

1.1.3 Tinjauan Psikologis Anak

Anak adalah,

- : individu yang sedang mengalami perkembangan fisik dan mental/ psykis yang sangat pesat, mempunyai sifat yang sangat spesifik dan menuntut sikap yang spesifik juga
- : anak adalah penduduk yang berumur dibawah 15 tahun dan belum pernah menikah dan merupakan individu yang sedang mengalami perkembangan fisik dan mental yang sangat pesat dan mempunyai sifat yang spesifik. Singkatnya anak adalah individu kecil yang sedang mengalami perkembangan fisik maupun mental.⁴

Anak mempunyai karakteristik sifat yang sangat berbeda dengan orang dewasa, mereka aktif dan ingin melakukan kegiatan yang dapat memberikan kesenangan untuknya, bergerak dengan spontan tanpa perlu diberi komando, dan lebih senang melakukan kegiatan dengan berlari dan melompat daripada melakukan kegiatan dengan tenang. Dalam memenuhi rasa ingin tahu, mereka sering mengajukan pertanyaan dan ketika mulai dapat membaca sebagian anak mulai mengganti cara bertanya dengan membaca. Hal ini juga dilakukan ketika mereka menganggap jawaban dari pertanyaan mereka tidak memuaskan.

Membaca mempunyai tingkatan sesuai dengan usia dan pengalaman pendidikannya, yaitu:

1. Tingkat 0 : *pre - reading* dan *pseudo - reading*, 6 tahun ke bawah
2. Tingkat 1 : membaca awal dan *decoding*, 6 – 7 tahun
3. Tingkat 2 : konfirmasi dan kelancaran, 7 – 8 tahun
4. Tingkat 3 : membaca untuk belajar, 9 – 14 tahun
5. Tingkat 4 : kerumitan dan kompleksitas, 14 – 17 tahun
6. Tingkat 5 : konstruksi dan rekonstruksi, 18 tahun ke atas

Ciri - ciri dari keenam tingkatan tersebut, antara lain:

Tingkat 0, *pre - reading* dan *pseudo - reading*

- Sebelum anak mencapai usia 6 tahun, anak - anak biasanya berpura - pura membaca, mengulang cerita yang pernah dibacakan

⁴ E. Rachman, “ Lingkungan Fisik dan Pendidikan Anak,” Majalah Asri, no. 61, 1988

2. Kegiatan pelayanan peminjaman
 - hari = Senin – Sabtu
 - jam = 10.00 – 17.00
 - jam istirahat = 11.30 – 13.00
3. Kegiatan belajar bagi anak usia 5 – 7 tahun
 - hari = Senin – Sabtu dan Minggu
 - jam = 10.30 – 12.00
 - = 13.00 – 14.30
 - = 15.00 – 16.30

2.3.3 Pelayanan

Pelayanan terbagi menjadi dua macam, yaitu

- Pelayanan oleh pengurus tetap yang dipekerjakan oleh perpustakaan
- Pelayanan oleh anak yang magang di perpustakaan. Anak yang diperbolehkan magang dibatasi pada usia 13 – 15 tahun [anak usia SMP].

Usaha melibatkan anak dalam mengurus buku dimaksudkan agar anak lebih tertarik dan dapat menghargai pentingnya membaca dan memperlakukan buku dengan semestinya. Selain itu diharapkan anak yang magang dapat belajar lebih banyak tentang cara berorganisasi, disiplin dan dapat menanamkan pengertian tentang pentingnya membaca kepada teman seusianya, sebab anak akan lebih mudah memahami dan terpengaruh apabila anak seusianya yang berbicara daripada orang tua.

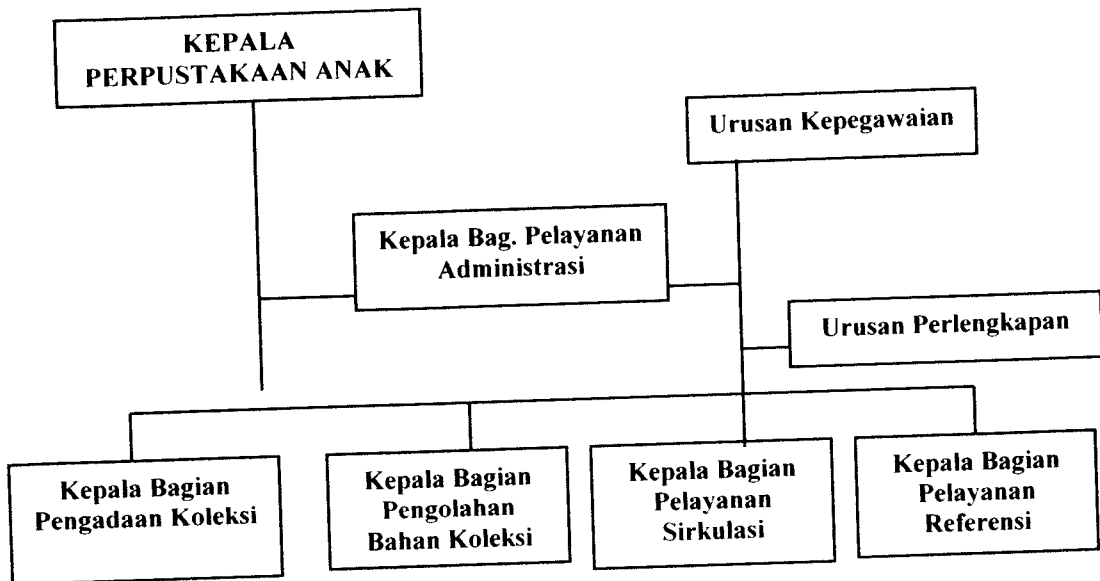
2.3.4 Pengguna

Perpustakaan bersifat melayani anak dengan tingkatan usia 5 - 15 tahun, sehingga secara umum unsur - unsur pengguna dan penunjang kegiatan dalam perpustakaan ini adalah,

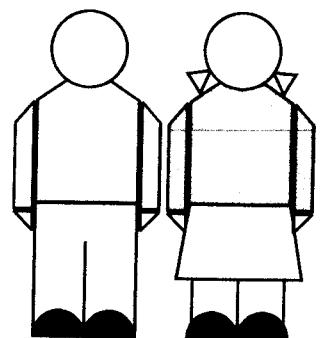
1. Pengelola, pihak yang bertanggung jawab dan bertugas mengelola perpustakaan.
2. Pengunjung, pengunjung yang datang ke perpustakaan berasal dari tingkatan usia 5 - 15 tahun, baik yang mengenyam pendidikan formal ataupun anak yang tidak mendapat kesempatan bersekolah
3. Orang tua / pengantar anak

2.3.5 Data Klien

Fasilitas perpustakaan anak ini dimiliki oleh LSM, sehingga dapat mengatur program kegiatannya sendiri dengan peraturan - peraturan yang mengikat bagi anggotanya. Dana perawatan berasal dari iuran anggota, dana operasional yayasan dan bantuan dari pihak lain [donatur].



BAB 3. TEKNIS FUNGSIONAL



Perpustakaan mempunyai cakupan pengguna terbatas pada anak dengan tingkatan usia 5 – 15 tahun atau anak dengan tingkat pendidikan antara TK – SMP, dengan pertimbangan anak dalam tingkat usia 5 – 15 tahun sedang dalam tingkat eksplorasi minat dan bakat sedangkan anak dengan usia lebih dari 15 tahun mempunyai tipe bacaan yang lebih kompleks dan serius dengan jenis buku yang lebih beragam. Sehingga pola peruangan dan fasilitas pendukung perpustakaan - pun disesuaikan dengan penggunaannya.

3.1 SISTEM PELAYANAN

Ada dua sistem layanan perpustakaan yang dikenal, yaitu:¹

1. Layanan Terbuka (*Open Access*)

- Pengunjung dapat dengan bebas memilih dan mencari sendiri bahan pustaka yang ada
- Antara ruang baca dan ruang koleksi tidak terpisah

2. Layanan Tertutup (*Closed Access*)

Pengunjung tidak dapat mengambil sendiri bahan pustaka yang hendak dibaca, pengambilan dilakukan oleh petugas perpustakaan.

Perpustakaan ini memakai sistem layanan terbuka untuk buku koleksi non referensi dengan pertimbangan :

1. Pemakai tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk mengisi formulir peminjaman
2. Adanya kebebasan pemakai didalam memilih pustaka, dengan menggunakan bahan informasi / katalog
3. Adanya kesempatan menggunakan buku atau bahan informasi sebanyak mungkin
4. Adanya kemungkinan menemukan informasi yang secara kebetulan justru lebih cocok daripada yang dicari semula

¹ Sudiarti, 'Perpustakaan Umum di Yogyakarta' (Skripsi Sarjana Tak Diterbitkan, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 1997) p. 19- 20

3.2.2 Pengunjung

1 Anak

Sifat anak yang dinamis memungkinkan mereka melakukan kegiatan di sembarang tempat. Namun anak usia TK masih mempunyai ketergantungan yang tinggi pada orang tua, teman, guru, atau lingkungan sekitarnya. Berbeda dengan anak SD dan SMP yang sudah lebih mandiri dan melakukan kegiatan sendiri.

Dilihat dari karakteristik anak yang dinamis maka karakteristik ruang yang digunakan untuk mewadahi kegiatan anak, yaitu:

- Membutuhkan ruang dengan sifat terbuka dan berkesan hangat
- Membutuhkan tempat untuk mewadahi aktifitas seperti ruang baca, ruang diskusi
- Memerlukan ruang luar yang juga mendukung suasana dalam ruangan yaitu ruang luar yang teduh, nyaman dari segi sirkulasi
- Terdapat rak - rak buku, meja dan kursi baca, katalog koleksi, ruang loker yang menarik.

2 Pengantar / orang tua

Pengantar hanya berada di perpustakaan dalam waktu singkat, untuk mengantar dan menjemput anak. Namun tidak tertutup kemungkinan orang tua akan menunggu anak, maka disediakan fasilitas yang dapat digunakan orang tua sambil menunggu anaknya. Karakteristik ruang yang diperlukan, yaitu:

Membutuhkan ruang yang bersifat santai dan terbuka.



tempat. Mereka lebih suka membaca sambil tiduran atau duduk di lantai, dan kadang membaca sambil berkelompok.

