

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perpustakaan adalah suatu lembaga yang bertanggungjawab untuk mengumpulkan, mengelola, menyimpan, dan melestarikan informasi. Sumber-sumber ilmu pengetahuan dan informasi yang ada dalam perpustakaan tersebut tidak hanya diolah dan disimpan, namun juga disebarluaskan kepada pengguna perpustakaan yang membutuhkan

“... perpustakaan itu sebagai jantung sumber daya informasi menjadi tulang punggung gerak berkembang pada suatu institusi, yang awal institusi pendidikan, tempat tuntunan untuk adaptasi terhadap progres informasi yang canggih. Perihal ini dikarenakan user dominan dari para akademisi yang keperluannya akan informasi begitu kokoh sehingga mau tidak mau perpustakaan bisa pula berasumsi untuk mengembangkan diri guna untuk memenuhi keperluan user.” - Suwarno, 2016:15

Salah satu destinasi baru perpustakaan pada saat ini adalah Perpustakaan Jakarta yang terletak di Taman Ismail Marzuki sebagai salah satu komponen dalam kawasan budaya TIM. Taman Ismail Marzuki (TIM) dikenal sejak dulu sebagai tempat berkumpulnya para seniman menuangkan pikiran dan ekspresinya. Lokasinya di Jalan Cikini Raya, Jakarta Pusat. Pada saat ini, TIM sedang menjalani proses revitalisasi dengan tujuan untuk memperlihatkan wajah baru TIM sebagai sebuah kawasan budaya, salah satunya adalah pembangunan perpustakaan. Perpustakaan Jakarta adalah salah satu fasilitas di kawasan TIM yang belum lama ini dibuka dan menarik perhatian banyak orang. Perpustakaan ini juga memiliki area kerja yang serupa dalam desain dengan kantor komersial. Apalagi ditambah dengan olahan arsitektur dan interior yang mengikuti perkembangan selera desain di abad 21 yang akhirnya mengundang anak-anak muda untuk mengunjungi tempat ini. Perpustakaan ini terletak di Taman Ismail Marzuki dirancang oleh arsitek Isandra Matin Ahmad - yang lebih dikenal dengan nama Andra Matin - sebagai

bagian dari revitalisasi Taman Ismail Marzuki. Berdasarkan data wawancara (2022) bersama dengan Jabatan Fungsional Tertentu (JFT) Pustakawan Muda, Gigih, Perpustakaan Jakarta dirancang dengan strategi pencapaian agar bisa menjadi tempat komunitas dapat berkumpul, belajar, dan berkembang bersama. Yang membedakan Perpustakaan Jakarta dengan perpustakaan lainnya yaitu Perpustakaan Jakarta merupakan satu-satunya perpustakaan yang berada di kawasan seni budaya di Indonesia. Disampaikan juga bahwa terdapat isu bernama GLAM (*Gallery, Library, Archive Museum*) yang merupakan sebuah tren, dan Perpustakaan Jakarta sudah ada di kawasan ini.

Di Perpustakaan Jakarta, tepat di sebelah area baca buku, terdapat area anak-anak, tempat mereka menghabiskan waktunya untuk membaca buku dan bermain. Hubungan antara area anak-anak dan orang dewasa pada perpustakaan ini menjadi pertimbangan yang menarik. Dalam satu sistem perpustakaan, area anak-anak di perpustakaan berbatasan langsung dengan daerah orang dewasa. Berdasarkan data dan survey yang dilakukan penulis, ada keluhan tentang kebisingan dari anak-anak, bahwa orang dewasa membawa anak-anak ke perpustakaan, mengantar mereka ke area anak-anak, dan tidak repot-repot untuk pergi beberapa langkah tambahan ke koleksi orang dewasa. Hal ini yang akhirnya menjadi sebuah masalah yang perlu untuk diperhatikan dan dianalisis lebih lanjut.

