

PERPUSTAKAAN DIGITAL SEBAGAI MEDIA MENGGALANG MINAT BERKUNJUNG GENERASI MUDA

Muhamad Yogi Hidayat^{1*}, Dhini Dewiyanti²

¹ Mahasiswa Teknik Arsitektur, Universitas Komputer Indonesia, Jl. Dipati Ukur 112-119, Bandung 40132, Indonesia

² Dosen Teknik Arsitektur, Universitas Komputer Indonesia, Jl. Dipati Ukur 112-119, Bandung 40132, Indonesia

ABSTRACT

Perpustakaan saat ini harus tampil secara atraktif guna menjangkau minat pengunjung. Keberadaan dan kemudahan pencarian *e-book* melalui teknologi, membuat perpustakaan konvensional mengalami penurunan minat jumlah pengunjung. Perpustakaan digital menjadi solusi untuk perencanaan perpustakaan saat ini. Permasalahan muncul karena keterbatasan model perpustakaan digital di Indonesia yang memenuhi kaidah estetika yang menarik, sekaligus memiliki konsep digital yang sudah baik, masih kurang secara kuantitatif maupun kualitatif. Paper ini merupakan proses melakukan studi pustaka untuk mencari model perpustakaan digital yang dapat menggalang minat baca. Sesuai dengan tujuan penulisan, metode pencarian dilakukan melalui kajian pustaka yang kemudian dianalisis guna mendapatkan kesimpulan mengenai: 1) Fasilitas pada perpustakaan digital; 2) Kriteria ruang pada perpustakaan digital; 3) Wujud bangunan perpustakaan secara arsitektural.

ARTICLE INFO

Received 17/07/2020

Accepted 31/08/2020

Available online 20/09/2020

*Corresponding Author

Muhamad Yogi Hidayat
 Universitas Komputer Indonesia
 +62 888-8888-8888
 Email: myogihidayat@gmail.com



Copyright ©2020. Muhamad Yogi Hidayat

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

Keywords:

kriteria ruang, sampah, edukasi, daur ulang, pengelolaan

1. Latar Belakang

Keberadaan perpustakaan yang dapat diakses oleh publik menjadi sebuah keharusan ketika sebuah kota mengedepankan pendidikan sebagai aspek penting untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Masyarakat yang terdidik, diyakini akan mampu bersaing menghadapi tantangan zaman. Mengadakan perpustakaan sejalan dengan amanat Undang-Undang nomor 2 tahun 1999 tentang Pendidikan Nasional, yang pada akhirnya perpustakaan hadir di setiap jenjang tingkat sekolah dan perguruan tinggi. Untuk dapat mencetuskan masyarakat yang terdidik, perpustakaan menjadi salah satu wadah yang mendukung kegiatan pendidikan. Stewart di tahun 2009 bahkan menyatakan bahwa kampus-kampus di Amerika sampai dengan periode tahun 2000-an menempatkan perpustakaan sebagai inti dari sebuah masterplan kampus. Perpustakaan menjadi sumbu utama yang mempertemukan seluruh fungsi-fungsi yang ada dalam kawasan kampus. Dahulu perpustakaan menjadi basis data pencarian ilmu melalui katalog-katalog yang terdapat pada perpustakaan. Namun sejak era awal tahun 2000, perlahan perpustakaan di Amerika beralih pada penggunaan sistem *e-book* yang pada akhirnya membuat sebagian besar perpustakaan di Amerika tutup [1]. Jika Amerika yang sudah memiliki masyarakat yang gemar membaca saja memerlukan strategi untuk "menghidupkan" kembali perpustakaan, maka menyediakan wadah perpustakaan di Indonesia menjadi sebuah tantangan tersendiri. Kehadiran perpustakaan dengan fasilitas membaca saja, tidak cukup menarik untuk dihadirkan di Indonesia. Gabungan aktifitas membaca, mendengar dan melihat sesuatu yang menarik secara visual, menjadi suatu keharusan ketika merancang fasilitas perpustakaan di Indonesia. Saat ini, laju pertumbuhan kecepatan teknologi secara cepat. Dunia membaca saat inipun sangat dipengaruhi oleh keberadaan teknologi. Maraknya dan mudahnya masyarakat mendapatkan *e-book* secara cepat dan mudah, membuat masyarakat tidak lagi gemar pergi ke perpustakaan [2]. Kondisi di mana masyarakat tidak lagi membutuhkan perpustakaan yang bersifat konvensional.

