

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejalan dengan kemajuan informasi, pengetahuan, dan teknologi, akan ada dampak pada tuntutan masyarakat untuk memperoleh informasi yang lengkap, akurat, dan terkini. Dalam menghadapi persaingan global, mutu pendidikan dan teknologi informasi harus beradaptasi dengan perkembangan saat ini. Untuk menciptakan sumber daya manusia yang maju dan modern dapat didukung oleh adanya layanan pendidikan dan informasi yang maju. Dari permasalahan tersebut, diperlukan sebuah perpustakaan yang modern, efisien, dan efektif.

Kota Cimahi adalah salah satu kota di Jawa Barat yang memiliki cukup banyak lembaga pendidikan yaitu terdapat 535 instansi di Lembaga pendidikan. Masyarakat Kota Cimahi memiliki minat baca yang masih kurang tinggi disebabkan oleh beberapa faktor. Beberapa faktor tersebut meliputi kurangnya fasilitas sarana dan prasarana perpustakaan, Kurangnya minat baca yang lengkap disebabkan oleh kurangnya koleksi buku dan pembaruan referensi, kurangnya adopsi teknologi multimedia, dan resistensi masyarakat dalam mengunjungi perpustakaan.

Menurut Fransisca Desfourina terdapat lima factor (2018), penyebab rendahnya minat baca adalah karena pengaruh dari lingkungan sekitar yang berpengaruh pada perkembangan anak. Kebiasaan membaca yang harus ditanamkan oleh orang tua terhadap anak sejak dini mungkin. Faktor kedua yang memengaruhi adalah, dalam generasi serba instan saat ini, banyak anak-anak dan orang dewasa yang menginginkan segala sesuatu secara cepat dan instan, terlihat dalam kebutuhan mereka akan pencarian informasi. Sementara faktor ketiga adalah bahwa dalam perkembangan zaman saat ini, banyak anak-anak hingga dewasa yang menjadi kecanduan bermain dengan gadget. Faktor keempat, Media sosial dan permainan online merupakan faktor yang menyebabkan rendahnya minat baca di kalangan masyarakat. Faktor kelima, disebabkan oleh keengganan untuk membaca buku dan kurangnya minat membaca.

Berdasarkan isu ,timbul ide untuk mengembangkan Perpustakaan Pintar dengan tujuan memberikan fasilitas kepada masyarakat untuk mengatasi perubahan dalam industri dan mempermudah akses informasi dengan lebih efisien, dengan harapan dapat meningkatkan minat masyarakat terhadap literasi. Ketika merencanakan fasilitas perpustakaan di Indonesia, penting untuk memasukkan kegiatan membaca, mendengar, dan mengeksplorasi konten visual yang menarik sebagai bagian integral dari perancangan tersebut (Hidayat dan Dewiyanti, 2020). Perancangan perpustakaan pintar hal ini dapat direalisasikan dengan mengadopsi kemajuan teknologi, baik dalam tahap perancangan maupun dalam sistem yang digunakan.

Perpustakaan Pintar di Kota Cimahi berfungsi juga sebagai pusat budaya dan pendidikan, terletak di wilayah yang kaya dengan sekolah dasar dan menengah, universitas dan industri kreatif. Perpustakaan dapat menyelenggarakan pameran bagi pelaku seni di industri kreatif digital, dan menyelenggarakan kelas untuk para pelajar maupun masyarakat dengan memfasilitasi kegiatan-kegiatan seni maupun pendidikan, perpustakaan dapat menumbuhkan komunitas yang antusias dan memotivasi secara intelektual.

Perpustakaan Pintar di Kota Cimahi dapat membantu masyarakat Kota Cimahi dalam akses ke sumber belajar terkini dan terbaru, akses untuk mempelajari bidang industri kreatif, dukungan penelitian, ruang belajar dan kolaborasi, akses ke teknologi, ruang berkumpul, ruang seminar dan rapat, dan ruang pameran.

