

Adaptasi perilaku pada desain perpustakaan: *gesture* membaca

Achmad Wahid, Tika Ainunnisa Fitria

Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

*Email: wahidachmad644@gmail.com

Abstrak

Perpustakaan merupakan suatu wadah untuk meningkatkan karakteristik membaca dan merubah pola pikir dalam berinteraksi, baik di akademik, non akademik, dan masyarakat sosial. dengan perkembangan globalisasi, teknologi seringkali digunakan sebagai senjata untuk mengukur suatu kualitas, sehingga membentuk kebiasaan buruk bagi generasi millennial yang cenderung memiliki minat baca melalui media atau teknologi ketimbang (secara fisik) datang ke perpustakaan. Pentingnya merawat pendidikan agar membentuk suatu karakter terutama pada anak-anak usia dini yang baru mulai mengenal lisan maupun tulisan sehingga menumbuhkan rasa gemar membaca melalui media buku cerita bergambar, mengasah karakter gemar baca pada anak sangatlah penting untuk jenjang literasi jangka panjang. Perpustakaan bukan hanya sekedar layanan informasi, tetapi juga mendorong masyarakat untuk berpikir secara rasional dan berperilaku intelektual dalam bermusyawarah. Hanya saja wadah yang disediakan pemerintah sangatlah minim informasi, koleksi dan masih terkesan privat sehingga tidak menarik perhatian bagi para pembaca, perpustakaan yang sediakan juga harus memiliki kolektivitas agar berpotensi untuk meningkatkan gairah bagi para pembaca dengan kualitas yang ter jangkau, dalam hal ini pemerintah juga harus toleransi perihal fasilitas yang memadai agar meningkatkan pola pikir masyarakat sehingga tingkat minat baca dapat tersentralisasi. Namun masih banyak ketidaktransparanan yang menjadi masalah bagi suatu wadah, dengan adanya perpustakaan masyarakat mempunyai tempat berekspresi dan berkreasi sebagaimana menjadikan perpustakaan sebagai rumah literasi maupun sebagai gudang ilmu pengetahuan.

Kata Kunci: perilaku, literasi, adaptasi perilaku pada desain perpustakaan

Behavioral Adaptation in Library Design: Reading Gestures

Abstract

The library is a place to improve reading characteristics and change mindsets in interacting, both in academic, non-academic, and social communities. With the development of globalization, technology is often used as a weapon to measure quality, thus forming bad habits for the millennial generation who tend to have an interest in reading through media or technology rather than (physically) coming to the library. The importance of maintaining education in order to form a character, especially in early childhood who are just starting to know oral and written language so that they foster a love of reading through picture book media, honing the character of a love of reading in children is very important for long-term literacy levels. The library is not just an information service, but also encourages people to think rationally and behave intellectually in deliberation. It's just that the container provided by the government is very minimal in information, collections and still seems private so that it does not attract the attention of readers, the library provided must also have collectivity so that it has the potential to increase enthusiasm for readers with affordable quality, in this case the government must also be tolerant regarding adequate facilities in order to improve the mindset of the community so that the level of interest in reading can be centralized. However, there are still many intransparencies that are a problem for a container, with the existence of a library, the community has a place to express themselves and be creative, such as making the library a house of literacy or a warehouse of knowledge.