Masalah tersebut mengakibatkan permasalahan terhadap bangunan perpustakaan. Masalah tersebut di akibatkan oleh perkembangan teknologi yang mempermudah belajar dan mencari informasi menggunakan media elektronik yang menggunakan internet dalam mencari informasi atau belajar dan sebagainya, seperti halnya menggunakan *youtube*, Google dan sebagainya yang mempermudah dalam mendapatkan pengetahuan. Kemudahan fasilitas internet membuat masyarakat bisa mengakses dimanapun dan kapanpun dalam mencari referensi, informasi dan sebagainya tanpa harus mengunjungi perpustakaan. Padahal perpustakaan tidak saja merupakan tempat penyimpanan buku, mencari ilmu pengetahuan dan informasi namun juga merupakan fasilitas untuk belajar, berkomunikasi dan sebagainya. Jenis perpustakaan seperti perpustakaan nasional, umum, perguruan tinggi, sekolah, khusus, wilayah dan perpustakaan keliling perlu ditampilkan secara menarik dengan konsep kekinian agar tampil menarik. Paper ini berfokus pada usaha pencarian literatur tentang perpustakaan digital, bagaimana wajah bangunannya serta fasilitas apa saja yang ada di dalamnya.

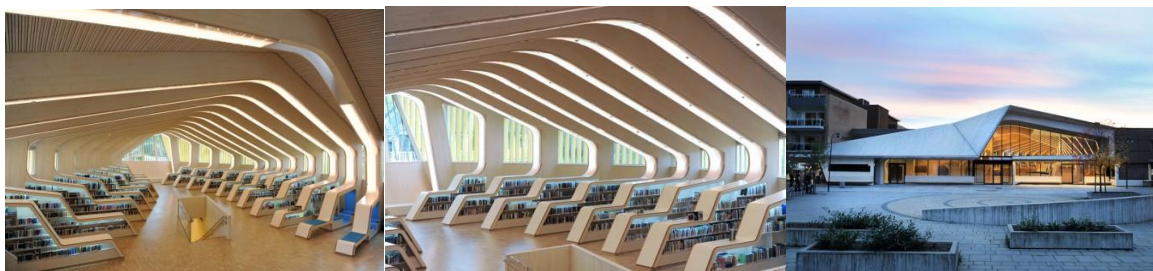
Pembicaraan dalam <https://blog.mozilla.org/internetcitizen/2017/09/04/libraries/> [3] menyebutkan bahwa 98% perpustakaan Amerika saat ini sudah menggunakan jaringan *wi-fi* yang dapat diakses oleh publik, 29% masyarakat Amerika masih memerlukan datang ke perpustakaan untuk mengaksesnya dari perpustakaan karena keterbatasan jaringan pribadinya. 80% masyarakat masih memerlukan adanya panduan oleh ahli untuk mengakses cara mendapatkan sumber pustaka. Craven dan Brophy di tahun 2003 menyebutkan bahwa masyarakat berkebutuhan khusus dalam hal visual, membutuhkan datang ke perpustakaan dan dibantu dalam hal akses kepada penggunaan digital ketika mencari data [4]. Sumber pada <https://theconversation.com/dont-worry-a-school-library-with-fewer-books-and-more-technology-is-good-for-todays-students-114356> [5], menyatakan bahwa pelajar di Australia membutuhkan bantuan pustakawan untuk melatih mereka dalam hal penggunaan pencarian buku secara digital. Kenyataan ini membuktikan bahwa, walaupun saat ini perpustakaan sudah bergeser kepada arah digital, namun keberadaannya tetap dibutuhkan oleh masyarakat. Perpustakaan digital merupakan sebuah sistem yang memiliki berbagai layanan dan objek informasi yang mendukung akses objek informasi melalui perangkat digital, sehingga sistem ini dianggap secara ekonomis lebih menguntungkan dibandingkan dengan perpustakaan tradisional [6]. Sistem ini membuat perpustakaan dapat berbagi koleksi digital yang dapat diakses oleh publik.

Minimnya contoh mengenai perpustakaan digital di Indonesia dalam hal tampilan wujud tiga dimensi yang didesain dengan baik, membuat pemikiran mengenai pentingnya melakukan kajian studi melalui kajian pustaka. Hasil penelitian berupa fasilitas perpustakaan yang ada pada kategori perpustakaan digital serta bagaimana display bangunan ditampilkan, menjadi pijakan dasar untuk merancang bangunan perpustakaan digital.