1.2. Maksud dan Tujuan

1.2.1. Maksud

Maksud dari perancangan “Perpustakaan Pintar di Kota Cimahi” adalah menyediakan fasilitas untuk meningkatkan minat membaca masyarakat Kota Cimahi yang masih rendah dengan kenyamanan thermal di dalam bangunan yang dapat di automasi.

1.2.2. Tujuan

1. Sebagai menyediakan fasilitas yang diharapkan kedepannya dapat meningkatkan minat dalam membaca buku masyarakat Kota Cimahi.
2. Merancang bangunan perpustakaan yang menerapkan teknologi digital mengikuti perkembangan zaman masa kini.

3. Sebagai akses ke sumber belajar di bidang pendidikan yang terkini dan terbaru.
4. Memberikan kesempatan bagi para pelaku seni untuk menampilkan karyanya dan berkumpul dengan dengan komunitasnya.

1.3. Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah yang terdapat dalam merancang “Perpustakaan Pintar di Kota Cimahi”. Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas.

1. Minimnya fasilitas sarana dan prasarana pembelajaran umum yang mudah di akses bagi masyarakat umum.
2. Minat membaca masyarakat Indonesia yang rendah.
3. Perpustakaan yang terkesan kaku dan membosankan untuk dikunjungi.
4. Minimnya fasilitas untuk mewadahi kegiatan komunitas di Kota Cimahi.

1.4. Pendekatan

Pendekatan-pendekatan untuk mengatasi masalah dalam perancangan dilakukan melalui beragam metode, salah satunya adalah:

1. Mengadakan studi literatur untuk memahami isu-isu dan solusi berdasarkan referensi yang relevan merupakan langkah yang mendukung dalam proses perancangan.
2. Studi banding untuk melakukan pengamatan pada fungsi maupun tipe bangunan yang serupa.
3. Melakukan survei langsung di lokasi proyek yang mencakup situasi sekitarnya adalah langkah penting dalam menentukan lokasi dengan menganalisis potensi-potensinya, baik itu positif maupun negatif.

