



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pengertian dan batasan judul

1.1.1 Batasan dan pengertian perpustakaan

1. Dalam kamus umum Bahasa Indonesia, perpustakaan berarti kumpulan buku-buku (bacaan, dsb)¹.
2. Perpustakaan adalah suatu unit kerja yang mengumpulkan, menyimpan dan memelihara koleksi bahan pustaka yang dikelola dan diatur secara sistematis dengan cara tertentu, untuk digunakan oleh pemakainya sebagai sumber informasi².
3. Perpustakaan merupakan suatu tempat berupa ruangan atau gedung yang berisi buku-buku atau bahan lain untuk bacaan, studi dan referensi. (*The Random house Dictionary Of The English Language*).
4. Perpustakaan merupakan suatu himpunan bahan-bahan tertulis, tercetak ataupun grafis lainnya (termasuk film, slide, rekaman, fotografi dan pita rekam audio) yang diatur untuk digunakan. (*Encyclopedia Britanica, 1968*)
5. Perpustakaan merupakan suatu ruangan atau gedung untuk koleksi buku yang disimpan untuk pembacaan, buku-buku di dalam ruangan atau gedung. (*The Advanced Learner's Dictionary Of Current English*)
6. Perpustakaan merupakan suatu koleksi buku dalam suatu gedung atau bangunan yang mewadahnya, yang telah siap untuk dimanfaatkan bagi siapa saja yang memerlukannya. (*Pemanfaatan Buku dan Perpustakaan untuk Penulisan Karya Ilmiah, Suwando Atmo Djahnawi, SH*)

¹ WJS.Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta : Balai Pustaka , Hal 783)

² Wahyu Nugroho, " Perancangan Ulang Perpustakaan Umum Kodia Surakarata; Penekanan Perpustakaan sebagai Layanan informasi yang Edukatif dan Rekreatif "(Skripsi Sarjana Tak diterbitkan, Universitas Islam Indonesia

Surakarta, 2010



1.1.2 Pengertian Perpustakaan Umum

Perpustakaan Umum merupakan perpustakaan dengan koleksinya yang bersifat umum yang digunakan sebagai sarana penunjang pengembangan masyarakat pada umumnya. Dan yang membedakan Perpustakaan umum dengan perpustakaan lainnya adalah dari fungsi, koleksi dan pengguna. Perbedaan ini dapat dilihat dari perbedaan jenis-jenis perpustakaan. (tabel 1.1)

Tabel 1.1 Perbedaan Jenis-Jenis Perpustakaan

	Perpustakaan Umum	Perpustakaan Sekolah	Perpustakaan Perg. Tinggi	Perpustakaan Khusus
FUNGSI	Bersifat Informatif Edukatif dan Rekreatif	Bersifat Edukatif dan rekreatif	Bersifat Edukatif dan Informatif	Bersifat Edukatif dan Riset
KOLEKSI	Beraneka ragam	Pendidikan dan Humaniora	Bahan-bahan: 1.Kurikuler 2.Rujukan 3.Daerah 4.AV 5.Hasil riset	Lebih Khusus
PENGGUNA	Umum	1. Siswa 2.Guru 3.Karyawan 4.Masy..sekitar 5.Perpus lain	1.Mahasiswa 2.Dosen 3.Karyawan 4.Masy.bebas 5.Perpus lain	Terbatas
CONTOH	1.P.Nasional 2.P.Wilayah	1.P.SD 2.P.SMP 3.P.SMU	1.P.IKIP 2.P.IAIN 3.P.UGM	1.P.Rumah sakit 2.P.Bank 3.P Industri

Sumber : Mengenal Dunia Perpustakaan dan Informasi , Drs.Pawit. M.Yusup

1.2 Fungsi Perpustakaan ³

1. Perpustakaan sebagai sumber informasi

Fungsi perpustakaan untuk mendorong tercapainya kemajuan pembangunan dengan ilmu pengetahuan yang didapat dari perpustakaan . Perpustakaan sebagai sumber intelektual yang dapat memajukan bangsanya. Pendayagunaan informasi dalam segala bentuk

³ Ibid
 Anisa Destiana P³



yang potensial untuk mendukung penguasaan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi secara tepat, cermat dan efisien, karena perpustakaan merupakan alat sumber informasi yang paling murah yang dapat dijangkau dan digunakan fasilitasnya oleh masyarakat.

