



TUGAS AKHIR - DA.184801

PERPUSTAKAAN UMUM DENGAN KONSEP KNOWLEDGE EXPERIENCE

GHINA RIZKI HANIFA
08111540000102

Dosen Pembimbing
Dr. Arina Hayati, ST., MT.

Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2019



TUGAS AKHIR - DA.184801

PERPUSTAKAAN UMUM DENGAN KONSEP KNOWLEDGE EXPERIENCE

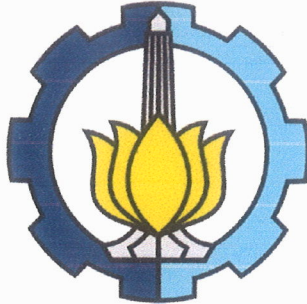
**GHINA RIZKI HANIFA
08111540000102**

**Dosen Pembimbing
Dr. Arina Hayati, ST., MT.**

**Departemen Arsitektur
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

JUDUL TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

GHINA RIZKI HANIFA

08111540000102

Telah dipertahankan dan diterima

oleh Tim penguji Tugas Akhir (DA184801)

Departemen Arsitektur FADP-ITS pada tanggal 09 Juli 2019

Dengan nilai : B

Mengetahui

Pembimbing

Dr. Arina Hayati, ST., MT.
NIP. 197907052008122002

Kaprodi Sarjana

Defry Agatha Ardianta, ST., MT.
NIP. 198008252006041004

Kepala Departemen Arsitektur FADP ITS



Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Ghina Rizki Hanifa

NRP : 08111540000102

Judul Tugas Akhir : Perpustakaan Umum dengan Konsep *Knowledge Experience*

Periode : Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinal), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain, Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FADP-ITS

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir.

Surabaya, 09 Juli 2019

Yang membuat pernyataan



Ghina Rizki Hanifa

NRP. 08111540000102

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Allah SWT yang telah menjadi alasan utama Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perpustakaan Umum dengan Konsep *Knowledge Experience*” ini dapat diselesaikan. Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi syarat dari Mata Kuliah Tugas Akhir, dan untuk memberikan ide dan gagasan baru mengenai perpustakaan di Indonesia khususnya di Surabaya.

Terima kasih tak lupa disampaikan penulis kepada beberapa pihak yang telah membantu dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya diberikan kepada:

1. Bapak Ir. I Gusti Ngurah Antaryama, Ph.D. selaku Kepala Departemen Arsitektur ITS.
2. Ibu Dr. Arina Hayati, ST. MT. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membimbing dan membantu sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.
3. Bapak Defry Agatha, ST. MT. selaku Dosen Koordinator dari Mata Kuliah Tugas Akhir.
4. Orang tua, saudara, dan teman-teman yang telah memberikan banyak dukungan dan semangat kepada penulis selama mengerjakan Laporan Tugas Akhir ini. Dan semua orang yang terlibat dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan sebagai masukan bagi penulis agar dapat menjadi lebih baik. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat. Terima kasih.

Surabaya, 09 Juli 2019
Penulis

PERPUSTAKAAN UMUM DENGAN KONSEP KNOWLEDGE EXPERIENCE

Nama Mahasiswa : Ghina Rizki Hanifa
NRP : 08111540000102
Pembimbing : Dr. Arina Hayati, ST. MT.

ABSTRAK

Rendahnya minat baca yang sedang terjadi di Indonesia merupakan permasalahan serius yang harus diselesaikan. Salah satu hal yang mempengaruhi budaya minat baca masyarakat Indonesia yaitu fasilitas penunjang, yaitu perpustakaan. Sayangnya rata-rata bangunan perpustakaan di Indonesia masih menerapkan konsep pada umumnya, dimana hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan buku dan tempat membaca. Tetapi mereka kurang memperhatikan penataan ruangan dan konsep arsitektural yang nyatanya juga berpengaruh bagi minat baca pengunjung.

Oleh karena itu, dirancanglah sebuah bangunan perpustakaan umum dengan menggunakan pendekatan *Architecture Behaviorology* dan metoda rancang *concept-based framework* yang berfokus pada tatanan alur dan sirkulasi pada bangunan dengan konsep yang dipilih yaitu *Dunning-Krueger Effect*. Konsep ini bertujuan untuk menyindir dan memberikan beban psikologis bagi para pengunjung untuk tetap membaca dan selalu mencari ilmu. Fasilitas pendukung dan penataan ruangan juga sangat berpengaruh untuk kenyamanan membaca agar pengunjung nyaman dan betah untuk berlama-lama di perpustakaan. Penerapan konsep *Dunning-Krueger Effect* lebih diterapkan pada pola dan alur sirkulasi dalam bangunan yang dilalui oleh pengunjung, dimulai dari akses masuk hingga interior objek arsitektural.

Keyword: *Dunning-Krueger Effect*, *Knowledge Experience*, Perpustakaan

PUBLIC LIBRARY WITH KNOWLEDGE EXPERIENCE CONCEPT

By : Ghina Rizki Hanifa
Student Identity Number : 08111540000102
Supervisor : Dr. Arina Hayati, ST., MT.

ABSTRACT

The low reading interest that happens in Indonesia is a serious problem that must be resolved. One of the things that influences the culture of reading interest is supporting facilities, namely Library. Unfortunately, the average library buildings in Indonesia still applies a generic concept, which is only functioned as a facility to store books and a place to read. But they pay little attention to room arrangement and architectural concepts which in fact also influence visitors' interest in reading.

The design seeks to increase reading interest by using Architecture Behaviorology approach and concept-based framework that focuses on the flow structure and circulation in the building with the Dunning-Krueger Effect as the concept. This concept aims to initiate and provide a psychological pressure for visitors to keep reading and always seek knowledge. Supporting facilities and room arrangement are also very essential for reading convenience so that visitors are comfortable and excited to linger in the library. The application of the Dunning-Krueger Effect concept is focused on the patterns and circulation flows in building that are passed by visitors, starting from the entrance into the interior of the design.

Keyword: Dunning-Krueger Effect, Knowledge Experience, Library

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Isu dan Konteks Desain.....	3
1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain.....	4
BAB 2 PROGRAM DESAIN.....	7
2.1 Definisi Bangunan Rancang.....	7
2.2 Deskripsi Tapak.....	9
BAB 3 PENDEKATAN DAN METODA DESAIN.....	11
3.1 Pendekatan Desain.....	11
3.2 Metoda Desain.....	12
BAB 4 KONSEP DESAIN.....	15
4.1 Eksplorasi Formal.....	15
4.2 Eksplorasi Teknis.....	16
BAB 5 DESAIN.....	19
5.1 Eksplorasi Formal.....	19
5.2 Eksplorasi Teknis.....	28
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN.....	33
DAFTAR PUSTAKA.....	35

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.1. Peringkat Literasi Indonesia pada Tahun 2016.....	2
Tabel 2.1.1. Program Ruang.....	8

