

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Deskripsi

Bagian deskripsi akan menjelaskan deskripsi secara spesifik dari beberapa kosakata yang dipilih pada judul tugas akhir Konsep Perancangan Arsitektur (KPA) penulis yaitu “ *Work, Learning and Leisure Environment: Perpustakaan sebagai Wadah Kreatif Mahasiswa pada Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan Pendekatan Adaptive Reuse*”. Berikut deskripsi judul berdasarkan kata-kata yang dipilih :

Work, Learning And Leisure Environment : Bekerja adalah suatu bentuk aktivitas yang melibatkan kesadaran manusia untuk mencapai hasil yang sesuai dengan harapannya (Puspitasari, 2011).

Belajar adalah perubahan yang relative permanen dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan (Septiani, 2018).

Waktu Senggang adalah segala aktivitas yang bertujuan memanfaatkan waktu luang, yang dimaksud waktu luang di sini adalah waktuwaktu di luar waktu untuk bekerja, bisnis, atau berbagai urusan rumah tangga (Wahyuni, 2022).

Perpustakaan : Perpustakaan Perguruan Tinggi merupakan salah satu sarana penunjang yang disediakan untuk mendukung segala sesuatu kegiatan civitas akademik pada perguruan tinggi (Rahayu, 2017).

Wadah Kreatif : Kreatif sendiri merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata (Panjaitan & Surya, 2017). Sedangkan wadah menurut KBBI merupakan tempat untuk berhimpun atau menyimpan. Dengan demikian wadah kreatif adalah suatu tempat yang bertujuan sebagai sarana kegiatan yang berkaitan dengan aktivitas kreatif para pengguna.

Adaptive Reuse : *Adaptive Reuse* adalah suatu proses memodifikasi atau merubah sesuatu untuk mengganti fungsinya dengan fungsi yang baru dengan meninggalkan fungsi lamanya (Saputra & Purwantiasning, 2013).

1.2 Latar Belakang

Perpustakaan perguruan tinggi merupakan salah satu sarana prasarana penunjang yang diperuntukan untuk mendukung segala kegiatan civitas akademik dari suatu perguruan tinggi (Rahayu, 2017). Namun membangun sebuah fasilitas perpustakaan perguruan tinggi merupakan suatu hal yang tidak mudah pada era modernisasi ini. Terdapat tantangan seperti berbagai kebutuhan ruang yang nyaman, bersih, dan sejuk dapat diatasi melalui pembangunan perpustakaan dengan konsep modern lengkap dengan fasilitas dan perabotan yang cukup mewah (Istiana, 2017). Dengan adanya permasalahan tersebut membuat masyarakat maupun mahasiswa kurang tertarik dengan perpustakaan yang disebabkan ketidaknyamanan tempat yang disediakan, sulitnya menemukan buku pengunjung, dan kurang menariknya mengunjungi perpustakaan tersebut (Pratiwi, 2020).

Seperti Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang merupakan salah satu perpustakaan universitas swasta terkenal yang berada di Indonesia. Perpustakaan Universitas Muhammadiyah merupakan salah satu perpustakaan yang menyediakan berbagai macam informasi, baik berupa informasi cetak maupun elektronik (Ningrum et al., 2014). Perpustakaan Universitas Muhammadiyah sudah hampir 42 tahun berdiri dan melewati berbagai macam perkembangan zaman. Namun seiring perkembangan zaman sekarang esensi dari perpustakaan Universitas Muhammadiyah mulai menurun. Hal tersebut bisa terjadi dikarenakan kondisi perpustakaan yang dapat diakses secara digital sehingga membuat para mahasiswa lebih memilih mengakses melalui internet dibandingkan mendatangi langsung Perpustakaan Universitas Muhammadiyah itu sendiri. Menurut esensi perpustakaan juga dapat dilihat dari data yang telah diambil penulis, bahwasannya dari 30 mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta hanya 15 mahasiswa saja yang pernah berkunjung ke perpustakaan, dari 15 mahasiswa itu juga sebagian besar hanya berkunjung ke perpustakaan tidak lebih dari dua kali kunjungan. Dengan adanya permasalahan tersebut maka perlu adanya perubahan pada Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Ditinjau dari usia bangunan yang cukup lama, Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta memerlukan penyesuaian fungsi bangunan guna sesuai dengan perkembangan yang ada, sesuai dengan data permasalahan yang diambil oleh penulis. Adaptive reuse merupakan salah satu konsep yang cocok digunakan dalam penyesuaian perpustakaan ini. *Adaptive reuse* sendiri merupakan salah satu konsep konservasi dengan menciptakan suatu perubahan fungsi pada bangunan dengan mempertahankan keaslian baik secara fisik maupun sejarah dari bangunan itu sendiri (Saputra & Purwantiasning, 2013). Dengan demikian esensi dari perpustakaan akan selaras dengan perkembangan zaman tanpa adanya pengurangan nilai-nilai yang terkandung dalam perpustakaan itu sendiri.