Keywords: behavior, literacy, behavioral adaptation in library design

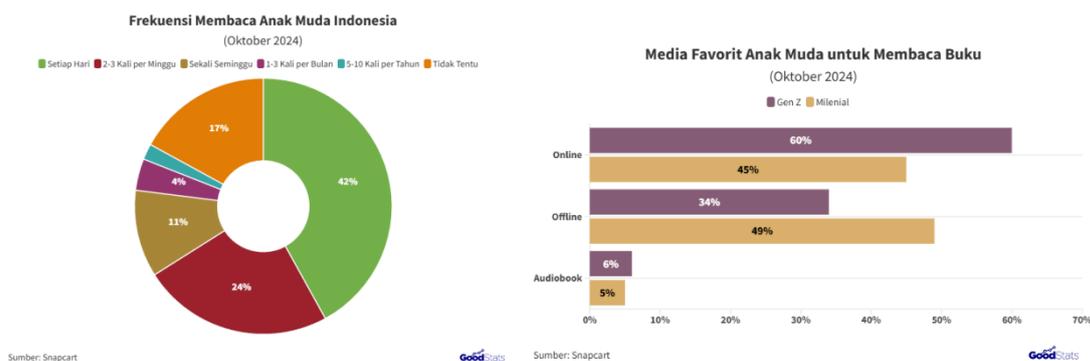
1. Pendahuluan

Minat baca masyarakat Indonesia masih tergolong rendah dikarenakan kurangnya minat baca. Budaya membaca yang kurang memadai juga menjadi salah satu akar permasalahan dari darurat literasi di Indonesia. Tingkat minat baca ini yang harus jadi tanggung jawab bagi individu untuk meningkatkan

pola pikir yang rasionalitas dengan memberikan suatu wadah yang layak bagi para pembaca yaitu perpustakaan sehingga masyarakat memiliki potensi untuk berekspresi, interaksi dan sosial dalam berliterasi ini agar mendorong kualitas berpikir yang baik. *Program For International Student Assessment (PISA)*. Menurut survei yang diadakan oleh Snapcart, sebanyak 88% responden anak muda tercatat suka membaca , baik secara *online* maupun *offline*. Adapun survei dilakukan secara daring pada Oktober 2024 melibatkan 591 responden. Sebanyak 17% mengaku tidak mempunyai kebiasaan membaca yang tetap, tergantung *mood* dan keadaan.



Gambar 1. Skor Literasi
 Sumber: Berbagai sumber, 2000



Gambar 2. Anak Muda Indonesia Suka Membaca
 Sumber: Snapcart, 2014

Banyak masyarakat di Indonesia tidak memiliki kebiasaan membaca dan lebih dominan menggunakan teknologi sebagai alat untuk berekspresi atau bermain media sosial. Sebagai contoh, rendahnya kesadaran membaca masyarakat Indonesia khususnya di Halmahera Tengah. Ditambahkan, kondisi perpustakaan yang terkesan kaku dan kuno, terlebih bagi kaum millennial. Perpustakaan memerlukan citra baru, menyenangkan dan asik untuk dikunjungi, serta mampu beradaptasi terhadap perilaku pengguna dan memenuhi fungsinya sebagai rumah literasi. Banyak daerah terpencil, seperti Halmahera Tengah, tidak memiliki wadah atau fasilitas yang memadai bagi minat baca dikarenakan tidak adanya dorongan dari pemerintah untuk menyediakan suatu tempat untuk mendukung keterampilan literasi. Anak-anak dan dewasa tidak memiliki kesempatan untuk membaca.



Gambar 3. Baca Melantai
Sumber: Peneliti, 2022

Anak-anak dan dewasa di Halmahera Tengah memiliki kebiasaan membaca dengan melantai. Perilaku unik ini dapat ditangkap menjadi konsep desain perpustakaan, khususnya pada ruang baca. Selain itu, minimnya tenaga listrik di Halmahera Tengah menjadi tantangan bagi desain perpustakaan di daerah ini. Penerapan *natural lighting* berpotensi sebagai pemecah permasalahan dimana mengoptimalkan cahaya alami yang masuk pada ruang-ruang perpustakaan, sehingga tidak tergantung penuh pada penggunaan tenaga listrik. Melalui desain arsitektur, diharapkan Indonesia, khususnya Halmahera Tengah, keluar dari darurat literasi. Diharapkan dapat menciptakan masyarakat yang cerdas, kritis, dan berdaya saing di era globalisasi dan masa mendatang. Sehingga dapat meningkatkan cara berpikir yang lebih baik, dengan hadirnya perpustakaan juga memberikan potensi yang sangat bagus untuk anak-anak dan dewasa di Halmahera Tengah ter khususnya.

