

PENERAPAN UNSUR EDUTAIMENT PADA RUANG BACA LANSIA DAN DISABILITAS PADA PERPUSTAKAAN NASIONAL REPUBLIK INDONESIA

Muhammad Irsyad Olney¹, Novrizal Primayudha²

^{1,2} Program Studi Desain Interior, Fakultas Arsitektur & Desain, Institut Teknologi

Nasional Bandung

Email: irsyads973@gmail.com

ABSTRAK

Perpustakaan merupakan salah satu sarana tempat untuk memperoleh edukasi dan informasi bagi berbagai kalangan, namun beberapa perpustakaan memiliki fasilitas membaca yang bias bagi mereka yang sudah berusia lanjut ataupun memiliki kekurangan fisik. Perpustakaan Nasional Republik Indonesia memiliki ruang baca untuk golongan lansia dan disabilitas yang memberi peluang untuk memaksimalkan aktivitas dan kenyamanan pada pengguna ruang. Dengan menggunakan konsep "Edutainment" dan pencampuran teknologi modern saat ini, diharapkan bisa memberi layanan dan fasilitas lebih untuk golongan-golongan tersebut serta memberi keunikan tersendiri dari ruangan lansia dan disabilitas ini. Diharapkan perancangan proyek ini bisa bertahan tanpa adanya banyak perubahan di tahun-tahun mendatang.

Kata kunci: Edutainment, Modern, Perpustakaan Nasional

ABSTRACT

Libraries are one of the places to get education and information for various groups, but few libraries have reading facilities that are biased towards those who are elderly or have physical disabilities. The National Library of the Republic of Indonesia has a reading room for the elderly and disabled that allows users to maximize activity and comfort. By using the concept of "Edutainment" and mixing modern technology today, it is hoped that it can provide more services and facilities for these groups and provide its own uniqueness from this elderly and disabled room. It is hoped that the design of this project can survive without much change in the coming years.

Keywords: Edutainment, Modern, National Library

PENDAHULUAN

Perpustakaan merupakan suatu tempat dan sarana mengoleksi buku dan media yang bersifat informatif untuk berbagai kalangan masyarakat, perpustakaan memiliki fungsi sebagai tempat membaca namun juga menjadi tempat mencari informasi dan berbagai bentuk rekaman dari waktu yang baru sampai yang terdahulu. Perpustakaan Nasional Republik Indonesia adalah perpustakaan titipan resmi Indonesia yang terletak di Gambir, selatan Lapangan Merdeka, Jakarta. Untuk menunjang berbagai aktivitas, fasilitas dan sarana pada Perpustakaan ini, dibutuhkan perancangan interior yang dapat membantu menunjang berbagai hal tersebut.

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia selalu dikunjungi oleh perpustakawan, kalangan mahasiswa dan kunjungan sekolah, setiap kalangan memiliki aktivitas yang harus difasilitasi dengan fasilitas interior yang bisa menunjang berbagai aktivitas pengunjung serta staff perpustakaan dari berbagai aspek seperti tata letak, sirkulasi dan penghawaan, dan lainnya. Indonesia merupakan negara yang kaya dengan kebudayaan serta pengetahuan, mulai dari artefak, beragam alat dari berbagai tradisi dan kebudayaan, seni dan lain lain, oleh karena itu berbagai bentuk dokumentasi dari berbagai bentuk kebudayaan diatas sangatlah banyak dan lengkap di Perpustakaan Nasional. Hotel dengan ini disimpulkan bahwa Perpustakaan Nasional Republik Indonesia mempunyai peran yang penting sebagai sarana edukasi. Selain itu, dikarenakan banyak potensi yang bisa dimaksimalkan dari beberapa aspek interiorm penulis tefrtarik untuk merancang Desain Interior Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.

KAJIAN TEORI

Perpustakaan

Menurut Sutarno NS "Perpustakaan merupakan meliputi suatu ruangan, bab dari Gedung atau bangunan atau Gedung tersendiri yang berisi buku koleksi, yang diatur dan disusun sedemikian rupa, sehingga gampang untuk dicari dan dipergunakan kalau sewaktu-waktu dibutuhkan oleh pembaca". Sedangkan menurut Yustina Sri Hartani yang lebih menyimpulkan fungsi perpustakaan "Perpustakaan adalah institusi yang menyediakan bahan pustaka dan informasi untuk kepentingan pembelajaran, penelitian, dan pengembangan masyarakat, dengan cara mengumpulkan, mengelola, dan menyediakan akses terhadap berbagai sumber informasi"

Pendekatan Edutainment

Konsep "Edutainment" memadukan kata "education" yang berarti edukasi dan "entertainment" yang berarti hiburan, gabungan dari dua kata ini memberi arti proses belajar yang menyenangkan dan memberi kesan baru pada aktivitas belajar dan menyerap informasi agar tidak selalu kaku.