Sehingga akan lebih menarik jika digunakan karpet dan meja yang dapat dipindahkan sebagai usaha menciptakan ruang yang terkesan lebih hangat.

Untuk mendukung suasana bebas bagi anak maka dibuat rak buku yang secara ukuran disesuaikan dengan tinggi anak, secara bentuk dibuat rak buku dengan bentuk - bentuk lucu, warna yang menarik dan dapat dipindah - pindah sesuai kebutuhan.

- Ruang Audio visual
Berupa ruang tertutup yang dapat digunakan untuk pementasan drama dan pemutaran film anak.
Terdapat ruang audio visual yang bersifat terbuka, digunakan untuk menikmati koleksi perpustakaan yang bersifat tidak tertulis seperti film, piringan, slide, dll.
- Ruang Story Telling
Ruang ini disediakan untuk anak usia 5 - 8 tahun sebab anak hingga usia ini kemampuan anak untuk mendengar masih lebih baik daripada kemampuan belajar dengan membaca.
- Ruang Pertemuan
- Ruang Pameran
- Loker
- Lavatory
- Ruang Baca Outdoor untuk orang dewasa / pengantar
Disediakan ruang baca outdoor dan taman yang bisa dirawat dan dinikmati oleh pengunjung dewasa.
- Ruang koleksi untuk dewasa / pengantar
Koleksi yang disediakan hanya terbatas karena sifatnya yang hanya sebagai penunjang fasilitas utama.

3. Ruang Penunjang, meliputi

- Parkir umum
- Plaza penerima
- Ruang informasi

3.4.2 Ruang Pengunjung

JENIS KEGIATAN	RUANG	KAPASITAS (ORANG)	STANDART (M ²)	JUMLAH	LUAS (M ²)
Pengunjung	R.Baca TK	80	2,5	1	200
	R. Baca SD	128	2,5	1	320
	R. Baca SMP	112	2,5	1	280
	R. Belajar	10	3	3	90
	R.Referensi	-	-	1	214,75
	R. Koleksi	-	-	1	644,23
	amphiteater	250	1,5	1	375
	R. Audio Visual Terbuka	10	-	1	30
	R.Pertemuan/ audio visual tertutup	100	1,6/ org	1	160
	R. Pameran	asumsi	asumsi	1	180
	R. Baca Outdoor	25	2	1	50
	R.Koleksi Dewasa	-	-	1	50
	Loker	asumsi	asumsi	1	20
	R. tunggu pengunjung	12	2	1	24
Lavatory	4	5	2	40	
Jumlah					2677,98
Sirkulasi 20 %					535,596
Sub Total					3213,576

Kecepatan langkah pemain selain ditentukan oleh jumlah angka pada dadu juga ditentukan oleh ular dan tangga yang ada di bidang permainan sebab ular dan tangga adalah hal utama dalam permainan ini.

Ketika pemain jatuh pada petak yang berisi gambar kepala ular maka pemain harus mengikuti kemana ekor ular berada, disitulah posisi terakhir pemain. Pion pemain jatuh pada ular berarti perjalanan pemain menuju finish terhambat. Namun apabila pemain mendapat tangga maka pemain diperbolehkan melangkah keatas hingga ujung tangga berada, sehingga tangga berarti mempercepat pencapaian ke finish.

Secara umum permainan ular tangga mempunyai jalur utama yang jelas yaitu menuju ke finish. Namun dalam pencapaiannya setiap pemain menentukan langkahnya sendiri dan ular dan tangga juga mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap jalur yang akan dilewati oleh pemain. Ular dan tangga membuat pemain tidak mempunyai jalur yang jelas, mereka bisa naik namun juga bisa turun.

Pola permainan 'ular tangga' tersebut mempunyai sifat sebagai berikut :

- Penggunaan bentuk sederhana yang menjadi dasar bentuk pada area permainan / frame dan kotak - kotak langkah dalam permainan.

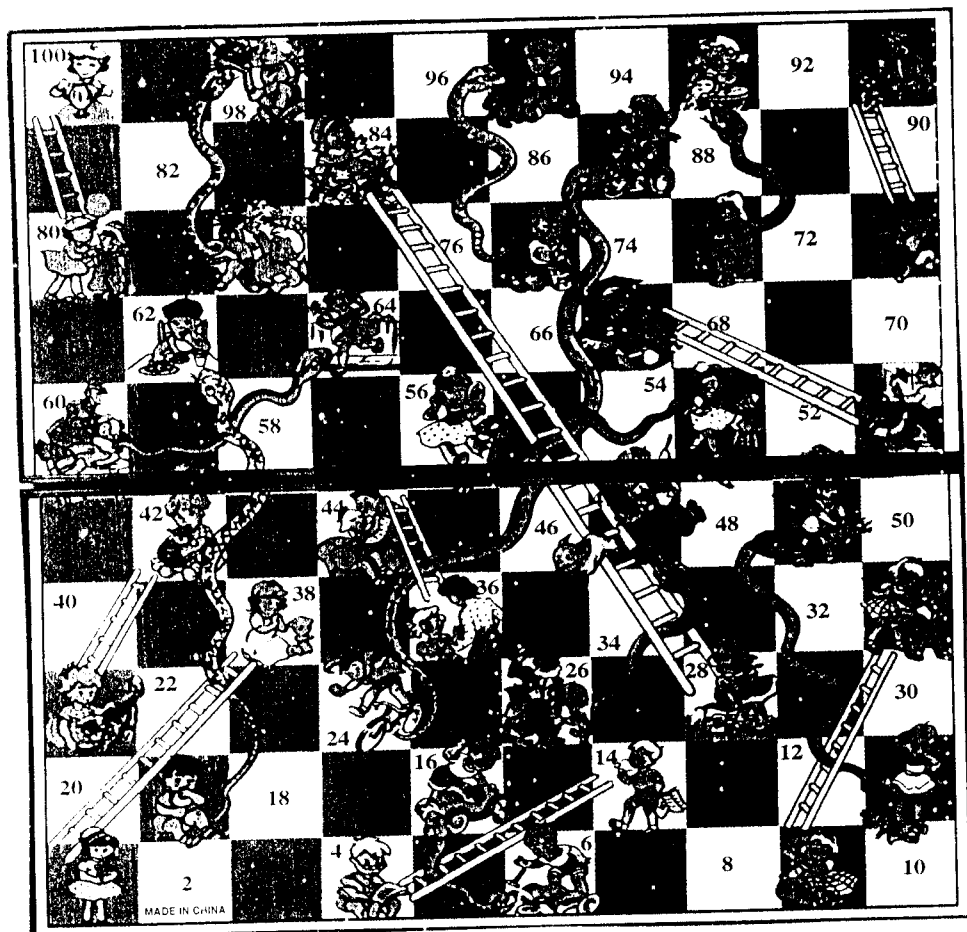
100	99	98	97	96	95	94	93	92	91
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Bidang permainan
Kotak langkah

4.2 KONSEP PERANCANGAN

Ide dasar bangunan ini adalah 'pergerakan pemain dalam ular tangga'. Pergerakan pemain dalam ular tangga dijadikan konsep perancangan karena adanya kesamaan antara karakteristik anak yang senang bergerak dan pergerakan pemain dalam ular tangga yang tidak bisa diprediksi. Pergerakan pemain yang tidak bisa diprediksikan ini juga sesuai dengan karakter anak yang ingin terus dapat mengekspresikan diri dan bergerak bebas.

Diharapkan dengan penataan ruang yang dihasilkan dari transformasi pergerakan pemain dalam ular tangga maka didapat ruang – ruang yang tidak membosankan, aman, dan mampu merangsang peningkatan kreatifitas anak.



4.3 TRANSFORMASI

Dalam hal ini perancangan perpustakaan akan diarahkan pada pola pergerakan pion pemain dalam permainan ular tangga.

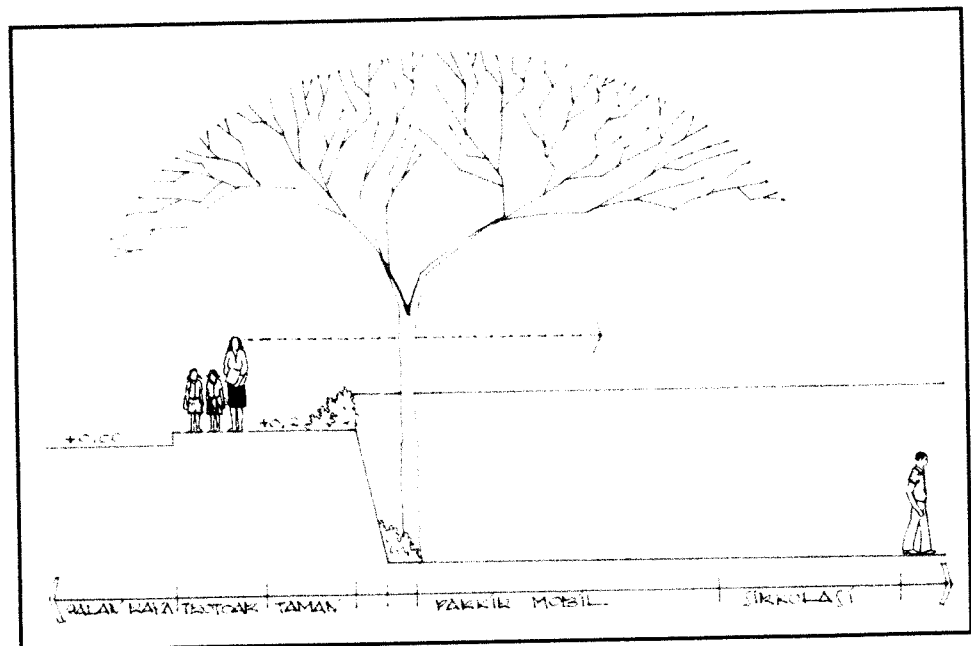
Yang akan menjadi dasar konsep perancangan adalah 'pergerakan pemain dalam ular tangga' yang mempunyai pola pergerakan pemain yang bebas dan sederhana sehingga dapat mengarahkan pergerakan tanpa harus mengekang. Pertimbangan pemilihan ular tangga sebagai konsep dasar perancangan adalah adanya kesamaan karakteristik antara bangunan, pengguna dan ular tangga sebagai alat untuk mewujudkan bangunan yang mampu menampung dan membentuk karakteristik penggunanya.

