

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Perpustakaan

2.1.1 Deskripsi Perpustakaan

Perpustakaan diartikan sebuah ruangan atau gedung yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasanya disimpan menurut tata susunan tertentu yang digunakan pembaca bukan untuk dijual (Basuki, 2011).

Ada dua unsur utama dalam perpustakaan, yaitu buku dan ruangan. Namun, di zaman sekarang, koleksi sebuah perpustakaan tidak hanya terbatas berupa buku-buku, tetapi bisa berupa film, slide, atau lainnya, yang dapat diterima di perpustakaan sebagai sumber informasi. Kemudian semua sumber informasi itu diorganisir, disusun teratur, sehingga ketika kita membutuhkan suatu informasi, kita dengan mudah dapat menemukannya.

Dengan memperhatikan keterangan di atas, dapat disimpulkan bahwa perpustakaan adalah suatu unit kerja yang berupa tempat menyimpan koleksi bahan pustaka yang diatur secara sistematis dan dapat digunakan oleh pemakainya sebagai sumber informasi.

2.1.2 Definisi Perpustakaan Perguruan Tinggi

Menurut Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional Republik Indonesia No. 13 Tahun 2017, Perpustakaan Perguruan Tinggi merupakan bagian integral dari kegiatan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat dan berfungsi sebagai pusat sumber belajar untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang berkedudukan di perguruan tinggi. Perpustakaan Perguruan Tinggi merupakan sebuah sarana penunjang yang didirikan untuk mendukung kegiatan civitas akademik, dimana Perguruan Tinggi itu berada. Perpustakaan perguruan tinggi adalah perpustakaan yang tergabung dalam lingkungan lembaga pendidikan tinggi, baik berupa perpustakaan universitas, perpustakaan

fakultas, perpustakaan akademik, perpustakaan sekolah tinggi. (Sjahrial-Pamuntjak, Ny. Rusina, 2000)

Dari kedua sumber mengenai Perpustakaan Perguruan Tinggi, dapat disimpulkan bahwa Perpustakaan Perguruan Tinggi bagian integral yang tergabung dalam lingkungan lembaga pendidikan tinggi, baik berupa perpustakaan universitas, perpustakaan fakultas, perpustakaan akademik, perpustakaan sekolah tinggi dan berfungsi sebagai pusat sumber belajar untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan tersebut.

2.1.3 Klasifikasi Perpustakaan berdasarkan Jenis

Perpustakaan dibagi lagi menjadi beberapa jenis. IFLA (*International Federation of Library Association*) mengelompokkan jenis-jenis perpustakaan atas:

- **Perpustakaan Nasional**
Perpustakaan Nasional adalah perpustakaan yang didirikan di ibukota negara dan merupakan perpustakaan induk dari semua jenis perpustakaan yang ada di negara tersebut.
- **Perpustakaan Umum**
Perpustakaan umum merupakan perpustakaan yang bertugas mengumpulkan, menyimpan, mengatur dan menyajikan bahan pustakanya untuk masyarakat umum.
- **Perpustakaan Perguruan Tinggi (University Library)**
Perpustakaan perguruan tinggi yaitu perpustakaan yang diselenggarakan untuk mengumpulkan, memelihara, menyimpan, mengatur, mengawetkan dan mendaya gunakan bahan pustakanya untuk menunjang pendidikan/pengajaran, penelitian dan pengabdian masyarakat.
- **Perpustakaan Khusus**
Perpustakaan khusus adalah perpustakaan yng diselenggarakan oleh kantor atau instansi yang tujuannya adalah untuk untuk menunjang kegiatan kantor atau instansi dimana perpustakaan itu berada.

- **Perpustakaan Wilayah**
Perpustakaan wilayah yaitu perpustakaan yang diselenggarakan oleh pemerintah dan berkedudukan di setiap ibu kota Propinsi, bertugas mengumpulkan serta melestarikan semua penerbitan daerah yang bersangkutan.
- **Perpustakaan Keliling**
Perpustakaan keliling pada prinsipnya merupakan perluasan dari pelayanan perpustakaan umum. Perpustakaan keliling adalah merupakan jenis perpustakaan yang dalam memberikan pelayanan bergerak dari satu tempat ke tempat yang lain dengan tujuan mengunjungi pemakai.

2.1.4 Fungsi Perpustakaan

Perpustakaan sering dianggap hanya sebagai tempat penyimpanan buku, jurnal, dan referensi cetak lainnya, tetapi sebenarnya perpustakaan tidak sekedar menyimpan, melainkan juga menyajikan materi-materi tersebut kepada masyarakat agar dapat diakses dan dimanfaatkan dengan mudah. Selain koleksi ilmiah dan sumber cetak, perpustakaan juga digunakan untuk menyimpan karya-karya masyarakat serta merekam aspek-aspek kebudayaan dan manfaat lainnya.

Keberadaan perpustakaan memang sangat bermanfaat bagi masyarakat. Banyak sekali fungsi adanya perpustakaan ditengah masyarakat. (Basuki, 2011) menyebutkan terdapat 5 fungsi perpustakaan dalam masyarakat yaitu:

- **Fungsi Informasi**
Fungsi ini bekerja ketika masyarakat sebagai pemakai jasa perpustakaan membutuhkan informasi. Informasi yang dimaksud mencakup berbagai hal dan dapat diakses melalui perpustakaan.
- **Fungsi Pendidikan**
Perpustakaan tidak sekedar menjadi tempat membaca namun juga menjadi salah satu media pencerdasan bangsa. Melalui koleksi perpustakaan, masyarakat mendapat banyak pengetahuan.

- **Fungsi Pelestarian**

Disisi lain perpustakaan juga berperan sebagai salah satu media penyelamat bukti-bukti sejarah. Banyak dokumen-dokumen sejarah yang baik secara langsung maupun tidak langsung terselamatkan dengan adanya perpustakaan. Disinilah perpustakaan dengan fungsi pelestariannya berperan.