Kontrol kebisingan adalah faktor penentu lain dalam hal penempatan ruang-ruang di Perpustakaan Jakarta. Menurut Peraturan Menteri Kesehatan No. 718 tahun 1987 tentang kebisingan yang berdampak pada kesehatan, kebisingan dapat menyebabkan gangguan atau bahaya serta memberikan efek negatif terhadap kesehatan. Oleh karena itu, diperlukan upaya pencegahan dan perlindungan masyarakat dari gangguan atau bahaya dan efek negatif tersebut. Faktor terpenting yang dapat menunjang keberhasilan sebuah perpustakaan adalah bagaimana upayanya agar pengunjung perpustakaan merasa nyaman berada dalam perpustakaan. Kenyamanan ini menuntut adanya perubahan sarana penunjang yang dapat membuat pemustaka nyaman berada di perpustakaan dengan “kontrol kebisingan”. Adanya sikap peduli terhadap redaman kebisingan dapat

meminimalisir terjadinya gangguan suara berlebihan, gangguan yang dapat mengganggu konsentrasi dan fokus pembaca di perpustakaan.

Menurut Xiao dan Aletta (2016) dalam artikelnya “*A soundscape approach to exploring design strategies for acoustic comfort in modern public libraries: A case study of the Library of Birmingham*”, banyaknya kegiatan baru pada perpustakaan telah menyebabkan timbulnya jenis suara dan sumber suara yang berbeda, tempat para arsitek dan desainer interior untuk memikirkan ulang bagaimana mengembangkan lingkungan akustik dengan cara yang proaktif daripada hanya mencapai keheningan total. Dengan adanya area multi-fungsi dan bentuk arsitektur modern seperti *open-plan library*, suara dari berbagai aktivitas manusia cukup sulit dikendalikan. Dalam banyak kasus, konsultan akustik telah menyarankan partisi solid antara area dengan fungsi-fungsi yang berbeda untuk meminimalisir suara, tetapi ini sering bertentangan dengan tujuan desain ruang *open-plan*, seperti Perpustakaan Jakarta. Di zaman ini, perpustakaan telah berkembang tujuannya dari hanya tempat membaca menjadi tempat untuk mengunjungi *exhibition*, kegiatan anak-anak, bertemu teman dan makan siang. Para pengguna kini telah memiliki persepsi yang berbeda mengenai perpustakaan dan lingkungan akustik sehingga tidak dapat dipertemukan dengan penerapan akustik secara tradisional. Pendekatan desain akustik saat ini cenderung fokus pada pencapaian tingkat tekanan suara tertentu menggunakan bahan akustik untuk *absorb*, *diffuse* dan meresonansi suara dalam ruang, tetapi mereka tidak mempertimbangkan pengalaman pengguna. Cara tradisional dalam mendesain kenyamanan akustik seperti itu mungkin tidak dapat menangani suara seperti suara jalan, obrolan, lembaran buku yang dibalikkan, kursi bergeser dan kegiatan lainnya yang menghasilkan suara. Sebaliknya, pendekatan yang berfokus pada lingkungan akustik yang memusatkan manusia lebih mengaitkan perilaku dan persepsi pengguna sebagai pusat dari kegiatan perpustakaan serta mengeksplorasi kenyamanan akustik, baik fitur akustik secara objektif dan melalui persepsi manusia.

Melalui penelitian ini, diharapkan agar kontrol kebisingan menjadi suatu hal yang penting untuk diperhatikan bagi kenyamanan pengunjung perpustakaan. Cara

yang dapat dilakukan adalah dengan perancangan dan gubahan desain interior serta furnitur pada Perpustakaan Jakarta yang bisa menyerap dan mengarahkan suara bising. Gubahan furnitur menjadi pertimbangan penting mengingat fungsinya yang langsung bersentuhan dengan pengguna ruang, pengguna ruang beraktivitas sesuai kebutuhan mereka dan setiap aktivitas membutuhkan pertimbangan akustik untuk suara yang mengganggu atau ditimbulkan mereka. Melalui pertimbangan itu terpikirkan suatu model furnitur yang interaktif, yaitu furnitur yang mampu merespon kebutuhan penggunanya termasuk kebutuhan untuk mengontrol kebisingan.

1.2. Pertanyaan Perancangan

Bagaimana merancang interior dengan fokus terhadap furnitur pada Perpustakaan Jakarta yang dapat mengurangi dan meredam kebisingan?

1.3 Tujuan Perancangan

Membuat furnitur yang praktis dan *compact* serta dapat menyesuaikan dengan kebutuhan penggunanya sebagai elemen pendukung desain interior Perpustakaan Jakarta. Praktis berarti pengguna merasa mudah untuk menggunakan produk furnitur dan *compact* berarti produk furnitur ini bisa secara ringkas mencakup solusi akan permasalahan akustik secara langsung dengan pertimbangan yang ada.