4.3.1 Konsep Site

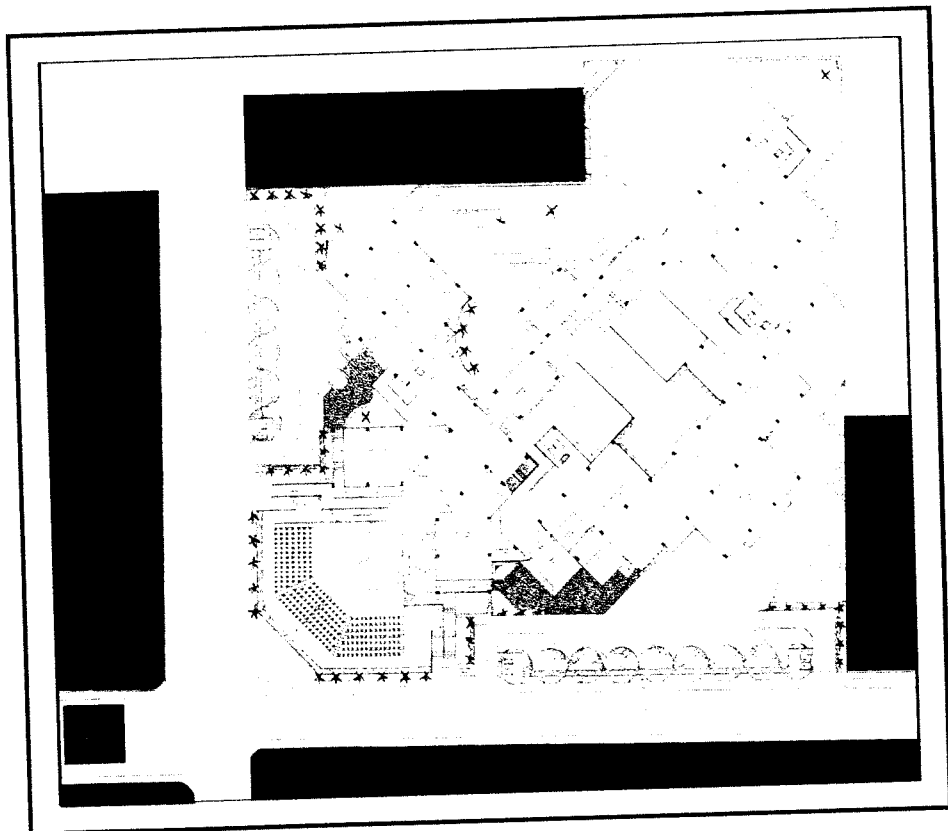
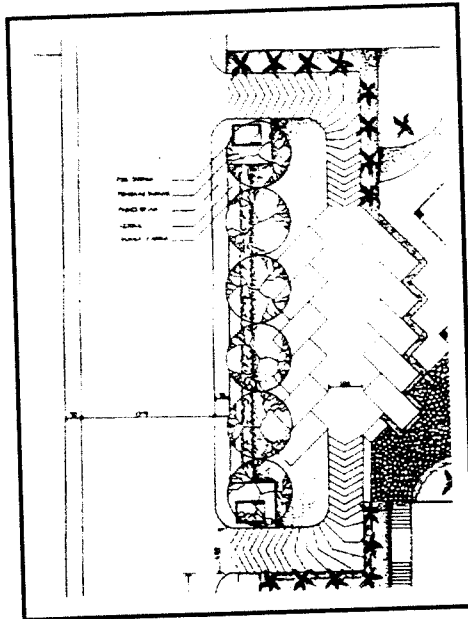
- kondisi exsisting site

site berada 1m dibawah permukaan jalan raya, agar konsep ular tangga dapat dirasakan sejak awal masuk ke wilayah perpustakaan. Maka tanah pada posisi entrance dan exit bangunan sengaja diturunkan 2m dari permukaan jalan.

- Selain untuk mempertegas konsep ruang pada bangunan, permainan kontur juga dimaksudkan untuk menyembunyikan parkir mobil agar keberadaan mobil yang sedang parkir tidak mengganggu fasade dan bangunan terlihat jelas dari luar.

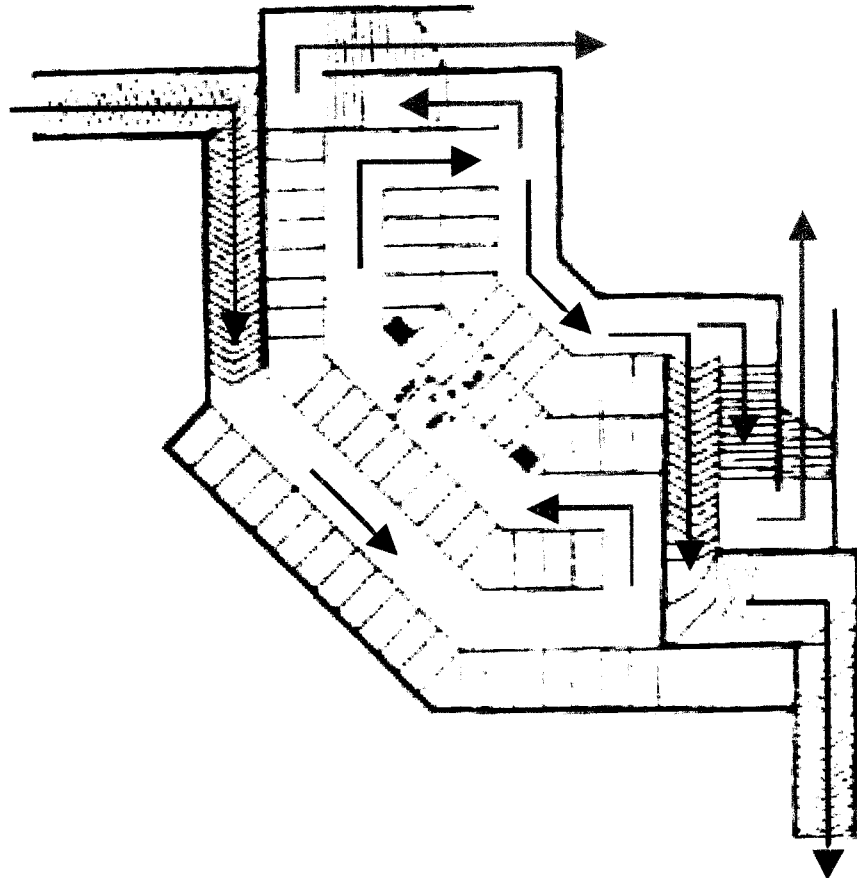


POTONGAN TEMPAT PARKIR



- Ramp - turun 2m dari jalan raya
- Parkir mobil - ketinggian -2m dari jalan raya
- Taman - ketinggian -2m dari jalan raya

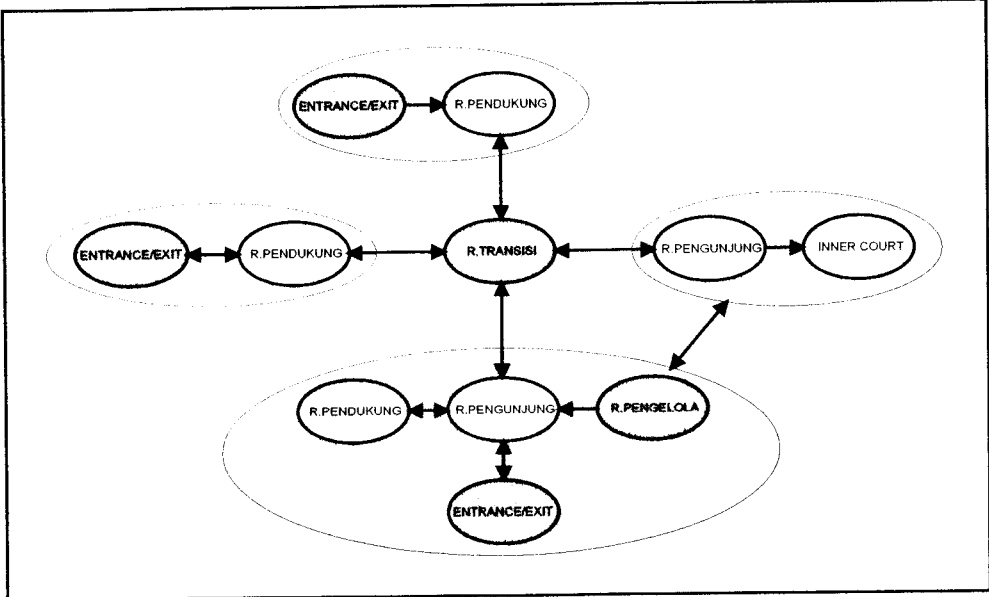
- Parkir motor diletakkan dibawah area pertunjukkan dengan tujuan untuk mempertegas kesan ular tangga yang penuh dengan hirarki dan berliku – liku. Kesan berliku – liku dan penuh hirarki terasa ketika akan memasuki bangunan (dari arah halaman menuju entrance bangunan)



