

KAJIAN ARSITEKTUR PERILAKU PADA PERPUSTAKAAN BALAI PEMUDA SEBAGAI SARANA KEGIATAN LITERASI

Eufrath Moratua Gultom¹, Sri Suryani²

¹Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, UPN “Veteran” Jawa Timur, email: 21051010036@upnjatim.ac.id

²Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, UPN “Veteran” Jawa Timur, email: srisuryani.ar@upnjatim.ac.id

ABSTRAK

Di masa kini literasi menjadi kemampuan yang sangat diperlukan dalam menghadapi perkembangan zaman. Perpustakaan sebagai salah satu sarana kegiatan literasi di masa kini berperan penting dalam menumbuhkan budaya literasi di masyarakat. Surabaya merupakan kota yang memegang predikat kota literasi, dalam menumbuhkan budaya tersebut pemerintah mewadahi kegiatan literasi dengan adanya Perpustakaan Balai Pemuda. Arsitektur dalam konteks ini berperan dalam memberikan lingkungan yang nyaman dan kondusif untuk kegiatan literasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor dari pendekatan arsitektur perilaku yang memengaruhi perilaku pengunjung pada Perpustakaan Balai Pemuda, serta pengaruhnya terhadap peran perpustakaan sebagai sarana kegiatan literasi. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan metode pengumpulan data primer melalui observasi dan wawancara, serta data sekunder melalui studi literatur penelitian terdahulu. Kemudian hasil temuan dikaitkan dengan kriteria perpustakaan ideal. Berdasarkan hasil temuan didapatkan adanya faktor-faktor arsitektur perilaku yang berpengaruh terhadap perilaku pengunjung perpustakaan yaitu ruang, ukuran, dan bentuk; perabot dan penataannya; suara; dan kebisingan, temperatur, dan pencahayaan. Sehubungan dengan faktor tersebut dapat diketahui pula Perpustakaan Balai Pemuda telah memenuhi 5 kriteria perpustakaan ideal yaitu flexible, compact, varied, organized, comfortable.

Kata kunci: arsitektur perilaku, literasi, perpustakaan

Info Artikel:

Dikirim: 10 Juni 2024; Revisi: 31 Juli 2024; Diterima: 1 Agustus 2024; Diterbitkan: 30 September 2024



©2024 The Author(s). Published by Arsitekno, Architecture Program, Universitas Malikussaleh, Aceh, Indonesia under the Creative Commons Attribution 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

1. PENDAHULUAN

Di masa kini literasi menjadi kemampuan yang sangat diperlukan dalam menghadapi perkembangan zaman. Literasi merupakan keterampilan individu dalam membaca dan menulis. Masyarakat yang mempunyai kemampuan literasi tentunya dapat melahirkan SDM yang berkualitas. Namun pada realitasnya, berdasarkan hasil studi Program Penilaian Siswa Internasional (PISA) Tahun 2018, literasi Indonesia berada di peringkat ke-72 dari 78 negara [1]. Hal ini mengindikasikan bahwa Indonesia sedang mengalami krisis literasi.

Surabaya sebagai kota terbesar kedua di Indonesia, dikenal dengan sebutan kota literasi. Dalam langkah mengatasi krisis literasi tersebut, pemerintah Kota Surabaya mengeluarkan Peraturan Walikota Surabaya No. 13 Tahun 2017 tentang Penyelenggaraan dan Pengelolaan Perpustakaan. Perpustakaan sebagai wadah kegiatan literasi berperan penting dalam menumbuhkan budaya literasi.

Arsitektur dalam konteks ini berperan dalam memberikan lingkungan yang nyaman dan kondusif untuk kegiatan literasi. Oleh karena itu salah satu pendekatan arsitektur yang sesuai dengan konteks ini adalah arsitektur perilaku. Arsitektur perilaku sebagai pendekatan dapat

berperan dalam memberikan rangsangan yang dapat mengubah perilaku pengguna bangunan melalui beragam aspek. Arsitektur perilaku berorientasi pada perilaku pengguna bangunan sebagai pertimbangan dalam perancangan sehingga dapat menciptakan lingkungan yang sesuai untuk kegiatan literasi.

Penelitian ini mengambil objek studi kasus bangunan Perpustakaan Balai Pemuda yang berlokasi di Surabaya. Perpustakaan ini dipilih menjadi objek kajian karena lokasinya berdekatan dengan alun-alun kota Surabaya maka selalu ramai pengunjung, sehingga dapat memudahkan dalam proses pengumpulan data. Berdasarkan pada latar belakang yang telah dijelaskan maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor dari pendekatan arsitektur perilaku yang memengaruhi perilaku pengunjung pada Perpustakaan Balai Pemuda, serta pengaruhnya terhadap peran perpustakaan sebagai sarana kegiatan literasi.