2. Perpustakaan sebagai sarana belajar

Fungsi perpustakaan yang menunjang program pendidikan dengan menyediakan buku maupun koleksinya untuk diajarkan, dipelajari, dan dikembangkan lebih lanjut. Hal ini agar perpustakaan tidak terkesan sebagai tempat kegiatan dan peminjaman dan pengembalian buku, tetapi juga terlibat dalam pelaksanaan proses belajar.

3. Perpustakaan sebagai pusat budaya dan kultural

Perpustakaan dijadikan sebagai tempat dikumpulkannya dan dipeliharanya bahan bernilai hasil budaya dan karya manusia.

1.3 Latar Belakang Permasalahan

Pemerhati pendidikan Fuad Hasan mengatakan bahwa Perpustakaan hendaknya dijadikan media alternatif bagi pelaksanaan proses belajar dan berfungsi sebagai acuan untuk menambah pengetahuan, sehingga dapat memenuhi kebutuhan akan ilmu dan rekreatif. Sedangkan Jumlah perpustakaan yang ada hingga September 2000 baru sekitar 31% dari jumlah perpustakaan yang diperlukan.⁴ dan hal ini dirasa cukup memprihatinkan.

Permasalahan yang timbul tetapi tanpa disadari oleh kita adalah, belum adanya suatu perpustakaan yang dapat memberikan / menyediakan buku bacaan baru yang bersifat rekreatif, mudah dicerna, mampu membangkitkan gairah membaca, sekaligus edukatif. Karena, pada dasarnya kebanyakan orang lebih suka membaca buku-buku bacaan ringan, yang dapat menghilangkan kejenuhan dari aktivitas sekaligus ruang baca yang nyaman.

Hal ini dapat dilihat dari banyaknya masyarakat yang mendatangi toko-toko buku besar yang menyediakan buku bacaan yang lebih bervariasi serta letaknya yang strategis di tengah kota dan dekat dengan sekolah,

⁴ Media Indonesia, Jadikan Perpustakaan Media Belajar JAKARTA, 2000



kampus , kompleks perkantoran dan perniagaan .Toko buku tersebut banyak didatangi oleh masyarakat dari segala tingkatan usia, dari yang anak-anak sampai yang tua, meskipun mereka hanya membaca tidak untuk membeli.

Mereka pada umumnya datang sepulang dari sekolah , pulang kantor, sekedar mengisi waktu luang , bahkan tidak sedikit orang tua yang mengajak anak mereka untuk datang ke toko buku tersebut untuk mengisi hari libur. Meskipun di toko buku tersebut tidak disediakan tempat duduk untuk membaca dan mereka harus membaca dengan berdiri , antusias masyarakat tetap besar untuk mendatangi toko buku tersebut .

Daya tarik inilah yang tidak dimiliki oleh perpustakaan yang ada di Yogyakarta , padahal Yogyakarta terkenal dengan kota pelajar, dimana seharusnya perpustakaan menjadi bagian yang pokok. Masyarakat jarang sekali mendatangi perpustakaan daerah , karena kurangnya daya tarik. Terbukti bahwa perpustakaan belum sepenuhnya dirasakan kehadirannya di tengah sistem kehidupan masyarakat , karena rendahnya minat datang ke perpustakaan, yang melanda bukan hanya di lingkungan masyarakat sendiri tetapi juga di lingkungan orang terpelajar sendiri . Rendahnya minat untuk datang ke perpustakaan , dapat dilihat dari tabel jumlah pengunjung sampai dengan September 2003 (Tabel 1.2)