Pendekatan Ergonomi

Penerapan ergonomi dapat dilakukan melalui 2 (dua) pendekatan, yaitu pendekatan kuratif dan pendekatan potensial. Pendekatan kuratif dapat dilakukan pada

suatu proses yang sudah atau sedang berlangsung dan kegiatannya berupa intervensi, perbaikan, ataupun modifikasi proses yang sedang atau sudah berjalan. Sementara itu, pendekatan konseptual dilakukan sejak awal perencanaan dengan mengetahui kemampuan adaptasi pustakawan sehingga dalam proses kerja selanjutnya sudah berada dalam batas kemampuan yang dimiliki.

METODELOGI

Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2012:2) mengungkapkan bahwa: "Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dibuktikan pada suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah. Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan interior pada ruang baca lansia dan disabilitas pada PERPUSNAS RI ini merupakan penelitian yang menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis sekunder, dengan mengkaji data data berupa kata-kata dan gambar yang didapat dari berbagai sumber yang berada di internet seperti jurnal dan juga sumber tertulis yaitu buku, yang kemudian dikaji lebih untuk di analisa hingga menemukan penyelesaian masalah.

Teknik Pengumpulan Data

Data Primer

Data ini didapatkan secara Tindakan survey langsung ke lapangan dengan mengobservasi fasilitas yang ada pada Gedung Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. Data ini dibutuhkan agar mengetahui secara langsung permasalahan dan kondisi yang terdapat pada perpustakaan ini.

Data Sekunder

Data ini didapatkan melalui wawancara dari pihak pengunjung serta staff Perpustakaan Nasional Republik Indonesia serta mencari informasi dari media internet.

PEMBAHASAN

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Perpusnas) adalah Lembaga pemerintah Nonkementerian yang melaksanakan tugas pemerintahan dalam bidang perpustakaan yang berfungsi sebagai perpustakaan pembina, perpustakaan rujukan, perpustakaan deposit, perpustakaan penelitian, perpustakaan pelestarian, dan pusat jejaring perpustakaan serta berkedudukan di ibu kota negara.

(<https://www.neliti.com/id/perpusnas>).

Perpustakaan Nasional Nasional Republik Indonesia memiliki visi: "Terwujudnya Indonesia Cerdas Melalui Gemar Membaca Dengan Memberdayakan Perpustakaa

Penerapan Unsur Edutainment Pada Ruang Baca Lansia Dan Disabilitas Pada Perpustakaan Nasional Republik Indonesia

Misi dari Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, yaitu:

Terwujudnya Layanan Prima

Terwujudnya perpustakaan sebagai pelestari khazanah budaya bangsa

Terwujudnya perpustakaan sebagai standar nasional perpustakaan



Gambar 4. 1 Tampak depan pintu masuk utama Perpustakaan Indonesia. (sumber: www.kompasiana.com)



Gambar 4. 2 Logo Perpustakaan Nasional

Analisa Ruang Lansia dan Disabilitas Perpustakaan Nasional RI Main Entrance

Dari hasil survey data yang didapatkan dari survey lapangan langsung dan melalui data sekunder, area masuk dari ruang baca lansia dan disabilitas memiliki ukuran yang memadai untuk alur masuk pengunjung dari mereka yang berjalan kaki atau menggunakan kursi roda namun tempat informasi dan bantuan dari jalur masuk memiliki jarak yang jauh.



Gambar 4. 3 Jalan Masuk Ruang Baca Lansia dan Disabilitas (sumber : Irsyad,2022)

Perencanaan perancangan pada area ini ditujukan untuk tidak hanya memaksimalkan alur pengunjung namun memberi fasilitas layanan yang berletak di samping jalan masuk agar pengunjung bisa mendapat bantuan layanan yang diperlukan tanpa harus menempuh jarak jauh.

Area Baca

Dari hasil survey langsung ke lapangan, area baca pada ruang disabilitas sudah memiliki fasilitas yang memadai bagi golongan lansia namun kurangnya ruang bagi mereka yang memiliki kondisi penglihatan dan pengunjung yang menggunakan kursi roda. Jarak antar furniture juga terlalu rapat dan memberi kesan sempit pada pengunjung serta jarak antar rak buku di sampingnya juga dirasa terlalu dekat.



