koleksi bahan-bahan pustaka seperti ensiklopedia, kamus, undang-undang, dsb), layanan buku box, layanan computer dan internet, juga layanan pembinaan pengembangan perpustakaan, konseling terhadap taman baca literasi dan layanan rumah belajar yang berisi beberapa kegiatan seperti, kelas kreasi, kelas bahasa, kelas komputer, dsb. One stop library juga merupakan salah satu perwujudan *smart library* dimana kegiatan perpustakaan dapat diakses dengan cara luring maupun daring yang tersedia selama 24 jam (Vida, 2023).

2.3. Minat Membaca dan Literasi

2.3.1. Pengertian Minat Membaca

Minat merupakan kegiatan atau aktivitas dimana pelaku mengalami kecenderungan atau keinginan yang besar terhadap suatu hal atau aktivitas. Kata “minat” digunakan masyarakat selama ini sebagai kata yang positif dan dapat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia. Hal ini dikarenakan seseorang yang memiliki minat pada suatu hal maka akan lebih mudah untuk memahami hal tersebut (Rahmawati & Suhardi, 2019).

Membaca sendiri merupakan suatu aktivitas dimana seseorang memahami bahan bacaan atau teks tertulis. Dengan membaca, seseorang mendapatkan ilmu atau pesan yang penulis sampaikan lewat sebuah kata-kata. Membaca sendiri mencakup beberapa hal (Nur Kayani, 2022) :

- a. Membaca merupakan proses memahami dan mengenali sebuah informasi dari teks yang dimiliki oleh pembaca, dimana pembaca memiliki peranan penting untuk memaknai bahan bacaan tersebut
- b. Membaca merupakan sebuah strategi dalam memaknai isi informasi dari teks yang dibaca dan dimiliki oleh pembaca.
- c. Membaca merupakan kegiatan interaktif bagi sebagian orang. Dengan membaca pembaca akan menemui makna dan tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu bahan bacaan sebaiknya mudah dipahami.

Minat membaca sendiri merupakan kegiatan atau aktivitas dimana pelaku mengalami dorongan untuk melakukan kegiatan membaca. Minat membaca ini tumbuh dari dalam hati pelaku, dengan tujuan meningkatkan pengetahuan dari bahan bacaan yang tersedia. Minat membaca bukanlah suatu kegiatan yang selalu

muncul dari dalam hati pelaku, namun dapat diasah dan tumbuh seiring waktunya dengan motivasi atau keinginan. (Apriani, Setyowati, & Burhanuddin, 2024).

2.3.2. Faktor yang Memengaruhi Minat Membaca

Dengan memiliki minat membaca, seseorang akan memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas. Hal tersebut dikarenakan membaca merupakan jendela dunia. Diera yang serba digital ini, memiliki minat membaca akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan kita dalam mengakses sebuah informasi atau bahan bacaan. Minat membaca ini juga ditentukan oleh beberapa faktor, antara lain (Sholikhah, 2019):

a. Faktor Personal (Internal)

Faktor Personal merupakan faktor yang hadir atau muncul dari dalam diri pelaku meliputi usia, jenis kelamin, intelegensi, kemampuan membaca, faktor psikologis, dan sikap.

b. Faktor Eksternal

Faktor Eksternal merupakan faktor yang hadir atau muncul dari luar diri pelaku meliputi status ekonomi, jenis buku bacaan, ketersediaan buku bacaan, pengaruh pelaku pengajar (guru, dosen, teman, saudara).

2.3.3. Pengertian Literasi Membaca

Kata literasi dikenal sebagai *literacy* dalam bahasa inggris ini berasal dari bahasa latin yang disebut *littera*. Memiliki definisi sebagai penguasaan sistem tulisan yang menyertainya. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, literasi merupakan kapasitas individu dalam bentuk pengetahuan juga keterampilan (Nur Kayani, 2022). Secara sederhananya literasi merupakan

kemampuan seseorang dalam membaca dan menulis, memahami sebuah tulisan (huruf), dan kecakapan dalam membaca dan menulis. Seiring berkembangnya zaman, keadaan membaca dan menulis ini lebih dieksplor sebagai kemampuan seseorang dalam membaca dan menulis, berbicara, menyimak, dan memanfaatkan teknologi yang ada (Sajidah et al., 2023).