Tabel 1.2 : Daftar jumlah pengunjung Perpustakaan Daerah DIY

Tahun	Koleksi (Judul/Esk)	Anggota	Pengunjung	Peminjam
1997 /1998	93.665/174.345	10.956 / 3.237 / 7430 / 289	128.118	100.536
1998 /1999	100.734 / 192.723	12.827 / 223 / / 12.485 / 119	109.943	84.994
1999 /2000	103.157 / 201.964	10.398 / 1.149 / 8.857 / 392	116.159	76.312
2000 /2001	108.537 / 242.052	7.064 / 526 / 6.269 / 289	110.746	86.614
2001 /2002	112.372 / 253.967	78.946 / 5.456 / 1456	159.926	78.946
2002 /2003	112.718 / 254.420	4.795 / 36.577 / 2.717	36.577	4.584

Sumber : Laporan Tahunan perpustakaan Daerah DIY Th. 2003



Dapat kita lihat menurunnya jumlah pengunjung dari tahun ke tahun , bahkan mencapai 90 % bila dibandingkan dengan tahun sebelumnya . Hal ini tidak sebanding dengan jumlah koleksi yang kian bertambah , dan meningkatnya jumlah pelajar dan mahasiswa di Yogyakarta.

Sampai saat ini sebagian besar perwujudan bangunan perpustakaan menunjukkan adanya kecenderungan penekanan pada usaha- usaha menghadirkan kesan kedisiplinan dan kewibawaan yang dibawa dari sifat pendidikan formal . Sepertinya tidak pernah terfikirkan bahwa yang demikian justru menimbulkan kesan kaku dan tidak menarik (meskipun fungsional), serta rasa tertutup dari para pemakai . Ruang baca yang selalu tertutup (indoor) dan belum pernah adanya ruang baca open air (out door). Ruang utama pada umumnya adalah ruang referensi dan ruang baca , padahal akan lebih menarik jika apa yang mereka baca juga dapat mereka lihat melalui film documenter, misalnya, sehingga ilmu yang mereka dapat dari buku bacaan akan lebih tertanam, karena kadang timbul rasa bosan dan jenuh jika hanya selalu membaca tanpa melihat visualisasinya.

Sedangkan Perpustakaan adalah sebagai kumpulan buku-buku atau gudang ilmu. Dari sekian banyak jenis buku , diambil dari suatu karya sastra, dan diantara beberapa tokoh karya sastra yang sangat terkenal adalah kahlil Gibran. Diantara beberapa karya Kahlil Gibran yang banyak mengulas tentang betapa pentingnya arti ilmu adalah “ Voice of the Master “ yang kemudian diterjemahkan dalam bahasa Indonesia menjadi “ Suara sang Guru “.

Dalam buku tersebut , pada bagian kedua yang berjudul “ Kata-kata Sang Guru “ tepatnya pada sub bab ke enam yang berjudul “ Akal dan Pengetahuan ” , ada beberapa kalimat yang menyatakan betapa pentingnya pengetahuan , diantaranya dikatakan bahwa :

- *“Namun akal sendiri tidak berdaya tanpa pertolongan pengetahuan . Tanpa saudara kandungnya , Pengetahuan , Akal akan menjadi seperti orang miskin yang tak memiliki rumah ; dan pengetahuan tanpa akal seperti rumah yang tak dirawat” .*



- “ Akal , tanpa proses belajar bagaikan tanah yang tidak diolah , atau seperti tubuh manusia yang kekurangan makan “. ‘ Orang bodoh hanya melihat kebodohan ; dan orang gila hanya melihat kegilaan “.
- “Akal adalah cahayamu dan menara api kebenaranmu. Akal adalah sumber kehidupan. Tuhan telah memberikan pengetahuan kepadamu, sehingga dengan cahaya-nya kamu tidak hanya bisa menyembahnya , tetapi juga mampu memahami kelemahan dan kekuatanmu “.
- “Aku sekali mendengar seorang terpelajar yang mengatakan , ‘Setiap kejahatan memiliki obatnya sendiri-sendiri, kecuali kebodohan . Menegur orang bodoh yang keras kepala adalah bagaikan menulis di atas air “.
- “ Tuhan tidak melakukan kejahatan. Dia memberi akal dan pelajaran terhadap kita sehingga kita bisa dibimbing untuk melawan perangkap-perangkap kesalahan dan kehancuran”.

