

BAB II

TINJAUAN TEORI DAN DATA

2.1 Tinjauan Definisi, Manfaat, dan Jenis-Jenis Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku adalah kertas berjilid yang ditulis atau kosong. Jadi dapat diartikan bahwa menurut KBBI buku sebenarnya adalah lembaran-lembaran kertas yang disatukan kemudian dijilid.

A. Manfaat Buku

Dalam bentuk apapun, buku kemudian memiliki peran yang besar bagi kehidupan seseorang. Berikut adalah manfaat buku :

1. Media mengakses dan berbagi buah pikiran

Siapapun dapat menulis manuskrip dan kemudian mengikatnya menjadi sebuah buku yang berisi pemikiran penulis, sehingga buku memberikan keuntungan bagi penulis untuk mengkomunikasikan pemikirannya kepada pembaca secara tertulis.

2. Media mengakses dan berbagi informasi

Siapapun dapat menulis manuskrip dan kemudian mengikatnya menjadi sebuah buku yang berisi pemikiran penulis, sehingga buku memberikan keuntungan bagi penulis untuk mengkomunikasikan pemikirannya kepada pembaca secara tertulis.

3. Media untuk mendukung kegiatan pembelajaran

Buku, baik cetak maupun elektronik, juga sangat membantu dalam menunjang pembelajaran.

4. Media untuk terhubung dengan dunia luar

Buku dapat membantu untuk mendapatkan pengetahuan, mengetahui banyak hal, dapat membantu untuk belajar dan melihat banyak hal di seluruh dunia. Jadi, buku dapat membantu seseorang terhubung dengan dunia luar di berbagai wilayah.

5. Sumber inspirasi

Buku bisa menjadi sumber inspirasi bagi pembaca dalam banyak hal. Misalnya, seorang pembaca membaca sebuah novel yang menggambarkan karakter dengan kondisi serupa. Penulis menantang karakter untuk memecahkan masalah di kantornya. Dengan demikian, pembaca yang mengalami situasi serupa dapat terinspirasi dari cerita tersebut dan terdorong untuk memecahkan masalah yang ada.

6. Media Hiburan

Buku memberi manfaat sebagai media hiburan ketika seseorang sedang merasa bosan atau suntuk. Dengan membaca buku, berbagai persoalan tersebut dapat diatasi, sebab otak akan fokus pada isi buku tersebut.

B. Jenis-Jenis Buku

Dalam bukunya, Trim (2013) mengurai kreativitas buku menurut wilayah sebagai berikut :

1. Buku Fiksi

Dibuat menurut imajinasi penulisnya bukanlah buku dengan cerita yang tidak nyata, tetapi pembaca merasa bahwa cerita itu nyata. Jenis buku ini berupa kumpulan cerpen, kumpulan puisi, kumpulan drama dan novel.

2. Buku NonFiksi

Ini adalah buku yang diangkat dari kisah nyata tanpa mengaburkan para pelaku dalam cerita dan diciptakan oleh imajinasi penulis. Jenis buku ini adalah biografi, otobiografi, kisah nyata, memoar, cerita dari kitab suci.

3. Buku Fiksi

Ini adalah buku yang didasarkan pada pengetahuan yang valid tanpa meremehkan isi pengetahuan. Jenis buku tersebut adalah buku referensi, buku pedoman, kamus, ensiklopedi, peta dan lain-lain.

Pengelompokan buku lainnya menurut isi buku, yaitu :

1. Novel

Novel adalah karya fiksi prosa yang tertulis dan juga narasi, biasanya dalam bentuk cerita. Novel biasanya berisi kurang lebih dari 4.000 kata, dengan lebih kompleks dari cerpen, serta tidak dibatasi dengan keterbatasan struktural..

2. Komik

Merupakan suatu bentuk karya seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Komik biasanya dicetak pada kertas dengan terdapat teks di dalamnya.

3. Ensiklopedia

Buku seri yang berisi penjelasan ilmiah dalam urutan abjad atau kategori pendek dan ringkas.

4. Antologi

Merupakan kumpulan karya sastra berupa puisi, syair, pantun, cerpen, cerpen dan prosa.

5. Dongeng

Ini adalah cerita tradisional atau sastra kuno yang menceritakan tentang kejadian luar biasa, imajiner yang sebenarnya tidak diperhatikan oleh masyarakat. Tujuan dongeng biasanya untuk mengajarkan pelajaran moral dan mendidik serta menghibur anak-anak.

6. Biografi/Autobiografi

Ini adalah buku yang berisi kisah seseorang, mulai dari kehidupan karakter dari masa kanak-kanak hingga usia lanjut hingga kematian.

7. Buku Panduan

Disebut juga sebagai buku petunjuk, berisi tentang tata cara dalam melakukan suatu pekerjaan atau aktivitas. Misalnya panduan dalam berkebun kelapa sawit, panduan beternak ayam, dan lain-lain.

8. Atlas

Atlas merupakan kumpulan peta yang disatukan dalam bentuk buku. Selain dalam bentuk buku, atlas juga dapat ditemukan dalam bentuk multimedia, misalnya *Google Earth*. Atlas dapat memuat informasi geografi, batas negara, statistik geopolitik, sosial, agama, serta ekonomi.

9. Fotografi

Secara umum, buku fotografi merupakan kumpulan gambar-gambar yang diambil menggunakan kamera

10. Catatan Harian (Jurnal/*Diary*)

Merupakan buku yang berisi catatan harian atau catatan harian itu sendiri.

Dalam perancangan ini, dari beberapa jenis-jenis buku diatas dibagi menjadi dua bagian yang akan digunakan secara multimedia interaktif dan sebagian tetap sebagai buku biasa. Jenis-jenis buku yang akan dijadikan sebagai multimedia interaktif adalah jenis novel, komik, dongeng, dan panduan.

2.2 Definisi, Jenis-Jenis, Fungsi dan Tata Ruang Perpustakaan

Dengan banyaknya manfaat dan jenis buku, hal positif tersebut dapat dijadikan kesempatan untuk membuat sebuah perpustakaan. Perpustakaan yang merupakan ruang publik dapat berperan sebagai tempat di mana berbagai macam buku tersebut dikoleksi dengan tujuan untuk mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi dan pengetahuan yang ingin mereka dapatkan.

A. Jenis-jenis Perpustakaan

Menurut Sutarno (2006), jenis-jenis perpustakaan adalah sebagai berikut :

1. Perpustakaan Nasional RI

Merupakan perpustakaan nasional yang berkantor pusat di ibu kota negara Indonesia, dengan diseminasi dan jangkauan nasional, serta merupakan salah satu Lembaga Administrasi Non Kementerian (LPND) yang bertanggung jawab kepada Presiden.

2. Perpustakaan Umum

Perpustakaan umum adalah perpustakaan yang terbuka untuk semua lapisan masyarakat sebagai siswa, tanpa memandang usia, suku, ras, agama, jenis kelamin, dan status sosial.

- Perpustakaan umum yang dikelola oleh pemerintah negara bagian, pemerintah kabupaten, kabupaten/kota, pemerintah daerah dan desa/kecamatan dapat mengembangkan sistem layanan perpustakaan berbasis teknologi informasi dan komunikasi.
- Pemerintah kabupaten dan pemerintah kabupaten/kota mengelola perpustakaan umum daerah yang koleksinya dapat mendukung pelestarian budaya daerah dan membantu mewujudkan masyarakat belajar sepanjang hayat.
- Pemerintah negara bagian, kabupaten, dan/atau kabupaten/kota mengelola layanan perpustakaan keliling untuk area yang tidak tercakup oleh layanan perpustakaan permanen.

3. Perpustakaan Perguruan Tinggi

Perpustakaan perguruan tinggi, baik universitas, perguruan tinggi, sekolah menengah atau institut. Keberadaan, tugas, dan fungsi perpustakaan merupakan bagian dari pembentukan Tridharma perguruan tinggi yang meliputi pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat..

4. Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan sekolah terletak di dalam sekolah, dikelola oleh sekolah, dan berfungsi sebagai sarana kegiatan belajar mengajar, penelitian sederhana, penyediaan bahan bacaan, dan tempat hiburan.

5. Perpustakaan Khusus

Ada perpustakaan khusus di lembaga negara dan swasta. Perpustakaan ini dianggap sebagai sumber pengetahuan dan informasi yang terkait langsung atau tidak langsung dengan lembaga induknya.

B. Fungsi perpustakaan

Berdasarkan apa yang tertulis dalam Pasal 4 UU Perpustakaan No. 43 Tahun 2007, dijelaskan bahwa tujuan perpustakaan adalah memberikan layanan kepada pustakawan untuk meningkatkan kegemaran membaca dan memperluas wawasan serta pengetahuan mereka demi mencerdaskan kehidupan bangsa.

Perpustakaan berfungsi sebagai sistem pengelolaan dokumen, gagasan, pemikiran, pengalaman, dan wawasan kemanusiaan, dan tugas utamanya adalah melestarikan produk budaya manusia, terutama berupa dokumen, karya cetak, dan karya rekaman. Mewariskan ide, pemikiran, pengalaman, dan pengetahuan tentang kemanusiaan kepada generasi berikutnya dapat bermanfaat. Tujuan dari pelaksanaan misi perpustakaan ini adalah untuk membentuk masyarakat yang berbudaya membaca dan belajar sepanjang hayat. Selain itu, perpustakaan juga mempunyai tugas untuk meningkatkan sistem pendidikan nasional sesuai UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003. Perpustakaan berfungsi sebagai pusat sumber informasi, ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya.

C. Tata Ruang Perpustakaan

Basuki (1992) mengatakan, ada dua hal yang harus dipertimbangkan dalam menata ruang baca perpustakaan, yaitu :

1. Aspek umum seperti sumber daya keuangan, letak/letak, luas lantai, jumlah staf, tujuan dan fungsi organisasi, kebutuhan pengguna, perilaku pengguna, infrastruktur dan fasilitas teknologi informasi yang diperlukan untuk kenyamanan ruang baca perpustakaan.
2. Aspek teknis terkait kegiatan penelitian pendahuluan untuk menentukan kondisi operasi ruangan dan peralatan yang optimal, penyimpanan dokumen, kenyamanan penggunaan dan memperhatikan

faktor cuaca (suhu), pencahayaan (cahaya), akustik (kebisingan), masalah khusus (koleksi mikro) dan keamanan (Tahan api) di dalam perpustakaan.

