

PERPUSTAKAAN UMUM DI KOTA MEDAN DENGAN PENDEKATAN SEMBILAN ASPEK FENOMENOLOGI

M. Febrian Giovanni, Titis Srimuda P., Tri Joko D.

Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta

mfebriang@gmail.com

Abstrak

Perpustakaan umum di Kota Medan hadir sebagai bangunan yang menyimpan buku dan publikasi sejenis untuk mengakomodasi fenomena rendahnya minat baca. Desain perpustakaan membutuhkan pendekatan khusus yang berkaitan dengan fenomena rendahnya minat membaca, perpustakaan umum yang belum layak, dan karakter generasi muda yang berekstraversi tinggi di Medan. Penerapan Sembilan aspek fenomenologi arsitektur oleh Peter Zumthor digunakan agar dapat menjawab pertanyaan tentang bagaimana menghadirkan desain arsitektur sebagai katalis dalam mendorong kegiatan literasi masyarakat. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologis. Pengumpulan data primer dilakukan melalui survei lapangan dan wawancara dengan masyarakat setempat. Sementara itu data sekunder diperoleh dari studi literatur. Sembilan prinsip fenomenologi arsitektur diterapkan pada sistem struktur pembentuk bangunan, paduan material alami dan buatan sebagai pembentuk bangunan, penggunaan pembatas ruang yang fleksibel, penggunaan penghawaan alami, susunan vegetasi dan mebel ruang, pembuatan sirkulasi yang jelas, ruang yang semi terbuka, variasi level dalam ruang, dan penciptaan bayangan melalui pencahayaan alami dengan lingkungan sekitar bangunan.

Kata kunci: Medan, minat baca, perpustakaan, fenomenologi, arsitektur

1. PENDAHULUAN

Manusia berpikir dan bertindak berdasarkan impuls informasi yang diterima. Apabila manusia mendapatkan kumpulan informasi yang baik maka secara tidak langsung pikiran dan perilaku manusia akan baik, begitu pula sebaliknya. Cara untuk memenuhi kebutuhan akan informasi juga semakin beragam, salah satunya dengan membaca. Sebuah negara bisa dikatakan maju salah satunya apabila masyarakatnya memiliki minat baca tinggi dan jumlah produksi buku yang tinggi pula. Pada tahun 2012, UNESCO mencatat bahwa indeks pembacaan Indonesia adalah 0,001, yang berarti untuk setiap 1.000 orang, hanya satu orang yang tertarik membaca (Saleh dkk., 2007). Kondisi demikian menjadikan minat baca di Indonesia menduduki urutan ketiga dari bawah di dunia. Untuk menjadikan Indonesia sebagai negara yang maju, salah satunya adalah dengan meningkatkan minat baca masyarakat.

Oleh karena fungsi perpustakaan sebagai sarana penyimpanan, penelitian, pendidikan, informasi dan kultural, keberadaan perpustakaan diharapkan dapat memberi kontribusi terhadap naiknya indeks minat baca di Indonesia. Perpustakaan yang dikelola dengan baik dapat berperan penting dan strategis dalam melaksanakan tugas fungsinya secara baik, sehingga dapat mencerdaskan kehidupan bangsa sekaligus menghimpun serta mendokumentasikan sejarah dan ilmu pengetahuan. (Suwarno, 2010).

Sebagai salah satu kota yang sedang berkembang, Kota Medan sedang meningkatkan pembangunan di segala bidang, salah satunya pengembangan di sektor pendidikan untuk menyikapi fenomena Indonesia Emas 2045, dimana jumlah penduduk Indonesia mencapai 340 juta orang, dan 52% atau 180 juta penduduk yang merupakan usia produktif 16-24 tahun (Triyono, 2016). Sementara itu generasi muda Kota Medan memiliki karakteristik yang berupa stabilitas emosional, ekstraversi, keterbukaan terhadap pengalaman, kepekaan nurani dan kehati-hatian yang tinggi. Artinya generasi muda saat ini tertarik terhadap pengalaman pembelajaran hal baru (Sitanggang, 2013). Tuntutan ini

membuat perpustakaan umum Kota Medan mau tidak mau harus merubah paradigma lama dimana perpustakaan merupakan ruang yang kaku, sehingga perancangan perpustakaan umum di Kota Medan dibuat dengan menggunakan penerapan fenomenologi.

