

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Modern ini, era digital yang erat kaitannya dengan perkembangan teknologi informasi telah mengubah kebutuhan pengunjung terhadap perpustakaan. Pengunjung tidak hanya mencari akses untuk koleksi buku, tetapi juga ke sumber informasi digital yang relevan dengan bidang studi untuk penelitian mereka atau untuk kepentingan yang lainnya. perpustakaan perlu mempertimbangkan kebutuhan penggunanya, baik dari segi kenyamanan, kemajuan teknologi yang pesat untuk kemudahan pengunjung mengakses literatur, dan kebutuhan pengunjung yang lainnya.

Mulai akhir abad ke-20, masyarakat industri mulai berubah menjadi 'masyarakat jaringan informasi'. Pertumbuhan dan pengembangan teknologi informasi mulai mengubah konsep perpustakaan sejak awal abad ke-21. Transformasi sosial-ekonomi-teknologi yang intens yang dialami dengan globalisasi, penggunaan internet yang meluas, dan peningkatan sumber daya digital juga telah mengubah cara membaca buku. Peran perpustakaan dan kebutuhan penggunanya juga mulai berubah dengan paradigma baru di mana konsep 'literasi informasi' dan 'pembelajaran sepanjang hayat' mendapatkan pentingnya. Awalnya, untuk membebani organisasi fungsional perpustakaan dan ruang fisiknya, keadaan ini mengarah pada transformasi peran perpustakaan dalam masyarakat jaringan dan redefinisi misinya. Dengan demikian, bangunan perpustakaan baru mulai dibangun dalam arah ini dengan mengadopsi strategi desain arsitektur yang berpusat pada pengguna.(Sirel, 2021)

Peran perpustakaan saat ini telah berubah menjadi lebih dari sekadar penyedia buku. Perpustakaan tidak lagi hanya sekedar ruang untuk menyimpan buku fisik namun telah berkembang menjadi pusat dinamis untuk keterlibatan masyarakat dan pembelajaran digital (Sirel, 2021).

Perpustakaan harus dapat menjadi pusat kegiatan yang menarik bagi pengunjung. Ini dapat mencakup penyelenggaraan diskusi, seminar, lokakarya, pertunjukan seni, dan acara budaya lainnya yang relevan dengan kebutuhan akademik dan sosial masyarakat kampus. Dengan demikian, perpustakaan tidak hanya menjadi tempat untuk mengakses informasi, tetapi juga sebagai pusat kegiatan yang memperkaya pengalaman akademik dan sosial pengunjungnya.

Perpustakaan Universitas Diponegoro (Undip) memiliki peran vital dalam mendukung kegiatan akademik, penelitian, dan pengembangan ilmu pengetahuan di lingkungan kampus. Namun, perpustakaan ini menghadapi berbagai tantangan dalam mengikuti perkembangan teknologi informasi, terutama dengan semakin meningkatnya penggunaan sumber informasi digital dibandingkan buku konvensional.

Selain itu, letak perpustakaan yang tidak optimal, terletak di belakang gedung rektorat, juga menjadi kendala dalam memastikan akses yang mudah bagi mahasiswa, dosen, dan peneliti. Hal ini tidak sesuai dengan visi Undip untuk menjadi universitas riset yang unggul, yang memerlukan perpustakaan yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan buku, tetapi juga sebagai pusat informasi dan pengetahuan yang modern dan inovatif.

Oleh karena itu redesain Perpustakaan Universitas Diponegoro menjadi sangat penting. Hal tersebut menjadi penting dikarenakan dalam era digital yang modern ini teknologi sudah sangat maju dan eksistensi dari Perpustakaan Universitas Diponegoro dirasa berbeda dengan peran perpustakaan pada masa lampau. Dalam pelaksanaan redesain dan relokasi Perpustakaan Universitas Diponegoro di era digital, tentu memiliki tantangan nya tersendiri. Redesain dan relokasi Perpustakaan Universitas Diponegoro juga perlu memperhatikan perkembangan perpustakaan pada era digital, sehingga perpustakaan dapat tetap relevan dan efektif dalam mendukung dan memenuhi kegiatan akademik serta riset di Undip.