2. Metode Pendekatan

Studi pencarian data dilakukan melalui kajian visual yang didapatkan melalui gambar-gambar perpustakaan digital yang terdapat pada media internet. Melalui kajian analisis gambar, dapat dilakukan interpretasi mengenai berbagai macam hal yang ingin diketahui, tergantung dari tingkat ketelitian dan kecermatan ketika kita mengapresiasi sebuah gambar [7], [8]. Hal yang dapat dianalisis antara lain adalah: komposisi, proporsi dan hal-hal yang dapat terlihat oleh mata, dan juga hal-hal yang mengiringi gambar tersebut secara sosialnya. Hal ini menunjukkan bahwa gambar dapat dibaca maknanya dan dapat dikaji sebagai bahan acuan. Melalui kajian gambar dilakukan analisis terhadap: 1) fasilitas yang ada di perpustakaan digital; 2) display buku; 3) cara membaca pada perpustakaan digital; 4) wajah atau wujud tiga dimensi pada perpustakaan digital. Gambar perpustakaan digital yang dikaji merupakan perpustakaan digital di berbagai tempat yang termasuk dalam kategori perpustakaan digital yang didesain dengan konsep unik, di antaranya adalah: 1) Vennesla Library yang didesain oleh Helen & Hard; 2) Stadium-Like Dalian Library Design; 3) Helsinki Central Library yang didesain oleh OODA; 4) BMVR Library in Caen yang didesain oleh OMA; 5) Helsinki University Main Library; 6) National Library di Praha; 7) Copenhagen New Modern Library; 8) New Futuristic Library di Cina.

Vennesla Library yang didesain oleh Helen & Hard (Gambar 1). Rangka-rangka yang menyerupai rusuk dari bangunan perpustakaan ini, menerus sampai ke bawah dan juga dipergunakan sebagai lemari *built-in* untuk penyimpanan buku-buku. Tidak hanya berfungsi sebagai lemari, deretan rusukrusuk dari rangka bangunan juga sekaligus berfungsi sebagai furnitur dan ruang penyimpanan alat-alat teknik yang menyokong fungsi perpustakaan digital. Material terbuat dari laminasi balok kayu dan kolom dan CNC-routed papan plywood yang berfungsi sebagai penyerap akustik dan *bent-glass lighting* panel (sejenis kaca estetika yang dapat memperkuat efek pencahayaan).



Gambar 1. Vennesla Library [9].

Stadium-Like Dalian Library Design (Gambar 2). Bangunan perpustakaan ini sengaja didesain berbentuk seperti stadion olahraga. Ide dasarnya adalah mengajak masyarakat Cina untuk mulai menggemari kegiatan membaca sama halnya dengan kegemaran masyarakat untuk melakukan olahraga. Bangunan didesain secara unik, bersatu dengan lanskap dan kontur tanah yang memiliki perbedaan ketinggian yang cukup curam. Pengguna bangunan diajak untuk memiliki cara baru dan bertransformasi dalam penggunaan perpustakaan. Perletakan buku, kursi dan cara membaca dibuat sedemikian rupa dengan memanfaatkan kontur lahan. Cara baru dalam menikmati perpustakaan diyakini akan mampu menarik masyarakat untuk hadir di perpustakaan yang bersifat digital dan menggunakan teknologi tinggi.



Gambar 2. Stadium-Like Dalian Library Design [10].

Helsinki Central Library yang didesain oleh OODA (Gambar 3). Perpustakaan yang didesain oleh OODA ini bertujuan untuk menjadi lebih dari sekadar tempat menyimpan buku, menawarkan eksterior bertingkat yang dapat didaki pengunjung seperti bukit untuk melihat ke kota. Menggabungkan berbagai fungsi sosial, fasilitas ini bertujuan untuk menjadi pusat kota, memikat orang dengan kafe, tempat pengamatan, dan pameran seni. Pengunjung diharapkan tidak menjadi bosan untuk datang ke perpustakaan. Kegiatan membaca harus diiringi dengan kegiatan hiburan yang mampu menunjang kegiatan membaca menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan.



Gambar 3. Helsinki Central Library [11].

BMVR Library in Caen yang didesain oleh OMA (Gambar 4). Desain pemenang kompetisi OMA untuk perpustakaan baru di Caen, Prancis bertujuan untuk "mewujudkan peran buku dalam dunia digital" dengan struktur berbentuk x yang penuh dengan ruang baca kaca dengan pemandangan panorama kota. Perpustakaan berisi 150.000 buku yang dipisahkan menjadi beberapa bagian di masing-masing dari empat sayap gedung.



Gambar 4. BMVR Library [12].

