

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perpustakaan ialah sebuah ruangan, bagian gedung, ataupun gedung itu sendiri yang digunakan untuk menyimpan buku serta terbitan lainnya yang umumnya disimpan berdasarkan tata susunan tertentu untuk dibaca, bukan untuk dijual (Sulistiyo-Basuki, 2000). Buku serta terbitan lainnya ini ialah wadah penyimpan hasil pemikiran manusia. Eksistensi perpustakaan muncul disebabkan kebutuhan warga, dan dipelihara serta dikembangkan oleh masyarakat.

Perpustakaan merupakan asal informasi yang berperan penting bagi pembangunan nasional serta merupakan salah satu fasilitas penunjang pada ilmu pengetahuan. Sebagaimana tertuang di dalam Undang-Undang RI No.43 Tahun 2007 tentang perpustakaan adalah intitusi yang mengelola koleksi karya tulis, cetak, serta karya rekam secara profesional menggunakan sistem standar yang memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi dan rekreasi bagi pustakawan. Sementara perpustakaan daerah adalah perpustakaan yang berfungsi perpustakaan pembina, perpustakaan rujukan, perpustakaan deposit, perpustakaan penelitian serta perpustakaan pelestarian yang bertempat di kabupaten/kota.

Kota Bandung memiliki perpustakaan daerah yaitu Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Jawa Barat yang biasa disebut dengan DISPUSIPDA yang berlokasi di Jalan Kawalayaan Indah II No.4, Jatisari, Kec. Buahbatu, Kota Bandung, Jawa Barat 40286. Perpustakaan ini memiliki *Library Management System* yang berarti konsep layanan perpustakaan menerapkan sebuah sistem untuk mengatur perpustakaan tersebut. Bukan hanya

tempat meminjam buku, tetapi perpustakaan ini menyediakan fasilitas-fasilitas lain seperti *Hall of Fame*, Pojok Gubernur, Ruang Diskusi, Ruang Baca Anak, Ruang Baca Remaja, dan lain-lain. Perpustakaan ini juga menyediakan beberapa kegiatan yang tersedia dengan mandiri, antara lain yaitu *Selfcheck* dan *OPAC (Online Public Access Catalogue)*. *Selfcheck* adalah sistem layanan peminjaman mandiri yang termasuk layanan sirkulasi (peminjaman dan pengembalian buku), lalu *OPAC* yang termasuk dengan layanan referensi (layanan penyediaan koleksi bahan-bahan rujukan seperti ensiklopedia, kamus, undang-undang, dsb).

Sayangnya, minat baca masyarakat Indonesia masih rendah dibandingkan negara lain. UNESCO (2012) menemukan bahwa indeks minat baca Indonesia hanya mencapai 0,001, yang berarti hanya ada satu pembaca aktif dari 1000 orang, meskipun sikap apatis terhadap membaca mungkin bukan hanya karena rendahnya membaca. tapi juga karena ada buku yang bisa mendorong mereka untuk membaca. Oleh karena itu perlu dilakukan upaya yang serius untuk meningkatkan minat baca yang dapat dimulai dengan menumbuhkan kecintaan membaca dalam keluarga sejak dini. Kita harus bersama-sama meningkatkan minat baca masyarakat.

Seiring berjalannya waktu, teknologi berkembang dengan sangat cepat. Penggunaan teknologi saat ini dinilai sangat penting dan salah satunya adalah penggunaan media digital seperti komputer, gawai dan kebutuhan lainnya. Tidak jarang orang tua menghadiahkan gadget kepada anak usia dini. Beberapa faktor dapat menyebabkan hal tersebut, terutama latar belakang orang tua yang merupakan kaum milenial dimana mereka terbiasa hidup dengan penggunaan teknologi. Hal ini penting karena penggunaan gawai tanpa batasan yang jelas dapat memengaruhi perkembangan anak usia dini, mulai dari efek radiasi pada otak hingga gangguan mental. Selain itu, usia dini merupakan tahapan penting dalam tumbuh kembang

seorang anak. Menurut CNN (2017), anak-anak di bawah usia 8 tahun menghabiskan rata-rata 2 jam per minggu menggunakan perangkat pada tahun 2013, dan pada tahun 2017 jumlah ini meningkat menjadi sekitar 6 jam.

Selain pada anak usia dini, penggunaan gawai di kalangan anak muda dan dewasa semakin marak baik di dunia maupun di Indonesia. Efek positif dari penggunaan perangkat adalah dapat meningkatkan komunikasi dan membantu mendapatkan informasi dan alat yang mempermudah kehidupan sehari-hari. Dampak negatif dari penggunaan gawai yang berlebihan terkait dengan masalah gaya hidup seperti kurangnya aktivitas fisik, gangguan tidur, tekanan darah tinggi, serta masalah psikologis dan sosial, terutama di kalangan anak-anak dan remaja yang belum dapat mengontrol gawai secara efektif. Karena gawai memiliki banyak fitur menarik yang mendorong anak muda untuk terus menggunakannya.