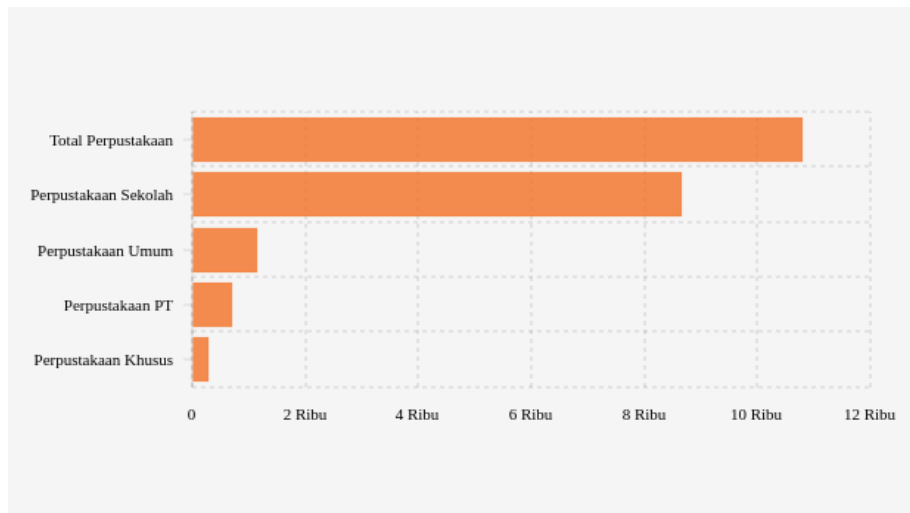
Dengan demikian terdapat poin latar belakang yang mendasari hal tersebut diantaranya berupa perpustakaan secara umum, diantaranya (1) Pentingnya lingkungan perpustakaan bagi mahasiswa; (2) Menurunnya minat masyarakat pada perpustakaan; (3) Penyesuaian fungsi perpustakaan pada era modern; (4) Pentingnya Lingkungan kreatif bagi mahasiswa, Kemudian latar belakang berupa Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta dan *adaptive reuse*, berikut penjelasan akan latar belakang tersebut.

1.2.1 Perpustakaan Secara Umum

1) Pentingnya Lingkungan Perpustakaan Bagi Mahasiswa

Perpustakaan merupakan salah satu sarana terpenting dalam menunjang civitas akademik dalam bidang Pendidikan, hal tersebut ditandai dengan adanya UU No 20 tahun 2003 pasal 45 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dengan jelas menyebutkan bahwa standar sarana dan prasarana pendidikan mencakup ruang belajar, tempat berolah raga, tempat beribadah, perpustakaan, laboratorium, tempat bermain, dan sumber belajar lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam buku pedoman Perpustakaan Perguruan Tinggi disebutkan bahwa, Perpustakaan Perguruan Tinggi merupakan unsur penunjang dalam kegiatan penelitian, Pendidikan dan pengabdian kepada masyarakat. Demi menunjang nilai Tri Darma tersebut, maka perpustakaan memiliki beberapa fungsi diantaranya; fungsi edukasi, sumber informasi, penunjang riset, rekreasi, publikasi, deposit dan interpretasi informasi (Berawi, 2012).

Dengan demikian peranan perpustakaan sangatlah penting baik bagi mahasiswa, perguruan tinggi maupun masyarakat umum, dikarenakan dengan adanya lingkungan perpustakaan mampu dijadikan tolak ukur bagai mana masyarakat sekitar gemar atau tidak membaca.



Gambar 1. Jumlah perpustakaan di Indonesia 2021
 Sumber: Badan Pusat Statistik (BPS)

2) Menurunnya Minat Masyarakat Pada Perpustakaan

Berdasar amatan dari setiap perpustakaan daerah yang ada hampir sebagian besar sepi dari pengunjung, baik dari pengunjung yang ingin membaca buku atau hanya sekedar mencari refresnsi dari bacaan lainnya (Fitriah, 2021). Dapat diketahui sendiri bahwa fungsi dari perpustakaan adalah mendorong minat dan daya baca masyarakat. Hal tersebut juga diperkuat bahwasannya Indonesia merupakan urutan kedua dari bawah dari daftar literasi dunia, dengan demikian Indonesia tergolong mempunyai masyarakat yang memiliki minat baca yang sangat rendah. Menurut data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001% yang dimana dari 1,000 orang Indonesia, hanya terdapat satu orang yang rajin membaca.