- **Fungsi Kebudayaan (Kultural)**

Perpustakaan bisa berfungsi sebagai media publikasi kebudayaan tempat Dimana perpustakaan berada. Wisatawan dan masyarakat luas bisa mengetahui kebudayaan setempat melalui berbagai koleksi perpustakaan.

- **Fungsi Rekreasi**

Fungsi ini dapat berjalan optimal jika sistem pengelolaan perpustakaan diarahkan pada aktifitas yang inovatif sehingga perpustakaan tidak dipandang sebagai sebuah bangunan yang membosankan. Artinya bila perpustakaan dapat memberikan sesuatu yang lebih dari sekedar informasi tetapi juga menyediakan layanan yang bersifat “entertaining” maka orang tentu akan lebih tertarik untuk mengunjungi perpustakaan tersebut.

2.1.5 Standar Bangunan Perpustakaan Perguruan Tinggi

Menurut Standar Nasional Perpustakaan Perguruan Tinggi, bangunan harus memiliki kriteria yang telah ditentukan oleh SNP Perguruan Tinggi;

Tabel II.1. Standar Luasan Bangunan Perpustakaan

Sumber : SNP Perguruan Tinggi

Jumlah Mahasiswa	Luas Ruangan (m²)
>1.000	200
1.000-2.500	500
2.500-5.000	1.000
5.001-7.500	1.500
7.501-10.000	2.000

10.000-20.000	4.000
----------------------	--------------

Jumlah mahasiswa Universitas Diponegoro tahun ajaran ganjil 2023 menurut PDDikti sejumlah 66924

a. Gedung atau luasan ruang Perpustakaan Perguruan Tinggi paling sedikit 0,5 m² x jumlah total mahasiswa.

b. Ruang

1. Komposisi ruang perpustakaan meliputi:

- area koleksi 45%
- area pemustaka 25%
- area kerja 10%
- area lain/toilet, ruang tamu, seminar/teater, lobi 20% /area ruang ekspresi publik.

2. Pengaturan keadaan ruang perpustakaan menggunakan cara:

a) Pencahayaan

- area baca (majalah dan surat kabar) 200 lumen
- meja baca (ruang baca umum) 400 lumen
- meja baca (ruang baca rujukan) 600 lumen
- area sirkulasi 600 lumen
- area pengolahan 400 lumen
- area akses tertutup (closed access) 100 lumen
- area koleksi buku 200 lumen
- area kerja 400 lumen
- area pandang dengar 100 lumen

b) Kelembaban

- ruang koleksi buku 45-55 rh
- ruang koleksi AV/microfilm 20-21 rh

c) Temperatur

- Area baca pemustaka, koleksi dan ruang kerja 200 - 250 celcius.

2.1.6 Pergeseran Perilaku Pengguna Perpustakaan

Dari akhir abad ke-20 hingga awal abad ke-21, perpustakaan telah mengalami transformasi signifikan, bukan lagi hanya sebagai tempat penyimpanan dan distribusi buku, tetapi menjadi pusat kehidupan intelektual yang aktif. Perubahan ini didorong oleh perkembangan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi, serta meningkatnya penggunaan sumber daya digital. Akibatnya, perpustakaan kini menawarkan lebih dari sekedar akses ke buku. Mereka telah menjadi produsen informasi dan pengetahuan, menggunakan teknologi digital untuk menyediakan akses yang lebih luas bagi pengguna.

Arsitektur perpustakaan juga telah beradaptasi, mengalihkan fokus ke desain yang berorientasi pengguna dengan mempertimbangkan aksesibilitas, simbolisme, organisasi ruang, dan integrasi. Hal ini menghasilkan ruang yang fleksibel dan nyaman untuk berbagai aktivitas, termasuk belajar dan sosialisasi, dengan mengurangi ruang untuk koleksi fisik dan meningkatkan fungsi sosial dan budaya perpustakaan. Ini mencerminkan pergeseran dari perpustakaan sebagai tempat yang hening dan statis menjadi pusat aktivitas yang dinamis.

Selain itu, perpustakaan telah berubah menjadi pusat kebudayaan, di mana kegiatan seni, musik, dan film sering diadakan, mendukung interaksi sosial dan pertukaran ide. Integrasi teknologi digital memungkinkan penggunaan basis data online, jurnal elektronik, dan layanan referensi virtual yang dapat diakses setiap saat, memberikan kemudahan dan kecepatan dalam mengakses informasi.

Perpustakaan juga kini dianggap sebagai 'tempat ketiga', sebuah konsep yang diperkenalkan oleh Ray Oldenburg, yang menandai perpustakaan sebagai ruang di luar rumah dan tempat kerja di mana orang dapat bersantai dan berinteraksi dalam suasana yang inklusif. Transformasi ini menegaskan peran perpustakaan tidak hanya sebagai gudang buku tetapi sebagai pusat komunitas sosial dan intelektual yang memperkaya kehidupan masyarakat secara keseluruhan.

Tingginya minat milenial mengunjungi perpustakaan tidak lepas dari perubahan dan langkah antisipasi yang dilakukan oleh perpustakaan di AS selama 20 tahun terakhir dalam merespons digitalisasi informasi. Perpustakaan-perpustakaan tersebut begitu intensif memperlengkapi diri dengan perangkat komputer dan koneksi internet. Mereka juga memberikan layanan ekstra, seperti mengadakan program literasi untuk anak-anak, memberikan ruang publik untuk komunitas berkumpul, hingga menyediakan perangkat teknologi seperti pencetakan 3D.