Menurut Pedoman Pengelolaan Perpustakaan (2000), gedung perpustakaan memiliki ruang yang terdiri dari beberapa ruangan yang masing-masing memiliki fungsi yang berbeda. Ruang perpustakaan merupakan ruangan yang terpisah dari kegiatan lain yang disediakan untuk perpustakaan. Selain itu, tata ruang juga harus disesuaikan dengan sistem operasi, sistem operasi, jumlah pengguna, jumlah pegawai dan keselamatan kerja, sehingga operasional perpustakaan dapat berjalan efektif.

Ada beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam perancangan ruangan perpustakaan, antara lain :

1. Jumlah koleksi dan perkembangan di masa yang akan datang.
2. Jumlah pemakai atau masyarakat yang dilayani oleh perpustakaan.
3. Jumlah bentuk layanan perpustakaan yang disajikan.
4. Jumlah petugas atau karyawan yang menggunakan ruangan.

Selain itu, Lasa (2007) mengatakan bahwa perencanaan wilayah harus memperhatikan prinsip-prinsip :

1. Asas jarak, yaitu suatu susunan tata ruang yang memungkinkan proses penyelesaian pekerjaan dengan menempuh jarak paling pendek.
2. Asas rangkaian kerja, yaitu suatu tata ruang yang menempatkan tenaga dan alat-alat dalam suatu rangkaian yang sejalan dengan urutan penyelesaian pekerjaan yang bersangkutan.
3. Asas pemanfaatan, yaitu tata susunan ruang yang memanfaatkan ruangan sepenuhnya.

D. Perancangan Perpustakaan

Lasa (2007) mengatakan, dalam merancang ruang perpustakaan perlu diperhatikan dalam penataan ruang baca, ruang koleksi dan ruang sirkulasi yang dipilih dengan sistem tata sekat, tata parak, dan tata baur.

1. Sistem tata sekat adalah cara penataan ruang perpustakaan yang memisahkan koleksi dari ruang baca pengunjung. Sistem ini tidak memperbolehkan pengunjung untuk masuk ke ruang koleksi dan dilayani oleh petugas.
2. Sistem tata parak, yaitu sistem pembagian ruangan, yang memisahkan antara koleksi dengan ruang baca. Sistem ini memungkinkan pengunjung untuk mengumpulkan koleksinya sendiri untuk kemudian disimpan dan dibaca di ruangan lain.
3. Sistem tata baur, yaitu cara menempatkan sedekah campuran di ruang baca untuk memudahkan pembaca mengambil dan mengembalikan koleksinya sendiri.

Disamping itu, dalam hal teknis pelaksanaan program pembangunan gedung atau ruang perpustakaan, harus dipersiapkan hal-hal sebagai berikut :

1. Penunjukan personalia

Artinya seseorang yang bertanggung jawab untuk membangun gedung perpustakaan. Pegawai yang ditunjuk bertanggung jawab atas penyiapan peralatan perpustakaan, ia aktif mengumpulkan kebutuhan struktur hingga konstruksi struktur berdasarkan pengalamannya. Karyawan ini harus ditugaskan ke Komite Pembangunan Perpustakaan, yang meliputi arsitek, pustakawan, konsultan perpustakaan, desainer interior, kepala fasilitas perpustakaan, dan departemen administrasi dan keuangan.

2. Memperhatikan prinsip desain gedung

Prinsip konstruksi perpustakaan harus fleksibel, artinya dapat mengubah tampilannya tanpa perubahan besar pada bahan bangunannya. Dalam merencanakan gedung perpustakaan, ada tiga hal yang harus diperhatikan, yaitu :

- a. Untuk memudahkan kontrol pengunjung, hanya ada satu pintu masuk dan satu pintu keluar.

- b. Pintu dan jendela harus dilindungi dengan kawat atau teralis untuk mencegah pencurian.
- c. Ketinggian rak buku harus dalam batas yang biasa bagi pengunjung, mis. tidak lebih dari 175 cm untuk orang Indonesia. Hal ini memudahkan pengunjung untuk mengambil koleksinya.

3. Menentukan luas ruangan

Luas ruang perpustakaan ditentukan oleh jenis pengguna, anggaran dan iklim perpustakaan. Menurut standar pembangunan perpustakaan yang tercantum dalam *Indian Standard Recommendation on Primary Elements of Library Building Design* (1997), luas masing-masing layanan perpustakaan berfungsi sebagai ruang editing (9m²), ruang administrasi (5m²), ruang baca untuk pembaca. (2,33m²) dan ruang darurat (tangga, pintu masuk, lift, ruang depan, toilet) hanya sekitar 30% dari area baca perpustakaan.

4. Pemilihan lokasi perpustakaan

Pemilihan lokasi harus mempertimbangkan kemudahan penggunaan, perluasan di masa mendatang, ketersediaan lahan, dan dana pembangunan. Pemilihan lokasi sangat berpengaruh terhadap minat pengguna untuk mengunjungi perpustakaan.

5. Menentukan spesifikasi ruangan

Tahap ini merupakan rencana kerja akhir dengan tugas menyusun denah, elevasi dan detail struktur terkait tata udara, sistem ventilasi dan sistem penerangan ruangan.

Dari definisi, jenis-jenis dan tata ruang perancangan perpustakaan di atas, dapat disimpulkan bahwa perancangan perpustakaan dalam studi ini dapat dikategorikan dalam jenis Perpustakaan Umum karena tujuan user-nya adalah untuk masyarakat di semua kalangan usia, yang bertujuan untuk menambah ilmu.

2.3 Tinjauan Kota Bandung

Kota Bandung merupakan ibu kota Provinsi Jawa Barat yang juga merupakan pusat pemerintahan dan perekonomian Provinsi Jawa Barat Indonesia. Bandung merupakan kota terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta dengan kepadatan penduduk 15.051 jiwa/km². (Wikipedia bahasa Indonesia, 2023).

A. Sejarah Kota Bandung

Kota Bandung berasal dari kata bendungan karena lahar gunung Tangkuban Parahu membendung Sungai Citarum yang kemudian membentuk sebuah danau. Berdasarkan falsafah Sunda, kata Bandung juga berasal dari ungkapan *Nga-Bandung-an Banda Indung* yang merupakan ungkapan sakral dan mulia karena mengandung nilai-nilai ajaran Sunda. Nga-Bandung artinya membuktikan atau bersaksi. Banda adalah semua yang ada di alam, yaitu bumi dan atmosfer, serta benda hidup dan mati. Indung berarti Ibu Pertiwi atau dikenal juga dengan Ibu Pertiwi dimana Banda berada.

Kota Bandung menjadi kota setelah pemerintahan kolonial Hindia Belanda oleh Gubernur Jenderal Herman Willem Daendel yang mengeluarkan surat keputusan tertanggal 25 September 1810 menetapkan dan meresmikan kota Bandung sebagai ibu kota wilayah Bandung. Kota Bandung didirikan pada tanggal 1 April 1906 oleh Gubernur Jenderal J.B. Van Heutsz secara resmi diberikan status kota dengan luas awal sekitar 900 hektar dan diperluas menjadi 8.000 hektar pada tahun 1949.

B. Lambang Kota Bandung



Gambar 2.1 Lambang Kota Bandung

Sumber : bandung.go.id

Lambang ini ditetapkan melalui Peraturan Daerah Kota Besar Bandung pada 8 Juni 1953 yang diizinkan dengan Keputusan Presiden tertanggal 28 April 1953 Nomor 104. Lambang Kota Bandung ini bertokoh perisai berbentuk jantung. Perisai terbagi dua bagian oleh balok lintang mendatar bertajuk empat buah berwarna hitam dengan pelisir berwarna putih pada sisi bagian atasnya. Lambang bagian atas berlatar kuning dengan lukisan sebuah gunung berwarna hijau.

Sedangkan lambang bagian bawah berlatar putih dengan lukisan empat bidang mendatar berombak berwarna biru. Di bawah perisai terlukis sehelai pita berwarna kuning yang melambai di kedua ujungnya dengan tertera tulisan Gemah Ripah Wibawa Mukti.

Arti dari Lambang :

1. Kuning : Kesejahteraan
2. Hitam : Kokoh, tegak, kuat
3. Hijau : Kemakmuran, sejuk
4. Putih : Suci
5. Biru : Kesetiaan
6. Gemah Ripah Wibawa Mukti : Tanah Subur Rakyat Makmur

2.4 Multimedia Interaktif

Dengan adanya jenis-jenis perpustakaan dan tujuan perpustakaan yang menyediakan fasilitas dan sumber informasi dan menjadi pusat pembelajaran, maka perpustakaan yang akan dirancang adalah perpustakaan umum interaktif yang dimana akan membutuhkan multimedia interaktif agar lebih menarik.

A. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan sumber daya dan sumber terbaik yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Rusman (2012) mengemukakan bahwa “Multimedia adalah sistem komputer, yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak, yang memfasilitasi penggabungan gambar, video, foto, grafik, dan animasi dengan suara, teks, dan data yang dikendalikan oleh program komputer.

Meskipun interaksi itu sendiri mengacu pada interaksi, namun mengandung arti sifat tindakan atau interaksi timbal balik. Disebutkan dalam *Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia* (2011) bahwa multimedia interaktif melibatkan komunikasi dua arah, yaitu hubungan antara orang (pengguna) dan komputer (aplikasi).

B. Komponen Multimedia Interaktif

Kehadiran elemen multimedia interaktif meningkatkan informasi yang diterima. Masyarakat dapat dengan mudah dan bebas memilih data mana yang mereka pilih dan bereaksi secara interaktif. Multimedia ditekankan sebagai sistem komunikasi interaktif komputer yang mampu membuat, menyimpan, menyajikan dan menggunakan kembali informasi teks, grafik, audio dan video atau animasi.