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR GAMBAR

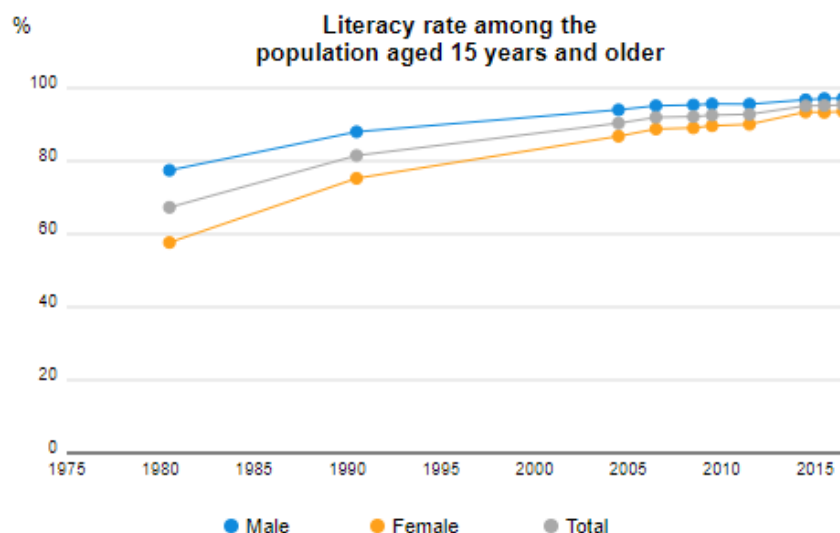
Gambar 1.1.1 Grafik Angka Literasi Indonesia 35 Tahun Terakhir.....	1
Gambar 1.2.1 Dokumentasi Perpustakaan Jatim Lantai Satu.....	3
Gambar 1.2.2 Dokumentasi Perpustakaan Jatim Lantai Dua.....	3
Gambar 2.1.1 Organisasi Ruang pada Objek Arsitektural	8
Gambar 2.2.1 Denah Lokasi Lahan yang Berada di Daerah Mulyorejo.....	9
Gambar 2.2.2 Dokumentasi Sekitar Lahan.....	9
Gambar 3.2.1 <i>Concept-based Framework</i>	12
Gambar 3.2.2 Metoda Rancang dalam Perancangan Objek Arsitektural.....	12
Gambar 4.1.1 Transformasi Ide Bentuk.....	15
Gambar 4.2.1 Grafik <i>Dunning-Krueger Effect</i>	16
Gambar 5.1.1 Denah Lantai Satu.....	19
Gambar 5.1.2 Denah Lantai Dua.....	20
Gambar 5.1.3 Denah Lantai Tiga.....	20
Gambar 5.1.4 Denah Lantai Empat.....	21
Gambar 5.1.5 Denah Lantai Lima.....	21
Gambar 5.1.6 Lay Out.....	22
Gambar 5.1.7 Site Plan.....	22
Gambar 5.1.8 Tampak Depan (Tampak Timur).....	23
Gambar 5.1.9 Tampak Belakang (Tampak Barat).....	23
Gambar 5.1.10 Tampak Samping Kanan dan Kiri.....	24
Gambar 5.1.11 Perspektif Eksterior.....	24
Gambar 5.1.12 Perspektif Interior Massa Utama.....	25
Gambar 5.1.13 Perspektif Interior Massa Pendukung.....	26
Gambar 5.1.14 Potongan A-A'	27
Gambar 5.1.15 Potongan B-B'	27
Gambar 5.2.1 Struktur Aksonometri.....	28
Gambar 5.2.2 Denah Utilitas Air Bersih Lantai Satu.....	28
Gambar 5.2.3 Denah Utilitas Air Bersih Lantai Dua.....	29
Gambar 5.2.4 Denah Utilitas Air Bersih Lantai Tiga.....	29
Gambar 5.2.5 Denah Utilitas Air Bersih Lantai Empat.....	30
Gambar 5.2.6 Denah Utilitas Air Bersih Lantai Lima.....	30
Gambar 5.2.7 Denah Titik Lampu Lantai Satu.....	31
Gambar 5.2.8 Denah Titik Sprinkler dan Detektor Asap Lantai Satu.....	31

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Literasi menurut KBBI yaitu kemampuan seseorang dalam membaca dan menulis. Literasi disini sering dikaitkan dengan minat baca seseorang. Berdasarkan data dari UNESCO, budaya literasi di Indonesia kian meningkat seiring perkembangan zaman dan waktu. Berikut grafiknya.



Gambar 1.1.1 Grafik Angka Literasi Indonesia 35 Tahun Terakhir (UNESCO, 2019)

Hal ini merupakan kabar baik bagi Indonesia. Akan tetapi perkembangan tersebut masih belum terlalu menggembirakan apabila dibandingkan dengan minat baca dari negara lain. Menurut data dari studi "Most Littered Nation In the World" yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada Maret 2016 lalu, Indonesia berada di peringkat yang sangat rendah, yaitu peringkat 60 dari 61 negara di dunia untuk penilaian rata-rata dari perkoranan, komputasi, sistem edukasi (input-output), dan perpustakaan.

Tabel 1.1.1 Peringkat Literasi Indonesia pada Tahun 2016

Nation	Final Rank	Computers	Education System - Inputs	Libraries	Newspapers	Education - Test Scores
Albania	54	59	55	31	32	60
Argentina	47	42	5	51.5	52	59
Australia	16	13	29	33	18	14
Austria	26	19	39	24	23	30
Belgium	18	21	4	46	29	10
Botswana	61	61	46	50	57	41
Indonesia	60	60	54	36.5	55	45

Miller, 2016

Padahal menurut mantan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Anies Baswedan, komponen infrastruktur literasi Indonesia berada di peringkat 36.5, di atas Jerman, Portugal, Selandia Baru dan Korea Selatan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sudah banyak perpustakaan, taman baca dan berbagai macam fasilitas yang sudah dikerahkan tidaklah cukup untuk menarik perhatian minat baca warga Indonesia.

Rata-rata bangunan perpustakaan di Indonesia masih menerapkan konsep perpustakaan pada umumnya, dimana perpustakaan hanya sebagai wadah untuk menyimpan buku-buku. Menurut Muh. Syarif Bando selaku Kepala Perpustakaan Indonesia, paradigma perpustakaan di pola pikir orang-orang harus diubah. Perpustakaan bukan lagi sebuah tempat yang hanya berfungsi untuk menyimpan buku-buku, tetapi perpustakaan zaman sekarang juga harus bisa memanusiakan manusia.

Untuk itu perlu adanya sebuah perpustakaan yang mampu untuk menarik masyarakat dan menyadarkan mereka tentang pentingnya membaca buku dan keberadaan perpustakaan. Perpustakaan yang mampu mengubah mindset masyarakat sehingga menyadari bahwa membaca bukanlah suatu hobi melainkan suatu keharusan.

Pada kasus ini, dibutuhkan sebuah konsep besar yang secara tidak langsung mampu menyindir dan memberikan kesadaran bagi para pengunjung tentang

pentingnya budaya membaca, namun juga memberi semangat kepada pengunjung untuk terus membaca dan mencari ilmu.

1.2 Isu dan Konteks Desain

Sasaran dari objek arsitektural ini yaitu masyarakat Indonesia terutama Surabaya, dari anak-anak sampai dewasa. Hal ini dikarenakan lahan berlokasi di Surabaya, dan Kota Surabaya merupakan Kota Literasi. Sehingga diharapkan objek arsitektural ini mampu untuk meningkatkan minat baca warga Surabaya.

Survey pernah dilakukan terhadap salah satu perpustakaan umum di Surabaya, yaitu Perpustakaan Jatim yang berlokasi di Manyar, Surabaya. Kondisi perpustakaan sangat tenang, isi perpustakaan didominasi oleh rak-rak buku yang berjejer memenuhi setengah ruangan. Fasilitas pendukung lainnya juga terdapat meja dan kursi agar pengunjung bisa membaca sembari duduk ataupun sekedar mengerjakan tugas. Berikut gambar yang menjelaskan kondisi perpustakaan pada lantai pertama dan kedua.



Gambar 1.2.1 Dokumentasi Perpusda Jatim Lantai 1 (Dokumen Pribadi)



Gambar 1.2.2 Dokumentasi Perpusda Jatim Lantai 2 (Dokumen Pribadi)

Pada gambar, terlihat masih terdapat beberapa pengunjung yang datang setidaknya untuk mengerjakan tugas ataupun membaca buku. Akan tetapi pada lantai dua, tidak terdapat pengunjung sama sekali. Bagian rak buku pada kedua lantai juga tidak terdapat pengunjung. Terlihat sudut pandang dari rak buku terkesan gelap dan cukup rapat.

1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

Rata-rata perpustakaan masih menerapkan konsep bahwa perpustakaan ialah bangunan yang memiliki fungsi sebagai tempat menyimpan buku-buku, dengan penataan ruangan yang mayoritas masih terkesan monoton. Dan pola pikir ini sudah menjadi hal yang mutlak di kalangan masyarakat, dan hal itulah yang menjadi salah satu faktor mengapa perpustakaan umum di Indonesia masih tergolong sepi.

Selain itu, rata-rata bangunan perpustakaan yang ada hanya memenuhi fungsinya sebagai tempat penyimpanan dan koleksi buku-buku saja. Akan tetapi kurangnya fasilitas pendukung yang memadai dan penataan ruangan yang terlalu rapat membuat pengunjung menjadi malas untuk mengeksplorasi perpustakaan dan membaca di sana.

Selain itu, beberapa perpustakaan, salah satunya Perpusda Jatim, kurang memiliki sistem pencahayaan yang cukup, terutama pada bagian kumpulan rak buku. Sehingga terkesan remang-remang dan gelap.

Oleh karena itu, dibutuhkan bangunan perpustakaan yang setidaknya bisa menarik perhatian pengunjung dan memberikan suasana berbeda dari perpustakaan pada umumnya.