Fenomenologi adalah ilmu tentang kesadaran dan pengalaman subjektif dari sudut pandang pertama, dimana pengalaman dalam fenomenologi bukan hanya pengalaman pasif yang dirasakan indra perasa, tetapi mencakup imajinasi, pikiran, emosi, keinginan, kehendak, dan tindakan. Singkatnya hal-hal yang berkaitan dengan apa yang sedang kita lalui atau lakukan (Sharr, 2007).

Dari penelaahan di atas, fenomenologi menekankan pada pengalaman fenomena untuk mengekstrak karakteristik mendasar dari proses pengalaman dan ontologi pengalaman kita. Dalam bidang arsitektural, teori fenomenologi menerapkan desain sensorik untuk membangun pengalaman. Fenomenologi yang ditunjukkan dalam arsitektur adalah manipulasi ruang, materi, cahaya dan bayangan untuk menciptakan pertemuan yang tak terlupakan melalui impuls pada indra manusia, sehingga tercipta pengalaman yang tidak nyata, lebih kearah abstrak, diamati dan dirasakan.

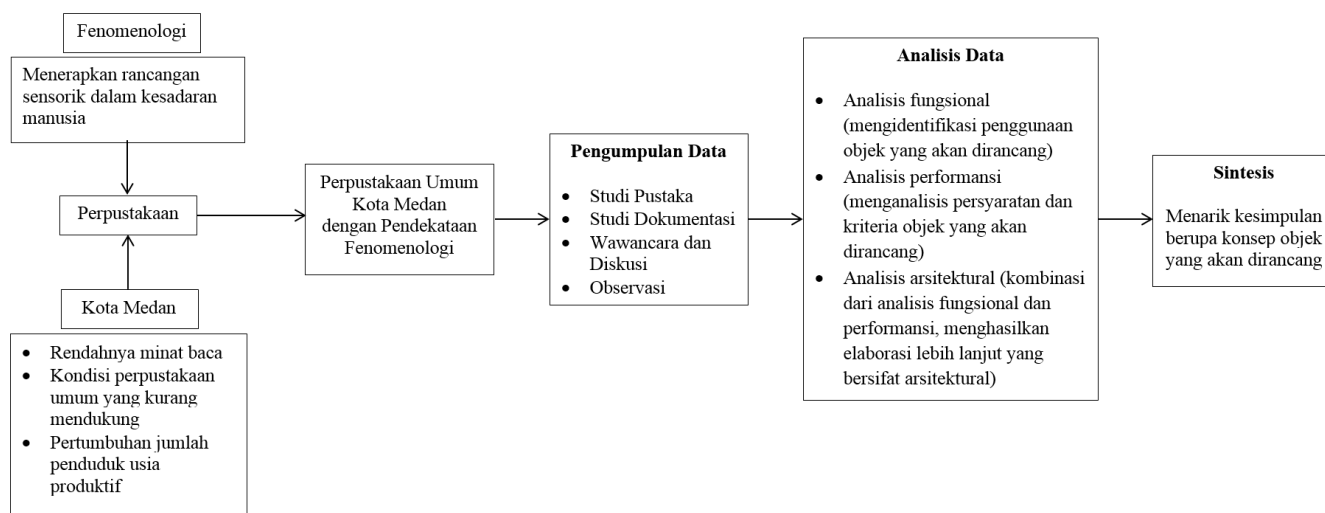
Zumthor (2006), dalam bukunya *Atmospheres*, menjabarkan sembilan aspek yang ia temukan dan hal-hal yang menjadi perhatian ketika ia ingin menghasilkan atmosfer tertentu dalam bangunannya. Adapun sembilan aspek yang digunakan dalam analisis dan konsep dijabarkan sebagai berikut.

