

PROYEK AKHIR SARJANA

PERANCANGAN PERPUSTAKAAN ANAK DI BANTARAN SUNGAI WINONGO

NOTOPRAJAN, YOGYAKARTA

*DESIGN OF CHILDREN LIBRARY AT WINONGO RIVER BANK IN NOTOPRAJAN,
YOGYAKARTA*



Disusun Oleh:

Ahmad Husein Pasaribu

15512130

Dosen Pembimbing:

Syarifah Ismailiyah Al-Athas, M.T., IAI

**PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2019/2020



LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir Sarjana yang berjudul:

Bachelor Final Project entitled:

Perancangan Perpustakaan Anak di Bantaran Sungai Winongo Notoprajan, Yogyakarta

Design of Children Library at Winongo River Bank in Notoprajan, Yogyakarta

Oleh/By:

Nama Lengkap Mahasiswa : **Ahmad Husein Pasaribu**

Students' Full Name

Nomor Mahasiswa : **15 512 130**

Student Identification Number

Telah diuji dan disetujui pada

Has been evaluated and agree on:

Yogyakarta, tanggal : 07 Januari 2020

Yogyakarta, date

Pembimbing (Syarifah Ismailiyah Al-Athas, M.T., IAI)

Supervisor

Penguji (Fajriyanto, Ir., M.T.)

Jury

Diketahui oleh :

Acknowledged by :

Ketua Prodi Sarjana Arsitektur

Head of Undergraduate Program in Architecture

Dr. Yulianto Purwono Prihatmaji, IPM., IAI



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya saya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya ataupun sebah dalam proses pembuatan. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya dan menyerahkan kepada jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 15 Januari 2020



Ahmad Husein Pasaribu

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Berikut adalah penilaian buku laporan tugas akhir:

Nama : Ahmad Husein Pasaribu
NIM : 15 512 130
Judul Tugas Akhir : "Perancangan Perpustakaan Anak Di Bantaran Sungai
Winongo Notoprajan, Yogyakarta".

*"Design of Children Library at Winongo River Bank in
Notoprajan, Yogyakarta"*

Kualitas pada buku laporan akhir: Sedang, Baik, Baik Sekali *) mohon dilingkari

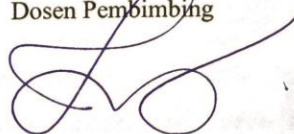
Sehingga,

Direkomendasikan / tidak direkomendasikan *) mohon dilingkari

Untuk menjadi acuan produk tugas akhir.

Yogyakarta, 15 Januari 2020

Dosen Pembimbing



Syarifah Ismailiyah Al-Athas, M.T., IAI

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu

Alhamdulillahilahirabbil'alamin puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT karena atas segala nikmat yang telah diberikan-Nya, sehingga akhirnya penulis mampu menyelesaikan Proyek Akhir Sarjana (PAS), yang berjudul "Perancangan Perpustakaan Anak Di Bantaran Sungai Winongo Notoprajan, Yogyakarta". Sholawat dan salam kita curahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan teladan hidup bagi semua manusia khususnya bagi penulis sendiri dalam melaksanakan Peoyek Akhir Sarjana ini.

Penulisan Proyek Akhir Sarjana ini bertujuan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan bagi mahasiswa S1 pada Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia. Penulis menyadari bahwa Proyek Akhir Sarjana ini masih jauh dai kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Selesai Proyek Akhir Sarjana ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya lepada semua pihak yang terlibat memberikan bantuan moril maupun materil secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis dalam penyusunan Proyek Akhir Sarjana ini hingga selsai, ucapan tersebut dijukan khusus kepada:

1. Allah SWT atas berkah dan rahmatnya serta izinya yang telah memberikan jalan terbaik dan kemudahan dalam proses penyusunan Proyek Akhir Sajana ini.
2. Bapak, mama, Abang, Kakak dan adik yang telah memberikan do'a, restu, dan dukungan serta semangat yang sangat membantu dalam proses perkuliahan di Universitas Islam Indonesia.
3. Ibu Syarifah Ismailiyah Al-Athas, M.T., IAI selaku dosen pembimbing saya berterimakasih atas waktu, ilmu dan bimbingannya mulai dari awal perkuliahan Stupa 1 (satu) sampai tugas akhir.
4. Bapak Fajriyanto.Ir., M.T selaku dosen penguji saya juga berterimaksih banyak atas kritik, saran dan arahan dalam proses Proyek Akhir Sarjana ini.

5. Ibu Dyah Hendrawati, S.T., M.Sc selaku Koordinator PAS yang selalu mengingatkan setiap agenda PAS.
6. Bapak Sarjiman dan mas Nasrul yang selalu membantu dalam proses administrasi PAS.
7. Bang Tebe, Suha, Diar, Saipul dan Alsidik selaku temen-teman satu perjuangan yang selalu memberikan semangat.
8. Sigit, Bagas, Fariz, Tamyiz, Dede, Edhy, Anak Adol Ronde, Anak Bakung, Anak Rosalima yang telah membantu, mengkritik dan memotivasi dalam proses penyusunan Proyek Akhir Sarjana ini.
9. Alrizky Karisma partner KKN Sidowarno.
10. Teman-teman yang selalu bertemu distudio PAS.
11. Teman-teman Arsitektur UII angkatan 15 yang telah memberikan dukungan,
12. Dan semua pihak yang tidak dapat dituliskan satu per satu.

Penulis berharap semoga Proyek Akhir Sarjana ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi bahan masukan bagi dunia pendidikan. Semoga Allah SWT selalu melindungi dan memberikan petunjuknya bagi kita. Aminnn
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatu.

Yogyakarta, 15 Januari 2020



Ahmad Husein Pasaribu

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Judul Proyek Akhir Sarjana	1
1.2 Pengertian Judul	1
1.3 Premis Perancangan.....	2
1.4 Latar Belakang.....	3
1.4.1 Issue Jumlah minat Baca di Indonesia dan Yogyakarta	3
1.4.2 Issue di Lokasi Perancangan.....	5
1.5 Peta Variable Permasalahan	7
1.6 Skema Konflik.....	8
1.7 Rumusan Masalah	9
1.7.1 Rumusan Permasalahan	9
1.8 Tujuan Perancangan	9
1.9 Manfaat Perancangan	9
1.10 Sasaran perancangan.....	10
1.11 Metode Perancangan.....	10
1.12 Penelusuran Masalah Desain	12
1.13 Originalitas Tema	13
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	15
2.1 Tinjauan Perpustakaan.....	15
2.1.1 Definisi Perpustakaan	15
2.1.2 Peran dan Fungsi Perpustakaan.....	16
2.1.3 Jenis-Jenis Perpustakaan.....	16
2.1.4 Definisi Perpustakaan Anak.....	18
2.1.5 Tujuan Perpustakaan Anak	18
2.1.6 Jenis Pelayanan pada Perpustakaan Anak	19

2.1.7 Prinsip-Prinsip Arsitektur Pada Gedung Perpustakaan	21
2.1.8 Azaz-azaz Tata Ruang	21
2.1.9 Tata Ruang Perpustakaan.....	21
2.1.10 Kebutuhan Ruang	26
2.1.11 Kajian Kebutuhan Ruang.....	27
2.2 Tinjauan Terhadap Anak	28
2.2.1 Pengertian dan Batasan Umur Anak.....	28
2.2.2 Pembagian Kelompok Umur Anak	28
2.2.3 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak.....	29
2.2.4 Karakteristik Anak.....	31
2.2.5 Kebutuhan Anak dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Anak.....	31
2.2.6 Tahapan Perkembangan Bermain Anak	32
2.2.7 Ruang Bermain.....	32
2.2.8 Konsep Ruang Pada Anak, Karakter dan Suasannya	33
2.3 Antropometri	35
2.3.1 Definisi Antropometri	35
2.3.2 Jenis-Jenis Antropometri.....	35
2.3.3 Ruang Lingkup	36
2.3.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi.....	37
2.3.5 Antropometri Anak.....	38
2.3.6 Standar Dimensi Anak Anak	43
2.4 Tinjauan Edukatif dan Rekreatif.....	50
2.4.1 Definisi Edukatif	50
2.4.2 Suasana Ruang Edukatif.....	51
2.4.3 Kriteria Edukatif	52
2.4.4 Definisi Rekreatif	53
2.4.5 Suasana Ruang Rekreatif.....	54
2.4.6 Kriteria Rekreatif.....	55
2.5 Kajian Preseden Perpustakaan	58
BAB 3 ANALISIS KONSEP PERANCANGAN DESIGN	64
3.1 Kajian Lokasi Perancangan	64
3.1.1 Kawasan Notoprajan Yogyakarta.....	64

3.1.2 Kajian Tentang Regulasi di Site	64
3.2 Penyelesaian Perancangan Programik	68
3.2.1 Sasaran Pemakai	68
3.2.2 Pelaku Kegiatan Perpustakaan	69
3.2.3 Jenis Kegiatan	70
3.2.4 Analisis Hubungan Ruang	70
3.2.5 Analisis Kebutuhan Ruang	73
3.2.6 Kapasitas Pengunjung Utama (Amak)	77
3.3 Penyelesaian Tata Massa Bangunan dan Tata Bangunan	78
3.3.1 Analisis Titik Jatuh Matahari	78
3.3.2 Analisis Arah Angin	79
3.3.3 Analisis View	80
3.4 Analisis Tematik	81
3.4.1 Prinsip Edukatif	82
3.4.1 Prinsip Rekreatif	82
BAB 4 SINTETIS KONSEP PERANCANGAN DESIGN	85
4.1 Konsep Tapak Pada Site Perancangan	85
4.1.1 Konsep 3M	85
4.2 Konsep Tematik Perpustakaan Anak	87
4.2.1 Kriteria Edukatif	87
4.2.2 Kreteria Rekreatif	89
BAB 5 HASIL PERANCANGAN	93
5.1 Spesifikasi Rancangan	93
5.2 Situasi	96
5.3 Site Plan	97
5.4 Denah	98
5.5 Tampak	99
5.6 Potongan	102
5.7 Denah, Tampak dan Potongan Parsial	103
5.8 Sistem Struktur	104
5.9 Air Bersih dan Air Kotor	106

5.10 Kelistrikan	107
5.11 Penanggulangan Kebakaran dan Evakuasi	108
5.12 Transportasi Vertikal	109
5.13 Detail Selubung Bangunan	110
5.14 Detail Penyelesaian Interior.....	111
5.15 Perspektif Eksterior	112
5.16 Perspektif Interior	113
5.17 Detail Arsitektural	115
5.18 Uji Design.....	116
5.18.1 Uji Desain Kriteria Edukatif.....	116
5.18.2 Uji Desain Kriteria Kreatif.....	122
BAB 6 EVALUASI RANCANGAN	129
6.1 Review Evaluasi Perancangan dari Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji.....	129
6.2 Hasil Revisi Pasca Evaluasi.....	129
6.2.1 Ruang Prefunction	129
DAFTAR PUSTAKA.....	131
LAMPIRAN	132

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Data Jumlah Penduduk dan Anak-Anak	5
Tabel 2.1 Antropometri Anak.....	42
Tabel 2.2 Standar Dimensi Anak.....	43
Tabel 2.3 Standar Dimensi Kaum Difabel untuk Anak-Anak.....	44
Tabel 2.4 Standar Dimensi Fasilitas Umum untuk Anak-Anak.....	45
Tabel 2.5 Standar Dimensi Fasilitas di Kamar Mandi untuk Anak-Anak.....	46
Tabel 2.6 Standar Dimensi Kursi dan Meja untuk Anak-Anak.....	49
Tabel 3.1 KDB dan KLB Kawasan Perancangan.....	68
Tabel 3.2 Diagram Hubungan Ruang Mikro	72
Tabel 3.3 Kebutuhan Ruang Perlantai Ruang	75
Tabel 3.4 Kebutuhan Ruang Perlantai Ruang	77
Tabel 5.1 Uji Desain Kriteria Edukatif Bersifat Pembelajaran	112
Tabel 5.2 Uji Desain Kriteria Edukatif Bersifat Fleksibel	113
Tabel 5.3 Uji Desain Kriteria Edukatif Variaif	114
Tabel 5.4 Uji Desain Kriteria Edukatif Kejelasan Ruang	114
Tabel 5.5 Uji Desain Kriteria Rekreatif Keanekaragaman Bentuk	122
Tabel 5.6 Uji Desain Kriteria Rekreatif Keanekaragaman Material	123
Tabel 5.7 Uji Desain Kriteria Rekreatif Keanekaragaman Warna	126
Tabel 5.8 Uji Desain Kriteria Rekreatif Keanekaragaman Tekstur	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Foto Keadaan Eksisting Kawasan	5
Gambar 1.2 Foto Keadaan Eksisting Kawasan	6
Gambar 1.3 Skema Issue Permasalahan Design.....	7
Gambar 1.4 Peta Persoalan.....	8
Gambar 1.5 Kerangka Berfikir	12
Gambar 2.1 Skema Fungsi dan Kebutuhan Tempat Perpustakaan.....	22
Gambar 2.2 Standar Luas Tempat Koleksi pada Perpustakaan.....	23
Gambar 2.3 Standar Luas Minimal Tempat Media/Koleksi pada Perpustakaan...	23
Gambar 2.4 Standar Layout Furniture pada Perpustakaan	24
Gambar 2.5 Perpustakaan Raheen	58
Gambar 2.6 Perpustakaan Umum Lawrence/Gould Evans	59
Gambar 2.7 Interior Perpustakaan Umum Lawrence/Gould Evans	60
Gambar 2.8 Pusat Perawatan Anak Beiersdorf/Kadawittfeldarchitecture	60
Gambar 2.9 Interior Pusat Perawatan Anak Beiersdorf/Kadawittfeldarchitecture	61
Gambar 2.10 Ruang Publik Yangpu Riverside	62
Gambar 2.11 Perpustakaan Grahatama Pustaka	62
Gambar 2.12 Perpustakaan Grahatama Pustaka	63
Gambar 3.1 Peta Kawasan Perancangan	64
Gambar 3.2 Foto Kawasan Perancangan.....	65
Gambar 3.3 Land Use Kawasan Perancangan.....	66
Gambar 3.4 Hubungan Ruang Makro	71
Gambar 3.5 Organisasi Ruang.....	73
Gambar 3.6 Hasil Analisis Titik Jatuh Matahari Pada Site	78
Gambar 3.7 Hasil analisis Angin di Lokasi Site.....	79
Gambar 3.8 Hasil analisis View	80
Gambar 3.9 Hasil analisis Sirkulasi.....	81
Gambar 3.10 Keanekaragaman Bentuk.....	83
Gambar 3.11 Keanekaragaman Material.....	83
Gambar 4.1 Konsep 3M Mundur.....	85
Gambar 4.2 Konsep 3M Munggah	86
Gambar 4.3 Konsep 3M Madhep	86

Gambar 4.4 Skema Konsep 3M Madhep	87
Gambar 4.5 Rancangan Fleksibel.....	88
Gambar 4.6 Rancangan Variatif	89
Gambar 4.7 Rancangan Kejelasan Orientasi Ruang.....	89
Gambar 4.8 Rancangan Keanekaragaman Bentuk	90
Gambar 4.9 Hasil Rancangan Keanekaragaman Bentuk.....	90
Gambar 4.10 Rancangan Keanekaragaman Warna	92
Gambar 5.1 Rancangan Situasi.....	96
Gambar 5.2 Rancangan Site Plan	97
Gambar 5.3 Rancangan Denah	99
Gambar 5.4 Rancangan Tampak	101
Gambar 5.5 Rancangan Potongan	102
Gambar 5.6 Denah Tampak Potongan Parsial.....	104
Gambar 5.7 Sistem Struktur	105
Gambar 5.8 Sistem Air Bersih dan Air Kotor	106
Gambar 5.9 Sistem Kelistrikan.....	107
Gambar 5.10 Sistem Penanggulangan Kebakaran dan Evakuasi	108
Gambar 5.11 Sistem Transportasi Vertikal	109
Gambar 5.12 Detail Selubung Bangunan dan Arsitektural	110
Gambar 5.13 Detail Penyelesaian Interior.....	111
Gambar 5.14 Perspektif Eksterior	112
Gambar 5.15 Perspektif Interior	114
Gambar 5.17.1 Detail Arsitektural	115
Gambar 5.17.2 Detail fasad dan pergola	115
Gambar 5.16 Uji Desain Kriteria Edukatif Bersifat Pembelajaran	117
Gambar 5.17 Uji Desain Kriteria Edukatif Bersifat Fleksibel	118
Gambar 5.18 Uji Desain Kriteria Edukatif Variaif	120
Gambar 5.19 Uji Desain Kriteria Edukatif Kejelasan Ruang.....	121
Gambar 5.20 Uji Desain Kriteria Rekreatif Keanekaragaman Bentuk	122
Gambar 5.21 Uji Desain Kriteria Rekreatif Keanekaragaman Bentuk Massa	123
Gambar 5.22 Uji Desain Kriteria Rekreatif Keanekaragaman Material	124
Gambar 5.23 Uji Desain Kriteria Rekreatif Keanekaragaman Warna	126
Gambar 5.24 Uji Desain Kriteria Rekreatif Keanekaragaman Tekstur.....	127

Gambar 6.2.1 Denah Ruang Prefunction..... 130

PERANCANGAN PERPUSTAKAAN ANAK DI BANTARAN SUNGAI WINONGO NOTOPRAJAN, YOGYAKARTA

AHMAD HUSEIN PASARIBU

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Universitas Islam Indonesia

15512130@students.uui.ac.id

Abstrak

Permasalahan minat baca di Indonesia masih menjadi perhatian yang perlu dikhawatirkan. Menurut survey UNESCO, minat baca di Indonesia hanya sebesar 0,001%. Yogyakarta merupakan kota di Indonesia yang memiliki tingkat minat baca yang tinggi yaitu sekitar 0,045% dan angka itu termasuk rendah dibandingkan negara-negara lainnya. Rendahnya minat baca Indonesia, menurut Colin McElwee, Co-Founder Worldreader, salah satunya memang dipengaruhi oleh sulitnya akses terhadap buku.

Dusun Serangan, Desa Notoprajan, Kecamatan Ngampilan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan kawasan permukiman ramai penduduk. Padatnya bangunan dikawasan ini membuat kawasan ini minim dengan fasilitas-fasilitas umum seperti Ruang terbuka Hijau dan Taman Bermain Anak. Karena minim ruang untuk anak-anak bermain membuat anak-anak bermain di badan jalan sehingga itu membuat kemacetan di jalan dan juga itu membahayakan untuk nyawa mereka. Selain itu juga kondisi lingkungan dikawasan ini juga kurang baik terutama dibagian bantaran sungai Winongo karena terdapat bangunan yang melanggar aturan sepadan sungai dan kurang kesadaran masyarakat untuk menjaga kebersihan sungai.

Cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan diatas yaitu dengan merancang sebuah perpustakaan untuk meningkatkan jumlah minat baca di Indonesia. Karena lokasi perancangan memiliki permasalahan di fasilitas umum untuk anak-anak, maka perancangan perpustakaan anak dengan pendekatan edukatif dan rekreatif yang tepat untuk memecahkan permasalahan ini. Pendekatan edukatif dan rekreatif digunakan supaya perpustakaan anak ini dapat menjadi sarana belajar dan bermain yang menyenangkan.

Kata kunci : Sungai Winogo, Notoprajan, Perpustakaan Anak, Edukatif, Rekreatif

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Judul Proyek Akhir Sarjana

Perancangan Perpustakaan Anak di Bantaran Sungai Winongo Notoprajan, Yogyakarta.

1.2 Pengertian Judul

Untuk memahami pengertian judul “Perancangan Perpustakaan Anak di Bantaran Sungai Winongo Notoprajan, Yogyakarta.” maka perlu diuraikan masing-masing kata yang menyusun judul tersebut:

- a. Perancangan: Perancangan adalah usulan pokok yang mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik, melalui 3 proses: 1. Mengidentifikasi masalah-masalah, 2. Mengidentifikasi metoda untuk pemecahan masalah, dan 3. Pelaksanaan pemecahan masalah. Dengan kata lain adalah pemograman, penyusunan rancangan, dan pelaksanaan rancangan (Jhon Wade, 1997).
- b. Perpustakaan: Perpustakaan adalah kumpulan atau bangunan fisik sebagai tempat buku dikumpulkan dan disusun menurut sistem tertentu atau keperluan pemakai (Lasa, 2007:12).
- c. Perpustakaan Anak: adalah sebuah tempat koleksi dalam bangunan yang dipersembahkan seluruhnya untuk anak. Kebutuhan ruang yang diperhitungkan dengan menggunakan standar anak-anak untuk memenuhi kebutuhan, keamanan dan kenyamanan anak.

1.3 Premis Perancangan

Rendahnya tingkat literasi di Negara Indonesia yang disebabkan oleh kurangnya minat baca. Permasalahan minat baca di Indonesia memang menjadi perhatian yang perlu dikhawatirkan. Menurut survey UNESCO, minat baca di Indonesia hanya sebesar 0,001% yang berarti dari 1000 orang hanya 1 orang yang gemar membaca. Data lain yang sering muncul untuk menunjukkan parahnya jumlah minat baca di Indonesia, yaitu:

- a. Hasil Penelitian *Program for Internasional Students Assessment (PISA)* tahun 2015. Penelitian PISA menunjukkan rendahnya tingkat literasi Indonesia. Indonesia berada di urutan ke-62 dari 70 negara yang disurvei.
- b. *World Most Literate Nasional* yang mengumumkan pada maret 2016, poduk dari *Central Convennectiont Satte University (CCSU)*. Indonesia berada diurutan 60 dari 61 negara yang di survey. Peringkat ini muncul dari faktor indikator ukuran perpustakaan dan kemudahan akses yang dimiliki.

Daerah Istimewa Yogyakarta adalah salah satu kota di Indonesia yang memiliki tingkat minat baca yang tinggi yaitu, sekitar 0,045%. Meskipun angka tersebut termasuk tertinggi di Indonesia tetapi rendah dibandingkan negara-negara lainnya yang ada di dunia. Dengan fakta ini pihak BPAD Yogyakarta belum merasa puas dan tidak berhenti untuk menambah tingkat minat baca di daerah Yogyakarta. Selain itu pemerintah perlu menyediakan perpustakaan yang dikhususkan untuk anak-anak karena membangun minat baca harusnya dimulai dari usia dini. Hal ini dapat menjadi salah satu cara untuk membentuk kebiasaan membaca. Sehingga permasalahan rendahnya tingkat minat baca di Indonesia bisa berkurang.

Dukuh Serangan, Desa Notoprajan, Kecamatan Ngampilan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan kawasan pemukiman padat penduduk. Kondisi bangunan yang padat membuat dukuh ini sangat minim dengan fasilitas umum seperti Ruang Terbuka Hijau, Taman Bermain Anak dan fasilitas umum lainnya. Hal ini menyebabkan anak-anak di dukuh ini tidak memiliki lahan bermain, biasanya anak-anak bermain di tengah jalan dan itu memiliki dampak berbahaya bagi keselamatannya. Selain berbahaya aktifitas bermain dijalanan juga mengganggu aktifitas lalu lintas jalan dan menyebabkan kemacetan. Terlepas dari minimnya fasilitas umum. Dukuh Serangan juga memiliki permasalahan lingkungan yang perlu

diperbaiki yaitu lingkungan yang kotor dan tidak sehat terutama lingkungan yang ada disekitaran bantaran sungai Winongo. Hal ini terjadi karena kurangnya kesadaran masyarakat untuk menjaga kebersihan sungai dan terdapat beberapa bangunan yang melanggar peraturan sempadan sungai.

Fakta diatas didapat dari hasil survey dan wawancara penulis dengan beberapa warga Desa Notoprajan. Berdasarkan fakta diatas perancangan perpustakaan anak yang edukatif dan rekreatif muncul untuk merespon issue diatas. Dengan adanya perpustakaan ini warga dukuh Serangan dapat merasakan sebuah fasilitas umum yang dapat berfungsi sebagai sarana bermain dan belajar untuk masyarakat terutama untuk anak-anak dan remaja. Sehingga anak-anak tidak beraktifitas dijalanan lagi dan tidak mengganggu akses lalu lintas jalan.

Lokasi perancangan perpustakaan ini berada di kawasan bantaran Sungai Winongo. Hal ini bertujuan untuk menata kembali/menertibkan bangunan yang melanggar peraturan sempadan sungai. Sehingga adanya perpustakaan di bantaran sungai dapat menjadi tempat pengawasan/penjagaan kebersihan sungai dari orang-orang yang ingin membuang sampah sembarangan. Sehingga hal dapat meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan terutama di kawasan bantaran Sungai Winongo.

1.4 Latar Belakang

1.4.1 Issue Jumlah Minat Baca di Indonesia dan Yogyakarta

Indonesia merupakan sebuah Negara kepulauan dengan Kekayaan alam yang melimpah. Tetapi kekayaan alam yang melimpah di Indonesia tidak dapat dimanfaatkan dengan baik karena sumber daya manusia yang kurang mempunyai dibidangnya. Salah satu faktor penghambatnya adalah rendahnya tingkat literasi di Negara Indonesia yang disebabkan oleh kurangnya minat baca.

Permasalahan minat baca di Indonesia memang menjadi perhatian yang perlu dikhawatirkan. Menurut survey UNESCO, minat baca di Indonesia hanya sebesar 0,001% yang berarti dari 1000 orang hanya 1 orang yang gemar membaca. Data lain yang sering muncul untuk menunjukkan parahnya jumlah minat baca di Indonesia, yaitu:

- a. Hasil Penelitian *Program for Internasional Students Assessment* (PISA) yang dirilis oleh *Organisation for Economic Co-Operations and Development* (OECD) tahun 2015. Penelitian PISA menunjukkan rendahnya tingkat literasi Indonesia dibandingkan negara-negara di Dunia. Indonesia berada di urutan ke-62 dari 70 negara yang disurvei. Dalam penelitian ini didalam kategori “Performa Membaca” Indonesia berada diurutan ke-44.
- b. *World Most Literate Nasional* yang mengumumkan pada maret 2016, poduk dari *Central Convennectiont Satte University* (CCSU). Indonesia berada diurutan 60 dari 61 negara yang di survey. Peringkat ini muncul dari faktor indikator ukuran perpustakaan dan kemudahan akses yang dimiliki. Tidak hanya Indonesia beberapa negara yang berada di Asia dan Tepian Pasifik juga memiliki peringkat yang rendah.

Rendahnya minat baca Indonesia, menurut *Colin McElwee, Co-Founder Worldreader*, salah satunya memang dipengaruhi oleh sulitnya akses terhadap buku. Tak hanya itu Colin juga mengatakan bahwa gempuran inovasi di bidang teknologi membuat masyarakat terutama generasi muda/melinial lebih senang menatap layar Smartphone dibandingkan membaca buku.

Daerah Istimewa Yogyakarta adalah salah satu kota di Indonesia yang memiliki tingkat minat baca yang tinggi yaitu, sekitar 0,045%. Meskipun angka tersebut termasuk tertinggi di Indonesia tetapi rendah dibandingkan negara-negara lainnya yang ada di dunia. Dengan fakta ini pihak BPAD Yogyakarta belum merasa puas dan tidak berhenti untuk menambah tingkat minat baca di daerah Yogyakarta. Salah satu terobosan untuk meningkatkan jumlah minat baca di Yogyakarta adalah dengan menyediakan fasilitas perpustakaan keliling dan menyelenggarakan event-event yang dapat menumbuhkan tingkat minat baca masyarakat.

Selain itu pemerintah perlu menyediakan perpustakaan yang dikhususkan untuk anak-anak karena membangun minat baca harusnya dimulai dari usia dini. Hal ini dapat menjadi salah satu cara untuk membentuk kebiasaan membaca. Sehingga permasalahan rendahnya tingkat minat baca di Indonesia bisa berkurang.

1.4.2 Issue di Lokasi Perancangan



Gambar 1.1 Foto Keadaan Eksisting Kawasan
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019)

Jumlah Penduduk Kota Yogyakarta

Kecamatan	Penduduk		
	Laki-Laki	Perempuan	L+P
Tegalrejo	18.215	18.943	37.158
Jetis	13.167	13.950	27.117
Gondokusuman	20.614	21.908	42.522
Danurejan	10.434	10.840	21.274
Gendongtengen	9.711	10.165	19.876
Ngampilan	9.117	9.469	18.586
Wirobrajan	13.582	14.349	27.931
Mantrijeron	17.225	18.163	35.388
Kraton	10.680	11.255	21.935
Gondomanan	7.321	7.720	15.041
Pakualaman	5.166	5.611	10.777
Mergangsan	15.517	16.583	32.100
Umbulharjo	34.214	35.603	69.817
Kotagede	16.815	17.266	34.081
Jumlah	201.778	211.825	413.603

Jumlah Anak-Anak di Kecamatan Ngampilan

Usia	KEC. NGAMPILAN		
	Laki-Laki	Perempuan	L + P
<= 1 tahun	216	206	422
2 tahun	118	116	234
3 tahun	127	128	255
4 tahun	137	128	265
5 tahun	124	119	243
6 tahun	137	133	270
7 tahun	123	119	242
8 tahun	140	115	255
9 tahun	150	140	290
10 tahun	139	135	274
11 tahun	129	132	261
12 tahun	142	158	300
Jumlah	1682	1629	3311

Tabel 1.1 Tabel Data Jumlah Penduduk dan Anak-Anak
(sumber:<https://kependudukan.jogjaprovo.go.id/index.php>)

Dukuh Serangan, Desa Notoprajan, Kecamatan Ngampilan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan kawasan pemukiman padat penduduk. Dukuh ini terletak diantara: Sisi timur Terminal/Parkiran Ngabean dan Sisi barat Sungai Winongo. Kawasan ini berada ditengah kota Yogyakarta dan berdekatan dengan tempat-tempat wisata ini juga alasan mengapa dukuh ini padat penduduk.

Selain berdekatan dengan tempat wisata Dukuh Serangan ini juga di kelilingi dengan beberapa bangunan pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA/SMK dan Universitas Swasta. Kondisi bangunan yang padat membuat dukuh ini sangat minim

dengan fasilitas umum seperti Ruang Terbuka Hijau, Taman Bermain Anak dan fasilitas umum lainnya. Hal ini menyebabkan anak-anak di dukuh ini tidak memiliki lahan bermain, biasanya anak-anak bermain di tengah jalan dan itu memiliki dampak berbahaya bagi keselamatannya. Selain berbahaya aktifitas bermain dijalanan juga mengganggu aktifitas lalu lintas jalan dan menyebabkan kemacetan.

Terlepas dari minimnya fasilitas umum. Dukuh Serangan juga memiliki permasalahan lingkungan yang perlu diperbaiki yaitu lingkungan yang kotor dan tidak sehat terutama lingkungan yang ada disekitaran bantaran sungai Winongo. Hal ini terjadi karena kurangnya kesadaran masyarakat untuk menjaga kebersihan sungai dan terdapat beberapa bangunan yang melanggar peraturan sempadan sungai.



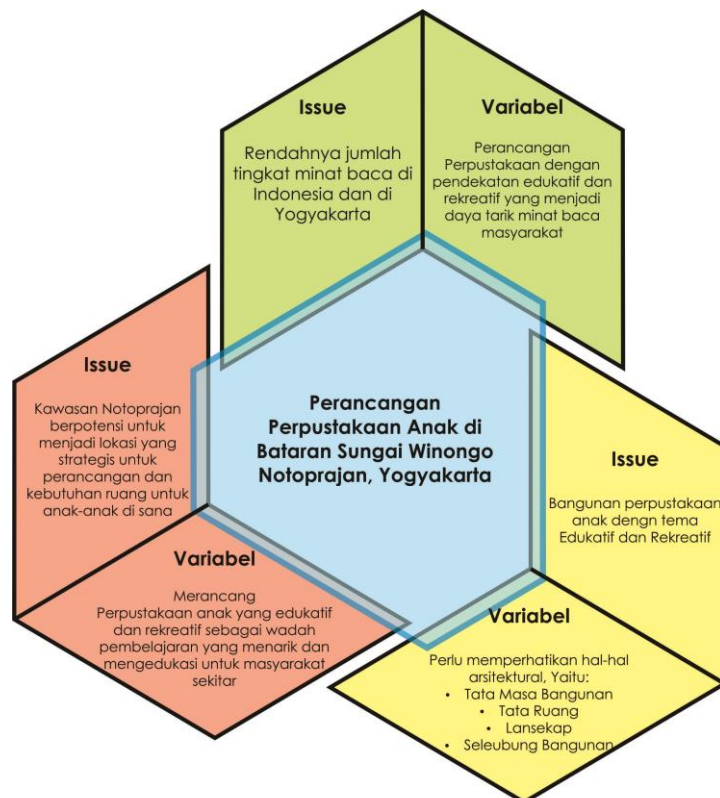
Gambar 1.2 Foto Keadaan Eksisting Kawasan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Fakta diatas didapat dari hasil survey dan wawancara penulis dengan beberapa warga Desa Notoprajan. Berdasarkan fakta diatas perancangan perpustakaan anak yang edukatif dan rekreatif muncul untuk merespon issue diatas. Dengan adanya perpustakaan ini warga dukuh Serangan dapat merasakan sebuah fasilitas umum yang dapat berfungsi sebagai sarana bermain dan belajar untuk masyarakat terutama untuk anak-anak dan remaja. Sehingga anak-anak tidak beraktifitas dijalanan lagi dan tidak mengganggu akses lalu lintas jalan.

Lokasi perancangan perpustakaan ini berada di kawasan bantaran Sungai Winongo. Hal ini bertujuan untuk menata kembali/menertibkan bangunan yang melanggar peraturan sempadan sungai. Sehingga adanya perpustakaan di bantaran sungai dapat menjadi tempat pengawasan/penjagaan kebersihan sungai dari orang-orang yang ingin membuang sampah sembarangan. Sehingga hal dapat meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menjaga kebersihan lingkungan terutama di kawasan bantaran Sungai Winongo.

1.5 Peta Variable Permasalahan

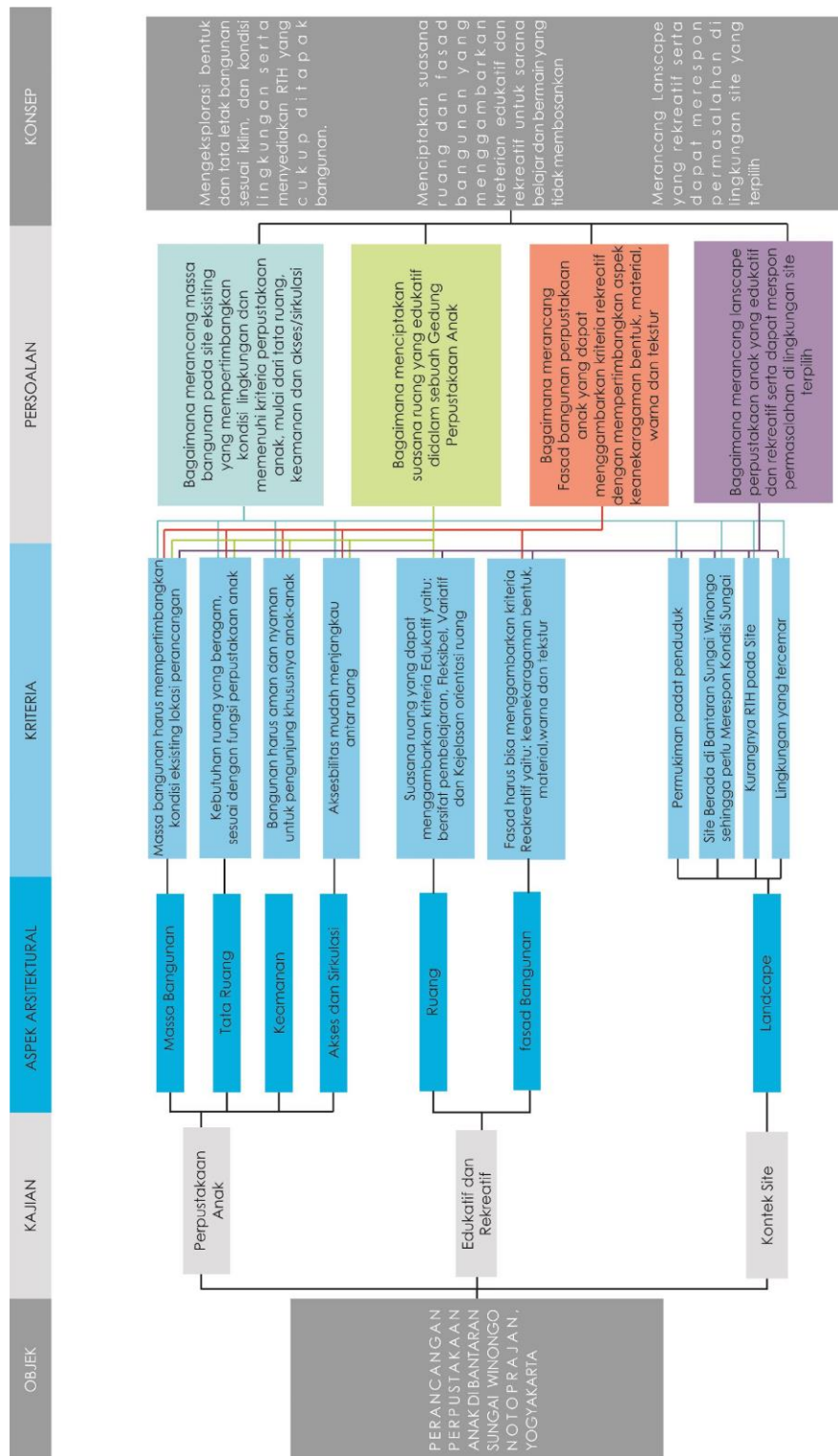
Berdasarkan issue permasalahan yang telah dipaparkan diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan gedung perpustakaan anak sangat tepat untuk menjawab issue permasalahan minat baca di Indonesia khususnya di Yogyakarta dan permasalahan pada lokasi perancangan. Dengan menerapkan fungsi edukatif dan rekreatif pada perpustakaan ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang menarik.



