

APLIKASI FASILITAS DAN SUASANA INTERIOR PERPUSTAKAAN BERDASARKAN KARAKTERISTIK DAN KEBUTUHAN GENERASI MILENIAL

Atika Tiara Putri¹, Setiamurti Rahardjo²

Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
atikatiara@gmail.com¹, icusrahardjo@telkomuniversity.ac.id²

Abstrak : *Seiring dengan perkembangan zaman, informasi dapat diakses dengan mudah melalui internet dari segala bentuk gawai. Sehingga, kegiatan membaca dan belajar sudah dapat dilakukan dimana saja tanpa harus mengunjungi perpustakaan. Hal ini merupakan tantangan besar bagi perpustakaan agar tidak ditinggalkan oleh para pemustaka. Selain mengenai kemajuan teknologi dan informasi, permasalahan perpustakaan juga berkaitan dengan desain interior perpustakaan. Banyak masyarakat yang menganggap perpustakaan sebagai gudang buku yang membosankan. Untuk menghapus kesan tersebut, perpustakaan dapat meningkatkan fasilitas dan menciptakan suasana interior yang menyenangkan dan menarik yang disesuaikan dengan karakteristik, kebutuhan, hingga cara belajar masyarakat yang saat ini didominasi oleh Generasi Milenial. Generasi Milenial merupakan generasi yang melek teknologi dan memiliki perbedaan cara pikir dan cara kerja dengan generasi-generasi sebelumnya, sehingga memerlukan perhatian khusus. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan suasana interior dan fasilitas yang dapat meningkatkan minat masyarakat, terutama Generasi Milenial, untuk berkunjung ke perpustakaan. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif melalui kuisioner lalu dilanjutkan dengan metode kualitatif yang akan membahas proses penentuan fasilitas dan suasana ruang yang diinginkan masyarakat saat ini.*

Kata Kunci : *Perpustakaan, Interior, Suasana, Fasilitas, Generasi Milenial*

Abstract : *Along with the development of the time, the information could be accessed easily via internet from all the forms of devices. On this matter, the activities of reading and learning could be done anywhere without have to visit the library. This is a big challenge for libraries in order to not get abandoned by librarian. In addition to the advances of technology and information, the libraries have a related problem to the library's interior design. Many people consider library is a boring book warehouse. To efface this impression, the library can do improve to the facilities and create a pleasant and more attractive interior atmosphere which are adapted to the public characteristics, public needs, and public ways of learning who are currently dominated by the Millennial Generation. Millennial Generation is a generation who is technology literate and has different ways of thinking and works with previous generations that*

require a special attention. This research aims to explain the atmosphere and the facilities that can increase the community especially the Millennial Generation to visit library. This research combined the quantitative method with questioner and qualitative method that would discuss the process of determining the facilities and the atmosphere room that public want on this era.

Keywords : *Library, Interior, Atmosphere, Facility, Millennial Generation*

PENDAHULUAN

Karakteristik dan kebutuhan masyarakat yang terus berkembang dan berubah seiring berjalannya waktu membuat fasilitas-fasilitas publik turut menyesuaikan perkembangan mengikuti target pasar dan penggunaannya, begitupun perpustakaan. Di era digital ini, terdapat tantangan tersendiri bagi perpustakaan sebagai pusat informasi karena masyarakat lebih suka melakukan pencarian informasi melalui gawai pribadi mereka daripada pergi ke perpustakaan.¹ Pencarian informasi yang sudah dapat dilakukan dimanapun menyebabkan masyarakat lebih memilih untuk melakukan kegiatan membaca dan belajar di rumah, kafe, atau tempat lainnya yang dirasa nyaman.

Walaupun begitu, bukan berarti masyarakat tidak membutuhkan perpustakaan. Sebaliknya, perpustakaan harus dapat bersaing dengan fasilitas publik lainnya untuk dapat memenuhi kebutuhan masyarakat. Kebutuhan ruang dan fungsi perpustakaan akan berkembang seiring dengan semakin kompleksnya kebutuhan masyarakat. Di era teknologi informasi ini, masyarakat berkunjung ke perpustakaan tidak hanya untuk meminjam buku, tetapi juga melakukan berbagai aktivitas untuk menunjang pembelajaran, seperti membaca, belajar, akses internet, juga untuk berkolaborasi dengan teman seperti berdiskusi, belajar kelompok, dan sebagainya.² Selain itu, beberapa perpustakaan juga memiliki langganan untuk mengakses media informasi tertentu secara *online*, seperti jurnal internasional maupun media elektronik, sehingga masyarakat pun masih perlu datang langsung ke perpustakaan untuk menggunakan jaringan internetnya.

¹ Keren Barner, "The Library is a Growing Organism: Ranganathan's Fifth Law of Library Science and the Academic Library in the Digital Era," *Library Philosophy and Practice*, 2011.

² Wiyarsih, "Persepsi Pemustaka Terhadap Desain Interior di Perpustakaan Fakultas MIPA UGM," *UNILib Jurnal Perpustakaan* Vol.8 No.1 (2017): 65.

Selain karena tuntutan zaman mengenai kemajuan teknologi, permasalahan perpustakaan juga berkaitan dengan fasilitas fisik perpustakaan berupa gedung dan estetika dari interior perpustakaan itu sendiri.³ Khususnya di Indonesia, saat ini masih belum banyak ditemukan perpustakaan yang mengedepankan keindahan dari desain interiornya, sehingga masyarakat masih menganggap perpustakaan sebagai gudang buku yang membosankan. Untuk menghilangkan kesan tersebut, perpustakaan dapat memperbaharui interiornya dengan desain yang sesuai dengan selera masyarakat masa kini sehingga suasana yang terbentuk terasa lebih menyenangkan.