2.1.7 Perilaku Pengguna Perpustakaan

Menurut (Soetjiatie, 2015) dalam penelitiannya yang membahas tentang penggunaan perpustakaan di era digital, ada beberapa perilaku mahasiswa dalam penggunaan perpustakaan kampus yaitu :

1. Frekuensi menggunakan perpustakaan

Pengguna Perpustakaan kampus datang lebih sering saat mendapatkan tugas atau bagi yang sedang menyusun proposal atau membuat TA, ini akan menjadi lebih sering, bagi mahasiswa yang jarang ke perpustakaan kampus karena merasa kurangnya ketersediaan buku di perpustakaan dan kurang nyamannya situasi perpustakaan. Sementara itu ada pula mahasiswa yang menggunakan kampus adalah pada saat pinjam buku, kemudian karena buku masih dibutuhkan, maka buku akan diperpanjang bahkan sampai satu semester.

2. Perilaku pengguna perpustakaan selain membaca di perpustakaan kampus

Kehadiran mahasiswa ke perpustakaan kampus tidak hanya membaca, namun perpustakaan juga sebagai tempat diskusi, mengisi waktu kosong seperti saat istirahat, tempat curhat, tempat ngenet bagi mereka yang kebetulan karena internet di perpustakaan lebih cepat aksesnya dan mencari tempat yang sejuk.

3. Upaya Retrievel (melakukan temu balik informasi).

Upaya Retrievel (melakukan temu balik informasi). Beberapa perilaku yang dilakukan oleh pengguna perpustakaan jika mendapatkan permasalahan tidak menemukan informasi, buku atau data yang diinginkan di perpustakaan kampus atau melakukan temu balik informasi yang disebut retrieval. Upaya Retrievel yang dilakukan informan adalah pergi ke perpustakaan mendukung kebutuhan pengetahuan mereka yaitu ke internet.

2.2 Kajian Perpustakaan di Era Digital

Era digital merubah bagaimana perpustakaan bekerja. Era digital membuat proses perpustakaan menjadi lebih aman dan memperluas akses ke semua arsip pengetahuan. Fleksibilitas akan menjadi pembentukan komunitas berbasis pengetahuan baru di abad ke-21. Hanya pendidikan yang membuat perkembangan sosial yang komprehensif menjadi mungkin dan akhirnya mengarah pada inovasi di semua bidang masyarakat.

2.2.1 Era Digital

Era Digital adalah istilah untuk menggambarkan satu fase dalam sejarah perkembangan teknologi ketika terjadi peralihan dari penerapan teknologi mekanik-analog menuju penerapan teknologi elektronik digital di hampir semua bidang. Revolusi Digital menggambarkan muara perubahan panjang, tahap demi tahap, melalui serangkaian eksperimen inovasi, serta perubahan kebijakan pada tingkat nasional maupun internasional yang melibatkan banyak pihak: pemerintah, lembaga internasional, kalangan industri, lembaga penelitian dan para ilmuwan. Secara lebih tegas, Era Digital merujuk pada perubahan menyeluruh yang dibawa oleh teknologi komputasi dan komunikasi digital sejak paruh kedua abad ke-20. Masa krusialnya adalah antara akhir 1950-an sampai akhir 1970-an, ketika dilakukan adopsi dan pengembangan terus-menerus atau teknologi komputasi yang melahirkan fenomena internet dengan beragam aplikasi dan fungsinya. (Sudibyo, 2019)

2.2.1 Peran Perpustakaan di Era Digital

Perubahan peran perpustakaan dalam era digital didasarkan pada kemajuan teknologi, perkembangan model dan paradigma perpustakaan terbuka, serta perpustakaan sebagai agen perubahan (Lougee, 2003). Seiring dengan kemajuan teknologi, banyak perpustakaan mulai beralih ke sistem penyimpanan digital untuk mengakomodasi kebutuhan pengguna akan akses informasi yang cepat dan mudah. Sistem penyimpanan digital memungkinkan perpustakaan untuk menyimpan koleksi buku secara elektronik, memudahkan pengguna untuk mencari dan mengakses informasi tanpa harus berinteraksi langsung dengan buku fisik. Selain itu, perpustakaan digital juga memungkinkan pengguna untuk mengakses koleksi buku dari mana saja dan kapan saja melalui platform online, meningkatkan aksesibilitas informasi bagi pengguna. (Lehmann, 2024)

2.2.2 Perubahan fungsi Perpustakaan

Perubahan fungsi perpustakaan dalam era digital mencakup transformasi dari institusi yang berpusat pada koleksi menjadi pusat pelayanan yang berorientasi pada pengguna. Dalam konteks ini, perpustakaan kini menekankan pentingnya koleksi khusus dan menambahkan layanan non-tradisional seperti peminjaman peralatan dan penyediaan layanan seperti paspor dan perbankan. Selain itu, perpustakaan di era digital juga harus menjadi destinasi yang menarik bagi pengunjung, menciptakan pengalaman yang menyenangkan dalam menemukan pengetahuan. (Lehmann, 2024).

Dengan perkembangan teknologi, perpustakaan tidak hanya menyediakan informasi dalam bentuk cetak, tetapi juga dalam bentuk digital, meningkatkan kemudahan akses bagi masyarakat. Perpustakaan di era digital juga harus mempertimbangkan bagaimana merancang ruang fisik dan layanan yang dapat menarik pengunjung, sekaligus memenuhi kebutuhan informasi dan hiburan mereka. Dengan demikian, perpustakaan diharapkan dapat tetap relevan dan menjadi pusat komunitas yang dinamis dan berdaya saing di tengah perkembangan teknologi informasi.

Dalam konteks ini, peran perpustakaan di era digital menjadi lebih kompleks, di mana selain sebagai penyedia informasi, perpustakaan juga harus menjadi tempat yang memfasilitasi interaksi sosial, pembelajaran, dan inovasi. Perubahan fungsi perpustakaan ini mencerminkan adaptasi terhadap tuntutan zaman yang terus berubah, di mana perpustakaan tidak hanya menjadi tempat penyimpanan buku, tetapi juga menjadi pusat pelayanan yang beragam dan berorientasi pada kebutuhan pengguna.