Gambar 4. 4 Area Baca pada Ruang Baca Lansia dan Disabilitas (sumber: Irsyad,2022)

Perancangan baru dapat menggunakan konsep co-working juga agar dapat menyatukan berbagai golongan pengunjung pada satu tempat dan mendukung interaksi social antara

Penerapan Unsur Edutainment Pada Ruang Baca Lansia Dan Disabilitas Pada Perpustakaan Nasional Republik Indonesia

pengunjung namun tetap memberi ruang untuk orang-orang yang ingin tetap focus pada keperluan individu masing-masing.



Gambar 4. 5 Contoh Area Co-working (sumber: www.creativebloq.com,2023)

Dengan memanfaatkan pemanfaatan pada konsep co-working, diharapkan juga dapat mendukung konsep edutainment dan memberi pengalaman mencari informasi yang menghibur bagi segala golongan yang berada di ruang baca lansia dan disabilitas.

Area Koleksi

Area Koleksi pada ruang baca lansia dan disabilitas memiliki koleksi yang terbilang lengkap, dan sebagian besar ditujukan bagi mereka yang memiliki gangguan penglihatan, namun sebagian besar rak buku tidak memiliki penanda seperti braille yang memungkinkan pengunjung untuk mengetahui jenis koleksi pada setiap rak dan harus memeriksa setiap buku satu persatu.



Gambar 4. 6 Rak Buku

Disabilitas (sumber : [Irsyad,2022](#))

ruang Baca Lansia dan

Rak buku yang digunakan juga kurang bervariasi sehingga ergonomis untuk golongan pengunjung yang menggunakan kursi roda harus meminta bantuan untuk mendapatkan koleksi buku atau informasi yang berada diluar jangkauan mereka.



Gambar 4. 7 Contoh Audio Digital Room (sumber: www.afb.org, 2022)

Dengan itu, perancangan baru bisa menggunakan rak yang berukuran berbeda dan lebih rendah bagi mereka yang menggunakan kursi roda, koleksi dari sebagian huruf braille dan koleksi lainnya dapat pula di ubah menjadi bentuk audio book.

Konsep Desain

Setelah mendapat masukan dari pembimbing dan melakukan studi yang didukung dengan kajian untuk menyelesaikan masalah, didapatkan konsep perancangan yang akan menjadi acuan dalam perancangan desain interior Perpustakaan Nasional Republik Indonesia yang diharapkan dapat memaksimalkan segala aktivitas penghuni interior yang berada di dalam ruang perpustakaan.

Tema

Tema yang diangkat untuk perencanaan ruang-ruang Perpustakaan Nasional Republik Indonesia adalah "Edutainment" yang bertujuan selain memberi kesan mencari informasi yang baru, namun juga memberi berbagai bentuk informasi pada pengunjung.

Gaya



Gambar 4. 8 Moodboard Tema Desain

Untuk gaya yang akan diambil untuk mendukung tema yang telah ditentukan serta dari masukan yang sudah didapatkan, gaya "Holistic" akan diterapkan pada perancangan interior Perpustakaan Nasional RI tidak terkecuali Ruang baca Lansia dan Disabilitas,

Penerapan Unsur Edutainment Pada Ruang Baca Lansia Dan Disabilitas Pada Perpustakaan Nasional Republik Indonesia

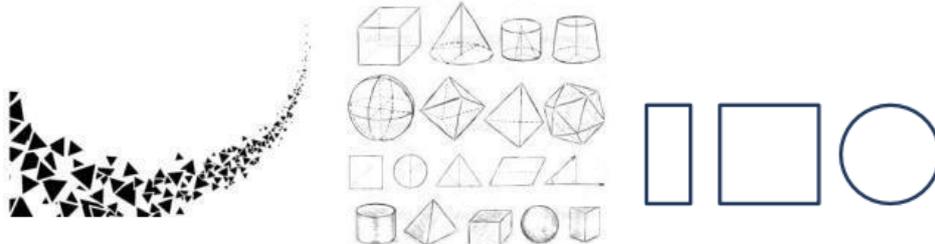
dengan gaya ini selain bisa dikombinasikan dengan tema yang diambil, diharapkan dapat memberi kenyamanan pada pengunjung serta mendukung aspek fungsi dan estetika interior perpustakaan. Gaya ini bertujuan pula untuk memahami bahwa lingkungan dan interior disekitar kita dapat mempengaruhi perasaan dan tingkah laku pada pengguna interior