Gambar 1.3 Skema Issue Permasalahan Design

Sumber: Analisis Penulis 2019

1.6 Skema Konflik



Gambar 1.4 Peta Persoalan
 Sumber: Analisis Penulis, 2019

1.7 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari penjelasan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1.7.1 Rumusan Permasalahan

1. Bagaimana merancang sebuah gedung Perpustakaan Anak yang edukatif dan rekreatif ?
2. Bagaimana merancang sebuah gedung Perpustakaan Anak yang dapat mewadahi aktifitas bermain dan belajar anak-anak ?

1.8 Tujuan Pereancangan

Perancangan ini bertujuan:

1. Meningkatkan masalah rendahnya tingkat minat baca dan literasi anak-anak di Indonesia khususnya di Kota Yogyakarta.
2. Untuk memberikan fasilitas umum yang dapat digunakan masyarakat Kota Yogyakarta khususnya daerah Notoprajan sebagai tempat/sarana yang dapat mewadahi aktifitas belajar dan bermain anak-anak.
3. Untuk merancang sebuah perpustakaan anak dengan fungsi yang edukatif dan rekreatif di kawasan bantaran sungai Winogo.

1.9 Manfaat Perancangan

1.9.1 Bagi Masyarakat

1. Masyarakat dukuh Serangan dan sekitarnya mempunyai fasilitas umum Perpustakaan anak yang dapat digunakan sebagai sarana belajar dan bermain khususnya anak-anak.

1.9.2 Bagi Pemerintah

1. Membantu meningkatkan jumlah minat baca di Indonesia.
2. Membantu mengembangkan fasilitas umum yaitu perpustakaan anak.
3. Membantu mengembangkan potensi daerah khususnya Dukuh Serangan.

1.10 Sasaran Perancangan

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan perancangan. Perancangan ini diharapkan dapat memenuhi sasaran yang harus dipenuhi yaitu:

1. Mendesain sebuah perpustakaan anak yang edukatif dan rekreatif juga dapat menjadi sarana/fasilitas umum bagi masyarakat sekitar.

1.11 Metode Perancangan

Metode Perancangan menggunakan metode preseden sebagai alat untuk menganalisis preseden yang sudah ada untuk mendesain sebuah perpustakaan kampung sehingga menjadi sebuah desain yang baru. Metode desain terdiri dari beberapa tahapan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Pencarian Isu

Tahap ini adalah sebuah pencarian isu yang berkaitan dengan perancangan dan pengembangan lokasi perancangan dan perpustakaan anak.

2. Pendalaman Isu

Tahap ini merupakan pendalaman isu dengan kaitan tema perancangan perpustakaan anak dengan fungsi yang edukatif dan rekreatif.

3. Pengkajian Teori

Tahap ini mengkaji teori Tipologi, tema dan lokasi beserta kajian - kajian lainnya yang berkaitan . Tahap ini juga mulai menentukan Preseden bangunan yang dikaji serta metode dan variabel untuk menganalisis kajian Preseden. Pada Tahap ini analisis preseden yang menggunakan variabel - variabel yang telah ditentukan berupa bentuk dan tata massa bangunan, Lanskap, tata ruang, selubung/fasad bangunan, bukaan dan hirarki yang akan digunakan dalam mendesain perpustakaan anak.

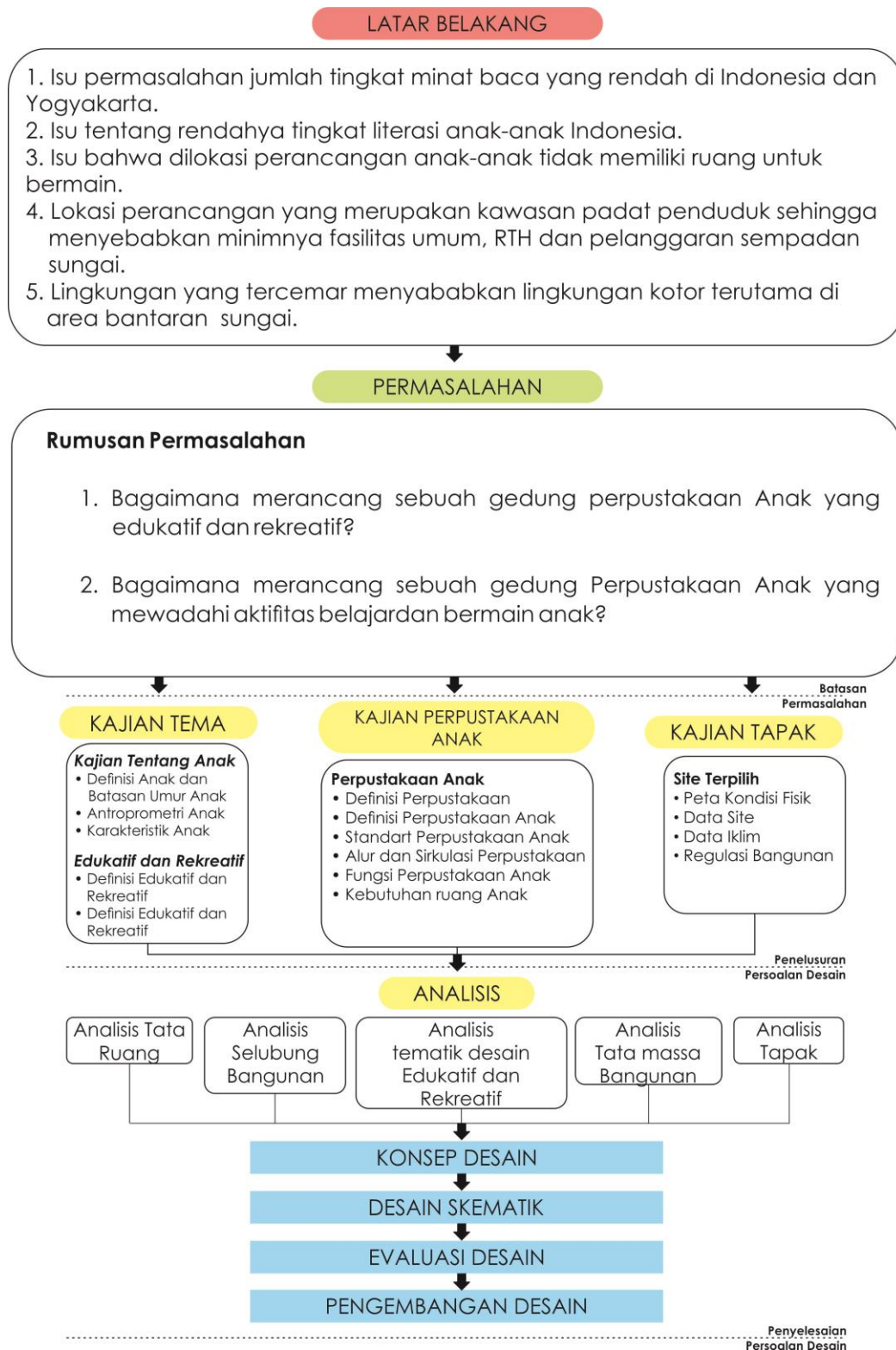
4. Desain

Tahap mendesain dengan memerhatikan variabel - variabel yang sudah ditemukan (dengan eksplorasi desain) dalam analisis preseden. Sehingga menjadi sebuah desain yang baru pada bangunan Perpustakaan anak dengan fungsi yang edukatif dan rekreatif.

5. Pengujian Desain

Tahap Pengujian desain dilakukan dengan membuktikan pada desain hal - hal yang berkaitan dengan Karakteristik anak dan Kriteria edukatif dan rekreatif sehingga Perpustakaan anak yang di desain sesuai dengan kriteria-kriteria yang ada.

1.12 Penelusuran Masalah Desain



Gambar 1.5 Kerangka Berfikir
Sumber: Analisis Penulis, 2019

1.13 Originalitas Tema

Penulis memastikan bahwa karya yang ditulis berbeda dengan karya-karya yang telah ada sebelumnya. Berikut ini adalah beberapa karya yang memiliki tema yang sama dan menjadi bahan rujukan bagi penulis:

a. Perpustakaan Anak di Yogyakarta

(Transformasi Pergerakan Pemain Ular Tangga pada Pola Penataan Ruang)

Oleh : Fatma Dwi Ernawati

Pembahasan : Merancang Perpustakaan Anak dengan menerapkan transformasi pergerakan pemain ular tangga pada pola penataan ruang.

Persamaan : Merancang sebuah Gedung Perpustakaan Anak yang berlokasi di Yogyakarta.

Perbedaan : Merancang Perpustakaan Anak di Bantaran Sungai Winongo.

b. Rumah Baca Anak Di Kotagede

Oleh : Vidya Puspita

Pembahasan : Mendesain Rumah Baca anak untuk meningkatkan minat baca anak setelah gempa.

Persamaan : Mendesain sarana belajar anak untuk meningkatkan minat baca.

Perbedaan : Mendesain Perpustakaan anak yang Edukatif dan Rekreatif.

c. Perpustakaan Nasional Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta

(Penekanan pada Suasana yang Informatif, Edukatif dan Rekreatif)

Oleh : Aendi

Pembahasan : Menciptakan suasana Informatif, Edukatif dan Rekreatif yang berasal dari alam

Persamaan : Menciptakan suasana Edukatif dan Rekreatif di Gedung Perpustakaan

Perbedaan : Penulis mendesain perpustakaan anak yang Edukatif dan Rekreatif.

d. Perpustakaan Anak

(Sebagai Sarana Pendukung Tumbuh Kembang Anak di Yogyakarta)

Oleh : Rohana Veramyta

Pembahasan : Merancang perpustakaan anak sebagai sarana tumbuh kembang anak dengan menciptakan suasana *kondusif* dan *imajinatif*.

Persamaan : Merancang bangunan perpustakaan Anak dengan mengkaji karakteristik anak-anak sebagai pertimbangan desain.

Perbedaan : Perpustakaan anak berada di bantaran sungai dan sebagai sarana bermain juga belajar.

e. Galeri dan Pusat Pelatihan Gerabah di Kasongan, Yogyakarta

(Pendekatan Edukatif dan Rekreatif sebagai Faktor Penentu Perancangan)

Oleh : Tiya Suryadi Putri

Pembahasan : menciptakan Galeri Pelatihan gerabah sebagai sarana promosi gerabah di Kosongan.

Persamaan : Pendekatan Edukatif dan Rekreatif sebagai penentu perancangan.

Perbedaan : Perancangan perpustakaan Anak di Bantaran Sungai Winongo.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Perpustakaan

2.1.1 Definisi Perpustakaan

Perpustakaan adalah sebuah ruang, bagian sebuah gedung, ataupun gedung itu sendiri yang digunakan untuk menyimpan buku dan terbitan lainnya yang biasanya disimpan menurut tata susunan tertentu untuk digunakan pembaca, bukan untuk dijual. Secara etimologis istilah perpustakaan berasal dari kata dasar “pustaka” yang berarti buku, Kitab. Dalam bahasa asing dikenal dengan istilah library (Inggris), liber atau libin (Latin), bebliotheek (Belanda), bebliothek (Jerman), bibilothèque (Perancis), biblioteca (Spanyol dan Biblia (Yunani). Istilah pustaka ini kemudian ditambah awalan “per” dan akhiran “an” menjadi perpustakaan.

Perpustakaan mengandung arti sebagai tempat, gedung yang disediakan untuk pemeliharaan, penggunaan, dsb. Dan perpustakaan juga merupakan koleksi buku, majalah dan bahan perpustakaan lainnya yang disimpan untuk dibaca, dipelajari dan dibicarakan. Dari kata dasar itu kemudian timbul istilah-istilah turunan seperti: bahan pustaka, pustakawan, kepustakaan dan ilmu pengetahuan. Ada beberapa definisi menurut para ahli, Yaitu:

- a. Menurut Darmono Perpustakaan merupakan salah satu unit kerja yang berupa tempat untuk mengumpulkan, menyimpan, mengelola dan mengatur koleksi bahan pustaka secara sistematis untuk digunakan oleh pemakai sebagai sumber informasi sekaligus sebagai sarana belajar yang menyenangkan.
- b. Menurut P. Sumardji Perpustakaan adalah koleksi yang terdiri dari bahan-bahan tertulis, tercetak maupun grafis lainnya seperti film, slide, piringan hitam, tape, dalam ruangan atau gedung yang diatur dan diorganisasikan dengan sistem tertentu agar dapat digunakan untuk keperluan studi, penelitian, pembacaan dan lain sebagainya.

2.1.2 Peran dan Fungsi Perpustakaan

Fungsi Perpustakaan berdasarkan Undang-Undang No.43 tahun 2007 tentang Perpustakaan: Perpustakaan berfungsi sebagai wahana pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi, dan rekreasi untuk meningkatkan kecerdasan dan keberdayaan bangsa. Pada umumnya perpustakaan memiliki fungsi yaitu:

- 1) Fungsi penyimpanan, bertugas menyimpan koleksi (informasi).
- 2) Fungsi informasi, perpustakaan berfungsi menyediakan berbagai informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat.
- 3) Fungsi pendidikan, perpustakaan menjadi tempat dan sarana untuk belajar baik di lingkungan formal maupun non formal.
- 4) Fungsi rekreasi, masyarakat dapat menikmati rekreasi kultural dengan membaca dan mengakses berbagai sumber informasi hiburan, antara lain: novel, ensiklopedi, cerita dongeng, dan lain sebagainya.
- 5) Fungsi kultural, perpustakaan berfungsi untuk menyimpan dan melestarikan hasil kebudayaan masyarakat, seperti: benda-benda kuno, hasil kesenian, dan lain sebagainya.

2.1.3 Jenis-Jenis Perpustakaan

Menurut Sutarno NS (2006: 37), adapun jenis-jenis perpustakaan kompatibel, yaitu sebagai berikut:

1.) Perpustakaan Nasional RI

Perpustakaan Nasional berkedudukan di Jakarta yang memiliki ruang lingkup dan ruang lingkup Nasional dan salah satu Lembaga Pemerintah Non Departemen yang bertanggung jawab kepada Presiden.

2.) Badan Perpustakaan Daerah

Badan perpustakaan daerah atau lembaga lain yang berkedudukan di setiap provinsi di Indonesia yang mengelola perpustakaan.

3.) Perpustakaan Umum

Perpustakaan umum adalah perpustakaan yang menjadi lembaga pendidikan bagi masyarakat umum.

4.) Perpustakaan Perguruan Tinggi

Perpustakaan yang berada di Perguruan Tinggi, baik Universitas, Akademi, Sekolah Tinggi, maupun Institut. Fungsi perpustakaan ini adalah untuk mengaktifkan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang memuat pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

5.) Perpustakaan Sekolah

Perpustakaan sekolah berada di sekolah, mengelola sekolah, dan mengerjakan kegiatan belajar mengajar, penelitian sederhana, menyediakan bahan bacaan, dan tempat rekreasi.

6.) Perpustakaan Khusus

Perpustakaan khusus pada lembaga pemerintahan dan swasta. Perpustakaan tersebut dimiliki sebagai sumber informasi dan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan penyelenggaraan perusahaannya.

7.) Perpustakaan Lembaga Keagamaan

Perpustakaan ini dikelola dan dikelola oleh lembaga keagamaan.

8.) Perpustakaan Internasional

Perpustakaan Internasional Merupakan perpustakaan internasional yang memiliki koleksi yang mewakili negara atau negara yang berafiliasi pada lembaga dunia tersebut. Perpustakaan ini dikelola dan dikelola lembaga internasional.

9.) Perpustakaan Kantor Perwakilan Negara Asing

Perpustakaan ini dimiliki dan diselenggarakan oleh lembaga perwakilan Negara masing-masing.

10.) Perpustakaan Pribadi/Keluarga

Perpustakaan yang dikelola dan dikelola oleh perorangan atau orang tertentu bersama anggota.

11.) Perpustakaan Digital

Perpustakaan digital adalah perpustakaan yang merupakan pengembangan dalam sistem pengelolaan dan layanan perpustakaan.

2.1.4 Definisi Perpustakaan Anak

Perpustakaan anak adalah sebuah tempat koleksi dalam bangunan yang dipersembahkan seluruhnya untuk anak. Kebutuhan ruang yang diperhitungkan dengan menggunakan standar anak-anak untuk memenuhi kebutuhan, keamanan dan kenyamanan anak. Perpustakaan anak ini berfungsi sebagai tempat untuk mengisi waktu luang, kegiatan-kegiatan yang menarik seperti menonton film yang dapat mendidik dan kegiatan belajar-mengajar untuk mencapai tujuan mengembangkan karakter, wawasan pendidikan, kreativitas, penelitian, maupun kegiatan membaca buku-buku yang bersifat rekreatif (buku-buku hiburan).

2.1.5 Tujuan Perpustakaan Anak

Perpustakaan anak diadakan dengan tujuan untuk menjaring pembaca sebanyak-banyaknya, dari usia dini agar mengenal dan akrab dengan perpustakaan. Tujuan diselenggarakannya perpustakaan anak, antara lain:

- 1.) Mengembangkan dan memelihara kesenangan membaca dan membuatnya sebagai hobi dengan menyediakan koleksi berbagai bentuk bahan pustaka dan menyajikannya secara menarik.
- 2.) Membantu anak untuk mengembangkan kecakapannya dan menambah pengetahuan sosial.
- 3.) Berfungsi sebagai kegiatan sosial dalam masyarakat untuk menyejahterakan anak-anak.
- 4.) Anak-anak dapat menggunakan semua sumber yang ada di perpustakaan untuk menunjang belajar.

2.1.6 Jenis Layanan pada Perpustakaan Anak

Koleksi bahan pustaka bagi anak berbeda dengan koleksi yang ditujukan untuk orang dewasa. Menurut para pakar pendidikan, perpustakaan anak perlu menyediakan buku, majalah, surat kabar, gambar, rekaman, film strip, dan mainan. Bahan pustaka secara audio visual membantu anak memperkaya pengetahuan tentang apresiasi musik dan seni lainnya serta kebudayaan. Selain koleksi, perpustakaan juga menyediakan layanan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Layanan yang disediakan bagi anak-anak antara lain dapat berupa:

a.) Layanan Membaca

Perpustakaan menyediakan bahan-bahan bacaan untuk anak-anak balita sampai anak usia 12 tahun dengan koleksi yang berbeda sesuai dengan tingkatan umur. Dengan demikian mereka diarahkan untuk dapat mengembangkan imajinasi, meningkatkan minat baca, dan rekreasi yang mendidik.

b.) Bimbingan Membaca

Layanan ini diperlukan bagi anak-anak yang membutuhkan bacaan khusus namun sulit untuk mendapatkannya. Pada tahap awal anak-anak diperkenalkan dengan buku bergambar tanpa teks, selanjutnya buku dengan teks sederhana, dan buku dengan teks yang lebih kompleks.

c.) Layanan Rujukan Anak

Anak-anak dilatih untuk mengenal bahan pustaka referensi dan tata cara penggunaannya. Koleksi bahan pustaka harus lengkap, meliputi kamus, ensiklopedia, majalah, atlas, dan lain sebagainya. Ruang baca yang ada dapat digunakan untuk belajar ataupun mengerjakan tugas sekolah dengan memanfaatkan bahan rujukan yang tersedia. Dimungkinkan bagi anak untuk membaca di luar dan tidak harus duduk di kursi. Anak-anak mendapat bimbingan dari pustakawan dalam mencari bahan rujukan.

d.) Acara Mendongeng

Mendongeng merupakan salah satu kegiatan yang digemari oleh anak-anak. Waktu mendongeng dapat dilakukan pada hari-hari kunjungan anak lebih besar dari biasanya, yaitu pada saat libur sekolah. Pengelola perpustakaan dapat bekerja sama dengan guru ataupun orang tua untuk mengisi acara tersebut. Penyediaan alat peraga, iringan musik, dan dialog sangat penting untuk menunjang acara tersebut. Di waktu lain dapat diadakan acara mendongeng yang dilakukan oleh anak-anak sendiri. Pada saat itulah anak-anak dapat berbagi pengalaman dan mengekspresikan diri sesuai dengan kemauan mereka.

e.) Pertunjukan Film

Untuk penyelenggaraan pertunjukan film, perpustakaan dapat bekerja sama dengan pihak lain yang menyediakan koleksi film. Ada tempat khusus yang disediakan untuk kegiatan tersebut. Pertunjukan film untuk anak-anak dapat berupa film dokumenter tentang flora, fauna, kebudayaan dari berbagai daerah maupun bangsa, penemuan ilmiah angkasa luar, film dari cerita sastra dan musik, dan lain sebagainya sehingga dapat membangkitkan imajinasi pada anak. Untuk anak yang masih berusia balita dapat diperkenalkan film animasi. Setelah pertunjukan tersebut dapat dibuka kesempatan berdiskusi untuk melatih anak belajar menyampaikan pendapat dan berkomunikasi dengan orang lain.

f.) Permainan Yang Bersifat Menghibur

Aneka alat permainan yang menunjang perkembangan fisik disediakan untuk anak-anak seperti papan luncur, jungkat-jungkit, dan alat permainan edukatif lainnya tetapi dalam jumlah yang tidak banyak sehingga kegiatan tetap terfokus pada perpustakaan.

2.1.7 Prinsip-Prinsip Arsitektur Pada Gedung Perpustakaan

Gedung/ruang perpustakaan perlu ditata sesuai kebutuhan dengan tetap mengindahkan prinsip-prinsip arsitektur. Penataan ini dimaksudkan untuk:

- a.) Memperoleh efektivitas kegiatan dan efisiensi waktu, tenaga, dan anggaran.
- b.) Menciptakan lingkungan yang nyaman suara, nyaman cahaya, nyaman udara, dan nyaman warna.
- c.) Meningkatkan kualitas pelayanan.
- d.) Meningkatkan kinerja petugas perpustakaan.

Ruang perpustakaan akan nyaman bagi pemakai dan petugas apabila ditata dengan memperhatikan fungsi, keindahan, dan keharmonisan ruang. Dengan penataan yang baik akan memberikan kepuasan fisik dan psikis bagi penghuninya.

2.1.8 Azas-azas Tata Ruang

Di samping itu juga perlu diperhatikan asas-asas tata ruang, yakni asas jarak, asas rangkaian kerja, dan asas pemanfaatan.

- a.) Asas jarak, yaitu suatu susunan tata ruang yang memungkinkan proses penyelesaian pekerjaan dengan menempuh jarak yang paling pendek.
- b.) Asas rangkaian kerja, yakni suatu tata ruang yang menempatkan tenaga dan alat-alat dalam suatu rangkaian yang sejalan dengan urutan penyelesaian pekerjaan yang bersangkutan.
- c.) Asas pemanfaatan, yakni tata susunan ruang yang mempergunakan sepenuhnya ruang yang ada.

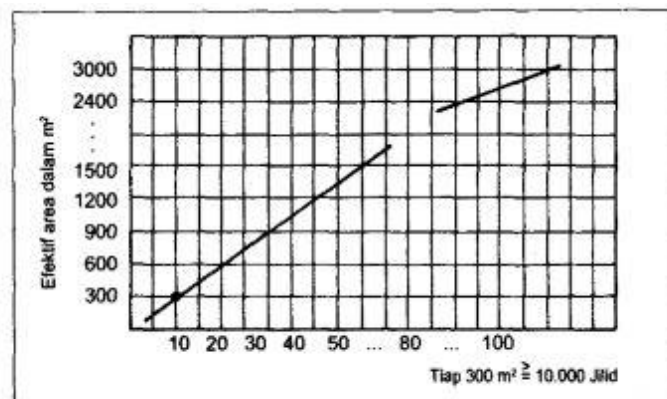
2.1.9 Tata Ruang Perpustakaan

Menurut Buku Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2 Perpustakaan tidak mempunyai tugas mengoleksi buku-buku dari berbagai disiplin ilmu maupun fungsi sebagai kearsipan. Akan tetapi Perpustakaan berfungsi memberikan pelayanan bagi siapa saja dari anak-anak sampai orang dewasa. Sebagai tempat yang memberikan jasa pelayanan sekaligus tempat berkomunikasi bagi semua kalangan masyarakat,

Perpustakaan melayani peminjaman koleksinya baik secara tradisional maupun menggunakan katalog.



① Skema fungsi Perpustakaan Umum golongan menengah.



② Skema kebutuhan tempat Perpustakaan Negara yang tergantung pada jumlah koleksi

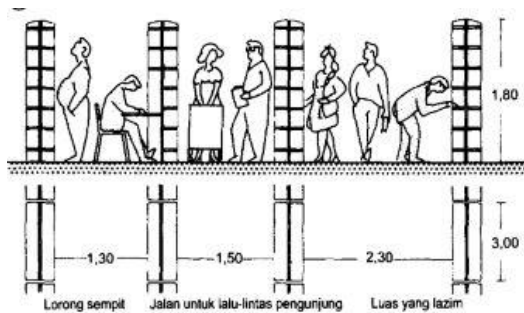
Gambar 2.1 Skema Fungsi dan Kebutuhan Tempat Perpustakaan

Sumber: Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2

Disamping itu didalam Perpustakaan juga terdapat pelayanan informasi, kafetaria, ruang audio, ruang santai, ruang pertunjukan, dan ruang baca/kerja individu maupun kelompok. Yang tergolong didalamnya adalah Perpustakaan Musik, benda-benda seni dan perpustakaan keliling. Koleksi di dalam Perpustakaan yang biasanya bisa dipinjamkan antara lain berupa buku, koran, majalah, brosur, alat peraga, dan permainan atau media dalam bentuk perangkat lunak, seperti: CD, Video, PC-Software. Ruang-ruang di dalam Perpustakaan di tata sedemikian rupa.

Hal ini dilakukan dengan cara membuat tangga berjalan antara satu kelompok dengan kelompok lain:

- a) Luas tempat koleksi tentu tergantung pada jumlah koleksi yang ada, yang jelas tiap 2 jenis media bisa ditempatkan pada satu rak atau tempat.

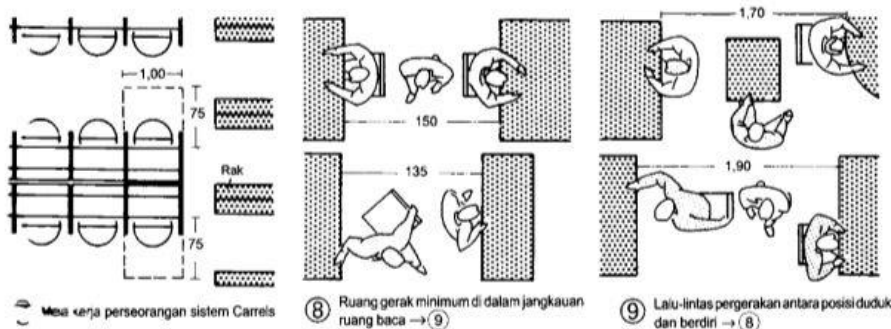


③ Jarak-jarak minimal untuk lorong/jalan.

Gambar 2.2 Standar Luas Tempat Koleksi pada Perpustakaan

Sumber: Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2

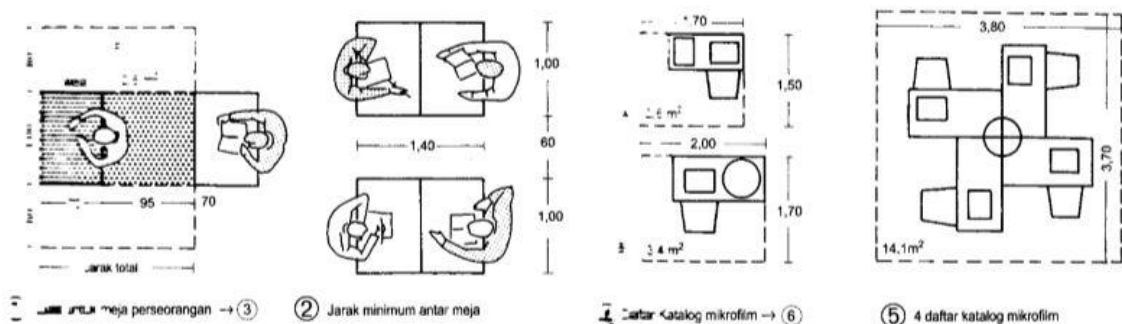
- b) Luas minimal 300 m² untuk setiap 10.000 jilid media/koleksi.

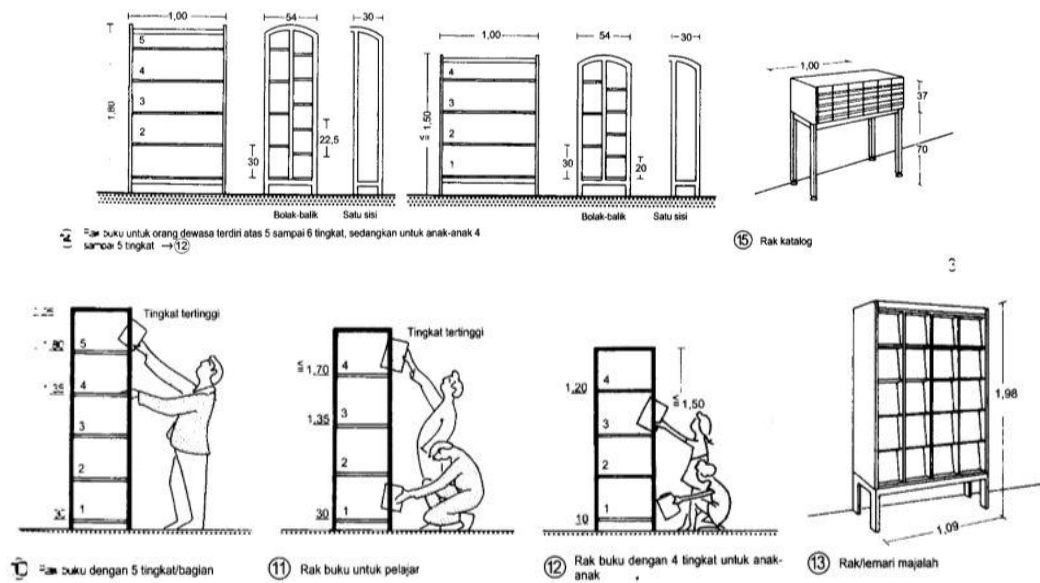


Gambar 2.3 Standar Luas Minimal Tempat Media/Koleksi pada Perpustakaan

Sumber: Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2

- c) Hubungan antar ruangan sebaiknya berbentuk segi empat sehingga dapat berfungsi dengan baik, fleksibel, perluasannya secara horisontal sehingga mudah untuk keluar masuk pengunjung, media dan lain-lain.





Gambar 2.4 Standar Layout Furniture pada Perpustakaan

Sumber: Data Arsitek Edisi 33 Jilid 2

- d) Setiap rak terdiri dari 5 atau 6 bidang yang disusun ke atas. Tinggi rak maksimal 1,80 m. Untuk satu bidang rak bisa memuat 30 jilid bahan bacaan, 33 jilid bacaan ringan atau 35 bacaan anak-anak. Lorong rak maksimal 3 m. Begitu juga dengan relung untuk mengangkut koleksi yang menggunakan kereta dorong dengan ukuran 92/99/50 cm. Pada perpustakaan besar digunakan lift untuk mengantar bahan bacaan/bukan. Untuk lantai atas Perpustakaan, dihitung dengan penerimaan beban dari 5 KN/meter persegi. Bidang yang dapat dicapai oleh tangan dengan banyak rak menuntut suatu kemampuan penahan langit-langit rak dari 7,5 KN/m². Peletakan yang campuran (rak putar) antara 12,5-15 KN/m².

Dalam merancang program ruang suatu pendidikan tinggi, maka 10-15% dari seluruh luas ruangan perkuliahan masing-masing akan diperlukan untuk menampung kegiatan yang berhubungan dengan kelengkapan sarana membaca dan kepastakaan ilmu pengetahuan yang memadai.

Pola kegiatan yang pada umumnya perlu dilakukan oleh ketiga unsur utama: perangkat lunak dan keras bahan pustaka, para pengguna/pembaca maupun kesatuan karyawan yang mengelola perpustakaan dapat berbeda-beda tergantung

pada kebijakan organisasi. Walaupun mungkin terletak pada dinding luar, sedapat mungkin ruangan ditata sedemikian rupa sehingga tidak langsung terkena pantulan sinar matahari, untuk menghindari kebisingan maka peletakan yang tidak langsung di dekat jalan raya lalu-lintas yang ramai akan lebih menguntungkan.

Ruangan kerja sebaiknya dilindungi dengan memasang layar pemantul cahaya matahari langsung. Kebutuhan jenis areal kerja disesuaikan dengan fungsi yang berbeda, hal tersebut berarti perancangan pengadaan ruang yang memenuhi untuk keperluan bekerja seorang diri, berdua, dan berkelompok yang masing-masing dapat dikunci. Baik ruang kerja untuk perseorangan ataupun kelompok harus kedap suara. 15% dari areal ruangan kerja harus dirancang sebagai ruangan kerja yang dapat dikembangkan. Perpustakaan Ilmu Pengetahuan adalah suatu kesatuan ruangan yang senantiasa beda dalam keadaan paling memungkinkan untuk dapat dikembangkan dengan fleksibilitas perlengkapan yang telah dirancang untuk itu. Misalnya dinding dirancang tidak memikul sehingga dapat diubah sesuai kebutuhan yang timbul.

Dari sini dikembangkan sistem moduler dengan konstruksi grid, sehingga tidak perlu dikhawatirkan bilamana terdapat perbedaan pembebanan karena pemasangan rak-rak menerus yang lebih tinggi di atas plat lantai dengan kemampuan daya pikul tertentu. Perluasan secara vertikal atau horisontal harus sudah diperhitungkan dalam program perancangan gedung perpustakaan. Dengan demikian maka penanganan buku ("Lalu-lintas Buku"), dan arus para pengguna ("Lalu-lintas Pengguna") tidak saling bertabrakan dalam ruang pada permukaan lantai yang sama. Pengadaan untuk perlengkapan transportasi dan Energi (sirkulasi udara, pengaturan suhu dan pencahayaan) lebih dahulu ditata secara teratur. Yang lebih menguntungkan adalah pengguna kerangka bangunan kompak yang lain, misalnya 7,20 x 7,20 m dengan ketinggian bebas lantai ringan 3m. Kebutuhan daya pikul beban disesuaikan dengan tiap-tiap penggunaan yang berbeda, berkisar dari 7,5 - 10 kN/m.

Untuk pemanfaatan lift khusus (penggunaan kursi roda) maka tempat masuk harus dilengkapi dengan ramp yang landai. Perancangan pintu-pintu bagi para penderita cacat harus dikembangkan secara khusus. Jalur pejalan kaki diusahakan bebas dari persilangan. Lalu-lintas dari para pegawai administrasi perpustakaan dan

jalur bagi para pengguna/pembaca sebaiknya terpisah. Transportasi/pengangkutan buku diatasi dengan pemanfaatan lift (untuk itu diperlukan ukuran dari kereta buku yang biasa digunakan) Dengan atau tanpa transportasi penumpang terjadi pada waktu yang bersamaan. Untuk peralatan dan lift barang perlu dibuat perencanaannya.

2.1.10 Kebutuhan Ruang

Perpustakaan Menurut Soejono Trimo (1992), pelayanan perpustakaan yang baik ditentukan oleh tiga faktor, yaitu fasilitas dan kelengkapan gedung atau ruang perpustakaan (5%), koleksi bahan yang ada (20%), dan petugas perpustakaan (75%). Walaupun ruang perpustakaan mendapat presentase yang sedikit dalam menentukan kenyamanan pelayanan perpustakaan tetapi faktor ini perlu mendapat perhatian yang lebih dari petugas perpustakaan.

Kebutuhan ruangan perpustakaan dapat dilihat dari kegiatan yang diadakan. Semakin banyak kegiatan perpustakaan maka ruangan yang diperlukan tentunya lebih banyak pula. Penempatan ruangan disesuaikan dan dikaitkan dengan kegiatan sehingga sirkulasi lalu lintas bahan pustaka dan pengunjung dalam perpustakaan tidak terganggu. Ruang-ruang yang ada pada perpustakaan adalah:

- 1.) Ruang untuk kegiatan administrasi, meliputi:
 - a.) Ruang kerja kepala
 - b.) Ruang kerja staf administrasi
 - c.) Ruang tamu/ istirahat
 - d.) Ruang pertemuan/ serbaguna
- 2.) Ruang untuk kegiatan perpustakaan, meliputi:
 - a.) Ruang kerja akuisi
 - b.) Ruang koleksi
 - c.) Ruang kerja pengolahan
 - d.) Ruang deposit daerah dan bibliografi
 - e.) Ruang pelayanan, terbagi atas:
 - Ruang pelayanan sirkulasi dan ruang baca
 - Ruang pelayanan anak-anak dan ruang baca
 - Ruang pelayanan referensi dan ruang baca

- Ruang pelayanan bimbingan khusus
- Ruang koleksi umum
- Ruang majalah dan surat kabar
- Ruang audio visual
- Ruang khusus
- Ruang koleksi perpustakaan keliling

Kegiatan dan ruangan tersebut akan menentukan tata letak/ lay out perpustakaan. Pengaturan ruang perpustakaan tergantung pada sejauh mana fungsi perpustakaan dapat dilaksanakan.

2.1.11 Kajian Kebutuhan Ruang

Menurut Pedoman Penyelenggaraan Perpustakaan Umum Gedung untuk Perpustakaan Umum Daerah memiliki standar luasan bangunan sekurang-kurangnya 200 m² dengan luasan tanah sekitar 2000 m². Dengan Kebutuhan Ruang yang di perlukan:

1. Ruangan untuk bahan pustaka berkapasitas sekurang-kurangnya 20.000 eksemplar bahan pustaka biasa dengan ruangan untuk membaca (ruang baca dengan Kapasitas tempat duduk untuk 30 orang.
2. Ruang Koleksi bahan pustaka berkapasitas sekurang-kurangnya 10.000 eksemplar bahan pustaka biasa dengan ruang baca untuk remaja dengan kapasitas tempat duduk 30 orang.
3. Ruang koleksi bahan pustaka berkapasitas sekurang-kurangnya 10.000 eksemplar bahan pustaka biasa dengan ruang baca untuk anak-anak dengan kapasitas 20 orang anak.
4. Ruang koleksi bahan pustaka rujukan (referensi) dengan ruang bacanya dengan kapasitas sekurang-kurangnya 20 orang pembaca.
5. Ruang koleksi majalah dan surat kabar dengan ruang bacanya yang berkapasitas pembaca untuk 20 orang.
6. Ruang koleksi pandang-dengar (PD) dengan ruang bacanya yang berkapasitas pembaca sekitar 20 orang.
7. Ruang kerja pengolahan baham pustaka.
8. Ruang kerja Pengembangan koleksi.