Helsinki University Main Library (Gambar 5). Perpustakaan akademik terbesar di Finlandia menggabungkan konsep antara penggabungan nilai lokalitas Finlandia, dengan gagasan modern yang tidak terhindarkan yaitu penggunaan teknologi pada perpustakaan. Bangunan dedesain dengan mengintegrasikan area kerja kedap suara dan ruang untuk media digital. Dirancang oleh Arsitek Anttinen Oiva, 'Kaisa House' memiliki atrium luas yang dikelilingi oleh jalan setapak yang menghadap ke pusat kota.



Gambar 5. Helsinki University Main Library [13].

National Library di Praha (Gambar 6). Tampak seperti alien dari atas, perpustakaan yang didesain oleh Future Systems ini didesain dengan konsep futuristik yang memanfaatkan teknologi digital. Perpustakaan Nasional Baru Republik Ceko ini pada dasarnya berbentuk kubah yang menyerupai selimut, dengan sayap baja tahan karat berlapis cermin yang mengangkat tepinya untuk memantulkan bangunan itu sendiri. Bentuk dan kelengkungan yang tidak biasa, mengacu pada bangunan bergaya barok yang banyak terdapat di kota Praha. Di dalamnya, pembaca dapat mengakses 10 juta buku yang disimpan di bawah tanah melalui sistem penyimpanan dan pengambilan otomatis menggunakan teknologi robotik yang dapat melayani permintaan pembaca dalam waktu kurang dari 5 menit.



Gambar 6. National Library [14].

Copenhagen New Modern Library (Gambar 7). Eksteriornya membentuk lingkaran yang berkelanjutan. Desain Perpustakaan Modern Baru Kopenhagen oleh Sang-Uk & Heeyun ini, menghubungkan semua fungsi ala perpustakaan kontemporer dengan pemandangan alun-alun dan laut yang berdekatan. Material menggunakan kulit kayu yang membentang di atas dinding kaca untuk memberikan efek pemandangan yang teduh secara visual. Perpustakaan dilengkapi dengan ruang pendidikan, toko buku, kafe dan ruang baca serta rak buku standar yang ditampilkan secara konvensional. Hal yang dapat dipetik manfaatnya dari perpustakaan ini adalah pada cara membaca berupa outlet atau ruang duduk yang tidak konvensional.



Gambar 7. Copenhagen New Modern Library [15].

Ruang untuk membaca di perpustakaan mendatang merupakan perpustakaan yang tidak terlihat sama sekali buku-buku yang terpajang. Yang ada hanyalah ruang berkomputer di mana pengunjung perpustakaan dapat mencari buku pada layar yang tersedia dan berselancar pada dunia maya untuk mencari buku yang dibutuhkannya. Gambar 8 menunjukkan pengunjung yang membaca buku dengan model kursi yang santai pada ruang kaca bersalur dan memanfaatkan perbedaan lantai sebagai area duduknya. Gambar 9 menunjukkan model perpustakaan digital yang hanya menyediakan deretan komputer.



Gambar 8. Pemanfaatan level tangga untuk membaca [16].



Gambar 9. Komputer sebagai basis utama perpustakaan [17]

Gambar 10 dan 11 menunjukkan perpustakaan juga diperuntukkan bagi kebutuhan anak. Diskusi juga dapat dilakukan pada perpustakaan digital dengan menggunakan perangkat komputer dan layar lebar pada papan utama (Gambar 12 dan 13).



Gambar 10. Kehadiran pemandu untuk anak-anak dalam pemanfaatan teknologi untuk mendapatkan data [18]



Gambar 11. Fasilitas ruang ramah anak [19]

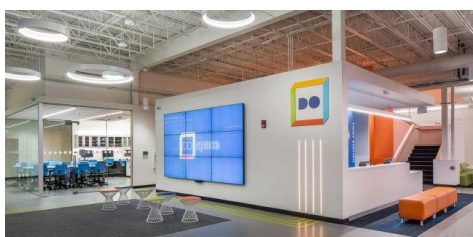


Gambar 12. Fasilitas ruang diskusi menggunakan teknologi [20]



Gambar 13. Partisi-partisi untuk membagi ruang-ruang diskusi digital [21]

Perpustakaan masa depan juga tidak memperlihatkan banyak buku yang dipajang. Perpustakaan menyediakan layar lebar baik dalam bentuk ruang bersama yang dapat dipergunakan secara kelompok besar (Gambar 14) maupun dalam kelompok kerja yang lebih kecil (Gambar 15).



Gambar 14. Kehadiran display secara umum [22].