1.4 Manfaat Perancangan

- a. Manfaat bagi pihak Perpustakaan Jakarta, hasil penelitian ini dapat memberikan masukan yang berkaitan dengan desain interior, khususnya terhadap kenyamanan akustik saat membaca bagi pengunjung perpustakaan.
- b. Manfaat bagi pengunjung Perpustakaan Jakarta, mereka terbantu dalam aspek kenyamanan suara dan efektivitas dalam berkegiatan di Perpustakaan Jakarta lewat desain furnitur.

- c. Manfaat bagi pengayaan keilmuan interior dalam bidang akustik, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pengetahuan furnitur yang berkontribusi terhadap pengendalian akustik ruang.

1.5 Batasan Perancangan

Dalam riset dan perancangan furnitur untuk Perpustakaan Jakarta, ditetapkan beberapa batasan, yaitu :

- a. Interior Perpustakaan Jakarta, Taman Ismail Marzuki, Jl. Cikini Raya No.73 8, RT.8/RW.2, Cikini, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10330
- b. Pengumpulan data dari bulan Agustus 2022 - Mei 2024
- c. Membahas faktor suara dan kemampuan mengendalikan suara di dalam ruang baca dewasa perpustakaan dan pengaruhnya terhadap desain furnitur
- d. Menggunakan data Perpustakaan Jakarta sebagai studi kasus
- e. Pengunjung ruang baca dewasa yang dijadikan studi kasus

1.6 Metode Perancangan

Data dan kebutuhan pengguna perpustakaan Jakarta yang terdiri dari masyarakat umum diidentifikasi melalui metode kualitatif. Penelitian ini tergolong metode kualitatif karena tujuannya adalah untuk menyelidiki atau mempelajari suatu objek atau tempat. Penggunaan metode kualitatif bertujuan untuk melengkapi gambaran keseluruhan temuan penelitian mengenai fenomena yang diteliti dan memperkuat analisis penelitian. Dalam penelitian ini, penulis menyelidiki perilaku pengunjung Perpustakaan Jakarta dengan menggunakan wawancara, dokumentasi, dan observasi untuk pengumpulan data. Pengumpulan data dengan teknik pengisian kuesioner ini dilakukan dengan tujuan untuk mendukung metode kualitatif. Data yang diperoleh digunakan untuk mengidentifikasi masalah akustik dimana pengunjung memerlukan tingkat keheningan yang tinggi. Data ini diverifikasi melalui proses dan hasil pengujian/eksperimental. Teknik eksperimen dilakukan

dengan tujuan untuk menguatkan metode perancangan. Lalu, juga untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (perlakuan) terhadap variabel terikat (hasil) dalam kondisi terkendali.

Dalam Riset Desain I, dilakukan studi profil dan kebutuhan pengguna. Sebagai bagian dari studi, dilakukan dengan teknik pada para pengguna ruang baca dewasa Perpustakaan Jakarta. Selanjutnya, peneliti mendata alur aktivitas dan sifat pengguna melalui kategori usia pengguna. Dari aktivitas-aktivitas yang telah didata, dipilih tiga aktivitas utama pada ruang baca dewasa, yaitu membaca buku, menulis, menggunakan laptop/tablet. Kemudian, ditentukan pertanyaan *How Might We* untuk menyatakan masalah utama dalam penelitian dengan bentuk pertanyaan dan studi *Existing* ruang baca dewasa. Tahap berikutnya, dibuat *space programming* ruang interior, seperti *space requirement*, *bubble diagram*, *zoning* dan *grouping*; dipelajari dan dibuat *space programming workstation* (meja ruang baca dewasa). Lalu, dibuat konsep desain interior.

Dalam Riset Desain II, dimulai dengan mencari dan mempelajari preseden untuk meja ruang baca dewasa, lalu dibuat konsep desain meja, barulah dikembangkan sistem mekanik untuk meja yang diperlukan untuk memberikan solusi masalah yang sedang dihadapi, yaitu fleksibilitas yang dapat diterapkan pengguna dalam meredam dan meminimalisir kebisingan lewat furnitur meja. Sepanjang satu semester, dilakukan pengajuan ide dan pengembangan meja sebanyak satu kali. Ide desain dan pengembangan meja masih berupa sketsa digital, namun dalam kedua pengembangan itu telah dilakukan percobaan pengembangan sistem untuk mentransformasikan ketinggian panel akustik meja, yaitu menggunakan sistem *gas spring*.