Kriteria desain untuk objek arsitektural yaitu:

- a. Tidak hanya berfungsi untuk tempat penyimpanan buku saja
- b. Objek arsitektural memiliki suatu ruang baca utama yang luas dan bisa digunakan sebagai ruang baca maupun bersosialisasi, namun ada juga area khusus individu

- c. Bangunan memiliki fasilitas penunjang seperti kafetaria atau minimarket
- d. Ruang utama objek arsitektural dipenuhi buku sehingga dapat membuat para pengunjung sadar akan pentingnya membaca buku dan mencari ilmu pengetahuan
- e. Akses masuk ke bangunan utama melalui lantai dua pada bangunan pendukung, seperti yang dijelaskan oleh konsep

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 2

PROGRAM DESAIN

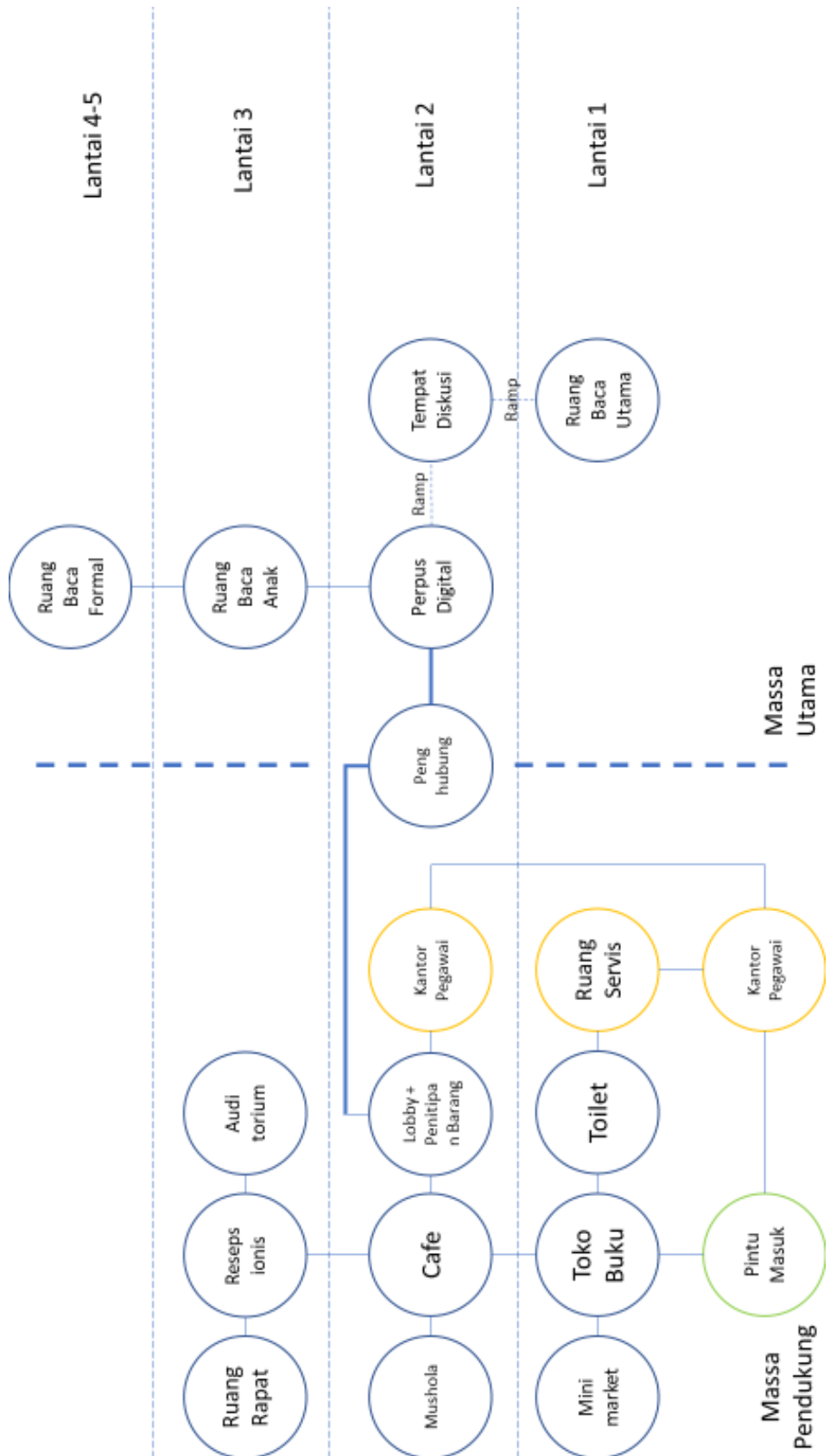
2.1 Definisi Bangunan Rancang

Objek bangunan rancang merupakan perpustakaan umum yang menerima pengunjung dari usia anak-anak sampai orang dewasa. Penataan dan pembagian jenis buku berdasarkan pembagian lantai, dimana pada lantai pertama dan kedua dikhususkan untuk buku fiksi dan majalah, untuk lantai ketiga dikhususkan pada usia anak-anak dan remaja, sedangkan lantai keempat dan kelima dikhususkan untuk buku non-fiksi.

Objek arsitektural memiliki dua massa, dimana massa pertama merupakan bangunan utama dan massa kedua sebagai bangunan pendukung. Massa pertama berisi ruang baca dan penyimpanan buku-buku, sedangkan massa kedua berisi fasilitas pendukung seperti kafetaria, musholla, minimarket, toko buku mini, hingga kantor pegawai perpustakaan. Massa satu dan massa dua saling berhubungan ketika berada di lantai dua, yang dihubungkan oleh suatu penghubung tetap seperti sebuah jembatan. Massa satu atau massa utama memiliki lima lantai, sedangkan massa kedua atau massa pendukung memiliki tiga lantai.

Untuk mengakses ke dalam bangunan, para pengunjung diarahkan untuk masuk ke dalam massa dua terlebih dahulu. Setelah itu naik ke lantai dua, dan baru bisa mengakses ke dalam massa satu. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan yang mengikuti konsep *Dunning-Krueger Effect*, dimana perasaan pengunjung dimainkan. Awal masuk berada di atas, kemudian dia harus turun untuk menyadari bahwa masih banyak ilmu yang harus dipelajari.

Gambar 2.1.1.1 Organisasi Ruang pada Objek Arsitektural

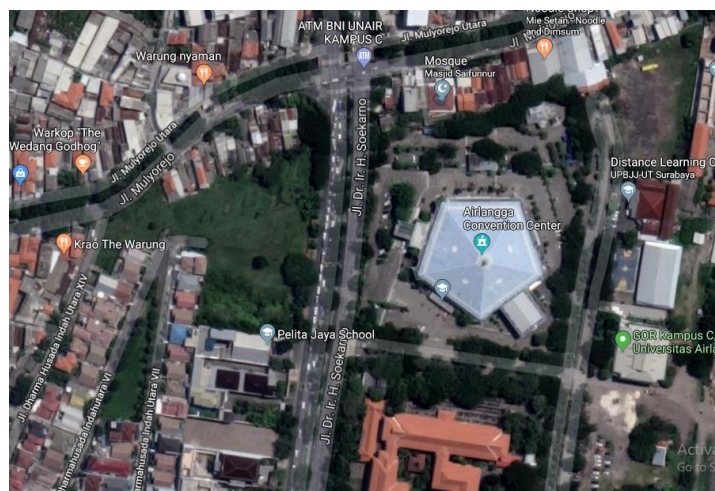


Tabel 2.1.1 Program Ruang

Fungsi	Ruangan	Kapasitas	Standar	Besaran	Jumlah	Kebutuhan minimal	Kebutuhan
Massa Utama	Zona buku + baca (formal)	50	2m ² /org	100 m ²	3	300 m ²	900 m ²
	Zona buku + baca (konsep)	150	2m ² /org	300 m ²	1	300 m ²	300 m ²
	Zona diskusi	50	2m ² /org	100 m ²	1	100 m ²	100 m ²
Total						1000 m ²	1300 m ²
Massa Pendukung	Ruang pegawai	25	3m ² /org	75 m ²	1	75 m ²	200 m ²
	Kafetaria	30	3m ² /org	90 m ²	1	90 m ²	450 m ²
	Minimarket			20 m ²	1	20 m ²	20 m ²
	Toko Buku			30m ²	1	30 m ²	30 m ²
	Auditorium	50	1m ² /org	50 m ²	1	50 m ²	50 m ²
	Ruang Rapat	8	2m ² org	16 m ²	6	96 m ²	96 m ²
Total						361 m ²	846 m ²
	Mushola	20	1m ² /org	20 m ²	1	20 m ²	20 m ²
	Toilet	4	2m ² /org	8 m ²	16	128 m ²	384 m ²
	Area Servis			10 m ²	8	80 m ²	80 m ²
Total						228 m ²	484 m ²
Total Area Terbangun							2.630 m ²
Area Sirkulasi (30%)							789 m ²
Total Area Terbangun							3.419 m ²

Data Arsitek, Jilid 1, 1996

2.2 Deskripsi Tapak



Gambar 2.2.1 Denah Lokasi Lahan yang Berada di Daerah Mulyorejo (Google Maps, 2019)



Gambar 2.2.2 Dokumentasi Sekitar Lahan

Tapak berlokasi di Surabaya, tepatnya di Kecamatan Mulyorejo dan terletak di pinggir Jalan Ir. Soekarno. Luas lahan sekitar 9.500 m². Potensi yang dimiliki lahan yaitu lokasinya yang berdekatan dengan Kampus C Unair, berdekatan dengan Sekolah Pelita Jaya, SMP 45 Surabaya, dan SMA Hidayatul Ummah. Selain itu lokasi lahan juga cukup strategis karena berada di pinggir jalan raya Ir. Soekarno. Lahan dipilih berada di Kota Surabaya dikarenakan Kota Surabaya merupakan Kota Literasi. Sehingga dengan dibangunnya bangunan perpustakaan yang mendukung, dapat diharapkan warga Surabaya mulai berminat untuk datang ke perpustakaan dan jadi semangat dalam membaca.