Gambar 15. Fasilitas ruang display per-kelompok [23]

New Futuristic Library di Cina yang merupakan perpustakaan digital yang didesain dengan sangat besar dan lengkap baik secara eksterior maupun interiornya. Sudah menggunakan teknologi mutakhir dalam pencarian buku bersifat digital yang terlihat pada layar yang dibuat seolah-olah merupakan rak buku. Rak-rak untuk 1,2 juta buku yang terlihat pada Gambar 16 merupakan digital dari buku-buku virtual, diunggah pada *tab* atau *smartphone* yang dibawa oleh pembaca. Pemanfaatan perbedaan level-level yang dibuat, digunakan sebagai bangku untuk membaca (Gambar 16).



Gambar 16. Sistem penyimpanan buku digital [24]



Gambar 17. Fasilitas duduk dan gaya desain bangunan futuristik [25]

3. Hasil dan Diskusi

Beberapa poin penting yang ditemukan dan dapat didiskusikan adalah sebagai berikut:

3.1 Fasilitas harus memiliki kriteria ramah anak

Perpustakaan digital hendaknya juga memiliki fasilitas ruang yang memenuhi kriteria ramah anak. Perpustakaan banyak dikunjungi oleh anak-anak sebagai pengguna terkait dengan tugas-tugas yang diberikan oleh gurunya. Keterkaitan ruang hendaknya dipilih berdasarkan kebutuhan ruang yang disesuaikan dengan usia anak. Dalam tahapan egosentris, tahapan partisipatif, tahapan timbal-balik, serta tahapan usia keakraban, setiap anak memiliki kriteria ruang masing-masing untuk perkembangan kebutuhan sosialnya, pengembangan konsep pikir, pengembangan pengenalan terhadap jenis gender, pengenalan konsep keindahan, pengenalan ruang, pengenalan konsep fantasi, serta pengenalan aspek bermainnya [26]. Dalam bermain, anak belajar bermacam-macam. Dalam kegiatannya, anak tetap membutuhkan pendampingan oleh orang tuanya [27], [28]. Studi literatur secara visual juga menyatakan bahwa perpustakaan digital tetap memerlukan orang dewasa yang mengajarkan anak untuk memandu cara mencari data melalui fasilitas digital. Media digital yang disediakan oleh perpustakaan juga telah tersaring dengan baik, sehingga orang tua akan merasa aman apabila anak mencari data melalui media perpustakaan digital yang ada.

3.2 Ruang interaktif sebagai media daya tarik

Dalam penciptaan ruang yang menarik, diperlukan adanya ruang-ruang yang menarik sehingga menimbulkan aspek ketertarikan bagi penggunanya. Ruang yang memberikan "rasa betah", "rasa ingin kembali" ketika menggunakan menunjukkan bahwa ruang tersebut memiliki *place attachment* yang kuat. Penting bagi perencana untuk membuat sebuah *place making* yang baik [29], agar perpustakaan sebagai wadah menjadi tempat yang selalu ingin dikunjungi. Memanfaatkan bagian dari sensor manusia seperti penglihatan, pendengaran, perabaan, penciuman dan aspek perasaan pada manusia, hendaknya dipertimbangkan dalam perencanaan perpustakaan [30]. Perpustakaan era digital saat ini harus lebih interaktif yang melibatkan pada pengunjung, agar pengunjung bisa aktif didalam perpustakaan. Salah satunya adalah hasil pengamatan perpustakaan The Hunt Library penggunaan layanan informasi menggunakan sistem digital yang di perlihatkan pada suatu layar, pengunjung bisa mengoperasikan atau mencari informasi-informasi tersebut perihal informasi yang ingin didapatkan (Gambar 18). Hal tersebut membuat menarik minat terhadap perpustakaan digital untuk mencari informasi-informasi yang bisa bermanfaat untuk pengunjung dengan interaktif

tersebut pengunjung bisa lebih aktif. Tempat informasi bisa difungsikan juga sebagai tempat galeri dan ruang pertunjukan yang dirancang menyediakan montase konten multimedia yang terus berubah, aplikasi interaktif, informasi penelitian, serta lingkungan virtual yang imersif.



Gambar 18. Suasana Informasi [31].