- a) *Body of Architecture* yang bermakna bahwa bangunan layaknya sebuah tubuh, terdiri dari tulang, otot, dan kulit yang menyelubunginya, membentuk tubuh fisik yang nyata, yang menyentuh.
- b) *Material Compatibility* yang menekankan kesatuan material yang satu dengan yang lain. Pertemuan antar material akan memunculkan pancaran dari reaksi satu sama lain sehingga penggabungan tersebut menghasilkan sesuatu yang unik.
- c) *The Sound of Space* yang menekankan kualitas suara suatu ruang yang dapat mempengaruhi atmosfer melalui suasana hati dan dinamika di dalamnya.
- d) *The Temperature of Space* yang menekankan bahwa temperatur di dalam ruang dapat mempengaruhi suasana hati (*mood*), sehingga suhu tidak hanya terkait kedalam artian fisik, tetapi juga psikologis, bagaimana tubuh kita bereaksi, apa yang kita sentuh dan rasakan.
- e) *Surrounding Objects* yang menekankan aspek apa saja yang berada di sekitar ruang memiliki peran tersendiri dalam membangun suasana.
- f) *Between Composure and Seduction* yang bermakna bahwa arsitektur adalah seni ruang, seni yang berhubungan dengan gerakan, bagaimana orang-orang bersirkulasi di seluruh bangunan dapat berkontribusi pada atmosfirnya.
- g) *Tension between Interior and Exterior* yang menekankan perasaan yang terjadi diantara batasan ruang, bagaimana ruang dalam dan ruang luar berinteraksi.
- h) *Levels of Intimacy* yang menekankan ukuran, dimensi, skala, kedekatan dan jarak berhubungan dengan tingkat keintiman.
- i) *The Light on Things* yang menekankan bagaimana cahaya jatuh, bagaimana bayangan muncul, bagaimana mereka meregang dan menciptakan kedalaman atau dimensi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan penerapan sembilan aspek fenomenologi arsitektur pada perpustakaan umum sebagai sarana untuk mengakomodasi fenomena rendahnya minat baca di Kota Medan. Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dan praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dalam penelitian yang berkaitan dengan fenomenologi. Dalam praktisnya, penelitian ini diharapkan dapat menjangkau sektor swasta dan pemerintah untuk meningkatkan fenomena minat membaca yang rendah di kota Medan.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis (*lihat gambar 1*), yaitu perancangan penelitian yang berasal dari filsafat dan psikologi yang menciptakan pengalaman manusia. Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara dan survei lokasi. Sumber sekunder berupa literatur tentang fenomenologi arsitektur dan perpustakaan di Kota Medan. Pembahasan tentang penelitian fenomenologi lebih berfokus pada penerapan sembilan prinsip atmosfer dari teori fenomenologi arsitektur oleh Peter Zumthor pada desain perpustakaan.



Gambar 1.
Skema Metode Penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan sembilan aspek fenomenologi yang diutarakan oleh Zumthor dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

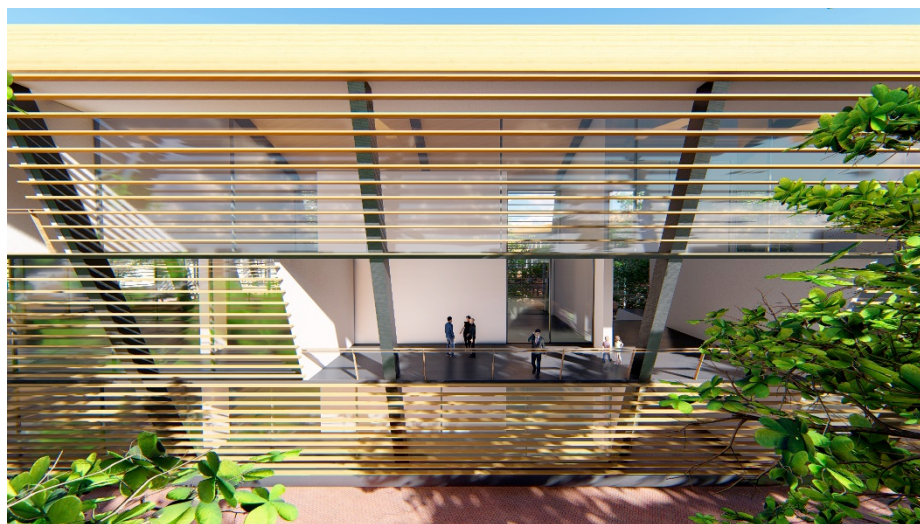
a) *Body of Architecture* (Tubuh Arsitektur)