1.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini peneliti telah melakukan ulasan terhadap beberapa artikel jurnal terdahulu yang dipublikasikan pada rentang waktu 10 tahun terakhir (2014-2024) pada laman *Google Scholar* dengan menggunakan kata kunci “arsitektur perilaku” dan “perpustakaan”.

Handayani menjelaskan *behavior setting* merupakan aspek-aspek yang memengaruhi perilaku yang meliputi ruang, ukuran, bentuk, penataan perabot, temperatur dan pencahayaan [2]. Hasil serupa juga ditemukan pada penelitian yang dilakukan oleh [3].

Sari & Pramitasari menemukan faktor-faktor yang memengaruhi kecenderungan pemilihan tempat duduk di perpustakaan adalah kesamaan usia, privasi, dan penataan rak buku [4].

Yuliardi & Widiastuti menemukan pola sirkulasi dan atribut privasi yang berpengaruh terhadap perilaku pengunjung perpustakaan [5].

Anggraini menegaskan bahwa perilaku pengguna perpustakaan dipengaruhi oleh tata letak dan *setting* ruang seperti privasi, teritori, dan ruang personal [6].

Dari hasil penelitian terdahulu peneliti menemukan bahwa penelitian terdahulu memiliki kesamaan yaitu mencari faktor-faktor arsitektur perilaku yang memengaruhi perilaku pengguna bangunan, ditemukan juga perbedaan dari metode yang digunakan dan fokus penelitiannya namun penelitian-penelitian tersebut telah mendukung pernyataan peneliti terkait adanya aspek-aspek pendekatan arsitektur perilaku pada perpustakaan yang berperan dalam memberikan lingkungan yang nyaman dan kondusif untuk kegiatan literasi. Meskipun begitu belum ditemukan adanya penelitian yang menjelaskan penerapan arsitektur perilaku pada perpustakaan dalam menunjang kegiatan literasi.

1.2 Arsitektur Perilaku

Dalam konteks arsitektur, pengkajian lingkungan-perilaku merupakan bidang yang mempelajari interaksi antara manusia dengan lingkungan buatan. Fokusnya adalah pada bagaimana lingkungan memengaruhi perilaku manusia [7]. Setiawan & Haryadi mengungkapkan interaksi antara kegiatan, waktu dilaksanakannya kegiatan dengan lingkungan fisik tertentu yang dilakukan oleh individu-individu merupakan pengertian dari *behavior setting* [8].

Nurlaela mengungkapkan bahwa perilaku manusia dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu perilaku terbuka (*overt behavior*) dan tertutup (*covert behavior*). Kedua perilaku ini diakibatkan oleh suatu rangsangan yang memberikan respons yang dibedakan berdasarkan wujudnya. Perilaku terbuka berupa tindakan nyata, sedangkan perilaku tertutup memiliki wujud yang terselubung dan tidak bisa diamati dengan jelas [9].

Terdapat beberapa unsur pendekatan arsitektur perilaku yang menjadi respons antara lain privasi, teritori, dan ruang personal. Roring mengungkapkan bahwa privasi adalah kemampuan individu atau kelompok untuk mengendalikan interaksi visual, audial, dan olfaktori mereka dengan orang lain sehingga mereka dapat memperoleh apa yang diinginkan [10]. Anggraini mengungkapkan bahwa teritori adalah suatu perilaku yang dikaitkan dengan kepemilikan, area yang didiami, yang biasanya melibatkan karakteristik pemilik dan pertahanan dari serangan orang lain [6]. Teritori adalah sebuah area yang dimiliki atau dikontrol oleh individu atau kelompok. Mutiarabia & Mutia mengungkapkan ruang personal adalah ruang imajiner dengan batasan yang dinamis untuk melindungi individu dari rasa tidak nyaman [11].

Menurut Maabuat terdapat faktor-faktor dari lingkungan fisik yang dapat memengaruhi perilaku manusia [12] antara lain:

a. Ruang, Ukuran, dan Bentuk

Fungsi dan penggunaan ruang memainkan peran utama dalam memengaruhi perilaku manusia. Ruang dibatasi oleh bidang dinding, lantai, dan langit-langit, ruangan yang tertutup akan memberikan kesan nyaman dan aman. Kebutuhan ruang menjadi salah satu aspek yang penting untuk diperhatikan, membuat ruangan dengan dimensi yang terlalu sempit dapat memberikan rasa sesak dan sulit dalam beraktivitas sedangkan, ruangan yang luas memberikan kenyamanan dan kebebasan dalam bergerak. Menurut Ismail bentuk dasar massa bangunan mampu merespons pengguna bangunan dengan menciptakan suasana yang nyaman dan membuat mereka merasa bebas secara mental, yang mendorong kreativitas [13].