Sesuai dengan perancangan interior yang bertujuan memenuhi kebutuhan penggunaannya, perancangan perpustakaan perlu mempertimbangkan karakteristik, kebutuhan, hingga cara belajar para pemustakanya. Dengan demikian, perpustakaan dapat memberikan kenyamanan ruang bagi pemustaka sekaligus menarik perhatian masyarakat. Sementara itu, kebutuhan dan karakteristik masyarakat terus berkembang dan berubah antar generasi. Saat ini, generasi dengan populasi terbesar baik di Indonesia maupun dunia adalah Generasi Milenial. Di Indonesia, generasi ini berjumlah 33,75% atau lebih dari sepertiga penduduk.⁴ Generasi Milenial dinilai penting karena diperkirakan pada tahun 2025, tiga perempat dari seluruh profesi yang ada di dunia akan diisi oleh mereka yang berasal dari generasi tersebut.⁵

Generasi yang lahir bersamaan dengan perkembangan teknologi ini juga memiliki cara pikir dan cara kerja yang berbeda dari generasi-generasi sebelumnya.⁶ Hal ini terbukti dengan terjadinya evolusi pada tren desain ruang kantor yang awalnya bersifat formal dan hierarkis, saat ini berganti ke ruang kerja berbasis aktivitas, sehingga kantor yang semula hanya menjadi tempat kerja, perlahan berubah menjadi tempat

³ Resti Noviani, Agus Rusmana, dan Saleha Rodiah, "Peranan Desain Interior Perpustakaan dalam Menumbuhkan Minat pada Ruang Perpustakaan," *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan* Vol.2 No.1 (2014): 37.

⁴ Badan Pusat Statistik, *Statistik Gender Tematik : Profil Generasi Milenial Indonesia* (Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2018).

⁵ John Patrick Manuwu, "Milenial: Bagaimana Mereka Mengubah Persepsi Tempat Kerja," *Tech in Asia Indonesia*, 23 Februari 2018, <https://id.techinasia.com/milenial-dan-dunia-kerja>.

⁶ Tifani Onibala, "Karakteristik Karyawan Generasi Langgas Menurut Pandangan Para Pimpinan," *Conference on Management and Behavioral Studies*, 2017, 318.

bersosialisasi dan berekreasi.⁷ Hal inilah yang juga diusahakan untuk diterapkan pada perpustakaan agar dapat menarik perhatian masyarakat, terutama Generasi Milenial.

Berdasarkan fenomena tersebut, diharapkan perpustakaan dapat menjadi tempat yang nyaman dan menyenangkan bagi pemustaka sebagai pusat informasi yang menyesuaikan dengan karakter dan kebutuhan masyarakat yang saat ini didominasi oleh Generasi Milenial. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan suasana dan fasilitas perpustakaan yang dapat menarik perhatian Generasi Milenial. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengelola dan mengembangkan fisik perpustakaan menjadi lebih baik sesuai kebutuhan dan karakteristik masyarakat saat ini, terutama Generasi Milenial.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini merupakan penggabungan dari metode kuantitatif dan kualitatif. Berikut metode yang dilakukan:

- a. Metode kuantitatif dilakukan dengan cara pengumpulan data secara terukur melalui hasil kuesioner terkait fasilitas dan suasana ruang yang diinginkan masyarakat saat ini untuk diterapkan dalam perpustakaan, dengan mencantumkan gambar-gambar referensi ruang interior perpustakaan yang berlokasi di Indonesia dan Singapura yang telah di survey secara langsung.
- b. Metode kualitatif berupa pengolahan data yang berisi analisa kajian literatur mengenai karakter dan kebutuhan Generasi Milenial yang dapat diterapkan pada suasana dan fasilitas perpustakaan. Data yang telah terkumpul dari kajian literatur akan diorganisir, dianalisis, dan dibandingkan dengan data hasil kuesioner untuk ditarik kesimpulan.

KAJIAN TEORI

Desain Interior sebagai Pendorong Ketertarikan Pengunjung Perpustakaan

Fasilitas perpustakaan merupakan segala perlengkapan yang memudahkan pengguna dalam memanfaatkan perpustakaan, juga dalam

⁷ “Generasi Milenial Merubah Konsep Ruang Kantor Masa Kini,” ipapa.co.id, 2 Februari 2018, <http://ipapa.co.id/id/blog/article/953/generasi-milineal-merubah-konsep-ruang-kantor-masa-kini>.

memperlancar kegiatan dan pekerjaan pustakawan.⁸ Sedangkan, suasana ruang adalah kondisi yang dihasilkan oleh ruang sebagai lingkungan buatan manusia, merupakan kualitas yang dapat diintervensi dan ditingkatkan sampai batas dan kebutuhan tertentu dan untuk membentuk dampak yang tertentu pula terhadap kegiatan manusia di dalamnya.⁹ Sehingga, fasilitas dan suasana perpustakaan merupakan indikator yang menjadi parameter kepuasan pemustaka pada perpustakaan.

Fasilitas dan suasana ruang merupakan elemen yang berkaitan dengan penerapan desain interior. Sedangkan, desain interior ruangan adalah indikator dari *sense experience* yang didefinisikan sebagai upaya pemasaran untuk menciptakan stimulus yang dapat memiliki daya tarik indrawi (*sense or sensory*) konsumen dengan tujuan menciptakan pengalaman personal melalui penglihatan, suara, sentuhan, rasa dan bau.¹⁰ Suasana dan desain interior yang tepat dapat mendorong seseorang untuk mengunjungi suatu tempat, seperti restoran¹¹, hotel¹², dan toko.¹³ Sehingga, diharapkan desain interior perpustakaan yang dalam penelitian ini dibahas melalui fasilitas dan suasana ruang, juga dapat menjadi pendorong ketertarikan pengunjung untuk datang ke perpustakaan.

Karakteristik Generasi Milenial

Menurut Mannheim (1952), individu yang menjadi bagian dari satu generasi adalah mereka yang memiliki kesamaan tahun lahir dalam rentang waktu 20 tahun dan berada dalam dimensi sosial dan dimensi sejarah yang sama.¹⁴ Berdasarkan pendapat para ahli mengenai tahun

⁸ Listiani Lawe, Syanne Harindah, dan Jonny J. Senduk, "Peran Fasilitas Perpustakaan Terhadap Kinerja Pustakawan di Badan Perpustakaan Arsip dan Dokumentasi Provinsi Sulawesi Utara," *e-journal Acta Diurna* Vol. 5 No. 3 (2016).

⁹ Taufan Hidjaz, "Terbentuknya Citra dalam Konteks Suasana Ruang," *Dimensi Interior* Vol. 2 No. 1 (2004): 58.