9. Ruang kerja Tata Usaha.
10. Ruang kerja Kepala Perpustakaan.
11. Ruang pelayanan, lemari katalog dan lemari titipan tas.
12. Lobi dan ruang pameran.
13. Ruang pertemuan dengan kapasitas sekitar 100 orang.
14. Gudang.
15. Kamar kecil/WC secukupnya.
16. Lapangan parkir dengan kapasitas sekurang-kurangnya untuk 20 buah mobil.
17. Garasi khusus untuk 4 s.d 8 mobil keliling.
18. Halaman dengan lingkungan yang hijau-tanaman.

2.2 Tinjauan Terhadap Anak

2.2.1 Pengertian dan Batasan Umur Anak

Berdasarkan konvensi hak-hak anak yang disetujui oleh Majelis Umum Perserikatan Bangsa pada tanggal 20 November 1989, Bagian 1 Pasal 1, yang dimaksud Anak adalah setiap orang yang berusia 18 tahun, kecuali berdasarkan undang-undang yang berlaku bagi anak ditentukan bahwa usia dewasa dicapai lebih awal.

Dan Pengertian anak menurut Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, Pasal 1 ayat 1 adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun, termasuk anak yang masih didalam kandungan. Jadi batasan usia anak menurut Undang-Undang yang berlaku di Indonesia adalah anak sejak didalam kandungan (sebelum dilahirkan) hingga 18 tahun kurang 1 hari.

2.2.2 Pembagian Kelompok Umur Anak

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 tentang standar Pendidikan Anak Usia Dini, pembagian kelompok usia anak, sebagai berikut:

- a. Tahap usia 0-<2 tahun terdiri dari kelompok usia:
 - a. <3 bulan
 - b. 3-<6 bulan

- c. 6-<9 bulan
 - d. 9-< 12 bulan
 - e. 12-<18 bulan
 - f. 18-<24 bulan
3. Tahap 2-<4 tahun, terdiri dari kelompok usia:
- a. 2-<3 tahun
 - b. 3-<4 tahun
4. Tahap usia 4-<6 tahun, terdiri dari kelompok usia:
- a. 4-<5 tahun
 - b. 5-<6 tahun

Sedangkan pembagian kelompok umur anak yang dipakai dalam program kesehatan di Kementerian Kesehatan Republik Indonesia adalah, sebagai berikut:

- a. Bayi: Umur 0-<1 tahun
- b. Balita: Umur 0-<5 tahun
- c. Anak Balita: Umur 1-<5 tahun
- d. Anak Pra Sekolah: Umur 5-<6 tahun
- e. Anak Remaja: Umur 10-<13 tahun
- f. Anak Usia Sekolah: Umur 6-<18 tahun

2.2.3 Pertumbuhan dan Perkembangan Anak

Pertumbuhan berkaitan dengan perubahan kuantitatif yaitu peningkatan ukuran dan struktur. Anak tidak saja menjadi besar secara fisik, tapi ukuran dan struktur organ dalam tubuh dan otak meningkat. Hal ini mengakibatkan ada pertumbuhan otak, anak tersebut memiliki kemampuan yang lebih besar untuk belajar, mengingat dan berpikir.

Perkembangan berkaitan dengan perubahan kualitatif dan kuantitatif, yaitu perubahan-perubahan psikofisis yang merupakan hasil dari proses pematangan fungsi-fungsi yang bersifat psikis dan fisik pada diri anak secara berkelanjutan, yang ditunjang oleh faktor keturunan dan faktor lingkungan melalui proses maturation dan proses learning. Maturation berarti suatu proses penyempurnakan, pematangan dari unsur-unsur atau alat-alat tubuh yang terjadi secara alami. Proses

learning merupakan proses belajar, melalui pengalaman pada jangka waktu tertentu untuk menuju kedewasaan.

Anak-anak yang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan memiliki rasa keingintahuan yang besar terhadap lingkungan sekitar. Hal ini ditandai dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan mereka. Rasa ingin tahu tersebut memberikan kesempatan kepada anak dalam belajar mengenal sesuatu. Interaksi anak dengan lingkungannya misalnya dengan teman seumuran maupun guru akan membuat anak belajar untuk mengembangkan aspek sosial dan emosi mereka. Interaksi dengan teman sebaya akan memberikan pengalaman dalam bersosialisasi dan berkomunikasi, seperti bermain bersama-sama, mau berbagi, mau mengalah dan sebagainya. Sedangkan interaksi anak dengan lingkungan alam akan memberikan perasaan santai dan rileks. Kondisi inilah yang sangat dibutuhkan anak dalam proses belajar dan bermain.

Faktor yang Berpengaruh Terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Faktor yang mempengaruhi pertumbuhan anak, yaitu:

- faktor sebelum lahir, misalnya kekurangan nutrisi pada ibu dan janin
- faktor ketika lahir, misalnya pendarahan pada kepala bayi yang dikarenakan tekanan dari dinding rahim ibu sewaktu ia dilahirkan
- faktor sesudah lahir, misalnya infeksi pada otak dan selaput otak
- faktor psikologis, misalnya ditinggalkan dalam panti asuhan sehingga kurang mendapatkan perhatian dan cinta kasih.

Faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, yaitu:

- faktor warisan sejak lahir
- faktor lingkungan yang menguntungkan atau yang merugikan 13 Pusat Penitipan dan Pendidikan Anak Usia Dini di Yogyakarta
- kematangan fungsi-fungsi organ dan psikis
- aktivitas anak sebagai subyek bebas yang berkemauan, bisa menolak atau menyetujui.

2.2.4 Karakteristik Anak

Karakteristik Pertumbuhan dan Perkembangan Psiko-Fisik Anak Ada beberapa karakteristik pertumbuhan dan perkembangan psiko-fisik anak menurut Kartini Kartono dalam buku Psikologi Anak, yaitu:

- a. Umur 1 – 6 tahun: kecakapan moral berkembang, aktivitas dan ruang gerak mulai aktif, permainan bersifat individu, sudah mengerti ruang dan waktu, bersifat spontan dan ingin tahu, warna mempunyai pengaruh terhadap anak, suka mendengarkan dongeng.
- b. Umur 6 – 8 tahun: koordinasi psiko motorik semakin berkembang, permainan sifatnya berkelompok, tidak terlalu tergantung pada orang tua, kontak dengan lingkungan luar semakin matang, menyadari kehadiran alam disekelilingnya, bentuk lebih berpengaruh daripada warna, rasa tanggung jawab mulai tumbuh, puncak kesenangan bermain adalah pada umur 8 tahun.
- c. Umur 8 – 12 tahun: koordinasi psiko motorik semakin baik, permainan berkelompok, teratur, disiplin, kegiatan bermain merupakan kegiatan setelah belajar, menunjukkan minat pada hal-hal tertentu, sifat ingin tahu, coba-coba, menyelidiki, aktif, dapat memisahkan persepsi dengan tindakan yang menggunakan logika, dapat memahami peraturan.

2.2.5 Kebutuhan Anak dan pengaruhnya Terhadap Perkembangan Anak

Dunia anak adalah dunia bermain. Menurut Conny R. Semiawan tahun 2002, bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian.

Froebel dalam Brewer (2007: 41) mengatakan bahwa permainan dalam pendidikan anak usia dini merupakan pondasi bagi pembelajaran anak sehingga dapat menjembatani anak antara kehidupan di rumah dan kehidupan anak di sekolah. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi suatu kesenangan, tanpa ada tujuan atau sasaran yang hendak dicapai. Jadi, apapun kegiatannya bila dilakukan dengan senang bisa dikatakan bermain. Bermain dapat berpengaruh terhadap perkembangan fisik, kreativitas, pengetahuan, tingkah laku sosial dan nilai moral anak.

Menurut Aase Erikse dalam bukunya yang berjudul *Playground Design, Outdoor Environments for Learning and Development*, 1985 mengatakan bahwa fungsi bermain adalah sebagai proses pembelajaran mengenai aturan tertentu, sarana pelepasan emosi dan cara anak memahami dunia dengan melakukan eksplorasi sebanyak-banyaknya dan tujuan bermain bagi anak adalah untuk mengeluarkan energi yang berlebihan, melatih dan menyempurnakan insting, persiapan bagi anak untuk kehidupan masa depannya dan untuk memulihkan tenaga, penyegaran setelah kegiatan belajar secara formal.

2.2.6 Tahapan Perkembangan Bermain Anak

Menurut Elizabeth B. Hurlock ada beberapa tahapan, yaitu:

- a. Tahap Eksplorasi, usia 3 bulan -1 tahun Permainan terdiri atas melihat orang dan benda yang ada disekitarnya, serta melakukan usaha acak untuk menggapai benda yang diacungkannya.
- b. Tahap permainan, usia 1 tahun – 6 tahun Anak mulai tertarik dengan mainan dan bermain dengan mainannya sendiri.
- c. Tahap bermain, 6 tahun – 12 tahun Anak mulai menyadari banyak teman disekitarnya yang membuat anak tertarik untuk bermain bersama-sama.
- d. Tahap melamun, 12 tahun ke atas Semakin mendekati masa puber, anak mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya disenangi, dan banyak menghabiskan waktunya dengan melamun.

2.2.7 Ruang Bermain

Mitsuru Senda mengemukakan beberapa jenis ruang bermain anak, yaitu: (Aryanti, 2004, halaman 93):

- a. Natural space
Menggunakan lingkungan alam sebagai elemen permainan. Di sini unsur-unsur alam digunakan secara maksimal.
- b. Play structure space
Ruang tertutup dengan menggunakan alat permainan artifisial.

- c. **Open space**
Ruang terbuka yang tidak sepenuhnya alami. Beberapa bagian dan beberapa elemen permainan menggunakan barang-barang artifisial.
- d. **Hide out space**
Tempat bermain yang memungkinkan anak memiliki rahasia dalam sebuah kelompok atau untuk dirinya sendiri.
- e. **Street space**
Jalanan dapat menjadi ruang bermain anak dimana mereka mengenal sosialisasi. Orang-orang yang lalu lalang dan rambu-rambu lalu lintas yang bertebaran di sekelilingnya, mengajarkan anak bersikap untuk selalu menghargai peraturan dan oron lain.
- f. **Anarchy space**
Anak terbukti menyukai tempat-tempat yang tak tertata, seperti pipa bekas, tumpukan jerami dan lain-lain. Di tempat ini mereka dapat berandai-andai dengan ‘dunia lain’ yang mereka temukan.

2.2.8 Konsep Ruang pada Anak, Karakter dan Suasannya

Konsep ruang pada anak usia dini tumbuh sebagai hasil dari penilaian ruang secara tepat dengan membandingkan ruang dengan benda-benda yang dikenal baik ukuran maupun jarak benda tersebut dengan dirinya (Surasetja, 2004). Aspek-aspek yang menjelaskan pembentukan konsep ruang pada anak antara lain:

- a. Bentuk geometrik sederhana seperti kotak, segitiga dan lingkaran.
- b. Ragam bentuk benda, konsep ukuran dan ragam bentuk benda seperti benda kecil dan besar, dan sebagainya.
- c. Ukuran relatif, yaitu serangkaian benda dengan ukuran yang berbedabeda.
- d. Kanan dan kiri, yaitu kemampuan terbatas pada anak dalam konsep kanan dan kiri hanya terjadi pada tubuhnya saja, tidak pada benda.
- e. Arah, yaitu keterbatasan anak mengenai arah, kecuali arah yang menunjukkan lokasi.
- f. Jarak, pengenalan jarak pada anak berkembang lambat sehubungan dengan anak harus menggunakan ukuran relatif benda-benda sebagai petunjuk untuk mengidentifikasi jarak.

- g. Kedalaman, merupakan aspek tiga dimensi yang merupakan persepsi tentang ruang yang akan dihasilkan anak setelah anak mengalami pengalaman ruang dan mengenal nilai.

Ruang secara spesifik memiliki karakter tertentu, baik karakter fisik maupun karakter psikis. Karakter fisik ruang ditentukan oleh elemen-elemen fisik ruang itu sendiri (seperti dinding, langit-langit, lantai, permukaan dan tekstur), serta elemen-elemen non fisik (seperti warna dan kedalaman, gelap terang dan bayangan) dalam sebuah kesatuan bentuk. Karakter psikis ruang ditentukan oleh intensitas elemen-elemen non fisik ruang pada kesatuan bentuk ruang yang memberikan rangsangan emosi pada ruang dan manusia yang mengalami pengalaman ruang itu sendiri (Yosita, 2004).

Suasana ruang diperoleh dari hasil inter-relasi antara karakter ruang dengan manusia dimana peran emosi pada setiap individu manusia, yang mengalami pengalaman ruangnya tersebut, turut terlibat di dalam ruang (Yosita, 2004).

2.3 Antropometri

2.3.1 Definisi Antropometri

Disiplin ilmu ergonomi yang berhubungan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia disebut dengan antropometri. Menurut Sritomo (1989), salah satu bidang keilmuan ergonomis adalah istilah antropometri yang berasal dari “anthro” yang berarti manusia dan “metron” yang berarti ukuran. Data antropometri diperlukan untuk perancangan sistem kerja yang baik. Lingkungan fisik juga dapat mempengaruhi para pekerja baik secara langsung maupun tidak langsung. Lingkungan fisik adalah semua keadaan yang terdapat di sekitar tempat kerja.

Secara umum lingkungan fisik terbagi dalam dua kategori, yaitu :

- a. Lingkungan yang langsung berhubungan dengan pekerja tersebut. Contoh: stasiun kerja, kursi, meja dan sebagainya.
- b. Lingkungan perantara atau lingkungan umum. Contoh: temperatur, kelembaban, sirkulasi udara, pencahayaan, kebisingan, getaran mekanis, bau-bauan, warna, dan lain-lain.

Untuk bisa meminimumkan pengaruh lingkungan fisik terhadap para pekerja, maka yang harus kita lakukan adalah mempelajari manusia baik mengenai sifat dan tingkah lakunya serta keadaan fisiknya.

Antropometri merupakan kumpulan data numerik yang berhubungan dengan karakteristik fisik tubuh manusia (ukuran, volume, dan berat) serta penerapan dari data tersebut untuk perancangan fasilitas atau produk.

Penelitian awal tentang dimensi tubuh manusia dimulai sejak awal abad ke-14 dan sampai pada abad ke-19 barulah dapat dihasilkan data anthropometri yang lengkap. Metode pengukuran ini distandarisasikan selama periode awal sampai pertengahan abad ke-20. Dan belakangan ini adalah yang dilakukan pada tahun 1980-an oleh *International Organization For Standardisation*.

2.3.2 Jenis-jenis Antropometri

Antropometri terbagi atas dua cara pengukuran yaitu antropometri statis dan anthropometri dinamis.

a. Antropometri Statis

Antropometri statis disebut juga dengan pengukuran dimensi struktur tubuh. Anthropometri statis berhubungan dengan pengukuran dengan keadaan dan ciri-ciri fisik manusia dalam keadaan diam atau dalam posisi standar. Dimensi tubuh yang diukur dengan posisi tetap antara lain berat badan, tinggi tubuh, ukuran kepala, panjang lengan dan sebagainya.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi dimensi tubuh manusia diantaranya :

1. Umur
2. Jenis kelamin
3. Suku bangsa
4. Pekerjaan

b. Antropometri dinamis

Antropometri dinamis berhubungan dengan pengukuran keadaan dan ciri-ciri fisik manusia dalam keadaan bergerak atau memperhatikan

gerakan-gerakan yang mungkin terjadi saat pekerjaan tersebut melaksanakan kegiataannya.

Terdapat tiga kelas pengukuran dinamis yaitu:

1. Pengukuran tingkat keterampilan sebagai pendekatan untuk mengerti keadaan mekanis dari suatu aktivitas
2. Pengukuran jangkauan ruangan yang dibutuhkan saat kerja
3. Pengukuran variabilitas kerja

Pengukuran Anthropometri bertujuan untuk mengetahui bentuk dimensi tubuh manusia, agar peralatan yang dirancang lebih sesuai dan dapat memberikan rasa nyaman serta menyenangkan.

2.3.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup utama dari data anthropometri antara lain adalah :

- a. Desain pakaian
- b. Desain tempat kerja
- c. Desain dari lingkungan
- d. Desain peralatan, perkakas dan mesin-mesin
- e. Desain produk konsumen

Contoh-contoh dari aplikasi data antropometri misalnya : kaus kaki, kursi, helm, sepeda, meja dapur, perkakas tangan, tempat tidur, meja, interior mobil, mesin produksi, dan sebagainya. Seorang desainer seharusnya memperhatikan aspek dimensi tubuh dari populasi yang akan menggunakan peralatan hasil rancangannya tersebut. Dalam hal ini, harus ada semacam target, misalnya sedikitnya 90 sampai 95 % dari populasi harus dapat menggunakan hasil desainnya tersebut.

Hal ini sangat diharapkan di banyak situasi dan kondisi di mana mesin atau peralatan yang dioperasikan membutuhkan *human interchangeability*, di mana hal tersebut dapat dicapai dengan membuat rancangan yang dapat disesuaikan (*adjustable design*). Contoh kasus adalah pada kursi mobil untuk pengemudi, di mana kursi seharusnya dapat disesuaikan di berbagai variasi gerakan dan kedudukan pada waktu mengemudi supaya si pengemudi merasa nyaman. Orang yang bertubuh pendek mungkin tidak akan bisa menjangkau

kontrol yang dilakukan dengan kaki, yaitu pedal gas, pedal rem dan pedal klos tanpa kursi yang bisa disesuaikan dengan cara digerakkan maju/mundur.

Selain itu, penyesuaian juga mutlak diperlukan jika merancang sesuatu yang akan digunakan oleh populasi yang luas, misalnya untuk produk-produk yang diekspor, dimana pemakai adalah populasi di seluruh dunia yang berbeda-beda dimensi dan ukuran tubuhnya.

2.3.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi

Terdapat berbagai macam faktor yang mempengaruhi dimensi tubuh manusia, diantaranya:

a. Umur

Dimensi tubuh manusia akan tumbuh dan bertambah besar seiring dengan berkembangnya umur sejak awal kelahirannya sampai dengan umur sekitar 20 tahun untuk pria dan 17 tahun untuk wanita.

b. Jenis Kelamin

Dimensi ukuran tubuh laki-laki umumnya lebih besar dibandingkan dengan wanita, kecuali untuk beberapa bagian tubuh tertentu seperti lingkaran dada dan pinggul.

c. Suku/Ras

Setiap suku bangsa ataupun etnis akan memiliki karakteristik fisik yang akan berbeda satu dengan lainnya.

d. Postur dan Posisi Tubuh

Ukuran tubuh akan berbeda dipengaruhi oleh posisi tubuh pada saat akan melakukan aktivitas tertentu yaitu structural dan functional body dimensions. Posisi standar tubuh pada saat melakukan gerakan-gerakan dinamis dimana gerakan tersebut harus dijadikan dasar pertimbangan pada saat data antropometri diimplementasikan.

e. Pakaian

Pakaian seperti model, jenis bahan, jumlah rangkapan, dan lain-lain yang melekat di tubuh akan menambah dimensi ukuran tubuh manusia.

f. Jenis Pekerjaan

Jenis pekerjaan mewajibkan adanya persyaratan dalam menyeleksi

dimensi tubuh manusia seperti tinggi, berat badan, lingkar perut, dan lain- lain. Seperti untuk buruh dermaga atau pelabuhan harus mempunyai postur tubuh yang relatif besar dibandingkan dengan pegawai kantoran atau mahasiswa.

g. Cacat Tubuh Secara Fisik

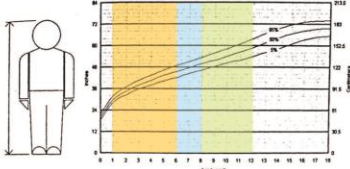
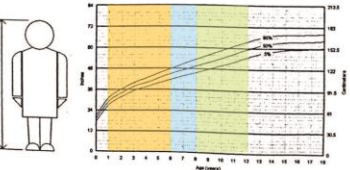
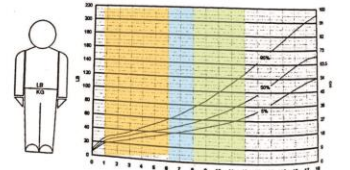
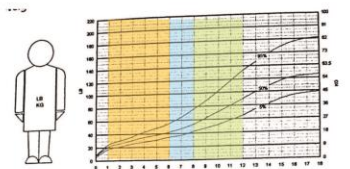
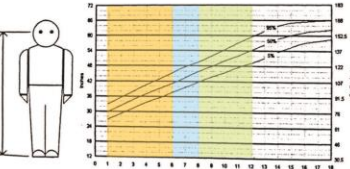
Cacat tubuh secara fisik merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi variabilitas data antropometri. Seperti, orang normal dan orang yang memiliki keterbatasan fisik tidak mempunyai lengan. Untuk dimensi tinggi siku, tinggi pinggul, tinggi tulang ruas, tinggi ujung jari, dan lain-lain sangatlah berbeda antara orang normal dengan orang yang memiliki keterbatasan fisik. Sehingga, data antropometri yang digunakan dalam merancang produk dan stasiun kerja untuk orang yang cacat tubuh secara fisik berbeda dengan orang normal.

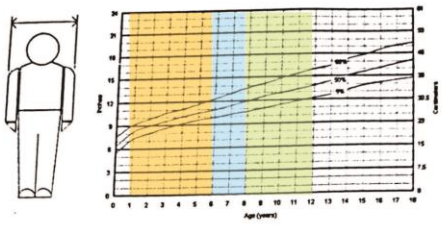
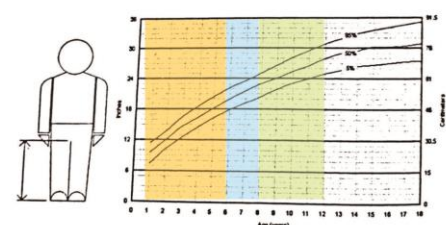
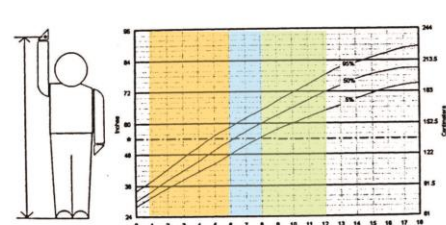
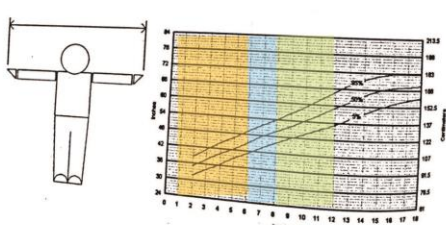
h. Faktor Kehamilan Wanita

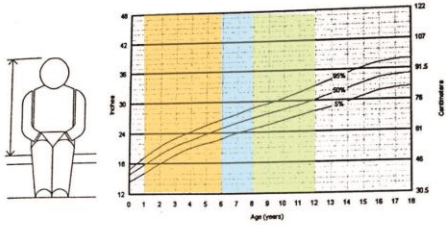
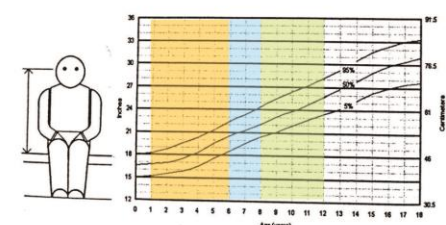
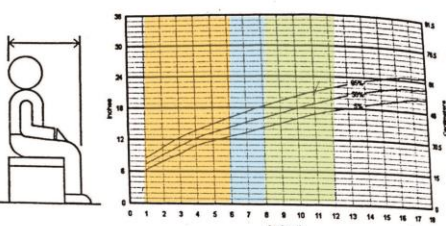
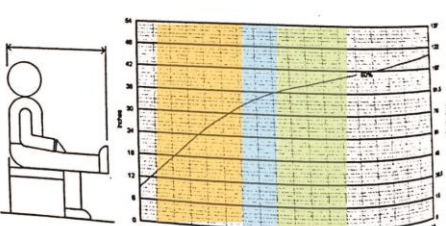
Faktor kehamilan pada wanita merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi variabilitas data antropometri yaitu terutama pada tebal perut dan tebal dada. Sehingga, data antropometri yang digunakan dalam merancang produk dan stasiun kerja untuk wanita hamil berbeda dengan data antropometri wanita lainnya.

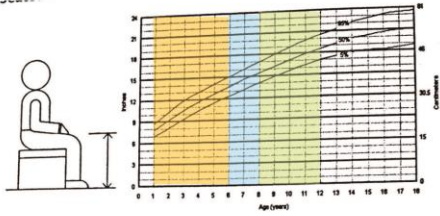
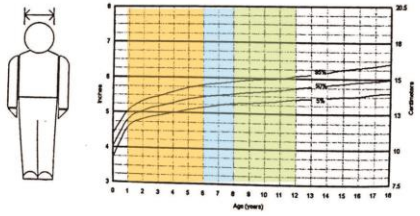
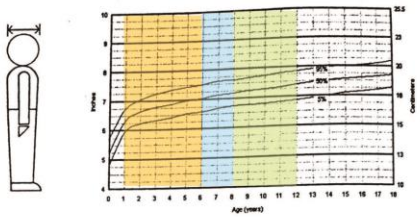
2.3.5 Antropometri Anak

Antropometri Anak juga menjadi salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan dalam mendesain sebuah gedung yang dikhususkan kepada anak-anak. Menurut Buku Design Standards for Children's Enviroments ada beberapa bagian antropometri yang perlu diperhatikan dalam mendesain, yaitu:

No	Standar Antropometri Anak	Keterangan
1	<p>Tinggi Badan Anak</p> <p>a. Anak Laki-Laki</p>  <p>b. Anak Perempuan</p> 	<p>a. Anak Laki-laki Gol. 1 Usia 1-6 Tahun : 75cm - 100cm</p> <p>b. Anak Laki-laki Gol. 2 Usia 6-8 Tahun : 100cm - 125cm</p> <p>c. Anak Laki-laki Gol. 3 Usia 8-12 Tahun : 125cm - 140cm</p> <p>a. Anak Perempuan Gol. 1 Usia 1-6 Tahun : 70cm - 100cm</p> <p>b. Anak Perempuan Gol. 2 Usia 6-8 Tahun : 100cm - 120cm</p> <p>c. Anak Perempuan Gol. 3 Usia 8-12 Tahun : 120cm - 145cm</p>
2	<p>Berat Badan Anak</p> <p>a. Anak Laki-Laki</p>  <p>b. Anak Perempuan</p> 	<p>a. Anak Laki-laki Gol. 1 Usia 1-6 Tahun : 9kg - 22kg</p> <p>b. Anak Laki-laki Gol. 2 Usia 6-8 Tahun : 22kg - 26kg</p> <p>c. Anak Laki-laki Gol. 3 Usia 8-12 Tahun : 26kg - 40kg</p> <p>a. Anak Perempuan Gol. 1 Usia 1-6 Tahun : 8kg - 20kg</p> <p>b. Anak Perempuan Gol. 2 Usia 6-8 Tahun : 20kg - 26kg</p> <p>c. Anak Perempuan Gol. 3 Usia 8-12 Tahun : 26kg - 40kg</p>
3	<p>Tinggi Mata Anak Saat Berdiri</p> 	<p>a. Anak-Anak Gol. 1 Usia 1-6 Tahun : 76cm - 90 cm</p> <p>b. Anak-Anak Gol. 2 Usia 6-8 Tahun : 90cm - 118cm</p> <p>c. Anak-Anak Gol. 3 Usia 8-12 Tahun : 118cm - 137cm</p>

No	Standar Antropometri Anak	Keterangan
4	<p>Lebar Bahu Anak</p> 	<p>a. Anak-Anak Gol. 1 Usia 1-6 Tahun : 20cm - 26cm</p> <p>b. Anak-Anak Gol. 2 Usia 6-8 Tahun : 26cm - 30cm</p> <p>c. Anak-Anak Gol. 3 Usia 8-12 Tahun : 30cm - 35cm</p>
5	<p>Tinggi Kaki Anak</p> 	<p>a. Anak-Anak Gol. 1 Usia 1-6 Tahun : 23cm - 46cm</p> <p>b. Anak-Anak Gol. 2 Usia 6-8 Tahun : 46cm - 48cm</p> <p>c. Anak-Anak Gol. 3 Usia 8-12 Tahun : 48cm - 60cm</p>
6	<p>Jangkauan Vertikal Tangan Anak</p> 	<p>a. Anak-Anak Gol. 1 Usia 1-6 Tahun : 80cm - 135cm</p> <p>b. Anak-Anak Gol. 2 Usia 6-8 Tahun : 135cm - 152cm</p> <p>c. Anak-Anak Gol. 3 Usia 8-12 Tahun : 152cm - 180cm</p>
7	<p>Jangkauan Horizontal Tangan Anak</p> 	<p>a. Anak-Anak Gol. 1 Usia 1-6 Tahun : 85cm - 120cm</p> <p>b. Anak-Anak Gol. 2 Usia 6-8 Tahun : 120cm - 130cm</p> <p>c. Anak-Anak Gol. 3 Usia 8-12 Tahun : 130cm - 146cm</p>

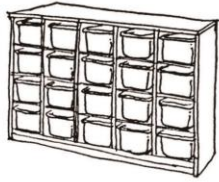

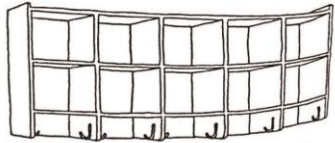
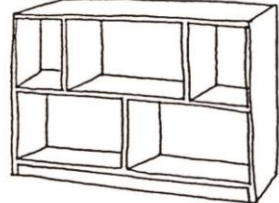
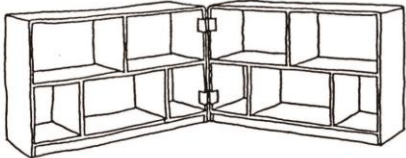
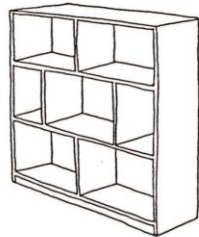
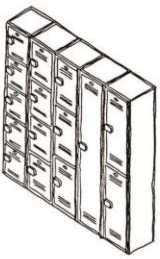

No	Standar Antropometri Anak	Keterangan
8	<p>Tinggi Saat Duduk</p> 	<p>a. Anak-Anak Gol. 1 Usia 1-6 Tahun : 46cm - 62cm</p> <p>b. Anak-Anak Gol. 2 Usia 6-8 Tahun : 62cm - 70cm</p> <p>c. Anak-Anak Gol. 3 Usia 8-12 Tahun : 70cm - 75cm</p>
9	<p>Tinggi Mata Anak Saat Duduk</p> 	<p>a. Anak-Anak Gol. 1 Usia 1-6 Tahun : 40cm - 48cm</p> <p>b. Anak-Anak Gol. 2 Usia 6-8 Tahun : 48cm - 52cm</p> <p>c. Anak-Anak Gol. 3 Usia 8-12 Tahun : 52cm - 66cm</p>
10	<p>Panjang Anak Saat Duduk (Lutut)</p> 	<p>a. Anak-Anak Gol. 1 Usia 1-6 Tahun : 20cm - 30cm</p> <p>b. Anak-Anak Gol. 2 Usia 6-8 Tahun : 30cm - 40cm</p> <p>c. Anak-Anak Gol. 3 Usia 8-12 Tahun : 40cm - 50cm</p>
11	<p>Panjang Anak Saat Duduk (Tunggal)</p> 	<p>a. Anak-Anak Gol. 1 Usia 1-6 Tahun : 40cm - 80cm</p> <p>b. Anak-Anak Gol. 2 Usia 6-8 Tahun : 80cm - 92cm</p> <p>c. Anak-Anak Gol. 3 Usia 8-12 Tahun : 92cm - 100cm</p>

No	Standar Antropometri Anak	Keterangan
12	<p>Tinggi Lutut Anak Saat Duduk</p> 	<p>a. Anak-Anak Gol. 1 Usia 1-6 Tahun : 18cm - 34cm</p> <p>b. Anak-Anak Gol. 2 Usia 6-8 Tahun : 34cm - 40cm</p> <p>c. Anak-Anak Gol. 3 Usia 8-12 Tahun : 40cm - 48cm</p>
13	<p>Lebar Kepala Anak</p> 	<p>a. Anak-Anak Gol. 1 Usia 1-6 Tahun : 12cm - 13,5cm</p> <p>b. Anak-Anak Gol. 2 Usia 6-8 Tahun : 13,5cm - 14cm</p> <p>c. Anak-Anak Gol. 3 Usia 8-12 Tahun : 14cm - 14,5cm</p>
14	<p>Kedalaman Kepala Anak</p> 	<p>a. Anak-Anak Gol. 1 Usia 1-6 Tahun : 15,5cm - 16cm</p> <p>b. Anak-Anak Gol. 2 Usia 6-8 Tahun : 16cm - 17cm</p> <p>c. Anak-Anak Gol. 3 Usia 8-12 Tahun : 17cm - 18cm</p>

Tabel 2.1 Antropometri Anak

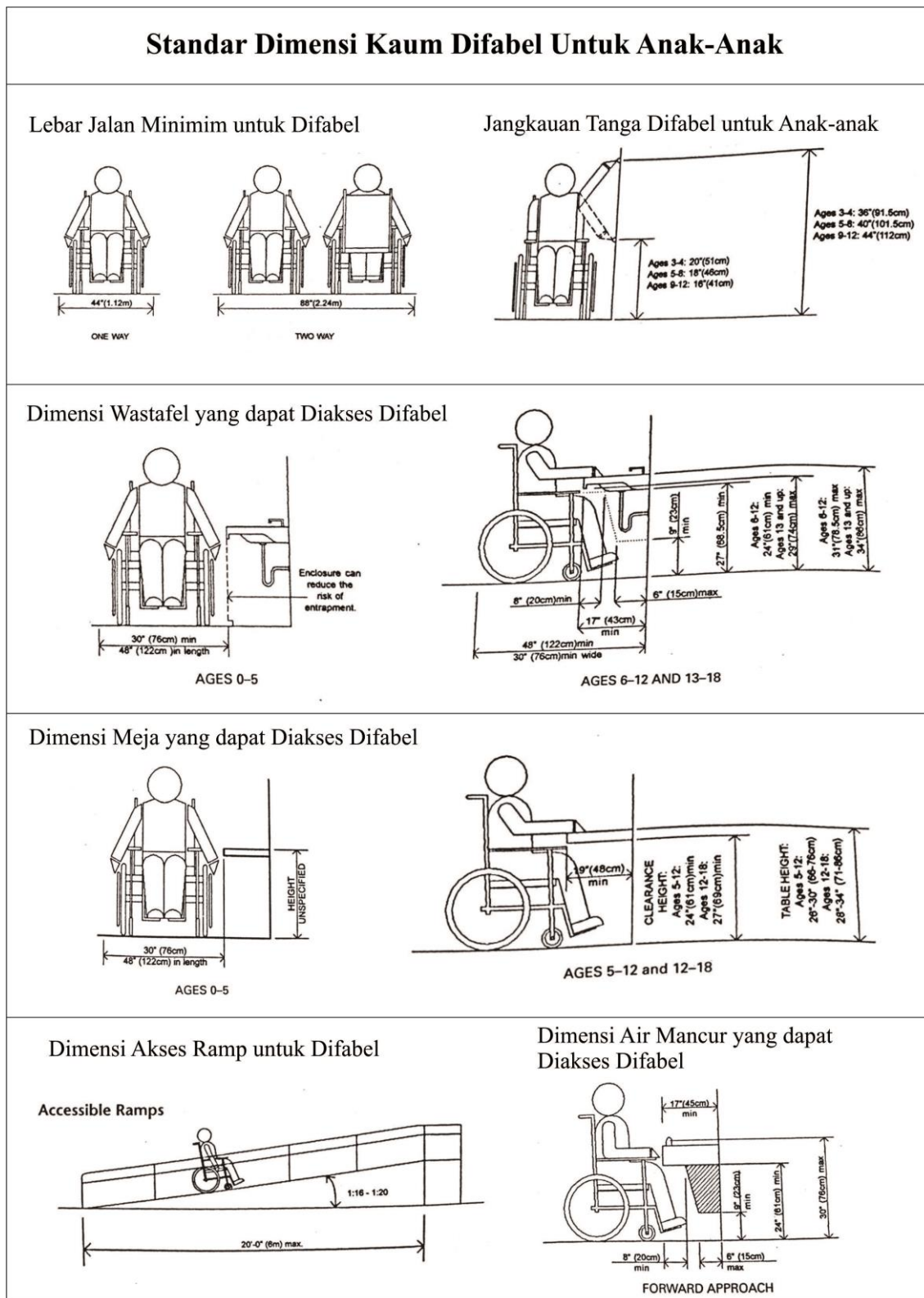
Sumber: Design Standards for Children's Enviroments

2.3.6 Standar Dimensi Anak-Anak

Standar Dimensi Rak dan Lemari Untuk Anak-Anak	
 <p>Tote tray storage unit Length: 48 in (121.9 cm) Depth: 13 in (33 cm) Height: 30 in (76.2 cm) Individual cubby size: 8½ in (22.2 cm) wide; 12½ in (31.8 cm) deep; 6¼ in (16.8 cm) high</p>	 <p>Length: 54 in (137.2 cm) Depth: 11 in (27.9 cm) at top, 14 in (35.6 cm) at base Height: 48 in (121.9 cm)</p>
 <p>Length: 49½ in (126.4 cm) Depth: 13½ in (34.9 cm) Height: 19½ in (49.5 cm)</p>	 <p>Two-shelf unit Length: 48 in (121.9 cm) Depth: 13 to 15 in (33 to 38.1 cm) Height: 30 in (76.2 cm)</p>
 <p>Hinged-shelf unit Length (each leaf): 48 in (121.9 cm) Depth: 13 to 15 in (33 to 38.1 cm) Height: 30 in (76.2 cm)</p>	 <p>Three-shelf unit Length: 48 in (121.9 cm) Depth: 13 to 15 in (33 to 38.1 cm) Height: 42 in (106.7 cm)</p>
 <p>Lockers Width of one unit: 12 in (30.5 cm) Depth: 12, 15, or 18 in (30.5, 38.1, or 45.7 cm) Height: 60 in (152.4 cm)</p>	 <p>Length: 36 in (91.4 cm) Depth: 13 in (33 cm) Height: 29 in (73.7 cm)</p>