Perpustakaan merupakan salah satu institusi penting dalam masyarakat, berfungsi sebagai pusat informasi dan pembelajaran yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan serta budaya. Di tengah kemajuan teknologi dan perubahan akses informasi, perpustakaan dituntut untuk memenuhi kebutuhan membaca. Perpustakaan sering identik hanya sebagai tempat penyimpanan buku. Berisi buku-buku tercetak dan dikelola secara tradisional dimana masih menggunakan konsep manual dalam operasionalnya. Dalam perkembangannya, perpustakaan berevolusi dan mengikuti perkembangan teknologi sesuai dengan kepentingan masyarakat. Perpustakaan kini tidak hanya sebagai pusat informasi, namun menciptakan informasi berbasis teknologi. Layanan yang disediakan meliputi berbagai konten, dari yang bercetak sampai dengan yang digital. Pustakawan lebih leluasa memilih koleksi yang diperlukan dengan cara praktis dan kekinian.

Sehingga, desain perpustakaan dituntut mampu memahami perilaku pengguna dan operasionalnya. Beberapa kegiatan yang dilakukan dalam perpustakaan, seperti membaca buku, mencari referensi, seperti mahasiswa tingkat akhir sering sekali mengunjungi perpustakaan. Aktivitas lainnya seperti berdiskusi, seminar, dan *launching* buku, sehingga ruang di perpustakaan disesuaikan dengan kebutuhan pengunjung, pustakawan dan staf. Perpustakaan memerlukan penataan ruang dibuat semenarik dan efisien mungkin. Seperti ruang membaca dan menulis, ruang diskusi, ruang koleksi buku, hingga ruang baca privat. Menyediakan ruang khusus baca anak dengan desain ruangan seperti tempat bermain anak agar menarik perhatian anak untuk selalu datang ke perpustakaan dan meningkatkan minat baca pada anak yang aktif. Berkaitan dengan permasalahan di atas dan mencermati perilaku membaca anak-anak dan orang dewasa di Halmahera Tengah, maka diperlukan desain perpustakaan berbasis pada *gesture* membaca dan optimalisasi cahaya alami pada ruang bacanya. "Buku adalah jendela dunia", membaca bukan hanya sekedar aktivitas, tetapi membuka pengetahuan dan imajinasi bagi anak-anak.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang diambil adalah studi preseden dan literature. Studi preseden diperlukan sebagai contoh dan sumber inspirasi pada proses desain perpustakaan. Lebih lanjut, hal ini mampu memperkuat konsep dan solusi desain. Sedangkan literatur pada penelitian ini merujuk pada perilaku

sebagai penguat konsep desain. Perilaku arsitektur, khususnya terkait dengan gestur atau sikap saat membaca diperlukan dalam desain ruang-ruang dalam perpustakaan.