Sirkulasi pengunjung

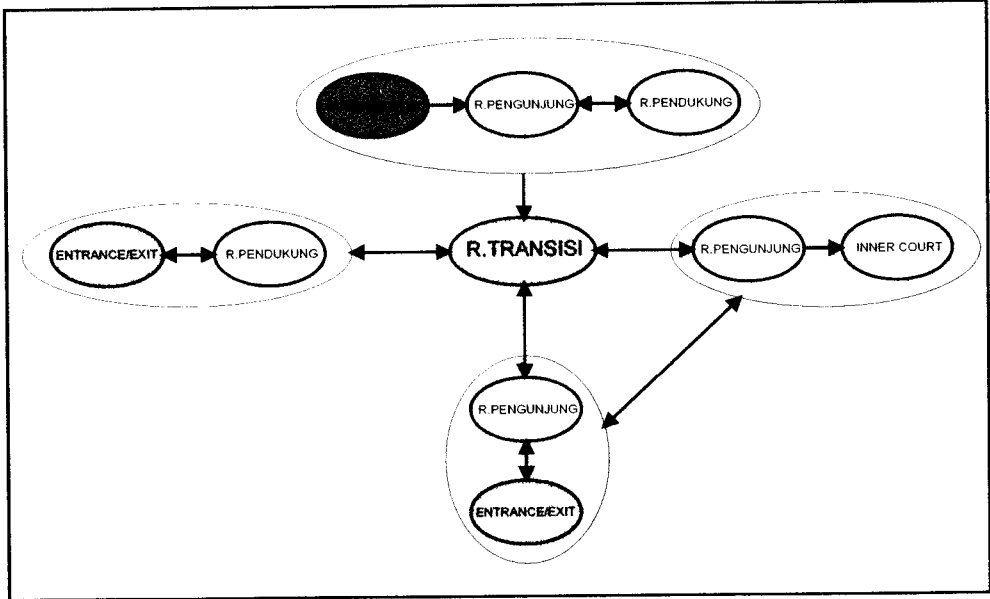





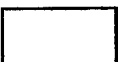




Sirkulasi spd.motor



ZONING RUANG LT.DASAR

ZONING RUANG LT.SATU



- | | | | |
|---|-----------------------------|--|-------------------|
|  | R. PENGUNJUNG |  | SEMI PRIVAT |
|  | R. PENDUKUNG |  | PRIVAT PENGUNJUNG |
|  | R. PENGELOLA |  | PUBLIC |
|  | R. TRANSISI / ENTRANCE-EXIT |  | PRIVAT PENGELOLA |

POLA SIRKULASI LANTAI SATU



Jalur sirkulasi pengunjung



Jalur sirkulasi pengelola



Jalur sirkulasi pengunjung perpustakaan



Jalur sirkulasi r.pameran



Jalur sirkulasi pengunjung bookshop

3. Palm Raja / King Palm

Bentuk	= pohon tunggal
Tinggi	= sedang 3m – 9m
Tumbuh	= perlahan
Daya tarik	= batang, daun dan buah yang indah
Fungsi	= pengarah, memberikan kesan resmi dan baik digunakan pada taman

- Kulon Progo

Jumlah penduduk Kulon Progo berdasar data penduduk th. 2000 = 370.944 jiwa. Kenaikan jumlah penduduk = 2% pertahun. Rasio perbandingan jumlah orang dewasa dan anak - anak di perkirakan 70% : 30%, sehingga diperkirakan jumlah anak yang aktif membaca adalah:

$$\begin{aligned}
 &= 30\% \times 370.944 \text{ jiwa} \\
 &= 0,3 \times 370.944 \text{ jiwa} \\
 &= 111.283,2 \\
 &\sim 111.284 \text{ jiwa}
 \end{aligned}$$





dengan perhitungan berganda, maka diasumsikan jumlah pembaca th. 2010 untuk daerah Kulon Progo, adalah

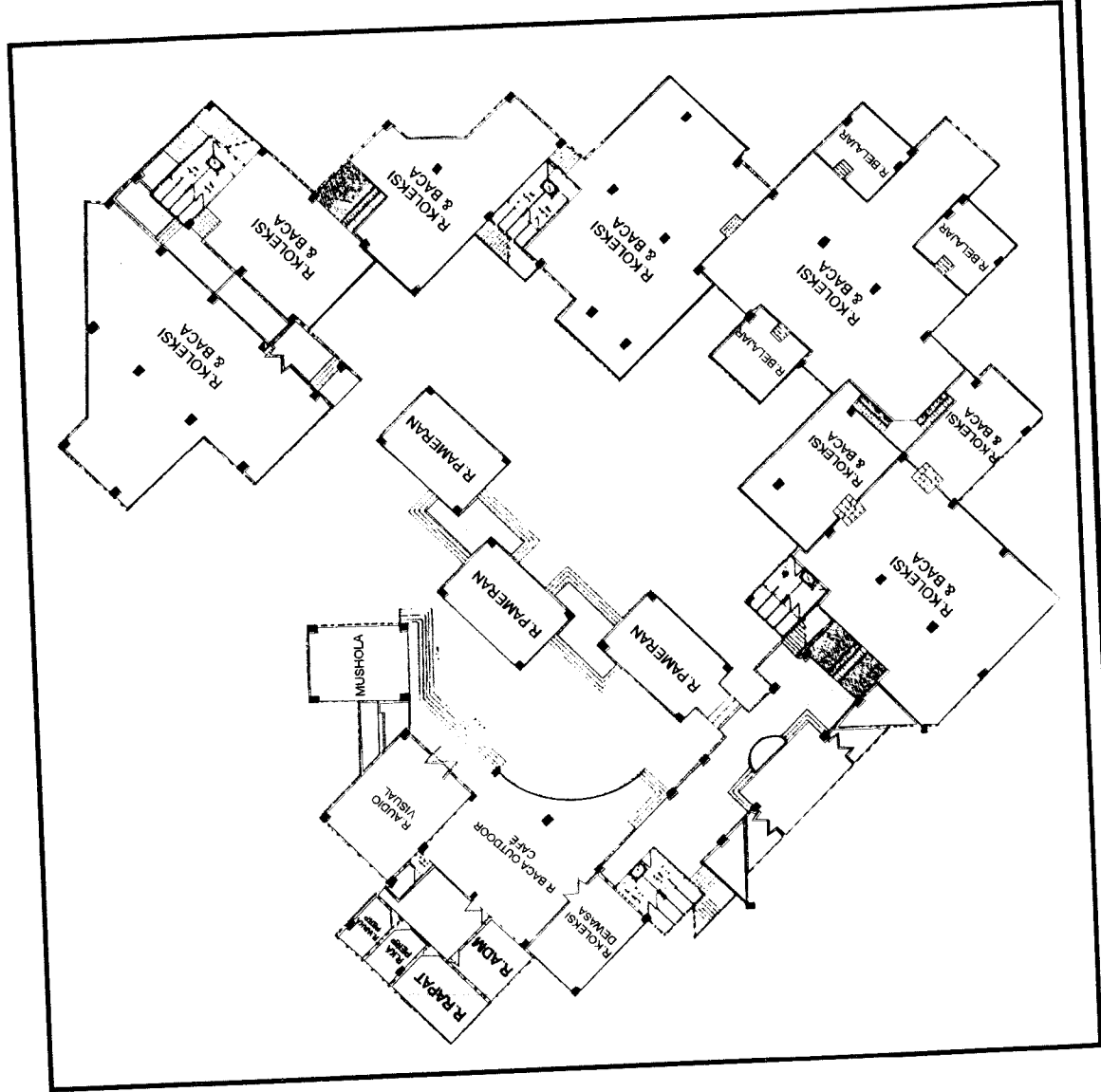
$$\begin{aligned}
 &= 370.944 \times (1 + 2\%)^{10} \\
 &= 370.944 \times (1 + 0,02)^{10} \\
 &= 370.944 \times (1,02)^{10} \\
 &= 370.944 \times 1,219 \\
 &= 452.180,736 \\
 &\sim 452.181 \text{ jiwa}
 \end{aligned}$$

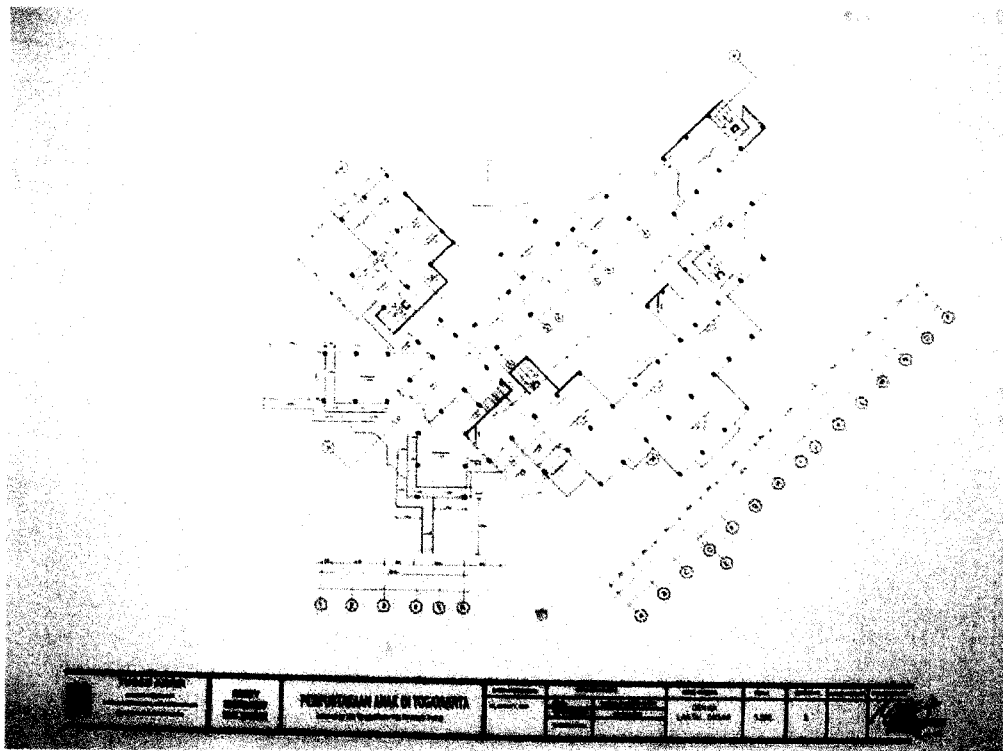
standart rata - rata pengguna aktif perpustakaan adalah 30 % dari jumlah masyarakat. Maka asumsi pengguna aktif pada tahun 2005 dengan usia 5 - 15 tahun adalah

$$\begin{aligned}
 &= 452.181 \times 30 \% \\
 &= 135.654,3 \\
 &\sim 135.654,3 \text{ jiwa/ 10 tahun} \\
 &= 135.654,3 \text{ jiwa} : (10 \times 12 \text{ bulan}) \\
 &= 1130,4525 \text{ jiwa/ bulan} \\
 &= 1130,4525 \text{ jiwa} : 30 \\
 &= 37,682 \text{ jiwa/ hari} \\
 &\sim \mathbf{38 \text{ jiwa/ hari}}
 \end{aligned}$$