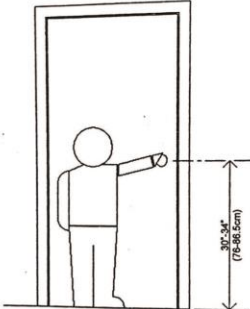
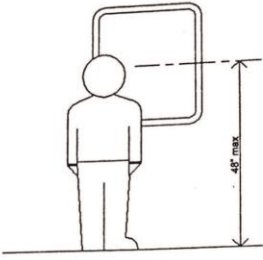
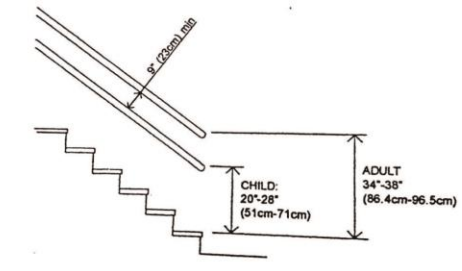
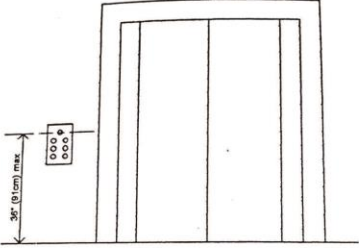
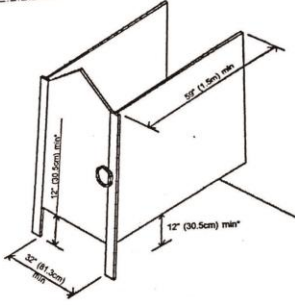
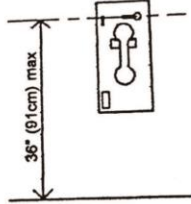
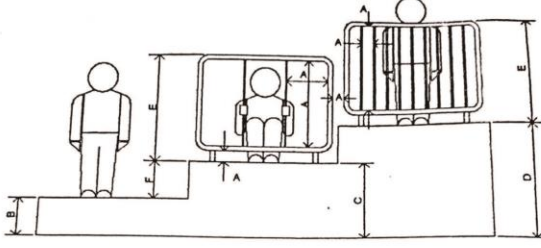
Tabel 2.2 Standar Dimensi Anak

Sumber: Design Standards for Children's Enviroments



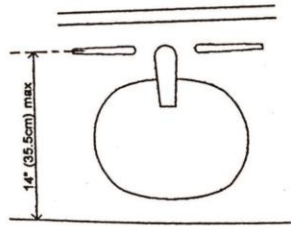
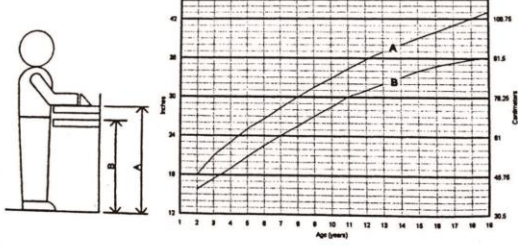
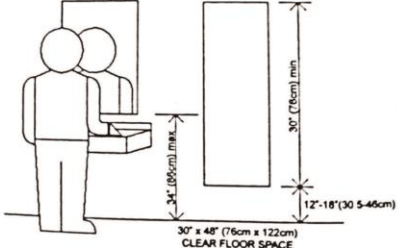
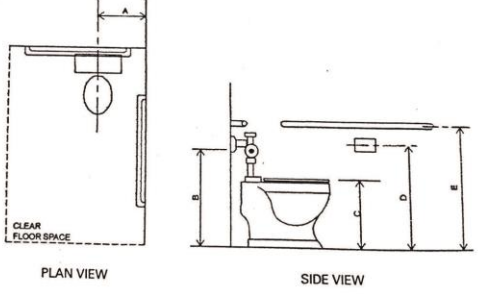
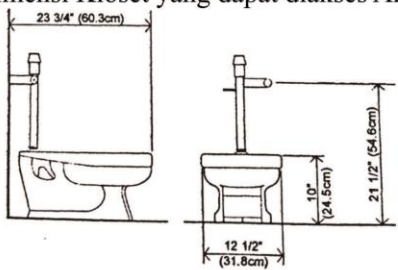
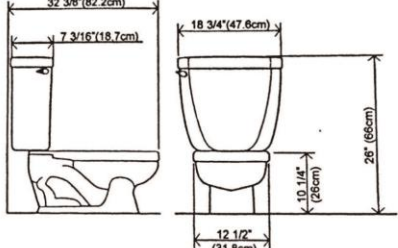
Tabel 2.3 Standar Dimensi Kaum Difabel untuk Anak-Anak

Sumber: Design Standards for Children's Enviroments

Standar Dimensi Fasilitas Umum Untuk Anak-Anak		
<p>Tinggi Handle Pintu</p> 	<p>Tinggi Bukaan Jendela</p> 	<p>Tinggi Handle Tangga untuk Anak-anak</p> 
<p>Tinggi Tombol Pintu Lift</p> 	<p>Dimensi Ruang Lavatory</p> 	<p>Tinggi Telpon Umum</p> 
<p>Standar Dimensi Fasilitas yang dapat digunakan Anak-Anak</p>  <p>Platform Heights</p> <p>Without guardrails or barrier: 30" (76cm) max allowed by most codes CPSC recommendations (with protective surfacing): Ages 2-5 : 20" (51cm) max Ages 5-12 : 30" (76cm) max Floor finish of lower level should be taken into consideration.</p> <p>Ages 2-5: 12" (30.5cm) max Ages 5-12: 18" (46 cm) max</p> <p>* If left open, any spaces between stepped platforms should be less than 3/8 in (9 cm) or greater than 9 in (23 cm) to reduce the potential of entrapment.</p>		

Tabel 2.4 Standar Dimensi Fasilitas Umum untuk Anak-Anak

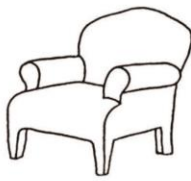


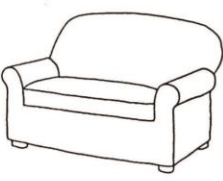



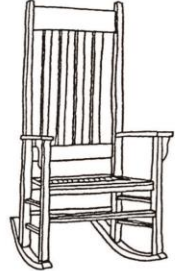
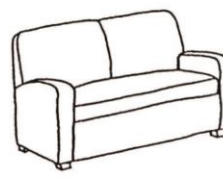
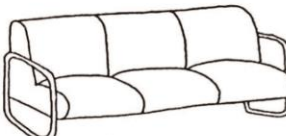
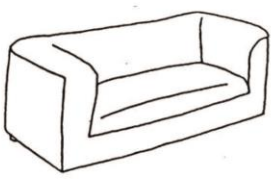


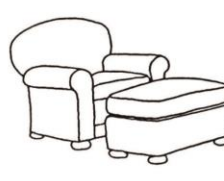
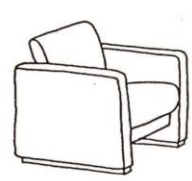
Sumber: Design Standards for Children's Enviroments

Standar Dimensi Fasilitas di Kamar Mandi untuk Anak-Anak	
<p>Lebar Wastafel yang dapat diakses Anak</p> 	<p>Tinggi Wastafel yang dapat diakses Anak</p> 
<p>Tinggi Kaca yang dapat diakses Anak</p> 	<p>Ukuran Dimensi Toilet yang dapat diakses Anak</p> 
<p>Dimensi Kloset yang dapat diakses Anak</p>  <p style="text-align: center;">FLUSH VALVE MODEL</p>	<p>Dimensi Kloset yang dapat diakses Anak</p>  <p style="text-align: center;">TANK MODEL</p>

Tabel 2.5 Standar Dimensi Fasilitas di Kamar Mandi untuk Anak-Anak

Sumber: Design Standards for Children's Enviroments

Standar Dimensi Kursi dan Meja Untuk Anak-Anak

 <p>Chair 5 by Lee Industries Width: 27 in (68.6 cm) Depth: 22 in (55.9 cm) Overall height: 27 in (68.6 cm) Seat height: 13 in (33 cm)</p>	 <p>Queen Anne wing chair Width: 35 in (88.9 cm) Depth: 25½ in (64.8 cm) Overall height: 24 in (61 cm) Seat height: 14 in (35.6 cm)</p>	 <p>Wing slipper chair by Classic Gallery Width: 26 in (66 cm) Depth: 29 in (73.7 cm) Overall height: 28 in (71.1 cm) Seat height: 15 in (38.1 cm)</p>	 <p>Loveseat 2 by Lee Industries Width: 43 in (109.2 cm) Depth: 28 in (71.1 cm) Overall height: 26 in (66 cm) Seat height: 14 in (35.6 cm)</p>
 <p>Wonderland by Design America Width: 14 in (35.6 cm) Depth: 21 in (53.3 cm) Overall height: 22½ in (57.2 cm) Seat height: 12 in (30.5 cm)</p>	 <p>Foam lounger Width: 15 in (38.1 cm) Length: 42 in (106.7 cm) Height: 24 in (61 cm)</p>	 <p>Child's rocking chair by Community Playthings Width: 14½ (36.8 cm) Depth: 18 in (45.7 cm) Overall height: 24 in (61 cm) Seat height: 10½ in (26.7 cm)</p>	 <p>Adult rocker Width: 24 in (61 cm) Length: 33½ in (85.1 cm) Overall height: 48 in (121.9 cm) Seat height: 16½ in (41.3 cm)</p>
 <p>Loveseat 4 by Lee Industries Width: 40 in (101.6 cm) Depth: 26 in (66 cm) Overall height: 26 in (66 cm) Seat height: 15 in (38.1 cm)</p>	 <p>JR/672 sofa by Nemschoff Width: 57 in (144.8 cm) Depth: 24½ in (62.2 cm) Overall height: 25½ in (64.8 cm) Seat height: 14 in (35.6 cm)</p>	 <p>Loveseat by Classic Gallery Width: 44 in (111.8 cm) Depth: 29 in (73.7 cm) Overall height: 28 in (71 cm) Seat height: 15 in (38.1 cm)</p>	
 <p>Bean bags 32 in (81.3 cm) diameter</p>	 <p>JR/672 chair by Nemschoff Width: 21 in (53 cm) Depth: 24½ (62.2 cm) Overall height: 25½ in (64.8 cm) Seat height: 14 in (35.6 cm)</p>	 <p>Chair 1 by Lee Industries Width: 27 in (68.6 cm) Depth: 26 in (66 cm) Overall height: 26 in (66 cm) Seat height: 14 in (35.6 cm) Ottoman Width: 21 in (53.3 cm) Depth: 15 in (38.1 cm) Height: 12 in (30.5 cm)</p>	 <p>JR/626 chair by Nemschoff Width: 25 in (63.5 cm) Depth: 24 in (61 cm) Overall height: 25 in (63.5 cm) Seat height: 14½ (36.2 cm)</p>

Standar Dimensi Kursi dan Meja Untuk Anak-Anak



Baseline table by Angeles
Height: 14 to 24 in (35.6 to 61 cm) in 2-in (5.1-cm) increments
Round table
Diameter: 42 in (106.7 cm), 48 in (121.9 cm)
Square table
Width/length: 30 in (76.2 cm)
Rectangular table
Width 30 in (76.2 cm) 30 in (76.2 cm) 30 in (76.2 cm) 30 in (76.2 cm)
Length 36 in (91.4 cm) 48 in (121.9 cm) 60 in (152.4 cm) 72 in (182.9 cm)



Bola by Fixtures Furniture
Height: 21 in (53.3 cm)
Round table
Diameter: 30 in (76.2 cm), 36 in (91.4 cm), 42 in (106.7 cm), 48 in (121.9 cm), 54 in (137.2 cm)
Square table
Width/length: 24 in (61 cm), 30 in (76.2 cm), 36 in (91.4 cm), 42 in (106.7 cm), 48 in (121.9 cm)
Rectangular table
Width 24 in (61 cm) 30 in (76.2 cm) 36 in (91.4 cm) 36 in (91.4 cm)
Length 42 in (106.7 cm) 42 in (106.7 cm) 48 in (121.9 cm) 60 in (152.4 cm)



Bright Kids Collection by Mainlight
Width/length: 30 in (76.2 cm) and 36 in (91.4 cm)
Heights: 26 in (66 cm) and 29 in (73.7 cm)



Aalto table by ICF Group
Height: 23½ in (60.3 cm)
Rectangular table
Width: 23½ in (60.3 cm)
Length: 39½ in (100.3 cm)
Half-round table
Width: 23½ in (60.3 cm)
Length: 47½ in (120 cm)



The Wonderland table by Design America
Length: 28 in (71.1 cm)
Width: 20 in (50.8 cm)
Height: 20 in (50.8 cm)



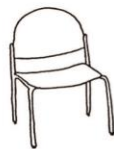
Booster chair by Central Specialties
Width: 12 in (30.5 cm)
Depth: 12 in (30.5 cm)
Height: 11 in (27.9 cm)



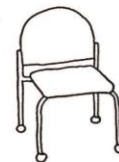
Central Specialties high chair
Width: 19 in (48.3 cm)
Depth: 20 in (50.8 cm)
Height: 27½ in (69.9 cm)
Seat height: 19 in (48.3 cm)





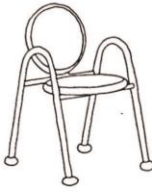




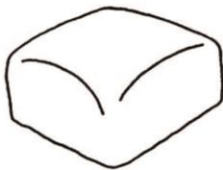


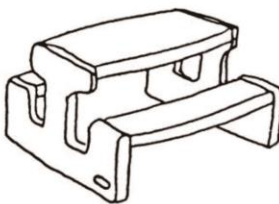
Graco high chair
Width: 24 in (61 cm)
Depth: 24 in (61 cm)
Height: 39 in (99 cm)



Versa Junior by KI
Seat height 10½ in (26.7 cm) 13 in (33 cm) 13 in (33 cm) 14½ in (36.8 cm)
Width 13 in (33 cm) 13 in (33 cm) 17¼ in (43.8 cm)
Depth 13 in (33 cm) 13 in (33 cm) 17¼ in (43.8 cm)
Overall height 21½ in (54.6 cm) 24 in (61 cm) 29 in (73.6 cm)



Bola Jr. by Fixtures Furniture
Seat height 10 in (25.4 cm) 13 in (33 cm)
Width 18 in (45.7 cm) 18 in (45.7 cm)
Depth 17 in (43 cm) 20 in (50.8 cm)
Overall height 21 in (53.3 cm) 24 in (61 cm)

Standar Dimensi Kursi dan Meja Untuk Anak-Anak		
 <p>200-Series folding chair by KI Seat height: 12½ in (31.8 cm) 15½ in (38.7 cm) Width: 14¼ in (36.2 cm) 16¼ in (41.3 cm) Depth: 14½ in (36.8 cm) 17¼ in (45.1 cm) Overall height: 22¼ in (57.8 cm) 28¼ in (71.8 cm)</p>	 <p>Rainbow chair by The Little Tikes Company Width: 12½ in (31.8 cm) Depth: 11¼ in (29.8 cm) Overall height: 16¼ in (41.3 cm) Seat height: 10½ in (26.7 cm)</p>	 <p>Scamps by Hawthorth Width: 15¼ in (40 cm) Depth: 19 in (48.3 cm) Overall height: 25 in (63.5 cm) Seat height: 14 in (35.6 cm)</p>
 <p>Shape chair by The Children's Furniture Corp. Width: 15 in (38.1 cm) Depth: 16 in (40.6 cm) Overall height: 25 in (63.5 cm) Seat height: 14 in (35.6 cm) Circle and triangle backs also available.</p>	 <p>Charlie/Kids by Loewenstein Width: 16½ in (41.9 cm) Depth: 17 in (43.2 cm) Overall height: 25 in (63.5 cm) Seat height: 14 in (35.6 cm)</p>	 <p>Fast/Kids by Loewenstein Width: 15¼ in (39.4 cm) Depth: 15 in (38.1 cm) Overall height: 23 in (58.4 cm) Seat height: 13½ in (34.3 cm)</p>
 <p>Curved section Diameter of front curve: 9 ft (2.74 m) Wedge: 30°</p>	 <p>Bench Width: 20 in (50.8 cm) Depth: 23¼ (59.7 cm) Height: 13½ in (34.3 cm)</p>	 <p>Linn Jr. modular seating group by August Inc. Seat height: 13½ in (34.3 cm) Overall height: 22 in (55.9 cm) Straight section Width: 20 in (50.8 cm) Depth: 23¼ in (59.7 cm)</p>
 <p>Adirondack Designs Length: 47½ in (120.6 cm) Width: 22¼ in (57.1 cm) Height: 24 in (61 cm)</p>	 <p>The Little Tikes Company Length: 39½ in (100.3 cm) Width: 36½ in (92.7 cm) Height: 21½ in (54.6 cm)</p>	

Tabel 2.6 Standar Dimensi Kursi dan Meja untuk Anak-Anak

Sumber: Design Standards for Children's Enviroments

2.4 Tinjauan Edukatif dan Rekreatif

2.4.1 Definisi Edukatif

Edukatif dalam kamus besar Bahasa Indonesia adalah bersifat mendidik atau berkenaan dengan pendidikan. Proses pembelajaran yang biasanya diselenggarakan di sekolah-sekolah dan terdapat peraturan yang berlaku dan wajib untuk di ikuti apabila anda berada dalam pembelajaran di sekolah, kemudian terdapat pihak terkait dalam pengawasan proses pembelajaran di sekolah. Beberapa pengertian edukasi atau pendidikan menurut (M. J. Langeveld,1995), seorang ahli pendidikan, yaitu:

1. Pendidikan merupakan upaya manusia dewasa membimbing manusia yang belum dewasa kepada kedewasaan.
2. Pendidikan ialah usaha menolong anak untuk melaksanakan tugas – tugas hidupnya, agar bisa mandiri, akil – balik, dan bertanggung jawab secara susila.
3. Pendidikan adalah usaha mencapai penentuan diri dan tanggung jawab.

Edukasi atau disebut juga dengan pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan (Notoadmojo, 2003).

Edukasi merupakan proses belajar dari tidak tahu menjadi tahu. Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, sudah semestinya usaha dalam menumbuh kembangkan pendidikan secara sistematis dan berkualitas perlu terus di upayakan, sehingga tujuan dari proses pendidikan dapat dicapai secara optimal. Pendidikan memiliki arti penting bagi individu, pendidikan lebih jauh memberikan pengaruh yang besar terhadap kemajuan suatu bangsa. Dalam konteks relasi sosial, khususnya dalam relasi antara masyarakat yang membutuhkan pendidikan pada tingkat dan jenjang tertentu melalui pendidikan formal dan pemerintah sebagai penyedia kebutuhan itu terdapat semacam yang menjadi pengikat dalam relasi itu. Hubungan antara masyarakat dan pemerintah dengan salah satu kebutuhan atas pendidikan dipahami dalam

konteks organisasi, keberadaannya dapat dilihat dari sudut pandang jaringan sosial dalam suatu organisasi sosial (Agusyanto, 2007).

2.4.2 Suasana Ruang Edukatif

a) Batasan dan pengertian

Ajaran dan latihan yang dilaksanakan sesuai dengan prinsip-prinsip formal (Drs A. Budiarjo, Kamus Psikologi, Dahara Prize), edukatif berupa sifat berasal dari edukasi yang berarti pendidikan, jadi edukatif bersifat mendidik.

b) Hakekat

Hakekat suasana yang edukatif adalah suasana yang bisa menggali pengetahuan, ide, pendapat, kepercayaan atau kemahiran yang diterima oleh masyarakat.

c) Kegiatan edukatif

Yaitu kegiatan atau upaya mengubah perilaku masyarakat dari tidak bisa menjadi bisa. dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidakpahaman menjadi paham. Kegiatan edukatif perlu dikaitkan dengan tiga aspek pendidikan, antara lain:

- b) Praliterer, yaitu pendidikan yang secara langsung betatap muka timbal balik dalam kehidupan dan sifatnya tidak formal (santai).
- c) Literer, yaitu pendidikan yang ditunjang oleh bahan litereatur baik media cetak maupun media elektronik (Audio visual) dan sifatnya formal.
- d) Pascaliterer, yaitu pendidikan yang selain ditunjang dengan literer juga ditunjang dengan pelatihan-pelatihan sebagai pelengkap.

Bentuk-bentuk kegiatan edukatif yang ada di perpustakaan yaitu dapat dikelompokkan menjadi beberapa kegiatan antara lain:

- a. Membaca, yaitu proses kegiatan melihat, memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melafalkan atau tidak).
- b. Seminar, yaitu berupa kegiatan pertemuan dalam sebuah forum untuk membahas suatu permasalahan tertentu.

- c. Pelatihan / diktat, kegiatan ini digunakan untuk membina pustakawan seperti pustakawan daerah, sekolah, instansi, perguruan tinggi dan sebagainya untuk menjadi pustakawan yang siap dan profesional.
- d. Riset/penelitian. penelitian ini banyak macamnya seperti misalnya operation research, action research dan eksperimen, hal ini ada karena dalam suatu penelitian itu memerlukan keahlian tersendiri.
- e. Diskusi, kegiatan diskusi biasanya dilakukan oleh berbagai sekelompok masyarakat, walaupun jumlahnya terbatas, yang kegiatannya berupanya jawab sesuai dengan topik yang dibahas.

2.4.3 Kriteria Edukatif

Karakteristik dan Kriteria Ruang Edukatif Untuk memwadahi proses dan karakter edukatif, terdapat sifat pendukung karakter edukatif tersebut antara lain:

- Memberikan pengetahuan akan suatu hal
- Efisien, efektif dan cepat yang bertujuan agar karakter edukatif dapat tercapai secara maksimal
- Unik, tegas dan memwadahi fungsi secara maksimum yang bertujuan agar proses edukatif dapat berjalan dengan baik, tidak rumit dan nampak dengan jelas.
- Harmonis dan kenyamanan psikis yang bertujuan agar karakter edukatif yang terbentuk menjadi nyaman dan berkesinambungan/saling terkait.

Sedangkan menurut Widianoro (2015) kriteria Edukatif harus mempertimbangkan empat faktor penting yaitu:

- Kesempatan belajar yang luas
Memberikan wawasan pengetahuan yang tidak hanya dalam kegiatan yang ditawarkan, melainkan pengetahuan tersebut dapat diimplementasikan dalam bentuk, elemen-elemen, corak dll

- **Fleksibel**
Dapat berupa alur sirkulasi yang dapat mempermudah pengguna dalam menuju ruangan yang diinginkan, maupun bentuk ruangan yang dapat berubah-ubah menyesuaikan kegiatan di dalamnya dan juga bentuk bangunan yang dapat merepresentasikan bentuk yang fleksibel.
- **Variatif**
Dapat berupa dari variasi skala bangunan dalam ruangan yang mana dapat memberikan suasana/mood yang berbeda pada suatu kegiatan.
- **Kejelasan Orientasi di dalam maupun luar bangunan**
Kejelasan orientasi bertujuan untuk membuat pengguna lebih memahami area disekelilingnya lebih cepat dan juga tidak menimbulkan kebingungan. Hal ini dapat diterapkan pada pola-pola ruangan yang sederhana dan teratur yang mempermudah penggunaannya.

2.4.4 Definisi Kreatif

Rekreatif berasal dari kata rekreasi yang menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah penyegaran kembali badan dan pikiran; sesuatu yang menggembirakan hati dan menyegarkan seperti hiburan/piknik.

Rekreasi adalah kegiatan yang menyehatkan pada aspek sosial, fisik dan mental. Jay B. Nash 2009 Memberikan gambaran bahwa aktivitas rekreasi adalah pelengkap dari kerja, oleh karena itu rekreasi adalah kebutuhan semua orang. Dengan demikian, penekanan dari aktivitas rekreasi adalah dalam nuansa “menciptakan kembali” (recreation) orang tersebut, ada upaya revitalisasi jiwa dan tubuh yang terwujud karena ‘menjauh’ dari kegiatan rutin dan kondisi yang menekan dalam kehidupan sehari-hari. Landasan kependidikan dari rekreasi karenanya kini diangkat kembali, sehingga sering diistilahkan dengan pendidikan rekreasi, tujuan utamanya adalah mendidik orang dalam bagaimana memanfaatkan waktu senggang mereka. Jenis-jenis rekreasi adalah sebagai berikut:

- a) **Pariwisata:** Pariwisata atau turisme adalah suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan dengan tujuan liburan atau rekreasi, dan juga persiapan yang dilakukan untuk kegiatan ini. Menurut organisasi Pariwisata Dunia, seorang turis atau

wisatawan adalah seseorang yang melakukan perjalanan paling tidak sejauh 80 km (50 mil) dari rumahnya dengan tujuan rekreasi.

- b) Olahraga: Olahraga adalah aktivitas untuk melatih tubuh seseorang, tidak hanya secara jasmani tetapi juga rohani (misalkan olahraga tradisional dan modern).
- c) Permainan: Permainan adalah sebuah kegiatan rekreasi dengan tujuan bersenang-senang. Mengisi waktu luang, atau berolah raga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Permainan ada tingkatannya berdasarkan umur, ada permainan anak dan ada permainan dewasa. Ada juga permainan untuk umum yaitu permainan komputer.
- d) Hobi: Hobi adalah kegiatan rekreasi yang dilakukan pada waktu luang untuk menenangkan pikiran seseorang. Kata Hobi merupakan sebuah kata serapan dan Bahasa Inggris “Hobby”. Tujuan hobi adalah untuk memenuhi keinginan dan mendapatkan kesenangan. Terdapat berbagai macam jenis hobi seperti mengumpulkan sesuatu (Koleksi), membuat, memperbaiki, bermain dan pendidikan dewasa

Untuk mewadahi proses dan karakter rekreatif, terdapat sifat pendukung karakter edukatif tersebut antara lain:

2.5 Harmonis dan menyegarkan yang bertujuan untuk mewujudkan kesinambungan dengan lingkungan sekitar.

2.6 Kenyamanan psikis dan kenyamanan visual yang bertujuan untuk membangun suasana yang baik dan nyaman berdasarkan sudut pandang pelaku (manusia).

2.6.1 Suasana Ruang Rekreatif

a) Batasan dan pengertian

Rekeratif berasal dari kata rekreasi yang berarti:

- Re berarti kembali,
- Create berarti ciptaan.

Sehingga secara harfiah berarti ciptaan baru / penciptaan kembali / istirahat dengan menyenangkan-nyenangkan diri.

b) Hakekat

Hakekat suasana yang rekreatif adalah suasana yang dapat menyegarkan kembali badan dan pikiran / sesuatu yang menggemirakan dan menyegarkan.

c) Kegiatan rekreatif

Bentuk - bentuk kegiatan rekreatif yang ad di perpustakaan dapat digolongkan menjadi:

1. Membaca yaitu membaca buku-bku ringan seperti novel, buku cerita, buku hobi merupakan koleksi yang rekreatif di perpustakaan.
2. Mendengarkan cerita (story telling), yaitu kegiatan penyampaian bahan dengan teknik bercerita (terutama anak-anak) diharapkan dapat menarik minat anak-anak.
3. Melihat film, yaitu kegiatan berupa melihat film atau slide atau film strip, film-film yang diputar berupa film-film cerita, film-film ilmu pengetahuan, maupun film-film documenter.

2.6.2 Kriteria Rekreatif

Menurut Irawan, Yus (2004) kriteria untuk menciptakan kesan rekreatif yaitu:

- Rekreatif bersifat menyenangkan, mengesankan suasana santai
- Kebutuhan ruang yang diperlukan berdasarkan atas perilaku yang rekreatif, yaitu bebas, santai, dan menyenangkan.
- Berdasarkan keberadaan kegiatannya, rekreasi dibedakan menjadi:
 - a. Non formal, pengunjung datang ke suatu tempat untuk kegiatan santai, menyenangkan dengan suasana ramainya kegiatan manusia terutama pengunjung itu sendiri.
 - b. Dinamis, adanya pergerakan pengunjung yang mengalir tiada henti dan tempat ke tempat lain.

Sehingga kesimpulan yang dapat ditarik dari uraian diatas yaitu, kriteria rekreatif yaitu, menyenangkan, santai, bebas, non formal, dan dinamis.

Sedangkan menurut Mulhi, Sri Asih (1999) kriteria rekreatif dapat tercermin dari beberapa hal, yaitu:

1. Keanekaragaman

Untuk menciptakan karakter rekretif baik pada ruang dalam maupun ruang luar, perlu adanya keanekaragaman dari beberapa hal, yaitu:

a. Proporsi

Yaitu perbandingan terhadap ukuran / skala yang seimbang, yang meliputi:

- perbandingan antara panjang, lebar dan tinggi
- perbandingan antara dimensi unsur ruang dengan dimensi ruang
- perbandingan dimensi bukaan dengan dimensi 2

b. Bentuk

Adalah merupakan suatu komposisi bentuk dasar (segitiga, segiempat, dan lingkaran) atau suatu bentuk komposit (adanya penggabungan/penambahan atau pengurangan bentuk-bentuk dasar yang dominan)

c. Warna

Adalah unsur yang paling mencolok, yang dapat membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga dapat mempengaruhi terhadap bobot visual suatu bentuk.

d. Material

Adalah bahan bangunan yang digunakan dalam suatu ruang. Banyak macam material yang digunakan dalam suatu ruangan, baik yang ditampilkan dalam bentuk yang kasar ataupun halus

e. Tekstur

Adalah karakter permukaan suatu bentuk. Tekstur dapat mempengaruhi baik perasaan kita waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya yang menimpa permukaan bentuk tersebut.

2. Pola/Pattern

Ada beberapa pola / pattern yang digunakan dalam menciptakan suasana yang rekreatif pada suatu ruangan, yaitu:

- pola linier (suatu urutan limer dan ruang-ruang yang berulang), terpusat / memusat (suatu ruang dominan dimana pengelompokkan sejumlah ruang ruang sekunder dihadapkan),
- radial / menyebar (sebuah ruang pusat yang menjadi acuan organisasi-organisasi ruang yang linier berkembang menyerupai berbentuk jari-jari), grid (ruang-ruang diorganisir dalam kawasan grid struktural atau grid tiga dimensi yang lain)
- cluster (ruang-ruang dikelompokkan berdasarkan adanya hubungan atau bersama-sama memanfaatkan cm atau hubungan visual).

Dalam mewujudkan karakter rekreatif itu sendiri perlu adanya komposisi dan beberapa pola / pattern, sehingga tidak menimbulkan kesan yang monoton

2.7 Kajian Preseden Perpustakaan

1. Perpustakaan Raheen di Universitas Katolik Australia/Woods Bagot

Perpustakaan Raheen merupakan perpustakaan baru di Universitas Katolik Australia di Melbourne yang telah diperluas dan dirancang ulang oleh Woods Bagot sebagai tanggapan terhadap peningkatan jumlah siswa, meningkatkan jumlah ruang lantai perpustakaan yang ada sebesar 40% dan meningkatkan kapasitas siswa sebesar 77%.



Gambar 2.5 Perpustakaan Raheen

Sumber: *Archdaily*, 2019

Menciptakan area belajar siswa yang terbuka dan terang, ruang proyeksi multi-media, dan Koleksi Hukum perpustakaan yang berada di lantai pertama. Bagian dari visi proyek ini adalah untuk menciptakan ruang yang akan menarik bagi siswa, perpustakaan yang tidak hanya mendorong pembelajaran tetapi juga menyediakan lingkungan yang inspirasional dan menyenangkan untuk dihuni, seperti kafe atau bar.

lantai ketiga diletakkan di gedung perpustakaan lama yang berjumlah dua lantai, juga bangunan ini dirancang oleh Woods Bagot pada tahun 2002. Ruang tambahan ini, dikombinasikan dengan konfigurasi ulang ruang yang ada, menyediakan spektrum luas ruang belajar informal yang sesuai dengan pembelajaran kolaboratif serta ruang kerja staf baru dan area hukum baru.

2. Perpustakaan Umum Lawrence/Gould Evans

Perluasan perpustakaan gaya 1970-an Brutalis di pusat kota *Lawrence*, Kansas telah mengubahnya secara arsitektur, menciptakannya kembali sebagai tempat sipil abad ke-21. Perpustakaan yang ada, dirancang oleh firma arsitektur *Lawrence Robertson, Peters Ericson, Williams PA* dan dibangun pada tahun 1972, tidak menarik karena kinerja termal yang buruk, pencarian jalan yang sulit dan kurangnya penerangan dan keterbukaan.



Gambar 2.6 Perpustakaan Umum Lawrence/Gould Evans

Sumber: *Archdaily*, 2019

Kehadiran perpustakaan menurun, terutama dengan generasi muda. Melalui dialog komunitas yang luas, warga *Lawrence* menyuarakan pemikiran mereka dan menetapkan pertimbangan desain utama untuk proyek, termasuk area anak-anak yang ditingkatkan, akses yang lebih besar ke teknologi dan penekanan pada kelestarian lingkungan. Warga mengakui pentingnya lokasi perpustakaan di masyarakat dan kesempatan yang diberikannya untuk membangun "tempat" baru di dalam wilayah pusat kota. Gould Evans merespons dengan desain yang membahas peran perpustakaan yang berubah: dari gudang buku ke pusat komunitas multimedia.



Gambar 2.7 Interior Perpustakaan Umum Lawrence/Gould Evans

Sumber: *Archdaily*, 2019

Desain untuk penambahan didasarkan pada diagram ekspansi sederhana. Ruang baca terus menerus membungkus perpustakaan yang ada di semua sisi, mengubahnya menjadi tempat yang berorientasi ke depan, berpusat pada komunitas. Setiap ketinggian baru terbuka ke konstituensi publik yang berbeda: lingkungan di barat, kantor pos di utara, pusat kota di timur dan alun-alun baru di selatan. Fasad terra cotta baru kokoh di area di mana koleksi buku perlu dilindungi, menggunakan lubang horizontal yang panjang dan sempit untuk membawa cahaya matahari ke dalam area baca. Setiap sudut dirancang dengan dinding tirai dari lantai ke langit-langit yang mengungkapkan sekilas fasilitas publik yang unik, termasuk area anak-anak, zona permainan remaja, ruang rapat kecil, dan kedai kopi di lobi utama.

3. Pusat Perawatan Anak Beiersdorf/Kadawittfeldarchitecture



Gambar 2.8 Pusat Perawatan Anak Beiersdorf/Kadawittfeldarchitecture

Sumber: *Archdaily*, 2019

Bangunan baru berlantai dua ini terletak di sebelah area hijau di tengah kota *Beiersdorf AG di Hamburg-Eimsbüttel*. Struktur persegi panjang yang sangat serasi ini diatur di sekitar ruang serbaguna dua lantai, yang berfungsi sebagai area bermain dan ruang berkumpul. Inspirasi desain ini berasal dari sejarah *Beiersdorf AG* dalam membuat taman kanak-kanak menyerupai versi abstrak dari lemari apoteker. Menampilkan struktur seperti rak, fasad melayani berbagai fungsi dan persyaratan dan, pada saat yang sama, menciptakan suasana yang ringan dan transparan di dalam ruangan. Format jendela besar memberikan kondisi sempurna untuk permainan dan pendidikan.



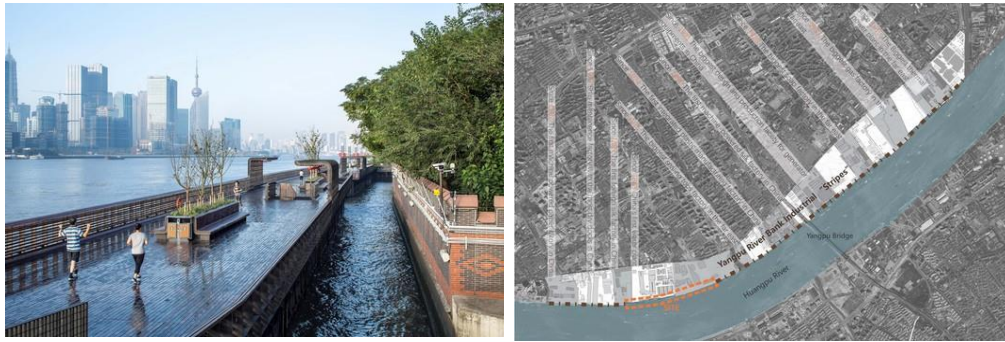
Gambar 2.9 Interior Pusat Perawatan Anak Beiersdorf/Kadawittfeldarchitecture

Sumber: *Archdaily*, 2019

Bingkai yang berwarna disisipkan membentuk fasad di luar dan menawarkan anak-anak arah dan cara mengidentifikasi dengan kelompok mereka. Di bagian dalam, bingkai dapat diakses dan melengkapi area bermain dengan elemen menarik: platform, kotak, ruang untuk duduk, memanjat dan bermain, dirancang untuk merangsang kreativitas dan imajinasi anak-anak.

4. Ruang Publik Yangpu Riverside/Sanghai, Cina

Bagian Demonstrasi Ruang Publik *Riverside Yangpu* adalah tahap awal untuk proyek pengembangan ruang publik di area tersebut. Hal ini sangat penting karena merupakan patokan yang tidak hanya untuk daerah tersebut, tetapi juga untuk seluruh proyek restorasi tepi sungai sepanjang 45 km.



