

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perpustakaan di sekolah menjadi komponen krusial untuk mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di institusi pendidikan. Membaca merupakan salah satu kegiatan di perpustakaan untuk memenuhi dan memahami ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh penulis. Perpustakaan sekolah adalah bagian dari institusi pendidikan yang terletak di lingkungan sekolah dan digunakan oleh semua anggota sekolah dengan tujuan mendukung pendidikan, proses belajar, serta sebagai tempat untuk mendapatkan informasi (Aprapti, 2017).

Perpustakaan adalah suatu bagian dari institusi yang menyediakan beragam informasi kepada para penggunanya. Membaca adalah salah satu kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung di perpustakaan untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Aktivitas yang dilakukan dengan mengucapkan atau mengeja suatu tulisan ini disebut membaca. Kegiatan membaca memiliki tujuan untuk mendapatkan informasi dari sumber tulisan (Tarigan, 2015). Pernyataan ini sejalan dengan definisi dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) yang menjelaskan bahwa membaca adalah mengucapkan atau melafalkan isi tulisan. Kegiatan membaca memerlukan suasana yang nyaman agar pembaca dapat lebih mudah memahami informasi. Desain interior perpustakaan juga berperan dalam menciptakan kenyamanan tersebut.

Desain interior diharapkan dapat menimbulkan keadaan yang terkendali dan nyaman penataan ruangan agar efektif dan efisien pada tata letak, ventilasi, cahaya, warna, serta suara (kebisingan) dan tempat strategisnya (Rustan, 2022). Prinsip desain interior digunakan untuk membangun ruangan yang sesuai dengan fungsinya, efektif, praktis dan juga terdapat nilai estetis atau keindahan. Desain interior perpustakaan akan bersifat kekinian jika memiliki ciri-ciri adanya keragaman dan keluwesan fungsi atas ruangannya. Keberhasilan dari sifat kekinian ini ditentukan oleh sederhananya dan kepastian fungsi dari masing-masing ruangan yang menjadi fungsi utamanya. (Setiyawan & Priyanto, 2017).

Agar tujuan perpustakaan terpenuhi maka perpustakaan harus mampu membuat inovasi-inovasi baru supaya pengguna akan merasakan kenyamanan dan kepuasan saat berada didalam perpustakaan. Untuk menunjang terpenuhinya tujuan perpustakaan, maka perlu diadakan peningkatan sarana pendukung yang terdapat didalam perpustakaan sehingga dapat membuat penggunanya nyaman dan puas berada diperpustakaan. Sarana-sarana yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan tersebut harus terdapat pada desain interior perpustakaan.

Ruangan-ruangan yang ada di perpustakaan bukanlah sekedar adanya batas pemisah ruangan yang satu dengan ruangan yang lainnya. Akan tetapi penyusunan ruangan di perpustakaan harus ditata dengan sungguh-sungguh dengan mempertimbangkan aspek dan fungsi dari masing-masing ruangannya. Perpustakaan merupakan kegiatan pelayanan public dalam bentuk jasa, sehingga diharapkan pengguna yang dating dan memanfaatkan pelayanannya akan bisa

nyaman dan puas. Agar pengunjung perpustakaan merasa nyaman dan puas, maka harus diperhatikan penataan ruangnya.

Kehadiran perpustakaan seharusnya tidak hanya menjadi dekorasi di sekolah, tempat ibadah ataupun instansi pemerintah yang memiliki fasilitas perpustakaan, melainkan merupakan unsur yang tidak dapat diabaikan begitu saja, sebab perpustakaan dapat membawa ke arah peningkatan kualitas sumber daya manusia di dalam instansi sekolah. Perpustakaan menjadi bagian penting yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan dan pengetahuan (Eksha, 2018). Tidak ada sekolah yang berhasil meluluskan alumni yang berkualitas tanpa mengakses informasi yang umumnya tersedia di perpustakaan baik dari bahan bacaan cetak, elektronik, maupun platform media sosial lainnya.

Pengembangan perpustakaan tidak hanya menyangkut Gedung saja, tetapi juga nilai estetika dan kegunaan perpustakaan itu sendiri. Nilai estetika dan aspek fungsional sebuah desain interior menjadi dua poin yang penting ketika akan membangun sebuah perpustakaan. Desain interior perpustakaan yang menyatukan nilai estetika dan aspek fungsional mempengaruhi cara pengguna berinteraksi dengan layanan yang disediakan oleh perpustakaan (Fahmi, 2023).

Desain interior bersangkutan dengan perencanaan pembangunan gedung perpustakaan yang baru atau pun perpustakaan yang diperluas dan merenovasi ruangnya. Pengembangan desain interior perlu dilakukan dengan mengatur, merencanakan dan merancang ruangan yang akan digunakan berdasarkan nilai estetika, kemudian bisa menghadirkan kenyamanan dan kepuasan bagi seseorang (Rifauddin & Halida, 2018).