¹⁰ Ichwan Noer Syahadat, "Pengaruh Experiential Marketing Sebagai Strategi Pemasaran pada Starbucks Coffee terhadap Keputusan Pembelian," *e-Proceeding of Applied Science* Vol. 4 No. 1 (2018): 48–49.

¹¹ Marija Pecotic, Vanda Bazdan, dan Jasminka Samardzija, "Interior Design in Restaurants as a Factor Influencing Customer Satisfaction," *RIThink* Vol. 4 (2014): 10.

¹² Andrei Khanau, "The Impact of Hotel Interiors on Customer's Loyalty Intentions," *University of Stavanger*, 2015.

¹³ Astrid Kusumowidagdo, "Peran Penting Perancangan Interior pada Store Based Retail," *Dimensi Interior* Vol. 3 No. 1 (2005): 17–30.

¹⁴ Yanuar Surya Putra, "Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi," *Jurnal Ilmiah Among Makarti* Vol. 9 No. 18 (2016): 123–34.

kelahiran Generasi Milenial, dapat ditarik kesimpulan bahwa Generasi Milenial adalah mereka yang dilahirkan antara tahun 1980-2000.¹⁵

Saat ini, Generasi Milenial merupakan generasi dengan populasi terbesar dan sedang berada dalam perhatian masyarakat sebagai penentu kemajuan Indonesia sampai beberapa tahun ke depan. Perpustakaan sebagai salah satu pusat sumber informasi mempunyai akses strategis dalam mendukung keberhasilan pendidikan dan pembelajaran masyarakat dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dan sekaligus sebagai upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia.¹⁶ Dengan menciptakan fasilitas dan suasana ruang yang mengikuti karakteristik dan kebutuhan Generasi Milenial, diharapkan selain dapat meningkatkan jumlah pengunjung perpustakaan karena mengikuti perkembangan masyarakat terkini, juga terjadi peningkatan kualitas Generasi Milenial karena gemar mencari ilmu dan informasi di perpustakaan.

Generasi Milenial adalah generasi yang berbeda dari generasi sebelumnya dan memiliki beberapa karakteristik yang dapat mempengaruhi perubahan pada perpustakaan. Terjadinya perubahan pola pikir, nilai-nilai, dan perilaku Generasi Milenial dari generasi sebelumnya dipengaruhi oleh munculnya *smartphone*, meluasnya internet, dan munculnya jejaring media sosial.¹⁷ Selain itu, beberapa hal yang menciptakan terbentuknya karakter Generasi Milenial adalah lingkungan tempat mereka tumbuh, teknologi yang maju, serta ketersediaan informasi yang melimpah.¹⁸

Hasil riset yang dirilis oleh *Pew Research Center* menjelaskan keunikan Generasi Milenial yang mencolok dibandingkan generasi sebelumnya adalah soal penggunaan teknologi yang sudah tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari serta budaya pop/musik dan *entertainment*/hiburan yang sudah menjadi kebutuhan pokok bagi generasi ini.¹⁹ Berdasarkan penelitian dari Bencsik & Machova (2016), karakteristik Generasi Milenial antara lain sebagai berikut:

¹⁵ Badan Pusat Statistik, *Statistik Gender Tematik : Profil Generasi Milenial Indonesia*.

¹⁶ Sinaga dan Dian, *Mengelola Perpustakaan Sekolah* (Bandung: Kiblat Buku Utama, 2007).

¹⁷ Hasanuddin Ali dan Lilik Purwadi, *INDONESIA 2020 : The Urban Middle-Class Millennials* (Jakarta: Alvara Research Center, 2016).

¹⁸ Lauren Pressley, "Teaching Millennials: Library Instruction for the Next Generation," 2006, 8–12.

¹⁹ Ali dan Purwadi, *INDONESIA 2020 : The Urban Middle-Class Millennials*.

Tabel 1 Karakteristik Generasi Milenial²⁰

Faktor	Karakteristik
Cara Pandang	Egois, memiliki pemikiran jangka pendek
Hubungan	Lebih banyak memiliki hubungan virtual daripada personal
Tujuan	Persaingan untuk posisi pemimpin
Realisasi Diri	Sukses secepatnya
Teknologi Informasi	Teknologi menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari
Nilai-nilai	Fleksibilitas, mobilitas, pengetahuan luas tetapi dangkal, orientasi prestasi dan kesuksesan, kreativitas, kebebasan informasi menjadi prioritas
Karakter lainnya	Keinginan untuk mandiri, tidak menghormati tradisi, mencari bentuk-bentuk baru pengetahuan, sosialisasi terbalik, sombong, menyukai bekerja di rumah atau pekerjaan paruh waktu, manajemen sementara, <i>soft skill</i> yang kurang dihargai

Sumber : Yanuar Surya Putra, 2016

Generasi Milenial memiliki gaya belajar yang lebih menyukai pembelajaran aktif, langsung, dilakukan secara berkelompok, lebih banyak menyerap proses belajar dengan melihat dan mendengar secara langsung dibandingkan dengan membaca, serta lebih sering membaca melalui layar komputer daripada buku.²¹ Hal ini menyebabkan terjadinya penurunan minat baca dari generasi sebelumnya.²² Adapun suasana kerja yang disukai Generasi Milenial adalah suasana yang kekeluargaan, fleksibel, selalu memberi tantangan baru, dan kolaborasi antara rekan kerja yang baik.²³ Sehingga, dapat disimpulkan bahwa generasi ini lebih menyukai cara kerja dan belajar dengan sistem kerja tim dan kolaborasi dengan fasilitas multimedia.

²⁰ Putra, "Theoretical Review : Teori Perbedaan Generasi."

²¹ Pressley, "Teaching Millennials: Library Instruction for the Next Generation."

²² Richard T. Sweeney, "Reinventing Library Buildings and Services for the Millennial Generation" Vol. 19 (2005).

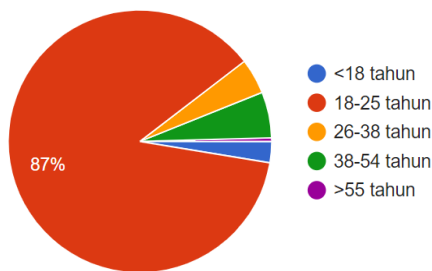
²³ Finansialku, "Kenali 5 Generasi: Baby Boomers, X, Y, Z Dan Alpha. Anda Termasuk Yang Mana?," *Finansialku Perencana Keuangan Independen* (blog), 5 Juli 2017, <https://www.finansialku.com/5-generasi-baby-boomers/>.

