



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

PERPUSTAKAAN REKREATIF ANAK

ANGGITA TRIASTARI
3211100044

DOSEN PEMBIMBING:
Nur Endah Nuffida, S.T., M.T.

PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2015



FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

CHILDREN'S RECREATIONAL LIBRARY

ANGGITA TRIASTARI
3211100044

SUPERVISOR:
Nur Endah Nuffida, S.T., M.T.

UNDERGRADUATE PROGRAM
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA
2015

LEMBAR PENGESAHAN

PERPUSTAKAAN REKREATIF ANAK



Disusun oleh :

ANGGITA TRIASTARI

NRP : 3211100044

Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 7 Juli 2015
Nilai : AB

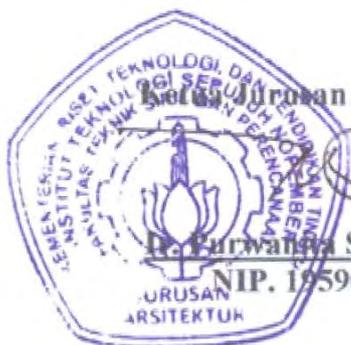
Mengetahui

Pembimbing

Nur Endah Nuffida, S.T.,M.T.
NIP. 197610122003122001

Koordinator Tugas Akhir

Ir. IGN. Antarvama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001



Jurusan Arsitektur FTSP ITS

D. Purwanita Setijanti, M.Sc.,Ph.D.

NIP. 195904271985032001

ABSTRAK

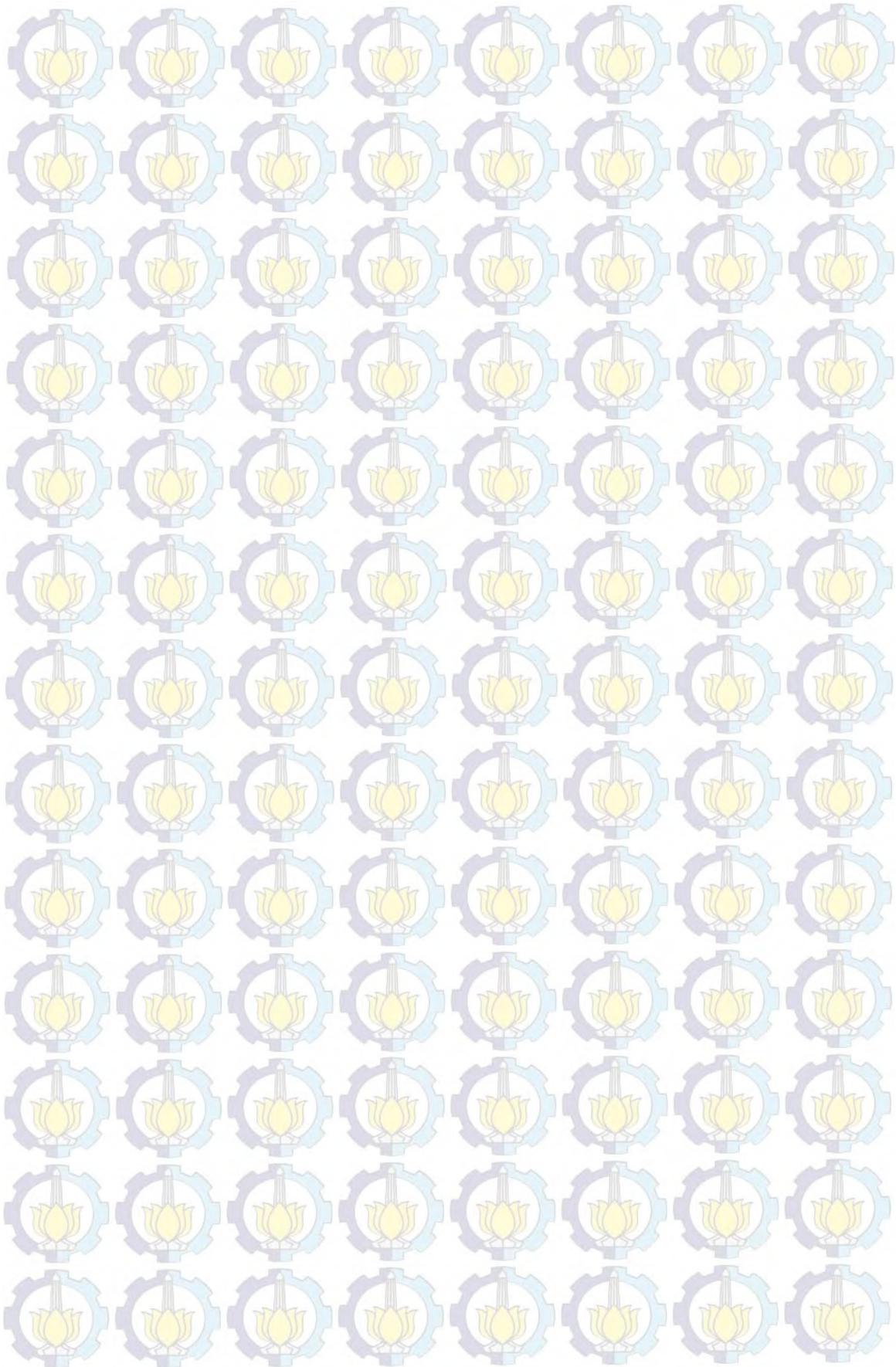
PERPUSTAKAAN REKREATIF ANAK

Oleh
Anggita Triastari
NRP : 3211100044

Pendidikan merupakan hak bagi seluruh masyarakat yang difasilitasi oleh pemerintah negara. Sebagai negara berkembang, fasilitas pendidikan informal berupa perpustakaan di Indonesia masih jauh tertinggal dibandingkan negara-negara berkembang lainnya. Alhasil minat baca yang dimiliki warganya terbilang rendah.

Oleh karena itu perlu ada peningkatan kualitas fasilitas untuk meningkatkan minat masyarakat terutama anak-anak. Hal ini dikarenakan anak-anak merupakan masa dimana seluruh kebiasaan baik dapat diserap dengan mudah. Dengan adanya perpustakaan anak diharapkan anak-anak Indonesia dapat tumbuh menjadi generasi penerus bangsa yang memajukan negaranya. Agar perpustakaan anak dapat berfungsi dengan baik, maka dalam proses desainnya diperlukan konsep yang sesuai untuk perilaku anak-anak. Dimana anak memperoleh kenyamanan secara psikologi dan visual serta terjamin keamanannya dalam melakukan aktivitas.

“Halaman ini sengaja dikosongkan”



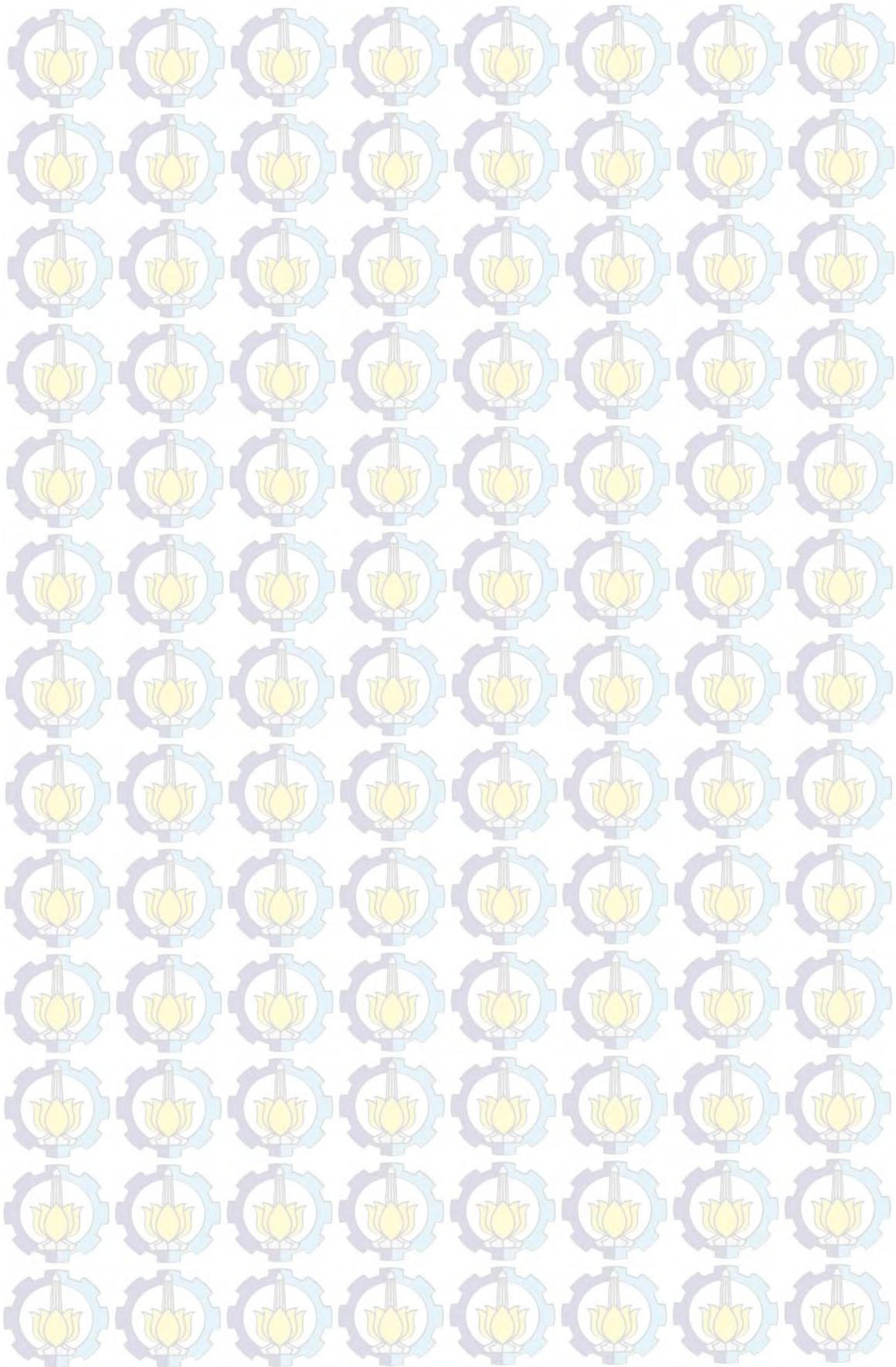
ABSTRACT

CHILDREN'S RECREATIONAL LIBRARY

By
Anggita Triastari
NRP : 3211100044

Education is one of citizen's rights which facilitate by the government. As one of the developing country, Indonesian informal education facility i.e library, still far left behind than other countries. Which effect in citizen's low interest in books and knowledge. Therefore increasing the quality of this facility is a must, in order to increasing the citizen's especially children interest. Considering that children is a phase where all the good habits can easily absorbed. The existence of this children's library expect to give effect so they can grow become the golden generation for this country. In order to work greatly as the designer expected, this children's library need concepts which suitable with children's behavior. Where children can feel comfortable either psychologically and visually, and their safety and security guaranteed. As it known that children are unique client due to their special treatment need.

