

DESAIN PERPUSTAKAAN DI ERA 5.0 (*SMART SOCIETY*)

Dwi Nuriana

STIKes Insan Cendekia Medika

Email : Dwinuriana99@gmail.com

ABSTRAK

PENDAHULUAN

Perkembangan perpustakaan di era *smart society 5.0* telah membawa perubahan dalam pemanfaatan ruang di perpustakaan, konsep *society 5.0* telah merubah pandangan pustakawan bahwa kenyamanan di dalam perpustakaan dapat mempengaruhi kunjungan pemustaka di perpustakaan. Apabila revolusi industry 4.0 lebih memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai komponen utama dalam membuat perubahan dalam dunia perpustakaan, maka konsep *society 5.0* lebih menekankan penggunaan teknologi modern dengan lebih mengandalkan manusia sebagai komponen utamanya untuk mengendalikan perkembangan teknologi. ¹Sebuah definisi dari pemerintah Jepang mengenai *Society 5.0* di jelaskan “*A human-centered society that balances economic advancement with the resolution of social problems by a system that highly integrates cyberspace and physical space.*” istilah baru yang merupakan visi pemerintahan Jepang, yakni Society 5.0 adalah ide dan konsep yang menjelaskan ini bagaimana revolusi terjadi di masyarakat dengan memanfaatkan teknologi dengan mempertimbangkan aspek manusia dan humaniora, masyarakat dalam *society 5.0* disebut super *smart society*, *smart society* dijelaskan dengan konsep yang sangat menarik dan banyak menjadi perhatian masyarakat di dunia.

Dalam dunia perpustakaan konsep *smart society* di

KAJIAN PUSTAKA

Desain Interior

¹ Cabinet Office Japan Government, “Society 5.0”, in government website, 2018. diakses pada tanggal 1 maret 2020 dengan alamat web https://www8.cao.go.jp/cstp/english/society5_0/index.html

Pengertian desain interior dikemukakan oleh D.K. Ching (2002:46) sebagai berikut:

Interior design is the planning, layout and design of the interior space within buildings. These physical settings satisfy our basic need for shelter and protection, they set the stage for and influence the shape of our activities, they nurture our aspirations and express the ideas which accompany our action, they affect our outlook, mood and personality. The purpose of interior design , therefore, is the functional improvement, aesthetic enrichment, and psychological enhancement of interior space

CHING, FDK (2012). *Buku teks Cram101 menguraikan untuk menemani sejarah arsitektur Global*, Francis DK Ching, Vikramaditya Prakash, Mark M. Jarzombek, edisi pertama . [Tempat publikasi tidak diidentifikasi], Content Technologies.

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 (Sulistyo-Basuki, 1991). Gedung perpustakaan merupakan sarana yang amat penting dalam penyelenggaraan perpustakaan. Pembangunan perpustakaan perlu memperhatikan faktor-faktor fungsional dari kegiatan perpustakaan (Suwarno, 2009:97).

Suptandar (1999:216) cahaya merupakan unsur yang tidak kalah penting dalam perancangan ruang dalam, sebab memberi pengaruh sangat luas serta dapat menimbulkan efek-efek tertentu. Pencahayaan menjadi salah satu unsur utama dalam menciptakan suasana nyaman (comfort) dalam ruang. Pencahayaan alami (sinar matahari) dan buatan dengan sistem general lighting yang pencahayaan sifatnya merata dan menjangkau setiap ruang sangat baik diterapkan pada perpustakaan

(Widyawati, 2017) desain interior perpustakaan adalah :

“Desain interior adalah perencanaan bagian dalam ruangan perpustakaan yang mempunyai tujuan yang sesuai dengan fungsinya dan memiliki unsur keindahan (estetika) serta mampu memberikan rasa nyaman bagi penggunanya, seperti kenyamanan ruang untuk membaca , penataan susunan rak koleksi bahan pustaka, penerangan yang memadai, pewarnaan dinding yang menarik, fasilitas pendukung yang lengkap dan sebagainya”.

Menurut pendapat (Brown, 2002) ada 10 dasar perencanaan dan desain perpustakaan yang perlu diperhatikan yaitu : 1. Fleksibel, 2. Lapang, 3. Akses mudah, 4. Dapat diperluas, 5. Bervariasi, 6. Terorganisis, 7. Nyaman, 8. Lingkungan, 9. Aman, 10. Ekonomis.