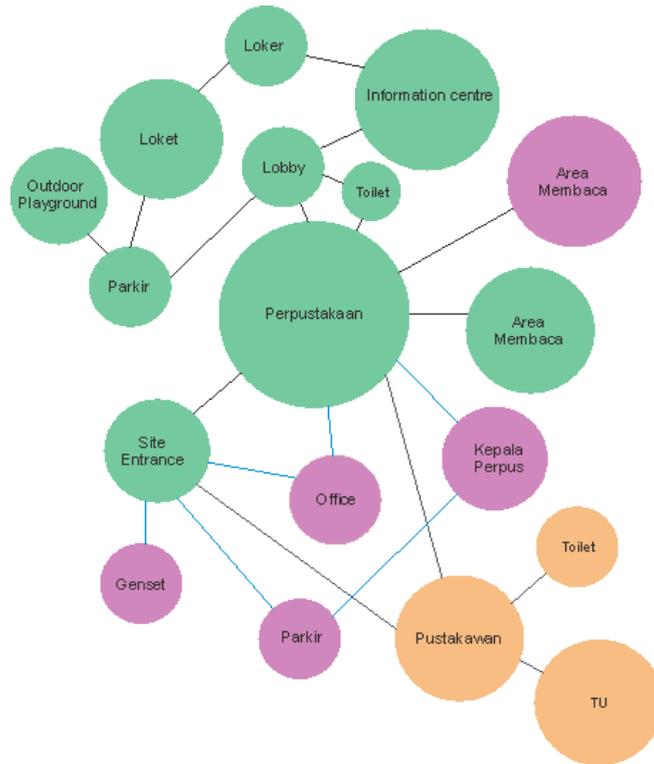


Gambar 4. Perpustakaan TA-St-Germain
Sumber: ACDF Architecture, 2023

Perpustakaan TA-St-Germain berfungsi sebagai perpustakaan, pusat kebudayaan, dan ekstensi. Berada di Saint-Hyacinthe, Kanada dengan Arsitek: Arsitektur ACDF, 52.200 kaki persegi, dibangun pada tahun 2023. Sirkulasi mempertimbangkan hubungan antar ruang. Ruang yang sering digunakan, seperti ruang membaca, harus mendapatkan cahaya alami yang cukup, sedangkan ruang yang kurang sering digunakan bisa mendapatkan pencahayaan yang lebih terbatas. Sirkulasi Horizontal, merupakan pergerakan di sepanjang lantai yang memungkinkan akses antara ruang-ruang yang berbeda. Contohnya adalah koridor, lorong, dan ruang terbuka yang menghubungkan berbagai area dalam bangunan.

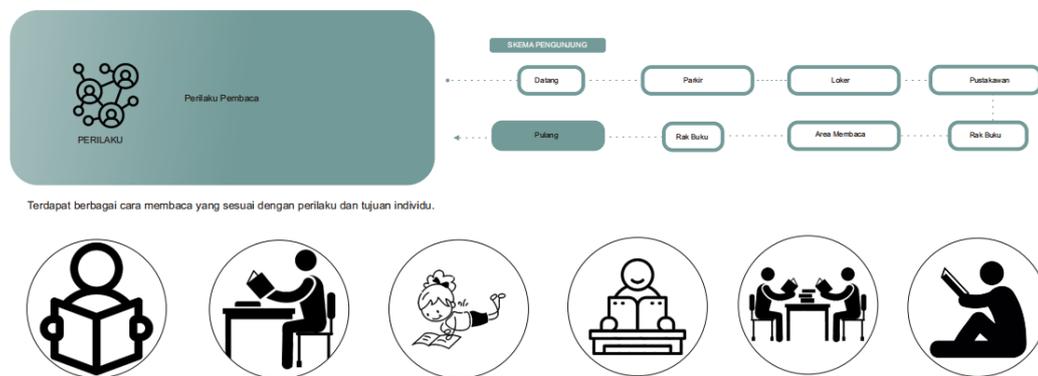
3. Hasil dan Pembahasan

Pada diagram berikut, membagikan beberapa jalur pada luar dan dalam bangunan sehingga jalur yang ditempuh memiliki sirkulasi yang berbeda agar akses pada ruang dapat diminimalisir dengan baik.