Literasi membaca dalam pemahaman masyarakat umum merupakan kegiatan dimana seseorang membaca bahan bacaan. Namun dalam perkembangan zaman, literasi tidak hanya sebatas membaca bahan bacaan dan memperoleh informasi atau makna dari bahan bacaan yang dibaca saja.

Literasi membaca merupakan sebuah kemampuan seseorang untuk memahami dan menggunakan bahasa tertulis yang dibutuhkan oleh masyarakat dan / atau dihargai oleh individu (Nur Kayani, 2022). Dengan demikian literasi membaca merupakan kemampuan seseorang dalam membaca dan menggunakan bahan bacaan yang tidak terbatas dalam keterampilan dan pengetahuan, namun juga keterlibatan membaca.

2.3.4. Manfaat Literasi Membaca

Setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda ketika mereka membaca, menulis, dan menyimak. Namun, manfaat yang diperoleh tentunya akan bermanfaat pada kehidupan sehari-hari. Dengan melakukan literasi membaca kita dapat menambah pengetahuan, wawasan, dan informasi dalam diri kita masing-masing. Selain itu, terdapat beberapa manfaat literasi membaca dan menulis lainnya, antara lain (Handayani, 2023):

- a. Mendapatkan pengalaman hidup dari kegiatan-kegiatan yang dilalui.

- b. Mendapatkan pengetahuan umum dan khusus dari bacaan tertentu yang membantu dalam kehidupan.
- c. Mengetahui kisah-kisah sejarah dan kebudayaan suatu negara atau tempat.
- d. Dapat mengikuti perkembangan zaman berupa teknologi baru dan ilmu pengetahuan baru.
- e. Memperluas pola pikir dan cara pandang terhadap suatu masalah hidup yang nantinya meningkatkan kualitas hidup.
- f. Mampu menyelesaikan masalah kehidupan dan membantu orang sekitar untuk tumbuh dan berkembang.
- g. Meningkatkan potensi diri pribadi.

2.4. Pendekatan *Affective Neuroscience*

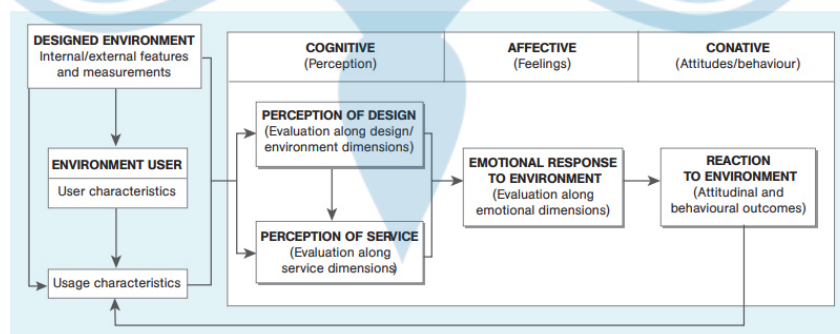
2.4.1. Pengertian *Affective Neuroscience*

Neuroscience merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang mempelajari bagaimana struktur dan fungsi sistem saraf bekerja untuk memahami perilaku, pikiran, serta emosi manusia. *Neuroscience* sebagai ilmu pengetahuan, menjelaskan suatu proses mental dan pengalaman manusia memiliki dasar biologis yang dapat diidentifikasi melalui aktivitas saraf di otak. Perkembangan teknologi seperti *functional magnetic resonance imaging* (fMRI) dan *electroencephalography* (EEG) membuat ilmu *neuroscience* dapat mengamati secara langsung cara kerja otak yang bereaksi terhadap berbagai stimulus dan hasil reaksi yang membentuk pengalaman sehari-hari, baik yang bersifat spasial, kognitif, maupun emosional (Chatterjee, Coburn, & Weinberger, 2021). Dengan demikian, *neuroscience* tidak hanya mengkaji aspek fisiologis dari sistem saraf, tetapi juga berperan penting dalam memahami mekanisme dasar yang mendasari kesadaran dan emosi manusia.

