

Pertama yaitu dari segi desain dan kenyamanan yang tidak sesuai dengan kebutuhan mereka. Kedua yaitu kemajuanteknologi yang membuat mereka lebih memilih untuk menonton televisi serta bermain *game* yang jauh lebih menarik. Dan yang ketiga yaitu budaya bercerita secara turun temurun dari warga Indonesia. Anak-anak lebih terbiasa mendengarkan dongeng secara lisan oleh orang tua maupun tokoh masyarakat. (Gambar 2)

Dari permasalahan yang ada, maka disusunlah sebuah kriteria desain 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^[1]

II. PROGRAM DESAIN

A. Tapak dan Lingkungan

Lokasi lahan dipilih berdasarkan beberapa kriteria yang telah dibuat. Hal ini dilakukan agar lahan yang terpilih dapat sesuai dengan kebutuhan desain. 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
- Dalam tata ruang pemerintah kota lahan diizinkan sebagai tempat publik
- Luas memungkinkan untuk terdapat kegiatan outdoor

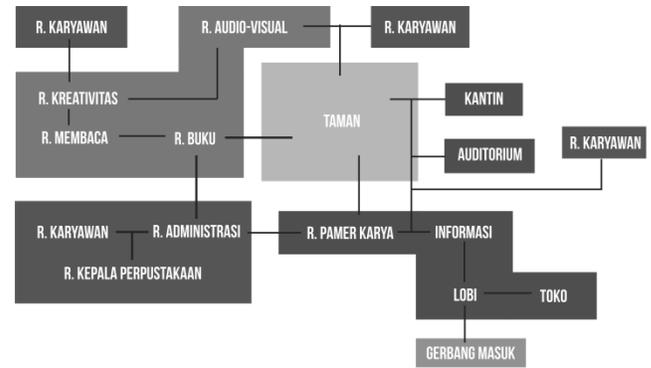
B. Pemograman Fasilitas dan Ruang

Sasaran dari pengguna perpustakaan dibagi menjadi 3. Pertama yaitu pengunjung anak-anak yang 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 yaitu membaca buku, mendengarkan cerita, serta menonton pertunjukan atau film yang bersifat edukasi. Kegiatan ini disediakan untuk menarik minat anak mengunjungi fasilitas.

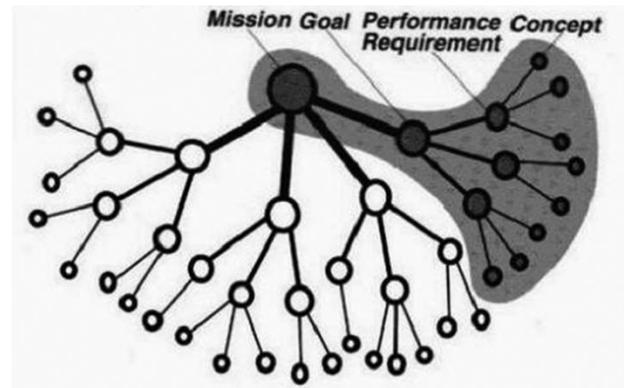
Kedua yaitu pengunjung dewasa berupa orangtua atau pendamping anak. Kegiatan yang dilakukan yaitu mengawasi kegiatan anak, mendampingi, atau bagi yang bersedia dapat memberikan kelas khusus yang mengedukasi baik orang dewasa maupun anak-anak.

Ketiga yaitu karyawan perpustakaan. Karyawan bertugas menjalankan perpustakaan baik secara administratif, karyawan keamanan, maintenance, serta kebersihan. (Gambar 3)

