

***High-Tech* Sebagai Solusi Perpustakaan**

Ditinjau dari Perilaku Pengunjung

Fernanda Yosefi Meilan Kuntjoro¹

¹Universitas Katolik Darma Cendika, Surabaya, Indonesia

Fernanda.kuntjoro@student.ukdc.ac.id

Stefanus Prabani Setio H.B.P²

²Universitas Katolik Darma Cendika, Surabaya, Indonesia

stefanprabani@ukdc.ac.id

Y.A. Widriyakara Setiadi³

³Universitas Katolik Darma Cendika, Surabaya, Indonesia

widriyakara.setiadi@ukdc.ac.id

Abstract:

Libraries are one of the many public facilities provided by both the government and the private sector/individuals that are useful for facilitating people who want to find references in making scientific works or assignments for school assignments or office assignments. The importance of knowing the behavior of visitors in the library will provide benefits for managers to provide the required facilities. This is related to the decreasing interest in library visitors who switch to online media. Changes in the way of looking for references resulted in libraries needing solutions to remain in demand. This study uses the Design thinking method with the empathize, define, idea, prototype, and test phases. Library planning uses high-tech concepts, applying IT-based library concepts. Library visitors are grouped using a behavioral psychology approach based on individual and group needs. So that activities in the library will adjust to the needs of visitors. Thus this high-tech-based library design will have several space requirements that follow visitor activities and combine other (introverted, extroverted) activities in the library environment. The conclusions drawn from this study are: 1. Visitors tend to still want a library that can serve literature searches online; 2. Visitors want a change in mindset regarding libraries not only for searching for literacy, but also for other elements needed; 3. Visitors generally want the library's readiness to welcome changes in information and digital technology packaged within the scope of the library.

Keywords: Extrovert, High-Tech, Introvert, Library.

Abstrak :

Perpustakaan merupakan satu dari banyaknya fasilitas publik yang disediakan baik dari pemerintah maupun swasta/perorangan yang berguna untuk memfasilitasi masyarakat yang ingin mencari referensi dalam membuat karya ilmiah atau tugas-tugas baik untuk tugas sekolah, maupun tugas kantor. Pentingnya mengetahui perilaku pengunjung dalam perpustakaan akan memberikan manfaat bagi pengelola untuk menyediakan fasilitas yang dibutuhkan. Hal ini terkait dengan semakin berkurangnya peminat pengunjung perpustakaan yang beralih ke media *online*. Perubahan cara mencari referensi mengakibatkan perpustakaan membutuhkan solusi agar tetap diminati. Penelitian ini menggunakan metode *Design thinking* dengan fase *emphathize, define, idea, prototype, dan test*. Perencanaan perpustakaan menggunakan konsep *high-tech*, menerapkan konsep perpustakaan berbasis IT. Pengunjung perpustakaan dikelompokkan menggunakan pendekatan psikologi perilaku berdasarkan kebutuhan individu dan kelompok. Sehingga aktivitas dalam perpustakaan akan menyesuaikan kebutuhan pengunjung. Dengan demikian desain perpustakaan berbasis *high tech* ini akan memiliki beberapa kebutuhan ruang yang mengikuti aktivitas pengunjung dan menggabungkan aktivitas (Introvert, Ekstrovert) lain dalam lingkungan perpustakaan. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah: 1. Pengunjung cenderung masih menginginkan perpustakaan yang bisa melayani pencarian literatur secara *online*; 2. Pengunjung menginginkan perubahan *mindset* mengenai perpustakaan bukan hanya untuk mencari literasi, tetapi juga unsur lain yang dibutuhkan; 3. Pengunjung umumnya menginginkan kesiapan perpustakaan untuk menyongsong perubahan teknologi informasi dan digital yang dikemas dalam lingkup perpustakaan.

Kata Kunci: *Extrovert, High-Tech, Introvert, Perpustakaan.*

1. PENDAHULUAN

Pada perkembangan jaman saat ini salah satu negara di katakan maju atau berkembang apabila masyarakatnya memiliki minat baca dan menulis yang aktif. Namun, yang terjadi tingkat membaca di Indonesia masih tergolong rendah. Dapat di lihat dari data statistik pengunjung perpustakaan di Indonesia menurun (Grafik 1). Padahal perpustakaan merupakan salah satu wadah atau tempat yang paling berperan penting dalam proses pencarian data informasi untuk karya ilmiah maupun penelitian. Penurunan pengunjung perpustakaan dikarenakan banyak-sedikitnya lokasi perpustakaan yang kurang strategis, selain lokasi yang kurang strategis judul buku yang dapat di akses juga mengalami penurunan (Grafik 2).