b. Perabot dan Penataannya

Selain memberikan identitas dan estetika pada ruangan perabot juga dapat memengaruhi perilaku pengguna bangunan oleh karena itu dalam menata perabot haruslah mengetahui aktivitas pada ruangan tersebut dahulu.

c. Warna

Warna menjadi aspek yang menentukan citra dan membangun suasana pada bangunan. Menurut Marsya & Anggraita warna dapat memengaruhi suasana hati dan emosi manusia, seperti antipati atau simpati, panas atau dingin, meresah [14]. Otak menghasilkan warna dari cahaya yang masuk melalui mata dan menimbulkan rangsangan berdasarkan warna yang ada.

d. Suara, Temperatur, dan Pencahayaan

Rangsangan berupa suara dapat mempengaruhi ketenangan dan konsentrasi pengguna bangunan. Temperatur berhubungan dengan kenyamanan termal apabila temperatur ruangan terlalu tinggi tentunya dapat memberikan rangsangan panas yang membuat pengguna bangunan kepanasan. Rangsangan berupa cahaya dapat memengaruhi aktivitas yang dilakukan sehingga harus memerhatikan standar tingkat pencahayaan agar dapat mendukung aktivitas dalam ruang, ruangan dengan pencahayaan yang terlalu rendah dapat mengakibatkan sulit dalam melihat, sedangkan apabila terlalu tinggi dapat menimbulkan *glare*.

1.3 Perpustakaan

Perpustakaan memainkan peran penting dalam menumbuhkan literasi masyarakat karena perpustakaan menyediakan masyarakat dengan informasi dan pengetahuan. Dengan adanya perpustakaan, masyarakat dengan senang hati dapat berpartisipasi dalam penggunaan sumber daya ini untuk meningkatkan pengetahuan mereka [15]. Untuk mengetahui apakah perpustakaan telah memenuhi peran tersebut dengan baik maka diperlukan kriteria yang dapat menjadi acuan sebuah perpustakaan yang baik. Widiyastuti dalam [16] mengungkapkan terdapat 10 kriteria desain perpustakaan yang berkualitas. Dari 10 kriteria tersebut terdapat 5 kriteria yang memiliki pengaruh terhadap perilaku pengguna bangunan antara lain:

a. Flexible.

Perpustakaan yang sudah memenuhi kriteria ini dapat dilihat dari tata letak atau penataan pada ruangan yang adaptif dan dapat diatur kapan saja untuk memaksimalkan fungsinya. Ini juga bisa membantu mengatasi kebosanan dan kejenuhan saat bekegiatan.

b. Compact

Perpustakaan yang memenuhi kriteria ini dapat dilihat dari penataan ruangnya yang tidak mengganggu kegiatan di masing-masing ruang.

c. Varied

Tersedianya ruang layanan perpustakaan dengan berbagai fungsi untuk memenuhi kebutuhan pembaca.

d. Organized

Perpustakaan yang sudah memenuhi kriteria ini dapat dilihat dari penataan koleksi buku yang mudah diakses pengunjung.

e. Comfortable

Perpustakaan dapat memberikan kenyamanan bagi pembacanya sehingga dapat terdukungnya kegiatan literasi dengan maksimal.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan diawali dengan pengumpulan data sekunder melalui jurnal dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini. Kemudian untuk memperoleh data primer dilakukan observasi secara langsung di Perpustakaan Balai Pemuda dengan batasan pengamatan yaitu variabel dari lingkungan fisik yang berpengaruh sesuai dengan penjelasan [12]. Selain observasi dilakukan juga wawancara pada pengunjung untuk mengetahui pendapat pengunjung mengenai kenyamanan pada perpustakaan dan pengaruhnya terhadap perilaku pengunjung guna menunjang kegiatan literasi. Hasil temuan data primer kemudian dibandingkan dengan hasil temuan penelitian terdahulu dari data sekunder, kemudian dikaji menggunakan kriteria perpustakaan ideal yang diungkapkan [16] untuk mengetahui hubungan antara pendekatan arsitektur perilaku terhadap peran perpustakaan sebagai sarana literasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Ruangan pada Perpustakaan Balai Pemuda berupa *open plan* satu lantai berbentuk dasar persegi panjang yang tidak terdapat banyak sekat di dalamnya memberikan kesan yang lebih terbuka dan minim privasi. Dinding di sekeliling bangunan juga sangat bervariasi bentuk dan tampilannya untuk setiap area ruangan yang menjadi bagian yang kontras pada perpustakaan ini. Ruangan pada perpustakaan dibagi menjadi beberapa area pada area *entrance* terdapat ruang loker dan *front office*.