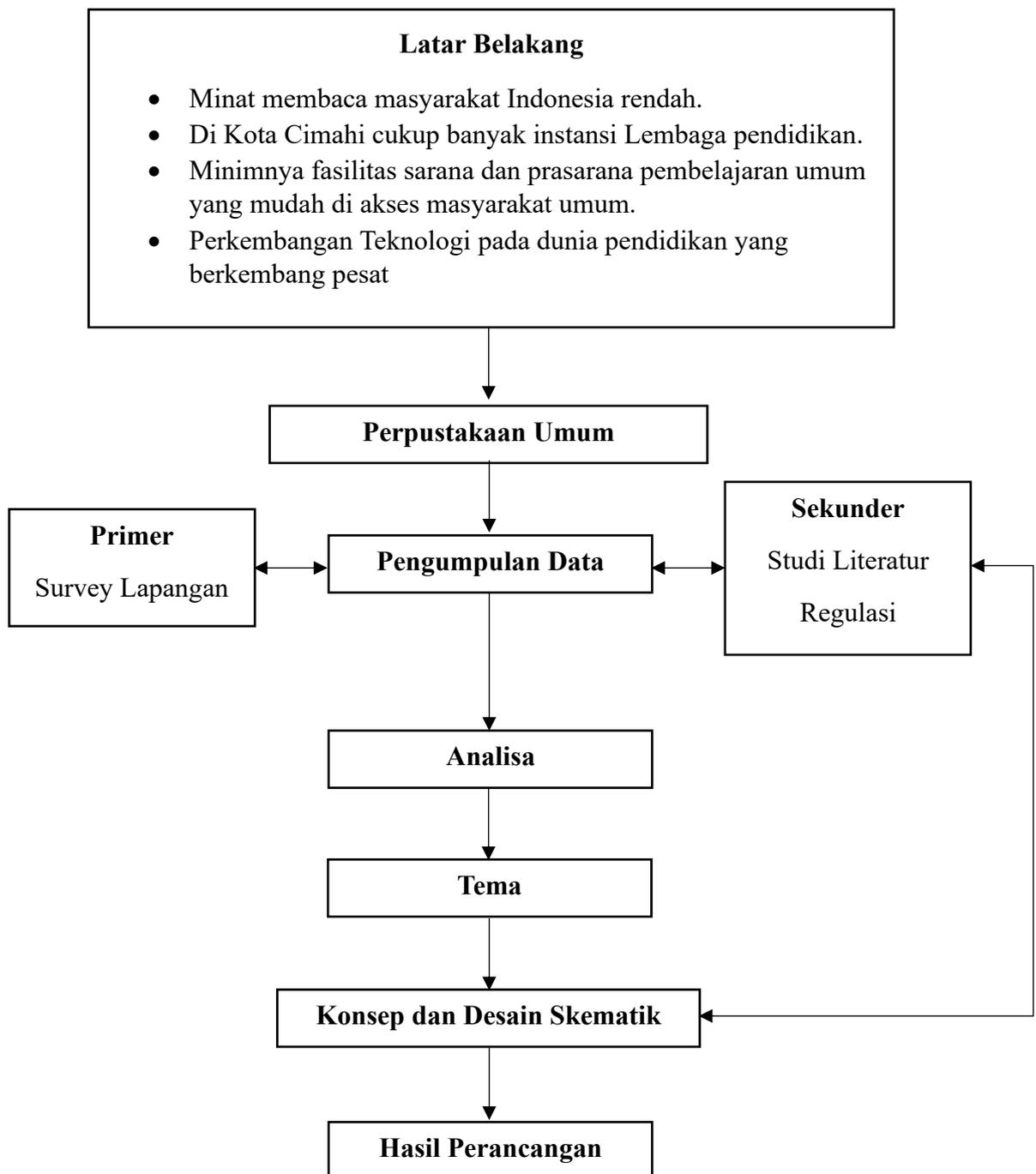
1.5. Lingkup dan Batasan

Adapun lingkup kegiatan pada perancangan Perpustakaan Pintar di Kota Cimahi adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan koleksi data yaitu Mengumpulkan informasi secara kuantitatif dan kualitatif dari berbagai sumber, termasuk data utama dan data yang sudah ada, sebagai materi untuk dilakukan analisis.

2. Mengadakan evaluasi data, baik dalam aspek kuantitatif maupun aspek kualitatif, yang akan digunakan sebagai landasan dasar dalam merencanakan dan merancang.

1.6. Kerangka Berpikir



1.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika pembahasan pada Laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan latar belakang, maksud dan tujuan, dan sistematika penulisan dari Laporan Studio Tugas Akhir.

BAB II DESKRIPSI PROYEK

Pada bab ini berisi tentang tinjauan proyek, menjelaskan mengenai deskripsi proyek secara umum, program kegiatan, dan studi banding proyek sejenis.

BAB III ELABORASI TEMA

Pada bab ini berisi tentang elaborasi tema yang menjelaskan pengertian, interpretasi tema, dan studi banding tema sejenis.

BAB IV ANALISIS

Pada bab ini membahas mengenai hasil – hasil dalam merancang yang meliputi :

1. Analisis fungsional, seperti alur aktivitas, hubungan antar ruang, program besaran ruang, dan persyaratan teknis.
2. Analisis kondisi lingkungan, seperti lokasi, kondisi dan potensi lahan, peraturan, bangunan sekitar, prasarana, orientasi, lalu lintas, sirkulasi, dan lain – lain.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini membahas mengenai analisis dan pembuatan konsep yang didasari atas hasil analisis yang di dalamnya memuat penyelesaian = penyelesaian terhadap permasalahan yang ada tersebut.

BAB VI HASIL RANCANGAN

Hasil rancangan adalah gambar – gambar hasil rancangan yang terdiri dari block plan, site plan, denah, tampak, potongan dan detail.

LAMPIRAN

Pada bab ini berisi tentang gambar kerja dari proyek yang di kerjakan.