Walaupun tidak semua Generasi Milenial memiliki karakteristik tersebut, tetapi sebagian besar memilikinya. Sehingga, pustakawan dapat mencari gagasan mengenai cara mengajar dan cara terbaik untuk memenuhi kebutuhan pemustaka, serta meningkatkan fasilitas dan menciptakan suasana ruang yang sesuai dengan karakteristik tersebut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

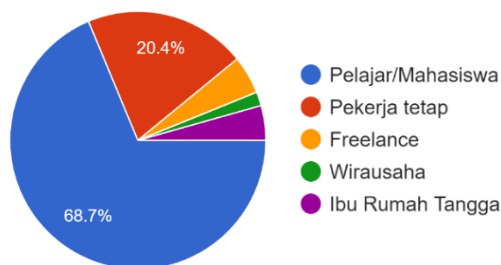
Pada penelitian ini, metode yang digunakan untuk menentukan peningkatan fasilitas dan suasana interior perpustakaan diterapkan melalui karakteristik dan kebutuhan Generasi Milenial. Penelitian dilakukan dengan metode kuantitatif melalui kuesioner yang diisi oleh 230 responden dan disebarikan secara bebas kepada masyarakat Indonesia di akhir tahun 2018 dengan hasil sebagai berikut :

1. Responden terdiri dari 136 perempuan dan 94 laki-laki yang didominasi oleh Generasi Milenial dengan rentang usia 18-38 tahun yang sebagian besar berstatus sebagai pelajar/mahasiswa.



Gambar 1 Diagram Usia Responden

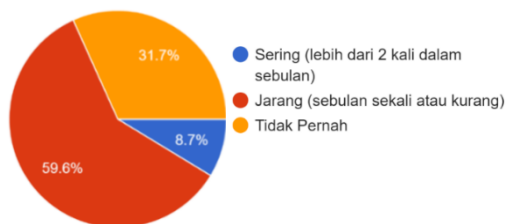
Sumber: *Google Form*



Gambar 2 Diagram Aktivitas Utama Responden

Sumber: *Google Form*

2. Persentase responden yang pernah mengunjungi perpustakaan di Indonesia berjumlah 68.3%. Dari 230 responden, sebanyak 20 orang sering mengunjungi perpustakaan, 137 orang jarang mengunjungi perpustakaan, dan 73 orang tidak pernah mendatangi perpustakaan. Persentase ini menunjukkan bahwa jumlah responden yang tidak pernah datang ke perpustakaan jauh lebih besar daripada responden yang sering datang ke perpustakaan. Hal inilah yang menyebabkan perpustakaan masih harus meningkatkan kualitasnya untuk menarik perhatian masyarakat yang saat ini di dominasi oleh Generasi Milenial.



Gambar 3 Diagram Persentase Responden
Sumber: *Google Form*



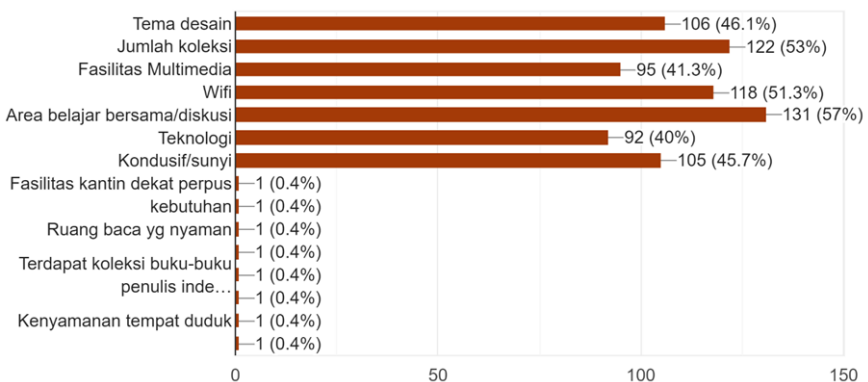
Gambar 4 Diagram Persentase Responden
Sumber: *Google Form*

3. Sebagian besar tujuan dan alasan utama pemustaka mengunjungi perpustakaan adalah karena memiliki keperluan di perpustakaan, seperti mencari referensi, mengerjakan tugas, dan sebagainya. Sementara, jumlah pemustaka yang datang untuk menyalurkan hobi membaca memiliki persentase yang paling kecil, yaitu 5.7%. Namun, 16.5% dari jumlah responden masih tertarik dan ingin mengetahui perpustakaan di Indonesia. Hal ini merupakan potensi bagi perpustakaan untuk meningkatkan fisik bangunan dan interior serta fasilitas di dalamnya untuk terus menambah ketertarikan masyarakat. Jika perpustakaan dapat menunjukkan kelebihanannya terhadap

masyarakat yang ingin mengetahui seperti apa perpustakaan di Indonesia, masyarakat dapat menemukan minat dan rasa nyaman untuk terus berkunjung dan beraktivitas di perpustakaan. Sehingga, 10% responden yang tidak memiliki alasan untuk datang ke perpustakaan juga menjadi tertarik untuk berkunjung.

Peningkatan Fasilitas Perpustakaan berdasarkan Karakter Generasi Milenial

Tujuan dari kuesioner ini adalah untuk mendapatkan data mengenai faktor-faktor yang dapat menarik perhatian masyarakat untuk datang ke perpustakaan, terutama Generasi Milenial, yang kemudian akan diterapkan menjadi fasilitas dan suasana ruang perpustakaan. Hasil dari kuesioner mengenai faktor-faktor yang dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mengunjungi perpustakaan adalah sebagai berikut:



Gambar 5 Grafik Data Responden

Sumber: *Google Form*

Pada pertanyaan ini, responden dapat memilih beberapa pilihan yang telah disediakan dan dapat menambahkan faktor yang diinginkan di luar dari yang sudah tersedia. Faktor yang disediakan merupakan pertimbangan dari hasil analisa karakteristik dan kebutuhan Generasi Milenial yang dapat diterapkan sebagai fungsi di perpustakaan.