2.2.3 Perbedaan Perpustakaan Tradisional dan Perpustakaan di Era Digital

Perpustakaan tradisional dan perpustakaan di era digital memiliki perbedaan signifikan baik dalam fungsi, desain, dan peran dalam masyarakat. Berikut adalah beberapa perbedaan utama antara keduanya menurut (Sirel, 2021):

Tabel II.2. Perbedaan Perpustakaan Tradisional dan Perpustakaan di Era Digital

Sumber : Sirel, 2021

Aspek	Perpustakaan Tradisional	Perpustakaan Modern
Fungsi dan Koleksi	Terutama menyimpan dan meminjamkan buku dan materi cetak.	Menawarkan buku, materi cetak, serta akses ke basis data elektronik, e-book, multimedia, dan sumber daya digital lainnya.
Teknologi dan Akses	Menggunakan katalog kartu dan sistem pencarian manual. Akses terbatas dan membutuhkan kehadiran fisik.	Menggunakan teknologi informasi canggih dengan katalog online dan portal web yang menyediakan akses 24/7 ke sumber daya digital dan fisik.
Desain dan Ruang	Desain konservatif dengan fokus pada pembacaan	Desain inklusif dan serbaguna yang mendukung interaksi dan kolaborasi,

	tenang dan efisiensi penyimpanan buku.	dengan ruang multifungsi untuk berbagai kegiatan.
Peran Komunitas	Berfungsi sebagai tempat belajar individu dengan akses terbatas ke koleksi buku dan bahan referensi.	Berperan sebagai pusat komunitas dengan program yang mendukung pendidikan seumur hidup, literasi digital, dan kegiatan budaya.
Layanan dan Kegiatan	Layanan terbatas pada peminjaman dan konsultasi materi. Kegiatan fokus pada membaca dan belajar.	Menawarkan berbagai program seperti bantuan pekerjaan, pendidikan teknologi, klub buku, serta kegiatan seni dan budaya.

2.2.4 Kriteria Perpustakaan di Era Digital

Desain perpustakaan di era digital akan dipengaruhi oleh perubahan dalam teknologi, kebutuhan pengguna, dan tren arsitektural. Berikut adalah beberapa kriteria desain yang mungkin menjadi fokus utama dalam perancangan perpustakaan masa depan (Sirel, 2021):

Tabel II.3. Kriteria Perpustakaan di Era Digital

Sumber : Sirel, 2021

Aspek Desain	Kriteria Desain
Aksesibilitas	Perpustakaan harus terletak di pusat kota untuk memudahkan akses pejalan kaki dan transportasi umum.
Visibilitas, Estetika, dan Simbolisme	Dengan bentuk arsitektur dan fasad yang berani dan megah yang mencerminkan nilai yang masyarakat berikan pada pengetahuan,

	pendidikan, dan penelitian, perpustakaan harus memiliki posisi monumental di titik fokus kota.
Organisasi Ruang	Sebagai pusat pembelajaran, perpustakaan harus memiliki ruang yang fleksibel, terang, dan mudah dipahami untuk kerja individu dan kelompok (ruang baca dengan rak, ruang baca-santai nyaman yang disebut 'tempat ketiga', area bermain dan baca untuk anak-anak, lokakarya, dll.).
Akses ke Koleksi	Perpustakaan sebagai ruang informasi memainkan peran penting dalam pendidikan, pencerahan, dan demokrasi dengan buku dan sumber daya elektroniknya. Semua materi perpustakaan harus disusun agar dapat diakses oleh semua orang, tanpa memandang kelas, ras, asal, bahasa, atau pendidikan.
Studi Mandiri	Pengguna harus diizinkan menggunakan perpustakaan pada waktu yang nyaman (di malam hari dan akhir pekan).
Integrasi	Perpustakaan harus menjadi tempat dan titik pertemuan dengan suasana dan gaya yang memotivasi pengguna untuk menjelajahi dunia buku, media, dan penelitian tanpa merasa terbebani (ruang acara khusus, ruang rekaman musik, aula konser, ruang pameran, toko buku, museum, serta adanya area kegiatan serbaguna seperti bioskop dan restoran).

2.3 Kajian Wayfinding

2.3.1 Pengertian Wayfinding

Secara garis besar definisi wayfinding adalah ilmu yang membahas tentang pengorganisasian dan penentuan letakan pusat informasi yang memandu sistem navigasi pergerakan. Teori yang menjadi panduan utama perancangan dengan pendekatan kemudahan wayfinding ini dilatar belakangi pendapat beberapa ahli, yakni;

1. Perencana perkotaan Kevin A. Lynch, yang pada tahun 1960, mendefinisikan wayfinding sebagai "penggunaan konsisten dan organisasi isyarat sensorik yang pasti dari lingkungan eksternal" . Dimana beliau menekankan ada konsep keterbacaan lingkungan, unsur-unsur lingkungan binaan yang memungkinkan kita untuk menavigasi berhasil melalui ruang kompleks seperti kota-kota. (Kevin Lynch, 1960)
2. Pandangan psikolog lingkungan Romedi Passini tahun 1984 pada buku arsitekturnya 'Wayfinding in Architecture' yang memperluas konsep istilah ini dengan menghubungkannya dengan arsitektur dan signage. Beliau mendefinisikan wayfinding sebagai 'an act of solving spatial problem' atau disimpulkan sebagai solusi atas permasalahan ruang yang ditemui individu dalam menemukan ruang tujuannya dengan membentuk kemampuan kognitif-pengolahan informasi-pengambilan keputusan-dan eksekusi tindakan. (Romedi Passini, 1992)

Jadi dapat disimpulkan bahwa wayfinding adalah 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.

2.3.2 Prinsip-Prinsip Wayfinding

Passini menjelaskan wayfinding dalam tiga tahap yaitu mempertimbangkan, pengambilan keputusan, dan memproses informasi.(Hantari, 2020)

Prinsip-prinsip wayfinding yang efektif sangat penting dalam merancang ruang yang dapat dinavigasi dengan mudah. Tujuan utamanya adalah untuk membantu pengguna bergerak dengan lancar menuju tujuan mereka, mengurangi kebingungannya, dan mempercepat proses pencarian informasi.