Seperti dijelaskan di atas, multimedia interaktif adalah penggunaan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, suara, gambar bergerak (video dan animasi) menjadi satu kesatuan dengan tautan dan alat yang tepat untuk membantu pengguna multimedia menavigasi, berinteraksi, membuat, dan memungkinkan komunikasi.

Menurut Munir (2012), multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media untuk menyampaikan informasi yang ditambahkan elemen atau komponen interaktif. Ini dijelaskan dalam bentuk berikut :

1. Teks

Teks digunakan untuk menjelaskan gambar dalam multimedia karena tentu saja teks tidak dapat dibedakan pada komputer. Teks dapat berupa kata-kata atau cerita multimedia yang merepresentasikan ucapan. Persyaratan teks tergantung pada penggunaan aplikasi multimedia. Saat menggunakan teks dalam multimedia, perhatian harus diberikan pada penggunaan jenis font, ukuran font, spasi, dan gaya font.

2. Grafik

Munir (2012) menjelaskan bahwa grafik merupakan bagian penting dari multimedia. Grafik juga berarti gambar. Grafik adalah bagian penting dari multimedia dan media visual karena orang berorientasi visual dan informasi yang diperoleh melalui gambar, animasi, dan video lebih mudah dicerna daripada informasi tekstual.

3. Gambar

Munir (2012) menjelaskan bahwa gambar dapat berbentuk garis, bulatan, kotak, bayangan, warna, dan sebagainya yang dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak agar multimedia dapat disajikan dengan lebih menarik dan efektif.

4. Video

Munir (2012) mendefinisikan video sebagai media digital yang menampilkan susunan atau rangkaian gambar bergerak dan dapat menciptakan ilusi atau fantasi. Video multimedia juga digunakan untuk menggambarkan suatu tindakan atau aktivitas. Video menawarkan sumber data serbaguna dan hidup untuk aplikasi multimedia.

5. Animasi

Animasi adalah tampilan yang menggabungkan sumber daya teks, grafik, dan audio dalam suatu bisnis. Hal ini mengacu pada pernyataan Munir (2012), dimana animasi didefinisikan sebagai teknologi yang membuat gambar statis bergerak dan tampak seolah-olah gambar itu hidup, mampu bergerak, bertindak dan berbicara.

Animasi digunakan di komputer untuk membuat gerakan di layar. Animasi multimedia digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan hal-hal yang sulit dilakukan dengan video .

6. Audio

Tanpa adanya audio atau suara dalam sebuah multimedia, maka hasilnya tidak akan lengkap. Sebagaimana menurut Munir (2012) bahwa audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan emosional, dan macam-macam disesuaikan dengan situasi dan kondisi.

7. Interaktivitas

Elemen interaktivitas sangat penting dalam multimedia interaktif. Elemen lain seperti teks, suara, video, dan foto dapat disampaikan di media lain seperti televisi dan *VCD Player*, tetapi elemen interaktif hanya bisa ditampilkan di komputer. Aspek interaktif dalam multimedia bisa berupa navigasi, simulasi, permainan, dan latihan.

Hal ini mengacu pada pernyataan Munir (2012) bahwa ketika sebuah aplikasi multimedia memungkinkan penggunanya untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia tersebut dikatakan sebagai multimedia interaktif.

C. Manfaat Multimedia Interaktif

Penggunaan multimedia yang tepat menawarkan keuntungan yang sangat besar. Seperti yang dikemukakan Daryanto (2013), keuntungan umum yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif dan efektif, kualitas perolehan pengetahuan dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, dan sikap pengguna multimedia interaktif dapat ditingkatkan.

Adapun manfaat dan keunggulan menurut Daryanto (2013), yaitu :

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata seperti kuman, bakteri, elektron, dan lain-lain.
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan seperti rumah, gajah, gunung, dan lain-lain.
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, dan lain-lain.
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti bencana alam, hewan berbahaya, dan lain-lain.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian pengguna.

D. Jenis-Jenis Multimedia Interaktif

Dikarenakan multimedia interaktif dalam perancangan ini bertujuan untuk metode pembelajaran dan sumber informasi, ada beberapa jenis model multimedia interaktif, diantaranya adalah :

1. Tutorial

Model tutorial adalah salah satu jenis model pembelajaran yang memuat penjelasan, rumus, prinsip, bagan, tabel, definisi istilah, dan latihan yang sesuai. Jenis ini melibatkan presentasi informasi. Intruksi tutorial biasanya disajikan dalam istilah “*Frames*” yang berhubungan dengan sekumpulan tampilan

Model tutorial bertujuan untuk menyampaikan atau menjelaskan materi tertentu, mengajukan pertanyaan dan memberikan respon sesuai dengan jawaban pengguna.

2. Drill and Practice

Cara kerja *Drill and Practice* ini terdiri dari sebuah pertanyaan atau masalah, penerimaan respon dari pengguna, periksa jawaban, dan dilanjutkan dengan pertanyaan lainnya berdasarkan kebenaran jawaban.

3. Simulasi

Simulasi dengan situasi kegiatan nyata yang dihadapi pengguna, dengan maksud untuk memperoleh pengertian global tentang proses. Simulasi digunakan untuk memperagakan sesuatu sehingga pengguna merasa seperti berada dalam keadaan yang sebenarnya.

4. Instruction Games

Model ini jika didesain dengan baik dapat memanfaatkan sifat kompetitif pengguna untuk memotivasi dan meningkatkan minat belajar.

5. Hybrid

Model Hybrid adalah gabungan dari dua atau lebih model multimedia pembelajaran. Model hybrid memungkinkan pengembangan pembelajaran secara komprehensif yaitu menyediakan seperangkat kegiatan seperangkat kegiatan belajar yang lebih lengkap.

6. Socratic

Model ini berisi percakapan atau dialog antara pengguna dengan komputer dalam *Natural Language Processing* atau kemampuan komputer untuk memahami bahasa manusia.

7. Inquiry

Model Inquiry adalah suatu sistem pangkalan data yang dapat dikonsultasikan oleh pengguna, dimana pangkalan data tersebut berisi data yang memperkaya pengetahuan pengguna.

8. Informational

Biasanya menyajikan informasi dalam bentuk daftar atau tabel. Informational menuntuk interaksi yang sedikit dari pengguna.

Dari uraian kegunaan media di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dapat membantu masyarakat, mulai dari anak-anak hingga orang tua, memperjelas cara penyampaian berita dan informasi untuk meningkatkan proses dan hasil. Selain itu, media dapat memberikan motivasi belajar dan mengajak pengguna untuk merasakan langsung suatu kegiatan atau peristiwa.

2.5 Pengunjung Anak-anak dan Dewasa

A. Anak-Anak

Dengan beriringnya perkembangan zaman, masyarakat pun mau tidak mau harus ikut berkembang. Dari manfaat dan penjelasan multimedia interaktif di atas, perpustakaan ini menargetkan semua kalangan masyarakat mulai dari anak-anak sampai orangtua.

Dalam perancangan ini, anak-anak dipilih sebagai *target audience* karena anak-anak merupakan fase tumbuh dan berkembang. Dalam fase ini, anak-anak sangat mudah untuk dibentuk kepribadian dan pola berfikirnya, sehingga pada fase ini anak lebih mudah menyerap yang didapatnya.

1. Masa Kanak-kanak

Menurut hasil Rapat Kerja Sosial Anak UKK (2011) yang diselenggarakan di Jakarta, masa kanak-kanak dibagi menjadi prasekolah (3-6 tahun) dan sekolah (6-18 tahun). Masa kanak-kanak merupakan masa yang singkat namun penting dalam pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Oleh karena itu, selama ini perlu didorong segala kemungkinan yang dimiliki anak agar dapat berkembang secara optimal.

2. Karakteristik Masa Kanak-kanak

Menurut Soesilowindradin (1990), terdapat keterampilan dalam tugas perkembangan anak usia 6-13 tahun. Keterampilan yang diperoleh meliputi keterampilan pengabdian masyarakat dan keterampilan bermain. Keterampilan pelayanan sosial adalah kemampuan anak untuk membantu orang lain di rumah, di sekolah, atau di tempat bermain. Ini membangun rasa percaya diri anak, yang berguna saat anak mau bekerja sama. Keterampilan bermain mengacu pada keterampilan motorik anak seperti melempar, menangkap, berlari dan keseimbangan.

B. Dewasa

Menurut Hurlock (1996), masa dewasa dibagi menjadi tiga fase, yaitu masa dewasa awal, masa dewasa madya, dan masa dewasa akhir. Pada masa dewasa awal, orang mengalami perubahan fisik dan psikologis, serta masalah penyesuaian dan harapan tentang perubahan tertentu.

Ciri-ciri kelompok usia ini biasanya ditandai dengan tingkat emosi yang stabil dan matang, sehingga mereka dapat mendefinisikan masalahnya dengan cukup baik, namun jika hal tersebut tidak tercapai menandakan bahwa orang tersebut belum matang secara emosional.

Adapun ciri-ciri kematangan emosi menurut Anderson (1983), sebagai berikut :

1. Berorientasi pada tugas, bukan pada diri sendiri atau pada ego.
2. Tujuan-tujuan yang jelas dan kebiasaan bekerja yang efisien.
3. Dapat mengendalikan perasaan pribadi.
4. Memiliki sifat obyektif.

5. Mampu dan mau menerima kritik dan saran.
6. Pertanggungjawaban terhadap usaha-usaha pribadi.
7. Penyesuaian yang realistis dan terhadap situasi-situasi baru.

Dari ciri-ciri tersebut dapat disimpulkan bahwa masa dewasa sudah memiliki kematangan emosi yaitu. mampu mengendalikan pikiran dan perasaannya. Lebih berorientasi pada tugas dan tanggung jawab sendiri daripada keegoisan. Berpikir jernih dan terarah sambil bekerja secara efisien .