3.3 *Game* menjadi tempat rekreasi untuk menghilangkan kejenuhan

Generasi muda menyukai sesuatu yang sifatnya permainan, dalam tahun terakhir ini permainan yang disukai adalah permainan yang sifatnya *online*. Pada usia tertentu anak menyukai dengan sangat, bermain *game* terutama yang berbaur teknologi [32]. Bermain virtual yang melibatkan sesama pemain lain, menjadi daya tarik anak saat belajar. Tentunya kegiatan ini memerlukan kerjasama dengan pencipta *game* agar membuat game yang positif terutama yang tetap mampu menjalin kerjasama sebagai permainan modern. Permainan tradisional yang bersifat kerjasama hendaknya juga tetap dilakukan pada setiap permainan modern, agar anak-anak generasi kini tetap dapat melakukan kerjasama dengan orang lain [32]. Dapat dikatakan dengan adanya sesuatu yang sifatnya permainan akan memberikan minat generasi muda. Konsep *game* tersebut akan menjadi sarana rekreasi tempat bermain (Gambar 19), hal tersebut untuk menarik generasi muda untuk membaca. Hal tersebut bertujuan untuk menarik suatu pengunjung, dimana pengunjung akan tertarik dengan membaca yang telah di persiapkan perpustakaan. setelah membaca atau belajar sering bermain digital untuk menghilangkan kejenuhannya.

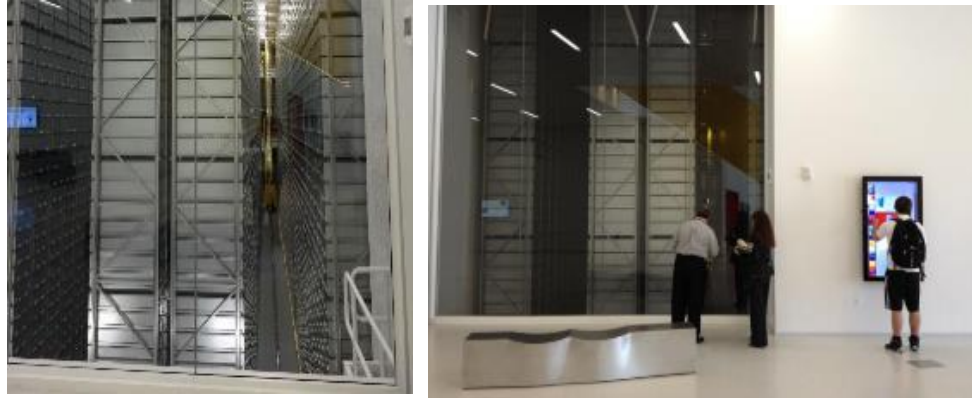


Gambar 19. Suasana Informasi [33]

3.4 Teknologi Robot digunakan pada tempat penyimpanan dan pengambilan buku

Generasi muda saat ini lebih menyukai suatu teknologi. Seperti halnya Sistem buku The Hunt Library menggunakan suatu teknologi tinggi dengan menggunakan suatu sistem robot, yang dinamakan dengan nama *bookbot* (Gambar 20). *Bookbot* menjadi area tampilan yang mungkin menjadi daya Tarik pengunjung, Area tampilan *bookbot* yang dikenal dengan nama *robot alley*. Pada sistem tersebut penyimpanan buku menggunakan suatu loker yang otomatis bila dibutuhkan dibantu oleh sistem robot untuk pengambilan buku pada suatu loker. Sistem tersebut memungkinkan pengunjung untuk bisa melihat melalui jendela kaca yang berukuran besar untuk mengagumi empat robot derek, sistem ini menjadi Ikon perpustakaan Hunt Library yang menjadikan perpustakaan tercanggih di seluruh dunia. Selain mengamati *bookBot*, pengunjung *Robot Alley* memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan layar multi-sentuh 55 inci yang terletak berdekatan dengan jendela ke *bookBot*. Melalui layar ini, mereka dapat menggunakan Penjelajahan

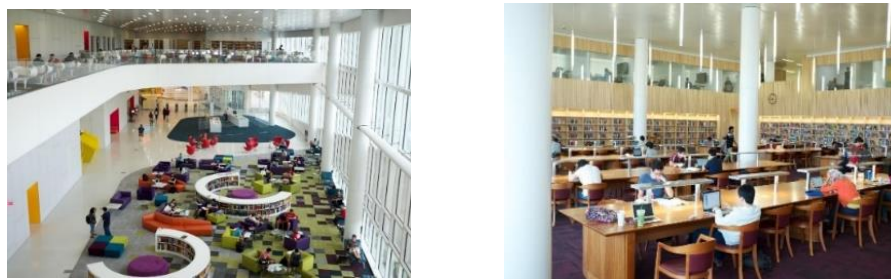
Virtual, sebuah antarmuka yang mencoba untuk menciptakan kembali pengalaman menjelajahi materi secara fisik di koleksi Perpustakaan Hunt (dan seterusnya). Antarmuka ini menampilkan jaket dari buku-buku dalam koleksi dan memesan jaket tersebut sesuai dengan nomor panggilan Perpustakaan Kongres. Dari Penjelajahan Virtual, anggota komunitas NCSU dapat mengidentifikasi buku-buku yang menarik, meminta *bookBot* untuk mengambil buku-buku tersebut, dan kemudian mengambil buku-buku tersebut, semuanya dalam jangka waktu sekitar lima menit.