Untuk penyediaan lahan terbuka, minimal luas lahan untuk lingkungan hijau sekitar 30-40% dari total lahan. Dengan begitu, luas lahan yang harus disediakan untuk RTH setidaknya sekitar 2.850 m². Dan luas lahan maksimal yang boleh digunakan untuk area terbangun sekitar 6.650 m². Lahan masih kosong dan tidak berfungsi sebagai RTH, sehingga tidak masalah jika objek arsitektural dibangun pada lahan tersebut.

BAB 3

PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

3.1 Pendekatan Desain

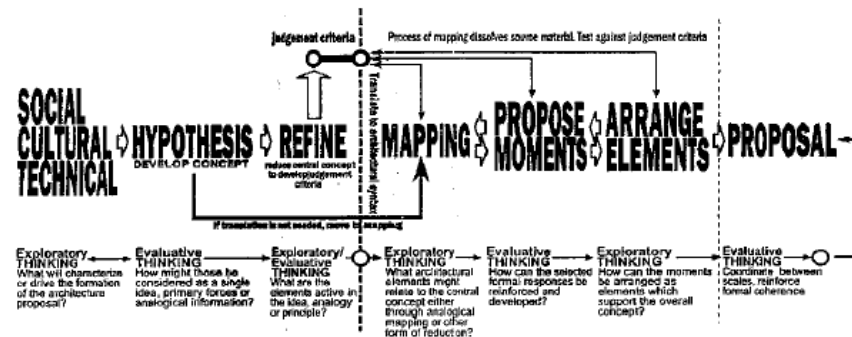
Pendekatan yang digunakan yaitu *Architecture Behaviorology*. *Architecture Behaviorology* merupakan sebuah teori yang dikemukakan oleh Yoshiharu Tsukamoto bahwa Arsitektur sangat berkaitan erat dengan tingkah laku manusia dan alam sekitar.

Pendekatan ini dipilih karena objek arsitektural perpustakaan berkaitan erat dengan tingkah laku pengunjung, dimana objek arsitektural ini berusaha untuk merubah pola pikir masyarakat tentang perpustakaan, dan kemudian mengajak para pengunjungnya mulai merasa nyaman untuk berlama-lama di bangunan perpustakaan tersebut. Dengan mereka merasa nyaman, mereka mulai untuk mengeksplor perpustakaan yang salah satunya dengan membaca buku-buku yang ada disana.

Pendekatan ini juga dipilih agar objek arsitektural secara tidak langsung membuat pengunjung tersadar akan pentingnya budaya membaca dan melihat masih banyak buku yang harus dibaca.

Pendekatan ini dipilih sebagai acuan dalam mendesain bagaimana sebuah bangunan arsitektural dapat mempengaruhi kebiasaan dan tingkah laku para pengunjung di dalamnya. Dengan pendekatan ini, proses dan metoda rancang lebih berfokus pada tingkah laku dan psikologis pengunjung yang hadir di dalam perpustakaan.

3.2 Metoda Desain



Gambar 3.2.1 *Concept-based Framework* (Plowright, 2014)

RENDAHNYA
MINAT BACA
↓
INDONESIA
SURABAYA

PERPUSTAKAAN



DUNNING-
KRUEGER EFFECT

SIRKULASI
AKSES
PENCAPAIAN
PENATAAN
SITEPLAN

Gambar 3.2.2 Metoda Rancang dalam Perancangan Objek Arsitektural

Metoda desain *concept-based framework* digunakan dalam hal penataan ruangan dan siteplan, pengaturan sirkulasi dan akses masuk pengunjung. Konsep itu sendiri juga berasal dari teori *Dunning-Krueger Effect*, dimana psikologis pengunjung dimainkan dengan perasaan yang menyadari bahwa ilmu pengetahuan yang ada sangatlah banyak dan harus dicari terus-menerus.

Dalam penemuan ide, hal yang pertama dilakukan yaitu pencarian dan pendalaman isu ataupun fenomena yang terjadi, dengan kasus ini yaitu

fenomena rendahnya minat baca dan budaya literasi yang berada di Indonesia, dengan batasan konteks Kota Surabaya. Berdasarkan isu dan fenomena yang terjadi, ditetapkanlah fungsi objek arsitektural sebagai bangunan perpustakaan umum yang bertujuan untuk merespon isu rendahnya minat baca tersebut.

Pengambilan hipotesis dilakukan dengan studi literatur baik di buku maupun internet sehingga diambil konsep *Knowledge Experience* dengan landasan teori *Dunning-Krueger Effect*, dimana teori tersebut menceritakan tentang bagaimana tingkat kepercayaan diri seseorang dapat naik ataupun turun seiring dengan ilmu pengetahuan yang dimiliki. Grafik ini kemudian diterapkan pada pola sirkulasi dan akses masuk pengunjung untuk sampai ke massa utama yang berfungsi sebagai ruang baca utama.

Sehingga dari metoda rancang *concept-based framework* ini dapat diambil kesimpulan bahwa Arsitektur (Perpustakaan) ialah suatu tempat untuk mendapatkan pengalaman mencari ilmu pengetahuan.

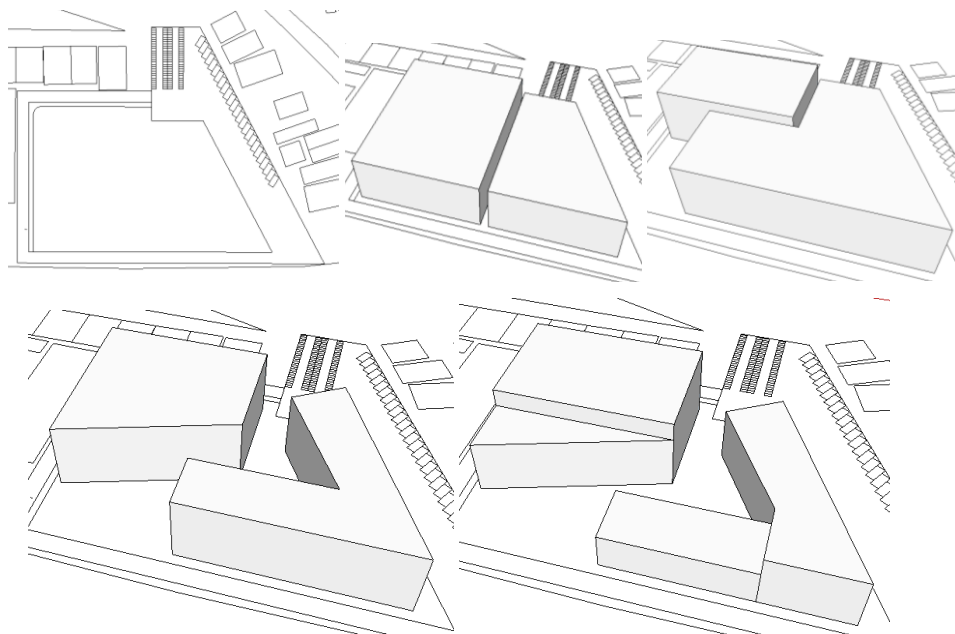
(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 4

KONSEP DESAIN

4.1 Eksplorasi Formal

Ide bentuk bangunan menyesuaikan bentuk lahan yang berbentuk trapesium, sehingga bentuk bangunan bersudut menyesuaikan bentuk lahan.