Gambar 2.
Aplikasi *body of architecture* pada perpustakaan

Tubuh manusia terdiri dari tulang, otot, pembuluh darah, dan organ dalam lainnya yang kasat mata, dan kulit yang menyelubunginya, menjadikan manusia seutuhnya. Ibarat sebuah tubuh, rancangan perpustakaan terdiri dari susunan rangka struktur, susunan utilitas, dan lapisan-lapisan penyalubung bangunan. Susunan utilitas di dalam bangunan dirancang tidak terlihat, tersembunyi seperti nadi dibalik otot dan kulit bangunan, mengedepankan “kebersihan” di ruang dalam yang tercipta. Gabungan komposisi struktur rangka baja dan rangka kayu saling menyeimbangkan karakteristik keduanya (*lihat gambar 2*). Perasaan “tubuh” dalam perpustakaan dirancang lebih volumetrik, mengingat susunan lingkungan perpustakaan sudah menciptakan perasaan tektonik, pohon-pohon yang menjulang keatas, sehingga tidak mengganggu indra penglihatan ketika berkeliling di perpustakaan.

b) *Material Compatibility* (Kesesuaian Material)



Gambar 3.
Tampak perpustakaan.

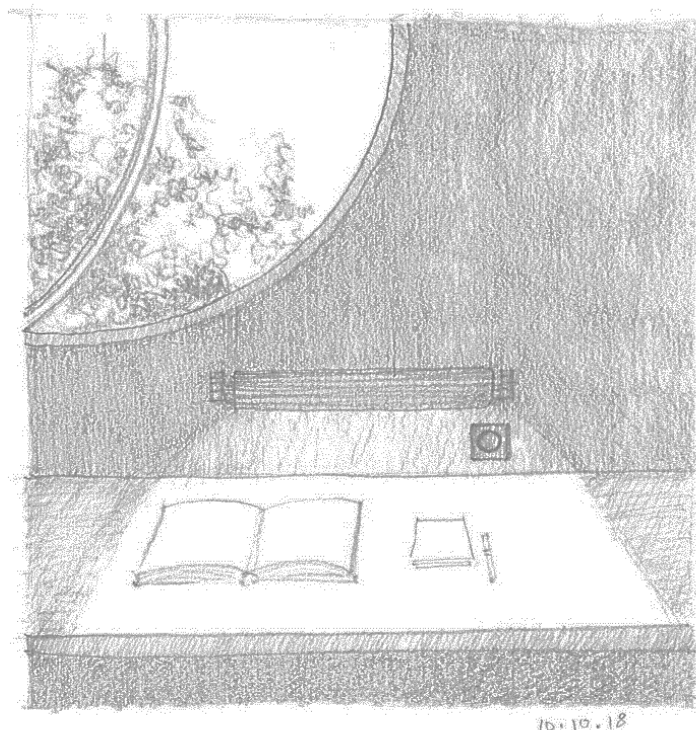


Gambar 4.
Aplikasi *material compatibility* pada perpustakaan.

Material compatibility merupakan penggabungan material tertentu dapat memunculkan atmosfir ruangan. Pemilihan material bangunan juga didasari dari sifat material bangunan terhadap suhu lingkungannya dan bagaimana pengaruhnya terhadap kenyamanan ruang ditinjau dari pantulan suara material tersebut. Tampilan bangunan perpustakaan menggunakan material

kayu, besi, kaca, sebagai aksentuasi arsitektur modern dengan lapisan warna hangat; hitam-coklat yang dicampur dengan warna kontras yaitu putih (*lihat gambar 3*). Pada interior bangunan material besi yang bersifat dingin dinetralisir dengan penggunaan kayu yang hangat. Sifat kayu sebagai absorber dapat mengurangi tingkat interferensi destruktif dalam ruangan (*lihat gambar 4*).

c) *The Sound of Space* (Suara dalam Ruang)



Gambar 5.
Aplikasi *sound of space* pada perpustakaan

The sound of space atau suara di dalam ruang, yang menjelaskan bahwa manusia merasakan suatu ruang tidak hanya dengan persepsi visual saja, tetapi juga karakteristik akustiknya. Setiap bangunan memiliki karakter visual dan akustik yang unik, yang dapat mempengaruhi tubuh. Suara saat menaiki tangga kayu dapat membangkitkan memori masa kecil saat berada di rumah. Suara azan yang berkumandang yang menggugah hati. Gema ombak di pantai memberi perasaan tak terbatas. Dengan demikian dengan suara kita dapat mempersepsikan suatu ruang, merangsang tubuh kita.