Gambar 20. *BookBot* [34]

3.5 Ruang interaktif vs Ruang tenang

Dilengkapi dengan meja baca kayu panjang dan diapit oleh dinding berpanel kayu buku, ruang ini menyerupai ruang baca perpustakaan akademis tradisional dan memberikan alternatif yang tenang untuk hiruk pikuk interaksi teknologi yang ditemukan di sebagian besar bagian lain perpustakaan. Desain pada tempat bersama memiliki konsep yang fun dengan yang lebih terbuka dengan adanya penggunaan macam-macam warna membuat kesan lebih santai, kekinian untuk kenyamanan pengunjung. Tempat tersebut memiliki ruang yang luas dengan penggunaan langit-langit yang tinggi yang di Ruang luas dengan langit-langit tinggi ini dinamai sebagai pengakuan dari taman hujan di luar jendela vertikal setinggi lima puluh kaki dan dirancang untuk memadukan sensasi penghuni ruang yang memiliki karakter interior dan eksterior [35]. Ruang interaktif lebih mengedepankan keramaian, tempat interaktif membawa pengunjung untuk bisa aktif. Ruang tenang lebih mengedepankan ketenangan, seperti halnya tidak terganggu akses lainnya, dan tidak mudah terganggu oleh suara luar ruang tersebut (Gambar 21).



Gambar 21. Suasana di Hunt Library [36]

4. Kesimpulan

Perpustakaan merupakan sarana penting terhadap dunia pendidikan ataupun pembelajaran, karena perpustakaan menjadi sumber atau tempat mencari referensi dan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi merubah segala kebiasaan yang dimana pada kasus perpustakaan seperti buku tercetak menjadi *e-book*. Perkembangan teknologi juga, dibidang media internet mengakibatkan masyarakat bisa mengakses dimanapun dan kapanpun tanpa harus mendatangi perpustakaan konvensional. Untuk menarik berkunjung, bahwa perpustakaan harus sesuai dengan perkembangan jaman, perkembangan tersebut menghasil sebuah perpustakaan yang sesuai untuk generasi muda sekarang sampai selanjutnya, perpustakaan tersebut bisa terpakai dengan jangka lama.

Dari hasil penelitian bahwa generasi muda lebih menyukai sesuatu yang berteknologi, untuk perpustakaan sangat cocok untuk generasi muda adalah perpustakaan digital. Pada perpustakaan digital tersebut harus difungsikan menjadi tempat interaksi sosial, terbuka, tempat yang inovatif dengan teknologi sehingga bisa menarik minat generasi muda untuk berkunjung. Hal tersebut merupakan cara untuk menarik minat generasi muda sekarang ini dan mungkin terpakai untuk generasi muda yang akan datang.

Kesimpulan dari penelitian ini menghasilkan gambaran mengenai fasilitas yang ada di perpustakaan digital serta tampilan tiga dimensi yang dimungkinkan untuk hadir sebagai daya tarik bagi calon pengunjung, menjadi pijakan dasar untuk merancang gubahan desain secara arsitektural.