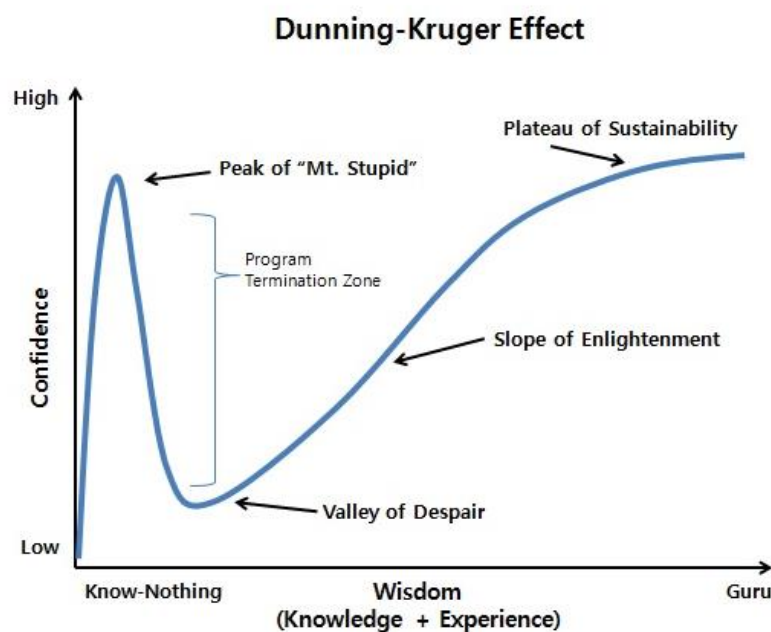


Gambar 4.1.1 Transformasi Ide Bentuk

Bentuk berawal mulai dari penyesuaian terhadap bentuk lahan. Kemudian bagian tengah dilubangi agar terdapat RTH dan sebagai tempat yang terkesan misterius dikarenakan hanya bisa dilihat dari jarak dekat setelah memasuki kawasan objek arsitektural. Hal ini bertujuan untuk menyesuaikan dengan konsep *Dunning-Krueger Effect*.

4.2 Eksplorasi Teknis

Konsep teknis yang digunakan dalam merancang objek arsitektural yaitu konsep yang bersumber dari grafik *Dunning-Krueger Effect*. Grafik tersebut menjelaskan tentang kondisi psikologis seseorang akan pengalamannya dalam mencari ilmu pengetahuan.



Gambar 4.2.1 Grafik *Dunning-Krueger Effect* (Wikipedia, 2019)

Menurut gambar grafik di atas, pada awalnya seseorang yang tidak tahu apa-apa, merasa dirinya sudah tahu banyak hal dan tidak perlu belajar lagi. Oleh karena itu rasa percaya dirinya sangatlah tinggi. Akan tetapi, semakin ia mendalami suatu bidang, dia akan menyadari bahwa dia masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu grafik kepercayaan dirinya menurun drastis dari titik pertama. Semakin dia mendalami bidang tersebut, dia menjadi semakin mahir dan memiliki banyak pengalaman, secara perlahan kepercayaan dirinya meningkat kembali, tetapi dengan ilmu yang cukup banyak.

Konsep grafik ini diterapkan pada objek arsitektural khususnya pada pola alur sirkulasi ruang dan di ruang baca utama lantai satu dan lantai dua, agar menarik minat pengunjung dan secara perlahan menyadarkan mereka bahwa masih banyak buku yang perlu dibaca dan ilmu yang perlu dicari. Pola alur sirkulasi sedikit unik daripada bangunan yang lain, dimana akses masuk pengunjung ke dalam bangunan hanya terdapat pada massa pendukung. Apabila pengunjung ingin mencapai massa utama, pengunjung harus masuk ke massa pendukung terlebih dahulu kemudian naik ke lantai dua pada massa pendukung. Setelah itu mereka dapat mengakses massa utama melalui penghubung antara massa pendukung dan massa utama.

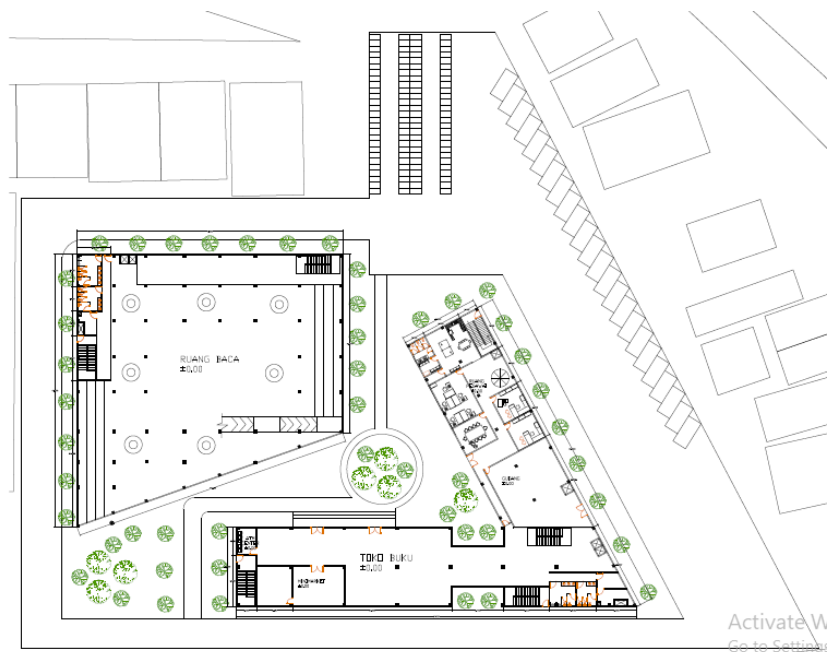
Setelah pengunjung dapat memasuki massa utama, posisi awal pengunjung berada di lantai dua. Untuk turun ke lantai satu, pengunjung harus berjalan melalui ramp dan turun ke secara perlahan-lahan ke lantai satu. Kondisi ini melambangkan tingkat kepercayaan diri pada grafik *Dunning-Krueger Effect* yang memasuki fase anti-klimaks, dimana kepercayaan diri perlahan menurun setelah melihat banyaknya buku yang ada dan kesadaran tentang budaya literasi.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 5

DESAIN

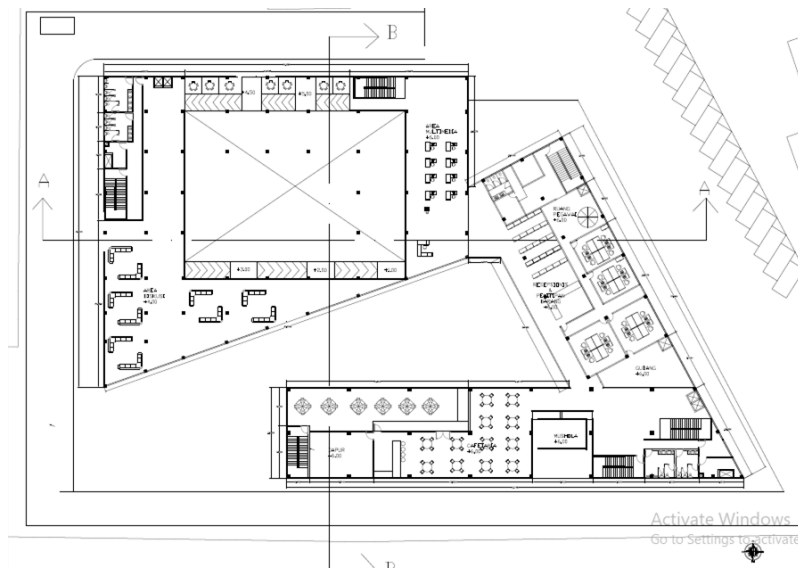
5.1 Eksplorasi Formal



Gambar 5.1.1 Denah Lantai Satu

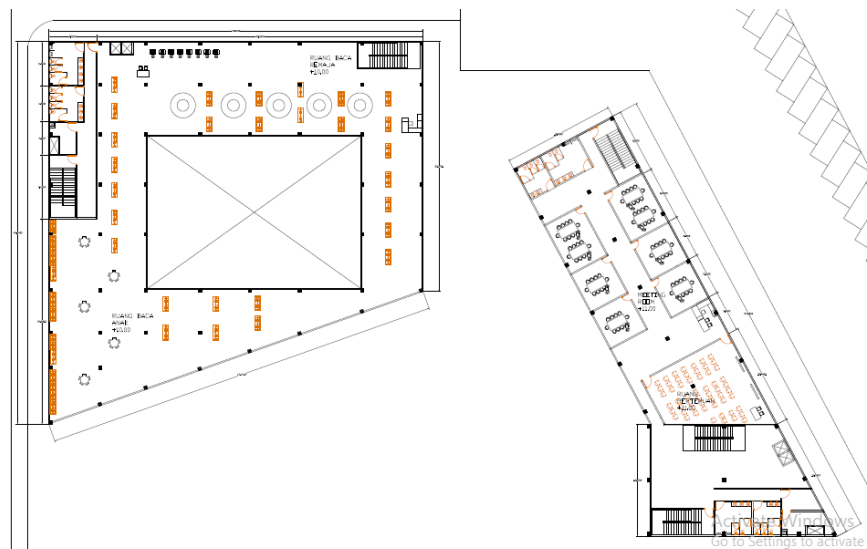
Berikut merupakan denah lantai satu, dimana terbagi menjadi massa utama yang terletak di sebelah atas dan massa pendukung di sebelah bawah. Massa utama hanya terdapat ruang baca, area servis dan toilet. Lantai satu pada massa utama melambangkan titik terendah dari *Dunning-Krueger Effect* dimana pengunjung dapat merasakan turunnya kepercayaan diri mereka.