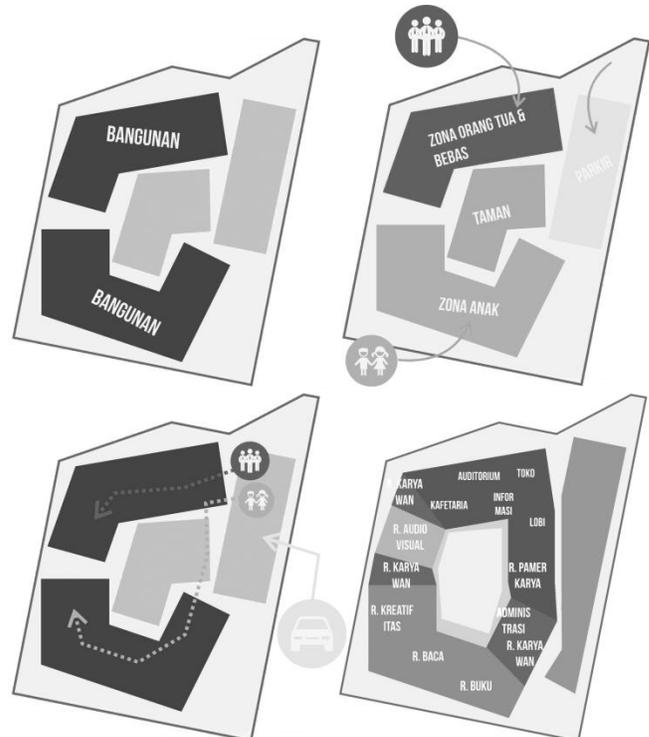
Dari program kegiatan pengguna, maka ditentukan fasilitas-fasilitas yang ada di perpustakaan. (Gambar 4)^[2]



Gambar. 4. Diagram ruang fasilitas perpustakaan



Gambar. 5. Mission, Performance Requirements, dan Concept



Gambar. 6. Diagram eksplorasi tapak

III. PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

A. Pendekatan Desain

Pendekatan yang digunakan dalam desain ini adalah pendekatan perilaku anak. Perlu diketahui bahwa anak-anak merupakan klien yang berbeda dengan orang dewasa. Sehingga ada hal-hal yang harus diperhatikan dalam desain perpustakaan, yaitu :

- Dibutuhkan transparansi agar orangtua serta pendamping dapat melihat aktivitas yang anak-anak lakukan
- Anak-anak cenderung berkelompok menurut kelompok berusia sama atau berdekatan
- Anak-anak membutuhkan ruang *private* untuk menyendiri
- Terdapat banyak ruang luar untuk dieksplorasi
- Terdapat penggabungan antar ruang dalam dan ruang luar
- Antar ruang satu dengan ruang lainnya saling terintegrasi
- Terdapat beberapa alternatif sirkulasi selain dari sirkulasi utama yang akan menjadi ruang bagi anak-anak

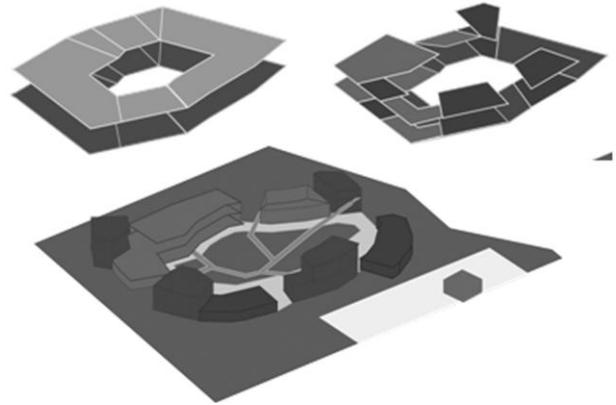
B. Metoda Desain

Menurut Duerk, *architectural programming* adalah sebuah proses mengelola informasi sehingga informasi tersebut dapat berada pada tahap proses desain yang tepat. Dan bentukkan yang menjadi keluaran merupakan keputusan terbaik dari proses yang telah dilakukan sebelumnya. Proses pengumpulan informasi dan data dilakukan dengan cara pencarian literatur, teknik wawancara, metode observasi, atau dokumentasi foto. Hal ini dilakukan untuk mencegah diambilnya keputusan desain yang berdasarkan asumsi dan ego. Isu desain digunakan sebagai kategori untuk mengumpulkan data dan informasi. Yang kemudian menjadi topik untuk menentukan *goal*, *performance requirements (PR)*, dan *concepts*. (Gambar 5)