Menurut Olds (2000), penggunaan warna mempengaruhi psikologis seseorang antara lain warna yang kontras membuat manusia sulit berkonsentrasi, pemakaian warna terang yang terlalu banyak pada dinding ruang membuat seseorang menjadi cepat Lelah

Menurut Francis D. K. Ching (2012) interior desain adalah:

Interior design is the planning, layout, and design of the interior spaces within buildings. These physical settings satisfy our basic need for shelter and protection, set the stage for and influence the shape of our activities, nurture our aspirations, express the ideas that accompany our actions, and affect our outlook, mood, and personality. The purpose of interior design, therefore, is the functional improvement, aesthetic enrichment, and psychological enhancement of the quality of life in interior spaces

Dapat di artikan bahwa desain interior adalah perencanaan, tata letak, dan desain ruang interior di dalam bangunan. Pengaturan fisik ini memenuhi kebutuhan dasar kita akan tempat berlindung dan perlindungan, mengatur panggung untuk dan memengaruhi bentuk kegiatan kita, memelihara aspirasi kita, mengekspresikan ide-ide yang menyertai tindakan kita, dan memengaruhi pandangan, suasana hati, dan kepribadian kita. Tujuan dari desain interior, oleh karena itu, adalah peningkatan fungsional, pengayaan estetika, dan peningkatan psikologis kualitas hidup di ruang interior

Menurut Black (1981), aksesibilitas adalah suatu ukuran kenyamanan atau kemudahan lokasi tata guna lahan berinteraksi satu sama lain, dan mudah atau

e-ISSN 2442-5168 Volume 2, Nomor 2, Juli - Desember 2016 RECORD AND LIBRARY JOURNAL 200

sulitnya lokasi tersebut dicapai melalui transportasi. Menurut Magribi, aksesibilitas adalah ukuran kemudahan yang meliputi waktu, biaya, dan usaha dalam melakukan perpindahan antara tempat-tempat atau kawasan dari sebuah sistem (Magribi, 1999).

Menurut Beneicke, Biesek dan Brandon (2003) pada jarak pandang sekitar 30 meter (100 feet), maka sebuah *signage* dalam sebuah perpustakaan harus memiliki *range* ketinggian huruf antara 5- 10 centimeter (2- 4 inch). Ketinggian sebuah signage akan menentukan ketinggian karakter, simbol dan huruf yang digunakan. Untuk ketinggian sekitar 2 meter, ketinggian karakter, simbol dan huruf minimal kisaran 7,5 centimeter

ketersediaan aspek bersosialisasi. Mahasiswa sebagai individu berada pada tahap perkembangan Dewasa Awal (\pm 18/19 tahun sampai 24/25 tahun). Bila dilihat secara perilakunya, citra remaja dipaparkan dalam beberapa karakteristik (Gunarsa, 1989) salah satunya adalah kecenderungan membentuk kelompok dan kecenderungan melakukan kegiatan berkelompok (bersosialisasi). Hal ini menjadi dasar pembentukkan ruang-ruang komunal dalam perpustakaan sehingga mampu memberikan kenyamanan psikologis bagi mahasiswa sebagai pengguna utamanya.

DESAIN PERPUSTAKAAN DI ERA SMART SOCIETY 5.0

PENDAHULUAN

Perkembangan perpustakaan di era *smart society 5.0* telah membawa perubahan dalam pemanfaatan ruang di perpustakaan, konsep *society 5.0* telah merubah pandangan pustakawan bahwa kenyamanan di dalam perpustakaan dapat mempengaruhi kunjungan pemustaka di perpustakaan. Apabila revolusi industri 4.0 lebih memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai komponen utama dalam membuat perubahan dalam dunia perpustakaan, maka konsep *society 5.0* lebih menekankan penggunaan teknologi modern dengan lebih mengandalkan manusia sebagai komponen utamanya untuk mengendalikan perkembangan teknologi.² Sebuah definisi dari pemerintah Jepang mengenai *Society 5.0* di jelaskan “*A human-centered society that balances economic advancement with the resolution of social problems by a system that highly integrates cyberspace and physical space.*” Pemahaman yang berkembang dan merupakan visi pemerintahan Jepang, yakni Society 5.0 adalah ide dan konsep yang menjelaskan ini bagaimana revolusi terjadi di masyarakat dengan memanfaatkan teknologi dengan lebih melihat sisi kemanusiaan aspek manusia dan humaniora, masyarakat dalam *society 5.0* disebut *super smart society*, *smart society* dijelaskan dengan konsep yang sangat menarik dan banyak menjadi perhatian masyarakat di dunia.