Pada sudut-sudut ruangan terdapat area baca lesehan yang dibagi berdasarkan jenis buku sehingga memudahkan pengunjung dalam mencari buku, area ini meliputi *children library room*, *Korean corner*, *English corner*, ruang referensi, dan *Bank Indonesia corner*. Sedangkan pada area tengah perpustakaan terdapat area baca dengan perabot meja dan kursi serta terdapat komputer yang dapat digunakan untuk mengakses katalog buku.

Ukuran tiap area baca lesehan kapasitasnya cukup terbatas hanya dapat memuat beberapa orang saja selain itu karena letaknya yang berada pada sudut-sudut ruangan area baca lesehan memberikan privasi lebih.

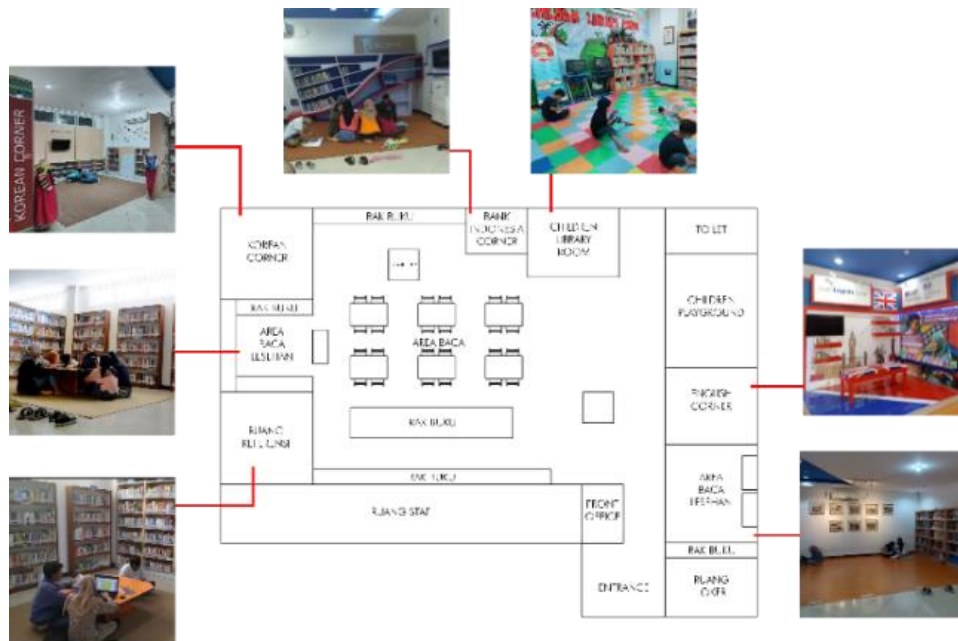
Hasil observasi di atas sejalan dengan hasil wawancara mengenai pengaruh ruang, ukuran dan bentuk di Perpustakaan Balai Pemuda terhadap perilaku pengunjung dengan informan pertama yang datang secara berkelompok yang menyatakan bahwa “Kami cenderung menghindari area baca yang di tengah karena terlalu terbuka. Area baca lesehan pada pojok perpustakaan lebih nyaman digunakan untuk pengunjung yang datang secara berkelompok karena lebih leluasa dan privat dibandingkan duduk di area tengah perpustakaan”.

Wawancara lainnya dengan informan kedua yang datang secara individu menyatakan bahwa “Area baca lesehan terasa lebih terasa nyaman apabila perpustakaan belum begitu ramai karena areanya yang lebih santai, apabila sudah begitu ramai biasanya harus berbagi tempat dengan pengunjung lain sehingga agak terganggu”.

Dari hasil wawancara kedua informan tersebut dapat diketahui pengunjung cenderung duduk area baca lesehan karena memiliki privasi lebih dan letak ruangnya yang berada di pojok, meskipun begitu jika area tersebut sudah mulai ramai dapat menciptakan teritori bagi masing-masing pengunjung yang dapat memengaruhi kenyamanannya.

Perabot pada Perpustakaan Balai Pemuda terdiri dari loker, meja, kursi, sofa dan rak buku. Setelah memasuki area baca dapat terlihat rak buku yang disusun secara linear pada dinding mengelilingi ruangan dan pada area tengah ruangan rak buku disusun berbaris berdasarkan jenis buku dan dikarenakan ruangnya yang berupa *open plan* sehingga memudahkan pengunjung untuk mencari buku yang diinginkan.