Dari jawaban tersebut, dapat disimpulkan bahwa responden memilih fasilitas area belajar bersama dan diskusi sebagai kebutuhan utama dengan persentase sebesar 57%. Hal ini sesuai dengan karakter cara belajar dan cara kerja Generasi Milenial yang menyukai kerja kelompok atau kerja tim. Sedangkan, perpustakaan saat ini masih dikenal

dengan tempat yang sunyi dan menerapkan larangan untuk mengobrol. Selain itu, terdapat 45.7% responden yang menginginkan area baca yang kondusif dan sunyi. Pada kasus ini, perpustakaan dapat menyediakan lebih banyak area diskusi dengan menciptakan pembagian area yang dirasa nyaman untuk memisahkan pemustaka yang ingin berdiskusi dan yang ingin membaca sendiri. Sehingga, pemustaka tidak sungkan untuk melakukan kerja kelompok di perpustakaan dan tidak mengganggu pemustaka yang membutuhkan suasana kondusif.

Selain itu, area baca diskusi juga dapat dibagi menjadi area baca terbuka dan tertutup. Area baca terbuka dapat berupa beberapa meja kelompok dalam suatu ruangan. Sedangkan area baca tertutup lebih memiliki privasi untuk satu kelompok yang tidak ingin terganggu dengan kelompok lainnya, seperti untuk mengadakan rapat. Perlu diperhatikan bahwa pemilihan meja yang digunakan pada perpustakaan harus disesuaikan dengan kebutuhan utama pengunjung, yaitu mengerjakan tugas. Saat ini, kebanyakan masyarakat mengerjakan tugas dengan laptop. Sehingga, selain memilih meja yang cukup besar dan nyaman untuk mengerjakan tugas, meja-meja juga dapat dilengkapi dengan stopkontak untuk kemudahan pengunjung dalam mengisi daya laptop.

Fasilitas berikutnya yang dianggap penting adalah jumlah koleksi dan literatur yang lengkap dengan persentase 53%, yang kemudian disusul oleh fasilitas *wifi* sebesar 51.3%. Hal ini membuktikan bahwa walaupun internet sudah menyediakan beragam informasi, perpustakaan harus tetap menyediakan literatur dan koleksi yang berkualitas dan lengkap. Namun, koleksi yang lengkap ini juga tidak membuat pemustaka melupakan internet. Karena, pada era digital ini, hampir semua hal berkaitan dengan internet, seperti untuk berhubungan dengan orang lain, mencari informasi, bahkan mengumpulkan tugas. Sehingga, baik kualitas buku maupun kecepatan *wifi* akan memenuhi kebutuhan Generasi Milenial dan masyarakat, serta tentunya dapat meningkatkan jumlah pengunjung.

Faktor selanjutnya yang banyak dipilih oleh responden adalah tema desain sebesar 46.1% yang akan dianalisa pada pembahasan selanjutnya mengenai suasana ruang. Faktor berikutnya adalah fasilitas multimedia dan teknologi yang memiliki persentase yang hampir sama, yaitu 41.3% dan 40%. Pada kajian teori, dijelaskan bahwa Generasi Milenial lebih cepat menangkap apa yang mereka lihat dan dengar secara langsung daripada apa yang mereka baca. Hal ini dapat diatasi dengan fasilitas multimedia dan teknologi komputer. Untuk mewadahi pemustaka yang kurang suka membaca buku, perpustakaan dapat

menyediakan koleksi-koleksi audiovisual yang dapat digunakan langsung pada komputer yang telah disediakan. Koleksi audiovisual akan berisi ilmu pengetahuan yang disajikan melalui sebuah gambar dan suara yang dipadukan dalam video. Fasilitas ini akan menghapus anggapan masyarakat bahwa perpustakaan hanyalah sebuah gudang buku yang membosankan. Perpustakaan juga dapat menyediakan bioskop mini atau *amphitheatre* yang dapat digunakan untuk menonton film yang berisi ilmu pengetahuan bersama-sama.

Selain fasilitas multimedia, teknologi juga dapat diterapkan melalui penyediaan pencarian informasi digital dan *e-book* pada komputer, katalog buku digital, peminjaman digital, pengembalian buku digital, dan petunjuk atau peta digital. Fasilitas *e-book* merupakan jawaban dari karakter Generasi Milenial yang lebih suka membaca melalui komputer daripada buku. Selain dapat memudahkan pemustaka dalam beraktivitas, teknologi-teknologi tersebut juga dapat mengurangi beban pustakawan dalam bekerja. Tentunya, fasilitas multimedia dan teknologi yang memadai akan menarik perhatian masyarakat saat ini dan menghilangkan kesan tua pada perpustakaan.

Faktor fasilitas selanjutnya yang ditambahkan oleh responden adalah tersedianya fasilitas kantin di dekat perpustakaan, ruang baca yang nyaman, kenyamanan tempat duduk, serta kemudahan mencari dan mengakses lokasi. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan pada beberapa perpustakaan di Bandung, masih terdapat beberapa perpustakaan yang belum memiliki kantin atau kafe di dalam gedung perpustakaan, atau fasilitas kantin terlalu kecil sehingga kurang nyaman untuk pengunjung. Dengan menyediakan kantin atau kafe di dalam gedung perpustakaan, pemustaka tidak perlu repot keluar dari perpustakaan untuk mencari makanan atau tempat istirahat, karena semua kebutuhan pemustaka sudah terpenuhi di dalam perpustakaan. Fasilitas kantin di dalam perpustakaan juga dapat menjadi solusi agar perpustakaan tidak ditinggalkan masyarakat dan kalah dengan banyaknya kafe kekinian yang menggunakan tema *library café*.²⁴

Penerapan Suasana Ruang Perpustakaan berdasarkan Karakter Generasi Milenial

²⁴ Machsun Rifauddin dan Arfin Nurma Halida, "Konsep Desain Interior Perpustakaan untuk Menarik Minat Kunjungan Pemustaka," *Pustakaloka* Vol. 10, No. 2 (2018): 163.