Gambar 4. 9 Contoh Holistic Interior

Konsep Bentuk

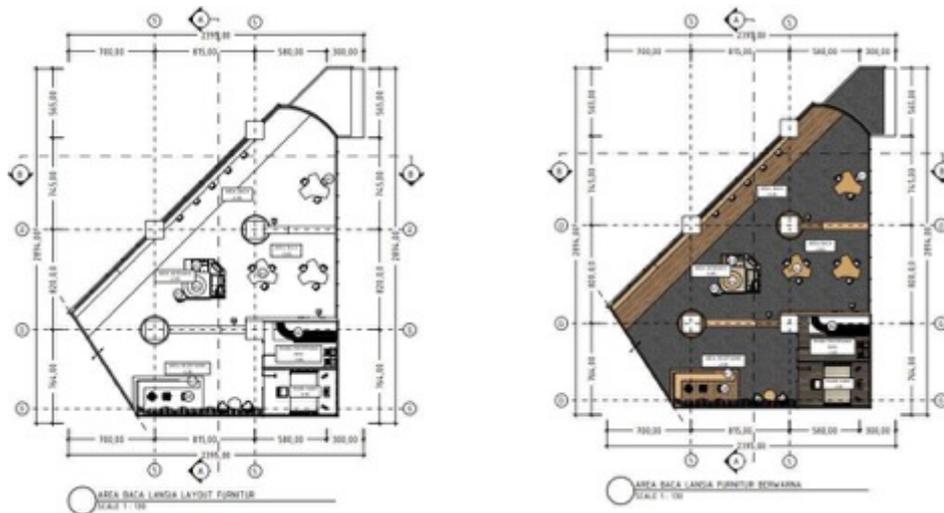
Penerapan bentuk pada interior perpustakaan ini adalah dengan menggabungkan bentuk organis dan kaku, yang dapat dikembangkan dan memberi kesan modern, tenang, dan berirama begitu pula bentuk dari furniture dan fasilitas interior



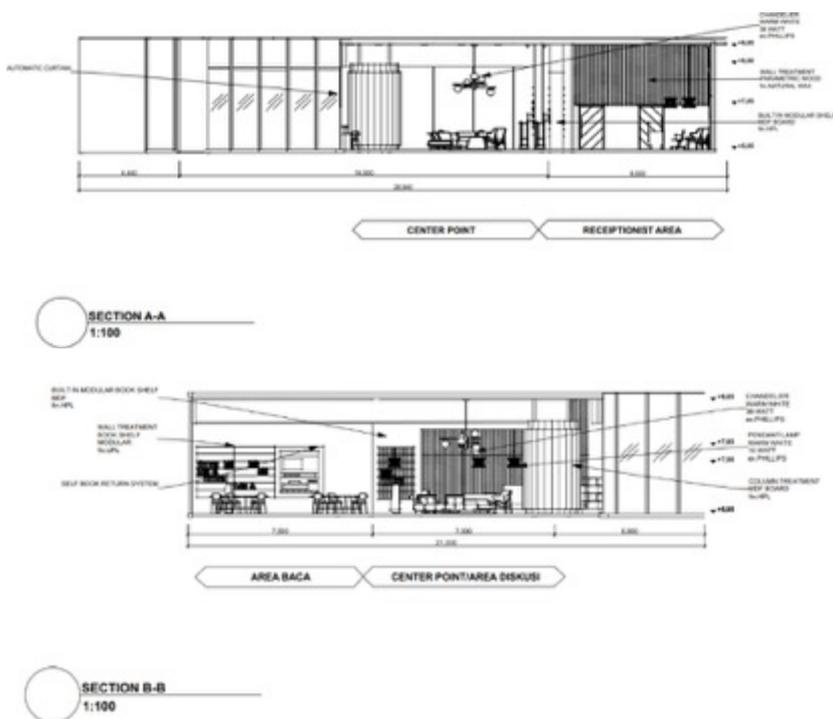
Gambar 4. 10 Gambar Kombinasi Bentuk

Penerapan Unsur Edutainment Pada Ruang Baca Lansia Dan Disabilitas Pada Perpustakaan Nasional Republik Indonesia