Dengan demikian maka cukup beralasan apabila menjadikan “ Voice of the Master “ sebagai bagian penting dari konsep rancangan, dimana karya ini akan diterjemahkan ke dalam desain melalui bentuk arsitektural sekaligus sebagai bagian untuk memecahkan permasalahan yang ada dengan memadukan karya sastra sebagai sumber inspirasi dan karakter perpustakaan umum sendiri , sehingga bangunan tidak hanya fungsional tetapi juga mempunyai makna filosofis.

1.4 Rumusan masalah

1.4.1 Permasalahan umum

Bagaimana menciptakan desain perpustakaan yang dapat mewakili ungkapan / esensi “ Voice of The Master “, sekaligus merupakan solusi dari permasalahan yang ada , sehingga prinsip-prinsip yang ada dari dua bagian , yaitu dari perpustakaan dan interpretasi dari “ Voice of the Master” dapat digabungkan menjadi satu kesatuan (unity).



1.4.2 Permasalahan khusus

1. Bagaimana menerjemahkan " Voice of The Master " ke dalam bangunan / bentuk arsitektural.
2. Bagaimana menggabungkan esensi " Voice of the Master " dengan kebutuhan ruang dan karakter perpustakaan umum.

1.5 Tujuan dan Sasaran

1.5.1 Tujuan

Mendapatkan desain perpustakaan yang dapat menggabungkan antara karya sastra dan perpustakaan menjadi satu kesatuan , sekaligus sebagai solusi dari permasalahan.

1.5.2 Sasaran

Sasaran yang akan dituju adalah konsep perancangan. Konsep perancangan disini merupakan interpretasi dari " Voice of the Master " yang diterjemahkan dalam bentuk arsitektural yaitu pada lansekap, ruang dalam, denah / gubahan masa maupun building envelope / penampilan bangunan.

1.6 Metode Pembahasan

Untuk mendapatkan konsep desain yang sesuai dengan tujuan dan sasaran , maka diperlukan suatu analisis. Untuk itu diperlukan suatu survei untuk pengumpulan data dan mengolah data , yang meliputi :

1.6.1 Pengumpulan Informasi

1. Survey lapangan

Dengan survey langsung ke lapangan untuk melihat kondisi site yang mencakup kondisi tanah , iklim, arah matahari , arah angin, view, infrastruktur , kebisingan , sosial budaya.

2. Pengumpulan Data

Dengan pengumpulan data langsung ke instansi yang terkait dengan objek , misalnya data tentang kemajuan perpustakaan dari tahun



ke tahun dan denah bangunan atau organisasi ruang perpustakaan.
Selain itu pencarian data juga dilakukan di BAPPEDA .

3.Literatur

- a) " Voice of the Master " , yang dimaksud disini adalah, membaca dan mengkaji isi dari " Voice of The Master " karya Kahlil Gibran dan karya-karya Kahlil Gibran yang lain, sehingga mengerti betul ciri khas dari karya Kahlil Gibran, baik dari gaya bahasa , cara menggambarkan tokoh atau cara penyampaian makna dan isi cerita. Dengan memahami secara keseluruhan maka diharapkan akan lebih mudah dalam menerjemahkan karya tersebut ke dalam bentuk arsitektural.
 - b) Literatur yang berisi tentang bagaimana cara menerjemahkan suatu karya sastra ke dalam bentuk arsitektural.
 - c) Literatur yang berhubungan dengan persyaratan teknis perpustakaan umum dan berisi tinjauan teoritis perpustakaan umum , sekaligus juga berfungsi untuk menjembatani antara kebutuhan dan karakter perpustakaan umum dengan esensi dari " Voice of the Master"
4. Mencari jenis-jenis perpustakaan dari internet, untuk mengetahui tipologi perpustakaan , atau mencari ide / gagasan yang dapat membantu proses pengembangan ide.