Menurut (Foltz, 1998) prinsip-prinsip untuk wayfinding yang efektif antara lain:

1. Identitas yang berbeda di setiap lokasi.
2. Landmark digunakan sebagai petunjuk orientasi dan lokasi yang mudah diingat.
3. Jalur yang terstruktur dengan baik.
4. Wilayah dengan karakter visual yang berbeda.
5. Pengguna tidak diberi terlalu banyak pilihan dalam navigasi.
6. Tampilan survei, seperti pandangan luas atau peta.
7. Tanda/signage disediakan di titik keputusan untuk membantu pengambilan keputusan dalam wayfinding.
8. Garis pandang digunakan untuk menunjukkan apa yang ada di depan.

2.3.3 Faktor Yang Mendukung Proses Wayfinding

Beberapa faktor yang mendukung proses wayfinding antara lain (Farr et al., 2012) :

1. Organisasi ruang: Pengelompokan dan pengaturan ruang yang dapat dengan mudah dipahami dan diinternalisasi oleh pengguna.
2. Tanda (signage): Papan yang menyajikan informasi berupa teks dan grafik yang menunjukkan lokasi, arah, atau identitas ruang.

3. Peta (maps): Representasi dua dimensi dari ruang yang menggambarkan tata letak ruang, fungsi, dan elemen bangunan lainnya.
4. Landmark: Elemen visual yang mempermudah navigasi dengan memberikan petunjuk arah yang jelas, membantu mencari jalur, serta menyampaikan informasi penting yang membentuk gambaran mental dari suatu lingkungan.
5. Direktori (directories): Menyediakan informasi umum mengenai fasilitas atau elemen yang ada dalam suatu bangunan atau area.
6. Warna dan pencahayaan: Pencahayaan yang dapat memberikan ketenangan mental serta mendukung pemahaman visual terhadap ruang, sementara warna dapat meningkatkan kesadaran dan membantu mengarahkan orang menuju tujuan, seperti penggunaan warna pada dinding yang berfungsi sebagai panduan navigasi.
- 7.

2.3.4 Elemen Wayfinding

Pada skala bangunan, 5 Elements of City dari Kevin Lynch dapat diterapkan untuk meningkatkan orientasi dan navigasi dalam ruang yang lebih kecil, seperti perpustakaan. Elemen paths diterjemahkan menjadi koridor utama dan lorong-lorong yang menghubungkan berbagai ruang seperti lobby, ruang koleksi, dan area studi. Edges berfungsi sebagai batas visual, seperti dinding kaca atau partisi, yang memisahkan zona publik dari area staf. Districts hadir dalam bentuk zonasi ruang yang berbeda berdasarkan fungsi, misalnya ruang koleksi, zona kolaborasi, dan ruang baca, yang masing-masing memiliki identitas visual yang unik untuk memudahkan pengguna mengenali fungsi area tersebut. Nodes diwujudkan dalam bentuk titik strategis pertemuan. Contohnya lobby atau bagian persimpangan pada dalam bangunan.. Landmarks dihadirkan melalui desain fasad ikonik dari perpustakaan yang mudah dikenali dari kejauhan, serta penanda visual tetenger atau monumen untuk membantu orientasi pengguna dari luar dan dalam bangunan.

Tabel II.4. Penerapan 5 Elements of City pada Skala Bangunan Perpustakaan

Sumber : Analisis Pribadi

	Deskripsi Elemen dalam Skala Kota	Penerapan pada Skala Bangunan Perpustakaan
Paths	Jalur-jalur yang dilalui orang untuk bergerak dari satu tempat ke tempat lain	Koridor utama dan lorong yang jelas dan luas menghubungkan ruang-ruang utama, seperti lobby, ruang koleksi, dan area studi.
Edges	Batas atau pembatas yang memisahkan dua area atau membedakan satu area dari yang lain	Zona pembatas visual seperti dinding kaca atau partisi terbuka yang memisahkan area koleksi dari area studi, serta area publik dari area staf.
Districts	Area yang memiliki karakteristik atau fungsi yang berbeda	Pembagian area ruang berdasarkan fungsi, seperti ruang koleksi, zona kolaborasi, ruang baca, dan area workshop.
Nodes	Titik-titik fokus atau persimpangan yang menjadi tempat berkumpul atau orientasi utama	Titik strategis pertemuan. Contohnya lobby atau bagian persimpangan pada dalam bangunan.
Landmarks	Objek atau elemen visual yang menonjol dan mudah dikenali sebagai penanda orientasi	Desain fasad ikonik dari perpustakaan yang mudah dikenali dari kejauhan, serta penanda visual tetenger atau monumen untuk membantu orientasi pengguna dari luar dan dalam bangunan.

Dalam desain wayfinding, prinsip-prinsip dari elemen Lynch diterjemahkan menjadi struktur alur yang memandu pengguna melalui ruang-ruang utama dan area penting, memungkinkan mereka mengidentifikasi jalur, memahami batasan, dan mengenali area dengan fungsi tertentu. Elemen-elemen ini juga membantu membentuk rute yang lebih logis dan mudah diingat, menciptakan hierarki ruang yang membuat setiap zona dapat diakses dengan jelas.

2.3.5 Konsep Visual Markers dalam Wayfinding

Visual markers adalah elemen desain yang membantu pengguna dalam menavigasi ruang dengan lebih efektif. Dalam konteks wayfinding,

visual markers dapat berupa berbagai bentuk, seperti tanda, warna, simbol, piktogram, atau elemen arsitektur, yang berfungsi untuk memandu pengunjung dalam menentukan arah, memahami lingkungan sekitar, dan mencapai tujuan dengan cepat.

