

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Pengertian Judul

Laporan pada Konsep Perancangan Arsitektur (KPA) yang akan di ajukan dengan judul “**Redesain Perpustakaan Remen Maos Boyolali Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku**” penjabaran definisi dari judul tersebut adalah sebagai berikut:

#### **Kata Judul**

#### **Deskripsi**

#### **Redesain**

Redesign dapat diartikan sebagai desain ulang. Salim<sup>d</sup> Ninth Collegiate English-Indonesia Dictionary (2000), berpendapat bahwa redesign artinya perancang kembali.

American Heritage Dictionary (2006) berpendapat bahwa “*redeign means to make a revision in the appearance of function of*”, yang diartikan yaitu membuat suatu revisi dalam hal penampilan ataupun fungsinya.

Collins English Dictionary (2009), berpendapat bahwa “*redesign is change the design of (something)*”, dimana arti dari redesign itu sendiri yaitu mengubah desain dari (sesuatu).

Sehingga redesain disimpulkan sebagai kegiatan perancangan ulang dari sesuatu hingga terdapat perubahan baik dari penampilan atau fungsinya dengan maksud untuk menciptakan suatu manfaat yang lebih baik dibandingkan produk ataupun desain yang telah ada sebelumnya.

**Perpustakaan**

Institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna untuk memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi para pemustaka (UU No.43 Tahun 2007 ayat 1 pasal 1).

**Boyolali**

Kabupaten Boyolali terletak sekitar 25 km di sebelah Barat dari Kota Surakarta. Kabupaten ini berbatasan dengan Kabupaten Sragen, Kabupaten Karanganyar, Kabupaten Sukoharjo, dan Kota Surakarta di Timur; Kabupaten Magelang dan Kabupaten Semarang di Barat; Kabupaten Semarang dan Kabupaten Grobogan di sebelah Utara; serta Kabupaten Klaten dan Kabupaten Sleman (Daerah Istimewa Yogyakarta) di sebelah Selatan. Kabupaten Boyolali termasuk dalam Kawasan Solo Raya.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten\\_Boyolali](https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Boyolali)

**Pendekatan**

Pendekatan merupakan usaha menuju optimalisasi desain dalam suatu perancangan (Kusumarini, 2004)

**Arsitektur Perilaku**

Arsitektur perilaku didefinisikan sebagai hubungan antara manusia dan lingkungan serta perilakunya yang mempunyai hubungan timbal balik, saling berkaitan dan juga saling mempengaruhi antara satu dengan yang lain (Marlina dan Ariska 2019).

Arsitektur perilaku merupakan sebuah konsep desain berdasarkan pada pengamatan terhadap aktivitas manusia. Desain dapat berperan sebagai pendukung atau penghalang terjadinya perilaku (Watson, 1878-1958, dalam Suwandi & Nur'aini, 2021).

Maka pengertian yang dimaksud dari judul “Redesain Perpustakaan Remen Maos Boyolali Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku” yaitu meredesain suatu wadah pengelola koleksi karya rekam, karya cetak dan karya tulis yang tertuju kepada pengguna untuk memaksimalkan kenyamanan pengguna yang berkaitan dengan psikologis atau tingkah laku terhadap lingkungannya, bahwasanya pengguna akan mendapatkan kenyamanan hingga keamanan yang sesuai.

## **1.2 Latar Belakang**

Kualitas suatu bangsa dipengaruhi salah satunya dari minat baca masyarakatnya, dari kebiasaan membaca kita bisa mengetahui informasi dan juga perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berdampak tidak langsung terhadap kemajuan bangsa, sebaliknya, kurangnya minat baca dan literasi pada masyarakat akan berdampak pada ketertinggalan bangsa Indonesia dibandingkan negara lain yang lebih maju. Salah satu alasan masyarakat tidak suka membaca karena kurangnya akses dalam mendapatkan buku.

Perpustakaan sebagai salah satu media yang bisa dipergunakan untuk menghubungkan antara media baca seperti buku, majalah, koran, komik, novel dan jurnal serta hasil penelitian yang dicetak dengan para pembaca. Perpustakaan digunakan sebagai ruang untuk penyimpanan buku atau terbitan lainnya berdasarkan susunan yang sudah ditentukan untuk digunakan pembaca dan tidak untuk diperjual belikan (Basuki, 1993). Menurut (anandasivam & cheon, 2008) tantangan terbesar dalam era modern adalah bagaimana mendatangkan lebih banyak remaja dan orang dewasa muda untuk mengunjungi perpustakaan.