2.6 Kultural Sunda Silih Asih, Silih Asah, dan Silih Asuh

Dari definisi dan ciri-ciri masyarakat diatas yang di mana menyebutkan bahwa masyarakat dapat melahirkan kebudayaan, kebudayaan Sunda dipilih untuk pendekatan dalam perancangan studi ini dikarenakan percangan ini terletak di kota Bandung.

Kultural Sunda dipilih agar mendukung masyarakat dari kalangan anak-anak sampai orangtua di dalam perancangan perpustakaan umum interaktif di Bandung ini dalam membentuk karakter masyarakat seperti periang, ramah-tamah, murah senyum, lemah-lembut, dan menghormati orang tua.

A. Pengertian Budaya Sunda

Budaya Sunda adalah budaya yang tumbuh dan hidup dalam masyarakat Sunda, dimana kebudayaan Sunda ini termasuk salah satu kebudayaan tertua di Nusantara. Budaya Sunda dikenal dengan budaya yang menjunjung tinggi sopan santun, dimana karakter masyarakat Sunda adalah periang, ramah-tamah, murah senyum, lemah-lembut, dan sangat menghormati orang tua.

Ada kearifan budaya dalam kehidupan masyarakat Sunda yang menekankan pentingnya hubungan manusia yang harmonis. Apalagi dalam kehidupan masyarakat yang saling ketergantungan, tanpa melupakan jati diri dan lingkungan hidupnya, yang tujuannya untuk meningkatkan kualitas kemanusiaan.

Kearifan budaya ini diwujudkan dalam konsep Silih Asah, Silih Asih dan Silih Asuh yang mewujudkan nilai-nilai moral kebaikan dalam membangun kebersamaan melalui kehidupan masyarakat.

B. Pengertian Silih Asah, Asih, Asuh

Filosofi ini memiliki arti dan makna tersendiri karena mengajarkan seperangkat sikap yang berpeluang besar menjadikan masyarakat ini tumbuh dan berkembang menjadi masyarakat yang kuat, bersatu dan sejahtera jika dijiwai oleh masyarakat.

Asah Asah, Asih Asih dan Asuh Asuh merupakan landasan nilai-nilai yang membangun koherensi dalam kehidupan masyarakat Sunda untuk meningkatkan taraf hidup dan menjadi manusia yang lebih beradab. Sebarkan cinta, bimbing dan hormati satu sama lain. Makna yang terkandung dalam filosofi Sunda mencakup nilai-nilai yang saling bergantung dalam kehidupan sosial secara tradisional yang berakar pada budaya mereka.

Silih Asah berarti meningkatkan kualitas manusia yang lain. Silih Asih diartikan sebagai saling mencintai dengan sepenuh hati. Silih Asuh diartikan sebagai kehidupan yang penuh keharmonisan dan cinta. Kata sesal berarti saling, mengandung arti pertukaran nilai yang timbal balik atau menanggapi dengan penuh santun.

C. Silih Asah

Dalam bahasa sunda, asah artinya menajamkan atau menumbuhkan, dan artinya saling menguntungkan. Melihat kehidupan masyarakat seperti ini, kita sebagai individu lainnya perlu saling mencerahkan atau bertukar informasi. Konsep dasar Silih adalah saling mendidik, saling meningkatkan keterampilan, memperluas wawasan dan pengalaman.

Suryalaga (2010) menemukan aspek kompensasi penajaman meliputi penajaman yang berarti visi dan misi, semangat, kemampuan memimpin diri sendiri, ukuran untuk mencapai tujuan, kesabaran, kreativitas, inovasi, kearifan, kualitas seseorang, dan komunikasi. akuisisi

Kemudian menajamkan berarti ukuran untuk mencapai tujuan, karena menajamkan berarti menambahkan informasi sebagai alat atau pengaturan seseorang untuk mencapai tujuan.

Asah berarti kesabaran terdiri dari menuntut perilaku dan menyampaikan informasi. Mengasah kreativitas merupakan perilaku individu dalam berpikir kreatif. Demikian pula mengasah berarti kemampuan inovatif, perilaku individu, berpikir inovatif sehingga terjadi pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan.

D. Silih Asih

Suryalaga (2010) mengartikan bahwa silih asih adalah perilaku menunjukkan cinta yang tulus dengan maksud untuk menciptakan kebahagiaan di antara mereka. Artinya welas asih adalah perilaku seseorang terhadap individu lain yang menunjukkan atau menunjukkan cinta yang tulus untuk menciptakan atau melakukan aktivitas bersama.

Dalam bahasa Sunda, silih berarti timbal balik dan asih berarti cinta atau kasih sayang. Dengan kata lain, Silih Asih berarti saling mencintai. Hakikat Silih Asih juga berarti memperlakukan orang lain dengan cinta atau kasih sayang untuk menciptakan hubungan yang harmonis.

E. Silih Asuh

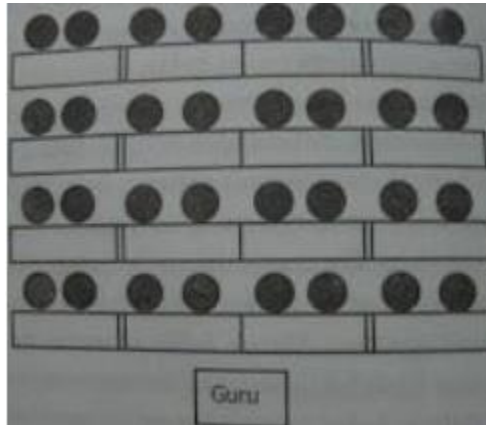
Silih asuh artinya saling memimpin dalam bahasa sunda. Dengan kata lain, pola asuh adalah perilaku seseorang untuk membimbing orang lain menuju tujuan bersama. Kata asuh menurut Suryalaga (2010) meliputi bimbingan, penjagaan, pengasuhan, perhatian, perawatan yang cermat dengan harapan agar selamat lahir batin dan dunia akhirat.

Suryalaga (2010) mengatakan beberapa aspek pengasuhan antara lain kesetaraan, rasa hormat, kejujuran, keadilan, kehormatan, kejernihan hati, dan kebersamaan.

F. Formasi Tempat Duduk

Untuk mewujudkan bentuk persatuan dalam pendekatan Silih Asah, Asih, Asuh, maka formasi tempat duduk juga harus dirancang agar kesan tersebut tercapai. Menurut Hamid (2014) dalam bukunya berjudul Metode Edutainment formasi-formasi bangku dalam sebuah kelas terdapat banyuak jenis, berikut adalah bentuk-bentuk formasi tempat duduk :

1. Formasi Tradisional

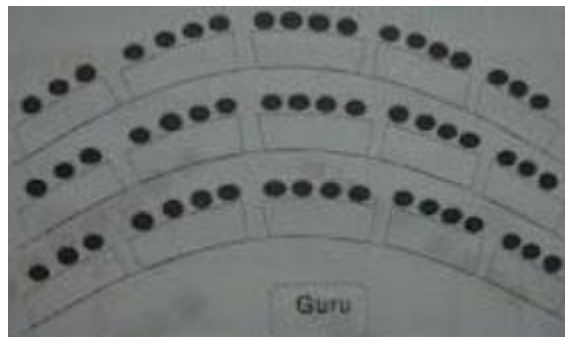


Gambar 2.2. Formasi Tradisional

Sumber : Metode Edutainment

Formasi yang biasa ditemui dalam kelas yang memungkinkan para siswa untuk duduk berpasangan dalam satu meja dengan dua kursi.

2. Formasi Auditorium

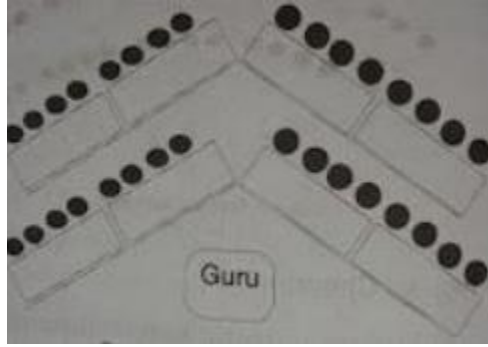


Gambar 2.3 Formasi Auditorium

Sumber : Metode Edutainment

Bentuk auditorium menyediakan lingkungan yang sangat terbatas untuk belajar aktif, namun formasi ini dapat dipakai untuk mengurangi kebosanan siswa yang terbiasa dalam penataan formasi tradisional.

3. Formasi Chiveron

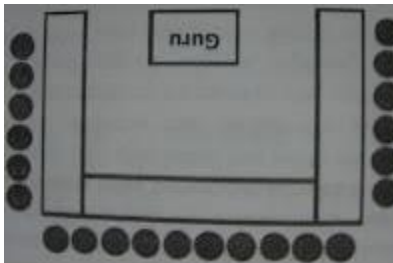


Gambar 2.4. Formasi Chiveron

Sumber : Metode Edutainment

Bentuk formasi ini dapat membantu dalam usaha mengurangi jarak diantara siswa maupun antar siswa dengan guru, sehingga siswa dan guru mempunyai pandangan yang lebih baik terhadap lingkungan kelas dan mampu aktif di kelas.

4. Formasi Bentuk U

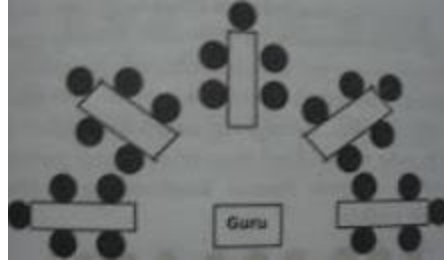


Gambar 2.5 Formasi Bentuk U

Sumber : Metode Edutainment

Formasi ini mampu membuat siswa menjadi aktif, sehingga membuat mereka antusias untuk mengikuti pembelajaran. Dalam formasi ini, guru akan menjadi yang paling aktif karena bergerak ke segala arah dan langsung berinteraksi berhadapan-hadapan dengan siswa.

5. Formasi Meja Pertemuan



Gambar 2.6 Formasi Meja Pertemuan

Sumber : Metode Edutainment

Formasi ini biasa digunakan untuk tempat pertemuan ataupun seminar, formasi ini bisa digunakan dengan cara membagi siswa ke dalam kelompok dimana setiap kelompok mempunyai meja pertemuannya sendiri-sendiri.