Karakter suara dalam ruang yang ingin dimunculkan dalam perpustakaan secara umum adalah melalui fleksibilitas keluar masuk suara itu sendiri. Pengguna dapat mendengar hembusan angin yang melewati cabang-cabang pohon, suara sayup-sayup kicauan burung di taman, deru hujan saat menyentuh lingkungan sekitarnya, atau *background noise* (kebisingan latar belakang) dari keramaian di tempat lain. Dalam hal ini perpustakaan dirancang dengan pintu kaca yang fleksibel sehingga memungkinkan keterbukaan tertentu. Perasaan ini tidak tercapai ketika ruang dirancang tertutup. Suara hanya terpantul dari dalam dan ke dalam saja, membuat suasana ruang menjadi “mencekam” atau sepi (*lihat gambar 5*).

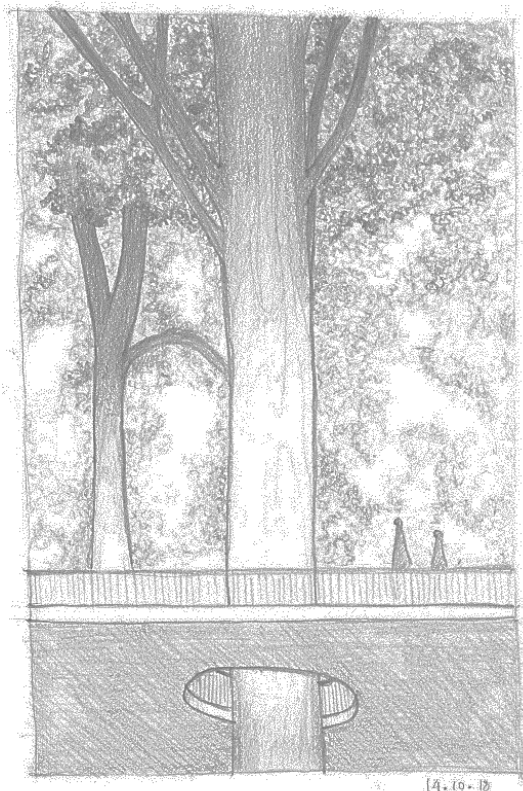
d) *The Temperature of Space* (Temperatur Ruang)

Perpustakaan yang dirancang harus memperhatikan poin *temperature of space* atau suhu dalam ruang secara umum yang menekankan kenyamanan bagi setiap pengguna dengan

memperhatikan penggunaan jenis material bangunan, penghawaan, dan siklus sinar matahari. Rancangan penghawaan di dalam perpustakaan menggunakan sistem penghawaan alami dengan bukaan yang fleksibel, dimana pengguna lebih “hidup”, merasakan ruang-ruang yang bernafas. Dengan penghawaan alami perbedaan suhu tubuh dengan suhu dalam ruang tidak terlalu jauh, menciptakan kenyamanan. Penghawaan perpustakaan juga dibantu dengan penggunaan penghawaan buatan dengan kipas angin untuk memudahkan aliran angin. Pengurangan polusi atau debu dalam aliran angin dapat diatasi dengan menggunakan vegetasi dan memperhitungkan arah bukaan. Adapun penggunaan AC central diterapkan di ruang khusus yang membutuhkan tingkat privasi tinggi dan suhu terkontrol seperti auditorium, penyimpanan koleksi, atau ruang perawatan koleksi.

e) *Surrounding Objects* (Benda di Sekitarnya)

Poin *surrounding objects* atau objek yang berada di sekitar rancangan perpustakaan dalam skala kecil dimunculkan melalui rak-rak buku perpustakaan itu sendiri, susunan meja dan kursi yang padat (tidak rapat atau renggang), dan susunan interior yang mendukung, memunculkan atmosfer “berfungsi”. Dalam skala besar lingkungan perpustakaan diibaratkan seperti membangun perpustakaan di dalam hutan, dikelilingi oleh pohon-pohon besar dan tinggi, meliputi manusia yang seakan kecil, namun sama tinggi dengan elevasi yang tercipta pada ruang (*lihat gambar 6*).