Pada area tengah perpustakaan penataan jarak antara rak buku dibuat sekitar 1 m sehingga sirkulasi tidak terganggu apabila terdapat beberapa pengunjung yang sedang melihat-lihat pada rak tersebut. Pemilihan rak buku juga disesuaikan dengan usia pengunjung, pada area *children playground* yang diperuntukkan untuk anak-anak menggunakan rak buku yang memiliki tinggi seukuran anak sekolah dasar sehingga mudah untuk dicapai.



Gambar 1. Area Baca Lesehan pada Perpustakaan Balai Pemuda

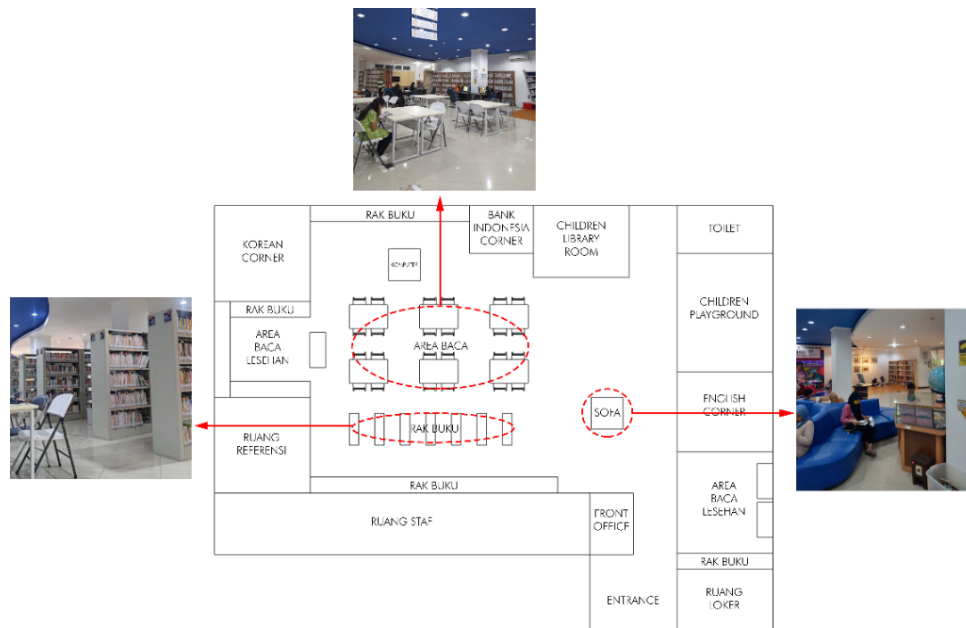
Pada perpustakaan terdapat beberapa ada pula sofa yang diletakkan pada beberapa. Sementara itu pada area tengah perpustakaan disediakan meja dan 2 pasang kursi yang saling berhadapan, yang biasanya digunakan untuk melakukan pekerjaan di laptop. Meja dan kursi pada area ini cocok untuk kegiatan membaca secara berkelompok meskipun penataannya hanya untuk empat orang dan jarak antar kursinya terasa sangat berhimpit sehingga dapat mengganggu ruang personal pengunjung, dan juga tidak cocok untuk kegiatan membaca secara individu.

Berdasarkan hasil observasi, beberapa pengunjung cenderung untuk memilih duduk pada area yang lebih tertutup dan tidak banyak dilalui. Wawancara mengenai penataan perabot di Perpustakaan Balai Pemuda terhadap perilaku pengunjung dengan informan kedua, menyatakan bahwa “Jika area baca lesehan sudah penuh, biasanya duduk di lantai dekat rak buku pada area tengah ruangan lebih terasa nyaman karena rak bukunya menghalangi pandangan sehingga terasa lebih fokus, meskipun terkadang staf dan pengunjung lain masih sering lewat, selain itu jika duduk di meja tengah biasanya sudah ditempati oleh orang lain dan jarak kursinya terlalu dekat sehingga tidak begitu nyaman”.

Sementara itu informan pertama memiliki pendapat yang berbeda “Jika area baca lesehan sudah penuh, kami memilih untuk duduk di meja tengah tapi susunan mejanya kami rapatkan”.

Dari hasil wawancara tersebut meskipun terdapat perbedaan pada pemilihan tempat duduk, tetapi terdapat kesamaan perilaku yang terpengaruh akibat penataan perabot. Pada informan kedua terjadi perilaku menyendiri untuk mendapatkan privasi dikarenakan apabila membaca pada meja di area tengah harus berbagi tempat dengan pengunjung lain yang mengakibatkan ruang personal seorang individu semakin mengecil. Penataan rak buku yang membentuk baris menciptakan sebuah penghalang yang memberikan privasi pada pengunjung yang berada di dekat rak. Sementara itu bagi informan pertama terjadinya perilaku membentuk teritori dengan mengubah tatanan meja.