3) Penyesuaian Fungsi Perpustakaan Pada Era Modern

Perpustakaan merupakan salah satu wadah bagi masyarakat untuk mengakses berbagai macam fasilitas membaca yang dimana hal tersebut merupakan sumber utama bagi setiap ilmu pengetahuan. Dengan berkembangnya zaman fungsi perpustakaan juga perlu disesuaikan kemabali sehingga mampu memenuhi segala macam aktivitas para pengguna perpustakaan. Perpustakaan yang baik tidak hanya memberikan nilai edukasi saja melainkan juga memberikan nilai hiburan kepada

masyarakat (Syannaz & Budiono, 2016). Fungsi perpustakaan yang layaknya hanya sekedar tempat penyimpanan buku dan membaca sudah seharusnya ditinggalkan, dikarenakan fungsi perpustakaan sekarang mengacu kepada tempat melakukan interaksi sosial dan pengembangan ide kreatif kepada setiap penggunanya. Perpustakaan tidak lagi dilihat sebagai ruang senyap, melainkan ruang berekspresi yang terbuka bagi pengembangan kreativitas dan budaya knowledge sharing (Mursyid, 2016).

4) Pentingnya Lingkungan Kreatif Bagi Mahasiswa

Lingkungan kreatif merupakan salah satu poin penting dalam perkembangan hidup semorang manusia. Lingkungan kreatif sendiri akan mendorong perkembangan pola pikir kreatif yang solutif, pemikiran solutif tersebut berupa keterampilan dalam mengenali masalah dan kemampuan dalam membuat perencanaan memecahkan suatu masalah (Mayar et al., 2022).

Lingkungan yang mempunyai nilai kreativitas dapat dijadikan indikasi lingkungan tersebut sudah baik atau belum. Hal tersebut dikarenakan nilai kreatif sendiri adalah hasil menifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya, dengan kreativitas memungkinkan masyarakat untuk meningkatkan kualitas hidupnya (Sari, 2005).

1.2.2 Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta

Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta sudah berdiri sejak 18 September 1958, yang berawal dari Universitas Muhammadiyah Surakarta bernama IKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta. Perpustakaan ini selalu mengalami perkembangan setiap tahunnya.

Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta selalu mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik secara fisik maupun sistem. Perubahan tersebut seperti bangunan gedung, fasilitas yang diberikan, hingga koleksi buku yang senantiasa bertambah. Dengan memiliki bangunan dengan empat lantai sudah banyak progres yang telah dicapai oleh Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Namun dengan adanya perkembangan tentu saja terdapat masalah yang selalu dihadapi setiap zamannya. Seperti gambaran tabel dibawah menunjukkan secara garis besar bahwa terdapat kenaikan pengunjung (kecuali 2021, dikarenakan pandemi) bahkan pengunjung pada tahun 2022 menginjak angka 30.951 orang. Namun dilihat dari segi jumlah pengunjung saja belum bisa dijadikan tolak ukur bahwa perpustakaan ini baik. Penulis telah mengumpulkan data berupa wawancara yang menunjukkan bahwa dari 30 mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta hanya 15 mahasiswa saja yang pernah berkunjung ke perpustakaan, dari 15 mahasiswa itu juga sebagian besar hanya berkunjung ke perpustakaan tidak lebih dari dua kali kunjungan. Hal tersebut terjadi dikarenakan banyak mahasiswa mengeluhkan mengenai fasilitas berupa ruang dan desain yang diberikan sangatlah tidak sesuai dengan perkembangan zaman pada saat in. Sehingga banyak mahasiswa yang memilih ke perpustakaan hanya sekedar mencari referensi dan tidak memanfaatkan fasilitas yang disediakan dengan maksimal.

Tabel 1. Jumlah kunjungan *offline* 2020-2022

Sumber: Data Perpustakaan

Jumlah Pengunjung Perpustakaan Offline 2020-2022			
Tahun	2020	2021	2022
Jumlah Pengunjung	18.875	2.843	30.951

1.2.3 Adaptive Reuse

Adaptive reuse sendiri merupakan salah satu metode penggunaan kembali suatu bangunan guna menekan penyebaran pembangunan maupun mengurangi biaya pembangunan (Susanto et al., 2020). *Adaptive reuse* dapat digunakan pada semua bangunan dan tidak ada aturan yang digunakan untuk menentukan hal tersebut (Hien Yau Ch, 2010). Namun *adaptive reuse* sendiri merupakan salah satu konsep dalam pelestarian gedung maupun kawasan budaya. Dengan demikian *adaptive reuse* merupakan salah satu pendekatan yang sesuai untuk Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta

dikarenakan mampu mempertahankan esensi dari nilai sejarah perpustakaan itu sendiri.