Gambar 6.
Aplikasi *surrounding objects* pada perpustakaan.

f) *Between Composure and Seduction* (Antara Ketenangan dan Rayuan)

Arsitektur adalah seni ruang, seni yang berhubungan dengan gerakan, dimana ruang bersifat temporal. Bagaimana orang-orang bersirkulasi di seluruh bangunan dapat berkontribusi pada atmosfurnya. Penting untuk menciptakan rasa kebebasan untuk bergerak dengan kecepatan kita sendiri, tidak diarahkan. Mampu menjelajahi, untuk berjalan-jalan. Menciptakan ruang dimana kita tidak hanya melewati urutan-urutan ruang, akan tetapi berhenti sejenak, berdiri, atau tinggal sebentar saja, terlarut didalamnya, bergerak sesuai kehendak. Perpustakaan

dirancang dengan pergerakan yang jelas, namun tidak kaku dan mengikat sehingga pengguna bebas melakukan pergerakan di sekitar bangunan. (lihat gambar 7).



Gambar 7.
Apliaksi *between composure and seduction* pada perpustakaan.

g) *Tension Between Interior and Exterior* (Tegangan Antara Ruang Dalam dan Ruang Luar)

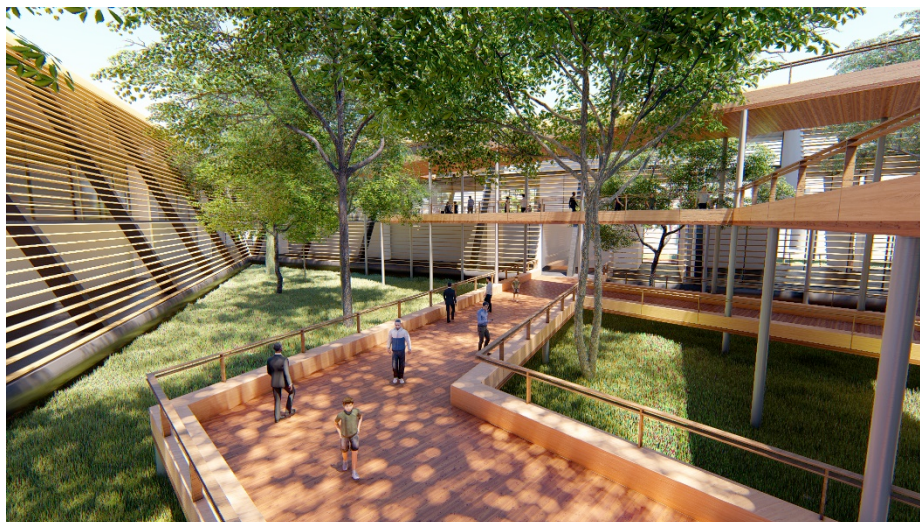
Tension between interior and exterior dalam artian “tegangan”, bagaimana perasaan ruang yang dimunculkan seperti terliputi, terbuka, atau terjadi transisi diantaranya. Terdapat tiga prinsip yang berkaitan dengan batasan ruang; (1) batasan ruang dapat menciptakan persepsi (2) visualisasi tersebut juga bergantung terhadap perbandingan skala batas antar ruang (3) ambiguitas visualisasi yang tercipta berdasarkan skala tertentu, dimana ruang luar bisa terasa seperti ruang dalam atau sebaliknya. Batasan ruang yang ingin diciptakan dalam perpustakaan adalah bersifat menyatu, *between inside and outside* (antara luar dan dalam) dimana ruang dalam dirancang menyatu dengan ruang luar, bergabung bersama lingkungannya, tidak menegaskan batasan antar ruang. Persyaratan batasan ruang dicapai dengan menggunakan pintu kaca yang transparan (lihat gambar 8).