5. Daftar Referensi

- [1] Stewart, C. (2009). *The academic library building in the digital age: A study of new library construction and planning, design, and use of new library space*. University of Pennsylvania, ProQuest Dissertations Publishing, 2009.
- [2] Yusnimar (2009). *E-book dan Pengguna Perpustakaan Perguruan Tinggi di Jakarta*. Al-Maktabah, Vol. 13, no.2.
- [3] <https://blog.mozilla.org/internetcitizen/2017/09/04/libraries/>, diunduh Juli 2020.
- [4] Craven, J. & Brophy, P. (2003). Non-visual access to the digital library (NoVA): the use of digital library interfaces by blind and visually impaired people. *Acoustics, Speech, and Signal Processing Newsletter, IEEE*. January 2003. DOI: 10.1108/03074800310488095. <https://theconversation.com/dont-worry-a-school-library-with-fewer-books-and-more-technology-is-good-for-todays-students-114356>
- [5] <https://theconversation.com/dont-worry-a-school-library-with-fewer-books-and-more-technology-is-good-for-todays-students-114356>
- [6] Sismanto, G (2008). *Perpustakaan Digital, Jurnal Perpustakaan UM*
- [7] Prosser, J. D. (2012). *Visual methodology. Collecting and interpreting qualitative materials. Thousand Oaks: SAGE Publications, 177.*
- [8] Rose, G. (2016). *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials*. sage.
- [9] <https://weburbanist.com/2015/09/02/room-to-read-in-a-digital-world-14-modern-library-designs/2/>, diunduh Juli 2020
- [10] <https://weburbanist.com/2015/09/02/room-to-read-in-a-digital-world-14-modern-library-designs/2/>, diunduh Juli 2020
- [11] <https://weburbanist.com/2015/09/02/room-to-read-in-a-digital-world-14-modern-library-designs/2/>, diunduh Juli 2020
- [12] <https://weburbanist.com/2015/09/02/room-to-read-in-a-digital-world-14-modern-library-designs/2/>, diunduh Juli 2020
- [13] <https://weburbanist.com/2015/09/02/room-to-read-in-a-digital-world-14-modern-library-designs/2/>, diunduh Juli 2020
- [14] <https://weburbanist.com/2015/09/02/room-to-read-in-a-digital-world-14-modern-library-designs/2/>, diunduh Juli 2020
- [15] <https://weburbanist.com/2015/09/02/room-to-read-in-a-digital-world-14-modern-library-designs/2/>, diunduh Juli 2020
- [16] <https://weburbanist.com/2015/09/02/room-to-read-in-a-digital-world-14-modern-library-designs/2/>, diunduh Juli 2020
- [17] <https://weburbanist.com/2015/09/02/room-to-read-in-a-digital-world-14-modern-library-designs/2/>, diunduh Juli 2020
- [18] Sumber: <https://www.google.com/search?q=world+digital+library+design+building&safe>, diunduh Juli 2020
- [19] Sumber: <https://www.google.com/search?q=world+digital+library+design+building&safe>, diunduh Juli 2020
- [20] Sumber: <https://www.google.com/search?q=world+digital+library+design+building&safe>, diunduh Juli 2020
- [21] Sumber: <https://www.google.com/search?q=world+digital+library+design+building&safe>, diunduh Juli 2020
- [22] Sumber: <https://www.google.com/search?q=new+futuristic+library+in+china&safe=strict&source>, diunduh Juli 2020
- [23] Sumber: <https://www.google.com/search?q=new+futuristic+library+in+china&safe=strict&source>, diunduh Juli 2020
- [24] Sumber: <https://www.google.com/search?q=new+futuristic+library+in+china&safe=strict&source>, diunduh Juli 2020
- [25] Sumber: <https://www.google.com/search?q=new+futuristic+library+in+china&safe=strict&source>, diunduh Juli 2020

- [26] Dewiyanti, dalam Herdiana, I. (2018). <https://kumparan.com/bandungkiwari/fasilitas-kota-buat-anak-tak-cukup-sekadar-ayunan-atau-perosotan-1537147210758681461/full>. News17 September 2018
- [27] Dewiyanti, D. (2008). RUANG TERBUKA HIJAU KOTA BANDUNG Suatu Tinjauan Awal Taman Kota Terhadap Konsep Kota Layak Anak. *Majalah Ilmiah UNIKOM* Vol.7, No. 1. Pp 13-26.
- [28] Dewiyanti, D. (2008). *Pola Bermain Anak sebagai Pertimbangan Perencanaan Lingkungan*. Prosiding Seminar SERAP UGM, halaman 45-54
- [29] Dewiyanti, D. (2012). *The Place Making of Salman Mosque*. Prosiding Arte-Polis 4 International Conference - Creative Connectivity and the Making of Place: Living Smart by Design.
- [30] Dewiyanti, D. (2016). Deciphering the Language of Space at the Salman Mosque, Bandung, Indonesia through the Multi-Sensory Approach. *International Journal of Engineering Research and Development*. 12 (Issue 2 ... International Journal of Engineering Research and Development., Volume 12. Issue 2 (February 2016). Pages 48-59.
- [31] Website the Hunt Library, diunduh Juli 2020
- [32] Tantarto Dewiyanti, D and Dianna Astrid Hertoery. (2020). "The Role of Space in Sustaining children's Traditional Games". *ARTEKS: Jurnal Teknik Arsitektur* 5 (3), 359-72. <https://journal.unwira.ac.id/index.php/ARTEKS/article/view/504>.
- [33] Website the Hunt Library, diunduh Juli 2020
- [34] Website the Hunt Library, diunduh Juli 2020
- [35] Syre, J (2018). *Portal The Past and to the Future*, Germany: IFLA
- [36] Website the Hunt Library, diunduh Juli 2020