Gambar 5. Diagram
 Sumber: Peneliti, 2025

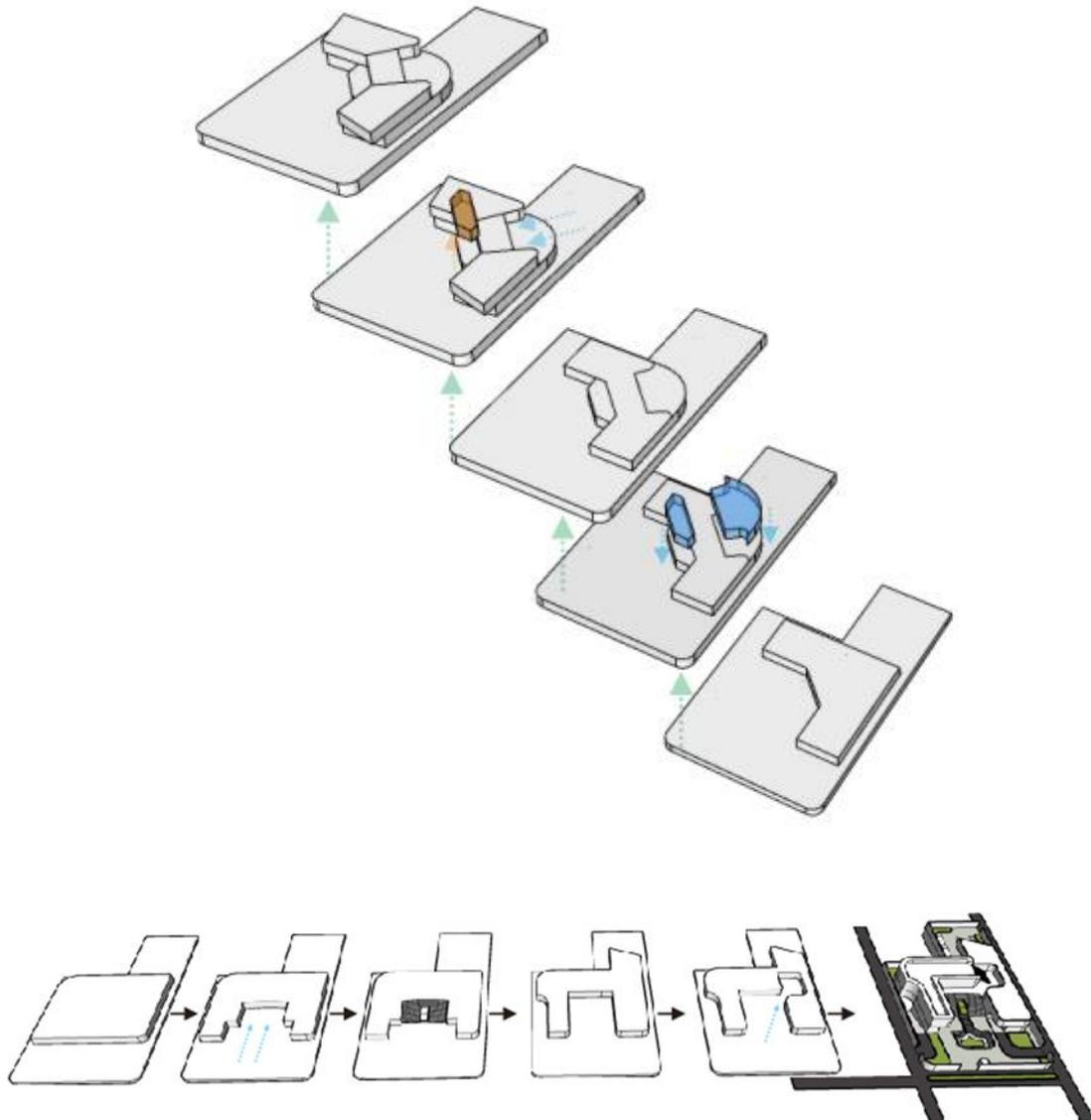
Perilaku pembaca dengan berbagai kebiasaan gestur, membaca situasi atau kondisi dengan memperhatikan petunjuk non-verbal (*gesture*) dan konteks sosial dan kebiasaan yang ada di dalam interaksi sehari-hari. Hubungan antara manusia dan ruang dapat dicapai melalui interpretasi gerakan tubuh (Fitria, 2023).



Gambar 6. Skema Pengunjung
 Sumber: Peneliti, 2025

Pada gubahan ada beberapa bukaan pada area tengah bangunan untuk meminimalisir cahaya matahari yang masuk pada dalam bangunan. gubahan bangunan dengan konsep cahaya alami tidak hanya meningkatkan estetika dan kenyamanan, tetapi juga mendukung prinsip keberlanjutan dengan mengurangi penggunaan energi buatan. Bangunan yang memperhatikan perubahan musim, waktu, dan pergerakan matahari agar pencahayaan alami dapat dimanfaatkan secara maksimal. Bentuk bangunan

yang memanfaatkan perbedaan tinggi atau lengkungan bisa mengarahkan cahaya alami ke bagian-bagian tertentu, menciptakan bayangan yang menarik, dan menghasilkan efek pencahayaan yang dinamis sepanjang hari. Salah satu tujuan utama dari konsep cahaya alami adalah efisiensi energi. Penggunaan cahaya alami mengurangi ketergantungan pada lampu listrik, menghemat energi, dan juga dapat meningkatkan kenyamanan penghuninya dengan pencahayaan yang lebih alami dan ramah lingkungan.