Gambar 2.10 Ruang Publik Yangpu Riverside

Sumber: *Archdaily*, 2019

Untuk pabrik yang berada di sepanjang pantai, salah satu warga yang tinggal di daerah itu selama bertahun-tahun, tidak pernah bisa berjalan ke Sungai Huangpu di wilayah ini. "Tidak bisa melihat sungai di sebelah Anda" telah menjadi masalah bagi ruang kota selama hampir seratus tahun. Ketika pertama kali sampai ke lokasi setelah banyak kendala di sepanjang jalan, berdiri di dermaga tua, merasakan tambatan diukir oleh waktu dan melihat gedung pencakar langit Lujiazui di kejauhan, kami menyadari bahwa ini bisa menjadi transformasi dramatis pada ruang kota, dan akan menjadi kesempatan besar untuk menunjukkan budaya kota yang kaya akan perkembangan industri.

5. Perpustakaan Grahatama Pustaka Yogyakarta/Indonesia



Gambar 2.11 Perpustakaan Grahatama Pustaka

Sumber: *Dokumentasi penulis*, 2019

Grhatama Pustaka Secara kelembagaan gedung ini adalah kantor dari UPTD Balai Layanan Perpustakaan (Balai Yanpus). Berdasarkan Peraturan Daerah Istimewa Daerah istimewa Yogyakarta nomor 1 Tahun 2018 tentang Kelembagaan Pemerintah Daerah Istimewa Yogyakarta disebutkan bahwa DPAD DIY merupakan salah satu Dinas di Pemerintah Daerah yang mempunyai tugas menyelenggarakan urusan pemerintahan Bidang Perpustakaan dan urusan pemerintahan Bidang Kearsipan.



Gambar 2.12 Perpustakaan Grhatama Pustaka

Sumber: *Dokumentasi penulis, 2019*

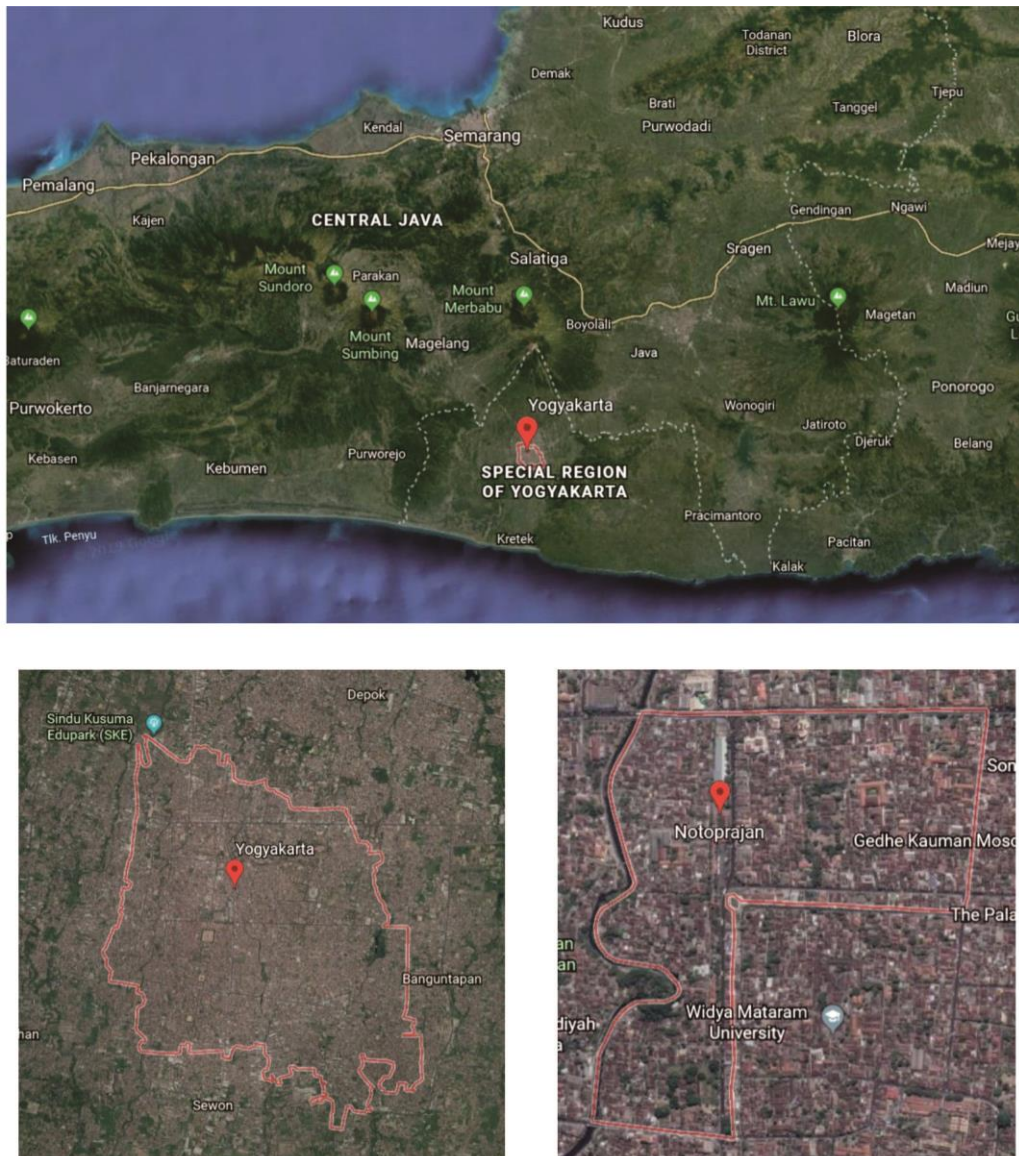
Disebutkan dalam Peraturan Gubernur tersebut bahwa tugas Balai Layanan Perpustakaan adalah melaksanakan pelayanan dan pelestarian bahan pustaka. Grhatama Pustaka diresmikan oleh Gubernur DIY Sultan Hamengku Buwono X pada hari Senin tanggal 21 Desember 2015. Bangunan/gedung layanan perpustakaan ini merupakan perpaduan konsep modern dan tradisional. Kemegahan dan berbagai fasilitas mengakomodir kebutuhan masyarakat modern akan kemudahan dan kenyamanan. Filosofi bangunan mencerminkan semangat keistimewaan Jogja serta cita-cita kesempurnaan manusia Jawa sebagai pribadi yang prakoso, wulung, agung dan wangi melalui pemanfaatan perpustakaan. Terdiri dari 3 lantai Grhatama Pustaka siap menjadi destinasi rekreatif edukatif bagi masyarakat DIY dan sekitarnya.

BAB 3

ANALISIS KONSEP PERANCANGAN DESIGN

3.1 Kajian Lokasi Perancangan

3.1.1 Kawasan Notoprajan, Yogyakarta



Gambar 3.1 Peta Kawasan Perancangan
(Sumber: Google Earth, 2019)

Lokasi Perancangan ini berada di Dukuh Serangan, Desa Notoprajan, Kecamatan Ngampilan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.



Gambar 3.2 Foto Kawasan Perancangan
(Sumber: Google Earth,2019)

Lokasi ini dipilih sebab di sekitaran kawasan ini belum terdapat Gedung Perpustakaan terutama perpustakaan anak. Letak lokasi ini cukup strategis karena berada di tengah Kota Yogyakarta. Lokasi ini juga berdekatan dengan beberapa bangunan pendidikan mulai dari SD, SMP dan SMA.

Selain dari letaknya yang strategis dalam kawasan lokasi site ini terdapat beberapa isu yang cukup kuat untuk didirikannya sebuah gedung perpustakaan anak. Salah satunya adalah isu bahwa dilokasi ini sangat minim ruang untuk bermain anak-anak hal ini yang menyebabkan anak-anak main dibadan jalan. Tentu saja itu akan mengganggu aktifitas lalu lintas disana dan juga membahayakan untuk anak-anak. Isu lain yang terjadi di lokasi ini adalah permasalahan kawasan bantaran sungai yang kotor dan pembuangan sampah yang tidak pada tempatnya sehingga membuat lingkungan ini tidak sehat.

Disini saya akan memaparkan beberapa data kajian site yang dapat menjadi pertimbangan saya dalam mendesain di lokasi ini, yaitu:

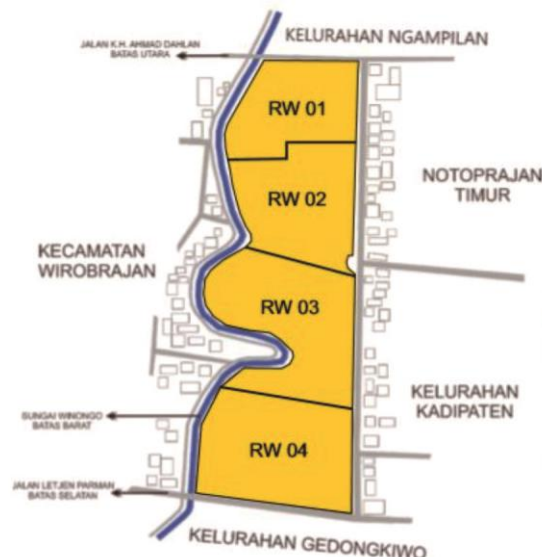
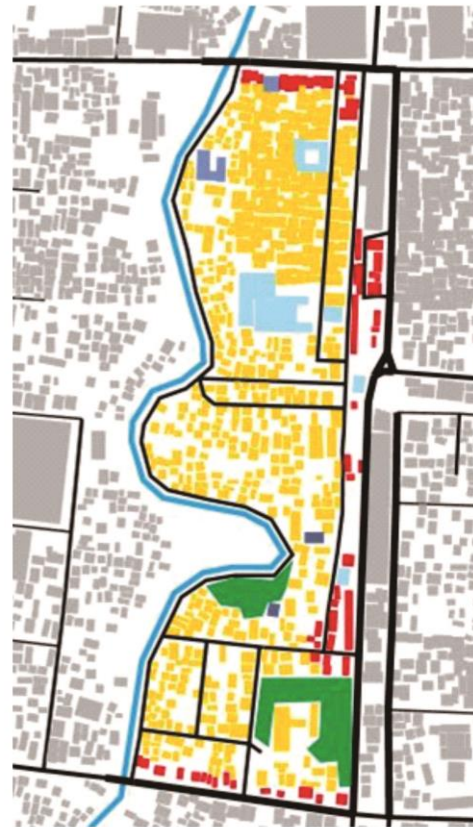
LAND USE

Kawasan Desa Serangan, Desa Gendingan dan Desa Tejkusuman

1. Area bantaran sungai tidak terawat terlihat masyarakat kurang peduli menjaga lingkungan, dan banyak melanggar sempadan sungai.
2. Kawasan padat dengan permukiman yang kumuh dan tidak tertata.
3. Tidak tersedianya area Open Space / RTH
4. Lahan kosong tidak dimanfaatkan sebagai RTH melainkan tempat pembuangan sampah
5. Bantaran sungai juga di manfaatkan sebagai tempat kandang peliharannya.

KETERANGAN :

- PEMUKIMAN WARGA
- KOMERSIAL
- PENDIDIKAN / PEMERINTAHAN
- MASJID
- LAHAN TERBUKA HIJAU



LOKASI SITE

- RW 01 DESA SERANGAN
- RW 02 DESA SERANGAN
- RW 03 DESA GENDINGAN
- RW 04 DESA TEJOKUSUMAN

BATAS WILAYAH

- UTARA : KAMPUNG NGADIWINATAN
- TIMUR : KAMPUNG SURONATAN
- SELATAN : KAMPUNG KADIPATEN
- BARAT : KAMPUNG SERANGAN

Gambar 3.3 Land Use Kawasan Perancangan
(Sumber: Penulis)

3.1.2 Kajian Tentang Regulasi di Site

Menurut Peraturan Daerah Kota Yogyakarta No.2 Tahun 2012 tentang Bangunan Gedung, terdapat beberapa peraturan yang menjadi dasar perancangan bangunan gedung, yaitu:

1. KDB maximum yang diizinkan 80%
2. KLB maximum yang diizinkan 4
3. KDH minimum 20%
4. Ketinggian bangunan maximum 32 meter
5. Jarak antar bangunan minimal 3 meter
6. GSB minimal 3 meter
7. Garis sempadan sungai (GSS) minimal 5 meter dari batas terluar sungai

Berdasarkan pada peraturan yang sudah disebutkan diatas, maka perancangan gedung perpustakaan edukatif dan rekreatif di bantaran sungai Winongo akan ditetapkan dengan rincian sebagai berikut:

No	Ketentuan	Penerapan
1	Luas Site 1	3.073 m ²
2	Garis Sempadan Bangunan (GSB)	3 meter
3	Garis Sempadan Sungai (GSS)	5 meter
4	Luas Site Dikurangi GSB dan GSS	-
5	KDB Max	80%
6	KLB	0,5-4
7	Luas Lantai Dasar Max	= KDB x Luas Site = 80% x 3.073 m ² = 2.458 m ²
8	Luas Total Bangunan Max	= KLB x Luas Lantai Dasar = 4 x 2.458 m ² = 9.836 m ²
9	Jumlah Lantai	3

No	Ketentuan	Penerapan
1	Luas Site 2	2.484 m ²
2	Garis Sempadan Bangunan (GSB)	3 meter
3	Garis Sempadan Sungai (GSS)	5 meter
4	Luas Site Dikurangi GSB dan GSS	-
5	KDB Max	80%
6	KLB	0,5-4
7	Luas Lantai Dasar Max	= KDB x Luas Site = 80% x 2.484 m ² = 1.987 m ²
8	Luas Total Bangunan Max	= KLB x Luas Lantai Dasar = 4 x 1.987 m ² = 7.936 m ²
9	Jumlah Lantai	2

Tabel 3.1 KDB dan KLB Kawasan Perancangan
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Batasan Wilayah Perancangan Batasan wilayah perancangan berlokasi pada zona Wisata, Tepatnya di: Jl. KH. Ahmad Dahlan dengan batasan wilayah, Utara berbatasan dengan Kampung Ngadiwinatan, Timur berbatasan dengan Kampung Suronatan, Selatan berbatasan dengan: Kampung Kadipaten dan Barat berbatasan dengan Kampung Serangan.

3.2 Analisis Perancangan Programatik

Dalam analisis perancangan programatik ini akan membahas mengenai sasaran pemakai, pelaku, kegiatan, kebutuhan ruang, besaran ruang dan hubungan ruang.

3.2.1 Sasaran Pemakai

Dalam perancangan perpustakaan anak sudah jelas bahwa pelayanan perpustakaan ini ditujukan untuk melayani kebutuhan masyarakat Yogyakarta dalam bidang pendidikan non-formal dalam meningkatkan minat baca dan kesejahteraan anak-anak. Yang menjadi target utama perancangan ini adalah seluruh masyarakat khususnya anak-anak yang berada di usia 3-12 tahun.

3.2.2 Pelaku Kegiatan Perpustakaan Anak

Jenis Pengguna Perpustakaan anak ini antara lain:

Pengunjung

a. Anak

Pengunjung adalah civitas utama dari perpustakaan, yaitu anak-anak usia pra-sekolah sampai dengan pra-remaja (3-12 Tahun), tetapi tidak menutup kemungkinan digunakan oleh usia diatas 12 tahun. Pengunjung anak-anak dibagi menjadi 3 kategori berdasarkan usia, yaitu kategori I, II, III. Pengelompokan kategori ini dilakukan untuk membagi koleksi buku sesuai dengan kelompok umur sehingga setiap anak dapat langsung mencari bacaan yang sesuai usianya. Pembagiannya sebagai berikut:

- Kategori I: kelompok usia 1-5 tahun
- Kategori II: kelompok usia 6-8 tahun
- Kategori II: kelompok usia 9-12 tahun

Alasan pengelompokan tersebut dilakukan didasari oleh pembagian kelompok umur menurut Imelda Sandjaya, yaitu pengelompokan menurut perkembangannya fisik, gerak motorik dan psikologisnya.

b. Orang tua/pendamping

Orang tua/pendamping anak juga termasuk dalam kategori pengunjung, karena anak usia pra-sekolah maupun usia sekolah masih butuh pendamping untuk datang ke sebuah perpustakaan anak.

Pengelola

Pengelola adalah civitas yang melakukan aktivitas administrasi dan pelayanan terhadap pengunjung. Terdiri dari tenaga profesional (pendidik, pendongeng, dll), pegawai administrasi (pustakawan, manajer, staf kantor, dll), karyawan pendukung (satpam, cleaning service, dll).

Tamu

Tamu yang dimaksud adalah tamu antara instansi/lembaga yang berkaitan dengan Perpustakaan anak. Hal ini bisa bersifat kunjungan yang dapat memberikan *feedback* ke dalam pengembangan perpustakaan ini sendiri.

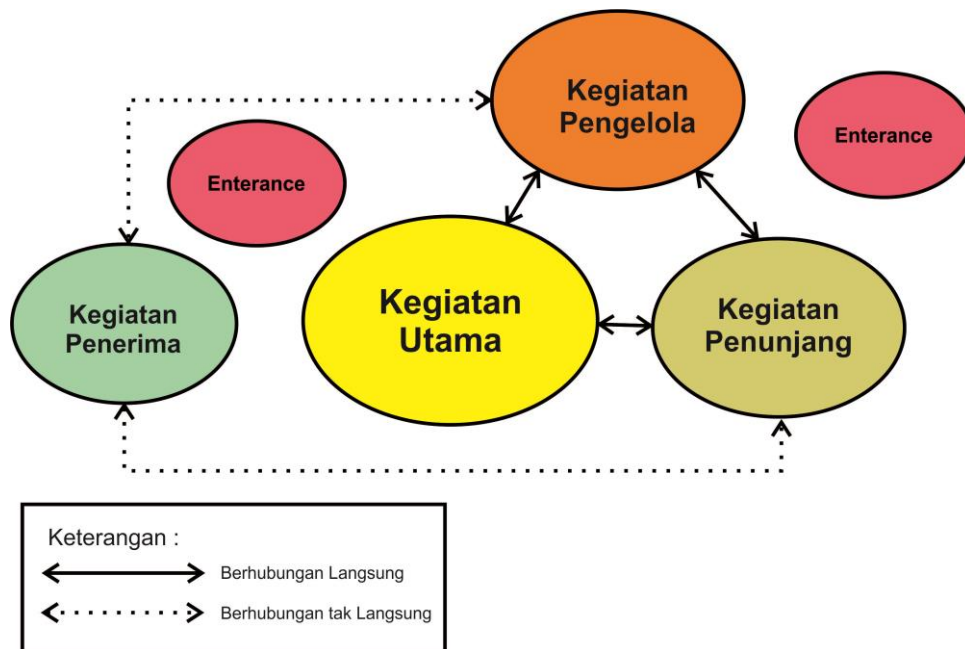
3.2.3 Jenis Kegiatan

- 1) Pengadaan Bahan Koleksi
Kegiatan pengadaan bahan koleksi adalah kegiatan pengadaan bahan koleksi untuk dijadikan koleksi perpustakaan.
- 2) Pengolahan Bahan Koleksi Yaitu kegiatan mempersiapkan bahan koleksi yang telah diperoleh, agar dengan mudah dapat diatur di rak penyimpanan sehingga memudahkan untuk pelayanan kepada pemakai.
- 3) Pelayanan Referensi Yaitu kegiatan pelayanan koleksi perpustakaan, terutama koleksi pustaka atau koleksi yang tidak boleh dibawa pulang.
- 4) Pelayanan Administrasi Yaitu kegiatan pelayanan perbantuan bagi pengunjung yang berhubungan dengan kegiatan pendataan, administrasi dan personalia.

3.2.4 Analisis Hubungan Ruang

Hubungan ruang merupakan keterkaitan antara ruang dengan mempertimbangkan beberapa faktor pelaku kegiatan, jenis kegiatan dan jenis ruang yang dibutuhkan. Agar dapat dipahami maka hubungan ruang akan dibagi menjadi 2, yaitu hubungan ruang makro dan mikro.

1. Hubungan Ruang Makro



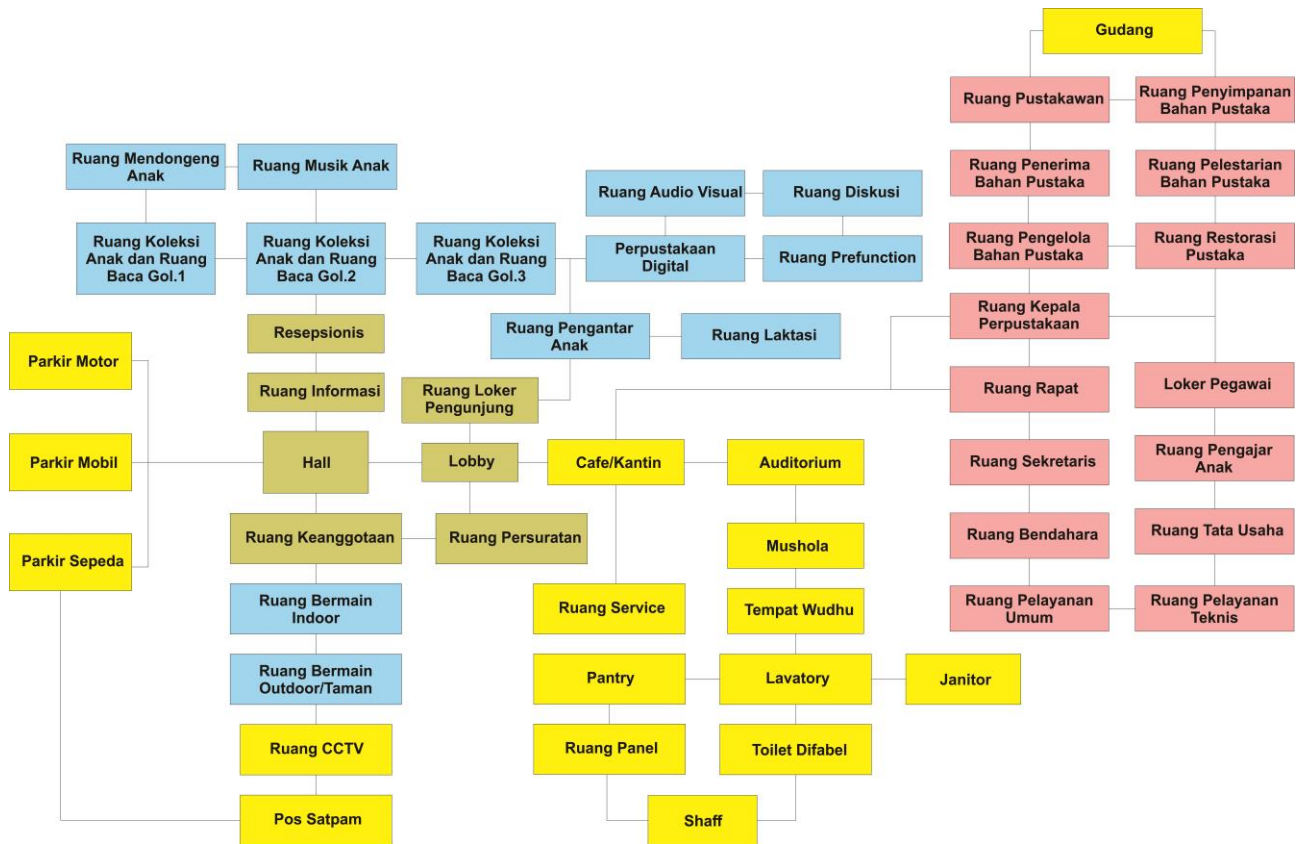
Gambar 3.4 Hubungan Ruang Makro
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

2. Hubungan Ruang Mikro

Nama Bagian	Kebutuhan Ruang	Standar Ruang	Sumber	Kapasitas	Luasan Ruang	Matahari	Kebisingan	Aliran Angin	View	Hubungan Ruang
Ruang Penerima	Hall	187,5 m ²	NDA	100 Org	187,5m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	●●●●
	Lobby	40 m ²	MHB	20 Org	40 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Resepsionis	24 m ²	NDA	10 Org	24m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Informasi	20 m ²	MHB	8 Org	20 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Keanggotaan	20 m ²	MHB	8 Org	20 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
Ruang Utama	Ruang Loker Pengunjung	25 m ²	TAH	50 Org	25 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	●●●●
	Ruang Koleksi Anak dan Ruang Baca Gol. 1	86,4 m ²	NDA	20 Org	86,4 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Koleksi Anak dan Ruang Baca Gol. 2	86,4 m ²	NDA	20 Org	86,4 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Koleksi Anak dan Ruang Baca Gol.3	86,4 m ²	NDA	20 Org	86,4 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Peminjaman	9 m ²	NDA	1 Org	9 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Bermain Indoor	30 m ²	NDA	20 Org	30 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Bermain Outdoor/Taman	60 m ²	NDA	20 Org	60 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Auditorium	64 m ²	NDA	80 Org	64 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Diskusi	80 m ²	TAH	40 Org	80 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Pengantar Anak	40 m ²	Asumsi	20 Org	40 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Perpustakaan Digital	20 m ²	MHB	8 Org	20 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Audio Visual	50 m ²	NDA	25 Org	50 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Prefunction	70 m ²	TAH	-	70 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Musik Anak	86,4 m ²	NDA	20 Org	86,4 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
Ruang Mendongeng Anak	86,4 m ²	NDA	20 Org	86,4 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●		
Ruang Pengelola Kantor	Ruang Rapat	30 m ²	NDA	15 Org	30 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	●●●●
	Ruang Kepala Perpustakaan	9 m ²	NDA	1 Org	9 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Sekretaris	13,38 m ²	NDA	3 Org	13,38 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Bendahara	9 m ²	NDA	1 Org	9 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Tata Usaha	33 m ²	NDA	8 Org	33 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Pelayanan Umum	20 m ²	NDA	5 Org	20 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Pelayanan Teknis	20 m ²	NDA	5 Org	20 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Loker Pegawai	25 m ²	TAH	50 Org	25 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Pengajar Anak	30 m ²	Asumsi	5 Org	30 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Pustakawan	53 m ²	TAH	-	53m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Penerima Bahan Pustaka	16 m ²	TAH	-	16 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Pengolahan Bahan Pustaka	20 m ²	NDA	5 Org	20 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Restorasi Pustaka	20 m ²	NDA	5 Org	20 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Pelestarian Bahan pustaka	20 m ²	NDA	5 Org	20 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
Ruang Penyimpanan Bahan Pustaka	63 m ²	TAH	1000 Buku	63 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●		
Ruang Penunjang	Gudang	60 m ²	NDA	-	60 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	●●●●
	Cafe/Kantin	83 m ²	NDA	54 Org	83 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Laktasi	12 m ²	NDA	4 Org	12 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Mushola	18 m ²	AJM	15 Org	18 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Tempat Wudhu	14 m ²	Asumsi	8 Org	14 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Service	18 m ²	NDA	6 Org	18 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Pantry	6,5 m ²	AJM	5 Org	6,5 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Lavatory	9,6 m ²	NDA	8 Org	9,6 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Toilet Difabel	3,2 m ²	NDA	1 Org	3,2 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Janitor	6 m ²	NDA	2 Org	6 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Shaff	0,72 m ²	NDA	-	0,75 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang Panel	6 m ²	NDA	2 Org	6 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Ruang CCTV	9 m ²	NDA	4 Org	9 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
	Pos Satpam	12 m ²	NDA	4 Org	12 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●	
Parkir Sepeda dan Motor	4,2 m ²	NDA	1 Sepeda/Motor	4,2 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●		
Parkir Mobil	28,75 m ²	NDA	1 Mobil	28,75 m ²	●●●●	●●	●●●●	●●		

Tabel 3.2 Diagram Hubungan Ruang Mikro
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

3. Organisasi Ruang



Gambar 3.5 Organisasi Ruang
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

3.2.5 Analisis Kebutuhan Ruang

Pengelompokkan jenis ruang berdasarkan kegiatan dalam perpustakaan dibagi menjadi beberapa kategori yaitu ruang penerimaan, ruang pengelola, ruang pelayanan, ruang fungsional, ruang pendukung dan ruang servis. Maka didapat kebutuhan Ruang Perlantainya perpustakaan Anak ini, sebagai berikut:

Kebutuhan Ruang Lantai 1

No	Kebutuhan Ruang	Standar Ruang	Sumber	Kapasitas	Luasan Ruang	Jumlah Ruang	Total Luasan
1	Pintu Masuk	1,8 m ²	MHB	20 Org	1,8 m ²	1	1,8 m ²
2	Hall	187,5 m ²	NDA	100 Org	187,5m ²	1	187,5 m ²
3	Lobby Penerima	40 m ²	MHB	20 Org	40 m ²	1	40 m ²
4	Resepsionis	24 m ²	NDA	10 Org	24m ²	1	24 m ²
5	Ruang Informasi	20 m ²	MHB	8 Org	20 m ²	1	20 m ²
6	Ruang Keanggotaan	20 m ²	MHB	8 Org	20 m ²	1	20 m ²
7	Ruang Loker Pengunjung	25 m ²	TAH	50 Org	25 m ²	2	50 m ²
8	Ruang Bermain Indoor	30 m ²	NDA	20 Org	30 m ²	1	30 m ²
9	Ruang Bermain Outdoor/Taman	60 m ²	NDA	20 Org	60 m ²	1	60 m ²
10	Ruang Laktasi	12 m ²	NDA	4 Org	12 m ²	1	12 m ²
11	Ruang Koleksi Anak Gol. 1	86,4 m ²	NDA	20 Org	86,4 m ²	1	86,4 m ²
12	Ruang Baca Anak Gol.1	86,4 m ²	NDA	20 Org	86,4 m ²	1	86,4 m ²
13	Ruang Pengantar Anak	40 m ²	Asumsi	20 Org	40 m ²	2	80 m ²
14	Mushola	18 m ²	AJM	15 Org	18 m ²	1	18 m ²
15	Tempat Wudhu	14 m ²	Asumsi	8 Org	14 m ²	2	14 m ²
16	Ruang Service	18 m ²	NDA	6 Org	18 m ²	1	18 m ²
17	Pantry	6,5 m ²	AJM	5 Org	6,5 m ²	1	6,5 m ²
18	Lavatory Anak	6 m ²	NDA	2 Org	6 m ²	2	12 m ²
19	Lavatory Umum	9,6 m ²	NDA	8 Org	9,6 m ²	2	19,2 m ²
20	Toilet Difabel	3,2 m ²	NDA	1 Org	3,2 m ²	2	6,4 m ²
21	Janitor	6 m ²	NDA	2 Org	6 m ²	1	6 m ²
22	Shaff	0,72 m ²	NDA	-	0,75 m ²	1	0,75 m ²
23	Lobby Kantor	23 m ²	NDA	10 Org	23 m ²	1	23 m ²
24	Ruang Rapat	30 m ²	NDA	15 Org	30 m ²	1	30 m ²
25	Ruang Kepala Perpustakaan	9 m ²	NDA	1 Org	9 m ²	1	9 m ²
26	Ruang Sekretaris	13,38 m ²	NDA	3 Org	13,38 m ²	1	13,38 m ²
27	Ruang Pelayanan Umum	20 m ²	NDA	5 Org	20 m ²	1	20 m ²
28	Ruang Pelayanan Teknis	20 m ²	NDA	5 Org	20 m ²	1	20 m ²

29	Loker Pegawai	25 m ²	TAH	50 Org	25 m ²	2	50 m ²
30	Ruang Pustakawan	53 m ²	TAH	-	53m ²	1	53 m ²
31	Ruang Penerima Bahan Pustaka	16 m ²	TAH	-	16 m ²	1	16 m ²
32	Ruang Pengolahan Bahan Pustaka	20 m ²	NDA	5 Org	20 m ²	1	20 m ²
33	Ruang Restorasi Pustaka	20 m ²	NDA	5 Org	20 m ²	1	20 m ²
34	Ruang Pelestarian Bahan pustaka	20 m ²	NDA	5 Org	20 m ²	1	20 m ²
35	Ruang Penyimpanan Bahan Pustaka	63 m ²	TAH	1000 Buku	63 m ²	1	63 m ²
36	Gudang	60 m ²	NDA	-	60 m ²	1	60 m ²
37	Ruang Persuratan	9 m ²	NDA	1 Org	9 m ²	1	9 m ²
38	Auditorium	64 m ²	NDA	80 Org	64 m ²	1	64 m ²
39	Café/Kantin	83 m ²	NDA	54 Org	83 m ²	1	83 m ²
40	Ruang Panel	6 m ²	NDA	2 Org	6 m ²	1	6 m ²
41	Ruang GWT dan Pompa	30 m ²	MHB	2 Org	30 m ²	1	30 m ²
42	Ruang CCTV	9 m ²	NDA	4 Org	9 m ²	1	9 m ²
43	Pos Satpam	12 m ²	NDA	4 Org	12 m ²	1	12 m ²
44	Parkir Sepeda	4,2 m ²	NDA	1 Sepeda	4,2 m ²	1	4,2 m ²
45	Parkir Motor	4,2 m ²	NDA	1 Motor	4,2 m ²	1	4,2 m ²
46	Parkir Mobil	28,75 m ²	NDA	1 Mobil	28,75 m ²	1	28,75 m ²
Jumlah							1.466,48 m ²
Sirkulasi 20%							293,296 m ²
Total Lantai Dasar							1759,776 m ²

Keterangan :

NDA : Neufert Data Arsitek

MHD : *Metric Handbook Planning and Design*

AJM : AJ Metrik

TAH : *The Architect's Handbook*

Tabel 3.3 Kebutuhan Ruang Perlantai Ruang
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Kebutuhan Ruang Lantai 2

No	Kebutuhan Ruang	Standar Ruang	Sumber	Kapasitas	Luasan Ruang	Jumlah Ruang	Total Luasan
1	Lobby Lantai 2	30 m ²	NDA	15 Org	30 m ²	1	30 m ²
2	Resepsionis	24 m ²	NDA	10 Org	24m ²	1	24 m ²
3	Ruang Koleksi Anak Gol. 2	86,4 m ²	NDA	20 Org	86,4 m ²	1	86,4 m ²
4	Ruang Baca Anak Gol.2	86,4 m ²	NDA	20 Org	86,4 m ²	1	86,4 m ²
5	Ruang Koleksi Anak Gol.3	86,4 m ²	NDA	20 Org	86,4 m ²	1	86,4 m ²
6	Ruang Baca Anak Gol.3	86,4 m ²	NDA	20 Org	86,4 m ²	1	86,4 m ²
7	Ruang Loker Pengunjung	25 m ²	TAH	50 Org	25 m ²	2	50 m ²
8	Ruang Pengantar Anak	40 m ²	Asumsi	20 Org	40 m ²	2	80 m ²
12	Ruang Musik Anak	86,4 m ²	NDA	20 Org	86,4 m ²	1	86,4 m ²
13	Ruang Mendongeng Anak	86,4 m ²	NDA	20 Org	86,4 m ²	1	86,4 m ²
9	Ruang Bendahara	9 m ²	NDA	1 Org	9 m ²	1	9 m ²
10	Ruang Tata Usaha	33 m ²	NDA	8 Org	33 m ²	1	33 m ²
11	Loker Pegawai	25 m ²	TAH	50 Org	25 m ²	2	50 m ²
12	Ruang Pengajar Baca Anak	30 m ²	Asumsi	5 Org	30 m ²	1	30 m ²
13	Ruang Pengajar Musik Anak	30 m ²	Asumsi	5 Org	30 m ²	1	30 m ²
14	Ruang Diskusi	80 m ²	TAH	40 Org	80 m ²	1	80 m ²
15	Perpustakaan Digital	20 m ²	MHB	8 Org	m ²	1	20 m ²
16	Ruang Audio Visual	50 m ²	NDA	25 Org	50 m ²	1	50 m ²
17	Ruang Prefunction	70 m ²	TAH	-	70 m ²	1	70 m ²
18	Lavatory Anak	6 m ²	NDA	2 Org	m ²	2	12 m ²
19	Lavatory Umum	9,6 m ²	NDA	8 Org	m ²	2	19,2 m ²
20	Toilet Difabel	3,2 m ²	NDA	1 Org	m ²	2	6,4 m ²
21	Janitor	6 m ²	NDA	2 Org	m ²	1	6 m ²
22	R. Shaff	0,72 m ²	NDA	-	m ²	1	0,75 m ²
Jumlah							1118,75 m ²
Sirkulasi 20%							223,75 m ²
Total Lantai Dasar							1342,5 m ²

Keterangan :

NDA : Neufert Data Arsitek

MHD : *Metric Handbook Planning and Design*

AJM : AJ Metrik

TAH : *The Architect's Handbook*

Tabel 3.4 Kebutuhan Ruang Perlantai Ruang
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

3.2.6 Kapasitas Pengunjung Utama (anak)

Menurut data jumlah penduduk dari web resmi Informasi Kependudukan Yogyakarta Jumlah penduduk anak-anak di Kota Yogyakarta ± 74.393 anak atau 17% dari jumlah keseluruhan penduduk Kota Yogyakarta. Data itu diambil dari jumlah keseluruhan anak-anak yang berusia 1-12 tahun di Kota Yogyakarta pada tahun 2019. Sedangkan Daerah Notoprajan termasuk kedalam Kec. Ngampilan menurut web resmi Informasi Kependudukan Yogyakarta Kec. Ngampilan memiliki jumlah penduduk anak-anak yaitu ± 3.311 anak atau 4,45% dari jumlah keseluruhan anak-anak yang berada di Kota Yogyakarta.