Grafik 1 Jumlah Pengunjung Perpustakaan Umum



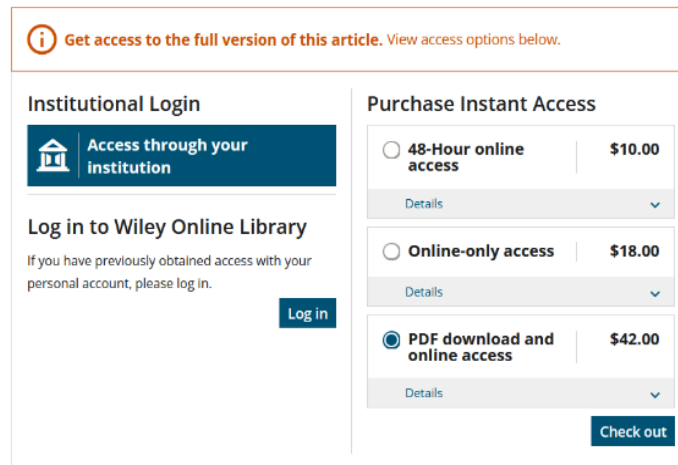
(Sumber: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, 2020)

Grafik 2 Jumlah Judul yang dapat diakses



(Sumber: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, 2020)

Salah satu penyumbang terbesar pengunjung perpustakaan adalah mahasiswa. Mahasiswa pada jaman modern saat ini lebih banyak memilih untuk mengakses informasi melalui internet karena di rasa lebih mudah dan efisien. Namun kekurangan dari mengakses informasi jurnal ilmiah melalui internet tidak semua itu gratis ada beberapa situs web yang mengharuskan penggunaanya untuk melakukan pembayaran terlebih dahulu sebelum mengakses jurnal (Gambar 1).



Gambar 1. (contoh jurnal berbayar untuk dapat diakses)
 Sumber : wiley online library, 2022

Faktor lain berkurangnya pengunjung perpustakaan adalah suasana di dalam perpustakaan. Perpustakaan identik dengan suasana yang tenang, individualis sesuai dengan kepribadian manusia yang bersifat *Introvert*. Sedangkan di dalam kehidupan sehari-hari setidaknya ada dua (2) sifat manusia yaitu *Introvert* dan *Ekstrovert*. Dalam artikel yang ditulis oleh (Alekhine 2017) Istilah *Introvert* dan *Ekstrovert* pertama kalinya di populerkan oleh seorang psikolog terkenal yang bernama *Carl Gustav Jung* dari Swiss. Pada laporan karya ilmiah (Kholifah 2018) kepribadian introvert Menurut *Karten*, 2008 merupakan kepribadian yang membutuhkan waktu sendiri untuk mendapatkan energi setelah melakukan aktivitas bersama dengan banyak orang, introvert juga lebih senang berdiskusi dengan kelompok kecil atau bahkan hanya seorang diri. Sedangkan ekstrovert menurut *Schultz*, 2005 merupakan kepribadian yang senang beraktivitas dengan banyak orang, mudah terbuka dan bergaul dengan banyak orang.

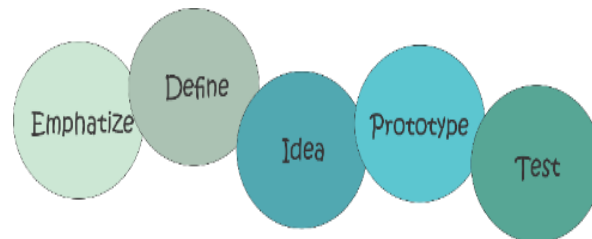
Perubahan *mindset* pengunjung yang cenderung berubah-ubah mengikuti perkembangan jaman, mengakibatkan terjadinya pergeseran fungsi perpustakaan yang bukan hanya membaca dan berhubungan dengan buku, kertas atau suasana lingkungan membaca. Pengunjung saat ini lebih menginginkan perpustakaan yang mampu memberikan layanan terhadap semua kebutuhan pengunjung. Teknologi yang saat ini sedang menjadi pelaku perubahan terhadap perpustakaan, mengharapakan ada terobosan cara pandang perpustakaan yang merupakan ruang literasi menjadi ruang pengetahuan dan teknologi. Pengetahuan bukan hanya dapat diperoleh melalui literasi, tapi juga interaksi dan komunikasi dengan bantuan teknologi. Sedangkan teknologi menuntut manusia untuk dapat mengaplikasikan berbagai kebutuhan melalui perangkat lunak dan perangkat keras dalam satu personal komputer. Perubahan perilaku pengunjung yang mengharapakan terjadi sinergitas dari perubahan perpustakaan untuk menjawab kebutuhan pengunjung.

Oleh karena itu dari beberapa permasalahan terhadap berkurangnya pengunjung perpustakaan karena lokasi yang kurang strategis dan judul buku yang dapat di akses semakin menurun, dan kepribadian manusia yang tidak hanya satu maka, penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi dengan memilih lokasi yang berada di jalan besar dan mudah di akses agar memudahkan pengunjung menemukan lokasi perpustakaan. Kedua, mengikuti perkembangan jaman saat ini dan para kaum milenial yang lebih condong ke digital maka akan adanya peralihan buku konvensional ke buku digital (*E-book*). Ketiga, memberikan wadah kepada kedua kepribadian manusia baik introvert dan ekstrovert di dalam satu wadah/lokasi. Dengan begitu, penelitian ini dapat menambah pemahaman bahwa

dua fasilitas (tempat baca introvert, dan ekstrovert) dapat di jadikan satu di dalam satu kawasan/wadah, dengan cara menerapkan konsep *high-tech* untuk menyatukan kedua fasilitas.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*. menurut Nusyirwan (2018) metode *design thinking* dalam (Baskoro, M.Lahandi., Haq 2020) adalah model pembelajaran untuk melatih kemampuan *problem solving* dan inovasi. Menurut (Stanford Design School) *The Stanford University – Hasso Plattner Institute of Design* (2010) dalam Carrol (2015:60-61) terdapat lima tahapan dalam metode *design thinking* (Gambar 2).