Gambar 7. Gubahan Massa
Sumber: Peneliti, 2025

Pencahayaan alami pada bangunan perpustakaan memiliki peran yang sangat penting, baik dari segi kenyamanan pengguna, efisiensi energi, hingga menciptakan suasana yang mendukung aktivitas membaca dan belajar. Menggunakan cahaya alami dengan bijak di ruang perpustakaan dapat mengurangi ketergantungan pada pencahayaan buatan, menciptakan suasana yang menyegarkan, dan meningkatkan pengalaman pengguna. Dengan minimnya kelistrikan pada daerah tersebut sehingga pada bangunan ini memiliki beberapa bukaan untuk memanfaatkan pencahayaan alami pada ruang.



Gambar 8. Interior Perpustakaan
Sumber: Peneliti, 2025

4. Kesimpulan

Desain perpustakaan dipengaruhi oleh faktor perilaku membaca, yaitu 1) *gesture* dan 2) pengalaman meruang. Melalui pencermatan *gesture* membaca, maka ruang-ruang akan berfungsi secara optimal, sesuai dengan karakter pengguna. Sedangkan bagaimana ruang-ruang mampu memberikan solusi desain, pada permasalahan ini adalah optimalisasi cahaya alami. Kedua hal tersebut merupakan proses dimana arsitektur mampu adaptif terhadap perilaku pengguna. Kedepannya, diharapkan penelitian dapat

dikembangkan dengan memasukkan unsur kelokalan lainnya baik perilaku maupun kondisi eksisting spesifik lainnya.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada Program Studi Arsitektur, Universitas Aisyiyah Yogyakarta dan Health Architecture Design Laboratory.

Daftar Pustaka

- Fitria, T. A., Rasidi, M. H., Said, I. and Firdaus, R. (2022) 'Local Elements Defining Transitional Spaces as a Territorial Strategy at an Urban Village in the City of Yogyakarta, Indonesia', *International Journal of Sustainable Development and Planning*, 17(6), pp. 1821–1829.
- Kawuryan, F., & Raharjo, T. (2012). Pengaruh stimulasi visual untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak disleksia. *Jurnal Psikologi: PITUTUR*, 1(1), 9-18.
- Kourik, E. 1998. *The lavender garden: beautiful varieties to grow and gather*. San Francisco: Chronicle Books.
- Lestari, Dian Endang, et al. "Systematic Literature Review: Pemahaman Konsep Matematis siswa ditinjau dari Self-Efficacy pada pembelajaran Concept Attainment." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8.4 (2023): 2696-2702.
- Masruroh, F., & Ramiati, E. (2022). Pembentukan karakter gemar membaca pada anak usia dini melalui media buku cerita bergambar. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 2(6), 576-585.
- Mumpuni, P. W., Widayat, R., & Aryani, S. M. (2017). Pencahayaan Alami Pada Ruang Baca Perpustakaan Umum Kota Surabaya. *Vitruvian: Jurnal Arsitektur, Bangunan, dan Lingkungan*, 6(2), 185908.
- Nikmah, N. N. K., & Hidayat, M. A. (2024). Hiperrealitas Pembaca pada Utas Alternative Universe Boys Love Karakter Anime Chainsaw Man di X (Twitter). *Journal of Urban Sociology*, 1(1), 27-43.
- Nurhaiza, N., & Lisa, N. P. (2019). Optimalisasi Pencahayaan Alami pada Ruang. *Arsitekno*, 7(7), 32-40.
- Rahmi, Febriana, and Gianti Elsa Putri. "Pengaruh self-efficacy terhadap pemahaman konsep matematika siswa pada pembelajaran model discovery learning." *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika* 10.01 (2020): 27-34.
- Sandjaja, S. (2001). Pengaruh keterlibatan orang tua terhadap minat membaca anak ditinjau dari pendekatan stres lingkungan. *Psikodimensia kajian ilmiah psikologi*, 2(1), 17-25.
- Samodra, F. T. B. (2017). Optimasi WWR untuk Penghawaan dan Pengendalian Kebisingan Lingkungan dalam Hunian Tropis Lembab. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, 6(1).
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Putri%2C+2017%3B+Trianingsih.%2C+2019&oq=