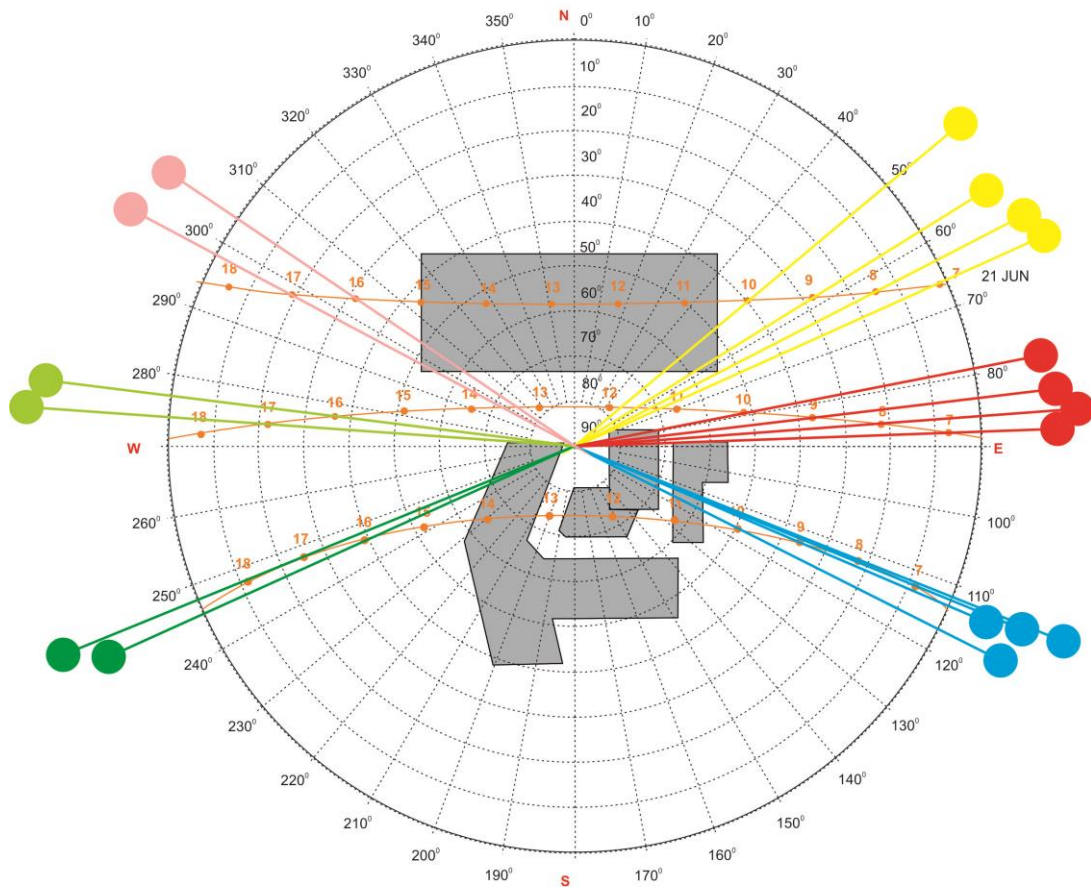
Dari Data diatas saya memproyeksikan kapasitas pengunjung perpustakaan anak per harinya, yaitu:

- 0,2% dari Jumlah keseluruhan anak-anak di Kota Yogyakarta (kecuali Kec.Ngampilan) atau sekitar ± 142 anak.
- 10% dari Jumlah keseluruhan anak-anak di Kec. Ngampilan atau sekitar ± 332 anak.

Dari jumlah saat ini dan jumlah proyeksi pengunjung diatas, di ambil rata-rata jumlah pengunjung yang datang ke Perpustakaan Anak, yaitu, $142 + 332 = 474$ anak.

3.3 Penyelesaian Tata Massa Bangunan dan Tata Bangunan

3.3.1 Analisis Titik Jatuh Matahari



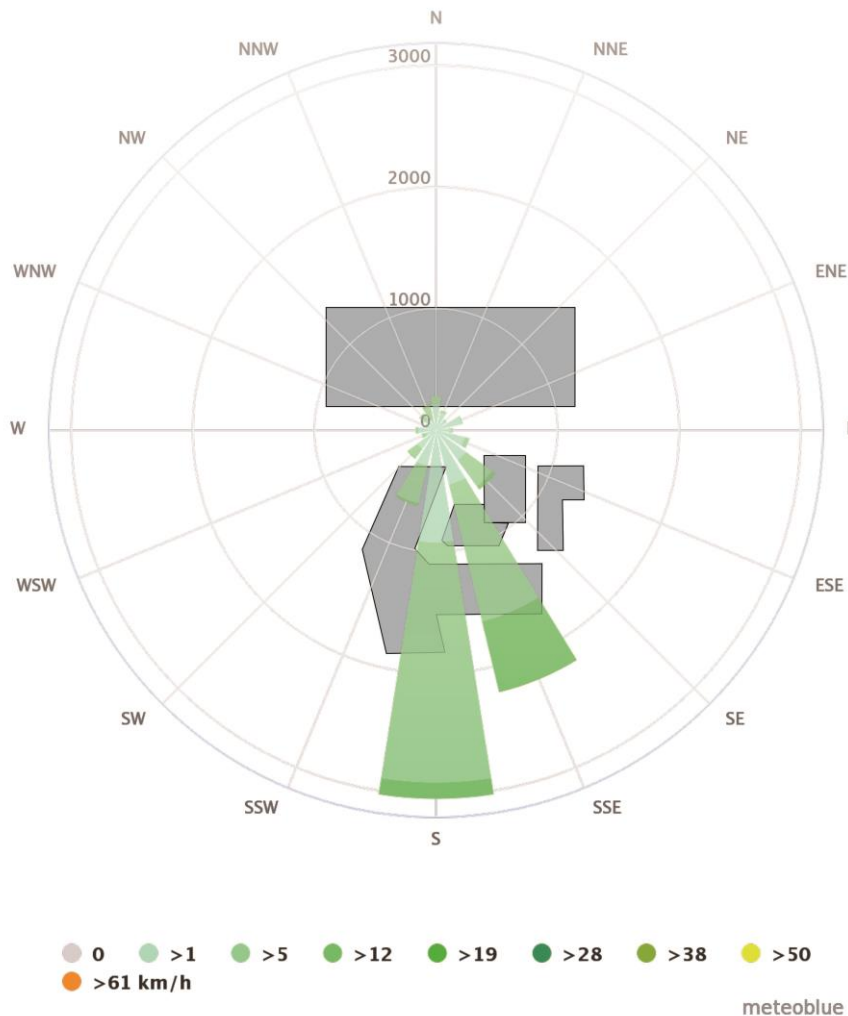
Gambar 3.6 hasil analisis titik jatuh matahari pada site

(Sumber: Analisis Penulis, SunEarthTools.com)

Gubahan massa bangunan ini didapat dari hasil analisis kegiatan pengguna dan kebutuhan ruang. Gambar chart diatas merupakan gambar titik jatuh cahaya matahari yang diambil dalam 3 bulan yang memiliki selisih posisi matahari yang cukup jauh, yaitu: Juni, September dan Desember.

Titik matahari yang digunakan adalah titik matahari pagi mulai dari pukul 07.00-10.00 WIB dan titik matahari sore mulai dari pukul 16.00-17.00 WIB. Matahari pagi berada pada azimuth 67° sd 50° , 88° sd 79° dan 112° sd 117° . Sedangkan Matahari sore berada pada azimuth 304° sd 298° , 278° sd 274° , dan 246° sd 249° .

3.3.2 Analisis Arah Angin

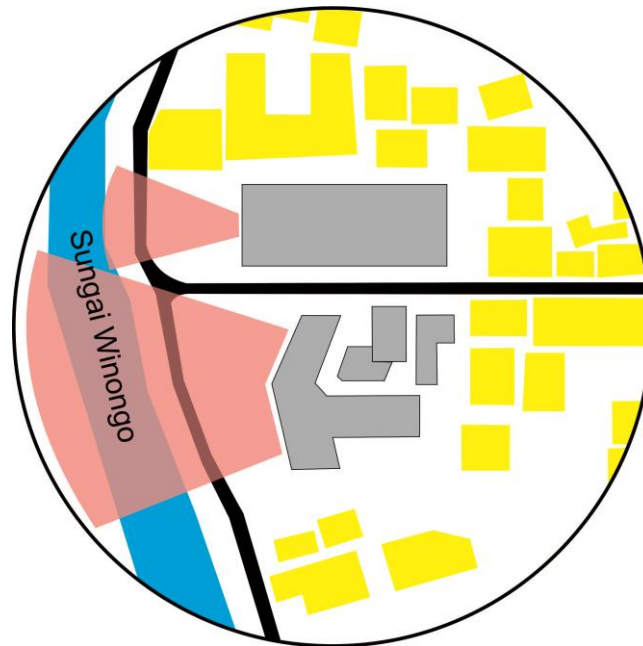


Gambar 3.7 Hasil analisis Angin di Lokasi Site

(Sumber: Analisis Penulis, meteoblue.com)

Data kecepatan arah angin di Notoprajan, Kota Yogyakarta memiliki range angin pada 0-19 Km/h dalam kurun waktu 1 tahun, sesuai data dari meteoblue.com. Angin paling besar berasal dari arah selatan yaitu >19 Km/h dan paling kecil berasal dari arah Utara yaitu >1 Km/h. Sedangkan angin rata-rata berasal dari arah tenggara dan selatan dengan angka berkisar >12 Km/h. Hasil analisis ini nanti akan digunakan untuk menentukan bukaan ruang yang membutuhkan penghawaan alami.

3.3.3 Analisis View

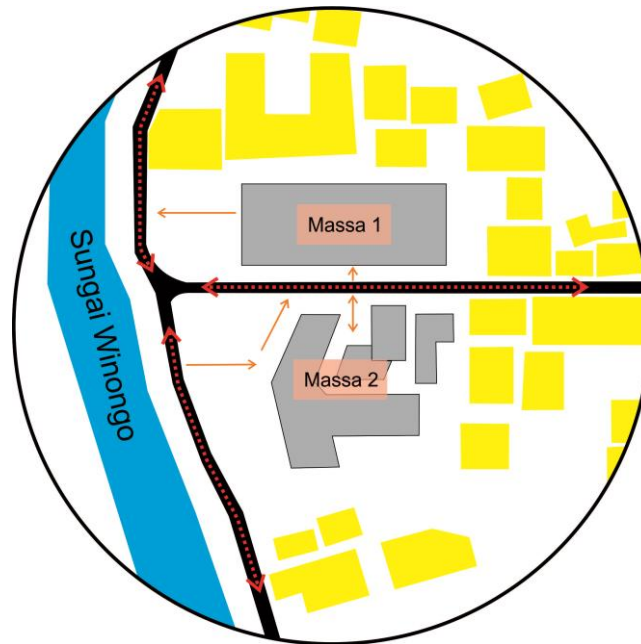


Gambar 3.8 Hasil analisis View

(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Analisis view bertujuan untuk mencari tahu potensi view yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan arah bukaan. Lokasi site perancangan perpustakaan anak ini berada di dalam perkampungan dimana viewnya adalah hunian penduduk. Hanya view dari arah barat saja yang menghadap ke arah sungai winongo. Sehingga view ke arah barat yang berpotensi untuk dijadikan view beberapa ruang yang memang membutuhkan view, seperti: ruang baca, ruang bermain, hall, ruang tunggu dan lainnya.

3.3.4 Analisis Sirkulasi



Gambar 3.9 Hasil analisis Sirkulasi

(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Analisis sirkulasi bertujuan untuk menentukan jalur sirkulasi untuk akses masuk ke dalam bangunan perancangan. Karena lokasi site perancangan berada di tengah perkampungan maka jalur utama yang digunakan adalah jalan kampung. Dari jalan kampung ini didapat jalur sirkulasi ke dalam dan keluar bangunan perancangan.

3.4 Analisis Tematik

3.4.1 Analisis Rancangan Ruang Luar dan Ruang Dalam dengan Prinsip Edukatif dan Rekreatif

Analisis ini bertujuan untuk menjadi alternatif desain ruang luar dan ruang dalam berdasarkan pada prinsip-prinsip edukatif dan rekreatif yang nantinya akan menjadi penyelesaian persoalan mengenai ruang, tapak, massa dan selubung bangunan.

A. Prinsip Edukatif

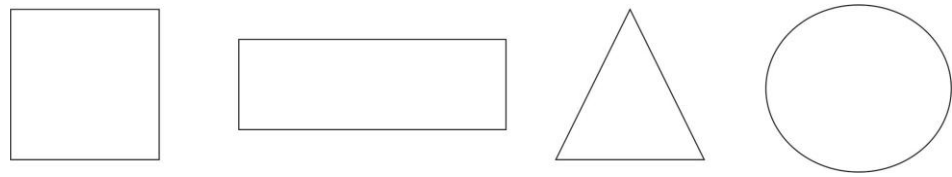
Dibawah ini adalah beberapa variabel dalam penerapan prinsip Edukatif:

- Rancangan yang bersifat pembelajaran bagi pengunjung
Rancangan ini dapat diterapkan dengan beberapa elemen-elemen / fasilitas yang dapat memberikan pengunjung pengetahuan dan informasi yang bersifat pembelajaran.
- Rancangan yang bersifat Fleksibel
Rancangan menerapkan beberapa ruang yang bisa bersifat fleksibel yang dapat digunakan dengan beberapa kegiatan seperti: Hall, Ruang diskusi, Ruang Prefunction dan ruang bermain Outdoor. Dan bentuk bangunan yang dapat merepresentasikan bentuk yang fleksibel.
- Rancangan yang bersifat Variatif
Rancangan menerapkan desain yang variatif sehingga ruangan dapat menciptakan suasana yang berbeda beda antara kegiatan satu dengan kegiatan yang lainnya.
- Rancangan yang memiliki kejelasan orientasi ruang
Rancangan ini dapat diterapkan dengan desain yang memperhatikan fungsi ruang itu sendiri. Sehingga pengunjung dapat dengan mudah menebak atau mengetahui fungsi ruang tersebut dengan cepat dan tidak kebingungan. Hal ini dapat diwujudkan dengan cara menerapkan pola ruang yang sederhana dan teratur.

B. Prinsip Rekreatif

Dibawah ini adalah beberapa variabel dalam penerapan prinsip Rekreatif:

- Rancangan memiliki Keanekaragaman Bentuk
Rancangan ini dapat menerapkan bentuk massa yang beragam. Bentuk yang digunakan dapat berasal dari bentuk-bentuk dasar seperti: segitiga, persegi dan lingkaran yang juga dapat dikombinasikan dari ketiga bentuk dasar tersebut.



Gambar 3.10 Keanekaragaman Bentuk

(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Dari bentuk dasar tersebut nantinya akan menemukan beberapa bentuk kombinasi yang pas dan selaras sehingga bangunan dapat menggambarkan satu prinsip rekreatif.

- Rancangan memiliki Keanekaragaman Material

Penerapan keanekaragaman material dapat diwujudkan dengan mudah mulai dari ruang dalam menggunakan material yang berbeda-beda mulai dari struktur, dinding dan elemen finising lainnya. Sedangkan untuk ruang luar dapat terapkan dari elemen hardscape tapak bangunan.



Gambar 3.11 Keanekaragaman Material

(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Alternatif yang digunakan dalam perancangan ini adalah material umum yang sering digunakan di Indonesia yaitu: Batu bata, Kayu, Bambu dan Batu.

- Rancangan memiliki Keanekaragaman Warna

Rancangan ini merupakan sesuatu yang paling mencolok yang dapat menggambarkan kriteria rekreatif. Warna juga dapat mempengaruhi visual suatu bentuk sehingga keanekaragaman warna ini merupakan sesuatu yang perlu muncul didalam desain yang mengusung prinsip rekreatif.

- Rancangan memiliki Keanekaragaman Tekstur
Rancangan keanekaragaman tekstur dapat di wujudkan dengan pemilihan tekstur material baik itu tekstur halus maupun tekstur kasar. Biasanya tekstur juga dapat menggambarkan suasana dari suatu ruang.

BAB 4

SINTETIS KONSEP PERANCANGAN DESIGN

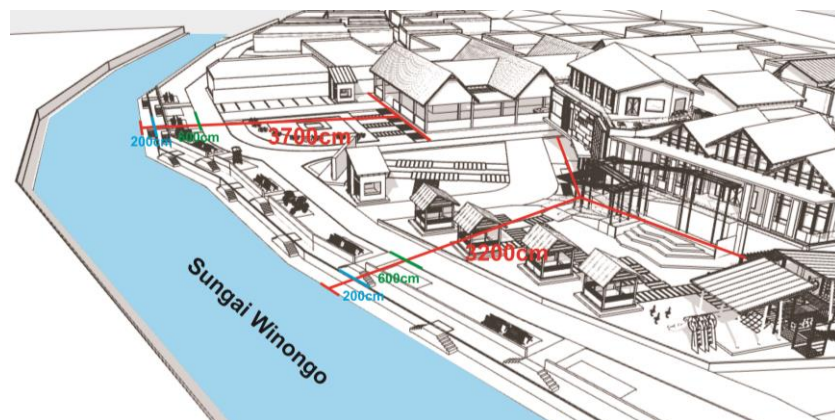
4.1 Konsep Tapak Pada Site Perancangan

4.1.1 Konsep 3M

Karena Lokasi site Perancangan berada dibantaran sungai maka konsep 3M (Mundur, Munggah, Madhep) menjadi salah satu alternatif yang dipakai dalam penyelesaian permasalahan tapak pada perancangan ini. Dalam perancangan ini konsep 3M diterapkan sebagai berikut:

a. Mundur

Dalam konsep 3M yang dimaksud mundur adalah bangunan harus sesuai dengan peraturan sempadan sungai yang berlaku pada masing-masing daerah. Dalam perancangan ini lokasi site memiliki ukuran minimal 5m untuk sempadan sungai.



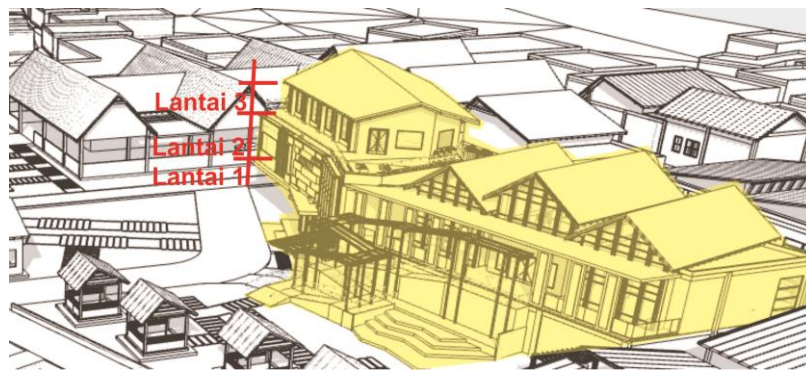
Gambar 4.1 Konsep 3M Mundur

(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Maka dalam perancangan ini penulis memilih mundur sampai batas minimal site dan memanfaatkan lahan sempadan sebagai taman terbuka hijau yang didalamnya terdapat ruang membaca outdoor dan taman bermain anak.

b. Munggah

Dalam konsep 3M yang dimaksud munggah adalah bangunan dapat memanfaatkan lahan dengan baik. Dengan menerapkan bangunan vertical, sebab ini dapat mengurangi kepadatan dilokasi.



Gambar 4.2 Konsep 3M Munggah

(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Perancangan ini menerapkannya di area depan bangunan dimana memang ruang dalam yang membutuhkan view.

c. Madhep

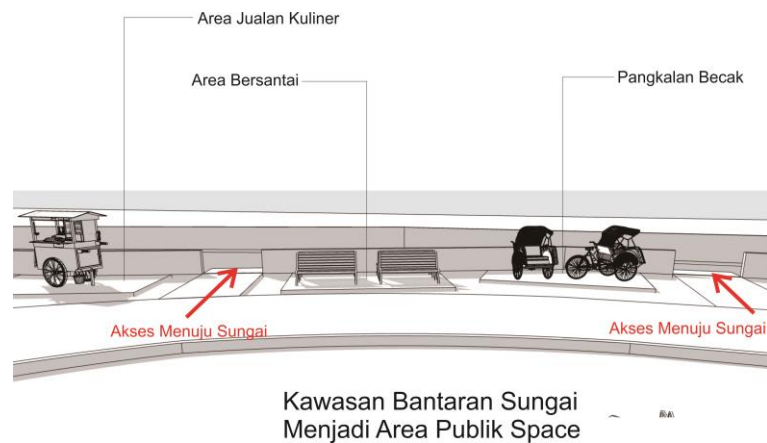
Dalam konsep 3M yang dimaksud madhep adalah bangunan diharapkan dapat memanfaatkan sungai sebagai bagian dari halaman depan bangunan. Didalam perancangan ini penulis membuat orientasi bangunan yang memang menghadap sungai dengan tujuan untuk menumbuhkan rasa kepedulian masyarakat untuk menjaga sungai.



Gambar 4.3 Konsep 3M Madhep

(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Selain menghadap sungai perancangan ini juga bertujuan untuk menata kembali kawasan bantaran sungai. Dimana penulis memanfaatkan area bantaran sungai menjadi sebuah public space dimana nantinya akan ada kegiatan yang dapat berhubungan langsung dengan sungai.



Gambar 4.4 Skema Konsep 3M Madhep

(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

4.2 Konsep Tematik Perpustakaan Anak

Perancangan Perpustakaan anak ini dirancang dengan pendekatan Edukatif dan rekreatif dari segi arsitektural. Dimana edukatif dan rekreatif menjadi sebuah konsep penyelesaian dari permasalahan Massa bangunan, Tata Ruang, Selubung/Fasad bangunan, dan Tapak.

Dari pembahasan di bab sebelumnya kita sudah bisa menilai kriteria apa saja yang dapat menjadi acuan dalam mendesain. Didalam perancangan ini penulis ingin mendesain perpustakaan anak yang sesuai dengan kriteria-kriteria tersebut.

4.2.1 Kriteria Edukatif

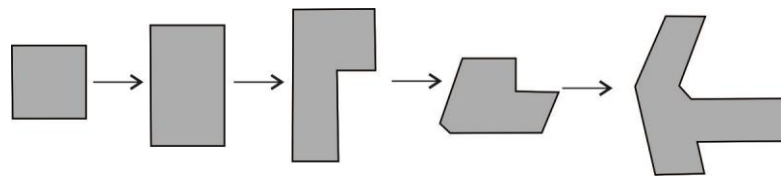
- Rancangan yang bersifat pembelajaran bagi pengunjung

Dalam Rancangan sebuah perpustakaan memang sudah semestinya memiliki aspek yang bersifat pembelajaran. Oleh karena ada beberapa

ruang yang memang bersifat pembelajaran, yaitu ruang baca, ruang koleksi buku, Ruang Auditorium/Ruang Audio Video, dan lainnya. Dan kriteria ini berhubungan dengan penataan ruang juga fasilitas yang nantinya akan diterapkan. Dalam perpustakaan ini penulis menerapkan beberapa fasilitas yang memang dapat memberikan pembelajaran untuk pengunjung, yaitu Ruang Mendongeng untuk pembelajaran anak-anak usia dini, Ruang Musik untuk pembelajaran anak-anak dibidang musik dan perpustakaan digital untuk mengedukasi anak-anak seputar bidang teknologi.

- Rancangan yang bersifat Fleksibel

Rancangan menerapkan ruang yang bersifat fleksibel yang dapat digunakan dengan beberapa kegiatan seperti: Hall, Ruang diskusi, Ruang Prefunction dan ruang bermain Outdoor. Dan bentuk bangunan yang dapat merepresentasikan bentuk yang fleksibel.



Gambar 4.5 Rancangan Fleksibel

(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Disini saya mengambil bentuk dasar persegi yang saya transformasikan menjadi bentuk-bentuk yang unik tetapi tetap bersifat fleksibel. Selain bentuk aspek fleksibel juga dilihat dari fungsinya dan elemen-elemen yang ada diruang tersebut yang dapat bersifat fleksibel seperti panel dinding penyekat yang fleksibel ataupun pintu yang bersifat fleksibel.

- Rancangan yang bersifat Variatif

Dalam rancangan ini saya menciptakan suasana yang berbeda-beda antar kegiatan satu dengan kegiatan lainnya. Dimana area anak nantinya akan lebih bervariasi juga tidak membosankan. Dan berbeda dengan area pengantar pengunjung yang nantinya akan didesain lebih simple dan tidak terlalu mencerminkan terlalu anak-anak.

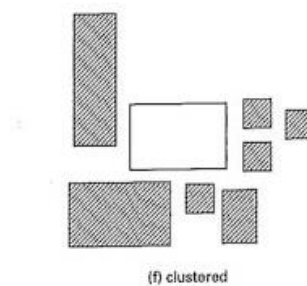


Gambar 4.6 Rancangan Variatif

(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

- Rancangan yang memiliki kejelasan orientasi ruang

Ruang yang akan dirancang nantinya akan tetap menggambarkan kejelasan dari fungsi ruang tersebut. Sehingga pengunjung dapat dengan mudah mengenali dan tidak kebingungan dalam mencari ruang-ruang yang ada. Hal ini dapat diwujudkan dengan cara menerapkan pola ruang yang sederhana dan teratur.



Gambar 4.7 Rancangan Kejelasan Orientasi Ruang

(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

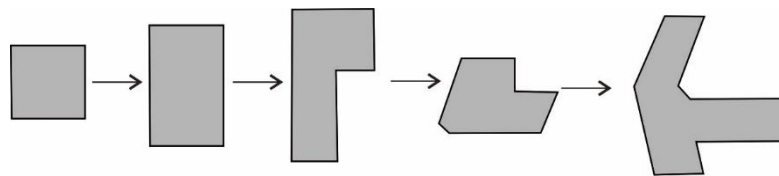
Aspek ini berhubungan dengan pola ruang yang nantinya akan ada di dalam perancangan. Disini penulis menggunakan pola clustered yaitu pola yang mengelompokkan ruang berdasarkan kedekatan

hubungan ruang dan kesamaan ruang dalam hubungan visual. Sehingga pengunjung dapat mengetahui ruang yang belum iya jumpai dengan mengenali ruang yang sudah dijumpainya terlebih dahulu.

4.2.2 Kreteria Kreatif

- Rancangan memiliki Keanekaragaman Bentuk

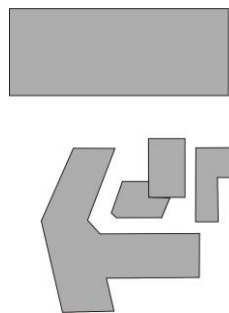
Rancangan ini dapat menerapkan bentuk massa yang beragam. Bentuk yang digunakan dapat berasal dari bentuk-bentuk dasar seperti: segitiga, persegi dan lingkaran yang juga dapat dikombinasikan dari ketiga bentuk dasar tersebut.



Gambar 4.8 Rancangan Keanekaragaman Bentuk

(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Dan ditemukan bentuk seperti gambar dibawah



Gambar 4.9 Hasil Rancangan Keanekaragaman Bentuk

(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Dari bentuk dasar tersebut nantinya akan menemukan beberapa bentuk kombinasi yang pas dan selaras sehingga bangunan dapat menggambarkan satu prinsip kreatif.

- Rancangan memiliki Keanekaragaman Material

Keanekaragaman Material dapat diterapkan dengan mempertimbangkan material apa saja yang akan digunakan. Di dalam perancangan material ini penulis menerapkan beragam material yang berbeda-beda pada ruang dalam maupun ruang luar, seperti:

- a. Fasad

Menggunakan beberapa material mulai dari bambu, papan, batu bata hingga kaca.

- b. Struktur

Struktur menggunakan material beton untuk kolom/balok dan kayu untuk struktur atap.

- c. Dinding dan lantai

Dalam perancangan ini saya menggunakan dinding batu bata dan lantai keramik/parket kayu ini bertujuan untuk memberikan tekstur kasar atau halus sesuai dengan kebutuhannya.

- d. Plafond

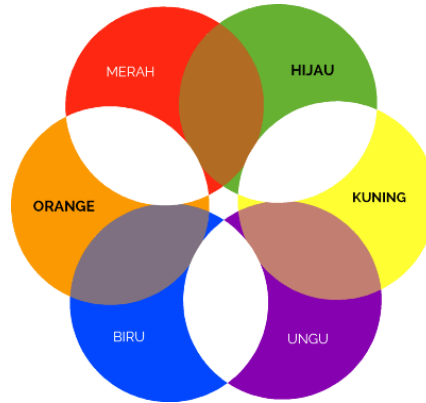
Menggunakan material gypsum dan beberapa ruang menggunakan material kayu.

- e. Hardscape taman

Untuk hardscape dalam perancangan ini menggunakan material yang tahan terhadap kondisi diluar bangunan. Disini hardscape yang digunakan adalah batu, paving, dan kayu.

- Rancangan memiliki Keanekaragaman Warna

Rancangan ini merupakan sesuatu yang paling mencolok yang dapat menggambarkan kriteria rekreatif. Warna ini merupakan sesuatu yang perlu muncul didalam desain yang mengusung prinsip rekreatif.



Gambar 4.10 Rancangan Keanekaragaman Warna

(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Didalam Rancangan ini saya menggunakan warna Merah, Kuning dan Hijau untuk finishing fasad/selubung bangunan, Plafond dan beberapa furniture/mainan anak. Karena ketiga warna itu merupakan jenis warna dasar yang berkarakter mencolok. Sehingga anak bisa merasa ceria dan tidak bosan berada didalam gedung perpustakaan ini.

- Rancangan memiliki Keanekaragaman Tekstur

Keanekaragaman tekstur dapat dilihat dari pemilihan material yang akan digunakan. Tekstur terbagi menjadi dua, yaitu: tekstur halus dan tekstur kasar. Biasanya tekstur ini dapat menggambarkan suatu suasana ruang yang berpengaruh pada aktifitas atau kegiatan didalamnya.

Dalam aspek ini saya menggunakan tekstur halus untuk area-area anak karena tekstur kasar kurang ramah anak. Tetapi untuk kebutuhan infrastruktur tekstur kasar juga diperlukan untuk keselamatan pengunjung. Seperti lantai teras, lantai ramp, dan lantai untuk gudang penyimpanan.

BAB 5

HASIL PERANCANGAN

Bagian dari hasil perancangan ini menerangkan hasil perancangan Perpustakaan Anak di Bantaran Sungai Winongo Notoprajan, Yogyakarta. Perancangan ini dirancang dengan konsep Edukatif dan Rekreatif. Dengan penjelasan lebih detail berupa poin-poin dari spesifikasi rancangan.

5.1 Spesifikasi Rancangan

Bagunan yang dirancang adalah Gedung Perpustakaan Anak di Bantaran Sungai Winongo Notoprajan, Yogyakarta. Lokasi Perancangan ini berada di Dukuh Serangan, Desa Notoprajan, Kecamatan Ngampilan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Luas site perancangan adalah 5.500 m², dengan luas Koefisien Dasar Bangunan 4.445 m². Bangunan memiliki 3 lantai yang terdiri dari lantai 1 memiliki ketinggian 4 meter, lantai 1 ke lantai 2 memiliki ketinggian 4 meter dan lantai 2 ke lantai 3 memiliki tinggi 5 meter. Total ketinggian bangunan 13 meter sengan ketinggian atap tertinggi 18 meter. Bangunan ini terdiri dari 4 massa bangunan dengan bangunan utama berfungsi sebagai perpustakaan Anak. Vegetasi bangunan ini menggunakan tanaman pohon Tanjung, Pohon Angsana dan Pohon Flamboyan. Selubung bangunan menggunakan curtain wall dengan kombinasi panel yang berwarna warni juga elemen selubung lainnya yang memiliki warna yang beragam dan serasi.

Dalam konteks ini, untuk spesifikasi property size dapat dilihat pada table berikut:

Kebutuhan Ruang Lantai 1

No	Kebutuhan Ruang	Standar Ruang	Sumber	Kapasitas	Luasan Ruang	Jumlah Ruang	Total Luasan
1	Pintu Masuk	1,8 m ²	MHB	20 Org	1,8 m ²	1	1,8 m ²
2	Hall	187,5 m ²	NDA	100 Org	187,5m ²	1	200 m ²
3	Lobby Penerima	40 m ²	MHB	20 Org	40 m ²	1	40 m ²
4	Resepsionis	24 m ²	NDA	10 Org	24m ²	1	25 m ²

5	Ruang Informasi dan Ruang Keanggotaan	20 m ²	MHB	8 Org	20 m ²	1	28 m ²
6	Ruang Loker Pengunjung	25 m ²	TAH	50 Org	25 m ²	2	25 m ²
7	Ruang Bermain Indoor	30 m ²	NDA	60 Org	30 m ²	1	65 m ²
8	Ruang Bermain Outdoor/Taman	60 m ²	NDA	20 Org	60 m ²	1	60 m ²
9	Ruang Laktasi	12 m ²	NDA	4 Org	12 m ²	1	12 m ²
10	Ruang Pengantar Anak	40 m ²	Asumsi	20 Org	40 m ²	2	80 m ²
11	Mushola	18 m ²	AJM	15 Org	18 m ²	1	27 m ²
12	Tempat Wudhu	14 m ²	Asumsi	8 Org	14 m ²	2	14 m ²
13	Ruang Service	18 m ²	NDA	6 Org	18 m ²	1	18 m ²
14	Pantry	6,5 m ²	AJM	5 Org	6,5 m ²	1	6,5 m ²
15	Lavatory Umum	9,6 m ²	NDA	8 Org	9,6 m ²	2	19,2 m ²
16	Toilet Difabel	3,2 m ²	NDA	1 Org	3,2 m ²	2	6,4 m ²
17	Janitor	6 m ²	NDA	2 Org	6 m ²	1	6 m ²
18	Shaff	0,72 m ²	NDA	-	0,75 m ²	1	0,75 m ²
19	Lobby Kantor	23 m ²	NDA	10 Org	23 m ²	1	23 m ²
20	Ruang Rapat	30 m ²	NDA	15 Org	30 m ²	1	50 m ²
21	Ruang Kepala Perpustakaan	9 m ²	NDA	1 Org	9 m ²	1	9 m ²
22	Ruang Sekretaris	13,38 m ²	NDA	3 Org	13,38 m ²	1	13,38 m ²
23	Ruang Pelayanan Umum	20 m ²	NDA	5 Org	20 m ²	1	20 m ²
24	Ruang Pelayanan Teknis	20 m ²	NDA	5 Org	20 m ²	1	20 m ²
25	Loker Pegawai	25 m ²	TAH	50 Org	25 m ²	2	50 m ²
26	Ruang Pustakawan	20 m ²	TAH	-	20 m ²	1	20 m ²
27	Ruang Penerima Bahan Pustaka	16 m ²	TAH	-	16 m ²	1	16 m ²
28	Ruang Pengolahan Bahan Pustaka	20 m ²	NDA	5 Org	20 m ²	1	20 m ²
29	Ruang Restorasi Pustaka	20 m ²	NDA	5 Org	20 m ²	1	20 m ²
30	Ruang Pelestarian Bahan pustaka	20 m ²	NDA	5 Org	20 m ²	1	20 m ²
31	Ruang Penyimpanan Bahan Pustaka	63 m ²	TAH	1000 Buku	63 m ²	1	66 m ²
32	Gudang	50 m ²	NDA	-	50 m ²	1	54 m ²
33	Auditorium	64 m ²	NDA	96 Org	64 m ²	1	160 m ²
34	Café/Kantin	83 m ²	NDA	54 Org	83 m ²	1	115 m ²
35	Ruang Panel	6 m ²	NDA	2 Org	6 m ²	1	6,5 m ²

36	Ruang GWT dan Pompa	30 m ²	MHB	2 Org	30 m ²	1	30 m ²
37	Ruang CCTV	9 m ²	NDA	4 Org	9 m ²	1	9 m ²
38	Pos Satpam	12 m ²	NDA	4 Org	12 m ²	1	12 m ²
39	Parkir Sepeda	4,2 m ²	NDA	1 Sepeda	4,2 m ²	1	4,2 m ²
40	Parkir Motor	4,2 m ²	NDA	1 Motor	4,2 m ²	1	4,2 m ²
41	Parkir Mobil	28,75 m ²	NDA	1 Mobil	28,75 m ²	1	28,75 m ²
Jumlah							1.405,68 m ²
Sirkulasi 20%							281,136 m ²
Total Lantai Dasar							1686,816 m ²

Keterangan :

NDA : Neufert Data Arsitek

MHD : *Metric Handbook Planning and Design*

AJM : AJ Metrik

TAH : *The Architect's Handbook*

Tabel 3.5 Kebutuhan Ruang Perlantai Ruang
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

Kebutuhan Ruang Lantai 2 dan 3

No	Kebutuhan Ruang	Standar Ruang	Sumber	Kapasitas	Luasan Ruang	Jumlah Ruang	Total Luasan
1	Lobby Lantai 2	30 m ²	NDA	15 Org	30 m ²	1	30 m ²
2	Resepsionis	24 m ²	NDA	10 Org	24m ²	1	24 m ²
3	Ruang Koleksi Anak dan Ruang Baca Gol. 1	86,4 m ²	NDA	20 Org	86,4 m ²	1	86,4 m ²
4	Ruang Koleksi Anak dan Ruang Baca Gol. 2 dan 3	86,4 m ²	NDA	20 Org	86,4 m ²	1	86,4 m ²
5	Ruang Loker Pengunjung	25 m ²	TAH	50 Org	25 m ²	2	50 m ²
6	Ruang Pengantar Anak	40 m ²	Asumsi	20 Org	40 m ²	1	40 m ²
7	Ruang Musik Anak	20 m ²	MHB	8 Org	m ²	1	21 m ²
8	Ruang Mendongeng Anak	20 m ²	MHB	8 Org	m ²	1	28 m ²
9	Ruang Bendahara	9 m ²	NDA	1 Org	9 m ²	1	9,3 m ²
10	Ruang Tata Usaha	33 m ²	NDA	8 Org	33 m ²	1	34 m ²
11	Loker Pegawai	12,5 m ²	TAH	25 Org	12,5 m ²	2	17 m ²
12	Ruang Pengajar Anak	30 m ²	Asumsi	5 Org	30 m ²	1	31 m ²
13	Ruang Diskusi	20 m ²	TAH	20 Org	20 m ²	1	34 m ²

14	Perpustakaan Digital	20 m ²	MHB	8 Org	20 m ²	1	33 m ²
15	Ruang Prefunction	70 m ²	TAH	-	70 m ²	1	70 m ²
16	Lavatory Anak	6 m ²	NDA	2 Org	m ²	2	12 m ²
17	Lavatory Umum	9,6 m ²	NDA	8 Org	m ²	2	19,2 m ²
18	Toilet Difabel	3,2 m ²	NDA	1 Org	m ²	2	6,4 m ²
19	Janitor	6 m ²	NDA	2 Org	m ²	1	6 m ²
20	R. Shaff	0,72 m ²	NDA	-	m ²	1	0,75 m ²
Jumlah							638,45 m ²
Sirkulasi 20%							127,69 m ²
Total Lantai Dasar							766,14 m ²

Keterangan :