Gambar 2. (Proses *Design Thinking* dari *Stanford Design School*)
Sumber : *The Stanford University*, 2021

a. *Emphatize* (Berempati)

Tahapan pertama untuk mencari tahu permasalahan yang sedang terjadi di dalam dunia pengguna. Melalui wawancara dan pengamatan terhadap perilaku pengunjung, dapat ditemukan kebutuhan yang mampu memberikan perubahan layanan kepada pengunjung perpustakaan.

b. *Define* (Menentukan)

Tahapan selanjutnya dari hasil penelitian pada fase *emphatize*, yang akan di analisa agar mendapatkan permasalahan yang lebih spesifik. Permasalahan kebutuhan layanan yang ditemukan menjadi dasar untuk menganalisis tahap selanjutnya mengenai pentingnya perubahan layanan perpustakaan mengikuti kebutuhan pengguna dan kemajuan teknologi informasi.

c. *Idea* (Ide)

Tahapan ketiga dalam proses mendapatkan sebuah solusi dari permasalahan. Pada tahap ini mulai berfikir untuk “*out of the box*” yang dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan yang di dapat pada tahap *define* untuk menghasilkan solusi yang baru. Permasalahan yang telah ditemukan tentang layanan perpustakaan perlu disusun alternatif solusi yang dibutuhkan. Alternatif tersebut terfokus pada perubahan layanan yang dibutuhkan untuk menyediakan layanan perpustakaan sesuai perilaku pengunjung. Dasar perubahan dilakukan melihat kecenderungan perpustakaan yang kurang mampu menjawab perubahan teknologi dalam literasi.

d. *Prototype* (Prototipe)

Pada tahapan ini mewujudkan ide ke dalam bentuk model atau fisik yang dapat berupa catatan atau post-it untuk mempermudah dalam mengidentifikasi solusi terbaik yang telah dihasilkan dalam tahap sebelumnya. Ide dalam solusi pemecahan masalah dengan alternatif yang mendekati penyelesaian masalah, akan menjadi perubahan awal menuju kesempurnaan. Perubahan yang dilakukan merupakan *prototype* yang akan di uji coba dan di implementasikan pada layanan perpustakaan.

perubahan yang mendasar dibutuhkan masukan ulang dari pengunjung untuk menyempurnakan prototype.

e. *Test* (Uji Coba)

Pada tahapan yang terakhir adalah dengan mencari peluang untuk memperbaiki solusi yang telah didapatkan dan membuat solusi tersebut menjadi lebih baik. Prototype layanan yang telah disempurnakan akan diimplementasikan dalam layanan perpustakaan yang menjadi solusi permasalahan.

Pendekatan perancangan yang akan digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa faktor yaitu :

1. Faktor Perilaku

Terdapat 2 tipe golongan milenial yaitu introvert (individualis) dan ekstrovert (berkelompok) yang akan di gabungkan menjadi satu di dalam satu tempat

2. Faktor Teknologi (*High-tech*)

Penggunaan teknologi internet 5G untuk mendukung konsep *high-tech* pada bangunan perpustakaan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

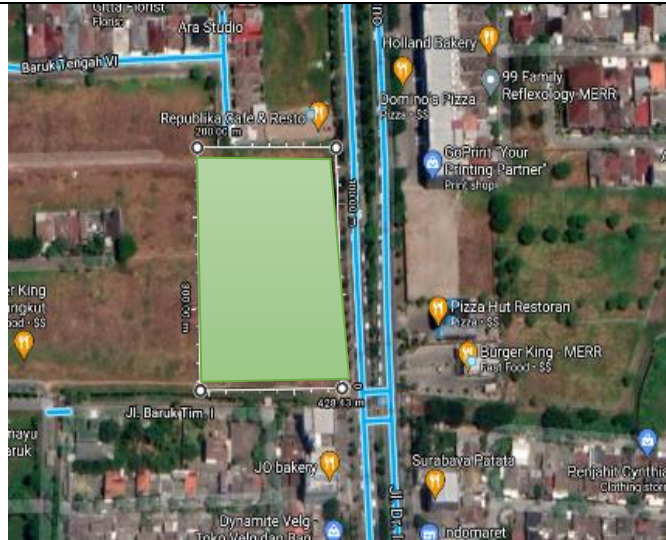
Perubahan layanan perpustakaan dengan pendekatan perilaku pengunjung, menghasilkan suatu konsep perubahan layanan yang berdasar pada perkembangan teknologi informasi. dalam proses perencanaan yang menerapkan *Buildings with Great Faults*”, terdapat 5 (lima) hal yang menjadi prinsip dari arsitektur *high tech*, yaitu sebagai berikut:

3.1 Data Lokasi

Lokasi site untuk perencanaan perpustakaan berada ibukota Jawa Timur, Surabaya lebih tepatnya berada di Jl. Dr.Ir.H. Soekarno, Surabaya Timur. Site memiliki kontur datar, dengan daerah sekitar pertokoan, lahan kosong, dan pemukiman penduduk. Dengan luas total 10.660,915 M².