Saat berada di suatu tempat, faktor perasaan nyaman memiliki efek yang kuat pada jiwa seseorang sehingga jiwa orang yang menggunakan ruangan akan memperoleh kesenangan dan keindahan yang bisa dirasakan saat sedang berada didalamnya. Kepuasan merupakan komponen penting di bidang jasa dan informasi, serta digunakan sebagai tujuan yang ingin dicapai pada sebuah instansi, termasuk perpustakaan. Pada desain interior dan konsep yang perpustakaan gunakan dibutuhkan pembaruan-pembaruan sehingga sesuai dengan kepentingan masyarakat modern. Salah satu pembaruan tersebut yang dapat ditingkatkan adalah dari desain interior perpustakaan yang nyaman dan sebagus mungkin demi tercapainya kepuasan pengguna perpustakaan (Ariyanti et al., 2015)

Selama ini yang terjadi adalah perpustakaan sedikit sekali memberikan perhatian terhadap sarana dan prasarannya, terutama desain interior, padahal hal tersebut merupakan unsur penting yang harus diperhatikan dalam merancang dan membangun perpustakaan agar dapat digunakan dengan semaksimal mungkin sesuai dengan fungsinya masing-masing untuk mewujudkan perpustakaan yang bisa memberikan kenyamanan dan kepuasan penggunanya.

Menurut Rudi Sumadi (2017) beberapa unsur yang membentuk desain interior diantaranya yaitu: ruang, variasi, hirarki, area personal, pencahayaan, tata suara, perawatan, kualitas udara, gaya dan fashion. Menurut Rahayuningsih, (2015) mengemukakan bahwa kepuasan pemustaka merupakan pintu gerbang menuju peningkatan keberlanjutan. Ada dua faktor yang mempengaruhi kepuasan pemustaka yakni (a) faktor kasat mata antara lain: kinerja, kualitas, keandalan,

dan biaya; (b) faktor tidak kasat mata antara lain: kepedulian, sopan santun, proaktif, dan kemampuan pemecahan masalah.

Perpustakaan Sasana Abhipraya yang merupakan perpustakaan yang telah terakreditasi B. Perpustakaan Sasana Abhipraya berada di bagian strategis di SMAN 1 Talun karena mudah dijangkau oleh warga sekolah khususnya dan masyarakat pada umumnya. Perpustakaan menjadi pusat sumber belajar bagi semua warga sekolah untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Perpustakaan Sasana Abhipraya dan pemangku kepentingan berusaha menciptakan kenyamanan bagi penggunanya dengan berbagai upaya yang telah dilakukan.

Desain interior juga tercantum dalam firman Allah yakni Qur'an Surat At-Taubah /9:110.

لَا يَرَالُ بُنْيَانُهُمُ الَّذِي بَنَوْا رِبْيَةً فِي
 قُلُوبِهِمْ إِلَّا أَنْ تَقْطَعَ قُلُوبُهُمْ وَاللهُ
 عَلِيمٌ حَكِيمٌ

Artinya:

"Bangunan yang mereka dirikan itu Senantiasa menjadi penyebab keraguan dalam hati mereka, sampai hati mereka hancur dan Allah Maha mengetahui lagi Maha Bijaksana". (Al-Qur'an dan Terjemahan, Departemen Agama Republik Indonesia, 1990 : 299)

Surat tersebut memberi penjelasan kepada kita bahwa bangunan yang didirikan harus memperhatikan lingkungan sekitarnya agar warga di sekitar lingkungannya tidak khawatir dan was-was karena dampak yang akan ditimbulkan karena pembangunan tersebut. Hal ini berarti jika kita membangun sebuah bangunan perpustakaan, namun mengabaikan uji kelayakan dan dampak terhadap lingkungan sekitarnya maka dapat menimbulkan kekhawatiran atau ketidakninginannya warga untuk menggunakan bangunan perpustakaan yang dibangun.

Di Perpustakaan Sasana Abhipraya SMAN 1 Talun terdapat beberapa jenis ruangan, antara lain ruang publik, ruang informasi dan ruang koleksi. Ada 2 (dua) ruang koleksi yaitu ruang koleksi umum dan ruang koleksi buku paket yang terletak terpisah. Ruang publik berdekatan dengan ruang informasi. Ruang publik dilengkapi dengan meja lesehan, ruangan ber AC, dan lantainya dialasi dengan karpet sehingga menimbulkan rasa nyaman dan puas untuk berlama lama di perpustakaan. Ruang publik ini juga digunakan untuk pembelajaran bagi kelas yang memerlukan suasana lain untuk meningkatkan gairah belajar dan yang memerlukan sumber belajar di perpustakaan.