6. Formasi Konferensi

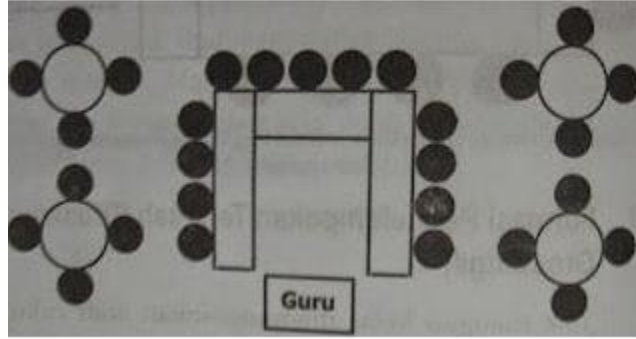


Gambar 2.7 Formasi Meja Konferensi

Sumber : Metode Edutainment

Formasi Konferensi dapat membuat siswa menjadi aktif dalam kelas, karena mereka akan menguasai jalannya pembelajaran, sedangkan guru hanya memberi tema yang harus dibahas yang kemudian mengawasi dan sesekali mengarahkan mereka untuk bisa menjalankan proses pembelajaran.

7. Formasi Pengelompokkan Terpisah

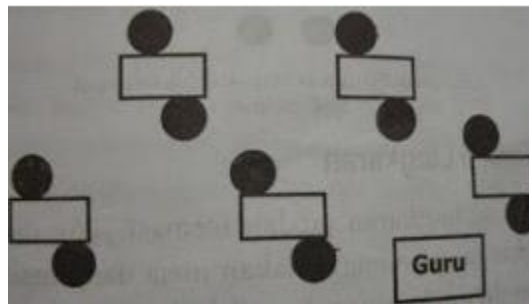


Gambar 2.8 Formasi Pengelompokkan Terpisah

Sumber : Metode Edutainment

Jika ruangan kelas cukup besar, maka guru bisa meletakkan meja atau mengatur meja dimana kelompok kecil dapat melakukan aktivitas belajar yang dipecah menjadi beberapa tim.

8. Formasi Tempat Kerja

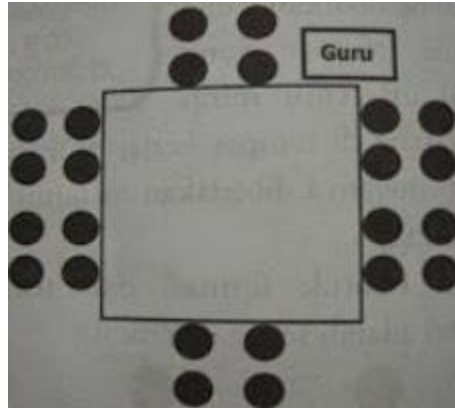


Gambar 2.9 Formasi Tempat Kerja

Sumber : Metode Edutainment

Formasi tempat kerja ini dilakukan dengan para siswa saling berhadap-hadapan satu sama lain.

9. Formasi Kelompok untuk Kelompok

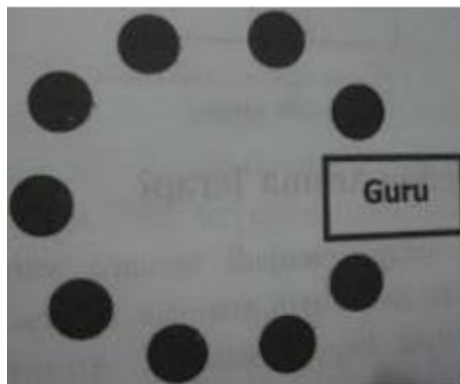


Gambar 2.10 Formasi Kelompok untuk Kelompok

Sumber : Metode Edutainment

Formasi ini adalah formasi yang dimana terdapat beberapa kelompok yang duduk dalam satu meja persegi ukuran besar, sehingga setiap kelompok duduk saling berhadapan.

10. Formasi Lingkaran

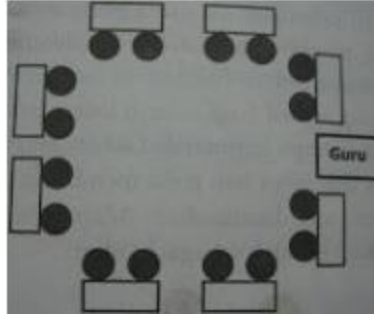


Gambar 2.11 Formasi Lingkaran

Sumber : Metode Edutainment

Formasi lingkaran adalah formasi yang disusun secara melingkar. Formasi ini merupakan formasi yang efektif bagi sebuah kelompok, karena siswa akan berinteraksi langsung dengan guru dan siswa lain.

11. Formasi Peripheral



Gambar 2.12 Formasi Lingkaran

Sumber : Metode Edutainment

Formasi ini digunakan untuk guru yang ingin melihat kegiatan siswanya. Sehingga guru dapat berputar di dalam untuk melihat dan siswa dapat memutar kursinya secara melingkar ketika guru menginginkan diskusi kelompok.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa perancangan ini akan merujuk kedalam pembangunan karakter sopan santun, saling menghargai, saling menyayangi, ramah tamah, dan dapat berbagi dan menambah ilmu secara kebersamaan.

2.7 Teknologi dan Metode yang dipakai

Untuk mendukung pembentukan karakter Sunda yang sopan-santun, ramah tamah, periang dan saling menghargai serta tidak meninggalkan kesan digital pada perancangan ini, maka dibutuhkanlah teknologi dan beberapa metode yang akan dirancang dalam interior perpustakaan ini.

Di era perkembangan teknologi ini, banyak orang yang telah menggunakan teknologi dalam aktivitas sehari-hari. Beberapa sektor juga telah menggunakan teknologi untuk mendukung operasi mereka.

Bain (1973) mengatakan bahwa teknologi pada dasarnya mencakup semua alat, mesin, gawai, gadget, senjata, perumahan, pakaian, alat transportasi dan komunikasi, serta keterampilan yang dapat kita gunakan sebagai manusia untuk menciptakan semua itu. Dari sudut pandang Bain dapat disimpulkan bahwa teknologi adalah segala sesuatu yang dapat diciptakan dan dilakukan

oleh seseorang atau sekelompok orang, yang kemudian dapat menciptakan nilai dan bermanfaat bagi orang lain.

Ada beberapa contoh dari perkembangan dan penciptaan dari teknologi. Berikut adalah beberapa contoh dari teknologi :

1. Teknologi Informasi

Salah satu bentuk perkembangan teknologi informasi adalah perkembangan jaringan komputer, dimana setiap komputer dapat saling berkomunikasi dan juga bertukar informasi antar komputer dalam jaringan yang sama.

2. Teknologi Mesin dan Industri

Teknik mesin banyak berhubungan dengan penciptaan mesin yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Beberapa contoh mesin tersebut adalah yang kita gunakan sehari-hari, seperti mesin cuci, mobil dan kendaraan bermotor, serta mesin-mesin di industri dan pabrik.

3. Teknologi Komputer

Teknologi komputer juga merupakan salah satu contoh teknologi yang berkembang. Komputer tertentu saja memiliki banyak sekali manfaat bagi kehidupan manusia.

4. Teknologi Lainnya

Ada beberapa teknologi lainnya, yang tentu saja tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia, misalnya adalah teknologi komunikasi. Saat ini, komunikasi adalah salah satu hal yang sangat penting, karena sifat dasar dari manusia yang pada dasarnya adalah makhluk sosial.

A. Metode yang dipakai

Dalam penjelasan teknologi diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam perancangan ini teknologi menjadi hal yang penting dalam pembuatan multimedia interaktif. Ada beberapa jenis buku yang akan dijadikan sebagai multimedia interaktif, diantaranya adalah novel, komik, dongeng, panduan, dan atlas.

Beberapa metode dan contoh yang akan dipakai dalam percangan tersebut antara lain adalah :

1. Virtual Reality (VR)



Gambar 2.13 Penerapan Virtual Reality

Sumber : smarty.id

Virtual Reality atau VR adalah sebuah teknologi yang membuat penggunanya dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia virtual yang disimulasikan oleh komputer. Dengan adanya VR, pengguna merasa lebih nyata untuk berada di lingkungan tersebut.

Dari berbagai jenis buku yang telah disebutkan di atas dapat disimpulkan bahwa isi dari jenis buku tersebut dapat diimplementasikan dalam virtual reality ini. Misalnya petunjuk beternak ayam, membangun rumah dan lain-lain. Contohnya adalah penggunaan virtual reality pada game Minecraft, dimana kita bisa menjelajahi dunia virtual yang mana tema dari game ini adalah survival atau bagaimana cara bertahan hidup di alam. Di sana kita bisa beternak, membangun rumah, dan menjelajahi dunia Minecraft sendiri.

2. Sinema 5DX



Gambar 2.14 Studio 5D pertama Indonesia di Grand Wisata, Bogor

Sumber : Bram Setiawan (tempo.co)

Sinema-5D adalah film yang menarik dengan menggunakan kacamata 3 dimensi, dengan menggunakan kursi yang bergerak, lalu ditambah dengan efek spesial seperti hembusan angin, cipratan air, dan lain-lain sesuai film yang disediakan, sehingga penonton dapat merasakan sensasi dari film tersebut.

Dari jenis-jenis buku yang akan dijadikan sebagai multimedia interaktif, Sinema 5D dapat dijadikan metode untuk menjadikan sebuah cerita dalam buku tersebut menjadi nyata dan interaktif.

Dari teknologi dan metode yang dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa perancangan perpustakaan umum interaktif ini akan membutuhkan rancangan furniture, pencahayaan, dan penghawaan yang nyaman dan aman.