“Halaman ini sengaja dikosongkan”



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim. Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena hanya berkat rahmat dan karunia Nya lah laporan tugas akhir berjudul 'Perpustakaan Rekreatif Anak' ini dapat diselesaikan. Laporan tugas akhir disusun dengan tujuan memenuhi syarat untuk menempuh Tugas Akhir tahap S1 Jurusan Arsitektur Insitut Teknologi Sepuluh Nopember. Dalam kesempatan ini tidak lupa penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah berperan dalam terwujudnya laporan tugas akhir ini, yaitu kepada:

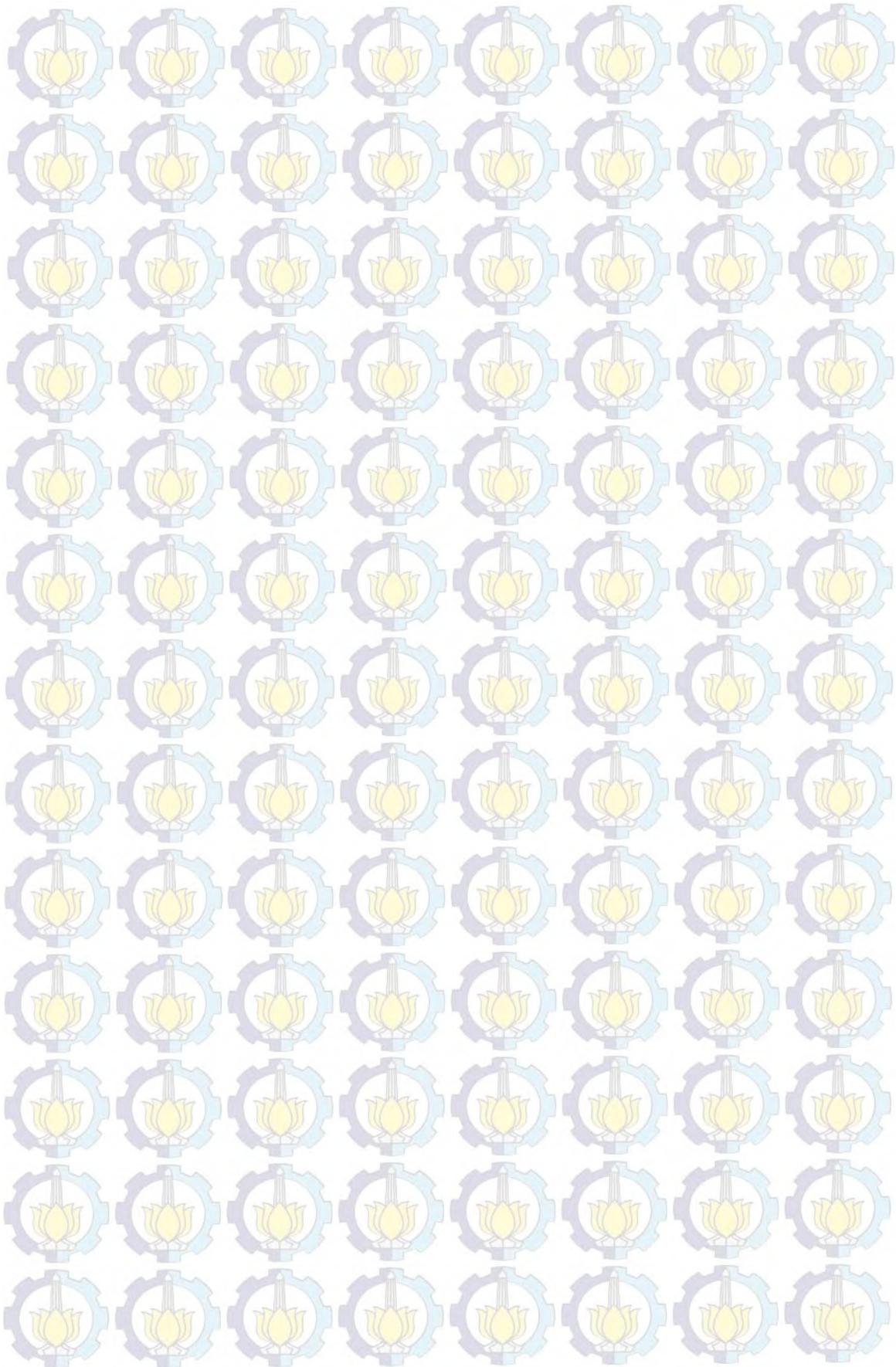
1. Ir. IGN. Antaryama, Ph.D beserta Defry Agatha Ardianta, ST. MT selaku koordinator mata kuliah Tugas Akhir.
2. Nur Endah Nuffida, ST. MT, selaku dosen pembimbing beserta tim dosen pembimbing dan penguji Tugas Akhir lainnya.
3. Orang tua, beserta keluarga besar yang telah memberikan banyak doa, serta dukungan baik secara moril dan materi.
4. Seluruh teman-teman angkatan 2011 terutama jurusan arsitektur yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan.

Penulis menyadari bahwa dengan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis penyusunan laporan ini jauh dari kata sempurna, baik dari segi penyusunan, bahasan, ataupun penulisannya. Namun penulis berharap laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis.

Surabaya, Juni 2015

Penulis

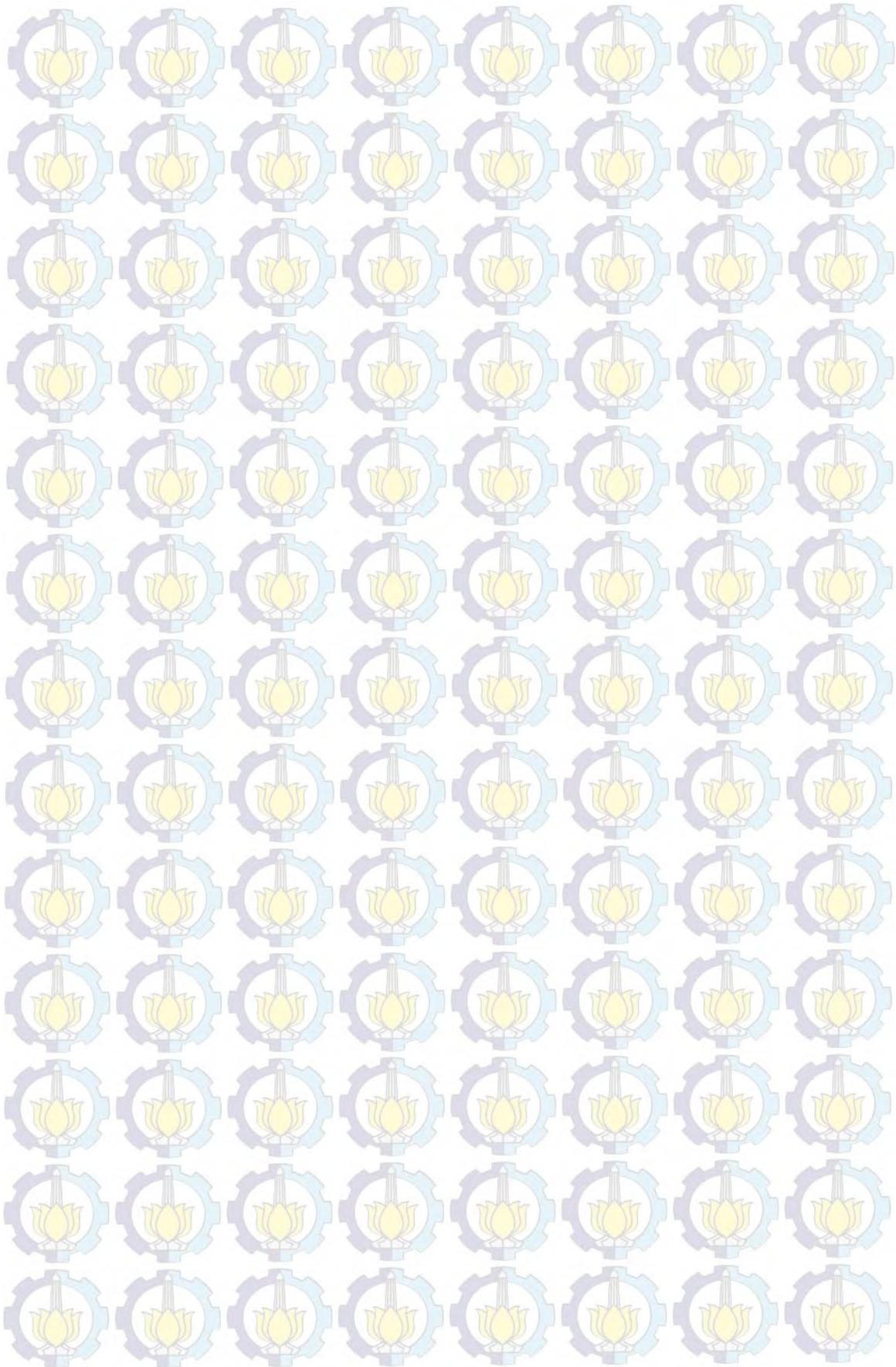
“Halaman ini sengaja dikosongkan”



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
I Pendahuluan	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Isu dan Konteks Desain	1
1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain	2
II Program Desain	
2.1 Tapak dan Lingkungan	5
2.2 Pemrograman Fasilitas dan Ruang	8
III Pendekatan dan Metoda Desain	
3.1 Pendekatan Desain	11
3.2 Metoda Desain	11
3.3 Konsep Desain	12
IV Eksplorasi Desain	
4.1 Eksplorasi Tapak	15
4.2 Eksplorasi Bangunan	16
4.3 Eksplorasi Detail	17
4.4 Hasil Desain	18
V Kesimpulan	33
DAFTAR PUSTAKA	35
LAMPIRAN	37
BIODATA PENULIS	39

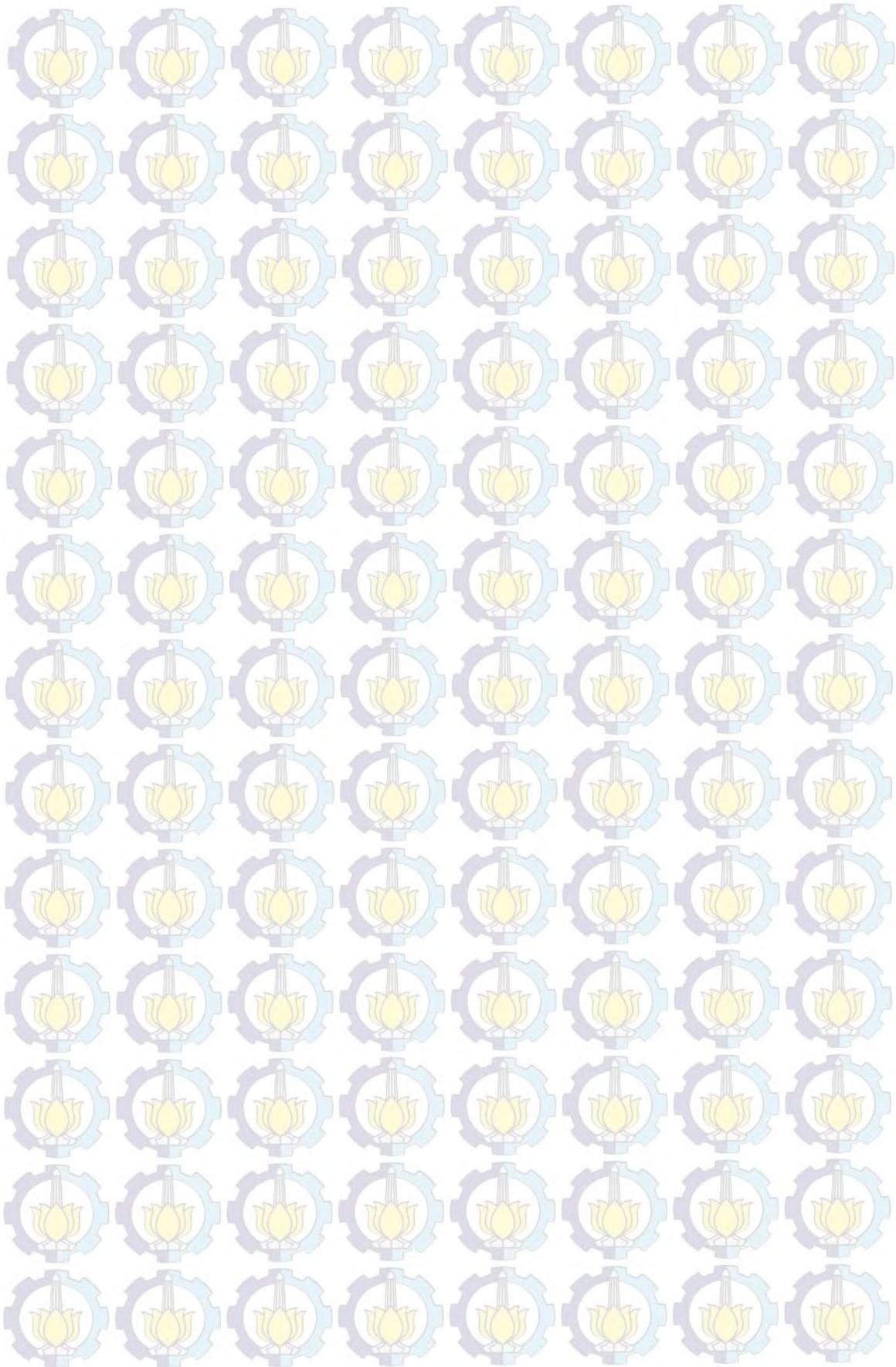
“Halaman ini sengaja dikosongkan”