Gambar 3. (Peta Surabaya)
(Sumber : *info Surabaya*, 2022)



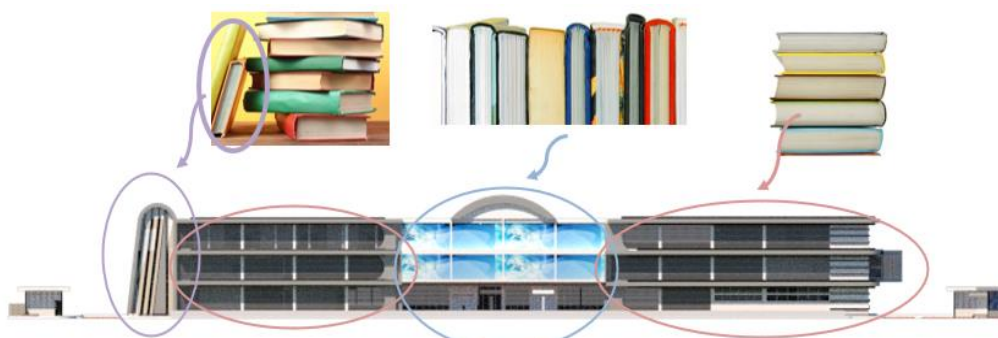
Gambar 4. (Lokasi Site)
(Sumber : Google Earth, 2021)

3.2. Pendekatan Desain dan Transformasi Bentuk

Pendekatan desain menggunakan pendekatan metafora. Arsitektur metafora menurut (Jenks 1977) adalah ungkapan sebuah bentuk yang di wujudkan ke dalam bangunan yang di diharapkan dapat di artikan oleh pengguna. Metafora arsitektur menurut (Antoniades 1990) dibedakan menjadi tiga jenis yaitu :

1. Metafora Konkrit (*Intangible Metaphor*)
Wujud atau bentuk yang didapat dari hakikat manusia seperti komunikasi, individualisme, naturalisme, budaya dan tradisi.
2. Metafora Abstrak (*Tangible Metaphor*)
Wujud atau bentuk yang didapatkan dari karakter tertentu seperti dari benda atau objek.
3. Metafora kombinasi (*Combined Metaphor*)
Wujud atau bentuk yang didapat dari menggabungkan kedua metafora konkrit dan abstrak. Namun, masih memiliki persamaan dari konsep objek.

Pada bangunan perpustakaan menggunakan Metafora Abstrak (*Tangible Metaphor*) karena perpustakaan konvensional identik oleh buku maka buku dijadikan sebagai karakter untuk bentuk perpustakaan ini. Dengan cara buku yang di susun mendatar berdiri dan miring, dan lengkung di atas bagian atap di peroleh dari lengkungan buku.



Gambar 5. (Bentuk metafora buku)
(Sumber : Analisis Pribadi, 2022)

3.4 Konsep Desain

High Tech memiliki kepanjangan yaitu *high technology*. Menurut (Jenks 1998) dalam bukunya mengenai arsitektur *high tech* “*The Battle of High Tech*” dan “*Great Buildings with Great Faults*”, terdapat 5 (lima) hal yang menjadi prinsip dari arsitektur *high tech*, yaitu sebagai berikut:

1. *Inside-out* (penampakan bagian luar dalam). Yaitu pada bangunan *high tech* elemen struktur dan area-area servis dan utilitas di tonjolkan untuk bagian eksteriornya. Baik dalam bentuk ornamen ataupun sculpture.
2. *Celebration of process* (keberhasilan suatu perencanaan). Pada bangunan *high tech* menekankan pada pemahaman tentang konstruksi sebuah bangunan. Dan hubungan antara struktur, dinidng, atap, dan pipa-pipa salurannya.
3. *Layering, Transparency, and Movement* (pelapisan, transparan, dan pergerakan). Ketiga unsur tersebut merupakan karakter dari bangunan *high tech*, hal tersebut dapat dilihat dari penggunaan material-material transparan seperti kaca.
4. *Flat bright colouring* (pewarnaan yang menyala dan merata). Penggunaan warna pada bangunan *high tech* untuk membedakan fungsi dari setiap bangunan yang ada di dalamnya.
5. *Optimistic confidence in scientific culture* (optimis terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi). Arsitektur *high tech* diharapkan untuk masa yang akan datang, yang meliputi penemuan-penemuan baru.