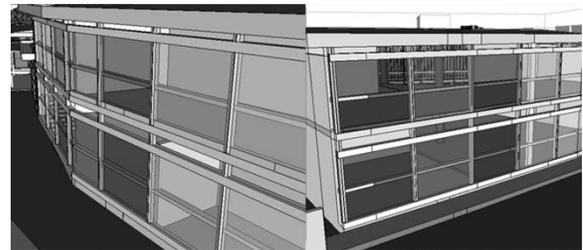
C. Konsep Desain

Isu Kenyamanan

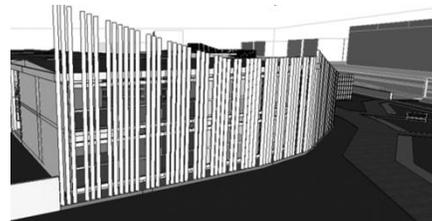
- *Goal 1* : Perpustakaan dapat memberikan anak-anak kenyamanan visual dalam beraktivitas
 - *PR1* : Penggunaan warna yang sesuai dengan fungsi ruang
 - *Concept1*: Penggunaan warna-warna cerah sesuai kebutuhan fungsi ruang
- *Goal2* : Perpustakaan dapat memberikan anak-anak kenyamanan psikologi dalam beraktivitas
 - *PR 1* : Ruang untuk satu orang anak tidak boleh terlalu luas karena akan memberikan rasa kebingungan, dan terlalu sempit karena akan menimbulkan rasa stress
 - *Concept1* : Ruang (*space*) ideal untuk satu orang anak adalah 13-16 m²
 - *Concept2* : Terdapat ruang-ruang kecil yang dapat digunakan oleh anak-anak untuk berlindung
 - *Concept3* : Penggunaan skala anak pada *furniture*
 - *Concept4* : Perbedaan ruang ditandai perbedaan warna serta kaca



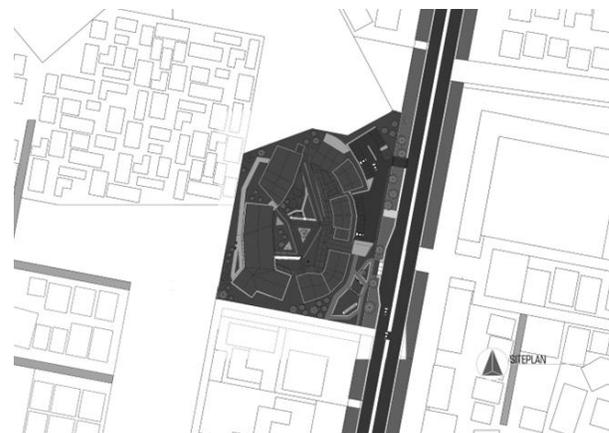
Gambar. 7. Diagram eksplorasi bentuk bangunan



Gambar. 8. Detail jendela



Gambar. 9. Detail fasad



Gambar. 10. Siteplan

- PR 2 : Dinding tidak massif
 - Concept 1 : Penggunaan pagar tiang
- PR 3 : Sirkulasi fleksibel, tidak terpaku alur tertentu
 - Concept 1 : Banyak bukaan pada ruang sehingga anak dapat memilih jalur mana yang ingin dilalui
- PR 4 : Penggabungan ruang dalam dan ruang luar
 - Concept 1 : Bangunan tidak menggunakan dinding massif yang membatasi antara ruang luar dan dalam

Isu Keamanan

- Goal 1 : Perpustakaan dapat menjamin keamanan anak-anak dalam beraktivitas
 - PR 1 : Bangunan aman dari bahaya kebakaran
 - Concept 1 : Terdapat sprinkler per 24m² dengan jarak maksimal dari dinding 1,7 m.
 - Concept 2 : Terdapat alat pendeteksi asap dan fire alarm
 - Concept 3 : Terdapat titik kumpul.
 - PR 2 : Bangunan aman dari orang luar yang tidak diinginkan
 - Concept 1 : Area pagar pembatas bukan merupakan area yang dapat dengan mudah dijangkau oleh anak-anak