Menurut Calori & Vanden-Eynden (2015) dalam buku “Signage and Wayfinding Design” , visual markers sangat penting dalam membantu pengguna memahami struktur lingkungan, terutama di ruang besar seperti hypermarket. Penanda visual yang baik harus konsisten, jelas, dan mudah diidentifikasi oleh semua pengguna, termasuk yang memiliki keterbatasan visual atau bahasa.

2.3.6 Elemen Visual Markers

Pada umumnya dalam wayfinding, beberapa elemen visual markers adalah sebagai berikut:

1. Warna (Color Coding)

Biasanya digunakan untuk membedakan area yang berbeda serta untuk menciptakan zonasi visual. Dalam beberapa penelitian, warna memiliki efek yang signifikan terhadap persepsi pengunjung dalam ruang besar. Penggunaan warna yang tepat dapat meningkatkan kecepatan navigasi dan meminimalkan kebingungan.

2. Tipografi (Typography)

Tipografi yang jelas dan mudah dibaca dari jarak jauh akan menjadi salah satu faktor penting untuk tanda-tanda wayfinding. Dijelaskan juga bahwa tipografi harus memperhatikan faktor keterbacaan, kontras, dan ukuran huruf untuk memaksimalkan efektivitasnya.

3. Simbol dan Piktogram (Symbol & Pictograms)

Elemen ini terdiri dari simbol-simbol seperti simbol universal ikon toilet, arah jalur evakuasi, ikon lift, dan lain sebagainya, yang bertujuan untuk memudahkan pengunjung agar dapat memahami lingkungan tanpa harus bergantung dengan teks. Disebutkan bahwa piktogram sangat efektif dalam lingkungan multibahasa atau ketika informasi harus disampaikan dengan cepat.

4. Landmark Arsitektural (Architectural Landmarks)

Landmark yang dimaksud antara lain seperti patung, karya seni, ataupun elemen arsitektural yang menarik dan unik, sehingga dapat digunakan sebagai titik referensi dalam ruang. Menurut Montello (1993) dalam *Cognitive Maps, Cognitive Collages, and Spatial Mental Models*, landmark arsitektural sangat membantu dalam menciptakan peta mental yang mempercepat proses wayfinding di lingkungan yang kompleks.

5. Pencahayaan (Lighting)

Elemen pencahayaan dapat digunakan untuk menonjolkan arah atau sebuah area penting pada bangunan. Pencahayaan yang baik dapat meningkatkan keterbacaan tanda dan menciptakan jalur yang jelas bagi pengunjung, terutama di ruang yang gelap dan rumit.

2.3.7 Kriteria Wayfinding

Dari kajian wayfinding, ditemukan bahwa pendekatan ini dapat diterapkan dalam desain arsitektural perpustakaan untuk meningkatkan orientasi dan navigasi pengguna. Dalam konteks perpustakaan, aspek-aspek wayfinding yang relevan mencakup elemen-elemen fisik dan visual yang dirancang untuk mendukung navigasi pengunjung. Berikut adalah kriteria wayfinding yang dapat diterapkan pada perancangan perpustakaan.

Tabel II.5. *Kriteria Wayfinding*

Sumber : Analisis Pribadi

Aspek Wayfinding	Kriteria Desain Arsitektural

Jalur Utama (Paths)	• Koridor utama yang luas dengan garis pandang langsung ke area penting seperti ruang koleksi, ruang kolaborasi, dan layanan pengguna. • Jalur terstruktur dengan elemen visual seperti lantai berpola atau dinding penunjuk arah.
Landmark Arsitektural	• Elemen ikonik seperti tangga utama, atrium, atau elemen vertikal yang menjadi penanda orientasi baik di dalam maupun luar bangunan. • Penempatan landmark di lokasi strategis untuk memudahkan navigasi.
Zonasi Ruang (Districts)	• Pembagian ruang berdasarkan fungsi (ruang koleksi, ruang diskusi, ruang baca) dengan elemen visual pembeda seperti pola lantai atau warna dinding. • Penataan furnitur yang mencerminkan fungsi setiap zona.
Transparansi Visual	• Dinding kaca atau elemen terbuka di area tertentu untuk memberikan visibilitas langsung ke ruang utama seperti lobi, tangga, atau area layanan. • Transparansi membantu menciptakan orientasi visual yang mudah dipahami.

Signage Arsitektural	• Penempatan signage pada elemen arsitektural seperti pilar, dinding, atau plafon dengan desain yang menyatu dengan interior. • Desain signage menggunakan tipografi yang jelas dan mudah dibaca.
Material dan Warna	• Penggunaan material lantai dan dinding untuk menandai jalur utama atau membedakan area tertentu. • Warna digunakan sebagai panduan navigasi, misalnya lantai berwarna tertentu untuk mengarahkan ke zona tertentu.
Pencahayaan	• Pencahayaan alami dan buatan untuk menyoroti jalur utama, area penting, dan landmark arsitektural. • Fokus pencahayaan pada elemen seperti signage, tangga, dan zona transisi.
Ruang Transisi (Nodes)	• Area lobi atau persimpangan dirancang dengan elemen mencolok seperti skylight, atrium, atau furnitur unik untuk memudahkan perpindahan antar zona.
Fasad Bangunan	• Desain fasad ikonik sebagai penanda utama bangunan yang mencerminkan fungsi perpustakaan modern.

2.4 Preseden

2.4.1 SLUB Dresden University Library



Gambar II.1. Slub Dresden University Library

Sumber : (Miersch-Süss, 2021)

SLUB Dresden, perpustakaan Jerman yang bersejarah, menghadapi perubahan besar menuju era digital. Mereka mengalami peningkatan besar dalam pengunduhan digital, sementara peminjaman fisik menurun. Perpustakaan tersebut merespons dengan meningkatkan departemen IT dan memperbarui kualifikasi staf. Mereka juga mengubah anggaran untuk fokus pada media non-fisik. Secara arsitektur, mereka harus mengadaptasi ruang untuk memenuhi kebutuhan baru, seperti ruang yang lebih fleksibel dan teknologi yang lebih maju. Dalam strategi "SLUB 2025", perpustakaan berkomitmen untuk mempertahankan layanan berharga sambil mengikuti perkembangan teknologi dan kebutuhan pengguna. Ini mencerminkan visi mereka untuk menjadi ruang pembelajaran dan berbagi pengetahuan yang terbuka dan inklusif di era digital.