NDA : Neufert Data Arsitek

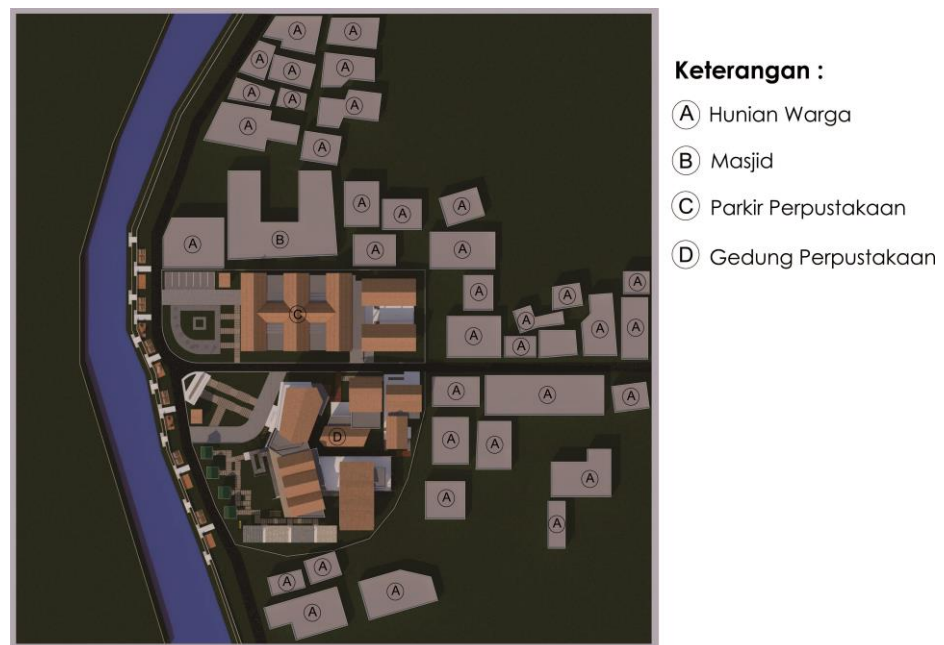
MHD : *Metric Handbook Planning and Design*

AJM : AJ Metrik

TAH : *The Architect's Handbook*

Tabel 3.6 Kebutuhan Ruang Perlantai Ruang
(Sumber: Analisis Penulis, 2019)

5.2 Situasi



Gambar 5.1 Rancangan Situasi

(Sumber: Penulis, 2019)

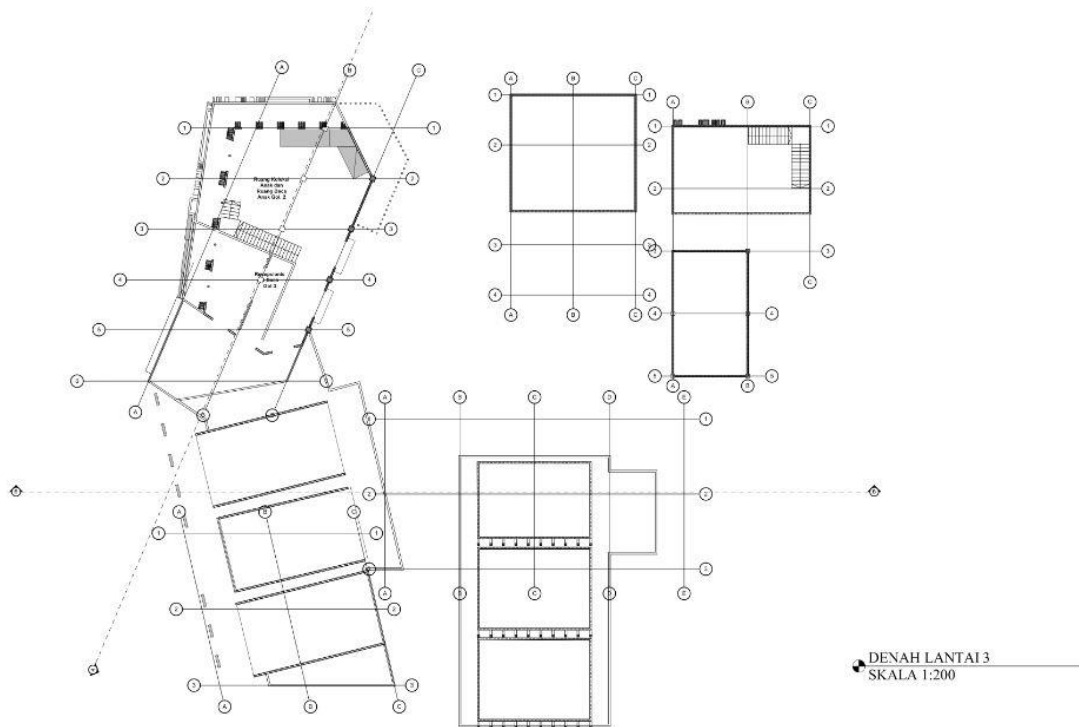
5.3 Site Plan



Gambar 5.2 Rancangan Site Plan

(Sumber: Penulis, 2019)

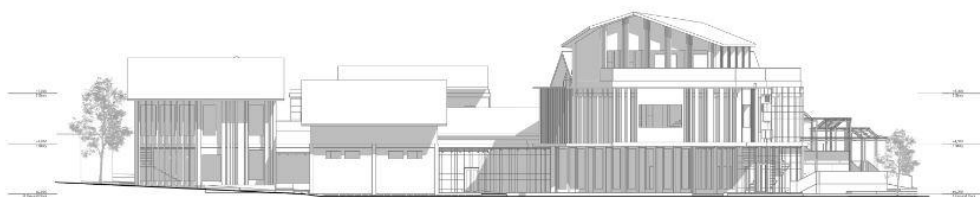
Berdasarkan hasil dari analisis di bab sebelumnya site perancangan terpisah/terpotong oleh jalan kampung. Sehingga site terbagi menjadi 2 bagian: 1. Dimanfaatkan sebagai gedung utama perpustakaan anak dan 2. Dimanfaatkan sebagai area parkir pengunjung. Site pertama terdapat beberapa massa bangunan perpustakaan dan pada site kedua tersedia lahan parkir motor, mobil dan sepeda.

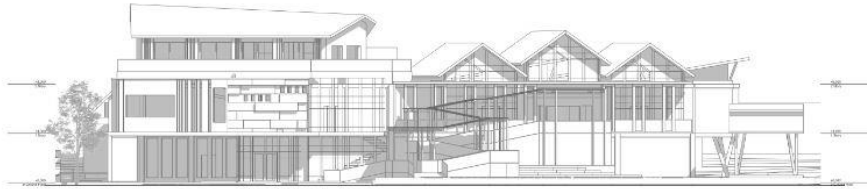


Gambar 5.3 Rancangan Denah
(Sumber: Penulis, 2019)

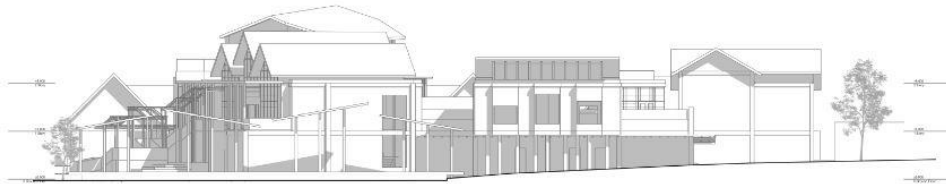
Pada lantai 1 terdapat hall, ruang bermain anak, area penunjang dan area perkantoran untuk pengelola. Lalu pada lantai 2 kita akan menjumpai ruang baca dan ruang koleksi juga beberapa ruang yang mejadi fasilitas tambahan seperti ruang mendongeng anak dan ruang music anak. Terakhir pada lantai 3 hanya terdapat ruang baca anak dan ruang koleksi anak untuk golongan 2 dan anak golongan 3 serta terdapat ruang luar untuk membaca dengan view menghadap sungai.

5.5 Tampak

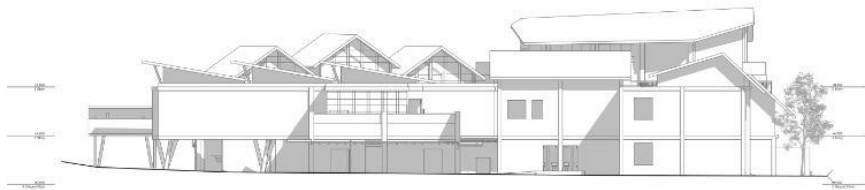




TAMPAK TIMUR GEDUNG UTAMA
SKALA 1:200



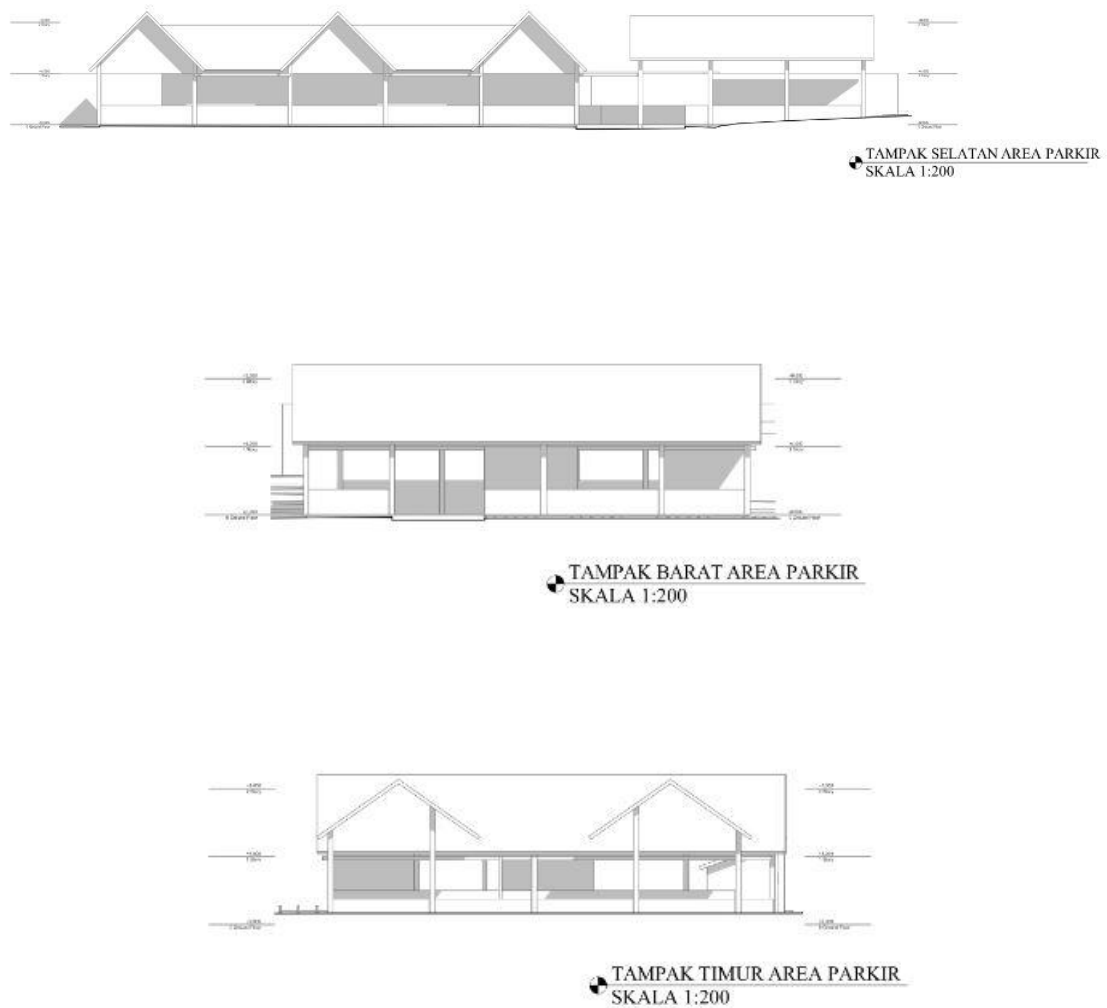
TAMPAK SELATAN GEDUNG UTAMA
SKALA 1:200



TAMPAK BARAT GEDUNG UTAMA
SKALA 1:200



TAMPAK UTARA AREA PARKIR
SKALA 1:200

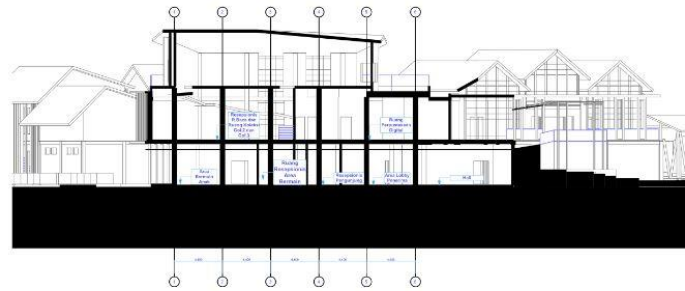
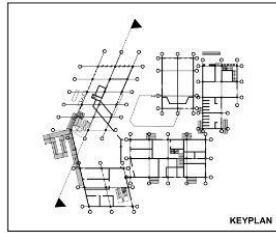


Gambar 5.4 Rancangan Tampak

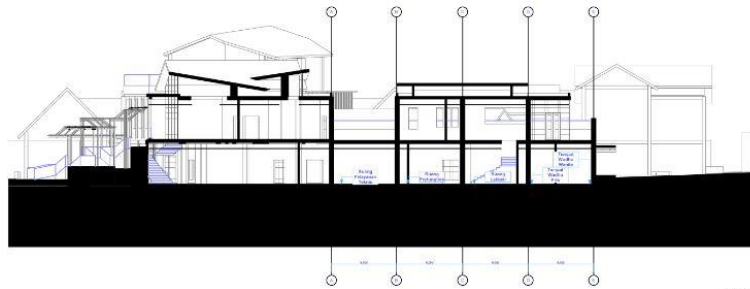
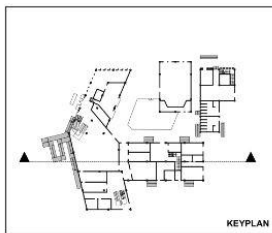
(Sumber: Penulis, 2019)

Pada bagian tampak bangunan, penulis mempertimbangkan sisi-sisi yang perlu ditonjolkan dan tidak perlu ditonjolkan. Pada sisi yang perlu ditonjolkan penulis memperlihatkannya dengan menerapkan kriteria-kriteria edukatif dan rekreatif pada fasad bangunan dan untuk sisi yang tidak ditonjolkan penulis meresponnya sesuai dengan analisis site yang ada pada bab sebelumnya.

5.6 Potongan



POTONGAN A-A
SKALA 1:200

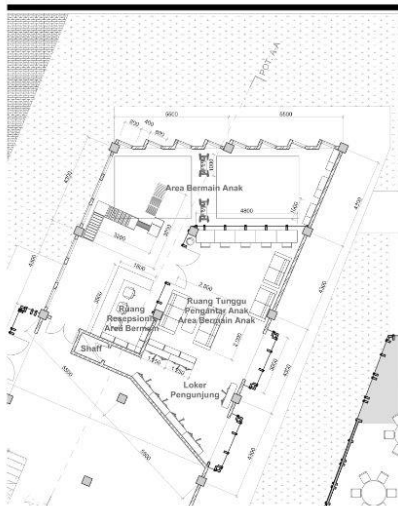


POTONGAN B-B
SKALA 1:200

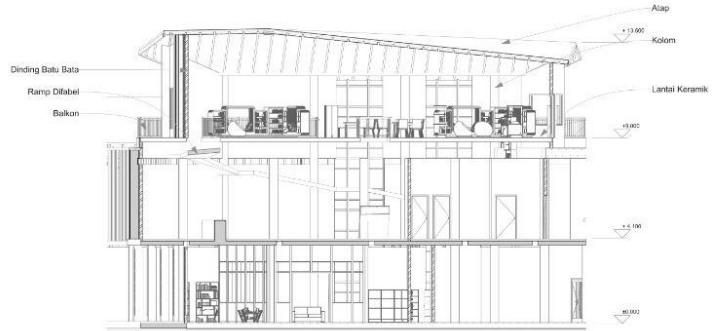
Gambar 5.5 Rancangan Potongan

(Sumber: Penulis, 2019)

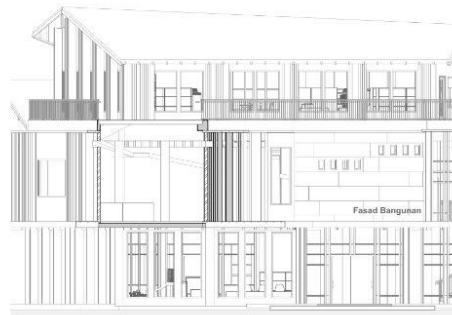
5.7 Denah, Tampak dan Potongan Parsial



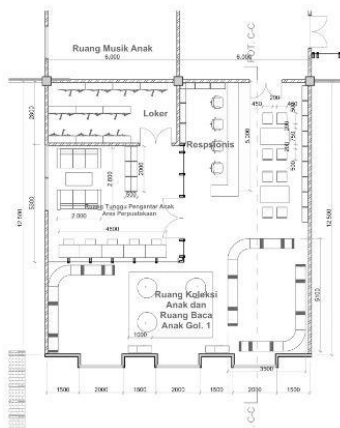
DENAH PARSIAL 1
SKALA 1:100



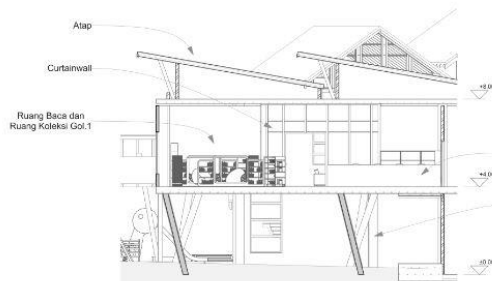
POTONGAN PARSIAL 1
SKALA 1:100



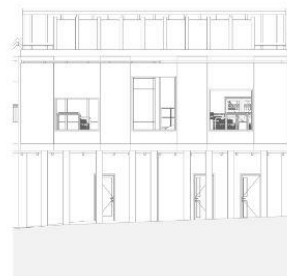
TAMPAK PARSIAL 1
SKALA 1:100



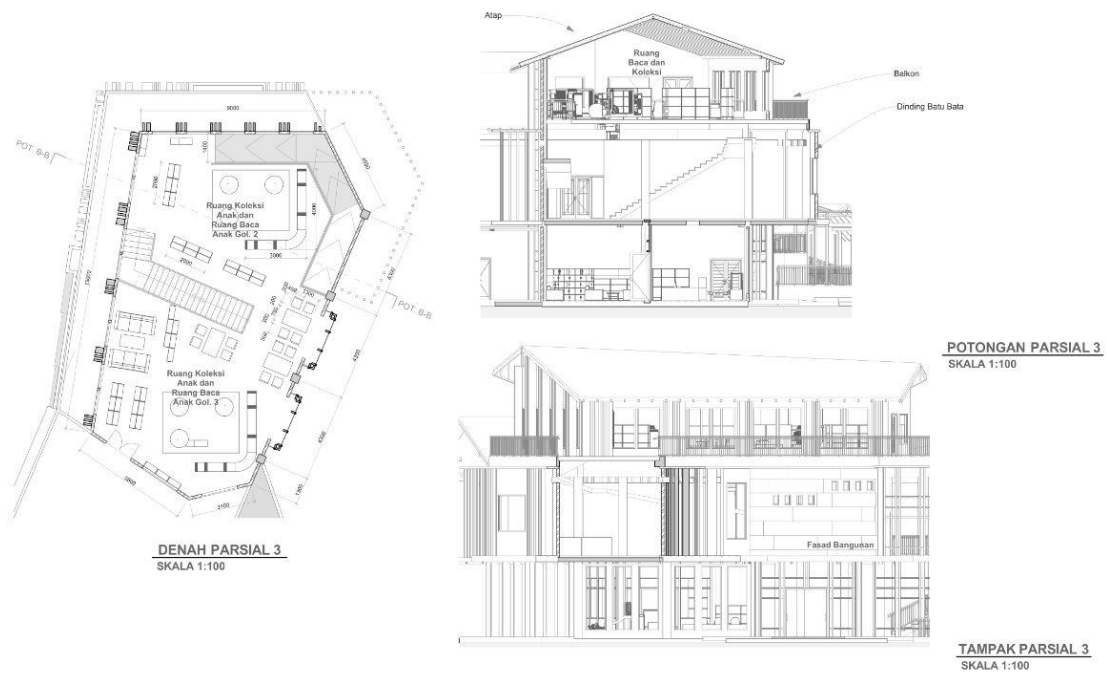
DENAH PARSIAL 2
SKALA 1:100



POTONGAN PARSIAL 2
SKALA 1:100



TAMPAK PARSIAL 2
SKALA 1:100

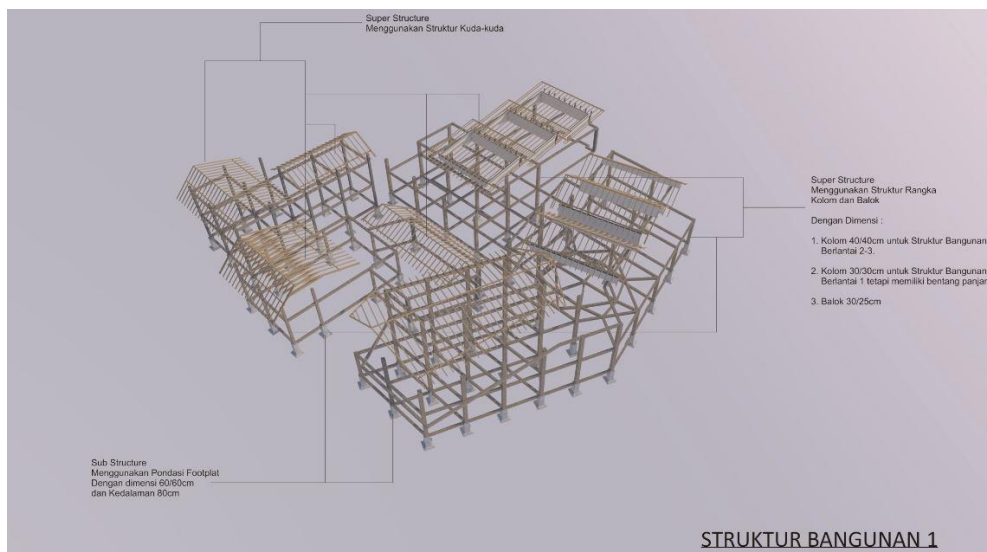


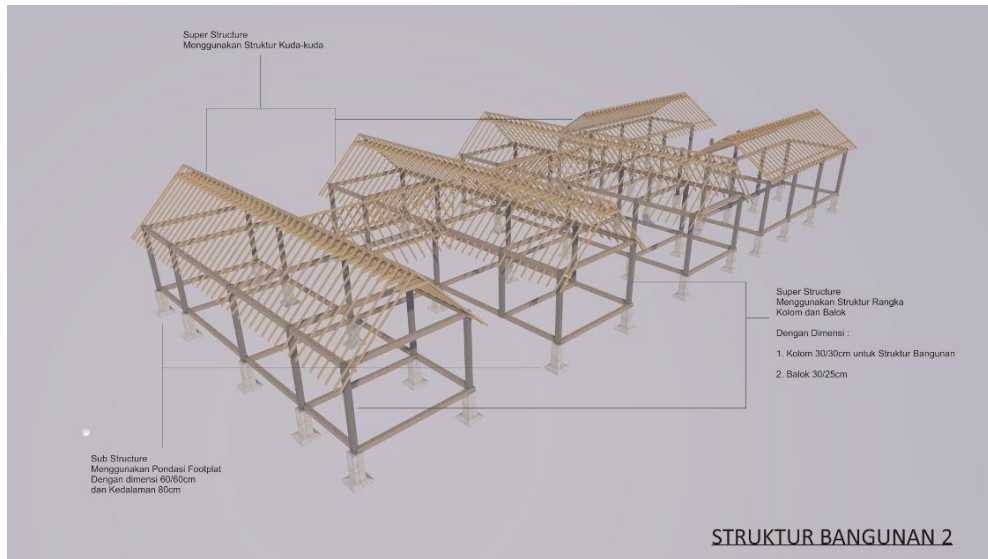
Gambar 5.6 Denah Tampak Potongan Parsial

(Sumber: Penulis, 2019)

Pada bagian detail pasrial ruang-ruang yang dipilih merupakan ruang yang menjadi focus utama pada perancangan ini, yaitu ruang baca anak dan ruang koleksi anak serta ruang bermain anak.

5.8 Sistem Struktur





Gambar 5.7 Sistem Struktur

(Sumber: Penulis, 2019)

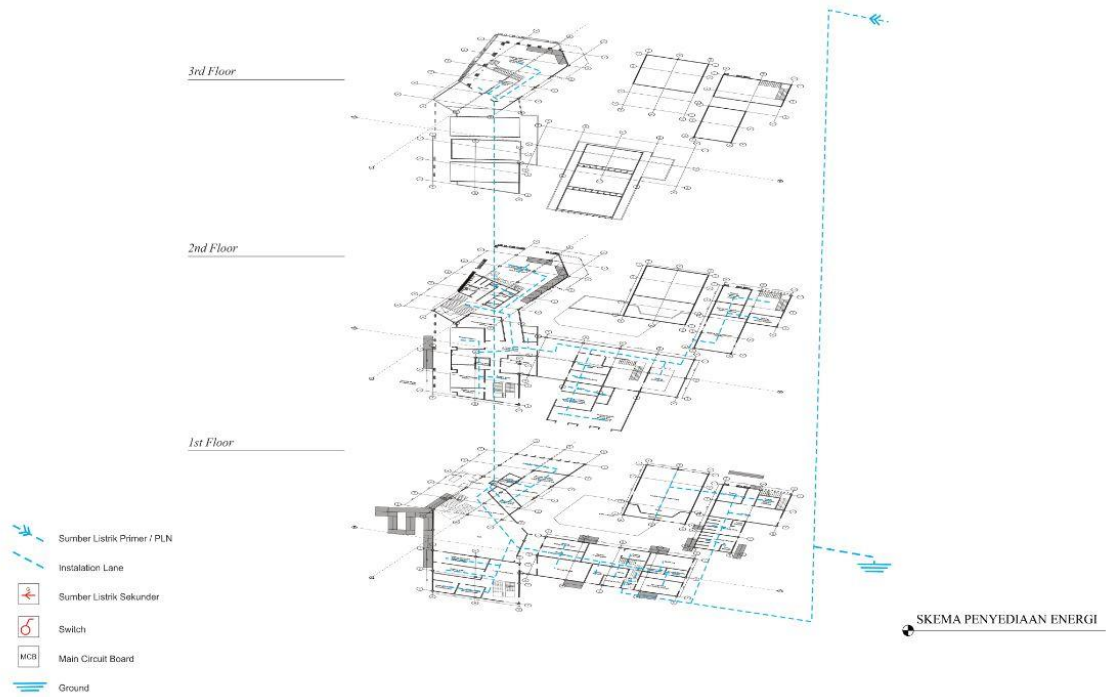
Pada bagian struktur bangunan perancangan ini didesai dengan struktur rangka dimana rancangan ini terdiri dari rangka kolom dan balok. Pada bagian struktur bawah penulis menggunakan pondasi footplat dengan dimensi 60/60cm. Lalu untuk kolom pada rancangan ini menggunakan kolom beton dengan dimensi 40/40cm dan 30/30cm, serta balok dengan dimensi 30/25. Terakhir untuk struktur atap menggunakan struktur kuda-kuda kayu dengan penutup atap menggunakan genteng.

5.9 Air Bersih dan Air Kotor



Gambar 5.8 Sistem Air Bersih dan Air Kotor
(Sumber: Penulis, 2019)

5.10 Kelistrikan



Gambar 5.9 Sistem Kelistrikan

(Sumber: Penulis, 2019)

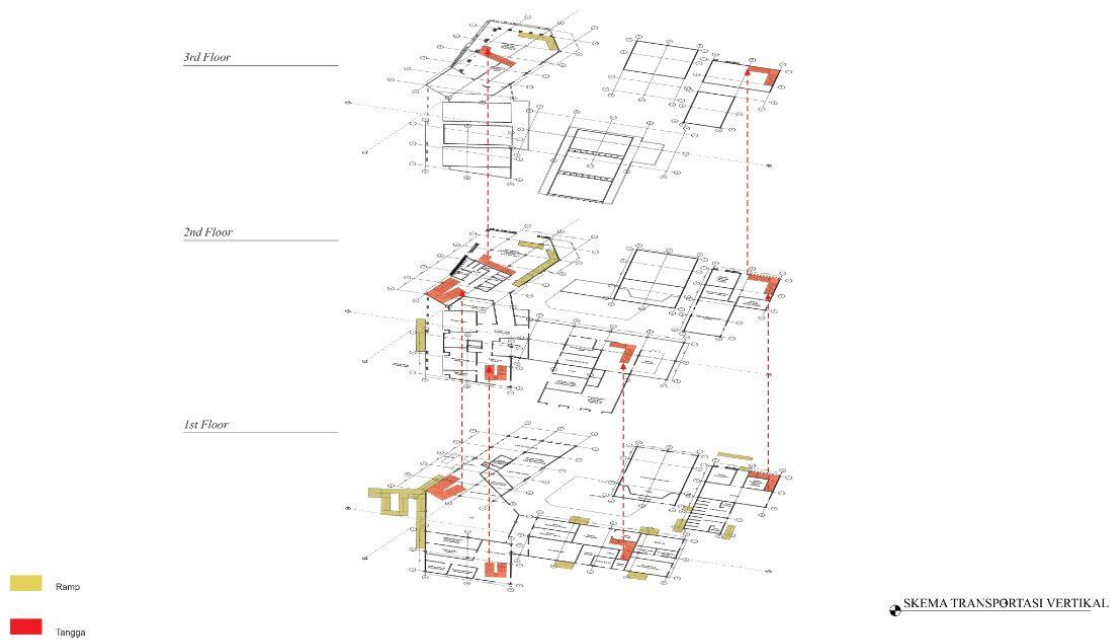
5.11 Penanggulangan Kebakaran dan Evakuasi



Gambar 5.10 Sistem Penanggulangan Kebakaran dan Evakuasi

(Sumber: Penulis, 2019)

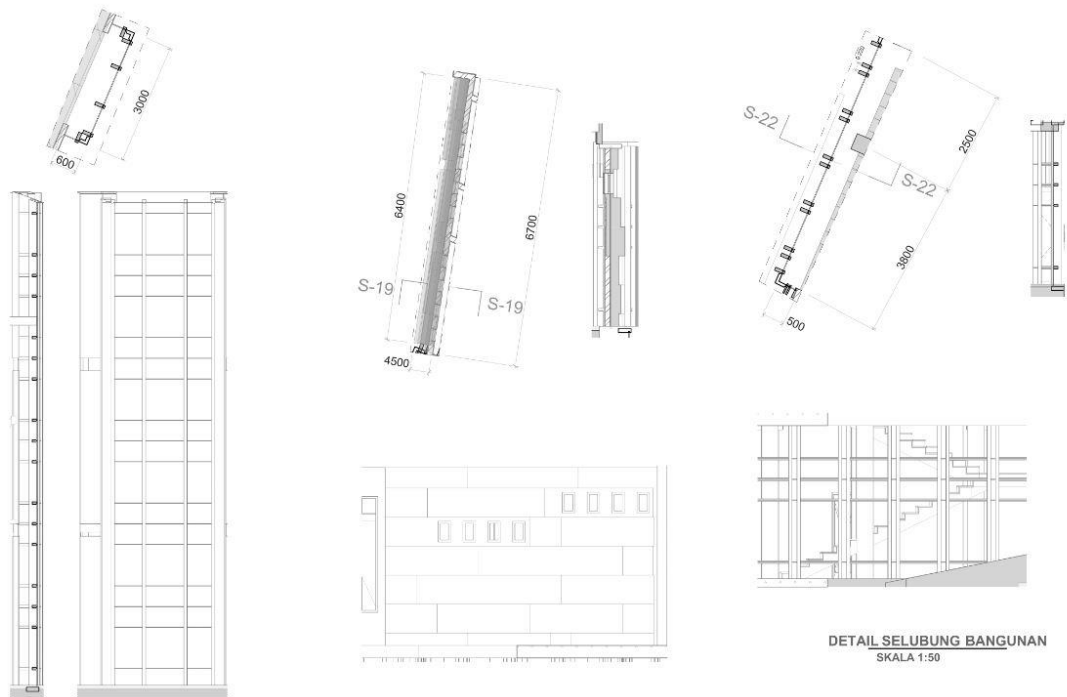
5.12 Transportasi Vertikal



Gambar 5.11 Sistem Transportasi Vertikal

(Sumber: Penulis, 2019)

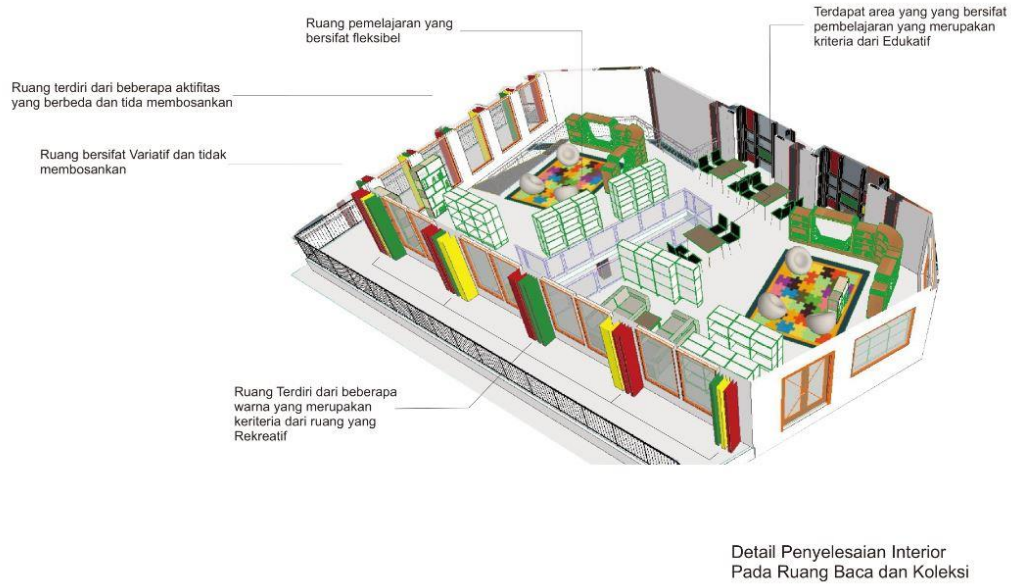
5.13 Detail Selubung Bangunan



Gambar 5.12 Detail Selubung Bangunan

(Sumber: Penulis, 2019)

5.14 Detail Penyelesaian Interior



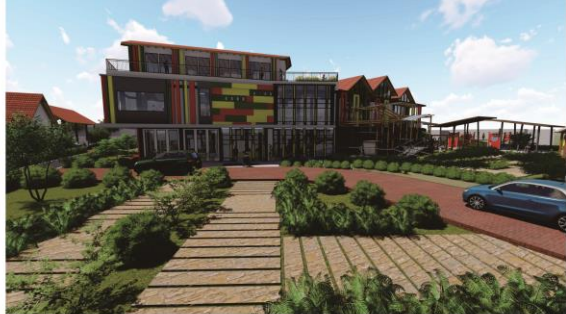
Gambar 5.13 Detail Penyelesaian Interior

(Sumber: Penulis, 2019)

5.15 Perspektif Eksterior



Tampak Utara Keseluruhan Bangunan



Tampak Barat Bangunan Utama



Tampak Utara Bangunan Utama



Area Bermain Outdoor



Tampak Selatan Bangunan Utama



Area Membaca Outdoor

Gambar 5.14 Perspektif Eksterior
(Sumber: Penulis, 2019)

5.16 Perspektif Interior



Resepsionis Pengunjung



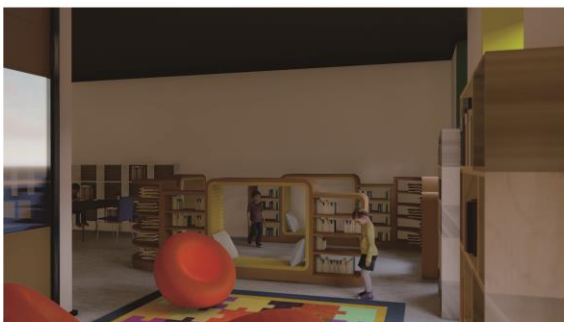
Hall



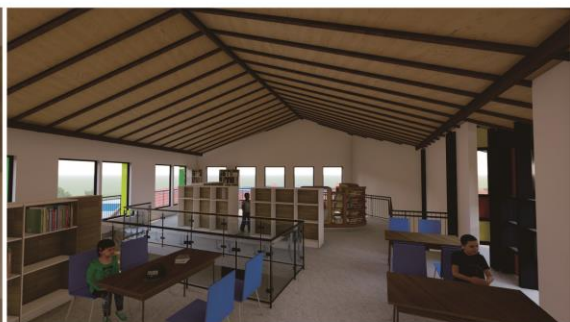
Ruang Bermain Indoor



Ruang Tunggu Lt.2



R. Baca dan Koleksi Anak Gol.1



R. Baca dan Koleksi Anak
Gol.2 dan Gol.3



Cafe/Kantin



R. Pengantar Ruang Bermain



Lobby Lt.2



Ruang Mendongeng Anak



Ruang Pengantar Anak Gol.1

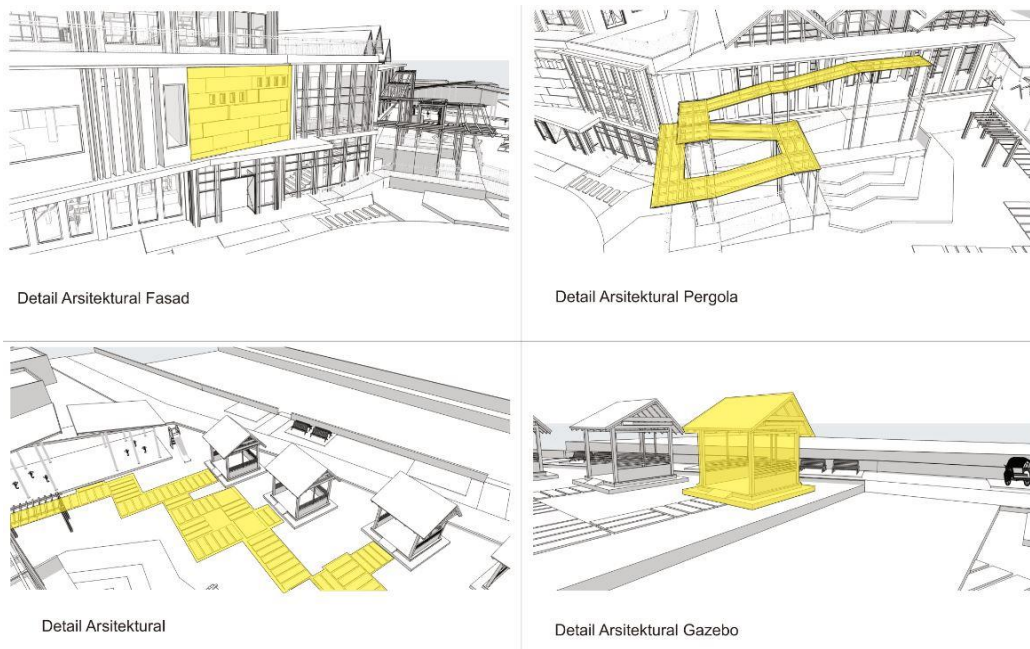


Auditorium/R. Audio Video

Gambar 5.15 Perspektif Interior

(Sumber: Penulis, 2019)

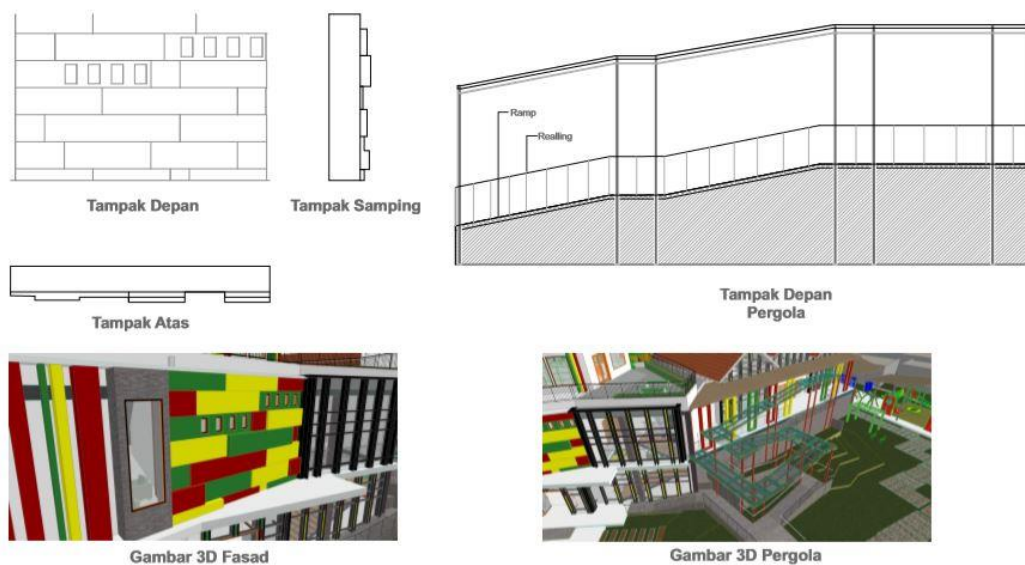
5.17 Detail Arsitektural



Gambar 5.17.1 Detail Arsitektural

(Sumber: Penulis, 2019)

Pada rancangan perpustakaan ini memiliki beberapa detail arsitektural yang merupakan penyelesaian dari permasalahan desain seperti detail arsitektural pada fasad bangunan dan pergola ramp difabel.