LANTAI SATU

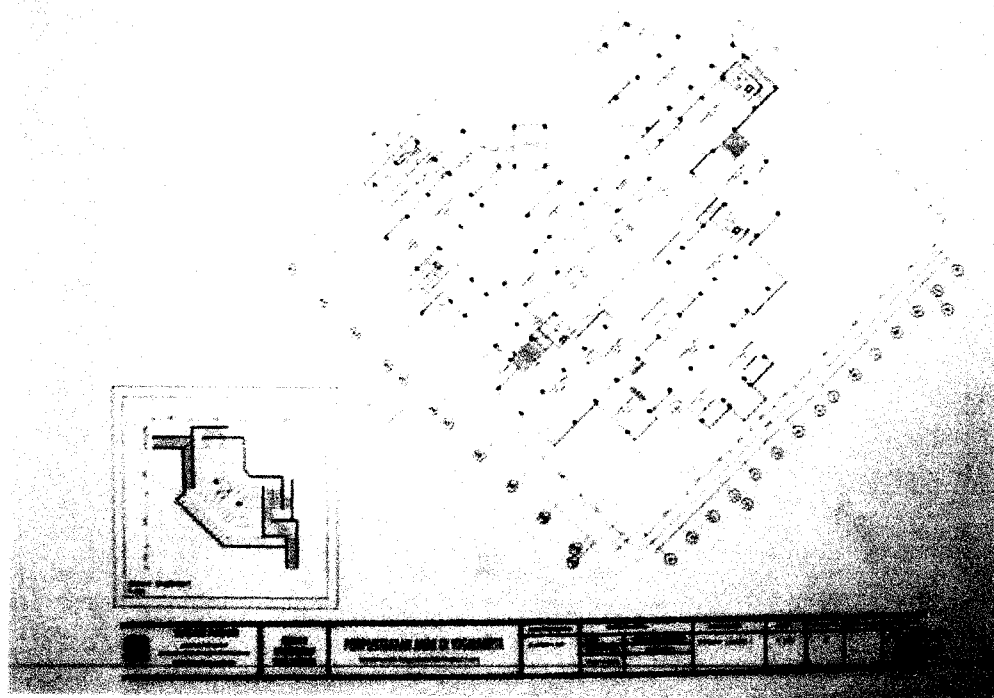
-  RUANG TRANSISI
-  RUANG PENGUNJUNG
-  RUANG PENGELOLA
-  RUANG PENDUKUNG

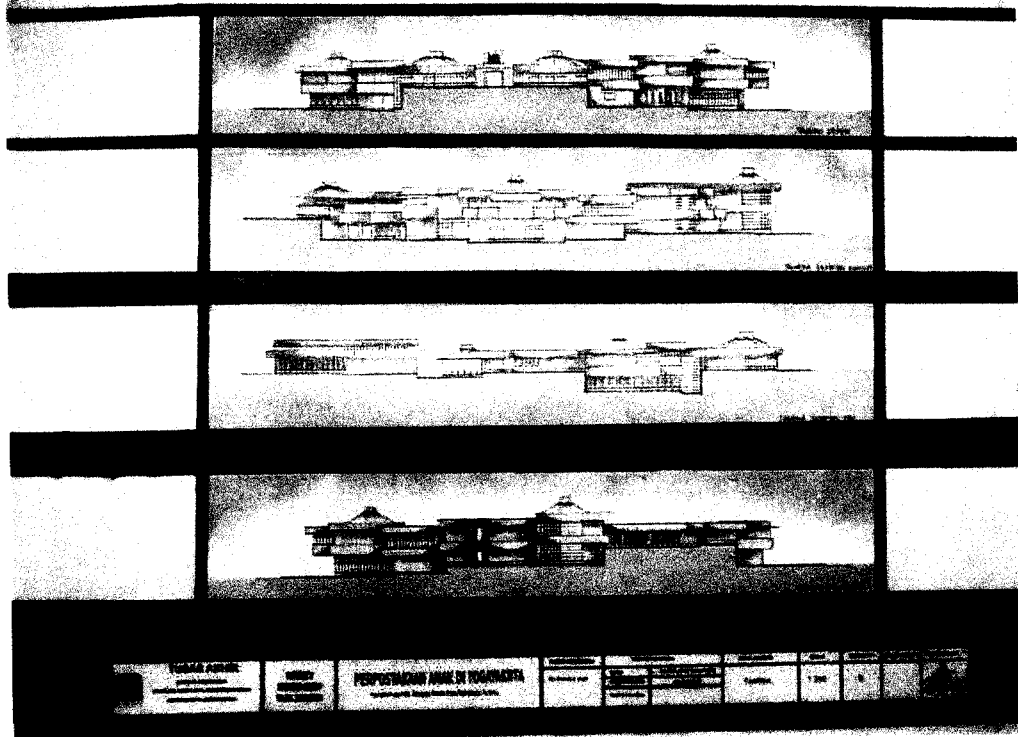




DENAH LT. DASAR (1 : 200)

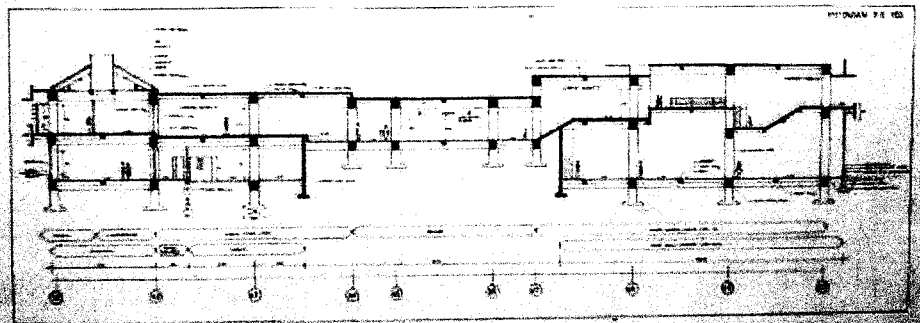
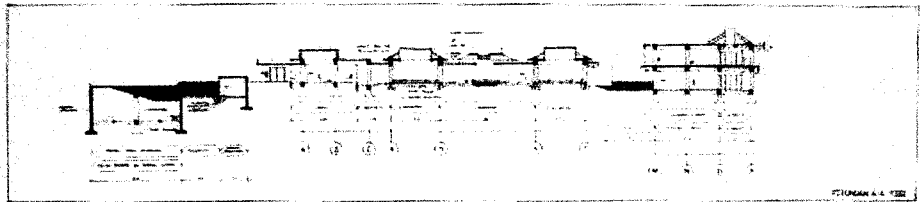
DENAH LT. SATU (1 : 200)

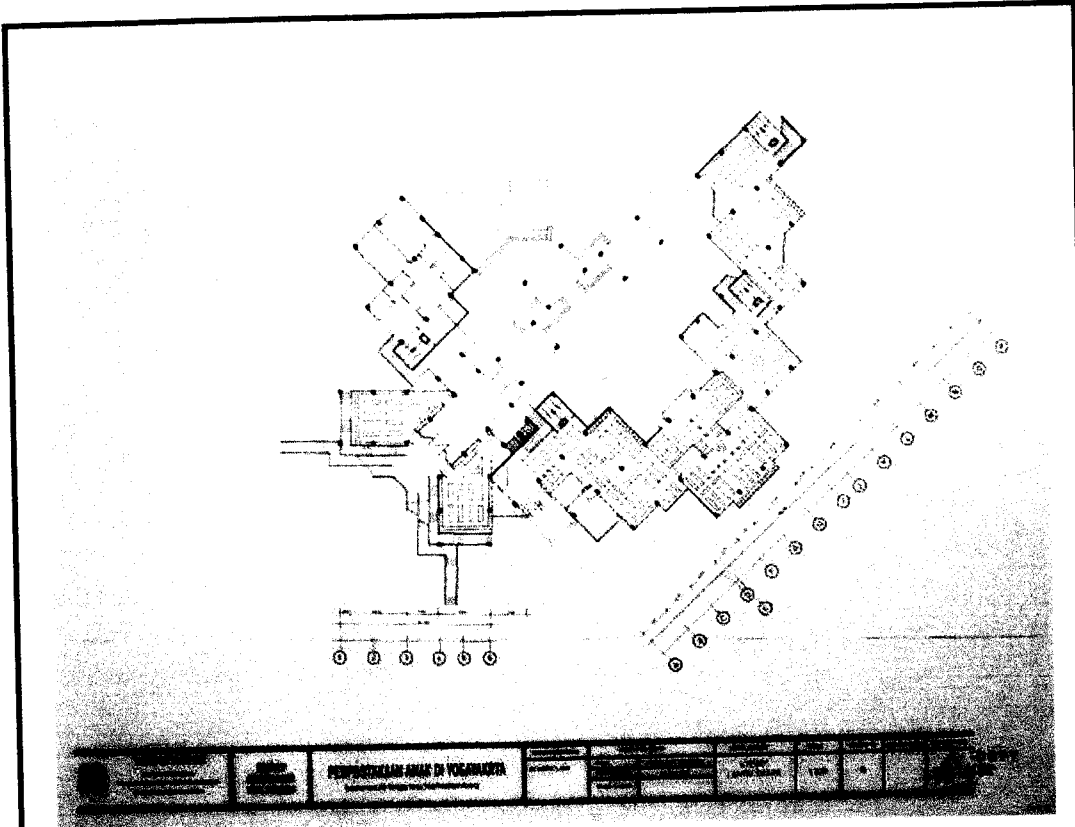




TAMPAK (1 : 200)