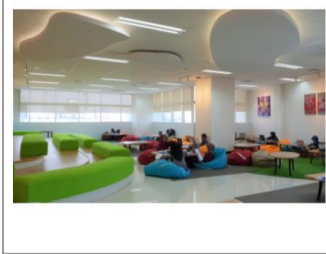
Berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner yang membahas faktor-faktor yang dapat membuat responden tertarik untuk mengunjungi perpustakaan, diketahui bahwa 46.1% responden memilih faktor tema desain. Tema merupakan gagasan atau ide dasar yang dijadikan sebagai acuan dalam desain dan akan menghasilkan suasana ruang yang memberikan efek bagi penggunaannya.²⁵

Dalam penelitian ini, penerapan suasana ruang perpustakaan yang disukai oleh Generasi Milenial dianalisa dari hasil kuesioner yang menyertakan sepuluh gambar ruang perpustakaan yang berada di Indonesia dan Singapura, yang terdiri dari Dinas Perpustakaan dan Arsip Kota Bandung (Dispusip Bandung), Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Jawa Barat (Dispusipda Jawa Barat), Perpustakaan Nasional Jakarta (Perpusnas), serta Library @Orchard, Pasir Ris Public Library, dan Tampines Regional Public Library yang berada di Singapura. Alasan pemilihan perpustakaan adalah untuk membandingkan suasana perpustakaan di Indonesia dengan perpustakaan di Singapura yang terkenal lebih maju, modern, dan selalu ramai pengunjung. Setiap foto merupakan hasil dokumentasi pribadi dari survey yang telah dilakukan. Adapun alasan pemilihan foto yang ditampilkan adalah sebagai berikut:

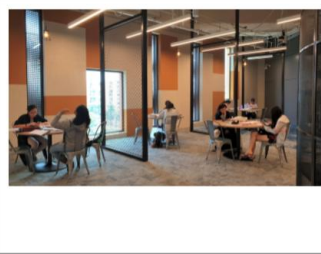
1. Opsi 1 : Ruang Layanan Multimedia Berbasis *Wifi* di Perpusnas Jakarta. Suasana yang dihadirkan pada gambar yaitu bersih, terang, dan santai.
2. Opsi 2 : Area baca Tampines Regional Public Library. Suasana yang dihadirkan adalah maskulin, hangat, dan sedikit kaku.
3. Opsi 3 : Area baca dan koleksi Tampines Regional Public Library. Suasana yang dihasilkan terkesan modern dan bersih.
4. Opsi 4 : Area koleksi Tampines Regional Public Library. Suasana yang dihasilkan maskulin, kasar, hangat, dan unik.
5. Opsi 5 : Area baca remaja Dispusipda Jabar. Suasana yang dihasilkan terang, monoton, dan cenderung kaku.
6. Opsi 6 : Teras baca Pasir Ris Public Libray. Suasana yang dihasilkan adalah *Homy*, nyaman, dan santai.
7. Opsi 7 : Area koleksi Library @Orchard. Suasana yang dihasilkan adalah modern, hangat, dan nyaman.
8. Opsi 8 : Area baca dan koleksi Dispusip Bandung. Suasana ruang yang dihasilkan adalah kondusif, sunyi, cenderung monoton dan kaku.

²⁵ Latifah Utary, Setiamurti Rahardjo, dan Doddy Friesty Asharsinyo, "Aplikasi Tema Desain Rumah Sakit Ibu dan Anak Berdasarkan Karakter Pengguna Ruang," *Jurnal Idealog* Vol. 3 No. 1 (2018): 24.

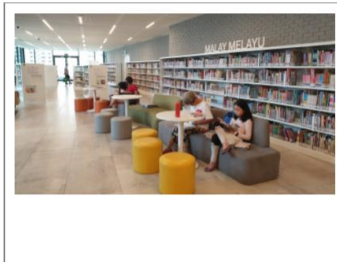
9. Opsi 9 : Area baca sunyi Pasir Ris Public Library. Suasana yang dihasilkan adalah cerah, ceria, dan kondusif.
10. Opsi 10 : Area koleksi Pasir Ris Public Library. Suasana yang dihasilkan adalah modern, luas, dan bersih.



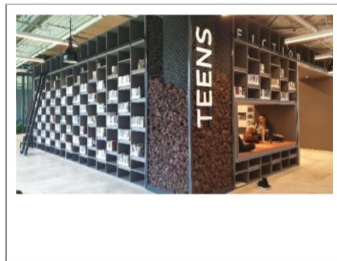
Option 1



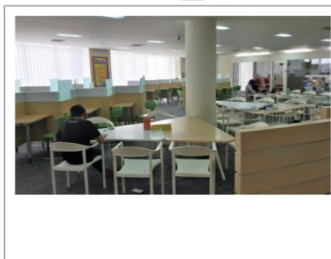
Option 2



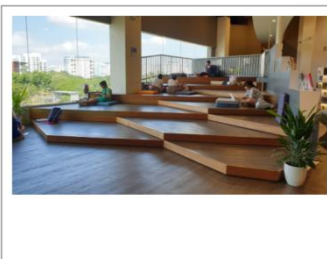
Option 3



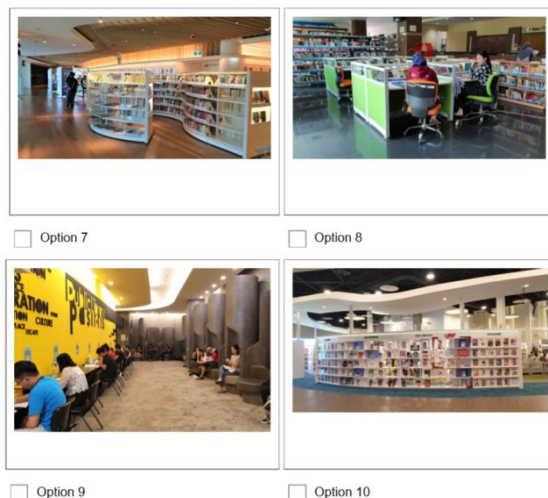
Option 4



Option 5

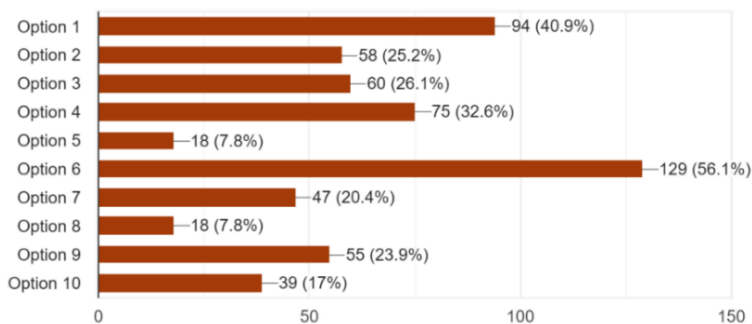


Option 6



Gambar 6 Pilihan Suasana Ruang pada Kuesioner
 Sumber: *Google Form*

Dari sepuluh gambar di atas, persentase suasana ruang yang disukai oleh responden untuk diterapkan pada perpustakaan adalah sebagai berikut :