1.3 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana perancangan konsep desain perpustakaan sebagai wadah kreatif mahasiswa dengan pendekatan *adaptive reuse*?

1.4 Tujuan dan Sasaran

1.4.1 Tujuan

- 1) Menghasilkan rancangan perpustakaan dengan lingkungan *work, learning and leisure* dengan fungsi wadah kreatif mahasiswa.
- 2) Mewujudkan rancangan perpustakaan menggunakan pendekatan *adaptive reuse*.

1.4.2 Sasaran

- 1) Membuat konsep perancangan perpustakaan dengan lingkungan *work, learning and leisure* dengan fungsi wadah kreatif bagi mahasiswa.
- 2) Mewujudkan konsep *adaptive reuse* dalam bentuk bangunan arsitektural pada perancangan perpustakaan.

1.5 Lingkup Pembahasan dan Batasan

1.5.1 Fokus

Fokus objek meliputi pembahasan konsep dan desain perancangan perpustakaan sebagai wadah kreatif mahasiswa menggunakan pendekatan *adaptive reuse*.

Fokus objek utama mengarah pada lingkungan kreatif bagi mahasiswa yang mampu digunakan untuk *work, learning and leisure*. Dengan subjek pendukung berupa lingkungan pendukung guna masyarakat umum.

1.5.2 Lokus

Lingkup Lokus merujuk pada site Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang terletak pada Kampus 2 Universitas Muhammadiyah Surakarta Jl. A. Yani Tromol Pos 1, Mendungan, Pabelan, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah.

1.6 Luaran

- 1) Konsep perancangan perpustakaan dengan lingkungan *work, learning and leisure* dengan fungsi wadah kreatif mahasiswa.
- 2) Desain arsitektural dengan konsep *adaptive reuse* pada perancangan perpustakaan.

1.7 Metode Pembahasan

1.7.1 Pengumpulan Data

- 1) Studi literatur
Mempelajari serta memahami literatur terkait dengan judul serta topik yang menjadi landasan dari tujuan pembahasan. Meliputi informasi mengenai Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta, Hubungan antara *work, learning and leisure*, fungsi konsep dari wadah kreatif, serta maksud dari pendekatan *adaptive reuse*.
- 2) Observasi
Survei lokasi Perpustakaan Muhammadiyah Surakarta yang terletak pada Kampus 2 Universitas Muhammadiyah Surakarta Jl. A. Yani Tromol Pos 1, Mendungan, Pabelan, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah, dengan tujuan mengetahui permasalahan lapang secara langsung.
- 3) Wawancara
Menanyakan beberapa pertanyaan kepada pengguna perpustakaan terkait isu atau topik berdasarkan judul, guna mendapat jawaban atau prespektif yang mendukung data yang ada.

1.7.2 Pengolahan Data

Data yang terkumpul baik dari lapang maupun referensi akan diolah memlaui proses identigikasi yang akan dihubungkan dengan permasalahan yang ada sehingga menghasilkan data akhir.

1.7.3 Perumusan Konsep

Hasil identifikasi yang dihasilkan dari data yang terkumpul akan digunakan sebagai panduan dalam perancangan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Surakarta sebagai wadah kreatif mahasiswa dengan pendekatan *adaptive reuse*.

Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan gambaran awal terkait topik yang diambil berupa perpustakaan dengan pendekatan *adaptive reuse*. Bagian ini terdiri dari terdiri dari deskripsi, latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan dan batasan, luaran, metodologi pembahasan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka berisi tinjauan dan referensi teoritis dari berbagai sumber yang berkaitan dengan perancangan perpustakaan dengan pendekatan *adaptive reuse*.

BAB III GAMBARAN UMUM WILAYAH PERENCANAAN

Meliputi data lapang lokasi yang berisis mengenai data fisik, aspek aktifitas, aspek pengelolaan, analisa lingkungan, dan non fisik terkait lokasi, serta gagasan perancangan.

BAB IV
ANALISA KONSEP
PERENCANAAN DAN
PERANCANGAN

Menjelaskan analisa uraian serta detail mengenai konsep perancangan perpustakaan dengan pendekatan adaptive reuse. Analisa yang akan dibahas berupa analisa dan konsep site, analisa dan konsep ruang, analisa dan konsep massa, analisa dan konsep tampilan arsitektur, analisa dan konsep struktur dan utilitas, analisa dan konsep penekanan arsitektur sesuai dengan judul (*adaptive reuse*)