Selain redesain perpustakaan, yang diperlukan juga relokasi Perpustakaan Undip, hal tersebut sekiranya butuh dikarenakan lokasi

Perpustakaan Undip yang dirasa kurang strategis, mengingat bahwa eksistensi dari perpustakaan ini sangat penting untuk warga Undip, bahkan sering kali perpustakaan Undip digunakan sebagai rujukan dari universitas lain jika universitas tersebut merasa kurangnya referensi informasi yang dibutuhkan. Selain itu juga urgensi redesain dan relokasi Perpustakaan Undip cukup krusial karena pergeseran dari tren, kebiasaan, bahkan makna dan peran dari perpustakaan itu sendiri.

Dalam konteks ini, penerapan konsep wayfinding dalam desain perpustakaan menjadi krusial. Wayfinding adalah proses navigasi yang memanfaatkan informasi visual dan sensorik dari lingkungan untuk memecahkan masalah ruang, yang melibatkan kemampuan kognitif dalam mengolah informasi, membuat keputusan, dan mengeksekusi tindakan untuk mencapai tujuan dalam ruang yang kompleks. Wayfinding yang mencakup elemen-elemen visual seperti tanda, simbol, peta, dan teknologi penunjang navigasi, bertujuan untuk memandu pengunjung dalam menjelajahi ruang dengan efisien dan nyaman.

Oleh karena itu, penyesuaian dengan redesain dan relokasi Perpustakaan Universitas Diponegoro menjadi sangat penting. Hal tersebut menjadi penting dikarenakan dalam era digital yang modern ini teknologi sudah sangat maju dan eksistensi dari Perpustakaan Universitas Diponegoro dirasa berbeda dengan peran perpustakaan pada masa lampau. Dalam pelaksanaan redesain dan relokasi Perpustakaan Universitas Diponegoro di era digital, tentu memiliki tantangannya tersendiri. Redesain dan relokasi Perpustakaan Universitas Diponegoro juga perlu memperhatikan perkembangan perpustakaan pada era digital, sehingga perpustakaan dapat tetap relevan dan efektif dalam mendukung dan memenuhi kegiatan akademik serta riset di Undip. Penerapan konsep wayfinding dalam desain perpustakaan sangat penting untuk memandu pengunjung dengan mudah, efisien, dan intuitif melalui ruang perpustakaan yang luas dan kompleks, sehingga menciptakan pengalaman yang nyaman dan mendukung pencapaian tujuan akademik dan riset di era digital ini.

1.2 Rumusan Permasalahan

Dari latar belakang yang telah disebutkan sebelumnya, dapat dijabarkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Merusmuskan pemrograman, program ruang dan konsep perancangan yang berfungsi sebagai perpustakaan di era digital.
- b. Merumuskan rancangan perpustakaan Universitas Diponegoro yang mendukung era digital.
- c. Memaksimalkan konsep wayfinding sebagai strategi untuk merancang perpustakaan Universitas Diponegoro.

1.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah untuk meredesain Perpustakaan di Universitas Diponegoro yang dapat merefleksikan transformasi fungsi perpustakaan sebagai pusat pembelajaran dan kolaborasi dalam era digital. Redesain ini menggunakan pendekatan wayfinding sebagai strategi untuk menciptakan perpustakaan yang ramah pengguna, efisien, dan nyaman. Desain yang diusulkan bertujuan untuk meningkatkan aksesibilitas, memberikan pengalaman ruang yang mendukung kegiatan akademik dan sosial, serta memperkuat visi Universitas Diponegoro sebagai universitas riset yang unggul.

1.4 Ruang Lingkup

Perancangan ini difokuskan pada redesain dan relokasi Perpustakaan Universitas Diponegoro untuk mengadaptasi kebutuhan di era digital. Berikut beberapa ruang lingkup dan batasan perancangan yaitu:

- a. Redesain Perpustakaan Universitas Diponegoro dilakukan berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada kesesuai kondisi eksisting Perpustakaan Universitas Diponegoro terhadap kriteria perpustakaan di era digital.
- b. Analisis kondisi eksisting dan pemilihan tapak baru di lingkungan kampus Universitas Diponegoro.