Sedangkan pada massa pendukung lantai satu terdapat minimarket, toko buku, dan kantor pegawai lantai satu. Kantor pegawai tersebut dibagi menjadi kepala kantor dan wakil kepala kantor, ruang istirahat, ruang rapat, dapur dan juga ruangan pegawai lainnya.



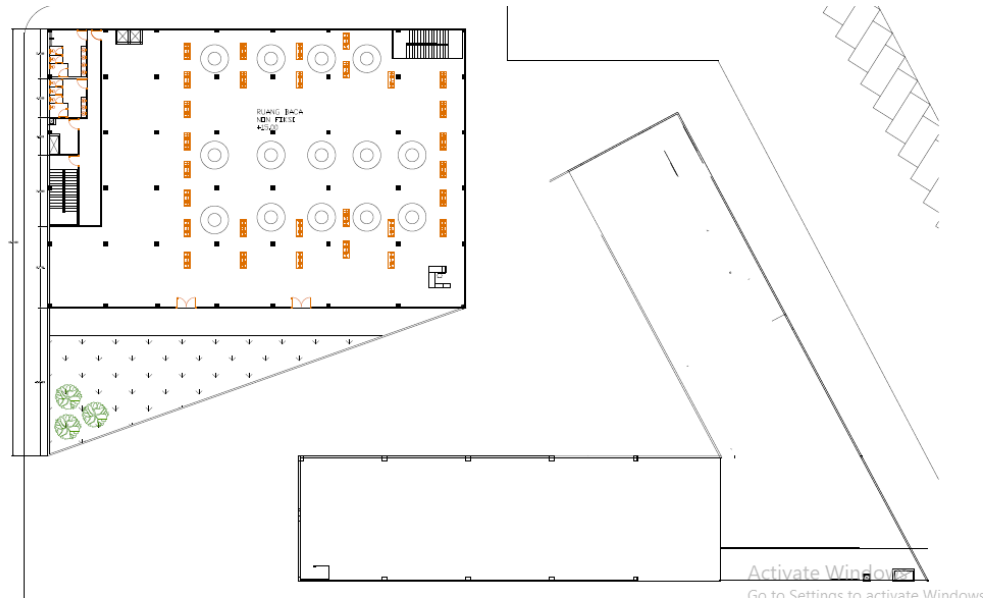
Gambar 5.1.2 Denah Lantai Dua

Berikut merupakan denah lantai dua, terlihat ruangan yang menghubungkan antara massa pendukung dengan massa utama. Pada lantai dua massa pendukung terdapat mushola, kafetaria, lobby dan kantor pegawai. Pada massa utama terdapat ramp, perpustakaan digital dan tempat berdiskusi bagi para pengunjung.

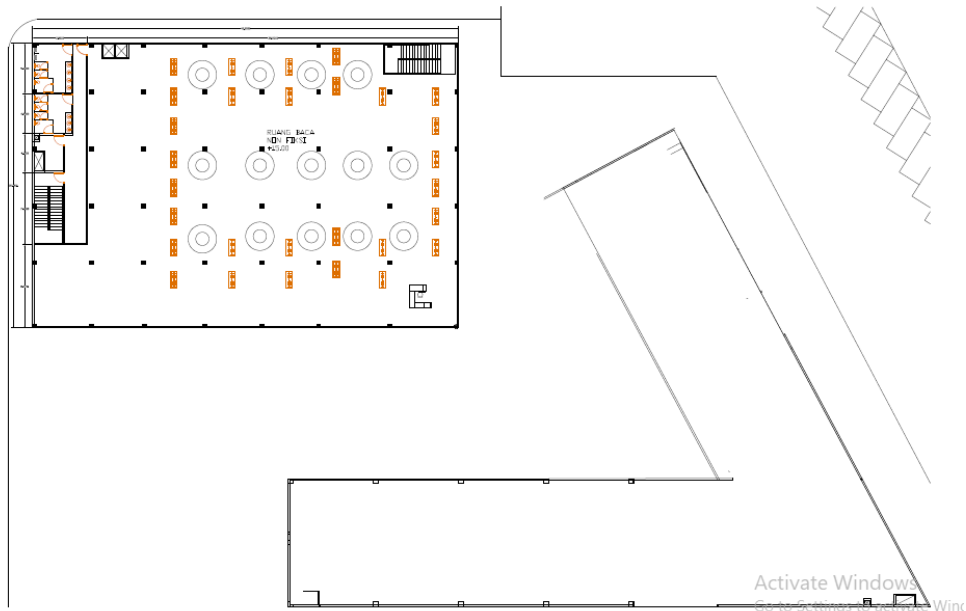


Gambar 5.1.3 Denah Lantai Tiga

Pada lantai tiga massa utama terdapat ruang baca khusus anak-anak dan remaja. Sedangkan pada massa pendukung terdapat ruang rapat dan auditorium. Massa pendukung hanya memiliki tiga lantai saja.



Gambar 5.1.4 Denah Lantai Empat

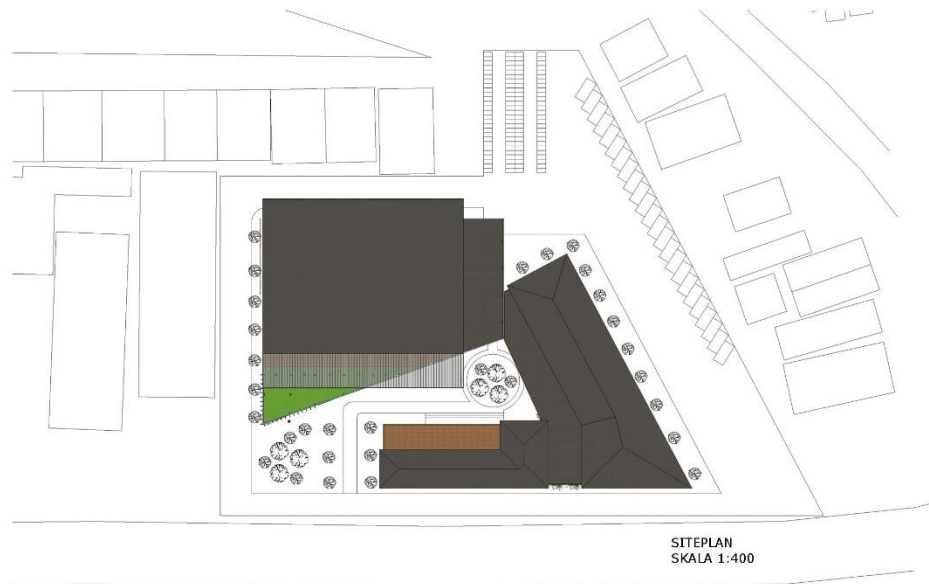


Gambar 5.1.5 Denah Lantai Lima

Pada denah lantai empat dan lima, lebih menekankan kepada ruang baca formal dimana pengunjung ingin mencari buku-buku non-fiksi.



Gambar 5.1.6 Lay Out



Gambar 5.1.7 Site Plan

Berikut merupakan *lay out* dan *site plan* dari objek arsitektural. Pada kedua gambar ini menunjukkan posisi parkir motor dan mobil yang tersembunyi di balik bangunan. Hal ini melambangkan bahwa pencarian ilmu pengetahuan seperti konsep *Knowledge Experience*.



Gambar 5.1.8 Tampak Depan (Tampak Timur)

Berikut merupakan tampak depan dari objek arsitektural, dimana massa utama banyak terdapat material kaca. Hal ini untuk menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan derajat ataupun status dalam mencari ilmu. Selain itu, material kaca ditujukan untuk menarik perhatian orang-orang lewat yang berada di luar bangunan. Pemasangan louvre juga berfungsi sebagai *shading* agar meminimalisir caaya matahari yang masuk ke bagian dalam bangunan.