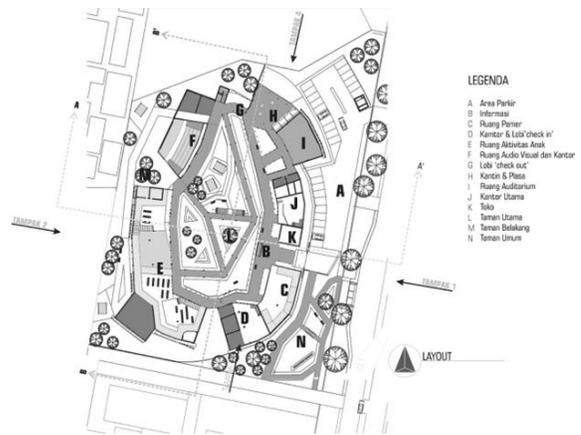
D. Eksplorasi Desain

Lahan dibagi menjadi bagian –bagian berupa bangunan dan taman. Kemudian bangunan dibuat mengelilingi taman sehingga taman tengah menjadi pusatnya. Dari bangunan tersebut dibuat zona oran 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 tersdapat 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. (Gambar 6)

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. (Gambar 7)

IV. KESIMPULAN/RINGKASAN

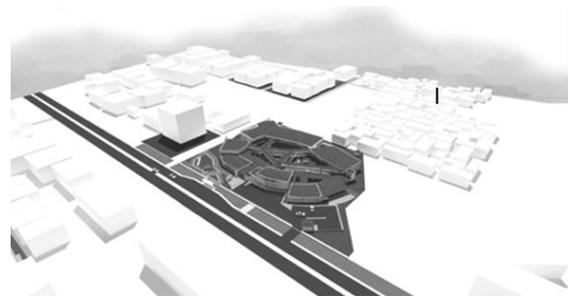
Rancangan perpustakaan anak yang menggunakan pendekatan desain perilaku anak diharapkan dapat mengubah pandangan *image* akan perpustakaan umum. Terutama di mata anak-anak sendiri. Sehingga perpustakaan ini dapat menjadi tempat yang ramah dan menyenangkan bagi anak-anak. Sehingga menarik anak-anak untuk datang dan berkunjung..



Gambar. 11. Lay-out



Gambar. 12. Tampak



Gambar. 13. Bird-eye view



Gambar. 14. Perspektifnormal 1

UCAPAN TERIMA KASIH

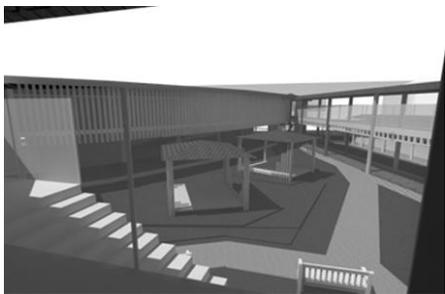
Penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, beserta keluarga atas doa yang tiada henti. Kepada para dosen koordinator tugas akhir, dosen pembimbing, dosen penguji, serta dosen lain atas ilmunya yang bermanfaat. Tak lupa kepada seluruh rekan yang tak dapat disebutkan satu persatu atas dukungannya.



Gambar.15. Perspektif normal 2



Gambar. 16. Perspektif normal 3



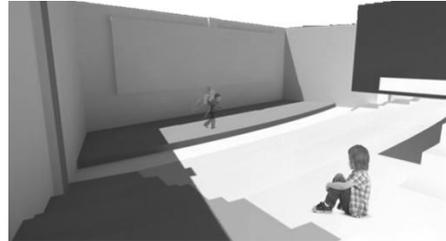
Gambar. 17. Perspektif normal 4



Gambar.18. Interior ruang buku & baca



Gambar.19. Interior ruang buku & baca 2



Gambar.20. Interior ruang audio-visual



Gambar.21. Interior ruang kreativitas

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dudek, Mark, *A Design Manual : Schools and Kindergartens*. Birkhauser Verlag AC. (2007) 19-27.
- [2] Perl. 2014. *Architectural Programming*, Available: <http://www.arch.ttu.edu/courses/2014/fall/4341/Programming.htm>
- [3] Scott, Sarah, *Architecture for Children*. Victoria : ACER Press. (2010) 22-23, 27-93.
- [4] Arthur, Dogan, *Community Investment Collaborative for Kids Resource Guide 2*. Local Initiatives Support Corporation. (2006) Ch.2-6.