- c. Wayfinding sebagai pendekatan desain dalam perancangan Perpustakaan Universitas Diponegoro

1.5 Orisinalitas Perancangan

Tabel 1.1 Orisinalitas Perancangan

sumber : Analisis Pribadi

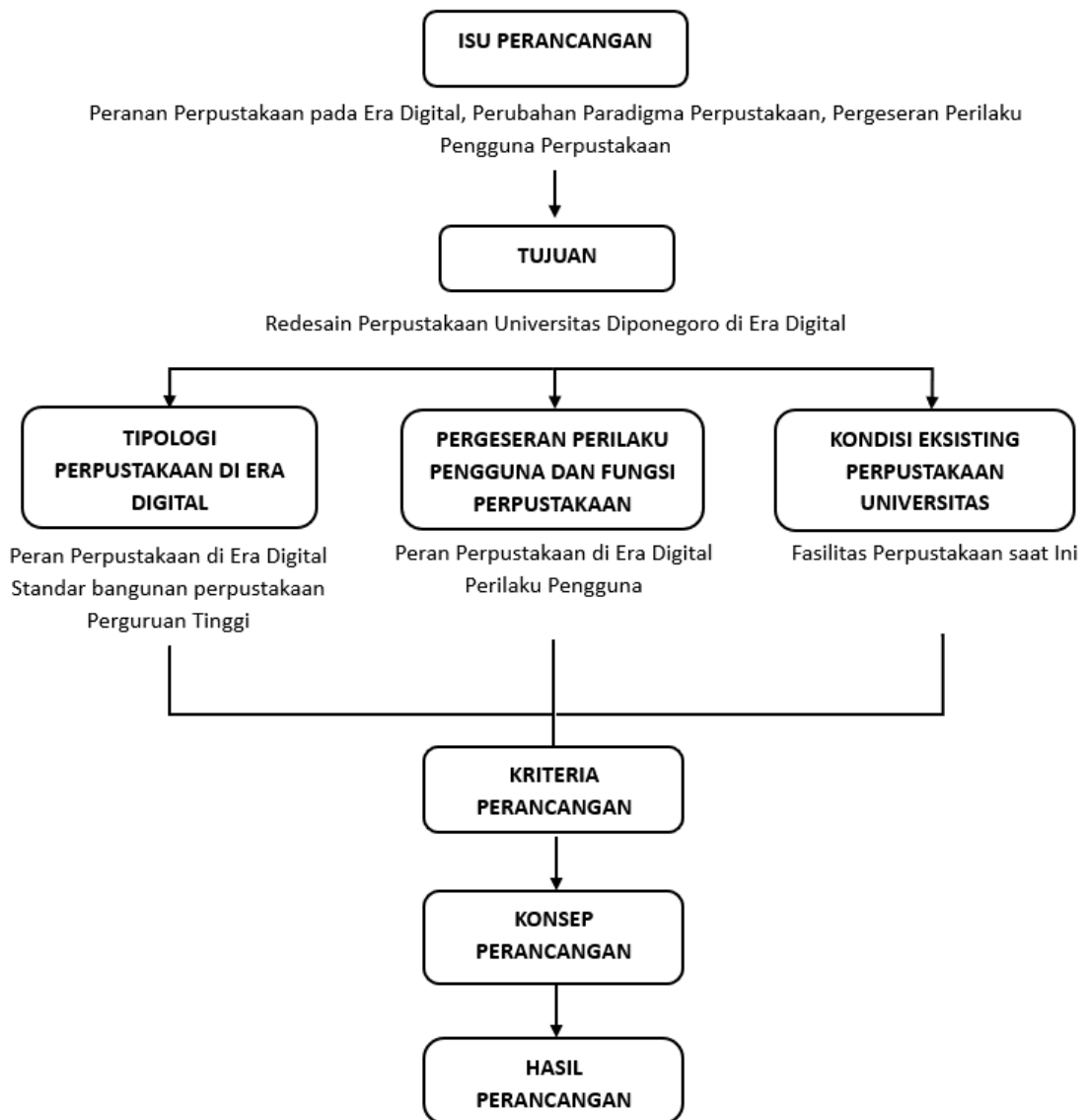
Judul Perancangan	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Perancangan
Prihatmaji (2017): Arsitektur Perpustakaan Modern: Studi Kasus Perpustakaan Universitas Indonesia	- Fokus pada modernisasi arsitektur perpustakaan. - Menekankan pentingnya teknologi dalam desain.	- Tidak membahas relokasi, hanya fokus pada desain internal - Studi kasus pada Universitas Indonesia, bukan universitas diponegoro.	Menggabungkan relokasi dengan redesain sebagai strategi utama.
Rahmawati & Yuliasuti (2019): Perancangan Ulang Perpustakaan dengan Pendekatan Arsitektur Hijau di Yogyakarta	- Mengakui perubahan kebutuhan pengguna era digital. - Desain responsif terhadap pengguna.	- Fokus pada arsitektur hijau. - Konteks perpustakaan di Yogyakarta, bukan universitas Diponegoro	- Inklusi relokasi untuk optimalisasi akses dan penggunaan. - Pendekatan komprehensif pada kebutuhan digital.
Setiawan & Arifin (2018): Arsitektur Perpustakaan Perguruan Tinggi sebagai	- Menjadikan perpustakaan sebagai pusat belajar interaktif. - Modernisasi fasilitas	Berfokus pada perguruan tinggi di Bandung, bukan masalah spesifik Undip.	Desain yang mengintegrasikan relokasi untuk meningkatkan fungsi perpustakaan.