Dalam Riset Desain III, dilakukan pengembangan desain dan mekanisme meja. Dalam riset ini juga dilakukan eksperimen *pembuatan mock-up* 1:1 di *workshop*. Eksperimen membuat desain secara langsung tersebut menghasilkan ide, saran serta kritik yang kemudian membantu dalam mengembangkan mekanisme meja yang lebih baik. Dilakukan juga aplikasi meja area baca yang telah dikembangkan ke dalam desain interior yang dibuat, baik dalam layout maupun gambar 3D. Kemudian, mulai terlihat dan dilakukan analisis bagaimana furnitur

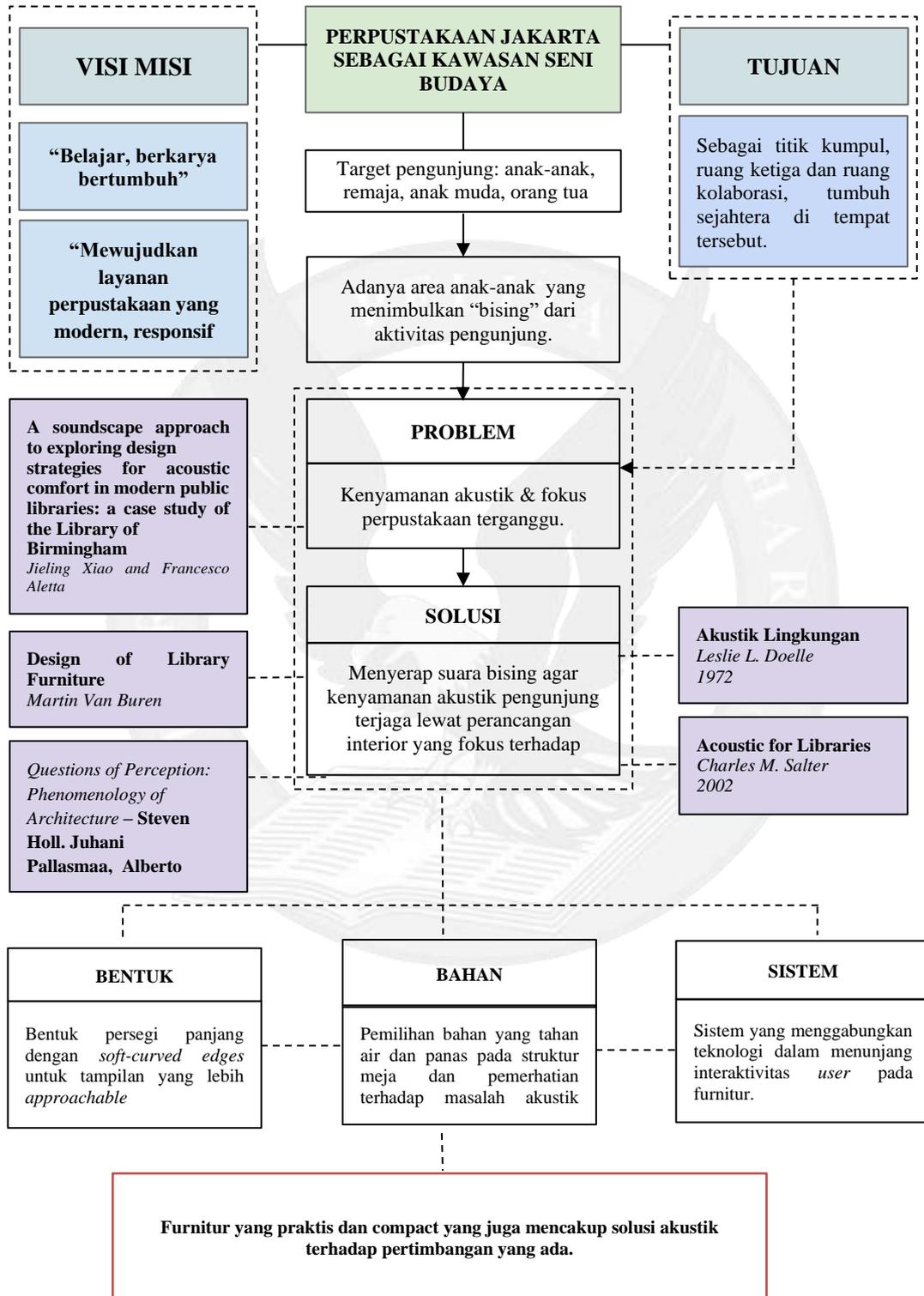
meja tersebut memiliki peran yang sejalan dengan konsep desain interior. Sepanjang satu semester, pengembangan meja dengan desainnya telah mencapai pengembangan ke-6, dan telah menghasilkan satu buah *mock-up* 1:1 final.