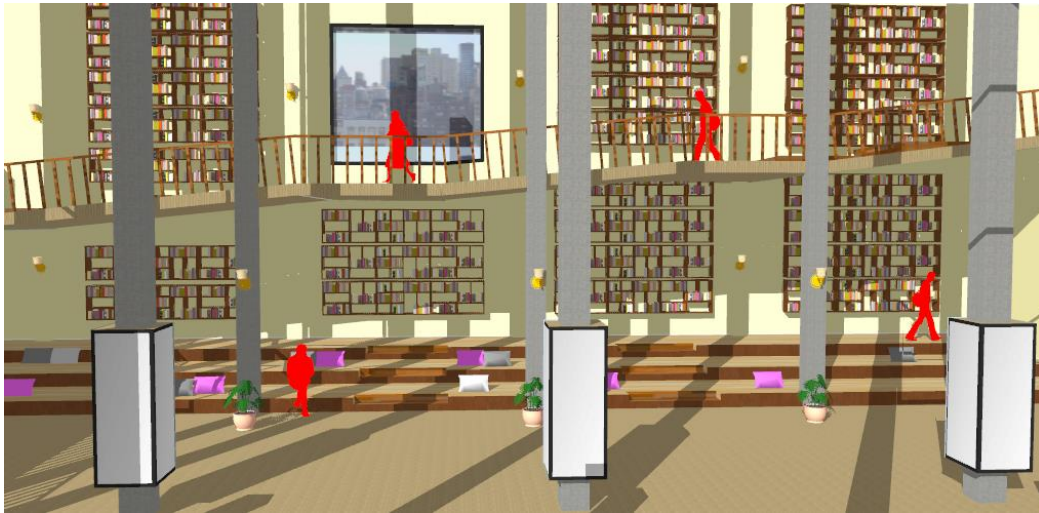
Gambar 5.1.9 Tampak Belakang (Tampak Barat)



Gambar 5.1.10 Tampak Samping Kanan dan Kiri



Gambar 5.1.11 Perspektif Eksterior



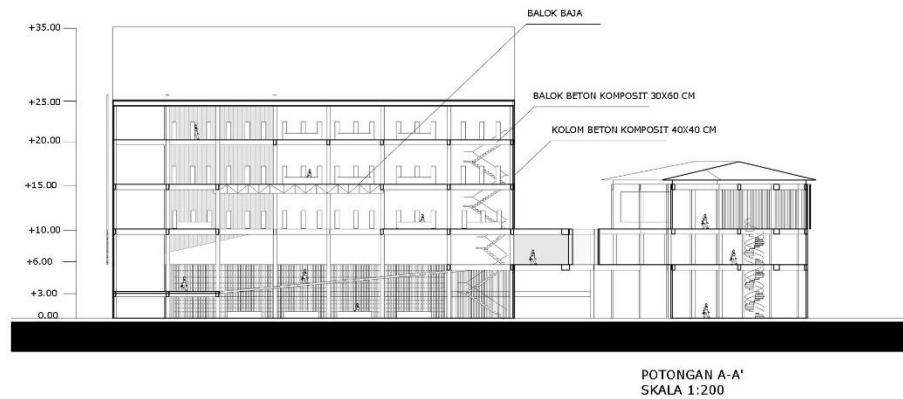
Gambar 5.1.12 Perspektif Interior Massa Utama

Berikut merupakan gambar yang menunjukkan perspektif interior yang berada di massa utama. Tampak ramp yang menghubungkan lantai satu dan lantai dua. Dan penyusunan rak buku yang berjajar mengelilingi ruangan bertujuan untuk memberikan kesan psikologis kepada para pengunjung tentang pentingnya budaya literasi.



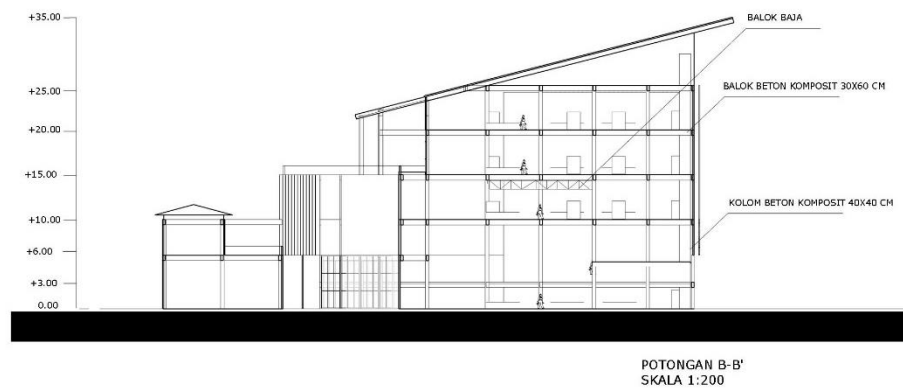
Gambar 5.1.13 Perspektif Interior Massa Pendukung

Berikut merupakan interior dari massa pendukung, pada gambar pertama tampak suasana dari ruang rapat yang berada di lantai tiga dan gambar kedua menjelaskan suasana dari kafetaria yang terdapat di lantai dua.



Gambar 5.1.14 Potongan A-A'

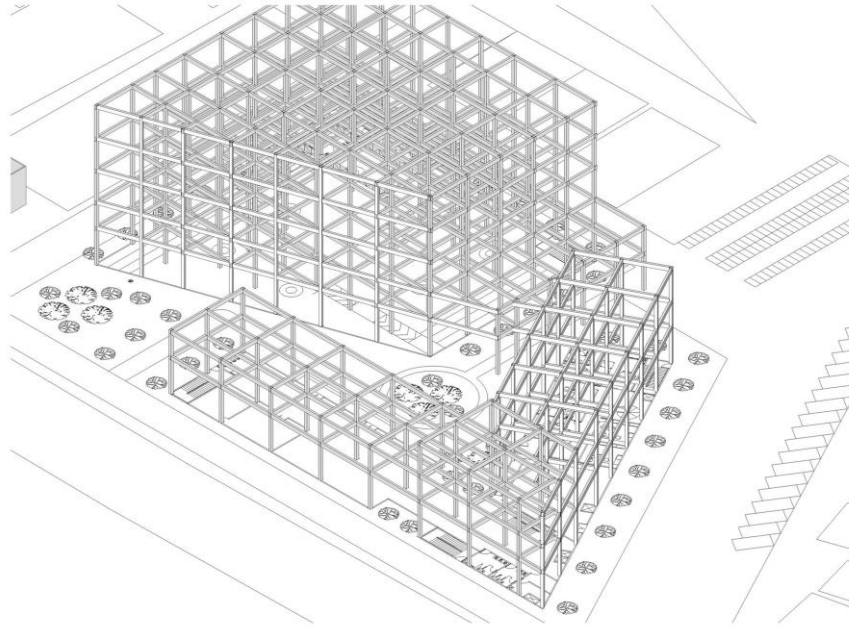
Gambar potongan A-A' menampilkan potongan bangunan yang memperlihatkan ramp dan mezanin yang berada di lantai dua. Serta void pada lantai dua untuk memberikan kesan lebih bebas pada lantai satu.



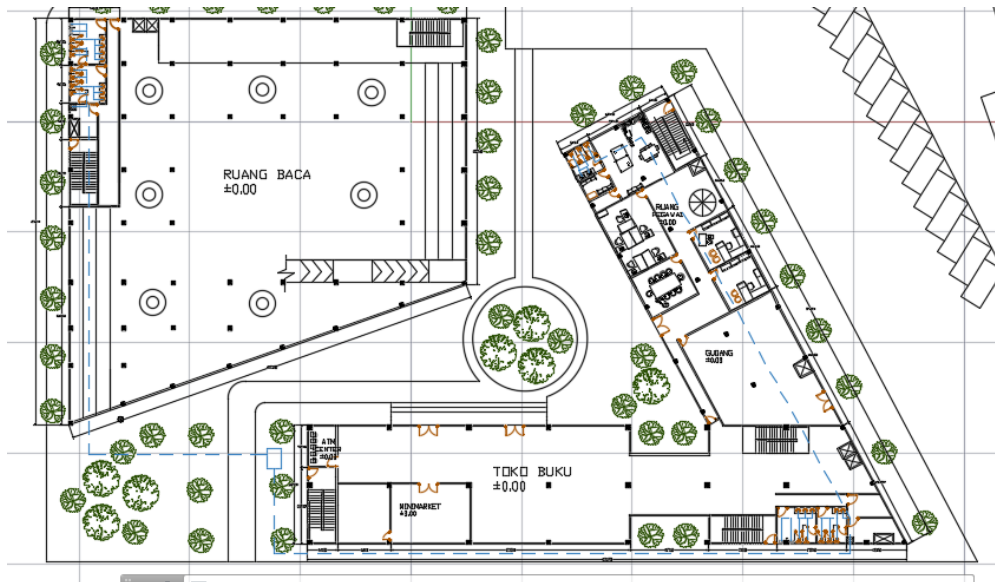
Gambar 5.1.15 Potongan B-B'

Gambar di atas merupakan potongan B-B'. pada gambar tersebut memperlihatkan potongan dari massa utama yang memiliki lima lantai.

