

BAB III

METODE PERANCANGAN

3.1 Langkah-langkah Perancangan

Langkah-langkah perancangan terbagi menjadi 4 bagian yang dimulai dari tahap persiapan, analisis, konsep desain, dan proses perancangan.

3.1.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan dimulai dengan pengumpulan data awal untuk memahami kondisi dan permasalahan yang dihadapi Perpustakaan Universitas Diponegoro, khususnya terkait perannya di era digital. Kajian ini mengidentifikasi isu utama berupa kebutuhan akan transformasi perpustakaan untuk menjawab tantangan era modern yang didominasi oleh teknologi dan informasi digital.

Perpustakaan saat ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan buku, tetapi telah berkembang menjadi pusat pembelajaran digital yang dinamis. Namun, kondisi eksisting Perpustakaan Universitas Diponegoro menunjukkan berbagai keterbatasan, seperti lokasi yang kurang strategis, desain ruang yang belum optimal, dan fasilitas yang belum mendukung kebutuhan pengguna di era digital.

Pendalaman Mengenai Kriteria Perpustakaan di Era digital

Pendalaman mengenai perpustakaan di era digital dilakukan melalui studi pustaka yang terstruktur, melibatkan analisis mendalam dari berbagai aspek penting. Tahapan pertama adalah mengkaji pergeseran perilaku pengguna perpustakaan, di mana perpustakaan kini tidak hanya menjadi tempat penyimpanan dan peminjaman buku tetapi juga sebagai ruang sosial untuk diskusi, penggunaan teknologi, dan kolaborasi. Perubahan ini didukung oleh tingginya minat generasi milenial yang memanfaatkan perpustakaan sebagai "tempat ketiga," seperti yang dijelaskan oleh Ray

Oldenburg, yakni ruang inklusif untuk bersantai dan berinteraksi di luar rumah dan tempat kerja.

Tahapan kedua adalah menganalisis perubahan fungsi dan peran perpustakaan, yang bertransformasi menjadi pusat pelayanan berbasis teknologi. Perpustakaan modern kini menawarkan akses ke basis data digital, e-book, serta sumber daya multimedia, sekaligus menyediakan ruang multifungsi untuk berbagai kegiatan komunitas. Integrasi teknologi juga mencakup penggunaan layanan daring, seperti jurnal elektronik dan referensi virtual, yang memungkinkan pengguna untuk mengakses informasi kapan saja dan di mana saja.

Tahapan berikutnya adalah membandingkan perpustakaan tradisional dengan perpustakaan di era digital. Perbedaan signifikan terlihat pada desain ruang, aksesibilitas teknologi, dan fungsi sosial. Perpustakaan di era digital memiliki desain inklusif yang mendukung kolaborasi, layanan program budaya, serta fleksibilitas ruang untuk berbagai aktivitas. Selain itu, layanan non-tradisional seperti peminjaman perangkat teknologi dan ruang kreatif untuk kegiatan seni atau teknologi semakin memperkaya pengalaman pengguna.

Tahapan terakhir adalah menentukan kriteria desain perpustakaan di era digital, yang berfokus pada aksesibilitas, visibilitas, fleksibilitas ruang, dan integrasi teknologi. Perpustakaan modern dirancang sebagai pusat komunitas yang mendorong eksplorasi pengetahuan dengan memberikan ruang multifungsi seperti area pameran, ruang konser, bioskop kecil, hingga restoran. Selain itu, penekanan pada estetika dan simbolisme arsitektural mencerminkan nilai-nilai pendidikan dan pengetahuan yang menjadi fondasi dari institusi tersebut.

3.1.2 Pendalaman Pendekatan Desain

Pendalaman pendekatan desain wayfinding pada perpustakaan di era digital dilakukan untuk menjawab kebutuhan navigasi pengguna dalam ruang yang semakin kompleks dan multifungsi. Era digital menghadirkan kriteria khusus dalam desain perpustakaan, seperti integrasi teknologi

informasi, fleksibilitas ruang, dan kemudahan akses terhadap berbagai layanan. Wayfinding menjadi salah satu elemen penting dalam memenuhi kriteria ini, karena berfungsi untuk memandu pengguna menuju tujuan mereka secara efisien, baik dalam ruang fisik maupun melalui elemen digital seperti peta interaktif atau aplikasi berbasis lokasi. Studi literatur menjadi metode utama untuk memahami bagaimana prinsip dan elemen wayfinding dapat diadaptasi pada desain perpustakaan modern yang tidak hanya berfungsi sebagai pusat koleksi, tetapi juga sebagai ruang kolaborasi, pembelajaran, dan interaksi sosial.