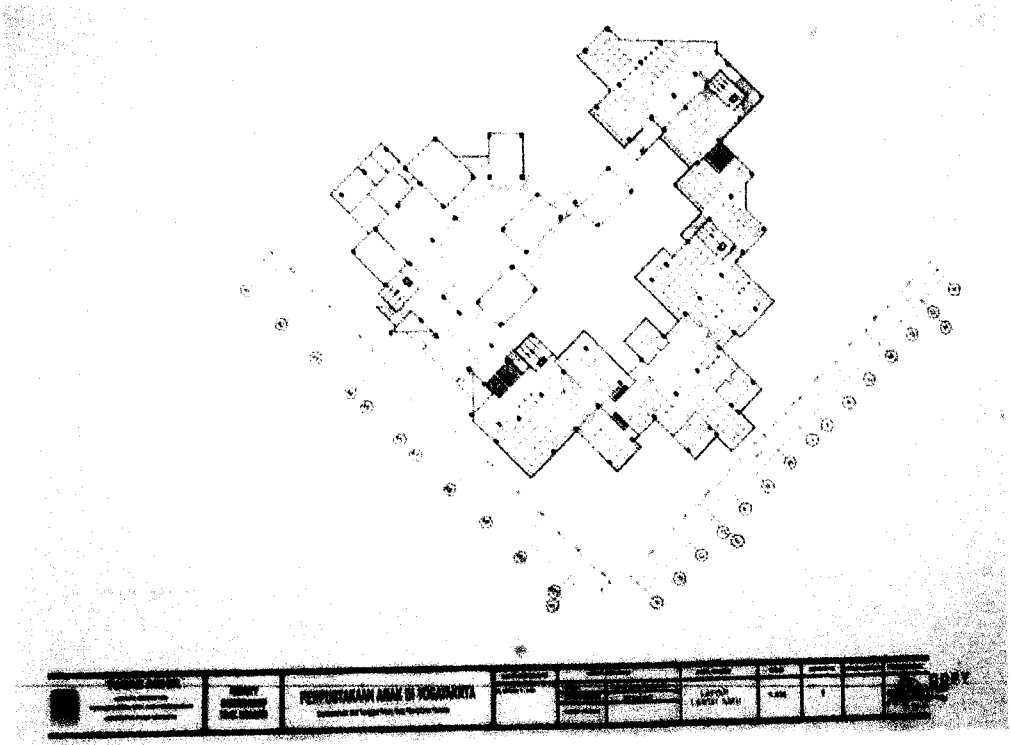
POTONGAN(1 : 200)

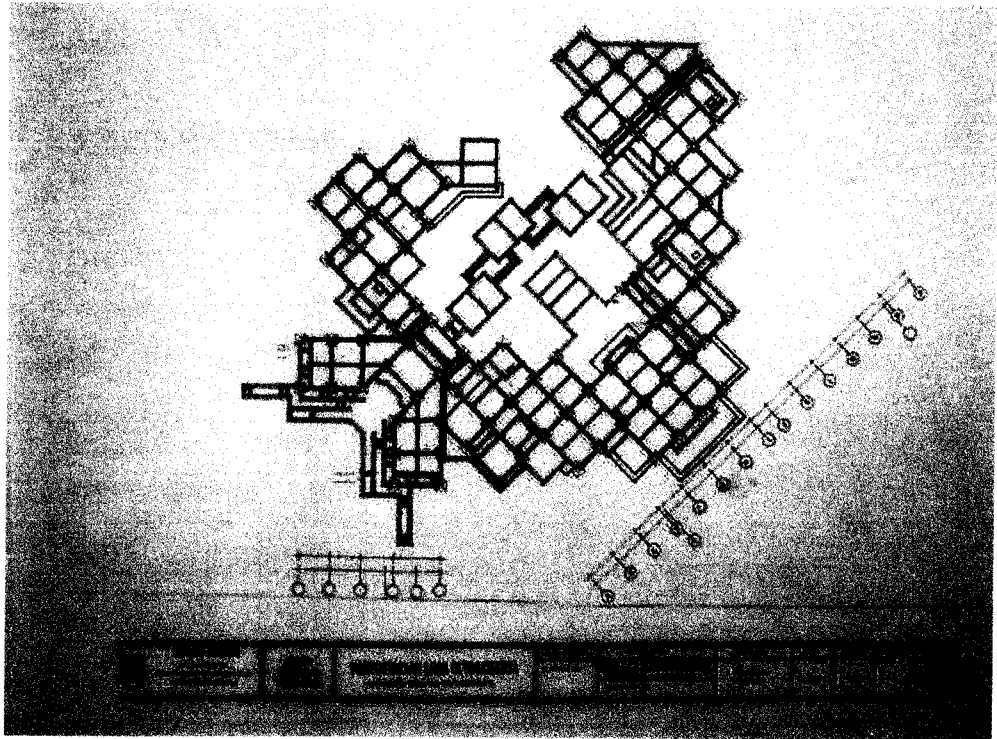




LAY OUT RUANG LT. DASAR (1 : 200)

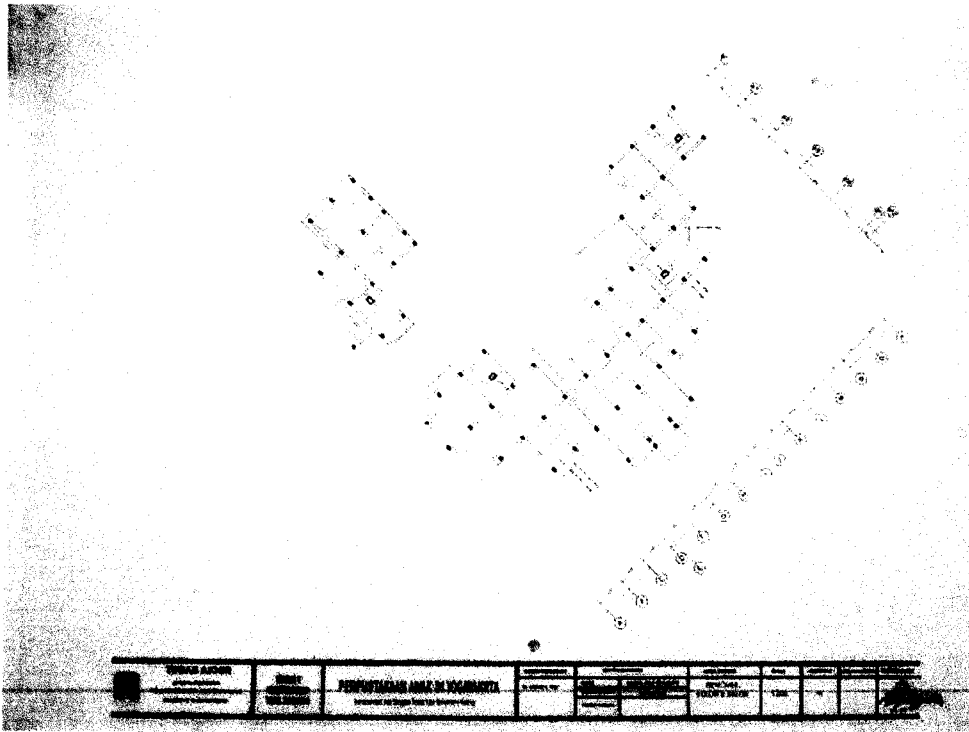
LAY OUT RUANG LT. SATU(1 : 200)

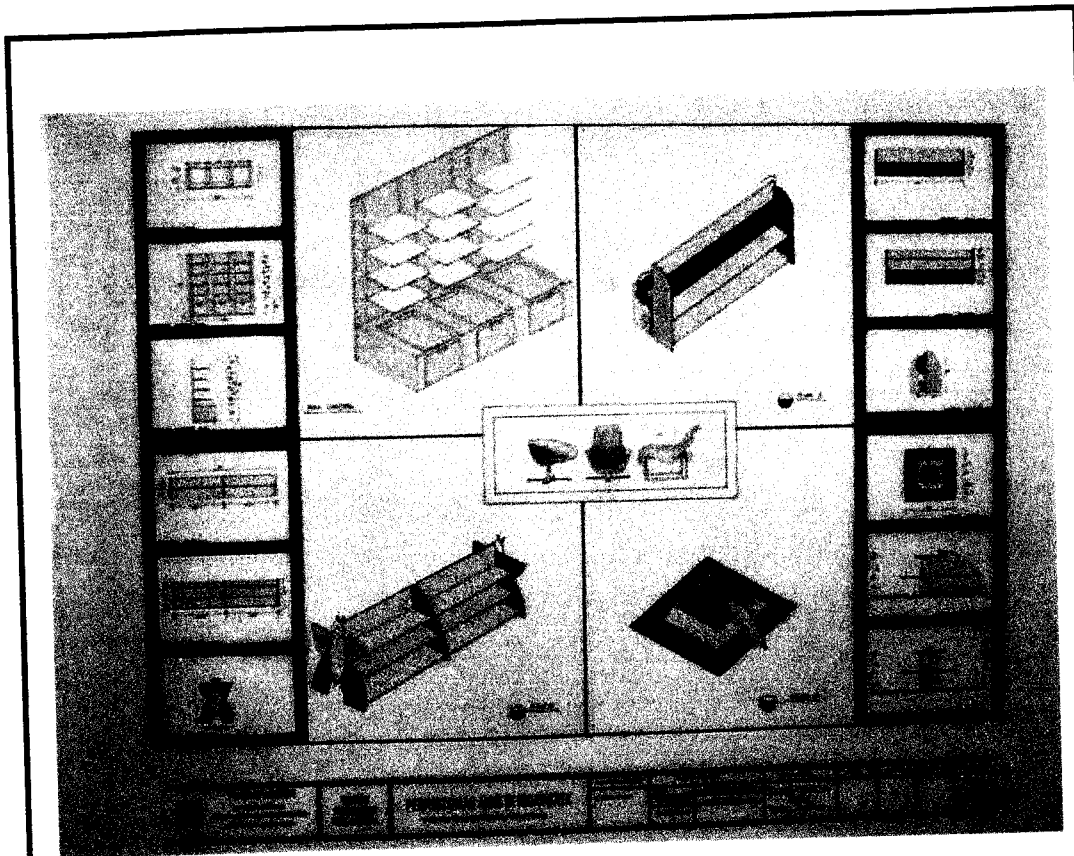




RENCANA PONDASI (1 : 200)