Gambar 5.17.2 Detail fasad dan pergola

(Sumber: Penulis, 2019)

5.18 Uji Design

Uji Desain ini, akan menunjukkan apakah desain rancangan Perpustakaan Anak di Bantaran Sungai Winongo ini sudah sesuai dengan indikator atau tolok ukur pada variable tema yang telah dianalisis pada bab sebelumnya.

5.18.1 Uji Desain Kriteria Edukatif

Variabel	Tolok Ukur	Ketersediaan Dengan Kriteria
Bersifat Pembelajaran	Adanya Ruang dan Fasilitas yang bersifat pembelajaran	Ada
	Implementasi sifat pembelajaran ke dalam: <ul style="list-style-type: none">• Elemen Furniture• Corak	V V

Tabel 5.1 Uji Desain Kriteria Edukatif Bersifat Pembelajaran

(Sumber: Penulis, 2019)

Di dalam perancangan ini terdapat ruang-ruang yang bersifat pembelajaran antara lain: Ruang baca dan koleksi, Ruang music anak, Ruang Mendongeng anak dan Auditorium/Ruang audio video.

Selain Fungsinya yang pembelajaran, aspek pembelajaran ini juga dapat diimplementasikan dalam elemen-elemen dan corak. Berikut beberapa ruang didalam perancangan ini yang bersifat pembelajaran:



Ruang Baca dan Koleksi

Didalam Ruang baca dan koleksi terdapat beberapa elemen furniture yang memiliki bentuk, ukuran dan warna yang bervariasi. Ini dapat menjadi pembelajaran dasar untuk anak-anak mengenal tentang bentuk, skala ukuran dan warna.

Didalam Ruang baca dan koleksi juga terdapat beberapa corak bentuk dan warna yang dapat menjadi media pembelajaran anak dalam mengenal pola-pola baik teratur maupun tidak teratur.



Ruang Mendongeng Anak

Didalam Mendongeng terdapat elemen furniture dengan bentuk dan warna yang sama. Ini diterapkan agar anak dapat lebih fokus belajar daripada bermain.

Didalam Ruang Mendongeng terdapat corak penyusunan warna-warna dan gambar pelangi. Dapat menjadi pembelajaran anak-anak mengenal warna-warna pelangi.



Ruang Musik Anak

Didalam Ruang musik anak terdapat beberapa elemen furniture dan alat musik yang dapat menjadi alat pembelajaran anak-anak bermain musik.

Didalam Ruang musik anak terdapat corak-corak note lagu yang dapat menjadi peajaran anak-anak mengenal nama-nama note musik.



Auditorium/R. Audio Video

Didalam Auditorium/R. Audio video terdapat elemen furniture dan prabotan digital untuk menjadi media pembelajaran kepada anak-anak.

Didalam Auditorium/R. Audio Video terdapat plafond dengan corak berulang. dapat menjadi pembelajaran anak dalam kedisiplinan/kerapihan.

Gambar 5.16 Uji Desain Kriteria Edukatif Bersifat Pembelajaran

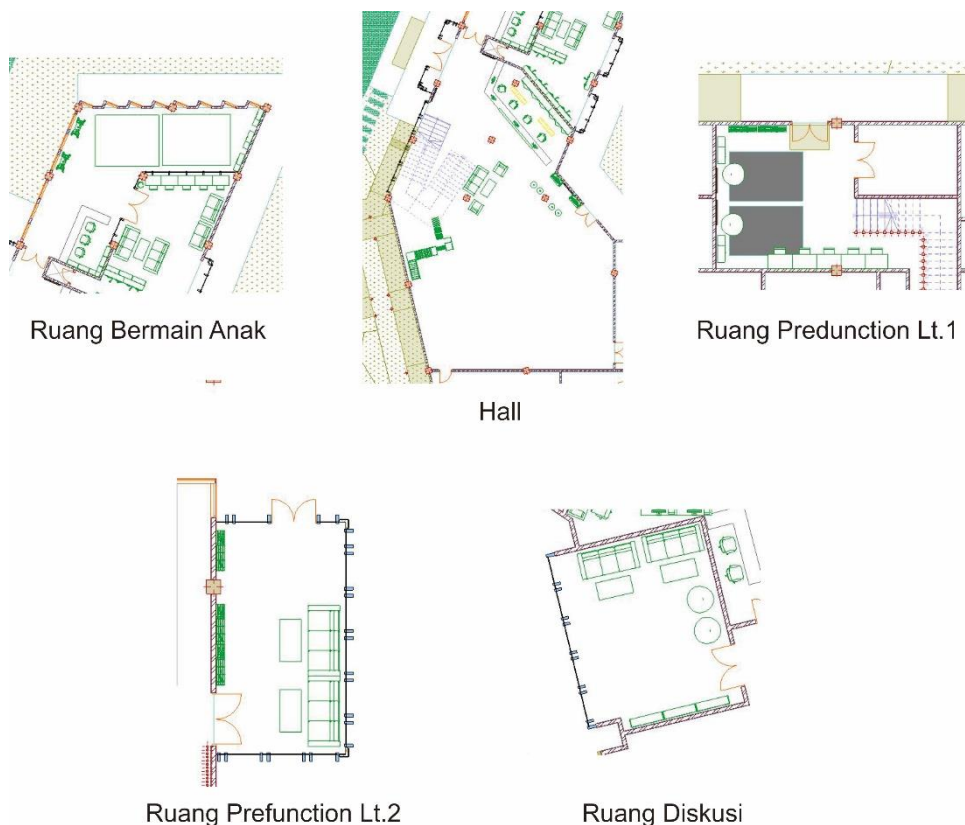
(Sumber: Penulis, 2019)

Variabel	Tolok Ukur	Ketersediaan Dengan Kriteria
Fleksibel	Adanya Ruang yang bersifat Fleksibel	Ada
	<ul style="list-style-type: none"> Layout ruang dapat berubah sesuai kegiatan Elemen-elemen yang bersifat Fleksibel 	V V

Tabel 5.2 Uji Desain Kriteria Edukatif Bersifat Fleksibel

(Sumber: Penulis, 2019)

Terdapat Ruang Yang Bersifat Fleksibel yang dapat digunakan dengan beberapa kegiatan yang berbeda-beda, seperti: Hall, Ruang Diskusi, Ruang Prefunction dan area bermain anak.



Gambar 5.17 Uji Desain Kriteria Edukatif Bersifat Fleksibel

(Sumber: Penulis, 2019)



Ruang Bermain Anak

Ruang Bersifat Fleksibel, Furniture bersifat Fleksibel/mudah untuk dipindahkan. Ketika ruang akan digunakan untuk kegiatan lain menjadi mudah untuk mengubah layout ruang.

Selain untuk ruang bermain anak ini juga dapat menjadi tempat belajar/tempat untuk mengadakan lomba anak, contoh lomba menggambar dan mewarnai



Hall

Ruang Bersifat Fleksibel, Furniture bersifat Fleksibel/mudah untuk dipindahkan. Ketika ruang akan digunakan untuk kegiatan lain menjadi mudah untuk mengubah layout ruang.

Selain sebagai Hall, Ruang ini juga dapat berfungsi sebagai area pameran, Ruang Workshop dan gallery.



Ruang Prefunction Lt.1

Ruang Bersifat Fleksibel, Furniture bersifat Fleksibel/mudah untuk dipindahkan. Ketika ruang akan digunakan untuk kegiatan lain menjadi mudah untuk mengubah layout ruang.

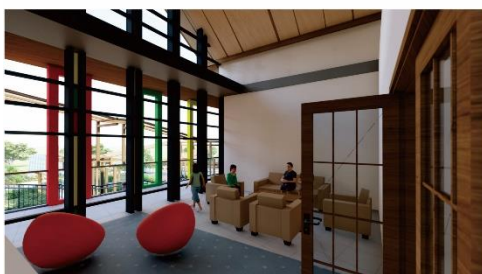
Selain untuk ruang prefunction, ruang ini juga dapat menjadi ruang tunggu ataupun ruang santai per individu maupun kelompok.



Ruang Prefunction Lt.2

Ruang Bersifat Fleksibel, Furniture bersifat Fleksibel/mudah untuk dipindahkan. Ketika ruang akan digunakan untuk kegiatan lain menjadi mudah untuk mengubah layout ruang.

Selain untuk ruang prefunction, ruang ini juga dapat menjadi ruang tunggu, Ruang belajar dan ruang latihan komunitas.



Ruang Diskusi

Ruang Bersifat Fleksibel, Furniture bersifat Fleksibel/mudah untuk dipindahkan. Ketika ruang akan digunakan untuk kegiatan lain menjadi mudah untuk mengubah layout ruang.

Selain untuk ruang diskusi, ruang ini juga dapat menjadi ruang rapat, ruang belajar dan ruang bersantai.

Gambar 5.17 Uji Desain Kriteria Edukatif Bersifat Fleksibel

(Sumber: Penulis, 2019)

Variabel	Tolok Ukur	Ketersediaan Dengan Kriteria
Variatif	Adanya Variasi Skala pada ruangan	Ada

Tabel 5.3 Uji Desain Kriteria Edukatif Variaif

(Sumber: Penulis, 2019)

Dalam rancangan ini saya menciptakan suasana yang berbeda-beda antar kegiatan satu dengan kegiatan lainnya. Dimana area anak nantinya akan lebih bervariasi juga tidak membosankan. Dan berbeda dengan area pengantar pengunjung yang nantinya akan didesain lebih simple dan tidak terlalu mencerminkan terlalu anak-anak.



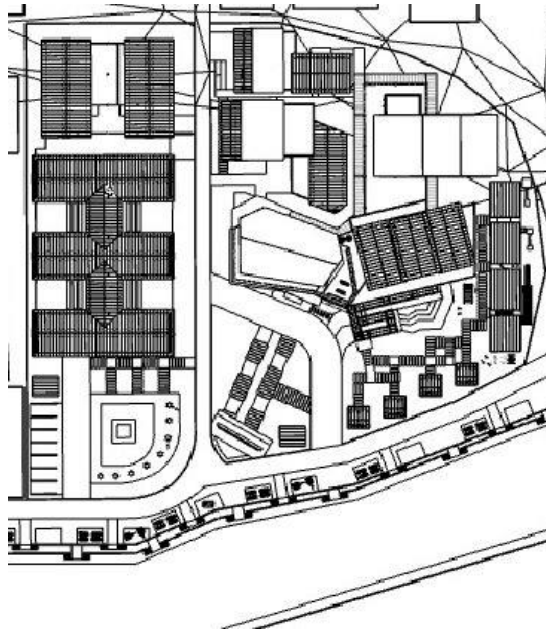
Gambar 5.18 Uji Desain Kriteria Edukatif Variaif

(Sumber: Penulis, 2019)

Variabel	Tolok Ukur	Ketersediaan Dengan Kriteria
Kejelasan Orientasi Ruang	Ruang mudah dikenali dan tidak membingungkan	Ada

Tabel 5.4 Uji Desain Kriteria Edukatif Kejelasan Ruang

(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5.19 Uji Desain Kriteria Edukatif Kejelasan Ruang

(Sumber: Penulis, 2019)

Ruang yang akan dirancang nantinya akan tetap menggambarkan kejelasan dari fungsi ruang tersebut. Sehingga pengunjung dapat dengan mudah mengenali dan tidak kebingungan dalam mencari ruang-ruang yang ada. Hal ini dapat diwujudkan dengan cara menerapkan pola ruang yang sederhana dan teratur.

Aspek ini berhubungan dengan pola ruang yang nantinya akan ada di dalam perancangan. Disini saya menggunakan pola clustered yaitu pola yang mengelompokkan ruang berdasarkan kedekatan hubungan ruang dan kesamaan ruang dalam hubungan visual. Sehingga pengunjung dapat mengetahui ruang yang belum iya jumpai dengan mengenali ruang yang sudah dijumpainya terlebih dahulu.

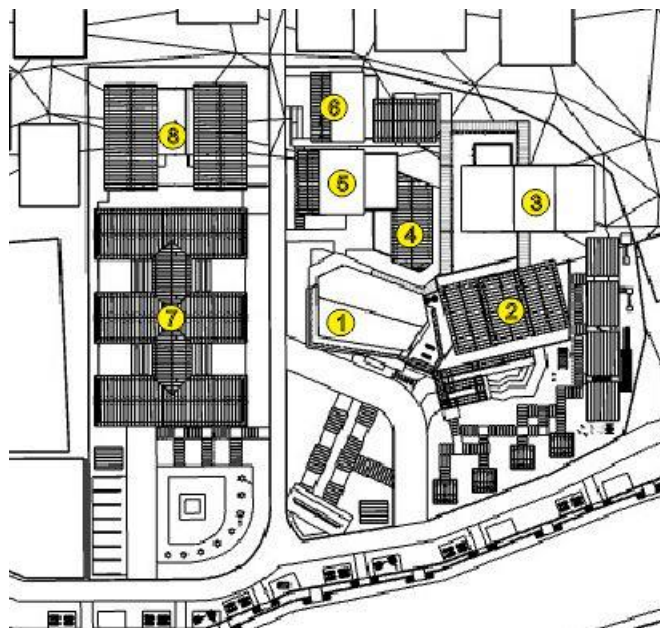
5.18.2 Uji Desain Kriteria Kreatif

Variabel	Tolok Ukur	Ketersediaan Dengan Kriteria
Keanekaragaman Bentuk	Adanya Keanekaragaman Bentuk	Ada

Tabel 5.5 Uji Desain Kriteria Kreatif Keanekaragaman Bentuk

(Sumber: Penulis, 2019)

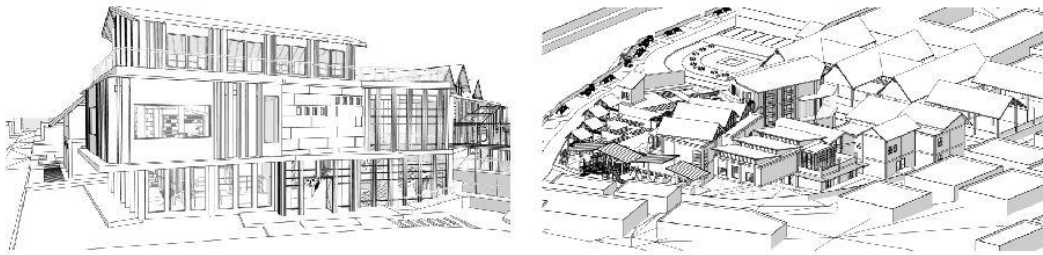
Rancangan ini memiliki berbagai bentuk yang dapat menggambarkan satu prinsip rekreatif, berikut bentuk-bentuk yang terdapat pada perancangan ini:



Gambar 5.20 Uji Desain Kriteria Kreatif Keanekaragaman Bentuk

(Sumber: Penulis, 2019)

Total massa bangunan didalam site ini adalah 8 massa Bangunan yang memiliki bentuk yang berbeda-beda. Sehingga ini sesuai dengan kriteria dari rekreatif.



Gambar 5.21 Uji Desain Kriteria Kreatif Keanekaragaman Bentuk Massa

(Sumber: Penulis, 2019)

Variabel	Tolok Ukur	Ketersediaan Dengan Kriteria
Keanekaragaman Material	• Adanya Keanekaragaman Material	V
	• Keanekaragaman Material dalam satu area yang sama	V

Tabel 5.6 Uji Desain Kriteria Kreatif Keanekaragaman Material

(Sumber: Penulis, 2019)

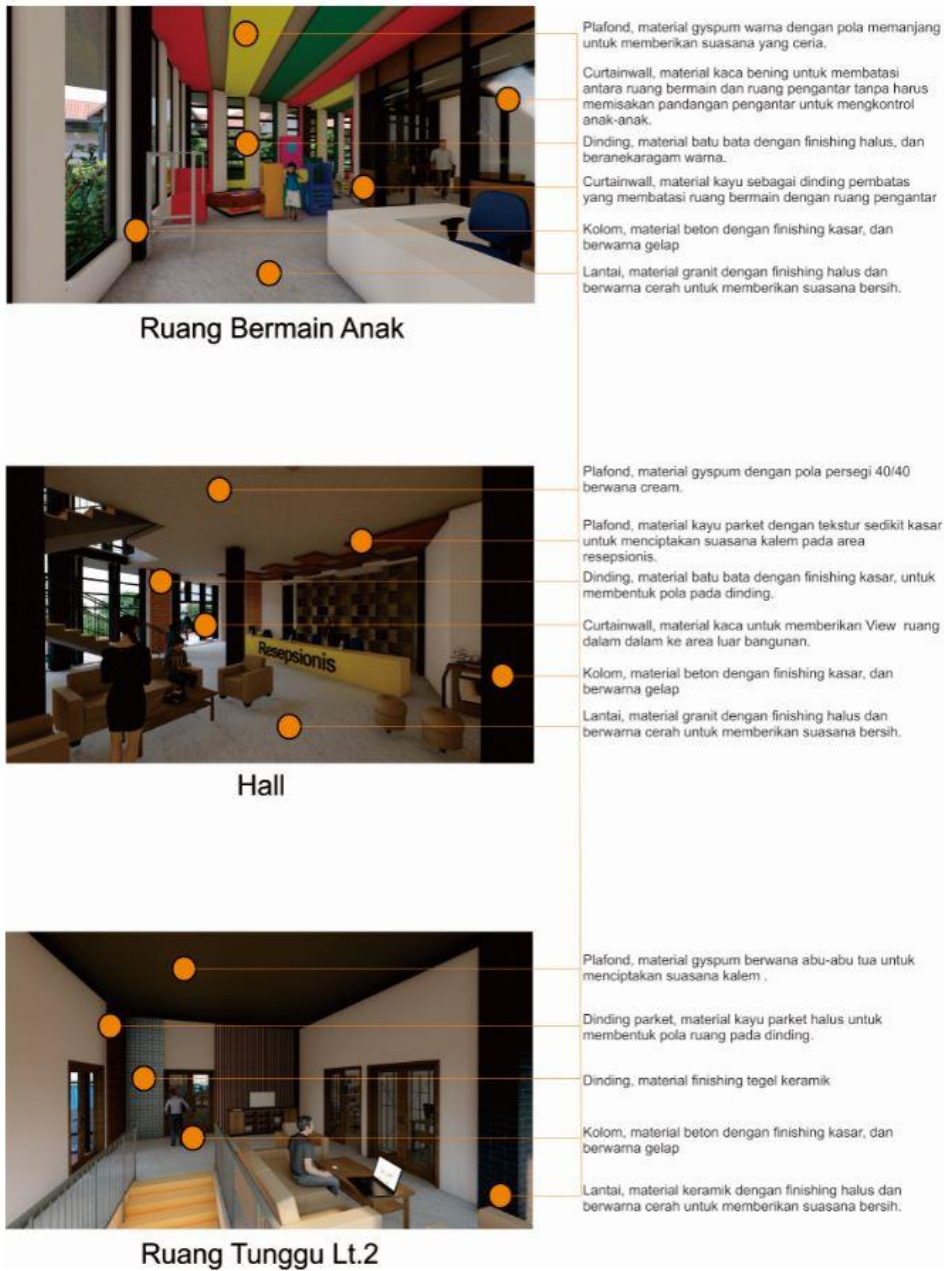
Keanekaragaman Material dapat diterapkan dengan mempertimbangkan material apa saja yang akan digunakan. Di dalam perancangan luar keanekaragaman material ini saya menerapkan beragam material yang berbeda.



Gambar 5.22 Uji Desain Kriteria Rekreatif Keanekaragaman Material

(Sumber: Penulis, 2019)

Lalu untuk ruang dalam penulis menerapkannya pada beberapa ruang yang memang memerlukan perbedaan material baik mulai dari struktur bangunan, dinding, lantai, dll.



Gambar 5.22 Uji Desain Kriteria Kreatif Keanekaragaman Material

(Sumber: Penulis, 2019)

Variabel	Tolok Ukur	Ketersediaan Dengan Kriteria
Keanekaragaman Warna	Adanya Keanekaragaman Warna	Ada

Tabel 5.7 Uji Desain Kriteria Rekreatif Keanekaragaman Warna

(Sumber: Penulis, 2019)

Keanekaragaman warna pada perancangan ini terletak pada ruang luar dan ruang dalam. Ruang dalam terletak pada finishing dinding dan plafond juga furniture. Sedangkan untuk ruang luar Perancangan ini memiliki fasad yang berwarna-warni.



Gambar 5.23 Uji Desain Kriteria Rekreatif Keanekaragaman Warna

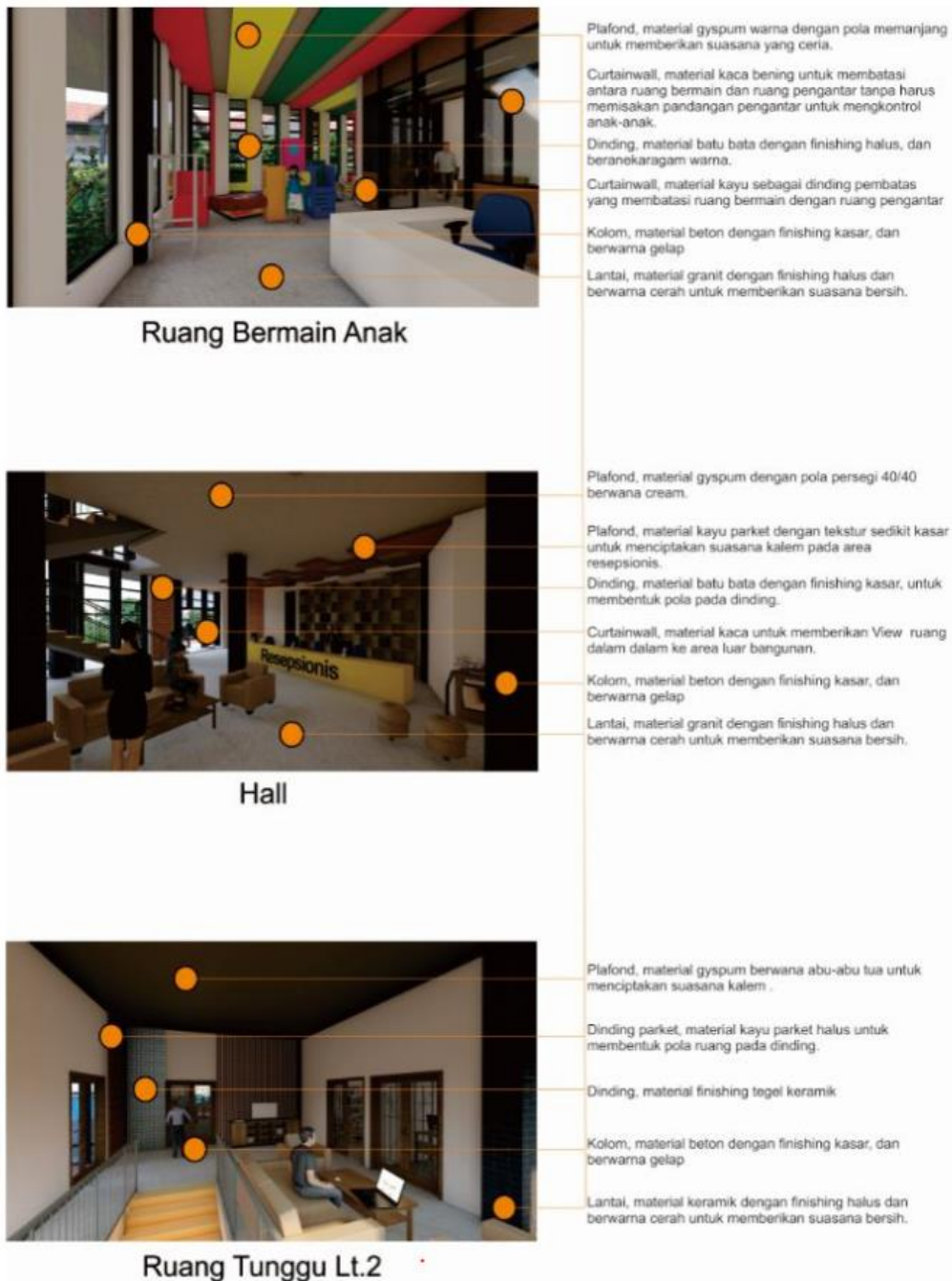
(Sumber: Penulis, 2019)

Didalam Rancangan ini saya menggunakan warna Merah, Kuning dan Hijau untuk finishing fasad/selubung bangunan, Plafond dan beberapa furniture/mainan anak. Karena ketiga warna itu merupakan jenis warna dasar yang berkarakter mencolok. Sehingga anak bisa merasa ceria dan tidak bosan berada didalam gedung perpustakaan ini.

Variabel	Tolok Ukur	Ketersediaan Dengan Kriteria
Keanekaragaman Tekstur	Adanya Keanekaragaman Tekstur dalam satu ruang	Ada

Tabel 5.8 Uji Desain Kriteria Rekreatif Keanekaragaman Tekstur

(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5.24 Uji Desain Kriteria Rekreatif Keaneekaragaman Tekstur

(Sumber: Penulis, 2019)



Gambar 5.24 Uji Desain Kriteria Rekreatif Keanekaragaman Tekstur

(Sumber: Penulis, 2019)

Keanekaragaman tekstur dapat dilihat dari pemilihan material yang akan digunakan. Dalam perancangan ini saya menggunakan material yang memiliki berbagai tekstur. Sehingga hal ini sesuai dengan kriteria rekreatif.

BAB 6

EVALUASI PERANCANGAN

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai hasil dari evaluasi perancangan yang telah didiskusikan dan diuji baik oleh dosen pembimbing maupun dosen penguji. Ada beberapa masukan atau catatan yang perlu perbaikan terkait dengan Perancangan Perpustakaan Anak Di Bantaran Sungai Winongo Notoprajan, Yogyakarta.

6.1 Review Evaluasi Perancangan dari Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji

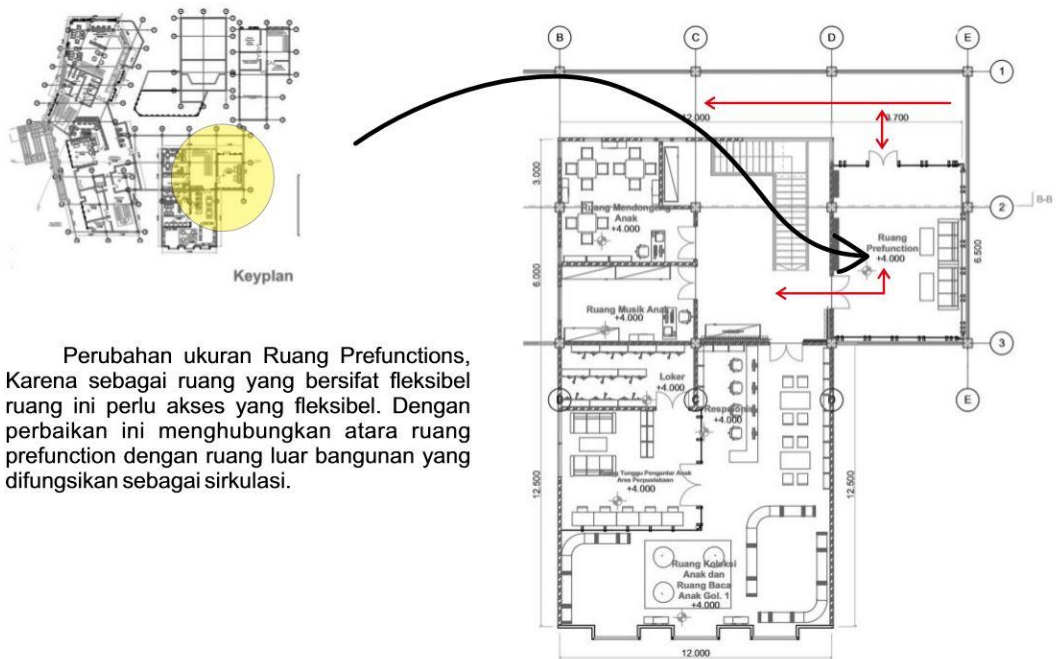
Berdasarkan dari hasil evaluasi yang telah dilakukan, ada beberapa catatan, masukan dan kritik terkait dengan beberapa hal yang masih kurang diperhatikan oleh penulis. Ada beberapa poin yang perlu dipertimbangkan kembali mengenai hasil rancangan bangunan yang terkait, yaitu:

1. Uji Desain perlu mempertimbangkan aspek apa saja yang dapat menjadi acuan dalam mendesain. Sehingga desain dapat sesuai dengan kriteria-kriteria edukatif dan rekreatif.
2. Perlu memperlihatkan Kualitas dari tolok ukur yang digunakan dalam uji desain. Dalam kriteria apa saja pendekatan Edukatif dan Rekreatif dapat diuji dan poin-poin apa saja yang berhubungan dengan penyelesaian desain.

6.2 Hasil Revisi Pasca Evaluasi

6.2.1 Ruang Prefunction

Dari hasil review evaluasi kemarin ruang prefunction lantai 2 kurang memperlihatkan aspek fleksibilitas sehingga ruang perlu direvisi. Di sini penulis sudah merevisi ruang tersebut dengan mengubah layout ruang dan ukuran ruang. Selain itu juga penulis mempertimbangkan hubungan antara ruang dalam dengan ruang luar.



Perubahan ukuran Ruang Prefunctions, Karena sebagai ruang yang bersifat fleksibel ruang ini perlu akses yang fleksibel. Dengan perbaikan ini menghubungkan antara ruang prefuction dengan ruang luar bangunan yang difungsikan sebagai sirkulasi.

Gambar 6.2.1 Denah Ruang Prefunction

(Sumber: Penulis, 2019)

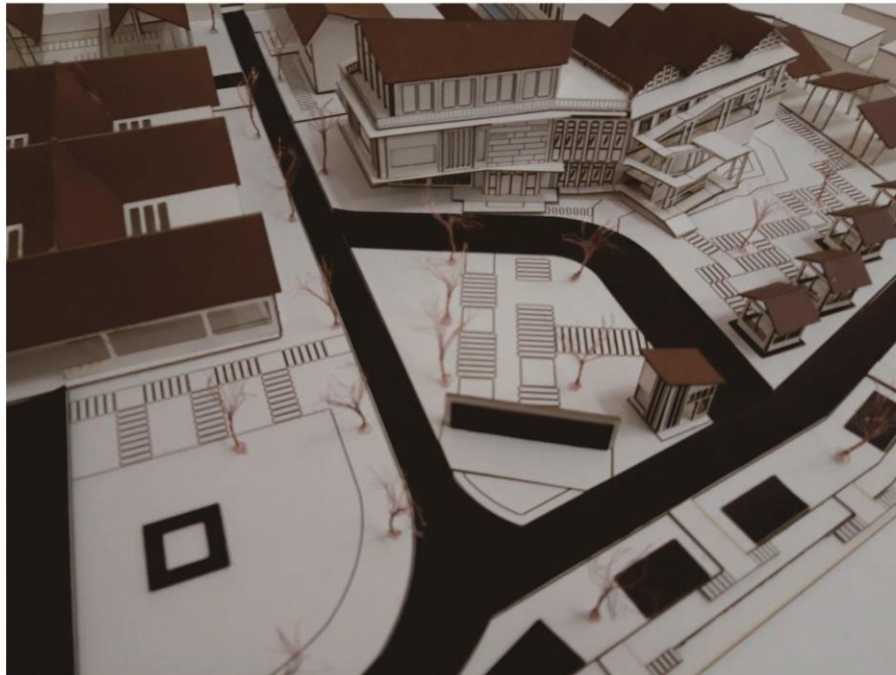
Ruang Prefunction ini berhubungan langsung dengan lobby lantai 2 dan merupakan jalur sirkulasi ke luar bangunan pada lantai 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmono. (2001). Manajemen dan Tata Kerja Perpustakaan Sekolah. Jakarta: Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- De Chiara, Joseph; Callender, John Hancock, 1990, Time-Saver Standards for Building Types, Edisi kedua, McGraw Hill Book. Comp, Milwaukee
- Drs. J. Agoes Achir, Perkembangan Anak dan Remaja, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Normalisasi Kehidupan Kampus, 1979.
- Elizabeth B. Hurlock, Perkembangan Anak Jilid 2, Erlangga, Jakarta
- Hurlock, E.B., Child Development, Mc Graw Hill Book Company, NY, USA, 1993, hal. 37
- Indonesia, Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 Tentang Perpustakaan Nasional RI.
- Lasa, Hs. 2007. Manajemen Perpustakaan Sekolah. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Mimica, Vedran, 1992, Notes. on Children, Environment and Architecture, Publikatieburo Bouwkunde, Delft.
- P. Sumardji. (1991). Perpustakaan Organisasi dan Tatakertjanya. Yogyakarta: Kanisius.
- Patricia H. Berne & Louis M. Savary, Membangun Harga Diri Anak, Kanisius, Yogyakarta, 1988
- Perpustakaan Nasional RI, Pedoman unun Penyelenggaraan Perpustakaan Umum, 1999.
- Ruth, Linda Cain. 2000. Design Standards for Children's Environment. New York: McGraw-Hill Co.
- Soetjningsih, Gde Ranuh, I.G.N., 1995 Tumbuh kembang anak. Edisi ke-1. Surabaya: EGC.
- Sutarno NS. (2003). Perpustakaan dan Masyarakat, Jakarta: Yayasan Obor.
- Wade, John W (1997) Architectural, Problems, and Purposes, New York: John Willey & Sons, Inc.

LAMPIRAN

Lampiran Foto Meket Perancangan





UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
DIREKTORAT PERPUSTAKAAN
Kampus Terpadu UII Jl. Kaliurang Km. 14,5, Yogyakarta 55584, INDONESIA
Telp: (0274) 898 444 Psw. 2301 - 2324; Fax: (0274) 898 444 Psw. 2091
<http://library.uui.ac.id>; e-mail: perpustakaan@uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI
No. : 1241769477/Perpus./10/Dir.Perpus/XII/2019

Bismillahirrahmaanirrahiim


Assalamu 'alaikum wr. wb.
Surat keterangan ini menerangkan bahwa:

Nama	: Ahmad Husein Pasaribu
Nomor Mahasiswa	: 15512130
Dosen Pembimbing	: Syarifah Ismailiyah A, S.T., M.T., IAI.
Fakultas / Prodi	: FTSP / Arsitektur
Judul Karya Ilmiah	: Perancangan Perpustakaan Anak di Bantaran Sungai Winongo Notoprajan, Yogyakarta

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **16 (Enam Belas) %**.
Surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 14 Januari 2019
Direktur Direktorat Perpustakaan


Joko Sugeng Prianto, S.IP., M.Hum.

