

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Judul Proyek

Perpustakaan Berbasis Digital melalui pendekatan arsitektur *biophilic*.
Studi kasus : di Kota Bogor

1.2 Batasan Judul

Perpustakaan sebenarnya berfungsi sebagai fasilitas penyimpanan untuk koleksi buku dan publikasi. Selain itu, perpustakaan digital adalah pemasok sumber daya dan layanan untuk komunikasi, pembelajaran, penelitian, dan pengajaran yang diorganisasikan ke dalam data digital yang dapat diakses di masa mendatang.

Yang di padukan dengan *greenspace* melalui penerapan arsitektur Biophilik dengan tujuan untuk menciptakan ruang yang dapat beradaptasi di dalam meningkatkan kesejahteraan hidup manusia baik secara fisik maupun mental.

1.3 Latar Belakang

Minat baca sendiri tengah menjadi pembicaraan hangat di kalangan masyarakat, dan tingginya kasus buta huruf di Indonesia mencapai 1,71 persen atau 2.961.060 orang dari jumlah penduduk pada tahun 2020 dari hasil survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2020, walaupun jumlahnya mengalami sedikit penurunan ketimbang tahun 2019 yang jumlahnya mencapai 1,78%. minat membaca kalangan pelajar di daerah luar DKI Jakarta masih tergolong rendah.

Rendahnya Minat baca pada generasi muda pada saat ini disebabkan karena beberapa faktor seperti; Kurangnya kesadaran orang tua akan pentingnya giat membaca sejak dini, Minimnya koleksi buku, masyarakat kurang peduli akan kehadiran tempat membaca, dan pengaruh social media

ataupun game. minat membaca sendiri memang berasal dari dorongan hati yang tinggi pada personal masing masing individu. Tetapi perpustakaan umum sendiri terlalu membosankan bagi generasi masa kini, yang merasa gadget jauh lebih menarik minat generasi masa kini, maka dari itu sudah saatnya perpustakaan berevolusi mengikuti perkembangan jaman dengan memberikan pengalaman yang asik dalam membaca hal itu merupakan salah satu sasaran yang ingin di capai untuk meningkatkan minat baca masyarakat di Kota Bogor khususnya.

Perpustakaan digital adalah perpustakaan digital yang memiliki banyak koleksi cetakan dalam format digital yang dapat diakses oleh komputer dan perangkat lainnya. Itu bertempat di gedung terkomputerisasi. Sistem ini akan sangat membantu pustakawan dalam memanfaatkan fitur-fitur otomatis yang tersedia, sehingga proses pembuatan perpustakaan lebih efisien dan menguntungkan baik bagi pustakawan maupun pengguna perpustakaan. Metode ini membuatnya sangat mudah bagi pengguna sistem untuk mendapatkan semua informasi.

Namun, tingkat adopsi teknologi yang tinggi tidak serta merta menghasilkan hasil yang baik, kenyamanan, dan efek yang menyenangkan dalam kehidupan sehari-hari. Memanfaatkan teknologi secara berlebihan, bodoh, atau tidak bertanggung jawab berpotensi menimbulkan efek berbahaya bagi kesehatan mental pengguna. Tanda-tanda stres emosional dan fisik, seperti depresi dan gangguan kecemasan, adalah contoh penyakit kesehatan mental yang sering terjadi.

Kesehatan mental merupakan sebuah kondisi ketika individu merasakan ketenangan batin, tenang dan nyaman sehingga memungkinkan individu tersebut menikmati kehidupan sehari-hari dan menghargai orang di sekitarnya. Mereka mungkin memanfaatkan kemampuan mereka sebaik-baiknya untuk menenangkan pikiran mereka saat menghadapi kesulitan hidup. Membaca memberikan manfaat antara lain kemampuan meredakan

ketegangan, menyibukkan pikiran, memberikan hiburan, dan ketenangan, sehingga generasi muda yang menyenangnya akan memiliki ketenangan batin, kenyamanan, dan kecerdasan dalam mengatur emosinya.

Di bidang arsitektur, arsitek dapat mempromosikan kesehatan lingkungan dan manusia. Salah satu contohnya adalah pembangunan gedung-gedung hijau yang ramah lingkungan. Bangunan dengan arsitektur biophilic dan bahan alami merupakan upaya untuk menciptakan lingkungan hijau buatan di daerah padat penduduk kota. Tugas seorang arsitek dalam situasi ini adalah memikirkan bagaimana merancang ruang perpustakaan yang dapat terlibat dalam pembangunan modern dan memperhatikan faktor lingkungan. Kemajuan teknologi memberikan dampak positif dan negatif bagi masyarakat. Dampak negatifnya antara lain masalah kesehatan mental yang meningkat akibat era digitalisasi ini dan menyerang generasi muda akibat dampak negatif penggunaan media sosial yang berlebihan. Dengan mendesain ruang baca dengan gaya modern yang dapat mendorong produksi hormon bahagia dalam tubuh, yang dapat meningkatkan mood seseorang dan menurunkan stress. Dengan mendesain area baca yang dapat dipadukan dengan area hijau, seperti Perpustakaan Digital dengan Penerapan Arsitektur Biofilik, yang tergabung dalam penerapan Arsitektur Biofilik yang dapat membantu dalam pengurangan stres.