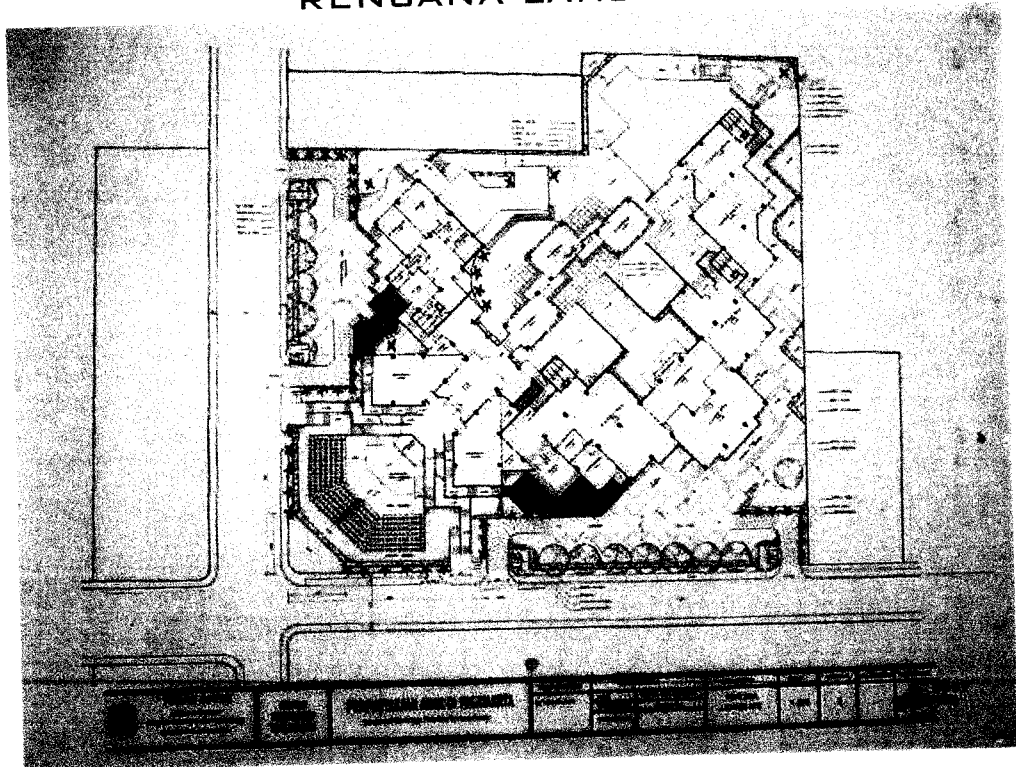
RENCANA KOLOM BALOK (1 : 200)

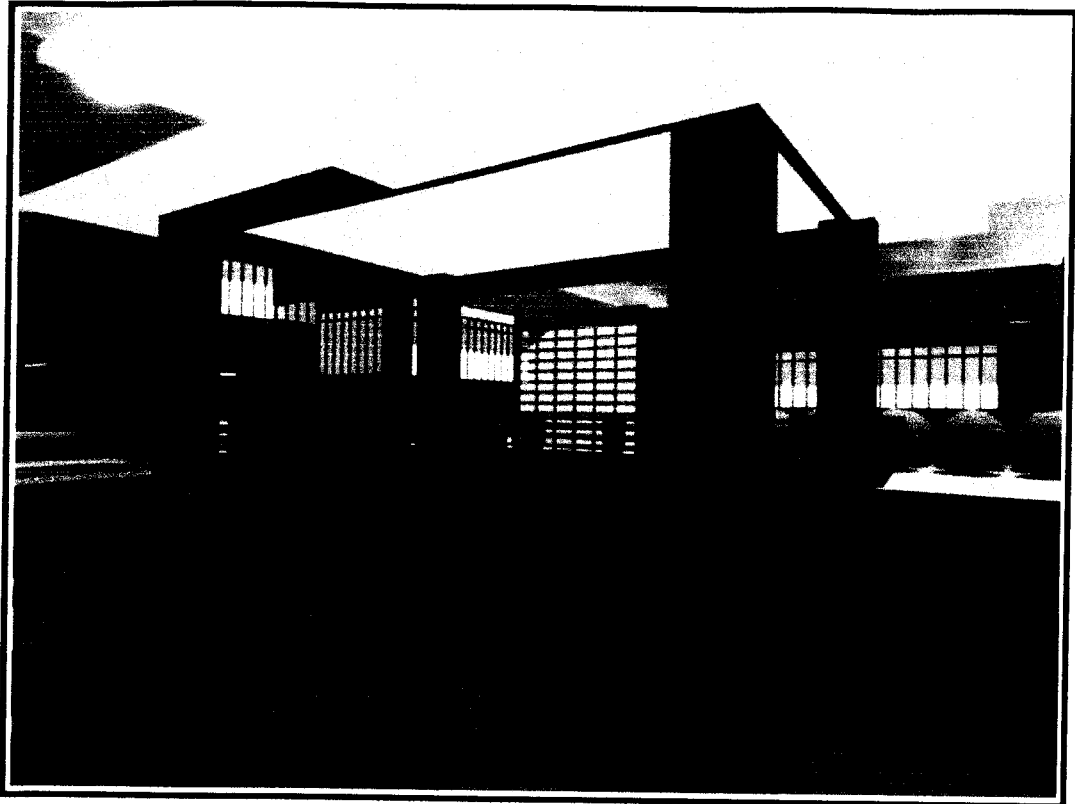




FURNITURE

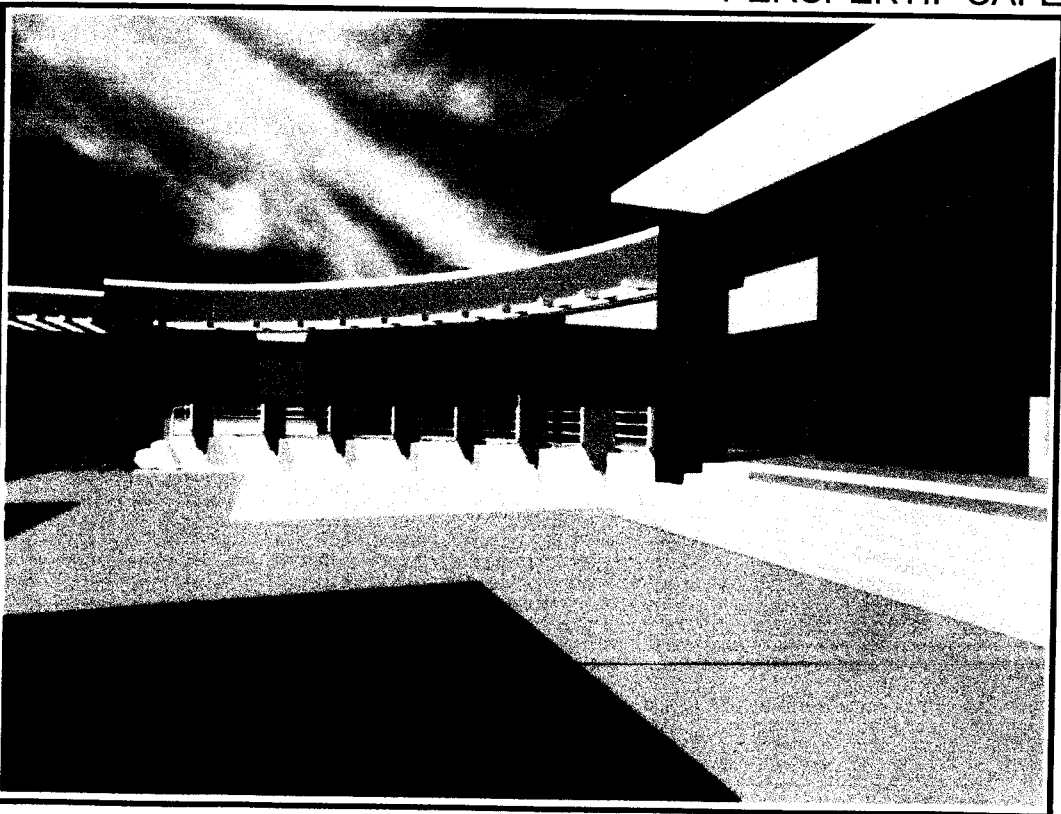
RENCANA LANDSCAPE (1 : 200)