1.7

1.6.2 Pengolahan Data

1. Dengan survey ke lapangan akan didapat data tentang luasan site, kemudian dilakukan analisis site, sehingga diketahui bagaimana posisi bangunan supaya tidak banyak menerima sinar matahari berlebihan , tetapi sekaligus mampu mengoptimalkan pemanfaatan sinar matahari.
2. Dengan memperoleh data dari perpustakaan dan BAPPEDA , maka :



- a. Kita dapat mengetahui adanya suatu permasalahan sehingga dapat ditemukan pemecahan/solusi
 - b. Didapat organisasi ruang perpustakaan, urutan aktivitas pengguna perpustakaan sehingga akan menghasilkan organisasi ruang.
 - c. Akan diketahui berapa BC dari perpustakaan, garis sempadan yang diijinkan untuk site pada Jl.Jendral Sudirman .
3. Literatur pertama tentang perpustakaan untuk mengetahui organisasi ruang perpustakaan , urutan aktivitas pengguna, hubungan ruang , jenis ruang , standar ukuran ruang dan karakter pengguna. Sedangkan literatur yang kedua tentang karya sastra khususnya karya sastra Kahlil Gibran untuk mengetahui gaya bahasa , karakter tokoh, tema, plot dan elemen arsitektural yang terdapat dalam “ Voice of the master “. Kemudian kedua unsur tersebut digabungkan menjadi satu yang dituangkan ke dalam konsep rancangan sehingga menghasilkan bentuk arsitektural.

1.7 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan diarahkan pada transformasi karya Kahlil Gibran “ Voice of the master “ dan elemen-elemen transformasi ke dalam konsep rancangan yang kemudian dituangkan dalam rancangan.



1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Yaitu berisi batasan dan pengertian judul, latar belakang permasalahan, fungsi, tujuan, sasaran, ruang lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika penulisan, keaslian penulisan.

BAB II TINJAUAN TEORITIS

Berisi tentang tinjauan teoritis, yang mencakup persyaratan teknis, kebutuhan ruang, unsur-unsur pembentuk suasana ruang, jenis layanan, keuntungan dan kerugian sistem layanan, pengaruh warna dan bahan atau material terhadap fungsi ruang, studi tipologi perpustakaan, penggolongan ruang-ruang perpustakaan, besaran ruang perpustakaan, standar ruang dan sirkulasi dalam perpustakaan.

BAB III “ VOICE OF THE MASTER “ DALAM ARSITEKTUR

Berisi tentang sekilas naskah tentang “ Voice of the Master “, elemen-elemen transformasi dari “ Voice of the Master “ dalam upaya penyampaian makna serta isi yang terkandung dalam “ Voice of the Master “ serta studi precedent proyek serupa.

BAB IV KONSEP

Dari hasil dan studi literatur didapatkan poin-poin penerjemah sebuah teks karya sastra ke dalam bentuk arsitektural melalui deskripsi yang ada dalam naskah, alur (plot), struktur karya, tema utama dan interpretasi karakter tokoh utama maupun melalui perwujudan maupun suasana dan gambaran peristiwa yang terjadi sekaligus konsep filosofis yang diterjemahkan dalam ruang, sirkulasi, gubahan masa dan penampilan bangunan (façade).

DAFTAR PUSTAKA

Berisi daftar literature yang digunakan

LAMPIRAN



1.9 Keaslian penulisan

untuk menghindari duplikasi dalam penulisan tugas akhir , berikut adalah beberapa tugas akhir yang digunakan sebagai studi literature :

1. Judul : Perpustakaan Anak di Yogyakarta

Dengan penekanan pada suasana ruang yang memberikan kenyamanan gerak sesuai dengan karakteristik anak yang aktif dan dinamis

Oleh : Retno Handayani , JUTA UII

Perbedaan : Judul diatas menitikberatkan pada perpustakaan untuk anak dan sesuai dengan karakteristik anak , Sedangkan permasalahan yang ada disini adalah menciptakan perpustakaan umum yang terdiri dari anak-anak dan dewasa, yang tentu saja mempunyai perbedaan karakter.

2. Judul : Perpustakaan Umum Kabupaten daerah tingkat II Bantul

Dengan menciptakan suasana ruang yang rekreatif sebagai daya tarik pengunjung perpustakaan.