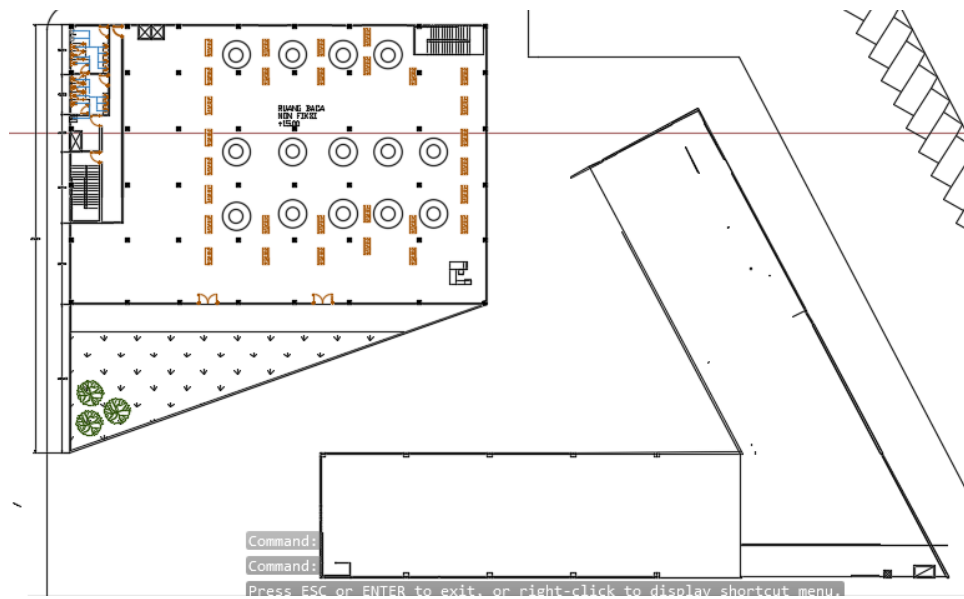
5.2 Eksplorasi Teknis



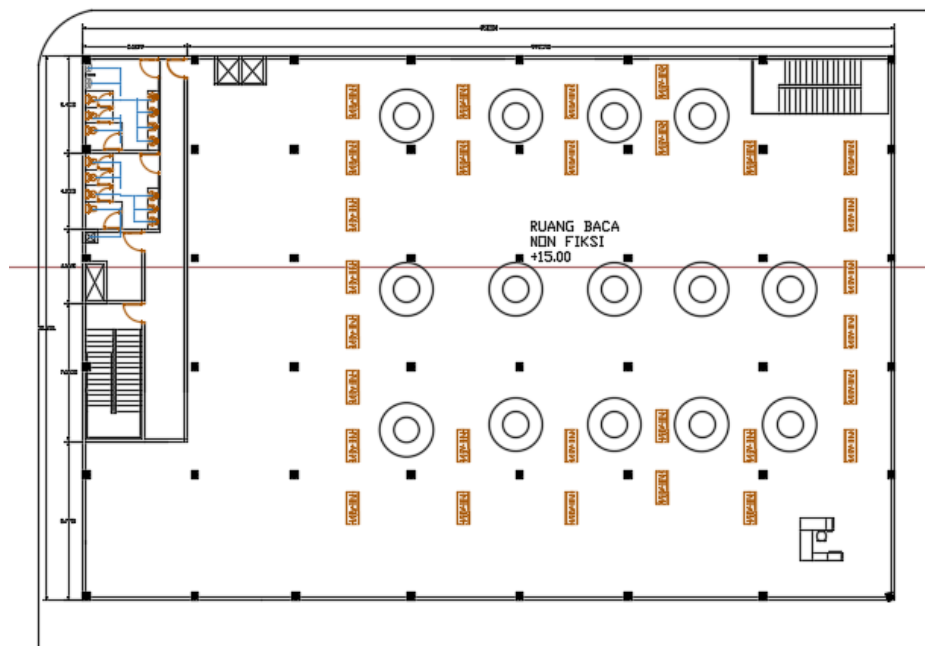
Gambar 5.2.1 Struktur Aksonometri



Gambar 5.2.2 Denah Utilitas Air Bersih Lantai Satu



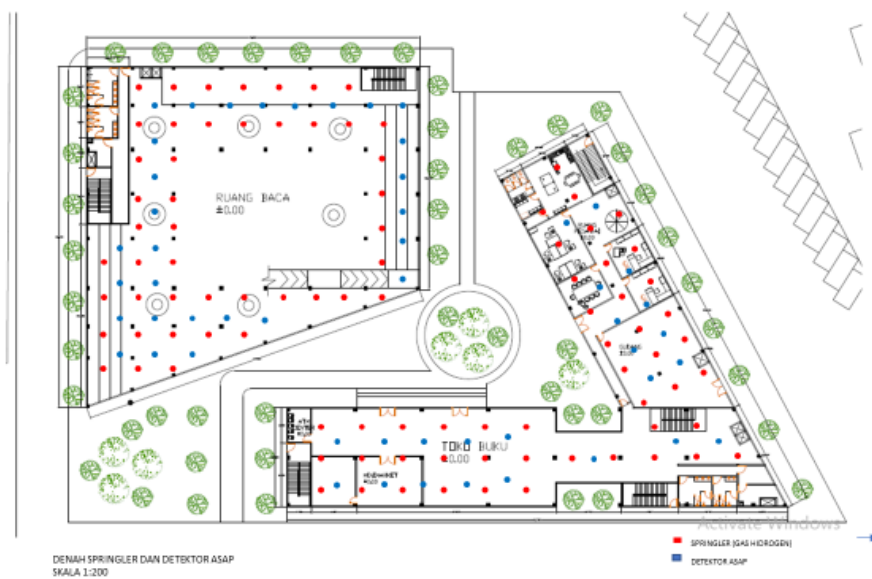
Gambar 5.2.5 Denah Utilitas Air Bersih Lantai Empat



Gambar 5.2.6 Denah Utilitas Air Bersih Lantai Lima



Gambar 5.2.7 Denah Titik Lampu Lantai Satu



Gambar 5.2.8 Denah Titik Springler dan Detektor Asap Lantai Satu

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

Masalah literasi yang saat ini sedang terjadi di Indonesia merupakan masalah serius yang harus segera dipecahkan. Maka dari itu, dirancanglah sebuah bangunan perpustakaan untuk merespon isu tersebut. Dengan menerapkan konsep *Dunning-Krueger Effect*, objek arsitektural perpustakaan ini bertujuan untuk memberikan suasana berbeda disbanding perpustakaan lainnya, dan memberikan perjalanan alur psikologis para pengunjung.

Objek arsitektural ini memiliki keunikan dalam hal sirkulasi dan akses masuk pengunjung, dimana hanya memiliki satu akses masuk. Hal ini memiliki kelebihan dalam system keamanan. Selain itu, penerapan konsep *Dunning-Krueger Effect* pada perjalanan alur dan sirkulasi pengunjung juga menjadi salah satu kelebihan yang dimiliki dari objek arsitektural perpustakaan ini.

Akan tetapi, setiap keputusan dalam mendesain juga memiliki kekurangan, dimana salah satunya dalam pemberian akses masuk bangunan akan memberikan usaha yang lebih besar dibandingkan objek arsitektural lain yang memiliki akses masuk pada setiap massa-nya. Selain itu, penerapan konsep *Dunning-Krueger Effect* hanya diaplikasikan pada elemen-elemen tertentu dari objek arsitektural, sehingga pemberian makna dan kesan bagi pengunjung hanya terdapat pada beberapa elemen saja.

(halaman ini sengaja dikosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- Plowright, Philip D. (2014). *Revealing Architecture Design: Methods, Framework and Tools*. London & New York: Routledge Taylor & Francis Group.
- Neuvert, Ernst. 1996. *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Erlangga. (Alih Bahasa)
- Neuvert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: Erlangga. (Alih Bahasa)
- <https://id.scribd.com/doc/118786602/Pedoman-Tata-Ruang-dan-Perabot-Perpustakaan-Umum#download>
- <http://uis.unesco.org/en/topic/literacy>
- <http://www.ccsu.edu/wmln/rank.html>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Dunning%E2%80%93Kruger_effect
- <https://www.slideshare.net/Growinc/indonesians-reading-habits-kegemaran-membaca-masyarakat-indonesia>
- <https://edukasi.kompas.com/read/2016/08/29/07175131/minat.baca.indonesia.ada.di.urutan.ke-60.dunia>
- <https://kbbi.web.id/pustaka>