Perpustakaan Balai Pemuda didominasi dengan dinding berwarna putih dengan beberapa variasi finishing dinding. Dinding warna putih memberikan efek memurnikan dan positif bagi pengunjung sehingga dapat lebih fokus pada kegiatan membaca karena. Pada dinding area *children library room* dan *children playground* menggunakan lukisan pada dinding sebagai *finishing*-nya sehingga mudah menarik perhatian anak-anak. Pada dinding area *Korean corner* menggunakan *finishing* kayu berwarna krim, sejalan dengan fungsi area ini yang berfungsi sebagai area pengenalan budaya korea melalui literatur, penggunaan warna krim memberikan kesan yang natural dan *welcoming*, serta menjadi identitas tersendiri bagi area tersebut.



Gambar 2. Penataan Perabot pada Perpustakaan Balai Pemuda

Langit-langit pada ruangan perpustakaan menggunakan plafon berwarna biru tua dan putih. Penggunaan warna biru tua mendominasi langit-langit ruangan warna ini menjadi sangat kontras terhadap dinding ruangan yang terkesan murni, meskipun begitu penggunaan warna biru tua bertujuan untuk memberikan efek ketenangan dan mengurangi stress.

Permukaan lantai pada ruangan menggunakan material yang beragam, tetapi didominasi dengan penggunaan keramik warna putih. Pada area *children library room* dan *children playground* lantai ditutup oleh penutup warna-warni memberikan kesan yang menyenangkan dan meningkatkan suasana hati.

Berdasarkan hasil observasi di atas warna memiliki pengaruh kuat terhadap perilaku pengunjung. Penggunaan lukisan dan penutup lantai warna-warni, memberikan rangsangan yang dapat menarik perhatian anak-anak dengan mudah. Sementara itu bagi pengunjung remaja dan orang dewasa terlihat tidak begitu terpengaruh perilakunya oleh warna ruangan.

Hasil ini sejalan dengan hasil wawancara mengenai pengaruh warna di Perpustakaan Balai Pemuda terhadap perilaku pengunjung dengan informan pertama dan kedua yang berpendapat bahwa “Warna pada perpustakaan tidak punya pengaruh yang signifikan terhadap perilaku pengunjung, namun pemilihan warna pada perpustakaan sudah tepat sehingga membuat perpustakaan tidak terasa formal dan kaku, mungkin akan berbeda jika perpustakaan menggunakan warna yang mencolok akan sangat mengganggu”.

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa faktor warna dapat memberikan rangsangan yang berpengaruh terhadap suasana dan emosi pengunjung perpustakaan, selain itu pemilihan warna yang tepat harus menjadi perhatian karena dapat menciptakan kesan tertentu bagi pengunjung.

Sebagai perpustakaan tentunya keheningan diperlukan agar tidak mengganggu konsentrasi pengunjung. Dari hasil observasi ditemukan beberapa sumber kebisingan utamanya berasal dari area luar perpustakaan, *front office*, *children library room* dan *children playground*. Pada area *children library room* terdapat dinding untuk membatasi ruangan sayangnya dinding ini tidak tertutup secara menyeluruh sehingga terjadi kebocoran suara, sementara itu pada *children playground* sumber kebisingannya berasal dari komputer yang tersedia. Selain dari anak-anak terdapat juga kebisingan dari staf perpustakaan yang berada di *front office*. Ada pula ketika diadakan acara di alun-alun yang berdekatan dengan perpustakaan suara dari luar masuk ke dalam bangunan.

Penghawaan pada ruangan menggunakan AC split, AC bekerja dengan baik dan dapat memberikan kesejukan pada ruangan, tetapi di lain hal ditemukan pula pengunjung dari area

sekitar balai kota yang mendatangi perpustakaan untuk sekedar mengadem sehingga mengganggu konsentrasi pengunjung lainnya.



Gambar 3. Suasana area *Children Library Room*



Gambar 4. Suasana Perpustakaan Balai Pemuda

Pencahayaan pada seluruh area baca perpustakaan sangat tercukupi untuk kegiatan membaca, pencahayaan menggunakan lampu LED berwarna putih, sehingga perilaku pengunjung tidak begitu terpengaruh.