High-Tech sendiri menurut (Colin Davies) dalam buku yang berjudul “*High Tech Architecture*” dalam pengertian industri adalah teknologi canggih, yang berarti penggunaan komputer, elektronik, dan sebagainya Sedangkan dalam arsitektur *High Tech* menurut (Charles Jenk) dalam buku yang berjudul “*High Tech Maniera*” adalah bangunan *High Tech* selalu memperlihatkan eksterior sebagai ornamen dan ukiran dengan menggunakan kaca buram maupun transparan, tangga eskalator dan lift dengan warna yang cerah untuk membedakan fungsi bangunan. Dari data tersebut maka akan menggunakan LED Screen pada bagian depan bangunan (Gambar 6) dan belakang (Gambar 7) untuk menunjukkan bahwa perpustakaan ini adalah *high-tech*, dan penggunaan kaca sebagai salah satu ciri arsitektur *high-tech* yang mengekspos atau transparansi (Gambar 8)



LED Screen



Gambar 6. (3D tampak depan bangunan)
(Sumber : Analisis Pribadi, 2022)



Gambar 7. (3D tampak belakang bangunan)
(Sumber : Analisis Pribadi, 2022)



Gambar 8. (Dinding Kaca)

Sumber : Analisis, 2022

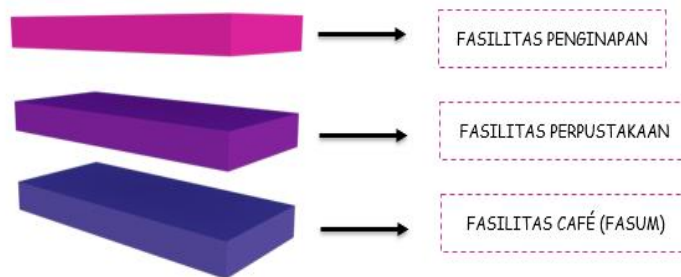
3.5 Zoning

Zoning di dapat dari analisis tapak dan fungsi ruang. Pada ruang-ruang perpustakaan ini di bagi menjadi 4 kriteria zoning yaitu zoning servis, zoning publik, zoning semi-publik, dan zoning privat (Tabel 1). Sedangkan untuk fasilitas utama perpustakaan ini akan di bagi menjadi 3 bagian yang di susun secara vertikal menurut per-lantai bangunan sesuai dengan fungsi fasilitas (Gambar 9).

Tabel 1. Pembagian Zona

No.	Zona	Kelompok
1.	Servis	<ul style="list-style-type: none"> ▪ R. Cleaning Service ▪ Toilet ▪ Plaza ▪ Gate ▪ Parkiran Mobil/Motor ▪ Dapur ▪ Ruang Cuci Setrika ▪ Genset ▪ R. Kontrol Server, CCTV ▪ R. Server
2.	Publik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resepsionis ▪ Tempat Makan
3.	Semi - Publik	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ruang Tunggu
4.	Privat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ R. Membaca Terbuka ▪ R. Membaca Medium ▪ R. Membaca Privat ▪ R. Diskusi ▪ R. Komputer ▪ R. Video-Visual / Meeting ▪ R. Rapat ▪ R. Direksi ▪ R. Kamar ▪ R. Karyawan ▪ Gudang Makanan / Penyimpanan ▪ Kasir

(Sumber : Analisis Pribadi, 2022)



Gambar 9. Pembagian Zona

(Sumber : Analisis Pribadi, 2022)

3.6 Interior dan Eksterior

1. *Interior* menurut (KBBI 2008) adalah susunan atau tatanan sebuah perabot di dalam ruang yang berada di dalam bagian gedung. Jika di artikan interior atau desain interior merupakan perencanaan ruang dalam di dalam sebuah bangunan sehingga bangunan dapat menciptakan suasana yang hidup atau memiliki estetika.

Pada bangunan perpustakaan ini banyak menggunakan kaca dan *LED Screen* penggunaan kaca dan *LED Screen* di karenakan bangunan perpustakaan ini merupakan bangunan yang berkonsep *High-Tech* maka agar menciptakan suasana *High-Tech* penggunaan kaca dan *LED* sangat berperan penting. Kecuali pada bagian ruang individual (*Introvert*) akan menggunakan ruang yang tertutup untuk memberikan perbedaan antara *intovert* dan *ekstrovert*.



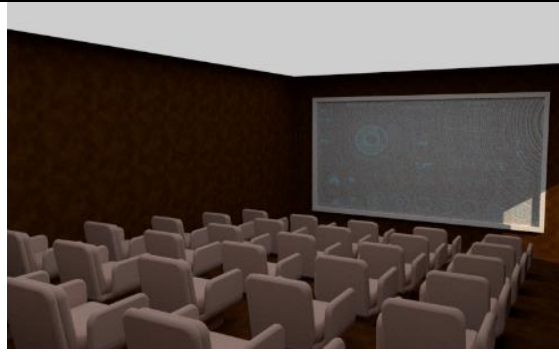
Gambar 10. Ruang Komputer
(Sumber : Analisis Pribadi, 2022)