Untuk menghadapi perubahan ini, SLUB menginisiasi laboratorium pertama pada tahun 2015 dengan SLUB makerspace. Makerspace adalah bengkel terbuka yang memfasilitasi produksi objek cepat, penemuan teknologi baru, dan berbagi pengalaman. Perpustakaan ini juga

menciptakan SLUB Text Lab pada tahun 2018, sebagai ruang eksperimental untuk menulis dan mengedit. Selain itu, SLUB juga memiliki Open Science Lab yang bertujuan untuk membuat semua elemen proses penelitian lebih mudah diakses. Semua inisiatif ini bertujuan untuk mendukung pertukaran pengetahuan dan inovasi, dengan fokus pada keterbukaan, aksesibilitas, interdisiplineritas, dan keberlanjutan. Meskipun demikian, perpustakaan ini tetap mempertahankan fungsi klasiknya dan berusaha untuk menjaga keseimbangan antara layanan tradisional dan inovatif. Dengan strategi ini, SLUB Dresden menjadi contoh yang baik dalam menghadapi tantangan perpustakaan di era digital.



Gambar II.2. Slub Maker Space

Sumber : (Miersch-Süss, 2021)

Perpustakaan, seperti SLUB Dresden, mengalami perubahan signifikan dalam fungsi dan arsitekturnya seiring dengan perkembangan era digital. Fungsi perpustakaan tidak lagi hanya sebagai tempat penyimpanan dan distribusi buku, tetapi juga sebagai pusat komunikasi dan pengalaman. Perpustakaan harus menyesuaikan diri dengan perubahan ini dengan menyediakan ruang kerja yang fleksibel dengan wi-fi yang handal, layanan 24 jam, dan kafetaria yang baik. Di sisi lain, ruang perpustakaan harus mampu memfasilitasi kebutuhan belajar yang beragam, termasuk ruang untuk kelompok belajar yang nyaman dan privasi untuk individu. Dalam hal arsitektur, perpustakaan perlu melakukan renovasi dan remodelasi agar sesuai dengan tuntutan baru ini. Misalnya, SLUB Dresden sedang

mempersiapkan proyek renovasi yang meliputi sistem kontrol iklim baru, area pameran baru, perbaikan pada sistem layanan, dan perluasan kafetaria.



Gambar II.3. Slub Dresden University Library

Sumber : (Miersch-Süss, 2021)

Pengurangan rak buku mempengaruhi penataan ruang perpustakaan secara keseluruhan. Area yang sebelumnya diisi dengan rak buku dapat diubah menjadi ruang kerja yang lebih fleksibel, seperti ruang untuk kelompok belajar atau ruang kerja individu. Penggunaan rak buku yang berkurang juga memungkinkan perpustakaan untuk menyediakan lebih banyak ruang untuk fasilitas lain, seperti laboratorium makerspace atau area pameran. Secara keseluruhan, pengurangan rak buku adalah bagian dari transformasi perpustakaan menuju era digital, memungkinkan perpustakaan untuk menjadi lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna modern dan mengoptimalkan penggunaan ruang mereka untuk mengakomodasi perubahan dalam cara orang mengakses dan menggunakan informasi.

2.4.2 Charles Library, Temple University, Philadelphia, USA

Berlokasi di pusat Kampus Utama Universitas Temple, Perpustakaan Charles yang baru menjadi pusat sosial dan akademis baru bagi lebih dari 39.000 mahasiswa yang beragam. Dalam konteks urban yang dinamis, desain Snøhetta, yang dikembangkan bersama Stantec,

menginterpretasikan ulang tipologi tradisional perpustakaan penelitian sebagai tempat penyimpanan buku, mengintegrasikan bangunan dengan beragam ruang belajar kolaboratif dan sosial. Dengan menyatukan banyak sumber daya akademis, disiplin ilmu, dan teknologi canggih di bawah satu atap, Perpustakaan Charles seluas 20.500 m² mendukung misi progresif Temple untuk menyediakan pengalaman belajar yang setara.



Gambar II.4. Charles Library

Sumber : (Miersch-Süss, 2021)

Desain lanskap dan lokasi perpustakaan ini mencerminkan peran yang ramah publik, dengan plaza-plaza luas yang naik menuju pintu masuk perpustakaan, mengundang orang masuk dan menyediakan ruang untuk kelas luar ruangan dan pertemuan informal. Bagian dasar bangunan dilapisi dengan granit vertikal, sesuai dengan material yang digunakan di kampus sekitar. Area kaca yang luas memberikan transparansi maksimal di tiga pintu masuk utama. Lengkungan yang menjulang berlanjut ke dalam bangunan, membentuk atrium lobi berkubah tiga lantai yang dramatis.



Gambar II.5. Charles Library

Sumber : (Miersch-Süss, 2021)

Pintu masuk lengkung dan plaza yang luas dari bangunan ini memberikan undangan yang ramah kepada semua pengunjung. Meskipun bentuknya yang unik memberikan identitas yang berbeda, ukurannya tetap disesuaikan dengan bangunan sekitar. Atrium berkubah di lobi menawarkan pemandangan ke setiap sudut bangunan, berfungsi sebagai penunjuk arah dan menempatkan pengguna di pusat aktivitas perpustakaan. Sebuah oculus (lubang cahaya) di kubah yang dilapisi cedar memungkinkan cahaya masuk ke lobi dari lantai atas. Tangga utama yang dilapisi baja terlihat jelas dari pintu masuk saat melingkar ke tingkat tertinggi bangunan. Konektivitas visual dan fisik ini membantu orang untuk tetap pada orientasi mereka dan mendorong penggunaan semua sumber daya bangunan.