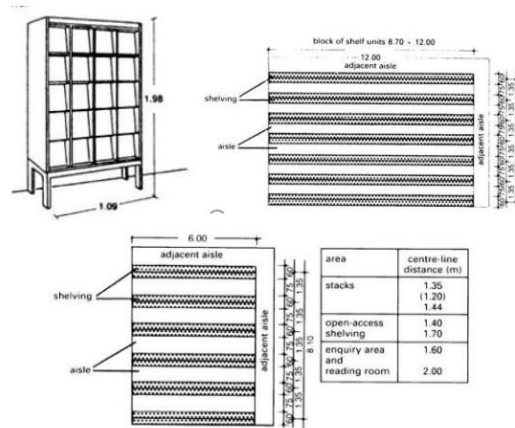
2.8 Studi Antropometri

A. Ergonomi dan Antropometri

Menurut Norfiza (2011), antropometri dapat diartikan dengan jelas, yaitu ilmu yang berhubungan khusus dengan pengukuran tubuh manusia. Namun demikian, ergonomi dapat diartikan sebagai ilmu yang memperhatikan keselamatan, kenyamanan manusia di tempat kerja, rumah, sekolah dan tempat manapun yang dibutuhkan seseorang untuk berinteraksi dengan

lingkungan, dengan tujuan utama agar seseorang dapat beradaptasi dengan lingkungan. Ergonometri dan antropometri di kamar anak memperhitungkan tubuh pengguna utama.

B. Standar Fasilitas Perpustakaan



Gambar 2.15 Ukuran rak dan jarak antar rak

Sumber : Neufert (2000)

Gambar di atas menunjukkan lemari atau rak standar yang dapat digunakan di perpustakaan, dengan panjang maksimal 180cm - 360cm. Hal ini memungkinkan pengunjung untuk dengan mudah mencari item di rak buku. Tinggi, lebar, dan jarak rak buku harus sesuai dengan peraturan karena hal ini juga mempengaruhi kesejahteraan psikologis orang yang berada di perpustakaan.

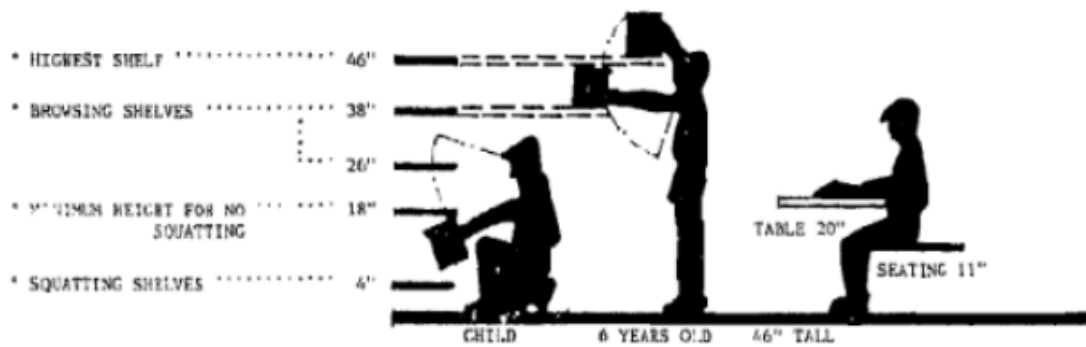
(Standard stack section 3 ft wide × 7½ ft high with 7 shelves)

Subject	Volumes per foot of shelf	Volumes per single face section
Art (excluding oversize)	7	147
Nonfiction	8	168
Economics	8	168
Fiction	8	168
General literature	7	147
History	7	147
Law	4	84
Medical	5	105
Periodicals, bound	5	105
Public documents	5	105
Technical and scientific	6	126
Average for overall estimating		125

Gambar 2.16 Standar jarak rak pada objek

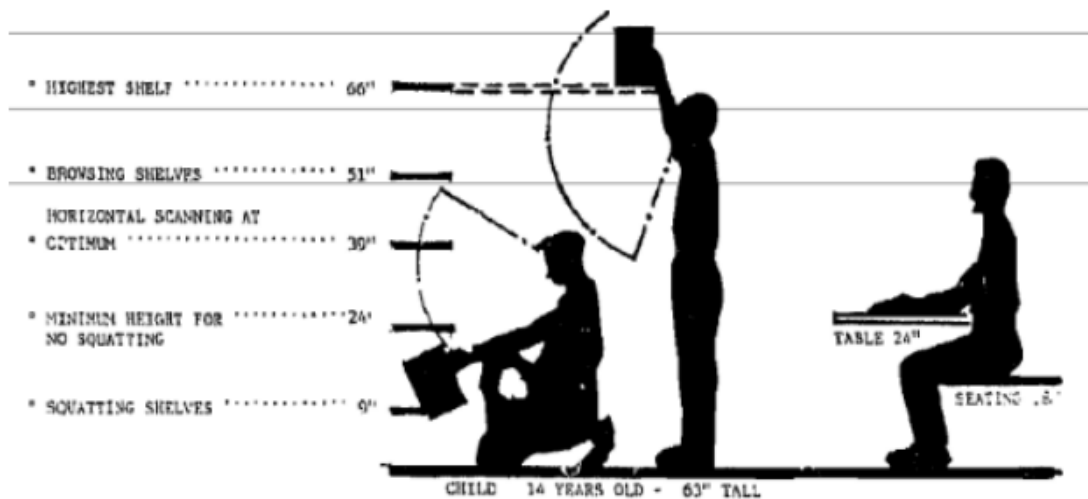
Sumber : Time Sarver – Standart for Interior

Penggunaan rak buku dengan tinggi standar juga diklasifikasikan atau dikelompokkan berdasarkan kelompok umur, yaitu. anak-anak, remaja dan dewasa. Ukuran rak buku anak lebih pendek dan kecil dibanding rak buku remaja dan dewasa. Demikian pula rak buku remaja lebih besar dari rak buku anak-anak dan lebih kecil dari rak buku dewasa. Perbedaan ini dilakukan agar setiap kategori atau kelompok umur dapat dengan mudah menggunakannya sesuai dengan karakteristik masing-masing kelompok umur.



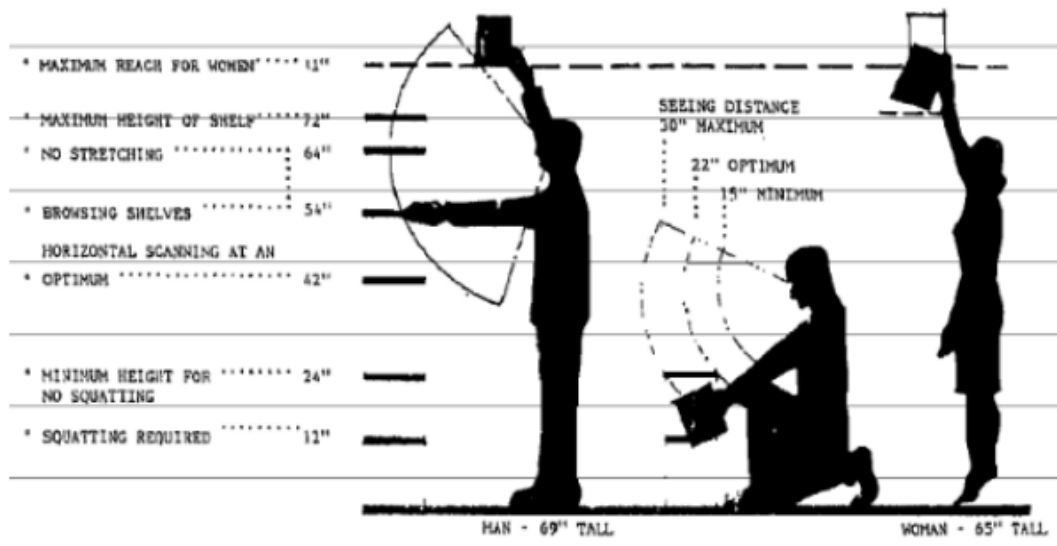
Gambar 2.17 Standar jarak rak untuk anak-anak

Sumber : Time Sarver – Standart for Interior



Gambar 2.18 Standar jarak untuk remaja

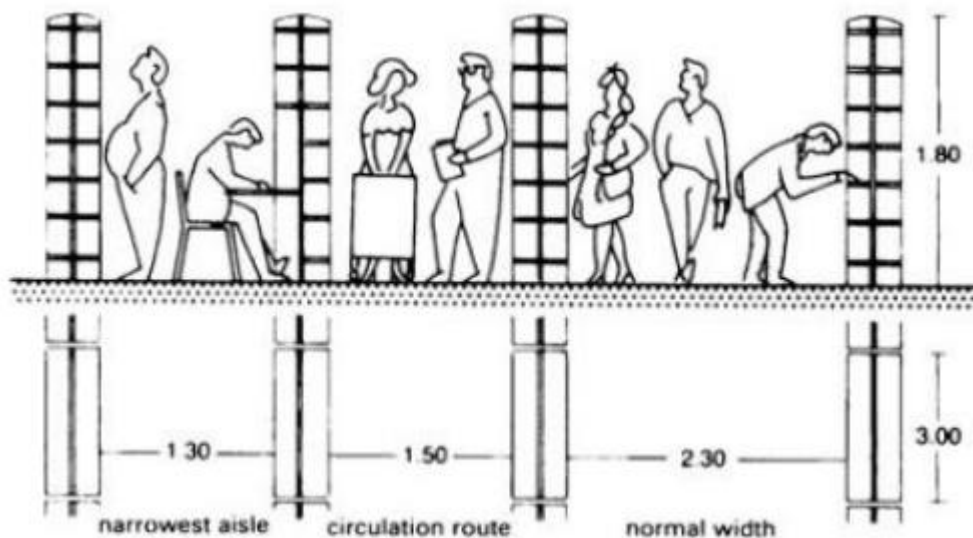
Sumber : Time Sarver – Standart for Interior