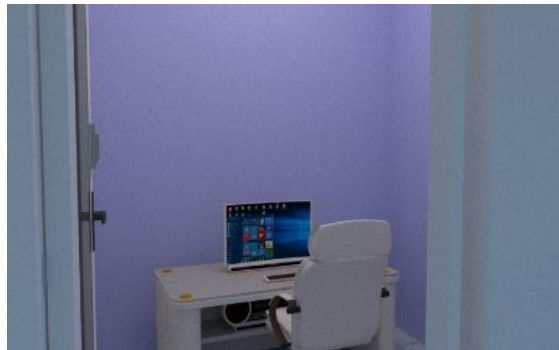
Gambar 11. Ruang Komputer
(Sumber : Analisis Pribadi, 2022)



Gambar 12. Ruang Baca Ekstrovert
(Sumber : Analisis, 2022)



Gambar 13. Ruang Video-Visual
(Sumber : Analisis, 2022)



Gambar 14. Ruang Baca Introvert
(Sumber : Analisis, 2022)

2. *Eksterior* dalam buku (Purnama, Dr. Sigit., Jannah, Rina Roudhotul., Jazariyah., Sabi'ati 2020) merupakan desain pada bagian luar bangunan yang mencerminkan bagian dalam bangunan. Desain eksterior bertujuan untuk memberikan suatu estetika pada tampilan luar bangunan.

Konsep *High-Tech* yang di terapkan pada bagian eksterior bangunan perpustakaan ini adalah penggunaan *LED Screen* pada bagian depan bangunan dan belakang, dan salah satu karakteristik *High-Tech* adalah ekspos atau transparansi maka di pilihlah material kaca untuk dinding bangunan dan agar memberikan kesan transparansi.



LED Screen



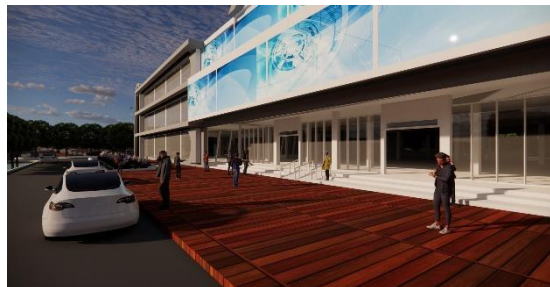
Gambar 15. (3D Tampak Depan Bangunan)
Sumber : (Analisis Pribadi, 2022)



Gambar 16. 3D Bagian Belakang Bangunan
Sumber : (Analisis Pribadi, 2022)



Gambar 17. 3D Side Entrance Cafe
Sumber : (Analisis Pribadi, 2022)



Gambar 18. Prespektif Main Entrance 1
Sumber : (Analisis Pribadi, 2022)

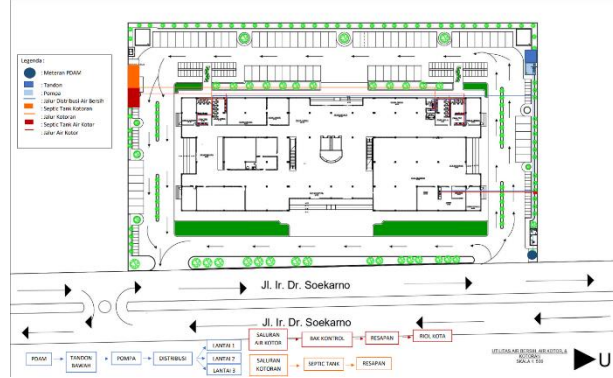


Gambar 19. Prespektif IN
Sumber : (Analisis Pribadi, 2022)

3.7 Sistem Utilitas

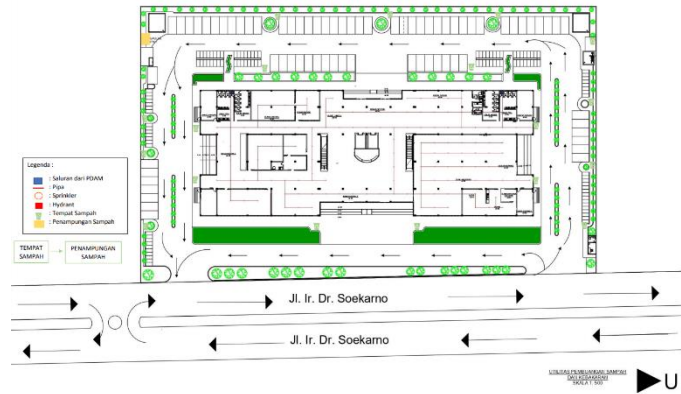
Utilitas bangunan menurut (Fahirah, 2010) adalah suatu fasilitas untuk melengkapi maupun menunjang unsur kenyamanan, keselamatan, kemudahan komunikasi, dan mobilitas di dalam sebuah gedung bangunan. Berikut beberapa sistem utilitas yang akan di terapkan pada bangunan perpustakaan.