Pengaplikasian Ide



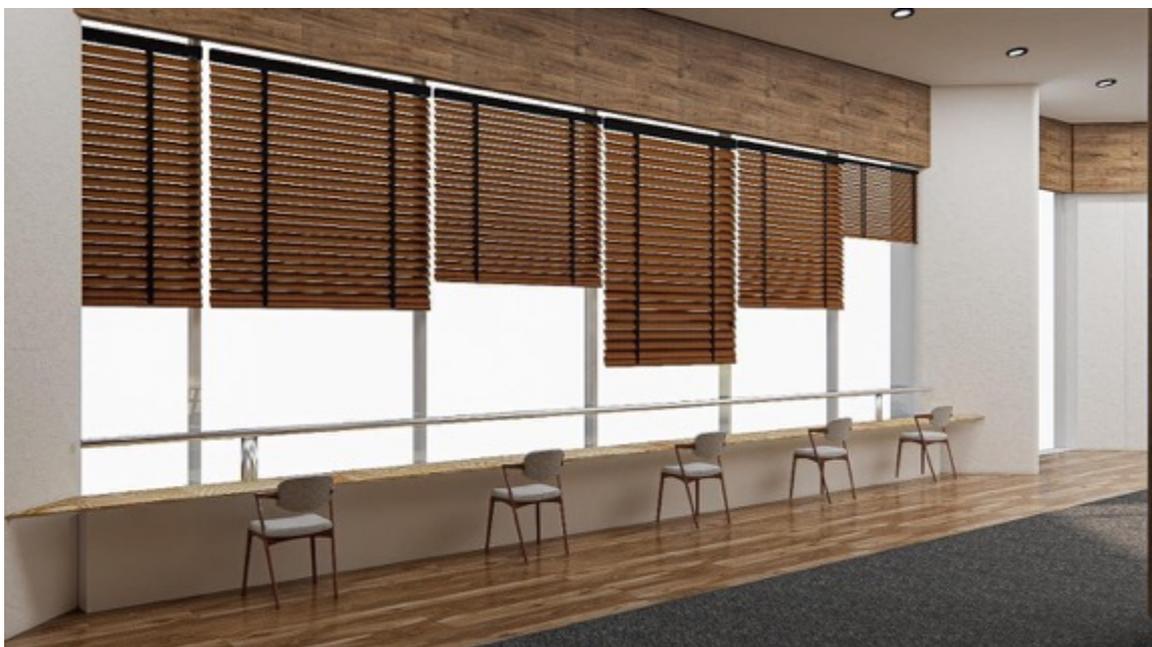
Gambar 4. 12 Layout Interior, Sumber : Dokumen Pribadi, 2023



Gan



Gambar 4. 14 Perspektif View 1, Sumber : Dokumen Pribadi, 2023



Gambar 4. 15 Perspektif View 2, Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

Penerapan Unsur Edutainment Pada Ruang Baca Lansia Dan Disabilitas Pada Perpustakaan Nasional Republik Indonesia



Gambar 4. 16 Perspektif View 3, Sumber : Dokumen Pribadi, 2023



Gambar 4. 17 Perspektif View 4, Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, penelitian dilakukan untuk membuat sebuah tujuan yaitu menganalisis dengan mencari potensi dari perancangan interior ruang baca lansia dan disabilitas pada Gedung Perpustakaan Nasional Republik yang diharapkan selain dapat menciptakan pembaharuan pada interior ruang, namun juga dapat mendukung aktivitas dari berbagai golongan pengunjung di ruangan dengan mengangkat tema "Edutainment" dengan memudahkan aktivitas pengunjung dengan teknologi yang sudah ada dan dikombinasikan dengan gaya "holistic" dan diharapkan dapat memberikan perasaan tenang dan rileks pada pengunjung dari segi fisik maupun psikologis. Perancangan ini diharapkan bisa bertahan di tahun-tahun mendatang tanpa perlunya pembaharuan ulang pada ruang Interior.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak-pihak terkait, diantaranya adalah Tuhan Yang Maha Esa dan dosen program studi desain interior ITENAS. Jurnal ini dibuat untuk memenuhi tugas dan persyaratan dari yudisium. Dalam proses penyusunan jurnal tentunya banyak pihak yang ikut serta untuk membantu dan membimbing, sehingga jurnal ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] "Apa itu Desain Interior Holistic?," [Online]. Available: https://hommes-studio.translate.google.com/journal/what-is-holistic-interior-design/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sc . [Accessed 10 April 2023].
- [2] Fatmawati, "Kenyamanan Tempat Kerja Pustakawan: Prespektif Ergonomis.," Pustakaloka, Vols. 6 (1): 106-118, 2014.
- [3] Sutarno NS, Perpustakaan dan Masyarakat, Jakarta: Sagung Seto, 2006.
- [4] "Apa itu Edutainment?," [Online]. Available: <https://wincompmagic.com/apa-itu-edutainment/>. [Accessed 8 April 2023].