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Kondisi perpustakaan di Indonesia (sumber: panoramio.com)	1
Gambar 1.2	Kondisi perpustakaan di negara maju (sumber: archdaily.com)	1
Gambar 1.3	Membaca, mendengarkan cerita & drama (sumber: dok pribadi)	2
Gambar 2.1	Sekuen menuju lahan (sumber: google street view)	5
Gambar 2.2	Diagram kegiatan pengunjung anak (sumber: dok pribadi)	8
Gambar 2.3	Diagram kegiatan pengunjung dewasa (sumber: dok pribadi)	9
Gambar 2.4	Diagram kegiatan karyawan (sumber: dok pribadi)	9
Gambar 2.5	Diagram hubungan ruang (sumber: dok pribadi)	10
Gambar 3.1	<i>Mission, Performance Requirements, and Concept</i> (Duerk,1993)	12
Gambar 3.2	Warna berbeda tiap ruang sesuai fungsi (sumber: dok pribadi)	12
Gambar 3.3	Ruang privasi untuk anak (sumber: dok pribadi)	13
Gambar 3.4	Perabot yang sesuai (sumber: dok pribadi)	13
Gambar 3.5	Dinding tidak massif (sumber: dok pribadi)	13
Gambar 3.6	Ruang luar dan ruang dalam (sumber: dok pribadi)	13
Gambar 3.7	Perbedaan fungsi dari warna (sumber: dok pribadi)	13
Gambar 3.8	Jarak <i>sprinkler</i> (sumber: dok pribadi)	14
Gambar 3.9	Pagar pembatas (sumber: Arthur,2006)	14
Gambar 4.1	Diagram eksplorasi tapak (sumber: dok pribadi)	15
Gambar 4.2	Diagram eksplorasi bangunan (sumber: dok pribadi)	16
Gambar 4.3	Detail jendela (sumber: dok pribadi)	17
Gambar 4.4	Detail fasad (sumber: dok pribadi)	17
Gambar 4.5	Gambar <i>siteplan</i> (sumber: dok pribadi)	18
Gambar 4.6	Gambar <i>lay-out</i> (sumber: dok pribadi)	19
Gambar 4.7	Gambar denah (sumber: dok pribadi)	20
Gambar 4.8	Gambar tampak (sumber: dok pribadi)	22
Gambar 4.9	Gambar <i>bird-eye view</i> (sumber: dok pribadi)	23
Gambar 4.10	Gambar perspektif normal luar bangunan (sumber: dok pribadi)	25
Gambar 4.11	Gambar perspektif normal dalam bangunan (sumber: dok pribadi)	26
Gambar 4.12	Gambar perspektif normal interior (sumber: dok pribadi)	27
Gambar 4.13	Gambar potongan (sumber: dok pribadi)	29
Gambar 4.14	Gambar listrik dan pembuangan air kotor (sumber: dok pribadi)	30

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

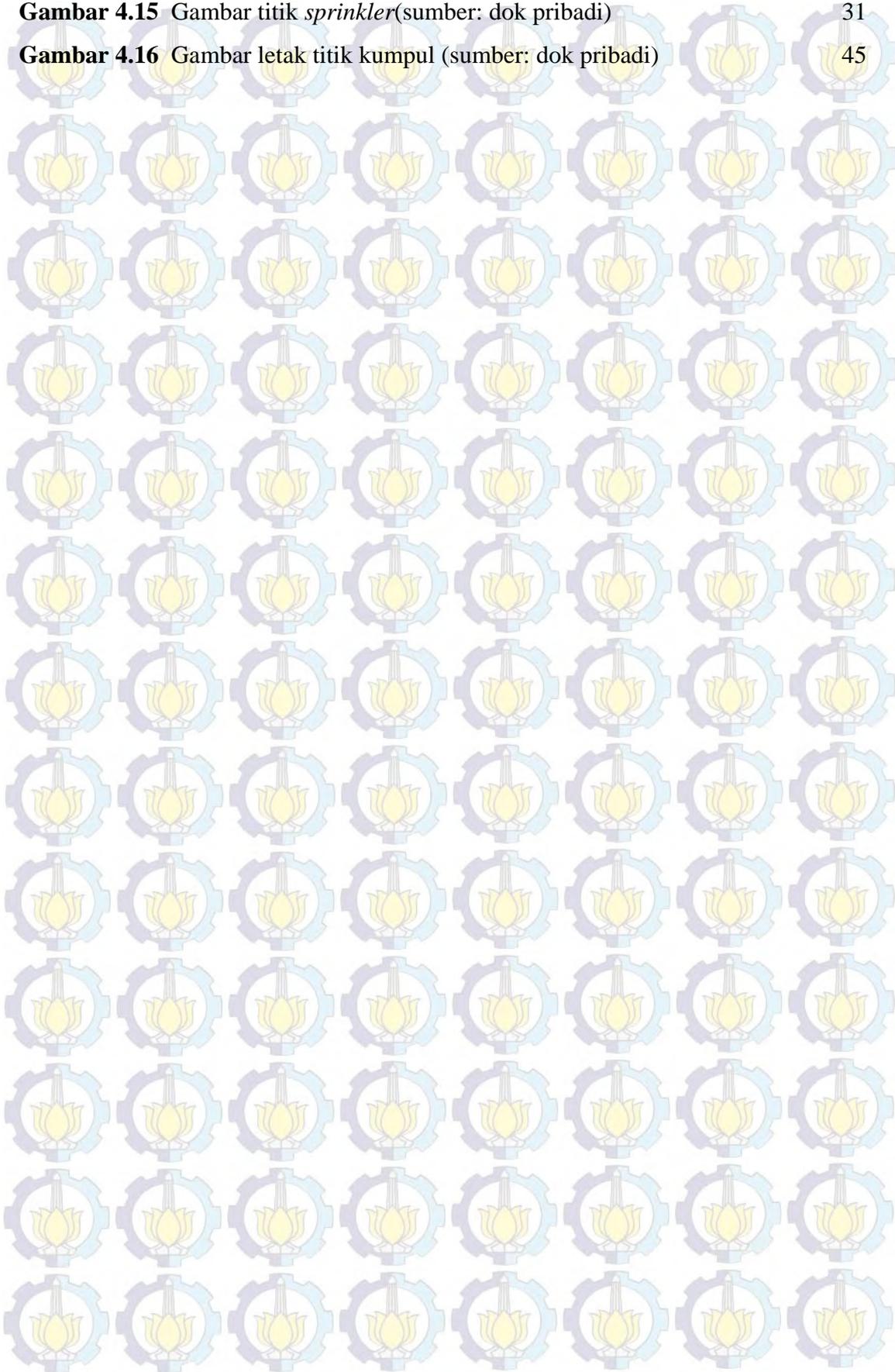


Gambar 4.15 Gambar titik *sprinkler*(sumber: dok pribadi)

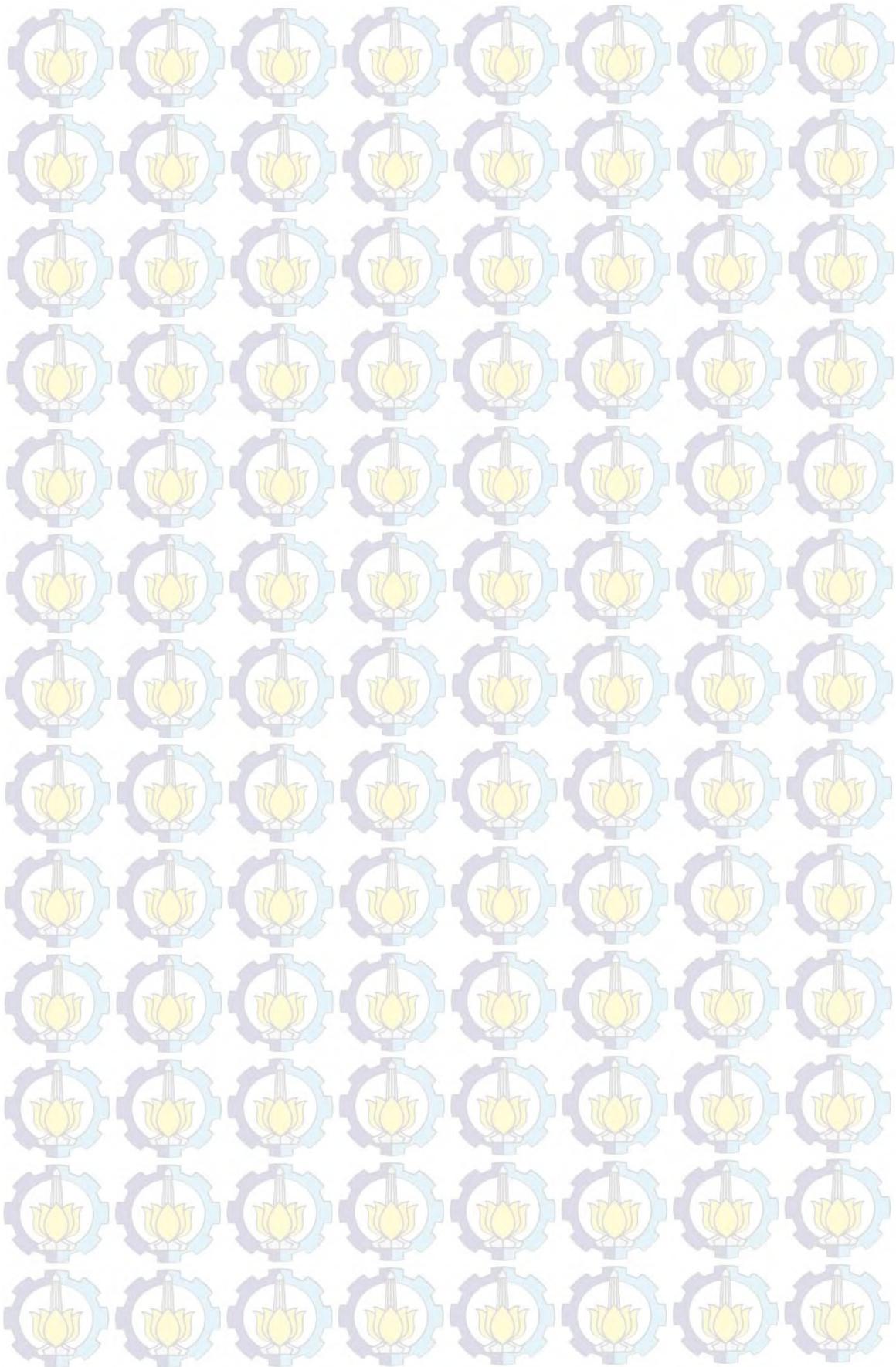
31

Gambar 4.16 Gambar letak titik kumpul (sumber: dok pribadi)

45



“Halaman ini sengaja dikosongkan”



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada suatu negara maju dan berkembang, hal yang menjadi perhatian bagi pemerintah adalah masalah pendidikan bagi generasi mudanya, terutama anak-anak. Baik itu secara formal yaitu melalui lembaga pendidikan berupa sekolah, serta secara non formal. Hal ini dikarenakan anak-anak akan menjadi generasi penentu kemajuan suatu bangsa di masa depan. Dalam upaya memajukan pendidikan secara non formal, pemerintah suatu negara mengambil langkah salah satunya adalah dengan upaya pembangunan perpustakaan. Dengan keberadaan perpustakaan ini diharapkan warga memiliki kesadaran sejak dini akan pentingnya pengetahuan dan informasi yang berakibat pada kemajuan bangsa itu sendiri. Sehingga seringkali minat baca penduduk suatu negara dijadikan indikator tingkat kemajuan suatu negara. Sebutlah Jepang dengan tingkat minat bacanya sebesar 45% dan Singapura sebesar 55%.