Pusat Belajar Interaktif di Bandung	perpustakaan ditekankan.	• Tidak menjelaskan integrasi strategis relokasi dalam desain.	
Hartanto & Sulistyawati (2020): Desain Perpustakaan Kota dengan Integrasi Ruang Publik di Surabaya	• Integrasi perpustakaan dengan ruang publik. • Adaptasi desain terhadap kebutuhan pengguna era digital.	• Fokus pada perpustakaan kota, bukan universitas	• Redesain dan relokasi untuk menjawab kebutuhan pengguna digital secara spesifik di Undip.

1.6 Manfaat Perancangan

Manfaat tesis perancangan ini adalah menghasilkan suatu tahapan yang jelas mengenai proses perancangan Perpustakaan Universitas Diponegoro yang sesuai dengan kriteria perpustakaan di era digital.

1.7 Kerangka Pemikiran



Gambar I.1. Kerangka Pemikiran

Sumber : Analisis Pribadi

1.8 Sistematika Pembahasan

Untuk memberikan gambaran yang jelas dalam tesis ini, peneliti membaginya menjadi enam bab, di mana setiap bab saling berkaitan satu sama lain, sehingga penulisan tesis ini merupakan satu kesatuan yang utuh. Berikut adalah sistematikanya:

- Bab I : Pendahuluan
Bab ini membahas latar belakang pemilihan topik, rumusan masalah, tujuan dan metode dalam pendekatan desain.
- Bab II : Kajian Pustaka
Bab ini berisikan mengenai uraian dan penjelasan dalam rangka pemahaman terhadap perpustakaan di era digital serta studi yang terkait dengan topik kajian dalam studi ini.
- Bab III : Metode Perancangan
Bab ini memaparkan tahapan proses perancangan dan metode yang digunakan.
- Bab IV : Data dan Kajian
Bab ini memaparkan kondisi eksisting serta hasil analisisnya dan bagaimana gambaran konsep dan tema yang akan diterapkan, sebelum memulai proses perancangan.
- Bab V : Pengembangan Program dan Konsep Rancangan
Pada bab ini akan dijelaskan bagaimana proses pengembangan program dan konsep rancangan.
- Bab VI : Hasil Perancangan
Bab ini menjelaskan tentang hasil perencanaan dan perancangan
- Bab VII : Kesimpulan
Bab ini menjelaskan tentang uraian kesimpulan hasil perancangan bagaimana redesain Perpustakaan Universitas Diponegoro di Era Digital.