Oleh : Agung Yuni Eko , JUTA UII

Judul : Perpustakaan Nasional Prop DIY

Penekanan pada suasana yang informatif , edukatif , rekreatif

Oleh : Aendi , JUTA UII

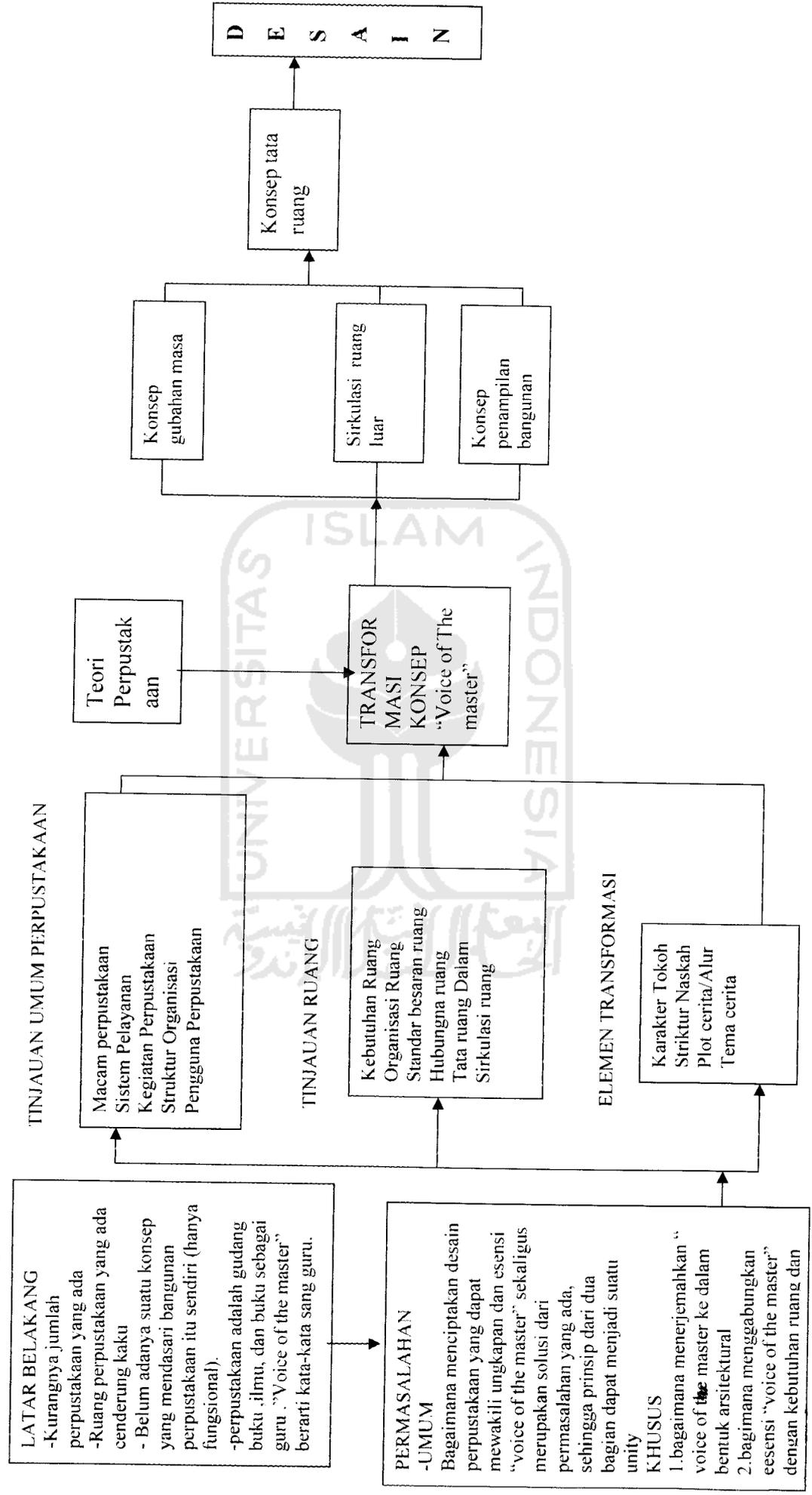
Perbedaan : Perpustakaan tersebut menitik beratkan pada perpustakaan yang edukatif dan rekreatif tetapi tidak melalui proses penerjemahan suatu karya yang kemudian dijadikan konsep bangunan ataupun penampilan bangunan . Sedangkan pada penulisan ini , selain juga penekanan pada ruang perpustakaan yang edukatif dan rekreatif, juga menjadikan sebuah karya sastra sebagai sumber inspirasi.