Wawancara mengenai pengaruh kebisingan, temperatur, dan pencahayaan di Perpustakaan Balai Pemuda terhadap perilaku pengunjung dengan informan pertama, menyatakan bahwa “Kebisingan di perpustakaan ini sangat mengganggu, banyak orang tua yang membawa anak-anak, tapi malah sibuk mengobrol dan tidak mengawasi anaknya sehingga mengganggu pengunjung lainnya, selain itu suhu ruangan juga sejuk, pencahayaan juga sudah mencukupi”.

Sementara itu wawancara dengan informan kedua menyatakan bahwa “Sangat disayangkan perpustakaan ini tidak memiliki ruang baca yang santai, karena banyak pengunjung yang masih suka mengobrol dan berdiskusi, sehingga sangat mengganggu konsentrasi saat membaca, untuk pencahayaan dan suhu ruangan tidak begitu berpengaruh”.

Dari hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa kebisingan menimbulkan perilaku tertutup yaitu mengganggu konsentrasi pengunjung perpustakaan. Temperatur ruangan memberikan kesejukan sehingga pengunjung merasa nyaman menjalankan kegiatan.

Tabel 1. Perilaku Pengunjung Perpustakaan Balai Pemuda

No	Ruang/Area	Pengguna	Perilaku yang terlihat
1	Area Baca Lesehan	Pengunjung Individu	<ul style="list-style-type: none"> • Mondar-mandir mencari tempat duduk • Menghindari area apabila sudah banyak ditempati
		Pengunjung Berkelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Membentuk teritori • Melakukan diskusi
2	Area Baca Tengah	Pengunjung Individu	<ul style="list-style-type: none"> • Cenderung Menghindari untuk mendapatkan privasi • Cenderung duduk dekat rak di dekat sekitar area
		Pengunjung Berkelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Merapatkan meja dan membentuk teritori
3	<i>Children Library Room</i> <i>Children Playground</i>	Pengunjung Berkelompok Orang tua Anak-anak	<ul style="list-style-type: none"> • Menimbulkan keributan • Anak-anak mondar-mandir • Orang tua berkerumun dan mengobrol

3.2 Pembahasan

Dari pemaparan hasil temuan di atas telah ditemukan adanya faktor-faktor arsitektur perilaku yang berpengaruh terhadap perilaku pengunjung perpustakaan. Penelitian ini menemukan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap perilaku pengunjung Perpustakaan Balai Pemuda yakni: ruang, ukuran, dan bentuk; perabot dan penataannya; suara; dan kebisingan, temperatur, dan pencahayaan. Temuan ini memiliki hasil yang relatif sama dengan hasil temuan pada dua penelitian terdahulu ([2];[3]). Walaupun demikian penelitian terdahulu belum menjelaskan mengenai penerapan tersebut pada perpustakaan agar dapat menunjang kegiatan literasi.

Fokus dari arsitektur perilaku adalah bagaimana lingkungan memengaruhi perilaku manusia [7]. Dari perilaku-perilaku yang sudah dipaparkan, dapat diketahui bahwa pengunjung memberikan respons atas rangsangan yang ditimbulkan oleh faktor tersebut melalui berbagai wujud, seperti kebiasaan pemilihan tempat duduk, konsentrasi, perubahan suasana hati dan emosi.

Sehubungan dengan penerapan tersebut Perpustakaan Balai Pemuda telah memenuhi beberapa kriteria perpustakaan ideal yang dijabarkan pada kajian Pustaka dalam [16] yakni: *Flexible*, pengunjung dapat mengatur penataan meja sesuai kebutuhan. *Compact*, perpustakaan sudah memperhatikan sirkulasi dapat dilihat dari pembedaan area baca sehingga tidak mengganggu sirkulasi. *Varied*, dapat dilihat dari beragamnya area baca, walaupun Perpustakaan Balai Pemuda belum mempunyai area baca santai. *Organized*, penataan koleksi buku sudah menyesuaikan usia pengunjung sehingga memengaruhi pemilihan ukuran perabot. *Comfortable*, kenyamanan menjadi kriteria utama yang sangat dipengaruhi oleh pendekatan arsitektur perilaku, meskipun dalam penerapannya masih terdapat kekurangan sehingga tidak tercapainya lingkungan yang optimal untuk kegiatan literasi.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini telah menjelaskan tentang pendekatan arsitektur perilaku pada Perpustakaan Balai Pemuda. Dari hasil temuan tersebut diketahui pentingnya memperhatikan aspek-aspek pendekatan perilaku dalam menghadirkan lingkungan yang nyaman dan kondusif untuk kegiatan literasi. Penelitian ini telah memberikan hasil yang perlu diperhatikan dalam merancang sebuah perpustakaan melalui aspek perilaku guna mendukung kegiatan literasi.