Namun sayangnya hal ini masih kurang menjadi perhatian di Indonesia. Kenyataannya secara non formal yaitu fasilitas yaitu perpustakaan yang

seharusnya bisa diakses dengan mudah masih sangat jauh dari kata layak. Baik dari segi kemudahan akses, kelengkapan, kelayakan serta kenyamanan bangunan terutama bagi anak-anak. Menyebabkan anak-anak kurang memiliki minat untuk datang berkunjung. Sangat berbeda dengan kondisi di negara maju dan berkembang lain yang saling berlomba-lomba mengedepankan fasilitas perpustakaannya.

1.2 Isu dan Konteks Desain

Sektor pendidikan di luar lembaga formal untuk anak-anak masih sangat jauh dari perhatian. Padahal fasilitas pendidikan non formal dapat menjadi



Gambar 1.1. Kondisi Perpustakaan Umum di Indonesia



Gambar 1.2. Kondisi Perpustakaan Negara Maju

penunjang pendidikan formal serta membantu bagi anak-anak yang tidak mampu memperoleh pendidikan secara formal.

Fasilitas berupa bangunan perpustakaan di Indonesia juga masih belum mampu menunjang kebutuhan anak-anak. Terutama dari segi desain yang terlalu kaku dan tidak ramah untuk anak-anak. Hal ini dikarenakan anak-anak merupakan klien khusus yang memiliki standar kebutuhan yang berbeda dengan klien dewasa. Perpustakaan yang ada seringkali hanya sebagai formalitas sebagai tempat penyimpanan buku dan berkas.



Gambar 1.3. Membaca, mendengarkan cerita, dan drama

Selain itu terdapat juga budaya serta kebiasaan berbeda antara penduduk di suatu negara dengan negara lainnya. Di Indonesia terdapat kebiasaan anak-anak mendengar berbagai dongeng, kisah, adat-istiadat

secara verbal atau lisan yang diceritakan oleh orang tua, nenek, dan tokoh masyarakat. Budaya ini masih berlanjut hingga masa sekarang.

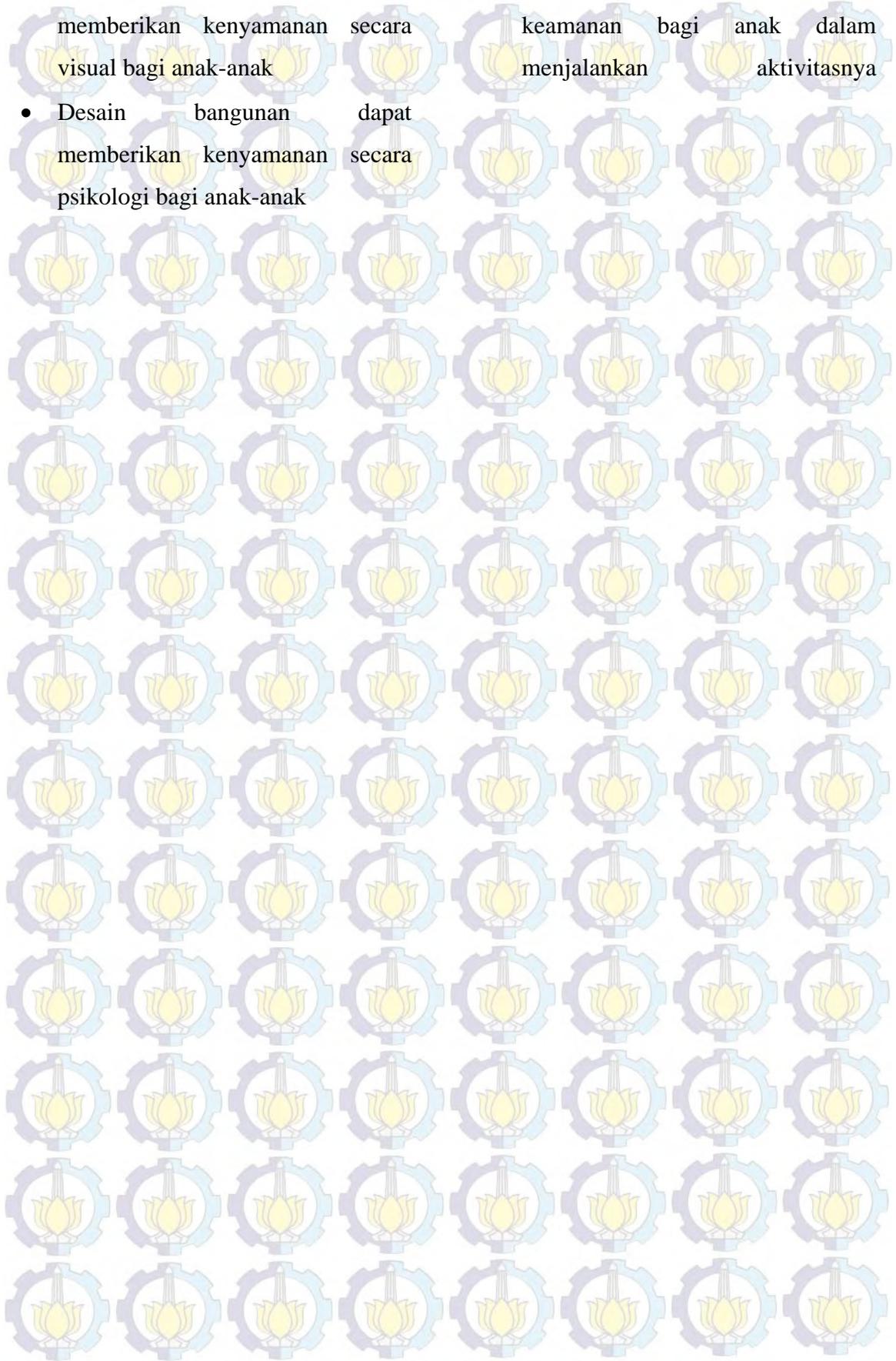
Kemajuan teknologi pada jaman modern ini juga menjadi perhatian khusus. Munculnya hiburan-hiburan berupa berbagai macam permainan game serta tayangan TV secara tidak langsung ikut membentuk karakter anak-anak. Pada tahun 2009, Badan Pusat Statistik mengadakan survey pada anak usia 10 tahun ke atas dan hasilnya 90,27% lebih memilih aktivitas menonton televisi (visual).

Dengan isu yang ada tersebut maka objek rancangan yang diusulkan adalah berupa perpustakaan rekreatif anak. Dikatakan rekreatif karena diharapkan fasilitas perpustakaan ini dapat memberikan pengalaman baru bagi anak-anak. Dan mereka tetap dapat beraktivitas secara menyenangkan yang sesuai dengan perilaku mereka.

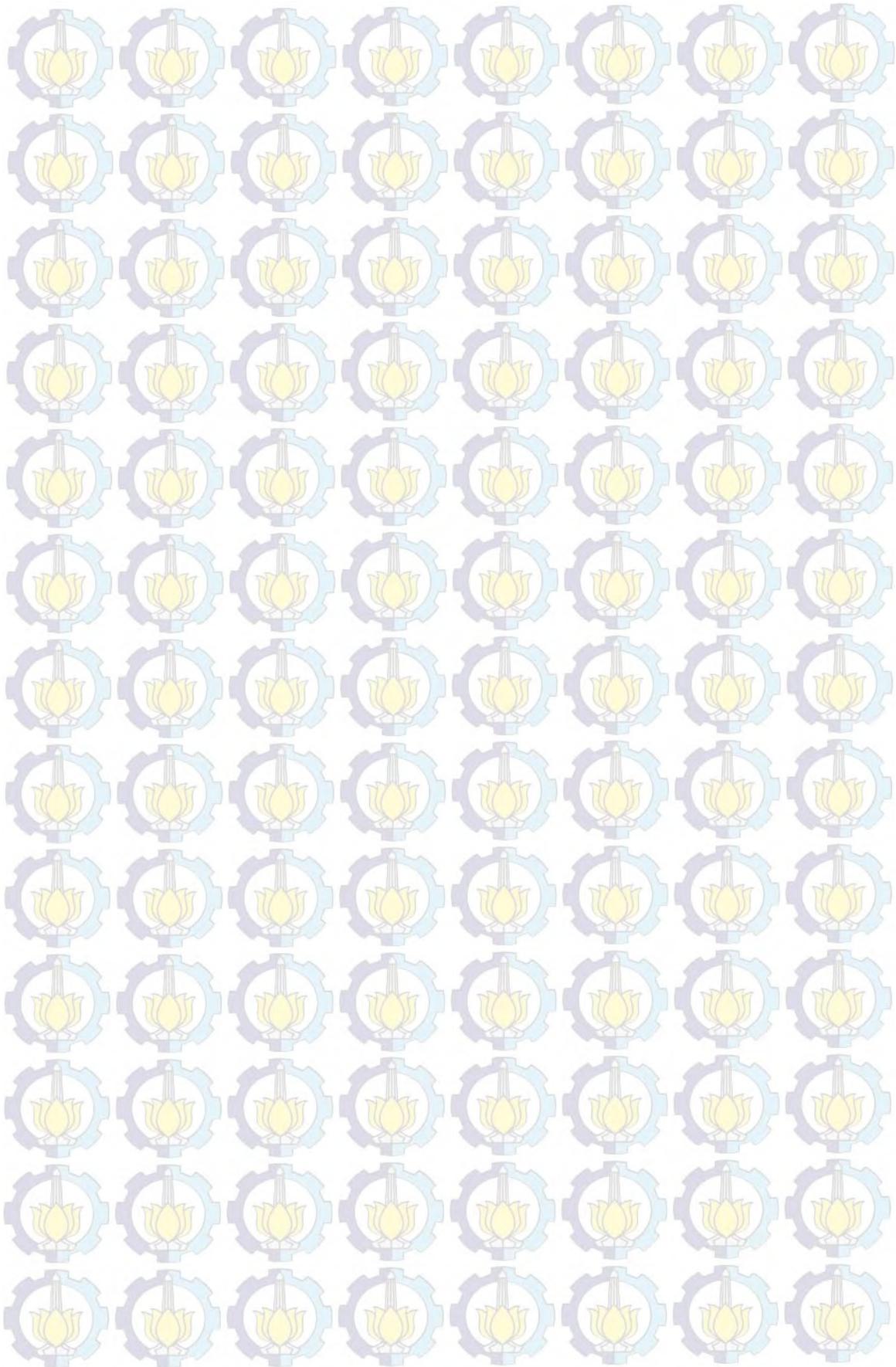
1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