Sebuah perpustakaan terdiri dari beberapa ruang yang memiliki fungsi masing-masing, misalnya ruang koleksi buku, ruang baca, ruang referensi, ruang diskusi dan lain sebagainya. (Lasa HS, 2008) berpendapat bahwa ruang atau bangunan didalam perpustakaan tidak sesederhana seperti yang dibayangkan orang lain, setiap perpustakaan mempunyai kebutuhan ruang yang berbeda-beda berdasarkan pemakaian, macam kegiatan dan pemanfaatan. Perpustakaan digunakan untuk berbagi macam aktivitas, tidak sekedar dimanfaatkan untuk tempat membaca saja. Disini kita juga bisa menggunakan perpustakaan untuk

mengakses internet, belajar, berdiskusi dan kegiatan lain. Pada era modern banyak anak muda lebih menyukai bekerja di ruang terbuka secara bersama-sama, meskipun beberapa dari mereka yang ingin bekerja dalam keadaan sunyi dan diam di dalam perpustakaan (Juhnevisa & Udre, 2010). Menurut (achmad, 2012) mengutarakan bahwa arsitektural dari perpustakaan perlu adanya pembenahan untuk menambah daya tarik masyarakat memanfaatkan desain interior. Bangunan perpustakaan yang ada pada saat ini terkesan konvensional sehingga diperlukan perancangan dengan mempertimbangkan unsur fungsional dan fashionable.

Definisi redesain berdasarkan KBBI yaitu rancangan ulang yang merupakan kata kerja, jadi redesain dapat dinyatakan suatu kegiatan perancangan ulang suatu produk yang ada sebelumnya. Menurut Depdikbud (1996, dalam Wibisono 2021) kata redesain dalam bahasa Inggris yaitu *redesign* yang artinya perancangan kembali atau mendesain kembali. Dapat juga diartikan penataan ulang dari sesuatu yang telah kehilangan fungsi seperti semestinya. Sedangkan menurut American Heritage Dictionary (2006) "*redesign means to make a revision in the appearance of function of*", yang dapat diartikan yaitu membuat revisi dalam hal penampilan ataupun fungsinya. Dan menurut Collins English Dictionary (2009), "*redesign is change the design of (something)*", dimana arti dari redesign itu sendiri yaitu mengubah desain dari (sesuatu).

Sehingga redesain dapat diartikan kegiatan perancangan ulang dari sesuatu sampai terdapat perubahan baik dari penampilan ataupun fungsi dengan maksud untuk menciptakan suatu manfaat yang lebih jika dibandingkan dengan produk ataupun desain yang telah ada sebelumnya.

Persepsi visual didalam psikologi merupakan kemampuan manusia dalam menginterpretasikan apa yang diterima oleh mata dan persepsi inilah yang disebut sebagai penglihatan. Beberapa unsur dalam psikologis yang terangkum pada sistem visual (*visual system*). Sistem visual yang tertangkap oleh pancaindra manusia berkaitan terhadap lingkungan, memungkinkan sebagai bentuk adaptasi dan informasi bagi manusia. Perancangan ruang fisik didasarkan pada karakteristik

perilaku manusia itu sendiri sebab perilaku manusia juga dilakukan didalam ruang yang telah ditentukan (Tabaeian, 2011).

Desain arsitektur interior yang mempengaruhi pada psikologis dan sikap yang terjadi pada visual manusia terhadap ruang. Hal ini sangat berpengaruh pada kondisi perbedaan antara fisik dan psikologis serta pengalaman pribadi yang terjadi. Karena dalam diri manusia ada faktor-faktor yang di inginkanya dan mudah berpengaruh terhadap lingkunganya. Membentuk kebutuhan ruang atau penghuni perlu memperhatikan faktor-faktor seperti usia, tingkat pendidikan, status fisik, sosial ekonomi, jenis kelamin, serta ambisi dari pengguna ruang. Sebuah interaksi yang dilakukan manusia dengan arsitektur interior akan menghasilkan suatu keadaan nyaman dan tidaknya dari sisi desain. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya dari (sainttyaw, 2013) yang menyatakan bahwa desain interior memberi pengaruh pada kenyamanan pengguna perpustakaan meliputi ruang personal, area variasi hirarki, suhu udara, tata suara, gaya, perawatan, kualitas udara, dan pencahayaan serta fashion.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka perlu dilakukan evaluasi dari desain ruang perpustakaan sehingga pengguna merasa nyaman, aman, efektif dan efisien serta betah berada didalam perpustakaan. Maka dari itu perlu diketahui bagaimana presepsi visual dari pengguna terhadap ruang yang ada di perpustakaan.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan yang dijabarkan pada latar belakang, saat ini perpustakaan khususnya di masyarakat Boyolali sedang mengalami penurunan minat pengunjung hingga baca di perpustakaan tepatnya pada usia remaja yang disebabkan dari kurang menariknya perancangan perpustakaan di masa kini. Sehingga mendapatkan suatu permasalahan seperti berikut:

1. Bagaimana merancang ulang tampilan perpustakaan, kebutuhan ruang, tata *furniture* yang berkaitan dengan tingkah laku?