1. Utilitas Air Bersih, Kotor, Kotoran



Gambar 20. Utilitas Air Bersih, Kotor, dan Kotoran
Sumber : (Analisis Pribadi, 2022)

2. Utilitas Kebakaran dan Pembuangan Sampah

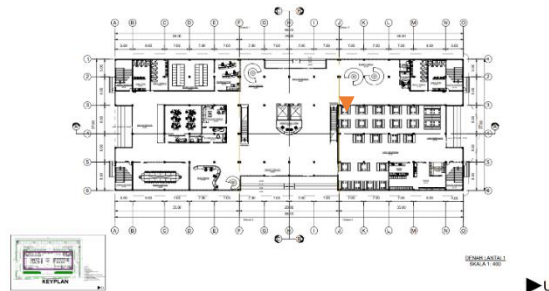


Gambar 21. Utilitas Kebaran dan Pembuangan Sampah
Sumber : (Analisis Pribadi, 2022)

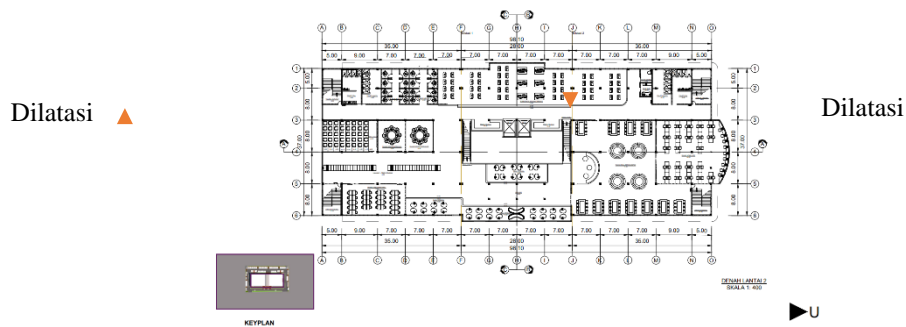
3.8 Sistem Struktur

Struktur bangunan dalam buku (Ariestadi 2008) merupakan sebuah sistem pada bangunan yang bekerja sebagai penyalur beban yang di akibatkan adanya bangunan di atasnya. Pada bangunan perpustakaan *High-Tech* karena bangunan memanjang ke samping maka struktur dilatasi (Gambar 22-25) digunakan untuk dapat membantu menompang beban bangunan. Struktur dilatasi merupakan sambungan garis untuk membantu mengurangi keretakan pada bangunan. Kemudian pada atap menggunakan struktur *space frame* (Gambar 26).

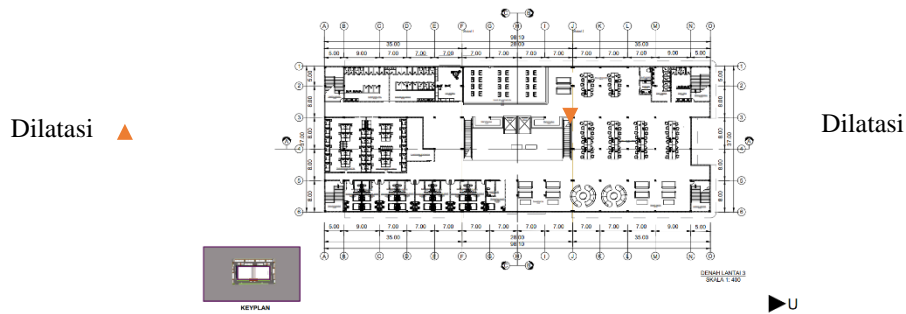
Dilatasi ▲



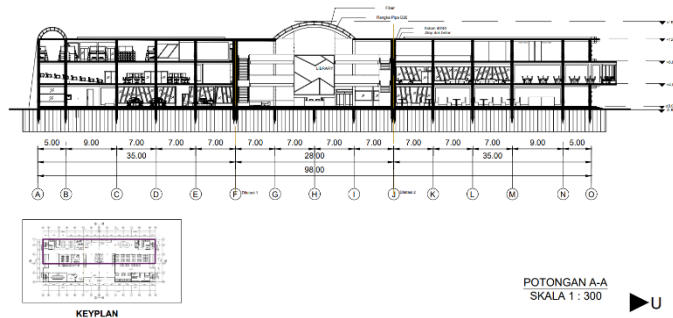
Gambar 22. Denah Lantai 1
Sumber : (Analisis Pribadi, 2022)



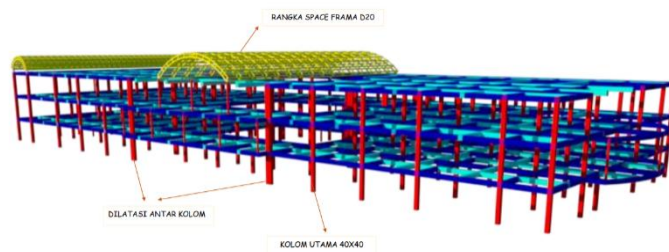
Gambar 23. Denah Lantai 2
Sumber : Analisis Pribadi, 2022)



Gambar 24. Denah Lantai 3
Sumber : (Analisis Pribadi, 2022)