Tahap pertama pendalaman dilakukan dengan mengkaji konsep dasar wayfinding dari teori Kevin Lynch dan Romedi Passini, yang membahas bagaimana pengguna memproses informasi visual dan sensorik untuk menyelesaikan masalah navigasi di ruang kompleks. Selanjutnya, analisis prinsip-prinsip wayfinding berdasarkan Foltz (1998) difokuskan pada penciptaan identitas lokasi, struktur jalur yang jelas, serta integrasi tanda informasi dan elemen visual seperti landmark untuk mendukung orientasi pengguna. Tahapan ini kemudian dilengkapi dengan kajian faktor pendukung wayfinding, seperti organisasi ruang, signage, warna, pencahayaan, dan peta yang relevan dengan kebutuhan desain perpustakaan era digital.

Elemen-elemen wayfinding diterjemahkan ke dalam konteks perpustakaan melalui adaptasi teori Lynch pada skala bangunan, seperti koridor utama sebagai jalur utama (paths), zonasi ruang berdasarkan fungsi (districts), hingga desain fasad ikonik dan elemen arsitektural sebagai landmark.

3.1.3 Penentuan Kriteria Desain

Sebelum menentukan kriteria desain, dilakukan pengamatan terkait dengan kesesuaian kondisi eksisting Perpustakaan Universitas Diponegoro terhadap kriteria perpustakaan di era digital untuk mengetahui urgensi redesign Perpustakaan Universitas. Tahapan berikutnya adalah penyusunan kriteria. Untuk menghasilkan sebuah perpustakaan di era

digital. Beberapa kriteria perlu disiapkan. Kriteria didapatkan melalui hasil pendalaman topik yang telah dilakukan sebelumnya.

Kriteria perancangan dimulai dari pemilihan tapak. Untuk menentukan lokasi tapak yang paling sesuai bagi perancangan perpustakaan, beberapa kriteria digunakan. Kriteria yang diambil untuk menentukan lokasi tapak ini didasarkan pada hasil tinjauan pustaka yang sebelumnya dilakukan, dengan merujuk pada berbagai pendapat dari para ahli mengenai pemilihan lokasi yang ideal untuk sebuah perpustakaan. Faktor-faktor seperti aksesibilitas, kedekatannya dengan area akademik, kenyamanan lingkungan sekitar, serta kemudahan transportasi menjadi beberapa pertimbangan utama dalam menentukan lokasi yang mendukung fungsi dan layanan perpustakaan secara optimal.

Setelah penentuan tapak dilakukan, untuk menghasilkan kriteria perancangan yang sesuai dengan kebutuhan perpustakaan di era digital, perlu disusun sebuah kriteria perancangan yang mendukung perpustakaan di era digital. Kriteria ini disusun melalui hasil tinjauan pustaka untuk mendapatkan gambaran umum tentang kriteria yang diperlukan. Hasil kriteria yang didapat dari tinjauan pustaka kemudian dikembangkan menjadi suatu kriteria desain perpustakaan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan perkembangan di era digital.

3.1.4 Penentuan Konsep Desain

Perancangan dilakukan dengan mengangkat konsep utama yang menjadi bagi setiap kebutuhan desain fasilitas perpustakaan di era digital. Konsep ini berfungsi sebagai panduan menyeluruh untuk merancang perpustakaan di era digital. Konsep utama ini digunakan untuk merancang setiap elemen dalam perpustakaan, seperti pembagian ruang, zonasi, bentuk massa bangunan, dan ruang terbuka hijau yang didasarkan pada kriteria perancangan yang telah disusun sebelumnya.

3.1.5 Proses Desain

Hasil dari berbagai konsep perancangan kemudian diolah dalam sebuah desain arsitektur yang diterapkan pada tapak yang telah dipilih. Proses eksplorasi pengembangan konsep dilakukan dan kemudian dievaluasi untuk menghasilkan desain yang dianggap paling optimal. Evaluasi ini dilakukan dengan merujuk pada kriteria yang telah ditetapkan pada tahap perancangan. Rancangan akhir yang dihasilkan merupakan hasil yang paling sesuai dan efektif dalam memenuhi setiap kriteria perancangan yang telah ditentukan sebelumnya.