Meskipun pada penerapannya belum maksimal pendekatan arsitektur perilaku memiliki pengaruh terhadap peran Perpustakaan Balai Pemuda sebagai sarana literasi. Peneliti menemukan beberapa faktor-faktor pendekatan arsitektur perilaku yang berpengaruh terhadap perilaku

pengunjung meliputi ruang, ukuran, dan bentuk; perabot dan penataannya; suara; serta kebisingan, temperatur, dan pencahayaan.

Kemudian, pendekatan arsitektur perilaku tersebut memiliki pengaruh terhadap Perpustakaan Balai Pemuda dalam menunjang kegiatan literasi yang dapat dilihat dari terpenuhinya 5 kriteria perpustakaan ideal yang diungkapkan [16] yakni *flexible, compact, varied, organized, comfortable*.

Dalam penelitian ini 5 kriteria tersebut digunakan untuk mengetahui hubungan antara pendekatan arsitektur perilaku terhadap peran perpustakaan sebagai sarana literasi, namun penelitian ini masih dapat ditingkatkan lagi kualitasnya menggunakan teori lainnya yang lebih sesuai untuk mendapatkan pembahasan yang lebih mendalam.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Y. Pahlawan and S. Wibawani, "Strategi peningkatan budaya literasi melalui Program Gendis Sewu di Perpustakaan Rakyat Pangesangan Kota Surabaya," *Popul. J. Sos. Dan Hum.*, vol. 8, no. 1, pp. 9–18, 2023.
- [2] M. F. Handayani, "Kajian perilaku pengguna pada Perpustakaan Perguruan Tinggi," 2019.
- [3] S. A. Putri, "Konsep arsitektur perilaku di Lasalle College of the Arts, Singapore," *J. Arsit. ZONASI*, vol. 5, no. 2, pp. 381–391, 2022.
- [4] D. P. Sari and D. Pramitasari, "Perilaku pemilihan tempat duduk pada Perpustakaan Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Gadjah Mada," vol. 1, no. 1, 2019.
- [5] E. Yulardi and K. Widiastuti, "Analisis pola sirkulasi dan aktivitas Perpustakaan Universitas PGRI Semarang," 2021.
- [6] D. P. A. Anggraini, "Pengaruh tata ruang dan parabot terhadap perilaku pengguna perpustakaan," 2020.
- [7] J. C. Snyder and A. J. Catanese, Eds., *Introduction to architecture*. New York: McGraw-Hill, 1979.
- [8] A. E. Yetti, "Kajian arsitektur perilaku untuk ruang laktasi di ruang publik," *J. Arsit. Dan Perenc. JUARA*, vol. 1, no. 2, pp. 168–182, Sep. 2018, doi: 10.31101/juara.v1i2.771.
- [9] A. Nurlaela, "Peranan lingkungan sebagai sumber pembelajaran geografi dalam menumbuhkan sikap dan perilaku keruangan peserta didik," *J. Geogr. Gea*, vol. 14, no. 1, Aug. 2016, doi: 10.17509/gea.v14i1.3361.
- [10] M. P. E. Roring, J. O. Waani, and R. L. E. Sela, "Pusat rehabilitasi korban kekerasan seksual di Kota Manado," vol. 9, no. 2, 2020.
- [11] M. Mutiarabia and F. Mutia, "Dampak kualitas ruang pada personal space pengguna di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Jawa Timur," *Berk. Ilmu Perpust. Dan Inf.*, vol. 18, no. 1, pp. 86–97, Jun. 2022, doi: 10.22146/bip.v18i1.2007.
- [12] J. G. L. Maabuat, I. V. H. Makarau, and F. Mastutie, "Rumah sakit bersalin di Kota Manado (Arsitektur perilaku)," 2018.
- [13] F. Ismail, A. Sumadyo, and F. A. Ikhsan, "Youthcenter di Kebumen sebagai wadah pengembangan kreativitas remaja dengan pendekatan psikologi arsitektur," *Arsitektura*, vol. 14, no. 2, Apr. 2017, doi: 10.20961/arst.v14i2.9052.
- [14] I. H. Marsya and A. W. Anggraita, "Studi pengaruh warna pada interior terhadap psikologis penggunaannya, Studi kasus pada Unit Transfusi Darah Kota X," *J. Desain Inter.*, vol. 1, no. 1, p. 41, Apr. 2016, doi: 10.12962/j12345678.v1i1.1461.
- [15] M. M. Rizki and H. Ruwaida, "Peran perpustakaan daerah dalam membangun budaya literasi masyarakat," vol. 6, no. 2, 2022.
- [16] W. Widyastuti, "Desain perpustakaan ideal di era modern," *JUPI J. Ilmu Perpust. Dan Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 200–211, 2017.