Di Perpustakaan Sasana Abhipraya pada awalnya untuk administrasi buku koleksi baru jadi satu gedung, seiring perkembangan waktu dan semakin banyaknya koleksi yang ada, maka untuk administrasi mulai dari penyampulan, pemberian lidah buku sampai dengan siap untuk dipinjamkan dipindahkan dalam satu gedung yang terpisah. Perkembangan ini bertujuan untuk memberikan pelayanan yang

terbaik untuk penggunanya. Dengan berpindahnya ke gedung utama maka pengguna akan merasakan pelayanan yang baik, ruangan yang luas dan bersih.

Berdasarkan keadaan yang telah diuraikan maka, kita dapat memperkirakan bahwa pengguna perpustakaan akan memiliki keinginan untuk berkunjung ke perpustakaan dikarenakan banyak aspek, selain karena tugas dari guru yang harus diselesaikan dan mencari sumber dari perpustakaan, juga karena desain interior yang memberikan rasa nyaman dan puas. Jika semakin banyak pengunjung yang datang ke perpustakaan maka hal itu menandakan bahwa perpustakaan telah mampu memberikan kenyamanan dan kepuasan pengunjungnya. Dari keadaan yang sudah penulis uraikan diatas maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Desain Interior Perpustakaan “Sasana Abhipraya” Terhadap Kenyamanan dan Kepuasan Pengguna di SMAN 1 Talun”

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Desain interior yang dimaksud pada penelitian ini mencakup letak tata ruang, variasi jenis ruang, hirarki, area personal, pencahayaan, suhu ruangan, perawatan, gaya dan fashion yang ada pada Perpustakaan Sasana Abhipraya SMAN 1 Talun.

2. Batasan Masalah

Adapun pada penelitian ini peneliti membatasi pada kondisi Perpustakaan Sasana Abhipraya SMAN 1 Talun berdasarkan letak tata ruang, variasi

jenis ruang, hirarki, area personal, pencahayaan, suhu ruangan, perawatan, gaya dan fashion.

C. Rumusan Masalah

Dengan berdasar pada latar belakang sebagaimana telah penulis sampaikan di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh desain interior yang ada pada Perpustakaan Sasana Abhipraya terhadap kenyamanan dan kepuasan penggunanya.
2. Apa yang menjadi kendala desain interior yang terdapat pada Perpustakaan Sasana Abhipraya agar penggunanya memperoleh kenyamanan dan kepuasan.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh desain interior yang ada pada Perpustakaan Sasana Abhipraya terhadap kenyamanan dan kepuasan penggunanya.
2. Mengetahui kendala yang terdapat pada desain interior Perpustakaan Sasana Abhipraya agar penggunanya memperoleh kenyamanan dan kepuasan.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini penulis harapkan berguna untuk sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini mampu memperkaya pengetahuan, ide-ide baru bagi penulis maupun pihak sekolah tentang pentingnya desain interior perpustakaan.

2. Sebagai bahan evaluasi kepada Perpustakaan Sasana Abhipraya atau lembaga sekolah tentang desain interior perpustakaan yang sesuai standar perpustakaan.
3. Menambah pengetahuan bagi pembaca mengenai desain interior perpustakaan yang dapat memberi kenyamanan dan kepuasan.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini memusatkan pada hasil pengumpulan data yang berupa penilaian dari siswa SMAN 1 Talun yang merupakan sampel penelitian tentang tata letak ruang, variasi jenis ruang, hirarki, area personal, pencahayaan, suhu ruangan, perawatan, gaya dan fashion yang ada pada Perpustakaan Sasana Abhipraya SMAN 1 Talun.

G. Penegasan Variabel

Variabel merupakan simbol atau lambang dimana pada variable tersebut akan dimasukkan sebagai sembarang nilai atau bilangan. Pada penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas (X) desain Interior yang meliputi ruang atau tata letak ruang (X_1), variasi atau keberagaman jenis ruang (X_2), hirarki (X_3), area personal (X_4), pencahayaan (X_5), suhu ruangan (X_6), perawatan (X_7), gaya dan fashion(X_8). Variabel terikat (Y) kenyamanan dan kepuasan pengguna.

H. Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini, pengolahan data dilakukan sebagian dari sampel untuk dilakukan validitas instrument, yang hasilnya digunakan untuk pengumpulan data selanjutnya. Setelah semua data dari sampel terkumpul, dilakukan penyaringan data diteruskan dengan menyajikan data kemudian pengolahan data dan yang terakhir adalah menarik kesimpulan.