Affective Neuroscience merupakan cabang ilmu saraf yang mempelajari cara kerja otak dalam merespons emosi atau perasaan dan bagaimana emosi tersebut dipicu dari rangsangan lingkungan. Secara garis besar affective neuroscience mempelajari bagaimana otak manusia memproses sebuah pengalaman yang menyenangkan dan juga tidak menyenangkan melalui adanya aktivasi area otak (hedonic hotspots) yang berkaitan dengan emosi positif serta stimulasi lingkungan yang merangsang pembentukan koneksi saraf baru.

Lingkungan fisik yang kaya akan rangsangan positif, seperti pencahayaan alami yang terkontrol baik, vegetasi yang rindang dan banyak, terdapat ruang interaksi sosial, dan fleksibilitas penggunaan ruang dapat meningkatkan fungsi dan kinerja otak serta mendorong kesejahteraan psikologis penggunanya. Maka berdasarkan pengertiannya affective neuroscience merupakan ilmu yang memahami hubungan antara lingkungan sekitar dan respons emosional manusia, terutama kondisi fisik ruang yang mampu memengaruhi perasaan, pola pikir, dan perilaku manusia secara langsung dan tidak langsung (Techau et al, 2016).

2.4.2. Pengaruh terhadap Manusia



Gambar 2. 3 Data Perkembangan Indeks Tingkat Kegemaran Membaca Tahunannya.

Diagram ini menjelaskan bahwa suatu lingkungan binaan dapat memengaruhi pengalaman (environment user) dan respons manusia (reaction to environment) melalui berbagai tahapan. Secara sederhana, suatu lingkungan fisik yang dirancang melalui pengolahan tata ruang, pencahayaan, material, dan akustika, berperan dalam membentuk suatu sudut pandang pengguna untuk merasakan dan memanfaatkan ruang. Interaksi ini membentuk suatu persepsi setiap pengguna terhadap kualitas desain dan fungsi ruang, yang kemudian akan menimbulkan suatu respons emosional tertentu, seperti rasa nyaman, aman, atau tertarik. Respons emosional akan memengaruhi sikap dan perilaku pengguna, misalnya kecenderungan untuk berlama-lama, berinteraksi dengan orang lain, atau kembali menggunakan ruang tersebut. Dengan demikian, pengalaman ruang dapat dipahami sebagai hasil keterkaitan antara proses kognitif, afektif, dan perilaku yang saling memengaruhi dalam interaksi manusia dengan lingkungan binaan. (Techau et al, 2016).

2.4.3. Pengaruh terhadap Desain dan Ilmu Arsitektur

Dalam penerapan ilmu arsitektur, pendekatan affective neuroscience menjelaskan bahwa lingkungan binaan memiliki pengaruh secara langsung terhadap aktivitas otak, emosi, dan perilaku manusia. Sebuah ruang tidak dipahami sebagai media atau tempat sebuah aktivitas, melainkan sebagai rangsangan yang dapat memicu respons afektif seperti rasa aman, nyaman, keterlibatan, dan keterhubungan sosial.

Penggunaan elemen-elemen desain seperti ruang terbuka, bentuk geometris, ketinggian ruang, kualitas pencahayaan, visual yang menarik, dan penggunaan vegetasi atau unsur alam mampu berperan secara signifikan terhadap pembentukan suatu persepsi terhadap kenyamanan, keamanan, estetika, dan perilaku manusia.

Oleh karena itu, transformasi desain lebih berorientasi pada kebutuhan dan pengalaman emosional pengguna ruang. Hal ini dapat memengaruhi kualitas lingkungan luar dalam (Indoor Environmental Quality) yang meliputi pencahayaan, ventilasi, akustik, dan material yang menjadi faktor utama dalam memengaruhi kondisi afektif dan kognitif pada manusia. (Techau et al, 2016).