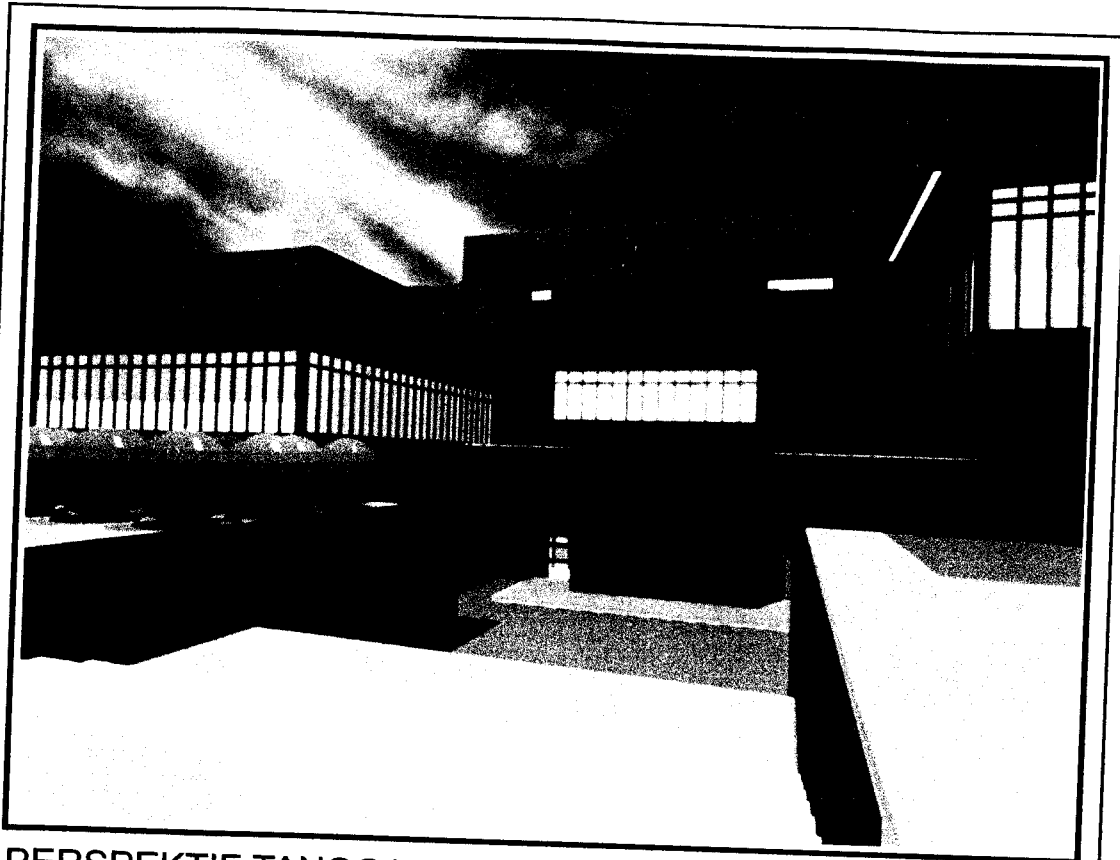




PERSPEKTIF RUANG PAMER

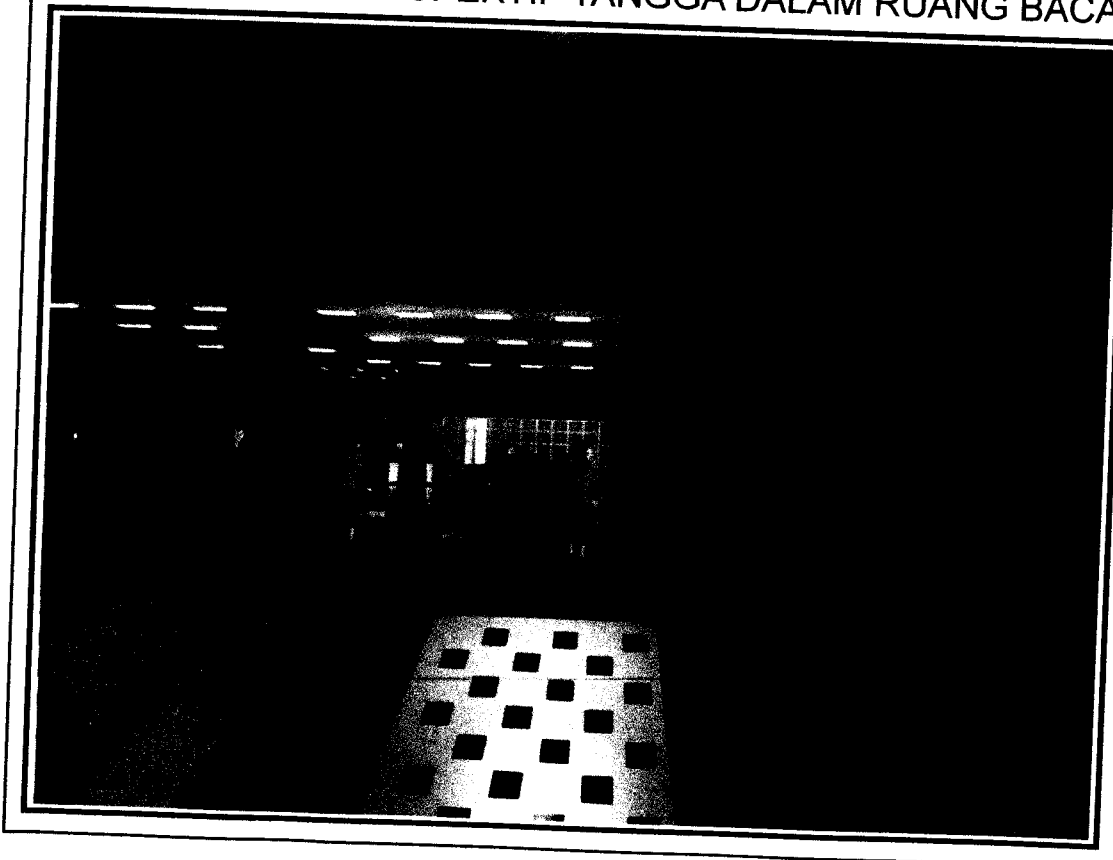
PERSPEKTIF CAFÉ

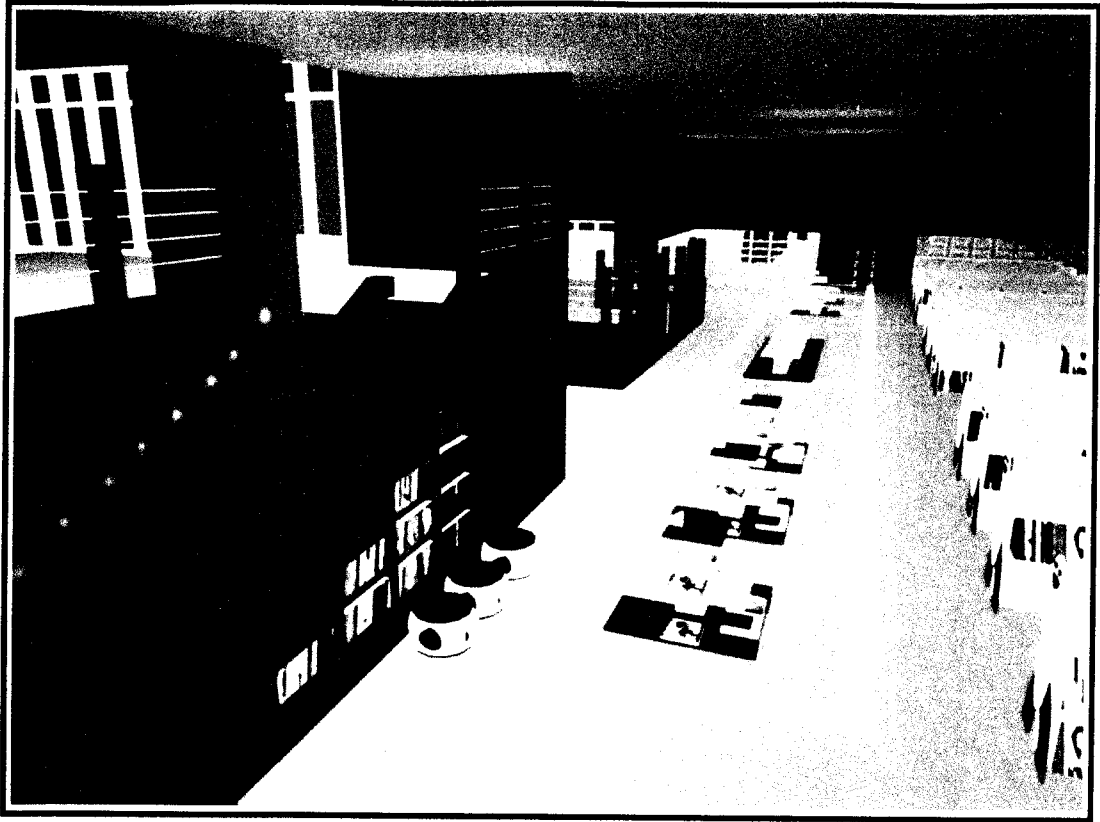




PERSPEKTIF TANGGA DALAM SITE

PERSPEKTIF TANGGA DALAM RUANG BACA

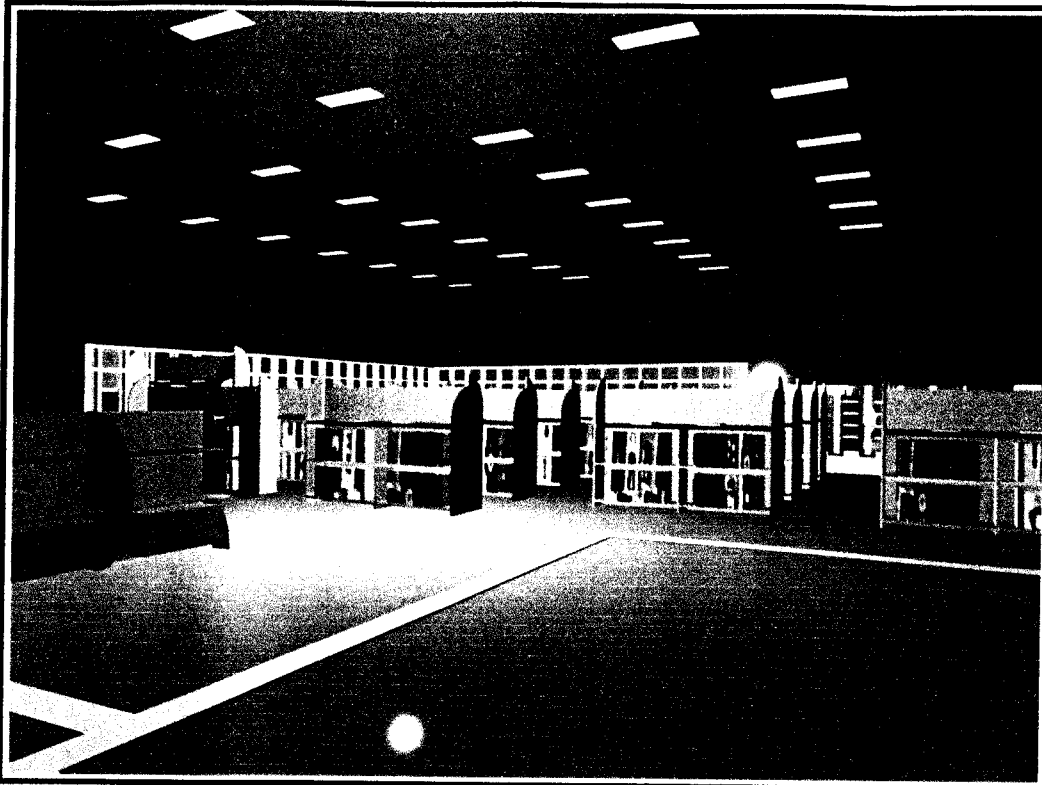




PERSPEKTIF RUANG BACA

PERSPEKTIF RUANG BACA





PERSPEKTIF RUANG BACA

PERSPEKTIF RUANG BACA