Membaca dapat menurunkan tingkat stres hingga 68%, sehingga perpustakaan kini dapat menjadi tempat rekreasi edukatif yang menyenangkan bagi orang dewasa maupun anak-anak. Arsitektur biofilik ini bertujuan untuk menciptakan ruang yang dapat beradaptasi dalam meningkatkan kesejahteraan hidup manusia secara fisik dan mental. Karena perpustakaan tidak lagi diasosiasikan dengan hal yang membosankan dan monoton.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa manfaat Perpustakaan Digital dengan Penerapan Arsitektur Biofilik adalah: (1) meningkatkan minat

baca masyarakat dengan konsep masyarakat berbasis teknologi; (2) menyediakan tempat yang nyaman dan memiliki kemampuan untuk berpartisipasi dalam penyembuhan sehingga dapat mengubah persepsi masyarakat terhadap perpustakaan; dan (3) mengembalikan fungsi. Perpustakaan sebagai sumber ilmu pengetahuan mulai ditinggalkan di zaman modern ini.

1.4 Maksud dan Tujuan

1.4.1 Maksud

Dengan membangun ruang baca berteknologi canggih dengan konsep ruang hijau, yang dapat menurunkan tingkat stres pada masyarakat yang memiliki stereotype negatif terhadap perpustakaan sebagai tempat yang membosankan dan monoton untuk menghabiskan waktu, serta menurunkan tingkat depresi pada generasi muda. Dengan penggunaan media sosial yang berlebihan, tujuan diadakannya pemilihan ini adalah untuk meningkatkan minat baca warga Kota Bogor.

1.4.2 Tujuan

Tujuan yang ingin di capai dalam pemilihan proyek ini adalah sebagai berikut :

1. Bertujuan untuk memberikan wadah untuk membaca, sehingga dapat mencerdaskan anak bangsa dalam pendidikan dan berliterasi dengan konsep penataan ruang hijau berdasarkan pendekatan desain biophilik.
2. Menciptakan ruang baca yang nyaman dan tidak membosankan bagi masyarakat di Kota Bogor, sehingga dapat mengubah stigma terhadap perpustakaan yang membosankan dan monoton dengan konsep ruang yang mampu memberikan terapi/mengurangi stres.
3. Memperkenalkan ICT pada masyarakat di Kota Bogor dengan cara menerapkan perpustakaan berbasis komputer dengan ruang yang dilengkapi dengan penataan sirkulasi yang baik.

1.5 Rumusan Masalah

Rumusan Masalah dalam pembahasan *Green space digital Public Library ini* di titik beratkan kepada hal berikut :

- a. Bagaimana cara membuat ruang yang dapat memberikan rasa tenang dan nyaman ?
- b. Bagaimana teknologi di dalam bangunan tersebut ?
- c. Bagaimana cara menentukan style pada bangunan Perpustakaan Berbasis Digital melalui pendekatan Arsitektur *Biophilic* ?

Metodologi

Metode Deskriptif

Dengan mengadakan pengumpulan data sebanyak banyaknya dengan beberapa cara sebagai berikut :

Studi Literatur, mencari data sebanyak mungkin mengenai data data proyek yang sedang di kerjakan

Studi Lokasi, dengan cara melakukan survey ke lokasi site secara langsung untuk mengetahui kondisi sekitar site yang di peruntukan sebagai bangunan perpustakaan digital dengan kafe.

Studi Banding, melakukan pendataan dan penelitian terhadap perpustakaan digital guna mengetahui pemecah masalah yang ada nantinya.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika yang di gunakan dalam penulisan laporan perencanaan dan perancangan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang yang menopang landasan-landasan teori yang mendukung permasalahan yang ada

BAB II TINJAUAN DAN LANDASAN TEORI

Berisikan Tinjauan teori secara umum dan khusus yang terspesifikasi dengan data-data yang didapat diperlukan dalam penyelesaian dan pengaplikasian konsep dari bangunan.

BAB III PERMASALAHAN

Merupakan permasalahan-permasalahan yang ada yang dikaji dari beberapa sumber terkait permasalahan bangunan dan lingkungan tapak dan lokasi terhadap bangunan yang menjadidi penunjang fungsi penuh bangunan nantinya.

BAB IV ANALISIS

Analisis penyelesaian masalah yang ada berdasarkan data yang didapat dan akan diterapkan dalam penerapan konsep bangunan terlepas dari masalah-masalah yang didapatkan.

BAB V DASAR PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

Penerapan dari konsep dan tema dari bangunan terlepas dari pemecahan masalah yang ada dan pengaplikasiannya terhadap bangunan