Walaupun teknologi sudah berkembang, dibutuhkan suatu budaya untuk membangun karakter yang baik bagi masyarakat. Perancangan Interior Perpustakaan Umum Interaktif di Kota Bandung ini akan didukung dengan falsafah Sunda yang mengandung nilai pemberdayaan manusia yaitu *Silih Asah*, *Silih Asih*, dan *Silih Asuh*. Falsafah ini mempunyai arti dan makna yang istimewa karena mengajarkan satu kesatuan sikap yang jika terjiwai dengan baik oleh suatu masyarakat akan berpotensi besar untuk membuat masyarakat tersebut tumbuh dan berkembang menjadi masyarakat yang kuat, bersatu, dan sejahtera.

Silih Asah, *Silih Asih*, dan *Silih Asuh* merupakan landasan nilai untuk membangun koherensi dalam masyarakat Sunda guna meningkatkan kualitas hidup agar 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 bermakna saling mencerdaskan kualitas kemanusiaan. Silih Asih dimaknasi sebagai saling mengasihi dengan segenap hati. Silih Asuh diartikan sebagai kehidupan yang penuh keharmonisan dan cinta. Kata Silih berarti saling, menandakan nilai transformasi yang bersifat saling dan santun saling menanggapi satu sama lain.

Elemen interior memegang peranan penting dalam membuat masyarakat merasa nyaman membaca di perpustakaan. Suasana ruangan dapat memberikan efek psikologis bagi pengguna perpustakaan, terutama untuk menghindari kebosanan di kalangan pengguna. Peran ruang juga dapat memberikan efek tertentu pada perkembangan anak, terutama pemilihan warna, treatment lantai, langit-langit dan dinding, serta bentuk dan ruang yang disediakan ruangan.

Oleh karena itu, peran suasana keruangan memegang peranan penting dalam penerapan Silih Asah, Asih, Asuh untuk membangun karakter yang sesuai. Selain itu, ruang interaktif yang dipilih mendukung suasana ruang yang ada. Layar LCD dan pemindai yang menghidupkan gambar, layar LCD dengan permainan digital, buku teks bergambar, dan konten interaktif.

1.2 Fokus Permasalahan

1. Ketidaktertarikan masyarakat Indonesia pada kegiatan membaca tidak hanya karena minat baca yang minim, tapi juga karena minimnya ketersediaan buku yang bisa merangsang mereka untuk membaca. Dibutuhkan media yang menarik untuk merangsang ketertarikan dan minat baca masyarakat.
2. Karena perkembangan teknologi, banyak anak yang kecanduan gawai. Dibutuhkan media interaktif yang mendukung dan mengembangkan sisi kreatif anak dan meningkatkan tingkat baca anak dengan bimbingan sekelilingnya.

3. Perpustakaan Umum merupakan perpustakaan yang pusatnya adalah masyarakat. Dibutuhkan fasilitas dan suasana dengan pendekatan yang dapat mendukung kebersamaan dan kesatuan antar masyarakat.

1.3 Permasalahan Perancangan

1. Bagaimana merancang fasilitas perpustakaan yang dapat meningkatkan ketertarikan dan minat baca masyarakat Bandung?
2. Bagaimana merancang fasilitas yang interaktif agar kecanduan gawai menjadi sisi positif bagi anak?
3. Bagaimana cara menerapkan pendekatan Silih Asah, Asih, Asuh kedalam perancangan interior sehingga masyarakat mendapatkan suasana tersebut ketika berada di perpustakaan?

1.4 Ide dan Gagasan Perancangan

Ide pada judul perancangan “Perancangan Interior Perpustakaan Umum Interaktif dengan Pendekatan Silih Asah, Asih, Asuh di Bandung” ini dapat muncul karena dibutuhkannya fasilitas membaca dan fasilitas interaktif yang dapat mengubah kecanduan gawai menjadi hal yang positif, dan dapat meningkatkan ketertarikan dan minat baca masyarakat dengan suasana kebersamaan.

Pada perancangan interior perpustakaan ini, Perpustakaan akan dibagi menjadi 3 jenis yaitu Silih Asah yang dikhususkan untuk kalangan remaja dan dewasa untuk saling berbagi ilmu. Silih Asih yang ditargetkan untuk semua umur karena bermakna saling mengasihi antar sesama. Silih Asuh yang ditargetkan untuk anak dan orang tua karena bermakna orang tua untuk mengasuh anaknya. Mengingat sedikit adanya perpustakaan umum interaktif di Kota Bandung, perancangan perpustakaan ini diharapkan dapat menjawab permasalahan minimnya

ketertarikan dan minat baca, mengubah kecanduan gawai sehingga kreatifitas masyarakat dapat berkembang dengan baik, dan serta Silih Asah, Asih, Asuh dapat teraplikasikan dengan baik.

1.5 Maksud dan Tujuan

A. Maksud Perancangan

Untuk menciptakan sebuah fasilitas ruang yang secara efektif dapat berperan menjadi media interaktif bagi masyarakat.

B. Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan ini adalah menyediakan sebuah fasilitas baca yang dapat berperan aktif untuk menjadikan sisi negatif kecanduan gawai menjadi hal yang positif, meningkatkan ketertarikan dan minat baca dalam masyarakat, dan membangun karakter sesuai dengan Silih Asih, Asah, dan Asuh. Diharapkan fasilitas yang akan dirancang dapat membuat daya tarik untuk membaca di perpustakaan umum meningkat.