Dalam semester Tugas Akhir dilakukan *post-test* untuk membuktikan kredibilitas lewat interview dengan informan dan melihat bagaimana furnitur berfungsi dalam mencapai tujuan yaitu redaman kebisingan pada pengguna.

Selanjutnya, dilakukan refleksi dan kesimpulan terhadap desain furnitur yang telah dibuat.



1.7 Kerangka Berpikir



Gambar 1.1: Kerangka berpikir penelitian

Sumber: Dokumentasi pribadi (2024)

1.8 Sistematika Penulisan

Berikut ini adalah sistematika pembahasan dalam penulisan desain furnitur:

- a. Bab satu mencakup latar belakang mengenai Perpustakaan Jakarta, masalah dan pendekatan perancangan, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta alur berpikir dalam penelitian.
- b. Bab dua menjelaskan teori-teori yang mendukung dan digunakan dalam penelitian berdasarkan pendekatan konsep perancangan desain, ergonomi stasiun kerja/membaca, ergonomi ruang baca perpustakaan, psikologi persepsi, serta studi antropometri untuk mendukung perancangan desain furnitur. Bab ini juga memuat teori yang dibutuhkan untuk menciptakan ruang interior perpustakaan yang mendukung kebutuhan membaca dan bekerja, dengan memperhatikan masalah akustik ruangan yang diangkat. Selain itu, terdapat data proyek mengenai desain *existing* dan data pembaruan desain Perpustakaan Jakarta, yang akan mengarah pada kesimpulan sebagai jawaban atas permasalahan yang diangkat. Teori-teori yang dipilih menjadi esensi penting dalam penelitian ini untuk mendukung dan memvalidasi pernyataan-pernyataan hasil analisis yang dilakukan oleh penulis.
- c. Bab tiga membahas mengenai lingkungan makro & mikro eksisting, *programming*, konsep desain interior seperti warna, bentuk dan pencahayaan interior. Bab ini juga membahas mengenai rancangan layout keseluruhan dan area khusus serta pembahasan material. Adapun pembahasan lebih lanjut mengenai fokus penulisan yaitu furnitur, yang terdiri dari konsep identifikasi profil dan kebutuhan pengguna serta

programming. Programming furnitur mencakup space programming furnitur, *bubble diagram* (relasi antar bagian furnitur), *zoning blocking* furnitur, preseden furnitur, dan konsep desain furnitur. Bab ini juga memberikan penjelasan mengenai studi sistem mekanik dan eksperimen pengembangan furnitur yang dilakukan di *workshop* (pengembangan dua sampai enam). Masing-masing pengembangan juga dicantumkan hal-hal yang dianggap berhasil dan tidak berhasil sebagai acuan pada pengembangan berikutnya. Terakhir, bab ini juga menyajikan *pre-test* untuk melihat ekspektasi dan harapan pengguna sebelum menggunakan furnitur yang dibuat.

d. Bab empat berisi evaluasi desain furnitur berdasarkan dua aspek: aspek pertama adalah mengukur desain furnitur menggunakan teori 7 Senses, dan aspek kedua adalah mengevaluasi desain furnitur berdasarkan pengalaman pengguna yang menggunakan langsung desain tersebut (*post-test*). Bab ini juga mencakup refleksi desain furnitur yang membahas keberhasilan dan kegagalan furnitur dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.

e. Bab lima berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan analisis proyek desain interior dan furnitur dan keberhasilan perancangan.