Anak-anak merupakan klien khusus. Mereka memiliki selera, tingkah laku, serta kepekaan terhadap ruang yang berbeda dengan orang dewasa. Untuk dapat memenuhi kebutuhan mereka, maka diperlukanlah kriteria sebagai berikut:

- Desain bangunan dapat memberikan kenyamanan secara visual bagi anak-anak
- Desain bangunan dapat memberikan kenyamanan secara psikologi bagi anak-anak
- Desain bangunan dapat menjamin keamanan bagi anak dalam menjalankan aktivitasnya



“Halaman ini sengaja dikosongkan”



BAB II

PROGRAM DESAIN

2.1 Tapak dan Lingkungan

Lokasi lahan dipilih berdasarkan beberapa kriteria yang telah dibuat. Hal ini dilakukan agar lahan yang terpilih dapat sesuai dengan kebutuhan desai. Kriteria yang diajukan adalah sebagai berikut :

- Lahan berada di tempat yang strategis sehingga mudah dijangkau
- Didukung dengan terdapat akses transportasi menuju lahan yang mudah terutama bagi anak-anak

- Dalam tata ruang pemerintah kota lahan diizinkan sebagai tempat publik

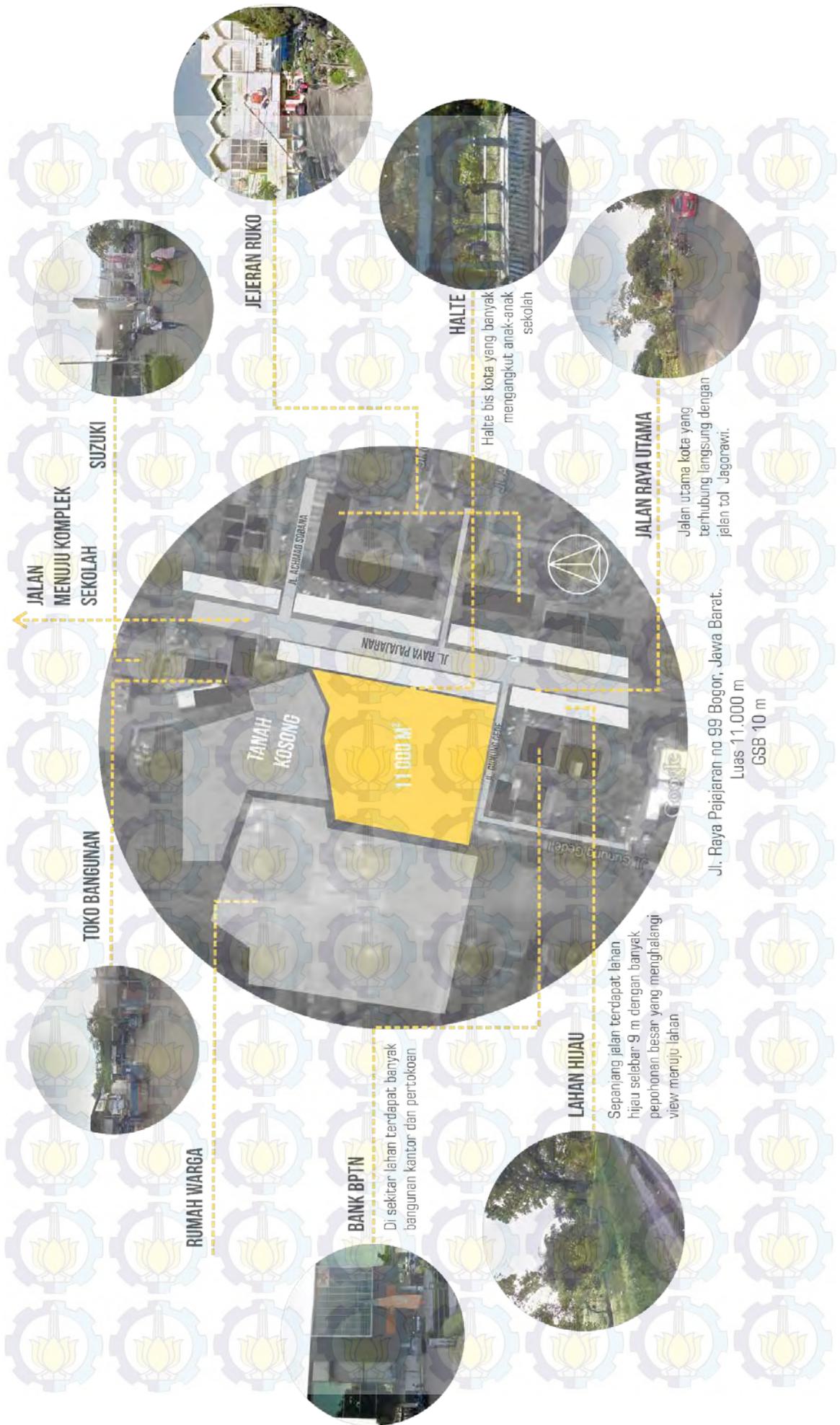
- Luas memungkinkan untuk terdapat kegiatan outdoor

Dengan kriteria yang telah ditetapkan tersebut, maka dipilihlah lokasi lahan sebagai berikut:

Sekuen



Gambar 1.1 Sekuen menuju lahan dari Jl. Raya Pajajaran



JALAN MENUJU KOMPLEK SEKOLAH SUZUKI

JEJERAN RUKO

HALTE

Halte bis kota yang banyak mengangkut anak-anak sekolah

JALAN RAYA UTAMA

Jalan utama kota yang terhubung langsung dengan jalan tol Jagorawi.

TOKO BANGUNAN

TAMAH KOSONG

BANK BPTN

Di sekitar lahan terdapat banyak bangunan kantor dan pertokoan

LAHAN HIJAU

Sepanjang jalan terdapat lahan hijau selebar 9 m dengan banyak pepohonan besar yang menghalangi view menuju lahan

Jl. Raya Pajajaran no 99 Bogor, Jawa Barat.

Luas 11.000 m

GSB 10 m

Ukuran & Tata Wilayah

- Luas lahan sebesar 11000m² dengan ukuran (92m x 94m x 46m x 23m x 32m x 6m x 136m)

Keistimewaan Fisik Alamiah

- Tipe tanah kota Bogor yaitu latosol berwarna coklat kemerahan, serta tekstur halus yang peka erosi
- Terdapat banyak vegetasi berupa pepohonan besar di sepanjang Jl.Raya Pajajaran

Keistimewaan Buatan

- Jl.Raya Pajajaran merupakan jalan beraspal dengan lebar masing-masing 10 m dengan jalur hijau selebar 2 meter di antaranya
- Terdapat halte yang terletak di depan lahan
- Pola bangunan di sekitar cenderung bervariasi

- Tersedia fasilitas jalan berupa lampu jalan di sepanjang jalan

Iklim

- Lahan berlokasi di kota Bogor, dengan suhu rata-rata tiap bulan 26 C dengan suhu terendah 21,8 C dan suhu tertinggi 30,4 C
- Memiliki kelembaban udara 70%
- Terletak di kaki Gunung Salak dan Gunung Gede sehingga sering terjadi hujan orografis
- Rata-rata curah hujan pertahun sekitar 3500-4000 mm dengan curah hujan terbesar pada bulan Desember dan Januari
- Arah angin di Bogor dipengaruhi oleh angin monsoon. Pada bulan Mei sampai Maret dipengaruhi oleh angin Monsun Barat dengan arah mata angin 6% terhadap barat

2.2 Pemograman Fasilitas dan Ruang

Pengguna & Aktivitas

Sasaran pengguna dari bangunan ini terbagi menjadi 3, yaitu :

Pengunjung Anak-Anak

Target pengunjung anak-anak adalah berusia TK hingga SD. Masa TK dianggap merupakan masa awal pengenalan dan telah belajar membaca.

Pada masa ini diharapkan edukasi yang diberikan oleh taman baca dapat tertanam. Kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak-anak pada bangunan ini tidak hanya membaca

buku seperti pada perpustakaan lainnya. Cara yang dilakukan yaitu berupa membaca (visual), mendengarkan cerita (verbal), menonton film edukasi (visual-verbal), serta penerapan yaitu membuat kerajinan bagi anak-anak yang menginginkan. Anak-anak dapat memilih kegiatan yang mereka inginkan sesuai dengan minat.

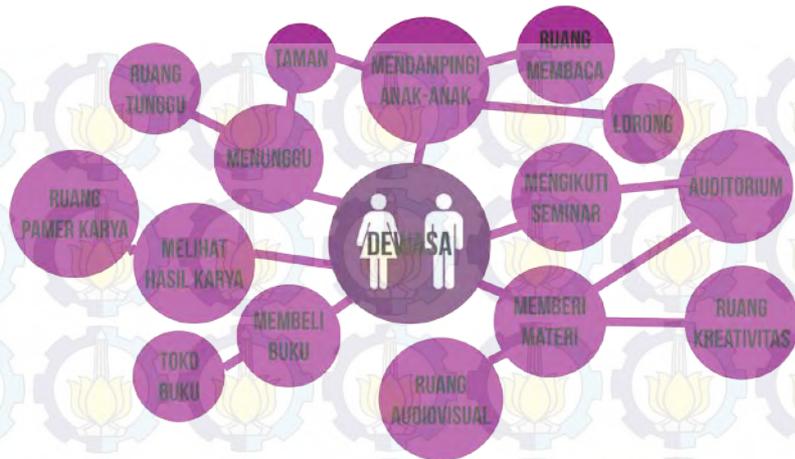


Gambar 2.2 Diagram kegiatan pengunjung anak

Pengunjung Dewasa

Pengunjung yaitu orang dewasa pada hal ini berupa pendamping bagi anak-anak. Yang dapat ikut mengawasi kegiatan anak-anak, ataupun hanya sekedar menunggu.

Serta orang-orang dewasa yang memiliki ilmu lebih yang bersedia untuk memberikan edukasi kepada anak-anak maupun orang dewasa mengenai anak-anak.