Gambar 7 Diagram Suasana Ruang
 Sumber: *Google Form*

Hasil kuesioner pada gambar di atas menunjukkan bahwa suasana ruang yang paling sedikit dipilih oleh responden adalah opsi 5 yang merupakan foto interior Dispusipda Jawa Barat dan opsi 7 yang merupakan foto interior Dispusip Bandung. Kedua perpustakaan memiliki persentase yang sama yaitu 7.8%. Angka ini jauh tertinggal dari persentase pilihan lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat perpustakaan-perpustakaan di Indonesia yang suasananya kurang menarik bagi masyarakat.

Sedangkan, urutan tiga besar gambar perpustakaan yang paling disukai dari 230 responden yang didominasi oleh Generasi Milenial adalah Opsi 6, Opsi 1, dan Opsi 4. Pembahasan lebih rinci mengenai tiap opsi sebagai berikut :

Tabel 2 Hasil Kuesioner Suasana Ruang Perpustakaan

No	Opsi	Suasana
1	<p>Opsi 6 (56.1%)</p>  <p>Gambar 8 Teras Baca Pasir Ris Public Library Singapura Sumber: Dokumen pribadi</p>	<p>Suasana ruang yang terdapat pada gambar terkesan <i>homy</i> dan nyaman. Dengan membuat area baca <i>custome</i> berupa teras dan tidak menggunakan kursi serta meja baca konvensional membuat pengunjung lebih rileks dan santai dalam membaca. Bentuk teras baca yang terbuka juga memungkinkan terjadinya diskusi dan kegiatan belajar bersama. Penggunaan jendela kaca besar di samping area baca dengan pemandangan kota yang indah membuat area tersebut menjadi terang dan membuat pengunjung nyaman dan betah berlama-lama membaca di area tersebut.</p>
2	<p>Opsi 1 (40.9%)</p>  <p>Gambar 9 Ruang Fasilitas Berbasis Wifi Perpustakaan Jakarta Sumber: Dokumen pribadi</p>	<p>Suasana ruang pada gambar terkesan bersahabat dan ceria. Penggunaan warna putih pada lantai, ceiling, dan dinding membuat ruangan terlihat terang dan bersih. Pemilihan <i>bean bag</i> dan <i>bench</i> dengan warna cerah sebagai kursi membuat ruangan terlihat ceria dan nyaman seakan sedang membaca di rumah sendiri, sehingga memberikan kesan <i>homy</i>. Ruang ini juga memungkinkan terjadinya diskusi dan kegiatan</p>

3	<p>Opsi 2 (32.6%)</p>  <p>Gambar 10 Area Baca dan Koleksi Tampines Regional Public Library Sumber: Dokumen pribadi</p>	<p>belajar bersama.</p> <p>Suasana ruang pada gambar terkesan maskulin. Penggunaan gaya industrial modern membuat ruangan lebih <i>stylish</i>, unik, dan berbeda dari perpustakaan pada umumnya. Material yang digunakan cenderung kasar dan di ekspos untuk menunjukkan karakternya.</p> <p>Bentuk furniture yang fungsional dan kesatuan antara tempat duduk dan rak buku membuat pengunjung lebih fleksibel dalam beraktivitas.</p> <p>Penggunaan lampu berwarna kuning, rak buku gelap berwarna hitam, dan alas duduk berwarna jingga membuat suasana terlihat hangat.</p>
---	--	---

Sumber : Analisa pribadi, 2019

Hasil analisa ketiga gambar yang paling disukai oleh responden menunjukkan beberapa kesamaan, yaitu setiap ruangan tidak menggunakan meja dan kursi baca konvensional, melainkan membuat tempat duduk *custome* seperti teras baca pada opsi 6, tempat duduk di tengah rak buku seperti pada opsi 4, atau menggunakan furniture untuk bersantai berupa *bean bag* seperti pada opsi 1. Setiap ruangan menciptakan suasana dan furniture yang membuat pengunjung rileks dalam membaca dan dapat duduk dengan berbagai posisi seperti berada di rumah sendiri, atau bisa disebut bahwa setiap ruang memiliki kesan *homy*. Setiap ruang juga menggunakan aksesoris warna cerah pada furniturnya untuk menyeimbangi warna dominan yang netral, sehingga perpustakaan terlihat lebih ceria dan tidak kaku.

Ketiga gambar tersebut berasal dari Pasir Ris Public Library, Perpustakaan Jakarta, dan Tampines Regional Public Library yang selalu ramai pengunjung. Hal ini membuktikan bahwa suasana ruang yang menarik dan nyaman dapat membuat pengunjung berminat untuk datang ke perpustakaan, bahkan beraktivitas dalam waktu yang lama di perpustakaan. Perpustakaan-perpustakaan di Indonesia dapat lebih

mempelajari dan memerhatikan bahwa perpustakaan tidak harus selalu kaku dan monoton dengan cat polos berwarna putih, dan menggunakan furniture konvensional seperti rak buku, meja, dan kursi yang standar. Beberapa area dapat dibuat lebih menarik dan santai seperti menggunakan warna-warna cerah, rak buku yang melengkung, dan sofa beraneka bentuk yang disesuaikan dengan fungsi dan kebutuhan ruang untuk menghilangkan kesan formal dan serius yang masih lekat dengan kesan perpustakaan di mata masyarakat. Perbandingan minat masyarakat mengenai perpustakaan dengan suasana yang unik dan memiliki karakter dengan perpustakaan yang masih kaku dan monoton dapat dibandingkan secara langsung pada opsi yang paling banyak dipilih dengan opsi yang paling sedikit dipilih.