Jl. Tent. Pelajar
10
Jl. Buruh
0.5 surabaya

PERPUSTAKAAN DAN DESAIN DI PERPUSTAKAAN
PROPOSAL: Voice of the Master by A. G. Pratiwi

1.10. Kerangka Pola Pikir

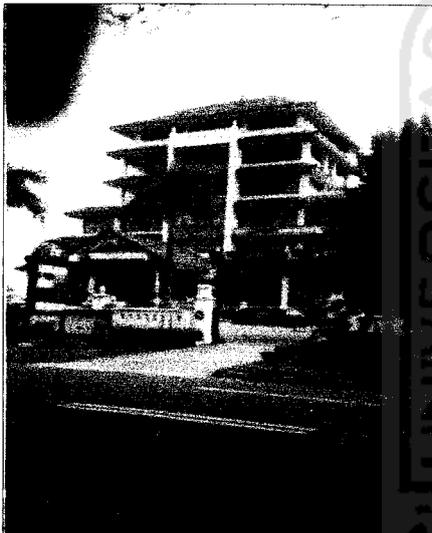




5. Alasan Pemilihan Site :

1. Lokasi Strategis

Lokasi site terletak pada pertigaan besar , mudah dijangkau , berada pada sisi Jl.Jendral Sudirman yang merupakan salah satu jalan besar dan cukup dikenal.Selain itu lokasi ini juga dekat dengan terminal bis yang menjadikan lokasi ini menjadi aksesible / mudah diakses karena banyak dilalui angkutan kota.Lokasi ini awalnya adalah bank BDN yang kemudian beralih fungsi menjadi rumah makan KFC.



Gambar 1: KFC, Jl.jendral Sudirman
Yogyakarta



Gambar 2 : Ruas Jl. Jendral Sudirman

2. Dekat dengan lokasi pendidikan

Lokasi ini sangat cocok untuk didirikan perpustakaan karena banyak terdapat sarana pendidikan di sekitar site diantaranya, pada sisi utara site terdapat SMU 6 , sebelah timur berbatasan dengan SMP 8 dan beberapa sekolah yang berada tidak jauh dari lokasi yaitu SMU Stela Duce , SMU 9 , SMP 5 dan UGM yang kesemuanya berjarak kurang lebih hanya 1 km dari lokasi site.



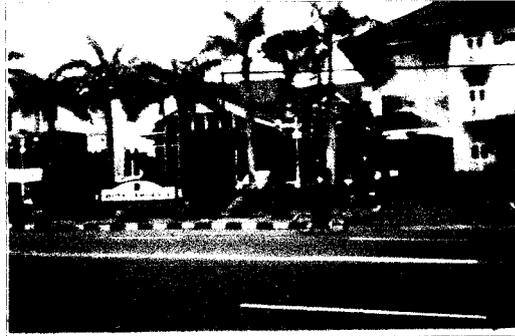
Gambar 3 : SMU 6 Yogyakarta



Gambar 4 : Kampus UGM Yogyakarta

3. Dekat dengan sarana perekonomian

Lokasi site berada diantara jalan C.Simanjuntak dan Jalan jenderal Sudirman. Jl.C.Simanjuntak terdapat banyak pusat pertokoan , bahkan hampir seluruh sisi jalan digunakan untuk kepentingan komersil , sedangkan pada Jl.Jendral Sudirman banyak terdapat sarana penting diantaranya Bank-bank , hotel-hotel , perkantoran , dll. Sehingga kedua jalan ini menjadi sangat strategis.



Gambar 5 : Hotel Mercure Yogyakarta



Gambar 6 : Galeria Mall ,Jl.jendral Sudirman Yogyakarta



Gambar 7 : Ruas Jl.C.Simanjuntak, Yogyakarta