Gambar 3.3 Diagram kegiatan pengunjung dewasa

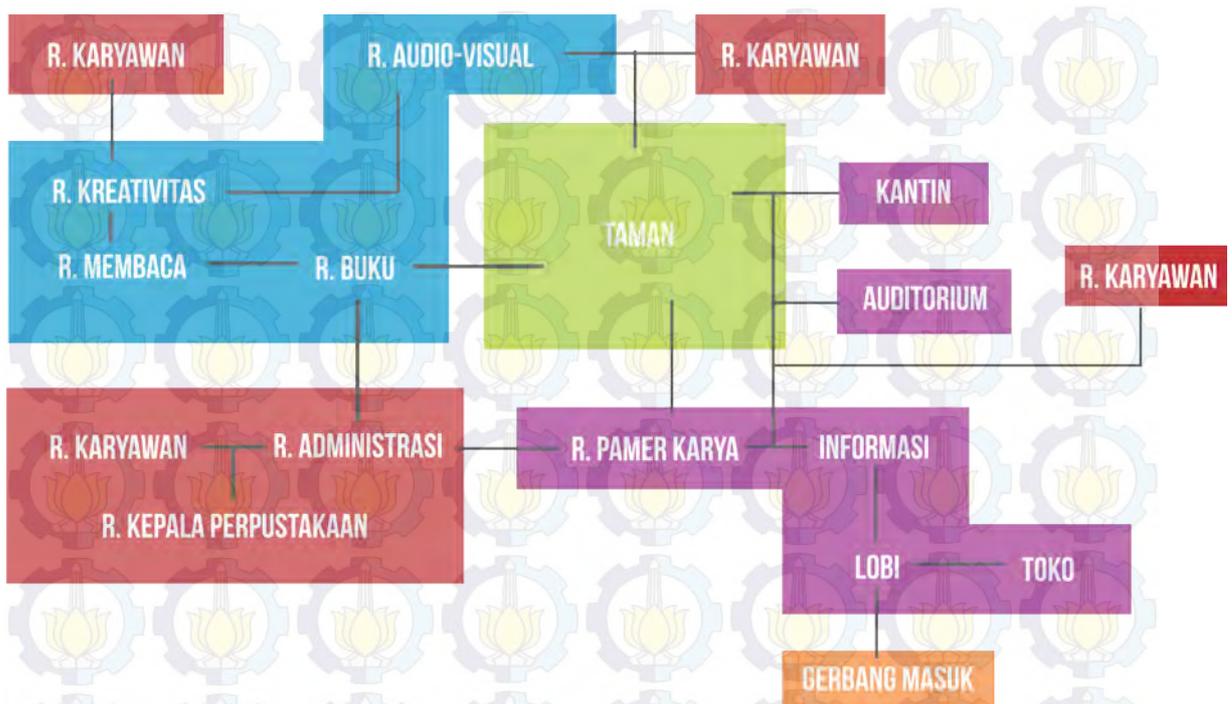
Karyawan Perpustakaan

Karyawan yang ada pada taman baca yaitu seluruh karyawan utama yang menjalankan taman baca, serta karyawan pendukung yang bertugas

menjaga keamanan, melakukan maintenance, kebersihan, serta melakukan penjualan



Gambar 4.4 Diagram kegiatan karyawan



Gambar 5.5 Diagram hubungan ruang

Fasilitas yang ada pada bangunan adalah sebagai berikut :

Outdoor

Area Parkir
Taman Luar
Taman Utama

Umum

Lobi
Informasi
Ruang Pamer
Auditorium

Karyawan

K. Administrasi
Ruang Kerja
Berkas
Kantor Kepala
Kantor Kepala
Divisi
Ruang Rapat

Komersil

Penjualan Buku
Kantin

Kegiatan

Area Buku
Area Membaca

Penunjang

R. Kreativitas
R. Audio-Visual
Kamar Mandi
Gudang
Janitor
Keamanan
Ruang ME

BAB III

PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

3.1 Pendekatan Desain

Pendekatan yang digunakan dalam desain ini adalah pendekatan perilaku anak. Perlu diketahui bahwa anak-anak merupakan klien yang berbeda dengan orang dewasa. Beberapa hal yang perlu diperhatikan pada desain anak adalah sebagai berikut :

- Dibutuhkan transparansi agar orang tua dapat melihat aktivitas anak-anak mereka
- Mereka cenderung berkelompok menurut kelompok yang berusia sama atau berdekatan
- Anak-anak membutuhkan ruang *private* untuk menyendiri
- Terdapat banyak ruang luar untuk dieksplorasi
- Penggabungan antara ruang luar dan ruang dalam
- Antar ruang satu dan ruang lain saling terintegrasi
- Terdapat beberapa alternatif sirkulasi selain dari sirkulasi utama yang akan menjadi ruang bagi mereka. ^[1]

3.2 Metoda Desain

Metode yang digunakan adalah metode dari Donna Duerk dalam buku *Architectural Programming: Information Management for Design* (1993).

Menurut Duerk, *architectural programming* adalah sebuah proses mengelola informasi sehingga informasi tersebut dapat berada pada tahap proses desain yang tepat. Dan bentuk yang menjadi keluaran

merupakan keputusan terbaik dari proses yang telah dilakukan sebelumnya. Proses pengumpulan informasi dan data dapat dilakukan dengan cara pencarian literatur, teknik wawancara, metode observasi, dan dokumentasi foto. Hal ini dilakukan untuk mencegah diambilnya keputusan desai yang hanya berdasarkan asumsi dan ego.

Isu desain digunakan sebagai kategori untuk mengumpulkan data dan informasi. Yang kemudian menjadi topik untuk menentukan *goal*,

performance requirements, dan *concepts*.^[2] Tahapan yang dilakukan ialah sebagai berikut



Gambar 1.1 Mission, Performance Requirements, and Concept

3.3 Konsep Desain

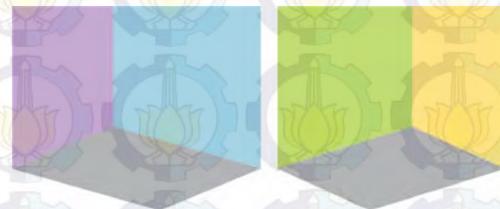
Isu Kenyamanan

Goal : Perpustakaan dapat memberikan anak-anak kenyamanan visual dalam beraktivitas

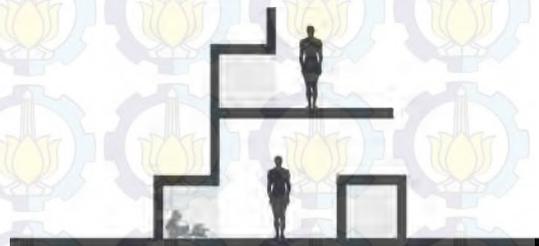
PR: Penggunaan warna yang sesuai dengan fungsi ruang

Konsep: Penggunaan warna-warna cerah sesuai kebutuhan fungsi ruang

Goal: Perpustakaan dapat memberikan anak-anak kenyamanan psikologi dalam beraktivitas



Gambar 3.2 Warna berbeda tiap ruang sesuai fungsi



Gambar 3.3 Ruang privasi untuk anak

PR: Ruang untuk satu orang anak tidak boleh terlalu luas karena akan memberikan rasa kebingungan, dan terlalu sempit karena akan menimbulkan rasa stress

Konsep: Ruang (*space*) ideal untuk satu orang anak adalah 13-16 m²

Konsep: : Terdapat ruang-ruang kecil yang dapat digunakan oleh anak-anak untuk berlindung

Konsep: Penggunaan skala anak pada furniture.

Konsep: Perbedaan ruang ditandai perbedaan warna serta kaca.

PR: Dinding tidak berdingin massif

Konsep: Penggunaan pagar tiang

PR: Sirkulasi fleksibel, tidak terpaku alur tertentu

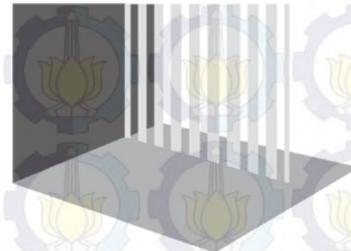
Konsep: Banyak bukaan pada ruang sehingga anak dapat memilih jalur mana yang ingin dilalui.

PR: Penggabungan ruang dalam dan ruang luar.

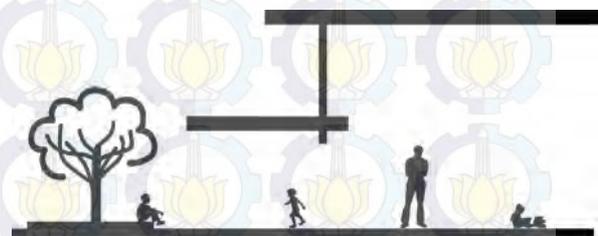
Konsep: Bangunan tidak menggunakan dinding massif yang membatasi antara ruang luar dan dalam.^[3]



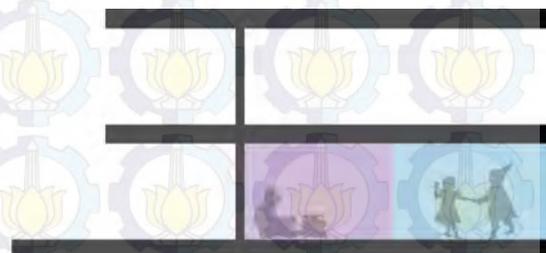
Gambar 3.4 Perabotan yang sesuai



Gambar 3.5 Dinding tidak massif



Gambar 3.6 Ruang luar dan ruang dalam



Gambar 3.7 Perbedaan fungsi dari warna

Isu Keamanan

Goal: Perpustakaan dapat menjamin keamanan anak-anak dalam beraktivitas

PR: Bangunan aman dari bahaya kebakaran

Konsep: Terdapat sprinkler per 24m² dengan jarak maksimal dari dinding 1,7 m

Konsep: Terdapat alat pendeteksi asap dan *fire alarm*



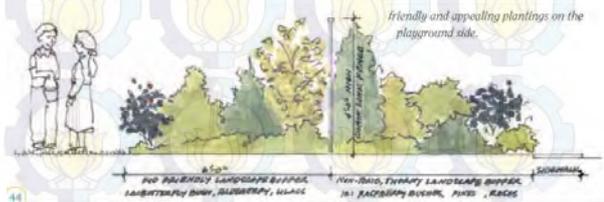
1,7M

Gambar 3.8 Jarak sprinkler

Konsep : Terdapat titik kumpul

PR: Bangunan aman dari orang luar yang tidak diinginkan

Konsep: Area pagar pembatas bukan merupakan area yang dapat dengan mudah dijangkau oleh anak-anak^[4]



Gambar 3.9 Pagar pembatas

BAB IV EKSPLORASI DESAIN

4.1 Eksplorasi Tapak

Lahan dibagi menjadi bagian –bagian berupa bangunan dan taman. Bangunan dibuat mengelilingi taman sehingga taman tengah menjadi pusatnya. Dari bangunan tersebut dibuat zona orang tua

dan zona anak. Orang tua tidak dapat memasuki zona anak namun mereka tetap dapat mengawasi anak-anak mereka dari tempat yang tersedia. Selain taman tengah juga

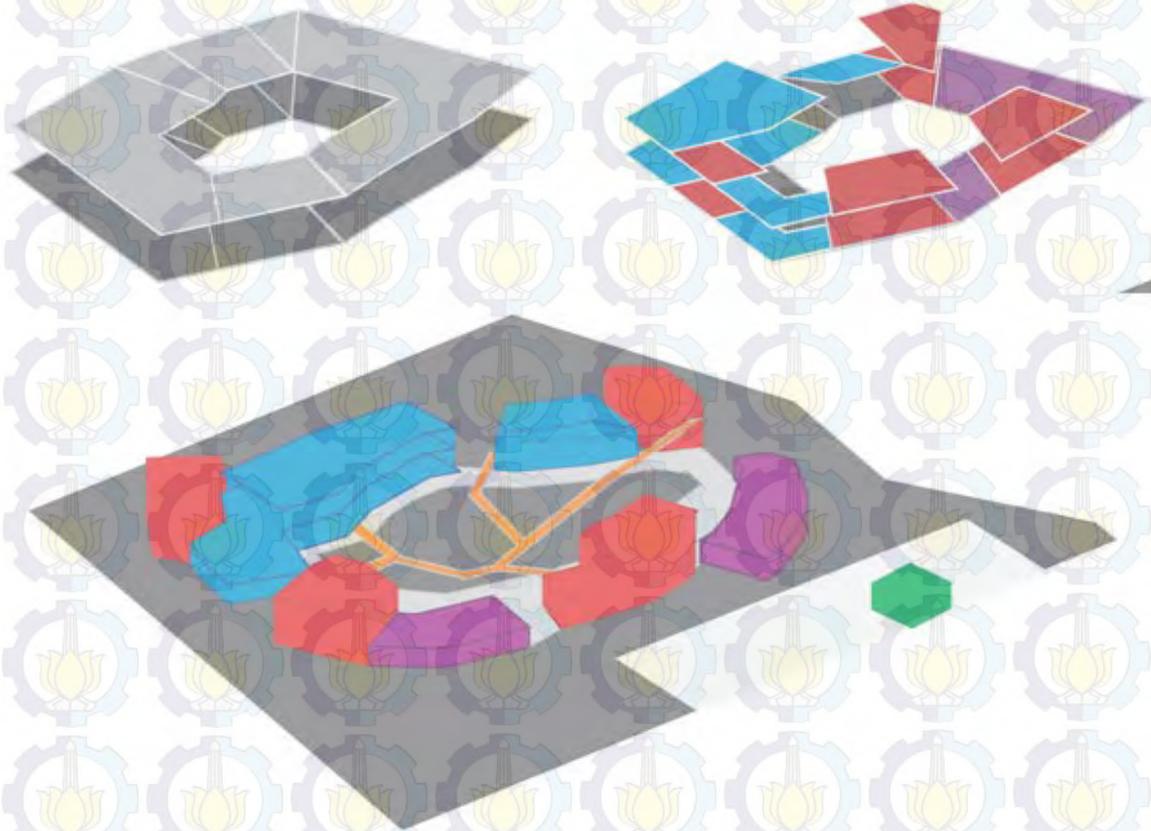


Gambar 4.1 Diagram eksplorasi tapak

terdapat taman depan/umum yang dapat digunakan warga sekitar untuk bermain atau tempat menunggu mengingat di depan lahan terdapat halte.