2.5. Studi Preseden

2.5.1. Storyhouse



Gambar 2. 4 The Storyhouse Library, Chester, Inggris

Sumber : <https://www.local.gov.uk/case-studies/storyhouse-chester>

Arsitek: Bennetts Associates

Luas: ± 7.439 m²

Lokasi: London, Inggris

Tahun: 2017

Storyhouse, Chester merupakan hasil revitalisasi dari gedung bioskop Odeon pada tahun 1936 yang secara tipologi diubah menjadi bangunan multifungsi. Menjadi bangunan pusat budaya di kota Chester, Inggris. Proyek ini merupakan hasil karya dari Bennetts Associates dan dibuka untuk umum

pada tahun 2017. Bangunan ini merupakan tempat atau ruang yang memadukan fungsi teater, bioskop, perpustakaan, ruang baca, cafe, dan area komunal dalam satu kesatuan ruang yang terbuka bagi publik.

Konsep utama proyek ini menciptakan “Ruang bagi suatu komunitas” melalui ruang yang inklusif, multifungsi, dan hidup setiap harinya. Penggunaan berbagai elemen arsitektur dalam perancangan seperti penggunaan elemen bangunan lama (bata) yang dipadukan dengan elemen bangunan baru (translucent glass, baja, tembaga) menimbulkan kesan yang lebih natural dimana bangunan tidak terlihat kuno dan terbengkalai.



Gambar 2. 5 The Storyhouse Library, Chester, Inggris

Pada bangunan Storyhouse sendiri memiliki beberapa ruang utama seperti ruang teater yang dapat menampung sekitar 800 pengunjung, bioskop 100 pengunjung, serta area baca dan ruang belajar yang menyebar di seluruh lantai. Terdapat cafe, restoran, dan juga bar yang membuat aktivitas dalam bangunan ini tidak pernah mati. Pendekatan desain ini berhasil menjadikan Storyhouse bukan hanya tempat

pertunjukan, tetapi juga ruang sosial kota yang memperkuat interaksi antarwarga.



Gambar 2. 6 *The Storyhouse Library, Chester, Inggris*

Penggabungan fungsi publik dan sosial, bangunan Storyhouse menunjukkan bagaimana bangunan dapat menjadi ruang komunitas yang dinamis. Prinsip keterbukaan ruang, fleksibilitas fungsi, dan fungsi keberlanjutan dapat dijadikan acuan dalam merancang proyek dengan fungsi campuran seperti rumah baca atau pusat kegiatan masyarakat yang lebih luas.

Kriteria Ruang:

- Fleksibel: mendukung berbagai fungsi mulai dari teater, perpustakaan, hingga ruang komunitas.
- Terbuka: area foyer besar berfungsi sebagai sirkulasi utama dan ruang sosial terbuka bagi publik.
- Transparan: penggunaan kaca dan bukaan besar memungkinkan pandangan keluar-masuk serta menciptakan keterhubungan antar aktivitas.
- Inklusif: menyediakan ruang yang dapat digunakan oleh berbagai kalangan masyarakat, dari anak-anak hingga dewasa.
- Edukasi dan Sosial: menggabungkan fungsi belajar, membaca, dan pertunjukan dalam satu ruang yang mendorong interaksi dan pertukaran pengetahuan.

Material:

- Bata eksisting dari bangunan bioskop lama dipertahankan sebagai elemen historis dan tekstur utama fasad.
- Material baru berupa tembaga dan kaca digunakan pada bagian tambahan bangunan untuk menonjolkan kontras antara lama dan baru.
- Struktur baja mendukung ruang teater dan area besar tanpa kolom, memperkuat kesan industrial-modern.
- Elemen interior kayu digunakan pada area perpustakaan dan teater untuk menciptakan suasana hangat dan akustik yang baik.
- Lantai dan plafon beton ekspos memperkuat karakter industri dan menjaga kontinuitas visual antara area lama dan baru.