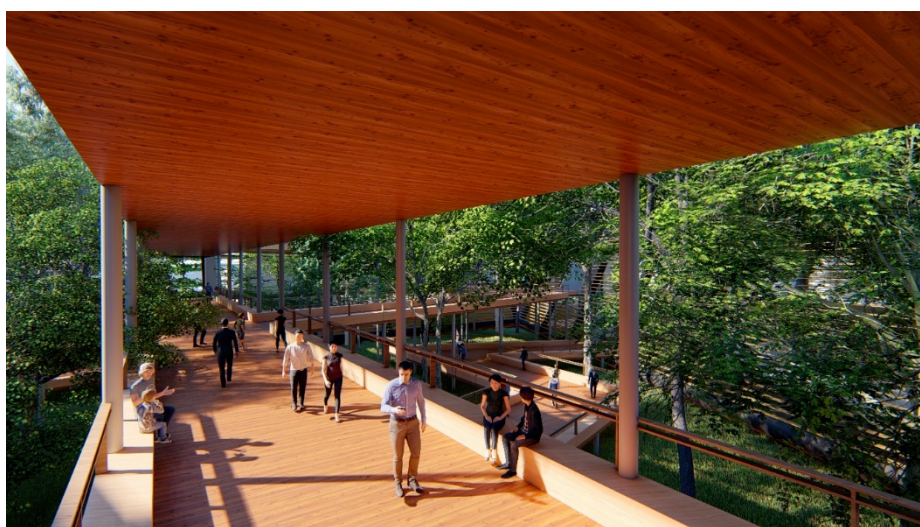
Gambar 8.
Apliaksi *tension between interior and exterior* pada perpustakaan.

h) *Levels of Intimacy* (Tingkat Keintiman)

Rancangan ruang dalam perpustakaan pada poin *levels of intimacy* atau tingkat keintiman ditekankan pada keseimbangan komponen keseluruhan ruang; ukuran, dimensi, skala, massa bangunan, bukaan, dan proporsi terhadap tubuh. Artinya, suatu ruang bisa memunculkan perasaan rendah hati dan kecil, sementara ruang lain bisa memunculkan perasaan bangga dan ringan. Perpustakaan dirancang dengan level yang berbeda, sehingga perasaan yang muncul ketika pengguna berada di lantai 1 (*lihat gambar 9*) berbeda ketika pengguna berada di lantai 2 (*lihat gambar 10*). Area sirkulasi dirancang dengan lebar yang tidak terlalu besar sehingga membentuk perasaan masih berada di “dalam”, kecil, nyaman, meskipun bertempat di ruang luar yang luas.



Gambar 9.
Apliasi *levels of intimacy* pada perpustakaan.

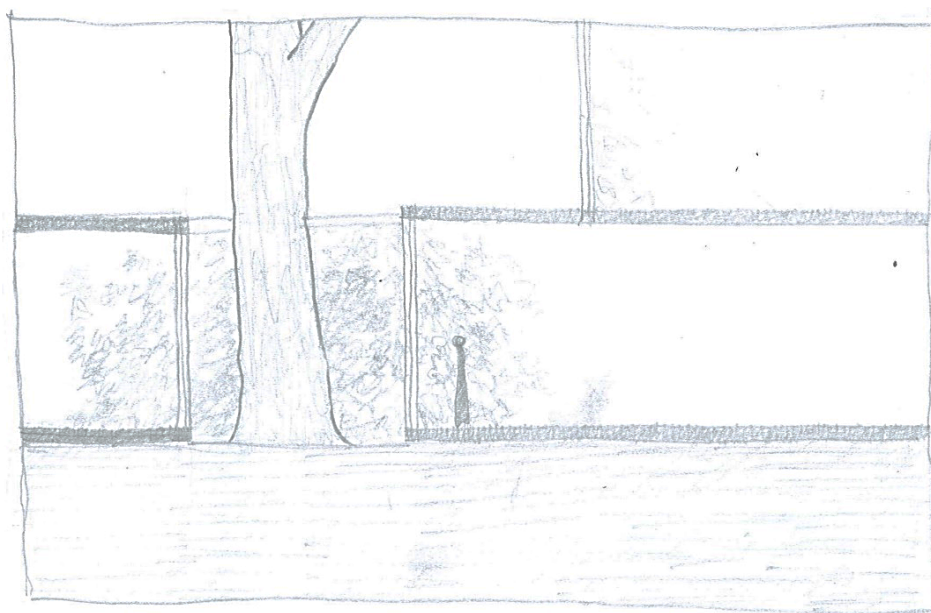


Gambar 10.
Apliasi *levels of intimacy* pada perpustakaan.