Gambar 2.19 Standar jarak rak untuk dewasa

Sumber : Time Sarver – Standart for Interior

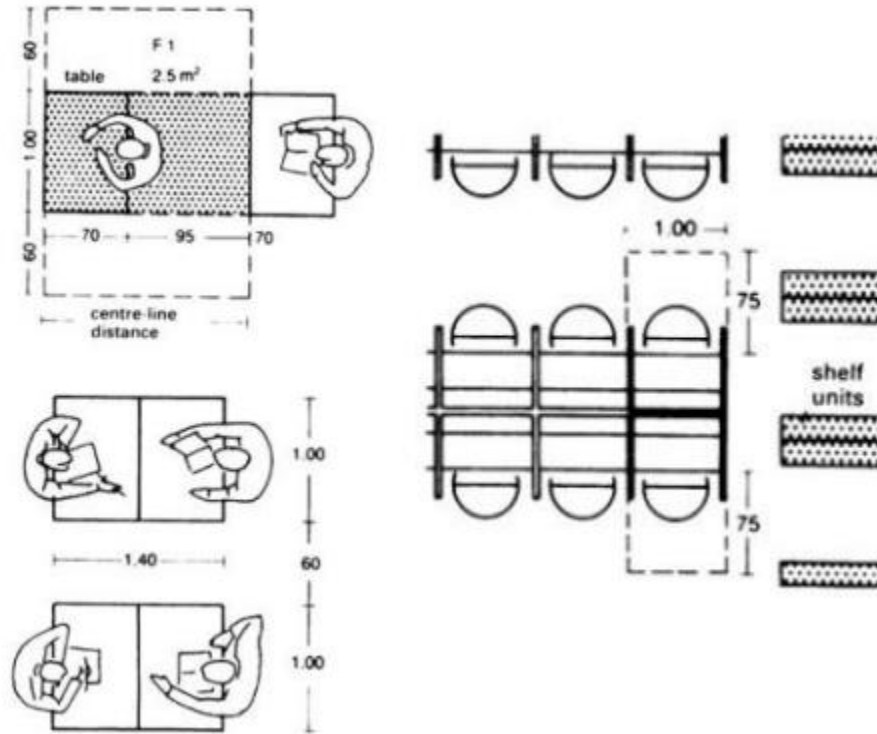
Selain ukuran standar rak buku, jarak antar rak buku juga haruslah diperhatikan. Ini akan berpengaruh besar terhadap kenyamanan dan bersikulasi didalam sebuah perpustakaan. Untuk standar jarak rak buku sebenarnya dapat disesuaikan dengan fungsi dan kebutuhan ruang yang akan digunakan.



Gambar 2.20 Standart jarak antar rak untuk sirkulasi

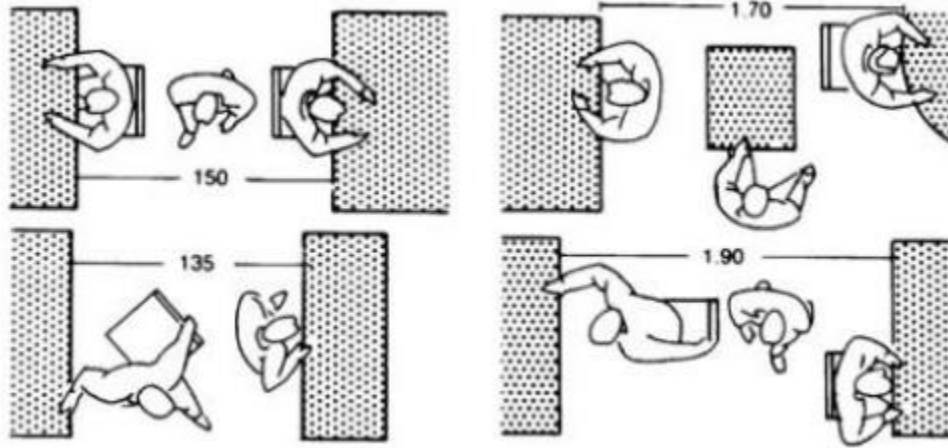
Sumber : Neufert (2000)

Selain hal-hal yang berkaitan dengan buku zona belajarpun haruslah diperhatikan. Secara sederhana mengenai standar antar meja dengan meja lainnya. Standar ini juga mengungkapkan mengenai perkiraan sirkulasi minimal yang dapat digunakan pada suatu zona belajar.



Gambar 2.21 Standar jarak meja dan kursi

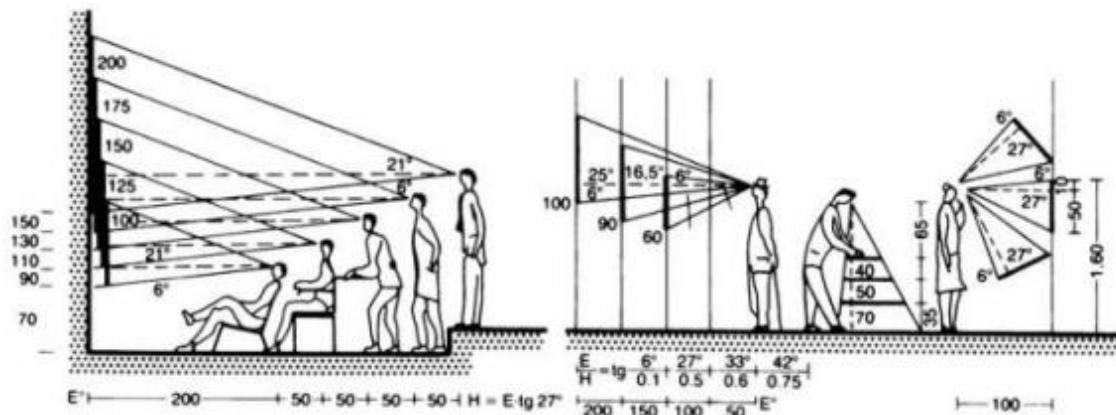
Sumber : Neufert (2000)



Gambar 2.22 Standar jarak meja dan kursi untuk sirkulasi

Sumber : Neufert (2000)

Jarak pandang seseorang terhadap objek pun harus sangat diperhatikan di dalam sebuah perpustakaan. Kecenderungan penggunaan indra penglihatan akan sangat banyak digunakan di perpustakaan ini. Standar ini memungkinkan agar pengunjung dapat dengan nyaman dalam mencari suatu objek.



Gambar 2.23 Standar jarak pandang minimum manusia terhadap objek

Sumber : Neufert (2000)

C. Standarisasi Ruang Koleksi

Ruang koleksi adalah tempat menyimpan berbagai properti perpustakaan. Besar kecilnya ruang koleksi tergantung dari jenis dan jumlah koleksi perpustakaan serta luas bangunan perpustakaan. (Perpustakaan Nasional, 1992).

1. Jenis Koleksi

Koleksi Perpustakaan Kabupaten/Kota dapat disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat di lingkungan kabupaten/kota untuk mendukung kebijakan pembangunan daerah. Jenis koleksi perpustakaan kota meliputi karya tulis, karya cetak, karya bunyi dan karya dalam bentuk elektronik.

- a. Karya tulis yang terdiri dari koleksi literatur kelabu, manuskrip.
- b. Karya cetak meliputi buku dan terbitan berkala.
- c. Karya rekam meliputi antalogi audiovisual, rekaman video, dan rekaman suara.
- d. Karya yang diciptakan dalam bentuk elektronik, serta koleksi digital lainnya.

2. Koleksi per Kapita

Jumlah koleksi Perpustakaan Kabupaten/Kota Tipe C sekurang-kurangnya meliputi 5.000 judul, setidaknya untuk tipe B 6.000 trek dan Tipe A berisi setidaknya 7.000 trek. Jumlah judul koleksi tambahan di Perpustakaan Kabupaten/Kota adalah 0,025 per kapita per tahun. Di bawah ini adalah contoh penghitungan pertambahan volume koleksi perpustakaan per tahun :

No.	Jumlah Penduduk (jiwa)	Jumlah Koleksi (judul)
1	< 200.000	5.000
2	200.001 - 1.000.000	5.000 – 25.000
3	1.000.001 - 3.000.000	25.000 – 75.000
4	dst. (kelipatan 100.000)	Penambahan 2.500 judul

Tabel 2.1 Jumlah Koleksi

3. Kemutakhiran Koleksi

Koleksi terbaru perpustakaan yang diterbitkan dalam tiga tahun terakhir mewakili setidaknya 5% dari total koleksi yang ada pada tahun berjalan.

4. Pengembangan Koleksi

- a. Pengembangan koleksi perpustakaan berpedoman pada kebijakan pengembangan koleksi sebagai pedoman tertulis yang harus ditinjau selambat-lambatnya setiap 4 (empat) tahun sekali.
- b. Kebijakan pengembangan koleksi meliputi seleksi, pengadaan, pengolahan, dan klasifikasi dari bahan pemustaka.
- c. Kebijakan pengembangan koleksi ditulis sebagai pedoman pengembangan koleksi perpustakaan yang ditetapkan oleh kepala perpustakaan.
- d. Dalam proses pengembangan koleksi, perpustakaan setiap tahunnya harus menambah koleksi sesuai dengan kebutuhan dari pemustaka.
- e. Mengembangkan koleksi yang memperhatikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perubahan kebutuhan masyarakat setempat.
- f. Perpustakaan melakukan inventarisasi dan klasifikasi koleksi paling sedikit 1 (satu) kali dalam 3 (tiga) tahun.

5. Pengadaan Bahan Perpustakaan

Perpustakaan Kabupaten/Kota mengalokasikan anggaran untuk pengelolaan perpustakaan:

- a. Jika jumlah penduduk sampai dengan 200.000 jiwa, maka alokasi anggaran minimal Rp.500.000.000 per tahun;
- b. Jika jumlah penduduk lebih dari 200.000 maka alokasi anggaran sebesar @Rp.2500.- per penduduk dan per tahun

6. Pelestarian Koleksi Perpustakaan

- a. Pemeliharaan terhadap koleksi perpustakaan secara berkala.
- b. Memperbaiki koleksi perpustakaan dan melakukan perbaikan koleksi yang mengalami kerusakan.