Dari bangunan yang melingkar tersebut diletakan ruang-ruang sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya. Kantor untuk karyawan disebar untuk mempermudah dalam mengawasi aktivitas anak

4.2 Eksplorasi Bangunan



- Bangunan ditumpuk sehingga menjadi dua tingkat lalu kemudian dibentuk sesuai dengan kebutuhan.
- Bangunan untuk kantor karyawan disebar sesuai dengan fungsinya.
- Dari bangunan-bangunan tersebut dihubungkan dengan lorong agar

karyawan dapat mengakses seluruh bangunan dengan mudah. Namun juga dapat berfungsi sebagai tempat bermain anak.

4.3 Eksplorasi Detail



Gambar 4.3 Detail jendela

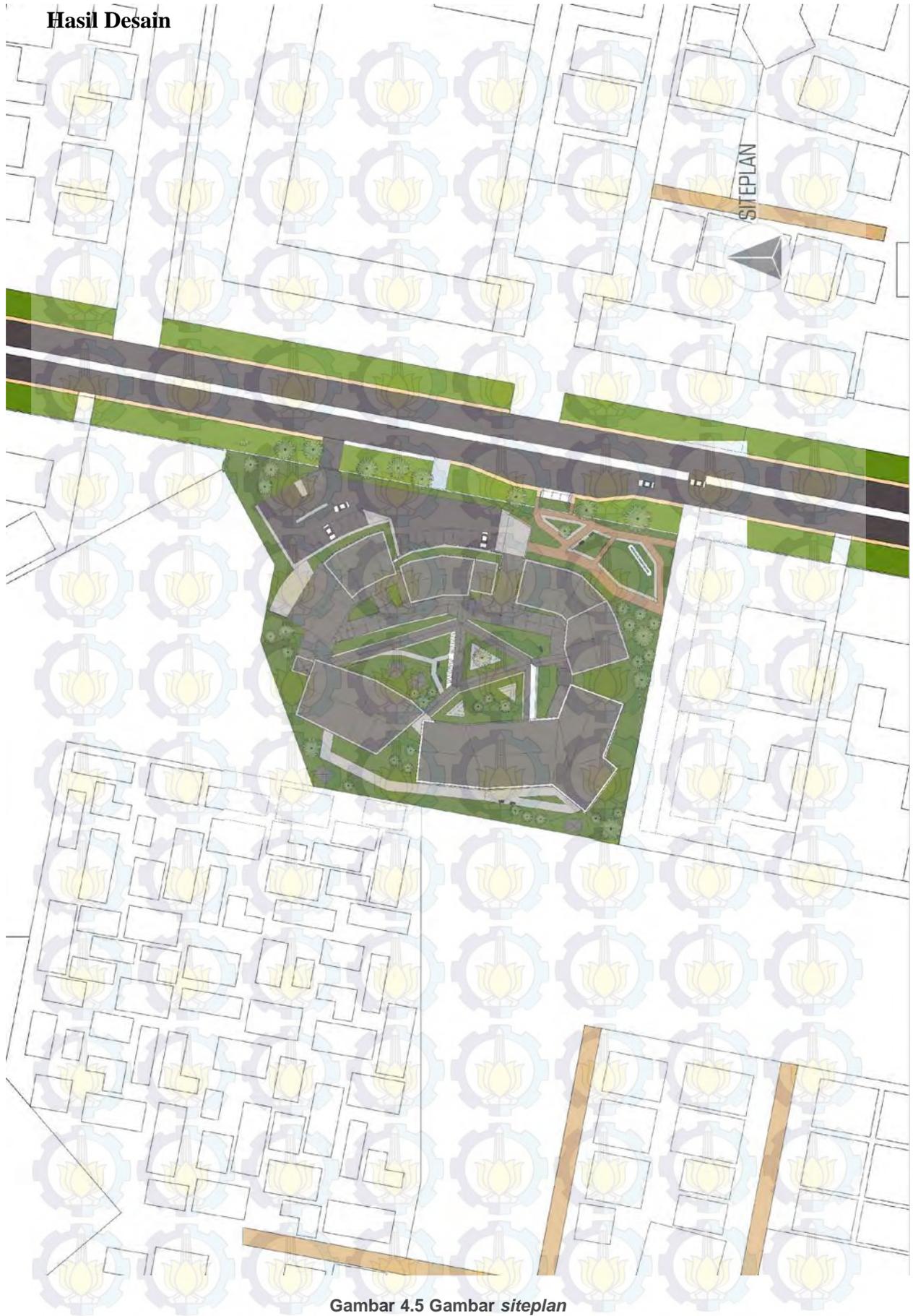
Fasad bangunan didominasi menggunakan material kaca dengan metal sebagai bingkainya. Bingkai tersebut juga berfungsi sebagai struktur.

Fasad berupa dinding-dinding kaca tersebut kemudian dilapisi lagi menggunakan tiang-tiang beton sebagai *secondary skin*. Selain untuk estetika juga untuk mengurangi masuknya cahaya secara berlebihan