i) *The Light on Things* (Cahaya pada Lingkungan)

Pencahayaan dapat membawa nilai emosional pada arsitektur. Pencahayaan membantu menciptakan pengalaman bagi pengguna yang menempati ruang tersebut. Kehadiran cahaya dapat menciptakan ruang “baru” dari bayangan yang tercipta, menerang-gelapkan suatu permukaan. Baik pencahayaan alami atau buatan, cahaya dapat menonjolkan tekstur, warna, dan bentuk ruang. Penggunaan cahaya alami memiliki sifat “menggerakkan”, ia memiliki

substansi, energi, hidup. Dalam rancangan perpustakaan, penggunaan cahaya matahari dimaksimalkan dengan menggunakan bukaan-bukaan sesuai orientasi matahari (lihat gambar 11) dan pencahayaan buatan dengan menggunakan LED pada waktu pencahayaan alami tidak bisa menerangi perpustakaan.



Gambar 11.
Aplikasi *the light on things* pada perpustakaan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan teori fenomenologi arsitektur sebagai pendekatan perancangan perpustakaan umum Kota Medan dilakukan dengan tahapan sebagai berikut.

- Body of Architecture* diaplikasikan dengan penggunaan rangka struktur baja dan rangka kayu dengan sistem utilitas yang disembunyikan.
- Material Compatibility* diaplikasikan dengan penggunaan material alami dan buatan sebagai pembentuk bangunan.
- The Sound of Space* diaplikasikan dengan menggunakan pembatas ruang yang fleksibel sehingga tidak terjadi interverensi destruktif dalam ruang.
- The Temperature of Space* diaplikasikan dengan penggunaan penghawaan alami dalam ruang.
- Surrounding Objects* diaplikasikan melalui penggunaan pepohonan yang menjulang tinggi dan susunan furnitur di dalam bangunan.
- Between Composure and Secuction* diaplikasikan dengan pembuatan sirkulasi yang jelas dan besar, memungkinkan pergerakan yang dikehendaki pengguna.
- Tension Between Interior and Exterior* diaplikasikan dengan batasan ruang yang menggunakan pintu kaca, memunculkan transparansi antar ruang.
- Levels of Intimacy* diaplikasikan dengan perbedaan level tiap lantai dan dimensi sirkulasi yang cukup.
- The Lights on Things* diaplikasikan dengan menggunakan pencahayaan alami dengan menerapkan bukaan dan batasan ruang yang transparan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pemerintah setempat untuk merancang perpustakaan berdasarkan fenomenologi minat baca masyarakat yang rendah dengan pertumbuhan jumlah penduduk usia muda dengan ekstrasversi tinggi di Kota Medan.

REFERENSI

- Abdul Rahman Saleh, B. M. (2007). Pemetaan Minat Baca Masyarakat .*Di Tiga Provinsi (Sulawesi Selatan, Riau, dan Kalimantan Selatan)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional dan Perpustakaan Nasional RI.
- Nathanael Sitanggang, A. H. (2013). Jurnal Teknologi Pendidikan. *Studi Karakteristik Siswa SLTA di Kota Medan*. Medan: USU Press.
- Sharr, A. (2007). *Heidegger for Architects* . New York: Routledge.
- Suwarno, W. (2010). *Pengetahuan Dasar Kepustakaan: Sisi Penting Perpustakaan dan Pustakawan*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Triyono, T. (2016). *Menyiapkan Generasi Emas 2045*. Klaten: Unwidha Press.
- Zumthor, P. (2006). *Atmospheres*. Basel: Birkhäuser Architecture.