7. Ruang Staf

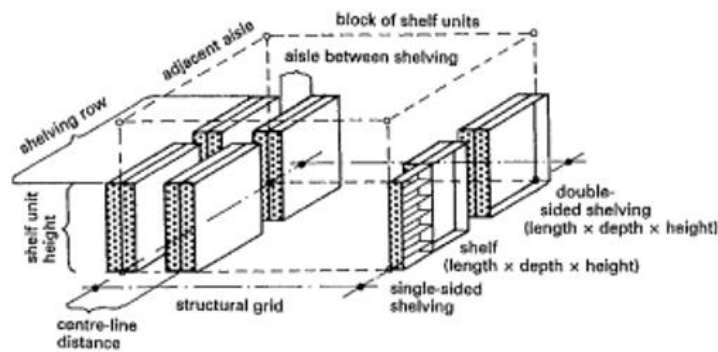
Ruang staf perpustakaan seluas 25% terdiri dari ruang kepala, ruang administrasi, ruang pengadaan dan pengorganisasian materi perpustakaan.

8. Ruang Khusus

Ruang khusus seluas 30% yang terdiri dari ruang teknologi informasi dan komunikasi serta multimedia, ruang manajemen perpustakaan keliling, dan ruang serba guna.

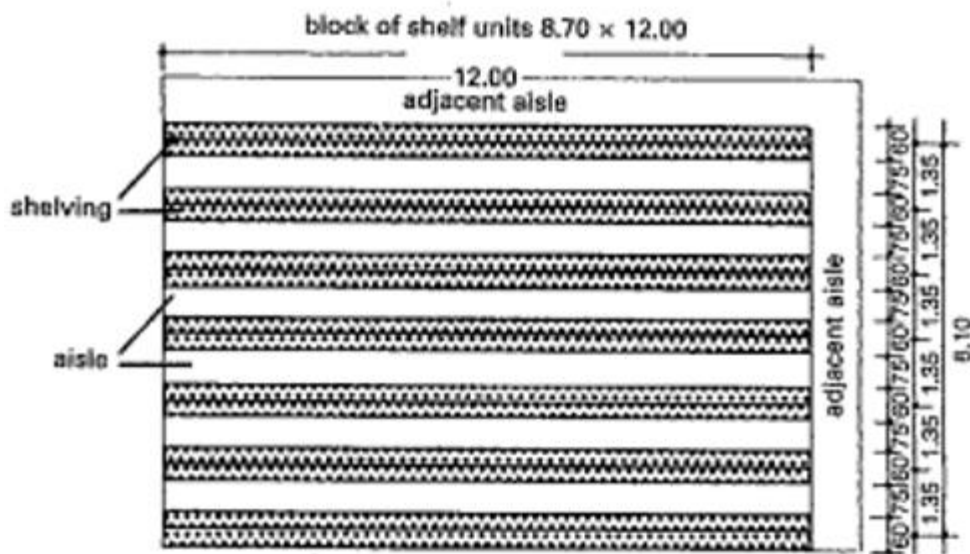
9. Ukuran Ruang Koleksi dan Layanan

Area koleksi seluas 45% yang terdiri dari ruang koleksi dan baca anak-anak, dewasa, koleksi buku, non buku, ruang majalah, ruang koleksi muatan lokal. (SNI 7495:2009)



Gambar 23. Sketsa penjelasan Bidang inventarisasi

Sumber : Neufert



Gambar 2.25 Bidang Ruang Buku

Sumber : Neufert

Perpustakaan umum menyediakan literatur dan berbagai informasi, maka sebaiknya dibuat rak terbuka. Karena biasanya koleksi buku yang ada di perpustakaan umum tersedia untuk berbagai kalangan usia.

D. Standar Pencahayaan Perpustakaan

Menurut Standar Nasional Indonesia mengenai Tata Cara Perancangan Sistem Pencahayaan Buatan pada Bangunan Gedung, tingkat pencahayaan pada perpustakaan adalah 300 lux.

E. Standar Kebisingan Perpustakaan

Berdasarkan pada keputusan Menteri Lingkungan Hidup tahun 1996, bahwa standar kebisingan lingkungan perpustakaan berkisar 45-55 dB.

2.8 Studi Banding

A. DISPUSIPDA Bandung



Gambar 25. Pintu Masuk DISPUSIPDA

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Provinsi Jawa Barat (DISPUSIPDA) berlokasi di Jalan Kawalayaan Indah II no. 4, Jatisari, Kec. Buah Batu, Bandung. Meskipun terletak hamper di ujung Kota Bandung, DISPUSIPDA Jabar menjadi salah satu perpustakaan umum yang wajib untuk dikunjungi. Koleksi buku di perpustakaan umum daerah ini tergolong lengkap dengan jumlah judul buku mencapai hingga ratusan ribu.

B. Fasilitas DISPUSIPDA

1. *Hall of Fame*

Hall of Fame Jawa Barat yang berada di DISPUSIPDA adalah sebuah tempat di dalam gedung DISPUSIPDA yang menyajikan arsip tokoh-tokoh Jabar dari masa ke masa.



Gambar 2.27 Tokoh – Tokoh Jawa Barat dari masa ke masa

Sumber : dokumentasi pribadi

2. Ruang Baca

Ruang baca DISPUSIPDA yang nyaman, dilengkapi kursi dan meja baca, serta komputer dengan OPAC dan koneksi internet, sangat ideal untuk membaca dan berdiskusi. Ruang baca terbagi menjadi 3 lantai yaitu ruang baca anak di lantai 1, ruang baca dewasa 1 dan 2 di lantai 2, ruang baca remaja dan ruang baca referensi 3. Setiap ruang baca memiliki sistem pengelolaan perpustakaan yang memudahkan pengunjung. mudah menggunakannya dan meminjam secara mandiri.



Gambar 2.28 Ruang Baca Anak

Sumber : dokumentasi pribadi



Gambar 2.29 Rak buku Ruang Baca Dewasa

Sumber : dokumentasi pribadi

Ruang pendaftaran dilengkapi dengan komputer, sehingga pengunjung dapat melakukan pendaftaran sendiri dengan mengisi informasi dan langsung mendapatkan kartu anggota yang terletak di lantai 3, kemudian ada ruang Graha Pustaloka, tempat pelatihan atau *short course* di bidang perpustakaan disimpan dan informasi diatur.

3. Teknologi

DISPUSIPDA memiliki sistem teknologi yaitu *Library Management System*. Sistem ini terlihat dari peralatan-peralatan yang berada di dalam perpustakaan ini. Yang pertama adalah *SelfCheck* atau layanan peminjaman mandiri. Layanan ini bertujuan agar para pengunjung perpustakaan dapat melakukan peminjaman secara mandiri. *SelfCheck* ini menyediakan komputer untuk *scan barcode* buku apa yang akan dipinjam.



Gambar 2.30 Layanan Pinjaman Mandiri (Selfcheck)

Sumber : dokumentasi pribadi (2022)

Selanjutnya adalah *OPAC* atau layanan penelusuran mandiri. Di alat ini, pengunjung perpustakaan dapat mencari buku apa saja dan dimana letak buku tersebut dari sebuah *Digital Signage*. Buku Tamu dalam perpustakaan ini juga menggunakan *Digital Signage* yang dimana para pengunjung dapat mengisi data diri secara mandiri.



Gambar 2.31 Layanan OPAC

Sumber : dokumentasi pribadi (2022)

C. Luas Bangunan DISPUSIPDA

Luas perpustakaan DISPUSIPDA adalah 1500m² sehingga dengan luasan tersebut sangat bisa mendukung fungsi-fungsi tambahan atau fasilitas tambahan selain perpustakaan yang dapat memenuhi kebutuhan pengunjung.

D. Aksesibilitas DISPUSIPDA

Akses untuk menuju dispusipda ini mudah, karena selain bisa menggunakan kendaraan pribadi, dapat juga menggunakan angkutan umum untuk mencapai perpustakaan tersebut.

E. Kebisingan DISPUSIPDA

Kebisingan pada DISPUSIPDA ini cukup ringan karena jauh dengan jalan raya, sehingga pengunjung dapat dengan nyaman apabila sedang membaca di area perpustakaan ini karena intensitas kebisingannya yang rendah.

2.9 Studi Preseden

A. The City of Perth Library

The City of Perth Library adalah layanan perpustakaan umum yang disediakan oleh Kota Perth. Perpustakaan ini terletak di *Hay Street*, di sebelah Balai Kota Perth. Itu adalah bagian dari

pembangunan kembali Katedral yang terletak antara *St. Georges Terrace* dan *Hay Barract*, dan *Pier Streets*.



Gambar 2.32. The City of Perth Library

Sumber : Magoorie

Perpustakaan dengan konsep bulat ini memberikan kesan elegan dengan pengayaannya yang modern. Furnitur serta treatment dinding terbuat dari material kayu sehingga kesan modern lebih kuat.

B. Openbare Bibliotheek Amsterdam (OBA)

Perpustakaan ini merupakan salah satu perpustakaan umum terbesar di Amsterdam, Belanda. Terletak di Oosterdokseiland, tepat di sebelah timur Stasiun Pusat Amsterdam. Perpustakaan ini menampung koleksi 1,5 juta buku, majalah, CD, DVD, *Game*, yang tersebar di 7 lantai. Perpustakaan ini dapat menampung hingga 1.000 pelanggan perpustakaan dan dilengkapi dengan 490 komputer internet. Lantai 7 adalah titik tertinggi untuk setiap kunjungan, menampung teater OBA dan restoran dengan teras yang menawarkan pemandangan kota Amsterdam.



Gambar 2.33 Openbare Bibliotheek Amsterdam

Sumber : Pinterest

Perpustakaan ini membuat konsep dimana orangtua dapat menemani anaknya untuk membaca. Ditambah dengan furniture serta ceiling bentuk bulat yang membuat perpustakaan ini terlihat nyaman dan aman bagi anak.

2.10 Studi Images



Gambar 2.34 Studi Image

Sumber : Pinterest

Penulis ingin menciptakan perpustakaan umum menggunakan media digital interaktif dengan gaya modern. Perkembangan teknologi ke dalam elemen interior baik ruang maupun furniture dapat mengasah perkembangan imajinasi dan kreatifitas para pengguna. Diharapkan, dengan konsep yang akan dirancang ini, dapat menghilangkan bahwa perpustakaan itu membosankan.