Ketiga ruang perpustakaan yang paling banyak dipilih terlihat kreatif, tidak membosankan, memungkinkan terjadinya diskusi, dan *homy* menjawab karakter Generasi Milenial yang juga kreatif, mudah bosan, lebih suka berkolaborasi, menyukai hal-hal baru, dan lebih suka bekerja di rumah. Sehingga, dengan mempelajari karakteristik Generasi Milenial yang merupakan generasi dengan populasi terbanyak saat ini, perpustakaan dapat membuat inovasi dengan meningkatkan fasilitas dan menciptakan suasana ruang yang menarik dan sesuai kebutuhan masyarakat.

KESIMPULAN

Agar perpustakaan tidak ditinggalkan oleh pemustaka pada era digital ini, perpustakaan harus terus berkembang mengikuti perkembangan zaman dengan mengikuti karakter dan kebutuhan masyarakat saat ini. Perpustakaan dapat lebih memerhatikan karakter dan kebutuhan Generasi Milenial sebagai generasi dengan populasi terbesar sebagai contoh masyarakat kekinian. Penerapan karakter dan kebutuhan Generasi Milenial pada perpustakaan dapat diwujudkan dengan meningkatkan fasilitas dan menciptakan suasana ruang dari hasil desain interior. Fasilitas yang dibutuhkan oleh Generasi Milenial adalah lebih banyak area baca diskusi, kelengkapan koleksi yang berkualitas, kecepatan *wifi*, tersedianya fasilitas multimedia dan teknologi, serta tersedianya kantin atau kafe di perpustakaan. Sementara suasana ruang yang dapat diterapkan pada perpustakaan agar menarik di mata masyarakat adalah suasana yang *homy*, nyaman, santai, dan ceria. Perpustakaan dapat mulai mengganti interior yang kaku, monoton, dan

terkesan serius sesuai dengan kebutuhan dan karakter Generasi Milenial agar menarik minat masyarakat untuk berkunjung ke perpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Hasanuddin, dan Lilik Purwadi. *INDONESIA 2020: The Urban Middle-Class Millennials*. Jakarta: Alvara Research Center, 2016.
- Badan Pusat Statistik. *Statistik Gender Tematik: Profil Generasi Milenial Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2018.
- Barner, Keren. "The Library is a Growing Organism: Ranganathan's Fifth Law of Library Science and the Academic Library in the Digital Era." *Library Philosophy and Practice*, 2011.
- Finansialku. "Kenali 5 Generasi: Baby Boomers, X, Y, Z Dan Alpha. Anda Termasuk Yang Mana?" *Finansialku Perencana Keuangan Independen* (blog), 5 Juli 2017. <https://www.finansialku.com/5-generasi-baby-boomers/>.
- "Generasi Milenial Merubah Konsep Ruang Kantor Masa Kini." ipapa.co.id, 2 Februari 2018. <http://ipapa.co.id/id/blog/article/953/generasi-mileneal-merubah-konsep-ruang-kantor-masa-kini>.
- Hidjaz, Taufan. "Terbentuknya Citra dalam Konteks Suasana Ruang." *Dimensi Interior* Vol. 2 No. 1 (2004): 58.
- Khanau, Andrei. "The Impact of Hotel Interiors on Costumer's Loyalty Intentions." *University of Stavanger*, 2015.
- Kusumowidagdo, Astrid. "Peran Penting Perancangan Interior pada Store Based Retail." *Dimensi Interior* Vol. 3 No. 1 (2005): 17–30.
- Lawe, Listiani, Syanne Harindah, dan Jonny J. Senduk. "Peran Fasilitas Perpustakaan Terhadap Kinerja Pustakawan di Badan Perpustakaan Arsip dan Dokumentasi Provinsi Sulawesi Utara." *e-journal Acta Diurna* Vol. 5 No. 3 (2016).
- Manuwu, John Patrick. "Milenial: Bagaimana Mereka Mengubah Persepsi Tempat Kerja." *Tech in Asia Indonesia*, 23 Februari 2018. <https://id.techinasia.com/milenial-dan-dunia-kerja>.
- Noviani, Resti, Agus Rusmana, dan Saleha Rodiah. "Peranan Desain Interior Perpustakaan dalam Menumbuhkan Minat pada Ruang

- Perpustakaan.” *Jurnal Kajian Informasi dan Perpustakaan* Vol.2, No.1 (2014): 37.
- Onibala, Tifani. “Karakteristik Karyawan Generasi Langgas Menurut Pandangan Para Pimpinan.” *Conference on Management and Behavioral Studies*, 2017, 318.
- Pecotic, Marija, Vanda Bazdan, dan Jasminka Samardzija. “Interior Design in Restaurants as a Factor Influencing Customer Satisfacation.” *RIThink* Vol. 4 (2014): 10.
- Pressley, Lauren. “Teaching Millennials: Library Instruction for the Next Generation,” 2006, 8–12.
- Putra, Yanuar Surya. “Theoretical Review : Teori Perbedaan Generasi.” *Jurnal Ilmiah Among Makarti* Vol. 9 No. 18 (2016): 123–34.
- Rifauddin, Machsun, dan Arfin Nurma Halida. “Konsep Desain Interior Perpustakaan untuk Menarik Minat Kunjung Pemustaka.” *Pustakaloka* Vol. 10, No. 2 (2018): 163.
- Sinaga, dan Dian. *Mengelola Perpustakaan Sekolah*. Bandung: Kiblat Buku Utama, 2007.
- Sweeney, Richard T. “Reinventing Library Buildings and Services for the Millennial Generation” Vol. 19 (2005).
- Syahadat, Ichwan Noer. “Pengaruh Experiential Marketing Sebagai Strategi Pemasaran pada Starbucks Coffee terhadap Keputusan Pembelian.” *e-Proceeding of Applied Science* Vol. 4 No. 1 (2018): 48–49.
- Utary, Latifah, Setiamurti Rahardjo, dan Doddy Friesty Asharsinyo. “Aplikasi Tema Desain Rumah Sakit Ibu dan Anak Berdasarkan Karakter Pengguna Ruang.” *Jurnal Idealog* Vol. 3 No. 1 (2018): 24.
- Wiyarsih. “Persepsi Pemustaka Terhadap Desain Interior di Perpustakaan Fakultas MIPA UGM.” *UNILib Jurnal Perpustakaan* Vol.8 No.1 (2017): 65–74.