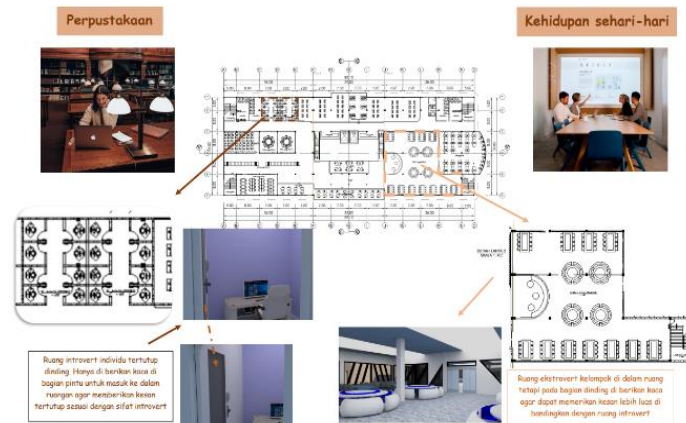
Gambar 25. Potongan A-A
Sumber : (Analisis Pribadi 2022)



Gambar 26. Isometri
Sumber : (Analisis Pribadi, 2022)

3.9 Pendalaman

Pendalaman yang digunakan pada bangunan perpustakaan *high-tech* adalah pendalaman perilaku untuk golongan milenial introvert dan ekstrovert dengan cara memberikan ruang-ruang untuk kedua sifat (Gambar 27).



Gambar 27. Pendalaman
Sumber : (Analisis Pribadi, 2022)

4. KESIMPULAN

Penerapan Konsep *High Tech* pada perencanaan perpustakaan merupakan suatu upaya untuk meningkatkan minat membaca para generasi dan golongan milenial yang ada. Dengan pemanfaatan teknologi yang ada diharapkan perpustakaan ini sudah tidak lagi menggunakan buku-buku melainkan dialihkan menggunakan tablet, dan komputer-komputer yang dapat diakses ke internet. Pendekatan yang dilakukan dalam perencanaan perpustakaan ini adalah pendekatan perilaku golongan milenial yang individual dan golongan milenial yang berkelompok. Yang diharapkan dapat memberikan fasilitas untuk kedua perilaku dalam satu kawasan perpustakaan.

Dasar perubahan yang dilakukan terhadap layanan perpustakaan adalah: 1. Pengunjung cenderung masih menginginkan perpustakaan yang bisa melayani pencarian literatur secara *online*; 2. Pengunjung menginginkan perubahan *mindset* mengenai perpustakaan bukan hanya untuk mencari literasi, tetapi juga unsur lain yang dibutuhkan; 3. Pengunjung umumnya menginginkan kesiapan perpustakaan untuk menyongsong perubahan teknologi informasi dan digital yang dikemas dalam lingkup perpustakaan.

Dengan demikian perubahan layanan membutuhkan perubahan mendasar dalam desain perencanaan dan perancangan perpustakaan, sehingga terlihat oleh pengunjung dan akan berdampak pada perubahan *mindset* perpustakaan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alekhine, Riswandi. 2017. "Pengertian Introvert Extrovert Dan Ambivert. Lengkap Dengan Ciri-Cirinya." *PPPTK PENJAS dan BK*. <http://p4tkpenjasbk.kemdikbud.go.id/kepegawaian/2019/04/24/pengertian-introvert-extrovert-dan-ambivert-lengkap-dengan-ciri-cirinya/>.
- Antoniades, Anthony C. 1990. *Poetics of Architecture*. New York: Van Nostrandt Reinhold.
- Ariestadi, Dian. 2008. *Teknik Struktur Bangunan*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Baskoro, M.Lahandi., Haq, Bayyinah Nurrul. 2020. "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MATA KULIAH DESAIN PENGEMBANGAN PRODUK PANGAN." *Jurnal Sosial dan Humaniora* 4(2): 83–93. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/view/560>.
- Davies, Colin. *High Tech Architecture*.
- F, Fahirah. 2010. "SISTEM UTILITAS PADA KONSTRUKSI GEDUNG." *SMARTek* 8(2): 97–106. <https://media.neliti.com/media/publications/221837-sistem-utilitas-pada-konstruksi-gedung.pdf>.

Jenks, Charles. 1977. *The Language of Post Modern*. New York: Academy Edition.

———. 1998. *High Tech “The Battle of High Tech.”*

———. *High Tech Maniera*.

KBBI. 2008. “Kamus Besar Bahasa Indonesia.” : 560.

Kholifah, Siti Nur. 2018. *HUBUNGAN TIPE KEPERIBADIAN DIMENSI INTROVERT DAN EKSTROVERT TERHADAP TINGKAT NYERI PERSALINAN KALA I FASE AKTIF PADA IBU BERSALIN DI BPM SUMIDYAH IPUNG DAN BPM SRI SULAMI KOTA MALANG*. Malang. [http://perpustakaan.poltekkes-](http://perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id/index.php/web_kti/detail_by_id/39936)

[malang.ac.id/index.php/web_kti/detail_by_id/39936](http://perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id/index.php/web_kti/detail_by_id/39936).

Purnama, Dr. Sigit., Jannah, Rina Roudhotul., Jazariyah., Sabi’ati, Amin. 2020. *Desain Interior Dan Eksterior Pendidikan Anak Usia Dini*. ed. Rina Roudhotul Jannah. Yogyakarta: Pustaka Egaliter.

Stanford Design School. 2012. “The Virtual Crash Course Playbook.” *Institute of Design at Stanford*.