2. Bagaimana meningkatkan kenyamanan pengunjung di perpustakaan terhadap lingkungannya melalui tingkah laku pengguna, bahwasanya akan mendapatkan kenyamanan yang sesuai?

## **1.4 Tujuan dan Sasaran**

### **1.4.1 Tujuan**

1. Merancang ulang perpustakaan dengan menekankan psikologis pengguna di perpustakaan. Meningkatkan minat daya tarik pengunjung/pengguna di era sekarang yang kurangnya minat pengguna perpustakaan.
2. Merancang ulang perpustakaan hingga mengatasi permasalahan yang menyangkut interaksi pengguna terhadap lingkungannya sehingga mampu menciptakan rasa nyaman pada kondisi manusia serta kenyamanan perilaku yang diinginkan.

### **1.4.2 Sasaran**

Merancang ulang perpustakaan dengan di tujukan pada masyarakat umum terutama pada anak berusia remaja di kota Boyolali dimana di era sekarang kurangnya peminat pengunjung perpustakaan dan membuat pengunjung atau pengguna perpustakaan merasa nyaman terhadap lingkungannya, bahwasanya suatu lingkungan yang akan menempatkan posisinya sebagai objek utama terhadap pengguna.

## **1.5 Ruang Lingkup Masalah**

Dalam upaya mencapai tujuan dan sasaran penelitian maka diperlukan pembatasan pembahasan seperti pembahasan pada alur perencanaan dan juga perancangan berdasarkan literatur serta pertimbangan studi dari objek lain yang serupa.

Kegiatan pembahasan dan perencanaan dalam me-Redesain Perpustakaan Remen Maos Boyolali Terhadap Psikologis Pengguna Ruang Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku dibatasi pada sudut pandang pengguna ruang atau pengunjung di perpustakaan terhadap tingkat kenyamanan visual pada ruang yang berkaitan

dengan kondisi atau suasana pengguna terhadap lingkungannya dan tingkah laku. Hal tersebut turut menentukan faktor dari perancangan yang dimasukkan dengan cara logika dan asumsi dalam *koridor Concept Design*.

### **1.6 Keluaran**

Luaran dari kegiatan ini berupa konsep perancangan dalam bentuk laporan tertulis yang tertuang dalam Konsep Perancangan Arsitektur (KPA), hasil berupa gambar arsitektural yang menjadi produk tersendiri akan tetapi tidak terlepas dari luaran KPA. Desain yang dihasilkan berupa perancangan perpustakaan dengan kriteria pengguna atau pelaku melalui psikologis yang di hasilkan, guna mencapai rasa nyaman terhadap lingkungannya, bahwasanya suatu lingkungan yang akan menempatkan posisinya sebagai objek utama terhadap pengguna.

### **1.7 Metode Pembahasan**

Metode penyusunan laporan yang digunakan antara lain:

1. Metode Literatur melalui buku atau jurnal yang membahas tentang topik yang serupa atau yang telah melakukan identifikasi terkait objek tersebut.
2. Wawancara dan Observasi pengamatan langsung pada kondisi dan kebiasaan pada pengunjung di lokasi tersebut.
3. Observasi lokasi secara langsung di lapangan guna mendapatkan informasi untuk memperkuat data yang di dapat,

### **1.9 Sistematika Penulisan**

Sistematika yang dibuat dalam pelaporan dasar program perencanaan dan perancangan arsitektur menggunakan susunan berikut ini :

#### **BAB I           Pendahuluan**

Pada bagian pendahuluan berisi terkait pengertian judul laporan, latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup masalah, keluaran, metode pembahasan, dan sistematika penulisan.

**BAB II Tinjauan Pustaka**

Pada bab tinjauan pustaka berisikan pembahasan terkait teori - teori yang berhubungan dengan topik kasus pembahasan untuk digunakan menyusun konsep dasar dalam menganalisis serta landasan pada desain.

**BAB III Gambaran Umum Lokasi dan Perencanaan**

Pada bab III menguraikan penjelasan gambaran umum terkait data fisik lokasi dan non fisik lokasi. Menjelaskan kondisi pada lokasi, lingkungan, dan gambaran terkait gagasan perencanaan.

**BAB IV Analisis Konsep Perencanaan dan Perancangan**

Pada bab konsep perencanaan dan perancangan proyek berisi pembahasan tentang analisis makro dan mikro serta konsep yang akan diaplikasikan pada desain.