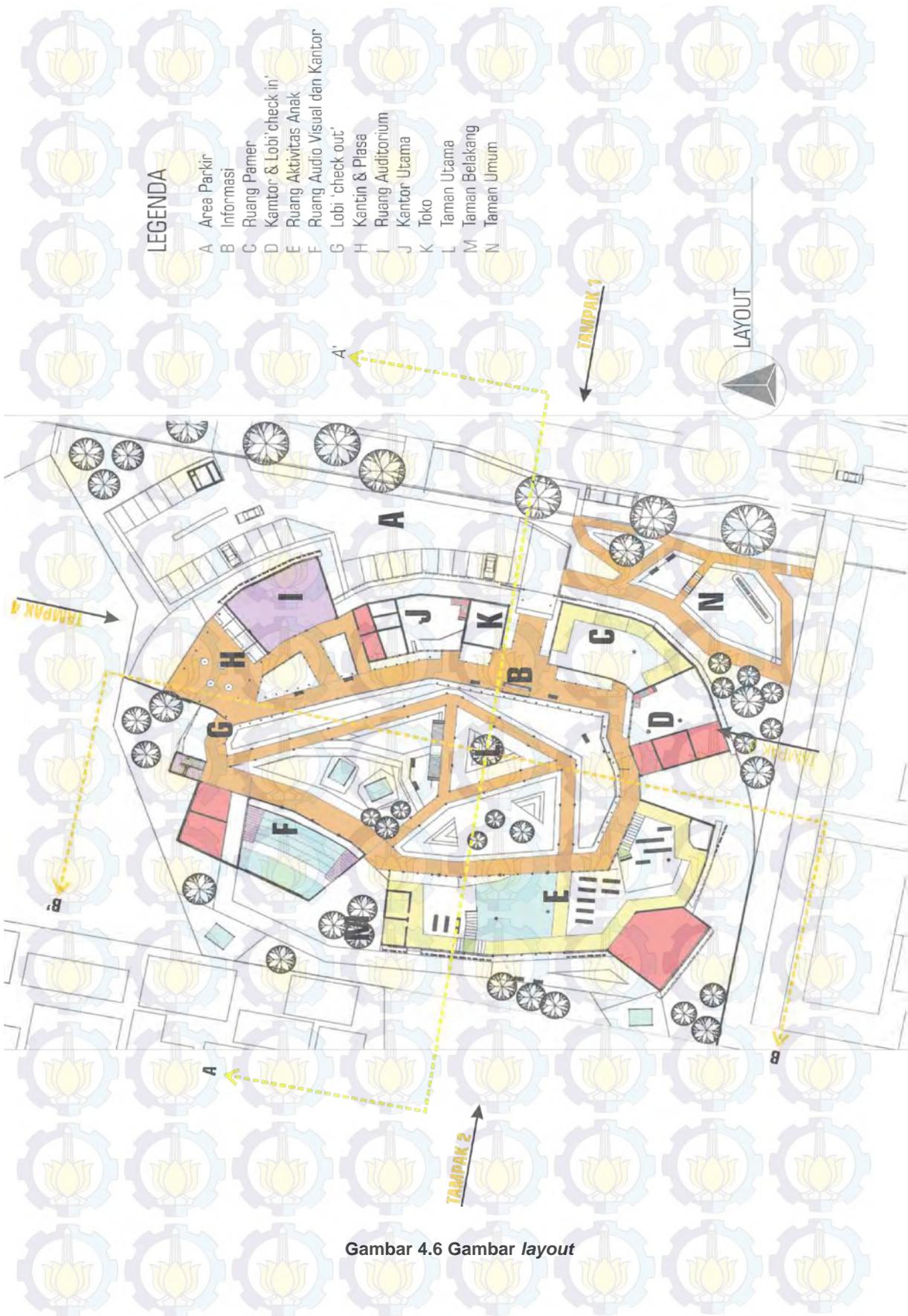


Gambar 4.4 Detail fasad

Hasil Desain



Gambar 4.5 Gambar siteplan



Gambar 4.6 Gambar layout



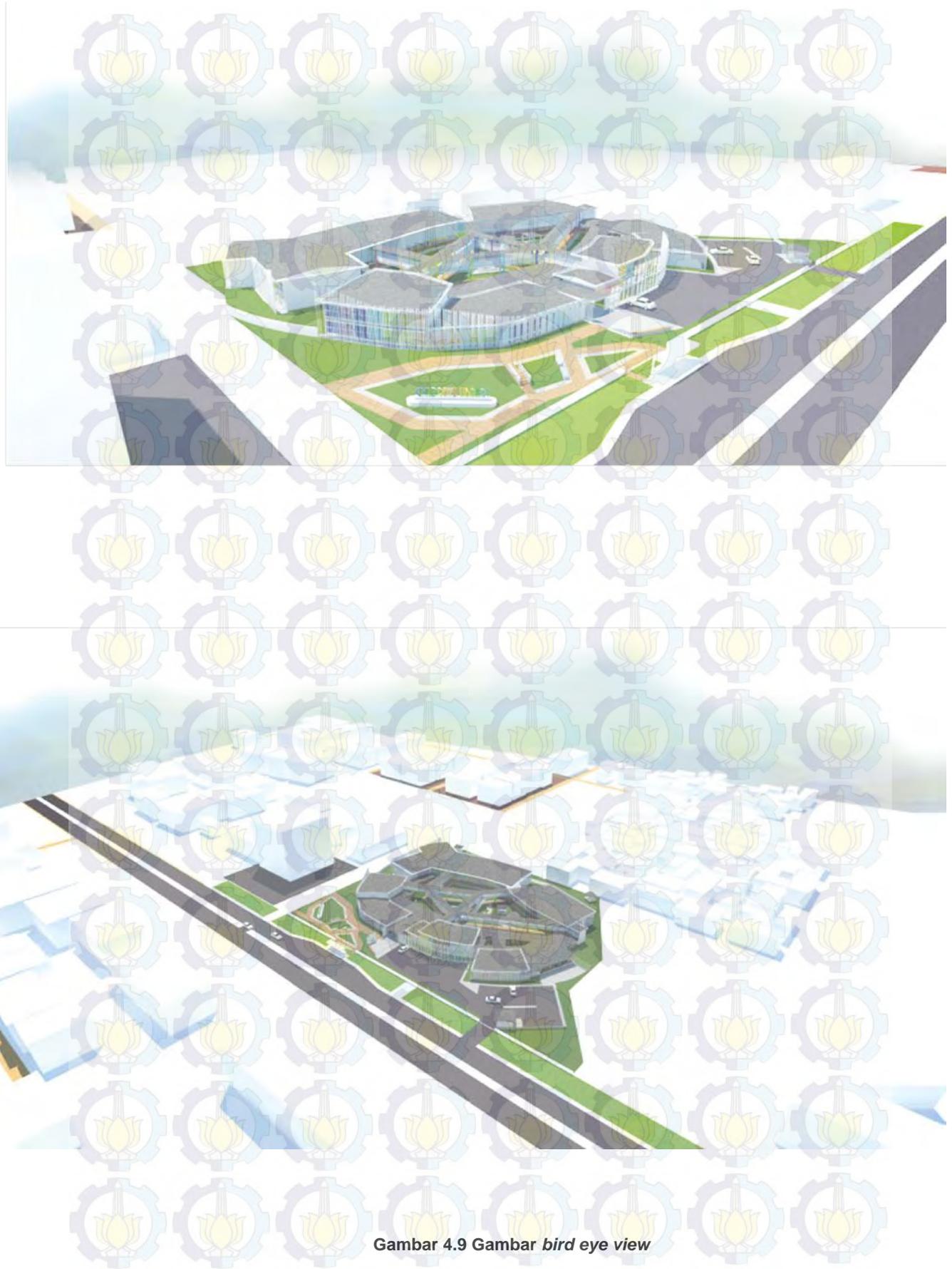
Gambar 4.7 Gambar denah



Gambar 4.7 Gambar denah



Gambar 4.8 Gambar tampak



Gambar 4.9 Gambar *bird eye view*

KESIMPULAN

Perpustakaan sebagai sarana pendidikan informal di Indonesia ini masih jauh dari perhatian. Berbeda dengan negara-negara maju yang saling berlomba-lomba memajukan perpustakaan kotanya. Hal ini dikarenakan negara maju sadar apabila keberadaan perpustakaan sangat penting bagi kemajuan pemikiran warganya. Sehingga tidak heran apabila minat baca warga Indonesia masih sangat rendah. Rendahnya minat baca masyarakat disebabkan oleh beberapa faktor. Selain dengan kurangnya kelayakan perpustakaan kota, perkembangan zaman dan budaya juga memiliki pengaruh. Di zaman serba digital ini orang-orang lebih memilih untuk menonton tayangan digital ketimbang membaca buku. Selain itu Indonesia memiliki budaya yang mana anak-anaknya cenderung terbiasa mendengarkan cerita secara lisan dari orangtua ataupun tetua dari suatu lingkungan. Hal-hal tersebut bukannya sama sekali tidak baik, namun ada baiknya bila sedikit demi sedikit mulai menyadarkan masyarakat akan pentingnya perpustakaan dalam perannya memajukan suatu negara. Oleh karena itu perlu ada fasilitas yang mendukung semua itu. Sebuah perpustakaan dimana anak-anak Indonesia tertarik untuk datang mengunjungi dan belajar di sana. Mengapa anak-anak? Karena anak-anak adalah masa-masa mereka dapat dengan mudah ditamkan nilai-nilai dan kebiasaan. Dengan terbiasanya dimasa anak-anak dekat dengan perpustakaan, maka diharapkan hal positif tetap berlanjut hingga dewasa.

Namun perlu diketahui bahwa anak-anak merupakan klien yang sama sekali berbeda dengan orang dewasa. Mereka memiliki selera, kebiasaan, perilaku, serta kepekaan terhadap ruang yang berbeda. Kondisi perpustakaan yang ada saat ini cenderung formal dan kaku sehingga tidak sesuai dengan anak-anak. Tak heran bila sangat jarang anak-anak yang mau datang berkunjung.

Berdasarkan dari buku karya *Sarah Scott* dan *Mark Dudek*, terdapat hal-hal yang harus diperhatikan dalam mendesain bangunan untuk anak. Beberapa diantaranya yaitu:

- Dibutuhkan transparansi agar orang tua dapat melihat aktivitas anak-anak mereka
- Anak-anak cenderung berkelompok menurut kelompok yang berusia sama atau berdekatan

- Anak-anak membutuhkan ruang *private* untuk menyendiri
- Terdapat banyak ruang luar untuk dieksplorasi
- Penggabungan antara ruang luar dan ruang dalam
- Antar ruang satu dan ruang lain saling terintegrasi.
- Terdapat beberapa alternatif sirkulasi selain dari sirkulasi utama yang akan menjadi ruang bagi mereka

Dari poin-poin tersebut dapat ditemukan konsep-konsep yang cocok untuk anak-anak. Dari konsep-konsep tersebut barulah eksplorasi dapat dilakukan. Eksplorasi tidak mulai dari pembagian zona dan ruang-ruang sesuai kebutuhan. Taman sebagai ruang luar yang juga menyatu dengan ruang dalam. Desain fasad serta interior yang menarik sehingga dapat menarik perhatian anak.

Selain konsep-konsep estetika dan perilaku yang sesuai dengan kebutuhan anak, perlu diperhatikan pula mengenai masalah *safety* dan *security*. Bangunan harus dapat melindungi anak-anak dari bahaya bencana salah satunya yaitu kebakaran. Sehingga keberadaan sprinkler dan alarm kebakaran mutlak adanya. Selain itu anak-anak juga harus aman dari ancaman luar. Terlebih lagi belakangan ini sedang marak-maraknya kasus yang melibatkan anak-anak. Semua sisi bangunan harus didesain agar tak ada celah yang memungkinkan dapat terjadi kejahatan disana. Dan juga lingkungan dalam tidak dapat ditembus dengan mudah oleh orang-orang luar sehingga para orang tua dapat dengan tenang mengizinkan anak-anaknya beraktivitas di dalam fasilitas ini.

DAFTAR PUSTAKA

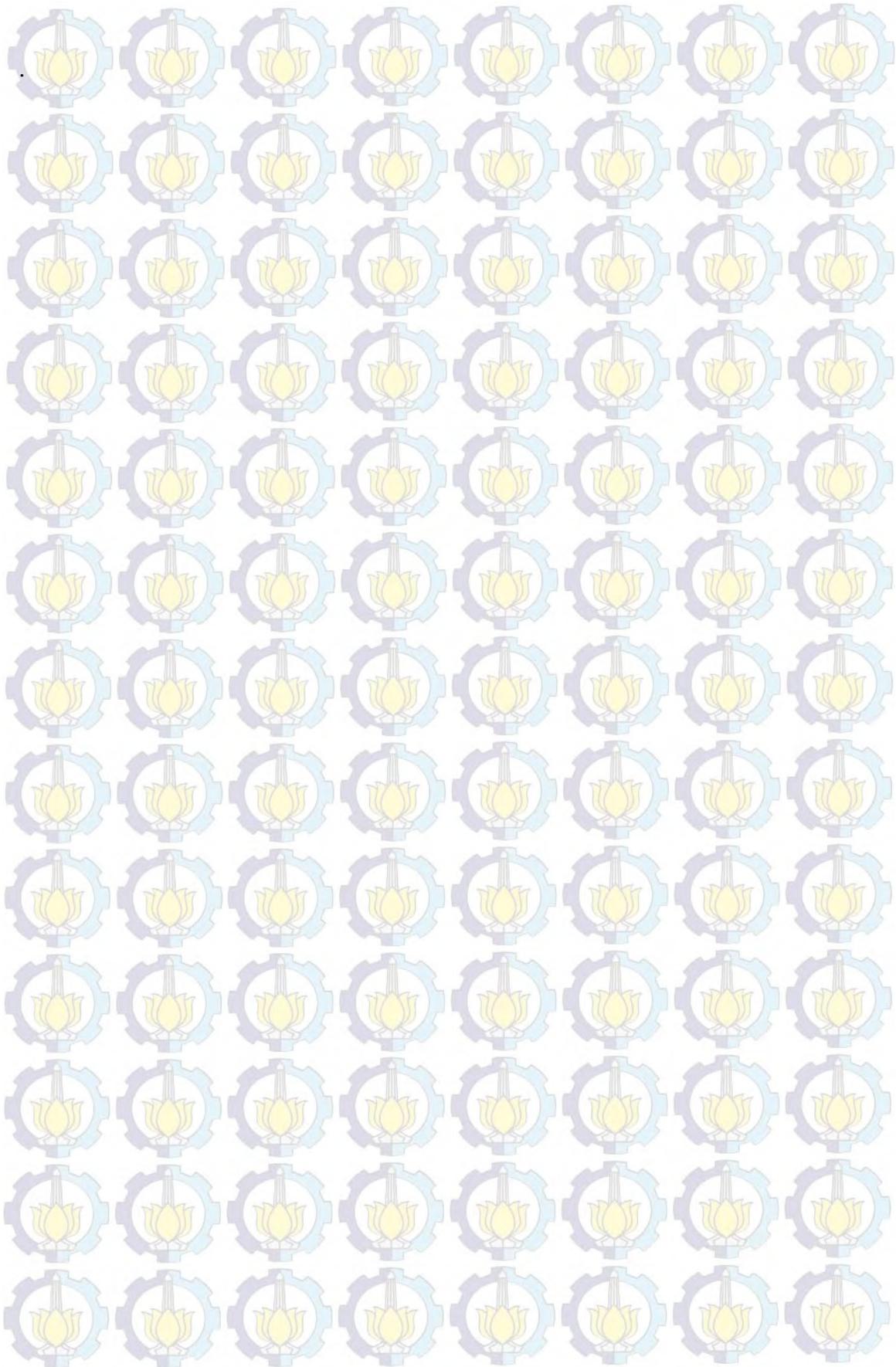
[1] Dudek, Mark. 2007. *A Design Manual : Schools and Kindergartens*. Birkhauser Verlag AC. 19-27.

[2] Perl. 2014. *Architectural Programming*, Available:
<http://www.arch.ttu.edu/courses/2014/fall/4341/Programming.htm>

[3] Scott, Sarah. 2010. *Architecture for Children*. Victoria : ACER Press. 22-23, 27-93.

[4] Arthur, Dogan, Larson, Cindy, & Gillman, Amy. 2006. *Community Investment Collaborative for Kids Resource Guide 2*. Local Initiatives Support Corporation. Ch.2-6

“Halaman ini sengaja dikosongkan”



BIODATA PENULIS



Anggita Triastari, lahir pada 10 September 1993. Penulis menempuh pendidikan formal di TK Pelita Ibu Cirebon, SD KARTIKA 3/5/6 Cirebon, SD Patra Dharma 3 Balikpapan, SMPIT Istiqomah Balikpapan, dan SMAN 1 Balikpapan. Setelah selesai menempuh pendidikan SMA, penulis melanjutkan pendidikan di Jurusan Arsitektur FTSP ITS pada tahun 2011. Semasa kuliah penulis aktif di Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) ITS *Foreign Language Society*(IFLS). Penulis mengambil judul Tugas Akhir yaitu Perpustakaan Rekreatif Anak.