Lantai empat yang tenang dan dipenuhi sinar matahari mendorong pengunjung untuk menjelajahi koleksi perpustakaan. Dengan dinding kaca di keempat sisinya, lantai empat menawarkan pemandangan atap hijau yang subur, menciptakan tempat bersantai yang terasa dekat dengan alam. Taman atap ini menyediakan habitat urban yang kaya.

2.4.3 Seattle Central Library



Gambar II.6. *Seattle Central Library*

Sumber: oma.eu

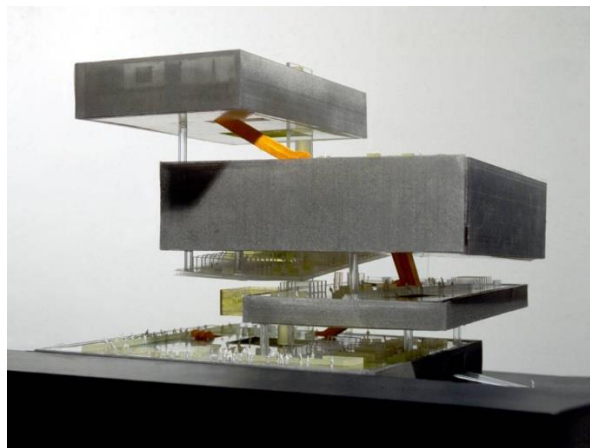
Perpustakaan Umum Seattle yang dirancang oleh Rem Koolhaas merupakan salah satu karya arsitektur modern yang menonjolkan inovasi dalam desain ruang publik. Salah satu elemen yang menjadi perhatian utama adalah penerapan wayfinding, yang memudahkan navigasi pengunjung dalam bangunan yang kompleks ini. Wayfinding diterapkan melalui elemen-elemen arsitektural yang mencakup jalur utama seperti spiral buku yang menghubungkan koleksi secara kontinu di empat lantai, dengan penanda Dewey Decimal System pada lantai dan indikator di lift untuk memudahkan pencarian. Selain itu, landmark arsitektural seperti fasad berlian kaca, ruang “Mixing Chamber” yang terbuka, dan eskalator neon chartreuse yang bersinar terang dirancang untuk menciptakan orientasi visual yang intuitif.



Gambar II.7. *Seattle Central Library*

Sumber: oma.eu

Penggunaan color coding neon, khususnya pada eskalator dan tangga, menjadi elemen kunci dalam membantu navigasi pengunjung. Eskalator dengan warna neon chartreuse menciptakan garis pandang yang mudah dikenali bahkan dari jarak jauh, memberikan panduan visual yang kuat sekaligus menambah karakter arsitektural bangunan. Warna ini memanfaatkan kontras yang mencolok untuk menonjolkan jalur utama di dalam bangunan yang penuh sudut dan bentuk geometris kompleks. Cahaya dari warna neon ini membuat elemen sirkulasi terlihat "hidup," menjadi jangkar visual yang membantu pengunjung bernavigasi ke ruang-ruang utama seperti spiral buku dan "Mixing Chamber."



Gambar II.8. *Seattle Central Library*

Sumber: oma.eu

Pendekatan ini juga diintegrasikan dengan elemen lain seperti tanda warna pada lantai dan penunjuk arah, menciptakan pengalaman navigasi yang intuitif dan menyenangkan. Dengan kombinasi antara desain futuristik, penggunaan warna neon, dan elemen transparansi, perpustakaan ini menjadi ruang interaktif yang mendukung akses informasi sekaligus memberikan pengalaman estetika yang mendalam bagi pengunjung.

2.4.4 Perpustakaan Jakarta, Taman Ismail Marzuki

Perpustakaan Ismail Marzuki (PIM) menawarkan beragam fasilitas yang memadukan kekayaan tradisional perpustakaan dengan inovasi teknologi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat modern. Salah satu ciri

khasnya adalah ruang baca utamanya, yang didesain untuk memberikan suasana yang nyaman dan tenang bagi pengunjung yang ingin membaca dan belajar.



Gambar II.9. Perpustakaan Jakarta, Taman Ismail Marzuki

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Selain itu, ruang koleksi menyediakan akses ke berbagai sumber bacaan mulai dari buku cetak hingga koleksi digital yang dapat diakses secara daring. PIM juga memperhatikan kebutuhan pengunjung akan informasi digital dengan menyediakan ruang multimedia yang dilengkapi dengan komputer, internet, dan perangkat lainnya untuk penelitian dan pembelajaran yang interaktif. Untuk memfasilitasi pertemuan dan diskusi, perpustakaan ini memiliki ruang pertemuan yang dapat disewa, memberikan ruang bagi komunitas lokal dan kelompok belajar untuk berkumpul dan berbagi pengetahuan.



Gambar II.10. Perpustakaan Jakarta, Taman Ismail Marzuki

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Selain itu, PIM juga memiliki area khusus untuk anak-anak, dengan koleksi buku dan permainan edukatif yang dirancang untuk merangsang minat membaca sejak dini. Dalam mengadaptasi diri dengan era digital, PIM tidak hanya menyediakan akses ke konten digital, tetapi juga mengembangkan program-program pembelajaran online, mengadakan seminar dan workshop tentang literasi digital, serta menjalin kemitraan dengan platform digital untuk meningkatkan aksesibilitas koleksi perpustakaan. Dengan demikian, Perpustakaan Ismail Marzuki terus bertransformasi menjadi pusat pembelajaran yang dinamis dan inklusif, menggabungkan kekayaan tradisional perpustakaan dengan kemajuan teknologi digital untuk memenuhi kebutuhan masyarakat pada zaman yang terus berkembang.