2.5.2. Doksan Library

Arsitek: D.LIM Architects

Luas: $\pm 2.203 \text{ m}^2$

Lokasi: Seoul, Korea Selatan

Tahun: 2020

Doksan Library merupakan hasil renovasi dari D.LIM Architects yang mampu mengembalikan dan menghidupkan perpustakaan kecil menjadi ruang publik yang lebih modern dan nyaman digunakan oleh masyarakat setempat. Awalnya bangunan ini memiliki potensi besar dengan atrium yang luas dan terdapat enam belas skylight serta bukaan jendela yang besar menghadap hutan atau penghijauan di area belakang bangunan. Namun seiring berkembangnya waktu dan zaman koleksi buku yang semakin menumpuk menyebabkan masalah pada sirkulasi, tata ruang, pencahayaan, dan visual terhadap lingkungan sekitar.

Secara konsep, renovasi yang dilakukan D.LIM Architects terhadap bangunan berfokus pada sirkulasi dan tata ruang untuk menciptakan visual dan konektivitas antara ruang dalam dan juga ruang luar. Dua meja kayu panjang ditempatkan tepat di bawah skylight, menciptakan suasana hangat dan terang sepanjang hari dan menjadi pusat aktivitas pengguna pada perpustakaan tersebut. Penggunaan tangga yang didesain secara lebar menciptakan suatu ruang multi fungsi dimana selain menjadi sirkulasi penghubung antara lantai 1 dan 2. Area tangga dapat menjadi ruang sosial dimana pengunjung dapat melakukan kegiatan di area tersebut



Gambar 2. 7 Doksan Library, Seoul, Korea Selatan

Berdasarkan tata ruangnya, lantai satu dan lantai dua memiliki kesamaan fungsi pada umumnya. Dimana pada lantai satu penyimpanan buku dipusatkan menggunakan rak-rak tinggi yang padat untuk memaksimalkan efisiensi ruang. Sementara pada lantai dua, dirancang untuk menjadi ruang baca yang lebih memanfaatkan pencahayaan dan bermain secara visual menggunakan jendela yang tersedia. Yang memungkinkan pengunjung menikmati pemandangan hutan dengan suasana yang lebih nyaman.



Gambar 2. 8 Doksan Library, Seoul, Korea Selatan

Berdasarkan analisis, Doksan Library menghadirkan pengalaman ruang melalui tata letak, sirkulasi, dan visual desain. Prinsip desain ini cukup relevan untuk diterapkan pada proyek-proyek berskala komunal seperti perpustakaan, *creative hub*, rumah baca. Terutama dalam menciptakan kualitas ruang yang mampu mendukung interaksi sosial sekaligus memberikan ketenangan bagi pengguna. Pendekatan seperti pemanfaatan cahaya alami, sirkulasi yang terbuka, dan penggunaan material kontras dapat diterapkan untuk memperkuat identitas ruang yang nyaman, komunikatif, dan kontekstual terhadap lingkungan sekitar.

Kriteria Ruang:

- **Fleksibel:** Ruang dapat berubah fungsi sesuai kebutuhan, seperti area baca yang bisa menjadi ruang diskusi, ruang komunitas, atau area kegiatan edukatif.
- **Sirkulasi Vertikal:** Void besar dan tangga terbuka menciptakan hubungan visual antar lantai, membuat pengguna merasa berada dalam satu ruang bersama dan suasana lebih luas.
- **Pencahayaan Alami:** Bukaan besar memungkinkan cahaya masuk hingga ke dalam bangunan, mengurangi kebutuhan pencahayaan buatan.

- Hubungan Ruang: Memiliki pembagian zonasi dari area publik (atrium dan hall) menuju area yang lebih tenang (library).

Material:

- Penggunaan material kayu pada rak, lantai, dan furnitur menciptakan suasana tenang serta meningkatkan kenyamanan membaca.
- Finishing interior menggunakan warna netral seperti putih dan abu untuk menonjolkan koleksi buku serta menjaga ruang tetap terang dan bersih.
- Lampu linear dan spotlight ditata pada langit-langit dan rak untuk mendukung aktivitas membaca tanpa mengganggu visual ruang.
- Penggunaan material kaca digunakan pada area tertentu untuk memasukkan cahaya alami dan menjaga koneksi visual antara luar dan dalam bangunan.