Dalam dunia perpustakaan konsep *smart society* di

KAJIAN PUSTAKA

Desain Interior

² Cabinet Office Japan Government, “Society 5.0”, in government website, 2018. diakses pada tanggal 1 maret 2020 dengan alamat web https://www8.cao.go.jp/cstp/english/society5_0/index.html

Desain interior perpustakaan saat ini menjadi perhatian dalam perkembangan perpustakaan modern. Desain perpustakaan menjadi bagian promosi layanan perpustakaan karena dengan desain interior yang menarik dan mengutamakan kenyamanan pemustaka di perpustakaan akan dapat meningkatkan kunjungan perpustakaan.³ Menurut (Francis D. K. Ching, 2015) interior desain adalah

“ Interior design is the planning, layout, and design of the interior spaces within buildings. These physical settings satisfy our basic need for shelter and protection, set the stage for and influence the shape of our activities, nurture our aspirations, express the ideas that accompany our actions, and affect our outlook, mood, and personality. The purpose of interior design, therefore, is the functional improvement, aesthetic enrichment, and psychological enhancement of the quality of life in interior spaces ”

Dapat di artikan bahwa desain interior adalah perencanaan, tata letak, dan desain ruang interior di dalam bangunan. Pengaturan fisik ini memenuhi kebutuhan dasar kita akan tempat berlindung dan perlindungan, mengatur panggung untuk dan memengaruhi bentuk kegiatan kita, memelihara aspirasi kita, mengekspresikan ide-ide yang menyertai tindakan kita, dan memengaruhi pandangan, suasana hati, dan kepribadian kita, oleh karena itu tujuan dari desain interior, adalah peningkatan fungsional, pengayaan estetika, dan peningkatan psikologis kualitas hidup di ruang interior. Menurut (Widyawati, 2017) desain interior perpustakaan adalah :

“Desain interior adalah perencanaan bagian dalam ruangan perpustakaan yang mempunyai tujuan yang sesuai dengan fungsinya dan memiliki unsur keindahan (estetika) serta mampu memberikan rasa nyaman bagi penggunanya, seperti kenyamanan ruang untuk membaca , penataan susunan rak koleksi bahan pustaka, penerangan yang memadai, pewarnaan dinding yang menarik, fasilitas pendukung yang lengkap dan sebagainya”.

METODE PENELITIAN

³ Francis D.K. Ching ; Alih bahasa: Paulus Hanoto Adjie (2005). *Menggambar: suatu proses kreatif /*; Editor Wibi Hardani. Jakarta: Erlangga.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yang berjudul desain interior adalah literatur review. ⁴Menurut (Nana Syaodih, 2009) Penelitian kepustakaan atau kajian literatur (*literature review, literature research*) merupakan penelitian yang mengkaji atau meninjau secara kritis pengetahuan, gagasan, atau temuan yang terdapat di dalam tubuh literatur berorientasi akademik (*academic-oriented literature*), serta merumuskan kontribusi teoritis dan metodologisnya untuk topik tertentu

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain interior perpustakaan di era *smart society* 5.0 adalah sebuah konsep desain perpustakaan modern harus mempertimbangkan perencanaan, tata letak dan desain ruang interior yang banyak digemari oleh pemustaka yang cenderung lebih memanfaatkan teknologi sambil bersosialisasi dan mementingkan kenyamanan pengguna perpustakaan, untuk memenuhi desain interior perpustakaan dibutuhkan strategi dan manajemen untuk mendisain interior gedung perpustakaan. diantaranya, konsep yang harus dilakukan adalah :

1. Perencanaan
2. Tata letak
3. Desain ruang interior

KESIMPULAN

Nana Syaodih. 2009. Metode Penelitian Pendidikan. PT. Remaja Rosdakarya : Bandung.

(2005). *Menggambar: suatu proses kreatif / Francis D.K. Ching ; Alih bahasa: Paulus Hanoto Adjie ; Editor: Wibi Hardani*. Jakarta: Erlangga.

Black, J. A. (1981). *Urban transport planning: Theory and practice*. London, Cromm Helm.

Buchard, J. E. (1994). *Planning university library building*. New Jersey: Princeton University

Press Gunarsa, D dan Gunarsa. (1989). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Jakarta: PT

BPK Gunung Mulia. e-ISSN 2442-5168 Volume 2, Nomor 2, Juli - Desember 2016

RECORD AND LIBRARY JOURNAL 211 Laksmiwati, T. (1989). *Unsur-unsur & prinsip-prinsip*

dasar perancangan interior. Jakarta: CV. Rama M.G. Magribi, M. (1999). *Geografi*

⁴ Nana Syaodih. 2009. Metode Penelitian Pendidikan. PT. Remaja Rosdakarya : Bandung.

transportasi. Yogyakarta: Fakultas Pasca Sarjana. UGM Olds, A. R. (2001). Child care design guide. New York: McGraw-Hill Companies, Inc. Sugiyono. (2007). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. Sulisty-Basuki. (1991). Pengantar ilmu perpustakaan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. Suptandar, J. P. (1999). Disain interior. Jakarta: Djambatan. Suwarno, W. (2009). Psikologi perpustakaan. Jakarta: Sagung Seto.

SMART SOCIETY